

دراسات نقدية 3

اعداد الطالبة : مرام كرنازي

المهمة الرابعة



دراسات نقدية 3

المهمة الرابعة

Chapter

04

الأهداف



تهدف المهمة إلى تحليل تقييم نتائج الدراسة و فحص مدى ارتباطها بالفرضيات البحثية.

الواجب

04

عنوان الدراسة

أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد، ثلاثي الأبعاد) و أسلوب التعلم (تعاوني، تنافسي) في ألعاب الفيديو على التحصيل الرياضي و تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة

للباحث

د. علي علي عبد التواب

كلية التربية – جامعة الفيوم

دراسات عربية في التربية و علم النفس

العدد 37 – 2013م

ملخص البحث

• مستخلص البحث :

هدفت الدراسة الحالية الى قياس أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد - ثلاثي الأبعاد) وأسلوب التعلم (تعاوني - تنافسي) في ألعاب الفيديو على التحصيل الرياضي وتنمية بعض المهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة. وتمركزت مشكلة البحث في انه توجد صعوبة في تدريس مهارات الحساب لدى أطفال الروضة بالإضافة الى أن اعتماد المعلمات على طرق ووسائل تدريسية تقليدية مثل التعلم التعاوني في ركن الحساب باستخدام الصلصال والكروت الرمزية والزهر، مما يفقد الاطفال الدافعية نحو التعلم ، لذا فقد سعى الباحث الى استخدام الألعاب التعليمية والتي تضيف عنصر الإثارة والحفز الى العمل الدراسي، وهي تعتمد على إمكانات الكمبيوتر التعليمية في تصميم ألعاب ثنائية وثلاثية الأبعاد وكذلك يصبح في الإمكان تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التي يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس عن طريق التعلم التعاوني مما له من تأثيرات إيجابية على مدى واسع في المجال الاجتماعي والوجداني بالإضافة الى مبدأ المنافسة لإثارة دافعية الاطفال. ولتحقيق هدف البحث فقد اتبع الباحث المنهج التطويري المنظومي في تصميم تجربة البحث والذي تلخصت في ثلاث محاور رئيسية، المحور الاول: الاطار النظري تناول المصطلحات التي وردت في البحث بالشرح والتفصيل الدقيق مع دمج الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بكل من ألعاب الفيديو والتعلم التعاوني والتعلم التنافسي. والمحور الثاني الذي تناول إعداد أدوات البحث. وبالإضافة الى ذلك فإن المحور الثالث ناقش تجربة البحث وتم عرض النتائج في المحور الرابع. وقدم البحث عدد من التوصيات في ضوء النتائج وخبرة الباحث أثناء تطبيق التجربة وهي كالاتي: التوسع في دراسة نمط المحاكاة

ملخص البحث

ثلاثى الأبعاد فى تنمية المهارات المعرفية، لدى أطفال الروضة حيث ان تأخذ الألعاب التركيبية ثلاثية الأبعاد حيزا كبيرا من لعب الأطفال وتسمح للأطفال بتحقيق تقدم متعدد يتمثل في التخيل والتصور والتفكير والإبداع والتذكر والإرادة وزيادة إدراكهم لمفاهيم الأشياء وطبيعة المواد أثبتت استراتيجيات التعلم التنافسي القائمة على تعاون الفريق في إنجاز بعض الأعمال وكذلك أن ينافس الفرق الأخرى ويتفوق عليها، فإن هذا النوع من التنافس يساعد على بناء وتقوية العلاقات مع الآخرين واحترام القوانين والنظام واحترام قيم وعادات وتقاليد المجتمع - تعلم الصبر والتعامل الإيجابي مع تأخر أو تأجيل تحقيق الأهداف - تنمية العلاقات مع الآخرين واحترامهم - التدريب على الحوار الإيجابي الفعال مع الآخرين. لذا يوصى الباحث بضرورة التوسع في تطبيق استراتيجيات التعلم التنافسي، من خلال الفرق لكي يتم تنمية العديد من المهارات الاجتماعية لدى مختلف الفئات العمرية. كما أظهرت النتائج أنه: يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات الأطفال فى القياس البعدي فى اختبار التحصيل المعرفي يرجع إلى الأثر الأساسي لاختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم فى تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية بصرف النظر عن استراتيجيات التدريس. كما تشير نتائج البحث أيضا إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطات درجات الأطفال فى القياس البعدي على بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعي ترجع إلى الأثر الأساسي للتفاعل الإحصائي بين استراتيجيات التدريس (تعاونية & تنافسية) ونمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم عند تصميم وإنتاج ألعاب الفيديو.

فروضيات البحث

الواجب

04

• فروض البحث :

« يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطى درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب يرجع إلى الأثر الأساسى لإختلاف نمط المحاكاة (ثنائى الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم فى تصميم وإنتاج اللعبة لصالح القياس البعدى بصرف النظر عن استراتيجية التدريس.

« لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب ترجع إلى الأثر الأساسى للتفاعل الإحصائى بين نمطى المحاكاة وواستراتيجيتى التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو.

« يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطى درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية يرجع إلى الأثر الأساسى لإختلاف استراتيجية التدريس (تعاونى & تنافسى) المستخدمة فى التدريس بألعاب الفيديو لصالح القياس البعدى بصرف النظر عن نمط المحاكاة.

« لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية ترجع إلى الأثر الأساسى للتفاعل الإحصائى بين نمطى المحاكاة وواستراتيجيتى التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو.

نتائج البحث

الواجب

04

بعد الانتهاء من التجربة الأساسية للبحث، وتصحيح ورصد درجات الأطفال في الاختبار التحصيلي البعدي الذي يقيس التحصيل المعرفي لمهارات الحساب، وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري المرتبطة بالتفاعل الاجتماعي، وسيتناول هذا

٣٩

دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)

العدد السابع و الثلاثون .. الجزء الثالث .. مايو .. ٢٠١٣ م

المحور استعراض لنتائج تجربة البحث ثم مناقشة وتفسير هذه النتائج في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة الذين تم استعراضهما في المحور الأول والثاني.

وقام الباحث بمعالجة البيانات التي حصل عليها إحصائياً باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، حيث وجد الباحث أن الأسلوب المناسب لمعالجة بيانات هذا البحث هو الأسلوب الإحصائي المعروف باسم تحليل التباين ثنائي الاتجاه "ANOVA" Variance Two – Way Analysis of .

وقد استخدمت حزم البرامج المعروفة باسم "الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) Statistical Package for the Social Sciences"، كما استخدم الباحث طريقة توكي Tukeys Test لإجراء المقارنات المتعددة في حالة الدلالة الإحصائية للتفاعل الإحصائي في اختبار ANOVA.

نتائج البحث

الواجب

04

• أولاً : النتائج الخاصة بالتحصيل المعرفى لمهارات الحساب :

يوضح جدول (٧) المتوسطات الطرفية Terminal Means عند كل نمط من أنماط المتغيرين المستقلين (استراتيجية التدريس & نمط المحاكاة)، كما يوضح المتوسطات الداخلية Cell Means الخاصة بدرجات أفراد عينة البحث فى كل مجموعة من المجموعات الأربع على درجات القياس البعدى فى الاختبار التحصيلي الذى يقيس التحصيل المعرفى لمهارات الحساب.

يعرض جدول (٧) : المتوسطات الداخلية والطرفية لدرجات التحصيل المعرفى البعدى

المتوسطات الطرفية	تنافسى		تعاونى		الأبعاد استراتيجيات التدريس	
المتوسط	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط
٣٩.٦	٦٠	٤٠.٩	٣٠	٣٨.٣	٣٠	ثنائى الأبعاد 2D
٦٣.٣	٦٠	٦٥	٣٠	٦١.٥	٣٠	ثلاثى الأبعاد 3D
٥١.٤	١٢٠	٥٢.٩	٦٠	٤٩.٤	٦٠	المتوسطات الطرفية

وباستقراء النتائج فى جدول (٧) يتضح أن هناك تبايناً فى قيم المتوسطات الطرفية، ويتطلب الأمر إجراء التحليلات الإحصائية باستخدام أسلوب تحليل التباين ثنائى الاتجاه للتأكد من وجود فروق دالة من عدمه.

الواجب

04

نتائج البحث

ويوضح جدول (٨) ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه على درجات أفراد العينة في القياس البعدي على اختبار التحصيل المعرفي لمهارات الحساب.

يعرض جدول (٨) : ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات التحصيل المعرفي البعدي

مستوى الدلالة	النسبة الفائية	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
دالة	٣٢٩.٢٨	١٥٨.٧٠٠	١	٥٥٩٣.٢٢	١- استراتيجيات التدريس (تعاوني/تنافسي)
	٥٥.٤٧	٥١٢.٢٣٣	١	٩٣.٠٢	ب- نمط المحاكاة (ثنائي/ثلاثي)
غير دالة	٠.١١٩	٢٣٣.١٧٤	١	٢.٠٢٥	التفاعل (١)×(ب)
		١٦.٩٨	١١٦	٦١١.٥	داخل الخلايا
				٦٢٩٩.٧٦٥	المجموع

نتائج البحث

يتضح من جدول (٨) السابق الذى يعرض ملخص نتائج تحليل التباين ثنائى الاتجاه لدرجات القياس البعدى لدرجات الاطفال فى اختبار التحصيل المعرفى أن النسبة الفائية لاختلاف نمط المحاكاة (ثنائى الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) بلغت (٥.٤٧) وهى بذلك تكون دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥) حيث إنها تزيد عن القيمة الجدولية. ويتضح من ذلك أنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات الاطفال فى القياس البعدى فى اختبار التحصيل المعرفى يرجع إلى الأثر الأساسى لاختلاف نمط المحاكاة (ثنائى الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم فى تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية بصرف النظر عن استراتيجية التدريس، وتتفق هذه النتيجة مع ما توقعه الباحث وعبر عنه فى الفرض الأول فيما يتعلق بوجود "فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطى درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب يرجع إلى الأثر الأساسى لاختلاف نمط المحاكاة (ثنائى الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم فى تصميم وإنتاج اللعبة لصالح القياس البعدى بصرف النظر عن استراتيجية التدريس".

نتائج البحث

وبالرجوع إلى جدول (٧) يتضح أن المتوسط الطرفى لدرجات الاطفال فى القياس البعدى فى اختبار التحصيل المعرفى للاطفال الذين درسوا باستخدام لعبة الفيديو بنمط محاكاة (ثلاثى الأبعاد) الذى يساوى (٦٣.٣)، كان أعلى من المتوسط الطرفى لدرجات الاطفال فى القياس البعدى فى اختبار التحصيل المعرفى للاطفال الذين درسوا باستخدام لعبة الفيديو بنمط محاكاة (ثنائى الأبعاد) والذى يساوى (٣٩.٦)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطى درجات القياس البعدى فى اختبار التحصيل المعرفى لصالح المجموعة ذات المتوسط الطرفى الأعلى، وهى مجموعة الاطفال الذين درسوا بنمط محاكاة (ثلاثى الأبعاد).

ولاختبار صحة الفرض الثانى والذى ينص على "لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب ترجع إلى الأثر الأساسى للتفاعل الإحصائى بين نمطى المحاكاة وواستراتيجيتى التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو".

الواجب

04

نتائج البحث

يتضح من جدول (٨) الذي يعرض ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات الاطفال البعدية في اختبار التحصيل المعرفي أن النسبة الفائية لمتغير التفاعل بين استراتيجيات التدريس (تعاوني & تنافسي) ونمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد & ثلاثي الأبعاد) بلغت (٠.١١٩) وهي بذلك تكون غير دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) حيث إنها تقل عن القيمة الجدولية. وبذلك يتضح أنه لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات درجات القياس البعدي للطلاب في اختبار التحصيل المعرفي ترجع إلى الأثر الأساسي للتفاعل الإحصائي بين استراتيجيات التدريس ونمط المحاكاة المستخدمين عند تصميم وإنتاج ألعاب الفيديو التعليمية وهذا يتفق مع ما توقعه الباحث وعبر عنه الفرض الثاني.

نتائج البحث

• ثانيا : النتائج الخاصة بالتطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة الخاصة بالمهارات الاجتماعية :

يوضح جدول رقم (٩) المتوسطات الطرفية عند كل نمط من أنماط المتغيرين المستقلين (استراتيجية التدريس & نمط المحاكاة)، كما يوضح المتوسطات الداخلية الخاصة بدرجات أفراد عينة البحث فى كل مجموعة من المجموعات الأربع على درجات القياس البعدى فى بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية لطفل الروضة.

يعرض جدول رقم (٩) : المتوسطات الداخلية والطرفية لدرجات بطاقة الملاحظة

الاستراتيجية الأبعاد	تعاونى		تنافسى		المتوسطات الطرفية	
	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط
ثنائى الأبعاد 2D	٣٠	١٠٧	٣٠	١٣٩,٧	٦٠	١٢٣,٤
ثلاثى الأبعاد 3D	٣٠	١٣٣,١	٣٠	١٦١,٥	٦٠	١٤٧,٣
المتوسطات الطرفية	٦٠	١١٩	٦٠	١٤٩,٦	١٢٠	١٣٥,٣

ويوضح جدول رقم (١٠) ملخص نتائج تحليل التباين ثنائى الاتجاه على درجات أفراد العينة فى القياس البعدى على بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة.

نتائج البحث

يعرض جدول رقم (١٠) : ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات بطاقة الملاحظة

مستوى الدلالة	النسبة الفائية	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
دالة	٤٥,٢٨	٩٣٣٣,٠٢	١	٩٣٣٣,٠٢	أ- استراتيجيات التدريس (تعاوني/تنافسي)
	٢٨,٤٧	٥٧٣٦,٠٢	١	٥٧٣٦,٠٢	ب- نمط المحاكاة (ثنائي/ثلاثي)
غير دالة	٠,٢٦	٤٧,٢٢	١	٤٧,٢٢	التفاعل (أ)×(ب)
		١٩٢,٢٥	١١٦	٦٨٨٥,٥	داخل الخلايا
				٢٢٠١,٧٦٥	المجموع

لاختبار صحة الفرض الثالث والذي ينص على "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطي درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية يرجع إلى الأثر الأساسي لإختلاف استراتيجيات التدريس (تعاوني & تنافسي) المستخدمة في التدريس بألعاب الفيديو لصالح القياس البعدي بصرف النظر عن نمط المحاكاة.

نتائج البحث

يتضح من جدول (١٠) أن قيمة النسبة الفائية لمتغير استراتيجيات التدريس بلغت (٤٥.٢٨)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) حيث إنها تزيد عن القيمة الجدولية. وذلك مؤشر على أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات الاطفال فى القياس البعدى على بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعى يرجع إلى الأثر الأساسى لاستراتيجيات التدريس (تعاونى & تنافسى) المستخدم فى تصميم استراتيجيات التفاعل فى اللعبة وتتفق هذه النتيجة مع ما توقعه الباحث وعبر عنه فى الفرض الثالث فيما يتعلق بوجود الفرق.

وبالرجوع إلى جدول رقم (٩) يتضح أن المتوسط الطرفى لدرجات الاطفال فى القياس البعدى على بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعى باستراتيجيات (تنافسية) بلغت (١٤٩.٦)، كان أعلى من المتوسط الطرفى لدرجات الاطفال فى القياس البعدى فى بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعى باستراتيجيات (تعاونية) والذي يساوى (١١٩)، مما يدل على أن الفروق تتجه لصالح مجموعة الاطفال الذين درسوا باستراتيجيات تنافسية.

نتائج البحث

ولاختبار صحة الفرض الرابع والذي ينص على " لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بالعباب الفيديو في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية ترجع إلى الأثر الأساسي للتفاعل الإحصائي بين نمط المحاكاة وواستراتيجيتي التدريس المستخدمين في تصميم وإنتاج لعبتي الفيديو".

يتضح من جدول رقم (١٠) السابق الذي يعرض ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات الاطفال في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعي أن النسبة الفائية لمتغير التفاعل بين استراتيجية التدريس (التعاونية & التنافسية) ونمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد & ثلاثي الأبعاد) بلغت (٠,٢٦) وهي بذلك تكون غير دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) حيث إنها تقل عن القيمة الجدولية.

وتأسيساً على ذلك يتضح عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الاطفال في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة التفاعل الاجتماعي ترجع إلى الأثر الأساسي للتفاعل الإحصائي بين استراتيجية التدريس (تعاونية & تنافسية) ونمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد & ثلاثي الأبعاد) المستخدمين عند تصميم وإنتاج العباب الفيديو وهذا يتفق مع ما توقعه الباحث وعبر عنه الفرض الرابع.

نقاط القوة في النتائج

الواجب

04

استخدام أساليب إحصائية متقدمة ومناسبة: اعتمد الباحث على تحليل التباين ثنائي الاتجاه وهو الأسلوب الأمثل لدراسة تأثير متغيرين مستقلين : (نمط المحاكاة، واستراتيجية التدريس: تعاوني/تنافسي) وتفاعلهما معاً.

الدقة في عرض البيانات: وفر الباحث جداول تفصيلية (مثل الجدول رقم 9 و10) تعرض المتوسطات الحسابية، النسب الفئوية ومستويات الدلالة، مما يعطي مصداقية عالية للنتائج.

وضوح التفوق التكنولوجي: أثبتت النتائج بشكل قاطع تفوق نمط المحاكاة ثلاثي الأبعاد على ثنائي الأبعاد في كل من التحصيل المعرفي والمهارات الاجتماعية، وهو ما يتسق مع الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم.

استخدام اختبارات البعدية : استخدام اختبار توكي للمقارنات المتعددة عند وجود دلالة إحصائية يضمن تحديد أي المجموعات تحديداً كانت هي الأفضل.

الواجب

04

نقاط الضعف في النتائج

غياب التفاعل الإحصائي: أظهرت النتائج في أكثر من موضع عدم وجود تفاعل دال إحصائياً بين نمط المحاكاة واستراتيجية التدريس. هذا يعني أن تأثير المحاكاة ثلاثي الأبعاد ثابت بغض النظر عن كون التدريس تعاونياً أو تنافسياً، وهو ما قد يقلل من القيمة التربوية لدمج الاستراتيجيتين معاً في تصميم واحد.

محدودية عينة البحث: تشير الجداول إلى أن العدد في كل مجموعة فرعية هو 30 طفلاً. وبالرغم من كفايته إحصائياً، إلا أن تعميم النتائج على أطفال الروضة بشكل واسع قد يتطلب عينة أكبر وأكثر تنوعاً.

التركيز على القياس البعدي فقط في العرض: ركزت النتائج المعروضة بشكل أساسي على القياس البعدي. كان من الأفضل إبراز حجم الأثر لبيان مدى قوة التأثير العملي للتجربة في الواقع التعليمي وليس فقط الدلالة الإحصائية.

الواجب

04

ارتباط النتائج بفروض البحث

الفرض الأول : النمط تحقق بنجاح. حيث وجدت فروق ذات دلالة إحصائية لصالح نمط المحاكاة ثلاثي الأبعاد في التحصيل المعرفي.

الفرض الثاني : التفاعل في التحصيل لم يتحقق بشكل إيجابي للباحث، حيث أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة للتفاعل بين النمط والاستراتيجية، وهو ما قبله الباحث كواقع إحصائي يتسق مع توقعه.

الفرض الثالث : الاستراتيجية والمهارات الاجتماعية تحقق، حيث أظهرت النتائج في جدول 10 تفوق الاستراتيجية التنافسية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة بمتوسط 149.6 مقابل 119 للتعاونية.

الفرض الرابع: التفاعل في المهارات الاجتماعية لم يظهر تفاعل دال إحصائياً، مما يعني أن المهارات الاجتماعية تأثرت بالاستراتيجية والنمط كعوامل منفصلة وليس نتيجة اندماجهما معاً.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY

شكرا للاستماع

