نمط المحاكاة الالكترونية التفاعلية (الموجه - الحر) باستخدام برنامج تصميم ثلاثي الأبعاد وأثره على تنمية اليقظة العقلية ومهارات تصميم كائنات التعلم ثلاثية الأبعاد والاستمتاع بالتعلم لدى طلاب الاقتصاد المنزلي

يهدف هذا البحث إلى تطوير بيئة تعلم إلكتروني قائمة على توظيف نمط المحاكاة الإلكترونية التفاعلية (الموجه - الحر) باستخدام برنامج تصميم ثلاثي الأبعاد (CLO 3D) وأثرها على تنمية اليقظة العقلية ومهارات تصميم كائنات التعلم ثلاثية الأبعاد والاستمتاع بالتعلم لدى طلاب الاقتصاد المنزلي. وللوصول إلى هذا الهدف تم تحديد المهام المطلوبة والمرتبطة بالاحتياجات التعليمية لطلاب برنامج إعداد معلم الاقتصاد المنزلي التربوي في مقرر البرمجيات في مجال الاقتصاد المنزلي، وتم إنتاج المهام الخاصة بالبرمجيات التعليمية في صورة فيديوهات تعليمية، حيث تم إنتاج تصميمين لنمطين مختلفين للمحاكاة الإلكترونية التفاعلية النمط الأول استخدام المحاكاة الإلكترونية التفاعلية الموجهة، والنمط الثاني استخدام المحاكاة الإلكترونية التفاعلية الحرة، وتم تحديد قائمة بالمعايير الخاصة بتصميم بيئة التعلم الإلكتروني التي توظف نمطى المحاكاة التفاعلية (الموجه - الحر)، وتحديد قائمة للمهارات اللازم تنميتها لدى طلاب الاقتصاد المنزلي، بالإضافة إلى تطبيق مقياس اليقظة العقلية وبطاقة تقييم المنتج لتنمية مهارات تصميم كائنات التعلم ثلاثية الأبعاد ومقياس الاستمتاع بالتعلم، وتصميم وتطوير مادة المعالجة التجريبية بنمطيها باتباع نموذج محمد عطية خميس (٢٠١٥) للتصميم التعليمي.

استخدم البحث التصميم التجريبي القائم على تصميم المجموعة الواحدة الممتد إلى مجموعتين تجريبيتين لمتغير مستقل واحد مقدم بنمطين، وتكونت عينة البحث من ٥٠ طالبًا وطالبه لتجربة البحث الأساسية، من طلاب المستوى الثالث ببرنامج إعداد معلم الاقتصاد المنزلي التربوي، تم تقسيمهم عشوائيًا إلى مجموعتين تبعًا لنمط المحاكاة الإلكترونية التفاعلية، وتكونت المجموعة الأولى من ٢٥ طالبًا وطالبة، والمجموعة الثانية من ٢٥ طالبًا وطالبة، وقامت الباحثات بإعداد أدوات البحث الآتية: اختبار تحصيلي (قبلي/ بعدي) لقياس الجانب المعرفي لمهام البرمجيات التعليمية لطلاب المستوى الثالث برنامج إعداد معلم الاقتصاد المنزلي التربوي، ومقياس اليقظة العقلية (قبلي/ بعدي) وبطاقة تقييم المنتج لتنمية مهارات كائنات التعلم ثلاثية الأبعاد (قبلي- بعدي) ومقياس الاستمتاع بالتعلم (قبلي- بعدي)، وقد تم التأكد من صدق هذه الأدوات وثباتها وصلاحيتها، وتم صياغة عدد (٢٢) فرضًا للإجابة عن أسئلة البحث.

وتوصل البحث إلى النتائج التالية، وجود فروق ذات دلالة احصائية بين مجموعة الطلاب الذين درسوا باستخدام النمط الموجه للمحاكاة الإلكترونية التفاعلية لصالح المجموعة التجريبية الأولى، والتي درست باستخدام النمط الأول للمحاكاة التفاعلية الموجهة في تحصيل الجانب المعرفي للبرمجيات التعليمية وتنمية مهارات اليقظة العقلية، ووجود فروق ذات دلالة احصائية بين مجموعة الطلاب الذين درسوا باستخدام النمط الحر للمحاكاة الإلكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تصميم

كائنات التعلم ثلاثية الأبعاد والاستمتاع بالتعلم لدى طلاب الاقتصاد المنزلي. وتتفق هذه النتيجة مع العديد من الدراسات وفي ضوء ذلك قدمت الباحثات المقترحات والتوصيات المناسبة.