مجلة الاقتصاد المنزلي
الترقيم للطباعة 2735-5934، الترقيم الإلكتروني 2735-590X
جامعة المنوفية، شبين الكوم، مصر
https://mkas.journals.ekb.eg

كلية الاقتصاد المنزلي

الملابس والنسيج

نوع المقال
المقال الأصلي

انتماء المؤلفون:
[١] قسم الملابس والنسيج، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، شبين الكوم، مصر
[٢] قسم تكنولوجيا التعليم، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، القاهرة، مصر

المؤلف المسئول:

DOI:10.21608/mkas.2022.150316.1148

الاستشهاد كالتالي:
عيد، رشدي علي واخرون (٢٠٢٣): فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية. المجلد ٣٣ (١) ١٤٥-١٦٤

تم الاستلام: ١٤ يوليو ٢٠٢٢
تاريخ القبول: 26 نوفمبر ٢٠٢٢
تاريخ النشر: 1 يناير ٢٠٢٣

طبع في جامعة المنوفية، مصر
حقوق التأليف والنشر © JHE

فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية

المولفون
رشدي علي عيد [١]، علا يوسف عبد الاله[١]، ممدوح الفقي[٢]، منى عبد الله حجازي[١]

الملخص العربي:
يعد الإنترنت وما يتضمنه من خدمات متعددة من أفضل المستحدثات التعليمية التي تعمل على توفير بيئة تعليمية ثرية بالمعارف والمهارات، حيث يمكن العمل من خلالها في مجموعات تعاونية داخل الفصل الدراسي الواحد والفصول الدراسية المختلفة حيث يمكن للمتعلمين أن يطوروا معرفتهم بموضوعات ذات أهمية بالنسبة لهم من خلال الاتصال بأصدقاء وخبراء لهم الاهتمامات نفسها. وتقع على المتعلمين مسؤولية البحث عن المعلومات وصياغتها بما ينمي مهارات التفكير لديهم. والهدف العام من الدراسة هو الكشف عن فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية القائمة على الويب على التحصيل المعرفي والأداء المهارى للمصنوعات الجلدية لدى طلاب كلية الاقتصاد المنزلي بجامعة المنوفية ، وتكونت عينة البحث من (70) طالبا من طلاب كلية الاقتصاد المنزلي جامعة المنوفية ،واشتملت على مجموعة واحدة تجريبية تدرس مهارات تصمم وإنتاج المصنوعات الجلدية باستخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية ومجموعة أخرى ضابطة تدرس (بالطريقة التقليدية) وتمثلت أدوات البحث في الاختبار التحصيلي الإلكتروني ، الاختبار المهارى ، بطاقة تقييم المنتجات الجلدية وبعد التحقق من صدق وثبات أدوات الدراسة قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث على عينة الدراسة قبليا وبعديا واستخراج النتائج من خلال الاختبارات التحصيلية والمهارية القبلية والبعدية ، وبطاقة تقييم المنتجات الجلدية للتأكد من فاعلية المشروعات الإلكترونية في تنمية الجانب المعرفي والمهارى للمصنوعات الجلدية لدي الطلاب. أظهرت **النتائج** وجود فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التحصيل المعرفي والمهارى في مادة أشغال فنية (المصنوعات الجلدية) قبل وبعد تطبيق استراتيجية المشروعات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية فى تنمية التحصيل المعرفي والمهارى لتصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية.

الكلمات المفتاحية :فاعلية، استراتيجية، تصميم، تكنولوجيا، مهارة، المصنوعات الجلدية، التصميم التعليمي.

المقدمة

تُعد استراتيجية التعلم بالمشروعات القائم على الويب من استراتيجيات التعلم الالكتروني التي تعتمد على العديد من المصادر الالكترونية التي تُعرض على الطلاب، ويتم توظيف تلك المصادر في تنفيذ المشروع، بأدوات وتقنيات الكترونية متعددة، حيث تتاح لدى الطلاب تلك المصادر الرقمية، و ربط الخبرات المختلفة والمعلومات المتاحة بالأهداف التعليمية للمشروع التعليمي الالكتروني، واستخدام تسلسل المعلومات في تنفيذ عناصر المشروع وتدريبهم، كذلك مساعدة الطلاب/ المتعلمين على تحمل مسئولية تعلمهم ، كما تساعد أيضا على تنمية القدرات المهنية للمتعلمين والربط بين المعلومات والخبرات الجديدة أو المألوفة التي يتم التوصل إليها وتكاملها مع زملائهم عبر شبكات الانترنت ، وبذلك يعطى التعلم بالمشروعات القائم على الويب فرصة للمتعلمين لتحقيق ذاتهم. [2]

مشكلة البحث :-تتمثل مشكلة البحث في الرد على التساؤلات الآتية:-

1-ما إمكانية استخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية التحصيل المعرفي والأداء المهاري لإنتاج المصنوعات الجلدية؟

2-ما فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية التحصيل المعرفي للمعلومات والمفاهيم المرتبطة بإنتاج المصنوعات الجلدية؟

3-ما فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية الأداء المهارى في مجال إنتاج المصنوعات الجلدية؟

أهداف البحث :-

1-تحديد المهارات المراد تنميتها لدي الطلاب في مجال تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية.

2- تطوير العملية التعليمية وتحسين المستوي المهاري بجانب المستوي المعرفي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية للمستفيدين من طلبة الاقتصاد المنزلي.

3- مواكبة التطورات الحديثة لمستحدثات طرق وأساليب التعلم.

أهمية البحث:

1- تشجيع توظيف استراتيجية المشاريع الإلكترونية القائمة على الويب، لدعم العملية التعليمية بين المتعلمين بعضهم البعض وبين مدرسيهم.

2- تنمية مهارات الطالبات بالمعارف والمهارات في مجال تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية باستخدام استراتيجية المشاريع الإلكترونية المعتمدة على الويب.

حدود البحث:-

اقتصر البحث علي:

الحدود الموضوعية: المصنوعات الجلدية ومهارات إنتاج الجلود الطبيعية والصناعية.

الحدود المكانية: كلية الاقتصاد المنزلي – قسم الملابس والنسيج –جامعة المنوفية.

الحدود البشرية: طلاب الفرقة الرابعة قسم الملابس والنسيج

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي 2022/2021.

عينة البحث: 70 طالب كلية الاقتصاد المنزلي –قسم الملابس والنسيج (الفرقة الرابعة)

منهج البحث:-

يعتمد البحث على تبنى استخدام: - المنهج شبه التجريبي

أدوات البحث:-

- الاختبارات المعرفية والمهارية القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية
- بطاقة تقييم المنتج.
- منصة كلاسيرا.

فروض البحث:-

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في التحصيل المعرفي لتصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في الأداء المهاري لتصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث: -

فاعلية Effectiveness

يعرفه [3] هي قياس مدي تحقق أي نشاط لأهدافه، كما تعني تحديد الأثر المرغوب أو المتوقع بغرض تحقيق الأهداف، وهي القدرة على إحداث أثر حاسم في زمن محدد.

استراتيجية التعلم القائم على المشروعات:project-based learning Strategy

يعرفها [4] أنها " نشاط يقوم به الطالب من أجل تحقيق الأهداف المحددة والمرسومة، ويقوم به الطالب بشكل طبيعي في جو اجتماعي يشبه المناخ الحقيقي للعمل.

التصميم التعليمي: Instructional Design

مجموعة من الخطوات والإجراءات المنهجية المنظمة، التي يتم من خلالها تطبيق المعرفة العلمية لتحديد الشروط والمواصفات التعليمية الكاملة للمنظومة التعليمية [5]

تصميم المصنوعات الجلدية : Leather Goods Design

: نتاج لتآلف الفن والعلم والتكنولوجيا حيث يجسد الفن الجانب الإبداعي في التصميم وتجسد العلوم الجانب التعليمي والوظيفي بينما تجسد التكنولوجيا الجانب التطبيقي. [6]

تكنولوجيا : Technology

هي مجموعة من المعارف والمهارات والخبرات اللازمة لتصنيع منتجات جديدة .[7]

المهارة Skill

يعرفه [8] القدرة على أداء عمل بشكل متسلسل ومتناسق، وهي القدرة على استخدام المعرفة في أداء عمل معين، ويمكن تنمية الأداء المهاري من خلال عملية التدريب.

المصنوعات الجلدية:Leather Goods

مجموعة منتجات تصنع من خامة الجلد وتستخدم مع الملابس بهدف جمالي وهو استكمال المظهر العام للزي وهدف وظيفي يختلف باختلاف نوع المنتج. [9]

الدراسات السابقة:-

1- دراسات سابقه خاصه بالمشروعات الإلكترونية: -

هدفت دراسة (مرام الضبه، 2014) [10] إلى أن التعلم بالمشروعات تعد أحد استراتيجيات التعلم الهامة والمستخدمة في التعلم الإلكتروني.

وأثبت **نتائج الدراسة** فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية العديد من المهارات المعرفية والأدائية للطلبة، وأوصت باستخدامها في العملية التعليمية.

اما **دراسة** (سامية محمد ،2017) [11] هدفت إلى دراسة المشاريع الإلكترونية للمقررات التعليمية فى صورة مشاريع نهائية للطلاب . ومن **نتائج الدراسة**: أن المشاريع الإلكترونية تتناسب مع المهارات العملية للمقررات التعليمية المختلفة ويظهر ذلك في صورة مشروع نهائي وتشجع الطلبة على العمل التعاوني وتبادل الأفكار.

أما دراسة (حسام عبد الرحيم ،2019) [12] **هدفت** إلى دراسة استراتيجية المشاريع الإلكترونية على تنمية مهارات إنتاج قواعد البيانات لدى طلاب المدارس الثانوية

وأظهرت النتائج فاعلية بيئات التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات فى تنمية مهارات إنتاج قواعد البيانات لدى الطلاب.

أما دراسة (التعبان محمد،2020) [13] **هدفت** إلى للكشف عن فاعلية استراتيجية التعلم القائم على المشروع في تنمية مهارات التفكير المنظومي وإنتاج المشروعات.

توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطالبات في مهارات إنتاج المشروع البعدية لمتغير المجموعات لصالح المجموعة التجريبية.

التعليق على الدراسات الخاصة بالمشروعات الإلكترونية:

تمت الاستفادة من هذه الدراسات فى معرفه استراتيجية المشروعات الإلكترونية و خطواتها لدى طلاب الكليات العملية لتنمية مهاراتهم المعرفية والمهارية ونظرا لما سبق، تصبح الحاجة ماسة إلى تطوير أنظمة التعليم، معتمدين على التطبيقات الحديثة.

اما الدراسات السابقه الخاصة بالمصنوعات الجلدية :-

دراسة (عمرو البسطويسي - 2020) [14] **هدفت الدراسة إلى** : الوصول إلى أفضل التصميمات الملبسية بحيث يؤدى كل تصميم الوظيفة التي وضع من أجلها بجانب الجودة

توصلت الدراسة إلى :استخدام الطباعة فى عمل وحدات زخرفية من الجلود الصناعية وتوظيفها لإثراء التصميمات بحيث يحقق كل تصميم الوظيفة التي وضع من أجلها

أما دراسة (طاهر صبري - 2020) [15] هدفت الدراسة إلى تحديد أفضل التقنيات المناسبة لزخرفة الجلود الطبيعية والصناعية في إثراء جماليات ملابس النساء

وتوصلت الدراسة إلى : تتعدد التقنيات الخاصة بخامة الجلد الطبيعي , أما بالنسبة للجلود الصناعية فهي تقبل جميع الأساليب الزخرفية ما عدا طريقة الضغط اليدوي.

أما دراسة (وليد شعبان – 2013) [16] **هدفت الدراسة إلي** وضع خطوات لإنتاج الحزام الرجالى لتنمية مهارات الطلاب الدراسية لمقرر تكنولوجيا المصنوعات الجلدية

وتوصلت الدراسة إلي : تنوعت وتعددت الأنواع المختلفة للحزام الرجالى فمنها ما هو منسوب الى شكله ومنها ما هو منسوب للاستخدام ومنه ما هو منسوب لطريقة التنفيذ.

دراسة (سحر حربى ،2004) [17]تهدف هذه الدراسه إلى دراسة أسس ومراحل تصميم وتصنيع وتشغيل حقائب اليد للسيدات للتعرف على أهم الأساليب التكنولوجيه لإنتاجها**.**

وتوصلت الدراسة إلي: التعرف على الخامات الأساسية والخامات المساعده وخامات الحشو والتقوية بالإضافه إلى التعرف على الماكينات المستخدمه في مراحل الإنتاج.

دراسة (وليد شعبان مصطفى، 2013)[18] يهدف البحث إلى وضع أسس وقواعد للتصميم وتحديد مراحل إنتاج الحقيبة الرجالى (اللاب توب) .

وتوصلت الدراسة إلى تحليل مراحل إنتاج الحقيبة الرجالي وخطواتها أثناء التصميم وكذلك إعداد الباترون الخاص بها ومراحل التصنيع .

التعليق على الدراسات الخاصة بالمنتجات الجلدية:-

تمت الاستفادة من هذه الدراسات فى معرفه أنواع و خواص الجلود الطبيعية والصناعية والتقنيات المتعددة للجلود ومدى تناسب طبيعة كل تقنية مع أنواع الجلود و التعرف على الخامات الأساسية و المساعده وخامات الحشو والتقويه بالإضافه إلي الماكينات المناسبة.

الإطار النظري

أولا : المصنوعات الجلدية وتقنيات الإنتاج

المصنوعات الجلدية (Leather Goods)

هى جميع المنتجات التى تصنع من خامة الجلد سواء أكانت طبيعية أو صناعية وتشمل الملابس الجلدية والأحذية والمصنوعات الجلدية والمفروشات الجلدية. [19]

أنواع المصنوعات الجلدية

تصنف المصنوعات الجلدية حسب الحجم إلي مصنوعات جلدية كبيرة مثل حقائب السفر أو متوسطة مثل حقائب اليد ومصنوعات جلدية صغيرة مثل المحافظ .

حقيبة اليد : حيث أنها جزء هام من المظهر الخارجي وحافظة للأشياء والحاجات الخاصة للإنسان ، وتستخدم في أغراض مختلفة [20]

الحزام : أحد أنواع المصنوعات الجلدية وهو منتج يستخدم بهدف إحكام وغلق السراويل أو لتثبيت كل القطع الملبسية ويصنع من الجلود أو القماش أو الحبال [21]

المحفظة : هي الوسيلة التي يحفظ بها الناس نقودهم عند تنقلهم في الأسواق، تصنع من الجلد الطبيعي أو من الجلد الصناعي أو من القماش.ومنها رجالي ونسائي . [22]

صورة رقم (1)
حقيبة منفذة بتقنية الحفر

صورة رقم (2)
محفظة منفذة بتقنية الحفر

الجلود الطبيعية

يعرف بأنه عبارة عن أنسجة مرنة ذات مقاومة عالية تغطى الجسم، فهي تركيبة غير متجانسة تغطى بالشعر أو الفرو ويتكون من عديد من الطبقات.[23]

- **خصائص الجلود الطبيعية** [24]
- موحد السمك في جميع أجزاءه
- مرن يتحمل الثنى دون أن يظهر مكان الثنى علامة أو كرمشه أو تشقق.
- مصبوغ صباغة عميقة أي مخترقة في الجلد.
- ثبات اللون ضد جميع المؤثرات الجوية مثل الضوء والحرارة والرطوبة .
- ذو درجة كبيرة من المرونة والقدرة على التمدد .
- **الجلود الصناعية :**

تمتاز الجلود الصناعية برخص ثمنها وسهولة صناعتها وتوفرها في الأسواق .

خصائص الجلد الصناعي

1- سهل التنظيف
2- خفيف الوزن
3-الأنواع المتوفرة منه لينة وسخية
4- أقل تكلفة من الجلد الطبيعي
5- يتميز بوحدة السمك والتخانة للسطح
6- لا يشابه الجلد الطبيعي في طريقة بيعه حيث يباع بالمتر وليس بالقدم .
7 - سهل التمزق تحت الشد والضغط العالي من السهل أن يتلف بواسطه حرارة المكواة
8- غير مريح في الاستخدام تحت الأجواء الحارة. [25]

التقنيات المستخدمة في تنفيذ الجلود

1-أسلوب الحرق (أ-الحرق بالطريقة اليدوية ب- الحرق بالطريقة الآلية) [26]
2-أسلوب الحفر Drilling style 3-أسلوب الضغط والطرق preasure styel
4-أسلوب الطباعة 5-الرسم والتلوين 6-أسلوب التطريز

7-أسلوب النسج 8 -أسلوب الجدل 9- أسلوب التضفير
10- أسلوب التدكيك 11- أسلوب البرم 12-أسلوب التقطيع لشرائط
13- أسلوب العقد 14- أسلوب التجسيم أسلوب التجعيد[27]

صورة رقم (3)
أدوات الحفر

صورة رقم (4)
أسلوب الطباعة

صورة رقم (5)
أسلوب الضغط

المشروعات الإلكترونية:

ويمثل التعلم القائم على المشروعات أحد التحولات التربوية التي استفادت من التطورات والتغيرات ليس فقط التربوية، وإنما في مجالات توظيف الحاسب الآلي والانترنت

خصائص التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات في النقاط الأتية [28]:

1- بيئة متمركزة على المتعلم Learner–centered Environment

- يركز التعلم حول المتعلم، حيث يساعده على اتخاذ قرارته.

2- محتوى المنهج Curricular Content

- تكامل المحتوى مع معايير وأسس التعليم بحيث يكون هناك هدفا واضحا.

3- مهام أصيلة Authentic Tasks

- حيث تتأخذ المهمة عدة أشكال تعتمد على الهدف من المشروع .

4- التعاون Collaboration

- تتاح للمتعلمين الفرصة لاكتساب مهارات التعلم التعاوني .

5- وسائط العرض المتعددة Multiple Presentation Modes

- استخدام مختلف التكنولوجيا كأدوات في التخطيط والتنمية أو العرض .

6- إدارة الوقت Time Management

- يقوم الطالب بتحديد الزمن الذي يستغرقه في عملية التعليم والقيام بالمشروع.

7- تقييم مبتكرInnovative Assessment

- ويتطلب التعليم بالمشروعات تقييما مبتكرا حيث يقيم المتعلم نفسه، ويقيم زملائه.
- **مراحل استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات:** [29]

- هناك ثلاث مراحل لاستراتيجية التعلم القائم على المشروعات كما بالشكل التالي:

شكل رقم 1 مراحل استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات

التصميم التعليمي ونظريات الإنتاج

التصميم التعليمي: Instructional Design

مجموعة من الخطوات والإجراءات المنهجية المنظمة، التي يتم من خلالها تطبيق المعرفة العلمية في مجال التعلم الإنساني لتحديد الشروط والمواصفات التعليمية الكاملة .

خطوات التصميم التعليمى

تتكون مراحل تصميم التعليم من عدة خطوات تتشابه مع بعضها في معظم النماذج [30]

- **مرحلة التحليل:** وتتناول تحليل كل من : (الحاجات ، الأهداف ، خصائص المتعلم ، المادة العلمية والبيئة التعليمية)
- **مراحل الإعداد والتطوير :** وتتناول إعداد الاستراتيجية التعليمية واختيار المادة العلمية واختيار الوسائل التعليمية و الطرق والإمكانيات و أدوات التقويم .
- **مرحلة التطبيق والتجريب** : وتتناول التطبيق الفردي ثم مع مجموعات صغيرة
- **مرحلة الاستخدام (التعميم)** :تتناول استخدام المنتج مع مجموعات كبيرة.
- **مرحلة التقويم** : تتناول تقويم تحصيل المتعلم وتقويم الخطة التعليمية .

النموذج العام لتصميم التعليم ADDIE [31]

يعد النموذج العام (ADDIE)واحد من أفضل نماذج التصميم ، يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف .

المرحلة الأولى :التحليلAnalysis

مرحلة التحليل هي حجر الأساس لجميع المرحل الأخرى لتصميم التعليم،وفي مرحلة التحليل يسعي المصمم التعليمي إلى الإجابة على عدد من الأسئلة من بينها ما يأتي:

- ما أهداف المحتوى؟

- ما المخرجات أو الكفايات التي سيظهرها الطلاب تحقيقاً للأهداف؟
- كيف سيتم تقويم المخرجات؟ - من الفئة المستهدفة؟
- ما الحاجات الخاصة للمتعلمين؟ - كيف سيتم تحديد الحاجات؟

المرحلة الثانية: التصميمDesign

وتهتم هذه المرحلة بوضع المخططات والمسودات لتطوير عملية التعليم، وتشتمل علي

- - تحديد أهداف الأداء (الأهداف الإجرائية) بناء على أهداف الدرس ومخرجات التعلّم. ،وتحديد التقويم المناسب لكل هدف، وكذلك تحديد استراتيجيات التدريس .
- المرحلة الثالثة: التطويرDevelopment

ويتم في مرحلة التطوير ترجمة مخرجات عملية التصميم من مخططات وسيناريوهات إلى مواد تعليمية حقيقية، حيث يتم تأليف وإنتاج مكونات الموقف أو المنتج التعليمي .

المرحلة الرابعة: التنفيذ (Implementation)

ويتم في هذه المرحلة القيام الفعلي بالتعليم، ويجب أن تشمل هذه المرحلة التأكد من أن المواد والنشاطات التدريسية تعمل بشكل جيد مع الطلاب، وأن المعلم مستعد وقادر على استخدام هذه المواد، ومن المهم أيضا التأكد من تهيئة الظروف الملائمة.

المرحلة الخامسة: التقويمEvaluation

وفي هذه المرحلة يتم قياس مدى كفاءة وفاعلية عمليات التعليم والتعلم، والحقيقة أن التقويم يتم خلال جميع مراحل عملية تصميم التعليم، وقد يكون التقويم تكوينياً أو ختامياً:

- التقويم التكويني Formative Evaluation: وهو تقويم مستمر أثناء كل مرحلة .
- التقويم الختامي Summative Evaluation: ويكون في العادة بعد تنفيذ الصـــيغة النهائية من التعليم والتعلم، ويقيم هذا النوع الفاعلية الكلية للتعليم.

إجراءات البحث :

أولا : التصميم التعليمي للمحتوى الإلكتروني القائم على المشروعات لتنمية تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية

قام الباحث بتطبيق نموذج ADDIE لتنمية مهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية وفقا للمراحل الآتية :

المرحلة الأولي : التحليل

التحليل هو نقطة البداية في عمليات التصميم والتطوير التعليمي

الخطوة الأولي : تحليل المشكلة وتقدير الحاجات

1- تحليل المشكلة : تنمية مهارات تصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية .

2- تقدير الحاجات التعليمية

قام الباحث بالاطلاع على مقرر أشـغال فنية وتم مسـح الأدبيات وفي ضـوء ذلك اسـتخلص الأهداف العامة المراد تحقيقها كما بالشكل التالي :

جدول (1) الأهداف العامة للمحتوي الخاص بمهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية

الهدف العام
تعريف مفهوم الجلود وأنواعها وخصائصها.
تصميم نماذج مختلفة للمصنوعات الجلدية .
إعداد باترونات لبعض لمصنوعات الجلدية
التدريب على أنواع التقنيات المتعددة لتنفيذ المصنوعات الجلدية.
تحديد أساليب التقنية التي يمكن استخدامها لاستغلال بقايا الجلود عن طريق التوليف بالخامات .
تحديد مستلزمات إنتاج المصنوعات الجلدية .

تم تحديد الأداء الواقعي والأداء المثالى و المقارنه بينهماوتم تحديد الحاجات التعليمية كما يلي :

- **الإلمام بالمفاهيم النظرية للمصنوعات الجلدية وتتضمن:**

- تعريف المصنوعات الجلدية وأنواعها.
- تحديد التقنيات المستخدمة في تنفيذ الجلود.
- تحديد النقاط التى يجب مراعاتها عند تصميم المصنوعات الجلدية.
- تحديد مراحل انتاج المصنوعات الجلدية.
- تحديد أنواع الماكينات المستخدمة في صناعة المصنوعات الجلدية.

- **تنمية مهارات تنفيذ المصنوعات الجلدية وتتضمن:**

- تنمية مهارات تصميم للمصنوعات الجلدية.
- تنمية مهارات رسم وتنفيذ الباترونات.
- تنمية مهارات تطبيق التقنية المناسبة لتنفيذ المصنوعات الجلدية.
- تنمية مهارات حياكة المصنوعات الجلدية.
- تنمية مهارات تشطيب المصنوعات الجلدية.

- تنمية مهارات تنفيذ المشروع باتباع خطوات استراتيجية المشروعات الإلكترونية.
- تنمية مهارات عرض تقرير عن مراحل تنفيذ المشروع المصمم .
- **المرحلة الثانية : التصميم**

أولا : تصميم الأهداف السلوكية وتحليلها وتصنفها

تم عرض الأهداف في صورتها الأولية وتشمل 60 هدف فرعي وتم عرضها على السادة المحكمين وإجراء التعديلات المطلوبة .

ثانيا : تصميم أدوات القياس

اختبار تحصيلي معرفي – اختبار مهارى- بطاقة تقييم المنتج.

ثالثا: تصميم المحتوى واستراتيجيات تنظيمه

تم اســتخلاص المحتوي التعليمي و عرضــه على الســادة المحكمين وبعد الانتهاء من إجراء التعديلات تم إعداد المحتوي في صورته النهائية كالآتي :

- المهمة الأولى: الإلمام بالمفاهيم النظرية للمشروع الإلكتروني.
- المهمة الثانية: تحليل المشروع الإلكتروني.
- المهمة الثالثة: التخطيط لتنفيذ المشروع الإلكتروني.
- المهمة الرابعة: تنفيذ المشروع الإلكتروني.
- المهمة الخامسة: تقويم المشروع الإلكتروني.
- المهمة السادسة: عرض تقريرا عن مراحل المشروع الإلكتروني.

- **تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم :**

قامت الباحثة بتصميم استراتيجية مقترحة للتعلم الإلكتروني القائم على المشروعات وتم عرضها في صورتها الأولية على السادة المحكمين وتم إجراء التعديلات ، وفيما يلي شرح لمحاور الاستراتيجية

1) تهيئه الطلاب للمشروع وتعريفهم بالأهداف والأنشطة و المهارات المطلوبة .
2) تحليل المشروع المصمم باستخدام استراتيجيه المشروعات الإلكترونية:
3) تخطيط لكيفيه تنفيذ المشروع المصمم:
4) تنفيذ المشروع المصمم بالاشتراك مع فريق العمل:
5) تقويم المشروع النهائي المصمم:
6) عرض تقريرا عن مراحل تنفيذ المشروع المصمم

رابعا: تصميم استراتيجيات التفاعلات التعليمية

- التفاعل بين المتعلم والمعلم : من خلال منتدي النقاش
- التفاعل بين المعلم و المحتوي : من خلال ما يقدمه المعلم من صور وفديوهات
- التفاعل بين المتعلم وواجهة الاسنخدام : من خلال المنصة وروابطها

المرحلة الثالثة : مرحلة التطوير

الخطوة الأولي : التخطيط والتحضير للإنتاج

1- اختيار فريق وتحديد المسئوليات ونظام الإدارة .
2- تحديد متطلبات الإنتاج المادية والبشرية (الأجهزة و الأدوات- تجهيز المرفقات و التصاريح)
3- تقدير تاريخ الانتهاء ووضع جدول زمني (6أسابيع)من 2022/3/1حتى 2022/4/15.

الخطوة الثانية : تجهيز و إعداد المنصة (منصة كلاسيرا للتعلم الإلكتروني)

- تجهيز المنصة وإدخال بيانات الطلاب وتنفيذ لقاء ترجيبي وتعريفي للطلاب.
- تم إنشاء ورفع مراحل المشاريع الإلكترونية في شكل مهمات تعليمية
- تم كتابة تعليمات كل مرحلة و إضافة الملفات والرسوم والفيديوهات التعليمية
- تم إنشاء فيديوهات تعليمية و منتديات للنقاش ومجموعات للتنفيذ .
- تم عرض النسخة الأولية على السادة المحكمين وإجراء التعديلات .

المرحلة الرابعة : التقوم النهائي و إجازة البرنامج

تجهيز أدوات التقويم للبحث (اختبار معرفي –اختبار مهارى – بطاقة تقييم المنتج)

1- إعداد الاختبار التحصيلي

الهدف من الاختبار : مدى تحقق الأهداف المعرفية الخاصة بتصميم وإنتاج المصنوعات الجلدية .

أ- تحديد جدول مواصفات الاختبار

يوضح جدول المواصفات الوزن النسبي لكل مهمة تعليمية كذلك الوزن النسبي لكل من مستويات للأهداف السلوكية.

جدول (2) مواصفات الاختبار التحصيلي

الموضوعات	عدد المحاضرات	الأهداف (٦٠)						نسبة الأهمية للموضوع	عدد الأسئلة
		التذكر (٨)	الفهم (١٦)	التطبيق (٩)	التحليل (٩)	التركيب(١١)	التقويم(٧)		
الجلود و أنواعها	1	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	10%	7
تقنيات الجلود ج١	2	2.0	3.0	2.0	2.0	2.0	1.0	20%	12
تقنيات الجلود ج ٢	2	2.0	3.0	2.0	2.0	2.0	1.0	20%	12
تقنيات الجلود ج٣	2	2.0	3.0	2.0	2.0	2.0	1.0	20%	12
باترونات الجلود	2	2.0	3.0	2.0	2.0	2.0	1.0	20%	12
ماكينات الجلود	1	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	10%	7
نسبة الأهمية للأهداف		13%	27%	15%	15%	18%	12%		
عدد الأسئلة		10	16	9	9	11	7		62

ج- بناء الاختبار

وضعت مفردات الاختبار في شكليين أساسيين :

30سؤال صواب وخطأ ، 30 سؤال اختيار من متعدد ، وتم وضع درجة لكل سؤال ، بحيث تكون الدرجة الكلية 60 درجة .

وتم إعداد مفتاح التصحيح وعرض الاختبارعلى السادة المحكمين و إجراء التعديلات .

د - زمن الاختبار :تم حساب الزمن بجمع الزمن الذى استغرقه كل طالب علي عدد الطلاب فكان متوسط الزمن 90 دقيقة .

التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي

حساب معامل ثبات الاختبار-1

الثبات باستخدام التجزئة النصفية:- -

تم التأكد من ثبات الاختبار التحصيلي باستخدام طريقة التجزئة النصفية ، وكانت قيم معامل الارتباط 0.791-0.862 ، وهى قيمة دالة عند مستوي 0.01لاقتراب هذه القيمة من الواحد الصحيح ، مما يدل على ثبات الاختبار التحصيلي .

ثبات معامل ألفا:--

وجد أن معامل ألفا = 0.967 وهى قيمة مرتفعة وهذا دليل على ثبات الاختبار التحصيلي عند مستوى 0.01 لاقتراب القيمة من الواحد الصحيح

2- حساب صدق الاختبار

- صد ق المحكمين

تم عرض الاختبار على السادة المحكمين وإجراء التعديلات المطلوبة ، وحصل الاختبار علي قيمة صدق وصلت (0,9) وهي نسبة كبيرة تؤكد على صدق الاختبار

2- صدق وثبات الاختبار المهاري :

- الصدق

تم عرض الاختبار على السادة المحكمين و أقروا بصلاحية التطبيق .

- الثبات

تم حساب معامل ارتباط بين الدرجات الثلاثة التي وضعها المصححين (س،ص،ع) للاختبار التطبيقي البعدي باستخدام معامل ارتباط الرتب (سيبرمان) وتبين ارتفاع قيم معامل الارتباط بين المصححين والتي تتراوح بين (0,926 ،0.951) وهي قيم دالة عند مستوي 0.01 نظرا لاقترابها من الواحد الصحيح ، مما يؤكد علي ثبات الاختبار المهاري .

بطاقة تقييم منتج للمشروعات المصممه

تم صياغة بنود البطاقة في صورة عبارات سلوكية لمهارات انتاج المصنوعات الجلدية.

- التقدير الكمي للدرجات:

روعي في التقدير الكمي للدرجات أن تحدد مستوي التقييم، حيث ان كل مستوي يصل إليه الطلاب يقاس بالدرجات، وهو مقياس متدرج.

جدول (3) ملخص حساب تقدير الدرجات الكمية لبطاقة تقييم منتج

المعيار	ممتاز	جيد جدا	جيد	ضعيف	غير مقبول
الدرجة	4	3	2	1	0

– محاور (بطاقة تقييم المنتج)

المحور الأول: الغرض الوظيفي

-تصميم المنتج يتفق مع الغرض الوظيفى - اختيار الخامة مناسب للغرض الوظيفي

- المحور الثاني : التصميم

-تصميم المنتج يتسم الابتكار والحداثة - تتوافر أسس التصميم بالمنتج - يوجد توافق بين عناصر التصميم - تكامل وتناسق وحدات التصميم - تناسق الألوان في التصميم

المحور الثالث : التنفيذ و الإنتاج

- المقاسات والباترون تم تنفيذهم بالطريقة الصحيحة - يفرد أجزاء الباترون بكفاءة
- يقص أجزاء الباترون بمهارة - الخامات المساعدة تتفق مع الأسس الفنية
- يستخدم الأدوات المناسبة للتشطيب - يستخدم ماكينة الحياكة المناسبة
- الحياكة تم تنفيذها بالجودة المطلوبة - المنتج المنفذ مطابق للتصميم
- المنتج المنفذ ملائم للغرض الوظيفي - وجود بطاقةإرشادية للمنتج

د- عرض بطاقة تقييم المنتج على مجموعة من المحكمين:

تم عرض البطاقة على مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين ،من خلال اللقاءات مع السادة المحكمين وجد اتفاق كبير بين آراء السادة المحكمين بنسبة 82% من حيث الصياغة الإجرائية لمعايير التقويم ووضوحها وإمكانية تقييم الخطوات التى تضمنتها .

التجربة الاستطلاعية لبطاقة تقييم منتج:

1) ثبات بطاقة تقييم المنتج النهائي لمشروعات قواعد البيانات:

قام الباحث بالتأكد من ثبات بطاقة تقييم المنتج النهائي للمشروعات عن طريق أسلوب تعدد الملاحظين على أداء الطالب الواحد عن طريق استخدام معادلة "كوبر" حيث قام الباحث بتقييم أداء ستة عشر طالباً.

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق} \times 100}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}}$$

ثم قام الباحث بحساب متوسط نسب الاتفاق، والتى بلغت 879، وبعد حساب نسبة الاتفاق قام الباحث بحساب ثبات بطاقة تقييم المنتج، وذلك بتطبيق معادلة هولستي (Holsti.1968)حيث كانت ر = 0.96 وهو معامل ثبات مرتفع

الخطوة الثانية: إجراء التجربة الاستطلاعية للبحث:

قام الباحث في هذا الخطوة بإجراء التجربة الاستطلاعية وعلى ضوء نتائجها تم إجراء التعديلات الموجودة وتم اختيار عينة البحث للتجربة الاستطلاعية

الخطوة الثالثة: إجراء تجربة البحث الأساسية:

قام الباحث بالخطوات التالية لتطبيق تجربة البحث:-

- الحصول على موافقات السادة المشرفين ورئيس القسم ووكيل الكلية للدراسات العليا بكلية الاقتصاد المنزلي على إجراء التجربة.
- تجهيز المحتوي التعليمي ووضعه على شبكة الانترنت وهي متمثلة في نطاق تعليمي يعتمد على بيئات التعلم الالكتروني القائمة على المشروعات عبر منصة كلاسيرا لتنمية مهارات تصميم إنتاج المصنوعات الجلدية .
- اختيار عينة البحث حيث أصبح عدد الطلاب 70 طالباً، منهم (35) طالب مجموعة تجريبية، و (35) طالب مجموعة ضابطة.

- تطبيق أدوات القياس قبلياً:تم تطبيق كل من الاختبار التحصيلي والمهاري، بطاقة تقييم المنتج .

- تطبيق المعالجة التجريبية: بعد انتهاء الطالب من الإجابة على الاختبار التحصيلي والمهاري القبلي، قام الباحث بتسجيل الدرجات التى حصل عليها كل طالب في المجموعتين (الضابطة والتجريبية) ، وقام الطلاب بتنفيذ المهمات التعليمية والإجابة على الأنشطة والتكليفات المرتبطة بكل مهمة.
- متابعة المجموعات التجريبية: تم دخول جميع الطلاب للبيئة الالكترونية بالمقرر من اليوم الأول لبداية تجربة البحث.
- **بناء أداة المعالجة التجريبية (الاستراتيجية)**
- **الخطوة الأولي : اختيار المشروع وتحديده**
- قام المعلم بالتعاون مع طلابه باختيار المشروعات الجماعية و بتحديد أغراضهم والأهداف المراد تحقيقها .
- **الخطوة الثانية :التخطيط للمشروع**
- يقوم الطلاب بالتخطيط للمشروع بأنفسهم وكتابة التفصيلات اللازمة لخطوات التنفيذ ويقوم المعلم بإعطاء الفرصة لجميع الطلاب في المشاركة وتشجيعهم.

- **الخطوة الثالثة : تنفيذ المشروع**

يقوم الطلاب بتنفيذ المهام و الأنشطة المطلوبة منهم مع الالتزام بالوقت المحدد ويقوم المعلم بتذليل الصعوبات والاجتماع بهم عبر منتديات النقاش .

الخطوة الرابعة : تقويم المشروع

يقوم المعلم بالإطلاع على ما أنجزه الطالب ، مبينا له أوجه الضعف والقوة ، ويكون التقويم خلال مراحل تنفيذ المشروع (التعذية الراجعة) وفى نهايته يتم تقديم تقرير جماعي لجميع مراحل المشروع من قبل الطلاب.

- تطبيق أدوات البحث بعديا

- تطبيق الاختبار الإلكتروني البعدى (للمجموعة التجريبية) والاختبار التحصيلي البعدى للمجموعة الضابطة
- تطبيق الاختبار المهاري البعدى للمجموعتين (الضابطة – التجريبية)
- بطاقة تقييم المنتج للمنتجات الجلدية للمجموعتين التجريبية والضابطة.

تم حساب درجة كل طالب على حده وذلك تمهيدا للتعامل معها و معالجتها إحصائيا من خلال الحزمة الإحصائية spss v 22 واستخراج النتائج وتفسيرها ، واستمر التجريب الأساسي من الفترة 1 / 3 / 2022 إلى الفترة 15 / 4 / 2022

نتائج البحث:

يتناول هذا الجزء النتائج التى تم التوصل إليها، وذلك بالإجابة عن أسئلة البحث

1- التحقق من صحة الفرض الأول:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدى للاختبار المعرفي لمهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية، قامت الباحثة بالإجراءات التالية:

أ- التأكد من تجانس مجموعتى البحث (التجريبية - الضابطة):

للتأكد من تجانس المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى، والتباين، وقيمة "ف" لدرجات المجموعتين ، يتبين أن قيمة "ف" المحسوبة غير دالة مما يدل على تجانس عينة البحث، وأن أى فروق في القياس البعدى للاختبار المعرفي، يمكن إرجاعها لإستراتيجية المشاريع الإلكترونية.

ب- حساب معامل الالتواء للقياس البعدى للاختبار المعرفي:

اقتراب معامل الالتواء من الصورة الاعتدالية، حيث وبذلك كانت قيمة معامل الالتواء أقل من (+ 3) وأكبر من (- 3) لكلا المجموعتين مما يدل على تجانس العينة .

ج- حساب قيمة "ت":

ويتبين من جدول (4) أن قيمة ت المحسوبة (14.069)أكبر من قيمة "ت" الجدولية مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لصالح المجموعة التجريبية، مما يعنى تحقق الفرض الأول.

2- التحقق من صحة الفرض الثانى:

للتحقق من صحة الفرض الثانى، وهو: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار المهاري لمهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية.

قامت الباحثة بالإجراءات التاليه:

جدول (4) قيمة "ت" للقياس البعدى للاختبار المعرفي

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	العينة	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوى الدلالة	الدلالة
التجريبية	58.82	3.974	35	14.069	1.995	0.05	دال
الضابطة	45.2	4.128	35				

التأكد من تجانس مجموعتى البحث (التجريبية - الضابطة):

التأكد من تجانس المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابى، والتباين، وقيمة "ف" لدرجات المجموعتين ، أن قيمة "ف" المحسوبة غير دالة، مما يدل على تجانس عينة البحث، وأن أى فروق في القياس البعدى للاختبار المهاري، يمكن إرجاعها لاستراتيجية المشاريع الإلكترونية.

أ- حساب معامل الالتواء للقياس البعدى للاختبار المهاري:

اقتراب معامل الالتواء من الصورة الاعتدالية، حيث وبذلك كانت قيمة معامل الالتواء أقل من (+ 3) وأكبر من (- 3) لكلا المجموعتين مما يدل على تجانس العينة

ب- حساب قيمة "ت":

ويتبين من جدول (5) أن قيمة "ت" المحسوبة(12.054) أكبر من قيمة "ت" الجدولية مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار المهاري لصالح المجموعة التجريبية، مما يعنى تحقق الفرض الثاني.

جدول (5) قيمة "ت" للقياس البعدى للاختبار المهاري

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	العينة	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوى الدلالة	الدلالة
التجريبية	55.84	3.464	35	12.054	1.133	0.05	دال
الضابطة	42.3	3.657	35				

أ- حساب معامل الالتواء للقياس البعدى لبطاقة تقييم المنتج:

يتضح اقتراب معامل الالتواء من الصورة الاعتدالية، حيث اقترب معامل الالتواء من الصفر فبلغ (- 2.27) لدرجات المجموعة التجريبية، و(- 0.039) لدرجات المجموعة الضابطة، وبذلك كانت قيمة معامل الالتواء أقل من (+ 3) وأكبر من (- 3) لكلا المجموعتين مما يدل على تجانس المجموعتين

ب- حساب قيمة "ت":

ويتبين من جدول (6) أن قيمة "ت" المحسوبة (6.097) أكبر من قيمة "ت" الجدولية مما يدل على توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج لصالح المجموعة التجريبية، مما يعنى تحقق الفرض الثاني

جدول (6) قيمة "ت" للقياس البعدي لبطاقة تقييم المنتج

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	العينة	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوى الدلالة	الدلالة
التجريبية	66.48	8.35	35	6.097	1.995	0.05	دال
الضابطة	55	7.37	35				

يتضح من جدول (6) أن قيمة "ت" المحسوبة أكبر من قيمة "ت" الجدولية مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج لصالح المجموعة التجريبية

مستخلص النتائج

استراتيجية المشروعات الإلكترونية تعمل على تنمية مهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية من خلال إتاحة الفرصة لهم لاختيار المشروعات وتحملهم مسئولية الانتهاء من التعلم فى وقت محدد مما يزيد من دافعية الطلاب للتعلم .

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدى للاختبار المعرفي لمهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة دراسة (سامية محمد ،2017) [6] والتى توصلت إلي أن المشاريع الإلكترونية تتناسب مع المهارات العملية للمقررات التعليمية المختلفة ويظهر ذلك في صورة مشاريع نهائية .

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (استراتيجية المشاريع الإلكترونية) ومتوسط درجات المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الجلدية لصالح المجموعة التجريبية.ويتفق ذلك مع دراسة (حسام عبد الرحيم ،2019) التى توصلت إلي فاعلية بيئات التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات فى تنمية مهارات إنتاج قواعد البيانات لدى الطلاب .

- **توصيات البحث:-**

1- تبني استراتيجية المشروعات في التدريس كأحدي التوجهات التربوية الحديثة للتعلم النشط المتمركز على المتعلم والذي يعتبر المتعلم محورا للعمليات التربوية

2- الاهتمام بالتكنولوجيا الحديثة في التدريس وتأهيل الطلاب للتعامل مع المشروعات الإلكترونية كسمة لهذا العصر ولمسايرة التقدم الراهن في مجال التعلم الإلكتروني.

3- تبنى البرنامج القائم على المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات وتصميم المصنوعات الجلدية .

مقترحات وبحوث مستقبليه:-

- فاعلية استخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم وتنفيذ المصنوعات الملبسية الجلدية .
- فاعلية استخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات الطلاب العملية بمقررات كليات الاقتصاد المنزلي

المراجع:-

1- عبد الله الموسى، أحمد المبارك : التعليم الإلكتروني الأسس والتطبيقات ، 2005

2- ممدوح سالم الفقي : تفاعل بين حجم مجموعات المشاركة والكفاءة الذاتية فى إستراتيجية التعلم للمشاريع القائمة على الويب و أثرها على الدافعية المهنية ومستوي القبول الفني لطلاب التعليم – مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعلم ، مجلد (27) ، عدد 4 ، أكتوبر ،2017.

3- أحمد حامد منصور: *تكنولوجيا التعليم وتنمية القدرة على التفكير الابتكاري* ، دار الوفاء، 1906.

4- الهويدي زايد : *أساليب تدريس العلوم في المرحلة الأساسية* ، ط2، العين ، دولة الإمارات العربية المتحدة ،دار الكتاب الجامعي .

5- عطية خميس : *بيئات التعلم الإلكتروني التكيفى* ،2016 ،23 .

6- سحر محمد حربي : تكنولوجيا التصميم وإعداد النماذج فيمجال الصناعات الجلدية و أثرها على جودة المنتج النهائي ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية الاقتصاد المنزلي ، جامعة حلوان ، 2009.

7- إيهاب عز الدين نديم : *التنمية الاقتصادية* ، المؤسسة الثقافية العمالية ،1999

8- حسن حسين زيتون : *مهارات التدريس* ، القاهرة ، عالم الكتب ، 2001.

9- شيماء إبراهيم عبد الفتاح : الأسس العلمية لتصميم وبناء بعض نماذج المصنوعات المختلفة" رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة حلوان ،2017.

10- مرام الضبه: فاعلية استراتيجية المشروعات الالكترونية في تنمية التفاعل والتشارك الالكتروني والاتجاه نحوها لدى طالبات كلية التربية بالجامعة الاسلامية – الجامعة العربية الإسلامية – رسالة ماجستير - غزة -2014 .

11- سامية محمد عبد المنعم : نموذج مقترح لزيادة كفاءة الأداء التعليمي والبحثي فى الجامعات من خلال تطبيق استراتيجيات التعليم الالكتروني – رسالة دكتوراة – جامعة قناة السويس - 2017

12- حسام عبد الرحيم بدوى:التفاعل بين نمط تقويم الأقران (الفردى / الجماعي) وأسلوب التفاعل فى بيئات التعلم الإلكتروني القائمة على المشروعات و أثره فى تنمية مهارات إنتاج قواعد البيانات والتفكير الناقد لدى طلاب المدارس الثانوية التجارية –رسالة دكتوراة - كلية التربية النوعية – جامعة المنوفية - 2019 .

13- التعبان محمد: *فاعلية استراتيجية التعلم القائم على المشروع فى تنمية مهارات التفكير المنظومي و إنتاج المشروعات الإلكترونية لدى طلبة كلية التربية بجامعة الأقصي* ، الجامعة الإسلامية ، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية- غزة - 2020 .

14- عمرو البسطويسي : الإستفادة من بعض أساليب طباعة الجلود الصناعية لإثراء تصميمات الملابس النسائية باستخدام أسلوب التشكيل على المانيكان ،رسالة دكتوراة ، كلية التربية النوعية ، جامعة طنطا ، 2020.

15- طاهر صبري : دراسة مقارنة بين تقنيات زخرفة الجلود الطبيعية والصناعية لإثراء جماليات بعض الملابس النسائية ، رسالة ماجستير ،جامعة المنوفية ،2020.

16- وليد شعبان مصطفي : *تكنولوجيا إنتاج وتصنيع الحزام الرجالي* ، بحث منشورفي مجلة علوم وفنون دراسات وبحوث، جامعة حلوان ،2013.

17- بسمة محمد السيد : التكنولوجيا الحديثة ودورها في إثراء المصنوعات الجلدية (طقم مكتب) – رسالة ماجيستير – جامعة حلوان – 2017.

18- وليد شعبان مصطفى، هويدا احمد عبد الغفار :*الأسس العلمية والفنية لتصميم الحقيبة الرجالي*، مجلة الجمعية المصرية للاقتصاد المنزلى2013 .

19- نادية محمود خليل : *مكملات الملابس "الإكسسوارات فن الأناقة والجمال"*، الطبعة الأولى، دار الفكر العربى، 1999.

20- سحر محمد حربي : تكنولوجيا صناعة حقائب اليد للسيدات في ج.م .ع ، ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الاقتصاد المنزلي ، جامعة حلوان ،2004.

21- وليد شعبان مصطفي : *تكنولوجيا إنتاج وتصنيع الحزام الرجالي* ، بحث منشورفي مجلة علوم وفنون دراسات وبحوث، جامعة حلوان ،2013.

22- وليد شعبان مصطفى رمضان :*تكنولوجيا إنتاج وتصنيع المحفظة* ، مجلة علوم وفنون جامعة حلوان ،2013 .

23- Tomas Ubach : *Leatherworking Tools and Techniques* - B.E.S. Publishing- 2008

24- أسماء محمود زين الدين : أسس وتقنيات زخرفة الملابس الجلدية بالتطريز الألى - رسالة ماجستير – كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة حلوان -2008م.

25- ولاء سعد يونس : الأسس العلمية والفنية لتكنولوجيا تصميم و إنتاج بعض مكملات الملابس (أحزمة – محافظ)- رسالة ماجستير –كلية الاقتصاد المنزلي - جامعة المنوفية -2011م .

26- زينب محمد مصطفي : توظيف تقنيات التطريز على الملابس الجلدية للأطفال – رسالة ماجستير – كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة حلوان – 2008م

27- رشا فواز عبد العال : إعداد منهج مقترح لمادة مكملات الملابس لطلاب الفرقة الرابعة شعبة الملابس والنسيج –رسالة ماجستير – كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة حلوان – 2001م

28- Ning ,B.: Applying Project-Based Learning To Product Design Teaching, International Conference On System Science, Engineering Design And Manufacturing Informatization-2010

29- Thomas and Mangel - Preparing project managers to deal with complexity-Advanced project management education – elsevier-2008.

30- الحيلة ، محمود محمد: *التصميم التعليمي* – نظرية و ممارسة ، ط أ ، دار المسيرة ، عمان ، (1999)

31- نبيل جاد عزمي : *نموذج التصميم التعليمي ADDIEوفقا لنموذج الجودة PDCA*،مجلة بحوث وداسات جودة التعليم ، الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد ، 2013 .

The Effectiveness of the E-Projects Strategy in Developing the Skills of Designing and Producing Leather Goods

Authors

Rushdy Ali Eid[1], Ola Youssef Abdella[1], Mamdouh Al Feky[2], Mona Abdallah Hejazy[1]

[1] Department of Cloths and Textile, Faculty of Home Economics, Menoufia University, Shibin El-Kom, Egypt

[2] Department of Educational Technology, College of Postgraduate of Education, Cairo University, Cairo, Egypt

Abstract:

The study aimed to identify the effectiveness of the project–based learning strategy in developing the skills of producing leather goods and producing electronic projects among the Faculty of Home Economics, Menoufia University students. In order to achieve the objectives of the study, the researcher used the ADDIE system, which includes the descriptive approach and the experimental curriculum; the researcher designed three study tools (achievement test, skill test, the product evaluation sheet), the experimental design of two groups (35 experimental and 35 control) was adopted. After checking the equivalence of the two groups, the study found that there are statistically significant differences between the averages of the student's degrees in producing leather goods skills by the student of the faculty of home economics, Menoufia university due to the application variable (pre-post) for the benefit of the post-application, and there are statistically significant differences between the averages of the students' degrees in the producing leather goods of the students' groups (experimental-control) favor for the experimental group.

key words : e -Projects Strategy - producing leather goods – ADDIE.