جامعة سوهاج
كلية التربية
مجلة شباب الباحثين

بيئة تعلم الكترونية تشاركية لتنمية مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ الصف الثاني الاعدادى

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في التربية

تخصص "تكنولوجيا التعليم"

إعداد

ا. د / حسام الدين محمد مازن
أستاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ
كلية التربية – جامعة سوهاج

ا. د / يسري مصطفي السيد
أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية – جامعة سوهاج

أ / عبدالله محمود متولي عبدالموجود
باحث ماجستير – قسم تكنولوجيا التعليم
معلم حاسب آلي بالأزهر الشريف

تاريخ الاستلام: ٧ أغسطس ٢٠٢٢ - تاريخ القبول: ١٧ أغسطس ٢٠٢٢
DOI :10.21608/JYSE. 2022.

الملخص :

هدف البحث الحالي إلي تنمية المهارات المعرفية والآدائية والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ الصف الثانى الاعدادى، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث بإعداد بيئة تعلم إلكتروني تشاركي، وقد احتوت علي ستة دروس تعليمية في مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات، بالإضافة إلي إعداد اختبار تحصيل معرفي لقياس المهارات المعرفية لتصميم مواقع الويب التعليمية، وبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ لقياس المهارات الآدائية لتصميم مواقع الويب التعليمية، ومقياس الدافعية للإنجاز إعداد (فاروق عبدالفتاح موسي، ١٩٩١)، ولتطبيق تجربة البحث قام الباحث باختيار عينة البحث بطريقة عشوائية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة نيدة الإعدادية القديمة المشتركة التابعة لإدارة أخميم التعليمية، وتكونت من (٥٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، موزعين علي مجموعتين: المجموعة الأولي تجريبية عددها (٢٤) تلميذاً تدرس من خلال بيئة التعلم الإلكترونية التشاركية، والمجموعة الثانية ضابطة عددها (٢٦) تلميذاً تدرس بالطريقة المعتادة، وقام الباحث بتطبيق أدوات البحث قبل إجراء البحث، وبعد الانتهاء تم تطبيقها بعدياً، ثم معالجة النتائج وتحليلها وتفسيرها، وقد توصل البحث إلي: وجود تأثير إيجابي لبيئة التعلم التشاركية في التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية؛ وجودة المنتج المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية والدافعية الدافعية للإنجاز.

الكلمات المفتاحية: بيئة تعلم تشاركي – مهارات المعرفية والأدائية تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية – الدافعية للإنجاز.

ABSTRACT

Research Title: Collaborative E- environment to develop instructional web sites and achievement motivation among second year prep.

By: Abdallah Mahmoud Matwale Abdel Mawogod, Faculty of Education- Sohag University.

The current research aimed to develop the cognitive, performance and motivation skills for achievement among pupils of the second year prpeparatory stage. To achieve such a goal, the researcher developed a collaborative e-learning environment, which included six educational lessons in computer and information and communication technology. A cognitive achievement test to assess the cognitive skills of designing educational websites, and a final product evaluation chcecklist for the pupil to assess the performance skills of designing educational websites were also developed, as well as an achievement motivation scale, prepared by (Farouk Abdel-Fattah Moussa, 1991). For implementing the research experiment, the researcher select the research sample randomly from the second-grade pupils of the preparatory stage in the Naida Old Preparatory Joint School affiliated to the directorate of Akhmim educational system. The sample consisted of (50) pupils from the second year preparatory stage, divided into two groups: the first group was the experimental group of (24) pupils who were taught through the collaborative electronic learning environment, and the second group was a control group consisting of (26) pupils who were taught through the usual way. The researcher administered the instruments before and after the treatment. After completion, it was applied afterwards, then the results were processed, analyzed and interpreted. The research concluded: There is a positive effect of the Collaborative learning Environment on the cognitive achievement associated with educational website design skills; and product quality related to educational website design skills and achievement motivation.

Keywords: Collaborative Learning Environment, Educational Web Design Skills: Cognitive Skills, Performance Skills, Achievement Motivation.

مقدمة:

يحقق التعلم الإلكترونى سهولةً وسرعةً لانتقال الخبرات التربوية مثل: التفاعل والمشاركة بين المتعلمين، حيث تهتم التكنولوجيا الحديثة بتحسين العملية التعليمية، وذلك بما يتناسب مع قدرات وميول التلاميذ، ويمكن أن يتفاعل المتعلم مع زملائه أو مع المعلم مما يساعد علي الوصول بعملية التعلم إلي أقصى حد ممكن من الكفاءة والفاعلية التعليمية.

وتعد شبكة الإنترنت من أهم تطبيقات تكنولوجيا التعليم حول العالم، ومن أهم التطبيقات التربوية: المواقع التعليمية المتخصصة التي تهتم بعرض مواد تعليمية متخصصة منتقاة ومثيرة للإهتمام؛ وتشجع علي التفاعل بين المعلمين والطلاب؛ وتسمح لهم بتبادل ومشاركة المعلومات فيما بينهم (احمد الزهراني، ٢٠١٨).*

ويعد التعلم الإلكتروني أحد أنظمة التعلم التي تجعل المتعلم النقطة المحورية في العملية التعليمية حيث يتعاون المتعلمون للحصول على المعلومات وتبادل المعلومات وطرح الأفكار لحل المشكلات دون الالتزام بعملية التعلم في مكان أو وقت معين (موفق الحمدانى، ٢٠٠٦، ٤٨).

وقد أشار محمد والي (٢٠١٠) إلي أن التعلم التشاركى الإلكترونى من الأنماط التي أثبتت تميزها وأهميتها كإستراتيجية للتعلم الإلكترونى وأيضا كإحدى استراتيجيات مجموعات العمل حيث إنها توفر للطلاب المشاركين الفرصة في التعلم والمشاركة في مصادر المعلومات فضلاً عن إمكانية تبادل الخبرات فيما بينهم فليس الغرض الأساسى للتعلم التشاركي مجرد كسب المعرفة والمشاركة، وإنما يتمثل الهدف الأساسى للتعلم التشاركى في تنمية القدرة علي بناء المعرفة بطرق مبتكرة وجديدة.

ومع تزايد استخدام نظم التعلم الإلكترونى التي حولت المتعلمين من متلقين للمعلومات إلي مشاركين ومتفاعلين معها؛ مما أدى إلي ظهور بعض القيود والعوائق عند استخدام نظريات التعلم التقليدية (المعرفية والسلوكية) في بيئة التعلم الحديثة، وبالتالى أصبحت هناك حاجة ملحة لنظرية جديدة للتعلم مناسبة في العصر الرقمى، لذا كان العمل جاداً على إطلاق نظرية تربوية جديدة يمكن أن تدرس النمو الإجتماعى للمعرفة من خلال التكنولوجيا الحديثة والمعروفة باسم (المعرفة الاجتماعية المستدامة)، والتي تحمل صفة التواصلية، والتي تتميز

* اتبع الباحث نظام (APA Style V.7) لتوثيق مراجع البحث الإنجليزية، وفي المراجع العربية تم اتباع الاسم الأول واسم العائلة.

بالتواصل ومناقشة التعلم كشبكة معرفة شخصية تم إنشاؤها للمشاركة في التنشئة الإجتماعية (إبراهيم الفار ، ٢٠١٢، ٦٤٩).

وفي هذا الصدد تم إجراء عديد من الدراسات التي أكدت على أهمية بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى في ضوء النظرية التواصلية، وتأثير ذلك على تنمية التحصيل المعرفى والمهارات العلمية، ومن هذه الدراسات والبحوث: دراسة (Bell, 2011) النظريات الشبكية للتمكن من التعلم عبر تكنولوجيا البرمجيات الاجتماعية "النظرية التواصلية " وأوضحت أهمية استخدام أدوات"Web 2.0" فى بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى.

ودراسة آية اسماعيل (٢٠١٤) التى أكدت على أهمية بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى في ضوء النظرية التواصلية في تنمية التحصيل المعرفى والأداء المهارى لإنتاج المواقع التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وإنتاج معارف جديدة من خلال التشارك والتفاعل.

من هنا يتضح أهمية استخدام النظرية التواصلية للتعلم في العصر الرقمى، حيث يتم إشراك التلاميذ في أنشطة التعلم الإبداعى وبنية المقرر في التركيز على التحفيز والتعلم النشط، وتستخدم أدوات التشارك في مساعدة التلاميذ على العمل والتعلم معاً، من خلال تبادل الأفكار والمشاعر، فلم تعد النظرة إلى الابتكار والإبداع كأحد ثمار العبقرية الفردية المنفصلة عن تأثيرات المجتمع فحسب، بل أصبح العمل الجماعى في كسب المعرفة وتطبيقها رافداً أقوى في تنمية المواهب الفردية أيضاً.

وبالنظر إلي مقرر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، فهو يتضمن عدة موضوعات من شأنها أن تساعد في مواكبة الانفجار الرقمي من خلال تصميم مواقع الويب لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مما يوضح مدى أهمية إعداد التلاميذ ليكونوا قادرين لمواكبة الابتكارات التكنولوجية والتطورات الحديثة.

وأشار جمال شحاته (٢٠١٤) أن عملية تصميم مواقع الويب عبارة عن تخطيط تنظيمي وتطوير للتعلم باستخدام مبادئ التصميم التعليمي يمكن أن تساعد في انتاج منتج عالي الجودة.

من ناحية أخرى، يلعب دافع الإنجاز دورًا مهمًا في العملية التعليمية فقد أشارت مسعودة عظيمي (٢٠٠٩، ٥٨-٥٩) إلى أهمية الدافعية للإنجاز في تحريك الفرد وتوجيه سلوكه حيث تري أنه أحد الأهداف التعليمية المهمة التي يسعى إليها أي نظام تعليمي، وله تأثيرات

مهمة على تعلم الطلاب وسلوكهم، وتشمل هذه التأثيرات توجيه السلوك نحو هدف معين، وزيادة الجهد، ومبادرة المتعلم والمثابرة، وتحسين قدرته على معالجة المعلومات، وبالتالي تحسين الأداء.

وتعد دافعية الإنجاز عاملاً مهما في اقبال الطالب نحو الموقف التعليمي؛ لتجعله أكثر ارتباطاً في عملية التعلم ونشطاً على الدارسة واشباع حاجاته، كما تزيد من مثابرته في مواقف التعلم وتجعله يبذل المزيد من الجهد نحو زيادة تحصيله (محمود منسي، ٢٠٠٣، ٥٥).

في ضوء ماسبق اهتم البحث الحالى بتحديد أثر استخدام بيئة تعلم تشاركية علي تنمية بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية، والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

مشكلة البحث وتحديدها:

من خلال عمل الباحث كمعلم لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات بالمرحلة الإعدادية، لاحظ أن هناك قصوراً في أداء التلاميذ لمهارات تصميم المواقع الإلكترونية المختلفة، وقد يرجع ذلك إلى ضعف تفاعل التلاميذ مع المعلم والمادة والتشارك فيما بينهم، وهو ما انعكس سلباً علي آدائهم لهذه المهارات.

واعتماد التلاميذ على الحفظ والتلقين للجانب النظرى للمادة من خلال ما يُملى عليهم من محتوى فى الحصه الدراسية، وتدنى اهتمام التلاميذ بالتطبيق الآدائي للمهارات العملية، والدافعية لتعلم التلاميذ لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات ضعيفة، وذلك لكون المادة لا تضاف للمجموع، ويؤكد هذا (حسام مازن، ٢٠١٦، ٧٧) أن المناهج الدراسية وأساليب تعليمها وتعلمها قاصرة عن تحقيق أمل الحياة فى عصر تكنولوجيا المعلومات.

وللتأكد من مشكلة البحث قام الباحث بعمل مقابلات شخصية (غير مقننة) مع التلاميذ وإجراء دراسة استكشافية على عينة من (٢٠) عشرين تلميذاً وتلميذة من الصف الثانى الإعدادي (خارج عينة الدراسة) حول مهارات تصميم المواقع، واستخدامهم أدوات "ويب ٢.٠" في العملية التعليمية، وميلهم للتشارك والتحاور من خلال تلك الأدوات وكذلك قدرتهم على إنتاج موقع تعليمي كمصدر من مصادر التعلم.

وقد اتضح من نتائج المقابلات الشخصية (غير المقننة) والدراسة الاستكشافية لمجموعة من تلاميذ الصف الثانى الإعدادي قصور المهارات المعرفية والأدائية لتصميم المواقع

الإلكترونية التعليمية، وأن (٤٠%) منهم لا يمتلك حساب شخصي على أدوات "ويب ٢.٠" (الفيس بوك – ويكي)، كما لم يقوموا بالتشارك من خلالها أو من خلال بيئات التعلم التشاركية في عمل دراسي، وكذلك معظمهم لا يتقبل آراء بعضهم البعض، ولا يستطيعون إنشاء المواقع الإلكترونية التعليمية كأحد مصادر التعلم الهامة.

والدافعية لتعلم مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية ضعيفة وذلك من خلال تطبيق مقياس الدافعية للإنجاز علي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي حيث بلغ متوسط درجات التلاميذ (٦٧.١٦) من الدرجة العظمي (١٣٠)، وذلك لأن المادة لا تضاف للمجموع والمادة ليست مادة نجاح ورسوب.

من خلال استعراض الباحث للواقع التدريسي لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، واستبانه لمدى امتلاك التلاميذ للمهارات المعرفية والآدائية لتصميم المواقع التعليمية والتشارك فى انجاز الأهداف التعليمية المحدده؛ اتضح وجود قصور في الجانب المعرفى، والجانب الأدائي، لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لدى تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

أسئلة البحث:

١- ما مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟

٢- ما نموذج التصميم التعليمي لبيئة التعلم الإلكترونية التشاركية لتنمية بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟

٣- ما أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي علي كل من:

أ- الجانب المعرفي لتصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟

ب- الجانب الأدائي لتصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟

ت- دافعية للإنجاز لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟

أهداف البحث:

١- تحديد مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية اللازم توافرها لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

٢- قياس أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي في تنمية:

أ- الجانب المعرفي لتصميم مواقع الويب التعليمية لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

ب- الجانب الأدائي لتصميم مواقع الويب التعليمية لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

ت- دافعية للإنجاز لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.

مصطلحات البحث:

١- بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي:

يعرف إبراهيم الفار (٢٠١٢، ٤٢٨) التعلم الإلكتروني التشاركي على أنه "عملية تعلم من خلال نظام إدارة تعلم يتسم بسمات الشبكات الاجتماعية غير مرتبطة بالزمان والمكان وعدد المشاركين غير محدود، وحيث الأفكار والإبداعات لا نهائية مع عدم محدودية التكنولوجيات المستخدمة حيث التنوع الكبير الذي يناسب كافة المشاركين على مختلف أطيافهم".

ويعرفها الباحث إجرائيًا: بأنها بيئة تعلم تفاعلي، يتشارك فيها تلاميذ الصف الثاني الإعدادي (عينة البحث) مع بعضهم البعض أو مع المعلم أو مع المحتوي التعليمي الرقمي، من خلال لقاءات عبر الموقع التعليمى المصمم لهذا الغرض، والذي يسمح للتلاميذ بالتشارك والتفاعل مع بعضهم البعض لتنمية تعلمهم مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية.

٢- مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية:

يعرف مجدى عقل (٢٠١٦) مهارات تصميم المواقع بأنها: "مجموعة من مهارات، وعمليات، وإجراءات تصميم مواقع الويب التعليمية، والتي توظف مجموعة من برمجيات وأدوات الويب التفاعلية التعليمية".

ويعرفها الباحث إجرائيًا: بأنها أداء تلميذ الصف الثانى الإعدادى (عينة البحث) للسلوكيات المعرفية والآدائية لتصميم صفحات الويب التعليمية فى ضوء مجموعة من المعايير (الدقة أى قلة عدد الأخطاء، والسرعة فى التنفيذ)، وتقاس عن طريق الاختبار التحصيل المعرفي لمهارات تصميم مواقع الويب، وبطاقة تقييم الجانب الآدائى لمهارات تصميم مواقع الويب.

٣- الدافعية للإنجاز:

عرف محمد خميس(٢٠١١، ٢١٤) الدافعية علي أنها حالة من الاهتمام والرغبة والنشاط الملحوظ في سلوك الفرد؛ نتيجة لبواعث داخلية أو خارجية، تدفع هذا السلوك وتوجهه نحو تحقيق أهداف معينة.

ويعرفها الباحث إجرائيًا: بأنها الرغبة التى تدفع تلميذ الصف الثانى الإعدادى (عينة البحث) فى تعلم مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية، لتحقيق مستوى معين من الآداء؛ مما يدفعه لتحقيق أكبر مدى ممكن من الآداء، والتي تقاس عن طريق مقياس الدافعية للإنجاز (إعداد فاروق عبدالفتاح موسي).

أهمية البحث:

١- إضافة نتائج بحثية تفيد المصممين التعليمين في تطوير بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي.

٢- عمل هذا البحث علي تنمية مهارات تصميم المواقع التعليمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

٣- وفر المعلومات للتلاميذ بطريقة بسيطة وممتعة (التشارك عبر بيئة التعلم).

٤- تقديم أدوات بحثية يمكن استخدامها كبطاقة تقييم لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية.

٥- تقديم مادة المعالجة التجريبية لتعميم استخدامها في مدارس أخري.

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية: الجوانب المعرفية والمهارية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية.**
- **الحدود المكانية: تم تطبيق البحث علي عينة عشوائية من تلاميذ الصف الثانى الإعدادى بمدرسة نيدة الإعدادية القديمة المشتركة التابعة لإدارة أخميم التعليمية بمحافظة سوهاج قوامها (٥٠) تلميذاً.**
- **الحدود الزمانية: تم تطبيق تجربة البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الدرراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١م.**

مادة وأدوات البحث:

- **مادة المعالجة التجريبية: بيئة التعلم الإلكتروني القائمة على التشارك لتقديم المحتوي التعليمي لتنمية مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية.**

١-أدوات البحث:

أ- **اختبار معرفي لقياس الجوانب المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى.**

ب- **بطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ لقياس الجوانب الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى.**

ج- **مقياس الدافعية للإنجاز (إعداد: فاروق عبدالفتاح موسي)**

إجراءات البحث:

١- **تحليل مقرر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات للصف الثانى الإعدادى؛ لتحديد مهارات تصميم مواقع الويب وعمل قائمة بها.**

٢- **عرض قائمة مهارات تصميم مواقع الويب لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى علي المحكمين والمتخصصين وإجراء التعديلات اللازمة عليها في ضوء آرائهم.**

٣- **عرض قائمة معايير تصميم بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى علي السادة المحكمين والمتخصصين وإجراء التعديلات اللازمة عليها في ضوء آرائهم.**

٤- **بناء بيئة التعلم الإلكترونية التشاركية.**

٥- **إعداد أدوات البحث والتي تتمثل في:**

أ- **اختبار للجانب المعرفى لمهارات تصميم مواقع الويب.**

ب- **بطاقة تقييم للجانب الآدائى لمهارات تصميم مواقع الويب.**

٦- **تحكيم أدوات البحث.**

٧- **تجريب أدوات البحث استطلاعياً.**

٨- **التطبيق القبلى لأدوات البحث.**

٩- **تنفيذ التجربة الأساسية للبحث بالتعلم بإستخدام بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى القائمة علي تطبيقات النظرية التواصلية للمجموعة التجريبية والتدريس التقليدى للمجموعة الضابطة.**

١٠- التطبيق البعدى لأدوات البحث.

١١- رصد النتائج وتحليلها وتفسيرها والتوصل لتوصيات البحث، ومقترحاته.

الإطار النظري للبحث

المحور الأول: التعلم الإلكترونى التشاركي:

أسهمت المستحدثات التكنولوجية فى مجال تكنولوجيا التعليم فى ظهور أنظمة جديدة ومتطورة للتعليم والتعلم، والتى كان لها أثر كبير فى إحداث التغيرات والتطورات الإيجابية فى الطريقة التى يتعلم بها التلاميذ، وطرائق وأساليب الوصول للمعلومات العلمية، وكذلك على شكل ومحتوى المناهج الدراسية المقررة بما يتناسب مع هذه الإحتياجات، ومن النظم التى أفرزتها الإتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم ما يسمى التعلم الإلكترونى الذى يعتمد على توظيف تطبيقات الحاسوب والجيل الثانى للإنترنت والوسائل التفاعلية المتعددة بمختلف أنواعها فى عملية التدريس.

استراتيجيات التعلم التشاركى عبر الويب:

عرض حسن مهدى وعبداللطيف الجزار ومحمود حسن (٢٠١٢): استراتيجيتين للتعلم التشاركي هما:

١- استراتيجية التعلم التشاركى داخل المجموعات: هى منظومة من الإجراءات المتداخلة التى تتم عبر الويب بهدف إدارة المشاركات التعليمية بين أعضاء مجموعة التعلم، بحيث تعمل كل مجموعة منفصلة عن الأخرى تحت توجيه المعلم لتحقيق الأهداف المنشودة من التعلم.

٢- استراتيجية التعلم التشاركى بين المجموعات: هى منظومة من الإجراءات المتداخلة التى تتم عبر الويب بهدف إدارة المشاركات التعليمية بين أعضاء مجموعة التعلم، عن طريق أدوات محددة من الويب ٢، مع الإطلاع على مخرجات المجموعات الأخرى، بحيث تعمل كل مجموعة داخلياً مع الاستفادة من أعمال المجموعات الأخرى من خلال مشاهدة التشارك داخل المجموعات المختلفة بدون التعديل أو الظهور من خلال أدوات ويب ٢، مع وجود إرشاد من المعلم لتحقيق الأهداف المنشودة من التعلم.

وأضافت (ريهام الغول، ٢٠١٢):

٣- تفكير الأقران بصوت عال لحل المشكلات: حيث يعمل التلاميذ على شكل أزواج ويتبادلون الأدوار في كل مشكلة (طالب يبحث عن الحل والآخر مستمع)، ويفكر

الطالب مقدم الحل بصوت مرتفع بينما يحل المشكلة ويشجعه المستمع ويسأله التوضيح دون أن يقدم له مساعدة.

٤- المنتج التشاركي: تقوم الاستراتيجية على تنظيم الأنشطة التعليمية التي تعتمد على المناقشة بين المجموعة، وفي التعليم عبر الموقع الإلكتروني التشاركي يتم تنظيم العمل بحيث يؤدي إلى إنتاج مادة مشتركة.

والبحث الحالي استخدم استراتيجية التعلم التشاركى داخل المجموعات من خلال بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة علي الويب لتنمية المهارات المعرفية والأدائية لتصميم مواقع الويب.

فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي:

مع تطور أدوات الويب ظهر الجيل الثاني للتعلم الإلكتروني أدوات "ويب٢.٠" عام ٢٠٠٢ عن طريق O'Reilly والتي أجبرتنا على إعادة التفكير في العلاقة بين التكنولوجيا والتعلم لتطوير تجربة تدريسية يكون فيها المتعلم محور العملية التعليمية لتعزيز تجربة التعلم من خلال الحوار والمناقشة والتفاعل والتشارك، مما أدى الى إدراج تكنولوجيا "ويب٢.٠" ومن أهمها (الشبكات الاجتماعية، الويكي). (إبراهيم الفار، ٢٠١٢، ٤٢٧-٤٢٩)

ومن أهم أهداف بيئة التعلم الإلكترونية التشاركية التفاعل والمشاركة النشطة بين المتعلمين سواء داخل المجموعات أو بين المجموعات المختلفة في إنجاز الأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها والتشجيع علي التشارك بين جميع أفراد المجموعة، وضرورة معرفة كل فرد بدوره داخل المجموعة وما هو متوقع منه ومن زملائه حتي تتم التفاعلات بينهم بطريقة تسمح بتحقيق الأهداف التعليمية (علي الشوربجي، ٢٠١٥، ٤١١)

وقد كشفت عدة دراسات دور التفاعل بين المتعلمين مع المعلم، وبين المتعلمين بعضهم البعض داخل بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى لتنمية الآداء المهارى والتحصيل المعرفى لدى التلاميذ فى تطبيقات الكمبيوتر المختلفة:

واستهدفت دراسة (همت قاسم، ٢٠١٣) الكشف عن نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركى عبر الإنترنت فى تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وأسفرت نتائج البحث عن وجود فروق دالة بين متوسط طلاب المجموعة التجريبية الأولى التى تستخدم (بيئة التعلم الإلكترونى)، ومتوسط طلاب المجموعة التجريبية الثانية

التى تستخدم (بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى) فى التطبيق البعدى لاختبار التحصيل ومقياس الاتجاه لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

وأظهرت دراسة (هناء جمال الدين، ٢٠١٦) أهمية التعلم التشاركي لأنه يوفر فرصًا للمشاركة والتفاعل، فضلاً عن تبادل الخبرات وتبادل الأفكار وإمكانيات التعلم بالمشاركة في تطوير أداء المتعلمين في بناء وتوليد المعرفة، وتطوير الأداء المتعلق ببعض المهارات العملية وإتقانها.

وهدفت دراسة (ابراهيم المشيخى، ٢٠١٨) إلي تصميم بيئة تعلم الكترونى تشاركى قائم على الويكى وأثره فى تنمية الأداء المهارى والمعرفى لمهارات تطبيقات الكمبيوتر لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج تمثلت فى تفوق طلاب المجموعة التجريبية التى تدرس مقرر الكمبيوتر من خلال بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى على طلاب المجموعة الضابطة التى تدرس بالطريقة التقليدية فى الاختبار البعدى.

وأسفرت نتائج دراسة (محمد فرغلي، ٢٠١١) عن فاعلية المقرر الإلكتروني القائم علي التعلم التشاركي في تنمية التفكير الجماعي والدافعية للإنجاز لدي طلاب المرحلة الثانوية.

الفوائد التربوية للتعلم التشاركي:

هناك العديد من البحوث التي أكدت على فاعلية التعلم التشاركى لما له من مميزات، والتى أكد عليها كل من محمد والي (٢٠١٠، ٤٥) و(Johnson & Johnson, 2003)؛ و(محمد خميس، ٢٠٠٣) وأثره الإيجابي في:

١- **مساعدة التلاميذ على بناء أنشطتهم وتعلمهم.**
٢- **استخدام التلاميذ لمصادر التعلم في بحثهم، وتوجيه جهودهم إلى التوصل إلى المعلومات من مصادر التعلم المختلفة.**
٣- **حدوث تعلم أكثر وأفضل في بيئة التعلم التي تدعم وتشجع التلاميذ على العمل بحماس وجدية طوال الوقت.**
٤- **تتيح لهم يتعلمون أكثر عندما يتعلمون الأشياء التي يتمتعون بها من خلال بيئة التعلم التشاركي.**
٥- **تعزز تنمية مهارات التفكير الناقد واستراتيجيات حل المشكلات ومهاراتها.**
٦- **أهمية التعلم الإلكتروني التشاركي في تعزيز التفاعل والتواصل بين المتعلمين من خلال أدوات الاتصال.**

٧- تشجيع المتعلمين على استكشاف حلول المشاكل التعليمية من خلال مناقشة وتبادل المعلومات والآراء والأفكار، بسبب اختلاف الآراء وتنوعها، وهذا يوسع آفاق المتعلمين ويشجعهم علي التعلم.

تعقيب علي محور التعلم الإلكترونى التشاركي:

١- المتعلم هو محور العملية التعليمية داخل بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي من خلال التواصل مع زملائه والتشارك في بناء المعرفة، ويقتصر دور المعلم علي التوجيه والإرشاد ومتابعة التلاميذ.

٢- ظهور الجيل الثاني للتعلم الإلكتروني أدوات "ويب٢.٠" أجبرنا على إعادة التفكير في العلاقة بين التكنولوجيا والتعلم لتطوير تجربة تدريسية يكون فيها المتعلم محور العملية التعليمية لتعزيز تجربة التعلم من خلال الحوار والمناقشة والتفاعل والتشارك.

٣- لنجاح بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي في تحقيق الأهداف المنشودة يتطلب توفير منظومة متكاملة من العناصر، مرتبطة بالجوانب البشرية من معلمين ومتعلمين وجوانب تقنية مرتبطة بالأجهزة والموقع التعليمي للتواصل والتشارك بين المتعلمين التي لابد من توافرها لإنجاز عملية التعلم بنجاح.

٤- دور التفاعل بين المتعلمين بعضهم البعض أو بين المتعلمين مع المعلم، داخل بيئة التعلم الإلكترونى التشاركى له أهمية كبيرة في تحقيق الأهداف التعليمية المطلوبة.

المحور الثاني: التصميم التعليمى للمواقع الإلكترونية:

التصميم التعليمى "عملية منظومية تستهدف وضع معايير ومواصفات لأنسب الطرق والبيئات والمصادر التعليمية التى تحقق النتائج التعليمية المرغوب فيها وفق شروط معينة لدى عينة من الطلاب بما يتفق وخصائصهم الإدراكية (المعرفية) مع ترجمة هذه الطرق فى صورة مخططات وأدلة يسترشد بها لتنفيذ عملية التعلم لإحداث التعلم المنشود" (عادل سرايا، ٢٠٠٧، ٢٤).

المواقع التعليمية تحقق العديد من الأهداف، تتلخص أهمها فيما يلي:(٢٠١٦ ،Smiledonor)

١-توفر الوصول إلى التعلم والتدريب لأكبر شرائح المجتمع، مما يقلل تكاليف التعلم على المدى الطويل.

٢-تمكن المتعلمين من البحث بشكل مستقل عن المعرفة والمعلومات التي يحتاجون إليها في أبحاثهم ودراستهم، ومنحهم الفرصة لنقد المعلومات والتشكيك في مصداقيتها، مما يساعد على تحسين مهاراتهم البحثية والاستعداد ليكونوا شخصيات عقلانية واعية.

٣-تذلل العقبات في المكان والزمان (صعوبة المواصلات أو صعوبة التوصل إلى اتفاق في وقت واحد).

٤-الاستخدام الأمثل للموارد البشرية والمادية (حل المشكلات المهنية النادرة).

٥-تمكن التلاميذ من تلقي المادة العلمية بالطرق البصرية أو السمعية أو القراءة بما يتناسب مع قدراتهم.

٦-نشر ثقافة الدراسة الذاتية والتدريب في المجتمع لتعزيز وتطوير قدرات المتعلمين والمتدربين بأقل تكلفة وجهد.

٧-تنمي موقف إيجابي تجاه تقنية المعلومات من خلال استخدام الأهل والمجتمع المحلي للإنترنت لخلق مجتمع معلوماتي متقدم.

مهارات تصميم المواقع الإلكترونية:

مهارات تصميم مواقع الويب هي مجموعة من مهارات تصميم مواقع الويب والعمليات والإجراءات من خلال استخدام مجموعة من البرامج وأدوات الويب التفاعلية.

قام الباحث بتحليل محتوي مقرر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات المقرر علي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي والذي تضمن مجموعة من الجوانب الأدائية والمعرفية لمهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية.

واتفقت عديد من الدراسات والبحوث السابقة علي مهارات تصميم المواقع الإلكترونية حيث أشارت دراسة كلا من محمد النجار (٢٠١٩) ودراسة شريف ابراهيم (٢٠١٥) ودراسة اسلام علام (٢٠١٣). إلي أن مهارات تصميم المواقع الإلكترونية تشمل: التعامل مع البرامج المستخدمة، والتعامل مع النصوص، والصور، والصوت، والفيديو، والارتباطات التشعبية، والنماذج، ونشر الموقع على شبكة الإنترنت.

تعقيب علي محور التصميم التعليمى للمواقع الإلكترونية:

١- **لنجاح بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي لا بد من بنائها وفق نموذج التصميم التعليمي للموقع الإلكتروني التشاركي الذي يساعد في توضيح المواصفات والخطوات المناسبة لتصميم بيئة التعلم لتحقيق الأهداف المرجوه، ومناسبة بيئة التعلم للتلاميذ وأهداف المقرر الدراسي وإستراتيجية التدريس.**

٢- **تصميم المواقع مصطلح يطلق علي قدرة التلميذ المعرفية والآدائية على تصميم صفحات الويب التعليمية فى ضوء مجموعة من المعايير (الدقة أى قلة عدد الأخطاء، والسرعة فى التنفيذ).**

المحور الثالث: تطبيقات النظرية التواصلية في التعلم التشاركي:

تعتبر النظرية التواصلية من أحدث نظريات التعلم التي ظهرت عام ٢٠٠٥ فهي تشجع علي التعليم المتمحور حول المتعلم وفرص التعلم الاجتماعي وعلى وجود نظام تعليمي جيد يقدم موارد تعليمية متاحة للذين يرغبون في التعلم في أي وقت في حياتهم، وتمكين المهتمين بمشاركة أفكارهم مع بعضهم البعض، وإتاحة الفرصة لمن يريدون تقديم قضية عامة بالمشاركة مع الآخرين، ويعتبر جورج سيمنز هو مؤسس النظرية التواصلية التي اقترحها لأول مرة عام 2004 كمصطلح تعليمي وكنموذج للتعلم في القرن الحادي والعشرين وبوصفها نظرية التعلم في العصر الرقمي، وتقدم هذه النظرية تحولات جذرية في المجتمع التعليمي حيث تأخذ في الاعتبار الطريقة التي يتأثر بها التعلم عن طريق التكنولوجيا (Siemens, 2013)

مزايا استراتيجيات التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة على النظرية التواصلية:

تمنح استراتيجيات التعلم الإلكتروني التشاركي المتعلمين الفرصة لمراجعة المعلومات وتحليلها ومشاركتها واكتشاف أفكار جديدة والبناء على المعرفة التي يقدمها الآخرون كما أنها تساعد في تحقيق العديد من الأهداف التعليمية التي تسعى العديد من المؤسسات التعليمية إلى تحقيقها فعندما يشارك المتعلمون الأفكار، يمكن أن يصل التعلم إلى مستويات أعلى من المعرفة مثل التحليل والتركيب والتقييم، ويكمل المتعلمون أيضًا بعضهم البعض بخبراتهم الشخصية ومعرفتهم المهنية، وبالتالي بناء علاقات اجتماعية تساعد في تطوير مواقفهم الإيجابية تجاه التعلم.

أوضح نبيل عزمي (٢٠٠٨، ٣٦٧) أن استراتيجيات التعلم الإلكتروني التشاركي لها مزايا، بما في ذلك: إنها طريقة جيدة لجعل جميع المشاركين أكثر اهتمامًا بموضوع ما، فقد يفهم المشارك تفسير زميله بسهولة أكبر مما يفهمه من المعلم، كما أنه يساعد المشاركين على فهم العلاقات بين الأفكار والمفاهيم المتعلقة بالموضوع قيد المناقشة.

أما بالنسبة لحسن عبدالعاطي والسيد ابوخطوة (٢٠١٢، ٣١) فهما يلخصان مزايا التعلم الإلكتروني التشاركي أنه يطور مجتمعًا تعليميًا من خلال تشجيع التعلم التعاوني. إنها أيضًا أفضل طريقة لتطوير مهارات التفكير المنظم التي تسمح للمتعلمين بتفسير الأفكار وتحليلها ومعالجتها. بالإضافة إلى ذلك، فهو يساعد المستخدمين على الانخراط في النقد البناء والتفكير النقدي والتفكير الإبداعي فضلاً عن دورها في تشجيع المتعلمين على التعبير عن أفكارهم بطريقة يمكن للآخرين فهمها، ويمكنه أيضًا إنشاء مجتمعات افتراضية أو بيئات افتراضية للمتعلمين تمنحهم إحساسًا بهوية المجموعة وتشجيع كل متعلم على المناقشة ومنحه الفرصة للمشاركة، ويمكن أيضًا تسجيل بعض المناقشات المهمة كمصادر تعليمية مستقبلية.

المحور الرابع: الدافعية للإنجاز:

تعد الدافعية للإنجاز حالة من الدافعية العامة، بحيث تدفع المتعلم إلى الانتباه للموقف التعليمى والإقبال عليه بنشاط، والإستمرار فيه حتى يتحقق التعلم المطلوب.

وتعرف رنا الخوالدة (٢٠١٥، ٢٣) الدافعية للإنجاز أنها: دافع مكتسب من خلال التفاعل الذي يقوم به الفرد مع البيئة المحيطة، ومن خلال خبرات الفرد ورغبته المستمرة للتفوق والنجاح.

أهمية الدافعية للإنجاز:

تسهم الدافعية في تسهيل فهمنا لبعض الحقائق المحيرة في السلوك الإنساني، ويمكن القول بشكل عام: إن الدافعية مهمة لتفسير عملية التعزيز وتحديد المعززات وتوجيه السلوك نحو هدف معين، والمساعدة في التغييرات التي تطرأ على سلوك المتعلم والمثابرة على سلوك معين حتى يتم إنجازه.

وذكر محمد الترتورى (٢٠٠٦) أنه يمكن اثارة الدافعية عند المتعلمين من خلال توظيف منجزات العلم التكنولوجية في إثارة فضول وتشويق المتعلم، لمساعدته على التعلم من خلال اللعب المنظم فى مجموعات تشاركية، أو التعامل مع أجهزة الكمبيوتر، فهي أساليب تساهم

كثيراً في زيادة الدافعية للتعلم ومواصلته لأقصى ما تسمح به قدرات المتعلم، مع تنمية قدرات التعلم الذاتي وتحمل مسئولية عملية التعلم، وتنمية الاستقلالية في التعلم.

وتظهر أهمية دراسة دافعية الانجاز لدى المعلم كون الانجاز هو أحد النتائج النهائية للتدريس وكونه هدفا تربويا في حد ذاته فالمعلم الذي يحقق انجازا عاليا في عمله يتحقق لديه نوع من الرضا والإشباع النفسي، كما أن استثارة دافعية التلميذ وتوليد اهتمامات معينة لديه تجعله يقبل على ممارسة سلوكيات مقبولة ونشاطات معرفية وحركية وعاطفية بنجاح وتفوق تتوقف بدرجة كبيرة على أسلوب التعليم الذي يتلقاه هذا الفرد، فإذا ما أبدى المعلم حماسا ونشاطا في تدريسه انعكس ذلك ايجابيا على تفاعل التلاميذ معه، بمعنى أن المعلم ذو الدافع القوي للانجاز يصبح كمثير لدافع الانجاز والتحصيل لدى التلاميذ (مسعودة عظيمي، ٢٠٠٩، ٥٨-٥٩).

الدافعية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية:

مقرر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي يتضمن عدة موضوعات من شأنها أن تساعد في مواكبة الانفجار الرقمي من خلال تصميم مواقع الويب لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مما يوضح مدى أهمية إعداد التلاميذ ليكونوا قادرين لمواكبة الابتكارات التكنولوجية والتطورات الحديثة.

أشار محمد النجار (٢٠٢١) أن الدافع يلعب دورًا مهمًا في تطوير مهارات تصميم مواقع الويب، وتمكين التلاميذ من الإبداع والابتكار، وتوليد الأفكار غير التقليدية ومساعدتهم على إطلاق الطاقة بشكل فعال، وهو ما ينعكس في مستواهم التعليمي والفكري بالإضافة إلي التطور الهائل في برامج تصميم المواقع بالإضافة إلى تشجيع التلاميذ على استخدام هذه البرامج وإتقانها.

فروض البحث:

١- **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية؛ لصالح المجموعة التجريبية.**

٢- **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية؛ لصالح المجموعة التجريبية.**

٣- **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس الدافعية للإنجاز؛ لصالح المجموعة التجريبية.**

إجراءات البحث:

منهج البحث:

١- **المنهج الوصفى: وذلك لرصد واقع تمكن تلاميذ الصف الثاني الإعدادى من المهارات المعرفية والآدائية لتصميم مواقع الويب التعليمية، والدافعية للإنجاز لديهم.**

٢- **المنهج التطويري المنظومى: وذلك لتصميم بيئة التعلم التشاركى.**

٣- **المنهج التجريبى: وذلك لتحديد أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي القائمة علي فكر النظرية التواصلية في تنمية المهارات المعرفية، والآدائية لتصميم مواقع الويب التعليمية، والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ الصف الثانى الإعدادى.**

أدوات البحث:

- **قائمة مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية: هدفت القائمة إلي الوصول للمهارات الرئيسية والمهارات الفرعية الخاصة بتصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وتم الاعتماد في بنائها علي تحليل محتوي كتاب تكنولوجيا المعلومات والإتصالات المقرر علي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، ثم عرضها علي المحكمين المتخصصين لإبداء الرأي فيها، وأصبحت قائمة المهارات في صورتها النهائية تشمل (٨) مهارات رئيسه، و(٢٨) مهارة فرعية.**

- **اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب: هدف هذا الاختبار إلى قياس مستوي تحصيل تلاميذ الصف الثانى الإعدادى فى الجانب**

المعرفى المتعلق بمهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية، لمعرفة مدى تحقيق التلاميذ لأهداف دراسة المحتوى التعليمى، وتم بناء مفردات الاختبار من (٥٠) مفردة موزعة كالآتى: (٢٠) مفردة من نوع أسئلة الاختيار من متعدد، (١٥) مفردة من نوع أسئلة الصواب والخطأ، (١٥) مفردة من نوع التكملة، وتم اختيار هذه الأنواع من الأسئلة للإعتبارات التالية: (لأنها تتسم بالموضوعية فى التصحيح- لانها تتسم بدرجة عالية من الصدق والثبات)، وقد بلغ متوسط معاملات السهولة لمفردات الاختبار(٠.٥٧)، ومتوسط معاملات الصعوبة لمفردات الاختبار(٠.٤٣)، ثم حساب ثبات الاختبار وتبين أن معامل الثبات الكلي للاختبار (٠.٧٣)، وهذا يدل علي أن الاختبار يتمتع بدرجة مقبولة من الثبات.

- **بطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ: هدفت بطاقة التقييم النهائي لأداء التلميذ إلي قياس مستوي المواقع التي صممها تلاميذ الصف الثاني الإعدادي (عينة البحث) بعد دراستهم من خلال بيئةالتعلم الإلكتروني التشاركي، ثم عرضها علي المحكمين المتخصصين لإبداء الرأي فيها، وقام الباحث بحساب ثبات بطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ بواسطة طريقة اتفاق المقومين حيث قام الباحث بالاستعانة بمعلم الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات وبلغ متوسط معامل الاتفاق الكلي بين الباحث والملاحظ الآخر هو ٩١.٨% وهذا يؤكد ارتفاع ثبات بطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ وصلاحيتها للتطبيق، وأصبحت بطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ في صورتها النهائية تشمل (٣) معايير رئيسية، و(١٩) مؤشراً.**

الاستخدام الميداني (تطبيق التجربة الأساسية):

بعد تطبيق التجربة الاستطلاعية، وعمل التعديلات التي أسفرت عنها نتائج التجربة الاستطلاعية، وضبط الأدوات إحصائياً، قام الباحث بتطبيق تجربة البحث الأساسية.

- **اختيار مجموعتي البحث: تم اختيار عينة البحث من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة نيدة الإعدادية القديمة التابعة لإدارة أخميم التعليمية للعام الدراسي (٢٠٢٢/٢٠٢١م)، وتكونت عينة البحث الحالي من (٥٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بالمدرسة، موزعين علي مجموعتين عشوائياً، المجموعة الأولي تجريبية عددها (٢٤) تلميذاً من فصل (١/٢ع) تدرس من خلال بيئة التعلم**

الإلكترونية التشاركية، والمجموعة الثانية ضابطة عددها (٢٦) تلميذاً من فصل (٢/٢ع) تدرس بالطريقة التقليدية.

- **عقد جلسة تمهيدية: قام الباحث بعقد جلسة تمهيدية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي (عينة البحث) يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٢/١١م، من أجل توضيح الهدف من تجربة البحث وأهميته لهم بصفة خاصة، والتوضيح لهم بأن ما يحصلون عليه من درجات لا علاقة لهم بدرجات المدرسة، وأن درجاتهم تستخدم للبحث العلمي فقط، وتم توضيح كيفية التعامل مع بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي والتشارك مع الزملاء، والتواصل مع معد الموقع (الباحث) في حالة وجود مشكلات.**
- **التطبيق القبلي لأدوات البحث: قام الباحث بتطبيق أدوات البحث قبلياً على عينة البحث (المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية) للوقوف على مستوى التلاميذ في المهارات المعرفية والأدائية والدافعية للإنجاز لتصميم مواقع الويب، وذلك يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٢/١١م.**
- **تطبيق المعالجة التجريبية: قامت مجموعة البحث (التجريبية) بدراسة الموضوعات التعليمية من خلال بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي، وقام الباحث بمتابعة التلاميذ والصعوبات التي واجهتهم أثناء دراسة الموضوعات التعليمية من خلال مجموعات التواصل الخاصة بالتلاميذ.**
- **تطبيق أدوات البحث بعدياً: بعد الانتهاء من تطبيق المعالجة التجريبية قام الباحث بتطبيق أدوات البحث (اختبار تحصيلى معرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب، وبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ، ومقياس الدافعية للإنجاز)، وذلك يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١/١١م علي تلاميذ مجموعتي البحث، وتم التصحيح ورصد الدرجات لحساب نتائج تطبيق تجربة البحث الأساسية.**

نتائج البحث وتوصياته ومقترحاته:

- إجابة السؤال الأول:

نص السؤال الثاني: "ما مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى ؟"

جدول (١): نتائج التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ لقياس الجوانب الآدائية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية

المهارة	عدد العينة	المتوسط	النهاية العظمي	الانحراف المعياري
تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي	٥٠	1.28	١٢	١.٢٤
استخدام الوسائط المتعددة بالموقع		٠.٩٦	١٢	٠.٨٧
استخدام الموقع		٠.٩٠	١٠	٠.٨١

يتضح من الجدول السابق (1) ما يلي:-

- **انخفاض متوسط درجات التلاميذ في التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ المرتبط بقياس الجوانب الآدائية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، حيث بلغ المتوسط (١.٢٨) من الدرجة العظمي (١٢) في مهارة تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي.**
- **انخفاض متوسط درجات التلاميذ في التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج حيث بلغ المتوسط (٠.٩٦) من الدرجة العظمي (١٢) في مهارة استخدام الوسائط المتعددة بالموقع.**
- **انخفاض متوسط درجات التلاميذ في التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج حيث بلغ المتوسط (٠.٩٠) من الدرجة العظمي (١٠) في مهارة استخدام الموقع.**

وتتفق هذه النتائج مع بحث (عبدالحليم محمد، ٢٠١٨) الذي أشار إلي تدني مستوي تلاميذ الصف الأول الاعدادي في المهارات الأساسية في البرمجة، وبحث (علي الصاوي، ٢٠١٨) الذي اشار إلي افتقاد طلاب الصف الثالث الإعدادي لمهارات البرمجة وحل المشكلات.

- إجابة السؤال الثاني:

نص السؤال الثاني: " ما أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي علي ما نموذج التصميم التعليمي لبيئة التعلم الإلكترونية التشاركية لتنمية بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟"

تبني الباحث نموذج عبداللطيف الجزار ٢٠١٣م، في تصميم بيئة التعلم الإلكتروني التشاركية مروراً بمراحله: الدراسة والتحليل، والتصميم ، والإنتاج والإنشاء، والتقويم، والاستخدام، مرتبطة مع بعضها بالتغذية الراجعة والتحكم والمعايير، وقد تم تفصيل هذه الإجراءات والمراحل في الفصل الثالث (إجراءات البحث).

هـ- إجابة السؤال الثالث:

أ- نص السؤال الثالث: "ما أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي علي تنمية الجانب المعرفي لتصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟، وقد تطلبت الإجابة عن هذا السؤال اختبار الفرض الأول من فروض البحث الذي نص علي: "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية، لصالح المجموعة التجريبية"

ب- تم تطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٢/١١م علي عينة البحث (المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية) وأسفرت نتائج التطبيق القبلي عن الآتي:-

جدول (٢): تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية

الأداة	عدد العينة	المتوسط	النهاية العظمي	الانحراف المعياري
المجموعة الضابطة	٢٦	٢٣	٥٠	٩.٣٨
المجموعة التجريبية	٢٤	٢٢		٩.٠٥

من جدول (٢) يتضح تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية وعدم وجود فروق بينهم.

جدول (٣): نتائج اختبار (ت) لاختبار الفرض الأول في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلى لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية

المجموعة	عدد العينة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	الفرق بين المتوسطين	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوي الدلالة
التجريبية	٢٤	٤٤.٧٠	١٨.٣	٤٨	٤.٩	٣.٤٦١	٢.٠١٠	٠.٠٥
الضابطة	٢٦	٣٩.٨٠	٣١.٢					

يتضح من الجدول السابق (٣)، أن قيمة (ت) المحسوبة عند درجة حرية (٤٨) قد بلغت (٣.٤٦١)، وقيمة (ت) الجدولية قد بلغت (٢.٠١٠)، وبذلك تكون قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥)، وذلك يدل علي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية، لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يشير إلي قبول الفرض الأول من فروض البحث.

حساب مربع ايتا لحجم تأثير بيئة التعليم الإلكتروني التشاركي علي بعض المهارات المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية: قام الباحث بحساب حجم تأثير بيئة التعليم الإلكتروني التشاركي علي بعض المهارات المعرفية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لدى تلاميذ الصف الثانى الإعدادي باستخدام مربع إيتا η^2؛ وذلك للتأكد من أن الفرق الدال إحصائيا باستخدام اختبار (ت) هو فرق حقيقي يعود إلى بيئة التعلم التشاركي القائمة علي النظرية التواصلية التي صممها الباحث، وأن تأثير المتغير المستقل على المتغيرات التابعة هو تأثير مباشر وجوهري.

جدول (٤): حساب مربع ايتا لحجم تأثير بيئة التعليم الإلكتروني التشاركي علي بعض المهارات المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية

المتغير	درجة الحرية	قيمة (ت)	مربع ايتا η^2	حجم التاثير
المهارات المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية.	٤٨	٣.٤٦١	٠.١٩	كبير

يتضح من جدول (٤)، أن مربع إيتا η^2 قد بلغ (٠.١٩)؛ مما يدل على أن بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي النظرية التواصلية لها أثر كبير في تنمية بعض المهارات المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية لدي المجموعة التجريبية.

وقد اتفقت نتائج الإجابة عن السؤال الخامس مع معظم نتائج الدراسات والبحوث السابقة التي أشارت إلى فاعلية استخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية المهارات المعرفية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية، منها بحث (ريهام الغول، ٢٠١٢) الذي أوضح أن التحصيل الدراسي يعد أحد نواتج التعلم الأساسية التي يمكن أن تعكس الصورة الحقيقية لمدى فعالية بيئات التعلم التشاركية، وبحث (مصطفي السيد، ٢٠١٦) الذي أكد علي الأثر الفعال الذي أحدثته أدوات بيئة التعلم التشاركى في تنمية الكفاءة الذاتية لدى المتعلمين، من خلال توفير مساحات للتشارك للقيام بعديد من الأنشطة والتشارك والتناقش مع الزملاء.

ويرجع الباحث النتائج السابقة إلى الاعتبارات الآتية:-

١- **أن استخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي مبادئ النظرية التواصلية تعزز عملية التعلم لدي التلاميذ حيث أنها تقدم المحتوي التعليمي المقرر علي التلاميذ بصورة الكترونية مما يؤدي إلي جذب انتباه التلاميذ وتشجيعهم علي التعلم والتفاعل مع الزملاء والمعلم واكتساب الخبرات التعليمية.**

٢- **أن اجراء وتنفيذ التلاميذ للأنشطة التي تحتويها بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي مبادئ النظرية التواصلية ساعد التلاميذ علي تبادل المعرفة وتكامل الأفكار فيما بينهم.**

٣- **أن تقديم المعارف مقرونة بالصور التوضيحية والفيديو قد ساعد تلاميذ المجموعة التجريبية في سهولة فهم الجانب النظري للمعرفة.**

٤- **أن حجم التأثير يؤكد أن الفروق الناتجة لا ترجع إلى الصدفة، وإنما تعود لتأثير المتغيرالمستقل (بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي) علي المتغير التابع (تنمية بعض**

المهارات المعرفية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي).

- **إجابة السؤال الثالث ب:**

نص السؤال الثالث علي: ما أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي علي تنمية الجانب الأدائي لتصميم مواقع الويب التعليمية لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟، وقد تطلبت الإجابة عن هذا السؤال اختبار الفرض الثاني من فروض البحث: "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات التلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم المنتج النهائي المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية، لصالح المجموعة التجريبية"

تم تطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب الأدائية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٢/١١م علي عينة البحث (المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية) وأسفرت نتائج التطبيق القبلي عن الآتي:-

جدول (٥): تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ لقياس الجوانب الآدائية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية

المهارة	المجموعة	عدد العينة	المتوسط	النهاية العظمي	الانحراف المعياري
تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي	الضابطة	٢٦	1.34	١٢	١.٢٦
	التجريبية	٢٤	١.٢٠		١.٢٥
استخدام الوسائط المتعددة بالموقع	الضابطة	٢٦	٠.٨٤	١٢	٠.٧٨
	التجريبية	٢٤	١.٠٨		٠.٩٧
استخدام الموقع	الضابطة	٢٦	٠.٨٤	١٠	٠.٧٨
	التجريبية	٢٤	٠.٩٥		٠.٨٥

من جدول (٥) يتضح تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلاميذ لقياس الجوانب الآدائية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية وعدم وجود فروق بينهم.

جدول (٦): نتائج اختبار (ت) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية

المهارة	المجموعة	عدد العينة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	الفرق بين المتوسطين	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوي الدلالة
تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي	التجريبية	٢٤	٩.٧٠	٣.٢٥	٤٨	٣.٠١	٥.٠١٦	٢.٠١٠	٠.٠٥
	الضابطة	٢٦	٦.٦٩	٥.٦٦					
استخدام الوسائط المتعددة بالموقع	التجريبية	٢٤	١٠.٠٨	٤.٨٦	٤٨	٣.٠١	٤.٨١	٢.٠١٠	٠.٠٥
	الضابطة	٢٦	٧.٠٧	٤.٧٨					
استخدام الموقع	التجريبية	٢٤	٦.٢٥	١.٣٢	٤٨	٢.٣٧	٥.١٣	٢.٠١٠	٠.٠٥
	الضابطة	٢٦	٣.٨٨	٣.٨٦					

يتضح من الجدول السابق (٦) ما يلي:-

- **أن قيمة (ت) المحسوبة لمهارة تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي عند درجة حرية (٤٨) قد بلغت (٥.٠١٦)، وقيمة (ت) الجدولية قد بلغت (٢.٠١٠)، وبذلك تكون قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥)، وذلك يدل علي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في مهارات تصميم الشاشة الرئيسية للموقع لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يشير إلي قبول الفرض الثاني من فروض البحث.**
- **أن قيمة (ت) المحسوبة لمهارة استخدام الوسائط المتعددة بالموقع عند درجة حرية (٤٨) قد بلغت (٤.٨١)، وقيمة (ت) الجدولية قد بلغت (٢.٠١٠)، وبذلك تكون قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥)، وذلك يدل علي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمهارة استخدام الوسائط المتعددة لصالح المجموعة التجريبية.**
- **أن قيمة (ت) المحسوبة لمهارة استخدام الموقع عند درجة حرية (٤٨) قد بلغت (٥.١٣)، وقيمة (ت) الجدولية قد بلغت (٢.٠١٠)، وبذلك تكون قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥)، وذلك يدل علي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة**

التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمهارة استخدام الموقع لصالح المجموعة التجريبية، ومجمل ما سبق يشير إلي قبول الفرض الثاني من فروض البحث.

- حساب مربع ايتا لحساب حجم تأثير بيئة التعليم الإلكتروني التشاركي علي بعض المهارات الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية: قام الباحث بحساب حجم تأثير بيئة التعليم الإلكتروني التشاركي علي بعض المهارات الآدائية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لدى تلاميذ الصف الثانى الاعدادي باستخدام مربع إيتا η^2، وذلك للتأكد من أن الفرق الدال إحصائيا باستخدام اختبار (ت) هو فرق حقيقي يعود إلى بيئة التعلم التشاركية القائمة علي النظرية التواصلية التي صممها الباحث، وأن تأثير المتغير المستقل على المتغيرات التابعة هو تأثير مباشر وجوهري، وهذا ما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٧): حساب مربع ايتا للمهارات الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية

المهارة	درجة الحرية	قيمة (ت)	مربع ايتا η^2	حجم التاثير
تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي	٤٨	٥.٠١٦	٠.٣٤	كبير جداً
استخدام الوسائط المتعددة بالموقع	٤٨	٤.٨١	٠.٣٢	كبير جداً
استخدام الموقع	٤٨	٥.١٣	٠.٣٥	كبير جداً

- يتضح من الجدول السابق (٧)، أن مربع إيتا η^2 لمهارة تصميم الشاشة الرئيسية للموقع التعليمي قد بلغ (٠.٣٤)، وبلغت (٠.٣٢) لمهارة استخدام الوسائط المتعددة بالموقع، و(٠.٣٥) لمهارة استخدام الموقع، مما يدل على أن بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي النظرية التواصلية لها أثر كبير جًدا في تنمية بعض المهارات الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية لدي المجموعة التجريبية.
- وبذلك تم قبول الفرض الثاني الذي ينص علي "وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم المنتج النهائي للتلميذ المرتبط بمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية، لصالح المجموعة التجريبية.
- وقد اتفقت نتائج الاجابة عن السؤال السادس مع معظم نتائج الدراسات والبحوث السابقة التي أشارت إلى فاعلية استخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية المهارات الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب التعليمية، منها بحث (اسلام علام، ٢٠١٥) الذي أكد علي تأثير أنماط التشارك عبر محررات الويب التشاركية وأثرها علي

التحصيل وبعض مهارات تصميم المواقع التعليمية لدي الطلاب المعلمين، وبحث (عصام رزق، ٢٠١٥) الذي أكد علي فاعلية نمط التعلم التشاركي المدعوم بأدوات التدوين الاجتماعي مقارنة بمجموعة نمط التعلم الفردي علي التحصيل المعرفي والآداء المهاري والرضا للطلاب المعلمين.

- **ويرجع الباحث النتائج السابقة للسؤال السادس إلى الاعتبارات الآتية:-**

١- إن استخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي مبادئ النظرية التواصلية أتاحت الفرصة أمام التلاميذ للتشارك والتفاعل في تنفيذ المهام والأنشطة التعليمية مما ساعد علي تنمية المهارات الآدائية لتصميم وإنشاء مواقع الويب.

٢- إن تقديم المعارف مقرونة بالصور والفيديو قد ساعد تلاميذ المجموعة التجريبية في سهولة فهم الجانب الأدائي للموضوعات الدراسية.

٣- إن حجم التأثير يؤكد أن الفروق الناتجة لم تعد إلى الصدفة، وإنما تعود لتأثير المتغيرالمستقل (بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي) علي المتغير التابع (تنمية بعض المهارات الآدائية لتصميم المواقع الإلكترونية التعليمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي).

٤- إن اجراء وتنفيذ التلاميذ للأنشطة التي تحتويها بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي مبادئ النظرية التواصلية عن طريق التفاعل بين التلاميذ بعضهم البعض، وتفاعلهم مع المعلم، أو المحتوي التعليمي ساعد التلاميذ علي تبادل المعرفة وتكامل الأفكار فيما بينهم.

- إجابة السؤال الثالث ت:

نص السؤال الثالث ت علي: ما أثر استخدام بيئة التعلم التشاركي علي تنمية دافعية للإنجاز لدي تلاميذ الصف الثانى الإعدادى؟، وقد تطلبت الإجابة عن هذا السؤال اختبار الفرض الثالث من فروض البحث: "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس الدافعية للإنجاز؛ لصالح المجموعة التجريبية"

تم تطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم مواقع الويب التعليمية يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٢/١١م علي عينة البحث (المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية) وأسفرت نتائج التطبيق القبلي عن الآتي:-

جدول (٨): تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لمقياس الدافعية للانجاز

الأداة	عدد العينة	المتوسط	النهاية العظمي	الانحراف المعياري
المجموعة الضابطة	٢٦	٤٨.٧	١٣٠	٢٠.٤
المجموعة التجريبية	٢٤	٤٦.٤		٢٠.٤

من جدول (٨) يتضح تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمقياس الدافعية للانجاز وعدم وجود فروق بينهم.

جدول (٩): نتائج اختبار (ت) في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز

المجموعة	عدد العينة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	الفرق بين المتوسطين	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	مستوي الدلالة
التجريبية	٢٤	١١٤.٥	١٣٢.٩٥	٤٨	٢١	٥.٩٣	٢.٠١٠	٠.٠٥
الضابطة	٢٦	٩٣.٥	١٧٧.٢٢					

- **يتضح من الجدول السابق (٩): أن قيمة (ت) المحسوبة عند درجة حرية (٤٨) قد بلغت (٥.٩٣)، وقيمة (ت) الجدولية قد بلغت (٢.٠١٠)، وبذلك تكون قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥)؛ وذلك يدل علي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس الدافعية للإنجاز، وهذا يشير إلي قبول الفرض الثالث من فروض البحث.**
- **حساب مربع ايتا لحجم تأثير بيئة التعلم التشاركي القائمة علي تطبيقات النظرية التواصلية في تنمية الدافعية: قام الباحث بحساب حجم تأثير بيئة التعلم التشاركية القائمة علي تطبيقات النظرية التواصلية في تنمية الدافعية للإنجاز لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى باستخدام مربع إيتا η^2 وذلك للتأكد من أن الفرق الدال احصائيا باستخدام اختبار (ت) هو فرق حقيقي يعود إلى بيئة التعلم التشاركية القائمة علي النظرية التواصلية التي صممها الباحث، وأن تأثير المتغير المستقل على المتغيرات التابعة هو تأثير مباشر وجوهري.**

جدول (١٠): حساب مربع ايتا لتنمية الدافعية للإنجاز

المتغير	درجة الحرية	قيمة (ت)	مربع ايتا η^2	حجم التاثير
تنمية الدافعية للإنجاز	٤٨	٥.٩٣	٠.٤٢	كبير جداً

- **يتضح من جدول (١٠): أن مربع إيتا η^2 قد بلغ (٠.٤٢) مما يدل على أن بيئة التعلم التشاركية القائمة علي تطبيقات النظرية التواصلية لها أثر كبير جَدا في تنمية الدافعية للإنجاز لتلاميذ الصف الثانى الإعدادى لدي المجموعة التجريبية.**
- **وبذلك تم قبول الفرض الذي ينص علي " وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس الدافعية للإنجاز؛ لصالح المجموعة التجريبية.**
- **وقد اتفقت نتائج الاجابة عن السؤال السابع مع معظم نتائج الدراسات والبحوث السابقة التي أشارت إلى أن استخدام بيئة تعلم إلكترونى تشاركى أدى الى زيادة الدافعية والرغبة في التعلم لدى التلاميذ ويعد توافر الدافعية والرغبة في التعليم شرطا أساسيا لزيادة التحصيل الدراسى وأكدت هذه النتائج دراسات عديدة، منها بحث (رشا محمد، ٢٠١٣) الذي أكد علي فاعلية إستخدام الكتاب الإلكترونى فى تنمية بعض مهارات التفاعل مع الحاسب ودافعية الإنجاز لدى طلاب الصف الثالث الإعدادى، وبحث (صالح الزهرانى، ٢٠١٩) الذي أكد علي فاعلية بيئة تعلم إلكترونية تشاركية في تنمية بعض مهارات الحاسب الآلي والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة المتوسطة.**
- **ويرجع الباحث النتائج السابقة للسؤال السابع إلى الاعتبارات الآتية:-**

١- إن تدريس مهارات تصميم مواقع الويب باستخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي أثار فضول التلاميذ لاستكشاف بيئة التعلم والتعامل معها، وذلك لأن بيئة التعلم تحتوي علي صور توضيحية للشرح النظري، وفيديوهات لتوضيح الجانب العملي للمحتوي التعليمي التي عملت علي جذب انتباه التلاميذ وزيادة دافعيتهم للتعلم.

٢- إن استخدام بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي آثار دافعية التلاميذ للحصول علي المعلومة عن طريق استثارتهم، وعرض المعلومة بطريقة سهلة ومباشرة، بالاضافة لاحتواء بيئة التعلم علي روابط يستطيع من خلالها التلاميذ الوصول إلي الأنشطة والاختبارات والتشارك مع زملائه ومع المعلم.

٣- كما ترجع هذه النتيجة لطبيعة بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي التي توفر بيئة مناسبة للتلاميذ للتشارك مع بعضهم دون خجل أو خوف من التشارك والتواصل مع الزملاء أو المعلم، وتعطي مساحة مناسبة للتلميذ للتعبير عن نفسه، مما ينعكس بشكل إيجابي علي تفاعله مع المحتوي التعليمي وزملائه، ويولد لديه رغبه أكبر في الاعتماد علي نفسه في تعلم المحتوي التعليمي المقرر، مما أثار دافعية التلاميذ نحو عملية التعلم.

توصيات البحث:

في ضوء النتائج السابقة للبحث الحالي فإنه يوصي بما يلي:-

١- تنمية مهارات التعلم التشاركي حتي يصبح التلاميذ أكثر تفاعلاً في المواقف التعليمية المختلفة بشكل يجعلهم قادرين علي اكتساب المعرفة ومشاركتها مع زملائهم.

٢- تبنى بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي واستخدامها على نطاق واسع في مراحل التعليم قبل الجامعي لما تحققه من متعة وإثارة وزيادة دافعية التلاميذ نحو التعلم.

٣- تدريب معلمي الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات في مراحل التعليم قبل الجامعي على كيفية توظيف واستخدام بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي، وكيفية تصميمها للدروس التعليمية لتنمية المهارات المعرفية والآدائية المختلفة لدى تلاميذهم.

٤- تشجيع المتعلمين في مراحل التعليم المختلفة على استخدام بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي في استذكار دروس الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات، مما يساعدهم على تنمية المهارات المعرفية والآدائية المختلفة لديهم.

٥- تطوير برامج كليات التربية من خلال تدريس وتعليم المقررات التعليمية، وبخاصة مقررات تكنولوجيا التعليم باستخدام بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة علي الويب.

البحوث المقترحة:

في ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج فإن الباحث يقترح إجراء البحوث التالية:-

١- تصميم بيئة تعلم تشاركي لتنمية بعض مهارات تصميم مصادر التعلم الرقمية لدى معلمي الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات.

٢- تصميم بيئة تعلم قائمة على التعلم الإلكتروني التشاركي لتنمية المهارات المعرفية والآدائية والدافعية للإنجاز لدي طلاب الدبلوم المهني تخصص تكنولوجيا التعليم.

٣- برنامج تدريبي مقترح قائم على التعلم الإلكتروني التشاركي لتنمية الثقافة الرقمية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.

٤- تصميم بيئة تعلم افتراضية قائمة على التعلم التشاركي لتنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية لدى طلاب الدبلوم الخاص تخصص تكنولوجيا التعليم.

٥- بيئات التعلم التشاركي لتنمية مهارات صيانة الكمبيوتر لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.

٦- استخدام بيئات التعلم التشاركي في تنمية الاتجاهات نحو التحول الرقمي لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.

المراجع

المراجع العربية

ابراهيم، شريف شعبان (٢٠١٥). اثر اختلاف نمط التفاعل في الوسائط الفائقة التكيفية عبر الويب علي تنمية مهارات تصميم مواقع الويب لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية. **رسالة دكتوراة**، كلية التربية– جامعة عين شمس.

إسماعيل، أيه طلعت أحمد (٢٠١٤). أثر تصميم بيئة تعلم إلكتروني تشاركي في ضوء النظرية التواصلية على تنمية التحصيل ومهارات ادارة المعرفة الشخصية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. **رسالة ماجستير**، كلية التربية– جامعة طنطا.

الترتورى، محمد عوض (٢٠٠٦). ديوان العرب، استرجاع بتاريخ ٢٠٢١/٨/١٩ من https://www.diwanalarab.com

الحمداني، موفق عبد الله (٢٠٠٦). مناهج البحث العلمي. عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

الخوالدة، رنا علي(٢٠١٥). أثر إستراتيجية التخيل الموجه علي دافعية الإنجاز والإتجاهات نحو المدرسة لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. **رسالة ماجستير**، عمادة البحث العلمي والدراسات العليا– الجامعة الهاشمية.

الزهراني، احمد عبدالله عبدالرحمن(٢٠١٨). فاعلية تصميم موقع تعليمي لتنمية بعض مهارات الكمبيوتر لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمنطقة الباحة. بحوث ومقالات مجلد ٣٤–العدد ٩– ٢٠١٨. **رسالة ماجستير**، كلية التربية– جامعة أسيوط.

السيد، مصطفي عبدالرحمن (٢٠١٦). فاعلية تصميم بيئة تعلم الكتروني تشاركي في تنمية مفاهيم محركات بحث الويب غير المرئية ومعتقدات الكفاءة الذاتية لدى طلاب كلية التربية. كلية التربية، جامعة حلوان.

الشوربجي، علي عبدالقادر (٢٠١٥). أثر التفاعل في استراتيجية البرمجة التشاركية ببيئة التعلم الإلكتروني وأثرها علي تنمية مهارات برمجة المواقع التعليمية. **مجلة البحث العلمي في التربية**– جامعة عين شمس، العدد ١٦، ٤١١.

الصاوي، علي الصاوي علي (٢٠١٨). تطوير نظام ذكي قائم على المحاكاة التفاعلية لتنمية مهارات البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية. **مجلة بحوث التربية النوعية**– جامعة المنصورة، عدد٥١.

الغول، ريهام محمد احمد (٢٠١٢). أثر بعض استراتيجيات مجموعات العمل عند تصميم برامج للتدريب الإلكترونى على تنمية مهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثانى للويب لدى أعضاء هيئة التدريس. **رسالة ماجستير**، كلية التربية– جامعة المنصورة.

الفار، إبراهيم عبد الوكيل (٢٠١٢). **تربويات تكنولوجيا القرن الحادي والعشرين: تكنولوجيا (ويب ٢).** طنطا: الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.

المشيخى، ابراهيم (٢٠١٨م). تصميم بيئة تعلم الكترونى تشاركى وأثره فى تنمية بعض مهارات تطبيقات الكمبيوتر لدى طلاب المرحلة المتوسطة. **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**– المؤسسة العربية للبحث العلمى والتنمية البشرية.

النجار، محمد السيد (٢٠٢١). التفاعل بين نمط تقديم التلميحات البصرية ببرمجية تعليمية ووجهة الضبط وأثره على تنمية مهارات تصميم مواقع الويب والانخراط في التعلم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. **الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم**، مج ٣١، العدد٩.

جمال الدين، هناء (٢٠١٦). أثرالتفاعل بين حجم مجموعات التشارك والأسلوب المعرفي باستراتيجية تقصي الويب لوحدة حل المشكلات علي تنمية تقدير الذات لدي تلاميذ الحلقة الاعدادية الأزهرية. **رسالة ماجستير**، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية.

خميس، محمدعطية (٢٠١١). **الأصول النظرية والتاريخية لتكنولوجيا التعليم الإلكتروني**. القاهرة: دار السحاب للطباعة والنشر والتوزيع.

خميس، محمد عطية (٢٠٠٣). **منتوجات تكنولوجيا التعليم**. القاهرة: دار الحكمة.

رزق، عصام شوقي شبل (٢٠١٥). دعم نمطي التعلم الإلكتروني(الفردي/ التشاركي) بأدوات التدوين الاجتماعي على التحصيل المعرفي والأداء المهاري والتنظيم الذاتي والرضا للطلاب المعلمين بكلية التربية، مج٢٥ ، ع ٢، دار المنظومة.

سرايا، عادل السيد (٢٠٠٧). **التصميم التعليمى والتعلم ذو المعنى رؤية ابستمولوجية تطبيقية فى ضوء نظرية تجهيز المعلومات بالذاكرة البشرية**. عمان: دار وائل للنشر.

شحاته، جمال محمد (٢٠١٤). **معايير تصميم نظم الوسائل المتعددة/ الفائقة وانتاجها**. المؤتمر العلمي الرابع للتعليم الإلكتروني.

عبدالعاطى، حسن الباتع محمد وأبو خطوة، السيد عبد المولى (٢٠١٢). **التعلم الإلكتروني والرقمى (النظرية– التصميم– الإنتاج)**. الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

عبدالحليم، عبدالحليم محمد (٢٠١٨). فاعلية التعلم المقلوب المدعم بالكتب المعززة في تنمية مهارات البرمجة الاساسية لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادي. **مجلة كلية التربية**– جامعة الأزهر، العدد ١٧٨ الجزء الثاني، ٢٠١٨.

فرغلي، محمد سيد (٢٠١١). مهارات التفكير الجمعي لدى طلاب المرحلة الثانوية. **الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس**، جامعة عين شمس– كلية التربية، العدد ١٧٢.

عزمي، نبيل جاد (٢٠٠٨). **تكنولوجيا التعليم الإلكتروني**. القاهره: دار الفكر العربي.

عظيمي، مسعوده (٢٠٠٩). نمط المناخ التنظيمى السائد فى مؤسسات التعليم الثانوى وعلاقته بدافعية الإنجاز لدى الأستاذ، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة فرحات عباس- سطيف- الجزائر.

عقل، مجدي سعيد(٢٠١٦). أثر توظيف استراتيجية المشاريع الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية لدي طالبات جامعةالأقصي بغزة، **مجلة العلوم التربوية وعلم النفس.**

علام، اسلام جابر (٢٠١٣). اثر اختلاف تصميم صفحات الويب الثابتة والتفاعلية علي التحصيل والدافعية للإنجاز لدي الطلاب المعلمين. **مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم**، ١(٢٣) ص٩٩-١٤٩.

علام، اسلام جابر (٢٠١٥). أنماط التشارك عبر محررات الويب التشاركية وأثرها على التحصيل وبعض مهارات تصميم المواقع التعليمية لدى الطلاب المعلمين. **مجلة تكنولوجيا التعليم**، مصر، مج ٢٥ ،ع١.

قاسم، همت عطية (٢٠١٣). فاعلية نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركي عبر الإنترنت في تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. **رسالة دكتوراه**، كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس.

مازن، حسام الدين محمد (٢٠١٦). إصحاح مناهج العلوم وبرامج التربية العملية وهندستها إلكترونيا فى ضوء تحديات ما بعد الحداثة والمواطنة الرقنية. **المؤتمر العلمى الثامن عشر**: مناهج العلوم بين المصرية والعالمية، الجمعية المصرية للتربية العملية- مصر.

محمد، رشا إسماعيل سيد(٢٠١٣). فاعلية إستخدام الكتاب الإلكترونى فى تنمية بعض مهارات التفاعل مع الحاسب ودافعية الإنجاز لدى طلاب الصف الثالث الإعدادى المستقلين والمعتمدين. **رسالة ماجستير**، كلية التربية- جامعة المنيا.

منسي، محمود عبد الحليم(٢٠٠٣). **التعلم(المفهوم – النماذج – التطبيقات).** القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

مهدى، حسن ربحى والجزار، عبداللطيف والأستاذ، محمود حسن (٢٠١٢). إستراتيجيات التشارك داخل المجوعات وبينها فى مقرر إلكترونى لمناهج البحث العلمى عن بعد عبر ويب ٢، وأثرهما على جودة المشاركات: دراسة تجريبية بكلية التربية جامعة الأقصى. **المؤتمر العلمى الثالث عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم**، جامعة عين شمس- القاهرة.

والي، محمد فوزي (٢٠١٠). فاعلية برنامج تدريبي قائم علي التعلم التشاركى عبر الويب في تنمية كفايات توظيف المعلمين لتكنولوجيا التعليم الإلكترونى في التدريس. كلية البنات- جامعة عين شمس.

ثانياً: المراجع الإنجليزية:

Abdellatif Elsafy Elgazzar (2014). Developing E-Learning Environments for Field Practitioner and Developmental Researchers: A Third Revision of an ISD Model to Meet ELearning and Distance Learning Innovations, Open Journal of Social Science, 2, pp. 29- 37. published online February ٢٠١٤ in SciRes: http://www.scrip.org/journal/iss http://dx.doi.org/10.4236/iss.2014.22005

Bell, F. (2011). Connectivism: It's Place in Theory-Informed Research and Innovation in Technology - Enabled Learning, International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol. 12 (3), March.

Johnson, D. W., & Johnson, F. (2003). Joining together: Group theory and group skills (8th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Smiledonor (2016). Educational website goals, Retrieved 15 May 2020. Available at: https://websitefirstc.wordpress.com