نمطان للتلميحات (السمعية والبصرية) فى بيئة تعلم إلكترونى قائمة على الأنشطة وأثرهما على تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة

د. يسرية عبد الحميد فرج يوسف
أستاذ مساعد تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية – جامعة المنوفية

ملخص البحث

يهدف البحث الحالى إلى تصميم مجموعة من الخبرات والأنشطة التعليمية القائمة على الكمبيوتر لتنميه بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة وتمثلت هذه المهارات فى مهارتين أساسيتين هما مهارة أداب السلوك الاجتماعي ومهارة اتباع القواعد والتعليمات فى المدرسة وإنبثق من كل مهارة رئيسية مجموعة من المهارات الفرعية التى تعبر عن المهارات الرئيسية وقامت هذه الأنشطة على نمطين للتلميحات هما التلميحات المكتوبة والتلميحات المسموعة والتعرف على أثرهما على تنمية التحصيل المعرفى والآداء المهارى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة وكذلك التوصل إلى أى النمطين من التلميحات أفضل من الآخر وقد إستخدمت الباحثة نموذج محمدعطيه خميس (2007) فى التصميم التعليمى لمراحل البيئة القائمة على التعلم النشط وتم تصميم إختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى للمهارات الاجتماعية وبطاقة ملاحظة للجانب المهارى للمهارات الاجتماعية وتوصلت نتائج البحث إلى أن التلميحات المسموعة أفضل من التلميحات المكتوبة بالنسبة للأطفال وفسرت الباحثة ذلك بأن الأطفال لم يتمكنوا بعد من إستيعاب مهارات القراءة والكتابة جيدا ولكنهم يفضلون الاستماع عن القراءة والكتابة.

مقدمة البحث

تعد الأنشطة التعليمية جزءًا أساسيًا في كل نظم وبيئات التعلم التقليدي والإلكتروني، حيث أن استخدام الأنشطة يجعل المتعلم مشاركًا نشطًا في العملية التعليمية حيث يقوم المتعلمون بأنشطة

عدة تتصل بالمادة المتعلَّمة ويكون دور المعلم هو الموجه والمرشد والمسهل للتعلم، فهو لا يسيطر على الموقف التعليمي و لكنه يدير الموقف التعليمي إدارة ذكية بحيث يوجه المتعلمين نحو الهدف منه، ولذلك توصى الباحثة بضرورة تصميم المحتوى بالنسبة للأطفال بصفة خاصة في شكل مواقف ومشكلات وأنشطة وخبرات حقيقية من الواقع وذات معنى حتى يسهل عليهم استيعابها وتكوين مدركات صحيحة حول المعاني الشخصية، وتطبيقها في مواقف تعليمية وحياتية مختلفة، ويؤكد كلًا من (*) Kamel (2000)، على شرف (٢٠١١) أن الأنشطة التعليمية تعد مجالًا مهما لتطوير شخصية المتعلم، وإثراء خبراته وإكتسابه للمهارات التعليمية والحياتية المختلفة واتقانها، ولابد للمعلم أن يضمنها في تدريسه، ويقصد بالأنشطة التعليمية الإلكترونية كما وضحت سالمون Salmon, (2002) بأنها أنشطة يقوم بها المتعلمون تشجعهم على التعلم التفاعلي وإكتساب المهارات المختلفة

والأنشطة فى البحث الحالى عبارة عن مجموعة من الخبرات التربوية تهدف إلى تفعيل دور طفل ما قبل المدرسة في العملية التعليمية بشكل إيجابي، واكتساب المهارات التعليمية من خلال مواقف تعليمية حقيقة يكلف بها الطفل وينفذها أمام المعلمة وأمام أقرانه، فهو يعتمد على على تنمية التفكير والقدرة على حل المشكلات، وتعزيز روح التعاون والعمل الجماعي مع تقديم المساعدة فى الوقت المناسب سواء كانت سمعية أو بصرية

تقوم الأنشطة التعليمية الإلكترونية على العديد من المبادئ النظرية، أهمها نظرية التعلم النشط، والتي تؤكد على تحَّول بؤرة التعليم من "ماذا يجب عليك بوصفك (معلم) أن تعلمه أو توصله للمتعلمين" إلى "ماذا تريد للمتعلمين أن يكونوا قادرين على تعمله من طريق مادة المقرر" (رمضان بدوي، ٢٠١٠ : ٣٣٢)، فنشاط المتعلم ركيزة مهمة من ركائز نظرية بياجيه، وأنَّ التعلم في مدرسة بياجيه عملية نشطة، والمعيار الذي نحكم به على إستراتيجيات التعليم النشطة ليس ما يقوم به المتعلم من سلوكيات ظاهرة فقط، وإ نما هي التي تتميز بإتاحة الفرصة للمتعلم كي يبني معرفته بنشاط بحيث تكون مهمة التعلم مقصورة على تحديد طريقة تفكير المتعلم، وما لديه من معارف سابقة (على عسكر، ٢٠٠٥ : ١٢٦) ، كما تقوم الانشطة التعليمية على نظرية التعلم بالعمل الذى يعد من مداخل التعلم البنائى الذى يتمحور حول المتعلم ويعزز الأنشطة السلوكية والمعرفية والمهارية Clark & Mayer , (2008, 5)، كما وضح Hackathorn, Solomon & Blankmeyer, 2011,40:45) أن التعلم بالعمل يعتبر بيئة تعليمية تسعى إلى

(*) استخدمت الباحثة نظام التوثيق APA الإصدار السادس

تحسين التعليم وتجويده، لأنه يعد من طرائق التعلم النشط، ويعطى ثماره بشكل أفضل عندما يدعم بتكنولوجيا التعليم

ويرى محمد عطية خميس (٢٠٠٣) أن الأنشطة الإلكترونية تهدف إلى تنمية القدرة لدى المتعلمين على البحث والتجديد والابتكار, وإثراء التعلم والتحصيل، فهم يستمتعون بها أكثر من المحاضرة، لأنها تساعدهم على تطبيق الموضوعات النظرية في الحياة الواقعية، كما تسهم في تفعيل التواصل والمشاركة الفعالة بين المتعلمين، وتسمح بحرية التعليق عكس التعليم التقليدي.

ويؤكد يونج وكليمز ومورفى Young, Klemz, & Murphy (2003, PP. 130-142) إلى أنه يوجد عامل مهم لتحقيق التعليم الفعّال يتمثل في استخدام الأنشطة التعليمية التي تعزز تحقيق الأهداف المنهجية المحددة سلفًا. وبإمكان المعلم بناًء على تحليله للأهداف التعليمية لتلك الأنشطة، وخصائص الطلاب أن يختار الأنشطة التى تتلاءم مع إمكاناتهم وسرعة خطوهم في التعلم، تعتبر الأنشطة التعليمية مجالًا مهمًا لتطوير شخصية الطالب وإثراء خبراته وإكسابه للمهارات واتقانه إياها ولابد للمعلم من تضمينها فى عملية تدريسه ومع التطور الحادث في تقنيات التعليم والمعلومات ووسائطهما سيصبح استخدامها في الأنشطة التعليمية ضرورة حتمية لا غنى عنها لمعلم المستقبل ليس فقط لكونها ترسخ المعلومة وتعمل على بقاء أثر التعلم بل أنها تضفي جوا من التشويق على العملية التعليمية (Kamel, S., 2000)، وفى ضوء ذلك فقد أوصت دراسة ماجا (Majja, 2011) ودراسة على الكندرى (٢٠١٣) ودراسة محمد العلى (٢٠١٤) ودراسة نادية التازى وأحمد نوبى (٢٠١٦) بضرورة التوسع فى تصميم وإنتاج الأنشطة الإلكترونية لنحقيق أهداف الملية التعليمية كما أوصوا بضرورة دمجها مع المستحدثات التكنولوجية، ويؤدي إستخدام الحاسب إذا ما أحسن استخدامه لتقليل الجهد والمال والوقت المبذول في تصميم العملية التعليمية كما أنه يساعد المتعلمين على خوض خبرات جديدة قد تتصف في الواقع بالمخاطرة، ويؤكد جرابل وأوفربي وأوسبورن Grable, Overbay & Osborne (2005) أن دمج المستحدثات التكنولوجية في الأنشطة التعليمية يؤدى إلى تفاعلية بين الطالب ومحتوى تلك الأنشطة، إيجابية وحيوية، كفاءة في الاستجابة للفروق الفردية بين الطلاب، قدرة على تقديم التغذية الراجعة الفورية، تنوعا في طرق التقديم والتعلم، كما أكدوا أن استخدام المستحدثات التكنولوجية يساعد فى تصميم أنشطة تعليمية تساعد الطلاب على خوض خبرات جديدة كما أن الأنشطة التعليمية الإلكترونية تساعد الطلاب على إعادة تنظيم المعلومات وتكييفها وتمكّنهم من رؤية العلاقات الداخلية بين مكونات المحتوى العلمي إذ يمكن من خلال هذا الاستخدام تفعيل أساليب

الأنشطة التعليمية التعاونية بصيغ الكترونية لزيادة التفاعل المتبادل بين طلاب المجموعات المختلفة، ويوجد عديد من البحوث والدراسات التى اهتمت بتوظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم وخاصة الكمبيوتر وبرمجياته التعليمية فى تعليم الأطفال وتنمية مهاراتهم ومنها دراسة (رحاب برغوث، منال أحمد، ٢٠١٢؛ إيمان جمال، محمد يوسف، راشد محمود، ٢٠١٤؛ عوض حسين، ٢٠١٤؛ هالة الجروانى، ، مروة رميح، حنان غنيم، ٢٠١٩) اتفقت هذه الدراسات فى أن إستخدام الكمبيوتر مع الأطفال يؤدى إلى تنمية المفاهيم وتنمية العادات الصحية وتصويب الأخطاء وتنمية المهارات المختلفة كالمهارات اللغوية ومهارات التواصل وتعلم مهارات استخدام الكمبيوتر

وفى ضوء ذلك ترى الباحثة أنه إذا كان استخدام الأنشطة يؤثر بهذا الشكل الكبير مع المتعلمين في المراحل التعليمية المختلفة فبالتأكيد سيؤدى استخدام الأنشطة إلى التوصل لنتائج إيجابية فعالة مع أطفال ما قبل المدرسة أنهم بطبيعتهم نشاطهم زائد ويحبون اللعب وممارسة الأنشطة المختلفة

ولكن يجب الإهتمام بالتصميم التعليمى لتلك الأنشطة بهدف توفير شروط التعلم ومواصفات التعليم المناسبة لتحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة وفاعلية بحيث تشتق هذه الشروط والمواصفات من نظريات التعليم والتعلم المختلفة. (محمد عطيه خميس، ٢٠٠٣ب، ١٢).

وقد شهدت الفترة الأخيرة تطورًا كبيرًا في مجال التعليم الإلكتروني وأثر ذلك على الدور الذي يقوم به كل من المعلم والمتعلم وشكل البيئة التعليمية ونوعية المحتوي التعليمي واستراتيجياته التعليمية، وتعد بيئات التعلم الإلكترونية من أهم المستحدثات التكنولوجية التعليمية التي انتشرت بشكل سريع في هذه الفترة، وهى تدعم التعلم النشط والفعال وتشجع على إستخدامه لأنها بيئة تفاعلية غنية بالمثيرات وخاصة إذا كان عرض المحتوى المقدم من خلال هذه البيئة مدعمًا بأنماط مختلفة من التلميحات ليتستعين بها المتعلم عند تعلمه لمحتوى تعليمى معين وبالتالى يعرف مدى تقدمه فى تنفيذ مهارة معينة أو إخفاقه فيها وبالتالى يحاول بأساليب مختلفة إتقانه للمهارات التى أخفق فيها.

وقد بينت عديد من الدراسات مدى أهمية التعلم باستخدام بيئات التعلم الإلكترونى فقد كشفت دراسة لاند وجرين (2000) Land& Greene عن وجود تأثير قوى لبيئات التعلم الإلكترونى فى تنمية المهارات وأيده فى ذلك دراسة كل من Hung, V., Lou & Keppell, M., Jong, M. (2004) MacGregor (2004)، كما توصل Omale, N., Hung, W., Luetkehans, L., Plagwitz J. (2009) إلى أن بيئات التعلم الإلكترونى تزيد من التحصيل المعرفى والأداء المهارى لدى المتعلمين، كما أوضحت دراسة Huo (2010) أن التعلم من خلال بيئات التعلم الإلكترونى أفضل من التعلم

بالطريقة التقليدية، وتؤكد أسيا ياركندى (٢٠١٠، ١٤٩) أن الحاجة إلى استخدام الأنشطة التعليمية فى العملية التعليمية ظهرت نتيجة لعدة عوامل أبرزها حالة الحيرة والارتباك التي يشكو منها المتعلمون بعد كل موقف تعليمي والتي يمكن أن تفسر بأنها نتيجة عدم اندماج المعلومات الجديدة بصورة حقيقية في عقولهم بعد كل نشاط تعليمي تقليدي، كما أن الفروق الفردية بين المتعلمين تعد عامل أساس فى أهمية استخدام الأنشطة التعليمية فى المراحل الدراسية المختلفة بصفة عامة حيث أن استخدام الأنشطة التعليمية ترتكز وتتمحور حول المتعلم وتلبى احتياجاته وتشبع ميوله، ويبين محمد عطيه خميس (٢٠١١، ٢٢٠) أن التعلم النشط قائم على أساس أن الناس يتعلمون أكثر من خلال العمل وبالتالى لابد من توافر عنصر التفاعلية عند تصميم البرامج التعليمية فى التعلم الإلكترونى، كما تؤكد وسام محمد (٢٠٠٩) أن النشاط المدرسي جزءًا أساسًا من التربية الحديثة فهو يساعد في تكوين عادات ومهارات وقيم وأساليب لازمة لمواصلة التعليم وللمشاركة في التنمية الشاملة، وعليه فإن الأنشطة التربوية تسعى بكل مجالاتها إلى القضاء على وقت فراغ الطلاب وانخراطهم في أنشطة وجماعات تنظيمية وتحت إشراف تربوي، وتعودهم على تحمل المسئولية والاعتماد على أنفسهم.

مع تعدد أساليب التعلم وتنوع المثيرات التى تخاطب حواس المتعلم المختلفة وتجذب إنتباهه وتوجهه نحو الشئ المطلوب تعلمه ليتمكن من تحديده بسرعة فإن هذه المثيرات تسمى بالتلميحات Cues ومن أساليب التلميحات التى تجذب وتثير إنتباه المتعلم التلميحات البصرية والسمعية

وقد أشار محمد خميس (٢٠٠٣-أ، ص١٥) إلى أن التصميم الفعال للرسالة التعليمية هو الذى يجذب انتباه المتعلمين للخصائص المهمة فى الموضوع، ويشتمل على تلميحات مسموعة أو مكتوبة أو مصورة؛ لتركيز الانتباه على العناصر المهمة فى الموضوع، ويعتمد أكثر على العروض البصرية.

ولضمان فاعلية هذه البيئات فلابد أن يتم تصميمها بطريقة جذابة وشيقة بحيث تشتمل على أكثر من نوع من التلميحات Cues وهى عبارة عن مثيرات ثانوية تعمل على مثيرات جذب وتوجيه إنتباه المتعلمين إلى نقطة معينة فهى تعمل بمثابة إشارات منظمة تجذب إنتباه المتعلمين إلى المحتوى التعليمى المراد تعلمه، ويمكن أن تقدم هذه التلميحات سمعيًا أو بصريًا، والتلميحات السمعية تتعلق بالعرض السمعي ومن أمثلتها تكرار الشرح المستفيض مع الاحتفاظ بنفس المعلومات الموجودة في الشرح الملخص، كما تتعلق التلميحات السمعية أيضًا باستخدام الموسيقي والتأثيرات الصوتية المختلفة لجذب انتباه المتعلمين وتوجيههم نحو الشيء المراد تعلمه.

توجد دراسات عدة أثبتت أهمية التلميحات السمعية في أنها تقوم بمجموعة من الوظائف التي تؤدي إلي

تحسين عملية التعلم منها دراسة موتون، ماير Mautone & Mayer (2001) دراسة زهاريف، كريستين، ماكينزي Zahariev, Christine & MacKenzie (2003) حيث أثبتتوا أن التلميحات السمعية تساعد على تحسين إدراك وفهم المتعلم وانتقال أثر التعلم، تقليل الوقت الذي يستغرقه المتعلم فى البحث عن المعلومات الأساسية في أى من المواد التعليمية،كما تساعد المتعلم في الوصول إلي هدفه بتركيز ودون ضياع للوقت ,الخوض في تفاصيل غير مهمة وغير مرتبطة بالمفهوم الأساسي، كما تساعد المتعلمين على فهم المعلومات الجديدة، وإشراكهم في التعلم، ومنع وقوعهم في خطأ، هذا بالإضافة إلى خلق جو من المتعة أثناء العملية التعليمية، أما التلميحات البصرية فتتعلق بالعرض المرئي وهى تؤدي إلي تحسين عملية التعلم وجذب انتباه المتعلمين وتوجيههم نحو الشيء المراد تعلمه ومن أمثلتها إستخدام الصر الفوتوغرافية والرسوم الخطية والمتحركة واستخدام الأسهم والوضع في إطار واللون والخطوط الوضع في دوائر وكثافة المثير والتظليل والتأثيرات البصرية وغيرها وهى تعمل على ويوجد دراسات عدة أثبتت أهمية التلميحات البصرية منها د راسة أورتيجا ليباريا، فاولينكير Ortega-Llebaria& Faulkner, Hazan (2001) ودراسة ثيمان، جولدستين Thiemann& Goldstein (2001) ودراسة هوك، ستينك، فلوتو Huk, Steinke, Floto (2003) ودراسة نهى عبدالحكم (٢٠٠٥) ودراسة دي كونينج، تابيرس، ريكريس De Koning, Tabbers, Rikers&Paas (2007) ودراسة حنان عبد الله (٢٠١٠) ودراسة محمد أبو اليزيد (٢٠١٢)، وقد أجريت عدة بحوث حول هذين النمطين من التلميحات، ولكنها لم تتفق على نتائج قاطعة بشأن أفضلة نمط على آخر، ففى دراسة شيرين سعد (٢٠١١) حيث أوصت بضرورة توافر أنماط مختلفة من التلميحات فى البرمجيات التعليمية المقدمة لأطفال الروضة ويجب أن تتوافر التلميحات فى جميع شاشات البرمجيات ولا تقتصر على الشاشة الرئيسية فقط، كما أوصت دراسة عزة الجهنى (٢٠١١) بضرورة وجود تلميحات متنوعة ولاسيما البصرية عند تصميم برامج تعليمية إلكترونية لدى أطفال الروضة، كما أشارت دراسة أيات أنور (٢٠١٦) إلى أن التفاعل بين تعدد كثافة التلميحات البصرية ونمط عرض الرسومات الرقمية أدى إلى زيادة إكتساب المفاهيم العلمية لدى المتعلمين- ولذلك يهدف البحث الحالي إلى التوصل إلى أفضلية أى نوعين من التلميحات أفضل من الآخر التلميحات السمعية أم التلميحات البصرية أو لا يو بوجد فرق بينهما لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة

تعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من أهم مراحل نمو الطفل وتكوين شخصيته حيث يصل فيها الطفل إلى

درجة عالية من الإستقرار والتوافق النفسى والإستمتاع بأوجه الحياة المختلفة كما ان هذه المرحلة يتم فيها رسم ملامح الشخصية التى سيكون عليها فى المستقبل حيث يرى Sattler (2000) أن الطفل فى هذه المرحلة تنمو لديه الميول وتتطور وتتكون القيم والمهارات التى يتحدد من خلالها مسار نمو الطفل جسميًا ونفسيًا وإجتماعيًا- ولأن الطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى الدعم والتوجيه، لذلك، ينيغي أن تقدم المعلمة التلميحات المناسبة التي تساعدهم على إكتساب المهارات الحياتية بصفة عامة والمهارات الإجتماعية التى تساعدهم على التعامل مع الآخرين بصفة خاصة

وللمهارات الإجتماعية دور فعال فى طرائق التفكير وآداء السلوك المناسب فى المواقف المختلفة مع الرفاق فقد أشار Riggio, Reichard (2008) إلى أهمية هذه المهارات بالنسبة للذكاء الإجتماعى حيث تساعد هذه المهارات الطفل على التصرف فى المواقف الإجتماعية المختلفة بشكل جيد كما أكدت دراسة إيمان عرفان (٢٠٠٨) إلى ضرورة تنمية القيم الاجتماعية كأحد مكونات المهارات الإجتماعية لدى أطفال مرحلة الروضة كما أيدها في ذلك دراسة كلًا من إبراهيم يوسف، حماد مسعود (٢٠١٧) حيث أكدت على تنمية بعض القيم الأخلاقية والإحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال.

كما أكدا عبدالله المنيزل، سهى الترك (٢٠٠٩) في دراستهما أن إمتلاك الطفل للمهارات الإجتماعية يؤدى إلى تفاعل الطفل بنجاح مع الأخرين، وأيدهما في الرأى دراسة فريال خليل سويدان، أمل الأحمد (٢٠١١) حيث توصلتا إلى ضرورة تدعيم المهارات الإجتماعية لدى أطفال مرحلة الروضة من قبل المعلمة والعمل على تنميتها ليس ذلك فقط وإنما أيضا متابعتها من قبل الوالدين

فى ضوء ما سبق اتضح للباحثة ان الإنسان لا يستطيع أن يعيش بمفرده أو بمعزل عن الأخرين وأنطلاقًا من مبدأ التعلم في الصغر كالنقش على الحجر بالإضافة ألى تعدد وتنوع المثيرات التي تخاطب حواس الإنسان وتجذب إنتباهه فكرت الباحثة في ضرورة تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة باستخدام بيئة تعلم قائمة على الأنشطة مدعمة بنمطين للتلميحات السمعية والبصرية

مشكلة البحث

تمكنت الباحثة من بلورة مشكلة البحث، وصياغتها، وتحديدها، من خلال الأبعاد والمحاور الآتية:

أولاً: الحاجة إلى تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة:

(أ) الدراسات والبحوث السابقة

تنوعت البحوث الخاصة بتنمية المهارات الإجتماعية لعينات مختلفة من المتعلمين ومنها

دراسة (وفاء الحجار، ٢٠١٥؛ بدرية كمال، سعاد أبو بكر، ٢٠١٩؛ نجلاء هاشم علي، ٢٠١٩)، كما أكدت عديد من الدراسات على ضرورة تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال سواء كان عاديين أو لديهم مشكلات خاصة ومنها دراسة (محمد الحسينى، ٢٠٠٩؛ دعاء سعيد، ٢٠١٤؛ مروة إبراهيم، ٢٠١٦) ولكن فى حدود علم الباحثة لا توجد دراسة تناولت نمطى التلميحات المستخدمين فى البحث الحالى فى تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

(ب) الملاحظة الشخصية لاحظت الباحثة من خلال زيارتها لمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر وإلتحاق أولادها بمرحلة رياض الأطفال في هذه المدرسة مما أدى إلى ترددها يوميا على هذه المدرسة وجود مشكلة في توظيف المستحدثات التكنولوجية حيث أن الأطفال لا يستخدمون الكمبيوتر ولا يستفيدون منه رغم وجوده فى المدرسة حيث أن هذه الفئة من المتعلمين قدراتهم ونشاطهم زائد ناهيك عن مهارتهم في إستخدام الأجهزة الحديثة مثل الموبايل والكمبيوتر، كما أن طريقة التعليم تقليدية تتم بطريقة نظرية لا تجذب إنتباه هذه الأطفال، ولا تشجعهم على إكتساب المهارات التى تجعلهم يعتمدون على أنفسهم ويتكيفون مع البيئة المحيطة إلى حد كبير

(ج) الدراسة الاستكشافية قامت الباحثة بإجراء دراسة إستكشافية من خلال مقابلة معلمات مرحلة رياض الأطفال بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم وسألتهم عن مدى قدرة الاطفال على آداء المهارات الإجتماعية ووضحت لها المعلمات أن الأطفال بحكم وجودهم فى قرية فالأسرة لا تهتم بتنمية هذه المهارات بالطريقة اللائقة ولذلك قامت الباحثة بمقابلة بعض الأطفال وكلفتهم ببعض المواقف التى تظهر فيها قدراتهم على آداء المهارات الإجتماعية وطلبت منهم تنفيذ بعض هذه المواقف مع بعضهم وتفيذ بعضها مع المعلمة وإتضح لها ضعف هذه المهارات بالفعل لديهم ولا ينفذونها بالطريقة اللائقة

ثانيًا: الحاجة إلى استخدام الأنشطة التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة

أثبتت عديد من الدراسات والبحوث السابقة أهمية إستخدام الأنشطة التعليمية الإلكترونية والحاجة إليها فى تنمية المهارات المختلفة ولاسيما المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة ومن هذه الدراسات دراسة (محمد خير نواف، ٢٠٠٩؛ بلقيس داغستاني، سحر حسين، ٢٠١٤؛ ياسر عبدالحافظ، ٢٠١٥؛ حنان راجح، ٢٠١٧) حيث أن الأطفال فى هذه المرحلة يحبون ويستمتعون بممارسة الأنشطة التعليمية وخاصة الإلكترونية

ثالثًا: الحاجة إلى استخدام التلميحات بالأنشطة التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة

- التلميحات المستخدمة فى برامج الكمبيوتر تعد مكونًا أساسيًا فى كل البيئات التعليمية الإلكترونية حيث أنها توجه المتعلم نحو الخطوات التى يجب عليه إتباعها لتحقيق الأهدف التعبيمية سواء على الجانب المعرفى أو الجانب العملى وتنوعت البحوث والدراسات بشأن الأنماط المختلفة لتقديم التلميحات في العملية التعليمية منها دراسة Dondilnger (2007, P.22) ودراسة De Koning, Tabbers, Rikers, & Paas (2007) ودراسة Gunter, Kenny& Vick(2008, p. 513- 518)، حيث أثبتت هذه الدراسات أن التلميحات المستخدمة فى برامج الكمبيوتر تؤدى إلى التفاعلية والسرعة فى التعلم كما أنها تساعد على تقديم الحلول اللازمة لحل المشكلات المعقدة أما دراسة Schrader& Mccreery(2008, p.570) فأكدت على أن إستخدام التلميحات فى برامج الكمبيوتر تساعد على تركيز الإنتباه وتوجيه المتعلم نحو تحقيق الأهداف ودراسة (هشام الشحات، ٢٠٠٨؛ حنان عبد الله،٢٠١٠؛ شيرين سعد،٢٠١١؛ محمد أبو اليزيد،٢٠١٢) أثبتت أن التلميحات البصرية تساعد على جذب الانتباه واستخدام الرموز المناسبة للمعالجة والتخزين في الذاكرة أي أنها تعمل على بقاء أثر التعلم لدى المتعلم حيث يستخدمها المتعلم لإسترجاع المعلومات من الذاكرة بعد فترات طويلة، كما أنها تعمل على تلخيص وتوضيح النقاط الغامضة بالإضافة إلى أنها تلخص الموضوع ككل، تؤكد على الموضوعات الرئيسة فى العملية التعليمية وتنظمها، دراسة صافى حسين (٢٠١٥) أثبتت أنه لا يوجد فرق بين التلميحات المكتوبة والمسموعة في تنمية التحصيل المعرفى ومهارات حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

- لاحظت الباحثة أنه تم إستخدام كل نمط على حدة ولم توجد دراسة –فى حدود علم الباحثة- قارنت بين النمطين المستخدمين فى البحث الحالى لذلك توجد حاجة إلى المقارنة بين نمطى التلميحات البصرية والمسموعة مع أطفال ما قبل المدرسة فى تنمية المهارات الإجتماعية وقد وقع إختيارها لهذين النمطين للأسباب التالية:-

- لأنهما من وجهة نظرها يعتبرا أسهل أنماط التلميحات وبالتالى يناسبان هذه الفئة من المتعلمين.

- إستخدام الصوت من أقوى الوسائط التعليمية تأثيرًا فى توصيل الرسائل التعليمية وخاصة إذا إستخدم مكملاً للنص وليس منافسًا له. (محمد عطيه خميس، ٢٠١٥، ٣٥١) وهذا بالتأكيد يعتبر أفضل مع الأطفال.

- مناسبة هذين النوعين لطبيعة وخصائص بيئة التعلم المستخدمة في البحث الحالي حيث إن هذه

البيئة مصممة لفئة ذات طبيعة خاصة من المتعلمين لديهم مهارات ميدئية فى التعامل مع الكمبيوتر

- تأثير هذين النوعين واختلاف نتائج التأثير على المتغير التابع للبحث وهو المهارات الاجتماعية

من هذا المنطلق حاولت الباحثة استخدام التلميحات فى بيئة تعلم إلكتروني لترى مدى فاعليتها باستخدام أنماط مختلفة من التلميحات (البصرية والمسموعة) في تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

رابعًا: الحاجة إلى تحديد نمط التلميحات (السمعية، والبصرية) الأكثر مناسبة وفاعلية بالأنشطة التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة

- تنفيذ الأنشطة التعليمية من قبل المتعلمين يحتاج إلى إستخدام أنماط مختلفة من التلميحات تعتمد على حواس مختلفة حيث أن هذه التلميحات تقدم الدعم والتوجيه المناسب لتنفيذ هذه الأنشطة من قبل المتعلمين، وقد أكدت عديد من الدراسات على ضرورة تطبيق التعلم القائم على الأنشطة والابتعاد عن الطرائق التقليدية وخاصة فى تنمية المهارات الإجتماعية مثل دراسة Riggio, Reichard , (2008؛ إيمان عرفان، ٢٠٠٨؛ إبراهيم يوسف، حماد مسعود، ٢٠١٧) وإتفقت هذه الدراسات على فاعلية وأهمية استخدام الأنشطة التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات المختلفة للمتعلمين بصفة عامة ولكن لم تقدم هذه الدراسات تصميمًا لبيئة التعلم القائمة على الأنشطة فى تنمية المهارات الاجتماعية –وعلى حد علم الباحثة- لا يوجد دراسات اهتمت باستخدام أنماط التلميحات المختلفة فى تنفيذ الأنشطة التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية.

ولكن على الرغم من تنوع الدراسات التى إهتمت بأطفال ما قبل المدرسة إلا أنه –فى حدود علم الباحثة- لم تتطرق دراسة لتوظيف أنماط التلميحات فى بيئة تعلم إلكترونى لتنمية المهارات الإجتماعية مع هذه الفئة من المتعلمين.

من العرض السابق لمقدمة البحث تبين الأتى:-

- إستنادًا على أن ممارسة الأنشطة حق للجميع، وأن الأطفال هم أولى بممارسة الأنشطة المختلفة حيث أنهم فى هذه المرحلة يكون لديهم طاقة يفرغونها فى اللعب وممارسة الأنشطة المختلفة، وانطلاقًا من أهمية الأنشطة المدعمة بانماط مختلفة للتلميحات كأحد المتطلبات الضرورية التى تساعد الطفل على التكيف وتحقيق وتلبية حاجاته ومطالبه الشخصية مما قد يؤثر إيجابيا على اكتساب بعض المهارات الاجتماعية، كما ترى الباحثة أن الآباء يعانون من نقص الخبرة فى التعامل مع الأطفال وما تتطلبه من مهارات تدريبية خاصة، لذا أصبح من الواجب أن يهتم المجتمع ككل بالأطفال فى مرحلة رياض الأطفال حيث أن ما يتعلمونه فى الصغر من

الصعب عليهك فقدانه ونسيانه لذلك سوف تقوم الباحثة بتصميم بيئة تعلم إلكترونية وتوظيف نمطى التلميحات (المسموعة والمرئية) من خلال مجموعة من الأنشطة لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة التى قد تساعد على ترجمة تلك المهارات إلى سلوك تعليمى تطبيقى محبب لديهم ويجعلهم مقبلين على تعلم هذه المهارات وتوظيفها فى حياتهم اليومية

من هذا المنطلق حاولت الباحثة استخدام التلميحات فى بيئة تعلم إلكترونى قائمة على الأنشطة لترى مدى فاعلية هذه البيئة باستخدام أنماط مختلفة من التلميحات (البصرية والمسموعة) في تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

صياغة مشكلة البحث:

من خلال الأبعاد والمحاور السابقة تمكنت الباحثة صياغة مشكلة البحث في العبارة التقريرية الآتية:

"توجد حاجة إلى تطوير بيئة تعلم الإلكتروني قائمة على الأنشطة التعليمية، بنمطي التلميحات (السمعية، والبصرية) الأكثر مناسبة وفاعلية بالأنشطة التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة"

وأمكن معالجة مشكلة البحث من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

كيف يمكن تصميم وتطوير بيئة تعلم الإلكتروني قائمة على الأنشطة التعليمية، بنمطي التلميحات (السمعية، والبصرية) الأكثر مناسبة وفاعلية بالأنشطة التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:-

١- ما المهارات الاجتماعية المطلوب تنميتها لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة؟

٢- ما معايير تصميم بيئة تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة على تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة فى ضوء نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية)؟

٣- ما التصميم التعليمى لبيئه تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة فى ضوء نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية)؟

٤- ما أثر إختلاف نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية) ببيئة تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة على التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة؟

٥- ما أثر إختلاف نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية) ببيئة تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة على الآداء المهارى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة؟

أهداف البحث

هدف البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف التالية:-

- تصميم مجموعة من الخبرات والأنشطة التعليمية القائمة على الكمبيوتر لتنميه بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

- التعرف على أثر استخدام التلميحات المكتوبة ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة على التحصيل المعرفى للمهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

- التعرف على أثر استخدام التلميحات المكتوبة ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة على الجاب الآدائى للمهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

- دراسة أثر إستخدام التلميحات المسوعة ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة على التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

- الكشف عن أثر استخدام التلميحات المسموعة ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة على تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

أهمية البحث

قد يسهم هذا البحث فيما يلى:-

بالنسبة للمتعلم:- قد يعمل على تكوين إتجاهات إيجابية لدى المتعلمين عينة البحث نحو كيفية إكتساب المهارات الإجتماعية التى تمكنهم من التعامل مع الأخرين وتكسبهم مهارات التواصل الاجتماعي كما يؤدى إلى بقاء أثر التعلم لدى الأطفال عينة البحث نتيجة لأن التعلم يتم بطريقة غير تقليدية مما يؤدى إلى جذب انتباههم وتشويقهم لهذا النوع من التعلم

بالنسبة للمعلم:- قد يعمل على:-

توفير وقت وجهد المعلم اللذين يستغرقهما فى توصيل معلومة معينة أو إكساب المتعلمين مهارة ما والاستفادة من هذا الوقت فى ممارسة الأنشطة التى إكتسبوها بطريقة عملية أو ممارسة أنشطة تعليمية أخرى.

- الإستفاده من البيئة التعليمية التى تم تصميمها فى تنميه المهارات لدى الأطفال الذين يتسمون بسمات الأطفال عينة البحث الحالى

- توجيه أنظار المعلمين إلى ضرورة الاستفادة من أنماط التلميحات المختلفة وتضمينها ضمن مناهج مرحلة رياض الأطفال

- بالنسبة لمصممى مناهج مرحلة رياض الأطفال:- قد يوجه نظر القائمين على تصميم مناهج مرحلة رياض الأطفال إلى :-

- أهمية إستخدام الأنماط المختلفة للتلميحات فى تنمية المعارف والمهارات المرتبطة بالحياة اليومية وخاصة المهارات الاجتماعية

- ضرورة تطوير برامج ومقررات إعداد معلم رياض الأطفال بكليات التربية والتربية النوعية ليناسب التكنولوجيا الرقمية الحديثة

حدود البحث

إقتصر هذا البحث على ما يلى:-

- مدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر التابعة لقرية شبراباص مركز بشبين الكوم

- المرحلة الثانية من رياض الأطفال

- مهارتي أداب السلوك الاجتماعي ومهارة إتباع القواعد والتعليمات فى المدرسة للمهارات الإجتماعية

- نمطى التلميحات (السمعية والبصرية)

عينة البحث

تم اختيار العينة من مدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر التابعة لقرية شبراباص مركز شبين الكوم (محافظة المنوفية) وذلك لتوافر شروط اختيار العينة بالمدرسة وكذلك توافر معمل خاص بتكنولوجيا التعليم بالمدرسة مزود بالأجهزة والأدوات الخاصة بالتطبيق وكذلك موافقة الإدارة التعليمية التابعة لها المدرسة بالتطبيق في هذه المدرسة.

منهج البحث

نظرًا لأن هذا البحث يعد من البحوث التطويرية في تكنولوجيا التعليم، لذلك فقد استخدمت الباحثة المناهج الثلاثة الآتية، بشكل متتابع:

١- المنهج الوصفي: واستخدمته الباحثة في إعداد الإطار النظرى للبحث وإعداد أدوات البحث

٢- منهج تطوير المنظومات التعليمية: واستخدمته الباحثة في تصميم وتطوير بيئة التعلم الإلكتروني القائمة على الأنشطة بنمطى التلميحات (السمعية والبصرية)

٣- المنهج التجريبي: واستخدمته الباحثة في التحقق من صحة أو عدم صحة فروض البحث

التصميم التجريبى

اعتمدت الباحثة على التصميم التجريبي ذي المجموعتين الذي يعتمد على مقارنة نتائج تقييم أطفال مجموعتي البحث قبل التعامل مع مادتي المعالجة التجريبية وبعدها.

يوضح الشكل التالى التصميم التجريبى لمجموعتى البحث

المجموعة	القياس القبلى	المتغير المستقل	القياس البعدى
تجريبية١	ق١	س١	ق٢
تجريبيه٢	ق١	س٢	ق٢

شكل (١) التصميم التجريبي لمجموعتى البحث

حيث ق١ القياس القبلى للاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة

س١ التلميحات السمعية فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة

س٢ التلميحات البصرية فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة

ق٢ القياس البعدى للاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة

فروض البحث

١- يوجد فرق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية الأولى والثانية في التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمهارات الإجتماعية يرجع إلى إختلاف نمط التلميحات.

٢- يوجد فرق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية الأولى والثانية في التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الأداء العملى للمهارات الإجتماعية يرجع إلى إختلاف نمط التلميحات.

٣- تحقق التلميحات المسموعة فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة التعليمية فاعلية في تنمية التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لطلاب المجموعة التجريبية الأولي لا تقل عن ١.٢ عندما تقاس بالنسبة المعدلة للكسب لبليك".

٤- تحقق التلميحات المسموعة فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة التعليمية فاعلية في تنمية المهارات الإجتماعية لطلاب المجموعة التجريبية الأولي لا تقل عن ١.٢ عندما تقاس بالنسبة المعدلة للكسب لبليك ".

خطوات البحث

لتحقيق أهداف البحث اتبعت الباحثة الخطوات التالية:-

أولا: معرفة أثر نمطين للتلميحات (السمعية والبصرية) ببيئة تعلم إلكترونى قائمة على الأنشطة على تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة وذلك من خلال دراسة وتحليل الدراسات والبحوث السابقة المرتبطة ببيئات التعلم االإلكترونى والتلميحات والبحوث التي تجمع بينهما والبحوث التي تتعلق بالتصميم التعليمي لبيئات التعلم.

ثانيا: إعداد الأسس والمبادئ النظرية التي تقوم عليها تصميم مادة المعالجة التجريبية، من خلال إعداد إطار نظري مناسب يشمل تعريف بيئة التعلم الإلكترونى وخصائصها وأسس بناءها ومعايير تصميمها وعلاقة نمطى النلميحات المستخدمين فى البحث الحالى بها.

ثالثا: تصميم مادة المعالجة التجريبية الخاصة بموضوع البحث وتشتمل على الخطوات التالية: تحليل المشكلة، وتحليل خصائص المتعلمين، تحليل

محتوى كتاب الأنشطة لمرحلة رياض الأطفال لتصميم البيئة التعليمية القائمة على الأنشطة، تصميم الاختبار وبطاقة الملاحظة وتحكيمها، وتصميم االبيئة التعليمية فى ضوء الدراسات والبحوث السابقة..

رابعا: إعداد أدوات البحث وتتمثل في:-

- اختبار تحصيلي للجوانب المعرفية للمهارات الإجنماعية.

- بطاقة ملاحظة الأداء المهاري للمهارات الإجتماعية

خامسا: إجراء التجربة الاستطلاعية لضبط أدوات البحث وإجراء التعديلات اللازمة.

سادسا: تحديد عينة البحث وتقسيمها إلى مجموعتين وإجراء التجربة الأساسية للبحث من خلال:-

٦-١ تطبيق أدوات البحث قبليا على المجموعتين.

٦-٢ تعليم المجموعة التجريبية (١) باستخدام البيئة المدعمة بالتلميحات السمعية والمجموعة التجريبية (٢) باستخدام البيئة المدعمة بالتلميحات البصرية.

٦-٣ تطبيق أدوات البحث بعديا على المجموعتين.

سابعا: تحليل البيانات، وإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة لها .

ثامنا: عرض نتائج البحث.

تاسعا: مناقشة النتائج وتفسيرها وتقديم التوصيات والمقترحات فى ضوء النتائج التي تم التوصل إليها.

مصطلحات البحث

التلميحات

تعرفها الباحثة إجرائيًا في البحث الحالي بأنها أساليب توجيه سمعية وبصرية في بيئة تعلم إلكترونى قائمة على الأنشطة تساعد أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال على فهم نقطة معينة عندما يصعب عليهم فهمها

بيئة التعلم الإلكتروني القائمة على الأنشطة

هى بيئة قائمة على إستخدام الكمبيوتر غنية بمجموعة من المثيرات اللفظية والبصرية المتمثلة فى مجموعة من الأساليب والإجراءات المخطط لها من قبل المعلمة قبل بداية تنفيذها تراعى الفروق الفردية بين الأطفال ويقوم الطفل بإتباعها داخل الموقف التعليمى لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

المهارات الاجتماعية

هى المهارات اللازمة والضرورية لأطفال ما قبل المدرسة التى تمكنهم من التعامل مع الآخرين بصورة طبيعية وبشكل مقبول

أدوات البحث

- إختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى للمهارات الإجتماعية

- بطاقة ملاحظة آداء المهارات الإجتماعية.

الإطـــــار النظـــــرى

التلميحات فى بيئة التعلم الإلكترونى النشط ودورها فى تنمية المهارات الإجتماعية

نظرًا لأن البحث الحالي يهدف إلى تصميم مجموعة من الخبرات والأنشطة التعليمية القائمة على الكمبيوتر لتنميه بعض المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة بإستخدام نمطين للتلميحات (السمعية والبصرية)، لذلك فقد تناول الإطار النظري المحاور الآتية:

- بيئات التعلم الإلكتروني

- أنشطة التعلم الإلكتروني فى مقرر الأنشطة لدى أطفال ما قبل المدرسة

- التلميحـــات فى بيئات التعلم الإلكتروني

- المهارات الاجتماعية

- التوجه النظري للبحث: النظريات المرتبطة

- نموذج التصميم التعليمى المستخدم فى البحث الحالى

وذلك على النحو الآتي:

المحور الأول:- بيئات التعلم الإلكتروني

تناولت الباحثة فى هذا المحور ما يلى:-

- ♦ تعريف ببيئات التعلم الإكتروني
- ♦ خصائص بيئات التعلم الإكتروني
- ♦ مميزات بيئات التعلم الإكتروني
- ♦ معـايير تصـميم بيئـات الـتعلم الإلكترونى

وفيما يلى عرض لمحتويات هذا المحور بشئ من التفصيل

- تعريف بيئات التعلم الإكتروني

تعرفها عواطف عيسى، سلوى مصطفى، إيمان عبد العال (٢٠١٠، ٤١٨) بأنها "بيئة تشتمل على مجموعة من الأساليب والإجراءات التى يتبعها المتعلم داخل الموقف التعليمى بعد تخطيط مسبق لها من المعلم لمعالجة مشكلات تعليمية معينة ويقتضى ذلك أن يندمج فى عمليات تفكير وأنماط سلوكية معينة بفاعلية كبيرة من خلال بيئة تعليمية غنية متنوعة تسمح له بالإصغاء الإيجابى والحوار البناء والمناقشة الثرية والتفكير الواعى والتحليل السليم". ويعرفها خالد الحربى (٢٠١٠، ٩) بأنها "مجموعة من الإستراتيجيات التى يتعلم بها الطالب داخل أو خارج غرفة الصف بحيث تجعله منقاداً للمشاركة والتفكير فيما يؤديه وذلك بإشراف وتوجيه من المعلم"

كما يعرفها محمد عطيه خميس (٢٠١٥، ١٦) بأنها "التعلم من خلال العمل، ينشغل فيه المتعلمون، لتكوين المعنى، لا يقتصر فيه دور المتعلم على تلقى المعلومات، إنما يقوم بفعل نشط للحصول على التعلم"

- خصائص ومميزات بيئات التعلم الإلكترونى

توجد عدة خصائص لبيئات التعلم الإلكترونى حددها (Milligan, Beauvoir, Johnson, Sharples, Wilson & Liber, 2006, p.509) أنها بيئة يتوفر فيها أربع خصائص هي: تجميع المصادر والبيانات الأخرى، وقناة للمشاركة والنشر، والتفاعل، وإدارة المعلومات الذاتية أما Schaffert, & Hilzensauer (2008, pp.1-9) فيريان أنها بيئة يمكن وصفها بأنها تتسم بست خصائص أساس هي: موجهة ذاتيا، وغير مركزية، وديناميكية، وتواصلية، وتوافقية مع مجتمعات الممارسة، وتجمع بين متعلمين منتجين ومستهلكين في الوقت ذاته، أما هند خليفة (٢٠٠٨) فأشارت إلى ثلاث خصائص هي التمركز حول المتعلم، والشخصنة، وتدعيم التعلم المستمر والتعلم مدى الحياة، وذكر كلًا من مارتندال ودوادى Martindale, Dowdy (2010, pp.181-182) أن خصائص بيئة التعلم الكترونى هى أنها بيئة مفتوحة المصدر، وتسمح بالمشاركة ، وتشجع الإنتاجية بدلا من الاستهلاك، المرونة، والإجتماعية، أما Chatti, Jarke, & Specht (2010, pp.74-75, 79)، Agustiawan, Jarke, & Specht (2010, pp.69-70) فذكروا أن خصائص بيئات التعلم الكترونى تتمثل فى أنها بيئات تميزها المعارف التي يبنيها الأفراد والتي تتميز بالشخصية والتوجيه والتحكم والتنظيم، والإجتماعية، وبيئة موزعة، والإتاحة في أي وقت وكل مكان، ومعقدة، وتكيفية مع إحتياجات الطلاب، وغير خطية، والإبحار نحو المعرفة، والمرونة، والمشاركة النشطة، والتعلم غير الرسمي والتعلم مدى الحياة، والإنفتاح واللامركزية، والإتجاه من أسفل إلى أعلى، وسحب المعرفة، والتعلم الأيكلوجي، وحددها Fournier (2011, p.18) في ثمان خصائص هي الفاعلية والتنظيم، والمرونة، والمشاركة والقابلية للنقل، والإبحار، والتفاعلية، والشخصية والتطوير الذاتي، والإجتماعية مع الآخرين

وفى ضوء ما سبق حددت الباحثة أن أهم مميزات وخصائص بيئات التعلم الإلكترونى تتلخص فيما يلى:-

- استثارة الدافعية لدى المتعلم.
- تعمل على جذب انتباه المتعلم نظرًا لتنوع المثيرات فى البيئة التعليمية
- مساعدة المتعلمين على بناء نماذجهم العقلية وبناء التعلم الخاص بهم.
- تحقيق التعلم النشط الفعال، والتعليم الفردي.

- تنمية الميول والاتجاهات نحو العملية التعليمية.

- تتيح استخدام مصادر تعلم متنوعة ومتعددة، مع تعدد مصادر المعرفة .

- سهولة وتنوع طرائق تقويم المتعلم .

- رفع مستوى كفاءة وفاعلية التعليم والتدريب حيث ترتفع نسبة التحصيل وتشبع الاحتياجات التدريبية للمتدربين بأقل مجهود ممكن

- معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونى

توصلت دراسات وبحوث عدة إلى معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونى ومن هذه الدراسات دراسة مصطفى جودت (١٩٩٩) ووضع فيها ٤٢٣ معيارًا لتصميم برامج الحاسوب التعليمية ودراسة محمد عطية خميس (٢٠٠٠، ص ص٣٦٥-٤٠٠) حدد فيها ١٤٤ معيارًا محكمة وشاملة لتصميم برامج الوسائل المتعددة ودراسة عبد الله المناعى (٢٠٠٢) توصل فيها إلى قائمة بمعايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونى ودراسة Krauss, Ally (2005) توصلا إلى قائمة بالمعايير اللازمة لبيئات التعلم الإلكترونى ودراسة هبة عثمان (٢٠١٣) حددت قائمة بمعايير تصميم بيئات التعلم الكترونى وفى ضوء ما توصلت إليه الدراسات والبحوث السابقة من معايير لتصميم بيئات التعلم الإلكترونى وقد استرشدت الباحثة بما توصلت إليه الدراسات والبحوث السابقة من معايير لتصميم بيئات التعلم الإلكترونية لإعداد قائمة معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية للأطفال.

المحور الثانى:- أهمية التلميحات فى العملية التعليمية

تتناول الباحثة فى هذا المحور

- ♦ مفهوم التلميحات
- ♦ أهمية التلميحات في عملية التعلم
- ♦ تصنيف التلميحات
- ♦ أسباب إستخدام نمطى التلميحات المسموعة والبصرية المستخدمين في البحث الحالى

وفيما يلى توضيح لهذه العناصر بالتفصيل

- مفهوم التلميحات

تعدد مفهوم التلميحات فى الدراسات والبحوث السابقة فعرفها كلًا من حسن شحاته، زينب النجار (٢٠٠٣) بأنها "أساليب لتوجيه انتباه المتعلمين لنقطة معينة محل التدريس حتى يلاحظها المتعلم"، كما عرفها الشحات عتمان (٢٠٠٥، ١٤٤) بأنها "مثيرات لجذب وإثارة انتباه المتعلمين وتوجيههم نحو الشيء المطلوب تعلمه ليتمكنوا من تحديده بسرعة"، ويعرفها أيضا كلًا من De Koning, Tabbers, Rikers & Paas (2009, p. 117) بأنها "إعادة توجيه انتباه المتعلمين إلى الجوانب الهامة التي تستحق جذب انتباههم والتقليل من بروز العناصر التي لا صلة لها بالموضوع"، كما عرفها عبدالله الرشيدي (٢٠١٢) بأنها "مجموعة من

الرموز سواء كانت أسهم أو دوائر أو ألوان وغيرها من الأدوات التي لا ترتبط بالمحتوى وتضاف على النصوص أو الرسوم أو أي عنصر في المحتوى الأصلي المعروض من أجل التوضيح وشرح المعلومات بداخله والمراد من المتعلم أن يتعلمها ويدركها"

- أهمية التلميحات في عملية التعلم

توجد عدة دراسات أثبتت أهمية التلميحات في العملية التعليمية حيث أنها تقوم بمجموعة من الوظائف التي تؤدي إلي تحسين عملية التعلم منها دراسة كلًا من (Mayer, 2005, P. 490; De Koning, Tabbers, Rikers & Paas , 2007, p. 731;De Koning,Tabbers, ,Rikers & ,Paas ,2009, p. 118; Roberts ,2009, pp.21-22) (عبير بدير، ٢٠١٠) واتفقوا جميعًا على أن الأهمية الأساسية للتلميحات تتضح فى أنها تعمل على توجيه انتباه المتعلمين إلي معلومات مهمة في المحتوى لتيسير اختيارها واستخراجها، كما أنها تؤدي إلي تحسين عملية التعلم وتساعد على دقة الانتباه واستخدام الرموز المناسبة للمعالجة والتخزين في الذاكرة أي أنها تعمل على بقاء أثر التعلم، كما أنها تساعد على سرعة توصيل الرسالة التعليمية، وتزيد من دافعية المتعلم للتعلم

من خلال العرض السابق لخصت الباحثة أهمية التلميحات في أنها تعمل على:-

جذب الانتباه، وزيادة قدرة الطفل على الفهم والاستيعاب، وبقاء أثر التعلم، وتحسين أداء المتعلم فى أدائه للمهارات الإجتماعية، وتوفير وقت وجهد المعلم الذين يبذلهما في عمليه الشرح والتفسير

- تصنيف التلميحات

تعددت تصنيفات التلميحات وتنوعت واختلفت باختلاف الموقف التعليمى ويوجد تصنيفات عدة للتلميحات فقد صنفها أسامة هنداى وبرى الجيزاوى (٢٠٠٨) إلى ثلاثة أصناف هى:-

١- تلميحات بصرية "Visual Cues" وتضم الألوان والخطوط والأسهم والتظليل والحركة والتأثيرات البصرية والحجم والإطار والوضع داخل دائرة، وكثافة المثيرات البصرية والتمثيل والمنظمات المتقدمة

٢- تلميحات سمعية "Audio Cues" وتشمل الموسيقى والمؤثرات الصوتية المختلفة ومستوى الصوت والأسئلة المنطوقة

٣- تلميحات لفظية مكتوبة "Verbal Cues" وتشمل التسمية والأسئلة المكتوبة وحجم الخط، كما حددها كلًا من الشحات عتمان (٢٠٠٥، ١٤٥)، Todd, Akers & Smith (2005,P.8)، أسامة الهنداوي، حمادة مسعود، إبراهيم محمود (٢٠٠٩، ٢١٥)، Roberts (2009, p.23) وفقًا لما قاموا به من بحوث إلى نوعين من التلميحات هما:-

١- التلميحات السمعية : وهي التي تتعلق بالعرض السمعي ومن أمثلتها التكرار في الشرح حيث يحتوي الشرح المستفيض على التكرار مع الاحتفاظ بنفس المعلومات الموجودة في الشرح الملخص كما يمكن

استخدام الموسيقي والأصوات المختلفة والتأثيرات الصوتية كتلميحات سمعية لجذب انتباه المتعلمين وتوجيههم نحو الشيء المراد تعلمه.

وتوجد دراسات عدة أثبتت أهمية التلميحات السمعية حيث أنها تؤدى مجموعة من الوظائف التي تحسن عملية التعلم منها دراسة (Mautone & Mayer 2001، Zahariev, Christine & MacKenzi (2003)، عبد الله الغامدى (٢٠١٣)، أحمد معجون (٢٠١٩) أثبتت هذه الدراسات أن التلميحات السمعية تساعد على تحسين إدرا ك وفهم المتعلم وانتقال أثر التعلم من موقف إلى آخر كما أنها تقلل الوقت الذي يستغرقه المتعلم للبحث عن معلومة معينة في المناهج والمقررات الدراسية كما أنها تساعد المتعلم في الوصول إلي الهدف باقل مجهود ووقت دون التعرض إلى التفاصيل غير المهمة بالنسبة له بالاضافة إلى أنها تساعد المتعلم على فهم وإدراك المعلومات الجديدة، كما أنها تشجع على إشترا ك الطلاب في العملية التعليمية، تمنع وقوعهم في الخطأ، تجعل المتعلم أكثر استعدادا للتعلم.

٢- التلميحات البصرية:- هي التي تتعلق بالعرض المرئي ومن أمثلتها التعقيد في الصورة حيث تشمل الصورة الفوتوغرافية على تلميحات ومثيرات أكثر من الرسومات الخطية البسيطة ويمكن استخدام الأسهم والحركة والوضع في إطار واللون والرسومات المتحركة والخطوط والوضع في دوائر وكثافة المثير والتظليل والتأثيرات البصرية وغيرها كتلميحات بصرية لجذب انتباه المتعلمين وتوجيههم نحو الشيء المراد وقد توصل كلًا من إبراهيم محمود (٢٠٠٦)؛ عبدالله الغامدى (٢٠١٣) إلى أن المثيرات البصرية Visual Stimuli تعد أحد عناصر متغيرات التصميم داخل المحتوى الرقمي التعليمي وتعمل هذه المثيرات على جذب انتباه المتعلم للمحتوى سواء كان بشكل بصري أو سمعي أو بهما معًا. ومع تعدد تلك المثيرات التي تخاطب حواس المتعلم المختلفة داخل برامج المحتوى الالكتروني التفاعلي وسعتها الكبيرة في جذب انتباه وتوجيه ادراكه نحو العناصر الهامة في المحتوى التعليمي. كما تستخدم المثيرات البصرية في تعزيز المحتوى النص ي المكتوب من خلال إبراز عناصره والتأكيد عليها. ومن هنا يأتي دور التلميح البصري Visual Cue الذي يمثل أحد هذه المثيرات التي تتضمن محتوى تفاعلي، حيث تعمل كمثيرات ثانوية داخل المحتوى وتساعد على تبسيطه، وتكون هذه التلميحات فعالة لجذب انتباه المتعلم نحو المثيرات الأصلية مما يؤدي إلى تحسين التعلم وتنمية التحصيل (عبد الله الغامدي، ٢٠١٣) ويُعرف حسن فاروق، وليد الصياد (٢٠١٣) التلميحات بأنها مجموعة من الأمارات والدلالات التى تستخدم أثناء العرض لجذب إنتباه المتعلم نحو المثيرات الأساسية بجعل سمات التعلم الأساسية مميزة عن سمات التعلم الأخرى

تساعد التلميحات البصرية على تلبية الاحتياجات للمتعلم وتنويع أساليب التعلم، وأن استخدام التلميحات البصرية في العملية التعليمية له من الفوائد التي

أبرزتها الدراسات ومنها تحسين التحصيل المعرفي ودعم العملية التعليمية وزيادة انتباه واهتمام المتعلم بالمحتوى (Kathie,2003)

في هذا البحث تم اختيار هذين النمطين من التلميحات للأسباب الآتية:

- التلميح المسموع والبصرى (المكتوب) يختلفان في القناة التي تقوم باستقبالهما، ويختلفان أيضا مع طبيعة الوسيط الذي يعتمد في الأساس على النص، حيث تنوع التلميحات داخل الأنشطة التعليمية يعتبرعنصر جذب هام، كما توضح عديد من الدراسات أنه لابد من تنوع التلميحات داخل الأنشطة التعليمية وذلك لأنها تؤدي إلي عديد من النتائج الإيجابية في العملية التعليمية ووضحت دراسة دوندلنجر Dondlinger (2007, p. (2 أن هذين النمطين من التلميحات التعليمية يؤدي إلي التفاعلية والسرعة في التعلم، ودراسة كلًا من جونتر وكينى وفيك Gunter, Kenny & Vick (2008, p. 513- 518) وضحت أن الأنشطة لابد أن تشتمل على تلميحات متنوعة لتؤدي إلي التعلم الفعال

- عند اطلاع الباحثة على الدراسات التي تناولت التلميحات البصرية في بيئات التعلم المختلفة لاحظت أنها ركزت على عديد من هذه الأنواع فمنها دراسة ماتون ومايرMautone & Mayer (2001) واستخدمت تلميح الصوت المصاحب للرسوم ودراسة نهى عبد الحكم (٢٠٠٥) تناولت تلميح مربع ملون كخلفية للكلمة – إشارة سهم ملون إلى الكلمة -تلوين الكلمة ولكن لم تتطرق هذه الدراسات إلي التلميحات المكتوبة واستخدامها في الأنشطة التعليمية الإلكترونية، د راسة حنان أحمد (٢٠١٠) تناولت تلميح اللون – الأسهم ودراسة شيرين سعد (٢٠١١) التي تناولت تلميح الوضع في إطار والتلميح باللون والتظليل، المتحركة ولكن لم تتطرق هذه الدراسات إلي تلميح الصوت واستخدامه في الأنشطة التعليمية، وتم اختيار تلميح الصوت لأن الصوت من العناصر الهامة في وخاصة بالنسبة للأطفال فهو يخاطب خيال الطفل ويخلق واقعية في ذهنه.

-التلميحات البصرية :Visual Cues هي دلالات تستلزم إشارة لتمثيل المحتوي، وقد تكون رقمية كما هو الحال عند استخدام الرموز والأرقام، وقد تكون بصرية مثل التلميح باللون، التلميح بالإطار المتمثل في (الوضع في الإطار كالدائرة والمربع)،التلميح بالأسهم والخطوط،التلميح بالحركة،والرسومات المتحركة والعرض المتعدد،وغيرها وجميعها تهدف إلي توجيه انتباهالمتعلم وزيادة إدراكه إلي أجزاء معينة من المحتوي،وبناءا علي ذلك فإن المتعلمين بحاجة إلي المرور بفترة من التهيئة البصرية،قبل أن يستطيعوا فهم مايطرح عليهممن تتابعات مرئية معروضة،وبالتالي فالمثيرات البنائية الرقمية ليست نوعا من الزيادات البصرية فهي لها دلالات داخل التراكيب المرئية المعروضة لهم .أنماط التلميحات البصرية:هناك عديد من أساليب التلميحات التي تستخدم في توجيه الانتباه والإدراك حددها (Dwyer

(Francis ,1978 في استخدام الألوان، والأسهم، الخطوط، التظليل، التباين، الحركة،التأثير البصري، الموسيقى، الوضع في أطار، الوضع في دائرة، العرض المتعدد، التسمية، كثافة المثيرات، المنظمات المتقدمة،التمثيل،

ويلاحظ أن هناك ثلاث تصنيفات لأنماط التلميحات هى:-

١.تلميحات بصرية Visual Cues وتضم اللون، الأسهم، الخطوط، التظليل، التباين، الحركة، التأثير البصري، الحجم، الوضع في أطار، كثافة المثيرات البصرية، المنظمات المتقدمة

٢.تلميحات سمعية Audio Cues وتضم الموسيقى،التغير في شدة الصوت كمثير سمعي،العرض السمعي المتعدد،الأسئلة المنطوقة

٣.تلميحات لفظية Verbal Cues وتضم التسمية،الأسئلة المكتوبة،التغير في حجم بنط الكتابة وبناء على التقسيم السابق لأنواع التلميحات فأن البحث الحالي إقتصر على النوع الأول وهو التلميحات البصرية والتي وضح على عبد المنعم (٢٠٠٠، ٤٨) أهميتها ودورها بالعملية التعليمية وأن التعلم باستخدام التلميحات البصرية أفضل من التعليم بالتلميحات اللفظية حيث تساعد على سهولة استرجاع المعلومات المختلفة والنوع الثانى وهو التلميحات السمعية حيث أن الاطفال فى هذه المرحلة يفضلون الإستمتاع عن القراءة لأنهم لم يتمكنوا من القراءة الجيدة بعد

المحور الثالث:- أنشطة التعلم الإلكتروني

تناولت الباحثة فى هذا المحور ما يلى:-

- تعريف أنشطة التعلم الإلكترونى
- أهمية إستخدام أنشطة التعلم الإلكترونى لأطفال ما قبل المدرسة
- المبادئ التى تقوم عليها أنشطة التعلم الإلكترونى
- أبعاد تصميم الأنشطة الإلكترونية

وفيما يلى عرض لمحتويات هذا المحور بشئ من التفصيل

- تعريف أنشطة التعلم الإلكترونى

توجد تعريفات مختلفة للنشاط التعليمى الالكترونى فقد عرفته سالمون Salmon (2002) بأنها "جميع الأعمال التي يمكن أن يقوم بها المتعلم من خلال تفاعله أو تعلمه النشط على شبكة الإنترنت، وقد تكون هذه الأنشطة غير متزامنة ولها أهداف محددة ويمكن أن تتم من خلال رسائل إلكترونية يرسلها المعلم إلى طلابه"، أما عبد العزيز طلبة (٢٠١١، ٢٤٩-٢٥٠) فعرف الأنشطة الإلكترونية بأنها "أحد أساليب التعلم النشط التى يمكن استخدامها وتوظيفها من خلال بيئة التعلم عبر الويب ومنها: التعلم التعاوني فى مجموعات عبر الويب،المناقشة الإلكترونية، العصف الذهني الإلكتروني، المنتديات الإلكترونية، لوحات النقاش الإلكترونية، التواصل عبر الميل، كما تتعدد وتتنوع الأنشطة التى يتضمنها كل اسلوب فمثلاً المناقشة

الإلكترونية قد تتضمن أنشطة متزامنة مثل المحادثة واستخدام غرف الدردشة، أو المؤتمرات عن بعد، وقد تتضمن أنشطة غير متزامنة مثل استخدام البريد الإلكترونى أو لوحات النقاش، كما أن اسلوب العصف الذهنى يتطلب استخدام العديد من الأنشطة الإلكترونية عبر الويب مثل استخدام مجموعات البريد الإلكتروني أو المنتديات أو استخدام برامج التفاعل عبر الويب والمدونات"

- أهمية الأنشطة التعليمية الإلكترونية لأطفال ما قبل المدرسة

تقوم نظرية النشاط على أعمال فيجوتسكي وتلاميذه، وهي إطار مفاهيمي يقوم على الفكرة القائلة أن النشاط يسبق التفكير، وتحلل هذه النظرية النشاط الكلي إلى وحدات وتقسمه إلى مكونات هي الفرد: وهو الشخص عينة البحث، الشئ وهو النشاط المقصود، الأداة وهي الأدوات التكنولوجية التي يستخدمها الفرد في تنفيذ العمل، والقواعد التي تحكم العمل، وقسم العمال المسئول عن توزيع الأنشطة، والمجتمع ويمثل العلاقة بين الفرد والبيئة (محمد عطية، ٢٠١٣، ٢٧١).

تتضح أهمية الأنشطة التعليمية فى بيئة تعلم إلكترونية في أنها توفر المعلومات والخبرات للطفل وفقا لقدراته وخصائصه العقلية والنفسية والاجتماعية والأسس العامة لتعليمه من خلال ما تقدمه من خبرات واقعية وخاصة إذا كانت هذه الخبرات إلكترونية باستخدام الكمبيوتر حيث أن استخدام الاطفال لأجهزة الكمبيوتر بجدون فيها متعة وإثارة فى عرض الخبرات التعليمية تجعله يحسون بقيمتهم مما يزيد من دافعيتهم فى إكتساب الخبرات والمهارات، فممارسة الأنشطة التعليمية فى بيئة تعلم إلكترونية يؤدى إلى زيادة التحصيل لدى المتعلمين كما تجعله يستفيد منه فى حياته ويطبقه فى الواقع.

وتأسيسًا على ما سبق ترى الباحثة أنه يمكن المساهمة في حل مشكلات اطفال ما قبل المدرسة بممارسة الأنشطة التعليمية مع مراعاة التنوع فى الخبرات والمواد التعليمية والوسائط التعليمية والأساليب والطرائق واستراتيجيات التعليم، وكذلك أنماط التعلم وما تعده لكل متعلم بما يناسبه وفقا لقدراته واستعداداته وميوله، وإذا إجتمع كل ذلك فبالتأكيد سيتعدل سلوك المتعلم فى أقل وقت وبأقل تكلفة ممكنة وفى نفس الوقت تصل الرسالة اليه بأعلى كفاءة ممكنه وفقا لقدراته وإستعداداته وميوله، وإذا إجتمع كل ذلك فبالتأكيد سيتعدل سلوك المتعلم فى أقل وقت وبأقل تكلفة ممكنة وفى نفس الوقت تصل الرسالة اليه بأعلى كفاءة ممكنه وفقا لقدراته وإمكانياته..

وهذا بالفعل الدور الأساسي الذى تقوم به الأنشطة التعليمية فى بيئة تعلم إلكترونية حيث أن هذه الأنشطة تجمع بين عناصر الوسائط المتعددة المختلفة والمتمثلة فى (الصوت والصورة والحركة

والنصوص والرسوم الثابتة والمتحركة) واجتماع هذه العناصر معًا تجعل المتعلم يقظًا وفعالًا وإيجابياً فى العملية التعليمية بالإضافة إلى إضافة جو من المتعة والإثارة لدى المتعلم

وهذا بالفعل الدور الأساس الذى تؤديه برامج الكمبيوتر بصفة خاصة في تعليم وتنمية الأطفال وقامت الباحثة باختيار مجموعة من الخبرات والأنشطة التعليمية القائمة على الكمبيوتر وذلك لأن الأطفال بطبيعتهم لديهم نشاط زائد وبالتالى يحبون ممارسة الأنشطة وخاصة إذا كانت على الكمبيوتر حيث أنهم يحبون التعامل مع الكمبيوتر ويحسون بقيمتهم عندما يتوصلون لشئ ما على الكمبيوتر وخاصة إذا قدم لهم التلميحات المناسبة ولذلك تحاول الباحثة الاستفادة من تصميم مجموعة من الأنشطة التعليمية الإلكترونية وتقديم التلميحات المناسبة لكل نشاط في تنمية بعض المهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة لأهميتها بالنسبة لهذه الفئة.

- المبادئ التى تقوم عليها أنشطة التعلم الإلكتروني

تتمثل المبادئ التى تقوم عليها أنشطة التعلم الإلكترونى من وجهة نظر (إبراهيم غازى، ٢٠٠٤: ٧٣-٧٤؛ على معبد ٢٠٠٦: ٣٣؛ كريمان بدير ٢٠٠٨: ٣٧؛ Bonk 2006: 22؛ Alan, etal, 2005, 2) فيما يلى:-

♦ تشجع الأنشطة على التفاعل بين كل من المعلم والمتعلم.

♦ تشجع الأنشطة على التعاون بين المتعلمين.

♦ تعمل الأنشطة على اندماج المتعلم فى النشاط التعليمي من خلال ربط المعلومات الجديدة بالخبرات السابقة وتطبيقه فى الحياة اليومية.

♦ تقوم الأنشطة على أساس التباين والتنوع فى القدرات العقلية.

♦ اعتبار المعلم ميسرًا لعملية التعلم ومشاركًا للمتعلم.

♦ تركيز الانتباه على الموضوع أو المهارة المراد تعلمها.

♦ زيادة عدد الأنشطة للأفكار غير الواضحة.

ولذلك ترى الباحثة أنه عند تصميم الأنشطة التعليمية الإلكترونية لأطفال ما قبل المدرسة يجب مراعاة المبادئ السابق ذكرها بالإضافة إلى المبادئ التالية:ـــ

- أن تعمل الأنشطة على إشاعة جو من الطمأنينة والمرح والمتعة أثناء التعلم.

- أن يتناسب المحتوى التعليمي للأنشطة مع مستوى أطفال ما قبل المدرسة.

- أن تكون الأنشطة التعليمية بسيطة وخالية من التعقيد.

- أن يتم الاستفادة من المميزات التي يقدمها الكمبيوتر لهذه الفئة وذلك لجذب الانتباه مثل (الألوان والصور والفيديو والرسومات المتحركة والثابتة والصوت).

- إتاحة الفرصة لتكرار النشاط أكثر من مرة وذلك لمراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

- تدرج الأنشطة من السهل إلى الصعب.

- أن ترتبط الأنشطة بشكل مباشر بالبيئة التي تحيط بالطفل.

- لابد من توفير أساليب التعزيز والإرشادات والتوجيهات المناسبة لكل من المعلم والطالب بصفة مستمرة.

- أن تكون هذه الأنشطة داخل البيئة سهله وأن يكون احتمالات نجاح طفل ما قبل المدرسة تدريجيًا في أدائها احتمالات عالية وذلك لأن تعرضه للفشل يؤدى إلى الإحباط.

- أن يكون محتوى الأنشطة بالبيئة عبارة عن مهام صغيرة ومحدودة بحيث يتم تحليل المهام أو المهارة إلى خطوات صغيرة وفق مبدأ تحليل المهام .

- أن تكون مدة عرض الأنشطة بسيطة حتى لا يتشتت ذهنهم ويشعرون بالملل.

- توفير نقاط الإبحار داخل البيئة (رموز بصرية– الازرار– التعليمات والرسومات المتحركة)

- أن تحقق الأنشطة عنصر التفاعل مع البرامج الكمبيوترية حتى يشعر المتعلم بالايجابية .

- البعد عن العنف في محتوى الأنشطة لعدم تأثرهم بها.

الأسس والمبادئ النظرية لتصميم الأنشطة الإلكترونية

لا توجد نظرية تعلم واحدة يمكن الاعتماد عليها في تصميم الخبرات التعليمية، وتحقيق أهداف عمليات التعلم المختلفة، فالنظريات السلوكية تتعامل مع سلوك المتعلم الظاهري، والذي يخضع للملاحظة والقياس دون النظر إلى العمليات العقلية وراء حدوث هذا السلوك، بينما يهتم أصحاب النظرية المعرفية بالعمليات العقلية التي تحدث داخل عقل المتعلم وينتج عنها سلوكه، وتقوم النظرية البنائية على أن المعرفة تبنى بواسطة المتعلم، وتشجع النظرية الاتصالية بناء الخبرات والتفاعل الاجتماعي عبر الشبكات.. ويمكن الاستفادة من جوانب القوة في كل نظرية للوصول إلى جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية، وقد إتفق كلًا من، Salmon, G. (2002) , Woods, R., & Baker, J.(2004) Aldrich, C. (2005) Bonk, C. J., & Zhang, K. (2008) , , Conrad, R., & Donaldson, J. (2011) , Harris, J., & Hofer, M. (2011) على أن تصميم الأنشطة التعليمية الإلكترونية يستند إلى النظرية البنائية والمعرفية والاتصالية، وتتضح أبعاده من خلال الشكل التالي:

شكل (٢) أبعاد تصميم الأنشطة التعليمية

- **البعد المعرفي**

يعبر هذا البعد عن البنية المعرفية للمتعلم من خلال النمو العقلى الذى يعمل على تحويل وتغيير البنى المعرفية الحالية وتنظيم المعلومات الجديدة مع المعلومات السابقة، وهذا يُعد نقطة الانطلاق لفهم المحتوى التعليمى و بناء المعنى. وهذا ما دعت إليه النظرية البنائية Constructivism التي تسعى إلى دراسة أساليب بناء المتعلم ورؤيته الشخصية للعالم من حوله إستنادًا إلى خبراته السابقة، وأنشطته المتعددة.

- **البعد الاجتماعي**

البعد الاجتماعي من بين الاعتبارات الضرورية لضمان جودة الأنشطة التعليمية في بيئات التعلم الإلكتروني، وليس هدفه التنافس بين الطلاب بعضهم البعض، ويتمثل في بناء مجتمعات التعلم القائمة على الاستقصاء الجمعي اللازم لتوكيد التعلم، ومن النظريات الحديثة التي ارتبطت بالتطور التكنولوجي المعاصر النظرية الاتصالية التي تسعى لوضع التعلم عبر الشبكات في إطار اجتماعي فعال والتركيز على نشاطات التعلم التفاعلية لتشجيع مستويات التفكير العليا مع توفير التفاعل الاجتماعي للطلاب والمعلم بصور مختلفة.

- **البعد العقلي**

يمثل البعد العقلي أهمية بالغة في بناء المعرفة من خلال بناء نماذج وتصورات عقلية تساعد في استخدام أنشطة التعلم، وتعميمها على مواقف مشابهة بهدف انتقال وتوسيع أثر التعلم، وهنا تظهر أطر النظرية المعرفية Cognitivism فتهتم بدراسة العمليات العقلية التي ينتج عنها السلوك، لذا تُقدم أنشطة تعليمية إلكترونية تسمح بالتجريب والاكتشاف والتنويع والتعديل في سلوك المتعلم.

البعد الشخصي / الذاتي

من بين الأبعاد التى ينبغى أخذها فى الاعتبار البعد الشخصي، ويعبر هذا البعد عن الجانب النفسي للمتعلم والتفاعل مع الذات وتطورها، وهذا ما تنادي به النظرية البنائية، وهو التفاعل الذاتي للمتعلم واكتساب قدرات ومهارات شخصية منها: المثابرة- الثقة بالنفس- التغلب على الصعوبات – إدارة الوقت- المبادرة – الاعتماد على النفس – الاستقلالية – التعبير عن الرأي – إدارة الذات – دافعية الذات.

وترى الباحثة انه رغم اختلاف النظريات التربوية عن كيفية استقبال المعرفة والمعنى في عقل المتعلم، الا ان جميعها مرتبطة ببعضها لا يمكن فصل واحدة عن الاخرى وبالفعل الانشطة التى تم تصميمها في البحث الحالى تعتمد على البعد المعرفى حيث تتطلب معرفة خبرات المتعلم السابقة وربطها بالخبرة الجديدة والبعد الاجتماعى حيث ان الطفال يتفاعلون مع بعضهم البعض اثناء تنفيذ الانشطة والبعد العقلى حيث يتدرب الاطفال على انتقال أثر التعلم إلى مواقف مشابهة والبعد الشخصى من خلال إكتساب الأطفال قدرات شخصية تساعدهم على التفاعل الذاتى مع المهارات الشخصية.

المحور الرابع:- المهارات الاجتماعية

تتناول الباحثة فى هذا المحور ما يلى:-

- تعريف المهارات الاجتماعية
- الشروط الواجب توافرها عند تعليم المهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة
- أساليب اكتساب وتنمية المهارات الاجتماعية
- العلاقة بين تنمية المهارات الإجتماعية والتعلم القائم على الأنشطة لأطفال ما قبل المدرسة

وفيما يلى توضيح لهذه العناصر بالتفصيل

- تعريف المهارات الاجتماعية

تعددت مفاهيم المهارات الاجتماعية ورغم هذا التعدد والتباين في تعريف المهارات الاجتماعية إلا أن هناك شبه إجماع على أنها سلوك مكتسب يشير إلى قدرة وكفاءة الفرد في التعامل مع الآخرين. ويعرفها أحمد اللقانى وعلى الجمل (٢٠٠٣، ٣٠٦) بأنها "المهارات التي يغلب عليها الأداء الاجتماعي، والتي يسعى التلاميذ إلى إكتسابه من خلال عملية التعلم كمهارة العمل مع الجماعة ومهارات التحدث والتفاعل مع الآخرين والمشاركة "، ويرى طريف فرج (٢٠٠٣) أن المهارات الاجتماعية هي "قدرة الفرد على أن يعبر بصورة لفظية وغير لفظية عن مشاعره وآرائه وأفكاره للآخرين، وأن ينتبه ويدرك في الوقت نفسه نفس الرسائل اللفظية وغير اللفظية عن مشاعره وآرائه وأفكاره للآخرين، أما شعبان السيسي (٢٠٠٣، ٥٣) فيعرفها بأنها "قدرة الفرد على التفاعل مع الآخرين بفاعلية والقدرة على التكيف مع البيئة واقامة علاقات جديدة مع الآخرين والقدرة على التأثير عليهم"، كما يشير محمد الحسانين (٢٠٠٣، ٩٥) أن المهارات الاجتماعية هي "نماذج محددة من السلوك المتعلم والخاضع للملاحظة يستطيع الفرد بواسطتها التأثير

على الآخرين والحصول على حاجاته، كما أن هناك عدداً من العناصر الضرورية للفهم العملي للمهارات الاجتماعية منها: أنها تكتسب بالتعلم، وأنها تتكون من سلوكيات لفظية محددة ومنفصلة، وأنها تتطلب القدرة على المبادأة، كما أن استعمال المهارات الاجتماعية يتأثر بالعوامل البيئية".

ويعرف عرابي كلوب (٢٠١١، ١١) المهارة الاجتماعية بأنها "القدرة على التعامل مع الأفراد والجماعات، وهي صفة ملازمة لسلوك القائد في كل عملية اتصالية مع الأفراد والجماعات وتستلزم الفهم المتبادل بين القائد وجماعته والقدرة على التأثير فيهم لكي يقوموا بإنجاز ما عليهم نحو المنظومة والجماعة بالصدق والأمانة والإخلاص والتفاني".

- الشروط الواجب توافرها عند تعليم المهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة

يجب على المعلم أو المدرب مراعاة عدة شروط عند تعليم المهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة تتمثل فيما يلى:-

- التشجيع الدائم على الاكتساب والأداء السليم للمهارة .

- التدريب والممارسة المستمرة.

- القدوة والنموذج السليم .

- التوجيه والإرشاد المناسب لاكتساب المهارة .(سعدية بهادر ، ١٩٩٢).

- أساليب اكتساب وتنمية المهارات الاجتماعية

هناك أساليب مختلفة لاكتساب وتنمية المهارات الإجتماعية فأشار كلًا من (سحر أحمد، ٢٠١٤؛ محمد عبدالعزيز،٢٠١٧) إن المهارات الاجتماعية لدى الفرد ليست مهارات نظرية وموروثة ولكنها مهارات يتعلمها الفرد ويكتسبها من خلال التفاعل الاجتماعي وفقا لمعايير اجتماعية وثقافية خاصة بكل مجتمع تنظم أساليب وطرائق التفاعل الشخصي بين الأفراد ويتعلم الفرد المهارات الاجتماعية من خلال التعامل والتفاعل في المواقف الاجتماعية المختلفة، ومن خلال الملاحظة وتقليد سلوك الآخرين، وخاصة الوالدين والرفاق الذين يعدون بمثابة النماذج التي تتشكل من خلالها سلوكيات الفرد وتقيم وتعدل طبقا لمدى ما يحققه من نجاح أو فشل، حيث يتم تعلم المهارات الاجتماعية أساسا من خلال النماذج والأمثلة التي يعيشها الفرد في حياته، والموجودة في بيئته من حوله ومن خلال الطرائق والأساليب التي يستجيب بها الآخرون لسلوكياته فيعملون على تدعيمها أو إلغائها كما أن إكتساب وتنمية هذه المهارات يكون من خلال الإرشاد الجماعى واللعب والمرح ولعب الدور

ترى الباحثة أن إلتحاق الطفل بمرحلة رياض الأطفال يتيح له الاختلاط الاجتماعي وخاصة مع الأطفال الآخرين في مثل سنه، وهي ميزة مهمة للطفل الذي كان يعتني به الوالدين، أو جليسة الأطفال عندما كان في سنٍ أصغر. وبرامج رياض

الأطفال الجيدة تتضمن مجموعة متنوعة من الأنشطة الممتعة، بما في ذلك الغناء، والرقص، والفنون، والحرف اليدوية، وقراءة القصص، والألعاب، ومشاريع داخل الصف وخارجه؛ حيث تكون هذه الأنشطة مصممة لتعليم الأطفال مهارات مختلفة، كما قد يتعلم الأطفال أيضاً بعض الأساسيات الأكاديمية مثل الأرقام والأحرف، بالإضافة إلى ذلك فإن معظم المعلمين في مرحلة الرياض يتلقون تدريباً في مجال التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة، لذا فهم يعرفون ما يتوقعونه من الطفل تنموياً، ويستطيعون مساعدته وفقاً لذلك وتطويرهذه المهارات يطوّر مهارات التواصل الإجتماعى وبالتالى المهارات الإجتماعية لدى الطفل والتي تساعده فيما بعد على القراءة والكتابة، كما يتعلم المهارات الاجتماعية مثل: الاستماع للآخرين واحترام أفكارهم، ويتعلم التفكير الإبداعي، ويطور حس المسؤولية والاستقلالية على حدٍ سواء، حيث يتعلم الأطفال هذه المهارات من خلال منهج قائم على الأنشطة، ليكونوا قادرين على اتخاذ القرارات، والمشاركة في صنعها، كما يتم تزويدهم بفرصة لتطوير العلاقات مع البالغين، بالإضافة إلى الصداقات مع الأطفال الآخرين وتنمية المهارات الإجتماعية يساعد الطفل على تدعيم علاقاته بالاخرين كما تساعده على تحمل المسئولية ومواجهة المشكلات ومواقف الحياة المختلفة

- العلاقة بين تنمية المهارات الإجتماعية والتعلم القائم على الأنشطة لأطفال ما قبل المدرسة

تعد فئة الاطفال ميدانا واسعاً لتطبيق العلوم الإنسانية التي تهتم بالفرد وعلاقته بالمحيطين حوله وأسرته بصفة خاصة، باعتبارهم نواة المجتمع وأحد الأسباب الرئيسة في تقدمه أو تأخره، وتنمية المهارات الاجتماعية لديهم تجعلهم يشعرون بالفخر والإعتزاز بالنفس حيث أنه عندما ينفذ ما طلب منه بإتقان فيجعل الأخرين يثقون فيه ومن ثم تزداد ثقته بنفسه ويؤدى ذلك إلى مزيد من التواصل الإجتماعى بينه وبين الأخرين، إن مهارة إرتداء الملابس تتطلب فناً في إختيار الألوان المتوافقة مع بعضها وإختيار الملابس المناسبة لكل من فصل الشتاء والصيف وإرتداء الملابس بطريقة صحيحة حتى يكون شكل الطفل مقبول من قبل المحيطين به، كما أن استخدام الألوان المتناسقة المختلفة بما فيه من جمال تجذب الناس إلى الطفل وترفع من شأنه بالإضافة إلى ارتداء الملابس المناسبة لفصل الشتاء والصيف تحمى الفرد من حالات تقلب الجو ومن العديد من الحالات المرضية التى يتعرض لها نتيجة للتقلبات الجوية.

وترى الباحثة أنه يوجد علاقة قوية بين استخدام الأنشطة التعليمية وخاصة الأنشطة الإلكترونية وتنمية المهارات بصفة عامة، حيث أن الأنشطة الإلكترونية تساعد على تنمية مهارات الإتصال والتعاون والتفاعل والإحساس بالذات وبالتالى يمكن

تشجيع أطفال ما قبل المدرسة على اكتساب المهارات الاجتماعية من خلال التعلم القائم على الأنشطة كما أن استخدام الأنشطة وخاصة الجماعية لدى الأطفال ودورها فى تنمية التطبيع الاجتماعي لديهم حيث أن ذلك يجعلهم يحسون بالتكيف مع الجماعة ويكتسبون السلوك الاجتماعي المرغوب فيه، فالأطفال بحاجة إلى أن يتدربوا على العديد من المهارات الإجتماعية التى تساعدهم على التكيف مع الآخرين وتبادل المهارات الإجتماعية فيما بينهم.

- التوجه النظري للبحث: (النظريات التي تقوم عليها بيئة التعلم الإلكترونى)

تعتمد بيئة التعلم الإلكترونى القائمة على الأنشطة علي النظريات التربوية التي تؤكد علي فاعلية ونشاط المتعلم في العملية التعليمية ومنها:

أولًا: النظرية البنائية الاجتماعية

تتضمن البيئة الاجتماعية للمتعلم الأفراد الذين يؤثرون بشكل مباشر على المتعلم بما فيهم المعلم والأصدقاء، وكل الأفراد الذين يتعامل معهم من خلال الأنشطة المختلفة التي يمارسها، أي أنه لابد من الأخذ في الاعتبار البيئة الاجتماعية للمتعلم، وتهتم البنائية الاجتماعية بالتعاون بين المتعلمين، ويرجع الكثيرون الفضل في هذا إلى " فيجوتسكى" الذي ركز على الأدوار التي يلعبها المجتمع.لأنها لها دورًا هامًا في نمو المعرفة فالطالب يتعلم من خلال التفاعل الاجتماعي مع أقرانه وهذا ما تحققه بيئة التعلم التشاركي (محمود عبدالعزيز؛ ويوسف عبد الجيد ؛وإيمان حليمة ،٢٠١٩، ٢٤٤).

ويذكر محمد خميس (٢٠٠٩، ٤٢-٤٣) أن النظرية البنائية الاجتماعية نظرية موسعة للمعرفة البنائية، وتؤكد على أن المعرفة تبنى من خلال تفاعل المتعلم مع المعلم ومع زملائه ومصادر التعلم الأخري، ومع الموقف نفسه في سياق بيئي اجتماعي موقفي محدد، والمعرفية الاجتماعية لا تنكر العمليات العقلية البنائية ولكنها ليست هي المسئولة وحدها عن بناء التعلم، بل المسئول الرئيس عنه هو العمليات التفاعلية الاجتماعية الموقفية، ومن ثم فالمعرفية الاجتماعية هى إضافة للبنائية وامتداد لها.

وفى هذا البحث تقوم البنائية الاجتماعية على أن الطفل يعيش في بيئة إجتماعية أثناء ممارسته للأنشطة والمهارات المختلفة، وهذه البيئة الاجتماعية تتضمن عناصر تؤثر عليه أثناء حدوث عملية التعلم، وتتمثل هذه العناصر في التفاعل بين الأطفال والمعلمة والأطفال والباحثة والأطفال والتلميحات الموجودة بالبرنامج أثناء قيامهم بتنفيذ الأنشطته التعليمية المختلفة، فهذه النظرية تركز على بناء المعرفة من خلال التفاعل الاجتماعي، وهذا ما توفره بيئة التعلم الإلكترونى القائم على الأنشطة لأن التعلم متمركز حول الطفل وتسمح بالتفاعل الاجتماعي بين الأطفال والمعلمة وبين الأطفال والباحثة لتبادل الخبرات

ثانيًا: نظرية التعلم النشط

التعلم النشط هو فلسفة تربوية تقوم على إيجابية المتعلم في الموقف التعليمي، ويضم ممارسات وإجراءات تدريسية تهدف إلى تفعيل وتعظيم دو المتعلم، ويتم التعلم من خلال العمل والبحث والتجريب، ويعتمد المتعلم على ذاته في بناء المعارف واكتساب المهارات، ومن ثم فإن التعلم النشط يتمحور حول المتعلم وفاعليته ونشاطه وإيجابيته، بحيث يبني المتعلم تعلمه بنفسه مستفيدا من عدة مصادر للتعلم(محمد عطية ، ٢٠٠٣، ٢٥٤). وتؤكد شيماء جمال الدين (٢٠٠٩، ص١٣٨) أنه لتحقيق التعلم النشط لابد من تصميم مقصود ومخطط من خلال بيئات تعليمية تركز على توظيف استراتيجيات وأساليب تعليمية متنوعة، ووفقا لنظرية النشاط لمورفي يقسم التعلم إلى جزئيين رئيسيين:

الجزء الأول: ويتمثل في المعارف التى يكتسبها المتعلم نتيجة دراسته للمحتوي التعليمي.

الجزء الثاني: ويمثله النشاط التطبيقي للمعارف المكتسبة في مواقف تطبيقية كإلقاء أسئلة أو تدوين ملاحظات، أو تنفيذ مهام معينة، أو إجراء مناقشات (Driscoll,T.,2012).

وقد راعت الباحثة أن يكون التصميم التعليمي لبيئة التعلم الإلكترنى مبني علي أسس تدعمها نظرية التعلم النشط، حيث استخدمت الباحثة في تنفيذ الأنشطة التعليمية الإلكترونية نمطين للتلميحات يتفاعل معهما الطفل وهما التلميحات السمعية والتلميحات البصرية

ثالثًا:النظرية الاتصالية

تنطلق النظرية الاتصالية من كون البيئة التعليمية عبارة عن شبكة تعليمية حقيقية وافتراضية يتمكن المتعلم من خلالها ممارسة الأنشطة المختلفة لاكتشاف ذاته وبناء قدراته وتنمية المهارات المختلفة وتسعى النظرية الاتصالية إلى توضيح كيفية حدوث التعلم في البيئات الإلكترونية المركبة، وتفسير كيفية تأثره بالتغيرات الاجتماعية الجديدة، وكيفية تدعيمه بواسطة التقنيات الجديدة (Siemens,G.,2008,P14)، حيث ذكر Cochrane (2010)أن بيئة التعلم الإلكترونى تعتمد علي التقنيات الرقمية الحديثة في تخزين وعرض المحتوي توفير وأدوات ووسائل الاتصال المختلفة.

وفى هذا البحث تمكن أطفال ما قبل المدرسة بمساعدة كلًا من المعلمة والباحثة أن يحققوا نسبة عالية من المهارات الإجتماعية مع المجتمع وذلك من خلال بيئة التعلم الإلكترونى وبها نمطين للتواصل متمثلان فى نمطى التلميحات المستخدمين فى هذا البحث

المحور الخامس:- نموذج التصميم التعليمى المستخدم فى البحث الحالى

إطلعت الباحثة على عديد من نماذج التصميم التعليمي مثل نموذج (Ruffini , 2000؛ Jolliff, Ritter, Stevens pp.62-83 , 2001؛أحمد منصور، ٢٠٠١؛ pp.87-89؛-Pp.22 .2004 , Ally. M 26؛ محمد خميس، ٢٠٠٧ ، ص ص ٩١-١٠٤).

وبتحليل تلك النماذج وجد أنها تشترك معاً فى معظم الخطوات، كما أنها تعتمد على مدخل النظم فى تصميم البرامج التعليمية، والذى يعنى ضرورة تحديد جميع العناصر التى يتكون منها البرنامج، وكذلك مراحل إعداده، وتحديد العلاقات البينية بين كل مرحلة وأخرى، ويتطلب ذلك ضرورة التعرف على العناصر المكونة للبرنامج، ومدى قوة كل عنصر وعلاقته بالعنصر الآخر، وكذلك موقع كل عنصر فى البرنامج وتأثيره وتأثره بالعناصر الأخرى.

وقد تبنت الباحثة نموذج محمد عطيه خميس (٢٠٠٧) كأحد نماذج تصميم البرامج التعليمية الكمبيوترية، وذلك لتصميم الأنشطة التعليمية القائمة على الكمبيوتر فى ضوء الخطوات التى اقترحها هذا النموذج، حيث يتمشى مع طبيعة البحث الحالى، كما يتميز بالمرونة والتأثير المتبادل بين عناصره، ويتوافق هذا النموذج مع الخطوات المنطقية للتخطيط والإعداد والتصميم لعروض الكمبيوتر، ولكن تم حذف بعض الخطوات فيه بما يتفق وطبيعة البحث الحالى والشكل التالى يوضح هذا النموذج

شكل (٣) نموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧)

إجراءات البحث وخطواته

تناولت الباحثة فى الإطار النظرى (مفهوم بيئات التعلم الإلكترونى وخصائصها ومعايير تصميمها وأهمية إستخدام أنشطة التعلم الإلكترونى بالنسبة لأطفال ما قبل المدرسة والمبادئ التى تقوم عليها هذه الأنشطة وتعريف التلميحات وتصنيفها وتعريف المهارات الإجتماعية وتصنيفها والأسس التي يجب مراعاتها عند تنمية هذه المهارات وأساليب اكتسابها وأهمية تنمية هذه المهارات والعلاقة بين تنمية المهارات الإجتماعية والتعلم القائم على الأنشطة لأطفال ما قبل المدرسة، فقد قامت الباحثة بالإجراءات الآتية:-

- تحديد المهارات الاجتماعية اللازمة لأطفال ما قبل المدرسة
- تحديد معايير تصميم بيئة التعلم الإلكترونى
- التصميم التعليمي لبيئة التعلم الإلكترونى
- إعداد أدوات البحث وضبطها
- إجراء تجربة البحث
- المعالجات الإحصائية للبيانات

وذلك على النحو الآتي:

أولًا- تحديد المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

تم تحديد المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة التى اشتملت عليها الأنشطة التعليمية المصممة فى البحث الحالى فى ضوء إطلاع الباحثة على المهارات الإجتماعية والتصنيفات المختلفة لها لأن هذه المهارات تجعل الأطفال متكيفين مع الأسرة والمجتمع ولتحديد المهارات الإجتماعية المتضمنة في البحث الحالى قامت الباحثة بإعداد قائمة بهذه المهارات بهدف التعرف على مدى أهمية كل مهارة لدى أطفال ما قبل المدرسة وقد مر تصميم القائمة بالمراحل التالية:-

١- مرحلة الإعداد ومرت هذه المرحلة بالخطوات التالية:-

(أ) اعتمدت الباحثة في تصميمها لقائمة المهارات بالإطلاع على أهم وأشمل المقاييس التي تقيس المهارات الإجتماعية لدى الأطفال وأهم المقاييس التي استعانت بها الباحثة هى مقياس المهارات الاجتماعية للصغار **Inventory Skills social (SSI)**وضع هذا المقياس ماتسون وآخرون **(Matson et al. 1983: 335-340)** وترجمه إلى اللغة العربية (جمال الخطيب، منى الحديدى، ١٩٩٦)، مقياس السيد إبراهيم السمنودى (٢٠١٠)

(ب) إطلعت أيضًا على عدة بحوث ودراسات عربية وأجنبية تم فيها إعداد قائمة بالمهارات الإجتماعية خاصة ومنها دراسة (رمزى هارون، ٢٠١١؛ أسامة فاروق مصطفى، رضا مسعد أحمد، ٢٠١٢؛ بدرية كمال أحمد، سعاد أبو بكر موسى، ٢٠١٩)

(ج) تم إعداد صورة أولية للقائمة وقد تمثلت فى مهارتين أساسيتين هما مهارة أداب السلوك الاجتماعي ومهارة اتباع القواعد والتعليمات فى المدرسة، وكل مهارة تتكون من عدد من المهارات الفرعية وتم مراعاة الآتى في صياغة عباراتها:

- السهولة والوضوح بالنسبة لأفراد عينة البحث.
- بساطة العبارات في ألفاظها.
- احتواء العبارة الواحدة على فكرة واحدة فقط والابتعاد عن العبارات المزدوجة.
- تجنب استخدام الكلمات التي تحمل أكثر من معنى.

٢- تقنين القائمة وتم ذلك عن طريق ما يلى:-

(أ) صدق قائمة المهارات.

اعتمدت الباحثة في تقدير صدق القائمة على الصدق الظاهري ويقصد به التعرف على مدى تمثل المهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة، الذي اعتمد على آراء المدرسين والأخصائيين وآراء المحكمين وتم إدخال بعض التعديلات البسيطة على القائمة حتى أصبحت ملائمة لهذه الفئة من المتعلمين.

(ب) ثبات قائمة المهارات.

الهدف من ثبات القائمة هو معرفة خلوها من الأخطاء التي قد تغير من أداء الفرد من وقت لأخر على نفس القائمة وتم تطبيق القائمة على عينة تكونت من (٧) أطفال؛ للتأكد من وضوح البنود والعبارات وملائمتها للتطبيق على الأطفال واستبعاد الكلمات غير المفهومة لديهم، وقد كانت معظم عبارات القائمة واضحة وسهلة ومفهومة بالنسبة للعينة.

قامت الباحثة بإعادة تطبيق القائمة بفاصل زمني أسبوعين على العينة الإستطلاعية، وقامت بحساب معامل الارتباط بين التطبيقين وقد بلغت قيمته (٠.٧١) وبالتالي يكون معامل الثبات (٠.٨٤) وهذه النتيجة تعنى أن نسبة الثبات مرتفعة إلى حد كبير وبذلك وصلت الباحثة إلى الصورة النهائية لقائمة المهارات الإجتماعية ملحق (٢).

ثانيا- تحديد معايير تصميم بيئة التعلم الإلكترونى لأطفال ما قبل المدرسة

لما كان البحث يهدف إلى تصميم بيئة تعلم إلكترونى لدى أطفال ما قبل المدرسة، فقد تطلب الأمر تحديد معايير تصميم المحتوى الخاص بالمهارات الإجتماعية، ولتحديد هذه المعايير قامت الباحثة بالإجراءات التالية:

١- مسح الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بكل من تصميم بيئات التعلم الإلكترونى، التلميحات، كما ورد في الإطار النظرى.

٢- استخلاص قائمة معايير مبدئية لتصميم بيئة التعلم الإلكترونية، وتكونت من (٦) معايير، انسدل منها (٧٨) مؤشرًا ملحق (٣).

٣- إعداد قائمة معايير مبدئية.

٤- عرض قائمة المعايير المبدئية على المحكمين وإجراء التعديلات في ضوء الملاحظات إجراء التعديلات والتوصل إلى قائمة المعايير النهائية ملحق (٢)، والتي تمثلت فيما يلي:

المعيار الأول: وضوح صياغة الأهداف التعليمية الخاصة بالمهارات الإجتماعية، ويشمل (١٠) مؤشرات.

المعيار الثاني: تصميم المهمات التعليمية الخاصة بالمهارات الإجتماعية، ويشمل (١٠) مؤشرًا.

المعيار الثالث: تصميم الأنشطة للمحتوى الخاص بالمهارات الإجتماعية، ويشمل(٨) مؤشرات.

المعيار الرابع: تصميم مصادر التعلم الإلكترونية للمحتوى الخاص بالمهارات الإجتماعية، ويشمل (٤) مؤشرات.

المعيار الخامس: التعزيز والرجع الفعَّال للمحتوى الخاص البمهارات الإجتماعية، ويشمل (٤) مؤشرات.

المعيار السادس: تصميم الوسائط المتعددة للمحتوى الخاص بالمهارات الإجتماعية، ويشمل (٣٥) مؤشرًا.

ثالثاً:- التصميم التعليمى لبيئة التعلم الإلكترونى

في ضوء نموذج محمد خميس (٢٠٠٧) المشار إليه في الإطار النظرى، اتبعت الباحثة الخطوات التالية لتصميم بيئة التعلم الإلكترونى للمهارات الإجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة، وفيما يلي شرح لهذه المراحل بالتفصيل في ضوء طبيعة البحث الحالى.

المرحلة الأولى:- الدراسة والتحليل

التحليل هو نقطة البداية فى عمليات التصميم والتطوير التعليمى ويهدف إلى إعداد خريطة أو رؤية كاملة عن الموضوع ككل واشتملت هذه المرحلة على الإجراءات التالية:-

١-- تحليل المشكلة وتقدير الحاجات.

تم تحديد المشكلة في انخفاض مستوى المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة، والحاجة إلى تحديد نمط التلميحات الأنسب السمعية أم البصرية فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة والتي تؤدي إلى تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

مرت خطوة تحليل المشكلة وتحديد الحاجات التعليمية بما يلى:-

أ- تحديد الأداء المثالي المرغوب

قامت الباحثة بمسح الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من المهارات الإجتماعية التى يجب أن يكتسبها الأطفال ليتمكنوا من التعامل مع الأخرين بطريقة مهذبة ولا ينفر منهم أحد وتم وضعها فى صورة قائمة وذلك للعرض على السادة المحكمين.

ب- تحديد الأداء الواقعي لأطفال ما قبل المدرسة لتنفيذهم للمهارات الإجتماعية بطريقة صحيحة

تم جمع معلومات واقعية حول الوضع الراهن للأداء الواقعي لأطفال ما قبل المدرسة في تنفيذ المهارات الإجتماعية بطريقة صحيحة في ضوء نتائج الأداء المثالى لتنفيذ المهارات الإجتماعية، حيث قامت الباحثة بمقابلة ٧ أطفال فى المرحلة الثانية من رياض الأطفال وتم وضعهم في مواقف يتفاعلوا فيها مع بعضهم فمثلا كل اثنين من الاطفال تم وضعهم في موقف ما فمثلا أحد الأطفال طلب من زميله قلمًا فطلبت منه المعلمه ان يوجه له شيء ما ولكن الخر لم يبدى أى إهتمام، موقف أخر أحد الأطفال يتناول طعامًا فماذا يقول لزملائه فلم يتحدث اطلاقًا وتم عمل ذلك بهدف الوقوف على مدى قدرتهم على تنفيذ تلك المهارات بطريقة صحيحة واتضح للباحثة أن التلاميذ لديهم صعوبات في تنفيذ هذه المهارات بطريقة صحيحة.

ج- مقارنة بين مستوى الأداء الحالي ومستوى الأداء المرغوب

وذلك لتحديد حجم الفجوة أو الانحرافات بين مستوى الأداء الحالى ومستوى الأداء المرغوب، بهدف صياغة المشكلات والحاجات في ضوء النتائج التى توصلت إليها الباحثة من خلال اللقاء الذى تم بينها وبين الأطفال حيث تبين وجود إنخفاض مستوى المهارات الاجتماعية، حيث بلغت النسبة المئوية للأداء الضعيف (٧٢%)، والنسبة المئوية للأداء المتوسط (٢٠%)، والنسبة المئوية للأداء الجيد (٨%).

د- تحديد الفجوة بين الأداء المثالي والأداء الواقعي

تم تحديد الفجوة من خلال المقارنة بين كل من الأداء المثالي والأداء الواقعي وتم تحديد الحاجات التعليمية في رفع مستوى المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

هـ- تحديد طبيعة المشكلات وأسبابها والحاجات التعليمية

تمثلت المشكلات التعليمية في انخفاض مستوى أداء أطفال ما قبل المدرسة عما هو متوقع بسبب نقص في المعارف والمهارات اللازمة لتعلم المهارات الإجتماعية وعدم رضا المعلمين عن البيئة التعليمية غير المناسبة لعدم توافر الإمكانات اللازمة لممارسة المهارات بها كما أنها لا تراعى حاجاتهم التعليمية وأسلوب تعلمهم.

٢- اختيار الحلول القائمة على الكمبيوتر ونوعية البرامج

بعد إجراء عملية تحليل المشكلة وتحديدها في شكل أهداف عامة، تم اختيار الحلول القائمة على الكمبيوتر، وتحديد نوعية برنامج الكمبيوتر التعليمي المناسب لحل هذه المشكلات وقد استخدم فى البحث الحالي مجموعة البرامج التالية:-

تم استخدام برنامج Photo Shop 6، وبرنامج Microsoft Word فى معالجة الصور الثابتة المتضمنة بالبيئة التعليمية والتي حصلت عليها الباحثة من مراجع مختلفة وبعض مواقع الإنترنت.

تم تسجيل وإنتاج ملفات الصوت اللازمة باستخدام برامج تسجيل الصوت Sound Forge, Jet Audio وتم حفظ هذه الملفات بالامتداد Wav.

برنامج Macromedia Flash للإخراج النهائي للبيئة التعليمية وإعداد الأزرار اللازمة للتنقل بين الشاشات

٣- تحليل المهمات التعليمية

مرت عملية تحليل المهمات التعليمية بثلاث خطوات كما يلي:-

أ- تحديد المهمات التعليمية

تم تحديد المهمات التعليمية من خلال ما يلى:-

- إجراء مقابلة مع معلمات مرحلة رياض الأطفال بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النص بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم

- مقابلة الأطفال وتكليفهم ببعض المهمات الضرورية اللازمة والتى ينفذونها فى حياتهم اليومية عند مرورهم بمواقف معينة

ب- تفصيل المهمات التعليمية

يقصد به تحليل الأهداف العامة إلى الأهداف الفرعية لها بعد أن توصلت الباحثة في الخطوة السابقة إلى تحديد المهمات أو الأهداف العامة، قامت الباحثة بتحليل هذه المهمات إلى مهمتين رئيسيتين ولكل منها مجموعة من المهام الفرعية وكل مهمة فرعيه لها مجموعة من المهام الفرعية الأخرى تم عرضها فى الجدول التالى:

جدول (١) المهمات أو الأهداف العامة والمهمات الفرعية لها

المهمة أو الهدف العام	المهام الفرعية
أولاً:- مهارة أداب السلوك الاجتماعي	
	- يستأذن من الآخرين عند طلب الأشياء منهم ويقول "من فضلك" أو "لو سمحت ". - يشكر الأصدقاء فى حالة تقديم المساعدة له ويقول "شكرا". - يعتذر فى حالة صدور أى خطأ منه سواء كان هذا الخطأ مقصود أم غير مقصود ويقول "أنا آسف". - يودع الأصدقاء عند فراقهم ويقول "إلى اللقاء". - يدعوا الأصدقاء بالمشاركة فى تناول الطعام أو

المهمة أو الهدف العام	المهام الفرعية
	الشراب ويقول "تفضل ". - يلقى السلام والتحية عند الدخول والخروج على الأصدقاء ويقول "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته". - يتقدم بعرض المساعدة على من يحتاج المساعدة ويقول "ممكن أن أساعدك.
ثانيًا:- مهارة اتباع القواعد والتعليمات فى المدرسة	
١- يحافظ على نظافة المدرسة والفصل.	- يضع المهملات في سلة المهملات. - يتجنب القاء المهملات على الأرض .
٢- يحافظ على نظافة الكتب والكراسات.	- يمتنع عن الكتابة علي الكتب والكراسات . - يمتنع عن تقطيع الكتب والكراسات . - يقوم بتجلدها لحميتها ونظفتها .
٣-يتناول الطعام والشراب فى الوقت المسموح له بتناولهما فيه	- يتناول الطعام والشراب في الوقت المخصص لذلك وهو أثناء الفسحة . - تمتنع عن تناول الطعام والشراب أثناء الحصة.
٤- يحترم ويقدر المعلم.	- يقف للمعلم عند دخوله الفصل" قم للمعلم ووفه التبجيلا كاد المعلم أن يكون رسولا".
٥- يلتزم بزى المدرسة.	- يرتدى زى المدرسة باللون المحدد للمدرسة. - يرتدى الملابس النظيفة .

ج- رسم خريطة المهمات حسب النموذج المناسب

استخدمت الباحثة التحليل الهرمي في رسم خريطة المهمات التعليمية للمهارات الإجتماعية باستخدام مجموعة من الأنشطة التعليمية الإلكترونية، حيث أن التحليل الهرمي يناسب طبيعة هذه المهمات.

٤- تحليل خصائص المتعلمين وسلوكهم المدخلى

تم تحليل خصائص المتعلمين عن طريق تحليل الخصائص العامة ومعظم الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال أعمارهم متقاربة من بعضها من ٤-٥ سنوات وقدراتهم الشخصية متقاربة ومستواهم الاجتماعى والاقتصادى متقارب إلى حد كبير

٥- تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمة:

يهدف تحليل موارد البيئة التعليمية إلى تحديد ما هو متوفر فيها وما هو غير متوفر بهدف اتخاذ القرار النهائي بشأن الحل التعليمي لتحديد نوعية التعليم ومصادره المناسبة لهم.

قبل البدء في تصميم المصادر المطلوبة تم تحليل الموارد والقيود واشتملت ما يلي:-

- الموارد والقيود التعليمية: وتشمل المصادر والوسائل المتاحة وإمكانياتها وخطة التعليم وظروف الموقف التعليمي.

- الموارد والقيود المالية والإدارية: وتشمل الدعم المالى والإدارى والتشجيع المعنوى ومصادر التمويل وكفاياته.

- الموارد والقيود البشرية: وتشمل توفر الأشخاص اللازمين لعمليات التصميم والتطوير.

- الموارد والقيود المادية: وتشمل الأماكن والأجهزة والمعدات وطرائق الحصول عليها وتم توفير المكان الخاص بالتطبيق وهو معمل الحاسب الآلى بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم

تهدف مرحلة التصميم إلى وضع الشروط والمواصفات الخاصة بمصادر التعلم وعملياته، وتشمل هذه المرحلة تصميم الأهداف، وأدوات القياس، والمحتوى، أنشطة التعلم والتفاعلات التعليمية، والمساعدة والتوجيه، وإستراتيجية التعليم العامة، واختيار المصادر المتعددة وتحديد مواصفاتها، وتصميم خريطة المسارات، ولوحة الأحداث ووجهات التفاعل والسيناريوهات.

وفيما يلي توضيح لخطوات كل مرحلة بالتفصيل

١- تصميم الأهداف التعليمية وتشمل هذه المرحلة ما يلى:-

١-١- صياغة الهدف التعليمى العام.

تم صياغة الهدف العام الذى يسعى البحث الحالى لتحقيقه فيما يلى:-

أن يكون طفل ما قبل المدرسة قادرًا على تنفيذ المهارات الإجتماعية الضرورية له فى حياته اليومية

١-٢- صياغة الأهداف التعليمية الإجرائية.

تم صياغة الأهداف التعليمية المراد تحقيقها بعد الإنتهاء من تنفيذ الأنشطة التعليمية فى عبارات سلوكية قابلة للملاحظة والقياس وهى موضحة فى جدول (١)

٢- تصميم أدوات القياس محكية المرجع

أدوات القياس (الاختبارات والمقاييس) محكية المرجع هي التي ترتبط مباشرة بقياس مدى تحقيق الأهداف المحددة وتنصب عليها ولما كان الهدف العام للبحث هو تنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة باستخدام مجموعة من

الأنشطة التعليمية الإلكترونية بنمطى تلميحات (سمعية وبصرية) فتم تحديد أدوات القياس المطلوب تصميمها في البحث الحالي وفقًا للهدف العام للبحث كالتالي:-

- اختبار تحصيلي لقياس المعارف المرتبطة يالمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

- بطاقة ملاحظة لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

٣- تصميم عناصر المحتوى التعليمى

تم تحديد عناصر المحتوى التعليمى فى ضوء الأهداف التعليمية السلوكية وذلك بالإستعانه بالمقابلة التى تم إجرائها مع معلمات رياض الأطفال وكذلك فى ضوء ملاحظة الأطفال أثناء تنفيذهم لبعض المهارات الإجتماعية التى تم تكليفهم بها من قبل الباحثة وتم تحديد مجموعة من الأنشطة وهى من وجهة نظر الباحثة أهم المهارات التى يحتاجونها فى حياتهم اليومية وتمثلت هذه المهارات فى مهارتين رئيسيتين هما مهارة اتباع القواعد والتعليمات فى المدرسة، مهارة أداب السلوك الاجتماعي

٤- تصميم أنشطة التعلم وأسلوب التفاعلات التعليمية

تم تصميم مجموعة من الأنشطة التى تناسب أطفال هذه المرحلة والتى تنمى المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة وتحتوي الأنشطة على أسلوبين للتفاعل، أسلوب يقوم به المعلم والآخر يقوم به المتعلم حتى تتحقق الأهداف التعليمية للأنشطة التى تم تصميمها وهي:-

- أنشطة يقوم بها المعلم وهى:-

- قبل البدء في تعليم البرنامج يعطى الأطفال فكرة مبسطة عن الأنشطة وكيفية السير فيها.

- أثناء تشغيل الأنشطة تلاحظ المعلمة الأطفال وتجيب على أسئلتهم وإستفساراتهم أثناء التشغيل

- أنشطة يقوم بها المتعلم وتتمثل في:-

قيام الطفل بمساعدة المعلمة والباحثة باستخدام البرنامج واستجابته لكل ما يقدمه له البرنامج والإجابة عن الأسئلة والاختبارات وما يقدمه البرنامج من توجيهات لممارسة بعض الأنشطة في الحياة الواقعية.

٥- تحديد أنماط تفاعل المتعلم مع البرنامج.

يقصد بأنماط التفاعل الوسائل والأساليب التي يوفرها البرنامج للمتعلم للتعبير عن استجابته وتساعده على التحكم فيه وبناء على ذلك قامت الباحثة بتحديد أنماط التفاعل كما يلي:-

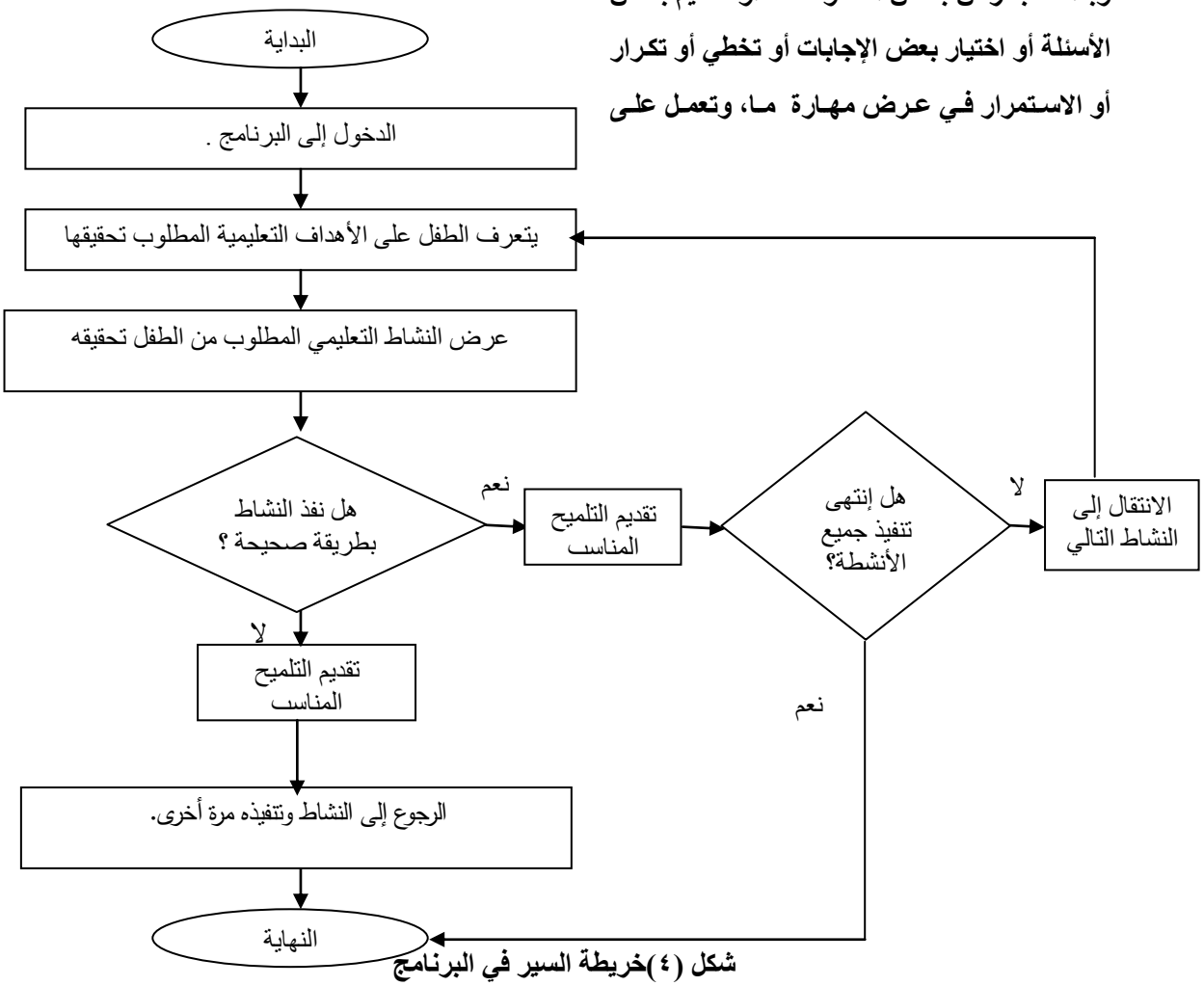
- استجابة الضغط بالفأرة على زر: مثال على ذلك أن يقوم الطفل بالضغط على زر الانتقال إلى إطار سابق أو إطار تالي أو اختيار إجابة لسؤال يعرضه البرنامج.

- استجابة القائمة المرئية: ويستخدمها الطفل عندما يريد الانتقال الى مهارة معينة يتم اختيارها من القائمة بمساعدة المعلمة أو الباحثة

٦- تصميم خريطة السير في البرنامج.

تعتبر خريطة السير في البرنامج وسيلة عرض بصري لتوضيح المسارات التي يسير فيها المتعلم أثناء البرنامج، وكذلك تحديد مواصفات العمل وبدائله بعرض بعض المعلومات، أو تقديم بعض الأسئلة أو اختيار بعض الإجابات أو تخطي أو تكرار أو الاستمرار في عرض مهارة ما، وتعمل على تحديد نقاط البداية والنهاية والتفريعات التي ستحدث في البرنامج.

وقامت الباحثة باتباع الأسلوب التفريعي في التصميم وذلك حتى يستطيع كل متعلم اختيار الجزء الذي يريد تعلمه دون أي تقيد في البرنامج وللتعرف على أثر البرنامج على تنمية المهارات الإجتماعية المتضمنة في البرنامج والشكل التالى يوضح خريطة السير فى البرنامج



شكل (٤)خريطة السير في البرنامج

٧- تصميم واجهة التفاعل يقصد بها تصميم إطارات البرنامج أو ما يعرف بشاشات العرض من حيث صياغتها وأنواعها ومداها ومكوناتها بالإضافة إلي تصميم جميع الوسائط التعليمية المستخدمة في تقديم المحتوى التعليمي من رسوم متحركة ونص مكتوب وصوت.

٨- تصميم وسائط تقديم المحتوى التعليمي.

في هذه الخطوة تم تحديد واختيار الوسائط التي تم استخدامها في تقديم المحتوى التعليمي وتمثلت هذه الوسائط فى الرسوم المتحركة التى تعتبر من أهم العناصر التي استخدمت في البرنامج المقدم للأطفال وذلك حتى يناسب مستواهم العقلى والزمنى كماما تم استخدام النصوص المكتوبة وكذلك الصوت في البرنامج للتعليق على المهارات والمواقف المختلفة وذلك حتى يناسب خصائص عينة البحث.

٩- إعداد السيناريو

تم إعداد سيناريو تعليمى لتصميم الأنشطة التعليمية باستخدام الكمبيوتر: وهو عبارة عن مخطط لجميع الشاشات التى تظهر بالبرنامج على الورق قبل تنفيذه نهائياً بحيث يسهل التعديل والتطوير فيه قبل تنفيذه وتحيد الأزرار الرئيسة والفرعية وأساليب الانتقال بين الشاشات

المرحلة الثالثة: مرحلة التطوير وتشمل هذه المرحلة ما يلى:-

١- التخطيط والتحضير للإنتاج

تم تحضير جميع الأدوات التى يمكن إستخدامها فى تصميم البيئة وتتمثل فى المحتوى العلمى للأنشطة والأجهزة مشتملة على برامج معالجة النصوص والصور والصوت وبرنامج الفلاش لإنتاج الوسائط السمعية والبصرية وتصميم الصور والرسومات الثابتة والمتحركة.

٢- تكويد البرنامج

يبدأ الإنتاج الفعلي في هذه المرحلة باستخدام ما تم تحضيره وتجهيزه في المرحلة السابقة، وتنفيذ السيناريو المعد مسبقًا والذي تم تحكيمه وتعديله بناًء على آراء المحكمين حيث تم تصميم المحتوى وما يشمله من موسيقى وصوت وصور ورسومات وربطها ببعضها وإجراء التزامن بينها.

٣- التقويم البنائي للنسخة الأولية

بعد الإنتاج المبدئى للبيئة القائمة على الأنشطة تم عرضها على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم ورياض الأطفال كما تم تجريبها على مجموعه مصغرة من أطفال ما قبل المدرسة عددهم (٧) وتم تسجيل جميع الحوارات والمناقشات التى تمت بين الأطفال والمعلمة والباحثة وذلك بهدف تعدبل أو حذف أ إضافة اى شيئ فيها

٤- تعديل النسخة الأولية والإخراج النهائي للبيئة القائمة على الأنشطة.

- بعد الانتهاء من التقويم البنائى تم الإستماع إلى الحوارات والمناقشات التى تمت بين الأطفال والمعلمة والباحثة بدقة وتم استخراج نقاط القوة ونقاط الضعف وتم إجراء بعض التعديلات فى ضوئها بعد ذلك تم عرض البيئة وما تشمله من أنشطة على مجموعه من الخبراء والمتخصصين فى تكنولوجيا التعليم ورياض الأطفال لإبداء آرائهم فيما يلى:-

- سهوله استخدام البيئة التعليمية القائمة على الأنشطة.

- بساطة البيئة التعليمية القائمة على الأنشطة ومناسبتها لخصائص أطفال ما قبل المدرسة.

- وضوح التعليق الصوتى المستخدم .

- مناسبه الخلفيات والألوان وبنط وفونت الخطوط المستخدمه.

وتم إجراء معظم التعديلات التى أوصوا بها وتمثلت فى تغيير بعض الخلفيات واستخدام ألوان مناسبة لهذه الفئة من المتعلمين وتغيير بعض الخطوط المستخدمة وتغيير بعض الأنشطة التعليمية المعقدة.

المرحلة الرابعة : مرحلة التقويم النهائي وإجازة البيئة التعليمية القائمة على الأنشطة وتم فى هذه المرحلة التجريب الاستطلاعي لمادة المعالجة التجريبية كما يلى:-

قامت الباحثة بإجراء التجربة الاستطلاعية، وبناًء عليه تم إجراء التعديلات الموجودة في مادة المعالجة التجريبية، حيث تم إجراء التجربة على عينة عشوائية قوامها (٧) من أطفال ما قبل المدرسة وهدفت التجربة الاستطلاعية إلى:

- ◄ تحديد زمن تجربة البحث.
- ◄ التعرف على الصعوبات التي تواجه الباحثة أثناء تطبيق التجربة الأساسية للبحث لمعالجتها.
- ◄ التأكد من مناسبة طريقة عرض المحتوى وسهولة الاستخدام وأساليب التقويم.
- ◄ تحديد الوقت الفعلي للإجابة على الاختبار التحصيلي

رابعاً:- أداتا البحث

أولاً:- تصميم الاختبار التحصيلى

في ضوء الأهداف التعليمية، وتحليل المهارات وتحديد المحتوى بناء على تحديد الجوانب المعرفية التي تقيسها أسئلة الاختبار تم إعداد اختبار تحصيلي على النحو التالى:-

١- تحديد هدف الاختبار

هدف الاختبار إلى قياس تحصيل أطفال مجموعتي البحث للجانب المعرفي المرتبط بالمهارات الإجتماعية.

٢- وضع تعليمات الاختبار

تم صياغة تعليمات الاختبار وأشارت هذه التعليمات إلى أنه يجب على معلمات رياض الأطفال قراءتها جيداً وتوضيحها للأطفال وإتباعها فى حالة تعثر أحد الأطفال عن فهم شئ معين فى الإختبار وراعت فيها السهولة والوضوح حتى يسهل استيعابها بسرعة وبالتالي تنفيذها بسهولة كما أنها توضح ضرورة الإجابة عن كل الأسئلة وتبين للتلميذ كيفية استخدام الفأرة فى الإجابة على عبارات الصواب والخطأ، وكذلك بنود الاختيار من متعدد.

تم إعداد نموذج للإجابة بحيث يتم تصحيح الاختبار باستخدام الكمبيوتر دون تدخل من الباحثة، ويقوم برنامج الاختبار بحساب درجة المتعلم.

٣- تحديد نمط مفردات الاختبار

تم صياغة مفردات الاختبار بأشكال بصرية مع سؤال لفظى (مكتوب أو مسموع) ليسهل على الطفل الإجابة عليه لأنه لم يتمكن بعد من قراءة الأسئلة اللفظية والإجابة عليها بمفرده بطريقة جيدة

وتم إعداد الاختبار باستخدام نوعين من الأسئلة الموضوعية هما أسئلة الصواب والخطأ وأسئلة الاختيار من متعدد، وقد روعي عند صياغة الأسئلة الوضوح اللغوي والدقة العلمية والبساطة، وتم اختيار هذين النوعين من الاختبارات للأسباب الأتية:-

- معدلات صدقها وثباتها عالية.
- الوضوح وتغطية الكم المطلوب قياسه.
- السرعة والسهولة فى الإجابة.
- التصحيح بسهولة بعد إعداد مفتاح لتصحيح الإجابة.

يتكون الاختبار التحصيلى من (١٢) مفردة تقيس المهارات المختلفة المتضمنة فى البحث الحالى.

٤- إعداد الاختبار في صورته الأولية

قامت الباحثة بإعداد الاختبار في صورته الأولية بمراعاة توزيع مفردات الاختبار بحيث تغطى جميع جوانب المهارات التى تم تحديدها فى البحث الحالى، وذلك عن طريق وضع سؤال لكل هدف سلوكي وبذلك يكون الإختبار شاملاً لكافة المهارات التى تم تحديدها فى البحث.

٥- عرض الصورة المبدئية للاختبار على المحكمين

تم عرض الصورة المبدئية للاختبار على المحكمين وعددهم (٤) ملحق[1] فى مجال تكنولوجيا التعليم ورياض الأطفال وذلك لإبداء آرائهم فى مدى:-

* وضوح تعليمات الاختبار
* وضوح أهداف الاختبار
* ملاءمة الصياغة اللفظية لأسئلة الاختبار لأطفال ما قبل المدرسة.
* ملائمة الصور الموجودة بالإختبار لأطفال ما قبل المدرسة.

* ارتباط أسئلة الاختبار بالأنشطة التعليمية المطلوب تنفيذها.

وقد اتفق نسبة ١٠٠% من المحكمين على أن تعليمات الإختبار محققة لأهدافها كما إتفقوا على أن الأسئلة مرتبطة بالأنشطة التعليمية الموجودة بالبرنامج أي تقيس ما وضعت لقياسه وأن صياغة السؤال اللفظية وكذلك الصور المستخدمة مناسبة لمستوى أطفال ما قبل المدرسة وبذلك وصل الإختبار للصورة النهائية ملحق (٣)

٦- ضبط الاختبار

بعد أن قامت الباحثة بإجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون قامت بتجربته على عينة استطلاعية من أطفال ما قبل المدرسة وعددهم (٧) بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبو النصر بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم للتأكد من صلاحيته للتطبيق على العينة الأساسية وتم ضبط الاختبار كما يلي:-

أ- التأكد من وضوح مفردات الاختبار

تم التأكد من وضوح مفردات الاختبار عن طريق تسجيل جميع أسئلة معلمات رياض الأطفال وأطفال ما قبل المدرسة عن أى مصطلح غير واضح، وتم استبداله.

ب- ثبات الاختبار

تم حساب ثبات الاختبار باستخدام طريقة إعادة التطبيق على نفس العينة الإستطلاعية بعد أسبوعين وتم تصحيحه ورصد الدرجات ثم حساب معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول والثانى وكانت (٠.٧٤) ثم تم حساب معامل الثبات من خلال إيجاد الجذر التربيعى لمعامل الإرتباط وكانت قيمته (٠.٨٦) وهى قيمة مقبولة يمكن الاستناد إليها كمؤشر لمستوى أداء الأطفال. وبالتالى فالاختبار صالح للاستخدام لقياس المعارف المرتبطة بالمهارات الاجتماعية.

حيث أظهرت النتيجة أن معامل ثبات الاختبار للمهارة الأولى (٨٣،.) وأن معامل ثبات الاختبار للمهارة الثانية (٨٤،.) وهذة النتيجة تعنى أن الاختبار ثابت إلى حد كبير، مما يعنى أن الاختبار يمكن أن يعطى نفس النتيجة إذا أعيد تطبيقية على نفس الظروف.

ج- صدق الاختبار تم حساب صدق الاختبار باستخدام صدق المحكمين حيث تم عرض الاختبار فى صورته الأولية على مجموعة من المحكمين وقامت الباحثة بإجراء التعديلات التى أوصوا بها والسابق الإشارة إليها، واعتبر ذلك مؤشراً لصدق المحكمين

٧- تحديد زمن الإجابة على الاختبار

بعد تطبيق الاختبار على أفراد عينة التجربة الاستطلاعية، تم حساب الزمن الذي أستغرقه كل طفل فى الإجابة على الإختبار وبعد ذلك تم حساب

متوسط زمن الاختبار، وكان متوسط الزمن (١٥) دقيقة كل من المهارتين.

٨- حساب معاملات السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار

تراوحت معاملات سهولة الاختبار بين (٠.٢ : ٠.٨)، وقد اعتبرت أسئلة الاختبار التي بلغ معامل سهولتها (٠.٨) أسئلة شديدة السهولة، وأسئلة الاختبار التي بلغ معامل سهولتها (٠.٢) أسئلة شديد الصعوبة إلا إذا كان معامل تميزها كبيراً، وتشير هذه النتائج إلى مناسبة قيم معاملات السهولة والصعوبة لأسئلة الاختبار لمستوى الأطفال عينة البحث.

وبذلك أصبح الاختبار في صورته النهائية مكون من (١٢) سؤالاً

ثانياً:- بطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الاجتماعية

مر إعداد بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية بالخطوات الآتية:

تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة

تهدف بطاقة ملاحظة الأداء المهارى إلى التأكد من مدى قدرة الأطفال عينة البحث على أداء المهارات الإجتماعية التى تم إعدادها فى صورة مجموعة من الأنشطة التعليمية المتضمنة في البحث الحالى ومدى تأثيرها على أداء الأطفال المهارى.

تعليمات بطاقة الملاحظة

وضعت تعليمات البطاقة بطريقة واضحة ومحددة وشاملة وتم مراعاة صياغتها بطريقة سهلة وبسيطة وواضحة وتم تحديد هدف البطاقة في التعليمات كما تم تحديد معيار لتحديد أداء الأطفال وتضمنت البطاقة ثلاث خاناتٍ، الأولي لعناصر التقييم، والثانية لبنود التقييم، والثالثة لمستوى الأداء للمهارات الإجتماعية، وقامت الباحثة بتقدير مستوى تحقيق الغرض من كل مهمة بالتقدير الكمي، حيث إن كل مستوى يصل إليه الطفل يقاس بالدرجات.

تحديد المهارات وصياغة مفردات بطاقة الملاحظة

تم صياغة بنود البطاقة في صورة عبارات سلوكية تشمل المهارات المتضمنة فى الأنشطة واشتملت على مهارتين أساسيتين متدرج من كل منها مجموعة من المهارات الفرعية، وقد راعت الباحثة عند صياغتها للمهارات الفرعية التي تضمنتها البطاقة ما يلي :-

- أن تكون المهارات محددة بصورة إجرائية يمكن ملاحظتها بسهولة.

- أن تصف العبارة مهارة فرعية واحدة فقط غير مركبة.

- تجنب استخدام النفي في صياغة مفردات البطاقة.

- تتيح للملاحظ تسجيل الأداء فور حدوثه حتى لا تختلط بالأداء التالي أو السابق

صدق بطاقة الملاحظة

إعتمدت الباحثة على صدق المحكمين، فبعد إعداد الصورة الأولية للبطاقة قامت الباحثة بعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين للاستفادة من آرائهم فيما يلى:-

- مدى ارتباط المهارة بالأهداف.
- مدى إرتباط المهارات الفرعية بالمهارات الأساسية.
- مدى مناسبة البطاقة لعينة البحث.
- مدى صلاحية البطاقة لملاحظة أداء الأطفال للمهارات الاجتماعية.

تم إجراء التعديلات التي اتفق عليها المحكمين والتي تمثلت فى:

- تعديل صياغة بعض بنود بطاقة الملاحظة لتصبح أكثر وضوحًا وإجرائية.
- تجزئة بعض العبارات المركبة إلى أداءات.
- إضافة بعض الكلمات التي توضح كيفية إجراء المهارة.

ثبات بطاقة الملاحظة

قامت الباحثة بالتأكد من ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق أسلوب تعدد الملاحظين حيث قامت الباحثة وأحد زملائها وأخصائى تكنولوجيا التعليم بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبوالنصر بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم بملاحظة أداء الطفل ثم حساب معامل الاتفاق بين تقديرهم للأداء عن طريق استخدام معادلة "كوبر" لتحديد نسبة الاتفاق، ويوضح جدول (٢) التالي معامل الاتفاق بين الملاحظين لآداء سبعة من الأطفال.

جدول (٢) معامل الاتفاق بين الملاحظين لبطاقة ملاحظة الأداء المهاري

معامل الاتفاق للطفل الأول	معامل الاتفاق للطفل الثاني	معامل الاتفاق للطفل الثالث	متوسط معامل الاتفاق
%٩٢	%٩٥	%٩٤	% ٩٣,٧

يتضح من جدول (٢) أن بطاقة ملاحظة الأداء المهاري التي تم تجريبها صالحة للقياس، حيث بلغ متوسط معامل الاتفاق في الحالات الثلاث ٩٣,٧% مما يعني أنها ثابتة لحد كبير، ويمكن الاعتماد عليها.

الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة.

بعد الانتهاء من إجراء التعديلات المقترحة التي اتفق عليها المحكمين التي تمثلت فى:-

- تعديل صياغة بعض بنود بطاقة الملاحظة لتصبح أكثر وضوحاً وإجرائية.

- تحليل بعض العبارات إلى عبارات أو أداءات أقل لأنها مركبة .

- إضافة بعض الكلمات التي توضح كيفية إجراء المهارة .

أصبحت البطاقة في صورتها النهائية ملحق (٤) صالحة للاستخدام في تقويم أداء الآطفال عينة البحث.

خامساً:- عينة البحث

تم اختيار العينة من مدرسة الشهيد أشرف يحيى أبوالنصر بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم (محافظة المنوفية) وعددهم (٤٢) طفلا وطفلًة تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين مجموعة تجريبة (١) وتستخدم التلميحات البصرية ومجموعة تجريبة (٢) وتستخدم التلميحات المسموعة

سادساً: تنفيذ تجربة البحث

بعد التأكد من مناسبة البيئة التعليمية القائمة على الأنشطة التى تنمى المهارات الإجتماعية لدى أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال وإعداد أدوات البحث وضبطها، تم تنفيذ تجربة البحث وفقا للخطوات التالية:-

١- الإعداد للتجربة .

تم تجهيز الموافقات والتصاريح اللازمة للتطبيق على أطفال المرحلة الثانية من مرحلة رياض الأطفال بمدرسة الشهيد أشرف يحيى أبوالنصر بقرية شبراباص التابعة لمركز شبين الكوم وذلك من خلال الحصول على موافقة مديرية التربية والتعليم بشبين الكوم بخصوص إجراء تجربة البحث الحالي بمعمل تكنولوجيا التعليم بالمدرسة في الفصل الدراسي الأول لعام ٢٠١٨/ ٢٠١٩ بالمدرسة.

١- استعانت الباحثة بأخصائي تكنولوجيا التعليم المسئول عن معمل الكمبيوتر فى المدرسة فى تطبيق أدوات البحث ومادتى المعالجة التجريبية

- تم وضع مادتى المعالجة التجريبية على أقراص ليزر مدمجة، وتجهيز أدوات القياس بعدد أطفال العينة.

- تم تجهيز مكان إجراء تجربة البحث وهو معمل تكنولوجيا التعليم بالمدرسة.

- استمر تنفيذ التجربة أسبوعين إبتداءً من الأحد الموافق ١٣-١٠-٢٠١٩ إلى الثلاثاء الموافق ٢٩-١٠-٢٠١٩م

٢- تطبيق الاختبار التحصيلي قبليًا:

تم تطبيق الاختبار التحصيلي على مجموعتي البحث؛ للتأكد من تكافؤهما قبل تطبيق مادتي المعالجة التجريبية، وتم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات المجموعتين في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي، واختبار "ت"، وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٢):

جدول (٣)

اختبار (ت) لمقارنة متوسطى مجموعتين مرتبطتين وهما متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيتين فى التطبيق القبلى لاختبار الجانب المعرفى للمهارات الإجتماعية

المجموعة	المتوسط	الإنحراف المعيارى	t.test	نوع الدلالة
الأولى	١.٩	٠.٨٥	٠.٤٤	غير دال
الثانية	١.٨٥	١.٣٧		

يتضح من جدول (٢) أنه لا يوجد فرق دال إحصائيًا بين مجموعتي البحث في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي، حيث كانت قيمة (ت) أكبر من ٠.٠٥ وهي غير دالة إحصائيا، مما يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبيتين عينة البحث.

٣- تطبيق بطاقة الملاحظة قبليًا:

تم تطبيق بطاقة الملاحظة على مجموعتي البحث؛ للتأكد من تكافؤهما قبل تطبيق مادتي المعالجة التجريبية، وتم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات المجموعتين في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة ، واختبار "ت"، وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٤):

جدول (٤)

دلالة الفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى والثانية فى التطبيق القبلى لبطاقة ملاحظة المهارات الإجتماعية

مجموعتا المقارنة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	t.test	مستوي الدلالة الاحصائية
تجريبية١	٢١	٠.٩٧	٠.٨٥	٠.٠٦	غير دالة عند مستوي ٠,٠٥
تجريبية٢	٢١	١.٩	٠.٧٤		

يتضح من جدول (٤) أنه لا يوجد فرق دال إحصائيًا بين مجموعتي البحث في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة، حيث كانت قيمة (ت) أكبر من ٠.٠٥ وهي غير دالة إحصائيا، مما يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبيتين عينة البحث.

٣- تطبيق مادتى المعالجة التجريبية

قام الأطفال بدراسة مادة المعالجة التجريبية وهى مجموعة الأنشطة التعليمية، قامت الباحثة وتعاون معها أخصائى تكنولوجيا التعليم المسئول عن معمل الكمبيوتر بالمدرسة ومدرسة الفصل بمتابعة

الأطفال أثناء تنفيذهم للأنشطة والرد على استفساراتهم.

٤- تطبيق آداتا البحث بعديًا

تم تطبيق أداتا البحث بعديًا على المجموعتين التجريبيتين

٥- رصد البيانات ومعالجتها إحصائيًا

قامت الباحثة برصد بيانات الاختبار وبطاقة الملاحظة وإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة وتفسير النتائج، وتقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات.

سابعاً:- نتائج البحث

الإجابة عن السؤال الأول الذي نص على: ما المهارات الاجتماعية اللازم تنميتها لدي أطفال ما قبل المدرسة؟

تمت الإجابة عن هذا السؤال في إجراءات البحث حيث تم التوصل إلى قائمة بالمهارات الإجتماعية اللازمة لأطفال ما قبل المدرسة وإشتملت القائمة على مهارتين رئيستين يندرج من المهارة الأولى سبع مهارات فرعية ومن المهارة الثانية عشر مهارات فرعية.

الإجابة عن السؤال الثانى الذي نص على: ما معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية مناسبة لأطفال ما قبل المدرسة؟

تمت الإجابة عن هذا السؤال من خلال وضع قائمة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية مناسبة لأطفال ما قبل المدرسة، وهى موضحة فى ملحق [١]

الإجابة عن السؤال الثالث الذي نص على: ما التصميم التعليمى لبيئه تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة لتنمية المهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة فى ضوء نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية)؟

تمت الإجابة عن هذا السؤال فى إجراءات البحث حيث تبنت الباحثة نموذج محمد عطيه خميس كأحد نماذج التصميم التعليمى فى تطوير بيئتي التعلم فى ضوء نمطى التلميحات (السمعية/ والبصرية) كما تم تطوير الجزء الخاص بتصميم إستراتيجيات التعلم ليتلاءم مع طبيعة البحث الحالى حيث أن الإستراتيجية فى هذا البحث تتمثل فى تصميم مجموعة من الأنشطة ببيئة تعلم إلكترونية.

ثانيًا:- عرض النتائج الخاصة بفروض البحث

الإجابة عن السؤال الرابع الذي نص على:-

- ما أثر إختلاف نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية) ببيئة تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة على التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة؟

وللإجابة عنه تم التحقق من صحة الفرض الأول الذي نص على: "يوجد فرق ذات دلالة إحصائية عند

مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبيــة الأولــى والثانيــة فــي التطبيــق البعــدى للاختبــار التحصــيلي للجانــب المعرفــي للمهــارات الإجتماعية يرجع إلى إختلاف نمط التلميحات.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم مقارنة درجات أفراد مجموعتي البحث في القياس البعدي للاختبار التحصيلي، ثم حساب قيمة (ت)، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (٥)

اختبار (ت) لمقارنة متوسطى مجموعتين مرتبطتين (التجريبية الأولى والثانية) فى التطبيق البعدي لاختبار الجانب المعرفى للمهارات الإجتماعية

المجموعة	المتوسط	الإنحراف المعيارى	t.test	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
التجريبية الأولى	١١.٤٥	٠.٨	٧.٢	٠.٠٥	دال
التجريبية الثانية	٩.٧	١.٤			

يتضح من جدول (٥) أن قيمة (ت) ٧.٢ عند درجة حريــة (٤٠)، وهــي دالــة إحصــائياً عنــد مســتوى (٠.٠٥) مما يؤكد وجود فرق بين المجموعتين فى تحصيل الجانب المعرفي للمهارات الإجتماعية، ولما كان متوسط درجات أفراد المجموعة الأولى التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى تلميحات سمعية (١١.٤٥)، وهو أكبر من متوسط درجات أفراد المجموعة التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى تلميحات بصرية والذي بلغ (٩.٧) فهذا يشير إلى أن التلميحات السمعية في بيئة التعلم الإلكترونية لها أثر أكبر من التلميحات البصرية في بيئة التعلم الإلكترونية، ومن ثم تم قبول رقم (أ) من الفرض الأول.

ولما كان الفرق لصالح المجموعة الأولى التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى على التلميحات السمعية، فقد تم التحقق من صحة الفرض الثالث الذى نص على:

- تحقق التلميحات المسموعة فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة التعليمية فاعلية في تنمية التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لطلاب المجموعة التجريبية الأولي لا تقل عن ١.٢ عندما تقاس بالنسبة المعدلة للكسب لبليك".

وقد تم حساب نسبة الكسب؛ وذلك لقياس فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب المعرفي للمهارات الاجتماعية، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (٦)

حساب فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب المعرفي للمهارات الاجتماعية من خلال نسبة الكسب المعدل

المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	نسبة الكسب المعدل
١,٨٥	٩,٧	١,٤٢

يتضح من جدول (٦) أن نسبة الكسب المعدل بلغت (١,٤٢)؛ مما يشير إلى فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب المعرفي للمهارات الاجتماعية، إذ يري Blake أن النسبة يجب ألا تقل عن (١.٢) (يحيى هندام، ١٩٨٤، ١٦٢).

الإجابة عن السؤال الخامس الذي نص على:

ما أثر إختلاف نمطى التلميحات (المسموعة والبصرية) ببيئة تعلم إلكتروني قائمة على الأنشطة على الآداء المهارى للمهارات الإجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة؟

وللإجابة عنه تم التحقق من صحة الفرض الثاني الذي نص على: "يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات المجموعتين: التجريبية الأولى التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوي على تلميحات سمعية، والثانية التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوي على تلميحات بصرية في التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة أداء المهارات الإجتماعية لصالح المجموعة التجريبية الأولى".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم مقارنة درجات أفراد مجموعتي البحث في القياس البعدي لبطاقة ملاحظة أداء المهارات الاجتماعية، ثم حساب قيمة (ت)، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (٧)

اختبار (ت) لمقارنة متوسطى مجموعتين مرتبطتين (التجريبة الأولى والتجريبية الثانية) فى التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة المهارات الإجتماعية

المجموعة	المتوسط	الإنحراف المعيارى	t.test	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
الأولى	١٥.٨٦	٠.٩٦	٣.٨	٠.٠٥	دال
الثانية	١١.١٨	١.٤			

يتضح من جدول (٧) أن قيمة ت (٣.٨) عند درجة حرية (٤٠)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مما يؤكد وجود فرق بين المجموعتين فى أداء المهارات الإجتماعية، ولما كان متوسط درجات أفراد المجموعة الأولى التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى تلميحات سمعية (١٥.٨٦)، وهو أكبر من متوسط درجات أفراد المجموعة التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى تلميحات بصرية والذي بلغ (١١.١٨)؛ مما يشير إلى أن التلميحات السمعية في بيئة التعلم الإلكترونية لها أثر أكبر من التلميحات البصرية في بيئة التعلم الإلكترونية. عند درجة حرية (٤٠)

ولما كان الفرق لصالح المجموعة الأولى التي تعاملت مع بيئة تعلم إلكترونية تحتوى على التلميحات السمعية فقد تم التحقق من صحة الفرض الرابع الذى نص على:

- تحقق التلميحات المسموعة فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة التعليمية فاعلية في تنمية التحصيل المعرفى للمهارات الإجتماعية لطلاب المجموعة التجريبية الأولي لا تقل عن ١.٢ عندما تقاس بالنسبة المعدلة للكسب لبليك.

وقد تم حساب نسبة الكسب؛ وذلك لقياس فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب الأدائي للمهارات الاجتماعية، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (٨)

حساب فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب الأدائي للمهارات الاجتماعية من خلال نسبة الكسب المعدل

المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	نسبة الكسب المعدلة
١.٩	١١.٤٥	١.٩

يتضح من جدول (٨) أن نسبة الكسب المعدل بلغت (١.٩)؛ مما يشير إلى فاعلية التلميحات السمعية في بيئة تعلم إلكترونية على تنمية الجانب الأدائي للمهارات الاجتماعية.

ثانياً- مناقشة النتائج وتفسيرها:

١. فاعلية التلميحات السمعية على الجانب المعرفي للمهارات الاجتماعية:

أثبتت النتائج فاعلية التلميحات السمعية على تحصيل الجانب المعرفي للمهارات الاجتماعية، وترجع الباحثة ذلك إلى أن الأطفال لم يتمكنون من القراءة والكتابة جيدًا وبالتالى اللغة المسموعة أسهل بالنسبة لهم وقد أدى ذلك إلى تنمية الجانب المعرفى للمهارات الإجتماعية، وأيضا ما تتمتع به

بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على الأنشطة من مميزات منها:

- أدى تنفيذ الأنشطة المدعومة بالتلميحات المسموعة في بيئة التعلم إلى إستثارة الأطفال وترغيبهم فى التعلم وتنفيذ المهارات المطلوب تنفيذها برغبة وحب منهم.
- أن استخدام الأنشطة التعليمية الإلكترونية جعل العملية التعليمية ممتعة إلى حد كبير ومثيرة للفرحة والبهجة لدى الأطفال.
- أن الأنشطة التعليمية الإلكترونية تراعى الفروق الفردية بين الأطفال فتسمح لهم بتكرار النشاط أكثر من مرة حسب قدراتهم وإحتياجاتهم.
- أن توافر مثيرات الوسائط المتعددة من نص وصوت ورسومات ثابتة ومتحركة فى الأنشطة التعليمية جذبت انتباه الأطفال وسهلت عليهم عملية الفهم وشجعتهم على الممارسة.
- سهولة استخدام الأنشطة التعليمية بالنسبة للأطفال حيث لا يتطلب استخدامها مهارات عالية.
- استخدام بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الأنشطة التعليمية أدى الى زيادة الدافعية والرغبة في التعليم لدى الأطفال، ويعد توافر الدافعية والرغبة في التعليم شرطا أساسيا للتعليم وزيادة التحصيل الدراسى ولاحظت الباحثة ذلك أثناء تطبيق التجربة أن الأطفال كانوا ينتظرون ذهاب الباحثة إلى المدرسة ويفرحون بقدومها وطلبهم المستمر استخدام الكمبيوتر، كما لاحظت أيضا فرحتهم بتحقيق الفوز في الأنشطة وبعبارات التهنئة بالفوز وكذلك الرسومات المتحركة التى تعرض عندما ينفذ الطفل نشاطاً صحيحاً.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج موتون، ماير (Mautone & Mayer (2001 دراسة زهاريف، كريستين، ماكينزي ,Zahariev Christine & MacKenzie (2003)، التى أثبتت تفوق التلميحات السمعية على التلميحات البصريةفى تنمية الجانب المعرفى، واختلفت نتيجة هذا البحث مع نتائج دراسات Ortega- Llebaria, Faulkner, Hazan (2001) ، Thiemann, Huk, Steinke, Floto ،Goldstein (2001) ، (2003) De Koning, Tabbers, Rikers, & ، Paas (2007) ، Kim & Gilman (2008) ، على عبد المنعم (٢٠٠٠ ، ٤٨)، نهى عبدالحكم (٢٠٠٥)، هشام الشحات (٢٠٠٨)، حنان عبد الله (٢٠١٠)، شيرين سعد (٢٠١١) محمد أبو اليزيد (٢٠١٢) التي توصلت إلى تفوق التلميحات البصرية في التحصيل المعرفي.

٢.فاعلية التلميحات السمعية على الجانب الآدائى للمهارات الاجتماعية

أثبتت النتائج الخاصة بهذا البحث فاعلية التلميحات السمعية على أداء المهارات الاجتماعية، وترجع الباحثة ذلك إلى أن الأطفال ما زالوا لا يتقنون القراءة والكتابة بطريقة جيدة ولذلك

يفضلون الاستماع عن القراءة وبالتالى اللغة المسموعة أسهل بالنسبة لهم وقد أدى ذلك إلى تنمية أداء المهارات الإجتماعية، وأيضا ما قامت به الباحثة حيث عقدت جلسات تمهيدية في البداية قبل ممارسة الأنشطة للأطفال عينة البحث لتوضيح كيفية استخدام الأنشطة والهدف منها وكيفية تنفيذها سهل عليهم إكتساب هذه المهارات بسرعة ودقة، هذا بالإضافة إلى ما تتمتع به بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على الأنشطة من مميزات منها:

- تصميم الأنشطة التعليمية الإلكترونية وفق مبادئ النظرية البنائية والتي تشير إلى أن المعلومات والمعرفة لا يتم نقلها الى المتعلم بل يكون على المتعلم دورا إيجابياً في الحصول على المعلومات وبالتالي يقوم المعلم بدور المرشد والموجة المستمر للمتعلمين أثناء تنفيذ النشاط وهذا ما تم تطبيقه بالفعل على أطفال المرحلة الثانية من مرحلة رياض الأطفال (عينة البحث) خلال ممارسة الأنشطة التعليمية الإلكترونية.

- توفير وسائل المساعدة للأطفال ساعدهم في تحقيق الأهداف المنوطة من الأنشطة ومنها وجود دليل خاص بكل نشاط وكذلك إمكانية تقديم معلومات تساعد الطفل في الوصول الى الهدف من النشاط.

- استخدام الأنشطة التعليمية الإلكترونية أتاح فرصة للإثارة وجذب الإنتباه مما أدى الى إتقان الأطفال لهذه المهارات.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسات: Dondlinger (2007) ؛ Gunter, Kenny & Vick (2008)؛ Schrader & McCreery (2008) التي توصلت إلى تفوق تأثير التلميحات المسموعة عن التلميحات البصرية بالنسبة لآداء المهارات، واختلفت مع نتائج دراسات (أسامة هنداوي، برى الجيزاوي، ٢٠٠٨؛ عبدالله الرشيدي، ٢٠١٢؛ سماء على، إبراهيم عطا، إنشراح إبراهيم ، ٢٠١٤؛ إيمان حلمي علي، ٢٠١٦؛ Lin, 2011; Crooks, et al., 2012 ; Doost et al. (2016).

ودراسة ماساكورا وماسايوشى وكومادا Masakura, Y; Masayoshi, N &Kumada (2004) التي أثبتت فاعلية التلميحات البصرية في توجيه الانتباه وتقليل زمن رد الفعل ببرامج الكمبيوتر التعليمية، بالإضافة إلى قياس الاتجاه نحو تلك التلميحات

وأرجعت الباحثة النتائج التى تم التوصل إليها إلى ما يلى:-

استخدام التلميحات بصورة عامة لما لها من نتائج ترتبط بتحسين عملية التعلم لدورها في توجيه الانتباه والتركيز على المطلوب تعلمه وترميزها والاحتفاظ بها بصورة تسهل استرجاعها بالتالي حدوث التعلم.

فاعلية استخدام بيئة تعلم إلكترونى قائمة على الأنشطة الإلكترونية المدعم بنمطين للتلميحات في تنمية المهارات الإجتماعية أرجعت الباحثة هذه النتيجة إلى الاسباب التالية:-

♦ استخدام الأنشطة التعليمية القائمة على التعلم الإلكترونى وتصميمها وفق مبادئ النظرية البنائية والتي تشير إلى ان المعلومات والمعرفة لا يتم نقلها الى المتعلم بل يكون على المتعلم دورا إيجابياً في الحصول على المعلومات وبالتالي يقوم المعلم بدور المرشد والموجة المستمر للمتعلمين أثناء تنفيذ النشاط وهذا ما تم تطبيقه بالفعل على أطفال المرحلة الثانية من مرحلة رياض الأطفال (عينة البحث) خلال ممارسة الأنشطة التعليمية الإلكترونية.

♦ قيام الباحثة بعمل جلسات تمهيدية في البداية قبل ممارسة الأنشطة للأطفال عينة البحث لتوضيح كيفية استخدام الأنشطة والهدف منها وكيفية تنفيذها سهل عليهم إكتساب هذه المهارات بسرعة ودقة.

♦ توفير وسائل المساعدة للأطفال ساعدهم في تحقيق الأهداف المنوطة من الأنشطة ومنها وجود دليل خاص بكل نشاط وكذلك إمكانية تقديم معلومات تساعد الطفل في الوصول الى الهدف من النشاط.

♦ استخدام الأنشطة التعليمية الكمبيوترية أتاح فرصة للإثارة وجذب الإنتباه مما أدى الى إتقان الأطفال لهذه المهارات.

♦ تدعيم الأنشطة بنمطين للتلميحات أدى إلى توجيه الأطفال وإرشادهم نحو ما ينبغى أن يؤدوه فى كل خطوة من خطوات تنفيذ مهارة معينة وبالتالى تثبيت المعنى والإرتباطات المرغوبة

وأكد هذه النتائج دراسات عديدة منها دراسة Land , Greene (2000) التى أكدت على وجود تأثير قوى لبيئات التعلم الإلكترونى فى تنمية المهارات وأيده فى ذلك دراسة Hung, et al (2004) ودراسة Lou & Mac Gregor (2004) ، كما توصل Omale, et al (2009) إلى أن بيئات التعلم الإلكترونى تزيد من الأداء المهارى لدى المتعلمين، كما بينت دراسة Huo (2010) أن التعلم من خلال بيئات التعلم الإلكترونى أفضل من التعلم بالطريقة التقليدية بالنسبء للأداء العملى

رابعا: توصيات البحث

في ضوء النتائج التى توصل إليها البحث توصى الباحثة بما يلى:-

♦ تطوير إستراتيجيات التعليم لأطفال ما قبل المدرسة واعتمادها على الوسائل التكنولوجية وخاصة الكمبيوتر حيث أن الأطفال بطبيعتهم يميلون إلى إستخدام الكمبيوتر.

♦ استخدام الأنشطة التعليمية الكمبيوترية فى تنمية مزيد من المهارات المختلفة لأطفال ما قبل المدرسة

حيث انها تكون ابقى أثرًا لديهم كما أنها تكون أكثر تشويقًا

♦ ان تحتوى الأنشطة الإلكترونية المقدمة للأطفال على اقل قدر ممكن من اللغة المكتوبة والاكثار من اللغة المسموعة والمرئية.

♦ تدعيم الأنشطة التعليمية بأنماط مختلفة من التلميحات لأن ذلك من شأنه تشجيع المتعلمين على ممارسة التعلم وتنفيذ الأنشطة التعليمية المطلوبة منهم.

♦ الإهتمام بتدريب الطلاب المعلمين وخاصة لمرحلة رياض الأطفال على إستخدام إسترتيجيات التعلم النشط.

♦ الإهتمام بتنظيم حجرة الدراسة وتوافر جميع الأدوات والإمكانيات التى تشجع الأطفال على التعلم النشط.

خامسا: البحوث المقترحة

فى ضوء النتائج التى توصلت إليها الباحثة فى البحث الحالى توصى الباحثة بإجراء بحوث فيما يلى:-

♦ إجراء مزيد من الدراسات والبحوث التي تتناول أثر اختلاف أساليب التوجيه فى الأنشطة التعليمية الكمبيوترية لأطفال ما قبل المدرسة.

♦ إجراء مزيد من البحوث لتعديل السلوكيات الخاطئة لأطفال ما قبل المدرسة.

♦ إجراء بحوث مماثلة لهذا البحث على فئات أخرى من المتعلمين.

♦ إجراء بحوث للتعرف على أثر استخدام الأنشطة التعليمية الكمبيوترية على تغيير الاتجاهات المختلفة لأطفال ما قبل المدرسة

♦ إستخدام أنماط أخرى للتلميحات غير المستخدمة فى البحث الحالى ودراسة فاعليتها فى إكتساب المهارات المختلفة لدى أطفال ما قبل المدرسة.

♦ إجراء بحث يتناول تدريب المعلمين وخاصة معلمى رياض الأطفال على استخدام إستراتيجيات التعلم النشط

Two types of cues (audio and visual) in an activity-based e-learning environment and their impact on the development of social skills in pre-school children

The current research aims to design a set of educational experiences and activities based on the computer to develop some social skills among pre-school children. These skills were represented in two basic skills: the skill of social behavior and the skill of following the rules and instructions in the school From each major skill a set of sub-skills emerged that express the main skills. These activities were based on two types of hints, namely, written cues and audio cues, and their impact on the development of cognitive achievement and skill performance of social skills in pre-school children, as well as reaching which of the two types of hints is better than The other, and the researcher used the model of Muhammad Atia Khamis (2007). In the educational design for the stages of the environment based on active learning. An achievement test was designed to measure the cognitive aspect of social skills and a note card for the skill side of social skills. The results of the research concluded that the audible cues are better than the written cues for children. The researcher explained that the children have not yet been able to comprehend the skills of reading and writing. Well, but they prefer listening to reading and writing

المراجـــــــــع

آسيا ياركندى (٢٠١٠). أثر برنـامج تعليمى مقترح باستخدام إستراتيجيات التعلم النشط والتدريب المباشر فى تنمية القدرة على توظيف نموذج التلمذة المعرفية فى التدريس لدى الطالبة المعلمة. *مجلة كلية التربية*. جامعة المنصورة، ٧٤(٢)، ١٤٠- ١٧٨.

آيات أنورمحمد (٢٠١٦) أثر التفاعل بين نمط عرض الرسومات الرقمية التعليمية وكثافة التلميحات البصرية على إكتساب بعض المفاهية العلمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية رسالة ماجستير. كلية التربيةالنوعية. جامعة عين شمس

إبراهيم غازى (٢٠٠٤). فاعلية برنـامج مقترح لإدارة التعلم النشط فى تنمية الأداء التدريسى للمعلمين أثناء الخدمة. بنها. *مجلة كلية التربية*. جامعة بنها،٥٧. ٢١١- ٢٥٧.

إبراهيم محمود (٢٠٠٦). فاعلية اختلاف كثافة المثيرات البصرية وطريقة تقديم المحتوى ببرامج الحاسوب التعليمية في تنمية مهارات إنتاجها لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية. رسالة دكتوراه (غير منشورة). كلية التربية، جامعة الأزهر

إبراهيم يوسف، حماد مسعود (٢٠١٧). أثر التفاعل بين نم عرض السلوك الأخلاقى (الإيجابى- السلبى- الإيجابى السلبى) للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتيجية التعلم (لعب الدور- المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والإحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال. *مجلة كلية التربية*. جامعة الأزهر، ١٧٢(٢). ٧١٥- ٨٠١.

أحمد حسين اللقانى، على أحمد الجمل (٢٠٠٣) .*معجم المصطلحات التربوية المعرفية فى المناهج وطرق التدريس*. القاهرة: عالم الكتب

أحمد معجون العنزي (٢٠١٩). أثر نمط التلميح "السمعي، البصري" ببيئة التعلم المقلوب لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية للطلاب المعلمين بجامعة الحدود الشمالية المصدر. *مجلة العلوم التربوية*. جامعة القاهرة. ٢٧(٣)، ١٨١-٢٢٨.

أسامة هنداوى، برى الجيزاوى (٢٠٠٨) فاعلية إختلاف عدد التلميحات البصرية ببرامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية مهارات قراءة الخرائط لدى تلاميذ الصف الرابع الإبتدائى. *دراسات تربوية وإجتماعية*. ١٤(٢)، ٦٣٥- ٦٨٦.

أسامة هنداوي ، برى الجيزاوي (٢٠٠٨). فاعلية اختلاف عدد التلميحات البصرية ببرامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية مهارات قراءة الخرائط لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي. *دراسات تربوية واجتماعية*. جامعة حلوان، ١٤(٢). ٦٣٥ – ٦٨٦.

الشحات سعد عتمان (٢٠٠٥). *الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم (ج ١)*. دمياط: مكتبة نانسي.

إيمان جمال محمد، محمد كمال يوسف، راشد صبرى محمود (٢٠١٤). فعالية برنامج كمبيوتري تفاعلي متعدد الوسائط في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة. *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة*. جامعة المنصورة، ١(٢). ٢٤١- ٢٨٦.

إيمان سمير عرفان(٢٠٠٨). أثر إستخدام القصص الإلكترونية فى تنمية بعض المفاهية الإجتماعية لطفل ما قبل المدرسة رسالة ماجستير(غير منشورة). كلية التربية. جامعة المنيا.

بدرية كمال أحمد، سعاد أبو بكر موسى(٢٠١٩) الفرق بين الذكور والإناث في المهارات الاجتماعية: دراسة مقارنة. *مجلة كلية التربية*. جامعة بنها، ٣٠(١١٧). ٦١٦ – ٦٠٣.

بلقيس بنت إسماعيل داغستاني (٢٠١٠). أثر برنامج مقترح قائم على الانشطة التربوية في تنمية بعض القيم الخلقية والإجتماعية لدى طفل الروضة. *مجلة رابطة التربية الحديثة*. ٣(٨)، ١٣-١٥٦.

جمال الخطيب، منى الحديدى (١٩٩٦). الخصائص السيكومترية لصورة عربية من مقياس ماتسون لتقدير المهارات الاجتماعية للأطفال. *رسالة التربية وعلم النفس*. جامعة الملك سعود، (٨)، ٥٣-٧٦.

جمعة فاروق حلمي (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على الأنشطة الفنية في تنمية المهارات الاجتماعية لأطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم في المناطق العشوائية. *دراسات تربوية ونفسية*. جامعة الزقازيق، (١٠٠). ٢٨١-٣٤٢.

حسن شحاتة، زينب النجار. (2003). *معجم المصطلحات التربوية والنفسية :عربي -انجليزي*. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية .

حسن فاروق محمود، وليد عاطف الصياد (٢٠١٦). فاعلية إختلاف أسلوبين لجذب الإنتباه في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط في خفض إضطراب قصور الإنتباه المصحوب بالنشاط الزائد والتحصيل المعرفى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية. *المجلة الدولية للأبحاث التربوية*. جامعة الإمارات العربية المتحدة، ١(٣٩). ١-٤٧.

حنان أحمد عبد الله (٢٠١٠). العلاقة بين أسلوب عرض الأمثلة والتلميحات البصرية في برامج الكمبيوتر التعليمية وبين تصحيح التصورات الخاطئة عن المفاهيم في العلوم لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. رسالة ماجستير(غير منشورة). كلية التربية. جامعة حلوان.

حنان راجح الجدعانى (٢٠١٧). أثر استخدام أنشطة تعليمية قائمة على النظرية البنائية في تحصيل المعارف التاريخية والاتجاه نحوها لطالبات الصف الأول المتوسط بجدة. *مجلة الطفولة والتربية*. جامعة الإسكندرية. ٩(٣١)، ١٠٣-١٤١

خالد الحربى (٢٠١٠). أثر التعلم النشط فى التحصيل والإتجاه نحو مادة الفيزياء لدى طلاب الصف الثانى الثانوى بالمدينة المنورة. رسالة ماجستير(غير منشورة). كلية التربية. جامعة طيبة.

خليل سويدان، أمل الأحمد (٢٠١١). بعض المهارات الإجتماعية لدى أطفال الرياض وعلاقتها بتقييم الوالدين:دراسة ميدانية لدى عينة من أطفال الرياض من عمر (٤ و ٥) سنوات فى محافظة دمشق. *مجلة جامعة دمشق*. ١١. ١٣-٥٦.

دعاء سعيد أحمد (٢٠١٤). بعض المهارات الإجتماعية للأطفال و علاقتها بقبول أقرانهم و بعض المتغيرات الديموجرافية. *مجلة الطفولة العربية*. ١٥(٦٠)، ٦٥-١٠٧.

رحاب صالح برغوث، منال سعدى أحمد (٢٠١٢). برنامج قائم على استخدام الكمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الرياض. *مجلة الطفولة والتربية*. جامعة الإسكندرية. ٤(١٢)، ٢٣٣- ٢٨٤

رمضان مسعد بدوي (٢٠١٠). *التعلم النشط*. ط١. عمان: دار الشروق.

سحر أحمد حسين (٢٠١٤). برنامج اثرائي باستخدام اللعب لتنمية بعض المفاهيم العلمية والمهارات الاجتماعية لأطفال الروضة الموهوبين. *مجلة كلية التربية*. جامعة الإسكندرية. ٢٤(٥)، ٤٣٩-٤٩١

سعدية بهادر (١٩٩٢). واقع العلاقات الأسرية ورعاية الأطفال بقرية شباس عمير : دراسة وصفية تقويمية. لمجلس الأعلى للثقافة -المركز القومى لثقافة الطفل. *ثقافة الطفل*. ٨ (عدد خاص) ٦٣-٨١

سماء على، إبراهيم عطا، إنشراح إبراهيم (٢٠١٤) أثر التلميحات البصرية لعروض الوسائط المتعددة للمعاقين سمعياً في تنمية مهارات استخدام برامج الحاسب الآلي. مجلة العلوم التربوية والنفسية. جامعة الفيوم، ١(٣). ١٧٧– ٢١٠.

شعبان السيسي (٢٠٠٣). أنماط السلوك القيادي وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية لدى المدير المصري. *مجلة البحوث الإدارية*. (١)

شيرين سعد عبدالعزيز (٢٠١١). فاعلية أنماط التلميح البصرى في برامج الكمبيوتر التعليمية على تنمية مهارات تمييز الحروف الهجائية والكلمات لدى أطفال الروضة. رسالة ماجستير(غير منشورة). كلية التربية. جامعة حلوان

شيماء جمال الدين عبد شاهين (٢٠٠٩). فاعلية استخدام استراتيجية التعلم النشط في تعليم بعض المفاهيم الموسيقية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

صافي حسين عبد الحميد (٢٠١٥). التلميحات المكتوبة والمسموعة المصاحبة للألعاب التعليمية المستخدمة في التعلم الاكتروني وأثرها على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. رسالة ماجستير(غيرمنشورة). كلية التربية النوعية. جامعة المنوفية

طريف شوقي فرج (٢٠٠٣). *المهارات الاجتماعية والاتصالية*. القاهرة: دار غريب.

عبد العزيز طلبة (٢٠١١). أثر تصميم استراتيجية للتعلم الإلكتروني قائمة على التوليف بين أساليب التعلم النشط عبر الويب ومهارات التنظيم الذاتي للتعلم على كل من التحصيل واستراتيجيات التعلم الإلكتروني المنظم ذاتيا وتنمية مهارات التفكير التأملي. *مجلة كلية التربية*. جامعة المنصورة، ٥٧(٢). ٢٢٨-٣١٦.

عبد الله الغامدى (٢٠١٣) أثر إختلاف التلميحات في برمجيات الوسائط المتعددة في تنمية مهاة الفهم القرائى باللغة لدى طلاب الدراسات العليا. رسالة ماجستير(غير منشورة). جامعة الباحة

عبد الله سالم المناعى (٢٠٠٢). برمجيات الحاسوب التعليمية ومعايير إنتاجها وتقييمها. سلطنة عمان. *رسالة التربية*. ١، ١٠٦- ١١١.

عبدالله الرشيدي (٢٠١٢). أثر اختلاف توقيت عرض التلميح البصري في ب رامج الحاسوب متعددة الوسائط على التحصيل الفوري والمرجأ للمفاهيم الرياضية لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي رسالة ماجستير (غيرمنشورة). المدينة المنورة. جامعة طيبة.

عبدالله المنيزل، سهى الترك (٢٠٠٩). أثر برنامج تدريبى للمهارات الإجتماعية فى الذكاء الإجتماعى عند عينة من الأطفال الأيتام فى دور الرعاية الإجتماعية فى مرحلة الطفولة الوسطى. *مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والإجتماعية*. ٦، ١-٣٣

عبير بدير محمد (2010). العلاقة بين أساليب التجول في الكتاب الافتراضي وتأثيرها في اتجاهات المستخدمين نحو يسر القراءة وسهولة الاستخدام . رسالة ماجستير(غير منشورة) كلية التربية. جامعة حلوان.

عرابى محمد كلوب (٢٠١١). *المهارات الشخصية والإدارية لدى ضابط الشرطة*، ط١. غزة. دار الأرقم.

عزة سالم الجهنى (٢٠١١). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة. رسالة ماجستير. (غير منشورة). المملكة العربية السعودية. جامعة الملك عبد العزيز.

علي القنطار عسكر(٢٠٠٥). *مدخل الى علم النفس التربوي من منظور رئيسي*. القاهرة: مكتبة الفلاح.

على محمد الكندرى (٢٠١٣). فاعلية الأنشطة التعليمية على التحصيل والدافعية للتعلم لدى عينة من جامعة الكويت. ٢٨(١٠٩)، ١٣-٥٠.

علي شرف الموسوى (٢٠١١). الأنشطة التعليمية وتطورها باستخدام تقنيات التعليم والمعلومات ووسائطهما، *مجلة التعليم الإلكتروني*. جامعة المنصورة.

على محمد عبد المنعم (٢٠٠٠). *الثقافة البصرية*. القاهرة: دار البشري.

على معبد (٢٠٠٦) برنامج تدريبى لمعلمى الدراسات الإجتماعية بالمرحلة الإعدادية أثناء الخدمة على إستخدام بعض أساليب التعلم النشط فى التدريس وأثره على أدائهم وإتجاهات تلاميذهم نحو دراسة المادة. *المؤتمر العلمى الأول التعليم التنموى فى المجتمعات الجديدة*، ٧٠- ٨٨.

عواطف عيسى، سلوى مصطفى، إيمان عبد العال (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارة إدارة الوقت لدى طلاب شعبة الإقتصاد المنزلى بكلية التربية النوعية باستخدام إستراتيجيات التعلم النشط. *مجلة بحوث التربية النوعية*. جامعة المنصورة. ٤١٠- ٤٣٤.

عوض حسين محمد (٢٠١٤). فاعلية برنامج قائم على الكمبيوتر فى تصويب الفهم الخاطئ لبعض مفاهيم الرياضيات لدى طفل الروضة. جامعة أسيوط - *مركز تطوير التعليم الجامعي*. (٧)، ٢٤٦-٢٦٦.

فريال خليل سويدان، أمل الأحمد (٢٠١١). بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الرياض وعلاقتها بتقييم الوالدين: دراسة ميدانية لدى عينة من اطفال الرياض من عمر ٤ و ٥ سنوات في محافظة دمشق. *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية*. جامعة دمشق. (٢٧)، ١٣-١٥.

كريمان بدير (٢٠٠٨). *التعلم النشط*. عمان. الأردن: دار المسيرة.

محمد أبو اليزيد أحمد (٢٠١٢). أثر استخدام التلميحات البصرية في المقرر الإلكتروني عبر الانترنت لتصويب الأخطاء النحوية الشائعة في كتابات تلاميذ المرحلة الإعدادية رسالة ماجستير. (غير منشورة). كلية تربية. جامعة حلوان.

محمد الحسينى محمد (٢٠٠٩). *فاعلية برنامج تدريبي لتنمية المهارات الاجتماعية للألطفال المصابين بالذاتوية*. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب

محمد العلى (٢٠١٤). فاعلية إستراتيجية قائمة على الأنشطة الإلكترونية فى تحسين مهارة التعرف على الكلمة لدى صعوبات التعلم. *صحيفة الوسط*. (٤٣٧٧).

محمد خير نواف نوافلة (٢٠٠٩). أثر برنامج قائم على الأنشطة في العلوم في تنمية مهارات التفكير العلمي لأطفال مرحلة رياض الأطفال. *حوليات آداب عين شمس*. ٣٧، ٧٥-١٠٨.

محمد عبدالعزيزمنصور (٢٠١٧). تنمية المهارات الاجتماعية عن طريق الإرشاد الجماعي القائم على اللعب للأطفال المكفوفين في مرحلة ما قبل المدرس. *مجلة كلية التربية*. جامعة أسيوط. ٣٣(٣)، ٣٩٠- ٤٤٨.

محمد عطية خميس (٢٠٠٠). معايير تصميم نظم الوسائل المتعددة الفائقة/ التفاعلية وإنتاجها. *المؤتمر العلمى السابع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*. تحت عنوان منظومة تكنولوجيا التعليم فى المدارس والجامعات الواقع والمأمول. كلية التربية النوعية. كفر الشيخ

محمد عطية خميس (٢٠٠٣ أ). *عمليات تكنولوجيا التعليم*. القاهرة: دار الكلمة.

محمد عطية خميس (٢٠٠٣ب). *منتوجات تكنولوجيا التعليم*. القاهرة: دار الكلمة.

محمد عطية خميس (٢٠٠٩). الدعم الإلكتروني E-Supporting. *مجلة تكنولوجيا التعليم* ، سلسلة دراسات وبحوث تربوية ،١٩(٢)، ٢-١٠.

محمد عطيه خميس (٢٠١١). *الأصول النظرية والتاريخية لتكنولوجيا التعلم الإلكتروني*. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

محمود عبدالعزيز، إبراهيم، يوسف عبد الجيد، السيد، إيمان حليمة، عبدالعزيز أحمد (٢٠١٩) .توظيف بيئة تعلم تشاركية في تنمية مهارات التعامل مع برنامج سكراتش لتلاميذ الصف الأول الإعدادي . *مجلة كلية التربية* ،جامعة كفر الشيخ. ١٩(٢) ، ٢٥٩ – ٢٣٥. تم الاسترجاع بتاريخ٨ /٨ /٢٠٢٠ https://search.mandumah.com/Record/1010974

محمد عطية خميس (٢٠١٣). *النظرية والبحث التربوي في تكنولوجيا التعليم*. القاهرة: دار السحاب.

محمد عطية خميس (٢٠١٥). *مصادر التعلم الإلكتروني الجزء الأول: الأفراد والوسائط*. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

محمد محمد الحسانين (٢٠٠٣). المهارات الاجتماعية كدالة لكل من الجنس والاكتئاب وبعض المتغيرات النفسية الأخرى. القاهرة. *مجلة الدراسات النفسية*. ١٣(٢). ١٩٥-٢٢٥.

مروة إبراهيم الشيشتاوى (٢٠١٦). فعالية برنامج إرشادى لتنمية المهارات الإجتماعية للأطفال زارعى القوقعة الإلكترونية (دراسة حالة). المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال بالمنصورة. ٣(٢)، ٣٤١-٣٦٧.

مصطفى جودت مصطفى (١٩٩٩). تحديد المعايير التربوية والمتطلبات الفنية لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية. رسالة ماجستير(غير منشورة). كلية التربية. جامعة حلوان

نادية التازى، أحمد نوبى (٢٠١٦). أثر الأنشطة الإلكترونية فى بيئة التعلم المدمج فى تحسين مهارات القراءة لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم. *مجلة علوم التربية*. (٣٥)، ١٣٥-١٥٠.

نجلاء هاشم علي (٢٠١٩). استخدام الدراما الإبداعية لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال. *مجلة الطفولة والتربية*. جامعة الإسكندرية، ١١(٤٠). ٢٢٨ – ١٤٥.

هالة إبراهيم الجروانى، مروة معاذ رميح، حنان عبده غنيم (٢٠١٩). أثر استخدام الكمبيوتر كوسيط تفاعلى فى تنمية الثقافة الغذائية لدى طفل الروضة. *مجلة الطفولة والتربية*. جامعة الإسكندرية. ١١(٣٧)، ١٥-٥٤.

هشام الشحات حسنين (٢٠٠٨). أثر التفاعل بين متغيرات تصميم عرض الرسومات وإشارت التنبيه في برامج الحاسب الآلي التعليمية على تنمية التحصيل وتعديل اتجاهاتهم نحو تعلم الرياضيات (رسالة ماجستير). كلية تربيه. جامعة حلوان.

هند بنت سليمان الخليفة (٢٠٠٨). من نظم إدارة التعلم الإلكتروني إلى بيئات التعلم الشخصية: عرض وتحليل. *ملتقى التعليم الإلكتروني الأول*. الرياض، المملكة العربية السعودية، ١٩-١٤٢٩/٥/٢١.

هويدا سعيد عبد الحميد (٢٠٢٠) اختلاف نمط ممارسة الأنشطة الإلكترونية ضمن بيئة التعلم المعكوس وأثره في تنمية الأداء التقني والثقة بالنفس لدى طلاب تكنولوجيا. القاهرة. *مجلة كلية التربية*. جامعة الأزهر، ٣(١٨٦). ١١-٦٣.

وسام محمد (٢٠٠٩). تخطيط المواقف والأنشطة التعليمية لمرحلة رياض الأطفال.متاح فى (٩نوفمبر (٢٠١٦) على

http://i88.servimg.com/u/f88/11/88/56/75/kg102910.jpg

وفاء خليل الحجار(٢٠١٥). المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالضغوط النفسية لدى المرأة القيادية بمحافظات غزة. رسالة ماجستير(غير منشورة). غزة. الجامعة الإسلامية

ياسر عبدالحافظ على (٢٠١٥). تطوير الأنشطة التربوية في مرحلة رياض الأطفال في الوطن العربي. *المجلة التربوية*. جامعة الكويت. ٢٩(١١٤)، ١٠١- ١٥٧

يحي هندام (1984). *مسارات تفكير الكبار في الرياضيات (طريقة هندام)*. القاهرة: دار النهضة العربية.

Alan, C., Wendy, S., Samuel, R. M. & James, M. (2005). *Teaching and Learning strategies for the thinking classroom*, New York, NY: The International Debate Education Association

Aldrich, C. (2005). Learning by doing: A comprehensive guide to simulation, computer games and pedagogy in e-learning and other educational experiences. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc

Bonk , C. (2006). seven principles for good practice in undargradate education. Retrieved sept. 20, 2010 from http : //www.tss.uoguelph/ tahb/ tahf. Htm.

Bonk, C. J., & Zhang, K. (2008). Empowering online learning: 100+ activities for reading, reflecting, displaying, and doing. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.

Chatti, M.A., Agustiawan, M.R., Jarke, M.& Specht, M. (2010). toward a personal Learning Environment Framework. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 1(4), PP.66-85, October-December 2010, DOI: 10.4018/jvple.2010100105

Chatti, M. A., Jarke, M., & Specht, M. (2010). *The 3P Learning Model. Educational Technology & Society*, 13 (4), 74–85.

Conrad, R., & Donaldson, J. (2011). *Engaging the online learner: Activities and resources for creative instruction*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc

Cheon, J., Inan, F., Ari, F., & Flores, R. (2012). Modality and cueing in multimedia learning: Examining cognitive and perceptual explanations for the modality effect. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 1063-1071.

Clark, R. C & Mayer R.E. (2008). Learning by viewing versus by doing: Evidence based Guide Lines for Principled learning environments learning performance Improvement. 47(9)

Cochrane, T.D.(2010). Beyond the Yellow Brick Road : Mobile wed 2.0 Informing a New Institutional E-Learning Strategy .ALTJ Research in *learning Technology* , 18 (3),221-231.

De Koning, B. B., Tabbers, H. K., Rikers, R. M. J. P., & Paas, F.(2007). Attention cueing as a means to enhance learning from an animation. *Applied Cognitive Psychology* , 21(6), 731 740,6doi:10.1002/acp.1340,6

De Koning, B. B., Tabbers, H. K., Rikers, R. M. J. P., & Paas, F. (2009). Towards a Framework for Attention Cueing in Instructional Animations: Guidelines for Research and Design. *Educational Psychology Review*, 21(2), 113–140. DOI: 10.1007/s10648-009-9098.

Dondlinger, M., J. (2007). Educational Video Game Design: A Review of the Literature. ***Journal of Applied Educational Technology*** **. 4(1) , 21- 31.**

Doost, I. N., Hashemifardnya, A., Neisi, L., & Alivand, F. (2016). The effect of pictorial cues on Iranian junior high school students' grammar improvement: the case of prepositional phrases. ***Modern Journal of Language Teaching Methods*****, 6(6), 180**

Driscoll,T.(2012.).*Flipped Learning and democratic educatin: the complete Report*. available at: *http:www. Flipped history. com/2012/12/ Flipped Learning and democraticory.- educatin.html*

Fournier, H., & kop, R. (2011). Factor Affecting The Desidn And Development Of A Personal Learning Environment: Research On Super- Users. ***International journal of virtual and personal learning environments*****, 2(4), 12-22, DOI: 10.4018/jvple.2011100102.**

Grable, L., Overbay, A. & Osborne, J. (2005). Instructional Activities, Use of Technology, and Classroom Climate: What Lies Beneath. In C. Crawford (Ed.), ***Proceedings of Society for Information Technology & Teacher***

Gunter, G.A. , Kenny, R.F. & Vick, E.H. (2006). A case for a formal design paradigm for serious games. A paper presentation made at The International Digital Media and Arts ***Association Conference at Miami University*** **, April 6/8/2000,6Oxford, Ohio**

Gunter, G. A., Kenny, R. F., & Vick, E. H.(2008). Taking education games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. ***Educational Technology Research and Development*****. (56) PP. 511–537. DOI 10.1007/s11423- 007-9073-2.**

Hackathorn., J, Solomon, E.D. & Blankmeyer, K. L.(2011). Learning by doing empirical study of active teaching techniques, the journal of effective teaching, 11(2)

Harris, J., & Hofer, M. (2011). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) in action: A descriptive study of secondary teachers' curriculum-based, technology-related instructional planning. *Journal of Research on Technology in Education*, Spring 2011, 43(3) , 211-229.

Hou, H.(2010). Explore the behavioral patterns in project-based learning with online discussion quantitative content analyses and progressive sequential analysis. The Turkish Online. *Journal of Educational Technology*. 9(3).

Hung, V., Keppell, M., Jong, M. (2004).Using project based learning to enhance in Work – Related Trainign and Educational Attainment: What We Know and Where Need to go, *Psychologieal, Buletin*. 137(3).

Huk, Th., Steinke, M., Floto. Ch. (2003). Helping Teachers Developing Computer Animations for Improving Learning in Science Education, International Conference Annual Albuqerqe, Proceeding Of The Society For Information Technology And Teacher Education, 3022-3025

Kamel, S. (2000) The Web as a Learning Environment for Kids. Distance Learning Technologies: Issues, Trends and Opportunities. Edited by L. Linda. (ED.)

Kathie, E, Assoc, I. (2003). *The Impact of Color on Learning*. ID W305A, Perkins & Will Chicago, Illinois

Krauss, F., Ally,M.(2005). A Study of the Design and Evaluation of a Learning Object and Implications for Content Development. Interdisciplinary *Journal of Knowledge and Learning Objects*. 1(1)

Land, S., Greene, B. (2000). Project-based learning with the world wide web: a qualitative study of resource integration. ***Educational Technology Research***

Lou, Y., Mac Gregor, S.(2004).Enhancing Project-Based Learning Through Online Between-Group Collaboration. ***Educational Research and Evaluation*****. 10(4), 419-140.**

Maija, T, Berit P., & Lis, A. (2011). ***The Call Triangle Student teacher and Institution Student as doers : example Successful of successful E-learning activities*****. Helsinki. Finland**

Martindale, T., & Dowdy, M. (2010). Personal Learning Environments. In G. Veletsianos (Ed.), ***Emerging Technologies in Distance Education*****. Issues in Distance Education . Canada: Athabasca University Press, 177-193,**

Masakura, Y; Masayoshi, N and Kumada (2004). ***Effective Visual Cue For Guiding People's Attention to Important Information Based On Subjective and Behavioral Measures*****. Tsukuba. Japan. Tsukuba Central.**

Mautone, P. D., & Mayer, R. E. (2001). Signaling as a cognitive guide in multimedia learning. ***Journal of Educational Psychology*** **. 93, 377–389. doi:10.1037/0022-0663.93.2.377**

Mayer, R. E. (2005). ***Introduction to Multimedia Learning*** **. University Press, Cambridge.**

Omale, N., Hung, W., Luetkehans, L., Plagwitz J. (2009). Learning in 3-D multiuser virtual environments: Exploring the use of unique 3-D attributes for online problem-based learning. ***British Journal of Educational Technology*****. 40(3), 480-495.**

Ortega-Llebaria, M., Faulkner, A., & Hazan, V. (2001) Auditory-visual L2 speech perception: effects of visual cues and acousticphonetic context for Spanish learners of English. Speech, Hearing and Language. (13) , 39-51

Riggio, R.E& Reichard, R. J. (2008). The emotional and social intellegences of effective leadership : An emotional and social skill approach . *Journal of Managerial Psycholoy.* 23(2) , 165- 189

Roberts, W., E.(2009). The Use of Cues in Multimedia Instructions in Technology as a way to Reduce Cognitive Load (Doctoral dissertation). State University in partial fulfillment, Carolina.

Salmon, G. (2002). E-tivities: *A key to active online learning*. London: Kogan Page

Sattler, D. N. (2000). *Child Development in Context*. Boston, Houghton Mifflin.

Schaffert, S., & Hilzensauer, W. (2008). On the way towards personal learning environments: Seven crucial aspects. eLearning Papers, (9), 1-11 from http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15971.pdf.

Schrader , P. G., & Mc Creery, M. (2008). The acquisition of skill and expertise in massively multiplayer online games. *Educational Technology Research and Development*. 56, 557–574. DOI 10.1007/s11423-007-9055-4.

Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*. Retrieved September, 1, 2010 available at: h*ttp://ltc.umanitoba.ca/KnowingKnowledge/index.php/Main_Page*

Wilson, & Liber (2006). Developing a Reference Model to Describe the Personal Learning Environment. In W. Nejdl and K. Tochtermann (Eds.), *Innovative Approaches for Learning and Knowledge Sharing* (pp. 506 – 511). Heidelberg: Springer Berlin, (4227)

Woods, R., & Baker, J.(2004). Interaction and Immediacy in Online Learning. The International Review of Research in Open and Distance Learning. 5(2). Retrieved from http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/186/268

Young, M., Klemz, B., & Murphy, J. (2003). Enhancing Learning Outcomes: The Effects of Instructional Technology, Learning Styles, Instructional Methods, and Student Behavior, *Journal of Marketing Education*. 25 (2) , 130-142. DOI: 10.1177 /0273475303254004

Zahariev, M. A., Christine, L., & MacKenzie, ch. L. (2003). Auditory, Graphical and Haptic Contact Cues for a Reach, Grasp, and Place Task in an Augmented Environment . Canada: Simon Fraser University.