

عنوان الرسالة
فاعلية التعلم المنتشر في
تتمية مهارات تصميم
الموشن جرافيك لدى طالبات
المرحلة الثانوية



مادة القضايا
وفيها نتناول القضايا
البحثية بالدراسة

مشكلة البحث:

إن الاهتمام بتدريب وتعليم الطلاب على المهارات المختلفة بشكل مقصود ومنهجي في مناهج التعليم، سوف يُمكن المعلمين من إنجاز العديد من الأهداف التي لم يتمكنوا من تحقيقها لسنوات طويلة مضت، كما أنها توفر إطاراً منظماً يضمن انخراط الطلبة في عملية التعلم، ويُساعدهم على بناء الثقة، وأن هذه المهارات تُعد الطلبة للابتكار والقيادة والمشاركة بفاعلية في الحياة المدنية في القرن الحادي والعشرين، حيث أوصى المؤتمر الدولي لتقويم التعليم (٢٠١٨م) على أهمية ربط مخرجات التعليم العام والجامعي بالمهارات اللازمة للنجاح في الحياة والاستجابة لمتطلبات مهنة ووظائف المستقبل والتأكيد على أهمية الاستفادة من التجارب المحلية والدولية الناجحة في تنمية وتقويم مهارات المستقبل.

وفي استطلاع رأي أجرته الباحثة على عينة من معلمات المرحلة الثانوية تكونت من ٣١ معلمة في تخصصات مختلفة، أشارت ٨٠% من العينة بأنه لم يسبق للطالبات المرحلة الثانوية تناول مصطلح الموشن جرافيك في العملية التعليمية وأشارت ٧٦,٧% من العينة بأنه لم يسبق التحاق الطالبات بدورات تدريبية للموشن جرافيك وأشارت ٦٠% من العينة بأن الطالبات يجدن صعوبة في تصميم الموشن جرافيك. وفي استطلاع رأي آخر أجرته الباحثة على عينة من طالبات المرحلة الثانوية تكونت من ٣٣ طالبة، أشارت ٩٠,٩% من العينة عدم معرفتها بمصطلح الموشن جرافيك وأشارت ١٠٠% من العينة بعدم امتلاكها لمهارات تصميم الموشن جرافيك وأشارت ١٠٠% من العينة أنه لم يسبق لها من قبل تصميم مقاطع موشن جرافيك.

وتأتي مشكلة الدراسة الحالية في ضعف امتلاك طالبات المرحلة الثانوية لمهارات تصميم الموشن جرافيك كأحد المهارات التقنية، حيث وضحت عدد من معلمات وطالبات المرحلة الثانوية -في الاستطلاع الذي قامت به الباحثة- بأن معظم طالبات المرحلة الثانوية ليس لهن خبرة في تصميم الموشن جرافيك، ولم يسبق لهن استخدامه من قبل؛ بالرغم من انتشار البرامج والتطبيقات التي تسهل تصميم مثل هذا النوع من الإنفوجرافيك لذا ظهرت الحاجة إلى توفير نمط تعلم يتيح للمتعلمين تنمية المهارات المختلفة لتصميم الموشن جرافيك في أي مكان وزمان، وسعياً لتحقيق هذا النمط من التعلم رأت الباحثة استخدام أحد تطبيقات التعلم المنتشر وهو - تطبيق التليجرام- لنشر المواد التعليمية المصممة بأنواعها المختلفة لتنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك لما يحققه هذا البرنامج من مزايا تدعم تطبيق التعلم المنتشر الذي كان له أثر في تنمية مهارات مختلفة لدى المتعلمين كما توصلت له العديد من الدراسات كدراسة بدوي (٢٠١٥) ودراسة توني وتوني (٢٠١٧) ودراسة عميرة وآخرون (٢٠١٩) وغيرها.

وعلى حسب علم الباحثة لا توجد دراسات سابقة تناولت استخدام التعلم المنتشر في تنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك، وندرة الدراسات والبحوث التي تناولت التعلم المنتشر في التعليم، وعليه فإن هذه الدراسة تسعى إلى قياس فاعلية التعلم المنتشر عن طريق تصميم المواد التعليمية ومشاركتها المتعلمين من خلال تطبيق التليجرام لتنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية.



أسئلة البحث: سعى البحث إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. ما المهارات الأساسية لتصميم الموشن جرافيك التي يجب تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية؟
2. ما نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم بيئة تعلم منتشر لتنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك؟
3. ما فاعلية استخدام تطبيق التليجرام كبيئة للتعلم المنتشر في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية؟
4. ما فاعلية استخدام تطبيق التليجرام كبيئة للتعلم المنتشر في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية؟

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

- تحديد المهارات اللازمة لتصميم الموشن جرافيك.
- تحديد نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم بيئة تعلم منتشر لتنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك.
- الكشف عن فعالية تطبيق التليجرام كبيئة للتعلم المنتشر في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية.
- الكشف عن فعالية تطبيق التليجرام كبيئة للتعلم المنتشر في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية.

أهمية البحث:

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يلي:

1. مواكبة التطورات في مجال تكنولوجيا التعليم..1
2. تُعد هذه الدراسة استجابة لتوصيات بعض المؤتمرات مثل: المؤتمر الدولي لتقويم التعليم (٢٠١٨م) الذي أكد على أهمية ربط مخرجات التعليم العام والجامعي بالمهارات اللازمة للنجاح في الحياة والاستجابة لمتطلبات مهن ووظائف المستقبل والتأكيد على أهمية الاستفادة من التجارب المحلية والدولية الناجحة في تنمية وتقويم مهارات المستقبل.
3. تزويد القائمين على العملية التعليمية بطرق حديثة لتوظيف تطبيقات التعلم المنتشر في إقامة الدورات التدريبية من خلال بيئة تعلم تتيح للمتعلم الحصول على المعلومة في أي مكان وأي زمان .
4. لفت انتباه القائمين على العملية التعليمية إلى أساليب طرح المحتوى باستخدام الموشن جرافيك..4
5. الاستفادة المهتمين في مجال تكنولوجيا التعليم إلى إعادة النظر في البيئات المستخدمة لتنمية المهارات وتطويرها.

منهج البحث:

نظراً لطبيعة الدراسة الحالية ووفقاً لأهدافها فإن المنهج المستخدم يتكون من:
- **المنهج الوصفي:** وذلك في إعداد الإطار النظري، واشتقاق قائمة بمهارات تصميم الموشن جرافيك وإعداد أدوات الدراسة ومعالجتها التجريبية وتفسير النتائج ومناقشتها.

- **المنهج التجريبي:** لقياس فاعلية التعلم المنتشر من خلال تصميم المواد التعليمية ومشاركتها المتعلمين باستخدام تطبيق التليجرام في تنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية.



خطوات إجراء الدراسة:

تم تطبيق التجربة الأساسية للدراسة في الفصل الدراسي الثاني من عام ١٤٤٣هـ في الثانوية الثالثة والثانوية السادسة بمحافظة الزلفي، وقد مرت التجربة الأساسية للدراسة بالعديد من المراحل متمثلة فيما يلي:

الحصول على خطاب تسهيل مهمة باحث من عميد كلية التربية 1. بجامعة القصيم.

الحصول على موافقة إدارة تعليم الزلفي لتطبيق الدراسة وتوجيه الخطاب إلى المدارس.

التواصل مع إدارة المدرسة الثانوية السادسة والثانوية الثالثة 3. لتوضيح فكرة الدراسة والفترة الزمنية لتطبيق الدراسة واختيار عينة الدراسة التي بلغت (٣١) طالبة تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية وعدد أفرادها (١٦) طالبة يتم تدريبها على مهارات تصميم الموشن جرافيك باستخدام أحد تطبيقات التعلم المنتشر تطبيق التليجرام ومجموعة ضابطة وعدد أفرادها (١٥) طالبة يتم تدريبها عن طريق الطريقة التقليدية.

تم عقد أول لقاء تدريبي مع كل من المجموعة التجريبية والضابطة 4. على حدة في يوم الثلاثاء الموافق ١٤٤٣/١٥/٦هـ، وتم توضيح الفكرة الرئيسية للبرنامج التدريبي والجدول الزمني له.

تم إنشاء مجموعة على تطبيق التليجرام للمجموعة التجريبية 5. للتواصل مع الطالبات.

إجراء التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي على المجموعتين 6. التجريبية والضابطة يوم الثلاثاء الموافق ١٤٤٣/١٥/٦هـ، وتم التأكد من تكافؤ المجموعتين في المستوى القبلي للجانب المعرفي المرتبط Mann-Whitney U

نتائج الدراسة:

أولاً: الإجابة عن السؤال الأول:

نص السؤال الأول للدراسة الحالية على "ما المهارات الأساسية لتصميم الموشن جرافيك التي يجب تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية؟". تمت الإجابة على هذا السؤال من خلال بناء قائمة مهارات تصميم الموشن جرافيك، حيث ضمت هذه القائمة على (٨) مهارات أساسية و (٣٨) مهارة فرعية.

ثانياً: الإجابة عن السؤال الثاني:

نص السؤال الثاني للدراسة الحالية على "ما التصميم التعليمي المناسب لبيئة التعلم المنتشر لتنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك؟". للإجابة عن هذا السؤال تم مراجعة عدد من نماذج التصميم التعليمي واختيار أفضلها وأكثرها مناسبة للدراسة الحالية وقد تم اختيار نموذج التصميم العام (AIDDE) كما تم توضيح ذلك في إجراءات الدراسة.

ثالثاً: الإجابة عن السؤال الثالث:

نص السؤال الثالث للدراسة الحالية على "ما فاعلية استخدام تطبيق التليجرام كبيئة للتعلم المنتشر في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية؟". وللإجابة عن هذا السؤال تم التحقق من صحة الفرضية الأولى للدراسة الحالية والتي تنص على "توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات تصميم الموشن جرافيك لصالح المجموعة التجريبية".

وللتحقق من مدى صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار Mann-Whitney U في الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارات تصميم الموشن جرافيك