

البحث الثامن

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

د/ إيمان عطيفي بيومي

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
كلية التربية النوعية - جامعة الفيوم

د/ ريهام مصطفى كمال الدين

مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة الفيوم

د/ شيماء يوسف صوفي

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
كلية التربية النوعية - جامعة الفيوم

تكنولوجيا التعليم: سلسلة دراسات وبحوث، 35(7)، 2025

(الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم)

نمط المحاكاة الإلكترونية 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 الإلكترونية التي توظف نمط 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 بنمطها باتباع نموذج محمد عطية خميس (2015) للتصميم التعليمي.

استخدم البحث التصميم التجريبي القائم على تصميم المجموعة الواحدة الممتد إلى مجموعتين تجريبيتين لمتغير مستقل واحد مقدم بنمطين، وتكونت عينة البحث من 50 طالباً وطالبة لتجربة البحث الأساسية، من طلاب المستوى الثالث ببرنامج إعداد معلم الاقتصاد المنزلي التربوي، تم تقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين تبعاً لنمط المحاكاة الإلكترونية التفاعلية، وتكونت المجموعة الأولى من 25 طالباً وطالبة، والمجموعة الثانية من 25 طالباً وطالبة، وقامت الباحثات بإعداد أدوات البحث الآتية: اختبار تحصيلي (قبلي/ بعدي) لقياس الجانب المعرفي لمهام البرمجيات التعليمية لطلاب المستوى الثالث ببرنامج 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 وصلاحياتها، وتم صياغة عدد (22) فرضاً 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.