ملخص البحث

يشهد العالم اليوم ثورة علمية وتكنولوجية كبيرة لم تحدث من قبل من حيث النمو المتزايد والسريع فى حجم وكمية المعلومات فى جميع حقول المعرفة، ويمكن القول أن حجم المعلومات المنتجة فى العصور الثلاثة الماضية يفوق حجم المعلومات التى أنتجتها البشرية خلال العصور السابقة، فحجم هذه المعلومات يتضاعف كل أربع او خمس سنوات.

ومن أكثر التقنيات والتكنولوجيات الحديثة إسهاماً في العملية التعليمية في الآونة الاخيرة هو استخدام الويب، ويشير كل من حنان محمد الشاعر (٢٠٠٦)؛ ربيع عبد العظيم أحمد (٢٠٠٧)؛ أكرم فتحي مصطفى (٢٠٠٧) أن شبكة الويب أو بيئة التعلم القائمة على الويب بما تقدمه من خدمات وإمكانات تعد مصدراً حافلاً للمعلومات المرتبطة بمستحدثات تكنولوجيا التعليم، ومن الاستراتيجيات التي تُوظَف شبكة الويب بشكل مقنن خاصة أثناء البحث عن المعلومات هي الرحلات المعرفية عبر الويب Web Quest والتي تعمل على تنظيم البحث في نطاق مجموعة من المواقع الهادفة والمرتبطة بالموضوع، وترتكز على التعلم المتمركز حول المتعلم وتقدم التعلم بطريقة مشوقة للوصول إلى أفضل النتائج.

ويوضح عبد العزيز طلبة عبد الحميد (٢٠١٠) أن الرحلات المعرفية عبر الويب تعتمد على التعلم المتمركز حول الطالب لأنها تتكون من مهمات وأنشطة متعددة تساعد الطالب في استكشاف وإستنتاج المعلومات، واستخدام المهارات العقلية العليا، كما أنها تتيح استخدام مهارات التفكير وحل المشكلات، وتعتمد – سواء جزئياً أو كلياً – على المصادر الإلكترونية الموجودة على الويب والمنتقاة مسبقاً والتي يمكن تطعيمها بمصادر أخرى كالكتب والمجلات والأقراص المدمجة.

وقد أثبتت عديد من الدراسات مثل دراسة (Ikpeze, C., 2004); (Leanne, M., 2005); (Leite, L., 2005); (Tran, D., 2006); (Sen, A. & Neufeld, S., 2006); (Ikpeze, C. & Boyd, F., 2007) فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب في تحقيق أقصى استفادة من الويب كآداة للتعلم، وأنها زادت من تحصيل الطلاب ودافعيتهم للتعلم، وحصولهم على المعلومات بطريقة أسهل وأسرع وأنها مكنت الطلاب من إنجاز المهام بسهولة كما ساعدتهم على التعامل بإيجابية مع زملائهم، وأن استخدام المهام المتعددة في الرحلات المعرفية عبر الويب ساهم في زيادة التعاون بين الطلاب والتواصل فيما بينهم من جهة وبين المعلم من جهة أخرى كما زاد من دافعيتهم للبحث.

ومما سبق يتضح أن الدراسات أشارت إلى فاعلية استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب، إلا أن الدراسات لم تتطرق إلى استخدام استراتيجيات من شأنها تنظيم طريقة التفاعل بين المتعلمين، أو كيفية إضفاء الواقعية في التعامل مع المواقف الحياتية.

ومن هنا تظهر أهمية استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية والتي تعد من الاستراتيجيات الفعالة التي توفر للمتعلم نظام محاكاة معين، يقوم الطلبة فيه بالأدوار المختلفة للأفراد أو الجماعات في موقف حياتي حقيقي. وقد أثبتت الدراسات أن استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية زاد من إبداعات الطلبة، وأسهم في نموهم المعرفي والاجتماعي

والعاطفي، ومنحهم الفرصة للتعبير عن مشاعرهم وترجمة أفكارهم، وأسهم في توضيح المفاهيم الجديدة لديهم، ووثق التعاون والاتصال بين أفراد البيئة المدرسية، مثل دراسة

(Compton, S.; March, J.; Brent, D.; Albeno, A.; Weesing, V.; ،(Barrett, P., 1998) ، (Manning, K. & Kripalani, S., 2007) ،(Lane, C. & Rollnick, S., 2005)،Curry, J., 2004) (Pozzi, F., 2011) ،(Lim, M., et al., 2011) ،(Lightenbergm, A., et al., 2010)

لكن اختلفت الدراسات في تحديد أي أنماط لعب الأدوار أفضل وأثر كل نمط، حيث طبقت بعض الدراسات لعب الأدوار بشكل مقيد وأثبتت فعاليته (Ladhani, Z.; Chhatwal, J.; Vyas, R.; Iqbal, M.; Tan, Ch.; Diserens, D., 2011); (Shen, L.; Suwanthep, J., 2011)، بينما طبقت بعض الدراسات لعب الأدوار بشكل حر وأثبتت أيضاً فعاليته مثل دراسة (O'Neal, R., 2011) بينما لم تحدد بعض الدراسات أي نمط وقامت بتطبيقه دون تصنيف مثل دراسة (Wold, K., 2013)، (Chan, Z., 2012).

ويتضح من العرض السابق أنه بالرغم من التأكيد على فاعلية لعب الأدوار في تنمية التفاعل الاجتماعي ومهاراته، إلا أن هناك تباين واختلاف حول النمط الأفضل في لعب الأدوار، و كيفية تحديد النمط المناسب للمواقف التعليمية والفئات المستهدفة المختلفة، ولم تحدد الدراسات فاعلية استخدام لعب الأدوار ضمن استراتيجيات تعليمية أخرى أو كيفية الدمج بين لعب الأدوار واستراتيجيات تعليمية أو بيئات تعليمية مختلفة.

<u>الإحساس بالمشكلة</u>

من خلال الاطلاع على عديد الدراسات مثل دراسة (Watson, K., 1997)؛ (Fielder, R. & Allen, K., 2002)؛ (Dodge,2002)؛ (Valmont, W., 2003)؛ (Leite,L., 2005)؛ (Tran, D., 2006)؛ (2003 King, K.,)؛ حنان محمد الشاعر (٢٠٠٦)، عبد العزيز طلبة عبد الحميد (٢٠٠٩)، (Ikpeze, C., 2004)؛ (Leanne, M., 2005)؛ (Sen, A. & Neufeld, S., 2006) ؛ (Ikpeze, C. & Boyd, F., 2007) ؛ (li, H.; Yang, Y.; Chang, C., 2007)

فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب في تنمية مهارات الطلاب وأنها تحقق أقصى استفادة من الويب كأداة للتعلم والحصول على المعلومات، لكن لم تتطرق الدراسات إلى طريقة سير عملية التفاعل بين الطلاب، وتوزيع الأدوار بينهم داخل المجموعات.

كما أشارت دراسة كل من(Pozzi, F., 2011); (Lim, M., et al., 2010) ; (Depradine, C., 2006) إلى أن نجاح تطبيق لعب الادوار يتوقف على الممارسة الفعلية لعملية لعب الدور ودرجة ومستويات المنافسة بين المشاركين ونوعية وجودة تطبيق لعب الأدوار، وبالإضافة إلى نقص الدراسات العربية خاصةً التي تناولت تأثير استخدام استراتيجية لعب الأدوار في بيئات التعلم المختلفة، ومدى فاعليتها.

مما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في وجود قصور في مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية، ومن هنا جاءت الحاجة إلى تطوير استراتيجية جديدة تساعد المتعلمين على الاستفادة من الويب لأقصى حد في عملية التعلم بالمشاركة مع زملائهم في جو تفاعلي لتحقيق الأهداف التعليمية.

من هنا تتمركز اسئلة البحث حول السؤال الرئيس الآتي:

ما أثر رحلة معرفية عبر الويب قائمة على استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية (نمط التخطيط المقيد، نمط التخطيط الحر، نمط التخطيط التشاركي) في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم؟

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما التصور المقترح للرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية؟
٢. ما أثر استخدام الرحلة المعرفية عبر الويب في تنمية كل من
   أ. الجانب المعرفي لتصميم المواقف التعليمية؟
   ب. مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية؟
٣. ما أثر استخدام الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية (نمط التخطيط المقيد، نمط التخطيط الحر، نمط التخطيط التشاركي) في تنمية كل من
   أ. الجانب المعرفي لتصميم المواقف التعليمية؟
   ب. مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية؟
٤. ما أثر اختلاف نمط لعب الأدوار (تخطيط حر، تخطيط مقيد، تخطيط تشاركي) في الرحلات المعرفية عبر الويب في تنمية كل من
   أ. الجانب المعرفي لتصميم المواقف التعليمية؟
   ب. مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية؟

أهداف البحث:

يهدف هذه البحث إلى التوصل لما يلى:

١. تحديد مواصفات الرحلة المعرفية عبر الويب الفعالة والقائمة على استراتيجية لعب الأدوار.
٢. قياس أثر استخدام الرحلة المعرفية المقترحة في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
٣. قياس أثر استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
٤. تقديم علاج تربوي لتدني مستوى الآداء المهاري لحل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

أهمية البحث :

ترجع أهمية البحث الحالي في أنه قد يفيد فى :

١. تقديم نموذج جديد لاستخدام الويب في الحصول على المعلومات بطريقة فعالة وشيقة من خلال استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب واستراتيجية لعب الأدوار.

٢. مساعدة أعضاء هيئة التدريس على تدريس مقرر تصميم مواقف تعليمية لطلاب قسم تكنولوجيا التعليم عن طريق الإستفاده من الإتجاهات الحديثة في التعليم عبر الويب واستخدام تقنيات التقصي عبر الويب.

٣. مواكبة الإتجاهات الحديثة التي تنادي باستخدام التعلم عبر الويب في إكساب الطلاب مهارات التفكير وحل المشكلات في مختلف المواد الجامعية .

٤. قد تفيد نتائج البحث الحالى عند تكاملها مع نتائج البحوث الاخرى بعض المسئولين فيما يتعلق بتوظيف تكنولوجيات التعلم عبر الويب كأحد الوسائل التعليمية الفاعلة في مختلف المراحل الدراسية.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على الحدود الآتية:

١- طلاب الفرقة الرابعة قسم تكنولوجيا التعليم دفعة ٢٠١٣-٢٠١٤

٢- رحلة معرفية عبر الويب قائمة على استراتيجية لعب الأدوار.

٣- مقرر انتاج البرامج التعليمية.

٤- المشكلات المرتبطة بتنفيذ مهارات تصميم المواقف التعليمية.

منهج البحث :

اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وذلك فيما يتعلق بدراسة الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت الرحلات المعرفية عبر الويب واستراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية وتنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

كما اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي للكشف عن فاعلية الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لدى الطلاب.

التصميم التجريبي للدراسة :

استخدمت الباحثة التصميم التجريبي القائم على مجموعتين تجريبيتين وأخرى ضابطة والجدول الآتي يشرح التصميم التجريبي للمجموعات.

جدول (١) التصميم التجريبي لمجموعات البحث

الاستراتيجية / المجموعات التجريبية	الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار						الر حلة المعرفية عبر الويب التعاونية		الطريقة المعتادة	
	التخطيط المقيد		التخطيط الحر		التخطيط التشاركي					
التطبيق/ أو القياس	قبلى	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدى	قبلى	بعدي	قبلى	بعدى
المجموعة التجريبية الأولى	√	√	√	√	√	√				
المجموعة التجريبية الثانية							√	√		
المجموعة الضابطة									√	√

فروض البحث :

أولاً: الفروض الخاصة بمقارنة المتوسطات بين المجموعات التجريبية والضابطة في الجانب المعرفي في التطبيق البعدي لأدوات البحث:

١. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبيتين التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب وتلك القائمة على استراتيجية لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة التي تستخدم طريقة التدريس المعتادة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٢. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٣. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس على تنمية الجانب المعرفي لتصميم المواقف التعليمية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٤. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

ثانياً: الفروض الخاصة بمقارنة المتوسطات بين المجموعات التجريبية والضابطة في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية:

١. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب والقائمة على استراتيجية لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة التي تستخدم طريقة التدريس المعتادة في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء.

٢. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء.

٣. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء.

٤. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب التعاونية والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء.

ثالثاً: الفروض الخاصة بمقارنة متوسطات مجموعات أنماط لعب الأدوار الثلاثة (مقيد – حر – تشاركي) في التطبيق البعدي لأدوات البحث:

١. لا يوجد فرق ذا دلالة احصائية بين متوسطات درجات مجموعات أنماط لعب الأدوار الثلاثة(مقيد – حر – تشاركي) في كل من:

- التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
- التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الاداء لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

رابعاً: الفروض الخاصة بفاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على الأنماط الثلاثة للعب الأدوار في التطبيق البعدي لأدوات البحث:

١. لا تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط المقيد للعب الأدوار فاعلية في:
   أ. تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
   ب. تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٢. لا تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط الحر للعب الأدوار فاعلية في:
   أ. تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
   ب. تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٣. لا تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط التشاركي للعب الأدوار فاعلية في:
   أ. تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

ب. تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

أدوات البحث:

اشتمل البحث على الأدوات الآتية:

أولاً: أدوات معالجة تجريبية:

١. رحلة معرفية عبر الويب قائمة على استراتيجية لعب الأدوار.

٢. رحلة معرفية عبر الويب قائمة على التعلم التعاوني.

ثانياً: أدوات قياس:

١- بطاقات تقييم مستويات الأداء لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية. " من إعداد الباحثة"

٢- اختبار تحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية." من إعداد الباحثة" وقامت الباحثة بضبطها موضوعياً.

٣- بطاقة تقييم صلاحية الرحلات المعرفية عبر الويب والقائمة على استراتيجية لعب الأدوار المقترحة.

وتبنت الباحثة أحد بطاقات تقييم الرحلات المعرفية الموثقة من الدراسات والأدبيات.

عينة البحث :

اختارت الباحثة عينة من طلاب الفرقة الثالثة شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية – جامعة الفيوم، وتم اختيارهم وتصنيفهم بطريقة عشوائية و توزيعهم في ثلاث مجموعات: مجموعتين تجريبيتين وأخرى ضابطة كالآتي:

١- المجموعة التجريبية الأولى : والتي درست باستخدام الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار. وتم تقسيمها الى ثلاث مجموعات فرعية طبقاً لنمط لعب الأدوار على النحو الآتي:

أ. نمط لعب الأدوار المقيد: والتي درست باستخدام الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على نمط لعب الأدوار المقيد.

ب.نمط لعب الأدوار الحر: والتي درست باستخدام الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على نمط لعب الأدوار الحر.

ج.نمط لعب الأدوار التشاركي: والتي درست باستخدام الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على نمط لعب الأدوار التشاركي.

٢- المجموعة التجريبية الثانية : والتي درست باستخدام الرحلة المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني.

٣- المجموعة الضابطة : والتي درست باستخدام الطريقة المعتادة في التدريس.

خطوات البحث وإجراءاته :

أولاً: دراسة تحليلية للإطار النظري: وتتضمن:

١- مراجعة وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بمجال البحث ومحاوره، والتي تتمثل في: (الرحلات المعرفية عبر الويب، استراتيجية لعب الأدوار الإلكترونية).

٢- تحليل محتوى مقرر انتاج البرامج التعليمية.

٣- تحديد مواصفات ومعايير الرحلة المعرفية، وستقوم الباحثة بتحديد هذه المواصفات من خلال الرجوع إلى الدراسات والبحوث السابقة في مجال معايير تصميم الرحلات المعرفية عبر الويب.

ثانياً: دراسة تطويرية تجريبية، وتتضمن:

استخدمت الباحثة نموذج تصميم محمد إبراهيم الدسوقي، وذلك لطبيعة البحث التطويري التكنولوجي، وتضمن هذا النموذج الخطوات الآتية:

أولاً: التقييم المدخلي والتحليل، وتشمل:

١. قياس المتطلبات القبلية للمعلم والمتعلم وبيئة التعلم.
٢. معالجة أوجه النقص في ضوء تحليل خبرات المتعلمين، وتحليل متطلبات أداء المعلم لدوره، تحديد البنية التحتية التكنولوجية.
٣. تحديد الأهداف العامة للمحتوى التعليمي.
٤. تحديد الأهداف الإجرائية للمحتوى التعليمي.
٥. تحديد احتياجات المتعلمين وخصائصهم.
٦. تحديد المهام والأنشطة التعليمية.

ثانياً: التصنيف وتشمل: تحديد الأهداف التي يمكن أداءها وجها لوجه، والأهداف التي يمكن تحقيقها الكترونياً.

ثالثاً: التصميم وتشمل عمليات التصميم الآتية على كلا جانبي التصنيف الذي سبق تحديده في المرحلة السابقة، و استخدمت الباحثة التصنيف الالكتروني:

١. تصميم المهام والأنشطة المناسبة للتعليم والتعلم.
٢. تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم.
٣. تحديد مصادر التعلم.
٤. تصميم أدوات التقييم والتقويم.
٥. تصميم السيناريو وواجهات التفاعل.
٦. تحديد فريق عمل انتاج الوسائط المتعددة.
٧. تحديد برامج الإنتاج ولغات البرمجة.
٨. تحديد وتصميم الأدوات الملائمة لاختبار النموذج.

رابعاً: الإنتاج والتقويم، ويشمل:

١. إنتاج الوسائط المتعددة الخاصة ببيئات التعلم الالكتروني.
٢. إنتاج الأنشطة والمهام الكترونياً.
٣. إنتاج واجهات التفاعل والتفاعلات.
٤. إنتاج أدوات التقييم والتقويم إلكترونياً.
٥. اختبار بيئات التعليم والتعلم.

٦. استخدام وتجريب النموذج.
٧. التطبيق القبلي لأدوات البحث.
٨. رصد نتائج التطبيق القبلي لأدوات البحث.
٩. إجراء التعديلات النهائية على النموذج.

خامساً: التطبيق ويشمل:

١. الاستخدام النهائي لنموذج التعليم والتعلم.
٢. النشر والإتاحة للتطبيق والاستخدام.
٣. التطبيق وإدارة المحتوى.
٤. التطبيق البعدي لأدوات البحث.
٥. المعالجة الإحصائية.
٦. تحليل ومناقشة النتائج.
٧. تقديم التوصيات والمقترحات.

نتائج البحث:

أولاً: النتائج الخاصة بمقارنة المتوسطات بين المجموعات التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية:

١- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب والقائمة على استراتيجية لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة التي تستخدم طريقة التدريس المعتادة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لصالح المجموعتين التجريبيتين.

٢- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

٣- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

٤- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في

التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

ثانياً: النتائج الخاصة بمقارنة المتوسطات بين المجموعات التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الأداء لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية:

١- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب والقائمة على استراتيجية لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة التي تستخدم طريقة التدريس المعتادة لبطاقات تقييم مستويات الآداء لصالح المجموعتين التجريبيتين.

٢- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلات المعرفية عبر الويب بشكل تعاوني في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

٣- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب القائمة على استراتيجية لعب الأدوار والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

٤- يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الرحلة المعرفية عبر الويب والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المعتادة في التدريس في التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الآداء لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

ثالثاً: النتائج الخاصة بمقارنة متوسطات مجموعات أنماط لعب الأدوار الثلاثة (مقيد – حر – تشاركي):

١- يوجد فرق ذا دلالة احصائية بين متوسطات درجات مجموعات أنماط لعب الأدوار الثلاثة(مقيد – حر – تشاركي) في كل من:

- التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.
- التطبيق البعدي لبطاقات تقييم مستويات الاداء لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

رابعاً: النتائج الخاصة بفاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على أنماط استراتيجية لعب الأدوار الثلاثة على تنمية الجانب المعرفي لتصميم المواقف التعليمية، وحل مشكلات تصميم المواقف التعليمية:

✓ فيما يتعلق بنمط التخطيط المقيد للعب الأدوار:

١- لا تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على نمط التخطيط المقيد للعب الأدوار فاعلية في تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٢- تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على نمط التخطيط المقيد للعب الأدوار فاعلية تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

✓ فيما يتعلق بنمط التخطيط الحر للعب الأدوار:

١- لا تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط الحر للعب الأدوار فاعلية في تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٢- تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط الحر للعب الأدوار فاعلية في تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

✓ فيما يتعلق بنمط التخطيط التشاركي للعب الأدوار:

٣- تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط التشاركي للعب الأدوار فاعلية في تنمية التحصيل للجانب المعرفي لمهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

٤- تحقق الرحلات المعرفية عبر الويب القائمة على النمط التشاركي للعب الأدوار فاعلية في تنمية مهارات مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية.

وتؤكد الباحثة أن هذه النتيجة تنطبق في الأساس على طبيعة المحتوى وهو تصميم المواقف التعليمية وحل مشكلاتها، وما يماثله من محتوى علمي آخر، وقد تختلف هذه النتيجة في حال تقديم محتوى علمي آخر.

وختاماً، ومن خلال ملاحظة الباحثة طوال فترة البحث، تؤكد الباحثة ان المجموعتين التجريبيتين وبخاصة القائمة على استراتيجية لعب الأدوار كانت أكثر حماسة ودافعية للتعلم، وأكثر تفاعلاً مع فيما بينهم. وكانت المجموعة التي استخدمت النمط التشاركي أكثر الطلاب إيجابية وأكثرهم تأثراً بمحتوى التعلم وأظهروا نتائج أفضل في التحصيل والمهارات.

وتؤكد الباحثة أن طبيعة الرحلات المعرفية عبر الويب التي طُبقت من خلالها استراتيجية لعب الأدوار ساهمت بشكل كبير في تنمية تحصيل الطلاب ومهاراتهم، حيث قدمت التعلم في صورة مهام وليس بشكل تقليدي، ووفرت بيئة مناسبة لتفاعل المتعلمين وتشاركهم من خلال ساحات الحوار، وأتاحت مجموعة كبيرة من المصادر لعرض المادة التعليمية بأكثر من صورة وأكثر من وسيط، كما أتاحت الفرصة لمتابعة آداء كل متعلم وكل مجموعة وتقديم التغذية الراجعة والتشجيع بأكثر من طريقة.

توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي توصل إليها البحث، توصي الباحثة بما يلي:

١. تدريب أعضاء هيئة التدريس ومعاونيهم على تصميم وإنتاج الرحلات المعرفية عبر الويب، وتوظيفها بالشكل الأمثل في العملية التعليمية.

٢. الاهتمام بتوظيف واستخدام استراتيجيات التعلم القائمة على توظيف المعلومات الموجوده على شبكة الويب وتحويلها إلى أفكار وحلول وظيفية يستفاد بها في حل المشكلات.

٣. الاهتمام بتصميم بعض موضوعات المقررات في المراحل الدراسية المختلفة باستخدام الرحلات المعرفية عبر الويب.

٤. تدريب طلاب قسم تكنولوجيا التعليم على تحديد المشكلات التعليمية وإثارة اهتمامهم لحل هذه المشكلات والتغلب عليها بتصميم مواقف تعليمية وتوظيف المستحدثات التكنولوجية.

٥. الاستفادة من برنامج تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية لدى طلاب قسم تكنولوجيا التعليم فى تدريس مقرر تصميم المواقف التعليمية .

٦. الاهتمام بالمقررات العملية بشعبة تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية وتوفير الإمكانات التى تساعد الطلاب فى اكتساب المهارات العملية.

زيادة الدعم والاهتمام بتوفير كافة الملحقات اللازمة لمعامل الحاسب الآلي في كليات التربية النوعية، حتى يتسنى لها مواكبة الجديد في مجال البحث والتعليم.

<u>البحوث المقترحة:</u>

من خلال نتائج البحث الحالي، ومراجعة الأبحاث والدراسات السابقة المرتبطة به، يمكن التوصية بالبحوث الآتية:

١. دراسة أثر اختلاف أنماط التفاعل في الرحلات المعرفية عبر الويب على تنمية التحصيل والمهارات المختلفة.
٢. تقويم استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب بالمقارنة بأساليب تعلم عبر الويب أخرى.
٣. دراسة أثر الاختلاف في عدد المجموعات في استراتيجية لعب الأدوار في تنمية التحصيل ومهارات حل المشكلات.
٤. توظيف استراتيجية لعب الأدوار في بيئات تعلم الكترونية مختلفة وبيان مدى فاعليتها.
٥. دراسة أثر التفاعل بين أنماط التعلم واستراتيجيات التعلم الالكترونية المختلفة على تنمية التحصيل ومهارات التفكير.
٦. اقتصر البحث الحالي على تنفيذ استراتيجية لعب الأدوار في ساحات الحوار النصية، لذا من الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تنفيذ لعب الأدوار بشكل مرئي أو مسموع لإضافة طرق تواصل بين المتعلمين أكثر.
٧. تبنى البحث الحالي نوع لعب الأدوار كنظام محاكاة، لذا من الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تبني نوع لعب الأدوار كلعبة تعليمية.
٨. اقتصر البحث الحالي على تنمية مهارات حل مشكلات تصميم المواقف التعليمية، لذا من الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية تنمية مهارات أخري كمهارات التفكير الناقد أو الإبداعي، أو مهارات الحل الإبداعي للمشكلات، أو القدرة على اتخاذ القرار.