بيئة تدريب تشاركى وأثرها فى مستوى أداء مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال

A collaborative training environment and its impact on the performance level of kindergarten teachers in producing digital dolls

إعداد

أ .د/ نجلاء قدري مختار

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

بكلية التربية النوعية

جامعة كفر الشيخ

د. حسناء فوزي عبد العظيم محمد

مدرس المناهج وطرق التدريس

وتكنولوجيا التعليم بكلية التربية

جامعة كفر الشيخ

الباحثة / ولاء جمعه غازي شاهين

ماجستير مناهج وطرق تدريس (تكنولوجيا التعليم)

بيئة تدريب تشاركى وأثرها فى مستوى أداء مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال

الملخص:

هدف البحث الحالى إلى قياس فاعلية بيئة تدريب تشاركى فى تنمية مستوى أداء مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال، وتكونت مجموعة البحث من مجموعة من معلمات رياض الأطفال عددهن (٣٠) معلمة، وللتحقق من الفاعلية تم إعداد بطاقة تقييم منتج، وأوضحت النتائج عن وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج لصالح درجاتهن فى التطبيق البعدى، ويوصى البحث بالاستفادة من التدريب التشاركى القائم على الويب لتنمية مهارات الجانب الأدائى لدى معلمات رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية: التدريب الإلكترونى– التدريب التشاركى–عرائس الدومى الرقمية– مهارات انتاج عرائس الدومى الرقمية– مستوى الأداء المهارى.

A collaborative training environment and its impact on the performance level of kindergarten teachers in producing digital dolls

Abstract:

The current research aimed to measure the effectiveness of a collaborative training environment in developing the performance level of kindergarten teachers in producing digital dolls. The research group consisted of 30 kindergarten teachers. To verify the effectiveness, a product evaluation card was prepared. The results indicated a statistically significant difference at a significance level of 0.05 between the mean scores of the experimental group in the pre-test and post-test of the product evaluation card, in favor of their scores in the post-test. The research recommends utilizing web-based collaborative training to enhance the performance aspect skills of kindergarten teachers.

Keywords: E-training, collaborative training, digital dolls, digital doll production skills, performance level

مقدمة البحث:

أتاحت بيئات التدريب التشاركي القائمة على الويب قفزة نوعية بما تتضمنها من ثراء لمثيرات المحتوى التدريبى بصور وأشكال متنوعة فضلاً عا توفره وتزود به من أدوات تواصل وتفاعل للمتدربين فى إطار النمو المهنى والوظيفى لتحسين وتطوير أدائهم بصورة مثلى للقيام بمهام متطلباتهم الوظيفية أقصى درجات الكفاءة والفاعلية، مما يبرر استخداماتها بصورة مستمرة لزيادة القوى الدافعة التدريبية التى تعزز من الإرتقاء بمستويات وممارسة الأداء على نطاق واسع. .

وتعد بيئة التدريب التشاركي وشبكة الانترنت ميداناً خصبا لتطوير بيئة التعلم التشاركي وبنائها بطريقة فعالة، حيث تقوم بتوفير النواحي الاجتماعية للتدريب التشاركى عبر بعض التقنيات المتوفرة التي تتميز بالتشاركى والتي يمكن استخدامها وتوظيفها في ضوء التعلم التشاركي ويقوم هذا النوع من التعلم على تبادل المعلومات بين مجموعة من المتعلمين الذين يتشاركون معا في صياغة النقاشات او أعادة تنظيم بعض المواد او المفاهيم لإنشاء علاقات جديدة بينها ويمكن من خلالها تشكيل وصياغة افكار الطلاب بأفكارهم وآرائهم الخاصة وكذلك تلقى المراجعة والتقويم من زملائهم في الفريق (Godwing,2012, 6)[*]

أشارت العديد من الدراسات السابقة إلى أن عرائس الدومي من أهم الوسائل التربوية الراقية والمؤثرة في المشاهد لأ نها تخاطب حواسه المختلفة بالإضافة الي أنها إحدى أبرز وسائل الاتصال الجماهيري الفعالة والتي تفوق

---

[*] **اتبعت الباحثة في توثيق المراجع قواعد APA الاصدار السابع للمراجع الأجنبية (اسم العائلة، السنة، ارقام الصفحات) اما العربية فيذكر(اسم المؤلف والعائلة، السنة، ارقام الصفحات).**

جميع الوسائط التربوية الأخرى نظراً لمخاطبتها للمشاهد بصورة مباشرة، كما أنها قادره على إعطاء المثل والنموذج من خلال الصورة الرقمية ،كما أن لها أهمية كبيرة في إكساب العديد من القيم والمبادئ والمفاهيم وتحقيق الوعي الكافي، لذلك فهناك ضرورة للاهتمام بدمج العاب عرائس الدومي داخل العملية التعليمية حيث أن المسرح من أهم الوسائط التي تحقق الكثير من أهداف العملية التعليمية، وذلك لما تتيحه من حرية ونشاط وفاعلية وتقليد ومحاكاة وكلها أشياء يحبها المشاهد(Sun,ping،2003؛ Bridikyte،2000)

وتسعى الباحثة في استخدام بيئة التدريب التشاركى للسياق التعليمي للبحث الحالي لغرض تنمية الجوانب المعرفية والمهارية لإنتاج عرائس الدومي الرقمية، لذلك يمكن الاستفادة من بيئة التدريب التشاركى محل البحث وتوظيفها في التغلب على مشكلات الواقع وتدريب معلمات رياض الأطفال على المهارات العملية لإنتاج عرائس الدومي الرقمية للوصول بهم الي المستوي المطلوب حيث تتيح هذه البيئات للمتعلم التفاعل في عرض المعلومات بشكل مشوق وجذاب كما تتيح للمتعلم الإبحار لاكتساب المعلومات بالطريقة التي تناسبه وتلائم قدراته واهتماماته.

مشكلة البحث:

أكد العديد من الدراسات السابقة بضرورة تصميم وتطوير مجتمعات التعلم الالكتروني التفاعلية وتوظيفها بشكل فعال لتحقيق الأهداف التعليمية المطلوبة كما أكد مؤتمر تكنولوجيا التعليم الإلكتروني وتحديات التطوير التربوي في الوطن العربي (٢٠٠٩)، والمؤتمر الدولي الثاني للتعليم الالكتروني والتعليم عن بعد (٢٠١١)، والمؤتمر الدولي الثاني للتعلم الالكترونى في الوطن العربي حول التعليم الإلكتروني التشاركي في المجتمع

الشبكي (٢٠١٤)، على بذل مزيد من الجهود لتطوير برامج لتنمية مهارات المتعلمين في انتاج المشاريع الرقمية لإكسابهم الأداءات والكفاءات اللازمة ، وأهمية التحول من التعلم الالكتروني E-learning الى التعلم الافتراضي التشاركي Learning Collaborative Electronic باعتبار أن نمط التعلم التشاركي والمشاركة المجتمعية هدفاً تربوياً رئيسياً يضاف الي الهدف السلوكي والإدراكي في هياكل التعليم المعاصرة.

كما قامت الباحثة بدراسة استكشافية على عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بكلية التربية وعددهن (٤٠) طالبة تم الوقوف من خلالها على مستوي أداء الطالبات في التطبيقات العملية لمهارات (استخدام بيئات تدريب تشاركى – مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية)، وقد أكدت نتائجها على التالي: أتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (٩٠٪) على عدم معرفتهن المسبقة او تعاملهن المسبق بالبيئات التدريبية التشاركى ونسبة(٩٢٪)على أنهن بحاجة للتدريب على مثل هذا النوع من البيئات التعليمية، ونسبة (٩٥٪) على عدم قدرتهن على التطبيق العملي لإنتاج عرائس الدومي الرقمية ، ونسبة(٩٧٪)على أنهن بحاجة للتدريب على مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية ، ونسبة (١٠٠٪) على وجود بعض الصعوبات الخاصة بدراسة مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية نظراً لعدم توافر الوقت وعدم توافر المعامل المجهزة لإجراء وتنفيذ مثل هذه المهارات مما يجعل عملية مراجعة الاعمال ومناقشتها تواجه بعض الصعبات وبذلك فإن عملية اكساب الطالبات الجوانب المعرفية والأدائية لإنتاج عرائس الدومي الرقمية تواجه قدر كبير من التحدي، ويمكن حل هذه الصعوبات بتصميم بيئة تدريب تشاركى لتنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

لذا يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في وجود انخفاض في مستوى أداء مهارات إنتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال، وأن هناك حاجه لدراسة هذه المهارات من خلال بيئة التدريب التشاركى.

أسئلة البحث:

تم معالجة مشكلة البحث الحالى من خلال الإجابة على السؤال الرئيس التالي: **"كيف يمكن تطوير بيئة تدريب تشاركى قائمة على الويب وقياس أثرها فى تنمية مهارات مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال؟ .**

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية التالية:

١- ما مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية والتي يجب تنميتها لدى معلمات رياض الأطفال؟

٢- ما المعايير الازمة لتصميم بيئة التدريب التشاركى لتنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدي معلمات رياض الأطفال؟

٣- ما التصميم المقترح لبيئة التدريب التشاركى لتنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدي معلمات رياض الأطفال؟

٤- ما أثر تطبيق بيئة تدريب تشاركى قائمة على الويب في تنمية مستوى أداء مهارات إنتاج الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

١- تنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

٢- قياس أثر بيئة التدريب التشاركى في تنمية الجانب الادائي لمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

٣- إعداد قائمة بمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية معلمات رياض الأطفال.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث فى أنه:

– يُعد من البحوث التطويرية فى مجال تكنولوجيا التعليم والتى تقوم على تبنى أحد نماذج التصميم التعليمى وتطبيقه فى الواقع الفعلى؛ فضلا عن مسايرة الاتجاهات التربوية التى تؤكد على أهمية جعل المتعلم منتج للمعرفة وليس متلقيًا أو مستهلكلًا لها.

–قد تسهم نتائج البحث فى تعزيز الافادة من إمكانات بيئات التعلم التشاركى القائمة على الويب واستخدامها لتنمية مستوى الأداء المهاري لدى معلمات رياض الأطفال.

–قد تعزز نتائج البحث من استفادة وزارة التربية والتعليم ومراكز التطوير التكنولوجي بهذه الفئة من بيئات التعلم التشاركى القائمة على الويب وطرحها كإحدى البدائل والحلول لتعميق فهم سياقات التعلم وتحسين نواتج التعلم لتحقيق تعلم نشط فعال.

حدود البحث:

اقتصر هذا البحث على مجموعة من الحدود وهي كالاتي:

- **الحد البشرى:** مجموعة من معلمات رياض الأطفال (إدارة دسوق التعليمية) وعددهن (٣٠) معلمة.
- **الحد الموضوعى:** مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية .
- **الحد الزمنى:** الفصل الدراسى الثانى لعام (٢٠٢٣-٢٠٢٤).
- **الحد المكانى:** ادارة دسوق التعليمية بمحافظة كفر الشيخ.
- **الحد التطويري:** نموذج عبداللطيف الجزار (التصميم التعليمي).

فروض البحث:

سعى البحث الحالي نحو التحقق من الفروض الآتية:

- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ≤ (٠.٠٥) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج لدى معلمات رياض الأطفال لصالح درجاتهن فى التطبيق البعدى".
- "توجد فاعلية لبيئة تدريب تشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال"

مصطلحات البحث :

- **بيئة تدريب تشاركى A collaborative training Environment:** تعرفها الباحثة اجرائياً بانها: "شكل من أشكال التعلم عبر الانترنت يتم من خلالها ادارة عملية التعلم وتنظيمها، بحيث تقدم المواد التعليمية المختلفة للمتعلمين ومن ثم مشاركتهم بالحوار والمناقشة

بينهم وبين المعلم أو مع بعضهم من خلال موقع بيئة التعلم التشاركي من أجل تنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال".

- **مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية digital doll production skills:** تعرفها الباحثة اجرائياً بانها: "الإجراءات اللازمة لإنتاج العروض الرقمية باستخدام العرائس وهى تمثل: فهم تصميم الشخصيات الرقمية، استخدام برامج الرسوم المتحركة، كتابة سيناريو جذاب، إضافة التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية، وتنسيق جميع العناصر لإنتاج العرض النهائى".

المعالجة التجريبية: قامت الباحثة بتصميم بيئة تدريب تشاركى قائم على الويب.

أداة البحث: قامت الباحثة بإعداد بطاقة تقييم منتج.

منهج البحث وتصميمه التجريبي: اعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبى لبيان أثر بيئة تدريب تشاركى فى مستوى أداء مهارات انتاج عرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال، كما أنه اعتمد على التصميم التجريبى ذى المجموعة التجريبية الواحدة، ذى القياسين (القبلى– البعدى).

الإطار النظرى:

المحور الأول: التدريب التشاركى القائم على الويب

يركز التدريب التشاركي على المجالات التربوية ويستخدم من قبل متعلمين مختلفين أو متباينين يعملون في نفس موضوع التعلم عبر أجهزة الكمبيوتر المتفرعة من مكتب رئيسي، أو عن طريق الشبكات المختلفة، حيث

يهدف إلى تدعيم المتعلمين وبناء المعارف الجديدة بشكل فعال أثناء عملية التعلم (ريهام الغول، ٢٠١٢، ٩٥).

ويستمد التدريب التشاركي القائم على الويب أساسه النظرى من نظرية كيجان للنمو المعرفي Kegan's Cognitive Developmental Theory، النظرية البنائية الاجتماعية Social Constructivist Theory، النظرية المعرفية الاجتماعية Socio–Cognitive Theory، النظرية الاجتماعية الثقافية Socio–Cultural Theory نظرية التعلم الشبكي Network Learning Theory، نظرية التعلم التشاركى Collaborative Learning Theory، ونظرية الترابط الاجتماعي Social Interdependence Theory؛ حيث ركزت نظرية كيجان للنمو المعرفي بشكل رئيس على الجوانب الفردية في النمو المعرفي؛ وشكلت مبادئ البنائية المعرفية لاستراتيجيات التعلم النشط التي تشترك جميعها فى أساس نشاط المتعلم داخل الموقف التعليمى وممارسة المتعلم لمهام وأنشطة التعلم ووجوبية تطبيقها وتنفيذها لتطوير أداءاته المهارية وتحقيق مستوى أعلى في التعلم. وطرحت مبادئ النظرية البنائية الاجتماعية، المعرفية الاجتماعية، الاجتماعية الثقافية، نظرية التعلم الشبكي، نظرية التعلم التشاركي، ونظرية الترابط الاجتماعى بصورة وصفية دقيقة تأثير التفاعل الاجتماعي على النمو المعرفي الفردي، ودور التفاعلات الداخلية Inter–actions مع الأقران من خلال استراتيجيات التعلم التشاركي والتعاوني التي تشترك جميعها فى أساس العمل الجماعي في فريق أو في مجتمع ممارسة بما يكفل الوصول إلى منطقة النمو الأقصى في التعلم Vygotsky's Zone of (Proximal Development (ZPD)، وتستهدف وضع المتعلم في علاقات تشابكية وترابطية مع الأقران والمعلم أثناء تنفيذه مهام التعلم وتحقيق أهدافها. والتركيز

علـي مهـام الـتعلم كقوة دافعـه للـتعلم، والافتراض العـام هـو أن هذه المهـام التعليمية تساعد المتعلمين علي دمج المعرفة والمهارات والمواقف الضرورية للأداء الفعال للمهمة التعليمية وتعطيهم الفرصة لتعلم التنسيق بين المهارات المكونـة التـي تشكل أداء المهمـة التعليميـة المعقدة وتمكنهم فـي النهايـة مـن تحقيق تعلم فعال. (Dillenbourg et al., 1996; Powell & Kalina, 2009; Taber, 2011; Ramdass, 2012; Ryberg et al., 2012; Ilyas et al., 2013; Colbry et al., 2014; McLeod, 2018)

أهداف ووظائف التدريب التشاركي القائم علي الويب:

يشير محمد محمود الحيلة (٢٠١٣) إلـى أن معظم برامج التدريب عن بعد في مختلف أنحاء العالم تسعى إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، نذكر منها ما يلي: سد النقص في أعضاء هيئة التدريس والمدربين المؤهلين في بعض المجالات، كما يعمل على تلاشي ضعف الامكانيات، وجعل التعليم أكثر مرونة وتحريره من القود المعقدة؛ حيث تتم الدراسة دون وجود عوائق زمنية ومكانية كالاضطرار للسفر لمراكز الجامعات ومعاهد التدريب، كذلك خفض تكلفة التعليم وجعله في متناول كل فرد من أفراد المجتمع بما يتناسب مـع قدراتـه ويتماشـى مـع اسـتعداداته، والإسـهام فـي رفـع المسـتوى الثقـافي والعلمي والاجتماعي لدى أفراد المجتمع، والعمل على توفير مصادر تعليمية متنوعة ومتعددة مما يساعد على تقليل الفروق الفردية بين المتعلمين ، وذلك من خلال دعم المؤسسات التدريبية بوسائط وتقنيات تعليم متنوعة وتفاعلية، وكذلك التغلب على عوائق الزمان والمكان (صعوبة المواصلات أو صعوبة الاتفاق على وقت واحد).

كما سعت دراسة (عجلان محمد الشهري، ٢٠١٠) إلـى تسليط الضوء علـى بـرامج التعلـيم والتـدريب الإلكترونـي وهـدفت إلـى تقـديم بـرامج الـتعلم

والتدريب الإلكتروني من حيث المفهوم والأساليب وأهم المكونات ومبررات إطلاق تلك البرامج، بينما هدفت دراسة (عبد الخالق يوسف سعد، ٢٠٠٩) إلى رصد واقع التنمية المهنية للمعلمين واتجاهات وزارة التربية والتعليم في مصر في توسيع نطاق استخدام تقنيات المعلومات والاتصال في التدريب بكافة أنواعه وأشكاله.

خصائص التدريب التشاركى القائم على الويب:

أوضحت ريهام الغول(٢٠١٢، ٧٣) مجموعه من الخصائص للتدريب التشاركي القائم على الويب وتتمثل في: إنه يطبق كثيراً من النظريات التربوية ،كما أنه يعد تعلم ممركز حول المتعلم، إذ يشتمل على أنشطة جماعية يقوم بها المتعلمون ومن أهم الخصائص المسئولية الفردية، فكل فرد مسئول عن إتقان التعلم الذي تقدمه المجموعة ،كذلك الثواب الاجتماعي و التدريب الجماعي.

استراتيجيات بيئة التدريب التشاركى:

وتتمثل أهم الاستراتيجيات التى يمكن توظيفها داخل بيئة التدريب التشاركى عبر الويب ما يلى: (حسن مهدى وعبد اللطيف الجزار ومحمود الأستاذ ، ٢٠١٢، ٢١٥ ؛ سعد سعيد، ٢٠١٢، ٢٠٤ ؛ ريهام الغول،٢٠١٢، ٣٠١– ٣٠٣ ؛ حسناء الطباخ ، ٢٠١٤، ٩٦– ٩٨)

- **استراتيجية التدريب من خلال الاتصال بين الأشخاص Learning Through Interpersonal Communication** : تقوم هذه الاستراتيجية على صياغة فكرة واحدة عامة يقوم أعضاء المجموعة بالاستجابات لهذه الفكرة بالاعتماد على قدراتهم المعرفية.

- **استراتيجية المنتج التشاركى Collaborative production :** العنصر الأساسى فى هذه الاستراتيجية هو القدرة على تنظيم الأنشطة التعليمية التى تعتمد على التفاعل والمناقشة بين أعضاء المجموعة، وفى التدريب عبر المنتج التشاركى يتم تنظيم العمل بحيث يؤدى إلى إنتاج مادة مشتركة.

- **استراتيجية الطريقة الحلقية Round robin :** يقوم المدرب بتوجيه المجموعات إلى عرض نتائجهم وأفكارهم فى تقارير وطرحها على باقى المتدربين فى المجموعة، وتعتبر هذه الطريقة من أسرع الطرق فى تشارك الأفكار بين المجموعات وأسرع طريقة فى عرض النتائج.

- **استراتيجية فكر– زاوج – شارك Think–Pair–Share :** يتم تقسيم المتعلمين إلى أزواج، ويقوم متدربان بالتفكير معاً للوصول إلى حل المشكلات ثم كتابة الحل، وبعد ذلك مشاركة هذا الحل مع الآخرين.

- **استراتيجية محاكاة التدريب التشاركى القائم على الويب للتدريب القائم على البيئة الصفية:** وهى قائمة على تكامل بيئة التدريب عبر الويب مع بيئة التدريب الصفى، فكل منهما يكمل الآخر من خلال المحاكاة باستخدام أدوات التواصل والتشارك المتزامنة وغير المتزامنة عبر الويب.

ومن العرض السابق لاستراتيجيات التدريب التشاركي استخدمت الباحثة استراتيجية المنتج التشاركي نظرا لأنها تخفف من حدة إنطوائية بعض الطلاب وعزلتهم، وتنمى روح المحبة بينهم، وتعمل على الإفادة من بعضهم البعض، وتعلمهم كيفية التعبير عن أنفسهم خلال المشاركة الجماعية في المناقشة والحوار، كما تتمتع بوجود اعتماد إيجابي متبادل في المهام والمصادر والموارد والهدف.

المحور الثاني: مهارات انتاج الدومى الرقمية:

يعد تحريك الالعاب (الدمي) واحدا من الفنون القديمة التي تطورت عبر التاريخ، فبدأ بالترفيه عن العمة في الشوارع تم تطوير الأمر بعد ذلك وأصبحت العروض تقام على المسرح ومن أقدم ما يذكر في التاريخ اسمه تيدى (DEDY) في مصر القديمة وقد ذكر اسمه على ورق البردي عام ١٧٠٠ قبل الميلاد وموجود هذه البردية في متحف ولاية برلين الشرقية– Berlin state museum– وقد وجدت اشكالاً للدمي في الحضارات المختلفة القديمة من حيث الشكل وطريقة تحريكها فقد وجدت دمي مصنوعة من الخشب ترجع تاريخها الي 2500 –3000 قبل الميلاد بمصر شكل (٧) ويتم تحريكها الي خيوط تؤدي حكة طحن العجين (Rawlings, k,2003,1)

مراحل استخدام الدومى التعليمية الرقمية فيما يلي:

أولاً: مرحلة الإعداد:

وهي المرحلة التي تسبق ممارسة اللعبة وتتضمن:

١. التعرف إلى اللعبة من كافة نواحيها، المواد، القوانين أو المبادئ المستخدمة في اللعبة وكيفية استخدامها والوقت الذي تحتاجه اللعبة ومدى ارتباطها بالمناهج.

٢. تجريب هذه اللعبة قبل الدخول في الفصل وتكليف الطلاب باللعبة وكذلك التعرف إلى الأهداف التي يمكن أن تحققها هذه اللعبة والخبرات التي يمكن أن تضيفها للمتعلم.

٣. إعداد المكان المناسب لتنفيذ اللعبة وتحديد وقت عرض اللعبة.

٤. شرح قواعد اللعبة للطلاب مع التأكيد على أهداف اللعبة التي يجب على المتعلمين الإلمام بها بعد مرورهم بهذه الخبرة.

ثانياً: مرحلة التنفيذ:

وهي المرحلة التي يقوم فيها التلاميذ باستخدام اللعبة وتتضمن:

١. يقوم الطلاب في هذه المرحلة باستخدام اللعبة ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلم في البداية وذلك من أجل السير الصحيح في اللعب وتحقيق الأهداف المرغوبة والتي من أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير الطلاب الذين يمارسون اللعب.

٢. يفضل أن يترك المعلم الفرصة للمتعلم كي يصل إلى الهدف المنشود.

٣. يفضل عدم الموازنة بين اللاعبين أثناء اللعب حيث إن لكل لاعب صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التي يجب أن نحترمها وعلينا كذلك مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

ثالثاً: مرحلة التقويم:

هي المرحلة التي يقوم فيها المعلم بتقييم الطلاب لمدى نجاحهم في تحقيق الهدف من اللعبة وتتضمن:

التعرف على نقاط الضعف والقوة عند المتعلم وذلك لتنميتها والتعرف إلى نقاط الضعف لتلافيها وتهدف **هذه المرحلة إلى معرفة مدى تحقق الهدف من اللعبة عند المتعلمين ومدى اكتساب المتعلمين الخبرات التعليمية المرغوبة.**

رابعاً: مرحلة المتابعة:

وفي هذه المرحلة يتابع المعلم المتعلم ليعرف الخبرات التعليمية التي وهل مازال محتفظاً بها؟ كما يوفر بعض الألعاب أو الأنشطة التي تثري من خبرات المتعلم التعليمية ويتأكد من أنه أتقن المهارات المطلوبة ومن ثم يتم الأنتقال إلى خبرات أخرى. (زيد الهويدي، ٢٠٠٦، ٢٥٤).

الاجراءات المنهجية للبحث:

للإجابة عن أسئلة البحث تم اتباع الخطوات الآتية:

١. استعراض بعض الأدبيات والدراسات السابقة العربية والأجنبية التى تناولت كلاً من (تصميم بيئة تدريب تشاركى لتنمية مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية)، والاستفادة منها في إعداد الإطار النظري للبحث لإعداد مواد المعالجة التجريبية وتصميم أدوات البحث.

٢. إعداد قائمة بمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية وعرضها على مجموعة من الخبراء في تكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي فيها، ومن ثم إجراء التعديلات المطلوبة وإجراء التعديلات اللازمة والوصول إلى الصورة النهائية*.

٣. إعداد قائمة المعايير الخاصة بتصميم برنامج التدريب الإلكترونى وفق مايلى:

* ملحق (١) قائمة بمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى الباحثة.

- تحديد الشروط الواجب توافرها فى تصميم بيئة تدريب تشاركى وملائمته لمعلمات رياض الأطفال، لكى تلبى البيئة احتياجاتهن المعرفية والأدائية المرتبط بمهارات انتاج عرائس الدومى الرقمية.

- اعداد الصورة الأولية بقائمه المعايير اللازمة لتصميم بيئة تدريب تشاركى من خلال ما تم استعراضه فى الإطار النظرى بالتفصيل، وتضمنت القائمة أحد عشر معيارًا؛ يتضمن كل معيار مؤشرات خاصة به يتم الارتكاز عليها عند تصميم بيئة التدريب التشاركى.

- عرض قائمة المعايير على السادة المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس للتأكد من صدق هذه المعايير، ومعرفة أرائهم حول تحديد أهميه المعايير ومؤشراتها بالنسبه لتصميم بيئة التدريب التشاركى، وإضافه وحذف وتعديل مايرونه مناسبًا، وقد تم التوصل والاتفاق على ملائمة هذه المعايير ومؤشراتها الخاصه عند تصميم بيئة تدريب تشاركى والوصول إلى الصورة النهائية*.

- إعداد قائمة المعايير الخاصة بتصميم محتوى المادة التعليمية ، والاهداف التعليمية المطلوب تحقيقها ودراستها من خلال المادة العلمية القائمة على تصميم بيئة تدريب تشاركى من خلال تحديد الشروط الواجب توافرها فى تصميم محتوى بيئة تدريب تشاركى وملائمته لمعلمات رياض الأطفال وعرضها على مجموعة من الخبراء في تكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي

* ملحق (٢) قائمه المعايير اللازمة لتصميم بيئة تدريب تشاركى لدى الباحثة.

فيها، ومن ثم إجراء التعديلات المطلوبة وإجراء التعديلات اللازمة والوصول إلى الصورة النهائية*.

٤. إعداد بطاقة تقييم منتج لقياس مستوى الأداء المهارى لمهارات انتاج عرائس الدومى الرقمية وذلك وفق الخطوات الآتية:

أ.تحديد الهدف من بطاقة تقييم منتج: تهدف بطاقة تقييم منتج لقياس مستوى الأداء المهارى لمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية بصفة عامة ومهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية.

ب.تحديد أبعاد بطاقة تقييم منتج: تم تحديد أبعاد البطاقة فى ضوء قائمة مهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية ، ومعيار أداء كل مهارة، ومؤشرات الأداء الخاصة بها.

ت.إعداد مفردات بطاقة تقييم منتج: بعد تحديد مهارات انتاج عرائس الدومي المراد قياسها وكذلك مؤشرات الأداء الدالة على كل مهارة من هذه المهارات، وبعد الاطلاع على بطاقة تقييم منتج لمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية في الدراسات السابقة – في حدود ما اطلعت عليه الباحثة – التى تقيس مستوى الأداء المهارى لمهارات إنتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال للوقوف على كيفية بناء بطاقة تقييم منتج وخطوات بنائه، تمت صياغة مفردات بطاقة تقييم منتج في صورتها الأولية في صورة مفردات، ويطلب من المعلمة أن تختار الاختيار الأكثر مناسبة وذلك بوضع علامة (√) أسفل إحدى التدريجات الأربعة (جيد–

* ملحق (٣) قائمة المعايير الخاصة بتصميم محتوى بيئة تدريب تشاركى لدى الباحث.

متوسط – ضعيف– لم يؤد) حيث تم وضع مفردة على كل مؤشر من مؤشرات الأداء على كل مهارة .

ث.**صياغة تعليمات بطاقة تقييم منتج:** تم إعداد تعليمات بطاقة تقييم منتج فى مقدمة بطاقة تقييم منتج قبل عرضها على السادة المحكمين وتجربتها استطلاعياً؛ وذلك لتوضيح الهدف من بطاقة تقييم منتج وطريقة الإجابة عن مفرداتها.

ج.**الضبط الإحصائى لبطاقة تقييم منتج:** للتحقق من صلاحية بطاقة تقييم منتج للتطبيق وضبطها إحصائياً تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين فى مجال المناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم؛ لإبداء الرأى حول وضوح تعليمات بطاقة تقييم منتج، وصياغة المفردات، ومناسبة كل مفردة لقياس المهارة ومؤشر الأداء التى تقيسه، ومناسبة البطاقة لقياس مستوى الأداء المهارى لمهارات انتاج عرائس الدومي الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال، ثم تجربة بطاقة تقييم منتج استطلاعياً على مجموعة من طالبات كلية التربية تخصص رياض أطفال الفرقة الرابعة بجامعة كفر الشيخ وبلغ عددهن ٣٠ طالبة.

ح.**إعداد البطاقة فى صورتها النهائية*** : بعد إجراء التعديلات على المفردات فى ضوء آراء السادة المحكمين، ونتائج التجربة الاستطلاعية، وبعد الاطمئنان على صدق البطاقة عن طريق عرض البطاقة فى صورتها الأولية على مجموعة من السادة المحكمين لإبداء الرأى وتلخصت ملاحظات السادة المحكمين فى تعديل صياغة بعض المفردات وتم إجراء

* ملحق (٨) بطاقة تقييم منتج لدى الباحثة.

التعديلات وبعد الإطمئنان أيضاً على ثبات البطاقة حيث تم حساب معامل الثبات للبطاقة باستخدام معادلة (ألفا كرونباخ) ، حيث وجد أن معامل ثبات البطاقة (٠.٨٩) وهو معامل ثبات مرتفع نسبياً، كما تم حساب الزمن المناسب للإجابة عن البطاقة من خلال تسجيل الزمن الذى استغرقته كل طالبة من المجموعة التى أجريت عليها التجربة الاستطلاعية وعددها (٣٠ طالبة) للإجابة على مفردات البطاقة ثم تم حساب متوسط الزمن الذى استغرقه جميع الطالبات فى الإجابة عن بطاقة تقييم منتج وقد وجد أن متوسط زمن بطاقة تقييم منتج (٤٥) دقيقة تقريباً، تم إعداد بطاقة تقييم منتج فى صورتها النهائية وقد أصبحت بطاقة تقييم منتج فى صورتها النهائية مكونه من كراس يحتوى على صفحة الغلاف بها تسجيل بيانات المعلمة وتعليمات البطاقة، ثم مفردات البطاقة وهو عبارة عن (٤٢) مفردة لكل مهارة من مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية ومؤشرات الأداء الدالة عليها، وبجانب كل مفرده التدريجات الأربعة للبطاقة (جيد– متوسط – ضعيف– لم يؤد) ، وتمثل مستويات مختلفة من حيث أداء المهارة أو مؤشر الأداء الدال عليها، ويطلب من المعلمة الاختيار الأكثر مناسبة.

خ. **تحديد طريقة تصحيح بطاقة تقييم منتج:** تم اتباع طريقة ليكرت "Likert–Type" حيث يصبح توزيع درجات المفردات الإيجابية (٣، ٢، ١، ٠) والمفردات السلبية (٠، ١، ٢، ٣) ، وتبلغ الدرجة العظمى لمفردات البطاقة (١٢٦) درجة ومجموع الدرجات الصغرى لمفردات البطاقة (٠) درجة.

٦. القيام بتجربة البحث وفقاً للخطوات الآتية:

- تحديد التصميم التجريبى.

- الإعداد لتجربة البحث وفقاً للخطوات الآتية:

- اختيار مجموعة البحث

- ضبط متغيرات البحث.

- تنفيذ تجربة البحث وفقاً للخطوات الآتية:

- التطبيق القبلي لأداة القياس بطاقة تقييم منتج وذلك على مجموعة البحث.

- تطبيق بيئة تدريب تشاركى على مجموعة البحث.

- التطبيق البعدي لأدوات القياس على مجموعة البحث.

- تصحيح أدوات القياس.

٧. **تحليل النتائج وتفسيرها:**

(١) عرض نتائج تطبيق بطاقة تقييم منتج وتفسيرها:

لاختبار صحة الفرض الأول والذى ينص على:

- "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ≤ (٠.٠٥) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج لدى معلمات رياض الأطفال لصالح درجاتهن فى التطبيق البعدى"، قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للتأكد من دلالة الفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج، والجدول الآتى يوضح ذلك:

جدول(١) نتائج اختبار (ت) للفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج

	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية
بطاقة تقييم منتج	القبلى	٣٠	70.60	٣.٩٨	٥٦.٠٩	٢٩	دالة عند مستوى (٠.٠١)
	البعدى		120.50	٥.٠٦			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (٥٦.٠٩) عند درجة حرية (٢٩) وهى أكبر من قيمة "ت" الجدولية (٢.٧٦) عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج لصالح درجاتهن فى التطبيق البعدى.

(٢) عرض نتائج حجم تأثير بيئة تدريب تشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية:

للتحقق من صحة الفرض الثاني والذى ينص على "توجد فاعلية لبيئة تدريب تشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال" قامت الباحثة بحساب نسبة الكسب المعدلة لبلاك حيث أشار بلاك إلى أنه يمكن اعتبار بيئة التدريب التشاركى فعالة ومقبولة إذا كانت قيمة نسبة الكسب المعدلة ≤ ١.٢ ، وهى تعتبر القيمة التى اقترحها بلاك للحكم على الفاعلية (عزت حسن ، ٢٠١١، ٢٩٨) والجدول الآتى يوضح ذلك:

جدول (٢) نتائج حساب نسبة الكسب المعدلة لبلاك

	المتوسط القبلى	المتوسط البعدى	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدلة لبلاك	حجم الفاعلية
بطاقة تقييم منتج	٧٠.٦٠	١٢٠.٥٠	١٢٦	١.٣٠	فاعلية مقبولة

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدلة لبلاك فبطاقة تقييم منتج أكبر من القيمة (١.٢) التى اقترحها بلاك للحكم على الفاعلية، مما يدل على أن بيئة التدريب التشاركى فعالة فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

وللتأكد من فاعلية بيئة التدريب التشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية قامت الباحثة بحساب حجم تأثير بيئة تدريب تشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال بناء على اختبار (ت) للفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة تقييم منتج باستخدام قانون معامل كوهين Cohen's d قيمة النسبة التائية مقسوماً على الجذر التربيعى لحجم العينة والجدول الآتى يوضح ذلك:

جدول (٣) نتائج حجم التأثير

	التطبيق	العدد	قيمة (ت)	حجم التأثير معامل كوهين(d)	
				القيمة	المستوى
بطاقة تقييم منتج	القبلى	٣٠	٥٦.٠٩	١٠.٢	كبير
	البعدى				

يتضح من الجدول السابق أن مستوى حجم تأثير بيئة التدريب التشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال كبير، وذلك من خلال مقارنة حجم تأثير بيئة التدريب التشاركى **بالجدول المرجعى لحجم التأثير معامل كوهين(*d*)**، وهذا يؤكد صحة الفرض الثالث، وهذا يدل على الدلالة العلمية والأهمية التربوية لبيئة التدريب التشاركى فى تنمية مهارات انتاج العرائس الدومى الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

٨. تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء ما تسفر عنه نتائج البحث: فى ضوء نتائج البحث الحالية يمكن تقديم التوصيات والمقترحات الآتية:

التوصيات: يمكن التوصية في ضوء نتائج البحث الحالي بما يأتي:

- التأكيد على أهمية مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية.
- التأكيد على أهمية استخدام بيئة تدريب تشاركى وتطوير أداء معلمات رياض الأطفال.
- تدريب المعلمين على استخدام مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية.
- تضمين مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية في برامج إعداد المعلم؛ باعتبار أن استخدامه غير قاصر على مادة دراسية معينة.
- إعادة صياغة مقررات كلية التربية بحيث تتضمن أنشطة وبرامج تدريبية تساعد الطلاب المعلمين على القيام بعملية التدريس بكفاءة.

المقترحات: يمكن اقتراح بعض البحوث المستقبلية في ضوء نتائج البحث الحالي:

- فاعلية برنامج تدريبى لتنمية مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية.
- فاعلية استخدام بيئة تعلم شخصية فى تنمية مهارات إنتاج عرائس الدومى الرقمية لدى المعلمين بمؤسسات التعليم الأساسى.
- فاعلية بيئة تدريب تشاركى لتنمية المهارات التكنولوجية لدى المعلمين بمؤسسات التعليم الثانوى.

المراجع

أولا: المراجع العربية:

- حسن مهدى ؛ وعبد اللطيف الجزار ؛ ومحمود الأستاذ (٢٠١٢). استراتيجيتات التشارك داخل المجموعات وبينها في المقرر إلكتروني لمناهج البحث العلمي عن بعد عبر الويب٢، وأثرهما على جودة المشاركات– دراسة تجريبية بكلية التربية جامعة الأقصى، *المؤتمر العلمي الثالث عشر، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*، في الفترة من١١–١٢ ، إبريل.
- حسناء عبد العاطى الطباخ (٢٠١٤). أثر اختلاف أنماط الشبكات الاجتماعية فى بيئات التدريب الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلم التشاركى على تنمية مهارات التقويم الالكترونى لدى طلاب الدراسات العليا. *دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*، ٤ (٤٦) فبراير، ٨٣–١٤٥.
- ريهام محمد الغول (٢٠١٢). فعالية برنامج تدريبى الكترونى قائم على التعلم التشاركى فى تنمية مهارات استخدام بعض خدمات الجيل الثانى للويب لدى معاونى أعضاء هيئة التدريس. *مجلة كلية التربية*، جامعة المنصورة، (٧٨)، الجزء الأول، يناير، ٢٨٧– ٣٢٩
- زيد الهويدي (٢٠٠٦). أساليب واستراتيجيات تدريس الرياضيات، *دار الكتاب الجامعي*، العين، الإمارات العربية المتحدة.
- سعد محمد سعيد (٢٠١٢). تصميم نموذج تدريب تشاركى لتنمية مهارات تصميم وإدارة المقررات الإلكترونية لدى أخصائيي تكنولوجيا التعليم. *مجلة كلية التربية*، جامعة كفر الشيخ، (٦)، ١٨١– ٢٦٨.
- عبد الخالق يوسف سعد(٢٠٠٩). *استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال في التنمية المهنية للمعلم*، القاهرة: دار العين.

- عجلان محمد الشهري(٢٠١٠).إطلاق برامج التعلم والتدريب الإلكتروني نموذج مقترح، *مجلة الإدارة العامة*، ٥٠(٣).
- محمد محمود الحيلة (٢٠١٣). *تصميم التعليم نظرية وممارسة*، (٢)، عمان، الأردن: دار المسيرة.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Bridikyte, Milda (2000):Dialogical Drama with Puppets and Children is Creation of Sense, Paper Presented at the European conference on Quality in Early Childhood Education 10th, London England, Aug-Sep.
- Colbry, S., Hurwitz, M., & Adair, A. (2014). Collaboration Theory. Journal of Leadership Education, 13 (4), 63-75.
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O"Malley, C. (1996). The evolution of research on collaborative learning. In E. Spada, & P. Reiman (Eds.), Learning in humans and machine: Towards an interdisciplinary learning science (pp. 189-211). Oxford: Elsevier.
- Godwing.R.(٢٠١٢).Blog and wiki: Environments from on line collaboration, journal of & technology,7(2),٦-18.
- Ilyas, B.M., Rawat, K.J., Bhatti, M.T., & Malik, N. (2013). Effect of teaching of algebra through social constructivist approach on 7th graders" learning outcomes in sindh(Pakistan). International Journal

- McLeod, S.A. (2018). Lev Vygotsky's Sociocultural Theory.
- Powell, K. C., & Kalina, C. J. (2009). Cognitive and social constructivism: Developing tools for an effective classroom. Education, 130(2), 241-250.
- Ramdass, D. (2012). The role of cognitive apprenticeship in learning science in a virtual world. Cultural Studies of Science Education, 7(4), 985-992.
- Rawlings, K. (2003). Observations on the historic development of puppetry. Retrieved September, 14, 2004.
- Ryberg, T., Buus, L., & Georgsen, M. (2012). Differences in understandings of networked learning theory: Connectivity or collaboration? In L. Dirckinck-Holmfeld, V. Hodgson, & D. McConnell (Eds.), Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning (pp. 43-58). Springer Science+Business Media
- Sun, Ping- Yun (2003) : Using Drama and Theatre to Promote Literacy Development Some Basic Classroom Applications, Eric Digest, Ed.
- Taber, K.S. (2011). Constructivism as educational theory: Contingency in learning, and optimally guided instruction. In J. Hassaskhah (Ed.), Educational Theory (pp.39-61). New York: Nova.