فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري في تنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة

بحث مقدم ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة في التربية
" تخصص تكنولوجيا التعليم "

إعداد

الباحثة / نشوى فاروق سيد نصر

ا.د/ محمد ابراهيم الدسوقى
أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية التربية جامعة حلوان

د/ احمد على ابراهيم خطاب
أستاذ المناهج وطرق تدريس الرياضيات المساعد
كلية التربية جامعة الفيوم

مستخلص البحث:

انطلاقــاً من حق الأطفال المعاقين سمعياً في أن يتم تعليمهم بمرحلة رياض الأطفال بشئ من المتعة والجاذبية شرطاً أن يكون مُقدم من المعلمة لتراعي فيه الأسس العلمية والتربوية الصحيحة ، جاء هذا البحث الذي استهدف الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة برنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية ، والتي تعاني من قصور في مستوي أداء مهارات انتاج القصة الإلكترونية. ولكي تحقق الباحثة هدف البحث ، وهو تنمية مهارات انتاج القصة الإلكترونية للطالبات المعلمات – قامت الباحثة بالتعرف علي الاحتياجات المهنية للطالبات المعلمات كما أنها بالإستقراء عن المدخل البصري و القصة الإلكترونية لتنمية التحصيل والمهارات لدي الطالبة من خلال تصميم بيئة تعلم الكترونية قائمة علي المدخل البصري والتي في ضوئها يتحقق الهدف من هذا البحث .

الكلمات المفتاحية: المدخل البصري ، القصة الإلكترونية.

Abstract:

Proceeding from the right of hearing-impaired children to be taught in kindergarten with some fun and attractiveness, provided that it is provided by the teacher to take into account the correct scientific and educational foundations, this research came that targeted the student teacher at the College of Early Childhood Education, the Special Education Program, the Hearing Disability Division, who suffers Deficiency in the level of performance of electronic story production skills. In order for the researcher to achieve the goal of the research, which is to develop the skills of producing the electronic story for the female student teachers, the researcher identified the professional needs of the female student teachers as well as by extrapolating the visual approach and the electronic story to develop the student's achievement and skills by designing an electronic learning environment based on the visual approach, in the light of which The objective of this research is achieved.

Key Words: Optical Approach - electronic story

مقـــــــدمة:

يُعد الاعداد الجيد للمعلم بشكل عام ومعلمة الطفولة المبكرة بشكل خاص السمة المميزة لجودة برامج صغار الأطفال ، مما يستدعي إيجاد رؤية عالمية جديدة وبرامج مختارة لإعداد معلمة هذه المرحلة .

كما أن معلمة ذوي الاحتياجات الخاصة عامة والمعاقين سمعياً خاصة هي المسئولة عن تنميته وتوجيهه وإرشاده ، فمعلمات هذه الفئة يحتاجون إلى تطوير أنفسهم في مجال تطبيقات التكنولوجيا في تعليم الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة وتدريبهم لان ذلك يشكل نقطة البداية نحو تلبية حاجات هؤلاء الأطفال في مجتمعات متغيرة، فعندما يصبح المعلمون أكثر وعياً ومعرفة بالتكنولوجيا واستخداماتها فإنهم يصبحون أكثر قدرة على اختيار المناسب منها وعلى توظيفها بشكل أكثر فاعلية.(جمال الخطيب، ٢٠٠٥،٢٦).

وحيث أن من أهم خصائص الأطفال المعاقين سمعياً اعتمادهم علي عمليات الإبصار والتخيل والرسم والتي يمكن توافرها من خلال المدخل البصري .(مروة سيد فتحي ، ٢٠١٤،١٩).

ومن خلال ما أكدته عديد من الأدبيات واالدراسات مثل : (عبدالمجيد عبدالرحيم ، ١٩٩٧،١٧) ؛ (كمال زيتون ،٢٠٠٣،٣٠) ؛(أمل سويدان ، ٢٠٠٧،٤٨) ؛ (زينب أمين ،٢٠٠٨،٧٠) ؛ (حسن الباتع ،٢٠١٤،١٨) بأن كفاءة معلمة ذوى الاحتياجات الخاصة ترتبط ارتباطا وثيقا برغبته فى معرفة الاساليب والمستحدثات التكنولوجية وطرق التدريس الملائمة ، ورغبته فى تطوير نفسه .

وكما أكدت أيضاً كلاً من دراسة (أحمد سيد ابراهيم ،١٩٩٤،٦) ؛ (محمد محمود موسي ،وفاء محمد سلامه ،٢٠٠٤،٨١)؛(نبيل جاد عزمي ، ٢٠١٤ ، ٢٨٩) ؛ (شيماء عبدالفتاح ،٢٠١٥،٩٤) علي ضرورة تدريب المعلمات علي المستحدثات التكنولوجية وتم الإشارة تحديداً إلي أهمية القصة الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة مع ضرورة تدريب معلمات الطفولة المبكرة علي مهارات إنتاج القصة بشكل إلكتروني حيث أنهم لم يلقوا الإهتمام الكافي ، علي الرغم من أن أهميتها في عملية التعليم كبيرة ، لما لهم من أساليب تفاعلية للمادة العلمية بشكل مختلف .

فاتضح أن مشكلة البحث هي ضعف مهارات انتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم لدي الطالبات المعلمات بالتربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية.

لذا رأي البحث أن المدخل البصري وما له من مزايا عديدة في مجال التطبيقات المميزة للتعلم الإلكتروني يعد الحل الأمثل لهذه المشكلة (تنمية مهارات انتاج القصة الإلكترونية) .

لذلك كانت الرؤية هي تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة. ولكن قبل البدء في تصميم بيئة التعلم الالكترونية كان لابد من إعداد قائمة مهارات لانتاج القصة الإلكترونية من خلال برنامجphotostory3 .

مـشـــــكلة البحـث :

تحددت مشكلة البحث في وجود ضعف لدي الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة برنامج التربية الخاصة شعبة الاعاقة السمعية في مهارات انتاج القصة الإلكترونية والتي تساعدها في تعليم طفل مرحلة الطفولة المبكرة المعاق سمعياً .

هدف البحـث:

تنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة.

أهـمية البحـث : تكمن أهمية هذا البحث فى أنه قد يُعد :

١) طارحاً لبعض الأساليب الإلكترونية في تقديم القصة الإلكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة المعاقين سمعياً ، والتي تساعد معلمة الطفولة المبكرة علي انتاج القصة الإلكترونية .

٢) على تطوير المناهج الجامعية لكليات التربية للطفولة المبكرة بتقديم بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات انتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة شعبة الاعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة مما يفيد الطالبات أيضاً.

أسئلة البحث:

كيف يمكن بناء بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الالكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة؟

ويتفرع من الأسئلة الفرعية التالية :

١) ما مستوي مهارات إنتاج القصة الإلكترونية المتوفرة لدي الطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

٢) ما فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على المدخل البصري في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

٣) ما فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على المدخل البصري في تنمية جانب الأداء المهاري المرتبط بمهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

٤) ما نوع العلاقة الارتباطية بين التحصيل المعرفي والمهاري المرتبط بمهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر لتعلم الطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

فروض البحث :

في ضوء ما أشارت إليه الدراسات السابقة من نتائج أمكن صياغة الفروض التالية في صورتها الموجهة:

١. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى للاختبار المعرفي لصالح التطبيق البعدي.

٢. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي.

٣. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة.

عينة البحث :

تتكون عينة البحث من (١٦) طالبة معلمة بالمستوي الثالث (ببرنامج التربية الخاصة) شعبة (الاعاقة السمعية) بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الفيوم وهو عدد الشعبة كاملة .

حدود البحث: تتمثل حدود البحث الحالية كالآتي :

١) **حدود مكانية** : يقتصر تطبيق البحث الحالي في كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة الفيوم .

٢) **حدود بشرية** : طالبات المستوي الثالث (برنامج التربية الخاصة شعبة(الاعاقة السمعية)) دفعة ٢٠١٨-٢٠١٩.

٣) **حدود موضوعية** : يقتصر البحث الحالي علي :

- مقرر (وسائط تعليمية لذوي الاعاقة السمعية).
- مهارات إنتاج القصة الإلكترونية.

متغيرات البحث : تشتمل تجربة البحث على:

- **المتغير المستقل** : بيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري.
- **المتغير التابع**: (مهارات إنتاج القصة الالكترونية) كمصدر للتعلم لدي الطالبات المعلمات بكليات التربية للطفولة المبكرة.

المجموعات	القياس القبلي	نوع المعالجة	القياس البعدي
المجموعة التجريبية	– اختبار تحصيلي – بطاقة ملاحظة	التدريس ببيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري	- اختبار تحصيلي - بطاقة ملاحظة

التصميم التجريبي للبحث: يتكون التصميم التجريبي للبحث من مجموعة تجريبية واحدة وتطبيقين قبلي وبعدي كالتالي :

- **أدوات البحث :تمثلت أدوات البحث الحالي كالآتي:**
  - **الأدوات المستخدمة لجمع المعلومات:**

- اختبار أدائي لعينة البحث. "**اعداد الباحثة**"
- قائمة الأهداف الإجرائية لموضوعات القصة الالكترونية لطالبات التربية الخاصة "**اعداد الباحثة**"
- قائمة مهارات إنتاج القصة الالكترونية لطالبات التربية الخاصة. "**اعداد الباحثة**"

  - **أدوات القياس :**

- اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لبعض مهارات إنتاج القصة الالكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة شعبة الاعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة. "**اعداد الباحثة**"
- بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لإنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم لدي الطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة . "**إعداد الباحثة**"

  - **أدوات المعالجة التجريبية:**

- بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري . "**إعداد الباحثة**"

- **منهج البحث:**اعتمدت الباحثة علي كل من المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي:

- **المنهج الوصفي:** في إستقراء الدراسات والبحوث السابقة وما آلت إليه من نتائج تخص متغيرات البحث الحالي ، من أجل إعداد الإطار النظري للبحث.
- **المنهج شبه التجريبي:** للمقارنة بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي لأدوات البحث وهو المنهج المستخدم لقياس أثر المتغير المستقل والمتمثل في بيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري علي المتغير التابع وهو تنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم لدي الطالبات المعلمات ببرنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة.

- **<u>إجراءات البحث :</u> لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن أسئلته فإن خطواته سوف تسير على النحو التالي:**

١) الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة بهدف إعداد أدوات البحث والمادة العلمية للبرنامج والإطار النظرى لها .

٢) تقوم الباحثه بإعداد قائمة ببعض المهارات الواجب توافرها في معلمة مرحلة الطفولة المبكرة لإنتاج القصة الإلكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة المعاقين سمعياً من خلال:

- الإطلاع علي الدراسات والبحوث السابقة والأدبيات ذات الصلة بهذا الميدان .
- الإطلاع علي الإتجاهات الحديثة لإعداد الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.
- تحليل محتوى مقرر (وسائط تعليمية لذوي الاعاقة السمعية) للمستوي الثالث برنامج التربية الخاصة شعبة الاعاقة السمعية بكلية التربية للطفولة المبكرة.

٣) عرض القائمة على المحكمين لضبط موضوعيتها .

٤) إعداد اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الإلكترونية، بطاقة ملاحظة الأداء.

٥) إعداد بيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري الذي سيتم من خلالها تنمية بعض مهارات إنتاج القصة الإلكترونية للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

٦) عرض البرنامج وأدوات القياس على السادة المحكمين لتعديله.

٧) اختيار عينة الدراسة بحيث يتم التدريس لمجموعة واحدة ببيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري.

٨) تطبيق أدوات القياس قبلياً .

٩) يتم التدريس للمجموعة بالبيئة التي الإشارة لها مسبقاً .

١٠) التطبيق البعدي لأدوات القياس.

١١) رصد النتائج ومناقشتها فى ضوء ما ورد بالإطار النظري ونتائج الدراسات السابقة

١٢) صياغة التوصيات ثم الإقتراحات للدراسات والبحوث المستقبلية

مصـــــــطلحات البحـــث :

١) المدخل البصري :

عرفته الباحثة إجرائياً :أنه أسلوب للتعليم والتعلم اعتمدت عليه الباحثة في تصميمها لبيئة التعلم الإلكترونية مع استخدام استراتيجية من استراتيجياته وهي الرسومات التوضيحية لتقديمها للطالبة المعلمة بقسم التربية الخاصة شعبة الاعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة لتنمية مهاراتها لإنتاج القصة الإلكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة المعاقين سمعياً .

٢) القصة الإلكترونية:

خليط منظم من الصور والرسومات والنصوص ، الصوت ، والفيديو ، والخلفيات الموسيقية وإنتاجها بشكل إلكتروني.

الإطـــــــــار النظري للبحث: يتناول هذا البحث ثلاث محاور رئيسة كالتالي:

المحور الأول : المدخل البصري: يتناول هذا المحور : الفلسفه ، الأهمية ، الاستراتيجيات، خطوات الاستخدام .

- **الفلسفة :** ذكر (كمال زيتون ،٢٠٠٢،٦٩) أن "جان بياجيه" يري الطفل يولد مزوداً بمجموعة من القدرات البصرية التي يجب توظيفها ، والعمل علي توسيع البنية المعرفية العقلية لديه من خلال عملية التمثيل باعتبارها المسئولة عن استقبال المعلومات ووضعها في التراكيب المعرفية ، وعملية المواءمة باعتبارها مسئولة عن تعديل البنية المعرفية ؛ لتتناسب مع ما يستحدث من مثيرات ، والتمثيل والمواءمة عمليتان تكمل كل منهما الأخري، لتصبح البنية المعرفية أكثر قدرة علي تكوين المفاهيم ، لذا حث علي تفعيل العمليات العقلية والوظائف الذهنية بالشكل الذي يساعد المتعلم علي عمل تمثيلات بصرية للمعلومات ، واستخدام الأنشطة البصرية مثل : الرسوم التوضيحية ، والأشكال البيانية ، والنمذجة ، والصور ؛ لتمثيل الأفكار المجردة نظرياً.

- **<u>الأهمية :</u> اتفقت كلاً من الدراسات الآتية (راندا عبد العليم ،٢٠٠٨،٦٨)، (رشا نبيل سعد ، ٢٠١٧،٣٧) علي أهميته كمدخل للتعليم والتعلم من حيث دوره:**
  - في إثارة الدافعية للطلاب نحو التعلم ؛ نظراً لتوافر عنصر التشويق.
  - في استثارة الخيال ودفع الطلاب نحو توليد الأفكار .
  - في تحقيق فهم أعمق للمفاهيم الأكثر تعقيداً.
  - في تنظيم الأفكار والمعاني في البنية المعرفية.
- **<u>الاستراتيجيات :</u> يتضمن المدخل البصري مجموعة من الاستراتيجيات أبرزها وما تم تبنيه في البحث: الرسومات التوضيحية Diagrams:**

عرف (احمد الحصري ،٢٠٠٤،٤٠) الرسوم التوضيحية أنها : " تعبير بالخطوط والأشكال والرموز عن الأفكار أو القواعد أو العلاقات بصورة مختصرة تيسر علي المتعلم فهمها " . أما قراءة الرسوم التوضيحية فيقصد بها : " ترجمة وتحليل وتفسير كل ما يمكن أن تنقله الرسوم التوضيحية من معلومات وربطها ببعضها للوصول إلي استنتاجات .

- **<u>خطوات الاستخدام:</u> أوضحته (نانا زويد ،٢٠١٤،١٤) فيما يلي :**

١) تحديد الخلفية السابقة للمتعلمين.
٢) تقديم مجموعة من الأنشطة البصرية في شكل صور أو رسوم أو مقاطع فيديو.
٣) تزويد المتعلمين ببعض المعلومات عن الأنشطة البصرية ، بحيث يحدث للمعلومات عملية مواءمة في ذهن المتعلم .
٤) استنتاج المتعلمين العلاقات الجديدة المتضمنة في الشكل.
٥) التوصل لفهم المفاهيم المجردة.

المحور الثاني:القصة الإلكترونية: تم تناول القصة الإلكترونية من حيث: الأهمية، خصائص القصة الإلكترونية التفاعلية الإلكترونية ، مراحل تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها .

- **الأهمية :** تعد القصة من أهم الوسائل التربوية المؤثرة في تعليم الإطفال المعاقين بمختلف فئاتهم، فهي لا تقل عن أهميتها للطفل العادي؛ فيمكن للطفل المعاق أن يتعاطف ويتوحد مع شخصيات وأبطال القصة مثل الطفل العادي ، كما أن للقصة دوراً في تنمية القدرات المعرفية ، مثل : الانتباه ، والتذكر، وتكوين المفاهيم. كما أن لها أهمية في تنمية المهارات اللغوية بالإضافة لدورها في تعديل السلوكيات غير المقبولة لدي الأطفال ، بحيث يتم تقديمها بشكل منفر ؛ فلا يقلدها المعاق (رشا محمد علي، ١٩٩٩, ٢٦).

كما تستخدم القصة الإلكترونية القائمة علي الرسوم الكارتونية بفاعلية في تسهيل فهم المواقف الاجتماعية ، والتفاعل الاجتماعي ، وفي تعلم اللغات ، وتعلم السلوك المرغوب ، والقواعد والقوانين التي تحكم السلوك ، والأحداث ، والعمليات ، والمفاهيم المجردة ، بالإضافة إلي استثارة الدافعية ، وتركيز الانتباه _(محمد عطيه خميس، ٢٠١٥،٨٦).

- **خصائص القصة الإلكترونية التفاعلية:** أوجزت الدراسات والأدبيات مثل دراسة (Norhayati&siew,2004,145-147)،(Fairclough,Cunningham,2002,1-6) عدداً من الخصائص للقصة الإلكترونية ، أهمها :

١. **الرقمية :** حيث تنتج وتعرض عناصر القصة عن طريق الكمبيوتر .
٢. **أولوية الصور والرسوم الثابتة والمتحركة في عرض القصة:** وقد تشتمل أيضاً علي الوسائط المتعددة الأخري ، لكن الأولوية دائماً للصور والرسوم ، ثم تأتي النصوص والتعليقات المكتوبة لتوضيح الصور والربط بينها.
٣. **العرض المتتابع للصور والرسوم :** تعتمد القصة الإلكترونية علي العرض المنظم والمتتابع للصور والرسوم ، بالشكل الذي يروي القصة.
٤. **السرد القصصي:** حيث تقوم رواية القصة علي حبكة درامية ومشاهد محادثات تعرض من خلال الكمبيوتر .

- **مراحل تصميم القصص الإلكترونية وإنتاجها :**تعددت آراء المهتمين بالقصة الإلكترونية ، فيما يتعلق بالمراحل والخطوات التي يتم بها تصميم القصة وإنتاجها ؛ حيث تبنت الباحثة نموذج(Chung,2008,38-44):فقد حدد مجموعة من الخطوات الأساسية لتصميم وتطوير القصص الإلكترونية في التعليم والتعلم، وهي : تحديد موضوع وهدف ومحتوي القصة، ووضع السيناريو النصي للقصة، ثم تنقيح سيناريو القصة، الإنتاج ويتم فيه تحويل السيناريو إلي واقع، جمع وتحريك بعض الصور .

خطــوات البحــث وإجراءاتـــه :

أولاً : منهج البحث:

انطلاقا من طبيعة البحث، والأهداف التي يسعى إليها والبيانات المراد الحصول عليها، وبناءً على الأسئلة التي سعى البحث الحالي للإجابة عنها، فقد تم استخدام كل من المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي:

- **المنهج الوصفي** : في إستقراء الدراسات والبحوث السابقة وما آلت إليه من نتائج تخص متغيرات البحث الحالي ، من أجل إعداد الإطار النظري للبحث.
- **المنهج شبه التجريبي (نظام المجموعة الواحدة)** : للمقارنة بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي لأدوات البحث وهو المنهج المستخدم لمعرفة أثر المتغير المستقل والمتمثل في بيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري علي المتغير التابع وهو مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة.

ثانياً- عينة البحث: تتكون عينة البحث من الطالبات المعلمات بالمستوي الثالث (برنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية) بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الفيوم بواقع ١٦ طالبة .

ثالثاً- حدود البحث: تتمثل حدود البحث الحالية كالآتي :

١) **حدود مكانية** : كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة الفيوم .

٢) **حدود بشرية:** طالبات المستوي الثالث(برنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية)

٣) **حدود موضوعية** : مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بكليات التربية للطفولة المبكرة.

رابعاً: أدوات البحث: تمثلت أدوات البحث الحالي كالآتي:

- **أداة المعالجة التجريبية:** بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري.
- **أدوات القياس :**

١. اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة

٢. بطاقة ملاحظة أداء الطالبة المعلمة لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية.

أولا: تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على المدخل البصري:

تم الاطلاع على نماذج التصميم التعليمي لتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري واستقر البحث علي نموذج محمد إبراهيم الدسوقى لتصميم وإنتاج بيئات التعليم والتعلم الإلكترونى. ومر التصميم بعدة مراحل كالتالي:

المرحلة الأولي :التقييم المدخلى: قد تم فى هذه الخطوة قياس المتطلبات المدخلية للمعلم والمتعلم وبيئة التعلم.

المرحلة الثانية : مرحلة التحليل : تعتبر هذه المرحلة هي نقطة البداية في تصميم بيئة التعلم الإلكترونية ، وتضمنت هذه المرحلة الآتي:

(تحديد الأهداف العامة للمحتوي التعليمي – تحديد إحتياجات المتعلمين وخصائصهم العامة).

المرحلة الثالثة : مرحلة التصميم : تتعلق مرحلة التصميم بوصف المبادئ النظرية والإجراءات العملية المتعلقة بكيفية إعداد بيئة تعلم الكترونية قائمة على المدخل البصري بشكل يكفل تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بنجاح ، وتضمنت هذه المرحلة عدة خطوات فرعية:(تصميم الأهداف التعليمية – تصميم المحتوي وتنظيمه – تصميم الوسائط المتعددة المناسبة – تصميم الأنشطة ومهام التعلم الإلكتروني – تصميم استراتيجيات التعليم – تصميم واجهات التفاعل والتفاعلات البينية بين المتعلمين – تحديد فريق عمل إنتاج الوسائط المتعددة ومهام كل فرد – تحديد برامج الإنتاج ولغات البرمجة – تصميم أدوات التقييم والتقويم – تحديد وتصميم الأدوات الملائمة لإختبار النموذج) ومن أهم خطوات هذه المرحلة خطوة (تصميم أدوات التقييم والتقويم).

أولاً: الاختبار التحصيلى لمحتوى انتاج القصة الإلكترونية :

والذى تم تصميمه في ضوء الأهداف والمحتوي العلمي لبيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كما تم إعداده إلكترونياً وذلك لما فى الإختبارات الإلكترونية من مميزات عديدة أهمها:-

- سهولة التوصل إلى التعديل الذى يريده المدرب وتصحيحه بسهولة.
- سهولة التوصل إلى التحليل الإحصائى من أداء عينة البحث فى الإختبار.
- التنقل والتدرج داخل الإختبار بسهولة ويسر.
- سهولة عمل تحديث لبيانات الإختبار فى أى وقت ممكن بسهولة.
- وجود التغذية الراجعة **FeedBack** فى تلك البرامج بمجرد الإنتهاء من الإختبار وكذا الإنتهاء من إجابة كل مفردة من الإختبار على حدة.
- مراجعة الإجابات الخاطئة والتوصل إلى الإجابات الصحيحة من خلال التجول الذى يتيحه الإختبار.

وقد مر الاختبار بعدة مراحل ، هي :

أ- تحديد الهدف من الاختبار .

ب- بناء جدول المواصفات والأوزان النسبية للاختبار .

ج- بناء الاختبار واختيار نوع المفردات وإعدادها .

د- تحديد تعليمات الاختبار .

ه- تقدير درجات التصحيح لأسئلة الاختبار.

و- ضبط الاختبار من حيث :

- صدق الاختبار.
- حساب ثبات الاختبار .
- حساب معاملة السهولة والصعوبة لأسئلة الاختبار .
- تحديد الزمن اللازم للإجابة عن مفردات الاختبار .

ز- الصورة النهائية للاختبار.

أ- **تحديد الهدف من الإختبار:** يهدف الإختبار إلى قياس مدي تحصيل الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات **إنتاج** القصة الإلكترونية للطالبات المعلمات ببرنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة ، وفقاً لتصنيف بلوم Bloom ،وهي : (التذكر ، الفهم ، التطبيق ، مستويات عليا (التحليل ، التركيب ، التقويم)) وهذا للحصول على مقياس ثابت وصادق بدرجة مُرضية، بحيث تكون نتائجه مُكملة لنتائج بطاقة ملاحظة الأداء.

ب- **بناء جدول المواصفات والأوزان النسبية للإختبار:** وتم ذلك بعد القيام بخطوة تحليل المحتوى العلمى للموضوعات التى تشمل كل وحدة فى ضوء الأهداف السلوكية مع مراعاة مستويات التعلم.

ج- **اختيار نوع المفردات وإعدادها :** تمثلت مفردات الاختبار فى أسئلة من نوع الاختيار من متعدد والصواب والخطأ والتطبيق.

د- **تعليمات الإختبار:**تم صياغة تعليمات الإختبار وذلك بعبارات سهلة وواضحة ليسهل على الطالبات فهمها.

ه- **تقدير درجات التصحيح لأسئلة الاختبار :** يتم تقدير درجة واحدة لكل مفردة يجيب عنها الطالبة إجابة صحيحة ، وصفر لكل مفردة يتركها أو يجيب عنها إجابة خطأ ، علي أن تكون الدرجة الكلية للاختبار تساوي عدد مفردات الاختبار ، ويقوم البرنامج بحساب درجات الطالبة ، وذلك فور إنتهائه من الإجابة علي أسئلة الاختبار.

و- **ضبط الاختبار من حيث :**

- **حساب صدق الاختبار :**

- **صدق المحكمين:** حيث تم عرض الإختبار فى صورته الأولية على مجموعة من المحكمين لإبداء الرأى فى الإختبار وتم إجراء التعديلات التى أبداها المحكمون.
- **صدق المحتوى:** حيث تم الربط بين الأهداف التى تم صياغتها ومحتوى البرنامج من خلال إعداد جدول مواصفات للإختبار التحصيلى. ثم تم إنتاج الإختبار في بيئة التعلم الإلكترونية حيث أنه من إحدي إمكانيات البيئة.

- **حساب ثبات الاختبار :** لتحديد معامل الثبات اعتمدت الباحثة علي طريقة تحليل التباين لكيورد – ريتشاردسون Kuder–Richerdson حيث وجد أن معامل الثبات (٠.٨) وهو معامل ثبات مرتفع .
- **حساب معامل السهولة والصعوبة لمفردات الإختبار التحصيلى:** تم حساب معامل السهولة والصعوبة لمفردات الإختبار فى ضوء معادلتها حيث رُوعى فى إعداده مفردات الإختبار أن تكون غالبية الأسئلة للطالبة المتوسط، وذلك لمراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

ز- **الصورة النهائية للإختبار:** بعد إجراء التعديلات على صياغة بعض الأسئلة فى ضوء آراء السادة المحكمين وبعد التأكد من صدق وثبات الإختبار أصبح الإختبار فى صورته النهائية ٢٨ سؤال ويستخدم لقياس مدى إلمام الطالبات المعلمات ببرنامج التربية الخاصة بشعبة الإعاقة السمعية بكليات التربية للطفولة المبكرة للجوانب المعرفية لمحتوى إنتاج القصة الإلكترونية، أصبح الإختبار جاهز للتطبيق ويجدر الإشارة هنا إلى أنه يتم تصحيح الإختبار إلكترونياً حيث تم وضع درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، صفر عن كل إجابة خاطئة وبمجرد الإنتهاء من الإجابة تظهر الدرجة الكلية وبالتالى فإن الدرجة الكلية تصبح ٢٨ درجة.

بطاقة الملاحظة :

تم بناء بطاقة الملاحظة في ضوء قائمة المهارات ، ووفقاً للخطوات التالية:

١. **الهدف من البطاقة:** قياس مستوي أداء الطالبات لكل مهارة من مهارات برنامج إنتاج القصة الإلكترونية .
٢. **صياغة بنود بطاقة الملاحظة:** تمت الصياغة بدقة والوضوح وتم تقسيم مهارات برنامج إنتاج القصة الإلكترونية إلي مجموعات وأمام كل مجموعة رئيسية مكوناتها السلوكية التي تعبر عنها وقد بلغ عدد المهارات (٨) مهارات رئيسية .

التقدير الكمي للأداء : اشتملت البطاقة علي مستويات الأداء التالية (أدي – أدي وأخطأ واكتشف الخطأ وصححه – أدي وأخطأ وساعده المعلم حتي أدي).

كما تم توزيع الدرجات كالآتي :

- أدي (درجتان) .
- أدي وأخطأ واكتشف الخطأ وصححه (درجة واحدة).
- أدي وأخطأ وساعده المعلم حتي أدي (صفر) .

وبناءً علي ذلك تم بناء بطاقة الملاحظة بحيث تضمنت كل من المهام الرئيسية والفرعية اللازمة لأداء الطالبات لمهارات برنامج إنتاج القصة الإلكترونية ، وقد اشتملت بطاقة ملاحظة الأداء في صورتها المبدئية علي (٨ مهام رئيسية) ، (٢٩ مهمه فرعية). كما تم وضع تعليمات بطاقة الملاحظة بحيث توجه الملاحظ لوضع علامة (√) تحت مستوي الأداء المناسب داخل البطاقة.

٣. **ضبط بطاقة الملاحظة :** مرت عملية الضبط بمرحلتين هما :

- **المرحلة الأولي : ثبات البطاقة:**

تم حساب الثبات من خلال معادلة نسبة اتفاق الملاحظين التي تساوي :

نسبة الاتفاق=(عدد مرات الاتفاق×١٠٠) / (عدد مرات الاتفاق+ مرات الاختلاف).

جدول (١)

معامل الاتفاق بين الملاحظين علي أداء المتعلم

معامل الاتفاق في حالة المتعلم رقم (١)	معامل الاتفاق في حالة المتعلم رقم (٢)	معامل الاتفاق في حالة المتعلم رقم (٣)	معامل الاتفاق في حالة المتعلم رقم (٤)	معامل الاتفاق في حالة المتعلم رقم (٥)
%٨٥	%٨٥	%٨٦	%٨٤	%٨٦

يلاحظ من الجدول السابق أن متوسط معامل اتفاق الملاحظين علي أداء عينة البحث يساوي (٨٥.٢%) ، وهو يعد معدل ثبات مرتفع ، وهذا يعني أن البطاقة علي درجة عالية من الثبات ، وصالحة للاستخدام والتطبيق كأداة للقياس .

- **المرحلة الثانية : صدق البطاقة:**

للتحقق من صدق البطاقة ؛ تم عرضها علي مجموعة من المحكمين والخبراء التربويين ، بهدف التأكد من الصياغة الإجرائية لمفردات البطاقة ، ووضوحها ، وإمكانية

ملاحظة المهارات . وقد اقترح السادة المحكمون بعض التعديلات المهمة :

- تعديل بعض المهارات في البطاقة .
- حذف بعض المهارات واستبدالها بمهارات أخري.
- تحليل بعض المهارات الرئيسية إلي مهارات فرعية حتي يسهل تقييمها.

وفي نهاية هذه المرحلة تم اتخاذ القرار بالشكل النهائي لبيئة التعلم الإلكترونية كقائمة المحتويات ، فهي تتضمن كل الموضوعات الرئيسية والفرعية داخل الموقع مما يعطي صورة للمستخدم عن محتويات الموقع وطريقة تنظيمه .

المرحلة الرابعة مرحلة الإنتاج : وتشتمل هذه المرحلة علي الخطوات التالية:

(إنتاج الوسائط المتعددة الخاصة ببيئة التعلم الإلكتروني – إنتاج المحتوي والأنشطة التعليمية – إنتاج واجهات التفاعل والتفاعلات البينية– إنتاج أدوات التقييم والتقويم) وفي نهاية هذه المرحلة يكون قد تم انتاج بيئة التعلم الألكترونية القائمة على المدخل البصري من خلال استخدام عدة برامج كالتالي: (برنامج FLASH لإنشاء العروض التفاعلية، برنامج اللاليستريتور لكتابة النصوص المختلفة ، برنامج Windows Print screan لتصوير شاشات البرنامج ، برنامج الفلاش Flash ، كما استخدمت برنامج Photoshop لضبط صور شاشات البرنامج، برنامج Sound Recorder لتسجيل مقاطع الصوت ، برامج (Movie maker 2.6 , sony vagas12.0) لضبط وتقطيع مقاطع الصوت الخاصة بالتعليق الصوتي ، برنامجformat factory لتحويل مقاطع الصوت إلي إمتداد MP3.

المرحلة الخامسة مرحلة التقويم : وتشتمل هذه المرحلة علي الخطوات التالية:

(إختبار بيئة التعلم الإلكترونية من خلال تجريب المقرر علي الإنترنت وعرضه علي السادة المحكمين والتأكد من صدقه قبل التطبيق ثم تجريبه علي عينة إستطلاعية من الطالبات المعلمات وعددهم (٥ طالبات) – **رصد نتائج الإستخدام علي المتغيرات التابعة المختلفة – إجراء التعديلات النهائية** باختيار عنوان الموقع ورفعه علي الانترنت) وبنهاية هذه المرحلة نكون قد وصلنا للبيئة المراد تطبيقها علي الطالبات .

المرحلة السادسة مرحلة التطبيق : وتشتمل هذه المرحلة علي الخطوات التالية:

(اختيار عينة البحث مع مراعاة خصائص العينة وتحقيق التكافؤ بين أفراد العينة – الإستعداد لتنفيذ التجربة – وضع خطة زمنية لتجربة البحث – تطبيق أدوات التقويم قبلياً – الاستخدام النهائي لبيئة التعلم الإلكتروني). بعد الانتهاء من انتاج بيئة التعلم الالكترونية وتحكيمها لدي مجموعة من أساتذة تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس وإتباع جميع التعديلات الموضحة من خلالهم ، قامت الباحثة تجريب بيئة التعلم الإلكترونية **كتجربة استطلاعية** لتقويمها ميدانياً لإجازته ، فتم تجريبه علي عينة استطلاعية مكونة من (٥) طالبات تم اختيارهم عشوائياً ، وذلك بهدف معرفة آرائهم في بيئة التعلم الإلكترونية وعمل التعديلات اللازمة لها لكي يكون صالح للتجريب النهائي . وقد أسفرت نتائج التجربة الاستطلاعية للدراسة ، فيما يتعلق بالأهداف التي سعت لتحقيقها عن الآتي : فيما يتعلق:

- بالتأكد من وضوح أهداف بيئة التعلم الالكترونية جاءت كل آراء الطالبات بالإيجاب
- بتحديد الصعوبات التي قد تنشأ أثناء التجربة الأساسية تم تداركها.

الإستخدام النهائى لبيئة التعلم الإلكترونى: والتى يقصد بها تطبيق تجربة البحث، حيث تم فى هذه المرحلة تطبيق الموودل التعليمي الإلكترونى فى اكتساب مهارات إنتاج القصة الإلكترونية للطالبات المعلمات بالمستوي الثالث ببرنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية (عينة البحث التجريبية) ، تم تطبيق أداتى البحث وهما الإختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة بعدياً على عينة البحث التجريبية، وتم رصد النتائج، ثم إجراء التحليل الإحصائى للنتائج بإستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية **SPSS** الإصدار التاسع عشر .

نتائـــــج البحـث : وسوف يتم الإجابة عن أسئلة البحث واختبار الفروض البحثية لها ومناقشة النتائج فيما يلي :

السؤال الأول :

ما مستوي مهارات إنتاج القصة الإلكترونية المتوفرة لدي الطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

وللإجابة علي السؤال الأول قامت الباحثة بتطبيق أداتي البحث علي المجموعة التجريبية ولوحظ تدني أداء الطالبات لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية.

السؤال الثاني :

ما فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة؟

وللإجابة علي السؤال الثاني تم تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة المدخل البصري في ضوء مجموعة من المعايير والمواصفات التصميمية الواجب توافرها بيئة تعلم إلكترونية قائمة على المدخل البصري لتنمية التحصيل وبعض مهارات برنامج إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات ببرنامج التربية الخاصة شعبة الإعاقة السمعية بكلية التربية للطفولة المبكرة.كما أنه تم الإجابة علي هذا السؤال بصياغة الفرضين التاليين:

- **الفرض الأول :** يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى للاختبار المعرفي لصالح التطبيق البعدي.
- **الفرض الثاني:** يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي.

قبل البدء في عرض نتائج البحث توضح الباحثة المعالجة الإحصائية التي تم استخدامها, وهي معالجة البيانات بالحزمة الإحصائية **(SPSS)** الإصدار التاسع عشر.

وقد تضمنت النتائج ما يلي :

- نتائج تطبيق الاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية.
- نتائج تطبيق بطاقة ملاحظة الأداء.
- العلاقة بين الاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الأداء

وفيما يلي بيان توضيح ذلك بالتفصيل :

أولاً : مناقشة نتائج اختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية:

بالنسبة للفرض الأول من فروض البحث والذي ينص على ما يلي:

يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية لصالح التطبيق البعدي. وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (Z) للمقارنة بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية ، ويتضح ذلك من الجدول التالي :

جدول (٢) قيمة (Z) لاختبار ويلكوكسون Wilcoxon ودلالتها الإحصائية لرتب الفرق بين درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية.

البيانات الإحصائية / الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	درجة الحرية	قيمة (Z) الجدولية		قيمة (Z) المحسوبة	مستوى الدلالة	قوة العلاقة لاختبار ويلكوكسون (قT)
					٠.٠٥	٠.٠١			
الرتب ذات الإشارة السالبة	١٦	١	١	١٥	١.٩٦	٢.٥٨	٣.٤٧	٠.٠١	١
الرتب ذات الإشارة الموجبة		١٣٥	٩.٥٠						

يتضح من جدول (٢) أن قيمة (Z) المحسوبة (٣.٤٧) وقيمة (Z) الجدولية تساوي (١.٩٦) عند مستوى ثقة ٠.٠٥ وتساوي (٢.٥٨) عند مستوى ثقة ٠.٠١ عند درجة حرية (٧) مما سبق يتضح أن قيمة (Z) المحسوبة أكبر من قيمة (Z) الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية. أي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات كل من التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية لصالح التطبيق البعدي ، حيث كانت قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠.٠١ وبذلك تم التحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث. وتجدر الاشارة إلي أنه تم حساب

حجم تأثير فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة باستخدام معادلة قوة العلاقة لاختبار ويلكوكسون وأتضح أن دلالة قوة العلاقة بين المتغير المستقل والتابع كبيرة حيث أنها تساوي الواحد الصحيح .

ثانياً : مناقشة نتائج بطاقة ملاحظة الأداء:

بالنسبة للفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص على ما يلي:

يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي بطاقة ملاحظة الأداء لصالح التطبيق البعدي. وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (Z) للمقارنة بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الأداء ، ويتضح ذلك من الجدول التالي :

جدول (٣) قيمة (Z) لاختبار ويلكوكسون Wilcoxon ودلالتها الإحصائية لرتب الفرق بين درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الأداء

البيانات الإحصائية / الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	درجة الحرية	قيمة (Z) الجدولية		قيمة (Z) المحسوبة	مستوى الدلالة	قوة العلاقة لاختبار ويلكوكسون (T ق)
					٠.٠٥	٠.٠١			
الرتب ذات الإشارة السالبة	١٦	٠	٠	١٥	١.٩٦	٢.٥٨	٣.٧١	٠.٠١	١
الرتب ذات الإشارة الموجبة		١٣٦	٨.٥٠						

يتضح من جدول (٣) أن قيمة (Z) المحسوبة (٣.٧١) وقيمة (Z)الجدولية تساوي (١.٩٦) عند مستوى ثقة ٠.٠٥ وتساوي (٢.٥٨) عند مستوى ثقة ٠.٠١ عند درجة حرية (٧) مما سبق يتضح أن قيمة (Z) المحسوبة أكبر من قيمة (Z)الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعد يلبطاقة ملاحظة الأداء. أي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات كل من التطبيقين القبلي والبعدي بطاقة ملاحظة الأداء لصالح التطبيق البعدي ، حيث كانت قيمة Z دالة عند مستوى ٠.٠١ وبذلك تم التحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث. وتجدر

الاشارة إلي أنه تم حساب حجم تأثير فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة بكليات التربية للطفولة المبكرة باستخدام معادلة قوة العلاقة لاختبار ويلكوكسون وأتضح أن دلالة قوة العلاقة بين المتغير المستقل والتابع كبيرة حيث أنها تساوي الواحد الصحيح.

ثالثاً : مناقشة نتائج العلاقة بين اختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الاداء:

بالنسبة للفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص على ما يلي:

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي لاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الاداء. وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين درجات المجموعة التجريبية في الاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الاداء في التطبيق البعدي للاختبار والبطاقة . ولقد قامت الباحثة بحساب معامل ارتباط الرتب لسبيرمان حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بين الاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الاداء تساوي (٠.٦٨) وهذا يدل على أنه يوجد ارتباط طردي قوي بين درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لمهارات إنتاج القصة الالكترونية وبطاقة ملاحظة الاداء مما يدل على أن العلاقة بين مهارات إنتاج القصة الالكترونية وملاحظة الاداء علاقة إيجابية طردية قوية أي أنه كلما نمت مهارات إنتاج القصة الالكترونية ؛ كلما كلما نمت ملاحظة الاداء. وبذلك تم التحقق من صحة الفرض الثالث من فروض البحث . أشارت نتائج التحليل الإحصائي إلي أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات أداء طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي في بعض الجوانب المعرفية والمهارية لكل من الاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة الأداء لصالح التطبيق البعدي ، ويرجع هذا التفوق إلي قدرة الطالبات علي تنمية بعض الجوانب المعرفية والمهارية من خلال بيئة التعلم الإلكترونية عند التطبيق.

مناقشة النتائج وتفسيرها :

يتم مناقشة النتائج وتفسيرها في ضوء نظريات التعلم ونتائج الدراسات السابقة.

- تشير نتائج التحليل الإحصائي إلي أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بالمجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي حين دراستها ببيئة التعلم الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي لكل من الاختبار المعرفي وبطاقة ملاحظة الأداء هذا يدل علي أهمية بيئة التعلم الإلكترونية في تنمية المهارات.
- يمكن أن نستنتج مما سبق أن استخدام بيئة التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات انتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم أدي دوره بفاعلية وإيجابية لدي الطالبات المعلمات في إنجازهم لمهام التعلم واستجابتهم للمحتوي التعليمي المقدم بالشكل الالكتروني.
- إحتواء بيئة التعلم الإلكترونية على اختبارات إلكترونية قبلية وبعدية مصممة في بيئة التعلم بشكل جذاب وفعال ومتنوع وتطبيقي.
- إحتواء بيئة التعلم الإلكترونية على تدريبات إلكترونية بعد الإنتهاء من دراسة كل مهارة مصممة في بيئة التعلم بشكل جذاب وفعال ومتنوع وتطبيقي.

توصيات البحث : في ضوء نتائج البحث وتفسيرها يوصي البحث الحالي بما يلي:

في مجال التدريس :

- ضرورة الاهتمام بتطوير مقررات تكنولوجيا التعليم في كليات التربية للطفولة المبكرة بحيث تدفع المتعلم لاستخدام التعلم التشاركي لفعاليته في التعلم .

في مجال المحتوي :

- ضرورة تضمين برامج إعداد معلمة رياض الأطفال مقرر مستقل عن القصة ، ليكتسبوا الكفايات الخاصة بالمفاهيم والمهارات الخاصة بإنتاج القصة الإلكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة المعاقين سمعياً والتي تمكنهم من توظيفها في أثناء التدريس.
- ضرورة إكساب الطالبة المعلمة مهارات الأداء الإلكتروني للتعامل بفاعلية وكفاءة مع متغيرات التنامي التكنولوجي.

- **في مجال استخدام الأساليب المساعدة :**
  - الاستفادة من بيئة التعلم الإلكترونية المقترحة القائمة علي المدخل البصري لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية.
- **في مجال التقويم:**
  - الاهتمام بالجانب التطبيقي في إعداد الطالبة المعلمة والتقويم المستمر أثناء أداء المهارات ، مما يسهم في زيادة فعالية استراتيجيات التعليمية المستخدمة.
- **في مجال إعداد الطالبة المعلمة:**
  - ضرورة الاهتمام بإعداد المعلمة قبل الخدمة وتدريبها على مهارات إنتاج القصة الإلكترونية وذلك لأهميتها في التعليم في المراحل المختلفة وخاصة للمعاقين سمعياً .

البحوث المقترحة :

تقترح الباحثة عدداً من الأفكار البحثية التي تعبر عن واقع بحوث ودراسات التعلم الإلكتروني في ضوء ما توصلت إليه من نتائج وتوصيات ، فتوصي بالآتي :

١) اقتصر البحث الحالي علي تناول تأثير البيئة الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري علي تنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم للطالبات المعلمات بالتربية الخاصة شعبة المعاقين سمعياً ، لذلك فمن الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تأثير بيئات التعلم الإلكترونية القائمة علي المدخل البصري وتطبيقه علي معلمات التربية الخاصة شعبة الإعاقة البصرية أو البرامج الدراسية الأخري .

٢) اقتصر البحث الحالي علي تناول المتغير التابع وهو تنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية كمصدر للتعلم ، لذلك فمن الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية التعامل مع مهارات أخري .

٣) القيام بدراسة تقويمية للخريجين السابقين من كليات التربية للطفولة المبكرة الغير مستفيدين بتطبيق هذا البحث.

قائمة المراجـع

أولاً: المراجع العربية:

أحمد كامل الحصري (٢٠٠٤) . مستويات قراءة الرسوم التوضيحية ومدى توافرها في الأسئلة المصورة بكتب وامتحانات العلوم بالمرحلة الإعدادية ، **مجلة التربية العلمية** ،الجمعية المصرية للتربية العلمية ، العدد(١)، المجلد (٧) ، ص ص ١٥-٧١.

أمل عبدالفتاح أحمد سويدان (٢٠١١) . تصميم برنامج قائم علي الأنشطة الإلكترونية باستخدام السبورة الذكية لتنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية التفاعلية لمعلمات رياض الأطفال وأثر ذلك في تنمية مهارات التفكير المنطقي للأطفال ، **مجلة الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية** ، ١٩ (٣) ، ٣٦-٩٣.

جمال الخطيب (٢٠٠٥) . أثر برنامج تدريبي جمعي في تحسين مستوي معرفة معلمي الأطفال المعوقين عقلياً بمهارات تعديل السلوك ، **مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس** ، ، ع(٢) ، مج(٣)،سوريا ،١٠١-١١٦.

راندا عبد العليم أحمد (٢٠٠٧) . **فاعلية برنامج قائم علي المدخل البصري المكاني في تنمية مهارات ما وراء المعرفة والذكاء الوجداني لدي الفائقين من أطفال الرياض.**(رسالة دكتوارة) . كلية التربية بالإسماعيلية ، جامعة قناة السويس.

رشا محمد علي (١٩٩٩) . **مدى فاعلية برنامج إرشادى لخفض حدة الاضطرابات السلوكية لدي الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم** .(رسالة ماجستير) . معهد الدراسات العليا للطفولة ، جامعة عين شمس.

رشا نبيل سعد (٢٠١٥) . **برنامج مقترح قائم علي المدخل البصري في تنمية التفكير الرياضي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية.**(رسالة دكتوراة).كلية التربية ، جامعة الزقازيق.

شيماء عبدالفتاح عبدالحميد(٢٠١٥) . **قصص وحكايات الأطفال** . الفيوم: مكتبة دار العلم.

كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢) . **تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات.** القاهرة : عالم الكتب .

محمد عطيه خميس (٢٠١٥) . **مصادر التعلم الإلكتروني** (ج١) . القاهرة : دار السحاب للنشر.

محمد محمود موسي ، وفاء محمد سلامة (٢٠٠٤) . القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال ما قبل المدرسة (دراسة تقويمية) ، **المؤتمر الإقليمي الأول : الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة** ، مجلة كلية البنات ، جامعة عين شمس ، ٢٤-٢٥ يناير ٢٠٠٤.

مروة سيد فتحي (٢٠١٤). **أثر استخدام المدخل البصري المكاني في تدريس العلوم للتلاميذ بمدارس الصم وضعاف السمع علي التحصيل وتنمية الدافع المعرفي.**(رسالة ماجستير).كلية التربية ،جامعة الفيوم.

نانا محمد زويد (٢٠١٤) . **أثر استخدام المدخل البصري في تنمية بعض مهارات ما وراء المعرفة بالعلوم لدي طالبات الصف الثامن الأساسي.**(رسالة ماجستير). كلية التربية ، جامعة غزة.

نبيل جاد عزمي (٢٠١٤) . **بيئات التعليم الفاعلية.** ط١. القاهرة : دار الفكر العربي.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Chunge ,S.(2008).Digital Storytelling in Integrated Arts Education. The International Journal of Arts Education ,4(1),33-50.

Fairclough,C. Cunningham.P.(2002). An Interactive Story Engine.ML Group, CS Dept, Trinity College Dublin.

Norhayati, A,M., siew, P.H.(2004). Malaysian Perspective; Design Interactive Multimedia Learning Environment gor Moral Values Education. Educational Technology& Society,7(4),143-152.