التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة) في التعلم المقلوب وأثره على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم

د. محمد عبد الرحمن السعدني

مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

مستخلص البحث:

هدف البحث الحالى إلى التحقق من أثر التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية – لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة- متوسطة) في بيئة التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي"أدمودو" في التعلم، وذلك بالتطبيق على عينة قوامها ستون طالبا من الطلاب الملتحقين بالدبلوم العام في التربية - القسم المسائي- في مركز التدريب وخدمة المجتمع بجامعة الملك سعود مقسمين إلى أربع مجموعات تجريبية تتعلم في بيئة التعلم المقلوب بالاعتماد على التصميم التجريبي ٢×٢ الذي يتضمن متغيرين مستقلين (إستراتيجية التعليم - حجم مجموعات العمل) ومتغير تابع: توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، يتم قياسه وفق جانبين: الجانب المعرفي الذي تم قياسه من خلال اختبار تحصيلي والجانب الأدائي الذي تم قياسه من خلال بطاقة ملاحظة، كلتاهما من إعداد الباحث، بالإعتماد على : المنهج الوصفي التحليلي: الذي استخدم في مرحلة الدراسة والتحليل والذي أمكن من خلاله التوصل إلي: قائمة بمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين، وقائمة بمعايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وعلى منهج تطوير المنظومات التعليمية: الذي استخدم في تصميم وتطوير التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وفق حجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وذلك بإتباع نموذج SOPC للتصميم التعليمي، والمنهج شبه التجريبي: الذي استخدم في قياس أثر المتغير المستقل للبحث على متغيراته التابعة في مرحلة التقويم، ومنهج البحث المختلط: الذي يجمع بين البحث الكمي والكيفي الذي استخدم في تحليل وتفسير النتائج.

وقد أسفرت نتائج البحث عن تواجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) تبعا لاختلاف استراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية – لعب الأدوار) ، وحجم مجموعة العمل (صغيرة- متوسطة)، في درجات التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري، حيث يتضح أن تعلم الجانب المعرفي للمهارات يتحقق في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب بشكل أفضل من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية لعب الادوار، ومجموعات متوسطة وفق

استراتيجية المشروعات الإلكترونية، وأن تعلم الجانب الأدائي للمهارات يتحقق في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب بشكل أفضل من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية، ومجموعات متوسطة وفق استراتيجية لعب الأدوار، وأوصى البحث بضرورة مطالبة الجهات التعليمية بتبني تطبيق منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في تعلم المقررات المختلفة لفئات متنوعة من المتعلمين بمراحل التعليم قبل الجامعي والجامعي، وتضمين برامج إعداد المعلم المبتدئ في مؤسسات إعداد المعلم ، وبرامج تنمية أعضاء هيئة التدريس برنامج توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم، ومطالبة شركاء المجتمع المدني من الشركات والهيئات غير الحكومية بالإسهام في توفير متطلبات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم.

المقدمة:

يندرج التعلم المقلوب ضمن أطر التعلم المدمج كونه بوتقة تدمج بين نظم التعلم التقليدية والحديثة التي تجمع بين الأصالة والمعاصرة القائمة على استخدام التكنولوجيا الرقمية في تصميم مواقف تعليمية جديدة تقوم بشكل رئيس على تفعيل استراتيجيات التعلم النشط واستراتيجيات التعلم المتمركز حول المتعلم من خلال الجمع بين مميزات التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني، فهو مفهوم حديث للتعليم يقوم على عكس عملية التعليم والتدريس من خلال الجمع بين خصائص التعلم المبتكر والهجين القائم على توفير المعلمين لمصادر تعلم متعددة تتسم بالمرنة والفعالية والتعاونية عبر بيئة الانترنت واتاحتها للطلاب قبل حضورهم للصف الدراسي لممارسة انشطة التعلم "(Tiejun,2017,p.119) (*)

حيث يعتمد التعلم المقلوب عند تطبيقه في الصف الدراسي على عكس عملية التعلم، كونه أحد الأساليب او الطرق التكنولوجية الحديثة، التي تهتم بتلبية الاحتياجات التعليمية للمتعلمين، بإعتباره مدخل تربوي يفعل إيجابية المتعلم داخل الصف وخارجه حيث يمارس المتعلم داخل الصف الدراسي ويطبق ما قام بفهمه واستيعابه من محتوى تعليمي خارج الصف في منزله، حيث يتم عكس نموذج التعلم Reversed Model لذا أصبح يعرف بالتعلم المقلوب (Raja, 2013) ، الأمر الذي يتيح تحول المتعلمين من كونهم محصلة للتدريس إلي كونهم مركزًا للتعلم، حيث يكون الطالب بنيته المعرفية من خلال الفرص التعليمية التي توفرها له البيئة التعليمية الجديدة للتدريب، والتقويم بشكل ذى معنى من خلال استعراضه للمحتوى الدراسي بشكل ذاتي خارج الصف عبر الخيارات التي يتيحها له المعلم.

ونظرًا لأن التعلم المقلوب أحد بيئات التعلم المدمج، فهو يتكون من مكونين رئيسيين هما: أولًا: المكون الإلكتروني وفيه يشاهد المتعلم فيديو او أي مواد تعليمية آخرى سواء كانت إلكترونيات عبر الخط أو خارجه قبل الحضور الي الصف التقليدي، والثاني: المكون التقليدي، وفيه تحدث نقاشات وتدريبات داخل الصف التقليدي وجها لوجه حول ما تم دراسته، وتعلمه خارج الصف.

وعلى ذلك يتميز التعلم المقلوب بالعديد من المميزات يتفق كلا من: (متولي،وسليمان،٢٠١٥) مع (Bergmann & Sams,2014; Jowati ,2015; Mazur;Brown & Jacobsen, 2015; Talley& Scherer,2013) على أن أهمها: التوافق مع متطلبات العصر الرقمي ومعطياته، واحتياجات المتعلم الرقمي - إثراء دافعية المتعلم في إطار من التعلم التعاوني - المرونة - الفاعلية - الإدارة الجيدة لوقت التعلم داخل الصف الدراسي، وخارجه - مساعدة المتعلمين المتعثرين دراسيا - التفاعل الإيجابي بين المعلم والمتعلم - التركيز على مستويات التعلم العليا - مساعدة المتعلمين من كافة المستويات على التفوق، وبخاصة ذوي الاحتاجات

(*) - استخدم الباحثان في التوثيق وكتابة المراجع الإصدار السادس من نظام APA Style في كتابة المراجع الأجنبية ، أما الاسماء العربية فتذكر كما هي معروفة في البيئة العربية .

الخاصة ـ المساعدة في الإدارة الصفية، التغلب على مشكلات نقص أعداد المعلمين المؤهلين وضعف كفاءة البعض – الشفافية –إثراء معلومات المتعلمين وحفز دافعيتهم للتعلم.

وقد أجريت عدة بحوث ودراسات حول فاعلية استخدام التعلم المقلوب في التعليم منها الدراسات العربية التي اجريت من قبل:(إلهام الشلبي، ٢٠١٧؛ إبراهيم خليل،١٤٣٦؛ أكرم فتحي،٢٠١٥؛ آية قشطة،٢٠١٦؛ حنان الزين،٢٠١٥؛ ريم المعيذر، وأمل القحطاني، ٢٠١٥؛ منيرة ابوجلبة،٢٠١٦)، والدراسات الأجنبية التي اجريت من قبل: (Afrilyasanti; Cahyono & Astuti,2017; Çakıroğlu & Öztürk,2017; Ekmekci, 2017 ; Enfield,2013; Findlay-Thompson & Mombourquette,2013; Gökçe,2017; Marlowe,2012; Szparagowski,2014; Tiejun,2018; Zengin,2017; Zhang, Du,Yuan & Zhang,2016)، والتي أثبتت جميعها فاعلية التعلم المقلوب في تنمية مهارات متنوعة في مجالات متنوعة.

حيث يستخدم التعلم المقلوب في كافة المجالات، وكل المستويات، ويستخدمه الباحث في البحث الحالي بإعتباره بيئة تعليمية تحتضن عمليات التعليم التي تتم بهدف إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، وهو ما يتطلب استخدام استراتيجيات معينة تناسب طبيعة المهمات التعليمية، وذلك إنطلاقًا من الارتباط الوثيق بين استراتيجية التعلم المقلوب والنظرية البنائية التي تقوم فلسفيًا على أن المتعلم يبني معلوماته داخليا متأثرًا بالبيئة المحيطة به والمجتمع واللغة، وأن لكل متعلم طريقة وخصوصية في التعلم،وفقا لتأكيدات الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة العربية التي أجريت من قبل: (هالة الأمير، ٢٠١٦؛ فهد أبانمي، ٢٠١٦) ، والاجنبية التي أجريت من قبل (Al rababah & Rababah,2017; Ayçiçek & Yelken, ,2018; Erodgan & Akbaba,2018) ، وبالتالي هناك ضرورة لاستمرار البحث عن متغيرات تعليمية جديدة تتلائم مع طبيعة التعلم المقلوب، وتراعي حاجات المتعلمين المختلفة بما يضمن تحقيق أداء تعليمي أفضل يمكن المتعلم من بناء معرفته بنفسه أو بالتعاون مع أقرانه وفق استراتيجيات تربوية تتوافق مع التعلم المقلوب، وتزيد من فاعلية تطبيقه، ومن هذه الاستراتيجيات المناسبة لطبيعة التعلم المقلوب استراتجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار.

فإستراتيجية المشروعات الإلكترونية أحد نتاجات تقدم استخدام تقنيات الويب في العملية التعليمية؛ التي توظف استراتيجيات التعلم المتمركز حول المتعلم، واستراتيجيات التعلم التعاوني والتعلم من خلال الأقران بشكل إلكتروني، الأمر الذي يسمح للمتعلمين بالممارسة الفعلية لعمليات التعاون والتفاعل والمشاركة والمسئولية، ويقودهم للوصول لعمليات التفكير الناقد وإكتساب مهارات حل المشكلات مما يسهم بشكل فعال في إكساب وتنمية وتطوير مهارات عديدة لديهم من أهمها : مهارات العمل التعاوني، ومهارات التعلم والاتصال، ومهارات التفكير بأنماطه المتنوعة، في إطار من التعاون الإلكتروني بين المعلمين والمتعلمين، وهو ما أثبتته نتائج دراسات عديدة منها الدراسات العربية التي أجريت من قبل:(أمل عمر،٢٠١٣؛ عادل النحال، ٢٠١٦؛ مجدي عقل، ٢٠١٤؛ منال مبارز،٢٠١٤؛ نبيل السيد، ٢٠١٣؛ هيفا الصيعري، ٢٠١٠)، والدراسات الأجنبية التي أجراها كل من: (Eliana, Senam,Wilujeng & Jumadi,2016; Hou. et al,2016; Keser, Karahoca,2010; Papanikolaou & Boubouka,2011)

أما استراتيجية لعب الأدوار فهي أحد الاستراتيجيات الفعالة التي توفر للمتعلم نظام محاكاة، يقوم فيه المتعلمين بإداء الأدوار المختلفة للأفراد أو الجماعات التي تجسد موقف حياتي حقيقي يعبر عن الطريقة التي يتم من خلالها التعرف على القضايا المرتبطة بالمواقف الإجتماعية المعقدة، مشكلة اسلوب واسع الاستخدام في التعليم لاكتساب المهارات المعرفية في إطار من العمل الأدائي، كونها أحد الاستراتيجيات التعليمية ذات الاسهام الكبير في تطوير شخصية المتعلم لانها تساعده على البحث عن المعلومات والحقائق والمعارف التي تتعلق بشخصيات الدور الذي يلعبه، وتمكنه من إبتكار أنماط جديدة من خلال التعبيرات والكلمات، مما يسهم في غرس الميول القرائية لدى

المتعلم، وإكسابه عديد من الخبرات الحياتية، وقد أثبتت عديد من الدراسات السابقة فاعليتها في التعليم منها الدراسات العربية مثل دراسات:(زيد الشمري، ١٤٢٩؛ فدوي برقان،٢٠٠٩؛ مايسة حلس،٢٠١٠) ، والدراسات الأجنبية التي أجراهاكل من: (Afdilla,2015; Alabasi,2016; Bhattacharjee,2014; Halim,2016; Islam,Islam,2012; Suryani,2015)

ولكن يلاحظ من العرض السابق أن :

- معظم البحوث والدراسات التي أجريت في مجال التعلم المقلوب قد إقتصرت على قياس فاعليته، حيث اثبتت الدراسات والبحوث فاعليته في كل المجالات، وكل المستويات، كما سبق ال ذكر، وهذا يتطلب إجراء مزيد من البحوث والدراسات لتحسين التعلم المقلوب، وزيادة فاعليته، وذلك من خلال دراسة متغيراته، ومن هذه المتغيرات استراتيجيات التعليم في التعلم المقلوب، وخاصة استراتيجيتي المشروعات الإلكترونية، ولعب الأدوار.
- كما يلاحظ أن البحوث التي أجريت حول هاتين الإستراتيجيتين (المشروعات الإلكترونية، لعب الأدوار) قد إجريت في التعلم الإلكتروني وليس في مجال التعلم المقلوب، وقد أثبتت البحوث والدراسات فاعليتهما كما سبق الذكر، ويظل السؤال: هل تنطبق فاعلية هاتين الاستراتيجيتن في التعلم المقلوب كما انطبقت في التعلم الإلكتروني، وهو سؤال يحتاج إلي بحث وهو ما يهدف إليه البحث الحالي.
- من ناحية اخري ترتبط فاعلية التعلم الإلكتروني بحجم مجموعات التعلم، ويقصد بحجم مجموعات التعلم أو مجموعات العمل كما يطلق عليها في البحث الحالي: مجموعات التعلم (الصغيرة - المتوسطة) التي تقوم بالتعاون فيما بينها لدراسة موضوع معين أو حل مشكلة ما بشكل إلكتروني أو تقليدي وفق استراتيجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار، وقد أجريت عدة بحوث ودراسات حول حجم مجموعات العمل في التعلم الإلكتروني كما هو الحال في دراسة (صلاح الدين،٢٠١٢) التي أشارت نتائجها إلي حدوث تطور في مهارات البحث في مصادر المعلومات الإلكترونية بجانبيها المعرفي والأدائي لدى طلاب الفرقة الثالثة كلية التربية راجع إلي استراتيجية مجموعات العمل الإلكترونية، ودراسة (بركات،٢٠٠٥) التي أكدت نتائجها تأثير حجم مجموعة العمل على التحصيل الفوري والمؤجل لدى طالبات الصف الثاني الاساسي في مادة الرياضيات، ومدى انعكاس ذلك على المهارات الاجتماعية واستجابة الخوف والخجل والشعور بالنقص والذنب لديهن، ودراسة (والي، ٢٠١٠) التي توصلت نتائجها إلي فاعلية مجموعات العمل المطبقة وفق استراتيجية التعلم التشاركي الإلكتروني(كمجموعات عمل) في توفير مصادر وخبرات تعلم وإكتساب القدرة على بناء المعرفة بطرق مبتكره وجديدة، ودراسة (الغول،٢٠١٢) التي توصلت إلي فاعلية استراتيجية مجموعات العمل في تنمية مهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثاني للويب لدى أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية جامعة المنصورة، ودراسة (حمدي ومشاركوه،٢٠١٥) التي أشارت نتائجها إلي أن حجم مجموعات العمل المطبق وفق استراتيجية مجموعات العمل الإلكترونية أكثر تأثيرًا في التحصيل والأداء المهاري للطلاب، ودراسات أخرى عديدة أكدت نتائجها علي فاعلية حجم مجموعات العمل على اختلاف مستوياتها كانت أفضل من التعلم الجماعي في تنمية مهارات عديدة مثل دراسات: (Kooloos et al., 2011; Söderström, Häll , Ahlqvist & Nilsson,2012; Sheridan, Williams & Samuelsson,2014; Melero,Leo & Manatunga,2015; Colas, Sloep & Domingo,2016; Canbeldek & Erdogan,2017;Bragge, Kallio ,Seppal & Malo,2017)

- ويلاحظ أيضا أن متغير حجم مجموعات العمل قد تم دراسته في التعلم الإلكتروني وليس في التعلم المقلوب، ويظل السؤال : هل توجد علاقة بين حجم مجموعات العمل ونواتج التعلم في التعلم المقلوب، كما هي في التعلم الإلكتروني، هذا السؤال يحتاج إلي بحث وهو ما يهدف إليه البحث الحالي.
- من ناحية ثالثة توجد مؤشرات على العلاقة بين استراتيجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار، وبين حجم مجموعات العمل،كما تؤكده دراسة هنادي عبد السميع التي هدفت للتعرف

على فاعلية إختلاف حجم مجموعات التشارك في العصف الذهني الإلكتروني(الصغيرة – المتوسطة - الكبيرة) في تنمية مهارات التفكير الناقد ومستوي التقبل التكنولوجي لدي طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم، والبحث الحالي يهدف إلي التأكد من وجود هذه العلاقة في بيئة التعلم المقلوب.

- من ناحية رابعة توجد علاقة بين استراتيجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار وبين حجم مجموعات العمل وبين إكساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي " إدمودو" في التعلم، إنطلاقا من تزايد الإهتمام بالتعلم القائم على الشبكات الاجتماعية في السنوات القليلة الماضية، والمتمثل في النمو الهائل للمنشورات التي تناولت الشبكات الإجتماعية (Borgatti & Foster,2003)، والمتبوع بنمو مماثل في الأدبيات والبحوث التي مزجت بين الشبكات الاجتماعية والتعليم الناجم عن شعبية مواقع الشبكات الإجتماعية مثل فايسبوك، وتويتر، وعن التطور الهائل في قدرات الحاسبات (Mcfarland Diehl & Rawlings,2011;)، وتوغل نظريات التعلم الإجتماعي مثل: النظرية الاجتماعية المعرفية والبنائية الاجتماعية التي أصبحت جزءاً مقبولا من قاعدة معارفنا لفهم عملية التعلم (Bandura, 1971; Grusec, 1992; Wu, Tennyson, & Hsia, 2010) ، وهو ما تؤكدة نتائج الدراسات العربية التي اجريت من قبل: (أحمد ماضي،٢٠١٥؛ أمل عمر،٢٠١٣؛ أميرة كامل،٢٠١٤؛ حمدان اسماعيل، ٢٠١٣؛ حنان عبد الرحمن،٢٠١٤؛ سلوي المصري،٢٠١١؛ علاء الدحدوح، ٢٠١٢؛ عمرو درويش،٢٠١٢؛ نهي محمود، أحمد سعد،٢٠١٠؛ هبة صبيحي،٢٠١٤؛ هدي سالمان،٢٠١١؛ وليد يوسف،٢٠١٤)، والدراسات الأجنبية التي أجريت من قبل كل من: (Andrade, Azevedo & Déda,2012; Arnold, Paulu, 2010; Bicen & Uzunboylu,2013; Boulos Kamel,2007; Buga, et al.,2014; Buzzetto-More ,2012; Claire, 2010; English & Duncan, 2008; Hoffrnan,2009; Junco, Heiberger & Loken, 2011; Kabilan et al, 2010; Patricio & goncalves, 2010; Stanciu, Mihai & Aleca,2012; Tiryakioglu & Erzurum,2011; Zaidieh,2012)، التي اثبتت فاعلية استخدام شبكات التعلم الاجتماعية بشكل عام في إكساب المتعلمين مهارات متنوعة وفق طرق وأساليب واستراتجيات تعلم متنوعة كانت في بعضها استراتيجيتي التعلم بالمشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار ووفق حجم مجموعات عمل مختلفة تنوعت بين الصغيرة والمتوسطة والكبيرة، وهو نفس الحال مع شبكة التعلم الإجتماعي "إدمودو" وفقًا لتأكيدات نتائج الدراسات التي أجريت من قبل:-(Al-Kathiri,2015; Al-Ruheili & Al-Saidi,2015; Alshawi & Alhomoud ,2016; Arroyo,2011; Dere & Yalçınalp,2016; Dewi ,2014; Fox,2013; Hariri & Bahanshal,2015; Holzweiss,2013; Okumura,2016; Sandu ,2015; Sırakaya,2014)
- وعلى ذلك فإن البحث الحالي يهدف إلي قياس أثر التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة) في التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم

تحديد مشكلة البحث:

تمكن الباحث من بلورة مشكلة البحث، وصياغتها، وتحديدها من خلال المحاور التالية:

- تعد بيئة التعلم المقلوب من بيئات التعلم المدمج التي تدمج بين التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني، حيث تتميز بقدرتها على زيادة فاعلية التعلم، من خلال تحسين مخرجات التعلم بتوفير ارتباط أفضل بين حاجات المتعلم وبرامج التعليم وزيادة إمكانات الوصول للمعلومات عبر مصادر متنوعة تتوافق مع قدرات وحاجات المتعلمين، فضلا عن زيادة دافعية المتعلم الذي يكون إيجابي نشط وفاعل طوال فترة تعلمه من خلال الدمج بين الأنشطة الفردية والتعاونية والمشاريع بشكلها التقليدي والإلكتروني، كما تتميز بالمرونة الكافية لمقابلة الاحتياجات الفردية وأنماط التعلم لدى

المتعلمين باختلاف مستوياتهم وأعمارهم وأوقاتهم، الأمر الذي يتيح له تقديم الكثير من الموضوعات العلمية والمهارات التي يصعب تدريسها إلكترونيا بالكامل وبصفة خاصة المهارات العملية، ويسمح بتوفير الممارسة والمران في بيئة التعلم التقليدية وغير التقليدية في إطار من المشاركة الايجابية بين المعلمين والمتعلمين خاصة اللذين يعانون من صعوبات في التحصيل حيث يتلقون أكبر قدر ممكن من المساعدة خارج الصف من خلال مشاهدة مقاطع الفيديو المرتبطة بالمنهج، مما يمكن المعلم من التركيز داخل الصف على المتعلم الذي يحتاج وقت أكثر للتعلم وفي توجيهه نحو أداء أفضل ومساعدته على اكتساب المفاهيم واستيعابها (Bergmann & Sams, 2012)، مما يحقق الرضا عن التعلم ومصداقية التقويم الذي يتأتي من تحول المتعلمين من كونهم محصلة للتدريس إلى كونهم مركزاً للتعلم، حيث يستعرضون المحتوى الدراسي بشكل ذاتي خارج الفصل - عبر الخيارات التى يتيحها لهم المعلم-، ومن ثم يشاركون بشكل نشط في تكوين بنيتهم المعرفية من خلال الفرص التي تتيحها لهم البيئة الصفية الجديدة للتدريب والتقويم بشكل ذى معنى. (Hamdan, et al.,2013)،وهو ما أثبتته عديد من البحوث والدراسات التي أكدت على فاعلية بيئة التعلم المقلوب في كافة المجالات ومع كل المستويات مثل دراسات: (خليل،١٤٣٦؛ الزين،٢٠١٥؛ الأمير،١٤٣٨؛ علي،٢٠١٥؛ قشطة،٢٠١٦؛ ابوجلبة،٢٠١٦؛ Marlowe,2012; Findlay-Thompson; Mombourquette,2013; Enfield,2013; Szparagowski,2014; Juhary,2015; Zhang, Du, Yuan & Zhang,2016)

- يستخدم الباحث التعلم المقلوب في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإلكتروني "إدمودو" في التعلم، حيث يحتاج إكتساب هذه المهارات إلي تفاعل الطلاب المعلمين مع بعضهم البعض ومع معلمهم ضمن بيئة تعلم تشاركي تبني على أساس إنشاء بيئة تعلم فعالة تزودهم بالفرص للمناقشة والمجادلة والتفاوض في إيجاد المعرفة، حيث يشاركون في بناء معارفهم من خلال تفاعلهم مع زملائهم ومع خبراء المجال وهو ما يمثل في جوهره خصائص ومبادئ الفلسفة المعرفية الاجتماعية(Constantino-González & D. Suthers, 2001) التي تبني عليها بشكل رئيس استراتيجية التعلم المقلوب التي تستخدم في هذا البحث بإعتبارها بيئة داعمة يتحقق من خلالها إكتساب المهارات.
- توجد حاجة إلي استخدام بيئة التعلم المقلوب في إكساب هذه المهارات للطلاب المعلمين عينة البحث كونها الأنسب لذلك للاسباب التالية:
  - جميعهم من المعلمين الملتحقين بالدبلوم المسائي والقائمين على رأس العمل بالفعل وبالتالي:
    - تتوافر لديهم الدافعية للتعلم كونهم ملتحقين بالدبلوم العام في التربية (الدبلوم المسائي) برغبتهم الخاصة وبدافع تنمية ذاتهم مهنيا للحصول على فرص عمل أفضل، وهو ما يتطلبه التعلم عبر هذه البيئة.
    - لا يتوافر لديهم الوقت الكافي للتواجد داخل جدران المؤسسة التعليمية بشكل مستمر في غير أوقات الدراسة الرسمية، وهو ما تتغلب عليه بيئة التعلم المقلوب بإتاحة الوقت لهم للتواصل إلكترونيًا مع بعضهم البعض في غير اوقات الدراسة، ووفقا لظروفهم الخاصة.
    - غالبية الطلاب المعلمين عينة البحث يعملون في مدارس بعيدة عن مقر مركز التدريب وخدمة المجتمع، وهو ما يتأكد من حضور غالبية الطلاب متأخرين عن موعد المحاضرة (الساعة الرابعة عصرًا)،وارتفاع نسبة غيابهم وهو ما تتغلب عليه بيئة التعلم المقلوب بتوفيرها المرونة التعليمية الكافية لتحقيق تعلم فعال كونها مشتقة من التعلم المدمج.

- اكتساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم يصعب تحقيقه إلكترونيا بالكامل، وهو ما تتغلب عليه بيئة التعلم المقلوب بدمجها بين التعلم وجها لوجه في الصف التقليدي وبين التعلم الإلكتروني.

- إنتماء الطلاب المعلمين مجتمع البحث لخلفيات معرفية متشابة ومتعددة وبالتالي يمكن تقسيمهم بسهولة وفق استراتيجية التعلم وحجم مجموعة العمل في بيئة التعلم المقلوب لمجموعات متجانسة وفق خلفياتهم المعرفية بسهولة، مما يسهم في تحقيق تعلم فعال.
- إستخدام بيئة التعلم المقلوب يقدم العديد من الإمكانات والمميزات التعليمية؛ لانها من أنسب البيئات التي تتوافق مع خصائص المتعلم الرقمي كونها تسهم في تقديم نمط تعليمي متميز يقوم على ايجابية المتعلم، وفقاً لما اثبتته نتائج البحوث والدراسات السابقة التي اجريت في مجال فاعلية التعلم المقلوب في تقديم بيئة تعليمية متميزة تتيح التكيف مع الواقع وتسهم في تعلم المهارات وتسهل التفاعل مع بيئة التعلم وتقلل من أعباء الحمل المعرفي لدى المتعلمين، مثل دراسات: (Cabi,2018; Ayçiçek & Yelken,2018; Erodgan & Akbaba,2018; Soltanpour & Valizadeh,2018)، وفي تحقيق التعاون والتشارك الايجابي بين المتعلمين مثل دراسات (Al rababah, Ibraheem Hasan; Rababah, Luqman ,2017; Bachelor ,2017; Urfa ; Gürhan ,2017; Xinying ,2017; Gomez-Lanier,2018; Soltanpour & Valizadeh,2018) مما يسهم في تحسين أدائهم الدراسي
- تدريب المعلمين الجدد على كيفية توظيف بيئة التعلم المقلوب في الموقف التعليمي، وإتاحة متطلبات تطبيقها في المناهج الدراسية المختلفة عبر توفير مواقع وقنوات تتيح محتوي رقمي تفاعلي يسهم في تطبيقها بفاعلية، يتوافق مع التوجهات التربوية الحديثة التي أوصت بها دراسات: (زينب خليفة ،٢٠١٦)، (Johnson,2012; Strobino,2013; Kim, Jung, de Siqueira & Huber, 2016; Ramakrishnan & Priya,2016; Chen, Lui & Martinelli,2017; Prasetyo,Suprapto& Pudyastomo, 2018) للنهوض بالعملية التعليمية والإرتقاء بها لمواكبة متغيرات العصر الرقمي
- توجد حاجة إلي إكساب الطلاب المعلمين عينة البحث مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم للاسباب التالية:
- تأكيد الاتجاهات الحديثة في التعليم على تزايد معدلات الالتحاق بنظم التعلم الشبكي؛ للحصول على درجات جامعية، ودراسات عليا؛ خاصة في مجالات علوم الحاسب والمعلومات، والأعمال التجارية، والتعليم، والرعاية الصحية (Radford, 2011) من خلال توظيف شبكات التعلم الاجتماعية في العملية التعليمية؛ خاصة شبكة التعلم الاجتماعي "ادمودو Edmodo"؛ لكونها منصة منصة للتواصل الاجتماعي مخصصة للتعليم تجمع بين الفيس بوك والبلاك بورد وتستخدم فيها تقنية الويب 2.0 ويتحكم فيها المعلم عن طريق التواصل مع المتعلمين من خلال فضاء مفتوح يرسل فيه ويستقبل الرسائل النصية والصوتية ويناقش درجاتهم واختباراتهم ووجاباتهم وأكثر من ذلك "(خالد محمود،٢٠١٦)، وبالتالي يصبح التعلم من خلال شبكة التعلم الإجتماعي "إدمودو" مطلبًا تفرضه متطلبات التوافق مع العصر الرقمي.
- كون غالبية الطلاب المعلمين عينة البحث يفتقدون هذه المهارات، وفقًا لتأكيدات نتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجراها

الباحث علي طلاب الدبلوم العام في التربية بقسميه الصباحي والمسائي المنتظمين في الدراسة وعددهم خمسة وسبعون طالبًا، أثناء تدريس مقرر تقنيات التعليم، طبق عليهم اختبار معرفي للتحقق من درجة امتلاكهم لمهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية بالتطبيق على شبكة التعلم الاجتماعي Edmodo حيث اشارات نتائج الدراسة إلي إفتقاد طلاب العينة الاستطلاعية لمهارات توظيف الشبكات الإجتماعية بشكل عام في التعلم بنسبة تبلغ قيمتها ٨٤% ، وشبكة ادمود في بشكل خاص بنسبة ٩٤.٦٦%، كما يتضح من جدول رقم (١).

جدول رقم (١)

نسب إفتقاد العينة الاستطلاعية لمهارات توظيف الشبكات الإجتماعية في التعلم

مهارات توظيف	عدد الطلاب	النسبة
الشبكات الإجتماعية في التعلم	٦٣	%٨٤
شبكة التعلم الاجتماعي Edmodo في التعلم	٧١	%٩٤.٦٦

حيث تمكن الباحث في تحديد اساب ذلك في وجود مشكلات عامة؛ تتمثل في عدم الاهتمام الكافي من قبل الادارات التعليمية بتوظيف الشبكات الاجتماعية في التعليم لعدم ايمانهم بأهميتها حيث يرون انها وسائل للتواصل الاجتماعي والتسلية، وإلي الاقبال الكبير من قبل المجتمع السعودي على استخدام شبكة التواصل الاجتماعي "تويتر Tiweter " وهي ذات استخدام تعليمي محدود نوعا ما مقابل شبكات اخري مثل : " فيسبوك Facebook" (نسرين عز الدين، ٢٠١٨)، واسباب خاصة تتمثل في حداثة خبرة هولاء المعلمين عينة البحث بالتعليم وهو ما يشير لتدني توظيف هذه الشبكات في العملية التعليمية، لذلك توجد حاجة إلى مزيد من البحوث والدراسات حول استخدام استراتيجية التعلم المقلوب في اكساب مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو.

– إقتصرت البحوث والدراسات السابقة على قياس فاعلية التعلم المقلوب في تعليم واكساب مهارات غير مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو " أو على متغيرات تصميم الفيديو في التعلم المقلوب، أو على إتجاهات الطلاب نحو التعلم المقلوب، ولم تتطرق أي منها إلي دراسة متغير استراتيجيات التعليم في التعلم المقلوب الذي يتطلب تطبيق استراتيجيات تعليم مناسبة منها: استراتيجية المشروعات الإلكترونية واستراتيجية لعب الأدوار.

– أجريت عدة بحوث ودراسات حول استراتيجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار، كما سبق الذكر في مقدمة البحث، ولكن غالبية هذه البحوث والدراسات قد اجريت في مجال التعليم الإلكتروني فقط وليس في مجال التعلم المقلوب، وما ينطبق على التعليم الإلكتروني لا ينطبق بالضرورة على التعلم المقلوب، لذلك فهذا المتغير يحتاج إلي بحث للتأكد من فاعلية هاتين الاستراتيجيتين في مجال التعلم المقلوب

– أن نواتج التعلم ترتبط بمتغير حجم مجموعات العمل خاصة في المهمات العلمية، وقد أجريت عدة بحوث ودراسات حول اثر حجم مجموعة العمل كما سبق الذكر في مقدمة البحث ولكن غالبية هذه البحوث والدراسات قد أجريت في مجالات غير مجال التعلم المقلوب، وما ينطبق على هذه المجالات لا ينطبق بالضرورة على التعلم المقلوب، لذلك فهذا المتغير يحتاج إلي بحث للتأكد من فاعليته في التعلم المقلوب.

– أشارت نتائج عديد من الدراسات إلي فاعلية مجموعات العمل(التعلم) في تحقيق نواتج تعلم متميزة مثل دراسات:(زياد بركات،٢٠٠٥؛ أمين صلاح الدين،٢٠١٢ ;Kooloos et al.2011 Söderström, Häll, Ahlqvist ,Nilsson, 2012 ; Sheridan, Williams, Samuelsson, 2014; Melero; Leo; Manatunga,2015; Colas, Sloep & Domingo,2016; Cnbeldek , Erdogan ,2017; (Bragge, Kallio ,Seppal ,Malo,2017، ومع ذلك لم تتفق نتائج هذه البحوث والدراسات على الحجم المناسب لمجموعات التعلم، فالبعض

حددها في المجموعات الصغيرة التي تتألف من ثلاثة الي خمسة طلاب (٣-٥) متعلم (زياد بركات ،٢٠٠٥؛ Melero, Leo & Manatunga,2015;Söderström, Häll , Ahlqvist & Nilsson,2012; Kooloos et al.,2011) والبعض الأخر حددها في المجموعات الكبيرة التي تتألف من خمسة عشر طالبًا (١٥) (Colas, Sloep & Domingo,2016; Cnbeldek & Erdogan ,2017)، وعلى ذلك فهذا المتغير يحتاج إلي مزيد من البحث والدرسة، أولًا: لتحديد علاقة حجم المجموعة بالتعلم المقلوب، وثانيًا: لتحديد حجم المجموعة المناسب للتعلم المقلوب، وهو ما يهدف إليه البحث الحالي.

– رغم وجود مؤشرات للعلاقة بين إستراتيجيتي المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار وحجم مجموعات العمل في التعلم المقلوب، إلا أن الدراسات والبحوث السابقة لم تتفق على هذه العلاقة ولذلك يجب إجراء مزيد من البحوث والدراسات لدراسة أثر التفاعل بين استراتيجيتي التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وبين حجم مجموعات العمل (الصغيرة ، المتوسطة) في التعلم المقلوب وتأثير ذلك على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم.

وعلى ذلك تمكن الباحث من بلورة مشكلة البحث وتحديدها وصياغتها في العبارة التقريرية التالية:

توجد حاجة إلى استخدام التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو" في التعلم، كما توجد حاجة إلي لمعرفة أثر استخدام إستراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار) والمقارنة بينهما في التعلم المقلوب، وكذلك الحاجة إلي دراسة حجم مجموعات العمل (الصغيرة والمتوسطة) والمقارنة بينهما في التعلم المقلوب، ثم الحاجة إلي دراسة أثر التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (الصغيرة ، المتوسطة) في التعلم المقلوب، وأخيرًا أثر ذلك كله على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم.

أسئلة البحث :

لحل هذه المشكلة أمكن صياغة السؤال الرئيس الآتي:

كيف يمكن تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وبحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وقياس أثره في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم؟

ويتفرع عنه الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين؟
٢. ما معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟
٣. ما التصميم التعليمي المناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟
٤. ما أثر استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟
   - ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
   - ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
٥. ما أثر حجم مجموعات العمل (الصغيرة – المتوسطة) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟
   - ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
   - ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
٦. ما أثر التفاعل بين استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار) وبين حجم مجموعات العمل (مجموعات صغيرة –

مجموعات متوسطة) عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين؟

- ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
- ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلي :

١. بناء قائمة بمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين.

٢. بناء قائمة بمعايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وتطبيقها لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

٣. وضع تصميم تعليمي مناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة) وتطبيقه لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

٤. تحديد انسب استراتيجية تعليم عبر التعلم المقلوب بمعلومية اثره في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

٥. تحديد أنسب حجم لمجموعة العمل عبر التعلم المقلوب بمعلومية اثره في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

٦. بحث أثر التفاعل بين حجم مجموعات العمل واستراتيجية التعليم عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

أهمية البحث:

تنبع أهمية البحث الحالي من كونه يمثل محاولة لقياس أثر التفاعل بين استراتيجية التعليم عبر الفصول المقلوبة وحجم مجموعات العمل على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو" في التعلم، مما قد يفيد المهتمين بالعملية التعليمية والقائمين عليها في صياغة افضل اسلوب للتعليم عبر التعلم المقلوب.

لذا يأمل الباحث أن تسهم نتائج هذا البحث في :

- تحديد انسب استراتيجية تعليم عبر التعلم المقلوب
- تحديد أنسب حجم لمجموعة العمل عبر التعلم المقلوب.
- تحديد أنسب استراتيجية تعليم وأنسب حجم لمجموعة العمل عبر التعلم المقلوب يسهم في إكساب مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم لدى الطلاب المعلمين.
- إفادة القائمين على التعليم عبر التعلم المقلوب من مواد المعالجة التجريبية للبحث الحالي.
- اقناع متخذي القرار التربوي بتوجيه عناية أكبر نحو توظيف تكنولوجيات التعلم الحديثة في الموقف التعليمي وفقا لنتائج البحث المتوقعه.

الأهمية النظرية:

١. إضافة تعميمات حول دور استراتيجية التعلم المقلوب في إكساب مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم لدى الطلاب المعلمين؛ بجانب تكنولوجيات التعليم والتعلم الأخرى.

٢. إضافة تعميمات حول إمكانية الدمج بين استراتيجيات تعليم جديدة تطبق عبر بيئة التعلم المقلوب وفق حجم مجموعات عمل مختلفة ومدى اسهامها في إكساب مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم لدى الطلاب المعلمين.

٣. التأكد من صحة النظريات القائلة بأن استراتيجية التعلم المقلوب تعمل على تنمية مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم لدى الطلاب المعلمين ، وأن أداءهم يتحسن ويتطور وفق الدمج بين استراتيجية تعليم وحجم مجموعة عمل عبر بيئة التعلم المقلوب.

الأهمية التطبيقية:

١. استخدام منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" تكنولوجيا أساسية في عملية التعليم بدلاً من الطرق المعتادة، وتزويد الطلاب المعلمين بمهاراتها اللازمة لمواكبة التغيرات المتسارعة في

العالم؛ يزيد من فرص التعلم الداعمة لنمو مهاراتهم التعليمية.

٢. يأمل الباحث أن يوفر البحث الحالي مدخلا عمليا لتطوير عمليات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو"في التعلم لدى الطلاب المعلمين، بالاعتماد على تقنيات التعليم والمعلومات الحديثة.

حدود البحث :

اقتصرت حدود البحث على:

- الحدود الموضوعية: مهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي "ادمودو" في التعلم وفق استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار)، ونمطان لمجموعات العمل(الصغيرة - المتوسطة) عبر بيئة التعلم المقلوب.
- الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٣٦ / ١٤٣٧ه.
- الحدود المكانية: مركز التدريب وخدمة المجتمع – جامعة الملك سعود
- الحدود البشرية: طلاب الدبلوم الخاص في التربية بمركز التدريب وخدمة المجتمع في جامعة الملك سعود.

منهج البحث :

نظرًا لأن البحث الحالي يعد من البحوث التطويرية في مجال تكنولوجيا التعليم، فقد استخدم الباحث المناهج الأربع التالية بشكل متتابع:

- المنهج الوصفي التحليلي: استخدمه الباحث في مرحلة الدراسة والتحليل.
- منهج تطوير المنظومات التعليمية: استخدمه الباحث في تصميم وتطوير التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وذلك بإتباع نموذج SOPC للتصميم التعليمي.
- المنهج شبه التجريبي: واستخدمه الباحث في قياس أثر المتغير المستقل للبحث على متغيراته التابعة في مرحلة التقويم.
- منهج البحث المختلط: الذي يجمع بين البحث الكمي والكيفي واستخدمه الباحث لتحليل وتفسير النتائج.

متغيرات البحث :

أولا: المتغيرات المستقلة:

يشتمل البحث على متغيريين مستقلين هما استراتيجيات التعليم وحجم مجموعات العمل عبر التعلم المقلوب كما يلي:

- ❖ استراتيجيات التعليم عبر التعلم المقلوب وتتضمن :
  - ○ استراتيجية المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب
  - ○ استراتيجية لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب.
- ❖ حجم مجموعات العمل: ويتضمن وتتضمن :
  - ○ مجموعات العمل الصغيرة
  - ○ مجموعات العمل المتوسطة

ثانيا: المتغيرات التابعة :

يشتمل البحث على متغير تابع هو : مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي" أدمودو" في التعلم ، ويقاس تأثره بالمتغيريين المستقلين من حيث :

- ❖ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي" أدمودو" في التعلم (اختبار تحصيلي من إعداد الباحث)
- ❖ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي" أدمودو" في التعلم (بطاقة ملاحظة أداء المهارات من إعداد الباحث)

مجتمع البحث :

جميع الطلاب الملتحقيين بالدبلوم العام في التربية بمركز التدريب وخدمة المجتمع – جامعة الملك سعود – القسمين – الصباحي المسائي- والبالغ عددهم مائة واثنان من الطلاب المعلمين، كما يتضح من جدول رقم (٢)

جدول رقم (٢) توزيع الطلاب المعلمين مجتمع البحث

فترة الدبلوم	عدد الطلاب	النسبة	المنتظمين	النسبة
الصباحي	٢٧	%٢٦.٤٧	٢٤	%٨٨.٨
المسائي	٧٥	%٧٣.٥٣	٦٠	%٨٠

عينة البحث :

عينة قوامها ستون طالبًا من المنتظمين في الدراسة بشكل دائم من طلاب الفترة المسائية، تم تقسيمهم إلي أربع مجموعات فرعية منتظمة بطريقة عشوائية بواقع خمسة عشر طالبًا في كل مجموعة.

التصميم التجريبى للبحث :

في ضوء طبيعة البحث، ومتغيراته استخدم الباحث التصميم العاملي (٢×٢) ليكون هو التصميم الذي يتبناه البحث الحالي،حيث صمم البحث تجريبيا بحيث يتكون من اربعة مجموعات كما يتضح من جدول (٣) وهي :

مج ١ : تتعلم وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل صغيرة .
مج ٢ : تتعلم وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل متوسطة.
مج ٣ : تتعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل صغيرة .
مج ٤ : تتعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل متوسطة .

جدول رقم (٣) التصميم التجريبي للبحث

استراتيجية التعليم / حجم مجموعات العمل	المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب	لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب
مجموعات العمل الصغيرة (٣-٢)	مج١	مج ٣
مجموعات العمل المتوسطة (٧-٥)	مج٢	مج ٤

فروض البحث :

بعد استقراء الدراسات السابقة والتعرف علي المتغيرات ذات المستويات المتعددة والتصميم التجريبي؛ صاغ الباحث الفروض على النحو التالى:

١. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لاستراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار).
٢. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع

ضوابط التصميم التجريبى:
تم توحيد المعالجة التجريبية بين مجموعات البحث عبر:

- الإشراف على كل المجموعات من قبل الباحث في الفترة الزمنية نفسها.
- تعليم المحتوى العلمي نفسه لكل المجموعات.
- استخدمت طريقة التقويم نفسها (الاختبار التحصيلي، وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري)
- التقويم من قبل نفس الممتحن.(الباحث)
- تشابه الخصائص الديموجرافية بين جميع طلاب المجموعات الأربع عينة البحث.

إلي الأثر الأساسي لاستراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار).

٣. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لحجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

٤. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لحجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

٥. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي أثر التفاعل بين استراتيجية التعليم وحجم مجموعات العمل.

٦. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي أثر التفاعل بين استراتيجية التعليم وحجم مجموعات العمل.

خطوات البحث:

أولا: مسح تحليلي للأدبيات والدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بمتغيرات البحث ومجالاته، بهدف إعداد الإطار النظري للبحث، والاستدلال بها في توجيه فروضه، ومناقشة نتائجه.

ثانياً: تحديد العناصر والمفاهيم الأساسية لمهارات توظيف الطلاب المعلمين لمنصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، ووضعها في هيئة قائمة، وإعادة صياغتها بعد تحكيمها؛ لأبراز أهداف المحتوى وكفايته.

ثالثًا: بناء قائمة بمعايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، و وضبطها وتحكيمها لاجازتها ووضعها في صورته النهائية.

رابعًا: وضع تصميم تعليمي مناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة) وتطبيقها لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

خامسًا:إعداد مواد المعالجة التجريبية للبحث.

سادسًا: إعداد أدوات قياس البحث وتتضمن:

- إختبار تحصيلي للجانب المعرفي لمهارات توظيف الطلاب المعلمين لمنصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، وضبطه وتحكيمه لاجازته ووضعه في صورته النهائية.
- بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لمهارات توظيف الطلاب المعلمين لمنصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، وضبطها وتحكيمها لاجازتها ووضعها في صورتها النهائية.

سابعًا: إجراء التجربة الاستطلاعية لمواد المعالجة التجريبية وأدوات القياس بهدف قياس صدقها وثباتها.

ثامنًا: اختيار عينة البحث الأساسية وتوزيعها على المجموعات التجريبة وفق التصميم التجريبي للبحث.

تاسعًا: تطبيق أدوات القياس قبليًا (الاختبار التحصيلي – بطاقة ملاحظة الأداء المهاري).

عاشرًا: تطبيق أدوات القياس بعديًا (الاختبار التحصيلي – بطاقة ملاحظة الأداء المهاري).

حاي عشر: جمع البيانات ومعالجتها إحصائيا باستخدام برنامج الرزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS

ثاني عشر: عرض نتائج البحث، ومناقشاتها.

ثالث عشر: كتابة توصيات البحث في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، ومقترحاته للبحوث المستقبلية.

مصطلحات البحث :

- استراتيجية المشروعات الإلكترونية

✓ يعرفها مجدي عقل بأنها " منظومة من الخطوات المحددة لإدارة الأنشطة والتفاعلات التعليمية الالكترونية في الموقف التعليمي على شكل مشروعات الكترونية يقدمها الطلبة، بهدف تنمية مهارات تصميم عناصر التعلم ومعتمدة على مجموعة من الأدوات والمهام والمهارات التعليمية الالكترونية ومستعينة بكافة المصادر التعليمية الالكترونية المتوفرة."(عقل،٢٠١٣ ،ص ٨)

✓ يعرفها لوني؛ ليمان بأنها تشارك المتعلمين في مشروع لادارة وتوظيف مجموعة من المعلومات المفيدة ومصادر الاتصال وفق نظام إلكتروني موحد بهدف تحقيق أهداف تعليمية (Looney & Lyman,2000,p.29)

✓ يعرفها شنايدر؛ سينتيتا ؛فتيت بأنها: "سقالة تعليمية مصممة ومطورة ومدارة وفق استراتيجية التعلم بالمشروعات بطريقة إلكترونية عبر بوابة متكاملة يتم إدارتها من قبل المعلم بمشاركة المتعلمين" (Schneider, Synteta, & Frété, 2002)

✓ يعرفها الباحث إجرائيا بأنها " بيئة تعلم ديناميكية مليئة بالمشاركة والإيجابية تمكن الطلاب من العمل ضمن مجموعات تعاونية وتدار بطريقة إلكترونية سعيا لإكسابهم مهارات توظيف شبكة التعلم الإجتماعي"أدمودو" في التدريس"

- استراتيجية مجموعات العمل:

✓ يعرفها عبد المعطي الأغا؛ سمر ابو شعبان بأنها:" مجموعات صغيرة تقوم بدراسة المحتوي وتبادل الأفكار وتتيح للطلاب الفرصة لطرح افكارهم والنظر في الأفكار المطروحة من جانب الأخرين لعرض وجهات نظر مختلفة عن موضوع معين".(الأغا؛ أبو شعبان،٢٠٠٧، ص ٢١)

✓ يعرفها أمين أمين؛ جمال الشرقاوي؛ مصطفي عبد السميع بأنها:" مجموعات تعليمية صغيرة تقوم بالتعاون فيما بينها لدراسة موضوع معين بطريقة إلكترونية أو التعاون في حل مشكلة معينة يوجد لكل مجموعة من مجموعات العمل قائد أو رائد يكون مسئول عن مجموعته" .(أمين ؛ الشرقاوي؛ عبد السميع، ٢٠١٢ ،ص٣٧٤)

✓ يعرفها دونلسون فورسيث بأنها: " استراتيجية تساعد المتعلمين على التعلم والعمل معا في مجموعات صغيرة أو كبيرة يؤثرون أو يتأثرون ببعضهم البعض في إطار من التفاعل الإجتماعي لتحقيق أهداف محددة".(Forsyth,2010)

✓ تعرفها ريهام الغول بأنها:" خطة منظمة تشمل الإجراءات والعمليات المتبعة لاكساب أعضاء هيئة التدريس الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثاني من الويبفي ضوء تقسيمهم لمجموعات صغيرة للعمل والتعلم معاً"(الغول،٢٠١٢،ص ٣٠)

✓ يعرفها الباحث إجرائياً بأنها :"خطة منظمة لمساعدة الطلاب المعلمين على التأثير والتأثر ببعضهم البعض من خلال العمل والتعلم معاً في مجموعات صغيرة أو متوسطة لإكتساب مهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية"إدمودو" في التعلم"

- استراتيجية لعب الأدوار:

✓ تعرفها عواطف عبد المجيد بأنها : "الإجراءت التي تصمم من قبل المعلم لتتيح للتلاميذ لعب أدوار مختلفة وتمثيل الموضوعات وفق تخطيط معين" (عبد المجيد،٢٠١٥ ،ص٨٩)

- ✓ يعرفها جودت سعادة ؛ فواز عقل ؛ مجدي زامل بأنها : "نظام محاكاة يمكن الطلبة من القيام بالأدوار المختلفة للأفراد أو الجماعات في موقف حياتي حقيقي، وهو يمثل الطريقة التي يتم الكشف من خلالها عن القضايا المرتبطة بالمواقف الاجتماعية المعقدة، مثل عمليات الاستنساخ للحيوانات أو الانسا ، ودفن النفايات السامة، وافتتاح منشأة نووية جديدة". (سعادة؛عقل ؛زامل،٢٠٠٦)
- ✓ تعرفها فدوي برقان بأنها: " استراتيجية في التدريس تعتمد على تقديم المعلومات للطلبة بواسطة الاداء التمثيلي الذي يظهر من خلال حركات أعضاء الجسم ، بالاضافة الى اللغة المنطوقة التي تصاحب الاداء داخل غرفة الصف أوقاعة العرض "(برقان،٢٠٠٩ ،ص١١)
- ✓ تعرفها مايسه حلس بأنها:" مواقف تمثيلية تنطبق على موقف حقيقي يؤديه الطالب أثناء الدرس ليحكي موضوعا أو ظاهرة بتوجيه المعلم" (حلس، ٢٠١٠ ،ص٧)
- ✓ يعرفها الباحث إجرائياً بأنها: " اجراءات التعليم والتعلم التي تصمم لتمكين الطلاب من لعب أدوار متنوعة تسهم في إكسابهم مهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية -إدمودو- في التعلم"

- التعلم المقلوب:

- ✓ يعرفه الغريب زاهر اسماعيل بأنه :" استراتيجية تربوية تدمج بين توظيف التقنيات الحديثة، كتطبيقات الويب ومقاطع الفيديو والكتب الإلكترونية، بحيث تكون متاحة للطلاب في المنزل حيث يقوم الطلاب بممارسة التعلم الفردى المباشر، وقلب مهام الفصل لتتحول الى أنشطة تعلم تفاعلية فى مجموعات صغيرة داخل الفصل لتنفيذ الأنشطة والمهام المكلف بها الطلاب".(زاهر،٢٠١٥،ص ١٨٠)
- ✓ تعرفه هالة الأمير بأنها " مدخل تربوي يقوم على قلب مفهوم الصف التقليدي، حيث تتعلم الطالبة داخل المنزل من خلال موقع يشتمل على المحتوى التعليمي توفره المعلمه، ويلي ذلك تنفيذ الأنشطة والمهام التعليمية داخل الصف التقليدي تحت إشراف المعلمة".(الأمير،٢٠١٦،ص ٨)
- ✓ يعرفه عبد العزيز أبانمي بأنها" استراتيجية تعلمية تتمركز حول الطالب وتعتمد على قلب إجراءات التدريس، بحيث يقوم الطلاب بالإطلاع على محتوى التعلم في منازلهم، في حين يهيىء المعلم بيئة الفصل ووقت الحصة للتغذية الراجعة وتطبيق ما تعلموه في هذه المادة"(أبانمي، ٢٠١٦، ٣٠)
- ✓ تعرفه آية قشطة بأنها " استراتيجية تدريس حديثة تقوم فكرتها على قلب اجراءات التدريس بحيث يتم الاطلاع على الدروس ومحتواها في البيت ويخص وقت الحصة للتطبيق وإجراء الأنشطة بإشراف المعلمة " (قشطة،٢٠١٦،ص ١٧)
- ✓ يعرفه جون بيرجمان؛أرون سام بأنها :"استبدال وقت الفصل الدراسي بالأنشطة التعليمية، ومساعدة الطلاب على القيام بهذه الأنشطة كما لو كان وقت الدراسة الحقيقي." (Bergmann & ams,2012, p.17)
- ✓ يعرفه جيرمي ستايير بأنها :"نوع معين من تصميم التعلم المخلوط الذي يستخدم التكنولوجيا لنقل المحاضرات خارج الفصول الدراسية ويستخدم أنشطة التعلم لتحريك الممارسة مع المفاهيم داخل الفصول الدراسية"(Stryerr,2012,p.175)
- ✓ يعرفه تشو تيجون بأنها: "مفهوم حديث للتدريس يقوم على عكس عملية التدريس من خلال الجمع بين خصائص التعلم المبتكر والهجين القائم على توفير المعلمين لمصادر تعلم متعددة تتسم بالمرنة والفعالية والتعاونية عبر بيئة الانترنت واتاحتها للطلاب قبل

حضورهم للصف الدراسي لممارسة انشطة التعلم "(Tiejun,2017,p.119)

- ✓ يعرفه الباحث إجرائيا بأنه: " بيئة تعليمية تعتمد على قلب إجراءات التعليم ليتعلم الطلاب داخل منازلهم ويطبقون ويمارسون انشطة تعليمية داخل الصف الدراسي مما يسهم في إكسابهم مهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية"ادمودو" في التعلم"

- **الطلاب المعلمون:**

- ✓ يعرفهم الباحث إجرائياً بأنهم :" الطلاب المعلمون من تخصصات مختلفة الملتحقين بالدبلوم العام في التربية المنعقد بمركز التدريب وخدمة المجتمع بهدف تأهيلهم تربويا ومهنيا، لأداء الأدوار المنوطه بهم مستقبلا"

- **شبكات التعلم الإجتماعية:**

- ✓ يعرفها اندرياس كابلان ؛مايكل هانلين بأنها :" وسائل الإعلام الاجتماعية التي تتضمن مجموعة من التطبيقات المستندة إلي الإنترنت والتي تبنى على أسس ايديولوجية وتكنولوجية من الويب 2.0، التي تسمح بإنشاء وتبادل المحتوي الذي ينتجه المستخدم.(Kaplan & Haenlein, 2010, p.61)
- ✓ يعرفها راندي لين؛ جيم ويت بأنها:" حلقات إجتماعية بين الأهل أو الأصدقاء أو غيرهم يتبادلون فيها اهتماماتهم المشتركة العامة والخاصة من الكتابات والصور والفيديوهات والمناقشات عبر الإنترنت بهدف التعارف" والتعلم " (Lynn & Randy,2010,p.5)
- ✓ يعرفها لامبرسون بأنها:" مجموعة المواقع على شبكة الانترنت المنتمية لتطبيقات الجيل الثاني من الويب والتي تتيح التواصل بين الأفراد في بيئة مجتمع افتراضي يجمعهم حسب مجموعات اهتمام أو شبكات إنتماء (بلد –جامعة -مدرسة) عن طريق خدمات التواصل المباشر مثل ارسال الرسائل أو الإطلاع على الملفات الشخصية".(Lamberson,2010, p.146)
- ✓ يعرفها نبيل جاد بأنها :"مواقع ويب توفر لمجموعة من الأفراد القدرة على المشاركة في الاهتمامات والأنشطة والأراء وتكوين صداقات مع اشخاص آخرين لهم نفس التوجهات".(عزمي،٢٠١٤، ص٥٨٩)
- ✓ يعرفها أريك كلوبفير ومشاركوه بأنها :"تلك التكنولوجيات التي بها قليل من التعقيدات وتستخدم كأداه تدريسية من خلال المواقع التي تسمح للمستخدمين بممارسة عديد من الأنشطة ذات الصبغة التعليمية مثل إضافة الإصدرات الشخصية وتبادل الصور والفيديوهات وإضافة التدوينات والتواصل مع الأقران وإنشاء المجموعات الشخصية"(Klopfer et al,2009,p.10)
- ✓ يعرفها الباحث إجرائياً بأنها:" المواقع الاجتماعية المتخصصة التي توظف أدواتها وخدماتها وخصائصها في التعليم والتعلم لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية في التعلم"

- **شبكة التعلم الإجتماعي "إدمودو"**

- ✓ يعرفها خالد محمود بأنها :" منصة للتواصل الاجتماعي مخصصة للتعليم تجمع بين الفيس بوك والبلاك بورد وتستخدم فيها تقنية الويب 2.0 ويتحكم فيها المعلم عن طريق التواصل مع الطلبة من خلال فضاء مفتوح يرسل فيه ويستقبل الرسائل النصية والصوتية ويناقش درجاتهم واختباراتهم ووجاباتهم وأكثر من ذلك "(محمود،٢٠١٦)
- ✓ يعرفها مصطفي القايد بأنها:" منصة اجتماعية مجانية توفر للمعلمين والطلاب بيئة آمنة للاتصال والتعاون، وتبادل المحتوى التعليمي وتطبيقاته الرقمية إضافة إلى الواجبات المنزلية والدرجات والمناقشات" (القايد،٢٠١٥)

- ✓ يعرفها جونزالز أرويو بأنها :" أداة اتصال ممتازة لبناء المعرفة على أساس الشبكات الاجتماعية والتعاون وتوفير منصة التعلم أكثر أمنا للمتعلمين والمعلمين.(Arroyo, 2011)
- ✓ تعرفها آن ويذرسبون بأنها :"أداة لمساعدة المعلمين على إنشاء وإدارة التطبيقات على الانترنت بسهولة مما يساعد الطلاب للسيطرة على وتيرة التعلم الخاصة بهم"(Witherspoon,2011)
- ✓ يعرفها تشيكا فوجيموتو بإنها :"تطبيقات مجانية تسمح للمتعلمين بالوصول إلي أي مواد مسجلة اينما كانو ومتي يحلو لهم" (Fujimoto,2012)
- ✓ يعرفها الباحث إجرائياً بأنها:" شبكة إجتماعية مجانية مخصصة للتعليم توظف في البحث الحالي لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيفها في التعلم"

- مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو في التعلم

- ✓ يعرفها الباحث إجرائياً بأنها:" مجموعة الأداءات المعرفية والمهارية التي يجب أن يتمكن منها الطالب المعلم ليتقن توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو في التعلم بكفاءة، وتقاس في هذا البحث من خلال تطبيق اختبار تحصيلي للجانب المعرفي وبطاقة ملاحظة للجانب الأدائي للمهارات"

الإطار النظري للبحث:

نظرا لأن البحث الحالي يهدف إلى قياس أثر التفاعل بين استراتيجية التعليم، وحجم مجموعات العمل عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو" في التعلم، لذلك فقد تناول الإطار النظري المحاور التالية:

أولًا : التعلم المقلوب :

إنطلاقا مما يشهده العصر الحالى من تقدم علمي وتكنولوجي؛ نتج عنه إنفجار معرفي هائل ابرز اشكالات مجتمعية وصعوبات فنية وتربوية تواجه عمليتي التعليم والتعلم؛ ظهرت عديد من التصورات المستقبلية لطرق تنفيذ عمليتي التعليم والتعلم الأمر الذي سمح بتقديم تعليمي نوعي متميز يلبي احتياجات الأوطان في خريج متميز قادر علي التعامل بكفاءة مع متغيرات وتحديات، ومشكلات المواءمة مع سوق العمل والجودة، والتمويل، والتعاون ويقوم على استراتيجيات تعليمية فاعلة تتسم بالحداثة والموضوعية مثل استراتيجية التعلم المقلوب التي تمثل احد محاور الإطار النظري للبحث الحالي، والتي يتناولها الباحث من خلال التعرض لعدة محاور فرعية هي:

أ. ماهية التعلم المقلوب.

التعلم المقلوب الذي يطبق في هيئة الفصول المقلوبة هو أحد الاستراتيجيات الحديثة التي تقدم حلولا غير تقليدية للتغلب على ضعف التعليم التقليدي، من خلال الأرتقاء بمستويات التفكير ومهاراته لدى المتعلمين، عبر المزج بين فلسفتي التعلم التقليدي والتعلم النشط. (Bishop & Averleger,2013)، حيث تقوم الفكرة الأساسية للاستراتيجية على قلب العملية التعليمية؛ فبدلا من أن يتلقى المتعلمين المفاهيم الجديدة داخل الصف الدراسي ثم يعودون للمنزل لأداء الواجبات، يتم تعلمهم المفاهيم الجديدة داخل المنزل من خلال تفاعلهم النشط مع مصادر التعلم المتنوعة وفي مقدمتها مقاطع الفيديو المتاحة عبر تطبيقات الجيل الثاني من الويب Web 2.0 أو عبر أحدى شبكات التواصل الاجتماعي سواء التعليمية أو غير التعليمية أو من عبر أحد نظم إدارة التعلم، حيث يتعلم المتعلمون وفق هذه الاستراتيجية المفاهيم الجديدة في المنزل باستخدام انماط مختلفة من الأجهزة المحمولة والمساعدات الرقمي(Herreid & Schiller,2013)، فهو ببساطة أن ما يتم ممارسته من أنشطة وفاعليات داخل الصف الدراسي في التعلم التقليدي يتم ممارسته داخل المنزل، والعكس ما يتم ممارسته من انشطة لا صفية وواجبات داخل المنزل يتم ممارسته في الصف الدراسي، من خلال تعرض المتعلم للمادة

الدراسية عبر تفاعله مع مصادر تعلم متنوعة يأتي في طليعتها تسجيلات الفيديو التعليمي المعد من قبل المعلم أو المتوفر على شبكات الويب، أو من خلال قراءات الويب.(Brame,2013,p4)،فهي نموذج تربوي يتم فيه عكس اسلوب تقديم المحاضرات والواجبات المنزلية المتعارف عليه، حيث يتم عرض محاضرات الفيديو القصيرة من قبل الطلاب في المنزل قبل وقت الحصة الدراسية الذي يخصص للتمارين والمشاريع والمناقشات والأنشطة اللاصفية.

ب. الأساس المعرفي والنفسي للتعلم المقلوب.

إنطلاقا من أن استراتيجية التعلم المقلوب مزيج يقوم بشكل رئيس على استراتيجيات التعلم المدمج ، والتعلم النشط، والتعلم التعاوني، والتعلم الذاتي؛ فهي بالتبعية تقوم على نفس الأسس المعرفية والنفسية التي تبنى عليها هذه الاستراتيجيات؛ فهي تجمع بين مميزات النظرية السلوكية التي تعتمد على أن سلوك المتعلم قابل للملاحظة والقياس وعلى مبادئ التعزيز والتغذية الراجعة الفورية التي تقوم على إداركه المعرفي من خلال استقباله للمعلومات الحسية وتحويلها او تهذيبها أو تخزينها أو استخدامها، والنظرية البنائية المعتمدة على الفلسفة الذاتية التي تقوم على أن الخبرة الذاتية هي أساس تكوين المعرفة التي تمكن المتعلم من حل المشكلات التي تواجهه في ظل مواقف أوسياقات غامضة، والنظرية المعرفية التي تقوم على أن التعلم عبارة عن تغير نسبي في المعرفة أو المهارة أو السلوك نتيجة للممارسة أو الخبرة أو التدريب وأن الوظيفة الاساسية للمدرسة هي مساعدة المتعلمين على التعلم بفاعلية، وهو ما يتحقق في استراتيجية التعلم المقلوب التي تعتمد على بناء المتعلم للمعرفة عبر البحث عنها وليس استقبالها، وعلى تحكمه الذاتي في مسارات التعلم، وتعامله مع مصادر التعلم، وتعاونه مع أقرانه ومعلميه، محققا التعلم النشط الأصيل، والتفكير التأملي، والاستكشاف الموجه، وتقبل تعددية وجهات النظر والتقويم الأصيل، بإشراف ومتابعة من المعلم.

من هذا المنطلق يحدد الباحث مجموعة من الاسس والمعايير العلمية والفلسفية التي يمكن ان يستند إليها التعلم وفق استراتيجية التعلم المقلوب في التالي:

- يتم تصميم التعلم وفق استراتيجية التعلم المقلوب وفق الاساس العقائدي والفلسفي للدولة أو مجتمع التطبيق.
- يتم تصميم التعلم وفق استراتيجية التعلم المقلوب وفق مجموعة نظريات يتبناها المصمم التعليمي او المعلم مثل النظرية البنائية، والنظرية السلوكية، والنظرية المعرفية، ونظرية الذات، ونظريات التعلم الاجتماعي.
- يتم تصميم التعلم وفق استراتيجية التعلم المقلوب على أسس نفسية كأن يكون مصمما بطريقة تقليدية جماعية أو في مجموعات صغيرة أو متوسطة أو بطريقة فردية تقوم على تفريد التعلم الذي يستند إلي فكرة التعلم الذاتي.
- يتم تصميم التعلم وفق استراتيجية التعلم المقلوب بحيث تقدم المواد التعليمية ومصادر التعلم بطرق إلكترونية تعتمد على تفعيل استخدام تكنولوجيات التعليم الحديثة القائمة بشكل رئيس على الويب او على التكنولوجيا التقليدية المتمثلة في تزويد المتعلمين باسطوانات واشرطة الفيديو بشكل مباشر.

ج. عناصر استراتيجية التعلم المقلوب.

تتفق جيسكا ياربرو ومشاركوها مع نورا حمدان ومشاركوها في أن تطبيق استراتيجية التعلم المقلوب يتطلب توافر أربعة عناصر رئيسة تمثل اركان التطبيق هي: (Hamdan, et al.,2013,p3;Yarbro,et al.,2014,p5)

- بيئة تعلم مرنة تسمح للمعلم بأن يعدل ويعيد ترتيب عمليات التعلم وبيئته بما يتوافق مع متغيرات الموقف التعليمي.
- المعلم الكفء القادر علي إدارة الموقف التعليمي والتعامل مع متغيراته بكفاءة ناتجه عن قدراته العلمية والإدارية المتميزة.
- تغيير مفهوم التعلم نحو محورية المتعلم الذي يقوم بتشكيل المعرفة بإيجابية، بمساعدة وتوجيه من المعلم.
- قدرة المعلم على تحليل المحتوي وتقسيمه وإدارة وتقديمه للمتعلمين بطرق تتناسب مع استراتيجية التعلم المقلوب، ومع خصائصهم وقدراتهم على التعلم.

د. تصميم استراتيجية التعلم المقلوب.

صممت استراتيجية التعلم المقلوب لتقديم تماذج فريد بين نظريتين في التعلم كان ينظر إليهما

أنهما غير متوافقتان، هما التعلم التقليدي والتعلم النشط، من خلال قلب العملية التعليمية، حيث تصمم عملية التعلم لتقديم المفاهيم الجديدة للمتعلمين في المنزل من خلال مقاطع الفيديو المقدمة عبر تقنيات الويب٢ أو شبكات التعلم الاجتماعية، أو شبكات التواصل الاجتماعي او التقنيات التقليدية، وتأديتهم للواجبات والتكليفات المنزلية داخل الصف الدراسي. (Bishop & Averleger,2013)

ه. تطبيق استراتيجية التعلم المقلوب.

يحدد تيجان ثلاثة عمليات اساسية لتطبيق استراتيجية التعلم المقلوب في الموقف التعليمي هي:(Tiejun,2017,pp.131-133)

i. مبادئ التصميم Design Principle: ويتضمن :

- مبدأ الدفع خطوة خطوة Step-by-Step Propel Principle : يتطلب تنفيذ هذا المبدأ توافر منصة تعلم عبر الخط ، وفصل دراسي يمكن تطبيق استراتيجية التعلم المقلوب على طلابه، والتي بطبيعة الحال تختلف عن طريقة التدريس التقليدية بالنسبة لكل من طلاب الجامعات والمدارس ومعلميهم وأولياء أمورهم، وبالتالي تحتاج جميع عناصر المنظومة التعليمية إلى درجة عالية من التكيف.
- مبدأ التوازن بين التحكم وإطلاق العنان Balance of Release and Grasp Principle: ويقصد به التحكم في إطلاق العنان للطلاب للاستفادة من إمكاناتهم وخبراتهم في الحصول على المعرفة ذاتيا عبر ممارستهم للانشطة اللاصفية في منازلهم، وتحكم المعلم وتوجيهه لهم داخل الصف الدراسي اثناء ممارسة انشطة التعلم وخارجه بإمدادهم بمصادر التعلم المتنوعة (دروس الفيديو).
- مبدأ التعاون و الإبتكار Linkage Innovation Principle : ويقصد به توظيف مجموعة متنوعة من أساليب التدريس وطرقه الجديدة القائمة على توظيف تقنيات الويب لدمج وإصلاح وربط القدرات الابتكارية للمعلمين والطلاب بما يتوافق مع خصائص النظام التعليمي المطبق فيه تجربة التعلم المقلوب.

ii. التنفيذ Implementation Form: ويتضمن :

- التعلم قبل التعليم : العكس الكامل To Learn Before to Teach, Completely Flip.: يقصد به الاستخدام الكامل للموارد ومصادر التعلم المتاحة لإنشاء فضاء التعلم المستقل الذي يسمح بتحفيز الطلاب وتشجيعهم وتوجيههم مما يحقق نمط تعليمي قائم علي التحقيق والتعلم القائم على التغذية الراجعة الناتجة عن حل المشكلات مما يسمح بقلب الفصل الدراسي.
- التزامن مع الوقت الحقيقي Triplicity, Real-Time Synchronization: يقصد به استخدام تقنيات الويب المتوفرة لانشاء فصول افتراضية وتشكيل مجموعات تعلم لتحقيق التعاون المتبادل في ذات الوقت.
- التدريس ثنائي التوجه والفردي Bilingual Teaching, Individual Tutorial.: يقصد به استخدام المعلم لأمكانات التدريس وجها لوجه داخل الصف الدراسي وامكانات التدريس الخصوصي للطلاب عبر تقديم التوجيه والمشورة الفنية لكل طالب بشكل مستقل في الوقت المناسب.
- تنفيذ العمل الجماعي و التعاوني Team Implementation, Cooperative Learning: ويقصد به تقسيم الطلاب المشاركين إلي مجموعات تعلم صغيرة او متوسطة وتوزيع المهام الموكلة لهم مما يسهم في تحسين مهاراتهم الاتصالية وتعزيز شعورهم بأهمية العمل الجماعي، وإثراء خبراتهم تعلمهم الشخصية.
- تقاسم الموارد والتشغيل البيني عبر الانترنت Resources Sharing, Online Interworking :يقصد به طلب المعلم من الطلاب تبادل مصادر التعلم الذاتي التي حصلوا عليها أثناء بحثهم عبر الانترنت مع بعضهم البعض، مما يسهم في سرعة تلبية نقاط التعلم الاساسية، وبقاء أثر التعلم لمدة طويله.
- التقييم الديناميكي والتكيف في الوقت الحقيقي-Dynamic Assessment, Real Time Adjustment.: ويقصد به استخدام المعلم لاساليب التقييم الإلكترونية عبر الانترنت والمقابلات العشوائية والمناقشات المنظمة

iii. الوضع المحدد Specific mode:
ويقصد به مسئولية المعلم عن تقسيم الطلاب والوقت بشكل متوازن بين عمليات التعلم الذاتي والجماعي والتي تتم داخل الصف الدراسي وخارجه.

و. أدوار المعلم في توظيف استراتيجية التعلم المقلوب في الموقف التعليمي.

يصنف الباحث أدوار المعلم في توظيف استراتيجية التعلم المقلوب في الموقف التعليمي وفق ثلاثة تصنيفات هي :

- قبل القيام بعملية التدريس وفق الاستراتيجية: وتتضمن قيام المعلم بعمليات:
  - تصميم وإعداد وتجريب وتقويم المادة التعليمية ومصادر التعلم المتوافقة مع المحتوي الدراسي.
  - اتاحة المادة التعليمية ومصادر التعلم المتوافقة مع المحتوي الدراسي للطلاب بشكل مباشر او بشكل إلكتروني عبر أحد المواقع التعليمية على الانترنت.
  - تهيئة الطلاب وأولياء أمورهم لتقبل استراتيجية التعليم المقترحة.
  - تهيئة الجهاز الإداري لتقبل استراتيجية التعليم المقترحة (المدير – المشرف- الزملاء).
  - تهيئة البيئة المدرسية لتفعيل استراتيجية التعليم المقترحة (توفير الامكانات المادية).
- أثناء القيام بعملية التعليم وفق الاستراتيجية:
  - تنفيذ خطوات الاستراتيجية المتفق عليها معياريا.
- بعد القيام بعملية التدريس وفق الاستراتيجية:
  - تقويم عملية التعلم.

ثانيًا: استراتيجة المشروعات الإلكترونية في التعلم المقلوب

يتناول الباحث هذا المحور من الإطار النظري للبحث بالتعرض لعدة محاور فرعية هي :

أ. ماهية استراتيجية المشروعات الإلكترونية

تعد استراتيجية المشروعات الإلكترونية أحد الاستراتيجيات المطورة التي ظهرت وطورت نتيجة التقدم في استخدام تقنيات الويب في العملية التعليمية؛ مما دعا أن يطلق عليها احيانا استراتيجية التعلم بالمشاريع القائمة على الويب أو التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية، حيث تتيح للمعلمين والمتعلمين علي السواء فرص التعاون الإلكتروني بين بعضهم البعض من خلال ممارستهم مشاريع قائمة على الأنشطة الحقيقية بطريقة إلكترونية بالاستفادة من شبكة الانترنت بما تحويه من مصادر متعددة، الأمر الذي يسمح لهم بالممارسة الفعلية لعمليات التعاون والتفاعل والمشاركة والمسئولية، ويقودهم للوصول لعمليات التفكير الناقد وإكتساب مهارات حل المشكلات؛ مما يؤدي إلي نمو مهاراتهم ومعارفهم المتعلقة بهذا المشروع نتيجة ممارستهم عمليات التعلم الفعال بكفاءة (Thomas & MacGregor,2005)

وتعتمد استراتيجة المشروعات الإلكترونية على تحديد المصادر الإلكترونية المستخدمة في تنفيذ المشروع ووصف اسلوب الحصول على المادة التعليمية من مصدرها المحدد سلفا وتبويبها وعرضها للمتعلمين بطريقة تعزز روح التنافس بينهم وتسمح بتحملهم مسئولية الملكية الفكرية للمعلومات التي توصلوا اليها والتعامل معها بشكل جيد يسمح بتنمية قدراتهم المهنية من خلال مشاركتها مع زملائهم في إطار قواعد وقوانين جماعية العمل، الأمر الذي يمكنهم من تحقيق ذاتهم من خلال العمل الفردي والجماعي.

ب. الأساس المعرفي و النفسي لاستراتيجية المشروعات الإلكترونية

كون التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مشتق من التعلم القائم على المشروعات بشكله التقليدي سعياً للتغلب على جوانب القصور التي به، فهو بالتبعية يستند إلي نفس النظريات والفلسفات التربوية والمعرفية والإجتماعية التي تدعم التعلم بالمشروعات بشكلة التقليدي مع نوع من الضبط الذي يحقق التوافق مع تفاعل المعلم والمتعلم مع مصار التعلم المتاحة عبر الويب وتواصلهم الإلكتروني بشكل مميز، ومنها :

- النظرية البنائية: تتوافق استراتيجية المشروعات الإلكترونية بشكل كبير مع مبادئ النظرية البنائية كونها تتمركز حول المتعلم، حيث تعتمد بشكل رئيس على توفير افضل الظروف لحدوث التعلم من خلال اتاحة الفرصة أمام المتعلم لمواجهة مشكلة أو مهمة حقيقة تتحدى أفكاره، وتشجعه على إنتاج تفسيرات

متعددة عبر التفاعل والنشاط المستمر القائم على شبكة الإنترنت، الأمر الذي يحقق نشاط وفاعلية المتعلم ويسمح للمعلم بالقيام بدور الموجه والمرشد عبر الإنترنت.

• نظرية الذكاءات المتعددة: يؤكد جاردنر أن التعلم بالمشروعات بشكلة التقليدي ينمي الذكاءات المتعددة لدى المتعلم عبر معالجته للمشكلات والتحديات الحقيقة، وهو ما يتحقق بشكل أكبر عند التحول نحو الشكل الإلكتروني، وتفعيل استراتيجية المشروعات الإلكترونية في التعليم نظرا لما تتيحه تطبيقات الويب التي تبني عليها هذه الاستراتيجية من توفير بيئة تعلم فاعلة.

• استراتيجية التعلم التعاوني عبر الويب: التي يؤكد عديد من العلماء أمثال يودكووسكي ، وبرودي وربورتس على فاعليتها في توفير بيئة تعلم فعالة مما يسهم في زيادة احترام المتعلمين لذاتهم وانخفاض معدلات القلق لديهم، ويحسن من رضاهم النفسي عن خبرة التعلم، ويشجعهم على قبول المساعدة والإشراف من نظرائهم وتكوينهم اتجاهات ايجابية نحو المعلمين (شعبان ، ٢٠١٤)

• نظرية النشاط: تقوم استراتيجية المشروعات الإلكترونية على مبادئ نظرية النشاط نظرا لارتباط تصميم انشتطها وتفاعلاتها التعليمية، وتفاعلات المتعلم مع البرامج التعليمية الإلكترونية بمبادئ نظرية النشاط، مما يسهم في تنمية أداء الطلاب وتحسين تعلمهم ، وفقا لما ذكره عقيل عقل (عقل ، ٢٠١٣) من تأكيد دراسات درابير ؛ كاتي ؛ رايشيل.

• النظرية الإجتماعية: تتوافق استراتيجية المشروعات الإلكترونية بشكل كبير مع النظرية البنائية الاجتماعية ونظرية التفاعل الاجتماعي لـ "ليف فيجوتسكي" التي تشيران إلي فاعلية العلاقات الاجتماعية في إثراء عمليات التعليم والتعلم، وهو ما يتحقق من خلال هذه الاستراتيجية؛ حيث يمنحان المتعلمين القدرة علي تصميم مشاريع تعليمية افضل من خلال تبادل الخبرات بينهم، مما يسمح بتحسن تعلمهم من خلال مشاركة ومتابعة أعمال زملاءهم، وهو ما يؤكده (Hung,2001) بإشارته إلي أن إستراتيجية المشروعات الإلكترونية تنمي تبادل الأفكار والخبرات بين المتعلمين مما يسهم في تحسين عناصر التعلم المنتجة من قبلهم.

ج. مميزات استراتيجية المشروعات الإلكترونية

يتفق عديد من العلماء أمثال: عقل،٢٠١٣ (Harriman,2007; Liu & Others,2010; Thomas & MacGregor,2005; Yurish,2009) على أن من مميزات استراتيجية المشروعات الإلكترونية:

• تنمية قدرات المتعلمين النظرية والعملية بشكل مرن يراعي خصائصهم وظروفهم التعليمية والاجتماعية.

• توظيف قدرات المتعلمين الفردية في إطار مجموعات تعاونية تضمن إستثارة دافعيتهم للمشاركة في مهام واقعية بإشراف المعلم مما ينمي لديهم روح العمل الجماعي وروح التنافس الفردي الموجه.

• تسمح للمتعلمين بتكوين علاقات إجتماعية في إطار العمل المنظم مما يحفزهم ويهيئهم للتفاعل بإيجابية مع متطلبات سوق العمل والحياة العملية.

• تركز على الأهداف التعليمية الهامة والمتوافقة مع المعايير المحلية والعالمية.

• توجه المتعلم لممارسة مهارات تفكير عليا تمكنه من التعمق في المحتوي التعليمي، وإدراك العلاقات، وطرح الأفكار.

• تقدم مهام حقيقة واقعية ترتبط بواقع المتعلمين، وتترك لهم حرية إختيار المشروعات والمهام وفقا لرغباتهم واهتماماتهم.

• تفعل توظيف تقنيات الويب بما يحقق تنمية مهارات التعاون والمشاركة والتفكير العليا.

• تتضمن أنواع متعددة من أساليب قياس فهم المتعلمين ،واتمام أعمالهم بجودة عالية، وعرض نتائج تعلمهم.

• تقدم تغذية راجعة فورية لعمليات التعلم لدى كلا من المعلمين والمتعلمين على السواء.

• تنمي مهارات التعامل مع التقنية بشكل كبير لدي كلا من المعلمين والمتعلمين على السواء.

د. أنواع استراتيجية المشروعات الإلكترونية

يصنف جمال الشرقاوي والسعيد عبد الرازق أنواع استراتيجية المشروعات الإلكترونية إلي : تعلم إلكتروني قائم على المشاريع الفردية وتعلم إلكتروني قائم على المشاريع التعاونية سواء بالمشاركة مع الأقران ضمن نطاق مجموعة العمل أو مع المعلم ، (الشرقاوي؛عبد الرازق،٢٠١٠).

ه. مراحل استراتيجية المشروعات الإلكترونية

تري اليانا ومشاركوها أن استراتيجية المشروعات الإلكترونية تتشابه مع استراتيجية التعلم التقليدي القائم على المشروعات في كونهما يمران بثلاثة مراحل هي: مرحلة ما قبل المشروع (إعداد)، ومرحلة المشروع، ومرحلة ما بعد المشروع (الاستنتاج). (Eliana et all,2016) ؛ في حين يري الغريب زاهر أنها تمر بستة مراحل هي: (الإبتكار- المغامرة - المهارات التطبيقية - الخدمة التطوعية- التساؤلات المنطقية- المنهج المطور). (اسماعيل،٢٠٠٩، ٣١٧-٣١٨)

و. عناصر استراتيجية المشروعات الإلكترونية.

يتفق عديد من العلماء أمثال : (Barron et al,1998; Birch, Burnett,2009; Kadirere,2009; Quin,2000; Uysal, Gazibey,2010) على أن استراتيجية المشروعات الإلكترونية تقوم علي اربعة عناصر اساسية حددها في سياق عرضهم للأدبيات المترتبطة بهذا الشأن،وهي:

- تحديد أهداف التعلم المناسبة التي تؤدي لفهم عميق.
- توفير سقالات التعلم (أدوات التعلم).
- توفير فرص متعددة للتقييم الذاتي والتكويني والنهائي.
- تطوير الهياكل الاجتماعية التي تعزز مشاركة المتعلمين.

وهو ما يؤكده كلا من:لي وتسي ومسيسيبي ومشاركوه بإتفاقهم على اربعة عناصر اخري تمثل العناصر الاساسية لاستراتيجية المشروعات الإلكترونية من وجهة نظرهم هي: (Lee & Tsai,2004; Mississippi el all,2005)

- منح قيادة المجموعة لقائد محدد.
- دعم أفراد المجموعة لبعضهم البعض.
- تحديد الأهداف، وتوزيع المهام على أعضاء المجموعة.
- اختيار أعضاء المجموعة عشوائيًا لضمان عدم تجانسهم في أساليب التفكير مما يساعد على إنتقال أثر التعلم البعيد.

ز. تصميم استراتيجية المشروعات الإلكترونية

صممت استراتيجية المشروعات الإلكترونية في البحث الحالي من نوع المشروعات التي تهدف لاكساب مهارات معينة لتوافقها مع متغير البحث " مهارات توظيف شبكات التعلم الإجتماعية -إدمودو-في التعلم"؛ حيث أن الغرض منها هو التعرف على مهارات وإكتسابها وهو ما يتحقق في الدراسة الحالية ، وذلك من خلال العمل في مشروعات تقوم عليها فرق عمل مكونة من مجموعات صغيرة، ومتوسطة ، تشكل عشوائيا، بحيث يتم تكليف كل مجموعة بمشروع معين يتم تنفيذه، من خلال تقسيم العمل داخل المجموعة الواحدة بأن يقوم كل متعلم فيها بأداء دور محدد، ثم يتفاعل أعضاء المجموعة إلكترونيا عبر الويب.

ح. تطبيق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في التعلم المقلوب

يؤكد كل من:(Gülbahar & Tinmaz,2006; Hou,2010; Lang,2010; Omale el al.,2009; YiWu,Tes & Hou,2014) تشابه استراتيجية المشروعات الإلكترونية مع استراتيجية التعلم بالمشاريع التقليدية في أسس تطبيقها من حيث إعتمادها في المقام الأول على فاعلية المعلم في القيام بكافة خطوات تطبيق الإستراتيجية في الموقف التعليمي؛ ومن خلال التوظيف الأمثل لتقنيات المعلومات والاتصالات الحديثة التي تمثل تقنيات الويب أحد ركائزها ،وهو الفارق الجوهري بين استراتيجية التعلم بالمشاريع التقليدية واستراتيجية المشروعات الإلكترونية التي تتمثل خطوات تنفيذها في التالي:

١. يحدد المعلم الهدف من المشروع ويطرحه للمتعلمين إلكترونيا عبر الويب.
٢. يطور المعلم خطة تنفيذ المشروع بمشاركة المتعلمين إلكترونيا عبر الويب.
٣. يحدد المعلم الزمن المناسب لتنفيذ كل مرحلة من مراحل المشروع و يعلم المتعلمين بها إلكترونيا عبر الويب.

٤. يحدد المتعلمون الهدف من المشروع ، ويتعارف افراد الفريق ويوزعون الأدوار إلكترونيا عبر الويب.
٥. يبدأ المتعلمون في تصميم مشروعاتهم إلكترونيا عبر الويب.
٦. يتعاون المتعلمون إلكترونيا عبر الويب للتغلب على المشكلات التي تواجههم.
٧. يتابع المعلم إلكترونيا عبر الويب مدى تقدم المتعلمين في مشروعاتهم ،ويوجههم.
٨. يعرض المتعلمون نتائج عملهم إلكترونيا عبر الويب.

ط. أدوار المعلم في توظيف استراتيجية المشروعات الإلكترونية في الموقف التعليمي

يتلخص دور المعلم أثناء توظيف هذه الاستراتيجية في الموقف التعلمي في القيام بأدوار المشرف التربوي والموجه الأكاديمي، والمراقب والمقوم من بعد دون التدخل المباشر في التفاعل الإلكتروني القائم بين المتعلمين، وذلك من خلال تفعيل تقنيات الويب ٢.٠ مثل : نظم الحوار المباشر، ومنتديات النقاش ، والمدونات، والبريد الإلكتروني وغيرها.

ثالثًا: استراتيجية لعب الأدوار في التعلم المقلوب

يتناول الباحث هذا المحور من الإطار النظري للبحث بالتعرض لعدة محاور فرعية هي :

أ. ماهية استراتيجية لعب الأدوار

استمد مفهوم لعب الإدوار من الإستخدام المسرحي لكلمة **Role** الذي يعني الدور المسرحي للممثل، وانتقل منها في ثلاثينات القرن الماضي الي ميدان العلوم الاجتماعية على أيدي بعض الباحثين مثل لينتون **Linton** ،ميد **Mead** ،مورينو **Moreno**. (الترتوري؛القضاة،٢٠٠٦، ص ٢١٠)، ويشار بمصطلح لعب الادوار أو ما يطلق عليه أحيانا باللعب التمثيلي إلي ما يمارسه المتعلمين ضمن إطار المنظومة التعليمية سواء داخل الصف الدارسي أو خارجه من تمثيل تلقائي للمواقف التعليمية التي تشتمل على العلاقات الإنسانية، والتي تقتضي مرورهم بخبرة في التعامل مع مشكلة معينة تحت مجموعة محددات يهتمون خلالها بأنفسم وبمن يودي الدور معهم في إطار متبادل من فهم المشاعر والأفكار والقرارات، وذلك بغرض طرح أفكار معينة لتعميق فهمها، وإضفاء مزيد من الواقعية عليها، عبر تقمص شخصية في موقف معين لإنشاء بيئة أمنه تشجع الإبداع من خلال عملية التمثيل حيث تمثل استراتيجية لعب الأدوار وما تتضمنه من ألعاب ومحاكاة نوعا من الأمور المألوفة خاصة عند الأطفال الذي يلاحظ تقمصهم للشخصيات الحقيقية أو الكرتونية وقيامهم بأدوار مشابهة لأدوار هذه الشخصيات، مما يؤكد استعداد المتعلمين الفطري في مراحل التعليم المختلفة لممارسة هذه الإستراتيجية بشكل رائع.

ب. الأساس المعرفي والنفسي لاستراتيجية لعب الأدوار

يعتمد الأساس المعرفي لاستراتيجية لعب الأدوار على اكتشاف مشكلات العلاقات الإنسانية من خلال التفاعل بين المتعلمين المشاركين في مواقف مرسومة تتضمن مشكلات حياتية واقعية، نظرا لقيام المتعلمين أثناء لعب الأدوار باكتشاف مشاعرهم واتجاهاتهم وقيمهم واستراتيجياتهم في حل المشكلات، حيث تقوم هذه التفاعلات بينهم على بعدين تربويين هما:

- البعد الشخصي: الذي يدفع المتعلمون إلى البحث عن معاني ذاتية في عالمهم الاجتماعي مما يساعدهم في حل المعضلات الشخصية بمؤازرة وتأييد من أفراد المجموعة.
- البعد الاجتماعي: الذي يسمح للمتعلمين بالعمل مع بعضهم البعض في تحليل المواقف الاجتماعية وخصوصاً تشخيص طبيعة العلاقات البين شخصية.

ويقوم لعب الأدوار على أربع فرضيات أساسية:

- الفرضية الأولى: تشير إلي أن لعب الأدوار يعتمد على الخبرة التي تمثل الأداة والهدف في نفس الوقت، حيث يتاح للطلاب التفاعل مع بعضهم البعض في موقف يشتمل مشكلة حياتية، ويمثل عينة من الحياة الحقيقية.
- الفرضية الثانية: تشير إلى أنه من الممكن الكشف عن مشاعر الطلاب واتجاهاتهم،

وهذا يجعل عملية لعب الأدوار ذات مضمونين، عقلي، وعاطفي.

- الفرضية الثالثة: تستدعي إحضار المشاعر والقيم والأفكار إلى مركز الوعي في العقل من خلال التفاعل العفوي المصحوب بالنقاش التحليلي، مما يمكن المتعلم من تبني أفكار جديدة ومسارات للتغيير والنمو، وتقلل هذه التفاعلات من دور المعلم من جهة، وتفرع من مستوى تفاعل المتعلمني مع بعضهم البعض من جهة أخرى.
- الفرضية الرابعة: أن المتعلمين يمكن أن يقيسوا قدراتهم على التحكم في مشاعرهم واتجاهاتهم وقيمهم إذا هم تعرفوا عليها بالاحتكام إلى وجهات نظر المتعلمين الآخرين، مثل هذا التحليل يمكن أن يعدل من الاتجاهات والقيم والذي بدوره ينعكس إيجابا على عملية النمو (Joyce & weil, 1996).

وبالتالي تتيح هذه العمليات للمتعلمين فرص القيام بتعلم ذي معنى، وخصوصاً أنها تعتمد على الجانب التكييفي للتعلم كما وصفه جان بياجيه، حيث وصف عملية التعلم بأنها ذات وجهين، هما: الاكتساب الذي يتضمن امتصاص المتعلم للمعرفة وإضافتها إلى خريطته العقلية، والتكييف الذي يقتضي من المتعلم تغيير أجزاء من خريطته العقلية من خلال تعديلها أو توسيعها.

وعلى الرغم من أن العمليتين مكملتان لبعضهما البعض، إلا أنهما مختلفتين في نوعية النشاط الذي يقوم به المتعلم. فالاكتساب يتجه إلى التركيز على حفظ المعرفة، وهذا لسوء الحظ يظهر لدى بعض المعلمين لأنه يسهل عليهم تدريس المادة واختبارها، كما يتيسر على المتعلم حفظها ونسيانها بعد فترة قصيرة من الوقت. وهذا لا يتفق مع طبيعة العالم الحالي الذي يحتاج المتعلمين فيه إلى امتلاك مهارات تتجاوز مجرد حفظ المعرفة، وفي الاتجاه المقابل فإن التكييف يتضمن بذل جهد من المعلم وإبداعا في تصميم نشاطات صفية تكشف عن التصورات الخاطئة التي قد تكون لدى المتعلمين، كما يتطلب براعة من المتعلم وقدرة عالية في التفكير ومستوى عالياً من المهارة وفهما عميقا للمعرفة، وهذا النوع من التعلم هو الذي يبقى مع المتعلم لفترة طويلة، حيث يقتضي التكييف ممارسة التفكير في مستويات معقدة للوصول إلى التعلم ذي المعنى من خلال تنمية ثلاث مهارات أساسية، هي: حل المشكلات، والاتصال، والوعي الشخصي الذي يمثل جزءا من حل المشكلات، بينما تكمن أهمية الاتصال في فهم الآخرين ، ويصعب تعلم هذه المهارات من خلال القراءة لأي نوع من الكتب مهما كان عددها، كما أن شرح المعلم لا يمكن المتعلم من امتلاك هذه المهارات بصورة أدائية. والسبيل الوحيد هو تعلمها وممارستها في إطار اجتماعي تفاعلي يتيح التعبير الذاتي ويقدم التغذية الراجعة والتعزيز.

ج. مميزات استراتيجية لعب الأدوار

يشير فان منتس إلي عدد من المميزات التي تدعم توظيف استراتيجية لعب الأدوار في العملية التعليمية منها:(Van Ments, 1989)

- توفيرها فرص التعبير عن الذات، وعن الانفعالات الشخصية لدى المتعلمين.
- إثارتها دافعية المتعلمين، وزيادة اهتمامهم بموضوع الدرس؛ نظرا لأنهم يتقمصون الشخصية التي يمثلونها .
- إكسابها المتعلمين قيمًا واتجاهات وتعديلها لسلوكهم، مما يساعدهم على حسن التصرف في المواقف الطارئة.
- تنميتها لقدرات التفكير والتحليل لدى المتعلمين.
- إضافتها لروح المرح والحيوية على الموقف التعليمي.
- مساعدتها على اكتشاف الموهوبين وذوي القدرات.
- تقوي إحساس المتعلمين بالآخرين، وتراعي مشاعرهم، وتحترم أفكارهم.
- تساهم في حل مشاكل المتعلمين النفسية، وتعبر عن ذواتهم دون رهبة من الجمهور.
- إتاحتها فرص مناقشة بعض القضايا والمشكلات الحياتية.
- تنميتها للجوانب الإجتماعية عبر تمكينها المتعلمين من التعاطف مع الآخرين وفهم دوافعهم وتقديرها.
- تأكيدها على أهمية السلوكيات غير اللفظية.

- تقدم تغذية راجعة سريعة لكل من المتعلم والمعلم.

د. أنواع استراتيجية لعب الأدوار

ينظر غالبية التربويين إلي إستراتيجية لعب الأدوار على أنها نوع من الاتصال المباشر الذي يستخدم في تحقيق أهداف تعليمية وتربوية متنوعة مثل نقل رسالة، أو القيام بوصف، أو إقناع أو غيرها من الأهداف. يقابل هذا النوع في الأهداف تنوع في نماذج تمثيل الأدوار التي يعتمد اختيار نموذج تمثيل الأدوار المناسب على مدى اتفاقه مع الهدف الذي يسعى المعلم إلى تحقيقه، والذي له آثاره على طبيعة الخطوات التنفيذية، مما يتيح تصنيفها إلى عدة نماذج تقع في مجملها تحت نوعين رئيسيين:

الأول: المهارات والتطبيقات: مثل ممارسة مواقف داخل الصف الدراسي تشتمل على مقابلة بين متعلمين أو القيام باجتماع بين مجموعة من المتعلمين، أو ممارسة مهارات البيع والشراء التي من خلالها تظهر نماذج سلوكية تحاكي الواقع الحقيقي، وهو ما يتطلب تأكد المعلم من تعريف المتعلمين بشكل عام على الخطوط العريضة للطريقة الصحيحة في استخدام المهارة.

الثاني: المشاعر والاتجاهات والقيم: مثل تقمص أدوار تتناول قضية اجتماعية أو شخصية ،سعيا لمساعدة المتعلمين على الوعي بمشاعرهم واتجاهاتهم وهو ما يتطلب تأكد المعلم من تقديم مدخل يصف المشكلة أكثر من تقديم الحلول، وأن يكون التوصيف أقل تحديداً بهدف السماح للمتعلمين بالاندماج في الموقف وإتاحة الفرصة لهم لاستخدام شخصياتهم وخبراتهم.

فضلا عن ذلك يمكن تقسيم هذين النوعين، وفقا لعدة أبعاد هي: وظيفة تبادل الدور، وشخصية المشاركين، ونوع السيناريو، ونوع المشهد، وطبيعة المناقشة، إلي خمسة نماذج كما وصفها فان مينتس هي :(Van Ments, 1989)

i. نماذج الوصف

يكون تمثيل الدور وصفيا حينما يقتصر غرضه على عرض موقف أو مشكلة معينة باستخدام تشكيلات من المتعلمين في الفصل أو باستخدام اللغة، ومن الأمثلة التطبيقية على هذا النوع وضع المتعلمين في موقف كأنهم أجهزة جسم الإنسان بحيث يمثل كل متعلم أحد الأجهزة ويعمل في تناغم مع باقي أعضاء المجموعة ليشرحوا لباقي المتعلمين من المشاهيدين كيفية أداء كل جهاز لوظيفيته في جسم الإنسان، وعلاقات التأثير والتأثر التي يرتبط بها مع باقي أجهزة الجسم.

ii. نماذج العرض

الهدف من هذا النوع من لعب الأدوار أن يقوم مجموعة من المتعلمين بعرض أسلوب أو تكنيك معين عن طريق المحاكاة، فيمكن أن يعرض المتعلمون طريقة موظف في بنك في التعامل مع عميل البنك عند أداء مهمة مصرفية، أو موقفا يشتمل على استخدام مسافر للغة الإنجليزية أثناء حديثه مع رجل جمارك في دول أجنبية، أو كيفية تعامل ابن مع أبيه، ويمتاز هذا النوع بأن مشاعر المتعلمين تظهر بصورة سطحية على غرار النوع السابق، بينما يكون التركيز على الأسلوب، كما ينبغي تنبيه المتعلمين المراقبين على ماهية النقاط المهمة التي ينبغي ملاحظتها أثناء المشهد.

iii. نماذج التمرين

يعتبر هذا النوع من أكثر أنواع لعب الأدوار شيوعا نظرا لكونه الأكثر أستخداما عند تدريب المتعلمين على المهارات الإجتماعية، أو استخدام اللغات في مواقف مشابهة للمواقف الحياتية، ويتضمن في الغالب النوعين السابقين، ويحتاج سيناريو المشهد في هذا النوع إلى أن يكون أكثر تفضيلا، إذ ينبغي أن تكون المهمة واضحة للمتعلم بدرجة كبيرة، وأن يصاحب ذلك بتوجيهات وتعليمات من المعلم في كيفية أداء العمل مثل: تصميم قائمة بالمهام التي ينبغي للمتعلم أداؤها، وتلك التي لا ينبغي عليه أداؤها، أو تصميم قائمة بالإجراءات أو سلسلة من التعليمات، ويتطلب تنفيذه إعطاء المتعلمين المراقبين قائمة ملاحظة للتأكد من أن المتعلمين المشاركين في المشهد تقيدوا بمراحل التمرين، ويمكن في هذا النوع إعادة لعب الدور وذلك بغرض التمكن من المهارات.

iv. نماذج التمعن في التمرين

بالرغم من التشابه بين نموذج التمرين ونموذج التمعن في التمرين في طريقة الأداء إلا أن نموذج التمعن في التمرين يختلف في الهدف الذي يتمثل في مساعدة المتعلمين المشاركين على تقديم مبررات على سبب قيامهم بسلوكيات معينة، ففي المناقشة التي تلي المشهد يسأل المتعلمين

المراقبين المتعلمين المؤدين للدور ماذا تقصدون بهذا السلوك، ولماذا علمتموه، ولماذا استخدمتم هذه الجملة... الخ، يتميز هذا النوع، عموماً، بالتركيز بشكل عام على التمرين والملاحظات التي تليه، وذلك لمساعدة المتعلمين المشاركين في معرفة كيفية رؤية الآخرين لسلوكهم اللفظي وغير اللفظي.

v. نماذج الإحساس

يهدف هذا النوع إلي مساعدة المتعلمين على الوعي بمشاعرهم والتعرف على دوافعهم عند القيام بأداء معين أثناء تمثيل الأدوار مما يساعدهم على تطوير مشاعرهم وتعديل اتجاهاتهم نحو الآخرين، ويحتاج تحقق أهداف هذا النوع إلى بيئة مناسبة في التعبير عن الآراء دون خوف أو وجل، لذا ينبغي أن يتجنب المعلم نقد المتعلمين، وأن يضع في حسبانه أن العملية هي مجرد مشهد، لذا يعد هذا النوع من الأنواع الخطيرة ذات النتائج غير المرغوبة في حال عدم استخدامه بصورة سليمة، فيجب على المعلم أن يكون على درجة عالية من الوعي، لأن المواقف في هذا النوع تلامس مشاعر المتعلمين واتجاهاتهم وقيمهم الشخصية.

ه. مراحل تطبيق استراتيجية لعب الأدوار:

يتفق كلا من: (Joyner & Young,2009; Maddrel,1994; Shaftel & Shaftel,1967; Van Ments,1989; Yvonne,1993) على أن تطبيق استراتيجية لعب الأدوار يمر بعدة مراحل تمثل كل مرحلة منها إجراء معين يسهم في تفعيل أداء المتعلمين للدور المنوط بهم القيام به وهي:

i. تحديد الأهداف

تتمثل أهمية هذه المرحلة في تحديد نوعية موضوع الموقف التعليمي وآلية تنفيذه، والنتائج المتوقعة من لعب أدواره، في هيئة أهداف عامة مصاغة في شكل عبارات تقريرية تعرض مشكلات مثل: سوف نناقش في لعب الأدوار تأثير العلاقات الاجتماعية في تنشئة الاطفال أو في هيئة عبارات معيارية مثل : عقب الإنتهاء من الدرس يجب أن يكون المتعلم قادر على أن .....

ii. إعداد موضوع الموقف التعليمي

ينبغي أن يحدد المعلم نوع نموذج لعب الأدوار الذي سيتم إنتهاجه في الموقف التعليم، هل التركيز يكون على فهم المشكلة أو القضية، أم على الاتجاهات والمشاعر، أم على المهارات، أم على الاتجاهات والمشاعر، أم على المهارات، أم على دمج بعض هذه العناصر؟ وما درجة الذاتية والعفوية التي سوف يأخذها المتعلم في النشاط؟ وفي ضوء ذلك يمكن تحديد طبيعة الموضوعات التي ربما تكون حقيقية أو خيالية، ويمكن أن يعتمد المعلم على العصف الذهني في سعيه للوصول إلى قضايا ترتبط بمحتوى الكتاب المدرسي والتي تناسب تطبيق لعب الأدوار كي لا يكون الموضوع مجرد إضافة فقط.

iii. تهيئة الطلاب

ينبغي على المعلم قبل البدء في لعب الأدوار أن يشرح ماهية هذه الطريقة، وخصوصًا إذا كان ليس لدى المتعلمين خبرة في هذا النوع من أساليب التدريس، ويفترض بعد تهيئة المتعلمين للدخول إلى الموقف بالتعرف على طبيعة المشكلة وأبعادها، وعرض خطوطها العريضة بشكل واضح لمساعدة المتعلمين ممن يلعبن الدور او من المراقبين في فهم مقدمات المشكلة، وإطارها العام.

iv. تهيئة البيئة الصفية

يرتب الصف بصورة تشبه الموقف الواقعي المستهدف إذا كان ذلك ممكنا بحيث يكون المشهد أمام المتعلمين، وتنظم الكراسي، ولجعل تمثيل الأدوار أكثر واقعية، يمكن إحضار -إذا كان ذلك متيسرا- بعض الأدوات والملابس التي تعبر عن حالات واقعية مثل إحضار زي طبيب.. أو جهاز هاتف. ويرتدي المشاركون في الأدوار الملابس الخاصة بهم، ويطلب منهم أن يتصرفوا بصورة طبيعية كأن يطرق أحدهم الباب في دخوله.. الخ. فإعداد البيئة المادية المناسبة يساعد -في معظم الأحيان- في تخفيف الضغط النفسي لدى الطلاب ويجعل العملية أكثر تشويقا.

v. تعيين الأدوار

يقوم المعلم بالتعاون مع المتعلمين بوصف شخصيات الموقف من خلال طرح بعض الأسئلة مثل من الشخصيات الرئيسة في الموقف؟ وما مشاعرها؟ وماذا يتوقع أن تقوم به؟ وما أعمارها؟ وما سماتها الشخصية؟ وما عملها؟ وكيف ينظر كل منها للمشكلة؟ ويفضل أن يشتمل الموقف التعليمي -وفقا لطبيعته- على عدد كبير من الأدوار؛ كي تكون المواقف العقلية مختلفة ومتعددة أثناء المشهد.

vi. اختيار المتعلمون المشاركون

يعتمد اختيار المتعلمين المشاركين على تناسب قدراتهم العقلية والاجتماعية مع الأدوار، وأن يكون عدد المتعلمين متفقا مع عدد الأدوار في الموقف التعليمي، وذلك بشكل عشوائي عبر حث المتعلمين على المشاركة، كما يمكن أن يتم ذلك عبر اختيار الطلاب المتحمسين في مرحلة تعيين الأدوار وتوصيفها، ويحذر شافيلتز من تعيين دور متعلم اقترحه زملاؤه الآخرون خشية أن يكون لدى المتعلمين تصور سلبي سابق ويرون ذلك فرصة لتعميق التصور للتندر عليه.

لذا يرى جي جي كونري أن المعلم يجب أن يختار من يقوم بتمثيل الأدوار لسببين (Corney, 1992)، هما:

- السبب الأول متعلق بدوافع تربوية تكمن في اختيارين محددين؛ فيمكن اختيار متعلم يعاني من فهم مفهوم معين كي يقوم بعملية البحث والتنقيب عن المفهوم كي يقوم بدوره جيداً. كما يمكن أن يختار المعلم متعلما بينه وبين متعلم آخر خصومة كي يقوم بتمثيل دور الصديق.
- السبب الثاني يتعلق بتكافؤ الفرص؛ فيفترض إعطاء الفرصة لكل متعلم في الصف أن يقوم بدور معين من خلال توظيف تمثيل الأدوار في عدة مواقف تعليمية على مدار الفصل الدراسي.

vii. إعداد الطلاب المشاركين

تتطلب تهيئة المتعلمين المشاركين تزويدهم بنصوص مكتوبة في حال إعدادها من المعلم وذلك قبل القيام بتمثيل الأدوار بهدف إتاحة الفرصة لهم للتفكير في أدوارهم ، التي ينبغي أن يتضمن النص المعبر عنها معلومات ضرورية عن المشكلة وأفكار عن حلها، وتكتب بصيغة سهلة وواضحة وبلغة مفهومة، وذات جمل قصيرة، مع ذلك ينبغي ملاحظة تجنب إخبار المشاركين بكيفية تأدية أدوارهم، كما يتطلب إعداد المشاركين تغيير شخصياتهم وأسمائهم وذلك بسبب التصورات غير الملائمة التي قد يحتفظ بها الطلاب المشاهدون عنهم بعد الانتهاء من النشاط التعليمي، وقد يستخدم المتعلمون بطاقات توضح الشخصيات كي يتذكرها المشاركون الآخرون الذين يقومون بالأدوار.

viii. شرح دور المتعلمين المشاهدين

يفضل إشراك باقي المتعلمين بطريقة مثمرة في النشاط من خلال تكليفهم بملاحظة نقاط محددة في المشهد وتوجيههم بتسجيل تلك الملاحظات في بطاقات يعدها المعلم بحيث ترتبط بأهداف النشاط.

ix. تنفيذ المشهد

يشعر بعض المعلمين بأن لعب الأدوار يستهلك وقتاً طويلاً، وللتقليل من هذا الشعور ينصح بأن يكون لعب الأدوار موجزا بحيث يعرض القضايا الأساسية المستهدفة، إلا أن تنفيذ المشهد يتطلب إعطاء المشاركين الوقت الكافي كي يندمجوا في الموقف، لذا ينصح بأن يستمر لعب الأدوار لفترة مناسبة بهدف تمكين المشاركين من تقمص الأدوار، وتعرف الموقف، فيمكن أن يستمر لعب الدور البسيط من ٥ دقائق إلى ١٠ دقائق، وفي كثير من الأحيان يمكن أن يستمر المشهد من ١٠ إلى ٢٠ دقيقة، أما المشاهد التي تحتاج إلى تفصيل دقيق يمكن أن يستمر لمدة من ٢٠ دقيقة إلى ٤٠ دقيقة، وهي فترة طويلة جدًا، مما يؤثر في تذكر الطلاب لجوهر مشكلة النقاش. لذا، ينصح تقسيم المشهد إلى عدد من الجلسات يقوم المعلم خلالها بمراقبة المشهد، وقد يكتب سجل قصصي، أو يملأ بطاقة ملاحظات، ويفترض في المعلم أن يستمتع بالمشهد، ويدع المشهد يتطور كما يراه المشاركون، إلا أنه يمكنه مقاطعة المشهد حينما يلاحظ صعوبة لدى المشاركين في التنفيذ.

x. المناقشة والتقويم

تعد هذه المرحلة من المراحل المهمة في تطبيق لعب الأدوار حتى لو كان الوقت محدودا فيجب ألا يتجاوز المعلم هذه الخطوة، فبدون المناقشة والتقويم فإن أهداف النشاط التعليمي قد لا تتحقق بسبب عدم توجيه المتعلمين إلى القضايا الأساسية ومحاولة سبر وجهات نظرهم المختلفة بما يتفق مع الموقف التعليمي.

و. عناصر استراتيجية لعب الأدوار

يجب أن تتضمن استراتيجية لعب الأدوار ستة عناصر هي :

- الأدوار: ففي اللعب أو اللعبة الواحدة يتم تحديد أدوار معينة للأفراد ذوي العلاقة.
- القواعد والقوانين: فاللعبة تسير وفق قواعد وقوانين محددة بصورة مسبقة

ويجري الاتفاق عليها من قبل الأفراد أو اللاعبين.

- الأهداف: كل لعبة لها هدف أو مجموعة أهداف يسعى اللاعبون ويتنافسون لتحقيقها، فهدف لعبة كرة القدم مثلاً هو تحقيق أكبر عدد ممكن من الأهداف .
- الطقوس: لكل لعبة نمط سلوكي متعارف عليه لا يتصل بالأهداف أو القوانين إلا أنه لازم أوضروري لارتياح اللاعب للعب، والاستمرار فيه.
- اللغة: لكل لعبة مصطلحاتها أوقاموسها الخاص لا يتصل بالأهداف والقوانين ولكنها لازمة وضرورية ويجب تعلمها واستعمالها.
- القيمة أو المعيار: لكل لعبة معايير نجاح معين أوقيمة معينة.

ز. تصميم استراتيجية لعب الأدوار

صممت استراتيجية لعب الأدوار في البحث الحالي من نوع لعب الدور المخطط له والذي يعتمد على أن يكون السيناريو والحوار قد تم إعدادهما مسبقا بالتعاون مع المتعلمين من مصادر أخرى اختارها الباحث ضمن إطار قائمة مصادر التعلم المقدمة للمتعلمين.

ح. تطبيق استراتيجية لعب الأدوار في الفصول المقلوبة

يتطلب تطبيق استراتيجية لعب الأدوار في الفصول المقلوبة الإلتزام الكامل من المعلم والمتعلم المشارك في لعب الدور والمتعلم المشاهد أو المراقب في تنفيذ الإجراءات التالية :

- أن يتم اختيار موضوع واقعي يصلح للتطبيق.
- أن يكون الموضوع مرتبطاً بواقع المتعلمين.
- أن تكون المشاركة تطوعية، وليست إجبارية من المتعلمين.
- أن يبدي المتعلمون آراءهم بحرية في حدود الأنظمة (الشرعية والأخلاقية) .
- أن يتم الالتزام بالقضية المطروحة.
- ألا يتم تمثيل جانب دون الآخر (الشمولية)
- أن يسمح بتعدد وجهات النظر(واختلافها)
- عقد جلسة تقويم للنتائج بعد تدوينها، واستخلاص الآراء المتفق عليها.

ط. أدوار المعلم في توظيف استراتيجية لعب الأدوار

يتوقع من المعلم أثناء توظيف استراتيجية لعب الأدوار في الموقف التعلمي القيام بعدة إجراءات تنظيمية وإجرائية تسهم في التوظيف الفعال للاستراتيجية في الموقف التعليمي والتي يمكن تحديدها في :

- تحديد الهدف والموضوع الذي يسعي للارتقاء بمستويات المتعلمين المعرفية والمهارية من خلال لعب أدوار متعلقة به.
- كتابة السيناريو بشكل قصير ومركز ومفهوم للمتعلمين المشاركين والمتابعين، وتحديد الأدوار التي سيتم تمثيلها ، ويمكن الاستعانة بالمشاركين عند كتابة السيناريو، أو عدم كتابته والاكتفاء بإتاحة الفرصة للمشاركين كي يجتهدوا في التمثيل دون الالتزام الدقيق بنص مكتوب.
- اختيار المتعلمين الذين سيقومون بالتمثيل، وعادة يكون هؤلاء من الأفراد المشاركين أنفسهم، سواء بإتباع اسلوب تكليف مجموعة أو بعض المجموعات بالقيام بهذه التمثيلية، أو ترك حرية الاشتراك للمتعلمين
- تحديد دور كل متعلم مشارك، وما هو المطلوب منه ؟، وشرح بإيجاز موضوع المشهد والأدوار التي سيتم القيام بها.
- تذكير المتعلمين المشاركين بالهدف العام وماذا تريد منهم عند الانتهاء من رؤية المشهد التمثيلي، هل تريد الإجابة عن أسئلة معينة أو إيجاد حلول معينة أو الانتباه لممارسات معينة.
- تحديد زمن المشهد التمثيلي، وكذلك زمن الإجابة عن الأسئلة أو الحوار الذي يتبع ذلك المشهد.
- الحرص على أن يجسد المشهد التمثيلي واقعاً حقيقياً لا خيالياً، ولكن يحسن استخدام أسماء مستعارة للممثلين بدلاً من أسمائهم الحقيقية.
- توجيه كل متعلم مشارك في التمثيل بأن يتقمص الدور المكلف به بصدق وإتقان،

وأن يضع نفسه مكان الشخصية التي يمثلها وأن يتخيلها بعمق، وأن يتصرف بنفس الطريقة.

- إضفاء حالة من الفكاهة والإثارة المقننة والمتحكم فيها على المشهد .
- توجيه المتعلمين المشاهدين نحو التزام الهدوء وعدم التعليق إلا في التوقيت المحدد لذلك.

رابعًا: مجموعات العمل في التعلم المقلوب

يتناول الباحث هذا المحور من الإطار النظري للبحث بالتعرض لعدة محاور فرعية هي :

أ. ماهية مجموعات العمل

هي طريقة أو اسلوب يقوم على تقسيم المشاركين في الفاعليات التعليمية أو التدريبية من المتعلمين أو المعلمين أو غيرهم إلى مجموعات ذات احجام صغيرة أو كبيرة وفقا لنوع الفاعلية يتم اختيارهم بطريقة تضمن تفاوت قدراتهم، ليعملوا ويتعلموا من بعضهم بعضاً، ويتحملوا مسؤولية مشتركة عن تعلمهم، ويقوموا بناء على الإنجاز الفردي وعلى إنجاز المجموعة، بحيث يرتبط نجاح المشارك (المعلم – المتعلم - غيره) بنجاح زملائه في المجموعة نفسها، مما يدفعهم إلى العمل التعاوني المشترك، حيث يتفق عديد من العلماء على وصف مجموعات العمل بأنها " مجموعة من الأفراد يعملون ويتعلمون معا، مع وجود مجموعات أخرى يعمل أفرادها ويتعلمون معا الموضوع ذاته"

ب. الأساس المعرفي والنفسي لتصميم مجموعات العمل

إنطلاقاً من ارتباط مجموعات العمل بشكل رئيس باستراتيجيتي التعلم التعاوني والتعلم النشط، فهي بالتبعية تستند إلي نفس النظريات والفلسفات التربوية والمعرفية والإجتماعية التي تدعم التعلم التعاوني والتعلم النشط مع نوع من الضبط الذي يضمن تحقيقها للاهداف المرجوة منها التي تسعي في معظم الأحيان إلي تشكيل روح التعاون بين الفرد والجماعة التي يعمل معها ويتعلم من خلالها، والتي منها:

- النظرية البنائية: تتوافق استراتيجية مجموعات العمل بشكل كبير مع مبادئ النظرية البنائية كونها تتمركز حول المتعلم، حيث تعتمد بشكل رئيس على توفير افضل الظروف لحدوث التعلم من خلال استثارة دوافع النشاط لدى المتعلمين من خلال العمل في مجموعات.
- النظرية الإجتماعية : يتوافق تصميم مجموعات العمل بشكل كبير مع نظرية التفاعل الاجتماعي لـ "ليف فيجوتسكي" التي تشير إلي فاعلية العلاقات الاجتماعية في إثراء عمليات التعليم والتعلم، وهو ما يتحقق من خلال مجموعات العمل التي تتيح للمتعلم ممارسة حياة اجتماعية عادية داخل المجموعة يتعاون أفرادها في حل المشكلات التعليمية.

ج. مميزات استراتيجية مجموعات العمل

تمتاز استراتيجية مجموعات العمل عن غيرها من استراتيجيات التعلم بعدة ميزات منها تبنيها أهداف التعلم من خلال المشاركة التعاونية الإيجابية، وتباين قدرات أعضائها الذين يمارسون أدوار قيادية تبادلية بهدف الإرتقاء بتحصيل كل فرد من أفراد المجموعة إلى الحد الأقصي وفق منظومة تفاعلية تنمي المهارات الاجتماعية (القيادة، بناء الثقة، الاتصال، حل الخلافات) في إطار من التعاون الإيجابي بين أفراد المجموعة القائم على مسئولية العمل الفردي.

الأمر الذي يتيح لها تحقيق تعلم فعال من خلال ما تقدمه للطلاب من فوائد إجتماعية نتيجة تبادلهم الأراء والنصائح مع أقرانهم واساتذتهم، وتحملهم مسئولية اجاباتهم ضمن مجتمع يشارك الجميع فيه بخبراتهم ومعارفهم، ويقدم لهم تغذية راجعة فورية من قبل المعلم والأقران دون تمييز، كما تتيح للمعلم بناء بنوك اسئلة تتوافق مع قدرات طلابه المعرفية والمهارية من الاسئلة الشائع تكرارها، وذات التميز، ومتابعة تقدم الطلاب اللذين يجدون حرج في التحدث المباشر معه عبر تفاعلهم المرن مع أقرانهم، وفق نموذج الارشاد الأكاديمي المصمم لكل مجموعة عمل بشكل مستقل.(Charalambos & Mcisaac,2010)

د. أنواع مجموعات العمل.

تصنف مجموعات العمل تبعًا لطبيعة عمل المجموعة إلي:

- المجموعـــــات غيـــــر الرسمية Base Groups

يستخدم هذا النوع من مجموعات العمل فى اى وقت اثناء عرض الدرس، حيث يستطيع الطلاب ان يلخصوا ويحللوا ويراجعوا المعلومات او ان يطرحوا اسئلة جديدة، وغيرها من الممارسات المطلوبة فى عملية التعلم، حيث يهدف تشكيل المجموعات إلي اعطاء الطلاب مجالاً فورياً للتحدث والمناقشة.

- المجموعـــات الأساســـية Informal Groups

يهدف تشكيل هذا النوع من المجموعات إلي تشجيع الطلاب على التعلم على المدى البعيد بمعنى ان الطلاب يجلسون معاً لفترات طويلة يمكن ان تصل الى فصل دراسى كامل وتتكون المجموعه من اثنين او ثلاثة او اربعة طلاب، حيث يتيح لهم الفرصة للقيام بمهمة التعليم فالطالب يمكن ان يعلم زميله ويراجع له ويرشده فى ممارسة المهارات وان يصحح التقارير ويناقش التكليفات وغير ذلك، كما يناقش الطلاب مدى تقدمهم والأحداث الجارية والقراءات الخارجية وغيرها، مع الأخذ بعين الإعتبار المعرفة الجيدة بخصائص هؤلاء الطلاب عند تقبسيمهم الذي يمكن أن يتم وفق اهتماماتهم الاكاديمية المشتركة أو التوافق بشكل ما بين الطلاب، وهو ما يمكن التعرف عليه باستخدام استبانه نطلب فيها من كل طالب ان يختار اثنين او اكثر من الطلاب يألفهم ويشعر معهم بالراحة.

- المجموعـــات المترابطـــة Interrelated groups

تصلح هذه المجموعات فى اى مرحلة من مراحل تعلم المهارات، حيث ان الهدف الاساسى منها هو اعطاء الطلاب فرصا لتعليم بعضهم البعض الاخر فى عملية اشرافية وتتشكل هذه المجموعات عندما تتقابل مجموعتان او اكثر معا لمناقشة اعمالهم، ويمكن ان يكون الارتباط عشوائيا او مقصودا أو مؤسساً على الاهتمامات المشتركة او العلاقات المتبادلة ،ولكن يعيبها ان لقاءاتها تكون قصيرة تتراوح ما بين ١٠ – ٣٠ دقيقة،

- المجموعـــات المعـــاد تشـــكيلها Remodeled Groups

في هذا النوع من المجموعات يتمثل الهدف الاساسى فى اعطاء الطلاب فرصاً للحصول على المشاركة الفعالة فى الحديث مع المجموعات ذات الاعداد الكثيرة بالاضافة الى تبادل الخبرات وتوليد اكبر قدر ممكن من الافكار.

- المجموعـــات الممثلـــة Represented Groups

تهدف هذه المجموعات إلي اعطاء الطالب فرصة كبيرة ومساحة زمنية للمناقشة وذلك من خلال العرض المقدم من كل مجموعه وكذلك تقديم تقرير عن مدى التقدم، وحل المشكلات.

وتصنف أيضا تبعًا لحجم مجموعة العمل إلي:

- مجموعات صغيرة : تتألف من ٣- ٥ طلاب
- مجموعات متوسطة : تتألف من ٥- ٨ طلاب
- مجموعات كبيرة : أو ما يطلق عليها التعلم الجمعي والتي تتألف من طلاب عددهم أكثر من ٨

ه. مراحل تطبيق استراتيجية مجموعات العمل

تمر عملية تطبيق استراتيجية مجموعات العمل بعدة مراحل هي :

- قبل التدريس:

تتضمن مرحلة قبل التدريس الإجراءات التالية:

- تشكيل المجموعات من خلال الوعى بأنواع المجموعات والهدف من وراء كل نوع .
- تحديد حجم المجموعه مع الملاحظة انه كلما ذاد حجم المجموعه كلما قلت فرص التعلم لقلة المشاركة فى ممارسته.
- التخطيط للتدريس فى كل مرحلة من مراحلة، وتحديد أهداف كل مرحلة من تلك المراحل تحديداً اجرائياً وكذلك تحديد المهمات التعليمية، والادوات والمواد اللازمة لبلوغ الاهداف والتخطيط لادوات واساليب التقويم.
- تعميم التعيينات التى تتلاءم وقدرات ومهارات الطلاب.

- تحديد كيفية تنفيذ المهمات التعليمية، والمهمات المطلوبة لتنفيذها والادوار المنوطة بافراد المجموعه.
- التهيئة الفيزيقية المتمثلة فى مكان التدريس.

i. أثناء التدريس :

تتضمن مرحلة أثناء التدريس الإجراءات التالية:

- شرح وتوضيح المهام التعليمية: وذلك لتاكيد فهم الطلاب لما تريد ان تحققه المجموعه ، وما هو مطلوب منهم بالاضافة الى ربط تلك المهام بالمتطلبات القبلية اللازمة لتعلمها حتى يتحقق الترابط الراسى بين الخبرات.
- شرح معايير النجاح : يجب ان يعلم الطلاب بان نجاحهم سوف يقاس وان عملهم سوف يقوم فى ضوء معايير نوضحها لهم وفى توقيتات معلومة لدى الجميع.
- تحديد السلوك الاجتماعى المقبول: يجب ان نحدد مع الطلاب السلوكيات الممكنه والمتوقعه اثناء التدريس على اعتبار ان السلوك الاكثر تحديدا هو السلوك المرغوب فيه ويطلق على هذا اسم التعاقد التعليمى Learning Contract
- شرح المفاهيم والمصطلحات: يجب شرح المفاهيم والمصطلحات الجديدة والتى تيسر عمل الطلاب فى المجموعات
- المراقبة: يجب أن يراقب المعلم سلوك الطلاب وتفاعلاتهم اثناء ممارسة عملية التعلم، بالتحرك ليلاحظ مدى التقدم ويسجل ذلك لانه يمده بالتغذية الراجعة ، ويعالج مسار عملية التعلم ويفرز السلوك.
- التفاعل : يجب ان يتفاعل المعلم مع الطلاب اثناء عمل الجماعه كتوضيح الاتجاهات ومراجعه الاجراءات والتاكيد على المهارات المتعلقة بها او ان يسأل او يجيب عن الاسئلة ، ويكون التدخل أوقع اذا كان التفاعل بين الطلاب غير وظيفى.
- تعزيز سلوك الطلاب : يقوم المعلم دوما بتعزيز سلوك الطلاب مع الملاحظة ان التعزيز هنا يعتبر تعزيزا جماعياً اى انه موجه لكل افراد المجموعه وليس موجها لفرد بعينه.
- المشاركة وتغطية الثغرات :يجب يشارك المعلم الطلاب فى كل مجموعه لتبادل الافكار مع المجموعات الاخرى، وتغطية الثغرات التى لم يغطيها العمل في المجموعة.
- بعد التدريس :

تعد هذه المرحلة فى غاية الاهمية حيث انها تمثل مرحلة التقويم الذي يتم وفق مستويين (بنائي Formative– نهائيSummative) لعمل المجموعات ولأداء المعلم نفسه تمهيدا لتقديم تغذية راجعه تسهم في الإرتقاء بتطبيق الاستراتيجية.

و. عناصر استراتيجية مجموعات العمل

تتنوع عناصر استراتيجية مجموعات العمل لتتضمن الطالب والمعلم المشاركان بشكل أساسي في الموقف التعليمي وتتسع احيانًا لتتضمن شركاء آخرون مثل الأداريون أو أولياء الأمور الذين يستدعي الموقف التعليمي وجودهم.

خامسًا: شبكات التعلم الاجتماعية.

أفرزت تطبيقات الجيل الثاني من الويب Web2.0 بما تتمتع به من مميزات إجتماعية تفاعلية تتخطي حدود الزمان والمكان وتوافر المصادر والبرمجيات كيانات تعليمية جديدة تتشابه لحد كبير مع الكائنات التعليمية التقليدية مع اختلاف طرق تواصل أفرادها؛ منتجة ما يطلق عليه حاليا شبكات التعلم الاجتماعية التي تمثل احد محاور الإطار النظري للبحث الحالي، والتي يتناولها الباحث من خلال التعرض لعدة محاور فرعية هي :

أ. نشأة شبكات التعلم الإجتماعية:

نشأت شبكات التعلم الاجتماعية من رحم مجتمعات التعلم عبر الإنترنت التي ظهرت عام ١٩٦٩ عندما سمحت وزارة الدفاع الأمريكية لمهندسيها وعلماءها باستخدام شبكتها "ARPANET" لإجراء البحوث من أي مكان على الشبكة، وتطور الأمر عندما سمح مختبر الفيزياء الجسيمية الأروبي في جنيف عام ١٩٨٩ بتواصل علماءه عبر شبكته العالمية (WWW) التي اتاحت لهم التواصل باستخدام مستندات

النصوص التشعبية Hypertext Documents (McCarroll & Curran, 2013,p1)،

ومع تطور تقنيات الويب وظهور تقنيات الجيل الثاني منها Web2.0 الذي شكل تطورا جذريا في مجتمعات المعرفة التي تطور مسماها ليصبح شبكات التواصل الاجتماعي التي صبغت بالصبغة التعليمية؛ نتيجة الرغبة في توظيف تكنولوجيات التعلم النقال وشبكات التواصل الاجتماعية في العملية التعليمية؛ مما إنتج شكلا جديدا من أشكال نظم إدارة التعلم يجمع بين نظم إدارة التعلم التقليدية ونظم إدارة التعلم القائمة على الشبكات بشكلها التقليدي وشكلها الحديث المتسم بالإجتماعية مثل شبكات الفيس بوك وتويتر وماي سبيس وفليكر وتمبلر وبلارك واوركوت وغيرها من الشبكات التي كونت قاعدة علمية ومعرفية سهلت الوصول إلي المعلومة لتصبح شبكات التعلم الإجتماعية بمفهومها الحالي.

ب. تعريف شبكات التعلم الإجتماعية:

يتفق العلماء على اتسام شبكات التعلم الاجتماعية بمجموعة من الخصائص واحتوائها على مجموعة من العناصر التي تشكل جوهر تعريفهم لها، فيعرفها تيراكي اوغلو ومشاركوه بأنها "منصة تقدم خدمات تعليمية عبر الإنترنت وتسمح للافراد بتبادل المعلومات ومشاركة وجهات النظر والمشاعر والأنشطة ومجالات الإهتمام" (Tiryakioglu & Erzurum,2011,139)، ويعرفها نيكولا بوزيتو موربأنها:" تطبيقات الحاسب التي تدعم الصلات المعقدة بين الناس وتتيح لهم أدوات لتخزين وتقديم المعلومات فضلا عن إمكانات التواصل والتفاعل مع الآخرين" (Buzzetto-More, 2012,4)، ويعرفها إدواردو هينزم ومشاركوه بأنها فضاء التعلم الذي يمكن الطلاب والمعلمين من تصميم وتبادل مجموعة متنوعة من الوسائط التعليمية المتعددة ويوجه دوافع تعلمهم الذاتي" (Heinzem et al,2014,p4) ،ويعرفها وليد يوسف بأنها "مواقع ويب تعليمية يمكن من خلالها إتاحة المحتوي التعليمي بجميع أشكالة والقيام ببعض الأنشطة التعليمية،حيث تتيح للطلاب والمعلمين المشاركة في الاهتمامات والانشطة والأراء من خلال إضافة الإصدارات الشخصية وتبادل الصور والفيديوهات، واضافة التدوينات، والتواصل مع الأقران، وكذلك إنشاء المجموعات الشخصية" (ابراهيم،٢٠١٥)، ويعرفها نبيل عزمي بأنها "مواقع ويب توفر لمجموعة من الأفراد القدرة على المشاركة في الإهتمامات والأنشطة والأراء وتكوين صداقات مع أشخاص آخرين لهم نفس التوجهات"(عزمي،٢٠١٤، ٥٨٩)

ج. الأساس المعرفي والنفسي لشبكات التعلم الإجتماعية.

يتفق الأساس المعرفي والنفسي للتعلم عبر الشبكات الإجتماعية بشكل كبير مع توجهات النظرية البنائية والنظرية الاتصالية كونه يقوم على مبادئهما في تصميم أنشطته وتقديم فعالياته حيث يتوافق مع :

- النظرية البنائية: فهو يعد أكثر بيئات التعلم قدرة وملاءمة على تحقيق توجهاتها المعرفية ومبادئها الفلسفية التي تقوم على تصميم المحتوى التعليمي وفق أطر تنظيمية على هيئة مواقف ومشكلات وأنشطة حقيقة ذات معني تسهل على المتعلم معالجة المعلومات وتفسيرها وبنائها (خميس،٢٤٧،٢٠١١)
- النظرية الإتصالية: حيث يتوافق بشكل واضح مع مبادئها التي تسعي لتوضيح كيفية حدوث التعلم في البيئات الإلكترونية المركبة وكيفية تأثره بالديناميكيات الاجتماعية الجديدة القائمة علي تقنيات الاتصال عبر الانترنت من خلال دمجها بين خصائص نظريات الفوضى/الشواش Chaos، ونظرية الشبكات Networks ونظرية التعقيد Complexity ونظرية التنظيم الذاتي Self-Organization؛ لتفسير التعلم في العصر الرقمي الراهن، فالتعلم وفقا لهذه النظرية هو المعرفة الإجرائية Actionable knowledge التي يتم تحصيلها من خارج أنفسنا -في قواعد البيانات أو منظمة الأعمال أو وسائل التواصل الاجتماعي مثلاً- والموزعة بين الناس والأشياء والتي لا يملكها فرد واحد، ويمكن تحصيلها من خلال التواصل مع تلك المصادر البشرية وغير البشرية.(عبد العاطي،٢٠١٦)

د. مميزات شبكات التعلم الإجتماعية.

يعـدد الباحـث مميـزات شـبكات الـتعلم الاجتماعية في النقاط التالية :

- توفر الشعور بالملكية والانجاز وزيادة الثقة بالنفس لدى المتعلمين عبر توفيرها القدرة على عرض وتحميل أعمالهم.
- تخاطب الحواس المتعددة للمتعلم بدمجها مقاطع الفيديو والصوت والصورة وارتباطاتها التشعبية.
- قدرتها على تحسين عملية التعلم سواء من خلال استخدام بدائل تكنولوجية عصرية مثل: المدونات او المنتديات.
- تقديمها التوجيه التعليمى المباشر والتأكيد على المفاهيم كونها تشجع التقويم المستمر.
- تحوليها التعليم من السلبى الى الايجابى؛ كونها تسهيل التعاون بين المتعلمين.
- تصل للطلاب المهمشين الذين فشلوا فى الدراسة التقليدية لان لديهم قدر من الابداع والمهارات التكنولوجية.

سادسـاً : شـبكة الـتعلم الاجتماعيـة " ادمـودو "Edmodo

أ. نشـأة شـبكة الـتعلم الاجتمـاعي إدمودو Edmodo :

نشأت الشبكة على يد نِك بورغ وجيف اوهارا وكريستال هاتر (Nic Borg, Jeff Hara & Crystal Hutter) حيث تم إطلاقها في عام ٢٠٠٨ وذلك من أجل سد الفجوة بين ما يتعلمه الطلاب في المدرسة وبين ما يعيشونه في حياتهم، سعيًا لتوفر التعلم في بيئة القرن الحادي والعشرين. وقد بلغ عدد المستخدمين لها أكثر من ٤٥,٨٠٠,٢٤٣ مستخدم ببداية عام ٢٠١٥ (about/com.edmodo، ٢٠١٥). وتدعم العديد من اللغات؛ ومنها الإنجليزية إلا أنه للأسف وحتى الآن لم يتم تعريب الموقع، ولكن يمكن الاستفادة من ترجمة متصفحات الإنترنت؛ مثل: Google Chrome لترجمة الموقع. وتحتل إدمودو المرتبة ٤١ ضمن أفضل مئة أداة من أدوات التعلم في عام ٢٠١٤ حسب إحصائية موقع (tools١٠٠top/uk.co.lpt٤c)

ب. وصف شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو "Edmodo

تعد بيئة إدمودو شبيهة ببيئة الفيس بوك؛ ولذلك يطلق عليها هولزوايس الفيس بوك التعليمي (Holzweiss,2013)، ويصفها ريد هوفمان المدير التنفيذي لموقع لينكد إن (LinkedIn) بأنها : " أصبحت مركزًا لتبادل أفضل الممارسات واكتشاف المحتوى؛ لأن المعلمين يتمكنون من التواصل من خلاله مع بعضهم البعض لأجل الوصول إلى أفضل الموارد التعليمية في مكان واحد، لقد رأينا شيئًا مماثلًا يحدث في الفيس بوك حيث يتشارك الأصدقاء والعائلة الموارد، وأيضًا في لينكد إن لتبادل الخبرات المهنية، ونحن متحمسون جدًا نحو التقدم الذي يحققه إدمودو؛ لأن يصبح شبكة تعليمية".

ج. مميـزات شـبكة الـتعلم الاجتماعيـة " ادمودو Edmodo"

لقد تميزت إدمودو بوجود العديد من الأدوات التي تسهل التعلم والتعاون بين المتعلمين داخل الفصول الدراسية مع متعلمين آخرين في فصول دراسية أخرى، سواء أكانت بعيدة أم قريبة، بالإضافة إلى إمكانية تواصل المعلمين مع غيرهم من المربين لمعرفة المزيد حول الموضوعات ذات الاهتمام المشترك، والبحث عن إجابات لأسئلة تدور حول التعليم والتعلم. وتتميز إدمودو أيضًا بسهولة الوصول إليها من قبل المتعلمين حيث لا يشترط عليهم وجود بريد إلكتروني للتسجيل في مجموعات المقرر الدراسي. وتسمح إدمودو للمربين بإنشاء بيئات تعلم يمتد تدريسها لخارج الفصول الدراسية، فضلا عن أن بيئات التعلم الاجتماعي تعلم الطلاب مهارات القرن الحادي والعشرين، ويمكن للطلاب بناء حقائب الإنجاز على الإنترنت، وكتابة السيرة الذاتية، والتعاون مع الأقران من خلال التعلم القائم على المشروعات التي سوف تساعدهم في الدراسة الجامعية وسوق العمل (Dobler,2012) ، كما تتيح إدمودو للمعلمين نشر التنبيهات والمهام لطلابهم، و للطلاب التواصل مع معلميهم لطرح الأسئلة حول الدروس والواجبات المنزلية، بالإضافة إلى التعاون مع متعلمين آخرين في الأنشطة، وتبادل الأفكار حول المشروعات، فضلا عن كونها بيئة

خالية من الإعلانات، والألعاب، والمشتتات التي قد تؤثر على تعلم الطلاب داخل بيئة إدمودو.

د. مكونات شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو Edmodo" التي تجعل من بيئة إدمودو مفضلة لدى المعلمين والمتعلمين في التعليم:

توجد بعض المكونات الرئيسة التي تجعل من بيئة إدمودو مفضلة لدى المعلمين والمتعلمين في التعليم منها:

✓ المجموعات Groups : يمكن إنشاء مجموعات أو فصول دراسية، وتظهر أيضًا فيها كافة الفصول والمجموعات التي يتم إنشاؤها مسبقًا، إذ يتسنى للمعلم الدخول إلى المجموعة أو الفصل الذي يريده بكل سهولة ويسر. ومن المميزات الرائعة أن إدمودو لا يطلب معلومات شخصية من المتعلم؛ مثل: البريد الإلكتروني أو الهاتف الجوال إنما يطلب فقط الاسم الأول والأخير واسم المستخدم والرقم السري، وأهم شيء كود المجموعة code Group وهو عبارة عن كود خاص بكل مجموعة، يعطيه المعلم للمتعلم ليتسنى له الدخول إلى المجموعة في بيئة إدمودو، فضلا عن إتاحة الخيار Groups أيضًا الانضمام إلى مجموعات أخرى. ويمكن أيضًا إنشاء مجموعات فرعية داخل المجموعة الرئيسة؛ إذ يمكن الاستفادة منها في تقسيم الطلاب لمجموعات فرعية وتوزيع المهام بينهم، أو إنشاء مجموعات فرعية للمتعلمين الذين يحتاجون إلى اهتمام أكثر من غيرهم، كما يمكن التحكم في المتعلمين من خلال حذفهم أو إعطائهم صلاحية المعلم، ويمكن أيضًا إعطاؤهم صلاحية القراءة فقط أو القراءة والتعديل إلى غير ذلك من الصلاحيات التي تساعد المعلم في إدارة المجموعة.

✓ أحدث الاخبار Posts Latest: يشبه إلى حد كبير الأمر «آخر الأخبار» في الفيس بوك، حيث يتيح استعراض المشاركات الأخيرة من رسائل أو صور أو فيديو أو اختبارات أو تصويت، وتترتب المشاركات الأحدث فالأحدث، ويمكن أيضًا إعادة ترتيب المشاركات حسب مشاركة المعلم أو المشاركة لمتعلم معين أو الترتيب حسب الاختبارات أو التصويت وغيرها من خيارات الترتيب. وهنا يمكن إضافة ومشاركة مقاطع الصوت والفيديو وإمكانية التعليق عليها، ومشاركة الصور والتعليق عليها، ومشاركة الروابط أو المقالات العلمية للمتعلمين ليستفيدوا منها في الدروس التعليمية.

✓ الرد Reply: ويستخدم للرد أسفل المشاركات، ويمكن الاستفادة منه في تقديم التغذية الراجعة الفورية، حيث يتم تعزيز الإجابة الصحيحة، وتصحيح الإجابة الخاطئة.

✓ المكتبة Library: تتيح للمعلم تحميل الملفات والروابط والصور والمقالات وتنظيمها في مجلدات ومشاركتها مع المجموعات داخل إدمودو. وتوجد ميزة رائعة وهي إمكانية ربط المكتبة بخدمة Google Driveحيث يمكن الاستفادة من تطبيق معالج النصوص والعروض التقديمية والاستفادة من المساحة التخزينية الكبيرة التي توفرها Google Drive

✓ التخطيط Planner: يتيح هذا الأمر بناء خطة دراسية متكاملة ليطلع عليها المتعلمون ويتعرفوا من خلالها على مواعيد الدروس التعليمية، ومواعيد تسليم الواجبات والمشروعات، ومواعيد الاختبارات.

✓ إنشاء المهام Assignment: يتيح هذا الأمر إنشاء مهام للمجموعات حيث ترسل إشعارات للمجموعة بوجود مهمة معينة، ويقوم المتعلم بعد إتمام المهمة بالضغط على زر In Turned ليخبر المعلم أنه انتهى من تسليم المهمة، ويمكن تحديد زمن لتسليم المهمة، وإذا قام المتعلم بتسليم عمله متأخرًا فإنه ينبهه أنه قام بتسليم العمل متأخرًا عن الموعد المحدد.

✓ الاختبارات Quizzes: من خلال هذا الأمر يستطيع المعلم إنشاء اختبار للمتعلمين، وتتيح بيئة إدمودو أنواعًا متعددة من الأسئلة؛ مثل: الاختيار من متعدد، والصواب والخطأ، والتوصيل، وإكمال الفراغات وغيرها. وتضيف الإدمود وقتًا محددًا لزمن الاختبار، بالإضافة إلى إمكانية تحديد التوقيت المناسب لإرسال الاختبار للمتعلمين. ومن المميزات

الجميلة إمكانية تصحيح الاختبار بشكل إلكتروني وإعطاء المتعلم الدرجة النهائية وكذلك تزويده بالإجابات الصحيحة والخاطئة.

✓ التنبيه Alerts: يتيح هذا الأمر إرسال تنبيهات للطلاب لتذكيرهم بموعد محدد؛ مثل موعد الاختبار أو اقتراب موعد تسليم الواجبات، ويتيح التنبيه بالكتابة فقط بـ ١٤٠ حرفًا.

✓ مقدار التقدم Progress: يمكن من خلاله استعراض مقدار تقدم الطلاب حيث يظهر درجات الطلاب في الاختبارات بشكل منظم في شكل جدول.

✓ التحفيز Badges: يتيح هذا الأمر إنشاء إشارات تحفيزية للمتعلمين يمكن استخدامها بعد الاختبارات أو عند تسليم الواجبات أو المشاريع؛ مثل: عبارة متعلم جيد، أو مجتهد أو غيرها من العبارات. ويتيح أيضًا للمعلم أن يصمم العبارات التحفيزية التي يرغبها.

✓ التصويت Poll: إذا كان المعلم يحتاج لإنشاء تصويت حول موضوع أو قضية معينة فإن الخيارPoll هو المناسب لذلك؛ إذ يمكن الاستفادة منه لأخذ آراء المتعلمين في قضية ما قبل بداية الدرس للتعرف على معرفتهم عن الموضوع الدراسي.

✓ سهولة الوصول Accessibility: توفر إدمودو سهولة الوصول إليها باستخدام الحاسبات الشخصية، بالإضافة إلى الأجهزة الذكية؛ إذ تم إنشاء تطبيق باسم إدمودو للأجهزة التي تستخدم نظامIOS أو نظام Android بشرط توفر إنترنت للوصول إليها.

✓ حسابات أولياء الأمور Accounts Parent: من خلال تزويد الوالدين بالكود الخاص بالابن يستطع الوالدان متابعة تقدم تعلم ابنهما ومعرفة درجاته في الاختبارات والاطلاع على الواجبات لكي يكونا على معرفة بمستوى ابنهم الدراسي.

✓ تطبيقات أدمودو Apps Edmodo: حيث توفر العديد من التطبيقات التي يمكن استخدامها لمساعدة المعلم والمتعلمين في التدريس.

ه. توظيف شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو Edmodo" في التعليم

تعددت تجارب توظيف شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو Edmodo" في التعليم حيث استفاد منها مربين كثر في تعزيز تعلم طلابهم ضمن إطار بيئة تعلم داعمة حيث تشير أودي هاربر أنها استفادت من منصة إدمودو في التغلب على مشكلة غياب المتعلمين عن اليوم الدراسي كونها تمكنهم من مراجعة الخطة الدراسية لمعرفة واجباتهم ومهامهم ثم يحضرونها في الدرس التالي، حتى إن بعض المتعلمين كانوا يدخلون إلى إدمودو في الإجازات القصيرة للسؤال عن المهام المقبلة.(Harper,2010)

وهو ما تؤكده العديد من الدراسات التي أظهرت إمكانات إدمودو في التعليم؛ ومنها دراسة سايزلوبيز التي هدفت إلى تقييم استخدام ودمج أنظمة إدارة التعلم الإلكتروني في التنمية المهنية للمعلمين من خلال موقع إدمودو وموقع مودل، وأظهرت الدراسة أن إدمودو ونظام إدارة التعلم مودل تحسن من الأنشطة التعاونية، وتعزز التفاعل، وتؤدي إلى التطوير المهني، وتقدم مزايا في تنظيم المقررات الدراسية، ويرى معظم أفراد العينة أن بيئة إدمودو تتفوق على بيئة مودل نظرًا لأنها تعد بيئة أكثر جاذبيه ولديها وصول أفضل للمجتمعات.(SaezLopez,2014) ، ودراسة باتسيلا ومشاركوها التي أجريت للتعرف على رأي المعلمين في موقع إدمودو كأحد تطبيقات الجيل الثاني للويب، حيث أظهرت أن كثيرًا من المعلمين الذين شملتهم الدراسة يستخدمون إدمودو بشكل كبير، ويعتقدون أنه محفز جداً للمتعلمين، ويرون أنها يدعم عملهم التعليمي، وأنهم يفضلون معظم مميزاتها، ويوصون بها لزملاء آخرين، إلا أنهم يشعرون بقلق من الاستخدام المفرط لها من قبل الطلاب.(Batsila, et al.,2014)، ودراسة فاطمة الكثيري التي أكدت على أن التعلم من خلال منصة التعلم الاجتماعي ادمودو قد ولد مواقف أكثر ايجابية تجاه تعلم اللغة الانجليزية كلغة اجنبية في جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية (Al-Kathiri,2015)،وهو ما يتوافق مع دراسة رؤي الحريري ودلال باحنشل التي طبقت في نفس المجتمع السعودي ولكن بجامعة الملك عبر العزيز بجدة واشارات الي وجود علاقة إيجابية بين إتقان

الطلاب للغة الإنجليزية وتوظيف Edmodo.(Hariri & Bahanshal,20)، وهو ما يتوافق بشكل كبير مع دراسة فينيتا ديوي التي اكدت ان استخدام ادمودو منصة لتعليم اللغة الانجليزية لطلاب الجامعة الاندونسية للتعليم في إطار من التعلم المدمج قد اسهم بشكل كبير في تنمية مهارات اللغة وتكون إنطباع ايجابي وشعور بالراحة لدي الطلاب اثناء تفاعلهم عبر الإنترنت مع أصدقائهم ومعلمهم.(Dewi, 2014)، ومع دراسة روكسانا ساندو التي أظهرت نتائجها أن منصة التعلم الاجتماعي Edmodo يمكن استخدامها بفعالية في طرق مختلفة لتعزيز تعليم وتعلم اللغة الانجيزية للطلاب اليابانيين (sandu, 2015)

و. معوقات توظيف شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو Edmodo" في التعلم

- ✓ طول الوقت المستغرق في التعلم: التعلم باستخدام إدمودو يأخذ وقتًا أطول من طريقة التعليم الاعتيادية، وخاصة أن الطلاب لم يتعودوا على مثل هذا النوع من التعلم، ومع الاستمرار سوف تظهر نتائج إيجابية.
- ✓ ضعف البني التحتية: يشكل ضعف البني التحتية الداعمة للتدريس باستخدام بيئة إدمودو مثل: الاتصال بشبكة الانترنت، وأجهزة الحاسبات والمساعدات الرقمية والهواتف الذكية المتوفرة في بيئة المدرسة أو لدى الطلاب أحد أهم معوقات توظيف ادمودو في التدريس
- ✓ ضعف خبرة المعلمين بكيفية توظيف أدمودو في التعلم: مازلت خبرة المعلمين بتوظيف ادمود في التعلم في بداياتها نظرا لحداثة مفهوم توظيفها في التعلم النسبي.

ز. مهـــارات توظيـــف منصـــة الـــتعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم

- ماهية المهارة

تعرف المهارة في المعاجم التربوية بأنها "مقدرة تكتسب بالملاحظة أو الدراسة، أو التجريب في الأداء العقلي و الأداء البدني" (الصوفي،٢٠٠٠،ص ٢٤٤)، ويعرفها عبد العزيز طلبة بأنها: "سلامة الأداء في إتقان العمل مع فهم نتائج كل خطوة والوصول إلى الهدف مباشرة في أقل زمن ممكن حسب أدوات العمل المتاحة".(طلبة، ١٩٩١، ص٣٧)، ويعرفها الفتلاوي بأنها "ضرب من الأداء تعلم الفرد أن يقوم به بسهولة وكفاءة ودقة مع اقتصاد في الوقت والجهد سواء أكان الأداء عقلياً أو اجتماعياً أو حركياً.(الفتلاوي، ٢٠٠٣،ص ٢٥)، وتعرفها بولا فيلاسينور بأنها القدرة على القيام بشيء جيد.(بولا فيلاسينور، ٢٠١٨)، ويعرفها الباحث إجرائيا في هذا البحث بأنها"مجموعة الأداءات التي يجب أن يتقنها المتعلم ليتمكن من أداء عمل ما بكفاءة".

- أهمية إكتساب المهارة

تعد إشكالية إكتساب المهارات من أهم موضوعات المجال التعليمي كونها تشير إلى الطريقة التي نختار كمتعلمين بها المعرفة في مختلف الظروف ونستخدمها ونطبقها في مواجهة تحديات متنوعة من إجل مساعدتنا على التعامل مع مواقف الحياة المختلفة، وعلى احتمال الضغوط، ومواجهة التحديات اليومية، وإعانتنا على حل المشكلات الشخصية والاجتماعية والتعامل معها بوعي يكسبنا ثقة في أنفسنا، ويشعرنا بالراحة والسعادة حين ننفذ أعمالنا بإتقان، مما يهبنا حب الآخرين ، واحترامهم وتقديرهم لعملنا الناجح، مما يسهم في زيادة دافعيتنا للتعلم، خاصة مع إدراك عدم الارتباط الطردي بين زيادة عدد سنوات الدراسة وزيادة التعلم وإكتساب المهارات، وبالتالي فنحن بحاجة إلي استثمار مزيد من الوقت في إيجاد طرق فاعلة لإكساب المتعلمين المهارات بكافة أنماطها.

- طرق إكتساب المهارة

يعتمد اكتساب المهارات الجديدة وتنميتها بشكل أساسي على تحديد الهدف المحفز لاكتساب هذه المهارة، ويتم ذلك من خلال معرفة سبب تعلم هذه المهارة، وماذا سيفعل بها بعد اكتسابها؛ مما يساعد على الاحتفاظ بالمهارة لأطول فترة زمنية ممكنة، وهو ما يمكن تحقيقه من خلال:

- الدراسة والتعلم
- تبادل الخبرات بين الأقران
- الممارسة العملية
- استعراض النماذج الناجحة

- أهمية إكتساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم

يمثل إكتساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم نقطة إنطلاق نحو العالم الرقمي الذي يتوافق بشكل كبير مع التوجه

العالمي نحو التحول الرقمي ورقمنة جميع المعاملات داخل المؤسسات العامة والتعليمية ، خاصة مع تأكيد القيادات السياسية والتعليمية على توجهها نحو تقديم برامجها في إطار منظومة رقمية تعنى بتطوير العملية التعليمة داخل مدارسها، سعيا لرفع مستويات الإبداع والابتكار بين المتعلمين، وهو ما يتوافق مع توجه البحث الحالي الذي يسعي إلي إنشاء بيئة تعليمية جاذبة تقوم بشكل رئيس على تفعيل التكنولوجيا وتسعي إلي التحول الرقمي.

- مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم

تتضمن مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي" إدمودو" في التعلم جانبين أساسين الأول خاص بالشق المعرفي لأداء المهارة والثاني خاص بالشق الأدائي للمهارة، وذلك أنطلاقا من أن المتعلم لا يستطيع أن أن يمارس أدواره المطلوبة منه ما لم يكن على وعي بالمهارات وأداءاتها، وهو ماتم استعراضه بالتفصيل في الجزء الخاص بإعداد قائمة مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم.

سابعاً : مبادئ ومعايير التصميم التعليمي للتعلم المقلوب

بيئة التعلم المقلوب باعتبارها أحد أشكال التعلم المدمج، التي انبثقت منها الفصول المقلوبة هي بيئة مغمورة بطبيعتها في مبادئ التصميم التعليمي والتطوير التي تراعي مبادئ بناء بيئة تفاعلية قائمة على التفاعل المتزامن وغير المتزامن بين المتعلمين والمعلمين ومصادر التعلم، وعلى مبادئ تقديم تعليم معزز بالتكنولوجيا خارج وقت الصف الدراسي من أجل زيادة مشاركة المتعلمين والتعلم خلال وقت الصف الدراسي.(D. Mazur, Brown & Jacobsen,2015)، وعلى توفير حجم مناسب من استقلالية المتعلم ومسافة مناسبة بين المعلم والمتعلم فضلا عن المعالجة المعرفية للمعلومات بمفهومها الحديث الساعي لتوضيح وتفسير آلية حدوث هذه العمليات ودورها في معالجة المعلومات وإنتاج السلوك نتيجة تفاعل المتعلم الإيجابي مع عناصر البيئة المحيطة به، فضلا عن مهام التعلم وخصائص المتعلم، لذا يجب تصميمها تعليميًا وفق نموذج تصميم تعليمي يدعم التعلم التشاركي والتعلم عبر الشبكات والتعلم النشط والتعلم القائم على المهام الذي يتيح الفرص للتفكير والتعاون والابداع، ووفقا لمعايير تربوية وتكنولوجية تتوافق مع خصائص هذا النمط من التعلم (Gustafson & Branch,2002; Salter,Richards & Carey, 2004; Irlbeck, Kays, Jones, & Sims, 2006,71،)

أ. مبادئ تصميم التعلم المقلوب:

يحدد الباحث أربعة مبادئ لتصميم التعلم المقلوب بشكل عام هي:

- البيئة الديناميكية: التي تمكن المعلم من التركز على المتعلمين من خلال إشراكهم في عمليات التعلم
- البيئة المرنة الغامرة: التي تمكن المتعلمين من الانغماس الكامل في بيئة التعلم المقلوب، بحيث يشتركون في الأنشطة داخل الصف وخارجه بشكل فردي وجماعي في إطار من توجيهات المعلم.
- التفاعل والتشارك بين الأقران: في إطار من المجالات المحددة التي تسمح لهم بتبادل الأفكار والمعارف والمهارات والخبرات، الأمر الذي يتم من خلال عمل المتعلم بشكل فردي او في مجموعات مع متعلمين آخرين؛ لاستكمال الأنشطة.
- التكامل: يشير إلى قدرة المعلم على توظيف التكنولوجيا الحديثة في بيئة التعلم المقلوب، وقدره المتعلم على الاستفادة منها

ب. معايير تصميم التعلم المقلوب:

يتطلب التصميم التعليمي لأي استراتيجية تعليمية تحديد المعايير التي يتم في ضوءها تصميم عمليات هذه الإستراتيجية ومنتجاتها، حيث يستعرض الباحث عدة معايير يري أنها تتوافق مع طبيعة العصر الرقمي وتتناسب مع استراتيجيات التعلم الحديثة وبيئاته مثل بيئة التعلم المقلوب التي يتناولها البحث الحالي بإعتبارها بوتقة تتيح التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة) وتسهم في التعرف على أثر ذلك على

إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم، وهي:

أولاً: معايير الجمعية الدولية للتكنولوجيا في مجال التعليم ISTE للطلاب:

تصف هذه المعايير المهارات والمعارف التي يحتاجها الطلاب لتقدمهم ونموهم للمساهمة في مجتمع عاملي مترابط ومتغير بإستمرار وتتضمن سبعة عناصر ؛ كما يتضح من شكل رقم (١) يشكل كل منها محورًا مهمًا من محاور بناء المتعلم الفعال.(مايك ريبيل، ٢٠١٣، ص٤٣)

شكل رقم (1)

معايير الجمعية الدولية للتكنولوجيا في مجال التعليمISTE للطلاب

ثانيًا : مهارات القرن ٢١

مما لاشك فيه أن التعلم المقلوب أحدث تغيرًا مأمولًا في عمليات التعليم والتعلم، خاصة مع التغيرات التي شهدها العالم في العقود القليلة الماضية، وما صحبها من تغيرات في أدوار ومنظومة التعليم والتعلم فرضت أنماطا جديدة من المهارات مثل مهارات التعامل مع التكنولوجيات الرقمية، وغيرت كثيرًا من طرق تعلم وتعليم وممارسة مهارات آخرى، فيما عرف بمهارات تعلم القرن الحادي والعشرين، والتي تضمنت التفكير النقدي والتفكير الإبداعي والتواصل والتعاون.
(بيرني ترلينج؛ تشارلز فادال،٢٠١٣، ص ص ١٧٦- ١٧٧)

ثالثًا: أبحاث الدماغ

يتوافق تطبيق بيئة الصف المقلوب بشكل كبير مع ابحاث الدماغ لسوزان كوفاليك؛ وكارين اولسن، حيث قدمت تسع طرق لترجمة ابحاث الدماغ إلي تطبيقات عملية في غرفة الصف ذات تفسير ذا معني عند تطبيقها في بيئة التعلم المقلوب.(كوفاليك؛أولسن، ٢٠٠٤)؛ حيث أمكن للباحث تحديدها في جدول رقم (٤)

وهو ما تؤكد عليه الأدبيات، حيث حددت آمال حميد عدة معايير لتصميم التعلم المقلوب يتم استعراضها لاحقا عند التعرض لمعايير تصميم بيئة التعلم المقلوب التي تسهم في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم من خلال التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة)

ج. مبادئ تصميم بيئة التعلم المقلوب التي تسهم في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم من خلال التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة)

وفقا لما سبق مناقشته يحدد الباحث تسعة مبادئ لتصميم بيئة التعلم المقلوب التي تسهم في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي" أدمودو " في التعلم من خلال التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات

الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة)، هي:

- البيئة الديناميكية: التي تمكن المعلم من التركيز على المتعلمين من خلال إشراكهم في عمليات التعلم.
- البيئة المرنة الغامرة: التي تمكن المتعلمين من الانغماس الكامل في بيئة التعلم المقلوب، بحيث يشتركون في الأنشطة داخل الصف وخارجه بشكل فردي وجماعي في إطار من توجيهات المعلم.
- التفاعل والتشارك بين الأقران: في إطار من المجالات المحددة التي تسمح لهم بتبادل الأفكار والمعارف والمهارات والخبرات، الأمر الذي يتم من خلال عمل المتعلم بشكل فردي او في مجموعات مع متعلمين آخرين؛ لاستكمال الأنشطة.
- التكامل: يشير إلى قدرة المعلم على توظيف التكنولوجيا الحديثة في بيئة التعلم المقلوب، وقدره المتعلم على الاستفادة منها.
- الشراكة: التي تمكن المتعلمين من المشاركة في مواقف تعليمية مع زملائهم ومع معلميهم عبر وسائل التواصل التي تتيحها بيئة التعلم المقلوب التي يتم التفاعل خلالها بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة).
- التمثيل التلقائي للموقف: يشير إلي ان للطالب دورا يجب أن يقوم به معبرا عن نفسه أو عن أحد آخر في موقف محدد ، بحيث يتم ذلك في بيئة آمنة وظروف يكون فيها الطلاب متعاونين ومتسامحين.
- التعزيز: يشير إلي عمليات تعزيز التعلم، والتطبيق على الواقع واختباره وفقًا لخبرات المتعلمين.
- التيسير: يشير الي الجهود المبزولة من قبل المعلمين والمتعلمين لتيسير تعلم بعضهم البعض.
- الإعتمادية: التي تسمح للمتعلم أن يكون معتمد على نفسه في تلقي المعلومة

جدول رقم (٤) تطبيقات أبحاث الدماغ في بيئة التعلم المقلوب

نتائج ابحاث الدماغ	تطبيقها في بيئة التعلم المقلوب
غياب التهديد / تعزيز التفكير التأملي	تعزز مقومات التعلم المقلوب من ثقة المتعلم في نفسه، حيث يقل الشعور بالتهديد عند قيام المتعلم بالتخطيط لمشاهدة الفيديو التفاعلي وتقيمه لذاته وفق مرحلتين الاولي بناء المفهوم خارج الصف والثانية ممارسته داخل الصف
الحركة	تتيح بيئة التعلم المقلوب ممارسة النشاطات خارج الصف مثل القيام بالرحلات التعليمية والزيارات الميدانية
التعاون	تتدعم بيئة التعلم المقلوب التعلم التعاوني والتشاركي بين الأقران
البيئة الثرية الحسنة	تتيح بيئة التعلم المقلوب كم هائل من مصادر التعلم ذات الصبغة الرقمية (شبكات التعلم الاجتماعي- الفيديو التفاعلي- شبكة الانترنت -....)
المحتوى ذا المعني	توفر بيئة التعلم المقلوب بيئة غنية بالمثيرات وأنماط التعلم التي تتوافق مع خصائص المتعلمين وتتيح لهم تعلم نوعي يلبي احتياجاتهم
الخيارات	توفر بيئة التعلم المقلوب تنوع من الخيارات التعليمية التي تتوافق مع أنماط تعلم الطلاب، مما يحقق التعلم المتمايز
الوقت الكافي	تتيح بيئة التعلم المقلوب الوقت الكافي لكل متعلم على حدة فلا يوجد وقت محدد
التغذية الراجعة الفورية	توفر بيئة التعلم المقلوب تغذية راجعة فورية ولاحقة من المتعلم إلي المعلم وبالعكس
الإتقان	تحقق بيئة التعلم المقلوب معايير التعلم بالاتقان التي تركز على نسبة التقويم في المخرج النهائي

د. <u>نماذج التصميم التعليمي لبيئة التعلم المقلوب</u>

تأثرت نماذج التصميم التعليمي بشكل كبير بالتطور الهائل في استراتيجيات التعليم والتعلم المرتبطة بتطورات تكنولوجيات التعليم ذات الصلة بالتفعيل المطرد لتطبيقات أجيال الويب في التعليم، وبخصائص المتعلم الرقمي؛ الأمر الذي دفع بعض التربوين إلي توظيف بعض النماذج الحالية في

تصميم بيئات التعلم المقلوب مثل نموذج (ADDIE)، ودفع بالبعض الأخر إلي استحداث

نماذج جديدة تتوافق مع خصائص بيئة التعلم المقلوب ومتطلباتها رغبة منهم في سد الفجوة بين العملية والممارسة، وزيادة الاهتمام بالنهج البنائي للتعلم، ودمج التكنولوجيا في التعليم على نطاق أوسع (Dunlap, Dobrovolny & Young, 2008; Reiser,2001)، الأمر الذي دعا للتحول نحو التصميم التفريعي بدلا من التصميم الخطي المتبع في أغلب نماذج الجيل الأول، والتركيز على التحسين المستمر مع النهج البنائي، خصوصا عند تصميم التعليم داخل الفصول المقلوبة التي تتسم بالتعاون الفعال بين المتعلمين، والاتصال التفاعلي، وديناميكية المحتوى، مما يمكن المعلمين والمتعلمين من التفاعل داخل بيئات تعلم أكثر ديناميكية (Hirumi et al.., 2010; Irlbeck et al.., 2006). وهو ما أثمر عن ظهور نماذج تصميم تعليمي خاصة ببيئات التعلم المقلوبة كالفصول المقلوبة، تقوم مبادئها بشكل أساسي على التعلم البنائي، والتعلم التعاوني، وبيئات التعلم التي تركز على المتعلم والسيناريوهات المستندة إلى التشارك والتفاعل بين المتعلمين والمعلمين (Shih & Yang, 2008; Whitton & Hollins, 2008) ، وعلي ذلك أمكن للباحث حصر عدد من نماذج التصميم التعليمي التي أمكن للباحثين إستخدامها في تصميم بيئة التعلم المقلوب؛ سواء من خلال توظيف ما هو قائم بالفعل من نماذج أو إستحداث نماذج جديدة، منها:

- نموذج التصميم العام لتصميم التعليم (ADDIE) الموظف من قبل (حميد،٢٠١٦ ؛ رخا، ٢٠١٧)
- نموذج PAC الخاص بمرحلة تطبيق بيئة التعلم المقلوب المستحدث من قبل(Nelson;Nancy,2013)
- نموذج EEA الخاص بمرحلة تطبيق بيئة التعلم المقلوب المستحدث من قبل(Nelson;Nancy,2013)
- النموذج القائم على SOPC المستحدث من قبل وانج ومشاركوه (Wang,et al.,2016)

ثامنًا: التوجه النظري للبحث:

توجد عدة نظريات تدعم استخدام الفصول المقلوبة وفق استراتجيات تعليم متنوعة (استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية - استراتيجية لعب الأدوار) وحجم مجموعات عمل مختلفة (الصغيرة - المتوسطة) في إكساب المهارات بشكل عام ومهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي" أدمودو" في التدريس من أهمها النظرية البنائية الإجتماعية ، نظرية النمو الإجتماعي، نظرية النشاط، نظرية التفاعل الاجتماعي لدى(فلدمان)كما يلي:

- **النظرية البنائية المعرفية :**

هي نظرية أعدت من قبل جان بياجيه بدأً من عام ١٩٨٠ لتشرح عمليات التعلم التي يبنيها المتعلم داخل عقله، عقب تفسيره ما يستقبله وبناء معناه وفق ما لديه من معلومات تتأثر بشكل كبير بالمجتمع الذي يعيش فيه في إطار من النمو المتطور للعلاقة بين الذات والموضوع القائم على الاستدلال والفهم والتجربة والتعلم من الأخطاء، وهو ما يتحقق في بيئة الصف المقلوب التي تتيح للمتعلم بناء معارفه خارج الصف ثم مشاركاتها مع أقرانه ومعلمه داخل الصف. (Novak,2010, p.94)

- **النظرية البنائية الإجتماعية:**

هي نظرية أعدت من قبل فيجوتسكي وبرينر عام ١٠٧٨ لتشرح عمليات بناء المعرفة التي يتم بناؤها اجتماعيًا من خلال الإندماج في العمل مع الأقران، وهو ما تحققه مجموعات العمل، واستراتيجية التعلم القائم علي المشروعات الإلكترونية التي تسهم في نمو المتعلمين نتيجة تفاعلهم اجتماعيًا مع أقرانهم من المتعلمين عبر مجموعات العمل الصغيرة والمتوسطة من خلال توفيرها بيئة تعلم غنية بالخبرات التعليمية، مما يسهم في نمو خبراتهم واكتسابهم المهارات المطلوبة.(Hall,2009, p.3)

- **نظرية النمو الاجتماعي:**

هي نظرية قام بوضعها ليف فيجوتسكي عام ١٩٧٨، أكد من خلالها على تأثر المتعلم ببيئته المحيطة وبالتفاعلات الإجتماعية التي تتم فقي محيطه لتؤثر في نموه المعرفي وعلى أهمية التعلم التشاركي الجماعي في نموه الاجتماعي وهو ما

تحققه استراتيجيتي التعلم القائم على المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار في إطار من العمل الفردي والجماعي في مجموعات صغيرة ومتوسطة. (Lutz & Huitt,2004,71)

- **نظرية النشاط:**

هي نظرية قام بوضع مبادئها اليكسي ليونتيف وسيرجي روبنشتاين إنطلاقا من أن النشاط سواء كان حسيًا أو عقليًا أو ماديًا فإنه يسبق التعلم، حيث تقوم النظرية على تفعيل المشاركة في العمل وتحويل العمل الفردي إلي عمل جماعي من خلال سبعة عناصر تقسم الي ثلاثة محاور أوالها تحديد الإجراءات ويتضمن عناصر (الهدف والموضوع والأدوات والمجتمع) ووفقا لها يتم (وضع القواعد وتقسيم المهام) التي تؤدي الي أداء عمليات النشاط (Carugati,et all,2008,p.2)، وهو ما توفره وتقوم عليه بيئة الصف المقلوب ويدعمه التعلم وفق استراتيجيتي التعلم القائم على المشروعات الإلكترونية ولعب الأدوار في إطار من العمل الفردي والجماعي في مجموعات صغيرة ومتوسطة.

- **نظرية التفاعل الاجتماعي :**

هي نظرية قام بوضع أسسها روبرت أس فلدمان حيث تطبق في البحث الحالي بإعتبارها عملية تتضمن نشاطات تعليمية تستثير حاجة الطلاب إلي التقدير والنجاح في إكتساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التدريس ضمن إطار مجموعات العمل المختلفة في بيئة الصف المقلوب التي تحقق ذات المتعلمين وتخفف وطأة الشعور بالضيق لديهم مما يحقق أهداف التعلم في إطار القيم السائدة والثقافة والتقاليد المتعارف عليها في المجتمع التعليمي من خلال عمليات الاستمرار أو التآزر السلوكي بين اعضاء الجماعة والجماعات الاخرى التي تتم عبر استراتيجية التعلم القائم علي المشروعات الإلكترونية

- **نظرية الدراسة المستقلة:**

هي أحدي نظريات التعلم عن بعد التي قام بوضع أسسها مايكل مور وتطبق في البحث الحالي بإعتبارها توفر حالة من الحوار وإبداء الرأي والمناقشة بين الطلاب ومعلميهم وبين بعضهم البعض وبحجم مناسب من الاستقلالية المتاحة للمتعلم مع الاحتفاظ بالمسافة المناسبة بينه وبين المعلم، مع إتاحة الفرص للاستجابة للاحتياجات الفردية للمتعلمين، فضلا عن الإعتمادية التي تسمح للمتعلم أن يكون معتمد على نفسه في تلقي المعلومة.

من ذلك كله يري الباحث أن هذه النظريات تتوافق بشكل كبير مع أهداف البحث الحالي؛ لكونه يقدم تصورا جديدا للتعلم، يتوافق مع هذه النظريات القائمة على عملية بناء داخل المتعلم أثناء تعلمه في السياق الطبيعي للتعلم، ومن خلال التفاعل بأشكال مختلفة مع الآخرين، ووفقا لمبدأها الأساسي القائل بأن المعرفه يوجدها المتعلم، وأنها تتأثر بقيمه وثقافته؛ مما يمكنه من أن يبني نسخته الخاصة من الحقيقة؛ ولذا فإن طرق بناء المعرفة المتعددة والمتعارضة مقبولة، وفي كونها تبحث في كيفية تطوير أشياء من الوعي في سياقات اجتماعية، وهو ما ينطبق بشكل كبير على اكتساب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التدريس التي يتم تعزيز مجتمع ممارستها من خلال المزج بين بيئة التعلم المقلوب، والخبرات المباشرة المكتسبة من واقع الممارسة لدى المتعلمين عبر استراتيجيات تعلم مختلفة ومجموعات عمل متنوعة.

إجراءات البحث

نظرا لأن البحث الحالي يهدف إلي إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم عبر تصميم بيئة تعلم مقلوب يتم من خلالها قياس أثر التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة) على إكساب الطلاب هذه المهارات؛ لذلك فقد اتبع الباحث الإجراءات التالية:

أولا: إعداد الإطار النظري للبحث من خلال الإطلاع على الكتابات والدراسات والبحوث التي تناولت:

- بيئة التعلم المقلوب (الفصول المقلوبة): من حيث ماهيتها، والأساس المعرفي والنفسي لها، ومميزاتها، وعناصرها، وأسس تصميمها وتطبيقها ، وأدوار المعلم في توظيفها في الموقف التعليمي.

- استراتيجة المشروعات الإلكترونية في الفصول المقلوبة: من حيث ماهيتها، والأساس المعرفي والنفسي لها، ومميزاتها، وأسس تصميمها وتطبيقها في الفصول المقلوبة.
- استراتيجية لعب الأدوار في الفصول المقلوبة: من حيث ماهيتها، والأساس المعرفي والنفسي لها، ومميزاتها، وانواعها، وأسس تصميمها وتطبيقها في الموقف التعليمي وفي الفصول المقلوبة، وأدوار المعلم في توظيفها.
- مجموعات العمل في الفصول المقلوبة: من حيث ماهيتها، والأساس المعرفي والنفسي لها، ومميزاتها، وانواعها، وأسس تصميمها وتطبيقها في الموقف التعليمي وعناصرها.
- شبكات التعلم الاجتماعية: من حيث نشأتها، وتعريفها، والأساس المعرفي والنفسي لها،ومميزاتها.
- شبكة التعلم الاجتماعية " ادمودو Edmodo": من حيث نشأتها، ووصفها ومميزاتها، ومكوناتها، وتوظيفها في التعليم، ومعوقاته.
- مبادئ ومعايير التصميم التعليمي للتعلم المقلوب: من حيث مفهومه ومبادئه العامة، ومبادئ تصميم بيئة التعلم المقلوب التي تسهم في إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم من خلال التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة)، ونماذج التصميم التعليمي لبيئة التعلم المقلوب.
- التوجه النظري للبحث: من حيث النظريات التي تدعم متغيرات البحث وهي النظرية البنائية المعرفية، والنظرية البنائية الإجتماعية، ونظرية النمو الاجتماعي، ونظرية النشاط، ونظرية التفاعل الاجتماعي،ونظرية الدراسة المستقلة.

ثانيًا: تحديد مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين، وصياغتها في شكل قائمة.

ثالثًا: تحديد معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وصياغتها في شكل قائمة.

رابعًا: تصميم وتطوير التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة) في ضوء المعايير المعدة من قبل الباحث وفي ضوء نموذج SPOC للتصميم التعليمي لبيئة التعلم المقلوب.

خامسًا: اختيار عينة البحث.

سادسًا: إعداد أدوات البحث.

سابعًا: إجراء تجربة البحث.

ثامنًا: المعالجة الإحصائية للبيانات

وذلك على النحو التالي:

أولًا: تحديد مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم، وصياغتها في شكل قائمة:

فيما يلي استعراض الإجراءات التي استخدمت لإعداد قائمة بالمهارات اللازمة لتوظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم:

- ❖ الهدف من القائمة : تحديد مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين.
- ❖ مصادر اشتقاق القائمة :
- ✓ الإطلاع على الأدبيات والمراجع ذات العلاقة بمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم، ودليل استخدام منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو". (Λέκκα, Σύψας, Παγγέ,2013; Dewi,2014; Sırakaya,2014; Al-Kathiri,2015; Hariri & Bahanshal,2015; Sandu,2015; Dere & Yalçınalp,2016)

- ✓ تصفح مواقع الويب واليوتيوب التي تتناول استخدام منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو"
- ✓ تحليل مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التدريس.

❖ إعداد القائمة المبدئية للمهارات: توصل الباحث من خلال الإطلاع على ما سبق من مصادر لاشتقاق قائمة المهارات إلي إعداد قائمة مبدئية بالمهارات تشتمل على جانبين اساسين للمهارة ، الجانب المعرفي ويتضمن ٢٣ مهارة فرعية ، والجانب الأدائي ويتضمن ٢١ مهارة فرعية.(ملحق ١)

❖ صدق القائمة: قام الباحث بعرض القائمة المبدئية على مجموعة من المحكمين من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم ومن ذوي الخبرة بمنصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" (ملحق ١)، بهدف التحقق من صحة القائمة، وارتباطها بالموضوع، وإنتماء المهارات الفرعية لكل جانب من جانبي المهارة، ومناسبتها لتحقيق الهدف منها، وعلى احد الزملاء المختصين باللغة العربية للتحقق من صحة صياغتها لغويًا، وقد أبدى المحكمون الملاحظات التالية:

- ○ إعادة صياغة بعض الفقرات
- ○ حذف بعض الفقرات لعدم ارتباطها بالموضوع

❖ تعديل القائمة ووضعها في صورتها النهائية: قام الباحث بعمل التعديلات التي ابداها المحكمون، وبذلك أصبحت القائمة، والتي أشتملت على جانبين اساسين للمهارة، الجانب المعرفي ويتضمن ٢١ مهارة فرعية، والجانب الأدائي ويتضمن ٢٠ مهارة فرعية، كما يتضح من جدول رقم (٥)

وبهذا الإجراء يكون قد تم الإجابة على السؤال الأول من أسئلة البحث الذي ينص على: ما مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين؟

<u>ثانياً: تحديد معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)، وصياغتها في شكل قائمة</u>

لتحديد معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات العمل (صغيرة ، متوسطة)، قام الباحث بالإجراءات التالية:

❖ الهدف من القائمة: تحديد معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة).

❖ مصادر اشتقاق القائمة:

- ✓ الإطلاع على الأدبيات والمراجع ذات العلاقة بمعايير تصميم التعلم المقلوب،حيث تبني الباحث معايير تصميم التعلم المقلوب التي وضعتها آمال حميد ٢٠١٦، كما وردت في جدول رقم (٦) ، وأضاف إليها معايير تصميم التعليم باستخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية التي وضعها عادل النحال ٢٠١٦ كما وردت في جدول رقم (٧)، وقام بوضع معايير لتصميم التعليم باستخدام استراتيجية لعب الأدوار، ومعايير تصميم مجموعات العمل، حيث اتبعت الإجراءات المنهجية التالية لضبطها:
- ✓ إعداد القائمة المبدئية للمعايير: في ضوء ما سبق توصل الباحث إلي إعداد قائمة مبدئية بالمعايير تشتمل على اربعة مجالات هي مجال تصميم التعلم المقلوب ويتضمن المعايير التربوية والمعايير التكنولوجية، ومجال تصميم أنشطة التعليم وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية، ومجال تصميم أنشطة التعليم وفق استراتيجية لعب الأدوار، ومجال تصميم مجموعات العمل.
- ✓ صدق القائمة: قام الباحث بعرض القائمة المبدئية الخاصة بتصميم التعليم باستخدام استراتيجية لعب الأدوار، تصميم مجموعات العمل على مجموعة من المحكمين من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم من ذوي الخبرة (ملحق ١)، بهدف التحقق من: مدى دقة المعايير من الناحية العلمية؛ ومدى الصحة اللغوية للمعايير؛ ومدى صلاحية المعايير للتطبيق، وعلى احد الزملاء المختصين باللغة العربية للتحقق من صحة صياغتها لغويًا، وقد أبدى المحكمون الملاحظات التالية:

○ إعادة صياغة بعض الفقرات ○ حذف بعض الفقرات لعدم ارتباطها بالموضوع

جدول رقم (٥) قائمة مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم

	المهارة	موافق جدا	محايد	غير موافق
	أولًا: الجوانب المعرفية للمهارة			
١.١	يعرف المقصود بالشبكات الاجتماعية			
١.٢	يميز بين الشبكة الاجتماعية التعليمية والعامة			
١.٣	يتعرف على مميزات شبكة إدمودو الاجتماعية في التعليم			
١.٤	يفرق بين خصائص حساب المعلم ، الطالب ، ولي الأمر			
١.٥	يتعرف على كيفية التسجيل في شبكة إدمودو			
١.٦	يتعرف على عناصر واجهة التفاعل الرئيسية على الإدمودو			
١.٧	يميز بين واجهة المعلم وواجهة الطالب في أدمودو			
١.٨	يتعرف على خطوات إنشاء مقرر إلكتروني ضمن حسابه على الإدمودو			
١.٩	يتعرف على وظائف المكتبة Library في شبكة الإدمودو الاجتماعية			
١.١٠	يتعرف على أنواع الأسئلة الإلكترونية عبر الشبكات			
١.١١	يتعرف على خطوات إدراج رابط في صفحته الرئيسية			
١.١٢	يتعرف على خطوات إدراج فيديو			
١.١٣	يتعرف على خطوات إدراج صورة			
١.١٤	يعرف المقصود بمجموعات العمل على الشبكات الاجتماعية			
١.١٥	يتعرف على كيفية كتابة ملاحظة للطلاب على صفحته الرئيسية.			
١.١٦	يميز بين الملاحظ Note والإنذار Alert .			
١.١٧	يتعرف على أداة كتابة الواجبات Assignments			
١.١٨	يميز بين وظيفة إنشاء اختبار Quiz وإنشاء تصويت Poll			
١.١٩	يتعرف على كيفية اصدار تقرير عبر الأداة Progress			
١.٢٠	يتعرف على كيفية إنشاء مجموعات صغيرة ضمن مجموعات عمل المقرر			
١.٢١	يتعرف على كيفية التحكم في فتح وغلق المقرر.			
	ثانيًا: الجوانب الأدائية			
٢.١	ينشئ حساب معلم على إدمودو			
٢.٢	ينشئ مجموعة عمل باسم المقرر.			
٢.٣	يحدد كود المقرر ويرسله إلى طلابه			
٢.٤	يتحكم في خصائص مجموعة العمل			
٢.٥	يتحكم في صلاحيات الأعضاء.			
٢.٦	يقسم مجموعاته في مجموعات عمل صغرى			
٢.٧	يكتب ملاحظات Notes لطلابه على صفحته الرئيسية.			
٢.٨	يدرج روابط خارجية .			
٢.٩	يدرج فيديو من موقع YouTube إلى صفحته الرئيسية			
٢.١٠	يدرج صورة إلى صفحته الرئيسية.			
٢.١١	يرفع عنصر إلى المكتبة لاستخدامه لاحقا.			
٢.١٢	يرفع عرض تقديمي على Slideshare ثم يدرجه في الأدمودو			
٢.١٣	ينشر ملاحظات ضمن نطاق مجموعات العمل الصغرى			
١.١٤	ينشئ اختبار . Quiz			
٢.١٥	ينشئ موضوع للتصويت Poll			
٢.١٦	يضع حدث ضمن أجندة المقرر			
٢.١٧	ينشئ مجلد للمجموعة			
٢.١٨	ينشئ واجب ويرسله لأعضاء المجموعة.			
٢.١٩	يستعرض تقارير أداء المجموعة.			
٢.٢٠	يوقف طالب / عضو في مجموعة / مقرر.			

❖ **تعديل القائمة ووضعها في صورتها النهائية: قام الباحث بعمل التعديلات التي ابداها المحكمون، وبذلك أصبحت القائمة، والتي أشتملت على مجالين هما كما يتضح من جدول رقم (٧)**

- **المجال الثالث : تصميم التعليم وفق استراتيجية لعب الأدوار ويتضمن تسعة معايير فرعية تتضمن أربعون شاهدًا**
- **المجال الرابع : تصميم مجموعات العمل ويتضمن ثمانية معايير فرعية تتضمن تسعة وثلاثون شاهدًا**

جدول رقم (٦) معايير تصميم التعلم المقلوب

مؤشرات الأداء
المجال الأول : تصميم التعلم المقلوب . إعداد : (آمال حميد،٢٠١٦)
❖ **المعايير التربوية**
١. المعايير المرتبطة بالأهداف التعليمية
١. أن يكون الهدف التعليمي لموضوع بيئة التعلم واضحا ودقيقا.
٢. أن تكون الأهداف واقعية يمكن تحقيقها على مستوى المتعلم في الفترة الزمنية المحددة للمقرر
٣. أن تكون الأهداف ذات أهمية وقيمة تربوية للمتعلم
٤. أن تصاغ الأهداف التعليمية لكل درس صياغة تعليمية (سلوكية وإجرائية) واضحة ومحددة
٥. أن تتناسب الأهداف مع خصائص المتعلمين وخبراتهم
٦. أن تشتمل الأهداف على مستويات متنوعة من الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية
٧. أن تعرض على المتعلم قبل بداية العمل.
٢. المعايير المرتبطة بالمحتوى التعليمي
٨. أن يحقق المحتوى الأهداف التعليمية للبيئة التعلم
٩. أن يتوافق المحتوى مع محتوى المقرر الدراسي للمتعلمين وأن تكون حديثة
١٠. أن تحدد محتويات موضوع التعلم تحديدا دقيقا وواضحًا من الناحية العلمية واللغوية
١١. أن تجزأ المادة التعليمية إلى فقرات قصيرة مترابطة تحقق أهداف التعلم
١٢. أن يكون التسلسل و التتابع المنطقي للموضوعات التي تتضمنها الموديولات في بيئة التعلم مناسبا لطبيعة المادة الدراسية وخصائص المتعلمين.
١٣. أن يخلو المحتوى من التكرار والحشو والجزئيات غير المهمة.
٣. المعايير المرتبطة بالمتعلمين المستهدفين
١٤. أن يحدد الموديول لبيئة التعلم بدقة خصائص المتعلمين المستهدفين
١٥. أن تتمركز عملية التعلم حول المتعلم وليس المعلم.
١٦. أن يحدد الموديول متطلبات التعلم القبلية لموضوع المتعلم في ضوءالخبرات السابقة للمتعلمين.
١٧. أن يستطيع المتعلم ذو الخبرة البسيطة بالإنترنت من تشغيل المديولات على الموقع دون تعقيد
١٨. أن يعرض المحتوى بطريقة تثير دافعية المتعلم نحو التعلم.
١٩. أن تصاغ محتويات الموديول بشكل مناسب لمستوى المتعلم من حيث قدراته وامكاناته الفردية
٤. المعايير المرتبطة بالأنشطة التعليمية
٢٠. أن تحقق الأنشطة التعليمية الأهداف التعليمية للموديول لبيئة التعلم.
٢١. أن تتمركز الأنشطة حول ما يستطيع أن يقوم به المتعلم وليس المعلم
٢٢. أن تتدرج الأنشطة من السهل إلى الصعب ومن المحسوس إلى المجرد.

جدول رقم (٦) معايير تصميم التعلم المقلوب

مؤشرات الأداء
٢٣. أن تعرض الأنشطة بطريقة تثير تفكير المتعلمين وتساعدهم على التفكير الناقد والابتكاري.
٢٤. أن تتفق الأنشطة التعليمية المقدمة من خلال الموديولات التعليمية الإلكترونية مع الأنشطة والممارسات التدريسية في الفصول الدراسية
٢٥. أن تعرض الأنشطة بطريقة تشجع على التعلم التعاوني، وتسمح للمتعلمين بالتعاون فيما بينهم في بناء المعلومات
٥. معايير تقويم التعليم والتغذية الراجعة
٢٦. أن تقدم التغذية الراجعة الفورية المناسبة لاستجابات المتعلم.
٢٧. أن تكون الأسئلة مرتبطة بالأهداف التعليمية.
٢٨. أن تكون الأسئلة متنوعة وشاملة للمحتوى.
٢٩. أن تتدرج الأسئلة والتدريبات في مستوى صعوبتها.
٣٠. أن تصاغ الأسئلة بشكل واضح يفهمه المتعلم.
٣١. أن يحتوى الموديول التعليمي على اختبارات موضوعية ذاتية التصحيح ومرحلية.
٣٢. أن يعتمد التقويم على أداء واضحة تشمل كافة جوانب التعلم(المعرفية- الوجدانية- المهارية)
❖ المعايير التكنولوجية
١. معايير النصوص
١. أن تظهر النصوص على الموديول التعليمي بشكل واضح ومقروء.
٢. أن يستخدم ثلاثة أنواع من الخطوط على الأكثر داخل الموديول التعليمي.
٣. أن تكون النصوص صحيحة لغويا، واضحة المعاني.
٤. أن يكون حجم الخط هو 18 للعناوين الرئيسة و 16 للعناوين الفرعية، 14 للمتن
٥. أن يتباين لون الخط مع لون الخلفية مثل الكتابة باللون الأسود على خلفية بيضاء.
٦. أن تترك مسافة بين السطور بواقع مسافتين أو مسافة ونصف.
٧. أن تكون العناوين والفقرات قصيرة معبرة، مع استخدام علامات الترقيم في الكتابة بشكل صحيح
٢. معايير الصور والرسومات الثابتة
٨. أن يكون الهدف من الصورة أو الرسم واضحا لدى المتعلم.
٩. أن تعبر الصورة أو الرسم عن مضمون المحتوى التعليمي للموديول.
١٠. أن تؤدى الصورة أو الرسم دورًا وظيفًا وجماليًا متكاملا مع نصوص الموديول التعليمي.
١١. أن تستخدم الألوان الواقعية في الصور والرسومات بدلا من الألوان الرمزية.
١٢. أن يظهر تلميح نصى مكتوب في مكان الصورة للدلالة عليها إلى أن يتم تحميلها.
٣. معايير مرتبطة بالفيديو والرسوم المتحركة
١٣. أن يتاح للمتعلم التحكم في عرض الفيديو من خلال شريط تحكم الفيديو.
١٤. أن يكون الرسم المتحرك واضحًا وبسيطا قدر الإمكان مع مراعاة النسبة والتناسب بين مساحة الرسم ومساحة صفحة عرض الموديول.
١٥. أن تحقق الصورة المتحركة الوضوح بمساحة تخزينية قليلة.
١٦. أن تستخدم السرعة الطبيعية في عرض لقطات الفيديو إلا إذا لمزم الأمر لتأثيرات تعليمية خاصة مثل استخدام الإنفوجرافيك المتحرك
١٧. أن يتناسب الفيديو مع البيئة التعليمية حيث يتميز مقطع الفيديو في بيئة الفصول المنعكسة عن غيره من البيئات باحتوائه على مقاطع للمدرس، ومقاطع المحاكاة لموضوع التعلم.
١٨. أن يتميز الفيديو بالوضوح في الصورة والنقاء لجذب انتباه المتعلم.
١٩. أن يستخدم الصيغ القياسية لملفات الفيديو مثل avi ،mpg
٤. معايير الصوت
٢٠. أن يتناسب الصوت مع الأهداف والمحتوى التعليمي للموديولات.
٢١. أن تتزامن فترة سماع المؤثرات الصوتية مع النصوص المكتوبة في الفيديو.

جدول رقم (٦) معايير تصميم التعلم المقلوب

مؤشرات الأداء
٢٢. أن يتاح للمتعلم إمكانية إيقاف أو ضبط مستوى الصوت.
٢٣. أن يتناسب الصوت المستخدم مع الو يفة التي يؤديها.
٢٤. أن تستخدم الصيغ القياسية في ملفات الصوت التي يدعمها متصفح الإنترنت وفى نفس الوقت تشغل مساحة تخزينية بسيطة.
٥. معايير الروابط الفائقة وأساليب التصفح
٢٥. أن تكون الروابط الفائقة للموديولات على الموقع صحيحة.
٢٦. أن يظهر تغيير واضح في لون الروابط التي تم استخدامها من قبل.
٢٧. أن تكون الروابط الرئيسة محددة وثابتة في كل صفحات الموديولات على الموقع.
٢٨. أن تنظم الروابط بطريقة بسيطة يسهل فهمها والوصول إليها.
٢٩. أن يتجنب الإكثار من الروابط خارج الموديول التعليمي.
٣٠. أن يكون موقع الارتباط على شبكة الإنترنت ذا علاقة وثيقة بموضوع التعلم.
٣١. أن تكون المعلومات في موقع موديولات الارتباط صحيحة ودقيقة
٦. معايير تصميم واجهات موقع الموديولات
٣٢. أن يكون التصميم التعليمي لصفحات المودويلات التعليمية بسيطا ، سهل الاستخدام، مقبولًا لدى المتعلم دون تعقيد أو ازدحام في عناصره.
٣٣. أن ينظم مخطط صفحات الموديولات بشكل متناسق ومن م مع حركة العين.
٣٤. أن تتناسب خلفية صفحات الموديولات مع محتويات موضوع التعلم.
٣٥. أن تنظم عناصر الموديول التعليمي بنظام واحد في كل صفحات الموديول.
٣٦. أن تثير صفحات الموديول انتباه المتعلم نحو موضوع التعلم وليس نحو الشكل.
٣٧. أن يتجنب ازدحام الموديول بالصور و الرسومات والحركة.
٧. معايير التفاعلية والتحكم التعليمي
٣٨. أن يتيح موقع الموديول أنماطًا مختلفة من التفاعل بين المتعلم ومحتوى الموقع(التصفح، الضغط على لوحة المفاتيح، النقر بالماوس، الاختبارات مرجأة التصحيح،)..
٣٩. أن يتعامل موقع الموديول مع اسم المتعلم.
٤٠. أن يبدأ الموديول بعبارات ودية ترحب بالمتعلم وتتمنى له التوفيق بمجرد فتحه للموديول.
٤١. أن تنوع التفاعلات بين محتوى الموديول والمتعلمين فيما بمنهم من خلال الانضمام إلى قوائم بريدية أو مجموعات نقاشأو مؤتمرات فيديو أو منتديات.
٤٢. أن يحتوى الموديول على عنوان البريد الإلكتروني للمعلم لتلقى استفسارات المتعلمين.
٤٣. أن يقدم موقع الموديول مساحة تمكن المتعلم من نشر ما يريد من أفكار ومقترحات على زملائه أو المعلم دون الحاجة إلى استخدام البريد الإلكتروني(المنتديات التفاعلية.)
٤٤. أن تكون أزرار التحكم بعنوان نصى أو تجمع بين الرموز المرئية والعناوين النصية.

جدول رقم (٧) معايير تصميم التعليم وفق المشروعات الإلكترونية

مؤشرات الأداء
المجال الثاني : تصميم التعليم وفق استراتيجية المشاريع الإلكترونية. إعداد : (عادل النحال، ٢٠١٦)
١. المعايير المرتبطة بأهداف المشروع الإلكتروني
١. أن يكون الهدف التعليمي للمشروع الإلكتروني واضحا ودقيقا.
٢. أن تكون الأهداف واقعية يمكن تحقيقها على مستوى المتعلم في الفترة الزمنية المحددة للمشروع الإلكتروني.
٣. أن تتناسب أهداف المشروع الإلكتروني مع خصائص المتعلمين وخبراتهم
٢. المعايير المرتبطة بعرض ما تم تنفيذه من مشاريع إلكترونية
٤. أن يحقق المشروع الإلكتروني الأهداف التعليمية للبيئة التعلم
٥. أن يتوافق المشروع الإلكتروني مع محتوى المقرر الدراسي للمتعلمين.
٦. أن يتسم المشروع الإلكتروني بالحداثة.
٧. أن تحدد محتويات المشروع الإلكتروني تحديدا دقيقا وواضحًا من الناحية العلمية واللغوية
٨. أن يتوافق المشروع الإلكتروني مع الهوية والثقافة السائدة في المجتمع العربي.
٣. المعايير المرتبطة بالمصادر المستخدمة في تنفيذ المشاريع الإلكترونية
٩. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بالإرتباط الوثيق بأهداف المشروع
١٠. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بالحداثة
١١. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بالتوافر وإمكانية الوصول لها من أي مكان وفي أي وقت.
١٢. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بقابلية التكييف لمقابلة الاحتياجات
١٣. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بالانتاجية والفعالية التي تنقص زمن وتكلفة المشروع
١٤. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بإمكانية استخدام منتجاته حتى لو تغيرت التقنية المستخدمة في تقديمه، مثل تحديث نظم التشغيل أو نظام إدارة التعلم أو غيرها
١٥. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بقابلية التشغيل البينية (إمكانية الاتصال بين منصات التشغيل Platforms والأدوات Tools المختلفة وان تعمل معا بكفاءة).
١٦. أن تتسم المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني بإمكانية استخدامها من جديد وتطبيقها بشكل منفرد أو بدمجها مع مصادر أخري.
١٧. أن تتوافق لغة المصادر المستخدمة في تنفيذ المشروع الإلكتروني مع خبرات المتعلمين وقدراتهم اللغوية
٤. المعايير المرتبطة بتقييم ما قام المتعلمين بتنفيذه من مشاريع إلكترونية
١٨. أن تتناسب مدة المشروع الإلكتروني مع زمن الوحدة التعليمية.
١٩. أن يتسم موضوع المشروع الإلكتروني بالحداثة والإرتباط بالحاجات التعليمية والمجتمعية.
٢٠. أن يحقق المشروع الإلكتروني تنمية تربوية وإجتماعية واقتصادية ملموسة.
٢١. أن يتضمن المشروع الإلكتروني عناصر تطوير جديدة على المستوي التربوية والاجتماعي والاقتصادي.
٢٢. أن تتناسب واجهة تطبيق المشروع الإلكتروني مع خصائص المستفيدين العمرية والعقلية.
٢٣. أن يقدم المشروع الإلكتروني حلول إبداعية للمشاكل التي يعالجها.
٢٤. أن يعكس عرض المشروع الإلكتروني الجهود الجماعية لفريق العمل

قام الباحث بإعداد معايير لتصميم التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار وتصميم مجموعات العمل تتوافق مع معايير تصميم الفصول المقلوبة والتعلم وفق المشروعات الإلكترونية كما يتضح من جدول رقم (٨) الذي يشير إلي اتفاق السادة المحكمين على تلك المعايير

جدول رقم (٨) معايير تصميم التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار وتصميم مجموعات العمل (من إعداد الباحث)

	مؤشرات الأداء	التكرارات			الوزن النسبي	النسبة المئوية
		موافق	محايد	غير موافق		
	المجال الثالث : تصميم التعليم وفق استراتيجية لعب الأدوار (من إعداد الباحث)					
	١. المعايير المرتبطة بتهيئة البيئة الصفية					
	١. أن تتوافر عوامل الأمن والسلامة المناسبة للعب الأدوار في البيئة الصفية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢. أن تتوافر التجهيزات المادية المناسبة للعب الأدوار في البيئة الصفية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣. أن تتوافر الظروف الفيزيقية الملائمة للعب الأدوار في البيئة الصفية (لون الجدران – شدة الإضاءة الطبيعية والصناعية- درجة الحرارة – درجة الرطوبة)	٨	١	١	٠.٨	%٨٠
	٤. ان تتوافر تكنولوجيات تعليم مناسبة للعب الأدوار في البيئة الصفية	٩	٠	١	٠.٩	%٩٠
	٥. أن تتسم البيئة الصفية بالاستمرارية	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٦. أن تتسم البيئة الصفية بالتفاعلية	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٧. أن توفر البيئة الصفية فرص قيادية للمتعلمين	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢. المعايير المرتبطة بتهيئة المتعلمين					
	٨. إعلام المتعلمين بالهدف من لعب الأدوار.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٩. إشراك المتعلمين في كتابة السيناريو.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٠. إعلام المتعلمين بالمهام المطلوبة من كل منهم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١١. إعلام المتعلمين بالزمن المحدد لدور كل منهم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٢. منح المتعلمين الوقت الكافي للإطلاع على الدور واستيعابه.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٣. أعلام المتعلمين بالأنشطة التي يجب ان يمارسها كل منهم خارج الصف (في المنزل).	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٤. إعلام المتعلمين بأسلوب التفاعل مع الزملاء في إطار الدور.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣. المعايير المرتبطة بإختيار المجموعة الأولي من لاعبي الأدوار					
	١٥. أن يتم اختيار لاعبي المجموعة الأولي على أساس تطوعي.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٦. أن يتم اختيار لاعبي المجموعة الأولي عشوائيًا، ولا يسمح للمتعلمين بإختيار بعضهم.	٩	٠	١	٠.٩	%٩٠
	٤. المعايير المرتبطة بعرض المشكلة وتوزيع الأدوار والشخصيات على المتعلمين					
	١٧. أن تعرض المشكلة عليهم بشكل منطقي متسلسل يتناسب مع قدراتهم العقلية وخلفياتهم المعرفية والثقافية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٨. أن تعرض الأدوار عليهم من خلال وصف المشهد والشخصيات عبر طرح عدد من الاسئلة منها: من هي الشخصية ؟ أو أين يحدث هذا المشهد ؟ ولماذا اخترنا هذه الشخصيات ؟ وماذا تفعل الشخصيات في نهاية العرض؟	٩	٠	١	٠.٩	%٩٠
	١٩. أن توزع الأدوار عليهم وفقًا لرغباتهم، ووفقًا لرؤية المعلم ولصالح تطبيق الاستراتيجية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٥. المعايير المرتبطة بلعب الأدوار للمرة الأولي					
	٢٠. أن يتم توجيه المتعلمين إلي أداء سلوكيات محددة مرتبطة بالعرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢١. أن يتم توجيه المتعلمين إلي عدم المبالغة في الانفعالات الحركية أثناء العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٢. أن يتم توجيه المتعلمين إلي عدم المبالغة في الانفعالات الصوتية أثناء العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٣. أن يتم توجيه المتعلمين إلي اختيار الملابس والإكسسورات المناسبة لشخصيات العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٤. أن يتم طرح الاسئلة، وقد يتم ايقاف العرض لمناقشاتها.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٦. المعايير المرتبطة بتوجيه العرض من قبل المشاهدين (المعلمين والزملاء)					
	٢٥. أن يتم توجيه المشاهدين إلي عدم المبالغة في الانفعالات الحركية أثناء العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٦. أن يتم توجيه المشاهدين إلي عدم المبالغة في الانفعالات الصوتية أثناء العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٧. أن يتم توجيه المشاهدين إلي عدم التعليق أو السخرية من اللاعبين أثناء العرض.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠

جدول رقم (٨) معايير تصميم التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار وتصميم مجموعات العمل (من إعداد الباحث)

	مؤشرات الأداء	التكرارات			الوزن النسبي	النسبة المئوية
		موافق	محايد	غير موافق		
	٧. المعايير المرتبطة بمناقشة وتقويم العرض					
	٢٨. أن يتم فحص ردود الأفعال للمشاهدين حول ما تم سماعة ومشاهدته.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٩. أن يتم مناقشة الاحتمالات التي تنشأ عن تصرف اللاعبين أثناء العرض بطريقة أخري.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٠. أن يتم مناقشة النتائج التي تترتب عن تصرف اللاعبين أثناء العرض بطريقة أخري.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٨. المعايير المرتبطة بإعادة لعب الأدوار للمرة الثانية.					
	٣١. أن يتم تنقيح المشهد من خلال أعادة أدائه بواسطة لاعبين جدد.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٢. أن يتم البحث عن حلول بديلة من خلال العرض الثاني .	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٣. أن يتم طرح تساؤلات حول العرض تتعلق بأهدافه ومكانه وزمنه،والجديد فيه، ومدي مناسبته.	٩	٠	١	٠.٩	%٩٠
	٩. المعايير المرتبطة بمناقشة وتقويم العرض وتعميم الخبرات المكتسبة					
	٣٤. أن يتم إيقاف العرض وفقًا لتوافر الوقت لذلك.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٥. أن يتم مناقشة وتقييم الحلول الجديدة التي تم طرحها في العرض الثاني ونتائجها	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٦. أن تعكس هذه المناقشات دور الشخصيات وماهيتها.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٧. أن يتمكن المعلم من إدارة النقاش بفاعلية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٨. أن يتم توجيه المتعلمين إلي ما تم تعلمه من خلال العب الأدوار.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٩. أن يتم استطلاع مدي رضاء المتعلمين عن الحلول المطروحة من خلال العب الأدوار.	٩	١	٠	٠.٩	%٩٠
	٤٠. أن يتم استطلاع رأي المتعلمين حول أساليب تطوير مشاهد لعب الأدوار.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	المجال الرابع : تصميم مجموعات العمل(صغيرة - متوسطة) (من إعداد الباحث)					
	١. المعايير المرتبطة بتكوين الفريق.					
	١. أن يتمتع الفريق بوحدة الهدف.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢. أن يتمتع الفريق بالتجانس.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣. أن يتمتع الفريق بالإيمان بالفكرة والمسؤولية المشتركة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٤. أن يتمتع الفريق بالانفتاح على الأراء والتواصل البناء بين أعضاءه.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٥. أن يتمتع أعضاء الفريق بالموهبة والقدره على الإبتكار.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٦. أن يتمتع أعضاء الفريق بالأستمرارية في تطوير ذاتهم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٧. أن يتمتع أعضاء الفريق بالقدرة على العمل في ظل الضغوط.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٨. أن يتمتع أعضاء الفريق بتقبل بعضهم البعض والتعامل بشكل راقي.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢. المعايير المرتبطة بتوضيح المهام، والتوقعات					
	٩. أن تكون المهام محددة، وواضحة الصياغة والمفهوم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٠. أن تكون المهام واضحة الصياغة والمفهوم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١١. أن يتم توزيع المهام على أعضاء الفريق بعدالة، ووفق القدرات والتخصصات.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٢. أن تكون التوقعات محددة، وإجرائية الصياغة والمفهوم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣. المعايير المرتبطة بانتخاب قائد للفريق					
	١٣. أن يتمتع قائد الفريق بالمصداقية والأمانة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٤. أن يبدي قائد الفريق إهتمامًا واضحًا بأعضاء الفريق.	٩	٠	١	٠.٩	%٩٠
	١٥. أن يتمتع قائد الفريق بالإلتزام والأنضباط.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٦. أن يتمتع قائد الفريق بالتعاون.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠

جدول رقم (٨) معايير تصميم التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار وتصميم مجموعات العمل (من إعداد الباحث)

	مؤشرات الأداء	التكرارات			الوزن النسبي	النسبة المئوية
		موافق	محايد	غير موافق		
	٤. المعايير المرتبطة بصياغة الرؤية والأهداف بمشاركة جميع أعضاء الفريق					
	١٧. أن تكون الرؤية والأهداف واضحة ومعلنة للجميع.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٨. أن تتوافق الرؤية والأهداف مع تطلعات جميع أعضاء الفريق والمستفيدين من عمله.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	١٩. أن تكون صياغة الرؤية والأهداف سلسلة ومفرداتها ذات دلالة واضحة وشفافة	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٠. أن تكون الرؤية بعيدة المدى وموجهة بصورة عامة	٨	١	١	٠.٨	%٨٠
	٢١. أن تكون الأهداف محددة المدى وموجهة بصورة خاصة	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٢. أن يشعر أعضاء الفريق والمستفيدين من عمله بالرؤية والأهداف على المستوى العقلي والإدراكي والوجداني وأن تشكل لهم دافعاً للعمل وأهدافاً لا يحيدون عنها، وقناعات يمكن تصورها في مستوى عواطفهم ومشاعرهم ومخيلتهم.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٥. المعايير المرتبطة بتصميم خطوات العمل ووضع معايير الأداء					
	٢٣. أن تكون مهام واجبات كل عضو في الفريق محددة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٤. أن يدرس الوضع الحالي لتنفيذ كل مهمة (نقاط القوة والضعف)	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٥. أن تحذف الإجراءات غير الضرورية.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٦. أن تدمج الإجراءات المكررة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٧. أن تصمم النماذج المطلوبة لتنفيذ المهام.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٨. أن تصمم خطوات الإجراءات المثلي لتنفيذ المهام.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٢٩. أن توضع مؤشرات لقياس أداء تنفيذ المهام	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٦. المعايير المرتبطة بوزيع المهام والادوار وفقًا للتخصصات					
	٣٠. أن تكون متطلبات كل مهمة واضحة ومقننة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣١. أن تكون سمات كل تخصص واضحة ومقننة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٢. أن تتسم عملية التوزيع بالعدالة والنزاهة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٣. أن يتم توزيع المهام وفق أسس الكفاءة والقدرة والارتباط بالتخصص.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٧. المعايير المرتبطة بمتابعة الأداء الفعّال					
	٣٤. التحقق من تنفيذ الأولويات وفق أهميتها ودرجة صعوبتها	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٥. استخدام عناصر الجودة والكمية والوقت والعملية في صياغة المهام وتحديد طرق قياس التنفيذ فيه	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٦. مراجعة معايير الأداء السابقة المستخدمة والعمل على تقييم مدى فائدتها في قياس أداء العمل	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٣٧. المناقشة والتطوير المستمر للمعايير	١٠	٠	٠	١	%١٠٠
	٨. المعايير المرتبطة بتقويم الأداء					
	٣٨. معايير العناصر.(جميع المميزات والصفات التي يجب أن يمتلكها عضو الفريق ويحرص على تطبيقها في سلوكه ووظيفته حتي يستطيع تنفيذ واجباته بكفاءة ونجاح)	١٠	٠	٠	١	%١٠٠

جدول رقم (٨) معايير تصميم التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار وتصميم مجموعات العمل (من إعداد الباحث)

	مؤشرات الأداء	التكرارات			الوزن النسبي	النسبة المئوية
		موافق	محايد	غير موافق		
٣٩.	معايير معدلات الأداء.(هي المعايير التي تُساعد مقيم الأداء على تقييم معدل إنتاجيّة أعضاء الفريق؛ من أجل التعرف على كفاءتهم حسب الكمية والجودة الخاصة بإنتاجهم خلال مُدّة مُحدّدة من الوقت؛ عن طريق المقارنة بين المهام المُنجزة لكلّ عضو مع مُعدّل معين، ويُساهم ذلك في الوصول إلى مستوى الإنتاج الخاص به، سواء وفقاً للجودة أو الكمية، وتشمل هذه المُعدّلات ثلاثة أصناف)، وهي: • المُعدلات الكمية: وهي معدلات تُحدّد الكمية المناسبة من الوحدات الإنتاجيّة التي من الواجب إنتاجها خلال وقت معين. • المُعدلات النوعية: هي معدلات تهدف إلى تحقيق عضو الفريق لمستوى معين من الدّقة، والجودة، والإتقان في العمل. • المُعدلات النوعية والكمّية: هي خليط من المعدلات السابقة؛ حيث تهتمّ بوصول إنتاجيّة الموظف إلى كمية مُحدّدة من الوحدات خلال وقت معين، مع تميّزه بمستوى مُحدّد من الإتقان والجودة.	١٠	٠	٠	١	%١٠٠

حيث أسفرت آراء السادة المحكمين للقائمة عن: تدقيق الصياغة في بعض العبارات، وتعديل بعض المسميات، وإجماع المحكمين على صلاحية المعايير للتطبيق.

❖ دمج قائمة معايير تصميم التعلم المقلوب المعدة من قبل آمال حميد ٢٠١٦مع قائمة معايير تصميم التعليم باستخدام استراتيجية المشروعات الإلكترونية التي وضعها عادل النحال ٢٠١٦ مع قائمة معايير تصميم التعليم باستخدام استراتيجية لعب الأدوار، ومجموعات العمل من إعداد الباحث في قائمة واحدة، يكون بهذا الإجراء قد تم الإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث الذي ينص على: ما معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟

ثالثًا: اقتراح تصميم تعليمي مناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة) وتطبيقه لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

في ضوء ما سبق استعراضه في الإطار النظري والدراسات السابقة من محاور استعرضت بيئة التعلم المقلوب، واستراتجيتي التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات العمل (الصغيرة ، المتوسطة)، ومهارات توظيف منصة التعلم الإلكتروني "إدمودو" في التعلم، ومراجعة الباحث لنماذج التصميم التعليمي (النموذج العام- جيرلاش - ديك، كاري - ديك، كاري المعدل - كارفيل - كارميشيل - كيمب- كيمب المعدل - موريسون، روس، كيمب – ميريل - هندرسون لاينر)، وغيرها من نماذج تصميم التعليم القائم على الإنترنت مثل نماذج: (إبراهيم الفار - إيتكن عثمان – بيتشانو - جوليف ومشاركوه - حسن الباتع – روفيني - ريان ومشاركوه - زينب أمين - عبد اللطيف الجزار - الغريب زاهر - محمد الهادي - محمد عطية خميس - مصطفى جودت- الموسى،المبارك)، واستعراض نماذج طبقت في تصميم التعلم المقلوب مثل: النموذج العام لتصميم التعليم (ADDIE) ، ونماذج خاصة صممت لتصميم التعلم المقلوب مثل : نموذج PAC ، نموذج EEA ، نموذج SOPC

يتبني الباحث استخدام نموذج SOPC في تصميم عمليات التعلم المتبعة في البحث الحالي كونه نموذج صمم لتقديم الدروس الجماعية الالكترونية المفتوحة المصادر من خلال تصميم نظام محتوى التدريس ، وتصميم استراتيجيات التعلم الشخصية ، وتصميم أنشطة التدريس ونظام تقييم التدريس، وهو ما يتوافق مع طبيعة البحث

الحالي ومتغيراته التي تعتمد بشكل كبير على تفعيل عمليات التعلم الإلكتروني بالتوازي مع عمليات التعليم وفق استراتيجيتي التعليم (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات العمل (الصغيرة ، المتوسطة)، التي تتم في بيئة التعلم المقلوب.

- **ماهية النموذج :**

صمم SPOC (Small Private Online Course) او ما يطلق عليه (دورة خاصة صغيرة على الإنترنت) في عام ٢٠١٣ بناء على إقتراح أرماندو فوكس الأستاذ في جامعة بيركلي في كاليفورنيا سعيًا للتغلب على المشكلات العديدة التي تواجهها نظم التعليم المفتوح.(Fox,2013)، والتي حددها هيو وشيونغ في: المعدل المنخفض لاكمال الدورات التدريبية، وصعوبة الإنجاز، ووضع التعلم الفردي، ونظم التقييم غير المعيارية، وعدم الإعتراف بالشهادات الممنوحة من قبل مؤسسات التعليم المفتوح، وعدم التدريب على القيم العاطفية والإنسانية.(Hew & Cheung,2014)، سعيا لتقديم دعم متميز لعمليات التعليم والتعلم التي تتم في بيئة التعلم المقلوب

- **بداية تفعيل النموذج**

شهد عام ٢٠١٤ تفعيل تطبيق النموذج بشكل موسع بمفهومه الداعم لعمليات التعلم التي تتم من خلال بيئة التعلم المقلوب عبر الفصول المقلوبة من خلال مشاركة مصادر التعلم المقدمة عبر منصة الجامعة الصينية MOOC عبر الإنترنت، والتي تضمنت أكثر من ٣٠٠ دورة عبر الإنترنت من ١٢١ جامعة شريكة، بعدد مستخدمين تجاوز ١٠٠ مليون مستخدم، حيث كانت بدايات تفعيله عام ٢٠١٣ من خلال محاولة احدي وخمسون جامعة وكلية محلية بالصين تدريس ٨٥ دورة وفق نموذج SPOC / MOOC، بمبادرة من جامعة تشجيانغ التي أطلقت منصة CNSPOC السحابية لدعم الفصول الدراسية المقلوبة، ودراسات الحالة، والتعلم التعاوني، لتصبح تطبيقات التعلم القائمة على SOPC موضوعًا ساخنًا في مستقبل مجال التعليم .(Zheng & Yang, 2014) ، يحقق التكامل المتبادل بين MOOC ونموذج الفصل الدراسي التقليدي، مما يسمح بتعزيز أساليب التدريس للمعلمين، ووصول الطلاب لمصادر التعلم، وإتقان الطلاب للمهارات والمشاركة في الموارد. (Pirkle, 2014)

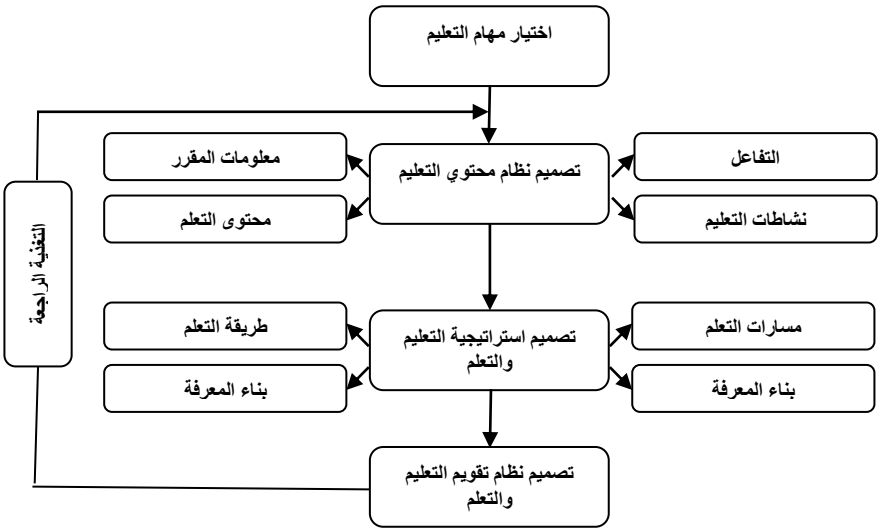
- **وصف النموذج**

يتضمن نموذج التصميم التعليمي SPOC كما يتضح من شكل (٢) خمسة عمليات رئيسة هي :

١. اختيار مهام التعليم
٢. تصميم نظام محتوى التعليم والتعلم ويتضمن:
   - معلومات المقرر
   - التفاعل
   - محتوي التعلم
   - نشاطات التعليم والتعلم
٣. تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم، ويتضمن:
   - طرق التعلم
   - التفاعل
   - بناء المعرفة
   - بناء المعرفة
٤. تصميم نظام تقويم التعليم والتعلم
٥. التغذية الراجعة

- **تطبيق النموذج في البحث الحالي:**

قام الباحث بتطبيق نموذج SPOC لتصميم التعلم المقلوب في البحث الحالي بعد ضبطه باستبدال عملية التدريس التي وردت في النموذج الأصلي بعمليتي التعليم والتعلم لتوافقهما مع أهداف البحث الحالي، كما ورد بشكل رقم (٢)، ووفقا للإجراءات التالية التي يمثلها جدول رقم (٩)



شكل رقم (٢)
نموذج SPOC للتصميم التعليمي لبيئات التعلم المقلوب

جدول رقم (٩)
تطبيق إجراءات نموذج SPOC لتصميم التعلم المقلوب في البحث الحالي

م	إجراءات النموذج	الوصف
١	اختيار مهمة التعليم	إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم
٢	تصميم نظام محتوى التعليم والتعلم ويتضمن :	• محتوي إلكتروني يقدم من خلال استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة • محتوي إلكتروني يقدم من خلال استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات متوسطة • محتوي إلكتروني يقدم من خلال استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة • محتوي إلكتروني يقدم من خلال استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات متوسطة
	• معلومات المحتوي	مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم الواجب إكسابها للطلاب المعلمين
	• محتوي التعلم	المهارات المعرفية والأدائية اللازمة لتوظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو " في التعلم، والواردة في قائمة المهارات المعدة من قبل الباحث
	• التفاعل	• التفاعل الإلكتروني عبر استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة • التفاعل الإلكتروني عبر استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات متوسطة • التفاعل الإلكتروني عبر استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة • التفاعل الإلكتروني عبر استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات متوسطة • التفاعل وجهًا لوجه عبر استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة

جدول رقم (٩)
تطبيق إجراءات نموذج SPOC لتصميم التعلم المقلوب في البحث الحالي

		• التفاعل وجهًا لوجه عبر استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات متوسطة
	• النشاطات التعليمية	• نشاطات التفاعل الإلكتروني خارج الصف الدراسي • نشاطات التفاعل المباشر (وجهًا لوجه)داخل الصف الدراسي
٣	تصميم استراتيجيات التعلم وتتضمن:	• استراتيجية التعلم بالمشروعات الإلكترونية • استراتيجية لعب الأدوار
	• طرق التعلم	• التعلم الإلكتروني • التعلم في مجموعات صغيرة • التعلم التعاوني • التعلم في مجموعات متوسطة • التعلم وجهًا لوجه • الدمج بين هذه الطرق وفقًا للتصميم التجريبي للبحث
	• بناء المعرفة	يقوم الطلاب المعلمون بإعادة انتاج ما تعلموه، ويقوموا بتوليد الافكار والمفاهيم الجديدة عليه، بتوظيف منصة التعلم الاجتماعي"إدمودو" في تعليم تخصصاتهم.
	• مسارات التعلم	• برنامج لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي"إدمودو" في التعلم بهدف خلق معلمين مبدعين ذو مهارات عالية ودعمهم من خلال مساعدتهم في توظيف مهارات القرن الحادي والعشرين والتكنولوجيا التعليمية، حيث يتم اتباع منحي تعليمي يجمع بين التفاعل الإلكتروني عبر استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب في مجموعات صغيرة، وفي مجموعات متوسطة ، وعبر استراتيجية لعب الأدوار المقلوب في مجموعات صغيرة، وفي مجموعات متوسطة،عبر الاتصال الإلكتروني خارج الصف الدراسي، والاتصال وجهًا لوجه داخل الصف الدراسي. • يتم تزويد الطلاب المعلمين بتدريب نوعي، ومصادرتعلم، وأدوات تعاونية تم تطويرها من قبل الباحث، من خلال منصة التعلم الاجتماعي" إدمودو" • يتضمن مسار التعلم : ○ طرق مثلي لدمج الوسائط الرقمية في خطط الدرس عبر موقع اليوتيوب ○ طرق تعليم إبداعية تدعم التعلم الذاتي المنظم ○ قيم مضافة ناتجة عن الجمع بين طرق التعليم الإبداعية والوسائط الرقمية
	• بناء المعرفة	يقوم الطلاب المعلمون بإعادة انتاج ما تعلموه، ويقوموا بتوليد الافكار والمفاهيم الجديدة عليه، بتوظيف منصة التعلم الاجتماعي"إدمودو" في تعليم تخصصاتهم.
٤	تصميم نظام تقويم التعليم والتعلم	• الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات توظيف توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم.(إختبار إلكتروني) • بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لقياس الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم
٥	التغذية الراجعة	• تغذية راجعة فورية (تقدم أثناء ممارسة الطلاب المعلمين للأنسطة التعليمية) • تغذية راجعة مؤجلة (تقدم عقب ممارسة الطلاب المعلمين للأنسطة التعليمية- ترسل للبريد الإلكتروني للطالب ، ترسل عبر حساب الطالب على منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو") • تغذية راجعة فردية (تقدم لكل طالب بشكل مستقل) • تغذية راجعة جماعية.(تقدم بشكل جماعي لجميع طلاب المجموعة الواحدة / لجميع الطلاب المعلمين عينة البحث) • تغذية راجعة توجيهية. (تقدم بهدف توجيه الطلاب المعلمين نحو الأداء الصحيح) • تغذية راجعة تقويمية. (تقدم بهدف تقويم أداء الطلاب المعلمين) • تغذية راجعة توجيهية وتقويمية معًا.(تقدم بهدف توجيه الطلاب المعلمين نحو الأداء الصحيح، وتقويم أدائهم)

بالإنتهاء من هذا الإجراء يكون الباحث قد أجاب عن السؤال الثالث من أسئلة البحث: ما التصميم التعليمي المناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟

أدوات البحث :

يتطلب تحقيق أهداف البحث الحالي إعداد الأدوات التالية واستخدامها:

- **أدوات المعالجة التجريبية:**
  - ❖ **فيديو تعليمي يقدم في بيئة التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم يقدم وفق أربعة أساليب تفاعل:**
  - ✓ **فيديو تعليمي يقدم في بيئة التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم يقدم لمجموعات عمل صغيرة (٢ - ٣) وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية.**
  - ✓ **فيديو تعليمي يقدم في بيئة التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم يقدم لمجموعات عمل متوسطة (٥- ٧) وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية.**
  - ✓ **فيديو تعليمي يقدم في بيئة التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم يقدم لمجموعات عمل صغيرة (٢ - ٣) وفق استراتيجية لعب الأدوار.**
  - ✓ **فيديو تعليمي يقدم في بيئة التعلم المقلوب لإكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم يقدم لمجموعات عمل متوسطة (٥- ٧) وفق استراتيجية لعب الأدوار.**
- **أدوات القياس :**
  - ✓ **إختبار تحصيلي للمفاهيم المتضمنة في مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم. (إعداد الباحث)**
  - ✓ **بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم. (إعداد الباحث)**

تحديد عينة البحث:

تم اختيار عينة قصدية مكونة من جميع الطلاب الملتحقيين بالدبلوم العام في التربية بمركز التدريب وخدمة المجتمع – جامعة الملك سعود – القسم المسائي- والبالغ عددهم خمسة وسبعون طالبًا؛ ينتظم منهم في الدراسة بشكل تام ستون طالباً تم تقسيمهم إلي اربع مجموعات فرعية بطريقة عشوائية تتكون كل منها من خمسة عشر طالبًا، المجموعة الأولي تتعلم وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل صغيرة، والثانية تتعلم وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل متوسطة، والثالثة تتعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل صغيرة، والرابعة تتعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار عبر التعلم المقلوب في مجموعات عمل متوسطة.

مبرر إختيار عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث من الطلاب المعلمين بشكل عام إيمانا من الباحث بأهمية إعداد معلم المستقبل وتنميته مهنيا كونه عصنرا أساسيًا وحجر الزاوية والحقلة الأقوي في العملية التعليمة، والذي يقع على عاتقه إعداد القوى البشرية المؤهلة التي تلبي احتياجات المجتمع وصياغة أفكار النشء وتشكيل سلوكهم وتكوين قيمهم ومثلهم عبر نقل الخبرة والمعرفة والتراث وتأهيليهم للتعامل مع متغيرات العصر بكفاءة، ومن الطلاب المعلمين الملتحقين بالدبلوم العام في التربية بشكل خاص كون أغلبهم من المعلمين الجدد الباحثين عن فرصة عمل، مما يعزز دافعيتهم للتعلم سعيا لاكتساب معارف وخبرات ومهارات تسهم في تميزهم المهني، ومن طلاب الفترة المسائية بالتحديد لكونهم من العاملين في المدارس بشكل مؤقت مما يسمح لهم بتطبيق ما سوف يكتسبونه من خبرات على طلابهم مما يعزز من نتائج البحث في اكسابهم

المهارات لأنهم سوف يمارسونها بشكل فعلي، فضلا عن:

- تعدد تخصصاتهم الأولي كما يتضح من جدول رقم (١٠) وبالتالي يمكن إرجاع أثر التغير الحادث في مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي" إدمودو" في التعلم إلي البرنامج التعليمي بشكل رئيس.
- إمتلاك جميع طلاب الدبلوم إلي متطلبات التطبيق (جهاز حاسب مكتبي - جهاز حاسب شخصي - هاتف ذكي – مساعدات رقمية- إمكانية الاتصال بالانترنت) كما يتضح من جدول رقم (١١)
- تشابه الخصائص الديموجرافية للطلاب المعلمين عينة البحث من حيث:
  - تقارب العمر الزمني
  - تشابه البيئة (جميعهم من منطقة نجد)
  - حداثة المعلومات السابقة (مدي سنة التخرج ثلاث سنوات)
  - تشابه الهدف (جميعهم من الباحثين عن عمل)
  - توافق المقررات الدراسية المقررة على طلاب هذا المستوى مع أهداف البحث الحالي

جدول رقم (١٠) توزيع افراد العينة وفقاً للتخصص

التخصص	أحياء	إدارة اعمال	تربية اسلامية	جغرافيا	حاسب	خدمة اجتماعية	دراسات اسلامية	رياضيات	شريعة	فيزياء	لغة انجليزية	لغة عربية	مكتبات	المجموع
العدد	٣	١	٢	٣	٣	٢	٨	٦	١٦	٣	٤	٤	٥	٦٠
النسبة المئوية	٥	١.٦٦	٣.٣٣	٥	٥	٣.٣٣	١٣.٣٣	١٠	٢٦.٦٦	٥	٦.٦٦	٦.٦٦	٨.٦٦	١٠٠

جدول رقم (١١) توزيع افراد العينة وفقاً لدرجة امتلاكهم لمتطلبات التطبيق

	حاسب مكتبي	حاسب شخصي	هاتف ذكي	مساعد رقمي	الاتصال بالانترنت
العدد	١٤	٣٧	٦٠	٤٣	٦٠
النسبة	% ٢٣.٣٣	% ٦١.٦٦	% ١٠٠	% ٧١.٦٦	% ١٠٠

الإجراءات المنهجية للبحث :

اتبعت الإجراءات المنهجية التالية للإجابة عن أسئلة البحث:

إعداد أدوات البحث:

أولا: إعداد مادة المعالجة التجريبية (الفيديو التعليمي)

أنتهجت عملية الإعداد منحي تصميمي؛ حيث صممها الباحث وفقًا لنموذج محمد عطية خميس ٢٠٠٣ لكونه من النماذج الشاملة التي تشمل جميع عمليات التصميم التعليمي، ويصلح تطبيقه على المستويات كافة بدءا من تطوير مقرر دراسي كامل أو وحدات منه وحتى تطوير مصادر التعلم كمنظومات تعليمية، ومرت عملية الإعداد بالخطوات التالية:

١. مرحلة التحليل :

أشتملت المرحلة علي الخطوات التالية

أ. تحليل المشكلة وتقدير الحاجات: سعي البحث الحالي إلي: إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو " في التعلم، حيث يواجه الطلاب المعلمين صعوبات في توظيفها، لعدم تمكنهم منها نتيجة عدم توافر الخبرة الكافية، وتعذر الحصول على برامج تنمية مهنية في هذا المجال لحداثته النسبية وارتباطهم بمهام العمل، حيث يعد تقديم تعليم لهم باستخدام بيئة التعلم المقلوب وفق استراتيجيات تعلم متنوعة، وحجم مجموعات عمل مختلفة من خلال فيديو تعليمي يقدم وفق أربعة طرق مختلفة أمرًا يسهم في إكسابهم تلك المهارات، مع مراعاة الفروق الفردية بينهم والتعلم وفق ظروفهم، وهو ما سيحاول الباحث إخضاعه للمقارنة والتحليل للتحقق من أفضل استراتيجية تعليم، وأنسب حجم لمجموعات العمل عبر التعلم المقلوب.

ب. تحليل المهام التعليمية: تم تحليل المهام التعليمية من خلال اخضاع الطلاب المعلمين عينة البحث لاستطلاع رأي، واختبار أدائي للتحقق من درجة توافر مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي أدمودو " في التعلم لديهم.

ج. تحليل خصائص المتعلمين: اسفرت عملية تحليل خصائص المتعلمين عن الإجابات التالية:

- الفئة المستهدفة : طلاب الدبلوم العام في التربية القسم المسائي بمركز التدريب وخدمة المجتمع – جامعة الملك سعود.
- إنتماء الطلاب المعلمين عينة البحث لثلاثة عشر تخصص متنوع كما يتضح من جدول رقم (١٠)
- يمتلك الطلاب المعلمون عينة البحث سلوك مدخلي متشابه حيث تتوافر لديهم معارف ومهارات سابقة متشابهة
- يتشابه الطلاب المعلمون عينة البحث في مستوى المعرفة الخاص بموضوع التعلم- مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم-، حيث أشارات نتائج التحليل إلى إفتقاد غالبيتهم لهذه المهارات.
- أبدي الطلاب المعلمون عينة البحث إتجاه إيجابي نحو مضمون التعلم، وطريقة تقديمه لهم.
- يتوافر لدى الطلاب المعلمين عينة البحث دافع أكاديمي نحو مواصلة التعلمي- الرغبة في الإرتقاء الوظيفي.

د. تحليل الموارد والقيود: يتعلم الطلاب مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم من خلال استراتيجيات تعليم متنوعة وحجم مجموعات عمل مختلف عبر بيئة التعلم المقلوب، مما يتطلب أجهزة حاسب متصلة بالإنترنت وهو ما يتوافر في معمل الحاسب الآلي بمركز التدريب وخدمة المجتمع؛ حيث تم تحليل واقع معمل الحاسب من حيث الموارد والقيود الخاصة بتدريس الموضوعات المحددة، وهي: توافر معمل حاسب يحتوي علي ٢٥ حاسب محمل عليها برامج التشغيل الأساسية، ومزود بجهاز عرض بياناتData Show وشاشة عرض، وسبوة تفاعلية Interactive White Bord، ومنصة تعلم Podium، وأثاث مناسب (طاولات - كراسي) ومصادر إضاءة وتهوية مناسبة، مع توافر دعم فني خلال مدة التعلم مقدم من فنيي الدعم الفني بالجامعة، وقيام بعض الطلاب باستخدام هواتفهم المحمولة لاستعراض الفيديو وتطبيق الإدمودو.

ه. إتخاذ القرار النهائي : يتم التعليم في بيئة التعلم وفق استراتيجيات تعليم متنوعة وحجم مجموعات عمل مختلف.

٢. مرحلة التصميم:

وقد اشتملت على الخطوات التالية :

أ. تصميم الأهداف التعليمية: تم تحديد الأهداف التعليمية التالية:

- أن يعرف الطالب الشبكات الاجتماعية
- أن يميز الطالب بين الشبكة الاجتماعية التعليمية وبين الشبكة الإجتماعية العامة
- أن يعدد الطالب مميزات شبكة إدمودو الاجتماعية في التعليم
- أن يفرق الطالب بين خصائص حساب المعلم ، الطالب ، ولي الأمر

- أن يتمكن الطالب من تنفيذ إجراءات التسجيل في شبكة إدمودو
- أن يميز الطالب بين واجهة المعلم وواجهة الطالب في أدمودو
- أن ينشي الطالب مقرر إلكتروني ضمن حسابك على الإدمودو
- أن يعرف الطالب وظائف المكتبة Library في شبكة الإدمودو الاجتماعية
- أن يفرق الطالب بين أنواع الأسئلة الإلكترونية عبر الشبكات
- أن يدرج الطالب (رابط – نص – صوت – صورة – فيديو- عرض تقديمي) في الأدمودو
- أن ينشئ الطالب اختبارات تعليمية في الأدمودو
- أن يفرق الطالب بين الملاحظة Note والإنذار Alert
- أن يتمكن الطالب من أستخدام أداة كتابة الواجبات Assignments
- أن يفرق الطالب بين إنشاء اختبار Quiz وإنشاء تصويت Poll
- أن يصدر الطالب تقرير عبر الأداة Progress
- أن ينشئ الطالب مجموعات صغيرة ضمن مجموعات عمل المقرر
- أن يتمكن الطالب من التحكم في فتح وغلق المقرر
- تصميم أدوات القياس محكية المرجع: صمم الباحث اختبار تحصيلي للجانب المعرفي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، وتم ضبطهما وتقنينهما.
- تصميم المحتوى: صميم المحتوى المتوافق مع الأهداف السابقة، بالاستعانة بالآدبيات والدراسات السابقة التي تناولت مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، حيث استقر الباحث على ستة موضوعات هي:
- ماهية الشبكات الإجتماعية التعليمية ومميزاتها وعيوبها.
- أنواع الشبكات الإجتماعية في التعليمية.
- ماهية منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو".
- مكونات منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو".
- مميزات منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" .
- خطوات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم.

ب. تصميم استراتيجية التعليم والتعلم: تناول الباحث موضوعات المحتوى في ضوء كل من: استراتيجية التعلم النشط والاكتشاف والتقصي والتعلم الذاتي خلال ممارسة المتعلم لأنشطة التعلم من خلال الفيديو التعليمي في المنزل، واستراتيجية التعلم التعاوني والمناقشة وحل المشكلات داخل الصف الدراسي، وفق استراتيجيتين هما: (المشروعات الإلكترونية- لعب الأدوار) التي تقدم في إطار من مجموعات العمل (الصغيرة – المتوسطة).

ج. تصميم سيناريو واستراتيجيات التفاعلات التعليمية: في ضوء المعالجات التي تم تصميمها في البحث الحالي حددت طبيعة التفاعلات القائمة على تفاعل الطالب المعلم وفقا لاستراتيجية التعليم المتبعة (المشروعات الإلكترونية- لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (الصغيرة – المتوسطة) في إطار من التفاعلات الفردية والجماعية داخل الصف الدراسي وخارجة مع المعلم، ومع أقرانه، ومع مصدر التعلم، وهو ما يتضح بشكل جلي في التصميم التجريبي للبحث.

د. تحديد نمط التعليم وأساليبه: استخدم نمط التعلم السمعي البصري القائم بشكل رئيس على التفاعل مع الفيديو التعليمي وفقا لاستراتيجية التعليم المتبعة، وحجم مجموعة العمل المحدد.

ه. تصميم استراتيجية التعليم واساليبه: استخدمت استراتيجيتا المشروعات الإلكترونية، ولعب الأدوار بالتبادل بين مجموعات العمل الصغيرة والمتوسطة في بيئة التعلم المقلوب.

و. اختيار مصادر التعلم: اختير الفيديو التعليمي (من إعداد الباحث) مصدر أساسي

بالاضافة لما هو متوفر عبر الانترنت ويستطيع الطالب المعلم الوصول له.

ز. وصف المصادر: فيديو تعليمي الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم (من إعداد الباحث) تم إتاحته للطلاب المعلمين عينة البحث عبر قناة الباحث على **YouTube** عبر الرابط التالي:
https://www.youtube.com/watch?v=6o07_Oddcks

ح. أتخاذ القرار بشأن الحصول عليه أو إنتاجه: تم إنتاجه من قبل الباحث

٣. مرحلة التطوير:

أشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

أ. إعداد السيناريوهات: تم إعداد سناريوهات التعلم، وسيناريو الفيديو التعليمي وفق الإجراءات المنهجية المقننة

ب. التخطيط للإنتاج: لإعداد الفيديو الخاص بالبحث تم الاطلاع على فيديوهات مماثلة والاستعانة بها في إنتاج فيديو -من إعداد الباحث- ذو ارتباط وثيق بالمهارات المطلوب إكسابها للطلاب المعلمين عينة البحث الحالي وفقا للمعايير التالية:

- يرتبط الفيديو المنتج ارتباط وثيق بأهداف التعلم المرجوة للبحث الحالي.
- يتوافق الفيديو المنتج مع خصائص المتعلمين، ونتائجات التعلم المرجوة.
- يتوافق عرض المحتوي العلمي للفيديو بطريقة منظمة مع الأهداف التعليمية.
- يتميز الفيديو بمدة عرض مناسبة تستغرق ١٣ دقيقة و١٦ ثانية مع أمكانية التحكم في العرض.
- يتميز الفيديو بجودة صوت وصورة وآلية عرض، ولغة حوار سهلة تجذب المشاهدين.
- يتميز الفيديو بسهولة التحميل.
- يتميز الفيديو بمناسبة المحتوي التعليمي لمستوى المتعلمين.

ج. التطوير (الإنتاج الفعلي): تم في هذه الخطوة إنتاج الفيديو باستخدام برنامج **Snagit**

د. التقويم البنائي: تم في هذه الخطوة مراجعة الفيديو المنتج للتحقق من دقته العلمية وصلاحيته للاستخدام من قبل الباحث، ثم عرضه على مجموعة من المحكمين وطلاب العينة الاستطلاعية للتأكد من صلاحيته لتحقيق أهداف البحث، وتوافقه مع معالجات البحث التجريبية، واسفر هذا الإجراء عن تعديل الفيديو وفق أراء السادة المحكمين ليصبح في صورته النهائية الحالية.

ه. الإخراج النهائي: تم في هذه المرحلة مونتاج الفيديو والتحقق من جودة إخراجه في ضوء معايير الإنتاج التي التزم بها الباحث وأراء السادة لمحكمين وطلاب العينة الاستطلاعية.

٤. مرحلة التقويم النهائي:

أشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

أ. إعداد أدوات التقويم : تم إعداد اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي، وبطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، وسوف يتم استعراض خطوات إعدادهما بالتفصيل في الجزء الخاص بإعداد أدوات البحث.

ب. الاستخدام الميداني في مواقف حقيقية: تم استخدام الفيديو التعليمي في مواقف حقيقية بتمكين طلاب العينة الاستطلاعية من التعلم من خلاله عبر إتاحة رابط تحميل الفيديو لهم.

ج. تطبيق الأدوات : يتم استعراض هذه الخطوة بالتفصيل في الجزء الخاص بالتجربة الاساسية للبحث.

د. المعالجة الإحصائية: يتم استعراض هذه الخطوة بالتفصيل في الجزء الخاص بالمعالجات الاحصائية للبحث.

ه. تحليل النتائج ومناقشتها وتفسيرها: يتم استعراض هذه الخطوة بالتفصيل في

الجزء الخاص بعرض وتحليل نتائج البحث

و. تحديد المراجعات المطلوبة: تم تنفيذ هذه الخطوة من خلال عمليات التحكيم والتجريب الإستطلاعي التي تمت على أدوات البحث والفيديو التعليمي.

ز. اتخاذ قرار بشأن الاستخدام أو المراجعة: تم اتخاذ قرار بالاستخدام بناء على نتائج التجريب والتقويم الايجابية السابقة التي تم التوصل اليها.

ح. تسجيل حقوق الملكية: تعود ملكية البحث الحالي بكافة أدواته وأدبياته إلي الباحث عقب نشر البحث.

٥. مرحلة النشر والاستخدام والمتابعة:
تم في هذه المرحلة نشر الفيديو التعليمي وتبني استخدامه وتنفيذه ودمجه ومتابعة توظيفه في التعليم بتطبيقه في البحث الحالي

٦. مرحلة التقويم البنائي والرجع:
تم في هذه المرحلة القيام بعمليات تعديل وتحسين وتنقيح مستمرة خلال كافة مراحل النموذج للوصول إلي المستوي الأمثل

ثانيًا: إعداد الاختبار التحصيلي :

تم إعداد الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات توظيف توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم.

- الهدف العام من الاختبار: استهدف الاختبار قياس تحصيل الطلاب المعلمين عينة البحث للمفاهيم والمعارف المتضمنة في البرنامج التعليمي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم وذلك في المستويات المعرفية الثلاث (المعرفة- الفهم- التطبيق)
- تحديد أبعاد الاختبار: تضمن الإختبار بعدين أساسين يشملان الشق المعرفي والأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم.
- تحديد نوع مفردات الاختبار التحصيلي وصياغتها: استخدمت الاسئلة من نوع الإختيار من متعدد كونها الأنسب لأنها تقيس بكفاءة نواتج التعلم البسيطة وتتميز بالوضوح وبسهولة الوصول إلى الإجابة الصحيحة، وسرعة التصحيح، بالاضافة إلى أنها تتيح فرصة لتغطية جزء كبير من مجال القياس وتتسم بالموضوعية في التصحيح والسرعة في القياس(زيتون،٢٠٠٣،ص٢٥٧)، وبذلك تكون الإختبار من خمسة وعشرين سؤال مصاغة بشكل يتفق مع أهداف البحث الحالي وفقا لمستويات بلوم المعرفية الخمس.
- إعداد جدول مواصفات الاختبار التحصيلي: قام الباحث بإعداد جدول المواصفات التالي للربط بين الأهداف والمحتوي وتحديد المستويات المعرفية وأوزانها النسبية، كما يتضح من جدول رقم (١٢)
- صياغة تعليميات الاختبار: تم صياغة تعليميات الإختبار وإعلام الطلاب المعلمين بها شفهيا قبل بداية الإختبار، وإلكترونيا بوضعها في شاشة بداية الاختبار نظرا لكونه إلكترونيًا حيث أعد باستخدام برنامج Visual CertExam Suite الذي يتيح التصحيح الإلكتروني التلقائي فور إنتهاء زمن الاختبار أو خروج الطالب منه، مع أعطاء تقرير بأسم الطالب والدرجة التي حصل عليها، وحالته من الاختبار (إجتاز/ لم يجتاز)، وعدد الإجابات الصحيحة والخاطئة، ونسبة كل منها، والزمن المستغرق في أداء الاختبار.

جدول رقم (١٢) مواصفات الإختبار التحصيلي

المحتوي	مستوى السلوك في المجال المعرفي			مجموع المفردات	الوزن النسبي
	المعرفة	الفهم	التطبيق		
ماهية شبكات التعلم الإجتماعي ومميزاتها	٣			٣	%١٢
عناصر شبكة التعلم الإجتماعي "إدمودو"	٢	٢	٢	٦	%٢٤
أنواع الحسابات وخصائص كل منها		٢		٢	%٨
خطوات إنشاء مقرر إلكتروني على منصة أدمودو	١	١	١	٣	%١٢
خطوات توظيف منصة أدمودو في التدريس	١	١	٩	١١	%٤٤
المجموع	٧	٦	١٢	٢٥	---
الوزن النسبي	%٢٨	%٢٤	%٤٨	---	%١٠٠

- **حساب زمن الإختبار: تم تحديد زمن الاختبار من خلال حساب متوسط الزمن الذي استغرقه طلاب العينة الاستطلاعية اللذين طبق عليهم الاختبار كما يتضح من جدول رقم (١٣)، حيث بلغ متوسط زمن أداء الطلاب للاختبار ٤٠ دقيقة، وباضافة خمس دقائق لقراءة تعليمات الإختبار يصبح الزمن القياسي لأداء الاختبار من وجهة نظر الباحث ٤٥ دقيقة.**

جدول رقم (١٣) الزمن المستغرق في أداء الاختبار لطلاب العينة الاستطلاعية

رقم الطالب / زمن أداء الاختبار بالدقيقة																				
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨	١٩	٢٠	
٤٥	٤٤	٤١	٤٠	٣٧	٣٩	٣٧	٣٨	٤٢	٤٥	٣٨	٣٧	٣٩	٣٧	٤١	٤٠	٣٨	٣٩	٤٠	٤٢	
المجموع										٧٩٩										
المتوسط										٣٩.٩٥										

- **صدق الاختبار: للتحقق من صدق الاختبار استخدم الباحث**

أ.صدق المحتوى، المحكمين، (Content Validity): للتأكد من مدى تمثيل الاختبار للنطاق المعرفي المراد الاستدلال عليه (مدى أكتساب الطلاب المعلمين عينة البحث لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم) استخدم الباحث صدق المحتوي، حيث تم عرض الاختبار علي خمسة محكمين من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم ومعلمي الميدان، لتحديد مدي ملائمة فقرات الاختبار لتحقيق الهدف منها، وتم إعتماد معيار (٧٥ %) نسبة الاتفاق بين المحكمين علي ملائمة الفقرة الواحدة، وفي ضوء ذلك عدلت بعض الفقرات من حيث الصياغة اللغوية وحذف البعض. ملحق (٢)

ب. صدق الاتساق الداخلي (Item Validity): قام الباحث بحساب صدق الاتساق الداخلي للاختبار عن طريق حساب معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجات التي حصل عليها الطلاب المعلمين عينة الدراسة الاستطلاعية (٢٠ طالب معلم) غير الطلاب المعلمين أفراد عينة البحث في كل سؤال من اسئلة الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار،والتي تراوحت بين(٠.٤٦٢ – ٠.٨٧٣) وهي دالة جميعا عند مستوي دلالة (٠.٠١) مما يوضح أن الاختبار يتمتع بدرجة صدق عالية .

- **معاملات التمييز الصعوبة لمفردات الاختبار:**

للتحقق من معاملات التمييز والصعوبة لمفردات الاختبار قام الباحث بالتالي:

أ. معاملات التمييز: قام الباحث بحساب معاملات التمييز لكل مفردة (سؤال) من مفردات الاختبار كالتالي:

- **ترتيب درجات طلاب العينة الاستطلاعية من الأكبر للاصغر**
- **تقسيم الدرجات إلى مجموعتين ٥٠% تمثل الدرجات الأعلي، ٥٠% تمثل الدرجات الاصغر**
- **تحديد عدد الطلاب اللذين أجبن إجابة صحيحة في كل مجموعة عن كل مفردة على حدة**
- **تطبيق المعادلة :**

حيث تراوحت معاملات التمييز لاسئلة الاختبار بين (٠.٣٣ : ٠.٨٧) ، حيث يقبل السؤال الذي لم يقل معامل تميزه عن ٠.٠٣، مما يدل على أن القدرة التمييزة لاسئلة الاختبار مناسبة.(جابر عبد الحميد،١٩٩٦، ٤٠٨)

ب. معاملات الصعوبة: قام الباحث بحساب معاملات الصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار عن طريق حساب المتوسط الحسابي للإجابة الصحيحة باستخدام المعادلة التالية :

وقد تراوحت معاملات الصعوبة لمفردات الاختبار بين (٠.١٨ – ٠.٨٤) مما يدل على مناسبة درجة صعوبة الاختبار، حيث تعتبر المفردة مقبولة إذا تراوحت قيمة صعوباتها بين (٠.١٥ – ٠.٨٥) ، كون المفردة التي يقل معامل صعوبتها عن ٠.١٥ شديدة السهولة، والمفردة التي يزيد معامل صعوبتها عن ٠.٨٥ شديدة الصعوبة.(صبحي أبو جلالة ، ١٩٩٩، ٢٢١)

- **ثبات الاختبار: قام الباحث بإعتماد اسلوب التطبيق واعادة التطبيق لحساب دلالات ثبات الاختبار، حيث طبق الاختبار على طلاب العينة الاستطلاعية (غير طلاب العينة الأصلية)، ثم اعادة تطبيقة بعد فاصل زمني مدته (١٥) خمسة عشر يومًا ، ومن ثم حساب الثبات باستخدام معامل الفا كرونباخ وبلغ ٠.٨٧٢، وهو معامل ثبات مقبول يدل علي أنه يمكن الوثوق بالاختبار عند التطبيق الميداني.**

ثالثًا: بناء بطاقة الملاحظة.

لتقويم الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم قام الباحث ببناء بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي للطلاب المعلمين عينة البحث، واشتملت البطاقة على (٢٠) مهارة أساسية، و(٨٣) مهارة فرعية.

أتبع الباحث في بناء البطاقة اسلوب تحليل العمل الذي يتطلب تجزئة العمل إلى المهام المكونة له، وتأديتها وفق التسلسل المنطقي لتحقيق المهمة، حيث تم التحقق من أداء كل مهمة عبر تحقق عدة شواهد تصف الخطوات التي يجب اتباعها لاكتساب كل مهارة، ووضعها في صورة بطاقة ملاحظة الأداء المهاري بحيث يقابل كل عبارة وصف للأداء وفق مقياس من ثلاثة مستويات (٠ – ١ - ٢)؛ حيث (٠) تعني لم يؤد المهارة ، (١) تعني أدي المهارة مع أخطاء، (٢) أدي المهارة بدون أخطاء.

- **هدف البطاقة: قياس الجانب الأدائي المتعلق بدرجة اكتساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم**
- **مصادر اشتقاق البطاقة: اشتق الباحث بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم، من خلال مراجعة الأدبيات ذات العلاقة مثل: (Alfian,2017; Alshawi, Alhomoud,2016; Dere, Yalçınalp,2016; Hankins,2015; Sırakaya,2014)، بالإضافة إلى تحليل**

المحتوى العلمي للمهارات الواردة في قائمة المهارات والتي تمثل الحد الموضوعي للبحث.

- وصف البطاقة: تكونت البطاقة من عشرين مهارة رئيسية تمثل مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم؛ يستدل على تحققها من ملاحظة أداء الطالب لثلاثة وثمانين شاهدا، بالإضافة إلى محور البيانات الديموجرافية. ملحق (٣)
- تعليمات البطاقة: تضمنت هذه التعليمات وصفا لطريقة استخدام البطاقة، واسلوب التقويم المتبع بها.
- التأكد من وضوح المعاني وتعليمات البطاقة: لم يبد أي من المحكمين الخارجيين (محكمي بطاقة الملاحظة)، وكذلك متعلمي العينة الإستطلاعية أي استفسارات تتعلق بمفردات البطاقة أو تعليماتها، مما يدل على وضوح وملائمة مفردات البطاقة وتعليماتها.
- صدق البطاقة: للتأكد من صدق البطاقة استخدم الباحث

أ. صدق المحتوى- المحكمين- (Content Validity):للتأكد من مدى تمثيل بطاقة الملاحظة للنطاق المهاري المراد الاستدلال عليه (مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي " أدمودو" في التعلم)؛ استخدم الباحث صدق المحتوى، حيث تم عرض بطاقة

ب. عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية على ستة محكمين من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم (ملحق١)؛ لتحديد مدى ملاءمة فقرات البطاقة لتحقيق الهدف منها، وتم اعتماد ملاءمة الفقرة الواحدة للبطاقة عند حصولها على نسبة (٧٥ %) فأعلى من اتفاق المحكمين عليها، وفي ضوء ذلك عدلت بعض الفقرات وحذف بعضها؛ لتصبح البطاقة في صورتها النهائية كما في ملحق (٢).

ج. صدق الاتساق الداخلي (Item Validity): قام الباحث بحساب صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة بحساب معاملات ارتباط (بيرسون) بين الدرجات التي حصل عليها الطلاب المعلمين عينة الدراسة الاستطلاعية (٢٠ طالب) في كل مهارة من مهارات البطاقة مع الدرجة الكلية للبطاقة، حيث تبين أن المهارات دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠١) ، (٠.٠٥)، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين ٠.٥٨١ ، ٠.٨٦١ مما يدل على أن كل مهارة تنتمي إلى بطاقة الملاحظة، وبالتالي يتحقق صدق الاتساق الداخلي، كما يتضح من جدول رقم (١٤).

جدول رقم (١٤) صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة باستخدام معامل ارتباط (بيرسون)

م	المهارة / الإجراء	معامل الارتباط
٢.١	إنشاء حساب	
	١. الدخول على الموقع	*٠.٥٨١
	٢. اختيار حساب معلم	**٠.٧٢٣
	٣. اكمال البيانات بشكل صحيح	*٠.٥٨١
	٤. فتح الموقع	*٠.٥٨١
٢.٢	إنشاء مجموعة عمل باسم المقرر	
	٥. ينقر على علامة (+) بجوار كلمة Group	**٠.٦٥١
	٦. يختار إنشاء مجموعة Create	*٠.٥٨١
	٧. يحدد أسم المقرر وبياناته بطريقة سليمه	**٠.٧٢٣
٢.٣	يحدد كود المقرر ويرسله إلى طلابه	
	٨. يدخل على مجموعة العمل	**٠.٨٦١
	٩. ينسخ الكود المجاور لرمز القفل المفتوح	**٠.٧٢٣

جدول رقم (١٤) صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة باستخدام معامل ارتباط (بيرسون)

م	المهارة / الإجراء	معامل الارتباط
	١٠. إن كان القفل مغلق يضغط عليه ويختار Reset	*٠.٥٨١
	١١. يرسل الكود لطلابه بالبريد الإلكتروني.	*٠.٥٨١
٢.٤	يتحكم في خصائص مجموعة العمل	
	١٢. يدخل على المجموعة	**٠.٦٥١
	١٣. يضغط على رمز " ⚙ " المجاور لأسم المجموعة	*٠.٥٨١
	١٤. يختار خصائص مجموعة Group Settings	*٠.٥٨١
	١٥. يغير أسم المجموعة	**٠.٦٥١
	١٦. يغير المجال الموضوعي	*٠.٥٨١
	١٧. يغير عدد الأعضاء	*٠.٥٨١
	١٨. يتحكم في الوضع الافتراضي للمجموعة	**٠.٦٥١
	١٩. يمسح المجموعة	**٠.٧٢٣
٢.٥	يتحكم في صلاحيات الأعضاء	
	٢٠. يدخل على المجموعة	**٠.٦٥١
	٢١. يختار أعضاء Members	*٠.٥٨١
	٢٢. ينقر على السهم يمين أسم العضو ليختار الصلاحية	*٠.٥٨١
٢.٦	يقسم الأعضاء إلى مجموعات عمل صغرى	
	٢٣. يدخل على مجموعة العمل الصغرى	*٠.٥٨١
	٢٤. يختار أعضاء	*٠.٥٨١
	٢٥. يختار إضافة عضو	**٠.٦٥١
٢.٧	يكتب ملاحظات لطلابه	
	٢٦. يختار note	**٠.٦٥١
	٢٧. يكتب الملاحظة في المكان المخصص	*٠.٥٨١
	٢٨. يختار المجموعات التي تظهر أمامها ملاحظته	*٠.٥٨٢
٢.٨	يدرج روابط خارجية	
	٢٩. يختار note	**٠.٥٩٠
	٣٠. يكتب تعليق على الرابط	**٠.٦٥١
	٣١. ينقر على رمز الرابط	*٠.٥٨١
	٣٢. يقوم بلصق الرابط في المكان المخصص ويتأكد من ظهور العنوان	**٠.٧٢٣
٢.٩	يدرج فيديو من موقع YouTube إلى صفحته الرئيسية	
	٣٣. يفتح موقع اليوتيوب	
	٣٤. يختار الفيديو	**٠.٦٥١
	٣٥. يختار مشاركة ونسخ كود المشاركة	*٠.٥٨١
	٣٦. يذهب لصفحته الرئيسية في الأدمودو	*٠.٥٨١
	٣٧. يختار note	**٠.٦٥١
	٣٨. يكتب تعليقا ثم يضغط على رمز الرابط	*٠.٥٨١

جدول رقم (١٤) صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة باستخدام معامل ارتباط (بيرسون)

م	المهارة / الإجراء	معامل الارتباط
	٣٩. يلصق كود الإدراج محل نافذة الرابط	*٠.٥٨١
٢.١٠	يدرج صورة إلى صفحته الرئيسية.	
	٤٠. يختار note	**٠.٧٢٣
	٤١. يختار file	**٠.٦٥١
	٤٢. يختار ملف الصورة من جهازه ثم يضغط موافق	*٠.٥٨١
٢.١١	يرفع عنصر إلى المكتبة لاستخدامه لاحقا.	
	٤٣. يختار library	**٠.٥٩٠
	٤٤. يختار إضافة إلى المكتبة	**٠.٦٥١
	٤٥. يختار تحميل ملف	*٠.٥٨١
	٤٦. يختار من جهازه ملف الصورة المراد وضعه بالمكتبة وينقر موافق	**٠.٧٢٣
٢.١٢	يرفع عرض تقديمي على Slideshare ثم يدرجه في الأدمودو	
	٤٧. يذهب إلى موقع Slideshare.net	**٠.٦٥١
	٤٨. يختار أحد عروضه التي سبق وأن رفعها	*٠.٥٨٢
	٤٩. ينسخ كود الإدراج	**٠.٦٥١
	٥٠. يدرج الكود كرابط في ملاحظة	*٠.٥٨١
٢.١٣	ينشر ملاحظات ضمن نطاق مجموعات العمل الصغرى	
	٥١. يختار مجموعة العمل	**٠.٥٩٠
	٥٢. يختار احد المجموعات الصغرى التي سبق وأن أنشأها	**٠.٦٥١
	٥٣. يختار note	*٠.٥٨١
	٥٤. يكتب ملاحظته ويختار موافق	**٠.٧٢٣
٢.١٤	ينشئ اختبار . Quiz	
	٥٥. يختار Quiz من صفحة مجموعة العمل	**٠.٦٥١
	٥٦. يختار إنشاء اختبار جديد	*٠.٥٨١
	٥٧. يختار نوع السؤال من القائمة المنسدلة	*٠.٥٨١
	٥٨. ينقر على Add First Question+	**٠.٦٥١
	٥٩. يكتب السؤال والخيارات في المكان المخصص	**٠.٧٢٣
	٦٠. يحدد الإجابة الصحيحة	**٠.٦٥١
٢.١٥	ينشئ موضوع للتصويت Poll	
	٦١. يختار POLL	**٠.٦٥١
	٦٢. يكتب صيغة السؤال	*٠.٥٨١
	٦٣. يكتب خيارين في المكان المخصص	*٠.٥٨١
	٦٤. يطلب إضافة خيار ثالث ويكتبه	**٠.٦٥١
٢.١٦	يضع حدث ضمن أجندة المقرر	
	٦٥. يختار Edmodo planner	**٠.٦٥١
	٦٦. يختار اليوم ويضغط (+)	*٠.٥٨١

جدول رقم (١٤) صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة باستخدام معامل ارتباط (بيرسون)

م	المهارة / الإجراء	معامل الارتباط
	٦٧. يكتب ملاحظته في المكان المخصص ويضغط موافق	*٠.٥٨١
٢.١٧	ينشئ مجلد للمجموعة	
	٦٨. يختار المجموعة / المقرر	**٠.٥٩٠
	٦٩. يختار folders من القائمة اليسرى	**٠.٦٥١
	٧٠. يختار إضافة مجلد	*٠.٥٧٣
	٧١. يكتب اسم المجلد ويضغط موافق	**٠.٧٢٣
٢.١٨	ينشئ واجب ويرسله لأعضاء المجموعة.	
	٧٢. يختار assignment	**٠.٦٥١
	٧٣. يكتب عنوان الواجب	*٠.٥٨١
	٧٤. يكتب نص الواجب	**٠.٧٢٣
	٧٥. يحدد تاريخ الاستحقاق	*٠.٥٨١
	٧٦. يختار المجموعات التي يرسل إليها	**٠.٦٥١
٢.١٩	يعرض تقرير أداء الطلاب	
	٧٧. يختار progress	**٠.٦٥١
	٧٨. يختار اسم المجموعة	*٠.٥٨١
	٧٩. يختار export تصدير عند ظهور التقرير	*٠.٥٨١
	٨٠. يختار excel ويحفظ ملف التقرير	**٠.٦٥١
٢.٢٠	يوقف طالب / عضو من مجموعة مقرر	
	٨١. يختار مجموعة مقرر	**٠.٦٥١
	٨٢. يختار الأعضاء	*٠.٥٨١
	٨٣. من صلاحيات العضو يختار إيقاف	*٠.٥٨١

- **ثبات البطاقة: تم تطبيق بطاقة الملاحظة على العينة الاستطلاعية من خارج عينة الدراسة الأصلية، وتم التأكد من ثبات بطاقة الملاحظة باستخدام ثلاث طرق هي: طريقة ثبات الاستقرار، وذلك بإيجاد معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني على أفراد العينة الاستطلاعية لقياس المهارات، بفاصل زمني مدته أسبوعان، وبطريقة أخرى بحساب معامل الاتفاق بين الملاحظين (معامل الثبات الداخلي)، وبحساب ثبات التجانس الداخلي (كرونباخ ألفا).**

أ. ثبات الاستقرار: يشير ثبات الاستقرار إلى قدرة الأداة (بطاقة الملاحظة) على قياس السمة المقاسة نفسها في ظروف وأوقات مختلفة، حيث تم تطبيق البطاقة على طلاب العينة الاستطلاعية، بتسجيل أدائهم لمهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي "أدمودو" في التعلم على بطاقة الملاحظة ثلاثية التدريج بحيث تم إعطاء الدرجة (٠) لعدم أداء المهارة ، والدرجة (١) لأداء المهارة مع أخطاء، والدرجة (٢) لأداء المهارة بدون أخطاء. وبعد مرور أسبوعين تم إعادة تطبيق بطاقة الملاحظة مرة أخرى وتسجيل أداء نفس الطلاب، وحساب معامل الارتباط بين نتائج التطبيقين الأول والثاني، والذي بلغ (٠.٨٤٦) وهو دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)

ب. الثبات الداخلي (معامل الاتساق / الاتفاق): تم حساب الثبات الداخلي بطريقة حساب معامل الاتفاق بين الملاحظين، حيث تم ملاحظة أداء طلاب العينة الاستطلاعية في التطبيق الأول والثاني من قبل الباحث، وتم حساب معامل الاتفاق بينهما على مستوى أداء جميع المهارات بتطبيق (معادلة كوبر) التي تنص على:

$$100 * \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاختلاف + عدد مرات الاتفاق}}$$

فكانت نتيجة معامل الاتفاق ٨٧%، وهي نسبة أعلي من ٨٥% مما يدل على ارتفاع ثبات البطاقة .(جابر ، ٢٠٠٢،ص ٦٩)

ج. ثبات التجانس الداخلي (كرونباخ ألفا): تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة بطريقة حساب التجانس الداخلي (كرونباخ ألفا) للدرجات بعد التطبيق الأول للبطاقة على العينة الاستطلاعية، والذي بلغ (٠.٦٩٧١)، وهي قيمة أعلى من ٠.٦٠، وتعد قيمة ثبات مقبولة تدل على صلاحية البطاقة للاستخدام.

- **تصحيح البطاقة : لقياس إجابات المتعلمين وفق بطاقة الملاحظة، فقد حددت ثلاث فئات لقياس مستوى أداء المهارة؛ حيث أعطيت كل مهارة قيمة عددية تتراوح ما بين (٠ - ٢) وكون العبارات جميعها إيجابية، يصبح مدى العلامات يتراوح ما بين (٠ - ١٦٦)، بحيث تم اعتماد أداء الطلاب وفقا لجدول رقم (١٥)**

جدول رقم (١٥) مستوى أداء الطلاب لمهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم

مستوى الأداء	ضعيف	أداء مع أخطاء	أدء بدون أخطاء
الدرجة	٠	١	٢

- **الصورة النهائية للبطاقة: بلغ عدد مفردات البطاقة في صورتها النهائية بعد إجراء التعديلات (٨٣) مهارة فرعية مصاغة في هيئة عبارات تقريرية موزعة وفق (١١) مهارة اساسية (ملحق ٢)**

التجربة الاستطلاعية للبحث:

تمت التجربة الاستطلاعية على عينة من طلاب الدبلوم العام التربية بمركز التدريب وخدمة المجتمع – جامعة الملك سعود – القسم الصباحي - والبالغ عددهم عشرون طالبا، من غير عينة البحث الأساسية وذلك للتعرف على الصعوبات التي قد تواجه إجراء تجربة البحث الأساسية من حيث جودة الفيديو التعليمي وسهولة إتاحته، والوصول إليه، وجودة أدوات البحث ومناسبتها لقياس ما صممت من أجله، حيث أثبتت التجربة الاستطلاعية جودة الفيديو التعليمي وسهولة إتاحته، والوصول إليه، وسهولة تطبيقه في بيئة الفصل المقلوب، ومناسبة وصدق وثبات أدوات البحث.

رابعًا: التجربة الأساسية للبحث.

- **التطبيق القبلي لأداتي البحث:**

تم تطبيق الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي، وبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعلم الاجتماعي" إدمودو" في التعلم قبليًا على جميع الطلاب عينة البحث أثناء الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي ١٤٣٧ / ١٤٣٨ه الموافق ٢٠١٦/ ٢٠١٧م ، يوم الأحد ١٤٣٧/١٢/٢٩ الموافق ٢/١٠/ ، ٢٠١٦.

- **التحقق من تجانس المجموعات:**

عقب الإنتهاء من التطبيق القبلي لأداة البحث (الاختبار التحصيلي)، قام الباحث بتحليل نتائج التطبيق القبلي للتعرف على الفروق، ومدى التجانس بين المجموعات عينة البحث، حيث تم استخدام تحليل التباين المتعدد، للتحقق من تكافؤ مجموعات البحث في الجانب المعرفي من مهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي" إدمودو" في التدريس، قام الباحث بتحليل نتائج الاختبار التحصيلي القبلي للتعرف على الفروق ومدي التجانس بين عينة البحث، وقد تم استخدام اختبار تحليل التباين في اتجاه واحد بين المجموعات، وذلك على النحو التالي:

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار التحصيلي في ضوء متغيري استراتيجية التعلم وحجم مجموعة العمل ، كانت النتائج كما يتضح من جدول رقم (١٦)

جدول رقم (١٦) حجم العينة والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار التحصيلي في ضوء متغيري استراتيجية التعلم وحجم مجموعة العمل

المتغير	استراتيجية التعلم عبر التعلم المقلوب	حجم مجموعة العمل	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
الاختبار التحصيلي	المشروعات الإلكترونية	صغيرة	١٥	١٣.٦٠٠٠	٢.٦٤٠٤٥	٢٦.٧٠
		متوسطة	١٥	١٥.٠٦٦٧	٤.٤٤٧٥٨	٣٣.٨٣
	لعب الأدوار	صغيرة	١٥	١٣.٦٠٠٠	٣.٢٠٢٦٨	٢٦.٤٣
		متوسطة	١٥	١٥.٤٠٠٠	٤.٧٦٢٩٥	٣٥.٠٣

عقب ذلك اجري الباحث اختبار تحليل التباين والذي بلغت قيمته ٠.٣٧٦ وهي غير دالة مما يشير لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبار التحصيلي القبلي، مما يدل على تكافؤ أفرد عينة البحث في الاختبار التحصيلي قبل تطبيق البرنامج التعليمي وأن أيه فروق تظهر بعد التجربة ترجع إلى الإختلاف في متغير التجربة المستقل، وليس إلى اختلاف موجود بالفعل قبل إجراء التجربة بين المجموعات الأربع.

- تطبيق مواد المعالجة التجريبية علي المجموعات التجريبية:

تم عقد لقاء مع طلاب المجموعات التجريبية الأربع لإيضاح أهداف التعلم وكيفية تنفيذ تجربة البحث ومتطلبات التعامل مع استراتيجيات التعلم المتنوعة في بيئة التعلم المقلوب، حيث تم توجيههم نحو مشاهدة الفيديو التعليمي قبل موعد المحاضرة العملية (داخل المعمل) بفترة كافية لكي يتمكنوا من تحديد معوقات إكتسابهم للمهارات بواقع مرة اسبوعيا (يوم الأحد من كل أسبوع) ، فضلا عن التواصل مع الباحث عبر محادثات منصة التعلم الاجتماعي" ادمودو"، وبرنامج الواتس اب، حيث تم تطبيق التجربة الأساسية للبحث خلال الفترة من ١٤٣٨/١/٧ إلي ١٤٣٨/١/٢٨ه الموافق من ٢٠١٦/١٠/٩ إلي ٢٠١٦/١٠/٣٠م ولمدة أربعة اسابيع.

- التطبيق البعدي لأداتي البحث:

تم تطبيق الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي، وبطاقة الملاحظة بعديًا على جميع الطلاب عينة البحث، وعقب الإنتهاء من تطبيق التجربة الاساسية للبحث، قام الباحث بتصحيح ورصد درجات الاختبار التحصيلي، وبطاقة الملاحظة تمهيدا للتعامل معها إحصائيا، يوم الأحد ١٤٣٨/٢/٥ هـ الموافق ٢٠١٦/١١/٦ م.

المعالجة الإحصائية:

للإجابة على أسئلة البحث، واختبار صحة فروضه قام الباحث بجمع بيانات القياس البعدي، ومن ثم معالجتها باستخدام برنامج الرزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) الاصدار ٢٥ في شكل تقدير كمي، حيث تم التحقق من توافر شرط التوزيع الطبيعي للمجموعات الاربعة بتطبيق اختبار كليمونوف سميرانوف Kolmogorov-Smirnov، واختبار شابيرو والك Shapiro-Wilk كما يتضح من جدول رقم (١٧) الذي يشير إلي أن مستوى الدلالة لدرجات الطلاب في الاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري وفق اختباري كليمونوف سميرانوف، وشابيرو والك أعلي من ٠.٠٥ وبالتالي يتحقق شرط التوزيع الطبيعي لعينات البحث مما يمكن معه تطبيق اختبار ت للعينات المستقلة لمقارنة متوسطات كل مجموعتين تجريبيتين بشكل منفصل ، وأختبار تحليل التباين الثاني لمقارنة متوسطات المجموعات التجريبية الأربع.

جدول رقم (١٧) اختبار شرط التوزيع الطبيعي للعينات البحث

درجات	استراتيجية التعلم	اختبار كليمونوف سميرانوف Kolmogorov-Smirnov			اختبار شابيرو والك Shapiro-Wilk		
		الاحصاء	درجات الحرية	مستوي الدلالة	الاحصاء	درجات الحرية	مستوي الدلالة
الاختبار التحصيلي	المشروعات الإلكترونية	٠.١١٨	٣٠	٠.١٨٩	٠.٩٤١	٣٠	٠.١٨٣
	لعب الأدوار	٠.١٥٤	٣٠	٠.٠٦٨	٠.٩٣٣	٣٠	٠.٠٦٠
بطاقة الملاحظة	المشروعات الإلكترونية	٠.١٢٩	٣٠	٠.٢٠٠	٠.٩٥٢	٣٠	٠.١٩٤
	لعب الأدوار	٠.٩٤	٣٠	٠.٢٠٠	٠.٩٦٧	٣٠	٠.٤٦٨

في ضوء ما سبق استخدم الباحث المعالجات الإحصائية التالية

- المتوسطات والانحرافات المعيارية والخطأ المعياري للمتوسط.
- اختبار ت للعينات المستقلة Independent Samples Test
- اختبار تحليل التباين الثنائي Univariate Analysis of Variance

عرض نتائج البحث :

فيما يلي عرض للنتائج التي تم التوصل إليها، من خلال الإجابة عن أسئلة البحث، والتحقق من صحة فروضه.

❖ الاجابة عن سؤال البحث الأول: ما مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو " في التعلم الواجب توافرها لدى الطلاب المعلمين؟

بإعداد الباحث لقائمة المهارات وضبطها وتقنيها والتي تألفت من جانبين اساسين، الجانب المعرفي ويتضمن ٢٢ مهارة فرعية ، والجانب الأدائي ويتضمن ٢٠ مهارة فرعية يكون قد تم الإجابة على هذا السؤال.

❖ الاجابة عن سؤال البحث الثاني: ما معايير تصميم التعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟

بإعداد الباحث لقائمة المعايير، وضبطها وتقنيها والتي تألفت من جانبين اساسين، الجانب المعرفي ويتضمن ٢٢ مهارة فرعية ، والجانب الأدائي ويتضمن ٢٠ مهارة فرعية يكون قد تم الإجابة على هذا السؤال.

❖ الاجابة عن سؤال البحث الثالث: ما التصميم التعليمي المناسب للتعلم المقلوب باستخدام استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ، لعب الأدوار)، وحجم مجموعات عمل مختلفة (صغيرة ، متوسطة)؟

بإعداد الباحث لنموذج التصميم التعليمي يكون قد تم الإجابة على هذا السؤال.

❖ الاجابة عن سؤال البحث الرابع: ما أثر استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية ـ لعب الأدوار) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟

- ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
- ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

للإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من صحة الفرضين التاليين:

أولًا: التحقق من صحة الفرض الأول الذي ينص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي

لاستراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار).

للتحقق من صحة الفرض تم تطبيق اختبار ت للعينات المستقلة كما يتضح من جدولي رقم (١٨، ١٩)

جدول رقم (١٨) الاحصاء الوصفي للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغير استراتيجية التعلم

	استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط
الاختبار التحصيلي	المشروعات الإلكترونية	٣٠	٢٠.١٦٦٧	١.٥٥٥٤٩	٠.٢٨٣٩٩
	لعب الأدوار	٣٠	١٩.٧٦٦٧	٢.٥٢٨٢٣	٠.٤٦١٥٩

جدول رقم (١٩) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغير استراتيجية التعلم

		اختبار ليفين لتساوي الفروق		اختبار ت لتساوي المتوسطات					فاصل الثقة بين الفروق٩٥ %	
		قيمة ف	مستوى الدلالة	قيمة ت	درجات الحرية	مستوي الدلالة	الفرق بين المتوسطات	الفرق في الخطأ المعياري	أقل قيمة	أعلي قيمة
الاختبار التحصيلي	تساوي الفروق	٧.٧٨٥	٠.٠٠٧	٠.٧٣٨	٥٨	٠.٤٦٣	٠.٤٠٠٠	٠.٥٤١٩٦	-٠.٦٨٥	١.٤٨٥
	عدم تساوي الفروق			٠.٧٣٨	٤٨.٢٠٣	٠.٤٦٤	٠.٤٠٠٠	٠.٥٤١٩٦	-٠.٦٨٩	١.٤٨٩

يتضح من جدول (١٧) أن نتيجة متوسط الدرجات في صالح المجموعة التي تعلمت وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية، ومن جدول (١٨) أن مستوى دلالة تساوي الفروق وفقا لاختبار ليفيين اقل من ٠.٠٥ مما يشير إلي عدم تساوي تباين المجموعات، وأن مستوى دلالة إختبار ت أعلي من ٠.٠٥ وبالتالي نقبل الفرض القائل بأنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لاستراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار).،

ثانيًا: التحقق من صحة الفرض الثاني الذي ينص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لاستراتيجية التعليم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار).

للتحقق من صحة الفرض تم تطبيق اختبار ت للعينات المستقلة كما يتضح من جدولي رقم (٢٠، ٢١)

حيث يتضح من جدول رقم (٢٠) أن نتيجة متوسط الدرجات في صالح المجموعة التي تعلمت وفق استراتيجية لعب الأدوار، ومن جدول رقم (٢١) أن مستوى دلالة تساوي الفروق وفقا لاختبار ليفيين اقل من ٠.٠٥ مما يشير إلي عدم تساوي تباين المجموعات ، وأن مستوى دلالة إختبار ت أقل من ٠.٠٥ وبالتالي نرفض الفرض القائل بأنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الأداء المهاري البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لاختلاف استراتيجية التعلم (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار)، ونقبل الفرض البديل القائل بأنه : توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب

المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الأداء المهاري البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لاختلاف استراتيجية التعلم (المشروعات الإلكترونية ـ لعب الأدوار).

جدول رقم (٢٠) الاحصاء الوصفي لبطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغير استراتيجية التعلم

	استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط
بطاقة الملاحظة	المشروعات الإلكترونية	٣٠	١٦.٩٦٦٧	١.٦٩١٤٣	٠.٣٠٨٨١
	لعب الأدوار	٣٠	١٧.٦٦٦٧	٢.٩٨٦٥٦	٠.٥٤٥٢٧

جدول رقم (٢١) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة لبطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغير استراتيجية التعلم

		اختبار ليفين لتساوي الفروق		اختبار ت لتساوي المتوسطات					فاصل الثقة بين الفروق٩٥ %	
		قيمة ف	مستوى الدلالة	قيمة ت	درجات الحرية	مستوي الدلالة	الفرق بين المتوسطات	الفرق في الخطأ المعياري	أقل قيمة	أعلي قيمة
بطاقة الملاحظة	تساوي الفروق	٧.٠٧٨	٠.٠١٠	-١.١٢	٥٨	٠.٢٦٩	٠.٧٠٠-	٠.٦٢٦٦	-١.٩٥٤	٠.٥٥٤٣
	عدم تساوي الفروق			-١.١٢	٤٥.٨٦٨	٠.٢٧٠	٠.٧٠٠-	٠.٦٢٦٦	-١.٩٦١	٠.٥٦١٤

❖ الاجابة عن سؤال البحث الخامس: ما أثر حجم مجموعات العمل (الصغيرة – المتوسطة) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟

- ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
- ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

للإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من صحة الفرضين التاليين:

أولًا: التحقق من صحة الفرض الثالث الذي ينص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لحجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

للتحقق من صحة الفرض تم تطبيق اختبار ت للعينات المستقلة كما يتضح من جدولي رقم (٢٢، ٢٣)

يتضح من جدول رقم (٢١) أن نتيجة متوسط الدرجات في صالح مجموعات العمل الصغيرة، ومن جدول رقم (٢٢) أن مستوى دلالة تساوي الفروق وفقا لاختبار ليفيين أعلي من ٠.٠٥ ، وأن مستوى دلالة إختبار ت اقل من ٠.٠٥ وبالتالي نرفض الفرض القائل بأنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لحجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

ونقبل الفرض البديل القائل بأنه : توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لحجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

جدول رقم (٢٢) الاحصاء الوصفي للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغير حجم مجموعات العمل

	حجم مجموعة العمل	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط
الاختبار التحصيلي	صغيرة	٣٠	٢٠.٨٠٠٠	١.٥١٧٧١	٠.٢٧٧٠٩
	متوسطة	٣٠	١٩.١٣٣٣	٢.٢٧٠٢٥	٠.٤١٤٤٩

جدول رقم (٢٣) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغير حجم مجموعات العمل

		اختبار ليفين لتساوي الفروق		اختبار ت لتساوي المتوسطات					فاصل الثقة بين الفروق٩٥ %	
		قيمة ف	مستوى الدلالة	قيمة ت	درجات الحرية	مستوي الدلالة	الفرق بين المتوسطات	الفرق في الخطأ المعياري	أقل قيمة	أعلي قيمة
الاختبار التحصيلي	تساوي الفروق	٦.٣٠٣	٠.١٥	٣.٣٤٣	٥٨	٠.٠٠١	١.٦٦٦	٠.٤٩٨	٠.٦٦٨	٢.٦٦٤٦٨
	عدم تساوي الفروق			٣.٣٤٣	٥٠.٦٠٦	٠.٠٠٢	١.٦٦٦٦	٠.٤٩٨٥	٠.٦٦٥	٢.٦٦٧٨٠

ثانيا: التحقق من صحة الفرض الرابع الذي ينص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الأداء المهاري البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي الأثر الأساسي لإختلاف حجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

للتحقق من صحة الفرض تم تطبيق اختبار ت للعينات المستقلة كما يتضح من جدولي رقم (٢٤، ٢٥)

يتضح من جدول رقم (٢٣) أن نتيجة متوسط الدرجات في صالح مجموعات العمل الصغيرة، ومن جدول رقم (٢٤) أن مستوى دلالة تساوي الفروق وفقا لاختبار ليفيين أعلي من ٠.٠٥ ، وأن مستوى دلالة إختبار ت اقل من ٠.٠٥ وبالتالي نرفض الفرض القائل بأنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في درجات بطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لإختلاف حجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

جدول رقم (٢٤) الاحصاء الوصفي لبطاقة ملاحظة الأداء المهاري في التطبيق البعدي في ضوء متغير حجم مجموعات العمل

	حجم مجموعة العمل	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط
بطاقة الملاحظة	صغيرة	٣٠	١٨.١٠٠٠	٢.٤٦٨٤٢	٠.٤٥٠٦٧
	متوسطة	٣٠	١٦.٥٣٣٣	٢.١٦١٣١	٠.٣٩٤٦٠

جدول رقم (٢٥) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة لبطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغير حجم مجموعات العمل

		اختبار ليفين لتساوي الفروق		اختبار ت لتساوي المتوسطات					فاصل الثقة بين الفروق٩٥ %	
		قيمة ف	مستوى الدلالة	قيمة ت	درجات الحرية	مستوي الدلالة	الفرق بين المتوسطات	الفرق في الخطأ المعياري	أقل قيمة	أعلي قيمة
بطاقة الملاحظة	تساوي الفروق	٠.٨٠	٠.٧٧٩	٢.٦١٥	٥٨	٠.٠١١	١.٥٦٦٦٧	٠.٥٩٩٠١	٠.٣٦٧٦٢	٢.٦٦٥٧١
	عدم تساوي الفروق			٣.٣٤٣	٥٠.٦٠٦	٠.٠٠٢	١.٥٦٦٦٧	٠.٥٩٩٠١	٠.٣٦٧١٧	٢.٧٦٦١٦

ونقبل الفرض البديل القائل بأنه : توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في درجات بطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التدريس ترجع إلي الأثر الأساسي لإختلاف حجم مجموعات العمل (صغيرة – متوسطة).

❖ الاجابة عن سؤال البحث السادس: ما أثر التفاعل بين استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار) وبين حجم مجموعات العمل (مجموعات صغيرة – مجموعات متوسطة) عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين؟

- ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
- ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

للإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من صحة الفرضين التاليين:

أولًا: التحقق من صحة الفرض الخامس الذي ينص على أنه:لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي أثر التفاعل بين استراتيجية التعلم وحجم مجموعات العمل .

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغيري (استراتيجية التعلم ، وحجم مجموعة العمل)، وكانت النتائج كما بجدولي رقم (٢٦، ٢٧)

يتضح من جدولي رقم (٢٦ ، ٢٧)

- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة بصرف النظر عن نوع استراتيجية التعلم.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع الطلاب اللذين تعلموا وفق استراتيجية لعب الأدوار بصرف النظر عن حجم مجموعة العمل.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق نفس الاستراتيجية.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق نفس الاستراتيجية.

- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار.

جدول رقم (٢٦) أعداد طلاب المجموعات التجريبية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغيري استراتيجية التعلم وحجم مجموعات العمل

	حجم محموعة العمل / استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
الاختبار التحصيلي	المجموعات الصغيرة	٣٠	٢٠.٨٠٠٠	١.٥١٧٧١
	المجموعات المتوسطة	٣٠	١٩.١٣٣٣	٢.٢٧٠٥٢
	استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية	٣٠	٢٠.١٦٦٧	١.٥٥٥٤٩
	استراتيجية تعلم لعب الأدوار	٣٠	١٩.٧٦٦٧	٢.٥٢٨٢٣

جدول رقم (٢٧) أعداد طلاب المجموعات التجريبية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغيري استراتيجية التعلم وحجم مجموعات العمل

	حجم مجموعة العمل	استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
الاختبار التحصيلي	صغيرة	المبني على المشروعات الإلكترونية	١٥	٢١.٢٦٦٧	١.٥٧٩٦٣
		لعب الأدوار	١٥	٢٠.٣٣٣٣	١.٣٤٥١٩
	متوسطة	المبني على المشروعات الإلكترونية	١٥	٢٠.٠٠٠	١.٧٧٢٨١
		لعب الأدوار	١٥	١٨.٢٦٦٧	٢.٤٣٣٨٩

- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق استراتيجية لعب الأدوار.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات باقي الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية لعب الادوار وفي مجموعات متوسطة وفق وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية.

الأمر الذي يستدل منه على أن :

- التعلم في مجموعات صغيرة يحقق نتائج أفضل من التعلم في مجموعات متوسطة في بيئة الصف المقلوب.
- التعلم وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية يحقق نتائج أعلي من التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار في بيئة الصف المقلوب.
- التعلم في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية في بيئة الصف المقلوب يحقق نتائج أعلي من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية لعب الادوار وفي

مجموعات متوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية.

تم حساب تحليل التباين الثنائي لدرجات الاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغيري (حجم مجموعة العمل، واستراتيجية التعلم)، وكانت النتائج كما بجدولي رقم (٢٨، ٢٩)

يتضح من جدول رقم (٢٨) أن مستوي الدلالة لاختبار ليفيين اعلي من ٠.٠٥ في كل الحالات وهي قيم دالة مما يدل على تجانس المجموعات وبالتالي يمكن إجراء تحليل التباين الثنائي.

جدول رقم (٢٨) اختبار ليفيين لتساوي التباين من الخطأ a,b لدرجات الاختبار التحصيلي

		إحصاء ليفين	درجات الحرية	درجات الحرية ٢	مستوى الدلالة
الاختبار التحصيلي	وفق المتوسط	٢.٣٠٧	٣	٥٦	٠.٠٨٥
	وفق الوسيط	١.٥٢٣	٣	٥٦	٠.٢١٩
	وفق الوسيط ودرجات الحرية المعدلة	١.٥٢٣	٣	٤٦.٣٢١	٠.٢٢١
	وفق المتوسط المقلص	٢.٣٠٢	٣	٥٦	٠.٠٨٧

جدول رقم (٢٩) تحليل التباين الثنائي لدرجات الاختبار التحصيلي

		النوع III مجموع المربعات	درجات الحرية	مربع المتوسط	قيمة ف	مستوى الدلالة
الاختبار التحصيلي	النموذج المصحح	a٧٠.٧٣٣	٣	٢٣.٥٧٨	٧.٠٥٣	٠.٠٠٠
	الإعتراض	٢٣٩٢٠٠.٠٦٧	١	٢٣٩٢٠٠.٠٦٧	٧١٥٥.٥٧٥	٠.٠٠٠
	استراتيجية التعلم	٢.٤٠٠	١	٢.٤٠٠	٠.٧١٨	٠.٤٠٠
	حجم مجموعة العمل	٤١.٦٦٧	١	٤١.٦٦٧	١٢.٤٦٤	٠.٠٠
	التداخل بين الاستراتيجة وحجم مجموعة العمل	٢٦.٦٦٧	١	٢٦.٦٦٧	٧.٩٧٧	٠.٠٠٧
	الخطأ	١٨٧.٢٠٠	٥٦	٣.٣٤٣		
	المجموع	٢٤١٧٨.٠٠٠	٦٠			
	المجموع المصحح	٢٥٧.٩٣٣	٥٩			

a قيمة R^2 = ٠.٢٧٤ (تقدير قيمة R^2) = ٠.٢٣٥

يتضح من جدول (٢٩) أن :

- مستوى الدلالة في حالة استراتيجية التعلم أكبر من ٠.٠٥ - غير دالة- أي لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات ترجع لأثر استراتيجية التعلم
- الدلالة في حالة حجم مجموعة العمل أقل من ٠.٠٥ - دالة - اي توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات ترجع لأثر حجم مجموعة العمل
- الدلالة في حالة التداخل بين حجم مجموعة العمل واستراتيجية التعلم أقل من ٠.٠٥ - دالة -اي توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات ترجع لاثر

التفاعل بين حجم مجموعة العمل واستراتيجية التعلم.

ثانيًا: التحقق من صحة الفرض السادس الذي ينص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي البعدي لمهارات توظيف منصة التعليم الاجتماعي "إدمودو" في التعلم ترجع إلي أثر التفاعل بين استراتيجية التعلم و حجم مجموعات العمل.

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي في ضوء متغيري (استراتيجية التعلم، و حجم مجموعة العمل)، وكانت النتائج كما بجدولي رقم (٣٠، ٣١)

يتضح من جدولي (٣٠، ٣١)

- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة بصرف النظر عن نوع استراتيجية التعلم.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع الطلاب اللذين تعلموا وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية بصرف النظر عن حجم مجموعة العمل.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق نفس الاستراتيجية.

جدول رقم (٣٠) أعداد طلاب المجموعات التجريبية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لبطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغيري ستراتيجية التعلم، وحجم مجموعات العمل

	حجم محموعة العمل / استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
الاختبار التحصيلي	المجموعات الصغيرة	٣٠	١٨.١٠٠٠	٢.٤٦٨٤٣٢
	المجموعات المتوسطة	٣٠	١٦.٥٣٣٣	٢.١٦١٣١
	استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية	٣٠	١٦.٩٦٦٧	١.٦٩١٤٣
	استراتيجية تعلم لعب الأدوار	٣٠	١٧.٦٦٦٧	٢.٩٨٦٥٦

جدول رقم (٣١) أعداد طلاب المجموعات التجريبية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لبطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغيري متغيري ستراتيجية التعلم، وحجم مجموعات العمل

	حجم مجموعة العمل	استراتيجية التعلم	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
الاختبار التحصيلي	صغيرة	المبني على المشروعات الإلكترونية	١٥	١٦.٣٣٣٣	١.٣٤٥١٩
		لعب الأدوار	١٥	١٩.٨٦٦٧	٢.٠٣٠٧٢
	متوسطة	المبني على المشروعات الإلكترونية	١٥	١٧.٦٠٠٠	١.٦٩١٤٣
		لعب الأدوار	١٥	١٥.٤٦٦٧	١.٩٩٥٢٣

- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق نفس الاستراتيجية.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية مقارنة مع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات متوسطة وفق استراتيجية لعب الأدوار.
- ارتفاع متوسط درجات الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع متوسط درجات باقي الطلاب اللذين تعلموا في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية وفي مجموعات متوسطة وفق استراتيجية لعب الأدوار.

الأمر الذي يستدل منه على أن تعلم المهارات الإدائية:

- في مجموعات صغيرة يحقق نتائج أفضل من التعلم في مجموعات متوسطة في بيئة الفصل المقلوب.
- التعلم وفق استراتيجية لعب الأدوار يحقق نتائج أعلي من التعلم وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية في بيئة الفصل المقلوب.
- التعلم في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الادوار في بيئة الصف المقلوب يحقق نتائج أعلي من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية وفي مجموعات متوسطة وفق استراتيجية لعب الأدوار.

تم حساب تحليل التباين الثنائي لدرجات بطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي في ضوء متغيري (حجم مجموعة العمل، واستراتيجية التعلم)، وكانت النتائج كما بجدولي رقم (٣٢، ٣٣)

يتضح من جدول رقم (٣٢) أن مستوي الدلالة لاختبار ليفيين اعلي من ٠.٠٥ في كل الحالات وهي قيم دالة مما يدل على تجانس المجموعات وبالتالي يمكن إجراء تحليل التباين الثنائي

جدول رقم (٣٢) اختبار ليفيين لتساوي التباين من الخطأ a,b لدرجات بطاقة الملاحظة

		إحصاء ليفين	درجات الحرية ١	درجات الحرية ٢	مستوى الدلالة
بطاقة الملاحظة	وفق المتوسط	١.١٣٦١	٣	٥٦	٠.٣٤٢
	وفق الوسيط	٠.٦٥٣	٣	٥٦	٠.٥٨٤
	وفق الوسيط ودرجات الحرية المعدلة	٠.٦٥٣	٣	٤٨.٢٤٧	٠.٥٨٥
	وفق المتوسط المقلص	١.١١٨	٣	٥٦	٠.٣٤٩

يتضح من جدول رقم (٣٣) أن :

- مستوى الدلالة في حالة استراتيجية التعلم أكبر من ٠.٠٥ - غير دالة- أي لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات ترجع لأثر استراتيجية التعلم
- الدلالة في حالة حجم مجموعة العمل أقل من ٠.٠٥ - دالة - اي توجد فروق ذات دلالة

احصائية بين المتوسطات ترجع لأثر حجم مجموعة العمل

- الدلالة في حالة التداخل بين حجم مجموعة العمل واستراتيجية التعلم أقل من ٠.٠٥ - دالة -اي توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات ترجع لاثر التفاعل بين حجم مجموعة العمل واستراتيجية التعلم.

جدول رقم (٣٣) تحليل التباين الثنائي لدرجات بطاقة الملاحظة

		النوع III مجموع المربعات	درجات الحرية	مربع المتوسط	قيمة ف	مستوى الدلالة
بطاقة الملاحظة	النموذج المصحح	١٦٤.٥٨٣ a	٣	٥٤.٨٦١	١٦.٦٦١	٠.٠٠٠
	الإعتراض	١٧٩٩٢.٠١٧	١	١٧٩٩٢.٠١٧	٥٤٦٣.٩٥٣	٠.٠٠٠
	استراتيجية التعلم	٧.٣٥٠	١	٧.٣٥٠	٢.٢٣٢	٠.١٤١
	حجم مجموعة العمل	٣٦.٨١٧	١	٣٦.٨١٧	١١.٨١٨	٠.٠٠١
	التداخل بين الاستراتيجة وحجم مجموعة العمل	١٢٠.٤١٧	١	١٢٠.٤١٧	٣٦.٥٦٩	٠.٠٠٠
	الخطأ	١٨٤.٤٠٠	٥٦	٣.٢٩٣		
	المجموع	١٨٣٤١.٠٠٠	٦٠			
	المجموع المصحح	٣٤٨.٩٨٣	٥٩			

a قيمة R^2 = ٠.٤٧٢ (تقدير قيمة R^2) = ٠.٤٤٣

تفسير نتائج البحث:

❖ أولا النتائج المتعلقة بسؤال البحث الرابع : ما أثر استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟

- ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
- ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

تشير نتائج التحليل الاحصائي لبيانات الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استراتيجية المشروعات الإلكترونية واستراتيجية لعب الأدوار تؤثر بشكل قاطع على اكساب الطلاب المعلمين الجانبين المعرفي والأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التدريس.

وأن كانت نتائج التحليل الإحصائي للاختبار التحصيلي تشير لتفوق طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في متوسط الدرجات على طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت وفق استراتيجة لعب الأدوار ، وهي نتائج تتفق مع ما أشارت اليه نتائج دراسة (مبارز، ٢٠١٤) التي أكدت على اثر استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات وقوة السيطرة المعرفية، ومع دراسة (الصيعري، ٢٠١٠؛محمد،٢٠١٣؛ عقل،٢٠١٤)، دراسة (Eliana, Senam, Wilujeng & Jumadi,2016) التي أكدت على أثر استراتيجية المشروعات الإلكترونية في

تنمية مهارات حل المشكلات والتحصيل، ودراسة (أمين،٢٠١٢) التي أكدت على فاعلية مجموعات العمل الإلكترونية التي هي أقرب ما تكون إلي التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية في مجموعات عمل في تنمية مهارات البحث في مصادر المعلومات الإلكترونية، الأمر الذي نستخلص منه أن استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية تصلح بشكل كبير في إكساب الجوانب المعرفية للمهارات، ويمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية النشاط التي تؤكد أن عمليات اكتساب الجوانب المعرفية تتم بشكل متميز باستخدام استراتيجية التعلم المبني على المشروعات الإلكترونية.

كما تشير نتائج التحليل الإحصائي لبطاقة الملاحظة الي ارتفاع متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت وفق استراتيجية لعب الأدوار مقارنة مع متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم، وهي نتيجة تتوافق مع نتائج الدراسة العربية (عبد المجيد؛ والعوفي،٢٠١٥)، والدراسات الأجنبية لكل من : (AA, 2015; Halim,2016; ISLAM, ISLAM,2012; M.A.,2015; Suryani,2015; Westrup, Planander,2013)، التي أكدت جميعها على فاعلية استراتيجة لعب الأدوار في أكساب وتنمية الجوانب الأدائية للمهارات لدى عينات مختلفة من الطلاب، الأمر الذي نستخلص منه أن استراتيجة لعب الأدوار أكثر مناسبة لتنمية الجوانب الأدائية للمهارات وهو ما يمكن تفسيره في ضوء نظرية التفاعل الاجتماعي Social Interaction Theroy لروبرت أس فلدمان التي تستثير حاجة الطلاب إلي التقدير والنجاح خلال عمليات الاستمرار أو التآزر السلوكي بين اعضاء الجماعة والجماعات الاخرى التي تتم من خلال لعب الأدوار.

- ثانيًا: النتائج المتعلقة بسؤال البحث الخامس: ما أثر حجم مجموعات العمل (الصغيرة – المتوسطة) عبر التعلم المقلوب على اكساب الطلاب المعلمين؟
  - ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
  - ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

تتوافق نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة مع نتيجة دراسة (Bragge, Kallio , Seppal & Malo,2017) التي أشارت إلى التأثير الإيجابي لحجم مجموعة العمل، ودراسة (Sheridan, Williams & Samuelsson,2014) التي أشارت إلى فاعلية مجموعات العمل مقارنة بطرق التعليم التقليدية، ودراسة (Melero, Leo & Manatunga,2015) التي أكدت نتائجها تحقيق الطلاب اللذين يعملون في مجموعات عمل صغيرة لمستويات مشاركة أعلي، ودراسة (Colas, Sloep & Domingo,2016) التي أكدت على إيجابية تعلم اللغات في مجموعات عمل صغيرة، ودراسة (Kooloos et al.2011) التي أكدت نتائجها على فاعلية التعلم في مجموعات عمل صغيرة، ودراسة (بركات، ٢٠٠٥) التي أكدت أن مجموعات العمل الصغيرة تسهم في تحسين التحصيل الدراسي، ودراسة (أمين، ٢٠١٢) التي أشارت نتائجها الي فاعلية مجموعات العمل الإلكترونية في تنمية المهارات بشقيها المعرفي والأدائي

ويمكن تفسير ذلك في ضوء ما تحققه مجموعات العمل الصغيرة من إتاحة فرص التعاضد الايجابي والتفاعل المباشر بين الطلاب فضلا عن إمكانية المحاسبة الفردية التي تلقي بنوع من مسئولية التعلم على الطالب المشارك في المجموعة الصغيرة بشكل أكبر من المجموعة المتوسطة والكبيرة، كما يمكن تفسيره في ضوء النظرية البنائية الإجتماعية Social Decvelopment Theroy لفيجوتسكي وبرينر عام ١٠٧٨ التي تؤكد أن عمليات بناء المعرفة يتم بناؤها اجتماعيًا من خلال الإندماج في العمل مع الأقران، وهو ما تحققه مجموعات العمل بشكل عام ومجموعات العمل الصغيرة بشكل خاص لكثرة وقرب التفاعلات بين أعضائها، ونظرية النمو الاجتماعي Social Development Theroy لليف فيجوتسكي عام ١٩٧٨التي تؤكد على تأثر المتعلم ببيئته المحيطة وبالتفاعلات الإجتماعية التي تتم في محيطه لتؤثر في نموه المعرفي وعلى أهمية التعلم التشاركي الجماعي في نموه الاجتماعي، الأمر الذي يسهم

بشكل كبير في أكساب المتعلم مهارات معرفية وأدائية بشكل متميز.

- ثالثًا: النتائج المتعلقة بسؤال البحث السادس: ما أثر التفاعل بين استراتيجيتي (المشروعات الإلكترونية - لعب الأدوار) وبين حجم مجموعات العمل (مجموعات صغيرة – مجموعات متوسطة) عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين؟
  - ✓ الجانب المعرفي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.
  - ✓ الجانب الأدائي لمهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التعلم.

تشير نتائج التحليل الاحصائي لبيانات الاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري إلي وجود أثر للتفاعل بين استراتيجية التعليم عبر التعلم المقلوب (الإلكترونية - لعب الأدوار) وبين حجم مجموعات العمل (صغيرة –متوسطة) على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو "في التدريس، بجانبيها المعرفي والمهاري، حيث يتضح أن تعلم الجانب المعرفي للمهارات يتحقق في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب بشكل أفضل من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية لعب الادوار

أن تعلم الجانب الأدائي للمهارات يتحقق في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية لعب الأدوار في بيئة التعلم المقلوب بشكل أفضل من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية

يمكن تفسير هذه النتيجة نظر لأن بيئة التعلم المقلوب توفر للمتعلم التدريب في المنزل مسبقا علي الجوانب المعرفية والأداءات المهارية المرتبطة بمهارات توظيف منصة التعلم الإجتماعي " إدمودو" في التعلم من خلال الفيديو التعليمي المقدم عبر الموقع الخاص بالباحث علي منصة YouTube بشكل واضح ومتسلسل يمكن كل متعلم من أن مشاهدته مرات عدة مما يتيح له أن يتعلم وفقًا لقدراته ووقته المتاح، مما يمكنه من بناء معارفه الخاصه، واتقان الأداء قبل دراسته داخل الصف بوقت كاف، وهو ما يتوافق مع نتائج الدراسات العربية لكل من :(أبو جلبة، ٢٠١٦؛ الأمير، ١٤٣٨؛ الزين، ٢٠١٥؛ خليل، ١٤٣٦؛ قشطة، ٢٠١٦)، والدراسات الأجنبية لكل من (Juhary,2015; Szparagowski,2014; : Yuan, Zhang, Zhang& Du,2016) التي أكدت جميعها على فاعلية بيئة التعلم المقلوب في تنمية مهارات متنوعة لدى عينات مختلفة من المتعلمين، ولكونها تتوافق بشكل أكبر مع مجموعات العمل الصغيرة نظرا لما يتميز به تكوين هذه المجموعات من مميزات إنتمائها للنظرية البنائية الإجتماعية التي تتيح التعاضد الايجابي والتفاعل المباشر بين الطلاب

كما يمكن تفسير تفوق تحقق إكتساب الجانب المعرفي للمهارات في مجموعات صغيرة وفق استراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المقلوب بشكل أفضل من التعلم في مجموعات صغيرة ومتوسطة وفق استراتيجية لعب الادوار في ضوء نفس الاسباب السابقة خاصة فيما يتعلق بحجم مجموعة العمل (المجموعة الصغيرة) ،ولكون التعلم وفق استراتيجة المشروعات الإلكترونية يمكن الطلاب من إكتساب المهارات الإدائية لتوظيف منصة التعلم الإجتماعي "إدمودو" في التعلم بشكل افضل لأنه يتيح لهم ممارسة هذه الأداءات إلكترونيا عبر استراتيجية المشروعات الإلكترونية قبل الإلتقاء داخل الصف الدراسي وهو ما يتوافق مع نتائج دراسات(الشايع؛العبيد، ٢٠١٥؛عقل، ٢٠١٤) العربية، ودراسات : (Eliana, Senam, Wilujeng, Jumadi,2016; Papanikolaou& Boubouka,2011) الأجنبية، التي اكدت جميعها على فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية المهارات المعرفية والأدائية للطلاب

توصيات البحث:

بناءً على النتائج السابقة يمكن للباحث أن يوصي بعدة توصيات، هي:

- ضرورة تبني تطبيق منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في تعلم المقررات

المختلفة لفئات متنوعة من المتعلمين بمراحل التعليم قبل الجامعي والجامعي.

- ضرورة تبني تطبيق منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في تعلم المقررات المختلفة لفئات متنوعة من المتعلمين بمراحل التعليم قبل الجامعي والجامعي.
- ضرورة تضمين برامج إعداد المعلم المبتدئ في مؤسسات إعداد المعلم برنامج توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم.
- ودورها في الارتقاء بمستويات الأداء المهني للمعلم والطالب.
- مطالبة شركاء المجتمع المدني من الشركات والهيئات غير الحكومية بالإسهام في توفير متطلبات توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم.
- ضرورة تضمين برامج التنمية المهنية لأعضاء هيئة التدريس بالجامعات المختلفة برنامج توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم.
- إعداد برامج توعوية للمجتمع التعليمي (المعلم – الطالب – ولي الأمر- شركاء المجتمع) عن أهمية تفعيل توظيف منصة التعلم الإجتماعي"إدمودو" في التعلم،

إسهامات للمناقشة:

أشارت نتائج البحث الحالي إلى وجود أثر للتفاعل بين استراتيجية التعليم وبين حجم مجموعات العمل عبر التعلم المقلوب على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي " أدمودو "في التعلم، وهي نتائج تثير تساؤلات واستفهامات، وتدفع إلى مزيد من البحث والدراسة حول مدى تحقق النتائج نفسها في ضوء متغيرات استراتيجيات تعلم أخري، وأنماط تعلم مختلفة، وهل يؤثر تغير نوع إستراتيجية التعلم في درجة اكتساب المهارات؟ ولماذا؟ وهل يختلف الأثر باختلاف نوع المهارة ، وأنماط التعلم (سمعي / بصري/ حركي)؟ ولعل هذه التساؤلات تثير نقاطا بحثية جديرة بالاهتمام والبحث من جديد مثل:

- تطوير استراتيجيات تعلم مدمجة مع أنماط تعلم في بيئة تعلم مقلوب، وقياس فاعليها واثرها في تنمية مهارات اخري.
- أثر الاختلاف بين بيئات التعلم (التعلم المقلوب / بيئات أخري) في ضوء (نظريات/ استراتيجيات) مختلفة، وعلاقتها بأنماط التعلم.

Interaction Between Learning Strategies (e-Projects, Role Playing) and Working Group's Size (Small, Medium) in Filliped learning and its impact on Acquirement the Skills of Utilization Social Educational Platform "Edmodo" in Learning

Abstract:

The Current search aims to investigate The Impact of the Interaction between Educational Strategy and Working Group's Size through Filliped Learning on Teacher's Student's Acquirement the Utilization Skills of Social Education Platform " Edmodo" in Learning, By applying to a sample of sixty students enrolled in the General Diploma in Education - the evening section - in the training and community service center at King Saud University divided into four experimental groups learning in the Filliped classroom environment based on the experimental design 2 × 2 which includes two independent variables (The Educational Strategy & Workgroup Size) and Dependent variable: Utilization Social Education Platform " Edmodo" in Learning, which includes the cognitive aspect that was measured through the achievement test and the performance side that was measured by Observed Card

The results of the search found significant differences at the level of (0.05)) Due to the difference in the size of the the Educational Strategy (e-projects & role-playing) and Work Group Size (Small or Medium), in the post-application test scores and the skill performance note, it is clear that learning the knowledge side of the skills is achieved in small groups according to the project-based e-learning strategy In the classroom environment is better than learning in small and medium groups according to role playing strategy, medium groups according to e-project learning strategy, and learning the performance side of skills is achieved in small groups strategically Role play in the Filliped Classroom environment is better than learning in small and medium groups according to e-project strategy and middle groups according to role-playing strategy.

The search recommended that educational institutions should be asked to adopt the implementation of the social learning platform "Edmodo" in teaching different courses for different groups of learners in the pre-university and university education stages, and include the preparation of the teacher in the teacher preparation institutions, and the programs of the development of the faculty program of employment of the social learning platform "Edmodo "In teaching, and asking civil society partners from companies and non-governmental organizations to contribute to the provision of the requirements of employing the social learning platform" Edmodo "in Learning.

المراجع

أولًا: المراجع العربية

عبد الله الصوفي.(٢٠٠٠) ***معجم التقنيات التربوية***، ط٢، عمان: دار المسيرة للنشر

سهيلة الفتلاوي.(٣٠٠٣) ***كفايات التدريس : المفهوم- التدريب- الأداء***، عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع.(سلسلة طرائق التدريس، ك١)

آمال خالد محمد حميد.(٢٠١٦) فاعلية الفصول المنعكسة والفصول المدمجة في تنمية مهارات تصميم صفحات الويب التعليمية لطالبات كلية التربية بالجامعة الإسلامية بغزة، ***رسالة ماجستير غير منشورة*** ، كلية التربية – الجامعة الإسلامية بغزة

إبراهيم بن الحسين خليل .(١٤٣٦) ***أثر استخدام استراتجّية الصف المقلوب في تنية بعض مكونات التعلم المنظم ذتيًا والاتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف السادس الابتدائي***، بحث إجرائي. https://www.researchgate.net/publication/304270120

احمد محسن محمد ماضي.(٢٠١٥) بناء بيئة تعليمية قائمة على شبكات الويب الاجتماعية وأثرها في تنمية مهارات تطوير بيئات التعلم الإلكترونية، ***دراسات فى التعليم الجامعى***– مصر، ع ٣٠، مايو

أكرم فتحي علي.(٢٠١٥) تطوير نموذج للتصميم التحفيزي للمقرر المقلوب وأثره على نواتج التعلم ومستوى تجهيز المعلومات وتقبل مستحدثات التكنولوجيا المساندة لذوي الاحتياجات الخاصة، ورقة عمل مقدمة إلى ***المؤتمر الرابع للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد***، الرياض.

إلهام الشلبي.(٢٠١٧) فاعلية برنامج تدريسي قائم على استراتيجية الصفوف المقلوبة في تنمية كفايات التقويم وعادات العقل لدى الطالبة /المعلمة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ***المجلة الأردنية في العلوم التربوية***، مج ١٣، ع١

أمل نصر الدين عمر.(٢٠١٣) تصور مقترح لتوظيف شبكات التواصل الإجتماعي في التعلم القائم على المشروعات وأثره في زيادة دافعية الإنجاز والاتجاه نحو التعلم عبر الويب، ***المؤتمر الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد***، الرياض

أميرة محمود خليفة كامل.(٢٠١٤) تصميم استراتيجية تعليمية في بيئة شبكات الويب الاجتماعية وقياس فاعليتها في تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب اللغة الانجليزية بكليات التربية، ***رسالة ماجستير غير منشورة***، كلية التربية – جامعة حلوان

أمين صلاح الدين أمين ؛ جمال مصطفي الشرقاوي ؛ مصطفي عبد السميع .(٢٠١٢) استراتيجية مجموعات العمل الإلكترونية ودورها في تنمية استخدام مصادر التعلم الإلكتروني لدى طلاب كلية التربية، ***مجلة كلية التربية***-جامعة المنصورة،ع٧٨،ج١،يناير

آية خليل ابراهيم قشطة.(٢٠١٦) أثر توظيف استراتيجية التعلم المنعكس في تنمية المفاهيم ومهارات التفكير التأملي بمبحث العلوم الحياتية لدى طالبات الصف العاشر الأساسي، ***رسالة ماجستير غير منشورة*** ، كلية التربية – الجامعة الاسلامية بغزة

إيمان أحمد محمد رخا.(٢٠١٧) نموذج مقترح لتوظيف أدوات المساقات التعليمية المفتوحة في تنمية مهارات التعلم المعكوس لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية النوعية ودوافعيتهم للتعلم، ***رسالة دكتوراه غير منشورة***، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

بولا فيلاسينور.(٢٠١٨).أهمية تنمية المهارات وتطويرها(١)، جريدة العرب الاقتصادية الدولية،٢٠١٨/٢/١٤ http://www.aleqt.com/2018/02/14/article_1332161.html

ترلينج، بيرني ؛ فادال، تشارلز. (٢٠١٣) ***مهارات القرن الحادي والعشرين: التعلم للحياة في زمننا***، ترجمة بدر بن عبد الله الصالح، الرياض، جامعة الملك سعود

جابر عبدالحميد جابر.(١٩٩٦) ***التقويم التربوي والقياس النفسي***، القاهرة : دار النهضة العربية

جمال مصطفي الشرقاوي ؛ السعيد السعيد عبد الرازق.(٢٠١٠) استراتيجيات التفاعل الإلكتروني، ***مجلة التعليم الإلكتروني*** .جامعة المنصورة ،ع ٦، أغسطس
http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=106&sessionID=17

جودت أحمد سعادة ؛ فواز عقل ؛ مجدي زامل(٢٠٠٦) ***التعلم النشط بين النظرية والتطبيق***.عمان، دار الشروق.

حسن الباتع عبد العاطي.(٢٠١٦) الاتصالية:نظرية التعلم في العصر الرقمي، المملكة العربية السعودية، ***مجلة المعرفة***
http://www.almarefh.net/show_content_sub.php?CUV=444&Model=M&SubModel=135&ID=2675&ShowAll=On

حصة الشايع؛ أفنان عبد الرحمن العبيد. (٢٠١٥م) استخدام شبكة جوجل بلس الاجتماعية (Google+) في التعلم القائم على المشروعات لطالبات جامعة الأميرة نورة ومدى رضاهن عنها. ***المجلة الدولية التربوية المتخصصة***، مج٤،ع١،كانون الثاني

حمدان محمد اسماعيل.(٢٠١٣) تصميم بيئة مقترحة للتعلم التشاركي قائمة على توظيف الشبكات الاجتماعية كفضاء تعليمي اجتماعي لتنمية مهارات التواصل الإلكتروني الشبكي والاتجاه نحو تعلم الكيمياء عبر الويب"، ***دراسات عربية في التربية وعلم النفس*** – السعودية،ع٣٥،ج٣

حنان أسعد الزين.(٢٠١٥) أثر استخدام استراتيجية التعلم المقلوب في التحصيل الأكاديمي لطالبات كلية التربية بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، ***المجلة الدولية التربوية المتخصصة***،مج٤،ع ١،كانون الثاني

حنان عبد القادر محمد عبد الرحمن.(٢٠١٤) أثر توظيف الشبكات الاجتماعية لادارة التعلم الالكتروني على تنمية مهارات تصميم ونشر المواقع للمعلمين، ***المؤتمر القومي السنوي الثامن عشر لمركز تطوير التعليم الجامعي*** بجامعة عين شمس بعنوان: تطوير منظومة الأداء في الجامعات العربية في ضوء المتغيرات العالمية المعاصرة.

خالد صلاح حنفي محمود.(٢٠١٦) هل تمثل الشبكة التعليمية التفاعلية إدمودو ثورة في مجال شبكات التواصل،***مجلة التعليم الإلكتروني*** ،جامعة المنصورة،ع١٩، ١ ابريل

ريبيل مايك.(٢٠١٣) ***تنشئة الطفل الرقمي:دليل المواطنة الرقمية لأولياء الأمور***، ترجمة ونشر مكتب التربية العربي لدول الخليج، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج

ريم عبد الله المعيذر، أمل سفر القحطاني.(٢٠١٥) فاعلية استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مفاهيم الأمن المعلوماتي لدى طالبات المستوى الجامعي، ***المجلة التربوية المتخصصة*** ، مج٤، ع ٩، أغسطس

ريهام محمد الغول.(٢٠١٢) أثر بعض استراتيجيات مجموعات العمل عند تصميم برامج للتدريب الإلكتروني على تنمية مهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثاني للويب لدى أعضاء هيئة التدريس، ***رسالة دكتوراه غير منشورة***، كلية التربية –جامعة المنصورة.

زياد بركات. (٢٠٠٥) أثر استخدام طريقة التعليم في مجموعات صغيرة على التحصيل الفوري والمؤجل لدى طالبات الصف الثاني الاساسي في مادة الرياضيات، ***مجلة العلوم الاجتماعية***،ع٣٣،ج٤

زيد بن مهلهل بن عتيق الشمري.(١٤٢٩) فاعلية التدريس بإستراتيجية لعب الأدوار في تنمية مهارات النحو لدى تلاميذ الصف الأول المتوسط، ***رسالة ماجستير غير منشورة***، كلية التربية ، جامعة أم القري

السعيد السعيد محمد عبد الرازق.(٢٠١١) اختلاف أنماط التفاعل في بيئات التدريب الافتراضي باستخدام الشبكات الاجتماعية وأثره علي اكتساب الجوانب المعرفية والأدائية لبعض مهارات التحضير الالكتروني للتدريس لدى معلمي الحاسب الآلي بمدارس التعليم العام، ***تكنولوجيا التعليم:دراسات وبحوث*** ، مج٢١،ع٢، ابريل

سلوي فتحي محمود المصري.(٢٠١٢) اساليب عرض المحتوي التعليمي عبر الشبكة الاجتماعية (فيس بوك) واثرها على اكساب الطلاب المعلمين كفايات تصميم وانتاج المواقع التعليمية ومهارات مشاركة المعلومات،***تكنولوجيا التعليم:دراسات وبحوث***،مج ٢٢،ع٣،يوليو

صبحي أبو جلالة.(١٩٩٩) ***اتجاهات معاصرة في التقويم التربوي وبناء الاختبارات وبنوك الاسئلة***، القاهرة: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع

ضياء مطاوع الخليفة.(٢٠١٥) ***استراتيجيات التدريس الفعال***، الرياض: مكتبة المتنبي
عادل ناظر عادل النحال.(٢٠١٦) أثر توظيف استراتيجية المشاريع الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة، ***رسالة ماجستير غير منشورة***، كلية التربية، الجامعة الاسلامية بغزةhttp://library.iugaza.edu.ps/thesis/119389.pdf
عاطف حمدي عاطف؛ عبدالقادر عبدالمنعم صالح؛ مصطفى محمد علي محجوب؛ علاء الدين سعد متولي.(٢٠١٥) أثر استخدام استراتيجيتي التعلم الإلكتروني "مجموعات العمل الإلكتروني &التعلم الموجه ذاتياً" في تنمية الأداء المهاري في مادة الحاسب الآلي لدى طلاب الصف الثاني الثانوي، ***مجلة كلية التربية*** (جامعة بنها) – مصر، مج٢٦ ،ع١
عبد العزيز طلبة عبد الحميد.(١٩٩١) تقويم أداء طلاب المدرسة الثانوية الصناعية في بعض المهارات العملية، تخصص سيارات"، ***رسالة ماجستير غير منشورة***،كلية التربية، جامعة المنصورة
عبد المعطي رمضان الأغا؛ سمر سليمان ابو شعبان .(٢٠٠٧) معايير استراتيجيات ضمان جودة تصميم المناهج الفلسطينية إلكترونيا ،***المؤتمر التربوي الثالث للجودة في التعليم الفلسطيني***، الجامعة الاسلامية-غزة، ٣٠-٣١ اكتوبر
علاء احمد الدحدوح.(٢٠١٢) تصور مقترح لتوظيف الشبكة الاجتماعية Facebook في الجامعات الفلسطينية،***رسالة ماجستير غير منشورة***، الجامعة الاسلامية بغزة- كلية التربية
علاء الدين سعد متولي؛ محمد وحيد سليمان .(٢٠١٥) الفصل المقلوب: مفهومه- مميزاته- استراتيجات تنفيذه،***مجلة التعلم الإلكتروني*** –جامعة المنصورة،ع ١ ستمبر
على منير الحصري ؛ يوسف العنيزي.(٢٠٠٤) ***طرق التدريس العامّة***،ط٢، الكويت: مكتبة الفلاح.
عمرو محمد محمد درويش.(٢٠١٢) فاعلية استخدام بعض أنماط التعلم في بيئة شبكات الويب الاجتماعية في تنمية مهارات حل المشكلات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بمرحلة الدراسات العليا واتجاهاتهم نحو التعلم عبر الشبكات، ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** ، كلية التربية- جامعة حلوان
عواطف حسن على عبد المجيد ؛ مهاعبد العالي هدهيد العوفي.(٢٠١٥) فاعلية استراتيجية لعب الإدوار في علاج الاخطاء الاملائية الشائعة لدى تلميذات المرحلة الابتدائية،***مجلة العلوم التربوية*** - جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – السودان،مج١٦،ع ٢
الغريب زاهر اسماعيل.(٢٠٠٩) ***التعليم الإلكتروني من التطبيق إلي الإحتراف***، القاهرة : عالم الكتب
فدوي سالم برقان.(٢٠٠٩) أثر إستراتيجية لعب الدور في التحصيل والتفكير الاستقرائي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث التربية الاجتماعية والوطنية بمدارس مدينة عمان الخاصة، ***رسالة ماجستير غير منشورة***، جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا، كلية العلوم التربوية، قسم المناهج وطرائق التدريس
فهد بن عبد العزيز أبانمي.(٢٠١٦) أثر استخدام استراتيجية الصف المقلوب فى تدريس التفسير في التحصيل الدراسى والإتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف الثانى الثانوي،***مجلة القراءة والمعرفة***، مصر،ع٢١،١٧٣-٤٨
كوفاليك، سوزان؛أولسن،كارين.(٢٠٠٤) ***تجاوز التوقعات:دليل المعلم لتطبيق ابحاث الدماغ في غرف الصف***، ترجمة وتحقيق مدارس الزهران الأهلية،الزهران –المملكة العربية السعودية: دار الكتاب التربوي للنشر والتوزيع
مايسة يوسف حلس.(٢٠١٠) أثر اسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة، ***رسالة ماجستير غير منشورة***، كلية التربية –جامعة الأزهر-غزة
مجدي سعيد عقل.(٢٠١٣) فاعلية استراتيجة التعلم بالمشاريع الالكترونية في تنمية مهارات تصميم عناصر التعلم لدى طلبة الجامعة الإسلامية، ***الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة***، ع ١٤١، يوليو
محمد عطية خميس.(٢٠١١) ***الأصول النظرية والتاريخية لتكنولوجيا التعلم الإلكتروني***، القاهرة : دار السحاب للنشر والتوزيع
محمد عوض الترتوري ؛ محمد فرحان القضاة.(٢٠٠٦) ***المعلم الجديد:جليل المعلم في الإدارة الصفية الفعالة***،عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع

محمد فوزي والي.(٢٠١٠) فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم التشاركي عبر الويب في تنمية كفايات توظيف المعلمين لتكنولوجيا التعليم الإلكتروني في التدريس، ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** ، كلية البنات، جامعة عين شمس.

مروة حسن اسماعيل.(٢٠١٥) فاعلية استخدام التعليم المعكوس فى الجغرافيا لتنمية مهارات البحث الجغرافى لدى طلاب المرحلة الثانوية، ***مجلة الجمعية التربوية للدراسات الإجتماعية*** ، مصر،ع٧٥، ١٧٣-٢١٨

مصطفي القايد.(٢٠١٥) ماهو إدمودو edmodo وكيف يستفيد منه طلاب اليوم؟https://www.new-educ.com/what-is-edmodo

منال عبدالعال مبارز.(٢٠١٤) اختلاف نوع التقويم القائم على الأداء باستراتيجية التعلم بالمشروعات القائم على الويب وأثره على تنمية مهارات حل المشكلات وقوة السيطرة المعرفية فى مقررالكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لدى طلاب المرحلة الإعدادية، ***تكنولوجيا التعليم*** ،مج٢٤،ع١

منيرة أبو جلبة.(٢٠١٦) فاعلية استراتيجية الفصول المقلوبة باستخدام موقع إدمودو في تنمية التفكير الابداعي والاتجهات نحو مادة الأحياء لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الريا ض ، ***رسالة ماجستير غير منشورة*** ،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

نبيل السيد محمد.(٢٠١٣م) تصميم حقيبة إلكترونية وفق التعلم القائم على المشروعات لتنمية مهارات حل المشكلات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. ***مجلة كلية التربية***، جامعة بنها، ٢٤(٩٦)ج١

نبيل جاد عزمي.(٢٠١٤) ***بيئات التعلم التفاعلية***، القاهرة: دار الفكر العربي

نسرين عز الدين .(٢٠١٨).إنفوجراف: السعوديون الأكثر إدماناً لمواقع التواصل عربياً.. إليكم الأرقام، موقع سيدي٥/٨/٢٠١٨،https://www.sayidy.net/article/109481%

نهي محمود؛ أحمد سعد.(٢٠١٠) التعليم والتعلم عبر الشبكات الاجتماعية:دراسة تطبيقية لموقع الفيس بوك، ***المؤتمر السادس للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية "الحلول الرقمية لمجتمع التعلم"*** ، ج٢

هالة محمد عبد الله الهاشمي الأمير.(٢٠١٦) أثر استراتيجية الصف المقلوب عبر الويب في تنمية مهارات تصميم مدونة إلكترونية لدى الطالبات الموهوبات بالمرحلة المتوسطة بمكة المكرمة***ندوة معلم العصر الرقمي***،كلية التربية –جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، 24 - 26 أكتوبر

هبة عوض إبراهيم صبيحي.(٢٠١٤) تطوير بيئة تعلم قائمة علي التفاعل الإلكتروني باستخدام الشبكات الاجتماعية وأثره في تنمية مهارات استخدام" الموودل "لدي طلاب كلية التربية، ***تكنولوجيا التعليم***، مصر، مج ٢٤، ع٢

هدي سالمان.(٢٠١١) تصميم صفحة تعليمية على الموقع الاجتماعي الفيس بوك وقياس اثرها على التحصيل في مادة الكمبيوتر لدي تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي واتجاهاتهم نحوها، ***المؤتمر السابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية "الحلول الرقمية لمجتمع التعلم"*** ، ج٢

هيفا الصيعري.(٢٠١٠) التعلم بالمشاريع القائم على الويب واثره على تنمية مهارة حل المشكلات والتحصيل في مادة الحاسب الآلي، بحث مقدم ***للمؤتمر الدولي الخامس - مستقبل إصلاح التعليم العربي لمجتمع المعرفة تجارب ومعايير ورؤى*** - ، المركز العربي للتعليم والتنمية"اسد"والجامعة العربية المفتوحة بالقاهرة،يوليو

وليد يوسف محمد إبراهيم.(٢٠١٤) أثر استخدام دعامات التعلم العامة و الموجهة في بيئة شبكات الويب الاجتماعية التعليمية في تنمية مهارات التخطيط للبحوث الإجرائية لدى طلاب الدراسات العليا وتنمية اتجاهاتهم نحو البحث العلمي وفاعلية الذات لديهم، ***دراسات عربية في التربية وعلم النفس*** – السعودية،ع ٥٣

وليد يوسف محمد إبراهيم.(٢٠١٥) توظيف شبكات الويب الاجتماعية في التعليم، ***مجلة التعليم الإلكتروني***،جامعة المنصورة، ١ يناير

ياسر عبد العزيز شعبان.(٢٠١٤) التعلم الإلكتروني التعاوني(ECL) ***مجلة التعليم الإلكتروني*** .جامعة المنصورة ، ٨(١)،http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=49

يوسف عبد المجيد العنيزي.(٢٠١٧) فعالية استخدام المنصات التعليمية (Edmodo) لطلبة تخصص الرياضيات والحاسوب بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ، ***مجلة كلية التربية بأسيوط***– مصر، مج ٣٣، ع ٦

ثانيًا : المراجع الأجنبية

AA, M. NOOR AFDILLAH. (2015). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY IN TEACHING SPEAKING (An Experimental Study for Eighth Grade of SMPN 244 North Jakarta), ***Unpublished Ph. D***, FACULTY OF TARBIYAH AND TEACHERS TRAINING, SYARIF HIDAYATULLAH STATE ISLAMIC UNIVERSITY, JAKARTA

Afdillah, N, M. (2015). The Effectiveness of Role Play in Teaching Speaking: An Experimental Study for Eighth Grade of SMPN 244 North Jakarta, ***Master dissertation***, Department of English Education, Faculty of Tarbiyah and Teachers' Training, Hidayatullah State Islamic University, Jakarta. http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/26710 date retrieved on 20-5.

Afrilyasanti, Rida., Cahyono, Bambang Yudi. & Astuti, Utari Praba. (2017). Indonesian EFL Students' Perceptions on the Implementation of Flipped Classroom Model, ***Journal of Language Teaching and Researc***h, Vol. 8, No. 3, pp. 476-484, May, DOI: http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0803.05

Al rababah, Ibraheem Hasan & Rababah, Luqman. (2017). Investigating Arabic to Speakers of Other Languages (ASOL) Lecturers' Attitudes towards Utilizing Flipped Classroom Instruction (FCI): A Qualitative Study at Jordanian Public Universities, ***International Education Studies***; Vol. 10, No. 7; 2017 ISSN 1913-9020 E-ISSN 1913-9039

Alabsi, Thuraya.A. A. (2016). The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary, ***Theory and Practice in Language Studies,*** Vol. 6, No. 2, 227-234, February. DOI, on line at: http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0602.02

Alfian, Alfian. (2017). THE UTILIZATION OF EDMODO AS LEARNING STRATEGY IN TEACHING WRITING, ***IJALEL***, Vol. 6, No. 4 https://www.academia.edu/32929901/THE_UTILIZATION_OF_EDMODO_AS_LEARNING_STRATEGY_IN_TEACHING_WRITING

Al-Kathiri, Fatimah. (2015). Beyond the Classroom Walls: Edmodo in Saudi Secondary School EFL Instruction, Attitudes and Challenges, ***English Language Teaching***; Vol. 8, No. 1

Al-Mukhaini, Elham M., Al-Qayoudhi, Wafa S.& Al-Badi, Ali H. (2014). Adoption of Social Networking in Education: A Study of the Use of Social Networks by Higher Education Students in Oman, ***Journal of International Education Research***, Second Quarter, Vol 10, No. 2

Al-Ruheili, Houda Salim.& Al-Saidi, Asiya Abdallah. (2015). Students' Perceptions on the Effectiveness of Using Edmodo in EFL Classes, Istanbul, Turkey, GAI Istanbul ***International Academic Conference Proceedings***

Alshawi, Shatha Turki & Faisal Abdullah Al Homoud.(2016). The Impact of Using Edmodo on Saudi University EFL Students' Motivation and Teacher-Student Communication, ***International Journal of Education***, ISSN 1948-5476, Vol.8, No.4

Andrade Polyana Bittencourt.,Azevedo Denio Santos.& Déda Talita de Azevedo. (2012). PRÁTICAS DE ENSINAGEM E REDES SOCIAIS NA INTERNET: UM ESTUDO DE CASO DO FACEBOOK COMO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM,***3 simposo, educacao Comunicacao,17a19 de setembro***

Arnold Nike & Paulus Trena. (2010). Using a social networking site for experiential learning: Appropriating, lurking, modeling and community building, ***Internet and Higher Education*** ,Vol.13

Arroyo, Caridad González. (2011). On-Line Social Networks: Innovative Ways towards the Boost of Collaborative Language Learning. ***ICT for Language Learning*** (4th ed.). Retrieved Oct 7, 2013, from http://conference.pixelonline.net/

Ayçiçek, Burak & Yelken, Tuğba Yanpar. (2018). The Effect of Flipped Classroom Model on Students' Classroom Engagement in Teaching English, ***International Journal of Instruction***, April, Vol.11, No.2

Bachelor, Jeremy W. (2017). Increasing Student Communication and Spontaneous Language Use in the L2 Classroom: A Careful Consideration of the Flipped Classroom Model, ***TFLTA Journal*** ,Vol6, 5-11

Bandura, Albert (1971). ***Social learning theory***. Retrieved on line at: http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf

Barron, Brigid J. S., Schwartz, Daniel L., Nancy J. Vye; Moore, Allison., Petrosino, Anthony., Zech, Linda. & Bransford, John D. (1998). Doing with Understanding: Lessons from Research on Problem- and Project-Based Learning, ***The Journal of the Learning Sciences***, Vol. 7, No. 3/4, Learning through Problem Solving ,271-311.

Batsila, M., Tsihouridis, Ch.& Vavougios, D. (2014). Entering the Web-2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers' Opinion After Using it in their Classes, ***iJET*** ,Vol 9, Issue 1, http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v9i1.3018,

Bell, F. (2011). Connectivism: Its place in enabled learning. ***International Review of Research in Open and Distance Learning***, Vol.12,No.3, 98–118.

Bergmann, Jon & Sams, Aaron. (2012). Flip your classroom: Reach every student in every class every day. Eugen, ***International Society for Technology in Education***, Vol.15 July

Bergmann, Jon & Sams, Aaron. (2014). The flipped learning model enables instructors to enhance the classroom experience with less lecturing and more activity, T+D, February,Avalbel at: http://contentviewer.adobe.com/s/TD%20magazine/7311d00293ac4b538e3cee0f80ed22b3/T+D%20February%202014/16_featureone.html

Bergmann, Jon & Sams, Aaron. (2013). Flip Your Students' Learning, ***Educational Leadership***, Vol.70,No.6, 16-20 , Mar, (EJ1015329)

Bhattacharjee, Suchismita. (2014). Effectiveness of Role-Playing as a Pedagogical Approach in Construction Education,50th ASC Annual International Conference Proceedings, ***the Associated Schools of Construction***

Bicen, Huseyin. (2015). The Role of Social Learning Networks in Mobile Assisted Language Learning: Edmodo as a Case Study, ***Journal of Universal Computer Science***, Vol. 21, No. 10

Bicen, Huseyin. & Uzunboylu, Huseyin. (2013). The Use of Social Networking Sites in Education: A Case Study of Facebook, ***Journal of Universal Computer Science***, vol.19, No. 5

Birch, Dawn P. & Burnett, Bruce M. (2009) Advancing e-learning policy and practice : influences on academics' adoption, integration and development of multimodal e-learning courses. In Stansfield, Mark & Connolly, Thomas (Eds.) Institutional Transformation through Best Practices in Virtual Campus Development: Advancing E-Learning Policies. Information Science Reference (IGI Global), New York, 65-80.

Bishop, Jacob & Averleger, Mathew. (2013). The flipped classroom: A survey of the research, "120th ASEE annual conference and exposition", ***American Society for Engineering Education***

Borgatti, S., & Foster, P. (2003). The network paradigm in organizational research: A review and typology. ***Journal of Management***, Vol.29,No.6, 991–1013. doi:10.1016/S0149-2063

Borges, Guilherme Henrique Alves., Bermejo, Paulo Henrique de Souza., Almeida, Everton Leonardo de.& Marques, Thiago Almeida Martins. (2017). Social Network for Education: What Are the Resources Desired by Students? ***Springer International Publishing*** , AG 2017 A. Kő and E. Francesconi (Eds.): EGOVIS 2017, LNCS 10441, pp. 263–277, 2017. DOI: 10.1007/978-3-319-64248-2_19

Boulos Kamel, S. W. (2007). The emerging Web 2.0 social software: an enabling suite of sociable technologies in health and health care education. ***health information& libraries journal***,Vol.24,No.1,11-13

Bragge, Johanna., Kallio, Henrik., Seppal ,Tomi. & Malo, Pekka.(2017). Decision-Making in a Real-Time Business Simulation Game: Cultural and Demographic Aspects in Small Group Dynamics, I***nternational Journal of Information Technology and Decision Making*** ,Mar

Brame, C., (2013). Flipping the classroom. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved on line at: https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/

Buga Roxana.,CăpeneaĠă, IonuĠ., Chirasnel, Carmen& Popa, Andra. (2014). Facebook in foreign language teaching – a tool to improve communication competences, ***Procedia - Social and Behavioral Sciences*** ,Vol.128

Buzzetto-More, Nicole A. (2012). Understanding social media. In C. Cheal, J. Coughlin, & S. Moore (Eds.), T***ransformation in teaching: Social media strategies in higher education***, Santa Rosa, CA: Informing Science Press.

Buzzetto-More, Nicole A. (2012). Social Networking in Undergraduate Education, Interdisciplinary, ***Journal of Information, Knowledge, and Management*** ,Special Section on Social Networking, Teaching, and Learning, Vol. 7

Cabi, Emine. (2018). The Impact of the Flipped Classroom Model on Students' Academic Achievement, ***International Review of Research in Open and Distributed Learning***, Vol. 19, N. 3

Çakıroğlu Ünal. & Öztürk, Mücahit. (2017). Flipped Classroom with Problem Based Activities: Exploring Self-Regulated Learning in a Programming Language Course. ***Educational Technology & Society***, Vol.20,No.1, 337–349.

Canbeldek, Merve.& Erdogan, Nesrin Isikoglu. (2017). The Effects of Early Childhood Classroom Size and Duration on Development of Children***, Eurasian Journal of Educational Research***,Vol. 68

Charalambos, Vrasidas.& Mcisaac, Marina Stock. (2010). Integrating Technology in Teaching and Teacher Education: Implications for Policy and Curriculum Reform, ***Educational Media International***, Vol.38,No.2,127-132

Chen, Fei., Lui, Angela M.& Martinelli Susan M. (2017). A systematic review of the effectiveness of flipped classrooms in medical education, ***Medical Education***,Vol. 51, 585–597

Claire, Couillard. (2010). Facebook the pros and cons of use in education /***I Thesis of Master degree in science information and communication technologies*** ,University of Wisconsin Stout , online at http://act.uwstout.edU/ICTMS/Portfolios/couillardc/courses/tcs701/Research%20Paper%20TCS%20701 .pdf

Colas, Jean-François., Sloep, Peter B.& Garreta-Domingo, Muriel. (2016). The Effect of Multilingual Facilitation on Active Participation in MOOCs, ***International Review of Research in Open and Distributed Learning***, Vol 17, No. 4

Constantino-González, María de los Angeles.& D. Suthers, Daniel. (2001). Coaching Collaboration by Comparing Solutions and Tracking Participation, In P. Dillenbourg, A. Eurelings, K. Hakkarainen (Eds.) ***European Perspectives on Computer-Supported Collaborative Learning, Procedings of the First European Conference on Computer-Supported Collaborative Learning***, Universiteit Maastricht, Maastrict, the Netherlands, March 22-24 2001, pp. 173-180 http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=781CB215A0C581A0DB9D410B81D07E76?doi=10.1.1.72.7889&rep=rep1&type=pdf

Coombs, D., J. Leite & S. Grierson. (2010). Opening Pandora's Box: Social Networks in the Classroom of 2010. ***Kentucky English Bulletin***, Vol.59,No. 14

Corney, G. J. (1 992). Teaching Economic Understanding Through Geography: the experience of the geography, schools and industry project, Sheffield, ***Geographical Association, cqmmwiyp***

D. Mazur, Amber., Brown, Barbara. & Jacobsen, Michele. (2015). Learning Designs Using Flipped Classroom Instruction, ***CJLT/RCAT***. Vol. 41,No.2

Dere, Ebru. &Yalçınalp, Serpil. (2016). Opinions of K-12 Students about an Online Social Learning Environment: Edmodo, ***Elementary Education Online***, Vol.15,No.3, 804-819

Dewi, Finita. (2014). EDMODO: A Social Learning Platform for Blended Learning Class in Higher Education, ***Research in Education Technology: Pedagogy and Technology Journal***. SEAMEO-SEAMOLEC, Vol. XI, No.2

Dobler,Elizabeth.(2012).Flattening classroom walls :Edmodo takes teaching and learning across the globe, ***Reading Today***, February/March ,13 https://www.dentonisd.org/cms/lib/TX21000245/Centricity/Domain/3150/Flattening%20Classroom%20Walls.pdf

Downes, S. (2009). Learning networks and connective knowledge. In H. H. Yang & S. C.-Y. Yuen (Eds.), Collective intelligence and e-learning 2.0: Implications of web-based communities and networking , 1–26, Hershey, PA: IGI Global. doi:10.4018/978-1-60566-729-4

Ekmekci, Emrah. (2017). THE FLIPPED WRITING CLASSROOM IN TURKISH EFL CONTEXT: A COMPARATIVE STUDY ON A NEW MODEL, ***Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE***, April, ISSN 1302-6488 Volume: 18 Number: 2 Article 12

Eliana, E. D. S.& Senam; Wilujeng, I., Jumadi. (2016). The Effectiveness of Project-Based E-Learning to Improve ICT Literacy, ***(JPII) Journal Pendidikan IPA Indonesia***, Vol 5, No 1, April

Emanuel Lacic., Dominik Kowald., Lukas Eberhard., Christoph Trattner.& Denis Parra, Leandro Marinho. (2014). Utilizing Online Social Network and Location-Based Data to Recommend Items in an Online Marketplace, arXiv:1405.1837v1 [cs.IR] 8 May

Enfield, Jacob. (2013). Looking at the Impact of the Flipped Classroom Model of Instruction on Undergraduate Multimedia Students at CSUN, ***Tech Trends***, November/December , Vol. 57, No. 6

English, R. & Duncan-Howell, J. (2008) Facebook goes to college: using social networking tools to support students undertaking teaching practicum. ***Journal of Online Learning and Teaching***, Vol.4,No.4,596-601.

Erodgan, Erdi.& Akbaba, Bulent. (2018). Should We Flip the Social Studies Classrooms? The Opinions of Social Studies Teacher Candidates on Flipped Classroom, ***Journal of Education and Learning***, Vol. 7, No. 1, ISSN 1927-5250 E-ISSN 1927-5269

Findlay-Thompson, Sandi & Mombourquette, Peter. (2013). EVALUATION OF A FLIPPED CLASSROOM IN AN UNDERGRADUATE BUSINESS COURSE, ***Global Conference on Business and Finance Proceedings***, Vol. 8, No. 2

Forsyth, Donelson R. (2010). ***Group Dynamics***, (5rd ED.). Belmont, Calif ,Wadsworth Cengage Learning

Fujimoto, Chika. (2012). Perceptions of mobile language learning in Australia: How ready are learners to study on the move? ***The jalt call Journal***, Vol.8,No.3, 165-195. Retrieved September 25, 2013, from http://journal.jaltcall.org/articles/8_3_Fujimoto.pdf

Fox, A. (2013). From MOOCs to SPOCs [DB/OL]. [2015-04-24]. http://cacm.acm.org/magazines/2013/12/169931-from-moocs-to-spocs/fulltext.

Gomez-Lanier, Lilia. (2018). Building Collaboration in the Flipped Classroom: A Case Study, ***IJ-SoTL***, Vol. 12 [2018], No. 2, Art. 7

Grusec, J. E. J. (1992). Social learning theory and developmental psychology: The legacies of Robert Sears and Albert Bandura. ***Developmental Psychology***,Vol. 28,No.5, 776–786. doi:10.1037//0012-1649.28.5.776

Gülbahar.Y. & Tinmaz.H.(2006). Implementing Project-Based Learning and E-Portfolio Assessment in an Undergraduate Course, ***Journal of Research on Technology in Education***,309-327

Gushiken, Bruce.(2013).Integrating Edmodo into a High School Service Club :To Promote Interactive Online Communicatio, http//:etec.hawaii.edu/proceedings/masters/2013/Gushiken.pdf.

Halim, Shanty. (2016). THE EFFECTIVENESS OF USING VIDEO AND ROLE PLAY IN TEACHING SPEAKING, ***IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature***, Vol.4, No.1

Hamdan, Noora., McKnight, Patrick E., McKnight, Katherine. & Arfstrom, Kari M. (2013). The Flipped Learning Model: A White Paper Based On the Literature Review Titled a Review of Flipped Learning, Gerorge. Mason University, on line at: http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/WhitePaper_FlippedLearning.pdf

Hankins, Steven N. (2015). The Effects of Edmodo on Student Achievement in Middle School, ***unpublished Ph.D***. St. Thomas University

Hariri, Ruaa O. & Bahanshal, Dalal A. (2015). MAXIMIZING L2 INTERACTION THROUGH USING EDMODO IN SAUDI EFL CLASSROOMS, ***International Journal of Linguistics, Literature and Culture (Linqua- LLC)***, December, Vol.2 No.4 ISSN 2410-6577

Harper, Audrey L. (2010). Social Networking with Edmodo: Let Your Digital Footprints Lead the Way, ***Kentucky English Bulletin***, Spring, Vol. 59, Issue 2, 19

Harriman,S.(2007).It Like Learning in 3D online Project-Based Learning in NSW School, ***PhD Degree,*** University of Technology, Sydney , https://opus.lib.uts.edu.au/research/handle/2100/640

Heinzem, Eduardo., Jeremias, Sergio., Faraco, Rafael Avila., Murilo Matos.& Flemming, Diva Marília. (2014). WebEduca: An Educational Social Network with an Enphasis on Open Educational Resources (OER***), In Proceedings of Open Course Ware Consortium Global 2014: Open Education for a Multicultural World***, https://www.researchgate.net/publication/309488280

Herreid, Clyde & Schiller, Nancy A. (2013). Case Studies and the flipped classroom, Journal of College Science Teaching, ***National Science Teachers Association***, 62.

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs):Motivations and challenges. ***Educational Research Review***, Vol.12, 46–58.

Hoffrnan, E. (2009). Evaluating social networking tools for distance learning. TCC2009 Proceedings. Retrieved from http: www.learningtimes.net/tcc/2009/265/

Holzweiss, Kristina. (2013) Edmodo :A Great Tool for School Librarians .***School Library Monthly***, Vol.29,No.5, 14-16 Feb

Horizon Report (2008), Retrieved 5 Feb, 2008, from www.educause.edu Kabilan, M, Ahmad, N, Jafre, M & Abidin, Z. (2010) Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education. ***Internet and Higher Education***,Vol.13, 179-187.

Hou, Huei-Tse.,Yu, Tsai-Fang .,Wu, Yi-Xuan ., Sung Yao-Ting & Chang ,Kuo-En.(2016). Development and evaluation of a web map mind tool environment with the theory of spatial thinking and project-based learning strategy, ***British Journal of Educational Technology*** ,Vol 47, No. 2

Hou. H. (2010). Exploring the Behavioural Patterns in Project-Based Learning with Online Discussion: Quantitive Analysis and Progressive Sequential Analysis, ***TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*** – July,Vol. 9,No.3,52-60, http://woulibrary.wou.edu.my/weko/eed502/Theories_of_Learning_and_CMI_Technologies.pdf

Hung, D. (2001). Theories of Learning and Computer-Mediated Instructional Technologies. Education Media International. On Line Learning Design, 38(4). http://woulibrary.wou.edu.my/weko/eed502/Theories_of_Learning_and_CMI_Technologies.pdf

Islam Priscilla. & Islam, Tazria. (2012). Effectiveness of role play in enhancing the speaking skills of the learners in a large classroom: An investigation of tertiary level students , ***Stamford Journal of English***, Vol. 7, 218 - 33,DOI: http://dx.doi.org/10.3329/sje.v7i0.14475

Ivankovića, A. Š. (2013). ICT literacy among the students of the Faculty of Philosophy, University of Mostar. ***Procedia - Social and Behavioral Sciences***, Vol.93,No.1, 684-688.

Johnson, Lisa W.& Renner, Jeremy D. (2012). Effect of The Flipped Classroom Model on A Secondary Computer Applications Course: Student and Teacher perceptions, Questions and Student Achievement, Faculty of the College of Education and Human Development of the University of Louisville, ***Unpublished Doctor of Education***, https://theflippedclassroom.files.wordpress.com/2012/04/johnson-renner-2012.pdf

Jowati, Juhary. (2015). Flipped Classroom at the Defence University: A Pilot Study***, 4th – International Conference for e-learning & Distance Education***, Riyadh

Joyce, B. & Weil, M. (1996). ***Models of Teaching***, Boston, Allyn & Bacon

Joyner ,Beres & Young, Louise .(2009). Teaching medical students using role play: Twelve tips for successful role plays, on line at:http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01421590600711252?scroll=top&needAccess=true

Juhary, J. (2015). Flipped Classroom at the Defence University: A Pilot Study, ***4th – International Conference for eLearning & Distance Education***, Riyadh. 2-5 March

Junco, R., Heiberger, G.& Loken, E. (2011). The effect of twitter on college student's engagement and grades. ***Journal of computer assisted learning***,Vol.27,No.2, 119-132.

Kabilan, M., Ahmad, N., Jafre, M. & Abidin, Z. (2010) Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education. ***Internet and Higher Education,*** Vol.13, 179-187.

Kaplan Andreas M.& Haenlein, Michael. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media, ***Business Horizons***, Volume 53, Issue 1, January- February Pages 59-68, ISSN 0007-

Kellogg, Shaun., Booth, Sherry.& Oliver, Kevin. (2014). A Social Network Perspective on Peer Supported Learning in MOOCs for Educators ,***IRRODL .The International Review of Research in Open and Distributed Learning*** , Vol 15, No 5

Keser ,Hafize & Karahoca ,Dilek .(2010). Designing a project management e-course by using project based Learning, ***Procedia Social and Behavioral Sciences***, Vol 2

Khodary, Manal Mohamed. (2017). Edmodo Use to Develop Saudi EFL Students' Self-Directed Learning, ***English Language Teaching***, Vol. 10, No. 2; ISSN 1916-4742 E-ISSN 1916-4750

Kim, Mink young; Jung, Eulho; de Siqueira, Amaury; Huber, Lesa. (2016). An Investigation into Effective Pedagogies in a Flipped Classroom: A Case Study, ***IJEDE-International Journal of E-Learning &Distance Education***, Vol32, No.2

Klopfer, Eric., Osterweil, Scot,. Groff, Jennifer. & Haas, Jason. (2009). using the technology of today, in the classroom today, The Instructional Power of digital games. social networks. simulation and How Teachers Can Leverage Them, ***The Education Arcade Massachusetts Institute of Technology***, on line at:http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf

Kooloos, JAN G.M., KLAASSEN, TIM., VEREIJKEN, MAYKE.,VAN KUPPEVELD, SASCHA., BOLHUIS, SANNEKE.& VORSTENBOSCH, MARC. (2011). Collaborative group work: Effects of group size and assignment structure on learning gain, student satisfaction and perceived participation, ***Medical Teacher***, Dec

Kostaris, C., Sergis, S., Sampson, D. G., Giannakos, M. N., & Pelliccione, L. (2017). Investigating the Potential of the Flipped Classroom Model in K-12 ICT Teaching and Learning: An Action Research Study. ***Educational Technology & Society***, Vol.20,No.1, 261–273.

Kurt, Gökçe. (2017). Implementing the Flipped Classroom in Teacher Education: Evidence from Turkey. ***Educational Technology & Society***, Vol.20,No.1, 211–221.

Lamberson, PJ. (2010). Social Learning in Social Networks. ***The B.E. Journal of Theoretical Economics***,Vol.10, Issue1

Lang, Quek Choon. (2010). Analyzing high school students' participation and interaction in an asynchronous online project-based learning environment, ***Australasian Journal of Educational Technology***,Vol.26,No.3, 327-340

Lee, C-I. & Tasi, F-Y. (2004). Internet Project-Based Learning Environment: The Effects of thinking styles on learning transfer***. Journal of computer Assisted Learning***,Vol.20,No.1,31-39

Lekka, Aspa TH., Sypsas, Athanasios.& Pang, Jenny. (2013). Social networks and m-learning: the case of Edmodo, In***ternational Conference in Open & Distance Learning***, November, Athens, Greece

Lima, Hélio George Alfama. (2015). PERCEÇÃO E RISCOS NA UTILIZAÇÃO DE REDES SOCIAIS (FACEBOOK) POR PARTE DOS MILITARES CABOVERDIANOS, Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Católica, https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/20791/1/Tese%20Final%20H%C3%A9lio%20Lima.pdf

Liu, Y., Lou, S, Shih, R., Meng, H., & Lee, C. (2010). A case study of online project-based learning: The beer king project. ***International Journal of Technology in Teaching and Learning***,Vol. 6,No.1, 43-57.

Looney, M. & Lyman, P. (2000). Portals in Higher Education: What are they, and what is their potential? ***EDUCAUSE Review***, 28-35, 39-42.

Lynn, Randy & Witte, Jim. (2010). Social Categories, Social Network Site Selection, and Social Network Site Uses; ***Submitted to the 2010 MSS-CSA Joint Annual Meeting Chicago, Illinois***, March 31-April3

M.A., Ammu Maria Ashok. (2015). Effectiveness of Role Play in Enhancing Communication Skills of English Language Learners, ***Language in India***, www.languageinindia.com, ISSN 1930-2940 Vol. 15:4 April

Maddrel, Avril M.C., (1994). A Scheme for the effective use of role plays for an emancipatory. ***Journal of Geography in Higher Education***, Vol.18,No.2

Magaña, S. & Frenkel, P. (2009). Transforming Teaching and Learning for the 21st Century. ***Promethean***, Vol.1,No.1, 32-41.

Marlowe; Cara A. (2012). THE EFFECT OF THE FLIPPED CLASSROOM ON STUDENT ACHIEVEMENT AND STRESS, ***un published MD***, MONTANA STATE UNIVERSITY

Mazur, A.D., Brown, B.& Jacobsen, M. (2015). Learning designs using flipped classroom instruction, ***Canadian Journal of Learning and Technology***, Spring ,41(2), 1-26.

Mc Carroll, Niall & Curran, Kevin. (2013). Social Networking in Education, ***International Journal of Innovation in the Digital Economy***, Vol.4,No.1, 1-15, January-March

McFarland, D. A., Diehl, D., & Rawlings, C. (2011). Methodological transnationalism and the sociology of education. In M. T. Hallinan (Ed.), ***Frontiers in sociology of education*** (pp. 87–109). Dordrecht: Springer Netherlands. doi:10.1007/978-94-007-1576-9

Melero, Javier., Leo, Hernández Davinia.& Manatunga, Kalpani. (2015). Group-based mobile learning: Do group size and sharing mobile devices matter? ***Computers in Human Behavior***, No.4

Minocha, Shailey. (2009). A case study-based investigation of students' experiences with social software tools. ***New Review of Hypermedia and Multimedia***, Vol.15,No.3, Dec, 245-265.

Mississippi, J., Havard, B.& Li, H. (2005). A Project-Based Learning Approach: Online group Collaborative Learning. ***Int'l Journal. of Information and Communication Technology Education***,Vol.1,No.4,13-24

Mustafa Sırakaya. (2014). Edmodo: Eğitsel Sosyal Ağ Sitesi, Edmodo: Educational Social Network, ***8th international Computer &Instructional Technology Symposium***, Trakya University Edirne, September

Nelson, Nancy. (2013). ***Flip that classroom moving toward student centred learning***. Retrieved from http://www.slideshare.net/nnelsn/flip-that-classroom-moving-toward-student-centred-learning-2013-no-names

Novak, Joseph D. (2010). Le***arning, Creating, and Using Knowledge: Concept Maps as Facilitative Tools in Schools and Corporations***,2d, Routledge,270 Madison Avenue, New York, NY 10016

Okumura, Shinji & Bronson, Maiko. (2016). The Use of Edmodo to Enhance Second Language Learning among Japanese and American College Students, I***nternational Conference of Japanese Language Education***, Bali Nusa Dua Convention Center, Indonesia

Omale.N, Hung. W., Luetkehans. L & Plagwitz. J. (2009). Learning in 3-D multiuser virtual environments: Exploring the use of unique 3-D attributes for online problem-based learning, ***British Journal of Educational Technology*** ,Vol.40No.3,480–495.

Papanikolaou, Kyparisia & Boubouka, Maria. (2011). Promoting Collaboration in a Project-Based E-Learning Context, ***Journal of Research on Technology in Education (JRTE)***, Vol. 43, No. 2

Pasfield-Neofitou, Sarah E. (2008). Creative Applications of Social Networking for the Language Learning Class, ***The International Journal of Learning***,Vol. 12,No.4

Patrício, M.R.& Gonçalves V. (2010) FACEBOOK IN THE LEARNING PROCESS: A CASE STUDY, ***Proceedings of ICERI2010 Conference***. 15th-17th November 2010, Madrid, Spain, ISBN: 978-84-614-2439-9

Pirkle, H. (2014). Arabic MOOC platform Edraak launches to bring quality education to the region. ***In Wamda Blog***, June 15, 2014. avalble at: http://www.wamda.com/2014/06/first-arabic-mooc-platform-Launches-quality-education.

Prasetyo B , D., Suprapto , N. & Pudyastomo ,R N .(2018).The effectiveness of flipped classroom learning model in secondary physics classroom setting ,***Journal of Physics: Conference Series***, Vol. 997, conference 1,avalble at: http://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/997/1/012037/pdf

Raja, Toqeer. (2013). Flipped Classroom Concept Application to Management and Leadership Course for Maximizing the Learning Opportunities, ***The Business & Management Review***, Vol.3,No.4

Ramakrishnan, N. & Priya, J. Johnsi. (2016). EFFECTIVENESS OF FLIPPED CLASSROOM IN MATHEMATICS TEACHING, ***International Journal of Research – Granthaalayah***, Vol. 4, No. 10: P. 57-62.

Sáez López, José Manuel., Garrido, María Concepción Domínguez., Ruiz, José María Ruiz.& Montoro, María Remedios Belando. (2014). Análisis del uso de los sistemas de gestión de aprendizaje en el desarrollo profesional docente desde una perspectiva práctica en la Escuela Complutense, Bordón. Revista de pedagogía, ***Inicio ,***ISSN 0210-5934, ISSN-e 2340-6577, Vol. 66, Nº 3

Sandu, Roxana. (2015). EXPECTATION AND REALITY: INSIDE AN EDMODO EFL CLASSROOM, ***INTED 2015 Conference ,*** 2nd-4th March, Madrid, Spain

Schneider, Daniel., Synteta, Paraskevi. & Frété, Catherine. (2002). Community, content and collaboration management systems in education: a new chance for socio-constructivist scenarios? ***Proceedings of the 3rd Congress on "Information and Communication Technologies in Education"***, Rhodes, September 26th–29th

Shaftel, F. R. & Shaftel, G. (1967). ***Role-playing for Social Values: Decision-making in the Social Studies***. New Jersey, Prentice-Hall.

Sheridan, Sonja., Williams, Pia & Samuelsson, Ingrid Pramling. (2014). Group size and organizational conditions for children's learning in preschool: a teacher perspective, ***Educational Research,***Vol.56, No.4, 379-397, DOI: 10.1080/00131881.2014.965562

Shinji, Okumura. (2016). The use of an educational social networking site for English language learning beyond the classroom in a Japanese university setting, *Research Bulletin of Education*, Vol.11

Siemens, G. (2005). Connectivism: Learning as network creation.avalble at: http://www.astd.oeg/LC/2005/1105_siemens.htm

Söderström, Tor., Häll, Lars O., Ahlqvist, Jan & Nilsson, Tore. (2012). How Group Size and Composition Influences the Effectiveness of Collaborative Screen-Based Simulation Training: A Study of Dental and Nursing University Students Learning Radiographic Techniques, ***Academic World Education & Research Center***, Vol. 4, No. 3

Soltanpour, Fatemeh & Valizadeh, Mohammadreza. (2018). A Flipped Writing Classroom: Effects on EFL Learners' Argumentative Essays, ***Australian International Academic Centre PTY.LTD***, ALLS 9,No.1,5-13

Stanciu Andrei., Mihai, Florin & Aleca Ofelia. (2012). Social Networking as an Alternative Environment for Education, ***Accounting and Management Information Systems***, Vol. 11, No. 1, 56–75

Strayer, Jeremy (2007). "The effects of the classroom flip on the learning environment: a comparison of learning activity in a traditional classroom and a flip classroom that used an intelligent tutoring system***, PHD. Diss***., Ohio State University.

Strobino, C.P. (2013). The Effectiveness of Flipping Classroom Instruction with Home Work Assignments so as to Increase Student understanding in Algebra, Montana State University, ***Unpublished Master of Science***,avalble at: https://scholarworks.montana.edu/xmlui/bitstream/handle/1/2804/StrobinoC0813.pdf?sequence=1

Stryerr, Jeermy F. (2012). How learning in an inveretd classroom influences cooperation, innovation and task orientation[J]. ***Learning Environments Research***, July, Vol. 15, Issue 2, pp 171-193. on line at: https://doi.org/10.1007/s10984-012-9108-4

Suryani, Lilis. (2015). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY IN TEACHING SPEAKING, ***ELTIN journal***, Vol. 3/II, October

Szparagowski, Raymond. (2014). The Effectiveness of the Flipped Classroom, Bowling Green State University- Honors College, ***Honors Projects***, 127.

Talley, C. P. & Scherer, S. (2013). The Enhanced Flipped Classroom: Increasing Academic Performance with Student-recorded Lectures and Practice Testing in a "Flipped" STEM Course. ***Journal Of Negro Education***, Vol.82,No3, 339-347.

Thomas, W. R.& MacGregor, S. K. (2005). Online Project-Based Learning: How Collaborative Strategies and Problem Solving Processes Impact Performance***. Journal of Interactive Learning Research***, Vol.16,No.1, 83-107.

Tiejun, Zhu. (2017). Creative Merging and Practical Application of "History of Modern Design" Course Online Teaching Platform Construction and Flipped Classroom Teaching Mode***, i-JET***, Vol. 12, No. 2, on line at: http://www.i-jet.org

Tiryakioglu, Filiz & Erzurum, Funda. (2011). Use of Social Networks as an Education Tool, ***CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY***, Vol.2,No.2, 135-150

Urfa, Mehmet & Gürhan Durak. (2017). Implementation of the Flipped Classroom Model in the Scientific Ethics Course, ***Journal of Education and e-Learning Research***, Vol. 4, No. 3, 108-117, 2017 ISSN(E) 2410-9991/ ISSN(P) 2518-0169 DOI: 10.20448/journal.509.2017.43.108.117

Uysal, M.P; Gazibey, Y. (2010). E-Learning in Turkey: Developments and Applications, Yamamoto, G.T., Demiray, U. ve Kesim M. (Editörler), ***Cem Web Offset***, Ankara, ISBN 978-605-88891-2-5

Van Ments, Morry. (1989). ***The Effective Use of Role Play: Handbook for Teachers and Trainers***,2nd, London: Kokan Page.

Wang, Xin-Hong., Wang, Jing-Ping., Wen, Fu-Ji., Wang, Jun&Tao, Jian-Qing. (2016). Exploration and Practice of Blended Teaching Model Based Flipped Classroom and SPOC in higher University, ***Journal of Education and Practice*** www.iiste.org, ISSN 2222-288X (Online).Vol.7, No.10, 2016

Westrup, Ulrika.&Planander, Agneta. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice, ***Högre utbildning***, Vol. 3, No. 3, 2013

Witherspoon, Ann. (2011). Edmodo: A Learning Management System. Retrieved August, 12, 2013, Avalible at: http://www.poweredwithtechnology.com/

Wu, J.-H., Tennyson, R. D., & Hsia, T.-L. (2010). A study of student satisfaction in a blended e-learning system environment. ***Computers & Education***, Vol.55,No.1, 155–164. doi: 10.1016/j.compedu.2009.12.012

Xinying, Zhang. (2017) Researching into a MOOC embedded flipped classroom model for college English Reading and Writing course. In Q. Kan & S. Bax (Eds), ***Beyond the language classroom: researching MOOCs and other innovations***,15-27, Avelible at: https://doi.org/10.14705/rpnet.2017.mooc2016.668

Yarbro, Jessica., Arfstrom, Kari M., McKnight, Katherine & McKnight, Patrick. (2014). EXTENSION OF A REVIEW OF FLIPPED LEARNING, Gerorge.Mason University, on line at: http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/Extension-of-FLipped-Learning-LIt-Review-June-2014.pdf

Yi ,Wu. S &Tse, Hou.H.(2014). Exploring the Process of Planning and Implementation Phases in an Online Project-Based Discussion Activity Integrating a Collaborative Concept-Mapping Tool, ***The Asia-Pacific Education Researcher***, March,Vol. 23,No.1, 135-141

Yi-Hui, Liu.,Shi-Jer, Lou., Ru-Chu, Shih., Hsiang-Jen, Meng & Chung-Ping, Lee. (2010). A Case Study of Online Project-Based Learning: The Beer King Project., ***International Journal of Technology in Teaching & Learning***. Jun, Vol. 6 Issue 1, 43-57. 15p. 6 Color Photographs, 1 Diagram, 3 Charts.

Yurish, Sergey. (2009). Project Based e-Learning: A New Education Technique for Distance Learning in Smart Sensors Systems, ***Advancing Technology for Humanity IEEE***, 978-1-4244-4406-9/09/$25.00 ©2009 IEE

Yvonne,Steinert. (1993).Twelve tips for using role-plays in clinical teaching. ***Medical Teacher***. Vol. 15, No.4, 283-292

Zaidieh. Ashraf Jalal Yousef. (2012). The Use of Social Networking in Education: Challenges and Opportunities, ***World of Computer Science and Information Technology Journal (WCSIT)***, ISSN: 2221-0741 Vol. 2, No. 1, 18-21

Zech; John D. Bransford. (1998). Doing with Understanding: Lessons from Research on Problem- and Project-Based Learning, ***The Journal of the Learning Sciences***, Vol. 7, No. 3/4, Learning through Problem Solving. ,271-311.

Zengin, Yılmaz. (2017). Investigating the Use of the Khan Academy and Mathematics Software with a Flipped Classroom Approach in Mathematics Teaching. ***Educational Technology & Society***, Vol.20,No. 2, 89–100.

Zhang, Hongwei., Du, Xiaomei., Yuan, Xinfa & Zhang, Liming. (2016). The Effectiveness of the Flipped Classroom Mode on the English Pronunciation Course, ***Creative Education***, on line at: http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.79139

Λέκκα, Άσπα Θ.Μ., Σύψας, Αθανάσιος &Παγγέ, Τζένη. (2013). Social networks and mlearning: the case of Edmodo, ***7th International Conference in Open & Distance Learning*** - November, Athens, Greece – PROCEEDINGS