جامعة الفيوم
كلية التربية
قسم المناهج وطرق التدريس

أثر اختلاف مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية على تنمية المهارات الاجتماعية وانتقال أثر التعلم لدى المعاقين عقليا "القابلين للتعلم"

رسالة مقدمة لنيل درجة دكتور الفلسفة فى التربية
(تخصص تكنولوجيا التعليم)

إعداد الباحث

محمد شعبان سعيد عبد القوى

مدرس مساعد تكنولوجيا التعليم – كلية رياض الأطفال – جامعة الفيوم

إشراف

أ.د. محمد إبراهيم الدسوقى
أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية
ومدير مركز التعليم المفتوح
جامعة حلوان

أ.د. زينب محمد أمين
أستاذ تكنولوجيا التعليم
وعميد كلية التربية النوعية
جامعة المنيا

أ.د.على على عبد التواب العمدة
أستاذ تكنولوجيا التعليم
وقائم بعمل وكيل كلية التربية لشئون خدمة
المجتمع وتنمية البيئة – جامعة الفيوم

١٤٣٧ هـ -٢٠١٦م

مقدمة:

الإعاقة العقلية واحدة من المشكلات الخطيرة التي يمكن أن تواجه الفرد، والتي يمكن أن يتمثل أثرها المباشر في تدني مستوى أدائه الوظيفي العقلي، وذلك إلى الدرجة تفرض عليه عددا من القيود التي تمنعه من اكتساب المعارف والمهارات المختلفة، ومنها المهارات الاجتماعية، التي تعتبر ضرورية لهم؛ ليندمجوا فى المجتمع، ويصبحوا أفرادا منتجين، لا عبئا على أسرهم ومجتمعهم؛ لذا تهدف تكنولوجيا تعليم ذوى الاحتياجات الخاصة إلى تصميم البرامج التعليمية وتطويرها على نحو يُراعى فيه استعدادات هذه الفئة وقدراتها وميولها، كل حسب طبيعة ودرجة إعاقته، وتوظيفها بالشكل الذى يسهم فى تحسين فرص تعلمهم، وينقل إليهم التعلم المطلوب بكفاءة وفاعلية. وفي ظل الانتشار الواسع الذى تحققه القصص الإلكترونية بات من الضرورى الإفادة منها في تنمية مهارات وقدرات المعاقين عقليا؛ مما يجعل توظيف القصص الإلكترونية فى تنمية قدرات المعاقين عقليا أمرا جديرا بالبحث والتدقيق.

مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي فى فشل المعاقين عقليا القابلين للتعلم فى الاستجابة للمتطلبات الاجتماعية، ومسايرة المعايير والأعراف الاجتماعية المتوقعة منهم مقارنة بنظرائهم من نفس المجموعة العمرية؛ بسبب تدنى المهارات الاجتماعية لديهم، بالإضافة إلى عدم قدرتهم على الاعتماد على أنفسهم فى تصريف أمورهم الشخصية. وقد يرجع ذلك إلى عدم قدرة الموقف التعليمي الحالى بأساليبه التقليدية علي إتاحة الفرصة للتلاميذ المعاقين عقليا للمرور بأكبر قدر ممكن من المواقف التعليمية، والتي من شأنها أن تتيح لهم اكتساب المهارات الاجتماعية؛ حيث إن الاعتماد علي الطرق التقليدية في التدريس لا يراعي الخصائص العقلية لأطفال هذه المرحلة؛ فالطفل المعاق لا يستطيع إدراك المهارات الاجتماعية المجردة؛ لأن انتباهه يكون محدودا من حيث المدي والمدة، ولا يستطيع أن يركز انتباهه لفترة طويلة في شئ واحد، ناهيك عن أن المهارات الاجتماعية لا تكتسب إلا من خلال الممارسة، والتي قد لا تسمح بيئة التعلم التقليدية بتوفير الفرص وإمكانات الممارسة. لذا حاول البحث الإجابة عن السؤال الرئيس الآتى:

ما أثر اختلاف مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية على تنمية المهارات الاجتماعية وانتقال أثر التعلم لدى المعاقين عقليا "القابلين للتعلم"؟

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية الآتية والتى حاول البحث الإجابة عنها:

١- ما مستويات التعزيز وأساليب تقديمه المناسبة للتلاميذ المعاقين عقليا (القابلين للتعلم)؟

٢- ما المهارات الاجتماعية المطلوب تنميتها للتلاميذ المعاقين عقليا (القابلين للتعلم) ويمكن تقديمها من خلال القصة الإلكترونية؟

٣- ما الأسس التصميمية والمعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية المناسبة لطبيعة وخصائص للتلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم)؟

٤- ما النموذج المقترح لتصميم وا نتاج القصة الإلكترونية التفاعلية للتلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم).

٥- ما أثر اختلاف مستويات التعزيز فى القصة الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم)؟

٦- ما أثر اختلاف أساليب تقديم التعزيز فى القصة الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا (القابلين للتعلم)؟

٧- ما أثر التفاعل بين مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا (القابلين للتعلم)؟

٨- ما أثر اختلاف مستويات التعزيز و أساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم) من خلال الملاحظة المباشرة للمعلم؟

٩- ما أثر اختلاف مستويات التعزيز و أساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية في انتقال أثر التعلم لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم) من خلال الملاحظة المباشرة لولى الأمر؟

١٠- ما أثر اختلاف مستويات التعزيز و أساليب تقديمه فى القصة الإلكترونية التفاعلية في الاحتفاظ بالمهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم)؟

١١- ما فاعلية برنامج القصة الإلكترونية التفاعلية القائم على مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم)؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى علاج ضعف المهارات الإجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا؛ وذلك من خلال:

١. تحديد المستويات المناسبة للتعزيز وأساليب تقديمه، وتوظيفهما فى القصص الإلكترونية لإثراء المكتبات العربية بمثل هذه النوعية من البرامج.
٢. تحديد المعايير الخاصة بتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية التفاعلية المناسبة لطبيعة وخصائص تلاميذ مدارس التربية الفكرية، والفروق الفرديه لهم.
٣. قياس فاعلية القصة الإلكترونية التفاعلية فى ضوء مستويات التعزيز وأساليب تقديمه على تنمية المهارات الاجتماعية (المبادأة التفاعلية الاجتماعية، الاستجابة التفاعلية الاجتماعية، مهارة التواصل الاجتماعي مع الأقران، قواعد وآداب السلوك الاجتماعي، التواصل غير اللفظي) لدى تلاميذ مدارس التربية الفكرية المعاقين عقليا(القابلين للتعلم).

أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث الحالي إلى أنه:

١- يعد من المحاولات الجديدة التى تدرس فاعلية القصة الإلكترونية على الطفل المعاق عقلياً ، ومن هنا قدتُؤخذ نتائجه بعين الاعتبار فى تعليم الأطفال المعاقين عقلياً .
٢- يكسب التلاميذ المعاقين عقليا مهارات ضرورية لحياتهم، لتنمية الوعي الاجتماعي لديهم في إطار محبب لهم.
٣- يكسب المعلمين والمعلمات بمدارس التربية الفكرية طرق جديدة لتعليم المهارات الاجتماعية غير الطرق التقليدية.
٤- يساعد مخططي مناهج المعاقين عقليا في بناء مناهج الدراسة فى صورة قصص تعليميه.
٥- يعتبر مصدراً لتزويد القائمين على تصميم وإنتاج بيئات التعلم القصصية بمجموعة من الإرشادات المعيارية التي يمكن مراعاتها عند تصميم وإنتاج تلك البيئات، وخاصة فيما يتعلق بنوعية التعزيز المستخدم ومستوياته.
٦- يقدم قائمة بالمهارات الاجتماعية اللازمة لتلاميذ مدارس التربية الفكرية، والتى من الممكن الإفادة منها بتضمينها في مناهج التربية الفكرية.

٧- يقدم دليلاً للمعلم يساعده في تدريس المعارف والمهارات الاجتماعية بواسطة برنامج القصة الإلكترونية القائمة على التعزيز.

حدود البحث:

التزم الباحث في تحقيق أهدافه بالحدود الآتية:

١-**حدود العينة:** التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم بمدرسة التربية الفكرية ببنى سويف فى العمر الزمنى (٩-١٣) عاما، وفى العمر العقلى (٩:٦) سنوات تقريبا، والتى تقع نسبة ذكائهم ما بين (٥٤-٦٩) على اختبار الذكاء لستانفورد بينيه الصورة الخامسة.

٢-**حدود المحتوى:** الاقتصار على تنمية بعض المهارات الاجتماعية وهى (المبادأة التفاعلية الاجتماعية، الاستجابة التفاعلية الاجتماعية، مهارة التواصل الاجتماعي مع الأقران، قواعد وآداب السلوك الاجتماعي، التواصل غير اللفظي.

٣-**حدود بشرية:** دراسة برامج القصة الإلكترونية الستة فرديا، ولكن مع التوجية والإرشاد من المعلم والذى يتناقص تدريجيا بتقدم التلميذ فى البرنامج؛ نظرا لصعوبة تعامل تلاميذ تلك الفئة بشكل مستقل مع الكمبيوتر.

٤-**حدود مكانية:** معمل الكمبيوتر بالمدرسة-الذى قام الباحث بتجهيزه بأجهزة الكمبيوتر- وخلال ساعات اليوم الدراسى.

٥- **حدود زمنية:** تم تطبيق تجربة البحث فى الفترة من الثلاثاء ٢٠١٥/٢/١٠ حتى الأثنين الموافق ٢٠١٥/٤/٢٠.

منهج البحث:

اتبع الباحث فى البحث الحالى منهج البحث شبه التجريبي لتطوير بيئة القصة الإلكترونية، وقياس فاعليتها وكفاءتها، وتم ذلك من خلال أحد نماذج التصميم متمثلا في النموذج الذي يتبناه الباحث، وهو نموذج محمد إبراهيم الدسوقى (٢٠١٥) لتصميموا إنتاج بيئات التعليم والتعلم الإلكترونى.

التصميم التجريبي:

استخدم الباحث التصميم التجريبي القائم على(٦) مجموعات تجريبية بدون مجموعة ضابطة؛نظراً لأن التلاميذ المعاقين عقلياً القابلين للتعلم بمدارس التربية الفكرية لم يسبق لهم دراسة المهارات الاجتماعية في أي مقرر دراسي سابق، ومن ثم فلم يكن في وسع الباحث

العثور على مجموعة من التلاميذ يمثلون المجموعة الضابطة، وعليه فقد لجأ الباحث إلى هذا التصميم التجريبي ذى الست مجموعات، **وهذا ما سيوضحه الجدول الآتي:**

جدول (١) يوضح التصميم التجريبي لمجموعات البحث

المجموعات التجريبية	الأدوات القبلية	المعالجة التجريبية	الأدوات البعدية
التجريبية الأولى	√	برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المستمر المتزايد تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب التلازمى"	√
التجريبية الثانية		برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المستمر المتزايد تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب الرمزى "	
التجريبية الثالثة		برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المستمر المتناقص تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب التلازمى"	
التجريبية الرابعة		برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المستمر المتناقص تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب الرمزى"	
التجريبية الخامسة		برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المتقطع المختفى تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب التلازمى"	
التجريبية السادسة		برنامج القصة الإلكترونية القائم على استخدام مستوى التعزيز المتقطع المختفى تدريجيا وأسلوب تقديمه"الأسلوب الرمزى"	

أ- تم تقسم المجموعات التجريبية إلى ست مجموعات كما هو موضح فى الجدول السابق.

ب- تطبيق الأدوات القبلية على المجموعات التجريبية.

ج- تطبيق مواد المعالجة التجريبية – برامج القصة الالكترونية التفاعلية الستة- على المجموعات التجريبية.

د- تطبيق الأدوات البعدية على المجموعات التجريبية.

فروض البحث:

١- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات المجموعات التجريبية الثلاث حسب مستويات التعزيز (المستمر المتزايد تدريجيا، المستمر المتناقص تدريجيا، المتقطع المتناقص تدريجيا) في التطبيق البعدي لمقياس المهارات الاجتماعية.

٢- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات المجموعات التجريبية حسب أساليب تقديم التعزيز (الرمزي، التلازمي) في التطبيق البعدي لمقياس المهارات الاجتماعية.

٣- لا يوجد أثر للتفاعل بين مستويات التعزيز (المستمر المتزايد تدريجيا، المستمر المتناقص تدريجيا، المتقطع المتناقص تدريجيا) وأساليب تقديمه (الرمزي، التلازمي) فى القصة الإلكترونية التفاعلية على تنمية المهارات الاجتماعية (المبادأة التفاعلية، الاستجابة التفاعلية، التواصل غير اللفظى، قواعد وآداب السلوك، مهارات التواصل الاجتماعي) للتلاميذ المعاقين عقليا "القابلين للتعلم.

٤- لا توجد فروق دالة إحصائية للمجموعات التجريبية الست بين متوسطي التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس المهارات الاجتماعية (المبادأة التفاعلية، الاستجابة التفاعلية، التواصل غير اللفظى، قواعد وآداب السلوك، مهارات التواصل الاجتماعي) من الملاحظة المباشرة المقننة للمعلم.

٥- لا توجد فروق دالة إحصائية للمجموعات التجريبية الست بين متوسطي التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المهارات الاجتماعية المنزلية (المبادأة التفاعلية، الاستجابة التفاعلية، التواصل غير اللفظى، قواعد وآداب السلوك، مهارات التواصل الاجتماعي) من الملاحظة المباشرة لولي الأمر تعزي للبرنامج المقترح.

٦- لا توجد فروق دالة بين متوسطي رتب درجات المجموعات التجريبية الست للتطبيقين البعدي والتتبعي للمهارات الاجتماعية (المبادأة التفاعلية، الاستجابة التفاعلية، التواصل غير اللفظى، قواعد وآداب السلوك، مهارات التواصل الاجتماعي)" للتلاميذ المعاقين عقليا "القابلين للتعلم.

٧- لا توجد فاعلية لبرنامج القصة الإلكترونية التفاعلية القائمة على مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى تنمية المهارات الاجتماعية لدى تلاميذ مدارس التربية الفكرية المعاقين عقليا(القابلين للتعلم).

متغيرات البحث:

أولا- المتغيرات المستقلة:

يشتمل البحث على متغيرين مستقلين، وهما:

١- مستوى التعزيز وله ثلاثة أنواع:

- التعزيز المستمر المتزايد تدريجيا.
- التعزيز المستمر المتناقص تدريجيا.
- التعزيز المتقطع المختفى تدريجيا.

٢-أسلوب تقديم التعزيز، وله نوعان:

- أسلوب تقديم التعزيز التلازمى(المصاحب).
- أسلوب تقديم التعزيز الرمزى(النهائى).

ثانيا- المتغيرات التابعة:

١-اكتساب المهارات الاجتماعية وأبعادها الفرعية:
(المبادأة التفاعلية الاجتماعية، الاستجابة التفاعلية الاجتماعية، مهارة التواصل الاجتماعي مع الأقران، قواعد وآداب السلوك الاجتماعي، التواصل غير اللفظي).

٢-الاحتفاظ بالمهارات الاجتماعية.

٣-تعميم المهارات الاجتماعية (انتقال أثر التعلم).

أدوات البحث: وتشمل:

أو لا- الأدوات المستخدمة لاختيار العينة لتحقيق التكافؤ وضبط متغيرات البحث:

١- مقياس المستوى الاجتماعي/الاقتصادى لعينة البحث إعداد: أ.دمحمد محمد بيومى خليل " **تبناه الباحث**"

٢- مقياس الذكاء لستانفور د بينيه، ويستعين به البحث الحالى لاختيار المجموعات التجريبية التى تقع بنسبة ذكاءها ما بين (٥٤-٦٩) تقنين دكتور صفوت فرج "الصورة الخامسة" "**تبناه الباحث**"

٣- بطاقة تقدير المتطلبات القبلية لعينة البحث . "**إعداد الباحث**"

٤- برنامج تدريبى على المهارات الأساسية لاستخدام الكمبيوتر. "**إعداد الباحث**"

ثانيا- أدوات القياس المستخدمة للتحقق من صحة فروض البحث:

١- مقياس المهارات الاجتماعية المدرسية للمعاقين عقليا" القابلين للتعلم" من الملاحظة المباشرة المقننة للمعلم" "**إعداد الباحث**"

٢- مقياس المهارات الاجتماعية فى المنزل للمعاقين عقليا"القابلين للتعلم" من الملاحظة المباشرة المقننة للمعلم. "**إعداد الباحث**"

٣- اختبار مواقف اجتماعية لقياس انتقال أثر تعلم المهارات الاجتماعية.

"**إعداد الباحث**"

ثالثا- أدوات المعالجة التجريبية :

١- محتوى المهارات الاجتماعية مقدم فى صورة قصص تفاعلية.

"**إعداد الباحث**"

٢- البرامج الستة للقصة الإلكترونية التفاعلية القائمة على التعزيز.

"**إعداد الباحث**"

٣- دليل استخدام البرنامج المقترح للمعلم وولى الأمر. "**إعداد الباحث**"

رابعا- الأدوات المستخدمة لجمع البيانات:

١- استمارة استطلاعية لتحديد المهارات الاجتماعية المناسبة لعينة البحث .

"**إعداد الباحث**"

٢- استمارة تحديد المعززات المناسبة لعينة البحث. "**إعداد الباحث**"

٣- معايير التربوية والفنيةلتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التفاعلية.

"**إعداد الباحث**"

٤- بطاقة تقدير صلاحية بيئة القصة الإلكترونية التفاعلية. "**إعداد الباحث**"

عينة البحث:

(٤٢) تلميذا وتلميذة من تلاميذ مدرسة التربية الفكرية بالفيوم المعاقين عقليا القابلين للتعلم، تم توزيعهم بالتساوى على (٦) مجموعات تجريبية.

خطوات البحث وإجراءاته:

أولاً – دراسة نظرية للإطار النظري تضمنت:

مراجعة ودراسة وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بمجال البحث ومحاوره، والتي تتمثل في: (أساليب التعزيز ومستوياته، القصة الالكترونية التفاعلية، المهارات الاجتماعية، المعاقين عقليا القابلين للتعلم)، ودراسة البحوث التى تجمع بينهم، والبحوث التى تتعلق بالتصميم التعليمى لبيئات التعلم القصصية الإلكترونية، وبحوث التفاعل بين مستويات التعزيز وأساليب تقديمه.

ثانياً – دراسة تطويرية تجريبية:

نظرا لأن البحث الحالي يعد من البحوث التطويرية التكنولوجية، لذلك مر البحث وفق عدد من الخطوات التصميمية والإجرائية وفق نموذج التصميم التعليمى الذى تبناه الباحث.

نتائج البحث:

نتائج الفرض الأول:

- لاتوجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعات التجريبية حسب مستويات التعزيز (المستمر المتزايد تدريجيا، المستمر المتناقص تدريجيا، المتقطع المتناقص تدريجيا) في التطبيق البعدي لمقياس المهارات الاجتماعية حيث وجد أن قيمة "**كا**^{2}" غير دالة إحصائياً ، فيما عدا الدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية، وهذا يدل على أن المهارات الاجتماعية تحسنت مع اختلاف مستويات التعزيز (المستمر المتزايد تدريجيا، المستمر المتناقص تدريجيا، المتقطع المتناقص تدريجيا).

نتائج الفرض الثانى:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي **رتب درجات المجموعات التجريبية حسب أساليب تقديم التعزيز (الرمزي، التلازمي) في التطبيق البعدي لمقياس المهارات الاجتماعية.** وهذا يدل على أن المهارات الاجتماعية تحسنت مع اختلاف حسب أساليب تقديم التعزيز (الرمزي، التلازمي) .

نتائج الفرض الثالث:

- نتائج التفاعل بالنسبة للدرجة الكلية على مقياس المهارات الاجتماعية:

تم رفض الفرض الصفري؛ حيث يوجد تأثير للتفاعل بين اختلاف مستويات التعز يز(المستمر المتزايد تدريجيا، المستمر المتناقص تدريجيا، المتقطع المتناقص تدريجيا) وأساليب تقديمه (الرمزي، التلازمي) فى القصة الإلكترونية التفاعلية على متوسط درجات التطبيق البعدي **لمقياس المهارات الاجتماعية**

نتائج الفرض الرابع:

- نتائج الفروق بالنسبة للدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية المدرسية :

توجد فروق دالة إحصائيا للمجموعات التجريبية الست بين متوسطي رتب درجات التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدى لمقياس المهارات الاجتماعية من وجهة نظر المعلم.

نتائج الفرض الخامس:

أولا– من خلال مقياس المهارات الاجتماعية المنزلية:

- بالنسبة للدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية المنزلية :

توجد فروق دالة إحصائية للمجموعات التجريبية الست بين متوسطي رتب درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس المهارات الاجتماعية المنزلية لصالح التطبيق البعدى من وجهة نظر ولي الأمر تعزي إلى انتقال أثر التعلم.

ثانيا- خلال اختبار المواقف للمهارات الاجتماعية :

لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات المجموعات التجريبية الست في اختبار المواقف للمهارات الاجتماعية (المبادأة التفاعلية، الاستجابة التفاعلية، التواصل غير اللفظى، مهارات التواصل الاجتماعى) والدرجة الكلية.

وجاء ترتيب المجموعات كالتالى:

المجموعة الخامسة الأفضل من حيث مهارات التواصل الاجتماعي؛ لأنها تمتلك أفضل متوسط للرتب، يليها المجموعة الرابعة والسادسة، ثم الأولى والثانية،وأخيراً المجموعة الثالثة على الترتيب التي تمتلك أقل متوسط للرتب في مهارات التواصل الاجتماعي.

نتائج الفرض السادس:

- نتائج الفروق بالنسبة للمهارات الاجتماعية الكلية:

لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي رتب التطبيقين البعدي والتتبعي للمهارات الاجتماعية **بالنسبة للمجموعات الست؛ مما يشير إلى فاعلية البرنامج في تنمية** المهارات الاجتماعية.

نتائج الفرض السابع :

يتضح أن النسبة المعدلة للكسب لكل مجموعة من مجموعات البحث أكبر من الواحد الصحيح فيما عدا التعزيز المتقطع: المتناقص تدريجيا "بالأسلوب التلازمى" ؛ مما يدل على فاعلية لبرنامج القصة الإلكترونية التفاعلية القائمة على مستويات التعزيز وأساليب تقديمه فى تنمية المهارات الاجتماعية لدى تلاميذ مدارس التربية الفكرية المعاقين عقليا(القابلين للتعلم) فيما عدا التعزيز المتقطع: المتناقص تدريجيا "بالأسلوب التلازمى" ، وهذه النتائج تؤكد النتائج السابقة .

توصيات البحث:

تفيد نتائج هذا البحث عديداً من القطاعات التى تهتم بالاطفال ذوى الإعاقة العقلية، كالأطفال أنفسهم و أولياء أمورهم، ومعلمى التربية الخاصة، لاسيما العاملين بمدارس التربية

الفكرية، بل يفيد صناع القرار من المسؤلين عن التربية الخاصة فى تبنى النظريات وتطبيق الإجراءات والاستراتيجيات التى من شأنها أن تطور من أساليب تعلم هؤلاء الأطفال،و استنادا إلى النتائج التى توصل إليها البحث الحالى يمكن تقديم التوصيات الآتية:

- الاستفادة من بيئة التعلم القصصية الإلكترونية المقترحة القائمة على التعزيز فى تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال المعاقين عقليا.
- مراعاة خصائص ذوى الإعاقةعند تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية، ومقابلة احتياجاتهم الفردية المختلفة بما يتفق وطبيعة ونوع الإعاقة.
- تطبيق المعايير والأسس التصميمية التي اتبعها الباحث في هذا البرنامج عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التفاعلية.
- الإفادة من مقياس المهارات الاجتماعية، التي أسفر عنه البحث الحالي، وذلك في تضمين تلك المهارات في مناهج الدراسة بمدارس التربية الفكرية.

البحوث المقترحة:

من خلال نتائج البحث الحالي،ومراجعة الأبحاث والدراسات السابقة المرتبطة به، وفى ضوء الخريطة البحثية المقترحة يمكن التوصية بالبحوث الآتية:

- إجراء المزيد من الدراسات لتحديد أي منأنماط ومستويات و أساليب التعزيز المستخدمة في البحث الحالي تتناسب مع أنواع أخرى من الإعاقات.
- اقتصر البحث الحالي على تناول تأثير مستويات التعزيز وأساليب تقديمه في القصة الإلكترونية؛ لذلك فمن الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تأثير نفس المتغيرات المستقلة التصميمية البنائية فى بيئات تعلم أخرى، مثل: الألعاب الإلكترونية، وبرنامج قائم على الذكاء الإصطناعى،و الوسائط التفاعلية،و الكتب الإلكترونية المسلسلة، وعمل دراسة مقارنة لهذه البيئات في تنمية المهارات الاجتماعية للتلاميذ المعاقين عقليا.