كلية التربيه

قسم المناهج وطرق التدريس

و تكنولوجيا التعليم

تصميم بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية وفاعليتها علي تنمية بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية

للحصول علي درجة الدكتوراه في التربية

(تخصص تكنولوجيا التعليم)

إعداد الباحث / هاني عزمي حليم

أخصائي إعلام بمدرسة عمر الفاروق الرسمية للغات بالزقازيق

أ.د أبراهيم محمد سعيد الجعفري

استاذ المناهج وطرق التدريس

وتكنولوجيا التعليم المتفرغ- بكلية التربة

جامعة الزقازيق

أ.د سوزان محمد حسن

استاذ المناهج وطرق التدريس

وتكنولوجيا التعليم – بكلية التربية

جامعة الزقازيق

د . ولاء عاطف محمد كامل

مدرس مناهج وطرق تدريس رياضيات وتكنولوجيا التعليم

كلية التربية جامعة الزقازيق

1445 هـ – 2024م

ملخص البحث

استهدف البحث الحالي الي الكشف عن فاعلية بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة في تنمية بعض مهارات القصة القصيرة الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية .

تم التوصل إلي مشكلة البحث من خلال مايلي : عمل الباحث كأخصائي إعلام في المدرسة والتواصل المستمر مع التلاميذ عن طريق التعامل المباشر معهم ، وقد لمس الباحث انخفاضاً كبيرا لمستوي التلاميذ لبعض مهارات القصة القصيرة الالكترونية ومن خلال النشرة واللائحة التنفيذية لجميع مسابقات الصحافة للعام الدراسي 2022/2021 المرسلة من وزارة التربية والتعليم إلى المديريات والإدارات التعليمية لابد أن يشترك التلاميذ فى مسابقات عديدة طوال العام منها عمل مجلات حائط و مجلات ربع ساعة ومجلات طائرة ومقالات وحديث وقصة قصيرة وأيضاً عمل صحف مدرسية إلكترونية ومن خلال الفقرة الأولي في اللائحة التنفيذية أن المشاركة في المسابقات أمر ملزم لجميع المديريات والإدارات التعليمية .

ورغبة فى تحديد أكثر للمشكلة أجرى الباحث دراسة استكشافية على عينة مكونة من (20) تلميذ فى الصف الاول الاعدادي بمدرسة عمرو الفاروق الرسمية للغات فى الفصل الأول للعام 2021 /2022، للتعرف على مدى تمكن التلاميذ من استخدام التكنولوجيا فى كتابة بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية .

توصل الباحث الي نتيجة وهي أن التلاميذ في هذه المرحلة لديهم ضعف في مهارات القصة القصيرة الالكترونية .

هدف البحث إلى قياس فاعلية بيئة التعلم القائمة على المحاكة الرقمية فى تنمية مهارات القصة القصيرة الإلكترونيه لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية، وكانت عينة البحث (30) تلاميذ من مدرسة عمر الفاروق للغات، وقد تبنى الباحث المنهج التجريبى ذو التصميم شبة التجريبى القائم على مجموعتين واحدة تجريبية والأخري ضابطة ، وقام بالتطبيق

القبلى والبعدى لأدوات البحث المتمثلة فى الاختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة الذى أعدهما الباحث، وتوصلت النتائج إلى فاعلية بيئة التعلم القائمة على المحاكة الرقمية فى تنمية الجوانب المعرفية والآدائية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونيه لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية .

الكلمات المفتاحية :فاعلية - بيئة تعلم - المحاكاة الرقمية – المهارة –القصة القصيرة الالكترنية .

Abstract

The current research aimed to reveal the effectiveness of a simulation-based learning environment in developing some electronic short story skills among preparatory school students.

The research problem was reached through the following: The researcher worked as a media specialist in the school and communicated continuously with the students through direct interaction with them. The researcher noticed a significant decline in the students' level of some electronic short story skills and according to the bulletin and executive regulations for all journalism competitions for the academic year 2021/2022. Sent by the Ministry of Education to the educational directorates and departments, Students must participate in many competitions throughout the year, including making wall magazines, quarter-hour magazines, flyer magazines, articles, talks, and short stories, as well as making electronic school newspapers. Through the first paragraph in the executive regulations, participation in competitions is mandatory For all educational directorates and departments.

In order to further define of the problem, the researcher conducted an exploratory study on a sample of (20) students in the first grade of preparatory school at Amr Al-Farouq Official Language School in the first semester of the year 2021/2022, to identify the extent to which students were able to use technology in some electronic short story skills.

The researcher reached the conclusion that students at this stage have weakness in electronic short story skills.

The research aimed to measure the effectiveness of the learning environment based on digital simulation in developing electronic short story skills among preparatory school students. The research sample was (30) students from Omar Al-Farouq Language School. The researcher adopted the experimental approach with a semi-experimental design based on two groups, one experimental and the other Control, and he applied the research tools pre- and

post-test, represented by the achievement test and the note card prepared by the researcher, and the results reached the effectiveness of the learning environment based on digital simulation in developing the cognitive and performance aspects of electronic short story skills among preparatory school students.

Keywords: effectiveness - learning environment - digital simulation - skill

المقدمـــه:

إن للأعلام التربوى قيمة تربوية ترسخ مجموعة من الغايات والمبادئ ذات الاثر البالغ فى تكوين وتشكيل شخصية الأبناء عبر مراحلهم التعليمية باعتبار أن الأبناء هم محور اهتمام العملية التعليمية والتربوية والاعلامية ،كما أن استخدام وسائل الاعلام التربوية بالمدرسة الاستخدام الفعال والأمثل يسهم الى حد كبير فى تحقيق تلك الغايات .

وفى ظل الثورة الإعلامية والمعلوماتية التى تميز بها هذا العصر وما ظهر فيها من إنفتاح فى القنوات الفضائية وسهولة الاتصال عبر الأنترنت والفضاء صار لزاما على المدرسة أن تواكب هذا كله وأن تبحث عن سبيل تواجه فيه الجوانب السلبية للإعلام وتوظف الجوانب الايجابية فى تعزيز عملها التربوى.

فقد أجمع المربون فى وقتنا الحاضر على أهمية النشاط الطلابى ودوره الفعال فى تحقيق أهداف التربية واعتباره من وسائل إثراء المنهج ،فاذا كان المنهج يسعى الى تحقيق عملية النمو للتلاميذ فإن النشاط يساهم الى قدر كبير فى هذة العملية ويساعد على اكتشاف المواهب للطلاب وقدراتهم وميولهم واستعدادهم كما يعمل النشاط على تكوين علاقات اجتماعية سليمة من خلال الممارسة الفعلية للأنشطة الطلابية المختلفة

ونتيجة لذلك نجد أن وسائل الإعلام والتعليم ينبغى أن تلبي احتياجات جميع الناس فى البلد متعدد الثقافات فلابد أن تتناسب هذه الاحتياجات مع الاحتياجات الحالية فى العالم وعلى ذلك لابد من استخدام التكنولوجيا الجديدة فى وسائل الإعلام والتعلم من أجل تحقيق الاداء المتميز لصالح التلاميذ من خلال عملية التدريس وهذا يحقق الاستفادة الحقيقية من وسائل الإعلام فى العملية التعليمية . أن الفلسفات التقدمية تقوم على اعتبار أن المتعلم محور للعملية التعليمية وهذا توكد على أن مايسمعة الفرد قد ينساة بعد وقت قصير اما ما يعمله فسيبقى فى الذاكرة ويلاحظ كتغير فى الشخصية لوقت طويل وعلى هذا تقوم فلسفة جون

ديوى "التعلم بالعمل "والتالى تتجسد فى مناهج النشاط ،فالنشاط والتركيز والخبرة في التعلم هم المكمل للمتعلم الاإنه فى مناهجنا لم يستثمر النشاط بالشكل المطلوب (معالي سعد،101،2019)

إتبع الباحث نظام توثيق المراجع لجمعية علم النفس الأميركية(A PA6)(الاسم المؤلف، سنة النشر، رقم الصفحة)

ولقد أصبحت الصحافة المدرسية الإلكترونية مجال أكاديمي جديد يتطور يوما بعد يوم في ظل تطور الإنترنت وتحولها إلى مجال منافس للإعلام المدرسي التقليدي (عيسي محمود، 97،2013). وحسب ما أشارت إليه ساندرا (Sandra Y. Cox2013,25)فإن الصحافة المدرسية الورقية سوف تختفي لصالح النسخ الإلكترونية، والتي بدأت تتزايد بشكل ملحوظ منذ عام 2006 .

وقد بدأ هذا التطوير في إطار الجهود التي تبذلها صحافة المدارس من أجل البقاء في ظل التحول الرقمي وهو ما نال استحسان الطلاب والمعلمين حيث مكنت الصحف الإلكترونية الطلاب من الوصول إلى فئات عريضة من جمهور الطلاب عبر الشاشات .

فلقد أصبح العالم الآن يتحدث عن تصميم الصحف المدرسية عبر مواقع التواصل الاجتماعي تويتروجوجل بلس، كما اهتمت منظمة اليونسكو بالصحافة المدرسية الإلكترونية وأعدت لها العديد من ورش العمل في عدد من الدول العربية منها الكويت وعلى الرغم من أن ميثاق الإعلام الإلكتروني أكد أن الإعلام الإلكتروني هو ما تم إعداده إلكترونياً أو بثه عبر وسائل إلكترونية .

فقد دخلت الحاسبات الإلكترونية متزاوجة مع تكنولوجيا الاتصالات إلى العمل الصحفي ولقد جاء "الاتجاه إلى صحافة المعلومات كمؤشر أولى للتحول من الصحافة التقليدية إلى

الصحافة الإلكترونية حيث ستعتمد الأخيرة بشكل جوهري على المواد المعلوماتية" (محمود خليل،2018،18).

التكنولوجيا الحديثة في عرض وشرح المواد التعليمية وخصوصا بعد التطبيق الجزئي لتجربة توزيع التابلت على طلاب المدارس بمحافظات مصر المختلفة.

لقد جاء الدور لتطوير الإعلام المدرسي من صحافة وإذاعة مدرسية وإصدارات صحفية مختلفة حيث برزت إلى السطح في تلك الأيام مسابقات الصحافة المدرسية الإلكترونية والتي تتطلب تدريب علي مهارات التلاميذ لخوض تلك المسابقات.

فتطوير الإعلام المدرسي يعنى خلق بيئة إعلامية مستقبلية قادرة على نقد الواقع مع العمل على ابتكار الحلول للمشكلات وطرح الأفكار البناءة التي تسهم في تقدم مصر والعبور بها إلى بر الأمان.

وبظهور الصحافة الإلكترونيه بدأعصر جديد في مجال التحرير والإخراج الصحفي لبعض الفنون الصحفية (كالمقال الصحفي – الحديث الصحفي – القصه القصيره) وغيرها من الفنون الصحفيه وتكمن فاعلية الصحف الالكترونية في أستخدام الالوان والعناصر المكتوبة في عرض الصفحات مما يجعلها أكثر جذب لأنتباه التلاميذ مقارنة بأستخدام النص الذي يظهر باللون الأسود وبدون الصور . فتصميم الفنون الصحفية وكتابتها بواسطة العناصر التفاعلية مثل الصوت ، الصوره تدعم الإنتباه والتذكر وعملية الفهم لدي التلاميذ . لهذا يجب التأكيد علي ضرورة إهتمام مصممي الصحف المدرسية الإلكترونية بسمات وخصائص الجمهور فهي تدعو إلي أن يكون مهارات كتابة الفنون الصحفية المختلفة متوازنا ومعتدلاً في مستوي السمات وأن يكون هناك سهولة في تصفح الصحف المدرسية الإلكترونية (رانيا عبد الغني،20،2014)

وقد ذكر(هشام قابل ،2017،30) أن الفنون الصحفية تضم كلا من الحديث الصحفي ، المقال الصحفي ، القصه القصيره فهي تعتمد علي العديد من القوالب الفنية والتي تتخذ أشكالاً متعددة والتي تحقق في النهاية وظائف الصحافة المدرسية الإلكترونية المختلفة ومن بين مهارات الفنون الصحفية المدرسية الإلكترونية :

مهارات القصة القصيرة الإلكترونية : وتعرف (اروي عقلة ،2015،34) كتابة القصه القصيرة بأنها فكرة تشكلت لدي المحرر بسبب مروره بموقف ما وتعتمد علي هدف معين في نواحي الحياه يخرجها للواقع كتابة ، من خلال تمثيلها علي ألسنة الشخصيات ، بعقدة معينة ،وزمان ، ومكان ، محاولاً الوصول الي حل في النهاية .

وأكدت الدراسة التى تناولت تصميم الصحف المدرسية الإلكترونية هيومان شنج وزينو زهاو (Hwiman Chuing and Xinshu zhao،24،2004) بأن أهم وسائل جذب الإنتباه والإدراك لدى القارئ تكمن فى جودة الأساليب الإخراجية ، و كذلك طريقة توزيع المواضيع داخل الصحف الإلكترونية بالإضافة إلى أشكال تقديم الأخبار على الصفحة الرئيسية ومدى اعتمادها على الصور والوسائط التفاعلية ، بالإضافة إلى أشكال الحروف والمساحة التى تشغلها العناوين والصور التي يمكن أن تتيح أكثر الطرق فعالية فى الانتباه والتذكر والفهم ، كما أكدت الدراسة على ضرورة اهتمام مصممى المجلات الإلكترونية بسمات وخصائص الطلاب .

وكشفت العديد من الدراسات عن الدور الذي تؤديه المحاكاة الرقمية في العملية التعليمية ودورها في إثارة دافعية المتعلم ، وتحسين فهمه ، وتحقيق التعلم النشط الفعال ، وتنمية مهارات التعلم الذاتي لدي المتعلم ، وبقاء أثر التعلم وانتقاله ، ومن هذه الدراسات ؛ دراسة (هايدي بكر،2016،150) التي أوصت بأهمية التدريب علي إنتاج البرامج التعليمية القائمة علي المحاكاة الرقمية لتقديم المفاهيم والمهارات المطلوبه للتلاميذ ؛ ودراسة(

سامية جابر ،2015،142) التي أوصت بأهمية الإستفادة من برامج المحاكاة في التعلم بالإضافة الي التوسع في تطبيق برامج المحاكاة الرقمية بين التخصصات المختلفة لأنها ستسبب في تخفيض التكاليف ؛ ودراسة (سامي عبد الحميد ،منصور الخثلان ،2015،78) التي أشارت الي أهمية إنشاء مراكز خاصة لإنتاج برامج المحاكاة الرقمية لأنشطه المختلفة في العملية التعليمية .

كما أكدت عديد من الدراسات أهمية توظيف المحاكاة الرقمية في تحقيق الأهداف التعليمية المختلفة ومن تلك الدراسات : دراسة (نشوي فاروق ،2017،133) التي هدفت الي قياس أثر بيئة تعليمية قائمة علي المحاكاة لتنمية مهارات إنتاج برمجيات لدي طالبات كلية رياض الأطفال ، أظهرت النتائج كفاءة البيئة التعليمية في تنمية المهارات المطلوبة لمجموعة البحث ؛ ودراسة (دينا محمد ،2016،122) التي هدفت إلي الكشف عن فاعلية المحاكاة الرقمية عبر الويب في تنمية مهارات صيانة أجهزة الكمبيوتر ، أظهرت النتائج الفاعلية الجيدة للمحاكاة في تنمية الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات صيانة أجهزة الكمبيوتر لدى مجموعة البحث ؛ ودراسة (عبد الوهاب سعيد ،2015،22) التي هدفت الي قياس فاعلية المحاكاة عبر الويب في تنمية التحصيل المعرفي والمهارات العلمية لمقرر العلوم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية، أشارت النتائج الي فاعلية برنامج المحاكاة في تنمية مهارات إدارة قواعد البيانات لدي مجموعة البحث .

يتبين من عرض الدراسات السابقة أن استخدام المحاكاة الرقمية يحقق تنمية التحصيل المعرفي والمهارات الكمبيوترية المختلفة والإنتجاهات الإيجابية نحو المقررات الدراسية لدي التلاميذ كما توجد وفرة في الدراسات التي أكدت الفاعلية الإيجابية لتوظيف المحاكاة في العملية التعليمية .

الإحساس بمشكلة البحث:

تم التوصل إلي مشكلة البحث من خلال مايلي : عمل الباحث كأخصائي إعلام في المدرسة والتواصل المستمر مع التلاميذ عن طريق التعامل المباشر معهم ، وقد لمس الباحث انخفاضاً كبيرا لمستوي التلاميذ لبعض مهارات الكتابة الصحافية الالكترونية .

وأيضاً من خلال مقابلة غير مقننة مع المسئولين عن قسم الإعلام مروراً من الموجهة الأولى والسادة الموجهين والأخصائيين وعددهم 10 أفراد وبسؤالهم عن بعض مهارات الكتابة الصحافية المدرسية الإلكترونية (حديث صحفي – مقال – قصة قصيرة) لدي التلاميذ وقد أجابوا بأن التلاميذ يوجد لديهم ضعف في بعض مهارات الكتابة الصحافية المدرسية الإلكترونية .

ومن خلال النشرة واللائحة التنفيذية لجميع مسابقات الصحافة للعام الدراسي 2022/2021 المرسلة من وزارة التربية والتعليم إلى المديريات والإدارات التعليمية لابد أن يشترك التلاميذ فى مسابقات عديدة طوال العام منها عمل مجلات حائط و مجلات ربع ساعة ومجلات طائرة ومقالات وحديث وقصة قصيرة وأيضاً عمل صحف مدرسية إلكترونية ومن خلال الفقرة الأولي في اللائحة التنفيذية أن المشاركة في المسابقات أمر ملزم لجميع المديريات والإدارات التعليمية .

ورغبة فى تحديد أكثر للمشكلة أجرى الباحث دراسة استكشافية على عينة مكونة من (20) تلميذ فى الصف الاول الاعدادي بمدرسة عمرو الفاروق الرسمية للغات فى الفصل الأول للعام 2021 /2022، للتعرف على مدى تمكن التلاميذ من استخدام التكنولوجيا فى كتابة بعض مهارات الصحافة المدرسية الإلكترونية .

وتضمنت الدراسة الاستكشافية سبعة أسئلة وكانت النتائج كالتالي* :

حصل 80% من العينة أنه ليس لديهم خلفية بقواعد كتابة بعض فنون الصحافة (كالمقال – الحديث الصحفي _ القصة القصيره) . وحصل 70% من العينة في الفقرة الثانية أنهم ليس لديهم خلفية بخطوات كتابة بعض فنون الصحافة (كالمقال – الحديث – القصة) . وحصل 80% من العينة في الفقرة الثالثة أنه ليس لديهم خلفيه في استخدام الكمبيوتر . وحصل 70% من العينة في الفقرة الرابعة أنه ليس لديهم خلفية إدخال نص . وحصل 70% من العينة في الفقرة الخامسة أنهم لايستطيعوا إدخال صورة معبرة عن الموضوع . وحصل 90% من العينة في الفقرة السادسة أنهم ليس لديهم خلفية علي إحداث تغيرات علي النص . وحصل 90% من العينة في الفقرة السابعة أنهم ليس لديهم خلفية علي كيفية الحصول علي معلومات من مصادر إلكترونية .

مما سبق أتضح أنه يوجد ضعف عند تلاميذ المرحلة الاعدادية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية . وهذا جعل الباحث يقترح ربط التكنولوجيا بالإعلام عن طريق تصميم بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة إلكتروني لتنمية بعض مهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية .

ومن خلال ملاحظة الباحث للتلاميذ وعددهم (20) تلميذ لمست إقبالهم علي استخدام الكمبيوتر ، وتأكيداً لذلك ولحاجة البحث قام الباحث بتوجيه الأسئلة التالية للتعرف علي مستوي الوعي التكنولوجي لديهم كالأتي

- هل تستطيع كتابة حديث صحفي عن طريق الكمبيوتر؟
- هل تستطيع كتابة مقال صحفي عن طريق الكمبيوتر؟

مشكلة البحث :

تمثلت مشكلة البحث في ضعف بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية . وأمكن تحديد مشكلة البحث بالسؤال الرئيسي التالي :

" كيف يمكن تصميم بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية لتنمية بعض مهارات القصة القصيرة الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ؟

وتفرع منه الأسئلة التالية :

1- ما مهارات القصة القصيرة الالكترونية المستهدف تنميتها لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية؟

2- ما صورة البيئة القائمة علي المحاكاة الرقمية اللازمة لتنمية بعض مهارات القصة القصيرةالإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ؟

3- ما فعالية البيئة القائمة علي المحاكاة الرقمية لتنمية الجوانب المعرفية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ؟

4 – ما فعالية البيئة القائمة علي المحاكاة الرقمية لتنمية الجوانب الأدائية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ؟

أهداف البحث :

1 – التعرف علي فعالية البيئة القائمة علي المحاكاة الرقمية في تحصيل الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية.

2 – التعرف علي فعالية البيئة القائمة علي المحاكاة الرقمية لتنمية المهارات المرتبطة بمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية .

أهمية البحث :

قد يسهم البحث الحالي في :

1- بالنسبة للتلاميذ تحسين مهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية.

2- بالنسبة للمعلمين والموجهين توجيه نظر القائمين على التعليم في أقسام الإعلام إلى أهمية البيئة الإلكترونية القائمة علي المحاكاة لتنمية مهارات القصة القصيرة الإلكترونية .

3- بالنسبة لمراكز التطوير يفيد إدارة مركز التطوير التكنولوجي في تبنى بيئات تدريبية للمعلمين لتنمية مهارات القصة القصيرة الإلكترونية

4- بالنسبة للباحثين بناء أدوات بحث لقياس مهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية الأمر الذى قد يفيد باحثين آخرين فى بناء أدوات مماثلة

حدود البحث :

يقتصر البحث الحالى على الحدود التالية :

الحدود البشرية: عينة من تلاميذ الصف الاول فى المرحلة الاعدادية واختيار العينة عن طريق العينة العشوائية البسيطة .

الحدود المكانية: مدرسة عمرو الفاروق الرسمية للغات بإدارة شرق الزقازيق مكان عمل الباحث

الحدود الزمنية: تطبيق هذا البحث فى الفصل الدراسى الثانى.

الحدود الموضوعية : تصميم بيئة تعلم قائمة على المحاكاة وهو MS- Articulate

منهج البحث :

يتبع البحث الحالى مايلى:

• المنهج الوصفى : وذلك لمراجعة ومسح الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت متغيرات البحث والمتمثلة في المحاكاة و مهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية والوعي التكنولوجي .

• المنهج التجريبى : ذو التصميم شبه التجريبى لدراسة تجربة البحث والتحقق من فروض البحث.

مواد وادوات البحث :

المواد هى :

- **قائمة ببعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية**
- **بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية .**

والأدوات هى :

1- اختبارتحصيلى لقياس الجوانب المعرفية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية.

2- بطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية .

فروض البحث :

1- " لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي للأختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية ".

2- " لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة)في الطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية ".

مصطلحات البحث :

1- فعالية : (effectiveness)

هى " مقدار مايحدثه المتغير المستقل من أثر أو تحسن فى المتغيرات التابعة ". (سميرعبد الوهاب ، 2014،63)

يمكن تعريفها إجرائياً:

على أنه تطبيق البرنامج القائم على المحاكاة على تنمية مهارات كتابة بعض فنون الصحافة الإلكترونية لدي تلاميذ الصف السادس الأبتدائي.

2- بيئة تعلم : (program)

عرفها(نبيل جاد ،2014،62) أن بيئة التعلم تحتوي علي برامج ووسائط متعددة فهي البديل الأكثر فاعلية في عملية التعليم والتعلم لاعتمدها علي محاكاة الخبرات الحسية

المباشرة التي يمكن المرور بها في البيئة الواقعية نظراً لخطوراتها أو كلفتها أو ندرتها أو بعدها المكاني والزماني .

ويمكن تعريفه إجرائياً على النحو التالى :

هو: مجموعة من الأنشطة والمواقف التعليمية التى تم تصميمها إلكترونياً بهدف تنمية مهارات تلاميذ الصف السادس فى الكتابة الصحافية الإلكترونية .

3- المحاكاة الرقمية: (digital simulation)

تعرف علي أنها أحد أشكال التعليم بالخبرة ،وهي سيناريوهات تعليمية يضع المعلم التلميذ فيها مباشرة لتمثل الحقيقة أو العالم الحقيقي الواقعي من خلال ممارسة أنشطة مختلفة (ايناس فاروق ،430،2021)

وعرفها (نبيل جاد، 115،2015) بأنها إفتعال واقع ما ، حيث يمثل هذا الواقع بواسطة الكمبيوتر بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي ، وذلك عن طريق أسلوب تعليمي يستخدمه المعلم عادة لتقريب المتعلمين إلي العالم الواقعي الذي يصعب توفيره للمتعلمين .

مما سبق من تعريفات للمحاكاة يمكن تعريفها إجرائياً كما يلي :

المحاكاة هي برنامج كمبيوتري تفاعلي يعتمد علي النصوص والوسائط المتعددة صمم لعرض خطوات أو إجراءات تتخذ في تنمية مهارات كتابة بعض فنون الصحافة الإلكترونية وتنمية الوعي التكنولوجي يتفاعل معه المتعلمون .

4- المهارة: (skill)

عرفتها (نرجس عبد النادر ، 2002 ، 35)" أنها هى المقدرة على الأداء المنظم المتكامل للأعمال المعقدة بدقة وسهولة، مع التكيف بالظروف المتغيرة المحيطة بالعمل".

وعرفها الباحث بأنها: قدرة التلميذ على أداء مجموعة من المهام المتصلة لتنمية مهارات كتابة بعض فنون الصحافة الإلكترونية.

الاطار النظري

المحور الأول : بيئة قائمة علي المحاكاة الرقمية :

شهدت العقود القليلة الماضية قفزة تعليمية هائلة لم تشهدها البشرية منذ فجر التاريخ ، كما أكدت الاتجاهات التربوية الحديثة علي ضرورة مواكبة النظم التعليمية لمتطلبات واحتياجات العصر ، ومن ثم أصبحت هناك ضرورة لإدخال هذه التغييرات المطلوبة التي تناسب العصر علي العملية التعليمية ، وأن يتحول التعليم من مجرد الحفظ والتلقين السلبي من الطلاب الي نوع مغاير تماما وهو التعليم الإيجابي الذي يحث الطالب علي المشاركة الفعالة من أجل تكامل العملية التعليمية ، فضلا عن استخدام اساليب تكنولوجيا التعليم التي تنقل المتعلم من بيئات تعلم تقليدية الي بيئات تعلم اكثر فاعلية .

فبيئة التعلم هي مجموعة من العوامل والظروف التي تعطي للموقف التعليمي شخصيته وتفرده وتؤثر في المتعلم عندما يتفاعل معها بشكل مباشر ، وايضا بيئة التعلم تؤثر في المتعلم بقدر ما توفره من الصدق والواقعية وأن التعلم يكون أفضل عندما تقترب بيئة الفصول من بيئة التعلم الحقيقية ، وإذا طبقنا معياري الصدق والواقعية ، فإن بيئة التعلم الحقيقية هي البيئة الطبيعية التي ينبغي أن يحدث فيها التعلم ، وما عدا ذلك فهي بيئات اصطناعية واما الفصول المدرسية فهي بيئات حقيقية في حالة التعلم النظري والفلسفي وهي ايضا بيئات اصطناعية في حالة تعلم مفاهيم وعمليات ترتبط بأحداث وظاهرات تحدث في الواقع ، وبيئة التعلم الحقيقية هي البيئة الأفضل للتعلم الحقيقي ، ولكن قد يكون من الصعب توفير هذه البيئات في جميع الحالات ، إما لصعوبتها أو بعدها أو ندرتها أو خطورتها ، ومن هنا فإن بيئات التعلم الإلكترونية هي الاكثر مناسبة لهذا العصر . (محمد الدسوقي،2018، 322)

ومع التطورات المتلاحقة في التقدم التكنولوجي ونتيجة لاستخدام تكنولوجيا المعلومات في التعليم فقد استحدثت انشطة وتطبيقات جديدة كالمحاكاة الرقمية وأصبح الكمبيوتر بإمكاناته غير المحدودة مصدرا لكثير من تطبيقات المحاكاة وانتشر استخدامها في المدارس والجامعات . وكانت البداية الحقيقية لاستخدام المحاكاة الرقمية في التعليم في بداية القرن العشرين حيث زاد استخدامها في الولايات المتحدة الامريكية وغيرها من البلدان ازديادا

ملحوظا نتيجة لتطوير ادوات المحاكاة الرقمية واستخدامها في التعليم(سامية المعبود21،2016)

وقد تناول الباحث العناصر التالية :

1- مفهوم المحاكاة الرقمية :

تعد المحاكاة مصطلحاً يعني نسخة أو صورة انعكاسية مصغرة أي مجموعة من العمليات تحاكي العمليات في العالم الحقيقي أو النظم الموجودة خلال فترة معينة سواء كانت تلك النظم يدوية أو حاسوبية احمد عبد العزيز (2013،53) بينما يرى روشين برج Rosenberg,N. (2012,233) " أنها عملية تقليد سلوك نظام ما باستخدام الوسائل المتاحة في نظام أخر، حيث يقلد النظام الأساسي بكل خصائصه في النظام البديل المُحاكِي ".

في حين ترى عبير المسعودي (2014،57) أن المحاكاة بالحاسوب هي " تمثيل الاستجابات الديناميكية لنظام معين أو منتج معين من خلال بناء نظام آخر يحاكيه أو يشبهه في كل أو معظم الصفات أو الخصائص) وهي نسج من أحداث وأشياء وعمليات في العالم الحقيقي تم إعادة تمثيلها بالحاسوب ".

مما سبق من تعريفات للمحاكاة الرقمية يمكن للباحث صياغة التعريف الإجرائي لبيئة المحاكاة الرقمية لهذا البحث :

هي مجموعة من برامج كمبيوتريه تفاعلية تعتمد علي النصوص والوسائط المتعددة صمم لعرض خطوات أو إجراءات تتخذ في تنمية مهارات الصحافة المدرسية الالكترونية والوعي التكنولوجي ويتفاعل معها تلاميذ المرحلة الإعدادية للتوصل الي حل المشكلات فيؤدي ذلك الي تحسن نواتج التعلم وتنمية الوعي التكنولوجي لديهم .

2- أهداف المحاكاة التعليمية :

هناك عدة اهداف يمكن أن يحققها استخدام برمجيات المحاكاة نشوي سيد (2017،66) تتمثل في :

المساعدة علي تحقيق هدف اكساب المهارات في التدريب علي واقع مشابه لواقع العمل الحقيقي
تقديم مجموعة من المعارف للمتدرب عن بيئة العمل الحقيقية ومتطلباتها .
معالجة مواقف وتوجهات المتدرب تجاه موضوع التدريب والتي من امثلتها التخوف من مواجهة البيئة الحقيقية .
الكشف عن التحديات المتوقعة وخطورتها في البيئة الواقعية وخطورتها في البيئة الواقعية للتقليل من الاندفاع الزائد للعمل لدي بعض المتدربين من دون تقدير للخطورة المتوقعة .

- مميزات المحاكاة الرقمية :

ذكر العديد من الكتاب والباحثين مميزات كثيرة لبرامج المحاكاة التعليمية ، فقد ذكر كل من : منة الله أحمد (2018،50) ، دينا عبد العظيم (2016،77) بعض المزايا لبرامج المحاكاة التعليمية التي يمكن تجميعها فيما يلي :

- السيطرة علي ظروف الواقع ومتغيراته والتحكم فيه مما يتيح للمتعلم تدريبا وفقا لرؤيته الخاصة وبدون حدوث مخاطر نتيجة أخطاؤه .
- تنمية المهارات المختلفة لدي المتعلم مع الثقة بالنفس مما يساعده علي تجنب الوقوع في الأخطاء بشكل متكرر وإعادة المحاولة حسب رغبته ، وبالتالي لا يتعرض للإحباط الذي يعتبر بدوره مؤثرا سلبيا علي تعلمه .
- تيسير التعرف علي المكونات الداخلية للنظم والأجهزة ، مما ييسر علي المتعلم التعرف علي وظائفها وطرق عملها .
- تثير جو من التشويق والإثارة في الموقف التعليمية عند دراسة المحتويات التعليمية الجامدة ، مما يعمل علي جذب الانتباه إليها والاندماج في العمليات .
- يمكن لبرامج المحاكاة أن تراجع نتائج عمل عدد كبير من المتعلمين والربط والمقارنة بينها دون اية تكاليف تذكر .
- تقرب الواقع للمتعلم وتقدم له بيئة تعلم بالاكتشاف وتعزيز حل المشكلات .
- تساعد المتعلم علي استكشاف المعلومات بطريقة تفاعلية ديناميكية .
- تقدم للمتعلم بدائل حقيقية لخبرات لا يمكن التعامل معها في الحقيقة بسبب احتياج هذه المواقف الي الكثير من الوقت والجهد والتكلفة .

- تقدم مواقف تعليمية غير تقليدية بالنسبة للمتعلم بحيث يمكن من خلالها دراسة العمليات والإجراءات التي يصعب دراستها بالطرق التقليدية وبشكل يثير تفكيره وحماسته.

4- مبررات استخدام المحاكاة الرقمية :

يشير كل من هبة ابو المكارم (2020،29) نبيل عزمي (2015،35) الي أن هناك الكثير من المؤثرات المعاصرة التي أثرت بقوة في مسار العملية التعليمية ومحتواها وأساليبها ، والتي أدت الي العديد من المتطلبات التي تدعو الي ضرورة استخدام المحاكاة الرقمية ومنها الانفجار المعرفي وإزالة فجوة المعرفة ، والتقدم التكنولوجي والانفجار السكاني ، ونمو الاتجاه العلمي ، وتطور مفهوم فلسفة التعليم وتغير دور المعلم وتغير مفهوم الوظيفة، وتيسير التعليم والتدريب .

- أنواع المحاكاة الرقمية :

تختلف وجهات النظر الخاصة بأنواع برامج المحاكاة الرقمية وتصنيفاتها ، لذا ينبغي عرض هذه الأنواع والتعرف عليها لتحديد الأنسب منها لاستخدامها في تنمية مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية وذكر محمد ابراهيم (2018،63) هذه الانواع كما يلي :

- **محاكاة البرامج software simulation :**

هي من أبسط انواع الادوات واقلها تكلفة حيث لا يتطلب العمل عليها مهارات احترافيه في استخدامها ، فتعمل هذه الادوات علي التقاط شاشة الكمبيوتر والتعديل عليها وإضافة خصائص تفاعلية إليها ويسمي هذا النمط Screen cast وتم تعريب هذا المصطلح الي عبارة "شروحات الشاشة " ومن أهم الأمثلة عليها برنامج كابتفيت من شركة مايكروميديا

- **محاكاة المهارات البسيطة soft skills simulation :**

تعمل الأدوات في هذا النوع علي عمل مواد تدريبية تتطلب الحوار أو اتخاذ القرارات لتطوير المهارات التجارية أو لعب دور معين ، وتشمل أيضا استخدام الكمبيوتر لعرض مهارة أو نشاط حركي حيث يقوم المتدرب بتتبع خطوات عرض المهارة ومحاكاتها ويمكن أن تتم بشكل فردي أو جماعي .

- **محاكاة المهارات الصعبة والتقنية Hard Skills Technical Simulation :**

تعمل هذه الأدوات علي محاكاة مهارات صعبة مثل محاكاة أنظمة تشخيص الأعطال أو تمثيل الأجهزة المعقدة وغيرها ، ويتطلب هذا النوع من المحاكاة تعلم استخدام الأداة قبل توظيفها في انتاج مواد تدريبية .

واتفق كلا من عبدالله الموسى (2018،30) ،خالد العوامي (2016،25) علي تصنيفها حسب طبيعة البرمجة المستخدمة فيها ودور المتعلم في بيئتها الي :

- **محاكاة مادية أو فيزيائية Physical simulation :**

تتعلق بمعالجة أشياء فيزيائية مادية بغرض استخدامها أو التعرف علي طبيعتها .

- **محاكاة إجرائية Procedural Simulation :**

وهي تعتمد غالبا علي التعليم من خلال شاشة الكمبيوتر ، ويهدف هذا النوع الي تعلم سلسلة من الأعمال أو تعلم الخطوات بهدف تطوير مهارات أو أنشطة للتصرف في موقف معين كالتدريب علي خطوات تشغيل الة .

- **محاكاة موقفية أو وضعية Situational simulation :**

تهدف الي اختبار سلوكيات المتعلم والكشف عن اتجاهاته ، فيكون للمتعلم دور أساسي في السيناريو الذي يعرض وليس مجرد تعلم قواعد واستراتيجيات ، كما يمكن استخدامها في مجال اعداد المعلم لإكسابه مهارات إدارة الفصل والتصرف في مواقف التدريس

6 - أهمية المحاكاة الرقمية في العملية التعليمية:

يذكر بيركنز (Perkins & etal.,(2006,126 أن المحاكاة الحاسوبية توفر أدوات مساعدة مرئية تساعد في التوضيح ، وتوفر الفرص من أجل الاندماج التفاعلي ، إذ يمكن استخدام أدواتها في التدريس حتى أثناء المحاضرة ؛ حيث تساعد الصور والكلمات والإيماءات المتعلمين على المشاركة ، وأن يرى المعلم والمتعلم الأشياء والحركات نفسها مما يتيح لكليهما تخصيص وقتهما وتركيز الانتباه على استيعاب المفهوم الذي يُطرح ؛ لأن استخدام المحاكاة يؤدي غالباً إلى إبداء آراء وملاحظات المتعلمين حول الأنشطة المطروحة ، وطرح أسئلة استكشافية من نوع " ماذا لو ؟ " وكذلك مناقشة التطبيقات والتفكير بها وربطها بالحياة اليومية.

❖ **الدراسات والبحوث السابقة التي أهتمت بأستخدام المحاكاة الرقمية في العملية التعليمية :**

دراسة احمد عبد العزيز (2013) هدفت الدراسة إلى تصميم بيئة تعلم الكترونية قامة على المحاكاة الحاسوبية وأثرها في تنمية المهارات. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي ، واختيار عينة عشوائية قوامها (62) طالباً وطالبة من طلبة السنة الثالثة بالمدارس الثانوية التجارية. ولقياس مهارات استخدام الأجهزة المكتبية الحديثة تم تصميم بطاقة ملاحظة تحتوي على (25) مهارة تعكس مهارات استخدام الأجهزة المكتبية وصيانتها. وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود تحسن ملحوظ في درجة عمق التعلم لدى المجموعة التجريبية.

دراسة هاني ابو السعود (2014) . هدفت الدراسة إلى معرفة أثر برنامج قائم على المحاكاة المحوسبة في تنمية مهارات ما وراء المعرفة لدى طلبة الصف التاسع الأساسي بمادة تكنولوجيا المعلومات بغزة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، وإعداد قائمة بمهارات ما وراء المعرفة واختبارا لمهارات ما وراء المعرفة، وتمثلت عينة الدراسة في (60) طالبة من طلبة الصف العاشر بمحافظة غزة بفلسطين، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات ما وراء المعرفة لصالح المجموعة التجريبية، وفاعلية برنامج المحاكاة المحوسب لتنمية مهارات ما وراء المعرفة.

وهدفت دراسة رنا ابو زعرور (2015) إلى معرفة أثر المحاكاة بالحاسوب على التحصيل الآني والمؤجل لطلبة الصف الحادي عشر العلمي واتجاهاتهم نحو وحدة الميكانيكا، العينة، وتكونت العينة من (117) طالباً وطالبة، موزعين على أربع شعب في أربع مدارس مختلفة مدرستان للذكور، ومدرستان للإناث واختيرت شعبتان (شعبة للذكور وشعبة أخرى للإناث) بطريقة عشوائية تمثلان الشعبتين التجريبيتين، ودرستا باستخدام محاكاة الحاسوب كطريقة تدريس، وكان عدد أفرادها (64) منهم (36) طالباً و(28) طالبة. واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، واختبار التحصيل العلمي لقياس التحصيل الآني، والمؤجل، وقد أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطات تحصيل الطلبة واتجاهاتهم نحو تعلم الفيزياء، ونحو معلمها الذين تعلموها بالمحاكاة بالحاسوب.

المحور الثاني : القصة القصيرة الالكترونية :

لقد جاء القران الكريم زاخرا بالقصص عن سير الأمم السابقة حيث تميزت قصص القران بطريقة العرض والأسلوب والتناول .

أما من الناحية التربوية فقد اختلف مفهوم القصة ودلالاتها ، فقد رأى محمد العجمي (2019،25) أن القصة حدث غير عادي تمر به شخصيات عادية ، أو حدث عادي تمر به شخصيات غير عادية .

وتعرف أروي الهزايمة (2015،60) القصة بأنها فكرة تشكلت لدي الكاتب ، بسبب مروره بموقف ما ، وتعتمد علي هدف معين في نواحي الحياة ، يخرجها للواقع كتابة ، من خلال تمثيلها علي ألسنة الشخصيات ، بعقدة معينة وزمان ومكان ، محاولا الوصول الي حل في النهاية .

1- عناصر القصة :

أكدت العديد من الدراسات أن القصة الجيدة لابد أن يتوافر فيها :

أحمد علي (2021،86)

- الشخصيات (رئيسية – فرعية)
- الزمان
- المكان
- الأحداث
- الحبكة
- النهاية

2- مهارات القصة :

تتعدد مهارات القصة ومنها : أروي الهزايمة (2015،101)

1- بداء بدية مناسبة شائقة للقراء بمغزي فكرة القصة ويستطيع الطلاب أن يختاروا بداية وصفية لحدث أو مكان وشخصية ، أو سرد حدث شائق في القصة .

2- تنظيم الأحداث وفق تسلسها وترابطها ، وتبدو هذه المهارة في عرض أحداث القصة وفق الترتيب الزماني المنطقي باستخدام الألفاظ الرابطة المناسبة .

3- تفعيل أدوار الشخصيات في القصة بشكل مناسب ، تتضح هذه المهارة في اختيار شخصيات مناسبة لموضوع القصة ، وتوصيف دور كل منها بما يناسب أحداث القصة ويخدم فكرتها والهدف من كتابتها .

4- بناء بيئة مناسبة لمجريات أحداث القصة ، وتتمثل هذه المهارة في تحديد المكان المرتبط بمجريات أحداث القصة ، وتوظيف عامل الزمان وفقا لمجريات الأحداث .

5- ببناء عقدة (مشكلة) مرتبطة بمغزي (فكرة) القصة وتتمثل هذه المهارة في تقديم مشكلة تتطلب حلا ، وربط الشخصية المحورية بالقصة .

6- تأليف نهاية مثيرة لمجريات أحداث القصة ، وتبدو هذه المهارة في تقديم حلول مقنعة لمشكلة القصة ، ومرتبطة بمغزاها ، وقد تكون النهاية مفتوحة ولكن لابد أن تكون مقنعة مرتبطة مع الأحداث .

7- الإقناع بمجريات أحداث القصة ، وتتمثل هذه المهارة في تقديم تبريرات مقنعة لأحداث القصة ، واستخدام أسلوب التفصيل لأقناع القراء بحدث معين.

8- استخدام مفردات وتعبيرات لغوية مناسبة للكتابة القصصية ، وتتمثل هذه المهارة في استخدام كلمات وتعبيرات الوصف في الكتابة ، وتوظيف الحوار القصصي توظيفا صحيحا

9- توظيف علامات الترقيم في الكتابة في ضوء المعني ، ورسم علامات الترقيم المناسبة للأساليب المختلفة التي تم سردها في القصة .

10- توظيف قواعد اللغة من نحو وصرف وإملاء في بناء الجمل والتركيب والربط بينها.

إجراءات البحث :

أولاً: إعداد قائمة مهارات القصة القصيرة الالكترونية

قام الباحث بالجراءات التالية :

تم إعداد قائمة مهارات القصة القصيرة الإلكترونية الرئيسة والفرعية اللازم توافرها لتلاميذ المرحلة االاعدادية، وفيما يلي الإجراءات التي تم إتباعها لإعداد القائمة:

1- **تحديد الهدف من قائمة مهارات القصة القصيرة الإلكترونية:**
2- **استهدفت القائمة تحديد مهارات القصة القصيرة الإلكترونية الرئيسة والفرعية اللازم توافرها لتلاميذ المرحلة الاعدادية.**

2 - تحديد محتوى قائمة مهارات القصة القصيرة الإلكترونية:

تم تحديد محتوى مهارات **القصة القصيرة** الإلكترونية بالإطلاع على الأدبيات والمراجع العربية والأجنبية في مجال تكنولوجيا التعليم والمرتبطة ببعض مهارات الكتابة الصحفية الإلكترونية. والمقابلات الشخصية مع بعض الخبراء والمتخصيين في تكنولوجيا التعليم والموجهين في الأعلام التربوي مثل موجهه عام الصحافة بمديرية التربية والتعليم بالشرقية وموجهة اول الصحافة بإدراة شرق الزقازيق التعليمية ، والخبرة الشخصية للباحث في مجال الكتابة الصحفية الإلكترونية.

3- الصورة الأولية لقائمة بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية.

مما سبق تم التوصل إلى قائمة أولية لمهارات الكتابة الصحفية الإلكترونية ، وقد تضمنت القائمة في صورتها الأولية (7) مهارات رئيسة، ويندرج تحت كل مهارة عدد من المهارات الفرعية بلغ عددها(66) مهارة فرعية، ويندرج تحت كل مهارة عدد من مؤشرات الأداء بلغ عددها (164) أداءًا.

4- التحقق من صدق قائمة مهارات القصة القصيرة الإلكترونية:

تم عرض القائمة على مجموعة من المحكمين * في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والاعلام التربوي لتحكيمها وإبداء ملاحظتهم عليها من حيث دقة صياغة العبارات، مدى إنتماء المهارة الفرعية للمهارة الرئيسة، مدى أهمية هذه المهارات لتلاميذ المرحلة الإعدادية في تنمية بعض مهارات **القصة القصيرة** الإلكترونية .

5- إعداد الصورة النهائية لقائمة بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية.*

بعد إجراء التعديلات التي إقترحها السادة المحكمين تكونت قائمة المهارات في صورتها النهائية من (7) مهاراتٍ رئيسة، و(66) مهارة فرعية ، و(164) مؤشر للأداء.وبهذا يكون قد تم الإجابة على السؤال الأول وهو: **ماهي بعض مهارات القصة القصيرة الإلكترونية اللازمة لتلاميذ المرحلة الاعدادية؟**

ثانياً: إعداد بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية :

بعد الاطلاع علي نموذج عبد اللطيف الجزار (2002)، ونموذج كامب الشامل (2001) ، ونموذج محمد عطية خميس (2011)، والنموذج العام. تم اختيار نموذج عبد اللطيف الجزار(2002)، وذلك للمبرات التالية :

- شمول النموذج وسهولة تطبيقه.
- تلافي النموذج لجميع القصور في النماذج الأقدم، حيث أدخل عليه تعديلات أكثر من مرة ليواكب المستحدثات التكنولوجية.
- مناسبة النموذج لموضوع البحث.
- تكامل النموذج واتساقه وموضوعيته، وارتباط بعمليات التعديل والتحسين والتنقيح المستمرة وبجميع مراحل النموذج.

وبذلك يكون قد تم الإجابة على السؤال الثانى وهو:

ما صورة بيئة التعلم القائمة على المحاكاة الرقمية وفاعليتها في تنمية مهارات القصة القصيرة الألكترونية؟

ثالثاً: إعداد أدوات القياس الخاصة بالبحث:

قام الباحث بإعداد الأدوات التالية:

أ- إعداد الاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية لبعض مهارات القصة القصيرة الالكترونية. تم إتباع الخطوات التالية في إعداد الاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية لبعض مهارات القصة القصيرة الالكترونية وهي:

1- الهدف من الاختبار:

هدف الاختبار إلى قياس تحصيل عينة من تلاميذ الصف الاول الاعدادي في الجوانب المعرفية المرتبطة ببعض مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية.

2- الصورة الأولية للاختبار التحصيلي: لوضع الصورة الأولية للاختبار التحصيلي تم القيام بالاجراءات التالية:

2-1- جدول مواصفات الاختبار:

قام الباحث بإعداد جدول المواصفات للاختبار بعد تحليل محتوي البرنامج الالكتروني القائم علي الوسائط التفاعلية ، وتم الاستعانة بأحد موجهي مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات بهدف إعادة تحليل المحتوى مرة أخرى، ثم قام الباحثبحساب نسبة الإتفاق بين التحليلين باستخدام معادلة كوبر"Cooper"، وكانت نسبة الإتفاق 95% وهي نسبة

مرتفعة تشير إلى سلامة عملية التحليل وذلك لتحديد الأهداف المطلوب تحقيقها في بيئة

التعلم وتحديد عدد المفردات لكل هدف وتحديد عدد الأسئلة لكل هدف وفقًا للوزن النسبي لها، والمستوى المعرفي لمستويات بلوم(التذكر والفهم والتطبيق) والجدول (1) يوضح مواصفات

الاختبار التحصيلي:

جدول(1)

مواصفات الاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية لبعض مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية

الموديول	التذكر		الفهم		التطبيق		المجموع الكلي لأهداف الموديول	عدد الأسئلة الكلي	الاوزان النسبية للموديلات	الاوزان النسبية للأسئلة	عدد الساعات التطبيقية
	عدد الاهداف	عدد الاسئلة	عدد الاهداف	عدد الاسئلة	عدد الاهداف	عدد الاسئلة					
الاول	1	1	1	1	14	14	16	16	%20	%21	90دقيقة
الثاني	0	0	0	0	5	5	5	5	%10	%7	60 دقيقة
الثالث	0	0	0	0	4	4	4	4	%10	%5	60 دقيقة
الرابع	2	2	1	1	12	12	15	15	%20	%19	90دقيقة
الخامس	2	2	1	1	12	12	15	15	%20	%19	90دقيقة
السادس	1	1	2	2	12	12	15	15	%10	%19	90دقيقة
السابع	0	0	0	0	7	7	7	7	%10	%10	60دقيقة
المجموع الكلي	6	6	5	5	66	66	77	77	-	-	510 دقيقة
الاوزان النسبية للمستويات	%10	%10	%7	%7	%83	%83	%100	%100	-	-	-

2-2- صياغة مفردات الاختبار و تحديدها:

قام الباحث بتحديد عدد مفردات الاختبار في (77) سؤالاً موضوعيًا موزعًا على مستويات التعلم لبلوم كالتالى:

(6) للتذكر، (5) للفهم، (66) للتطبيق.

وأيضاً موزعة حسب نمط أسئلة الاختبار كالتالى:

(50) سؤالًا صواب وخطأ وعلى التلميذ اختيار علامة (√) في حالة التأكد من صحة السؤال، واختيار علامة(X) في حالة التأكد من خطأ السؤال.

(27) سؤالًا إختيار من متعدد، وتكون السؤال من رأس السؤال وأربع إجابات على التلميذ اختيار إجابة واحدة صحيحة.

3- تعليمات الاختبار:

تم وضع تعليمات الاختبار بصورة سهلة وبسيطة لتناسب مستوى التلاميذ، وهي:

* قراءة عبارات أسئلة الاختبار بدقة قبل الإجابة عليها.

* بالنسبة لأسئلة الصواب والخطأ يوجد خياران هما صواب أو خطأ عليك القيام بوضع علامة صح (√) أمام الخيار الصحيح وعلامة(x)أمام العبارة الخطأ.

* بالنسبة لأسئلة الاختيار من متعدد توجد أربعة بدائل، وعليك اختيار بديل واحد فقط بوضع دائرة حول الرمز الدال على البديل الصحيح.

* عدم ترك أي سؤال دون إجابة.

4- التجربة الاستطلاعية للاختبار:

قام الباحث بتطبيق الاختبار التحصيلي على مجموعة من تلاميذ الاول الاعدادي بلغ عددهم (30) ذلك بهدف حساب ما يلي :

4-1- حساب صدق الاختبار.

4- 2- حساب ثبات الاختبار.

4-3- حساب معامل السهولة والصعوبة ومعامل التمييز لمفردات الاختبار.

4-4- تحديد زمن الاختبار.

وفيما يلى توضيح لهذه الإحراءات:

4- 1- صدق الاختبار:

تم حساب صدق الاختبار بطريقتين هما:

الطريقة الأولي: تم حساب الصدق الظاهري للاختبار وذلك عن طريق عرض الاختبار التحصيلى على مجموعة من الخبراء في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي عددهم (15) لاستطلاع رأيهم فيما يلي:

- دقة الصياغة اللغوية.
- مدي ملائمة الاختبار لأهداف لبرنامج.
- إضافة أو حذف أي مفردات مناسبة للبرنامج.

وبعد تحليل أراء السادة المحكمين، قام البحث بعمل التعديلات المطلوبة حيث اشتملت علي إعادة بعض الصياغات وحذف بعض الأسئلة، كما تم تغيير بعض البدائل بالنسبة لسؤالين من الأسئلة الموضوعية، وتعديل سؤال من أسئلة الصواب والخطأ.

الطريقة الثانية: حيث تم حساب صدق الاختبار باستخدام برنامج (SPSS Ver,22) وذلك عن طريق : حساب معامل الارتباط بين درجة المفردة والدرجة الكلية للاختبار فى حالة حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للاختبار كما بجدول (2)

جدول (2)

حساب معامل الارتباط بين درجة المفردة والدرجة الكلية للاختبار فى حالة حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية الاختبار

رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0,550	0,05	27	0.607	0,05	53	0.549	0,05
2	0,545	0,05	28	0,599	0,05	54	0,588	0,05
3	0,612	0,05	29	0,580	0,05	55	0,585	0,05
4	0,499	0,05	30	0,499	0,05	56	0,611	0,05
5	0,552	0,05	31	0,510	0,05	57	0,601	0,05
6	0,599	0,05	32	0,549	0,05	58	0,602	0,05
7	0,602	0,05	33	0,555	0,05	59	0,588	0,05

0,05	0,595	60	0,05	0,535	34	0,05	0,624	8
0,05	0,592	61	0,05	0,632	35	0,05	0,554	9
0,05	0,607	62	0,05	0,602	36	0,05	0,563	10
0,05	0,604	63	0,05	0,599	37	0,05	0,525	11
0,05	0,598	64	0,05	0,566	38	0,05	0,474	12
0,05	0.499	65	0,05	0.499	39	0,05	0,523	13
0,05	0,558	66	0,05	0,620	40	0,05	0,602	14
0,05	0,610	67	0,05	0,601	41	0,05	0,579	15
0,05	0,584	68	0,05	0,610	42	0,05	0,530	16
0,05	0,560	69	0,05	0,599	43	0,05	0,575	17
0,05	0,589	70	0,05	0,584	44	0,05	0,499	18
0,05	0,586	71	0,05	0,591	45	0,05	0,556	19
0,05	0,599	72	0,05	0,590	46	0,05	0,558	20
0,05	0,555	73	0,05	0,588	47	0,05	0,566	21
0,05	0,609	74	0,05	0,609	48	0,05	0,502	22
0,05	0,577	75	0,05	0,577	49	0,05	0,559	23
0,05	0,558	76	0,05	0,558	50	0,05	0,559	24
0,05	0,599	77	0,05	0,564	51	0,05	0,588	25
			0,05	0,608	52	0,05	0,608	26

يتضح من جدول (2) أن جميع معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للاختبار دالة إحصائيًا عند مستوى(0,05) مما يدل على الاتساق الداخلى للاختبار

4-2- ثبات الاختبار.

تم حساب ثبات الاختبار عن طريق معامل ألفا كرونباخ لمفردات الاختبار ككل مع حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للاختبار . ببرنامج (SPSS Ver,22) كما بجدول(3).

جدول (3)

معاملات ألفا كرونباخ لمفردات الاختبار بالدرجة الكلية للاختبار مع حذف درجة المفردة غير الثابتة من الدرجة الكلية الاختبار (ن=30)

رقم المفردة	معامل الفا **كرونباخ**	رقم المفردة	معامل الفا **كرونباخ**	رقم المفردة	معامل الفا **كرونباخ**	رقم المفردة	معامل الفا **كرونباخ**
1	0,802	20	0,816	39	0,799	58	0,821
2	0,791	21	0,822	40	0,801	59	0,807
3	0,785	22	0,800	41	0,815	60	0,818
4	0,820	23	0,811	42	0,817	61	0,809
5	0,821	24	0,801	43	0,822	62	0,814
6	0,811	25	0,808	44	0,819	63	0,815
7	0,801	26	0,814	45	0,811	64	0,806
8	0,812	27	0,819	46	0,817	65	0,820
9	0,789	28	0,799	47	0,799	66	0,820
10	0,806	29	0,798	48	0,808	67	0,812
11	0,814	30	0,807	49	0,807	68	0,807
12	0,803	31	0,813	50	0,814	69	0,817
13	0,802	32	0,817	51	0,814	70	0,820
14	0,811	33	0,8117	52	0,799	71	0,823
15	0,798	34	0,799	53	0,805	72	0,809
16	0,801	35	0,819	54	0,811	73	0,817
17	0,821	36	0,820	55	0,819	74	0,809
18	0,812	37	0,805	56	0,818	75	0,824
19	0,800	38	0,821	57	0,821	76	0,808
						77	0,806
معامل ثبات الاختبار ككل قبل حذف درجه المفردة غير الثابته بطريقه الفا							
0,828							

يتضح من جدول (3) أن معامل ألفا كرونباخ لجميع المفردات أقل من أو يساوى معامل ألفا كرونباخ للاختبار ككل ، مما يشير إلى ثبات هذه المفردات .

4-3- حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز للمفردات: تم حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار، وذلك بهدف حذف الأسئلة السهلة جداً والصعبة جداً أو إعادة صياغتها، وقد اتضح أن جميع مفردات الاختبار تتمتع بمستوى صعوبة مناسب ومعامل تميز مناسب.

4-4- حساب زمن الاختبار : وتم حساب الزمن اللازم للإجابة على مفردات المقياس من خلال:

الزمن = متوسط الزمن للارباع الأول + متوسط الزمن للارباع الأخير /2 (**فؤاد البهى،467،2006**)

الزمن = 52+ 48 /2 = 50 دقيقة .

5- الصورة النهائية للاختبار التحصيلي:

بعد الإنتهاء من إعداد الاختبار التحصيلي والتحقق من صدقه وثباته ومعامل سهولة وتمييز مفرداته، أصبح الاختبار التحصيلي مكونًا من (77) مفردة مقسمة إلى (50) مفردة من نمط . أسئلة الصواب والخطأ،(27) مفردة من نمط الاختيار من متعدد، وزمن الاختبار(55) دقيقة، والدرجة الكلية (77) درجة. وبذلك أخذ الاختبار صورته النهائية.

2- بطاقة الملاحظة.

قام الباحث بإعداد بطاقة ملاحظة لقياس مدى تمكن تلاميذ الصف الاول الاعدادي من بعض مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية، وتعتمد الملاحظة المنظمة على التحديد المسبق للأفعال الذي يتطلب ملاحظتها وقياسها، وقد اتبع الباحث الخطوات التالية في إعداد البطاقة :

2-1- تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة

2-2- وضع الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة.

2-3- وضع نظام تقدير درجات الطلاب.

2-4- صدق بطاقة الملاحظة.

2-5- ثبات بطاقة الملاحظة مهارات الكتابة الصحفية الإلكترونية

2-6- حساب زمن البطاقة

2-7- وضع الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة

وفيما يلي توضيح لتلك الخطوات:

2-1- الهدف من بطاقة الملاحظة.

استهدفت بطاقة الملاحظة قياس مستوى أداء تلاميذ الصف الاول الاعدادي لبعض مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية.

2-2- الصورة الأولية للبطاقة:

تم تحديد المهارات التي تتضمنتها البطاقة وفقاً لقائمة مهارات الكتابة الصحفية الالكترونية ، تم صياغة تلك المهارات في صورة عبارات سلوكية يمكن ملاحظتها ملاحظة مباشرة وقد روعي في صياغتها ما يلي:

- أن تحتوى كل عبارة علي فعل سلوكى أدائى واحد في زمن المضارع.
- تجنب التداخل بين العناصر بعضها البعض.
- أن تحتوى العبارات على مصطلحات علمية وفنية واضحة ومفهومة.

وعليه فقد تكونت بطاقة الملاحظة من (7) مهاراتٍ رئيسة، و(66) مهارةً فرعيةً، و(164) خطوةً أدائية.

2-3- نظام تقدير الدرجات:

إتبع الباحث في تقدير الدرجات النظام التالي:

إحتوت البطاقة على ثلاثة مستويات للأداء هى: (جيد، متوسط، لم يؤدى)، وقد تم توزيع درجات التقييم لمستويات الأداء بحيث يعطى لمستوى الأداء الجيد (درجتان)، والمستوى المتوسط(درجة واحدة)، ومستوى لم يؤدى (صفر).

2-4- صدق بطاقة الملاحظة:

- حيث تم حساب صدق البطاقة باستخدام برنامج (SPSS Ver,22) وذلك عن طريق **حساب معامل الارتباط بين درجة المفردة والدرجة الكلية للبطاقة فى حالة حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للبطاقة ويوضح الجدول (4) ذلك**

جدول (4)

حساب معامل الارتباط بين درجة المفردة والدرجة الكلية للبطاقة في حالة حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للبطاقة

رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم المفردة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0,602	0,05	23	0.467	0,05	45	0.441	0,05
2	0,521	0,05	24	0,523	0,05	46	0,512	0,05
3	0,601	0,05	25	0,520	0,05	47	0,535	0,05
4	0,425	0,05	26	0,465	0,05	48	0,454	0,05
5	0,520	0,05	27	0,410	0,05	49	0,419	0,05
6	0,547	0,05	28	0,444	0,05	50	0,455	0,05
7	0,621	0,05	29	0,453	0,05	51	0,478	0,05
8	0,612	0,05	30	0,521	0,05	52	0,561	0,05
9	0,445	0,05	31	0,532	0,05	53	0,525	0,05
10	0,439	0,05	32	0,494	0,05	54	0,478	0,05
11	0,544	0,05	33	0,585	0,05	55	0,549	0,05
12	0,434	0,05	34	0,584	0,05	56	0,575	0,05
13	0,423	0,05	35	0.467	0,05	57	0.469	0,05
14	0,444	0,05	36	0,440	0,05	58	0,555	0,05
15	0,476	0,05	37	0,478	0,05	59	0,510	0,05
16	0,510	0,05	38	0,563	0,05	60	0,452	0,05
17	0,585	0,05	39	0,555	0,05	61	0,430	0,05
18	0,410	0,05	40	0,484	0,05	62	0,449	0,05
19	0,555	0,05	41	0,495	0,05	63	0,484	0,05
20	0,459	0,05	42	0,550	0,05	64	0,544	0,05
21	0,586	0,05	43	0,545	0,05	65	0,552	0,05
22	0,489	0,05	44	0,494	0,05	66	0,499	0,05

يتضح من جدول (4) أن جميع معاملات الارتباط بين درجة المفردة والدرجة الكلية للبطاقة دالة إحصائيًا عند مستوى(0,05) مما يدل على صدق البطاقة .

2-5- حساب ثبات البطاقة :

وقد تم حساب ثبات مهار ات البطاقة عن طريق:حساب معامل ألفا كرونباخ لمفردات البطاقة ككل مع حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للبطاقة . ببرنامج (SPSS) Ver,22 كما بجدول(5).

جدول (5)

املات ألفا كرونباخ لمهارات بطاقة مهارات القصة القصيرة الإلكترونية بالدرجة الكلية للبطاقة مع حذف درجة المفردة غير الثابتة من الدرجة الكلية للبطاقة (ن=30)

رقم المفردة	معامل ألفا كرونباخ	رقم المفردة	معامل ألفا كرونباخ	رقم المفردة	معامل ألفا كرونباخ
1	0,814	23	0,834	45	0,849
2	0,806	24	0,852	46	0,847
3	0,824	25	0,844	47	0,839
4	0,841	26	0,854	48	0,848
5	0,833	27	0,811	49	0,857
6	0,816	28	0,842	50	**0,837**
7	0,822	29	0,824	51	**0,857**
8	0,813	30	0,833	52	0,849
9	0,825	31	0,825	53	**0,839**
10	0,833	32	0,838	54	**0,817**
11	0,835	33	0,845	55	**0,828**
12	0,848	34	0,849	56	**0,839**
13	0,811	35	0,836	57	**0,837**
14	0,825	36	0,852	58	**0,854**
15	0,834	37	0,837	59	**0,852**
16	0,813	38	0,845	60	**0,847**
17	0,845	39	0,856	61	**0,811**
18	0,852	40	0,857	62	**0,847**
19	0,853	41	0,839	63	**0,837**
20	0,847	42	0,828	64	**0,842**
21	0,841	43	**0,839**	65	**0,851**
22	0,833	44	**0,857**	66	**0,854**
معامل ثبات البطاقه ككل قبل حذف درجه المفردة غير الثابته بطريقه الفا					
0,857					

يتضح من جدول (5) أن : معامل ألفا لجميع المفردات أقل من أو يساوى معامل ألفا للبطاقة ككل ، مما يشير إلى ثبات هذه المفردات.

2-6- حساب زمن البطاقة :

وتم حساب الزمن اللازم للإجابة على مفردات المقياس من خلال:

الزمن = متوسط الزمن للارباع الأول + متوسط الزمن للارباع الأخير /2

الزمن = 66+ 64 /2 = 65 دقيقة .

وقد تم إضافة (5) دقائق لقراءة التعليمات فأصبح زمن المقياس (70) دقيقة .

2-7- الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:

بعد الإنتهاء من خطوات إعداد بطاقة الملاحظة والتحقق من ثبات وصدق البطاقة، أصبحت البطاقة مكونة من (7) مهاراتٍ رئيسة، و(66) مهارة فرعية، و(164) خطوةً أدائية مهارية، والدرجة الكلية للبطاقة(328)، وبذلك أصبحت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية .

عرض نتائج البحث:

وفيما يلي عرضاً تفصيلياً لمعالجة نتائج البحث إحصائياً:

بعد الإنتهاء من تجربة البحث والتطبيق القبلي والبعدى لأدوات البحث(الاختبار التحصيلي والذي يقيس التحصيل المرتبط بالجانب المعرفي لمهارات الكتابة الصحفية الالكترونية، وبطاقة الملاحظة التي تقيس الأداء لتلك المهارات علي تلاميذ الصف الاول الأعدادي ، تم التصحيح ورصد الدرجات تمهيداً لعرض نتائج البحث التي تتمثل فيما يلى:

1- النتائج المتعلقة بتحديد فعالية بيئة التعلم القائمة علي المحاكاة الرقمية فى تحصيل الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية.

للإجابة على السؤال الثالث والذى نصه "ما فاعلية بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية فى تنمية الجوانب المعرفية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية؟

وللتحقق من صحة الفرض الاول الذى ينص على أنه:" **لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي للأختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية "..**
استخدم الباحث اختبار "ت " للمجموعات غير المرتبطة لتحديد الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية ".، وذلك بإستخدام برنامج (SPSS .Ver ,22) ، ويوضح ذلك جدول(6)

جدول (6)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية، وقيم (إيتا2)،(d)، ومقدار حجم تأثير المعالجة التجريبية على التحصيل المعرفى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدى تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى..

البيان / الاختبار	المجموعة الضابطة ن= 15		المجموعة التجريبية ن= 15		قيمة ت	مستوى الدلالة	قيمة التباين الكلى ايتا2	قيمة حجم التأثيرd	المستوى الإحصائي
	م1	ع1	م2	ع2					
الاختبار ككل	42,666	3,415	69,133	2,199	25,231	0,05	0,957	9,435	كبير جدا

يتضح من جدول (6) مايلى :

1- متوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية ككل أقل من متوسط درجات المجموعة التجريبية فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية

2- وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (0,05) بين متوسطات درجات تلاميذالمجموعتين الضابطة و التجريبية فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى فى الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية

وبذلك يكون قد تم الاجابة على السؤال الثالث من أسئلة البحث وهو: ما فاعلية بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية فى تنمية الجوانب المعرفية لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية؟

2- النتائج المتعلقة بتحديد فعالية بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية فى تنمية الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية .

وللتحقق من صحة الفرض الثانى الذى ينص على أنه:" **لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة)في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية ".**

استخدم الباحث اختبار "ت " للمجموعات غير المرتبطة لتحديد الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية ، وذلك بإستخدام برنامج (SPSS .Ver ,22) ، ويوضح ذلك جدول (7)

جدول (7)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية، وقيم (إيتا2)،(d)، ومقدار حجم تأثير المعالجة التجريبية على تنمية بطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية وفى كل مهارة كلاً على حدة لدى تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى.

البيان / البطاقة	المجموعة الضابطة ن= 15		المجموعة التجريبية ن= 15		قيمة ت	مستوى الدلالة	قيمة التباين الكلى ايتا2	قيمة حجم التأثيرd	المستوى الإحصائي
	م1	ع1	م2	ع2					
البطاقة ككل	180,533	12,217	295	5,437	33,151	0,05	0,975	12,471	كبير جدا

يتضح من جدول (7) مايلى :

1- متوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات الكتابة الصحافية الإلكترونية ككل وفى كل مهارة من مهاراتها أقل من متوسط درجات المجموعة التجريبية فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية .

2- وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (0,05) بين متوسطات درجات تلاميذالمجموعتين الضابطة و التجريبية فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الإلكترونية ككل لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية .

مناقشة النتائج وتفسيرها.

تم تفسير نتائج البحث فى ضوء المعالجة الاحصائية لفروض البحث لاختبار صحتها، والنتائج التيى توصل إليها، وفى ضوء الدراسات السابقة والبحوث التى تناولت متغيرات البحث المستقلة والتابعة، وذلك كما يلي:

1- النتائج المتعلقة بتحديد فعالية بيئة التعلم القائمة علي المحاكاة الرقمية فى تحصيل الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية.

أ- ما قدمته بيئة التعلم القائمة على المحاكاة الرقمية من تبسيط المادة العلمية وتنظيمها فى تتابع واستمرارية بشكل متسلسل ومتكامل وبخطوات محددة وموجهه ، مما زاد من فرصة استيعاب المفاهيم المرتبطة بمهارات القصة القصيرة الإلكترونية.

ب- أتاحة بيئة التعلم فرصة للتعلم الذاتى وفقاً لقدرات واستعدادات كل تلميذ، ويمكن لكل تلميذ دراسة المحتوى الإلكترونى أكثر من مرة حسب سرعة التلميذ الذاتية لأنه يراعى الفروق الفردية بين التلاميذ.

ت- تفاعل التلاميذ مع بيئة التعلم من خلال الأنشطة التعليمية التى تحتويها بيئة التعلم ، وعلى المتعلم القيام بتطبيق تلك الأنشطة بمحتوى الموديولات فى الوقت المحدد.

ث- تعرض التلاميذ للاختبارات فى بيئة التعلم سواء الاختبار القبلى أو الاختبار البعدى لكل موديول ومعرفة الشرط المطلوب لكى يدرس التلميذ الموديول وهو حصول التلميذ على نسبة 85% أو أكثر فى الاختبار القبلى للموديول لا يدرس هذا الموديول، ولكن إذا حصل على أقل من 85% يقوم بدراسة الموديول، هذا الشرط يتم تطبيقه فى الاختبار القبلى أو البعدى كى يدرس الموديول، ومن هذا الشرط يعرف التلميذ مستواه ، وهذا يشجعه على دراسة الموديول أكثر من مرة حتى يحسن من مستواه ليصل إلى نسبة 85%.

من خلال ما سبق تتفق هذ النتائج مع ما توصلت إليه بعض الدراسات السابقة مثل:

رانيا عبد الغنى الدسوقي الغريب (2014)،دعاء محمد الحبشي (2014)،بسنت عبد المحسن عبد اللطيف العقباوى (2015)، السيد محمود خالد انور العوامي (2016)

2- النتائج المتعلقة بتحديد فعالية بيئة تعلم قائمة علي المحاكاة الرقمية فى تنمية الجانب الأدائى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية .

أ- ترتبط هذه النتيجة بالنتيجة السابقة من حيث فعالية بيئة التعلم القائمة علي المحاكاة الرقمية فى تحسين التحصيل الجانب المعرفى لمهارات القصة القصيرة الالكترونية، وهذا يؤدى إلى تحسين معدل الأداء العملى للمهارات عند التلاميذ.

ب- أسلوب الشرح والاستعانة بالمحاكاة الرقمية سواء النص أو الفيديو أو الصور أدى إلى سهولة تنفيذ المهارات بسهولة ويسر جعلهم يصلوا إلى شرط الإتقان وهو 85% .

ت- ساعدت بيئة التعلم التلاميذ على أداء المهارات ذاتياً والتدريب عليها بشكل متكرر هذا أدى إلى اكتساب الثقة فى أنفسهم وفى أدائهم العملى، وقد ساعد فى رفع مستوى الأداء فى التطبيق البعدى للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة لبطاقة الملاحظة ، وبالتالى أدى إلى تعلمهم هذه المهارات .

ث- إن تنظيم الأنشطة داخل بيئة التعلم بتسلسل منطقى بحيث يطلب من التلميذ القيام بالأداءات الخاصة بالمهارة يساعد فى إتقان تلك المهارة

من خلال ما سبق تتفق هذ النتائج مع ما توصلت إليه بعض الدراسات السابقة مثل:

احمد عبد العزيز (2013) ، إيناس فاروق العشري (2021) ، دينا محمد طلعت عبدالعظيم (2016) ، رضا مسعد السعيد (2018)

توصيات البحث:

فى ضوء ما أسفرت عنه نتائج فى هذا البحث يمكن استخلاص التوصيات التالية:

1- من واقع ثبوت فاعلية بيئة المحاكاة القائمه علي المحاكاة الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي والأداء العملي المرتبط بمهارات القصة القصيرة الالكترونية ، فيوصي بالاستفادة من المحاكاة الرقمية في تعليم المرحلة الاعدادية ، وتدريب التلاميذ واخصائين الصحافة بالادارات التعليمية علي تحصيل الجوانب المعرفية المتنوعة وتدريبهم علي

جميع المهارات العملية والادائية ، المرتبطة بمجال عملهم وتنمية الوعي التكنولوجي لديهم .

2- استخدام بيئة المحاكاة القائمه علي المحاكاة الرقمية التي تم تصميمها في البحث الحالي في تنمية التفكير للتلاميذ في جميع مراحل التعليم .

3- نشر الوعي بأهمية توظيف المحاكاة الرقمية في التعليم لزيادة التحصيل وتنمية المهارات والوعي التكنولوجي لديهم .

4- الأهتمام بتأهيل التلاميذ في المرحلة الاعدادية بالمقرارات التكنولوجية والتدريب علي الوسائل التكنولوجية المختلفة خاصة تكنولوجيا المعلومات .

5- الاهتمام بالتلاميذ وتشجيعهم على عمل مجلات إلكترونية تتناول موضوعات أخرى فى دائرة اهتمامهم

6- تدريب التلاميذ فى صفوف أخرى على مهارات الكتابة الصحفية الإلكترونية.

رابعاً: مقترحات البحث:

من خلال ما أظهرته نتائج البحث واستكمالاً لجوانب البحث يمكن إجراء مزيد من البحوث والدراسات منها ما يلي:

1- استخدام بيئات مختلفة للقصة القصيرة الإلكترونية.
2- إجراء دراسات وبحوث مماثلة لسنوات دراسية مختلفة.
3- اجراء دراسات وبحوث حول تدريب اخصائى الإعلام التربوى على استخدام بيئات التعلم القائمة على المحاكاة الرقمية فى تنمية متغيرات أخرى.
4- إجراء دراسات وبحوث حول تدريب اخصائى الإعلام التربوى على القصة القصيرة الإلكترونية.
5- بحث أثر استخدام المحاكاة الرقمية علي التحصيل الدراسي للتلاميذ بطيىء التعلم وكذا التلاميذ الفائقين .
6- دراسة فاعلية توظيف بيئات التعلم القائمة على المحاكاة الرقمية في تنمية مهارات التعلمم الذاتي لتلاميذ المرحلة الاعدادية .

7- بحث فاعلية استخدام أنواع المحاكاة الرقمية في اكتساب التلاميذ لقدرات التفكير الأبتكاري ومهارات، وحل المشكلات ، والتفكير الناقد ، وأنماط التفكير العليا ، والمهارات فوق المعرفية .

8- إجراء دراسات وبحوث حول تدريب التلاميذ فى مراحل عمرية مختلفة على استخدام بيئات التعلم القائمة علي المحاكاة الرقمية فى تنمية متغيرات أخرى

المراجع العربية :

1. معالي سعد أحمد ، (2019) ، فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات التحرير والإخراج الصحفي لتلاميذ الصف الأول الإعدادي مجلة بحوث التربية النوعية : DOI 10.21608/mbse.2019.135606
2. عيسى محمود الحسن ، (2013)، الصحافة المدرسية المنبر الإعلامي التربوي، القاهرة، دار زهران للنشر.
3. محمود خليل، (2018)، الصحافة الإلكترونية، القاهرة: دار العربي للنشر والتوزيع، د. ن.
4. رانيا عبد الغنى الدسوقي الغريب، (2014)، تصميم مجلة إلكترونية لتنمية الوعي السياسي لطفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، قسم العلوم الأساسية.
5. هشام قابل شمس الدين ، (2017) ، فعالية صحيفة إلكترونية مقترحة في تنمية بعض مهارات الكتابة والتحرير الصحفي لدي طلاب المرحلة الثانوية ، رسالة دكتوراه ، كلية تربية نوعية ، جامعة المنصورة .
6. أروى عقلة الهزيمة، (2015)، "أثر استراتيجية دوائر الأدب في مهارة التحدث ومهارة كتابة القصة القصيرة لدى طالبات الصف الأول الثانوي في مديرية تربية أربد الأولى"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليرموك.
7. هايدي بكر حسيف العايدي ، (2016) ، "برنامج قائم على المحاكاة الكمبيوترية لتنمية المفاهيم التاريخية لدي طفل الروضة" ، مجلة الطفولة والتنمية ، 7(27) ، 163-157
8. سامية جابر السلمي ، (2015) ، "فاعلية المحاكاة الإلكترونية لواجهة المستخدم الرسومية لتنمية مهارات إدارة قواعد البيانات لدى طالبات الصفكِ الثاني الثانوي بجدة ، المؤتمر الدولي الرابع لمتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد الذي عقد في الفترة من 1 إلى 5 مارس 2105 ، رتز كارلتوف ،الرياض ، الممكة العربية السعودية .
9. سامي عبدالحميد محمد، ، منصور بن زيد الخثلان ، (2015) "فعاليةالمحاكاة الحاسوبية في علاج بعض المشكلات التعليمية لطلاب المرحلة المتوسطة بمحافظة الخرج" ، مجلة التربية جامعة الأزهر ، (163) 1 ، 116-121

10. محمد إبراهيم الدسوقي ،(2018) ،استخدام بيئة تعليمية قائمة على المحاكاة لقياس فاعليتها في تنمية التحصيل المعرفي لمادة الصحافة لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي ، رسالة ماجستير ، جامعة القاهرة.
11. سامية عمر المعبود ، (2016)، " أثر المحاكاة بالحاسوب على التحصيل الآني والمؤجل لطلبة الصف الحادي عشر العلمي واتجاهاتهم نحو وحدة الميكانيكا ومعلمها "، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية بنابلس، فلسطين.
12. احمد عبد العزيز (2013). تصميم بيئة تعلم الكترونية قائمة على المحاكاة الحاسوبية وأثره في تنمية بعض مهارات الاعمال المكتبية وتحسين مهارات عمق التعليم لدى طلاب المدارس الثانوية التجارية، المجلة الاردنية للعلوم التربوية، مجلد (9)، العدد (3).
13. عبير محمد المسعودي ، (2014)، فاعلية المحاكاة الحاسوبية وفق الاستقصاء في تنمية الاستيعاب المفاهيم في الفيزياء لدى طالبات المرحلة الثانوية "، رسالة ماجستير، منشورة بمركز التميز البحثي في تطوير تعليم العلوم والرياضيات
14. نشوى فاروق سيد ، (2017) ، "موقع إلكتروني قائم على المحاكاة في تنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعميمية لطالبات كليات رياض الأطفال" ، مجلة جامعة الفيوم لعلوم التربوية والنفسية ، (3) 6 ، 22 - 66 .
15. منة الله مختار عبد التواب أحمد ،(2018) ،"فاعلية استخدام بيئة تعليمية قائمة على المحاكاة فى تنمية نواتج تعلم مادة الصحافة لدى تلاميذ الصف الاول الابتدائي ،رسالة ماجستير غير منشورة ،(جامعة عين شمس ،كلية التربية النوعية ،قسم تكنولوجيا التعليم .
16. هبة احمد ابو المكارم ، (2020) ، فعالية برنامج قائم علي المحاكاة الرقمية في تنمية مهارات تصميم وانتاج قواعد البيانات والوعي التكنولوجي لدي طلاب المرحلة الثانوية . رسالة دكتوراه. كلية التربية - جامعة الزقازيق
17. نبيل جاد عزمي ،(2015)، بيئات التعلم التفاعلية ، القاهرة ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع .
18. عبد الله عبد العزيز الموسى، (2018) ،استخدام الحاسب الالي في التعليم ،ط4 ، الرياض ، مكتبة العبيكان .

19.خالد انور العوامي ، (2016) ، مقرر الكتروني مقترح قائم علي نظم المحاكاة لتنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية بالمملكة العربية السعودية ، رسالة ماجستير ، كلية الدراسات العليا للتربية ، جامعة القاهرة .
20.هاني إسماعيل أبو السعود ،(2014)، برنامج تقني قائم على أسلوب المحاكاة لتنمية بعض مهارات ما وراء المعرفة في منهاج العلوم لدى طلبة الصف التاسع الأساسي بغزة ، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
21.رنا حمد الله درويش أبو زعرور، (2015)، أثر استخدام لغة فيجوال بيسك على التحصيل الآني والمؤجل لطلبة الصف السابع الأساسي ودافع إنجازهم في تعلم الرياضيات في مدينة. نابلس) رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة النجاح. نابلس. فلسطين.
22.محمد بن صالح بن محمد العجمي ،(2019) ، أثر التدريس بأسلوب القصة القصيرة في تنمية الوعي القيمي لطلبة الصف الرابع الأساسي بمحافظتي شمال الباطنة وجنوبها بسلطنة عمان- مجلة كلية التربية مج35 ،ع10.
23.احمد صالح علي، (2021) ، برنامج قائم على التعلم المدمج لتنمية مهارات كتابة القصة القصيرة في اللغة العربية لتلاميذ المدرسة الإعدادية المجلة الدولية للمناهج والتربية التكنولوجية جامعة القاهرة - كلية الدراسات العليا للتربية - الجمعية العربية للدراسات المتقدمة في المناهج العلمية .
24.دعاء محمد الحبشي، (2014)، تطوير الإعلام التربوي بمرحلة التعليم الأساسي في ضوء متطلبات ثورة الاتصالات والمعلومات، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، قسم أصول التربية .
25.بسنت عبد المحسن عبد اللطيف العقباوى،(2015)، تصميم صحيفة الكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل .
26.إيناس فاروق العشري ، (2021) ، فاعلية نموذج التعليم بالمحاكاة في تنمية مهارات حل المشكلات الرياضية الحياتية لطفل الروضة ، رسالة ماجستير ،كلية التربية ، جامعة كفر الشيخ .

27.رضا مسعد السعيد، (2018)، التعليم المدمج مدخل تكنولوجي لتنمية مهارات الاستخدام الأمن للإنترنت والوعي بأخلاقيات التكنولوجيا المعاصرة. مجلة تربويات الرياضيات 21 (3)، 6- 39 .
28.نشوى فاروق سيد ، (2017) ، "موقع إلكتروني قائم على المحاكاة في تنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعميمية لطالبات كليات رياض الأطفال" ، مجلة جامعة الفيوم لعلوم التربوية والنفسية ، (3) 6 ، 22 - 66 .
29.دينا محمد طلعت عبدالعظيم ، (2016) ، "فاعلية المحاكاة ثلاثية الأبعاد عبرالويب في تنمية مهارات صيانة أجهزة العرض لدى طلاب تكنولوجيا التعليم" ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، 6 ، 130 – 95
30.عبدالوهاب سعيد الحربي ، (2015) ،"فاعلية برنامج المحاكاة القائم علي الويب فى تنمية الأداء المهارى لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية"، مجلة القراءة والمعرفة ، 169 ، 21 - 25 .

المراجع الاجنبية

- Sandra Y. Cox. Running a student newspaper at a two- year college, Master of Arts in Professional Communication, Southern Utah University, (2013).
- HwimanChuing and Xinshu Zhao(2004). "Effects of perceived interactivity on web site preference and memory : Role of personal motivation ", Journal of computer – Mediated communication (JCMC), Vol 10, No 1, November 2004
- Rosenberg, N.F, J. (2012): "Product Design Fundamentals and Methods", John Wiely and Sons,Availablefrom:URLhttp://www.ergo.eg.com/2-pdf, U.K., P. 233.
- Perkins, K.; Adams, W.; Dubson, M.; Finkelstein, N. &Wieman, C. (2006):"Phet: Interactive Simulations for Teaching and Learning Physics", the Physics Teacher, Vol. (44), January, P.P. 18-23.