جامعة الفيوم
كلية التربية
قسم المناهج وطرق التدريس

التفاعل بين أنماط دعامات التعلم البنائية وتوقيت تقديمها ببيئة التعلم الشخصية القائمة على الأنشطة الإلكترونية وأثره في تنمية مهارات تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة برياض الأطفال

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير فى التربية
(تخصص تكنولوجيا التعليم)

إعداد
أسماء جمال الدين علي خليل
معيد تكنولوجيا التعليم بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الفيوم

إشراف

ا.د. امال ربيع كامل
أستاذ المناهج وطرق التدريس
وعميد كلية التربية – جامعة الفيوم

ا.د. علي علي عبد التواب العمدة (رحمه الله)
أستاذ تكنولوجيا التعليم
ووكيل كلية التربية لشئون البيئة وتنمية المجتمع جامعة الفيوم (السابق)

د.فاطمة نجيب السيد علي
١٤٣٩ هـ -٢٠١٨ م
مدرس تكنولوجيا التعليم

مقدمة:

إذا كان الطفل في مؤسسات دور الحضانة ورياض الأطفال هو محور العملية التربوية فإن معلمة رياض الأطفال هي المسئولة عن تنمية هذا الطفل وتوجيهه وإرشاده، مما يفرض على برامج إعداد معلمات رياض الأطفال ضرورة متابعة كل المستحدثات باستمرار والعمل على تضمينها فى مجالات إعدادها، حتى تكون المعلمة قادرة على متابعة تلك المستحدثات وتطوراتها، والتعامل معها وما يرتبط بها من كفاءات ومهارات يجب أن تمتلكها، من ضمنها تصميم القصة الالكترونية وإنتاجها.

ويشير أحمد سيد إبراهيم (١٩٩٤، ٦)إلى ضرورة تدريب معلمات الروضة على رواية القصة وحسن اختيارها؛ بحيث تتناسب مع خصائص ومراحل نمو الطفل، وتشبع حاجاته. وتوجد علاقة بين المواقف التعليمية التي تعتمد على القصة ووسائل عرضها، ونوعية الأهداف التي تحققها رياض الأطفال. ولكي تحقق القصة أهدافها، لابد أن يتم اختيارها وتقديمها بما يتناسب وخصائص وحاجات طفل الروضة، وأن التنوع في أساليب تقديم الأنشطة لأطفال الروضة يساعد على توصل المعلومة بأكثر من طريقة؛ لملاءمة الفروق الفردية (Johothan Neelands,2005,81).

وعلى الرغم من تلك الأهمية العظمى للنشاط القصص، فإنه في الواقع لا يلقى الاهتمام المناسب؛ حيث تقدم القصة من خلال الرواية الشفهية فقط، بدون استخدام وسيلة، أو استخدام القصة الورقية، مع إهمال كثير من الأساليب الأخرى لتقديم قصص وحكايات الأطفال، التي تساعد على تقريب الأحداث لعقل الطفل(رشا سيد أحمد،٢٠١٠، ٢).

وتعد بيئات التعلم الشخصية إحدى المستحدثات التكنولوجية الحديثة، وهي بيئات تجمع بين الشخصية والاجتماعية معا، وتعتمد على أدوات الويب الثاني، بحيث تسمح للمتعلمين بالتفاعل مع بعضهم البعض ومشاركة اهتمامتهم، وتنمية التنظيم الذاتي، وتلقي الدعم التعزيز، والتغذية الراجعة عبر

أدواتها سواء من المعلم أو الأقران؛ لكونها تتميز بقلة تكاليف تصميم وتشغيل بيئة التعلم الإلكترونية الشخصية، وسهولة التعامل معها، والقدرة على تخزين المحتوى العلمي، والرجوع إليه، واستخدامه لمرات متعددة، وزيادة مشاركة الطلاب في العملية التعليمية، وزيادة التواصل فيما بينهم.(عبد الرحمن المحارفي، ٢٠٠٩).

وعليه، فإن البحوث في علم تكنولوجيا التعليم بدأت في الاهتمام بنظم المساعدة والمساندة التعليمية، وأصبحت عنصر ًا أساسي ًا في عملية التصميم والتطوير التعليمي، وعمليات بناء النظريات، فالمصممون التعليميون يرون أن تقديم نظم دعم التعلم من خلال برامج وأدوات كمبيوترية Software tools يمكن أن يسهل على المتعلمين عملية التعلم، ويزودهم بالتلميحات والإشارات والموجهات، التي تشجعهم وتذكرهم بالخطوات التي يجب القيام بها، وتساعدهم على التخطيط والتنظيم لحل المشكلات، مع تقديم عروض ونماذج وأسئلة، تساعدهم على القيام بالمهام خطوة بخطوة، فبرامج الكمبيوتر المزودة بأدوات الدعم تقدم للمتعلم مساعدات إضافية أكبر من التي يمكن أن يقدمها البرنامج الأساسي وحده بدون دعم، فخصائص الدعم تندمج مع مكونات البرنامج، وتصبح جزء ًا لا ينفصل عنه، وبذلك تسمح للمتعلم بتحقيق المهام بطريقة أكثر عمق ًا وحماس ًا . (عبد اللطيف الجزار، ٢٠٠٩، ١١٦)

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث في الحاجة إلى تنمية مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها، والتعرف على أثر بيئة التعلم الإلكتروني الشخصية القائمة أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى– نمط الدعم الاجتماعى– نمط الدعم التشاركى) وتوقيت تقديمها (قبلى، مرحلى مستمر) على الأداء المهاري لتصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها لدى طالبات التربية للطفولة المبكرة.

لذا حاول البحث الإجابة على التساؤل الرئيس التالى

ما أثر التفاعل بين أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى؛ نمط الدعم الاجتماعى؛ نمط الدعم التشاركى) وتوقيت تقديمها(قبلى، مرحلى) ببيئة التعلم الشخصية القائمة على الأنشطة

الإلكترونية فى تنمية مهارات تصميم القصه الإلكترونية وإنتاجها لدى الطالبة المعلمة بالتربية للطفولة المبكرة؟

وتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما معايير الأسس التصميمية والمعايير التربوية والفنية لتطوير بيئة التعلم الشخصية في ضوء أنماط الدعم وتوقيت تقديمه؟

٢- ما مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها؟

٣- ما النموذج المقترح لتصميم بيئة التعلم الشخصية القائمة على الأنشطة الإلكترونية وإنتاجها؟

٤- ما أنماط دعامات التعلم البنائية المقترحة وتوقيت تقديمها ببيئة التعلم الشخصية ؟

٥- ما أثر التفاعل بين أنماط الدعامات وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية التحصيل المعرفى لمهارات تصميم القصة الإلكترونية ؟

٦- ما أثر اختلاف أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى؛ نمط الدعم الاجتماعى؛ نمط الدعم التشاركى) المقدمه فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية التحصيل المعرفى لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية؟

٧- ما أثر اختلاف توقيت تقديم الدعامات (قبلى، مرحلى) فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية التحصيل المعرفى لمهارات تصميم القصة الإلكترونية ؟

٨- ما أثر التفاعل بين أنماط الدعامات وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية التحصيل المعرفى لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية ؟

٩- ما أثر اختلاف أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى؛ نمط الدعم الاجتماعى؛ نمط الدعم التشاركى) المقدمه فى بيئة التعلم الشخصية على التحصيل المعرفى لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية ؟

١٠- ما أثر اختلاف توقيت تقديم الدعامات (قبلى، مرحلى) فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية التحصيل المعرفى لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية ؟

١١- ما أثر التفاعل بين أنماط الدعامات وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء فى بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية ؟

١٢- ما أثر اختلاف أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى؛ نمط الدعم الاجتماعى؛ نمط الدعم التشاركى) المقدمه فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء المهارى لإنتاج القصة الإلكترونية ؟

١٣- ما أثر اختلاف توقيت تقديم الدعامات (قبلى، مرحلى) فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء المهارى لإنتاج القصة الإلكترونية ؟

١٤- ما أثر التفاعل بين أنماط الدعامات وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء فى بطاقة تقييم منتج القصة الإلكترونية ؟

١٥- ما أثر اختلاف أنماط دعامات التعلم البنائية (نمط الدعم الفردى؛ نمط الدعم الاجتماعى؛ نمط الدعم التشاركى) المقدمة فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء فى بطاقة تقييم منتج القصة الإلكترونية ؟

١٦- ما أثر اختلاف توقيت تقديم الدعامات (قبلى، مرحلى) فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية الأداء فى بطاقة تقييم منتج القصة الإلكترونية ؟

١٧- ما فاعلية تصميم بيئة التعلم الشخصية في ضوء أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمه على تنمية مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة؟

١٨- ما فاعلية تصميم بيئة التعلم الشخصية في ضوء أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمه على تنمية مهارات تصميم وانتاج القصه الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟

أهداف البحث:

هدف هذا البحث إلى التوصل لما يلى:

١. قياس فاعلية بيئة التعلم الشخصية المصممة فى ضوء أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمها على تنمية مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها لدى الطالبة المعلمة بالتربية للطفولة المبكرة.

٢. قائمة من المعايير الخاصة بتصميم بيئة التعلم الشخصية المقترحة في ضوء أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمها.

٣. قياس أثر التفاعل بين أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمها ببيئة التعلم الشخصية على تنمية تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث إلى أنه يعد:

١ تطبيقا لمتغيرات لم تتم معالجتها جيد ًا في التراث النظري والتجريبي التربوي، وهي الدعامات البنائية بأنواعها المختلفة، خصوص ً ا عند ربطها ببيئة التعلم الشخصية عبر الشبكات، وهي بيئات متنامية تحتاج إلى الكثير من البحث والدراسة في متغيرات تصميمها واستخدامها.

٢. مصدرا لتزويد القائمين على تصميم بيئات التعلم الشخصية وإنتاجها بنتائج علمية بحثية ذات صلة بتصميم تقديم الدعم، بالإضافة إلى مجموعة من الإرشادات المعيارية التي يمكن مراعاتها عند تصميم تلك البيئات وإنتاجها، وخاصة فيما يتعلق بنوعية الدعامات البنائية المستخدمة.

٣. طرحا لبعض الأساليب الإلكترونية المتنوعة في تقديم قصص وحكايات الأطفال، والتي تساعد معلمة الروضة على أداء القصة، وتقويمها بأكثر من أسلوب حتى تراعى الفروق الفردية لأطفال الروضة.

٤. استعراضا لأهمية القصص والحكايات في تقديم الخبرات التربوية لطفل الروضة مما يتطلب امتلاكهن مهارات تصميم القصة وإنتاجها بشكل إلكتروني حتى يتحقق الهدف منها.

٥. تأكيدا لأهمية الاهتمام بالإعداد الأكاديمي والعملى للطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة؛ لما له من علاقة بالجانب المهني فيما بعد.

٦. مفيدا فى مساعدة القائمين على إعداد وتصميم بيئات التعلم الشخصية الإلكترونية التعليمية المتكاملة فى مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين ونمط الدعم المناسب لهم.

حدود البحث:

اقتصر البحث على الحدود الآتية:

١- طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الفيوم دفعة ٢٠١٧-٢٠١٨.

٢- مقرر كتابة قصص الأطفال وإنتاجها.

٣-مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها.

منهج البحث:

التزم البحث بمنهج البحث التطويري، الذي يتناول تحليل النظم وتطويرها، ويتم ذلك من خلال أحد نماذج التصميم؛ متمثلا في النموذج الذي تبنته الباحثة، وهو نموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧) لتطوير بيئات التعلم الشخصية، ويتضمن المنهج الوصفي التحليلي في مرحلة الدراسة والتحليل من هذا النموذج، والمنهج التجريبي لتجريب البيئة التعليمية والمقارنة بين المجموعات التجريبية.

التصميم التجريبى:

تم استخدام التصميم التجريبي القائم على ست مجموعات تجريبية؛ حيث تم اختيار مجتمع البحث بالكامل؛ وهن طالبات الفرقة الثالثة لائحة موحدة، واللآتي بلغ عددهن (٩٠) طالبة، وتم تقسيمهن إلى ست مجموعات، مع تطبيق الأدوات القبلية والبعدية عليها. جدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١) يوضح المجموعات التجريبية الست

المجموعات التجريبية	الأدوات القبلية	المعالجة التجريبية	الأدوات البعدية
التجريبية الأولى	√	بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الفردى بتوقيت الدعم القبلى	√
التجريبية الثانية		بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الفردى بتوقيت الدعم المرحلى.	
التجريبية الثالثة		بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الاجتماعى بتوقيت الدعم القبلى.	
التجريبية الرابعة		بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الفردى الاجتماعى الدعم المرحلى.	
التجريبية الخامسة		بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم التشاركى بتوقيت الدعم القبلى.	
التجريبية السادسة		بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم التشاركى بتوقيت الدعم المرحلى.	

أ- تم تقسيم الطالبات إلى (٦) مجموعات تجريبية، كما هو موضح فى جدول (١)

- ❖ المجموعة التجريبية الأولى: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الفردى بتوقيت الدعم القبلى.
- ❖ المجموعة التجريبية الثانية: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الفردى بتوقيت الدعم المرحلى.
- ❖ المجموعة التجريبية الثالثة: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الاجتماعى بتوقيت الدعم القبلى.

- ❖ المجموعة التجريبية الرابعة: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم الاجتماعى الدعم المرحلى.
- ❖ المجموعة التجريبية الخامسة: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم التشاركى بتوقيت الدعم القبلى.
- ❖ المجموعة التجريبية السادسة: تستخدم بيئة التعلم الشخصية القائمة على نمط الدعم التشاركى بتوقيت الدعم المرحلى.

ب- تم تطبيق الأدوات كالآتى:

- تطبيق الادوات القبلية على المجموعات التجريبية الست.
- تطبيق مواد المعالجة التجريبية (بيئة التعلم الشخصية) على المجموعات التجريبية الست.
- تطبيق الأدوات البعدية على المجموعات التجريبية الست.

<u>فروض البحث:</u>

أ. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات درجات الاختبار المعرفي لتصميم القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف أنماط دعامات التعلم المقدمه فى بيئة التعلم الشخصية.

ب.لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات درجات الاختبار المعرفي لتصميم القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية.

ج. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات درجات الاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف أنماط دعامات التعلم المقدمه فى بيئة التعلم الشخصية.

د. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات درجات الاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية.

هـ. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات الدرجات في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم جودة المنتج النهائى للقصة الإلكترونية ترجع لاختلاف أنماط دعامات التعلم المقدمة فى بيئة التعلم الشخصية.

و. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات الدرجات في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم جودة المنتج النهائى للقصة الإلكترونية ترجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية.

ز. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات الدرجات في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف أنماط دعامات التعلم المقدمة فى بيئة التعلم الشخصية.

ح. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.5) بين متوسطات الدرجات في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية ترجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية.

متغيرات البحث:

١- المتغيرات المستقلة:

شمل البحث متغيرين مستقلين، هما:

أ- أنماط تقديم الدعامات فى بيئة التعلم الشخصية ولها ثلاثة أنماط:

- نمط الدعم الفردى(المقدم من خلال المعلم).
- نمط الدعم الاجتماعى(المقدم من خلال المتعلمين).
- نمط الدعم التشاركى(المقدم من خلال المعلم والمتعلمين).

ب -توقيت الدعم فى بيئة التعلم الشخصية وله نوعان:

-القبلى.

- المرحلى.

٢- المتغيرات التابعة:

أ- مهارات تصميم القصة الإلكترونية.

ب-مهارات إنتاج القصة الإلكترونية.

أدوات البحـث:

تم استخدام مجموعة من الأدوات البحثية؛ شملت الآتى:

وتشمل:

١- الأدوات المستخدمة لاختيار العينة لتحقيق التكافؤ وضبط متغيرات البحث

- بطاقة تقدير المتطلبات القبلية لعينة البحث **" إعداد الباحثة"**

٢- الأدوات المستخدمة لجمع البيانات اللازمة للتحقق من صحة فروض البحث

-اختبار تحصيلي موضوعي؛ لقياس التحصيل المرتبط بالجانب المعرفي لمهارات تصميم القصة الإلكترونية . **" إعداد الباحثة"**

-اختبار تحصيلي موضوعي؛ لقياس التحصيل المرتبط بالجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية. **" إعداد الباحثة"**

- بطاقة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية. **" إعداد الباحثة"**

-بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية. **" إعداد الباحثة"**

-بطاقة تقييم منتج القصة الإلكترونية. **" إعداد الباحثة"**

٣- أدوات المعالجة التجريبية :

-معايير تصميم بيئة التعلم الشخصية القائمة على الأنشطة الإلكترونية في ضوء أنماط دعامات التعلم البنائية المختلفة وتوقيت تقديمها. **" إعداد الباحثة"**

-معايير تصميم أنماط دعامات التعلم البنائية المختلفة وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية.

" إعداد الباحثة"

-بطاقة صلاحية بيئة التعلم الشخصية عبر الويب في ضوء أنماط الدعم المقترحة.

" **إعداد**

الباحثة"

-بيئة التعلم الشخصية الست القائمة على أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمها.

" **إعداد الباحثة**"

عينة البحث:

شملت عينة البحث(مجتمع البحث كامل) تسعين(٩٠) طالبة من الفرقة الثالثة ببرنامج اللائحة الموحدة، بكلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة الفيوم، تم توزيعهن على (٦) مجموعات تجريبية بالتساوى.

خطوات البحث وإجراءاته:

نظرا لأن البحث من البحوث التطويرية التكنولوجية، فتم استخدام أحد نماذج التصميم التعليمى، لإجراء هذا البحث، وهو نموذج محمد عطية خميس(٢٠٠٧م) بناءً على هذا المنهج تم اتباع الخطوات الإجرائية الآتية:

١- دراسة نظرية للإطار النظري، وتتضمن:

- تحديد العلاقة بين أنماط الدعم وتوقيت تقديم ببيئات التعلم الشخصية على تنمية مهارة تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها لدى الطالبة المعلمة بالتربية للطفولة المبكرة، وذلك من خلال دراسة وتحليل الدراسات والبحوث السابقة المرتبطة ببيئات التعلم الشخصية وأنماط الدعم الإلكتروني، القصة الإلكترونية والبحوث التي تجمع بينهم والبحوث التي تتعلق بالتصميم التعليمي لبيئات التعلم الشخصية، وبحوث التفاعل بين أنماط الدعم وتوقيت تقديمه.
- إعداد الأسس والمبادئ النظرية التي يقوم عليها تصميم مواد المعالجات التجريبية، من خلال إعداد إطار نظري مناسب يشمل تعريف البيئة وخصائصها ومكوناتها، وأسس بنائها، ومعايير

تصـميمها، والأدوات التـي تـدعمها، وعلاقـة الـدعم بهـا وعلاقتهـا بتصـميم القصـة الإلكترونيـة وإنتاجهـا، وعلاقـة الـدعم فـي بيئـة الـتعلم الشخصـية بمهـارات توظيـف القصـة الإلكترونيـة فـى التعليم.

- اختيار محتوى أحد مناهج التربية للطفولة المبكرة المرتبطة بقصص الأطفال وتحليله وهو "كتابة قصص الأطفال وإنتاجها".
- تحديد معايير بيئة التعلم الشخصية فى ضوء أنماط الدعم المقترحة المقترحة.
- تحديد عينة البحث والمرحلة التعليمية من طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة– جامعة الفيوم.

<u>٢– دراسة تطويرية تجريبية:</u>

أ– تصـميم مـواد المعالجـة التجريبيـة السـت الخاصـة بموضـوع البحـث، وتشـمل علـى الخطـوات التاليـة: تحليـل المشـكلة، وتحليـل خصـائص المتعلمـين، وتحليـل المحتـوى الـذي سيوضـع فـي بيئـات الـتعلم الشخصـية، وإعـداد الأهـداف وتحكيمهـا، وتصـميم الاختبـار وبطاقـة الملاحظـة والمقاييس وتحكيمهـا، وتصـميم الإسـتراتيجية التعليميـة المقترحـة وتحكيمهـا، وتصـميم السـيناريو طبقـا للمعـايير التصـميمية التيأعدتها الباحثة بناء ً على الدراسات والأدبيات السابقة وتحكيمه، وإعداد بطاقات للطالبات؛ لتقييم منتجاتهن على بيئات التعلم الشخصية والحكم عليها، وتحكيمها من قبل السادة المحكمين.

ب– إعداد أدوات البحث، وتتمثل في:

- إعداد اختبار تحصيلي للجوانب المعرفية لمقرر كتابة قصص الأطفال وإنتاجها.
- بطاقة تقييم منتج تعليمى.
- بطاقة مهارات إنتاج االقصة الإلكترونية.
- بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج االقصة الإلكترونية.

ج–إجراء التجربة الاستطلاعية لضبط أدوات البحث، وإجراء التعديلات اللازمة.

د– تحديد عينة البحث وتقسيمها إلى ست مجموعات، وإجراء التجربة الأساسية للبحث من خلال:

- تطبيق أدوات البحث قبليا على المجموعات.
- تعليم المجموعات التجريبية باستخدام المعالجات التجريبية المختلفة.
- تطبيق أدوات البحث بعديا على المجموعات .

هـ-تحليل البيانات، وإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة لها.

و-عرض نتائج البحث.

ز-مناقشة النتائج وتفسيرها وتقديم التوصيات والمقترحات على ضوء النتائج التي تم التوصل إليها.

نتائج البحث:

نتائج الفرض الأول والثانى:

-لايوجد علاقة بين نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) وتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لتصميم القصة الإلكترونية ، لا توجد فروق بين المجموعات حسب توقيت الدعم، بينما توجد فروق بين المجموعات حسب نمط الدعم وحجم تأثيره كبير. وهذا يعنى أن تختلف المجموعات حسب نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لتصميم القصة الالكترونية . جاء ترتيب المجموعات كالتالى : تشاركي قبلي، ثم تشاركى مرحلى، ثم اجتماعي مرحلى ، ثم اجتماعي قبلي ، ثم فردى مرحلى ، ثم فردى قبلي .

-وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والتشاركي لصالح النمط التشاركي، وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الاجتماعي والتشاركي لصالح التشاركي ، عدم وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والاجتماعي في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لتصميم القصة الالكترونية . وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: النمط التشاركي ثم النمط الاجتماعي ثم النمط الفردي.

-عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية يرجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية مهارة تصميم القصه الإلكترونية.

نتائج الفرض الثالث والرابع:

-يوجد علاقة بين نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) وتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لانتاج القصة الإلكترونية، وحجم تأثيره كبير، وتوجد فروق حسب نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية وحجم تأثيره كبير، وتوجد فروق حسب توقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لانتاج القصة الالكترونية وحجم تأثيره متوسط. وهذا يعنى أن نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) تتأثر بتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية. وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: اجتماعى مرحلى، ثم تشاركي مرحلى، ثم تشاركي قبلي اجتماعي قبلي، فردي قبلي، فردي مرحلى .

-وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والاجتماعي لصالح الاجتماعي، ووجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والتشاركي لصالح التشاركي، وعدم وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الاجتماعي والتشاركي في التطبيق البعدي لاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية. وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: النمط التشاركي، ثم النمط الاجتماعي، ثم النمط الفردي.

-عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية يرجع لاختلاف توقيت تقديم دعامات التعلم فى بيئة التعلم الشخصية على تنمية مهارة إنتاج القصة الإلكترونية.

نتائج الفرض الخامس والسادس:

-يوجد علاقة بين نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) وتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، وحجم تأثيره متوسط. وتوجد فروق حسب نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج وحجم تأثيره كبير وتوجد فروق حسب توقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج وحجم تأثيره كبير، وهذا يعنى أن نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) تتأثر بتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي

لبطاقة تقييم المنتج. وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: تشاركي مرحلى، ثم تشاركي قبلي، ثم اجتماعي مرحلى، ثم اجتماعي قبلي، ثم فردي مر حلى، ثم فردي قبلي .

-وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والتشاركي لصالح التشاركي، ووجود فروق بين متوسطى درجات النمط الاجتماعي والتشاركي لصالح التشاركي، ووجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والاجتماعي لصالح الاجتماعي في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج. وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: النمط التشاركي، ثم النمط الاجتماعي، ثم النمط الفردي

-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين توقيت الدعم القبلي، وتوقيت الدعم المرحلى لصالح الدعم المرحلى .

نتائج الفرض السابع والثامن:

-يوجد علاقة بين نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) وتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية، وحجم تأثيره متوسط . وتوجد فروق حسب نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات أنتاج القصة الإلكترونية وحجم تأثيره كبير، وتوجد فروق حسب توقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية وحجم تأثيره كبير، وهذا يعنى أن نمط الدعم (فردى /اجتماعي/تشاركي) تتأثر بتوقيت الدعم (قبلي/مرحلى) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية. جاء ترتيب المجموعات كالتالى: تشاركي مرحلى، ثم تشاركي قبلي، ثم اجتماعي مرحلى، ثم اجتماعي قبلي، ثم فردي قبلي ، ثم فر دي مرحلى.

-وجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والتشاركي لصالح التشاركي ، ووجود فروق بين متوسطى درجات النمط الاجتماعي والتشاركي لصالح التشار كي، ووجود فروق بين متوسطى درجات النمط الفردي والاجتماعي لصالح الاجتماعي في التطبيق البعدي في بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج

القصة الإلكترونية. وجاء ترتيب المجموعات كالتالى: النمط التشاركي، ثم النمط الاجتماعي، ثم النمط الفردي.

-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين توقيت الدعم القبلي وتوقيت الدعم المرحلى لصالح الدعم المرحلى في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية.

توصيات البحث:

واستنادا إلى النتائج التي توصل إليها البحث يمكن تقديم التوصيات الآتية:

١) توصيات البحث بخصوص بيئات التعلم الشخصية:

- الاستفادة من بيئة التعلم الشخصية المقترحة القائمة على أنماط الدعم وتوقيته فى تنمية مهارات تصميم القصة الإلكترونية وتوظيفها وإنتاجها.
- إعداد وتدريب أعضاء هيئة التدريس في الجامعات على الدور الجديد الذى يتقلده المعلم في ضوء بيئات التعلم الشخصية القائمة على أنماط الدعم من خلال دوره؛ باعتباره مسهلا تربويًّا وموجهًا ومدربًا ومانحًا للتغذية المرتجعة، بالإضافة إلى دوره في تقديم الدعم.
- تطبيق المعايير والأسس التصميمية التي اتبعتها الباحثة في هذا البحث عند تصميم بيئات التعلم الشخصية القائمة على دعامات التعلم وتوقيت تقديمها.
- مراعاة خصائص أطفال رياض الأطفال عند تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها، ومقابلة احتياجاتهم الفردية المختلفة.
- تطبيق المعايير والأسس التصميمية التي اتبعتها الباحثة عند تصميم القصص الإلكترونية التفاعلية وإنتاجها.
- توفير دورات تدريبية لأساتذة الجامعات لتنمية مهاراتهم في تصميم بيئات التعلم الشخصية وإنتاجها، ونشرها علي الإنترنت؛ لتكون متاحة للطلاب في أي وقت.

٢) توصيات البحث فيما يتعلق بالطالبة المعلمة:

- ضرورة تضمين برامج إعداد معلمة رياض الأطفال مقرر مستقل عن القصة الإلكترونية؛

ليكتسبوا الكفايات الخاصة بالمفاهيم والمهارات الخاصة بتصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها والتي تمكنهم من توظيفها أثناء التدريس.

- ضرورة استخدام معلمة رياض الأطفال فنية الدعم بأنماطه ومستوياته وتوقيتات تقديمه للأطفال على تعلمهم للمهارات والسلوكيات المختلفة.

- ضرورة تدريب المعلمين والمعلمات على قواعد اختيار القصص الإلكترونية بحيث تناسب خصائص نمو التلاميذ، وتشبع حاجاتهم.

- تدريب معلمات رياض الأطفال، فى مجال تصميم القصة الإلكترونية بشكل وظيفي في العملية التعليمية، على أن يكون تدريباً جاداً يلبي احتياجات المعلمين، ويقوم به أساتذة متخصصون في المجال، وذلك لتقديمها للتلاميذ فى الموضوعات المختلفة.

البحوث المقترحة:

فيما يتعلق بالبحوث والاتجاهات المستقبلية للبحث العلمي في مجال بيئات التعلم القائمة على أنماط دعامات التعلم وتوقيت تقديمها، تقترح الباحثة عددا من الأفكار البحثية تعبر عن واقع بحوث ودراسات التعلم الإلكتروني بصفة عامة، وبيئات التعلم الشخصية بصفة خاصة، وتستشرف مجالات البحث المستقبلية في هذا المجال، وذلك فى ضوء نتائج البحث ، ومراجعة الأبحاث والدراسات السابقة المرتبطة به، يمكن التوصية بالبحوث الآتية:

- دراسة أثر استخدام بيئة التعلم الشخصية القائمة على دعامات التعلم في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طالبات برنامج اعداد معلمات رياض الأطفال باللغة الانجليزية.
- اقتصر البحث على تناول تأثير أنماط دعامات التعلم، وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية، دون البحث عن تأثير تفاعلها مع النمط المعرفي؛ لذلك من الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تأثير نفس المتغيرات المستقلة على أساليب معرفية متنوعة؛ مثل أسلوب التندفاع مقابل التروى، أو أسلوب الاعتماد في مقابل الاستقلال أو تحمل الغموض في مقابل عدم تحمل الغموض.

- اقتصر البحث على تناول تأثير دعامات التعلم وتوقيت تقديمها فى بيئة التعلم الشخصية؛ لذلك فمن الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية: تأثير نفس المتغيرات المستقلة التصميمية البنائية فى بيئات تعلم أخرى، مثل:الألعاب الإلكترونية، والبرامج القائمة على الذكاء الاصطناعى، والوسائط التفاعلية، والكتب الإلكترونية المسلسلة، وعمل دراسة مقارنة لهذه البيئات في تنمية مهارات تصميم القصة الإلكترونية وإنتاجها.