تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال

هاجر جمال حسن محمد حسن

معيدة بكلية رياض الأطفال – جامعة المنصورة

المقدمـــة

يتميز العصر الحالي بالتغيرات السريعة الناتجة عن التقدم العلمي وتكنولوجيا المعلومات، والتى جعلت من العالم قريه صغيرة فزادت الحاجة إلى تناول الخبرات مع الآخرين وحاجه الطالب إلى بيئات غنية متعددة المصادر للبحث والتطور الذاتي ونتيجة لذلك نجد أن التربويين يبحثون بصورة مستمرة عن أفضل الوسائل التعليمية لتوفير بيئة تفاعليه لتنمية مهارات الطلاب وحثهم على تبادل الخبرات والآراء.

ومع الظهور المتزايد للهواتف المتنقلة فكان لابد من استخدامها وتفعيلها في التعليم حيث توفر بيئة تعلم جديدة تقضى على ثقافة التعلم في الفصول التقليدية كما تقدم أنشطه جديدة للتعلم ، لأنه يغير من طبيعة العلاقات الفيزيائية والتفاعلات بين المتعلمين والمعلمين وعناصر التعلم . هذا إلى جانب خفض تكلفته وتقديم خبرات مرنه ومناسبة للمتعلمين ودعم عدد كبير من الأنشطة وتلبيه حاجات كل متعلم وظروفه وترسيخ مفهوم التعلم الذاتي (جمال الدهشان ، ٢٠١٠) .

ومن أسباب استخدام الهاتف المحمول في عمليات التعليم والتدريب عده عوامل منها النمو المتزايد لاستخدام الأجهزة النقالة عموما والهواتف المحمولة على وجه الخصوص في العالم كله حيث زاد عدد مستخدميها بصورة كبيرة خاصة بعد إن أصبحت تقنية تلك الأجهزة رخيصة . فالواقع الحالي يشير إلى انه مع تنامي ثورة الاتصالات العالمية أصبح متاح لكل شخص امتلاك جهازه المحمول .

ويذكر عبد الحميد بسيونى (٢٠٠٧) أنه في عام ٢٠٠١ قامت العديد من مبادرات التعليم المتنقل لتطوير الاستخدام التعليمي للتكنولوجيا المتنقلة نظرا لما يلعبه التعلم المتنقل من دور كبير في زيادة فعاليه العملية التعليمية ، حيث أكدت عديد من الدراسات على تطوير استخدام الأجهزة المتنقلة اللاسلكية في التعليم عن بعد في أي وقت وفى أي مكان من خلال الرسائل النصية القصيرة أو المساعد الرقمي الشخصي في التدريب واستخدام تقنيات المحمول المتعددة من خلال الأجهزة المتنقلة ومن هذه الدراسات : دراسة "آلي" Ally(2005) ، ودراسة

يصء"فيلجون" Vilijon(2005) ، ودراسه "تريدويل" Treaduell(2005) ، ودراسه "تراكسلر" Traxler(2005) ، ودراسه "ثونتون وكريس" Thonton & Chris(2005) ، ودراسه "كيولسكا" Kukuls .

ومن الملاحظ أن نظم التعليم في مصر لا تناسب مطالب التربية في عصر المعلومات المتسارعه وكان لابد من الانطلاق لعصر يوجه أنظارة حول المتعلم ويوظف جميع المستحدثات التكنولوجية لصالحه في جميع المواد الدراسية المختلفة وتكون مستحدثات فعاله توصل المتعلم إلى درجه كبيرة من التحصيل والإتقان للمهارات المختلفة حتى يتحرر المتعلم من الروتين داخل الحجرات الدراسية والفصول التقليدية الخالية من أدوات تحفز المتعلم وتدعوه إلى سرعه التعلم والتحصيل .

ونظرا للتطور التكنولوجي المستمر في مجال تكنولوجيا المعلومات من حيث الأجهزة والبرمجيات والشبكات السلكية و اللاسلكية، وأيضا نظرا للتغيرات المجتمعية والتعليمية من حيث التواصل بين الجمهور من ناحية والمؤسسات سواء الاقتصادية أو التعليمية، دعت الحاجة إلي محاولة إيجاد وسائل أخري من الويب لتكون قادرة علي تلبية متطلبات المستخدمين وحاجاتهم لإبداء آرائهم ويصبح دور المستخدم ليس مجرد المتلقي للمادة المعروضة علي الإنترنت ، ولكن يكون دوره فعال وايجابي من حيث إعطائه الحق في إبداء الرأى والتعليق وعرض محتوياته الشخصية ،وبناء علي ما تقدم ظهر ما يعرف بالويب الاجتماعي أو ما يسمي بالويب 2.0 والذي أعطي الفرصة للمستخدمين للتواصل بشكل تفاعلي ثنائي الاتجاه فيما بينهم.

وكان من الضرورى توظيف تطبيقات الويب 2.0 في بيئات التعلم المتنقل لما لها من أثر في توفير درجة من التواصل ونقل الخبرات بين أطراف العملية التعليمية من المعلم والطالب والإدارة التعليمية ، كما أنها استخدمت كبيئات تعليمية موازيه في بعض المواقف لنقل المحتوي التعليمي خارج المؤسسة التعليمية وخلقت جوا من التفاعلية المطلقة بين أطراف العملية التعليمية.

وقد أستخدم كثير من المهتمين بتوظيف التقنيات الحديثه في التعليم كلا من التعلم المتنقل، وتطبيقات الويب 2.0 فى إكساب المهارات المختلفة للمتعلمين، ومن ثم هدف البحث الحالى إلى ضرورة تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 من أجل الإرتقاء بمستوى مهارات إنتاج القصص التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال حيث تعد القصص التفاعلية من أبرز أنواع أدب الأطفال، ومن مميزات القصص التفاعلية أنها تدخل في تعليم المناهج التعليمية و التربوية

كما تساعد في نمو الطالب من جميع جوانبه، فهي تشبع فضوله، و تغذي حواسه، وتفتح له آفاق المعرفة، وتنمي خياله، وتشبع حبه للتخيل، مما يوسع مداركه بالإضافة إلى غرس القيم و الاتجاهات المرغوبة، وتشكيل هوية الطالب العقائدية و القومية و الثقافية، و تنمية لغته : استماعا، وتحدثًا ، وقراءةً ، وكتابة وهذا من خلال المزج بين الصور والموسيقى والأسلوب الروائي والحركة والصوت معاً، وكذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على النصوص (نشوى رفعت، ٢٠١٥)

كما أوصت دراسة كلا من محمد عبد العاطى (٢٠١٣) ، أسعد على السيد (٢٠١١)، وفاء عبد السلام (٢٠١١) بأهمية تدريب وتنميه مهارات الطلاب على إنتاج القصص التفاعلية ويشير كلا من حميدة عبد المتعال (٢٠٠٣) ، إبراهيم أبو زيد (٢٠١٤) ، نشوى رفعت (٢٠١٥) على أنه بالرغم من أهميه القصص التفاعلية ومهاراتها إلا أن الطلاب يفتقرون لهذه المهارات مع العلم أن القصة التفاعلية لا تختلف عن القصة العادية إلا في استخدامها للكمبيوتر وتمثيلها عليه .

وهكذا ونظرا لوجود قصور وتدنى في مهارات إنتاج القصة التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال فقد إهتم البحث الحالي بتوظيف التقنيات الحديثه من خلال تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال جامعه المنصورة.

الإحساس بالمشكلة:

لقد نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال الإطلاع علي نتائج الدراسات السابقة والتي يمكن إيضاحها فيما يلي:

هدفت دراسة "جارادات" Jaradat,M. (2006) إلى ضرورة إستخدام التعلم المتنقل فى التدريب على قراءة وتعلم قواعد ومفردات اللغه الفرنسية داخل أو خارج الفصول الدراسية لطلاب المرحلة الجامعية ، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك فرق بين أداء الطلاب قبل وبعد إستخدام التدريب المتنقل وأن الطلاب قبل إستخدام تطبيقات الهواتف المتنقلة كانت اتجاهاتهم سلبيه تجاهه ولكن أظهر تحليل البيانات الكميه بأن اتجاهات الطلاب ارتفعت بشكل ملحوظ .

فى حين أن دراسة "زينب حسن الشربينى" (٢٠١٢) هدفت إلى التعرف على فعاليه تكنولوجيا التعلم المتنقل لتنميه مهارات أعضاء هيئه التدريس فى تصميم المحتوى الإلكترونى ، وأوصت الدراسه بضرورة تبنى أعضاء هيئه التدريس تكنولوجيا التعلم المتنقل لما لها من أهميه فى تنميه مهارات تصميم ونشر المحتوى الإلكترونى إلى جانب إستخدام

الأجهزة اللاسلكية لما تتيحه من اتجاهات إيجابيه فى التعليم .

كما هدفت دراسه "أمل محمد" (٢٠١٤) إلى تصميم برنامج قائم على التعلم المتنقل وتقصى فاعليتة فى تنميه مستويات التفكير الهندسى لدى الطلاب ، وأوصت الدراسه بتبنى التكنولوجيا السلكيه واللاسلكيه جنبا إلى جنب مع التدريس داخل قاعه التدريس إلى جانب توظيف مجموعه الخيارات والإمكانيات التى يمنحها التعلم المتنقل المختلط فى تدريس المهنه .

كما أن هناك القليل من الدراسات والبحوث التي تناولت تطبيقات الويب 2.0 ومن أهم هذة الدراسات:

دراسة "باريش جولاند" Barish Golland,And (2011) والتي هدفت إلى استكشاف المزيد من تطبيقات التعليم باستخدام الأيباد لصغار السن الذين يتحدثون اللغه الإنجليزية كلغة ثانيه وذلك عن طريق أنشطه فرديه أو جماعية، وأوصت الدراسة بضرورة تفعيل تطبيقات الهواتف المتنقله والإستفاده منها فى دعم اللغه الإنجليزية وإجراء المزيد من الدراسات عن تطبيقات الويب 2.0 .

وأكدت دراسة "ديمربليك" Demirbilek (2010) على وجود قصور فى إستخدام تطبيقات الويب 2.0 من قبل المتعلمين ، وأوصوا بضرورة توظيف التعلم المتنقل وتطبيقاتة المختلفة فى عمليتي التعليم والتعلم حيث أصبحت هذة التطبيقات أكثر استخداما بما تقدمه من أدوات مساعده لعمليتي التعليم والتعلم .

وهناك العديد من الدراسات التي تناولت القصص التفاعلية حيث أنها من أهم أنواع القصص تأثيرا علي الأطفال ومن أهم هذة الدراسات:

دراسه "وفاء عبد السلام" (٢٠١١) هدفت إلى التحقق من فاعليه القصص الإلكترونية التفاعلية فى تنمية الوعى السياسى لدى أطفال الحلقه الأولى من التعليم الأساسى وتزويد المهتمين بتربيه الأطفال ببرنامج قصصى إلكترونى تفاعلى متعدد الوسائط ، وتوصلت الدراسه إلى مدى فعاليه القصص الإلكترونيه فى تنميه الوعى السياسى لدى أطفال الحلقه الأولى من التعليم الأساسى .

فى حين هدفت دراسه "سمر سامح" (٢٠١٢) إلى قياس مدى فاعليه القصص التفاعليه المطورة فى تنميه مهارات القراءه الإلكترونيه فى اللغه العربيه لتلاميذ الصف الخامس الإبتدائى ، وتوصلت الدراسه إلى الأثر الإيجابى للقصص التفاعليه المطورة فى تنميه مهارات القراءة الإلكترونيه لدى الطلاب .

كما أكدت دراسه "إبراهيم أبو زيد" (٢٠١٤) على تصميم وحدات تعليمية فى

التربية الحركية قائمه على الصور والقصص التفاعليه الحركية لمرحله رياض الأطفال من (٤_٦) سنوات ، وتوصلت الدراسه إلى فعاليه برنامج الوحدات الدراسية القائم على القصص التفاعليه فى زيادة كفاءة الأطفال فى تأدية المهارات الحركية الأساسية إلى جانب زيادة حصيلة المعلومات والمعارف والمفاهيم لدى الطلاب من خلالها .

وقد قامت الباحثة بدراسة إستكشافية هدفت للتعرف علي مدى توافر مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال، وذلك من خلال تطبيق بطاقة ملاحظة علي عينة من طالبات رياض الأطفال.

وقد تبين من هذة الدراسات والبحوث السابقة وجود قصور وتدني في مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال، هذا بالإضافة إلى الإطلاع علي نتائج بطاقة الملاحظة لمهارات إنتاج القصص التفاعلية حيث وجد تدني ملحوظ في نتائج الطالبات.

مشكلة البحث:

تمثلت مشكله البحث الحالي في وجود تدني وقصور في مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال، ويتم معالجه هذا القصور من خلال الإجابة على الأسئلة التالية:

١. ما مهارات إنتاج القصص التفاعليه الواجب توافرها لدى طالبات رياض الأطفال ؟
٢. ما معايير تصميم بيئه تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال ؟
٣. ما التصميم التعليمى لبيئة التعلم المتنقل القائمة على تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال ؟
٤. ما أثر تصميم بيئه تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنميه مهارات إنتاج القصص التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال ؟
٥. ما أثر تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 علي جودة المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال؟

أهداف البحث :

هدف البحث بشكل رئيسي إلى الكشف عن فاعلية تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

أهميه البحث:

١. توجيه القائمين على البحث بأهمية إستخدام تكنولوجيا الاتصال اللاسلكية فى التعليم وخاصة الهواتف المتنقله وتطبيقاتها المختلفة .
٢. يعد البحث الحالي واحد من الأبحاث القائمة علي تبني أحد نماذج التصميم التعليمي للتعلم الإلكتروني النقال وتطبيقه في البحوث التي تهتم بتكنولوجيا التعليم.
٢. زيادة الإهتمام بدراسة القصص التفاعلية عموما ومحاولة تأكيد دورها في التغلب علي الصعوبات التي تواجة تدريس قصص الأطفال في الروضات.
٣. معالجه الكثير من أوجه القصور فى مهارات إنتاج القصه التفاعليه فى ظل المستحدثات التكنولوجية.

حدود البحث : تتمثل حدود البحث الحالي في:

١. طالبات رياض الأطفال الفرقة الثالثة شعبة عامة– كلية رياض الأطفال – جامعة المنصورة، مع التأكيد علي أن التعلم والدعم غير مرتبط بحدود مكان.
٢. تطبيقات الويب 2.0 ومنها: Facebook، Youtube Education،Twitter، Blogs.
٣. البرنامج المستخدم لإنتاج القصة التفاعلية وهو: برنامج Photo story3 الذي يتميز بالبساطة في الإستخدام، وإنتاج قصص الفيديو المثيرة التي تجذب إنتباة أطفال الروضة وتثري تعليمهم.

منهج البحث :

سوف يتبع البحث الحالي:

١. **منهج المسح الوصفي :** يستخدم فى وصف وتحليل أدبيات المجال لإعداد الإطار النظري والبحوث والدراسات السابقه ذات الصلة بمشكله البحث ، وتحليل المهارات المرتبطة بإنتاج القصه التفاعليه ، ووصف وبناء أدوات البحث ، وفى تفسير ومناقشه النتائج .
٢. **المنهج التجريبى :** يستخدم المنهج التجريبي لتحديد مدى فاعليه المتغير المستقل (تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0) على المتغير التابع وهو (مهارات إنتاج القصه التفاعليه).

متغيرات البحث :

إقتصر البحث الحالى على المتغيرات الآتية:

أولا: المتغير المستقل وهو تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0.

ثانيا: المتغيرات التابعة وهى : مهارات إنتاج القصص التفاعلية.

التصميم التجريبي للبحث :

فى ضوء طبيعة البحث وقع اختيار الباحثة على التصميم شبة التجريبي المعروف باسم (تصميم البعد الواحد) ذو مجموعتين

تجريبيتين لمتغير مستقل واحد مقدم بنمطين مع القياس القبلي والبعدى (فؤاد أبو حطب ، أمال صادق ، ١٩٩١ ، ٣٩٧) .

أدوات البحث :

للإجابة عن أسئلة البحث السابقه إستخدم البحث الحالى الأدوات الآتية :

١. اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات إنتاج القصه التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال.
٢. بطاقة ملاحظه لقياس الجوانب الأدائية المرتبطة بمهارات إنتاج القصه التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال.
٣. بطاقة تقييم المنتج النهائي وذلك لتقييم جوده إنتاج القصه التفاعليه التى أنتجتها طالبات رياض الأطفال .

فروض البحث :

يسعى البحث الحالى للتحقق من صحة الفروض الآتية :

١. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الأولي فى كل من التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى .
٢. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الأولي فى كل من التطبيق القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى.
٣. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الثانية فى كل من التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى .
٤. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الثانية فى كل من التطبيق القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى .
٥. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى ، والمجموعة التجريبية الثانية فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح المجموعه التجريبية الثانية .

٦. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى، والمجموعة التجريبية الثانية فى التطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح المجموعه التجريبية الثانية .

٧. يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى، والمجموعة التجريبية الثانية فى التطبيق البعدى لبطاقة تقييم جوده المنتج النهائي (القصه التفاعليه) لصالح المجموعه التجريبية الثانية.

مصطلحات البحث :

إشتمل البحث الحالي علي المصطلحات الآتية:

التعلم المتنقل :

يعرفه محمد عطية خميس (٢٠١١) بأنه عمليه توصيل المحتوى الإلكترونى ، ودعم المتعلم وإدارة التعلم والتفاعلات التعليميه عن بعد في أى وقت وفى أي مكان بإستخدام أجهزة رقميه محمولة وتكنولوجيات الاتصال اللاسلكي.

ويمكن تعريفه إجرائيا فى البحث الحالى بأنه:

نظام تعلمي إلكترونى يقوم على أساس توظيف الأجهزة الرقميه اللاسلكية الصغيرة مثل الهواتف المتنقله ، والهواتف الذكية حيث أنه يخلق فرصا عديدة لإحداث التفاعل وإجراء التعليم التعاوني بين طالبات رياض الأطفال مع بعضهم البعض ،وبينهم وبين المعلم إلى جانب إمكانية التواصل السريع مع شبكه المعلومات فى أى وقت وفى أى مكان وذلك حتى يتحرر المتعلم من الروتين داخل الحجرات الدراسية والفصول التقليديه وذلك لإكتساب مهارات إنتاج القصص التفاعلية.

تطبيقات الويب 2.0 :

عرفها تيم أوريلي(٢٠٠٥) O'Reilly بأنها مجموعة من المواقع والخدمات والتطبيقات التي تتوافر فيها عدد من الخواص منها: توفير قدر عالي من التفاعلية مع المستخدم، ومشاركة المستخدم في إثراء المحتوى بالإضافة والتعديل، وامكانية توصيف المحتوى لفرزه وترتيبه للرجوع إليه لاحقا والاستفادة منها مما يجعلها تَتضمّنُ تأكيدا متزايدا على وجود مستخدم منتج للمحتوى وللبياناتَ ، ومشاركة المحتوى وجُهد تعاوني، باستعمال البرامج المختلفة

ويمكن تعريفها إجرائيا فى البحث الحالى بأنها :

عبارة عن التطور التقني والجيل الثاني من مواقع وخدمات الإنترنت والتي عملت علي

تحويل الإنترنت إلي منصة تشغيل للعمل بدلا من كونها مواقع فقط وتعتمد في تكوينها علي الشبكات الاجتماعية Social Network ومن مكوناتها المدونات Blogs، والويكي Wikis ، واليوتيوب Youtube وغيرها.

القصة التفاعلية :

عرفتها فاطمة البريكى (٢٠٠٨) بأنها نوع من أنواع الأدب الذي يوظف معطيات التكنولوجيا الحديثه فى تقديم نوع أدبي جديد ، يجمع بين الأدبية والإلكترونية ولا يمكن أن يتأتى لمتلقيه إلا عبر الوسيط الإلكترونى أى من خلال الشاشة الزرقاء ولا يكون هذا الأدب تفاعليا إلا إذا أعطى المتلقي مساحه تعادل أو تزيد عن مساحه المبدع الأصلي للنص .

ويمكن تعريفها إجرائيا فى البحث الحالى بأنه:

شكل مبدع من روايه تدور حول حدث أو شخص أو مكان يمكن أن تكون حقيقية أو خياليه ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو في بيئة تعلم متنقل ما قائمة علي تطبيقات الويب 2.o لتبادل المعلومات والتعاون في إنتاج هذة القصص التفاعلية وذلك لخدمه أغراض تربويه وتحقيق أهداف منشوده داخل العمليه التعليميه.

الإطار النظري:

يتناول هذا البحث ثلاث محاور رئيسية حيث يشتمل المحور الأول علي بيئة التعلم المتنقل، ويتضمن المحور الثاني تطبيقات الويب 2.0، ويتضمن المحور الثالث مهارات إنتاج القصص التفاعلية ، وفيما يلي عرض لهذة المحاور:

المحور الأول: التعلم المتنقل Mobil Learning

إن التعلم المتنقل والذي يتم من خلال الهواتف المتنقلة يعد ترجمة حقيقية وعملية لفلسفة التعليم من بعد حيث يتابع المتعلم تعلمة حسب طاقتة وقدرتة وسرعة تعلمة في أى مكان (الدهشان ويونس،٢٠٠٩)، كما أنة من خلالة يمكن التغلب علي مشكلات التعليم التقليدى، مثل محدودية فرص التعليم، نقص الموارد المالية لتقديم تعليم جديد، تقلص مصادر التمويل التقليدية، فقر المكتبات إلى الكتب والدوريات الحديثة، حيث يستطيع الطالب من خلال الإشتراك في خدمة الإنترنت عبر الهاتف الإتصال بالموارد التعليمية وغيرها.

وتري الباحثة أن التعلم المتنقل يمكن المتعلمين من تقديم التغذية الراجعة بالشكل السليم وتزويدهم بتوجيهات تشخيصية وعلاجية عن ما يمكن تحسينة وما يمكن تعلمة في المستقبل، كما أنة يزيد من الدافعية والإلتزام الشخصي للمتعلم تجاة التعلم.

مميزات إستخدام التعلم المتنقل في العملية التعليمية:

تعد معظم الأجهزة المتنقلة مفيدة في التعليم والتدريس وتسهيل مهام المعلم وتعد أيضا أدوات مساعدة للتعلم بالنسبة للطلاب وقد وضح كل من (أماني عوض،٢٠١١) (رامي إسكندر، رنا حمدي،٢٠١٣)، (Traxler,2009)، (الدهشان ويونس ، ٢٠٠٩) ، (محمد الحمامى ، ٢٠٠٦)، أهم تلك المميزات كما يتضح فيما يلي :

١. يمكن من خلال الأجهزة المتنقلة بث المحاضرات والمناقشات مباشرة إلى الطلاب مهما كان مكان تواجدهم لتسهيل عمليات التفاعل بين المتعلمين وبعضهم البعض من ناحية والمعلم من ناحية أخرى.
٢. تمكن الأجهزة المتنقلة المعلمون من استعراض واجبات عمل الطلاب إلى جانب تقويم نتائج المتعلمين لتلك الواجبات والأعمال هذا بالإضافة إلى تدوين الملاحظات باليد من خلال SMS أو بالصوت.
٣. يساعد على تحقيق نوع من التواصل المباشر بين أطراف العملية التعليمية الطالب والمؤسسة التعليمية وأولياء الأمور،حيث من الممكن للأهل أن يتسلموا متابعة دوريه لنتائج أبنائهم وتطور مستواهم أو بعض التنبيهات الطارئة حول تغيب أو تأخر أبنائهم من حضور الدروس.
٤. إن الألفة التى يشعر بها المتعلم تجاه جهازه المتنقل تساعده في التغلب على الرهبة تجاه استخدام التقنية.
٥. إن استخدام الأجهزة المتنقلة يضمن مشاركة أكبر للطلاب في التعلم المتنقل عبر الأجهزة التى يستخدمونها.
٦. يساعد استخدام التعلم المتنقل على إضفاء المزيد من الحيوية والجذب للمادة العلمية وبيئة التعلم.
٧. تمكن أطراف العملية التعليمية من المشاركة في تنفيذ العمليات والمهام في صورة جماعية.
٨. يتيح التعلم المتنقل فرصا عظيما لمن تقف الأعباء المادية عائقا أمامهم ، كما أنه يقدم فرصا لمن يقيمون في أمكنة نائية تعوق تحديات البينة التحتية.
٩. يوفر مساحة واسعة من القدرة والمرونة تمكن الطالب من متابعة عملة في أي زمان وفي أي مكان.
١٠. يمكن للطلاب استقبال الإعلانات أو القرارات الإدارية المستعجلة كإلغاء موعد امتحان أو اعتذار عن حصة ما ، أو تقديم موعد تسليم المشاريع الطلابية.

١١. توفير استخدام خدمات الرسائل القصيرة SMS للحصول على المعلومات بشكل أسهل وأسرع من المحادثات الهاتفية أو البريد الإلكتروني مثل جداول مواعيد المحاضرات أو جداول الاختبارات وخاصة مع إجراء تعديلات طارئة على هذة الجداول.

خصائص التعلم المتنقل:

تتمثل أبرز تلك الخصائص فيما يلي (الدهشان ويونس،٢٠٠٩)، (محمد عطية خميس،٢٠١١)، ، (عائد الربيعي،٢٠١٠):

١. التعلم المتنقل يتم في كل وقت وفى كل مكان.
٢. الأجهزة المحمولة المتنقلة بصفه عامة تكون أخف وزنا ، وأصغر حجما ، وأسهل حملا.
٣. التواصل السريع مع شبكة المعلومات الدولية.
٤. التعلم الحواري حيث لا يقتصر الحوار بين المعلم والمتعلم ، وإنما يشمل أيضا بين المتعلمين بعضهم بعضا.
٥. أن التكلفة لهذه التقنية منخفضة نسبيا وهى رخيصة ومتداولة.
٦. التفاعلية في عملية التعلم ؛ حيث يعطيهم درجة من الحرية المناسبة للتحكم في التعليم ، والمشاركة النشطة .
٧. الحصول والوصول إلى المعلومات والخبرات التعليمية بصورة أسرع من الوسائط الأخرى سواء تعلق الأمر بخدمات الإنترنت أو حتى تبادل الرسائل بين المتعلمين أنفسهم أو بينهم وبين المعلم..

ومما سبق يتضح مدى أهمية التعلم المتنقل في التعليم حيث أنة شكل جديدا من أشكال التعلم عن بعد والذي ينمو بصفة منتظمة ومتسارعة .

وفي المحور التالي سوف يتم عرض تطبيقات الويب 2.0 والتي يتم توظيفها في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية.

المحور الثاني: تطبيقات الويب Web2.0 applicatio

تطبيق الويب هو تطبيق حاسوبي أو برنامج يمكن الوصول إليه واستخدامه من خلال متصفح الويب، أو من عبر شبكة حاسوب مثل الإنترنت أو الإنترانت، تبرمج تطبيقات ويب بواسطة لغات برمجة أول لغات وصفية تدعمها متصفحات الويب، مثل إتش تي إم إل وغيرها. Ajax، أجاكس JAVA، جافا Java Script، جافا سكربت HTML،

حيث تعرف تطبيقات الويب 2.0 Richard MacManus بأنها منصة تشغيل لوسائط الإعلام الجديدة تعمل علي تطوير البرامج Software Development يمكن أن تصل إلي

مجالات عديدة تعليمية وادارية وتجارية **(شبكة التدريب عن بعد،٢٠٠٩).**

والويب 0.2 هي أكثر من مجرد صفحات ويب ديناميكية، فهي تمثل شبكة اجتماعية وذات اعتمادية أكبر على المستخدمين، والمستخدمين هنا هم مستخدمي خدمات ويب الجديدة المتطورة والتي أنشأها خبراء الشبكة. وتعريف الموقع في ويب 0.2 هو موقع بني باستخدام عدد من تكنولوجيات ويب 0.2 الحديثة.

أمثلة لأدوات الويب 2.0:

- المدونات Blogs .
- التدوين المصغر(موقع Twitter).
- التدوين الصوتي البودكاست (Podcast).
- الفيسبوك (FacebooK).
- مساحات الويكي (Wiki).
- المفضلات الاجتماعية (Social bookmark).
- تشارك الصور الشفافيات (Slide Share).
- تشارك الخرائط (Sharing Map).
- تشارك الأحداث (Google Calendar).
- تشارك الموسوعات تشارك الموسوعات (Cyclopedias).
- ملقم موجز الأخبار (RSS).
- تشاركات لقطات الفيديو مواقع يوتيوب .

المحور الثالث: القصص التفاعلية Interactive Storytelling

تعد القصة التفاعلية تغييرا نموذجيا فى مجال التعليم حيث تنقل الطريقه التقليدية فى الشرح خاصة مع الأطفال إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل الفهم والإبداع حيث تقدم للأطفال المعلومة من خلال برامج متكاملة بالرسوم بأزهي الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية ومن ثم فإن للقصص التفاعلية العديد من المزايا التي تؤثر على العملية التعليمية بكل جوانبها وذلك من خلال (فوزى الشربينى،عفت الطناوى،٢٠١٦):

١- تقديم المعلومات بشكل مبسط ودقيق والتي تعتمد على الصوت والصورة والحركة والموسيقي والألوان .

٢- تتسم القصة التفاعلية بإمكانية إبتكار حياة من نوع ما بحيث تمتاز هذة الحياة بالتشويق من خلال الصور المتحركة التي تساعدة على فهم واستيعاب العلاقة بين الأسباب والنتائج وتعلم ترتيب الأفكار.

٣- تعمل على تنمية مهارات النقد والتحليل والإستنتاج لدى المتعلم .

٤- تنمي القدرة على التنبؤ والتفسير من خلال المشاهد والإستماع إليها وفهم مضمونها وإستيعابها.

٥- تستخدم فى تنميه المفاهيم، ولها دور كبير فى توضيحها وتفسيرها وشرح أبعادها.

٦- تساعد على إستثارة دافعية المتعلم نحو موضوع التعلم، وإثارة التحدي والخيال لدية، وجذب انتباهه، ومخاطبتها لأكثر

من حاسة مما يثير إهتمام المتعلم ويزيد من تركيزة أثناء التعلم.

٧- تساعد عناصر القصة التفاعلية على تقوية ذاكرة المتعلم وزيادة قدرتة على الفهم، من خلال ترتيب أحداث القصة والأمثلة المتنوعة والتدريبات المتعددة وأشكال التفاعلات التي تحدث فى البرمجية.

مكونات القصص التفاعلية:

١- **وجهة النظر:** لكل قصة فكرة وموضوع ورسالة معينة يريد المؤلف أن يرسلها إلى المستمع.

٢- **بنية القصة أو السؤال الدرامي:** ويعبر هذا المكون عن الحبكة التي تساعد على جذب إنتباة المستمع.

٣- **المحتوى الإنفعالي (العاطفي):** حيث تتعامل القصة مع المشاعر الإنسانية المختلفة وفقا لأحداث القصة.

٤- **الصوت:**يمثل تنوع نبرات الصوت بإختلاف الشخصيات وإختلاف شدتة تبعا للإنفعالات والمواقف المتنوعة.

٥- **الموسيقى التصويرية:** تمثل الموسيقي أو المؤثرات الصوتية قوة كبيرة فى إستثارة المشاعر والأحاسيس.

٦- **الإقتصاد فى تفاصيل القصة:** يستخدم أقل قدر من التعليقات الصوتية أو الحوار بما لا يخل المعنى.

٧- **الإيقاع العام للقصة:** ينبغي عرض أحداث القصة وفق معدل سرعة أو بطء مناسب لطبيعة كل مشهد.

٨- **إعداد سيناريو مصور لجميع مشاهد القصة:** يوضح فية العناصر البصرية والصوتية بكل منها.

دور طالبات رياض الأطفال فى تقديم وتصميم وإنتاج القصص التفاعلية:

يختلف دور المعلم فى القصة التفاعلية عن دورة فى القصة التقليدية، فالمعلم فى القصة التقليدية يقوم برواية القصة، وسرد أحداثها، كما أنة فى بعض الأحيان يقوم بتمثيل شخصيات القصة وأخذ أحد أدوارها، وهنا يمكن أن يختلف أسلوب وشكل عرض القصة وذلك حسب إمكانيات وقدرات المعلم، فدورة فى القصة التقليدية أساسي، أما فى القصة التفاعلية فدورة مساعد؛ حيث يقوم بالتوجية والمتابعة للتلاميذ وإرشادهم فهم مشاركين أساسين، وأحداث القصة تكتب من خلال ما مر بة التلميذ من خبرات قدمت لة.

ومن ثم فإن القصة التفاعلية تعتبر نموذج من نماذج التعلم الإلكتروني إذا ما وضعنا فى عين الإعتبار مجموع ما تكونة القصة التفاعلية من نوذج متكامل يعتمد على تقديم الأفكار والمعلومات للمتعلم مرة واحدة بحيث تكون مدعمة بالوسائط المتعددة التي قد تكون

على هيئة صور أو أفلام سينمائية أو محاكاة أو فى صورة مصحوبة بالأمثلة والصور.

إجراءات البحث

ينتمى هذا البحث إلى فئة الأبحاث التي تهدف إلى بحث أثر متغير مستقل علي متغير تابع ، والمتغير المستقل هو تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0، والمتغير التابع هو مهارات إنتاج القصص التفاعلية، ولذلك فإن المنهج التجريبي يعد أكثر المناهج مناسبة، بالإضافة إلى منهج المسح الوصفي في إعداد قائمة أهداف البرنامج المقترح، وقائمة مهارات إنتاج القصص التفاعلية، و**يسير البحث وفقا للإجراءات التالية:**

أولا: بناء قائمة مهارات إنتاج القصص التفاعلية بإستخدام برنامج Photo story3 **:**

قامت الباحثة بتحليل الدراسات والبحوث التربوية السابقة والتي تناولت مهارات إنتاج القصص التفاعلية، حيث تم إشتقاق مهارات إنتاج القصص التفاعلية بحيث تتصمن القائمة في صورتها الأولية علي (١٠) مهارات رئيسية، (٧٦) مهارة إجرائية، وللتأكد من صدق القائمة تم عرضها علي مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق التدريس، وتم إجراء التعديلات المطلوبة حتي تصل القائمة لصورتها النهائية.

ثانيا: بناء قائمة معايير تصميم بيئة التعلم المتنقل:

قامت الباحثة بإشتقاق قائمة معايير التصميم التعليمي لبيئة التعلم المتنقل القائمة علي تطبيقات الويب 2.0 من البحوث والدراسات السابقة، بالإضافة إلى المواقع الإلكترونية، حيث تتضمن القائمة في صورتها الأولية علي (١٤) معيار رئيسي، (٦٠) مؤشر فرعي.

وللتاكد من صدق القائمة قامت الباحثة بعرضها علي مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم، وتم إجراء التعديلات المطلوبة حتي تصل القائمة إلى صورتها النهائية.

ثالثا: بناء نموذج مقترح من قبل الباحثة لتصميم بيئة التعلم المتنقل القائمة علي تطبيقات الويب 2.0 :

توصلت الباحثة إلى تصور مقترح لنموذج تصميم برنامج تعليمي عبر الإنترنت يتماشي مع طبيعة هذا البحث، ويتكون هذا النموذج من خمسة مراحل رئيسية، وكل مرحلة من هذة المراحل تتكون من مجموعة من الخطوات

١- مرحلة التحليل Analysis:

وتتضمن تحديد خصائص الطالبات، وتحديد الحاجات التعليمية، ودراسة الموارد والمصادر التعليمية.

٢- مرحلة التصميم Design:

وتتضمن الخطوات الفرعية في ضوء المعلومات التي توصلت إليها الباحثة من مرحلة التحليل، حيث قامت الباحثة ببناء قائمة الأهداف التعليمية لتصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية، والتي بلغت (٥) أهداف عامة، (٣٧) هدف سلوكي، وتم تحديد عناصر المحتوي طبقا للأهداف التعليمية ، كما تم بناء الإختبار محكي المرجع، وإختيار الوسائط المتعددة، والأنشطة التعليمية، وتصميم السيناريو التعليمي للبيئة وأساليب الإبحار وواجهة التفاعل مع البرنامج.

٣- مرحلة الإنتاج:

وفيها يتم ترجمة ما سبق عرضة في التصميم إلى واقع عملي وتحويلها من صورة ورقية إلى برنامج حقيقي مراد تطبيقة علي عينة الدراسة، حيث يتم فيها تحديد متطلبات الإنتاج من برامج وأجهزة، والحصول علي المواد والوسائط التعليمية التي تم إختيارها في مرحلة التصميم،ورقمنة عناصر الوسائط المتعددة وتخزينها، وإختيار لغة البرمجة المناسبة، وتأليف البرنامج وتنفيذ السيناريو المعد وفقا لنموذج التصميم التعليمي المقترح من قبل الباحثة.

٤- مرحلة التقويم:

حيث تهدف هذة المرحلة إلى تجريب وتقويم المنتج ميدانيا وفق لمعايير متفق عليها مسبقا من قبل المتخصصين، وتطبيق أدوات القياس والمعالجة الإحصائية لتحليل النتائج ومناقشتها وتفسيرها لتحديد مواطن القوة والضعف لإتخاذ قرار بشأن الإستخدام أو المراجعة، وقد تم ذلك علي مرحلتين هما:

- **التقويم البنائي بصورة مصغرة:** حيث قامت الباحثة بعرض البرنامج علي مجموعة من المحكمين والخبراء المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء أرائهم ،وقد إتفقوا بنسبة (١٠٠%) علي توافر كافة المعايير الخاصة بإنتاج وتصميم البرامج وذلك من ناحية إختيار الألوان، الخلفيات، وتفعيل أزرار الإبحار في البرنامج، ووضوح النصوص ودقة الصور ونقائها، ومن ثم أصبح البرنامج في صورتة النهائية القابلة للتطبيق.
- **التقويم النهائي بصورة موسعة:** وهي التجريب الفعلي علي عينة البحث وهي عينة من (١٠) طالبات من كلية رياض الأطفال –جامعة المنصورة، ثم قامت الباحثة بتطبيق الإختبار القبلي ثم الإختبار البعدى.

٥- مرحلة التطبيق:

وفيها تم الإستخدام الميداني والمتابعة والتقويم المستمر،وأثناء الخطوات جميعها كانت المراجعة والتعديل المستمر.

رابعا: أدوات البحث:

في هذة الخطوة تم تصميم أدوات البحث المناسبة للأهداف التعليمية لتصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية ،وهي إختبار تحصيلي لقياس مهارات إنتاج القصص التفاعلية ، بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لإنتاج القصص التفاعلية بإستخدام برنامج Photo story3، بطاقة تقييم المنتج للقصة التفاعلية.

أولا: إختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية في إنتاج القصص التفاعلية:

١- تحديد الهدف من الإختبار التحصيلي:

يهدف هذا الإختبار إلي قياس مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

٢- إعداد جدول المواصفات الخاص بالإختبار:

قامت الباحثة بتحديد الأوزان النسبية لموضوعات المحتوي التعليمي، وذلك عن طريق تصميم جدول مواصفات إختبار مهارات إنتاج القصص التفاعلية.

٣- تحديد نوع مفردات الإختبار وصياغتها:

قامت الباحثة بصياغة مفردات الإختبار والتي بلغت (٧٤) سؤالا من نوع أسئلة إختيار من متعدد، وراعت عند صياغتها لمفردات الأسئلة أن تصاغ بأسلوب سهل، وألا تحتمل أكثر من إجابة، وألا يكون الإجابة واضحة وسهلة الإكتشاف ، وأن تكون خالية من الأخطاء اللغوية.

٤- وضع نظام لتقدير درجات الإختبار:

تحصل الطالبة علي درجة واحدة لكل مفردة تجيب عنها إجابة صحيحة ، وصفر عل كل مفردة تجيب عنها إجابة خاطئة، أو تتركها بدون حل، وبذلك تكون الدرجة الكلية للإختبار(٧٤) درجة.

٥- وضع تعليمات الإختبار:

تم وضع تعليمات الإختبار قبل البدء في الإختبار وتم التأكد من إستيعاب الطالبات لها.

٦- ضبط الإختبار:

قامت الباحثة بضبط الإختبار وذلك للتأكد من صلاحيتة للتطبيق، وذلك من خلال:

حساب صدق إختبار القصص التفاعلية:

وذلك بعد الإنتهاء من إعداد الصورة الأولية للإختبار تم عرضة علي مجموعة من المحكمين والخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس، ثم إجراء

التعديلات والوصول إلى الصورة النهائية للإختبار.

حساب ثبات إختبار مهارات إنتاج القصص التفاعلية: قامت الباحثة بالتأكد من ثبات إختبار مهارات إنتاج القصص التفاعلية ، بحساب معامل الثبات (ألفا- α) كرونباخ ، وذلك علي درجات التطبيق البعدى.

ثانيا: بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لإنتاج القصص التفاعلية بإستخدام برنامج Photo story3:

١- تحديد الهدف من البطاقة

تهدف بطاقة الملاحظة إلى قياس الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصة التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

٢- صياغة مفردات البطاقة

حيث قامت الباحثة بتصنيف بنود البطاقة وصياغتها، بحيث تتضمن البطاقة (١٠ مهارات رئيسية)، (٧٦ مهارة فرعية).

٣- ضبط بطاقة الملاحظة:

قامت الباحثة بضبط بطاقة الملاحظة وذلك للتأكد من صلاحيتها للتطبيق، وذلك من خلال:

حساب صدق بطاقة الملاحظة لأداء الطالبات :وذلك بعد الإنتهاء من إعداد الصورة الأولية للبطاقة تم عرضة علي مجموعة من المحكمين والخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس، ثم إجراء التعديلات والوصول إلى الصورة النهائية للبطاقة.

حساب ثبات البطاقة: قامت الباحثة بالتأكد من ثبات بطاقة ملاحظة أداء الطالبات في إنتاج القصص التفاعلية ، بحساب معامل الثبات (ألفا- α) كرونباخ ، وذلك علي درجات التطبيق البعدى.

ثالثا: بطاقة تقييم المنتج (القصة التفاعلية):

١- تحديد الهدف من البطاقة:

تهدف هذة البطاقة إلي قياس المستوى الأدائي للطالبات في مهارات تصميم القصص التفاعلية.

٢- صياغة مفردات البطاقة:

تم صياغة بنود البطاقة في ضوء المحاور التالية:

- التصميم المهاري للقصة التفاعلية، ويتفرع منها (٢٠ بندا فرعيا).
- التصميم التربوي للقصة التفاعلية، ويتفرع منها (١٠ بنود فرعية).

٣- تحكيم البطاقة وصياغتها في صورتها النهائية:

قامت الباحثة بعرض بطاقة تقييم المنتج بعد صياغتها علي مجموعة من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم، والبرمجة، وطرق التدريس لإبداء الرأى فيها، ومن ثم قامت الباحثة بصياغة البنود الرئيسية لبطاقة تقييم المنتج، وضبط

الصياغة اللغوية، وحذف ما إتفق علية الخبراء، وإضافة ما يستحق الإضافة، وتم صياغة بنود البطاقة في صورتها النهائية.

خامسا: عينة البحث:

تم إختيار عينة البحث من طالبات رياض الأطفال–جامعة المنصورة وعددهم (٤٠) طالبة.

سادسا: منهج البحث والتصميم التجريبي:

إستخدم البحث الحالي منهج المسح الوصفي ويستخدم فى وصف وتحليل أدبيات المجال لإعداد الإطار النظري والبحوث والدراسات السابقه ذات الصلة بمشكله البحث ، وتحليل المهارات المرتبطة بإنتاج القصه التفاعليه ، ووصف وبناء أدوات البحث ، وفى تفسير ومناقشه النتائج، والمنهج التجريبى والذي يستخدم لتحديد مدى فاعليه المتغير المستقل (تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0) على المتغير التابع وهو (مهارات إنتاج القصه التفاعليه) لتحقيق أهداف البحث .

وإستخدم البحث الحالي التصميم شبة التجريبي المعروف باسم (تصميم البعد الواحد) ذو مجموعتين تجريبيتين لمتغير مستقل واحد مقدم بنمطين مع القياس القبلي والبعدى (فؤاد أبو حطب ، أمال صادق ، ١٩٩١ ، ٣٩٧).

عرض نتائج البحث ومناقشتها:

للإجابة عن السؤال الأول والذي ينص علي: "**ما مهارات إنتاج القصص التفاعلية الواجب توافرها لدى طالبات رياض الأطفال؟**" قامت الباحثة بإعداد قائمة بمهارات إنتاج القصص التفاعلية، وتم عرضها علي مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم وطرق التدريس ثم إجراء التعديلات المطلوبة، والتوصل إلى الصيغة النهائية لقائمة المهارات

للإجابة عن السؤال الثاني والذي ينص علي: "**ما معايير تصميم بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال؟**" قامت الباحثة بالإطلاع علي الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت معايير تصميم بيئة التعلم المتنقل وتوصلت إلى قائمة بمعايير تصميم بيئة التعلم المتنقل المقترحة، وتم عرضها علي مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم وعلوم الحاسب الآلي، ثم إجراء التعديلات المطلوبة، والتوصل إلى الصيغة النهائية لقائمة المعايير.

للإجابة عن السؤال الثالث والذي ينص علي: "**ما التصميم التعليمي لبيئة التعلم المتنقل المقترحة القائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنمية مهارات إنتاج القصص**

التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال" قامت الباحثة بدراسة مجموعة من نماذج التصميم التعليمي، وفي ضوء ذلك قامت الباحثة بتصميم نموذج يتناسب مع طبيعة البحث الحالي لبناء البرنامج المقترح في ضوء السيناريو المعد.

للإجابة عن السؤال الرابع والخامس والذي ينص علي: **ما أثر تصميم بيئه تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0 لتنميه مهارات إنتاج القصص التفاعليه لدى طالبات رياض الأطفال** ؟ فقد تمت الإجابة عليه من خلال إختبار صحة الفروض الإحصائية للبحث من خلال إستخدام إختبار اختبار مان–ويتنى (Mann –Whitney U) للعينات المستقلة، وإختبار ويلكوكسون لإشارة الرتب (Wilcoxon signed-rank test) للعينات المرتبطة وذلك بواسطة مجموعة برامج الحزم الإحصائية (SPSS) إصدار (Ver.21).

والجزء التالي يبين صحة الفروض البحثية:

بالنسبة للفرض الأول ونصة:

يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الأولي(بيئة التعلم المتنقل) فى كل من التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى .

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار ويلكوكسون) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطي القياسين (القبلي–البعدي) وكذلك كما يوضحة الجدول (١):

جدول (١): قيمة z ودلالتها الإحصائية لاختبار (ويلككسون لإشارات الرتب) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى فى التطبيقين القبلى والبعدى للاختبار التحصيلى ككل وأبعادة الفرعية

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
التذكر	السالبة	1	9.50	9.50	-3.577	0.01	٧٩,٩ %	كبير
	الموجبة	19	10.55	200.50				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
الفهم	السالبة	4	5.75	23.00	-2.730	0.01	%٦١,١	كبير
	الموجبة	14	10.57	148.00				
	المتعادلة	2						
	المجموع	20						
التطبيق	السالبة	1	5.00	5.00	-3.389	0.01	٧٥,٨ %	كبير
	الموجبة	16	9.25	148.00				
	المتعادلة	3						
	المجموع	20						
الدرجة الكلية للاختبار	السالبة	1	2.50	2.50	-3.832	0.01	٨٥,٧ %	كبير
	الموجبة	19	10.92	207.50				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						

- ويتضح من نتائج الجدول (١) تراوح حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل على أبعاد الاختبار التحصيلى من (٦١,١%) إلى (٧٩,٩%)، مما يشير إلى أن (من ٦١,١ – ٧٩,٩) من تباين أبعاد الاختبار التحصيلى يرجع إلى أثر بيئة التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير، كما بلغ حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل على الدرجة الكلية للاختبار (٨٥,٧)، مما يشير إلى أن (٨٥,٧%) من تباين الدرجة الكلية للاختبار التحصيلى يرجع إلى أثر بيئة التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير.

- وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض الأول، ويرجع ذلك إلى أن بيئة التعلم المتنقل التي تم تصميمها وفقا لمعايير التصميم التعليمية المتعلقة بالتعلم المتنقل قد أتاحت جانب كبير من المرونة في التفاعل بين طالبات رياض الأطفال، هذا إلى جانب سهولة تقديم المحتوي التعليمي وتبسيطة للمعلومات والمفاهيم، وتدرجة من السهل إلى الصعب مما اتاح لطالبات رياض الأطفال قدرة أكبر علي الإستيعاب.

بالنسبة للفرض الثاني ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الأولى (بيئه التعلم المتنقل) فى كل من التطبيق القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار ويلكوكسون) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطي القياسين (القبلي–البعدي) وكذلك كما يوضحة الجدول (٢):

جدول (٢): قيمة z ودلالتها الإحصائية لاختبار (ويلككسون لإشارات الرتب) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة الملاحظة ككل ومهاراتها الفرعية

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
تحميل نسخة البرنامج	السالبة	2	3.00	6.00	-3.592	0.01	٨٠,٣ %	كبير
	الموجبة	17	10.82	184.00				
	المتعادلة	1						
	المجموع	20						
تثبيت البرنامج	السالبة	4	5.88	23.50	-2.729	0.01	%٦١	كبير
	الموجبة	14	10.54	147.50				
	المتعادلة	2						
	المجموع	20						
تشغيل البرنامج	السالبة	3	7.17	21.50	-2.625	0.01	٥٨,٧ %	كبير
	الموجبة	14	9.39	131.50				
	المتعادلة	3						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق الصور والرسومات	السالبة	4	7.38	29.50	-2.821	0.01	%٦٣,١	كبير
	الموجبة	16	11.28	180.50				

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق النصوص	السالبة	5	7.30	36.50	-1.96	0.05	٤٢,٥%	كبير
	الموجبة	12	9.71	116.50				
	المتعادلة	3						
	المجموع	20						
تسجيل الصوت	السالبة	3	3.50	10.50	-3.146	0.01	٧٠,٣%	كبير
	الموجبة	14	10.18	142.50				
	المتعادلة	3						
	المجموع	20						
ضبط حركة الصور وإضافة تأثيرات عليها	السالبة	2	7.25	14.50	-3.256	0.01	٧٢,٨%	كبير
	الموجبة	17	10.32	175.50				
	المتعادلة	1						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق ملفات الصوت	السالبة	4	7.63	30.50	-2.401	0.05	٥٣,٨%	كبير
	الموجبة	14	10.04	140.50				
	المتعادلة	2						
	المجموع	20						
حفظ ونشر القصص التفاعلية	السالبة	4	7.88	31.50	-2.366	0.05	٥٢,٩%	كبير
	الموجبة	14	9.96	139.50				
	المتعادلة	2						
	المجموع	20						
تشغيل وغلق القصص التفاعلية	السالبة	0	0.00	0.00	-3.426	0.01	٧٦,٦%	كبير
	الموجبة	15	8.00	120.00				
	المتعادلة	5						
	المجموع	20						
الدرجة الكلية للبطاقة	السالبة	0	0.00	0.00	-3.920	0.01	٨٧,٧%	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						

- ويتضح من الجدول (٢) تراوح حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل على مهارات بطاقة الملاحظة من (٤٢,٥%) إلى (٨٠,٣%)، مما يشير إلى أن (من ٤٢,٥ – ٨٠,٣%) من تباين مهارات بطاقة الملاحظة يرجع إلى أثر بيئه التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير، كما بلغ حجم

تأثير بيئه التعلم المتنقل على الدرجة الكلية للبطاقة (٨٧,٧%)، مما يشير إلى أن (٨٧,٧%) من تباين الدرجة الكلية للبطاقة يرجع إلى أثر بيئة التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير.

- وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض الثاني، ويرجع ذلك فاعلية بيئة التعلم المتنقل وسهولة أدوات التفاعل داخل البيئة، إلى جانب المرونة الكافية في التعلم حيث تستطيع كل طالبة الحصول علي التعلم أينما كانت في أى وقت وأى مكان.

بالنسبة للفرض الثالث ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية (بيئة تعلم متنقل قائمة علي تطبيقات الويب 2.0) فى كل من التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار ويلكوكسون) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطي القياسين (القبلي–البعدي) وكذلك كما يوضحة الجدول(٣):

جدول (٣): . قيمة z ودلالتها الإحصائية لاختبار (ويلككسون لإشارات الرتب) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية فى التطبيقين القبلى والبعدى للاختبار التحصيلى ككل وأبعادة الفرعية

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
التذكر	السالبة	0	0.00		-3.935	0.01	٨٨ %	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
الفهم	السالبة	0	0.00		-3.928	0.01	٨٧,٨%	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
التطبيق	السالبة	0	0.00	0.00	-3.924	0.01	٨٧,٧ %	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
الدرجة الكلية للاختبار	السالبة	0	0.00	0.00	-3.922	0.01	٨٧,٧ %	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						

- ويتضح من نتائج الجدول (٣) تراوح حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل القائمه على تطبيقات الويب 2.0 على أبعاد الاختبار التحصيلى من (٨٧,٧%) إلى (٨٨%)، مما يشير إلى أن (من ٨٧,٧ – ٨٨) من تباين أبعاد الاختبار التحصيلى يرجع إلى أثر بيئة التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير، كما بلغ حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل القائمه على تطبيقات الويب 2.0 على الدرجة الكلية للاختبار (٨٧,٧)، مما يشير إلى أن (٨٧,٧%) من تباين الدرجة الكلية للاختبار التحصيلى يرجع إلى أثر بيئة التعلم ، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير.
- وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض الثالث، ويرجع ذلك إلى مدى فاعلية تطبيقات الويب 2.0 في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال، حيث تضفي علي عملية التعلم مفهومي التواصل والتعاون وتبادل المعلومات بين المتعلمين وتنمية مهارات التفكير العلمي لدى الدارسين.

بالنسبة للفرض الرابع ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعه التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمه على تطبيقات الويب 2.0) فى كل من التطبيق القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح التطبيق البعدى".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار ويلكوكسون) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطي القياسين (القبلي–البعدي) وكذلك كما يوضحة الجدول(٤):

جدول (٤)

قيمة z ودلالتها الإحصائية لاختبار (ويلككسون لإشارات الرتب) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة الملاحظة ككل ومهاراتها الفرعية

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
تحميل نسخة البرنامج	السالبة	0	0.00	0.00	-3.924	0.01	٨٧,٧ %	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
تثبيت البرنامج	السالبة	0	0.00	0.00	-3.923	0.01	%٨٧,٧	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
تشغيل البرنامج	السالبة	0	0.00	0.00	-3.945	0.01	٨٨,٢ %	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق الصور والرسومات	السالبة	0	0.00	0.00	-3.924	0.01	%٨٧,٧	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق النصوص	السالبة	0	0.00	0.00	-3.923	0.01	%٨٧,٧	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
تسجيل الصوت	السالبة	0	0.00	0.00	-3.933	0.01	%٨٧,٩	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
ضبط حركة الصور	السالبة	0	0.00	0.00	-3.929	0.01	%٨٧,٩	كبير

الأبعاد	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة	حجم التأثير	مقدار التأثير
وإضافة تأثيرات عليها	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
إدراج وتنسيق ملفات الصوت	السالبة	0	0.00	0.00	-3.928	0.01	%٨٧,٨	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
حفظ ونشر القصص التفاعلية	السالبة	0	0.00	0.00	-3.932	0.01	%٨٧,٩	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
تشغيل وغلق القصص التفاعلية	السالبة	0	0.00	0.00	-3.937	0.01	%٨٨	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						
الدرجة الكلية للبطاقة	السالبة	0	0.00	0.00	-3.923	0.01	%٨٧,٧	كبير
	الموجبة	20	10.50	210.00				
	المتعادلة	0						
	المجموع	20						

– ويتضح من نتائج الجدول (٤) تراوح حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل القائمه على تطبيقات الويب 2.0على مهارات بطاقة الملاحظة من (٨٧,٧%) إلى (٨٨,٢%)، مما يشير إلى أن (من ٨٧,٧ – ٨٨,٢%) من تباين مهارات بطاقة الملاحظة يرجع إلى أثر بيئه التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير، كما بلغ حجم تأثير بيئه التعلم المتنقل القائمه على تطبيقات الويب 2.0 على الدرجة الكلية للبطاقة (٨٧,٧%)، مما يشير إلى أن (٨٧,٧%) من تباين الدرجة الكلية للبطاقة يرجع إلى أثر بيئة التعلم، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير.

– وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض الرابع، وهذا يرجع إلى مدى فاعلية تطبيقات

الويب 2.0 على رفع كفاءة العملية التعليمية لما تتمتع بة من خصائص كثيرة تميزها عن غيرها من التطبيقات ، حيث توفر درجة من التواصل ونقل الخبرات بين أطراف العملية التعليمية من المعلم والطالب والإدارة التعليمية.

بالنسبة للفرض الخامس ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى (بيئه تعلم متنقل)، والمجموعة التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمة على تطبيقات الويب 2.0) فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح المجموعه التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمه على تطبيقات الويب 2.0)".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار مان ويتني) للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولي والتجريبية الثانية وكذلك كما يوضحة الجدول(٥):

جدول (٥)

ودلالتها لاختبار (مان ويتني) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين zقيمة التجريبية الأولى والثانية فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى ككل وأبعادة الفرعية

الأبعاد	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	مستوى الدلالة
التذكر	تجريبية ١	20	14.10	282.00	-3.523	0.01
	تجريبية ٢	20	26.90	538.00		
الفهم	تجريبية ١	20	15.03	300.50	-2.998	0.01
	تجريبية ٢	20	25.98	519.50		
التطبيق	تجريبية ١	20	15.30	306.00	-2.851	0.01
	تجريبية ٢	20	25.70	514.00		
الدرجة الكلية للاختبار	تجريبية ١	20	15.75	315.00	-2.573	0.01
	تجريبية ٢	20	25.25	505.00		

– يتضح من الجدول (٥) أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى الأبعاد الفرعية للاختبار التحصيلى وفى الدرجة الكلية للاختبار فى التطبيق البعدى لصالح (فى اتجاه) طلاب المجموعة التجريبية

الثانية (متوسط الرتب الأعلى)، حيث جاءت " دالة إحصائياً عند مستوى دلالة Zجميع قيم " (٠,٠١).

– وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض الخامس، ويرجع ذلك إلى فاعلية تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال، حيث تتيح هذة التطبيقات لكل طالبة إستخدام أدوات التفاعل الإلكتروني مثل الويكي ، الفيس بوك وذلك لتحقيق المشاركة والتعاون في تنفيذ وإنتاج القصص التفاعلية، كما أنها تساعد علي تنمية مهارات التواصل والإدارة الذاتية، إلى جانب أنها تشجع المتعلمين علي التعلم الذاتي المستقل.

بالنسبة للفرض السادس ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى(٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى (بيئه تعلم متنقل)، والمجموعة التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمه على تطبيقات الويب 2.0) فى التطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالجوانب الأدائية لمهارات إنتاج القصه التفاعليه لصالح المجموعة التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمه على تطبيقات الويب 2.0)".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار مان ويتني) للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولي والتجريبية الثانية وكذلك كما يوضحة الجدول(٦):

جدول (٦)

قيمة z ودلالتها لاختبار (مان ويتني) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى التطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة ككل ومهاراتها الفرعية

المهارات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
تحميل نسخة البرنامج	تجريبية ١	20	13.90	278.00	-3.596	0.01
	تجريبية ٢	20	27.10	542.00		
تثبيت البرنامج	تجريبية ١	20	11.90	238.00	-4.684	0.01
	تجريبية ٢	20	29.10	582.00		
تشغيل البرنامج	تجريبية ١	20	11.55	231.00	-4.925	0.01
	تجريبية ٢	20	29.45	589.00		
إدراج وتنسيق الصور والرسومات	تجريبية ١	20	10.50	210.00	-5.423	0.01
	تجريبية ٢	20	30.50	610.00		
إدراج وتنسيق النصوص	تجريبية ١	20	10.68	213.50	-5.324	0.01
	تجريبية ٢	20	30.33	606.50		
تسجيل الصوت	تجريبية ١	20	10.88	217.50	-5.259	0.01
	تجريبية ٢	20	30.13	602.50		
ضبط حركة الصور وإضافة تأثيرات عليها	تجريبية ١	20	12.00	240.00	-4.645	0.01
	تجريبية ٢	20	29.00	580.00		
إدراج وتنسيق ملفات الصوت	تجريبية ١	20	10.80	216.00	-5.265	0.01
	تجريبية ٢	20	30.20	604.00		
حفظ ونشر القصص التفاعلية	تجريبية ١	20	12.15	243.00	-4.578	0.01
	تجريبية ٢	20	28.85	577.00		
تشغيل وغلق القصص التفاعلية	تجريبية ١	20	11.25	225.00	-5.117	0.01
	تجريبية ٢	20	29.75	595.00		
الدرجة الكلية للبطاقة	تجريبية ١	20	10.50	210.00	-5.417	0.01
	تجريبية ٢	20	30.50	610.00		

– ويتضح من نتائج الجدول (٦) أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى المهارات الفرعية لبطاقة الملاحظة وفى الدرجة الكلية للبطاقة فى التطبيق البعدى لصالح (فى اتجاه) طلاب المجموعة التجريبية الثانية (متوسط الرتب الأعلى)، حيث جاءت جميع قيم "Z" دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١).

– وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض السادس ، ويرجع ذلك إلى الدور الإيجابي للطالبات من خلال تفاعلهم في بيئة التعلم المتنقل القائمة علي تطبيقات الويب 2.0، وكذلك من خلال تنفيذ الطالبات للأنشطة التعليمية المختلفة في إنتاج القصص التفاعلية والتي تؤدي إلى زيادة التحصيل المهاري لديهم.

– ويمكن إرجاع النتائج السابقة إلى طبيعة "تطبيقات الويب 2.0" حيث تساعد المتعلمين علي إكتساب المفاهيم المختلفة وكذلك تفسيرها، كما تتيح لهم التفاعل مع الآخرين والبيئة المحيطة بهم، هذا إلى جانب إيجاد حلول للمشكلات التي تواجههم أثناء العملية التعليمية، كما أن تصميم بيئة التعلم المتنقل بجودة عالية والتي تتميز بالسعة والسرعة في إدارة التعلم إلى جانب المرونة الكافية في تحديد مكان وزمان التعلم وفق التعلم الذاتي الخاص بالطالبات علي حسب إحتياجتهم الشخصية، كل هذا مع الوضوح في أدق تفاصيل مهارات إنتاج القصص التفاعلية قد ساعد في سهولة توصيل المعلومات للطالبات.

بالنسبة للفرض السابع ونصة:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠٥،٠) بين متوسطي رتب درجات طلاب كل من المجموعه التجريبية الأولى (بيئه تعلم متنقل)، والمجموعة التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل قائمه على تطبيقات الويب 2.0) فى التطبيق البعدى لبطاقة تقييم جوده المنتج النهائي (القصه التفاعليه) لصالح المجموعه التجريبية الثانية (بيئه تعلم متنقل القائمة علي تطبيقات الويب 2.0)".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إستخدمت الباحثة (إختبار مان ويتني) للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولي والتجريبية الثانية وكذلك كما يوضحة الجدول(٧):

جدول (٧)

قيمة z ودلالتها لاختبار (مان ويتني) للفرق بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى التطبيق البعدى لبطاقة تقييم جودة المنتج النهائى (القصة التفاعلية)ككل وأبعادها الفرعية

الأبعاد	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
التصميم المهارى للقصة التفاعلية	تجريبية ١	20	10.65	213.00	-5.343	0.01
	تجريبية ٢	20	30.35	607.00		
التصميم التربوي للقصة التفاعلية	تجريبية ١	20	14.48	289.50	-3.275	0.01
	تجريبية ٢	20	26.53	530.50		
الدرجة الكلية لبطاقة تقييم جودة المنتج	تجريبية ١	20	10.50	210.00	-5.430	0.01
	تجريبية ٢	20	30.50	610.00		

- ويتضح من الجدول(٧) أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى بعدى بطاقة تقييم جودة المنتج وفى الدرجة الكلية للبطاقة فى التطبيق البعدى لصالح (فى اتجاه) طلاب المجموعة التجريبية الثانية (متوسط الرتب الأعلى)، حيث جاءت جميع قيم "Z" دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١).

- وفي ضوء النتائج السابقة تم قبول الفرض السابع، حيث بلغ مجموع الرتب لطالبات المجموعة التجريبية الثانية في بطاقة تقييم المنتج (٦١٠و٠٠) وهو أعلي من مجموع الرتب لطالبات المجموعة التربيبة الأولي في البطاقة أيضا، وهذا يعني أن جزء كبير من المعايير التي تم وضعها في بطاقة تقييم المنتج والخاصة بتنمية مهارات إنتاج القصة التفاعلية بإستخدام برنامج Photo story لدى طالبات رياض الأطفال تم إتباعها وتطبيقها من قبل الطالبات عينة البحث، ويرجع ذلك إلى أثر تطبيقات الويب 2.0 ومدى فاعليتها في بيئة التعلم المتنقل لتنمية هذة المهارات.

تفسير النتائج ومناقشتها:

يمكن مناقشة نتائج البحث وتفسيرها في ضوء التطبيق، وما تم من معالجة إحصائية لإختبار صحتها والتأكد من نتائجها، حيث تم قبول الفروض السبع السابقة ويمكن إرجاع هذة النتائج التالية إلى:

١- بيئة التعلم المتنقل التي تم تصميمها وفقا لمعايير التصميم التعليمي للتعلم المتنقل قد أتاحت جانب كبير من المرونة في التفاعل بين طالبات رياض الأطفال.

٢- سهولة تقديم المحتوي التعليمي وتبسيطة للمعلومات والمفاهيم، وتدرجة من السهل إلى الصعب، مما أتاح لطالبات رياض الأطفال قدرة أكبر علي إستيعابة.

٣- تطبيقات الويب 2.0 قد أسهمت بشكل كبير في تحسين مستوي الأداء الإداري لدى طالبات رياض الأطفال في إنتاج القصص التفاعلية.

٤- الدور الإيجابي لطالبات رياض الأطفال وتفاعلهم مع البرنامج من خلال الأنشطة التعليمية المتنوعة التي يحتويها البرنامج ، وقيامهم بالأنشطة المتعلقة بمحتوي الموديولات وتفاعلهم معها.

٥- ساعدت تطبيقات الويب 2.0 في تحقيق التعاون والتواصل الدائم بين الطالبات بعضهم البعض وبينهم وبين الباحثة، بما يساهم في الوقوف علي أهم المشكلات التي تواجههم أثناء سير العملية التعليمية.

توصيات البحث:

مما سبق من نتائج يمكن التوصل إلى مجموعة من التوصيات وهي:

١- توظيف تطبيقات الويب 2.0 في تنمية الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

٢- تطوير التعليم القائم علي إستراتيجية المشروعات الإلكترونية ضمن خطط تخصص تكنولوجيا التعليم بكليات التربية.

٣- إستخدام المقرر الإلكتروني الذي قامت بتصميمة الباحثة في ضوء تطبيقات الويب 2.0خلال الدراسة.

٤- ضرورة توفير البنية التحتية لقيام نظام التعلم المتنقل بالمؤسسات التعليمية مما يسهل عمل إنتاج القصص التفاعلية بها.

٥- إستخدام نموذج التصميم التعليمي الذي قامت الباحثة بتصميمة في مجال التصميم التعليمي للتعلم المتنقل، لما يتمتع بة من ملاءمة لمثل هذا النوع من التعلم.

٦- إستخدام قائمة المعايير التي توصلت إليها الباحثة في هذة الدراسة لتصميم بيئات التعلم المتنقل لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية وتدريب الطالبات عليها.

٧- ضرورة إعداد طالبات رياض الأطفال بكليات التربية علي التوجهات التربوية الحديثة كدمج تكنولوجيا المعلومات، والإتصالات الحديثة في التعليم وإقتصاد المعرفة.

٨- الإهتمام بتقديم البرامج الثقافية والتوعوية لأولياء الأمور لتوضيح

أهمية توظيف التقنيات اللاسلكية المتنقلة في عمليتي التعليم والتعلم.

٩- توعية طالبات رياض الأطفال بأهمية قصص الأطفال التفاعلية، ودورها التربوي في ترسيخ المفاهيم، وتعليم الطفل ومساعدتة علي النمو في جميع الجوانب.

١٠- ضرورة تدريب طالبات رياض الأطفال علي تصميم وإنتاج القصص التفاعلية مع الأخذ في الإعتبار بمعايير تصميم وإنتاج تلك القصص.

١١- إعادة تصميم وتطوير المقررات الدراسية في مرحلة رياض الأطفال لتتضمن أساليب تعلم فعالة تنمي التحصيل لديهم ، ومن أهن هذة الأساليب إستخدام القصص التفاعلية.

مقترحات البحث:

١- إجراء دراسة شبيهة بالدراسة الحالية علي طلاب مراحل تعليمية مختلفة.

٢- فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات التعلم الذاتي لدى طالبات رياض الأطفال.

٣- فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية علي تنمية مهارات التفكير التأملي لدى طالبات رياض الأطفال.

٤- إجراء دراسة للتوصل إلى مجموعة من الخصائص المعيارية التي تشكل في مجملها تصورا أفضل لإنتاج القصص التفاعلية المرتبطة بمجال التعليم بصورة أكثر كفاءة.

٥- فاعلية بيئة التعلم المتنقل لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة ذوى الإعاقة.

٦- تصميم برنامج تعلم متنقل قائم علي الحوسبة السحابية لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

المراجع

أولا: المراجع العربية:

١. إبراهيم الدويبي (٢٠١٤). ***فاعليه وحدات دراسية باستخدام القصص الرقمية في تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لمرحله رياض الأطفال***.رسالة دكتوراه غير منشورة.كليه التربية الرياضية، جامعه الإسكندرية:القاهرة.

٢. أسعد رضوان (٢٠١١) . ***أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية***. رسالة ماجستير غير منشورة.كليه التربية،جامعه حلوان :القاهرة.

٣. أماني عبد العزيز (٢٠١١). ***تكنولوجيا التعلم المحمول.... خطوة نحو تعلم أفضل***. متاح علي الرابط:
٤. http://amanysm9498.arabbgs.com/archive/2007/10/349307.html
٥. أمل أحمد (٢٠١٤). ***استخدام بعض الوسائط التكنولوجية وأثرة على اكتساب طفل ما قبل المدرسة بعض مفاهيم الرياضيات***.رسالة ماجستير غير منشورة. جامعه عين شمس :القاهرة .
٦. جمال الدهشان (٢٠٠٩). ***إستخدام الهاتف المحمول Mobil phone في التعليم والتدريب، لماذا؟ وفي ماذا؟ وكيف؟***. الندوة الأولي في تطبيقات تقنية المعلومات والإتصال في التعليم والتدريب ٢٧-٢٩/٤/١٤٣١هـ. قسم تقنيات التعليم، كلية التربية،الرياض: جامعه الملك سعود.
٧. جمال الدهشان، مجدى يونس (٢٠١٠). ***التعلم الجوال: صيغة جديدة للتعلم عن بعد***. بحث مقدم إلى الندوة العلمية الأولي لكلية التربية بعنوان نظم التعليم العالي الإفتراضي.مصر: جامعة كفر الشيخ.
٨. حميدة عبد المتعال (٢٠٠٣). ***فعاليه استخدام المدخل القصصي المصور لإكساب أطفال ما قبل المدرسه بعض السلوكيات الحضارية للشعوب*** . رسالة ماجستير غير منشورة .كليه التربيه ،جامعه طنطا:القاهرة.
٩. رامي إسكندر (٢٠١٣).السرد الصوتي في التعلم الإلكتروني.مجلة التعليم الإلكتروني. العدد(١٢).
١٠. سمر سامح (٢٠١٢). ***فاعليه بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنميه مهارات القراءة الإلكترونيه فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الإبتدائى***. رساله ماجستير غير منشورة .كليه التربيه ،جامعه حلوان.
١١. شبكة التدريب عن بعد (٢٠٠٩). أدوات الويب 2.0. متاح علي الرابط:
١٢. http://www.onlinetrainingnetwork.net/vb/showthread.php?t=464
١٣. زينب الشربيني(٢٠١١). ***فاعلية تكنولوجيا التعلم النقال لتنمية مهارات أعضاء هيئة التدريس في تصميم المحتوى الإلكتروني ونشرة*** .رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية: جامعة المنصورة.
١٤. عائد الربيعي (٢٠١٠). **ما هو نظام GPRS** متاح علي الرابط:
http://www.bab.com/articles/full-article.cfm?id=7786
١٥. عبد الحميد بسيوني (٢٠٠٧). ***التعليم الإلكتروني والتعليم الجوال: مستقبل التعليم عن بعد***. القاهرة : دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع.

١٦.فاطمة البريكي (٢٠٠٨).الكتابة والتكنولوجيا. (ط١). القاهرة: المركز الثقافي العربي.

١٧.وفاء فرحات (٢٠١١). ***فعاليه القصص الإلكترونيه التفاعليه فى تنميه الوعى السياسى لدى أطفال الحلقه الأولى من التعليم الأساسى*** . رسالة ماجستير غير منشورة. قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات العليا : جامعه القاهرة .

١٨.فؤاد أبو حطب؛ آمال صادق (١٩٩١) . ***علم النفس التربوي*** .(ط٥) .القاهرة : مكتبه الأنجلو المصرية .

١٩.فوزى الشربيني؛ عفت الطناوى (٢٠١٦). ***تصميم المناهج والبرامج التعليمية بين النظرية والممارسة***.القاهرة :مركز الكتاب للنشر.

٢٠.محمد الحمامي (٢٠٠٦). التعلم النقال مرحلة جديدة في التعلم الإلكتروني-M Learning-anew stage of E-learning.مجلة المعلوماتية.التقانة في التعليم. **العدد(٦)**.

٢١.محمد عبد العاطي (٢٠١٣). ***أثر الأنشطه التعليميه الرقميه فى القصه التفاعليه لتلاميذ المرحله الإبتدائيه على إكتساب المفاهيم العلميه*** .رسالة ماجستير غير منشورة. قسم تكنولوجيا المعلومات، كلية التربية،جامعة حلوان.

٢٢.محمد عطيه خميس (٢٠١١). الأصول النظريه والتاريخيه لتكنولوجيا التعلم الإلكترونى .القاهره : دار السحاب .

٢٣.نشوي شحاتة (٢٠١١). المعايير التربوية لبناء موقع تعليمي علي شبكة الإنترنت. مجلة التعليم الإلكتروني. متوفر علي الرابط:
. http://emag.mans.edu.eg/index.php

٢٤. ثانيا: المراجع الأجنبية:

25. Ally,M. (2005). Developing Learning Materials for mobile Learning, *4th World Conference on mobile Learning,* Capetown, South Africa, 25_28 octobre 2005.
26. Barish Goll And (2011). *Affordances of I Pads For Improvement of learning Outcomes and Engagement in Anesl Classroom . Master of Arts in Educational Technology.Tesol*. The University of Manchester , Retrieved 19 the August,2014.
27. DemirQbilek,M.(2010). *Inverstigating Attitudes of Adult Educators towards Educational Mobile Media and Games in Eight European Countries.* Retrieved 25 *th August ,2013* .
28. Jaradat,M.(2006). *Students Attitudes and Perceptions towards using m_learning for French Language Learning . International Journal of Learning Management Systems . Acase Study on princess Nora University.retrevied from: http://www.naturalspublishing. Com/index.osp.*
29. *Traxle.,J. (2005).* Using mobile Technology to Support Learning insub_Sahran Africa, *4th World Conderence on Mobile Learning,* Captown, South Africa, 25_28 October 2005.

Conference on mobile Learning, Cap town, South Africa. 25_28 octobre 2005

30. Tread well,ina(2005). Using Portable Teachnology for assessment of Practical Performance*, 4th World*