استخدام الرحلات المعرفية (التنافسية / التشاركية) عبر الويب فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب المرحلة الثانوية

علا عماد الدين عبدالحليم محمد* – أ.د. عبادة أحمد عبادة الخولى**

د. أبو هاشم عبد العزيز سليم*– د. إيمان أحمد عبد الله أحمد*****

المقدمة:

ولذا تُعد الفيديوهات التعليمية عبر الإنترنت إحدى مصادر التعلم المهمة فى الوقت الحاضر، تقديم المحتوى التعليمى للفيديو يتم تعزيزه بمميزات تفاعلية بالاعتماد على الصوت، والصور، والحركة لنقل المعلومات، وذلك من خلال توظيف أحد مواقع تصميم الفيديو التعليمى، (محمد خميس، ٢٠٠٦).

وتُعد مهارات تصميم ومعالجة لقطات الفيديو من المهارات الهامة التى يتم تدريب طلاب الصف الأول بالمرحلة الثانوية عليها، ومن الدراسات التى اهتمت بتنمية مهارات تصميم وإنتاج ومعالجة الفيديو التعليمى بشكل عام.

---

* باحثة ماجستير قسم المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم كلية التربية بالسويس– جامعة السويس (مدرس حاسب آلي بالثانوية الجديدة بنات).

** أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم كلية التربية– جامعة السويس.

*** أستاذ المناهج وطرق التدريس الرياضيات كلية التربية – جامعة السويس.

**** الأستاذ المساعد بقسم المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم كلية التربية – جامعة السويس.

الدراسات السابقة:

دراسة سليمان حرب (٢٠١٨): والتى هدفت إلى الكشف عن فاعلية نوعين من التعلم المقلوب بالفيديو، وهما: الفيديو العادى، والفيديو التفاعلى، فى تنمية مهارات تصميم الفيديو التعليمى وإنتاجه لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة، وتكونت عينة البحث من (٥٠) طالبة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى تفوق مجموعة الطالبات اللاتى درسن باستخدام الفيديو التفاعلى فى تنمية مهارات تصميم الفيديو.

دراسة طارق غيث (٢٠١٧): والتى هدفت إلى تحديد فاعلية نمطين للقطات الفيديو بنموذج الفصل المقلوب وأثرهما على تنمية الانتباه لدى طلاب التعليم الثانوى الصناعى. وتكونت عينة الدراسة من (٣٢) طالباً وقسمت عشوائياً إلى مجموعتين تجريبيتين: المجموعة الأولى تدرس نمط (لقطات الفيديو المستمرة) اشتملت على (١٧) طالباً، والمجموعة الثانية تدرس نمط (لقطات الفيديو المجزأة) اشتملت على (١٥) طالباً، وتوصلت نتائج الدراسة عن وجود فرق دالا إحصائياً بين المجموعتين فى التطبيق البعدى لمقياس الانتباه، لصالح المجموعة الثانية، مما يدل على فعالية تجزئة لقطات الفيديو بوقفات ساكنة فى تنمية الانتباه.

دراسة أحمد عبد الباقى (٢٠١٤): والتى هدفت إلى التعرف على فاعلية تأثير برنامج باستخدام الفيديو التفاعلى لتدريس التربية الرياضية فى تعلم مهارة دفع الجلة للمرحلة الإعدادية الأزهرية، (٣٠) تلميذاً، وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، تم استخدام البرنامج التعليمى مع المجموعة التجريبية بينما تم الشرح للمجموعة الضابطة بأسلوب (الشرح والنموذج العملي)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الفيديو التفاعلى يؤثر تأثيراً إيجابياً على مستوى الأداء المهارى لمهارة دفع الجلة لتلاميذ المرحلة الإعدادية الأزهرية.

من الدراسات السابقة التى اهتمت بتنمية مهارات الفيديو نجد أنا استخدمت أدوات عديدة منها التعليم المعكوس من خلال الفيديو العادى، والفيديو التفاعلى، والفيديو بنموذج الفصل المقلوب.

ومن هذه التقنيات التربوية الحديثة إستراتيجية الرحلات المعرفية القائمة على التعليم المتمركز حول المتعلم لأنها تتكون من مهمات وأنشطة مختلفة تساعد، وتسهل على المتعلم استكشاف واستنتاج المعلومات واستخدام المهارات العقلية العليا لديه مثل التحليل والتركيب والتقويم كما أن هذه الإستراتيجية تتيح للمتعلم استخدام مهارات التفكير العليا وحل المشكلات وتستهدف البحث عن حلول الأسئلة ومشكلات حقيقية واقعية غير مصطنعة، وأن التعامل يتم مع مصادر أصلية حقيقية للمعلومات تعتمد على المصادر الإلكترونية الموجودة على الويب والمنتقاة من قبل المعلم، (نوال محمد شلبى، ٢٠١٤).

وقد أكدت بعض الدراسات السابقة فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب فى عملية التعليم والتعلم منها دراسة: **رشا عبد الحميد (٢٠١٧)**: والتى هدفت إلى التعرف على فعالية استخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب (الويب كوست) فى تنمية البراعة الرياضية لطلاب الصف الأول المتوسط أثناء دراستهم لوحدة" المضلعات"، وتكونت عينة البحث من (٦٧) طالبة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى المجموعة التجريبية وعددها (٣٤) طالبة والثانية المجموعة الضابطة وعددها (٣٣) طالبة، وتوصلت نتائج البحث إلى: تفوق طالبات المجموعة التجريبية التى درست باستخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية على طالبات المجموعة الضابطة التى درست بالطريقة المعتادة فى البراعة الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت **دراسة توكل الجمل (٢٠١٦)**: إلى التأكد من فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية الاستيعاب المفاهيمى وتنمية مهارات التفكير التأملى والتى طبقت على طلاب المرحلة الثانوية الأزهرية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالباً تم تقسيمهم بالتساوى إلى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، وتوصلت إلى فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية الاستيعاب المفاهيمى لمهارات التفكير التأملى لصالح المجموعة التجريبية.

كما هدفت **دراسة ماهر صبرى، وليلى الجهنى (٢٠١٣)**: إلى التعرف على فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب لتعلم العلوم فى تنمية بعض مهارات العلم لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وتكونت عينة الدراسة من (٤٠) طالبة من طالبات المرحلة المتوسطة تم تقسيمهن إلى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار عمليات العلم لصالح المجموعة التجريبية.

وتبين من الدراسات السابقة أن الرحلات المعرفية عبر الويب، قد قامت بتنمية مجموعة من المهارات ومنها تنمية البراعة الرياضية، وتنمية الاستيعاب المفاهيمى، وتنمية مهارات التفكير التأملى، وتنمية بعض مهارات العلم.

حيث يعد التنافس أحد الظواهر الاجتماعية بين الأفراد بعضهم البعض، أو بين الجماعات، كما يحدث هذا التنافس بين الفرق الرياضية أو المؤسسات الإنتاجية التى ترغب فى ترويج بضاعتها، فالتنافس يؤدى بالضرورة إلى زيادة الإنتاج وجودته، كذلك يمكن أن ننشئ أنواعًا، ونستخدم طرقًا للتعلم التنافسى فى مواقف تعليمية تعتمد على التنافس المحفوف بالقواعد والمعايير بما يؤدى فى النهاية إلى الوصول بالتلاميذ مستوى الجودة والإتقان.

ومن جهة أخرى، فإن التعلم التنافسى كأحد أوجه التعلم المتمركز حول المادة الدراسية، يكون موقف التلميذ فيه سلبيًّا، ويكون المعلم هو المصدر الرئيسى للتعلم؛ حيث يقوم بإلقاء المعلومة على أسماع التلاميذ، ويكون التقويم معيارى المحك، أى: خاضع لمعايير محددة، وهى مثلًا: الدرجات، أو المقاييس المستخدمة.

وقد أثبتت نتائج عديد من الدراسات التى لها تأثير فعال فى التعليم التنافسى على الطلاب فى المراحل التعليمية المختلفة: **دراسة أريج سعدو (٢٠١٦)، ودراسة خالد عبد الله (٢٠١٣).**

من إحدى طرائق التدريس المُتبعة فى المدارس طريقة التشاركية. وتعد طريقة التشاركية من أهم صور التفاعل الاجتماعى، لأنه لا يمكن أن تكون هناك حياة متقدمة دون تعاون يجمع بين الأفراد على الحب والألفة والمشاركة من أجل تحقيق أهداف مشتركة، لذا يُعد التعاون من أهم عمليات التفاعل الاجتماعى ولا تقوم الحياة بدونه ولا يعيش الإنسان بمعزل عن الآخرين.

وقد أثبتت نتائج عديد من الدراسات التى لها تأثير فعال فى التعليم التشاركى على الطلاب فى المراحل التعليمية المختلفة: **دراسة محمد خلف الله(٢٠١٦)، ودراسة فوزى والى (٢٠١٠).**

مشكلة الدراسة:

من خلال عمل الباحثة كمعلمة حاسب إلى بالمرحلة الثانوية تبين وجود انخفاض فى مستوى أداء مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

لذلك جاءت الدراسة للإجابة على التساؤل الرئيس التالى: **ما فاعلية استخدام الرحلات المعرفية فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟**

ويمكن معالجة مشكلة الدراسة الحالية من خلال محاولة الإجابة عن التساؤلات الآتية:

١- ما البرنامج التعليمى المناسب لاستخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (التنافسية/التشاركية) فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟

٢- ما أثر اختلاف استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب(التنافسية/التشاركية) فى تنمية الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟

٣- ما أثر اختلاف استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (التنافسية/التشاركية) فى تنمية الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الآتى:

١- إعداد برنامج تعليمى مناسب لاستخدام الرحلات المعرفية (التنافسية/التشاركية) عبر الويب فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

٢- الكشف عن فاعلية استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

٣- الكشف عن فاعلية استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية فى الآتى:

- يسهم البحث الحالى فى تطوير كفاءات طلاب الصف الأول الثانوى وذلك من خلال تنمية مهاراتهم فى تصميم الفيديو.
- مساعدة معلمى الحاسب الآلى فى تحسين مستوى الطلاب من خلال توفير نموذج لاستخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب فى عملية التعلم.
- توظيف الويب بشكل أفضل فى العملية التعليمية واستخدامه بشكل مقنن، مما يحقق استفادة أكبر من الويب، ويوفر وقت وجهد المتعلم.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة الحالية فيما يلى:

- **حدود موضوعية:** وتتمثل فى وحدة إنتاج الفيديو بكتاب الصف الأول الثانوى.
- **حدود جغرافية:** مدرسة السويس الثانوية بنات.
- **حدود بشرية:** وتتكون من عينة من طلاب الصف الأول الثانوى بمدرسة الثانوية الجديدة بنات بمحافظة السويس.
- **حدود زمانية:** حيث طبق البحث أثناء الفصل الدراسى الأول للعام الدراسى ٢٠٢٠/٢٠٢١م.

أدوات الدراسة:

تتمثل أدوات الدراسة الحالية فى الآتى:

أولا: أدوات القياس:

١- اختبار تحصيلى لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الفيديو.

٢- بطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات تصميم الفيديو.

أدوات المعالجة التجريبية:

برنامج تدريس قائم على استخدام الرحلات المعرفية (التنافسية/التشاركية) عبر الويب فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب المرحلة الثانوية.

فروض الدراسة:

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات طلاب (المجموعتين التجريبية الأولى والثانية) على القياس التطبيق البعدى الاختبار التحصيلى اللازم لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الفيديو لصالح المجموعة التجريبية الثانية.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات طلاب (المجموعتين التجريبية الأولى والثانية) على القياس التطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة اللازمة لقياس الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

التصميم التجريبى للدراسة:

فى ضوء متغيرات البحث المستقلة الممثلة فى الرحلات المعرفية والتابعة الممثلة فى مهارات تصميم ومعالجة ملفات الفيديو جاء التصميم التجريبى للبحث فى الشكل التالى:

جدول (١) التصميم التجريبى للدراسة

المجموعة	القياس القبلى	المعالجة التجريبية	القياس البعدي
المجموعة التجريبية (التنافسية)	- اختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو. - بطاقة الملاحظة لقياس الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو.	- تدرس بالرحلات المعرفية عبر الويب (التنافسية)	- اختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو. - بطاقة الملاحظة لقياس الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو.
المجموعة التجريبية (التشاركية)		- تدرس بالرحلات المعرفية عبر الويب (التشاركية)	

مصطلحات الدراسة:

- **الرحلات المعرفية عبر الويب** Web Quest :

ويعرفها **صالح محمد (٢٠١٤)** بأنها: أنشطة تعليمية تعتمد على عمليات البحث فى الإنترنت بهدف الوصول الصحيح للمعلومة بأسرع وقت وأقل جهد.

ويمكن تعريف الرحلات المعرفية (التنافسية / التشاركية) عبر الويب إجرائياً فى هذه الدراسة. فى هذا النمط يتنافس الطلاب داخل المجموعة الواحدة بأقصى جهد لدراسة الموضوع لتحقيق الأهداف بدرجة عالية، ويمكن تعارض أهداف كل طالب مع أهداف الآخرين، فعندما يفوز تلميذ يخسر الآخرون، ويزيد حدة التنافس إلى إعاقة الطلاب الآخرين نحو تحقيق أهدافهم، حيث يسفر التعلم التنافسى الفردى عن فائز واحد، وأن أغلب الخبرات فاشلة لدى الغالبية العظمى، لتحريك الفائز صاحب المركز الأول إلى مجموعة جديدة لتحقيق الأهداف، وأما عن التعلم التشاركى أسلوب تعليمى

يعتمد فى المقام الأول على المشاركة والتعاون بين المتعلمين فى الأداء للوصول لهدف محدد وهو التعلم المنشود، ومن مصلحة المتعلمين التشارك فى إنتاج محتوى تعليمى ينمى لديهم المهارات والمعارف المطلوبة، حيث يتيح التعلم التشاركى وسائل وأدوات تحقق المشاركة والتعاون والتفاعل للقيام بالمهام التعليمية، فهو أسلوب قائم على علاقة تشاركية بين عناصر العملية التعليمية.

- **مهارات تصميم الفيديو التعليمى** Educational Video Design:

ويعرفها **محمد خميس** .**(٢٠١٥)** بأنها: تطبيقات برمجية تقوم بتحرير الفيديو على أجهزة الحاسوب، أى تعديل مقاطع الفيديو ودمج بعضها ببعض وحذف مقاطع أخرى وإضافة تأثيرات معينة.

الإطار النظرى للبحث:

المحور الأول: الرحلات المعرفية:

وتعمل الرحلات المعرفية على تحويل عملية التعلم إلى عملية ممتعة للطلبة، وهذا يقودنا للحديث عن الرحلات المعرفية، وهى تعمل كوسيلة تعليمية. وتهدف الرحلات المعرفية إلى تنمية القدرات الذهنية المختلفة لدى الطلبة، (الفهم، التحليل، التركيب، التقويم) لدى المتعلمين. (غسان قطيط، ٢٠١٥م، ص ٢٠٩).

وقد عرفها **غسان قطيط (٢٠١٥)**: نشاط تعليمى يقوم على توظيف الإنترنت بمصادره المختلفة، بشكل يساعد المتعلم على البحث والتقصى والتفكير من أجل مساعدته على اكتساب المعرفة والمهارة فى جو ممتع ومشوق ونشط، وقد عرفها **مى دياب (٢٠١٦م)**: أن الرحلات المعرفية هى أنشطة تعليمية تعتمد على عمليات البحث فى الإنترنت بهدف الوصول الصحيح للمعلومة بأسرع وقت و أقل جهد.

أهمية الرحلات المعرفية Web Quests عبر الويب فى عملية التعلم:

تتحدد أهمية الرحلات المعرفية Web Quests فى التعليم فيما يلى: (عبد العزيز عبد الحميد، ٢٠١٠)

- تعتمد الرحلات المعرفية على توظيف أساليب التدريس الحديثة المبنية على استخدام التكنولوجيا بحيث يصبح الطالب هو محور العملية التعليمية التعلمية وهو بؤرة النشاط التعليمى.
- تمنح الرحلات المعرفية للطلاب إمكانية البحث فى نقاط محددة بشكل عميق ومدروس من خلال مصادر ومواقع إلكترونية منتقاة ومعدة مسبقاً من قبل المعلم.
- تشجيع على العمل التعاونى فى إنجاز المهام وفى نفس الوقت لا تلغى الجهد الفردى للطالب.

ومن الدراسات التى أكدت أهمية الرحلات المعرفية كما هدفت دراسة ماجد السالم (٢٠١٧)، ودراسة آمال جمعة (٢٠١٧)، ودراسة نورة أبو جلبة (٢٠١٧)، ودراسة حنان السعيدى (٢٠١٦)، ودراسة رحاب عبد المنصف (٢٠١٦).

خصائص الرحلات المعرفية عبر الويب:

هناك خصائص كثيرة تميز هذا النشاط التربوى.(جاد عزمى، ٢٠١٤، ص ٤١٧).

- الرحلات المعرفية غالباً ما يكون استخدامها فى صورة أنشطة جماعية.
- الرحلات المعرفية هى إمكانية إحاطة البنية الأساسية لها بعناصر تحفيزية.
- تركز الرحلات المعرفية على تقديم وتعلم مهارات حياتية مثل الاكتشاف.

أنواع الرحلات المعرفية عبر الويب على حسب مجموعات التعلم (رحلات معرفية تنافسية – رحلات معرفية تشاركية).

- **الرحلات المعرفية التنافسية:**

التعلم التنافسى يتطلب بعض المهارات وتحصيل بعض المعارف والعمل فى بيئة تنافسية تدفع المتعلمين إلى السعى نحو الانفراد والتفوق.

ولقد أوضح: **(Strijbos, et al., 2004, 38)** بأن "نزاعا بين فردين أو أكثر يناضلون من أجل هدف ما، يستطيع فرد واحد فى النهاية من إنجازه".

وقد ميز **(Dillenbourg & Schneider, 1995, 32)**: التعلم التنافسى هو توزيع المهمة إلى أجزاء صغيرة ثم توزيعها على الأفراد ليتم إنجازها بشكل فردى.

- **الرحلات المعرفية التشاركية:**

فى حين يعرف التعلم التشاركى عبر الويب Collaboration Learning بأنه إستراتيجية تعلم تتمركز حول الطالب وتعتمد على التفاعل الاجتماعى كأساس لبناء المعرفة، من خلال توظيف أدوات التواصل المتنوعة التى يوفرها الويب. (Roberts, 2004, 17)، وكما عرف **(حسن زيتون، ٢٠٠٥، ١٧٩)**: التعلم التشاركى بالويب بأنه أسلوب التعلم القائم على تشارك الطلاب فى مجموعات لحل مشكلاتهم وتبادل المعلومات والخبرات وإنجاز مشروعاتهم وذلك بالاستعانة بتطبيقات التشارك الويب.

المحور الثانى: مهارات تصميم الفيديو:

يُعد تصميم الفيديو أحد التقنيات والأدوات التى تقدم محتوى تعليمياً تفاعلياً نشطاً، يتيح للمتعلم التحكم فى عرض المعلومات، والاستجابة للمؤثرات وأدوات التفاعل المعروضة على شاشة الفيديو، بما يمكنه من تحقيق الأهداف التعليمية

بالطريقة والأسلوب والسرعة التى تناسبه، (إبراهيم عبد الوكيل الفار، ١٩٩٨، ص٢٢٥).

ويعرفها (**عبد اللطيف الصفى الجزار، ٢٠٠٩، ٢٠٥**)، "بأن الفيديو يتكون من مواد الصور التعليمية والصور الثابتة والمتحركة والذى يتميز بالعرض الفورى، كما عرفه (**إبراهيم عبدالوكيل الفار، ٢٠٠٢، ١٥٢**): بأنه "لقطات فيلمية تظهر فى صور ثابتة وصور متحركة تم تسجلها بطريقة رقمية وتعرض أيضاً بطريقة رقمية، وتشمل مصادرها على كاميرات الفيديو وعروض التلفاز واسطوانات الفيديو ويمكن تشغلها وإسراعها وإبطاؤها وإيقافها وإرجاعها".

أهداف الفيديو.

كما يرها كل من (عبد البديع محمد، ٢٠٠٥)، (رضا البغدادى، ٢٠٠٢) أهداف تصميم الفيديو.

- يعمل الفيديو التعليمى على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، حيث يتعلم المتعلم وفقآ لرغبته الخاصة به فى التعليم.
- يستعمل فى أغراض تعليمية متنوعة كاحتفالات والندوات والمؤتمرات والندوات العلمية والدينية والثقافية.
- متابعته مدى تقدم المتعلم فى المادة الدراسية وذلك بتتبع استجابته والتعرف على مدى ما أنجزه من أهداف تعليمية.

أهمية الفيديو:

وقد حددها كلاً من:(عيد شاهر، ٢٠٠٩، ١٢٥)،(حسام محمد مازن، ٢٠٠٩)، ويمكن تلخيص أهمية استخدام الفيديو التعليمى فى العملية التعليمية بالنقاط التالية:

- تحفيز الطلبة على التفاعل بشكل أكبر مع المادة التعليمية وعلى إمكانية العمل الجماعى.
- تسهل عمل المشاريع التى يصعب عملها يدويا، وذلك باستخدام طرق المحاكاة فى الحاسب.
- إمكانية استخدام الإنترنت بشكل فعال من خلال الوصلات التشعبية.

ومن الدراسات التى أكدت أهمية الفيديو منها: دراسة سليمان أحمد (٢٠١٨م)، ودراسة طارق غيث (٢٠١٧م)، ودراسة أحمد عبد الباقى (٢٠١٤م).

مميزات وفوائد الفيديو:

يتمتع الفيديو كوسيلة اتصال وتعليم بمميزات تجعل منه ثورة حقيقية فى عالم الاتصالات والمعلوماتية، (محمد عطية ٢٠٠٣م، ص ص٢٠٠-٢٠١)، و(محمود محمد الرنتيسى،٢٠١٢)، و(عايدة فاروق حسين، ٢٠١٢)، (Juliana. Mazzocchi, 2013).

- تعرض برامج الفيديو مثيرات متنوعة فى طبيعتها (سمعية، بصرية، موسيقية، ألوان) فى آن واحد.
- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- يزيد من قدرة الطلاب على فهم المفاهيم الصعبة.

إجراءات الدراسة:

منهجية الدراسة:

اعتمدت الباحثة فى الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى من خلال دراسة وتحليل ما يتعلق بالدراسة من وثائق ودراسات، وذلك للتوصل إلى معرفة مهارات تصميم الفيديو وتوظيف الرحلات المعرفية عبر الويب فى تدريسها.

مجتمع الدراسة وعينته :

تم اختيار مجموعتين تجريبيتين من طلاب المرحلة الصف الأول الثانوى بمدرسة السويس الثانوية الجديدة بنات فقد تم اختيار العينة من هذه المدرسة، وتعاونت إدارة المدرسة لسهولة عملية التطبيق، وتم تقسيم الطالبات بالتساوى تبعاً للاختبار العشوائى البسيط إلى مجموعتين وكل منهما (٣٠) طالبة المجموعة التجريبية الأولى ودرست باستخدام (الرحلات المعرفية وفق التنافسية)، والأخرى (٣٠) طالبة المجموعة التجريبية الثانية ودرست باستخدام (الرحلات المعرفية وفق التشاركية).

خطوات تطبيق الدراسة الميدانية:

إجراءات ضبط تجربة الدراسة :

ضبط متغيرات قبل التجريب :

قبل البدء بتنفيذ التطبيق الفعلى لتجربة الدراسة قامت الباحثة بضبط عدد من المتغيرات الخارجية المتعلقة بأفراد العينة؛ وذلك بهدف زيادة تحقيق التكافؤ بين المجموعات؛ والتجريبية الأولى والثانية وإيجاد نوع من التجانس بين أفراد المجموعات.

التطبيق ما قبل التجريب لأداتى الدراسة :

وقد تم تطبيق الاختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة قبلياً على المجموعتين (التجريبية الأولى والثانية)، وتم استخدام اختبار(ت) للعينات المستقلة؛ وذلك للتحقق من التكافؤ بين المجموعتين، حيث تم ضبط عدد من المتغيرات المرتبطة بعينة غير العينة الأصلية للدراسة.

جدول (٢) قيمة اختبار(ت) للعينات المستقلة ودلالته الإحصائية للتحقق من تكافؤ المجموعتين (التجريبية الأولى والثانية)، على الاختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة القبلى والبعدى اللازم لقياس مهارات تصميم الفيديو.

المستوى	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة	دلالة الفروق
الاختبار المعرفى القبلى	التجريبية الأولى	٣٠	١٦,٧٠٠	٣,٧٣٣	-٠,٤٩٩	٠,٦٢٠	غير دالة
	التجريبية الثانية	٣٠	١٧,٢٠٠	٤,٠٢٩			
بطاقة الملاحظة القبلى	التجريبية الأولى	٣٠	٧٦,٥٠٠	١٤,٨٦٤	-٠,١٦٨	٠,٨٦٧	
	التجريبية الثانية	٣٠	٧٧,١٦٦	١٥,٩١١			

يُلاحظ من الجدول عدم وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطى درجات مجموعتى البحث فى التطبيق القبلى للاختبار التحصيلى، وبطاقة الملاحظة، مما يشير إلى تكافؤ مجموعتى البحث فى الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات تصميم الفيديو.

إعداد أدوات قياس الدراسة :

فيما يلى عرض مفصل لأدوات الدراسة وكيفية إعدادها: تتمثل أدوات الدراسة والمعالجة التجريبية فيما يلى:

أولا : الاختبار التحصيلى:

تم إعداد الاختبار التحصيلى وفقًا للخطوات والإجراءات الآتية:

١- تحديد الهدف من الاختبار:

يهدف الاختبار إلى قياس تحصيل طلاب الصف الأول الثانوى للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات تصميم الفيديو وتوظيف الرحلات المعرفية.

٢- إعداد جدول موصفات الاختبار التحصيلى:

تم إعداد جدول مواصفات اختبار تحصيل الجوانب المعرفية وفقًا للخطوات الآتية:

- صياغة الأهداف السلوكية فى ضوء تصنيف بلوم، وقد بلغ إجمالى الأهداف المعرفية (٤٨) هدفًا، وبعد صياغة الأهداف المعرفية تم حساب الوزن النسبى لكل مستوى.
- تحديد العدد الكلى لأسئلة الاختبار (٥٠) سؤالًا.
- بناء جدول المواصفات، وتوزيع الأسئلة على موضوعات المحتوى مع المستويات المعرفية.

جدول رقم (٤) جدول المواصفات (حساب الأهمية والوزن النسبى لكل مستوى من مستويات الأهداف المعرفية)

الموضوعات	الوزن النسبي للمستوى	مستويات الأهداف السلوكية			مجموع الأسئلة
		التذكر ٧١%	الفهم ٢٣%	التطبيق ٦%	
مقدمة عن معالجة الفيديو.	١٢,٥%	٤	١	١	٦
مكونات برنامج صناعة الفيديو (Movie Maker).	١٢,٥%	٤	١	١	٦
التعامل مع برنامج (Movie Maker). (ساحة العمل).	١٢,٥%	٤	١	١	٦

الموضوعات	الوزن النسبي للمستوى	مستويات الأهداف السلوكية			مجموع الأسئلة
		التذكر ٧١%	الفهم ٢٣%	التطبيق ٦%	
التعامل مع إنشاء ملفات الفيديو فى برنامج (Movie Maker).	١٢,٥%	٤	١	١	٦
التعامل مع إنشاء ملفات الفيديو فى برنامج (Movie Maker).	١٢,٥%	٤	١	١	٦
إضافة تأثيرات على لقطات الفيديو فى برنامج (Movie Maker).	٢٥%	٨	٤	٢	١٤
حفظ ملفات بامتدادات مختلفة فى برنامج (Movie Maker).	١٢,٥%	٤	١	١	٦
المجموع	١٠٠%	٣٢	١٠	٨	٥٠

يتضح من الجدول السابق أن أهداف كل موضوع وزعت حسب مستوياتها المعرفية إلى ثلاث مستويات حيث بلغ الوزن النسبى لمستوى التذكر ٧١% من العدد الكلى بينما بلغ الوزن النسبى لمستوى الفهم ٢٣%من العدد الكلى للأهداف وبلغ الوزن النسبى لمستوى التطبيق ٦%.

١- حساب صدق اختبار تحصيل الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات تصميم الفيديو:

لحساب صدق الاختبار تم الاعتماد على صدق المحكمين، وذلك بعرض أسئلة الاختبار على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين فى مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم.

٢- حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات الاختبار:

تم حساب معامل السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار وقد تتراوح ما بين (٠,٣٠- ٠,٨٥)، وكذلك حساب معاملات الصعوبة وقد تراوحت ما بين (٠,٢٠- ٠,٧٥)، وجميعها تقع ضمن النطاق المقبول، فى حين تراوحت معاملات التمييز لمفردات الاختبار التحصيلى ما بين (٠,٧٠- ١,٠٠).

٣- حساب ثبات الاختبار التحصيلى: ثبات الاختبار:

لحساب ثبات الاختبار تم تطبيقه استطلاعيًا على عينة من طلاب الصف الأول الثانوى بلغت (٢٠) طالبًا من غير عينة البحث الأساسية، وباستخدام البرنامج الإحصائى (SPSS) تم التحقق من ثبات الاختبار عن طريق حساب معامل "ألفا كرونباخ"، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (٠.٨٧).

٤- حساب زمن الاختبار التحصيلى:

تم حساب زمن تطبيق الاختبار التحصيلى بحساب أول طالب انتهى من أداء الامتحان والطالب الأخير، يتضح أن الزمن المناسب للاختبار هو (٥٥) دقيقة.

٥- الصورة النهائية للاختبار:

بعد التأكد من الصدق وثبات الاختبار التحصيلى، والتأكد من قدرة أسئلته على التمييز، وإنها فى الحد المعقول من الصعوبة لذا أصبح الاختبار جاهزا فى صورته النهائية من الأسئلة التى تتكون من (٥٠) سؤالاً من نوع الاختبار من المتعدد.

ثانياً: بطاقة الملاحظة.

قامت الباحثة بإعداد بطاقة الملاحظة للمهارات الأدائية لتصميم مهارات الفيديو. وفقاً للخطوات الآتية.

١- تحديد الهدف من البطاقة:

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس أداء طلاب الصف الأول الثانوى لمهارات تصميم الفيديو.

٢- تحديد المهارات التى تتضمنها بطاقة ملاحظة:

تحديد المهارات الأدائية لتصميم مهارات الفيديو، وقامت الباحثة بوضع عدد من المهارات الأساسية (١٧) مهارة فى بطاقة الملاحظة وعدد من المهارات الفرعية (٦٦) مهارة فرعية فى شكل خطوات سلوكية متتابعة، كما راعت اقتراحات وآراء السادة المحكمين عند صياغة مهارات بطاقة الملاحظة.

٣- تحديد نظام تقدير الدرجات لبطاقة الملاحظة:

حيث تم الاعتماد على المهارات الرئيسة لمهارات تصميم الفيديو كمفردات لبطاقة الملاحظة، بعد التحقق من إمكانية ملاحظتها وقابليتها للقياس، وأن القيمة الوزنية بالدرجات لكل مهارة من المهارات قد قدرت ثلاث درجات إذا أدت الطالبة المهارة بصورة ممتاز، ودرجتان إذا أدت المهارة بصورة متوسطة، ودرجة واحدة إذا أدت المهارة بصورة خاطئة أو فى حالة تركها لهذه المهارة، وقد تم تحديد الإتقان لكل مهارة بحصول الطالبة على (٧٠%) من الدرجة الكلية للمهارة البالغة (٣) درجات، وتكون الطالبة أتقنت المهارة بحصولها من (٣) إلى (١) درجات، وذلك باقتراح مقياس ثلاثى لتقدير الدرجات وهى: (١، ٢، ٣)، وهنا تكون مهمة الملاحظ تدوين ما يلاحظه من أداء الطالبة لكل خطوة من خطوات المهارة، بوضع علامة (√) فى الخانة المناسبة (ممتاز، متوسط، ضعيف).

٤- كتابة تعليمات استخدام بطاقة ملاحظة:

استهدفت البطاقة قياس الجانب الأدائى لبعض مهارات تصميم الفيديو التعليمى لدى طالبات الصف الأول الثانوى من خلال الرحلات المعرفية عبر الويب، ولكى تتمكنى عزيزتى من إعداد مهارات بطاقة الملاحظة بدقة اتبع ما يلى:

- تشمل بطاقة الملاحظة على المهارات الرئسية لتصميم الفيديو التعليمى.
- اقرئى الجملة الأساسية لكل مهارة بعناية، قبل أن تقومى بعملية التنفيذ للمهارة.

٥- ضبط بطاقة الملاحظة:

- **صدق بطاقة الملاحظة:**

حيث تم عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين فى تخصصات تكنولوجيا التعليم، حيث أبدوا ملاحظاتهم حول البطاقة الملاحظة، ثم قامت الباحثة بإجراء التعديلات المطلوبة فى ضوء آراء المحكمين.

- **ثبات بطاقة الملاحظة:**

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة تم استخدام أسلوب تعدد الملاحظين على أداء الطالبة الواحدة فى ذات الوقت، حيث تمت ملاحظة أفراد العينة الاستطلاعية مع الملاحظات، وتم حساب نسبة الاتفاق لهذه الملاحظة بمعادلة كوبر (Cooper)، وحيث بلغت نسبة الاتفاق بين الملاحظين (٨٠,٦%)، وهى نسبة مقبولة إحصائياً للدلالة على ثبات بطاقة الملاحظة.

٦- الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:

بعد الانتهاء من وضع المهارات الأساسية، وتعديلها أسفرت عن آراء المحكمين، والتحقق من صدقها وثباتها، تم وضع بطاقة الملاحظة فى صورتها النهائية، حيث اشتملت على (١٨) مهارة رئيسة، (٦٦) مهارة فرعية.

تنفيذ تجربة الدراسة

تم تنفيذ التجربة الأساسية للبحث خلال الفترة من ٢٠٢٠/١١/٨م إلى ٢٠٢٠/١٢/٣١م خلال الفصل الدراسى الأول من العام الجامعى ٢٠٢٠/٢٠٢١م، حيث تم تطبيق الرحلات المعرفية عبر الويب من خلال موقع Google Drive على طلاب المجموعة التجريبية، أما طلاب المجموعة الضابطة فقد درسوا مهارات تصميم الفيديو بالطريقة التقليدية.

المعالجة الإحصائية:

تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية(SPSS)، لتحليل ومعالجة بيانات الدراسة، حيث أُستخدمت الأساليب الإحصائية التالية:

- المتوسطات الحسابية، لتحديد متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى والثانية.
- الانحرافات المعيارية، لحساب انحراف درجات المجموعة التجريبية الأولى والثانية.
- معامل الاتساق الداخلى، لحساب صدق اختبار التحصيل المعرفى.
- معامل ارتباط بيرسون، لحساب ثبات بطاقة الملاحظة وبطاقة تقييم المنتج.
- اختبار (ت) للمجموعات المستقلة، لتحديد الفرق بين أداء التجريبية الأولى والثانية..
- مربع إيتا، لحساب حجم الأثر.

التطبيق البعدى لأدوات الدراسة:

بعد انتهاء طلاب المجموعة التجريبية من دراسة مهارات تصميم الفيديو وفق إستراتيجية الرحلات المعرفية، وكذلك انتهاء طلاب المجموعة التجريبية الثانية من

دراسة منهج تصميم الفيديو، قامت الباحثة بإعادة تطبيق الاختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة وبطاقة تقييم المنتج على مجموعتى البحث التجريبية الأولى والثانية، وبعد الانتهاء من التطبيق البعدى تم تجميع ورصد الدرجات.

نتائج الدراسة:

١- **للإجابة على السؤال الأول:** والذى نصه "ما صورة البرنامج التعليمى المناسب لاستخدام الرحلات المعرفية فى تنمية مهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟" استخدمت الباحثة نموذج التصميم التعليمى (ADDIE) الملائم لطبيعة الدراسة الحالية والذى يتضمن المراحل الآتية:

أ- **مرحلة التحليل:** مرحلة التحليل هى حجر الأساس لجميع المراحل الأخرى لتصميم التعليم.

ب- **مرحلة التصميم:** وتهتم هذه المرحلة بوضع المخططات والمسودات الأولية لتطوير عملية التعليم.

ج- **مرحلة التطوير:** ويتم فى مرحلة التطوير ترجمة مخرجات عملية التصميم من مخططات وسيناريوهات إلى مواد تعليمية حقيقية.

د- **مرحلة التنفيذ:** ويتم فى هذه المرحلة القيام الفعلى بالتعليم، سواء كان ذلك فى الصف الدراسى التقليدى، أو بالتعليم الإلكترونى، أو من خلال برمجيات الكمبيوتر، أو الحقائب التعليمية، أو غيرها .

هـ- **مرحلة التقييم:** وفى هذه المرحلة يتم قياس مدى كفاءة وفاعلية عمليات التعليم والتعلم. (أحمد سالم، ٢٠١٠).

٢- **للإجابة عن السؤال الثانى:** الذى نصه "ما أثر اختلاف استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (التنافسية / التشاركية) فى تنمية الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟

أ- معالجة نتائج المجموعات التجريبية (الأولى / الثانية) إحصائياً على الاختيار التحصيلى اللازم لقياس الجانب المعرفى وتحديد الأفضل فى تدريس الجانب المعرفى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

جدول (٥) الذى يبين قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية الأولى التجريبية الثانية على التطبيق البعدى لقياس الاختبار التحصيلى اللازم لقياس مهارات تصميم الفيديو.

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة	دلالة الفروق	حجم الأثر: مربع إيتا (η^2)	معدل الكسب لبلاك
التجريبية الأولى	٣٠	٣٨,١٦٦	٥,٦٤٥	-٣,٩٥٩	٠,٠٠٠	دالة	٠,٢١٣	١,٣٧
التجريبية الثانية	٣٠	٤٤,٣٣٣	٦,٣٩٦					

يُلاحظ من الجدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى التحصيل المعرفى البعدى لمهارات تصميم الفيديو، حيث بلغت قيمة (ت) ما يلى:

(-٣,٩٥٩) عند مستوى الدلالة (٠,٠٠٠)، وهو أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥)، مما يدل على أن هناك فروقاً معنوية لصالح المجموعة التجريبية الثانية ذات المتوسط الحسابى الأعلى (٤٤,٣٣٣)، مقابل المجموعة التجريبية الأولى ذات المتوسط الحسابى الأدنى (٣٨,١٦٦)، أن قيمة مربع إيتا بلغت (٠,٢٢٤)، وهى تدل على تأثير كبير على المتغير المستقل (الرحلات المعرفية)، وفقاً للمعايير التى وضعها كوهين، حيث أكد كوهين أن التأثير الذى يفسر أربعة عشر بالمئة فأكثر يدل على تأثير كبير (محمد الشمرانى، ٢٠١٢، ٢٢)، وهذا يعنى أن المتغير المستقل (الرحلات المعرفية) قد ساهم فى تفسير مائتان وثلاثة عشر بالمئة فأكثر من التباين الكلى الموجود فى المتغير التابع.

وللتحقق من أن التحسن الذى نما لدى طلاب المجموعة التجريبية فى أداء مهارات تصميم الفيديو يرجع إلى فاعلية استخدام الرحلات المعرفية، تم حساب الفاعلية عن طريق نسبة الكسب المعدل لبلاك Blake، وقد بلغت (١,٣٧)، وهى تشير إلى فاعلية كبيرة فى تنمية أداء مهارات تصميم الفيديو لدى الطلاب، حيث اعتبر "بلاك" أن الحد الأدنى لقبول الفاعلية هو (١,٢).

٣- **للإجابة عن السؤال الثالث:** الذى نصه " ما أثر اختلاف استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (التنافسية / التشاركية) فى تنمية الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى؟

أ- معالجة نتائج المجموعات التجريبية إحصائياً على بطاقة الملاحظة اللازمة لقياس الجانب الأدائى وتحديد الأفضل فى تدريس الجانب الأدائى لمهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

جدول (٦) الذى يبين قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى التطبيق البعدى لبطاقة الملاحظة لقياس مهارات تصميم الفيديو.

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة	دلالة الفروق	حجم الأثر :مربع إيتا (η2)	معدل الكسب لبلاك
التجريبية الأولى	٣٠	١٧٢,٨٣٣	٦,٣٩٠	٤,٠٢٥-	٠.٠٠٠	دالة	٠,٢١٨	١,٤٠
التجريبية الثانية	٣٠	١٨١,٣٣٣	٩,٦٤٣					

يلاحظ من الجدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية الأولى والثانية فى بطاقة الملاحظة البعدى لقياس مهارات تصميم الفيديو، حيث بلغت قيمة (ت) ما يلى: (-٤,٠٢٥) عند مستوى الدلالة (٠,٠٠٠)، وهو أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥)، مما يدل على أن هناك فروق معنوية لصالح المجموعة التجريبية الثانية ذات المتوسط الحسابى الأعلى (١٧٢,٨٣٣)، مقابل المجموعة الأولى ذات المتوسط الحسابى الأدنى (١٨١,٣٣٣)، حيث تمثلت درجات الحرية فى (٤٤,١٤٥)، إذ يُلاحظ أن أغلب درجات الطالبات بالمجموعة التجريبية الثانية تجاوزت الدرجة (٧٥)، بينما أغلب الطالبات المجموعة الأولى لم تتجاوز (٥٠). أن قيمة مربع إيتا بلغت (٠,٢١٨)، وهى تدل على تأثير كبير على المتغير المستقل(الرحلات المعرفية)، وفقاً للمعايير التى وضعها "كوهين"،

وهذا يعنى أن المتغير المستقل (الرحلات المعرفية) قد ساهم فى تفسير مئتين وثمانية عشر بالمئة من التباين الكلى الموجود فى المتغير التابع.

توصيات الدراسة:

فى ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج أمكن التوصل إلى التوصيات التالية:

- تجهيز معامل الكمبيوتر الخاصة بالمدارس الثانوية الجديدة بنات بالمتطلبات التى تيسر من استخدام شبكات الإنترنت فى التدريب على إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب لتنمية مهارات تصميم الفيديو التعليمى.
- الإفادة من الرحلات المعرفية فى تدريس كافة المقررات التعليمية، لمختلف التخصصات فى المراحل التعليمية المختلفة.
- إنشاء مواقع تعليمية تشاركية؛ لمشاركة الرحلات المعرفية فى مختلف التخصصات، على المستوى المحلى والإقليمى.
- توظيف البرمجيات مفتوحة المصدر، والبرامج المتقدمة فى تصميم مهارات الفيديو وإنتاجها.
- تدريب المعلمين على استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة لتدعيم التواصل المستمر مع الطلاب.
- تدريب المعلمين على كيفية استخدام الرحلات المعرفية وكيفية استخدامها فى العملية التعليمية.

المقترحات الدراسة:

فى ضوء نتائج الدراسة الحالية، تم اقتراح بعض الموضوعات التى تتطلب مزيداً من الدراسة المستقبلية، وفقاً للآتى:

- استخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية مهارات الحاسب الآلى بالمقارنة بإستراتيجيات التعلم الإلكترونى الأخرى.
- مدى امتلاك الطالبات لأسس ومهارات تصميم إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب، ومدى تطبيقها من وجهة نظرهم، والصعوبات التى تحول دون الإفادة منها فى كافة المواد التعليمية.
- فاعلية النسبية لمنصات التعلم فى تنمية مفاهيم ومهارات تصميم الفيديو لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

المراجع:

إبراهيم عبدالوكيل الفار (١٩٩٨). *تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين*. الطبع والنشر. دار الفكر العربى.

إبراهيم عبدالوكيل الفار.(٢٠٠٢). *استخدام الحاسوب فى التعليم*.عمان: دار الفكر.

أحمد محمد عبد الباقى.(٢٠١٤). تأثير برنامج باستخدام الفيديو التفاعلى بدرس التربية الرياضية على تعلم مهارة دفع الجلة للمرحلة الإعدادية الأزهرية. *المجلة العلمية للعلوم التربية البدنية*، جامعة المنصورة – كلية التربية الرياضية.ع٢٣، ١٩-٣٧ .

أريج طلال سعدو.(٢٠١٥). أثر إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب (Quest Web) على تحصيل طلبة التعليم الأساسى لمبحث العلوم واتجاهاتهم نحوها، *جامعة الهاشمية، الأردن*، ص ١٢٤-١.

آمال محمد جمعة .(٢٠١٧). فاعلية إستراتيجية الرحلة المعرفية عبر الويب فى تدريس الفلسفة على تنمية مهارات التفكير المستقبلى والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية، *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، ع١,٩٠-٧٠.

توكل محمد الجمل .(٢٠١٦). فعالية الرحلات المعرفية عبر الويب فى الاستيعاب المفاهيمى وتنمية مهارات التفكير التأملى على طلاب المرحلة الثانوية الأزهرية. *دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*، ع٧٧، ٢٤٥-١٩٧.

حسام محمد مازن.(٢٠٠٩). *وسائل وتكنولوجيا التعليم والتعلم*، كفر الشيخ:العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

حسن حسين زيتون.(٢٠٠٥). *رؤية جديدة فى التعلم الإلكترونى:* المفهوم– القضايا– التطبيق – التقويم. الرياض، الدار الصولتية للتربية.

حنان أحمد السعيدى.(٢٠١٦). أثر استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب على تنمية مهارات تدريس الرياضيات لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية. *المجلة التربوية الدولية المتخصصة* – المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب – الأردن، مج٥، ع٢، ٣٣-٤٩.

خالد أبو السعود عبد الله.(٢٠١٣). تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب التعلم التنافسى على الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية فى الهوكى لطلاب كلية التربية الرياضية، *رسالة ماجستير*، كلية التربية– جامعة أسيوط.

رحاب خلفية عبد المنصف. (٢٠١٦). أثر توظيف الرحلات المعرفية عبر الويب لتدريس الاقتصاد المنزلى فى مستوى التفكير التأملى وحب الاستطلاع المعرفى لدى تلميذات المرحلة الثانوية. *دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*، ع٧٧، ١٩-١٤٤.

رشا محمد عبد الحميد. (٢٠١٧). فعالية استخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب (الويب كوست) فى تدريس الهندسة لتنمية البراعة الرياضية لدى طالبات المرحلة المتوسطة. *مجلة تربويات الرياضيات*، مج٢٠، ع٣، 87 – 32.

سليمان أحمد حرب.(٢٠١٨). فاعلية التعلم المقلوب بالفيديو الرقمى (العادي/ التفاعلي) فى تنمية مهارات تصميم الفيديو التعليمى وإنتاجه لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة .*المجلة الفلسطينية للتعلم المفتوح والتعلم الإلكترونى*، ٦ (٢٢)،٦٥-٧٨.

سليمان أحمد حرب.(٢٠١٨). فاعلية التعلم المقلوب بالفيديو الرقمى (العادي/ التفاعلي) فى تنمية مهارات تصميم الفيديو التعليمى وإنتاجه لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة .*المجلة الفلسطينية للتعلم المفتوح والتعلم الإلكترونى*، ٦ (٢٢)،٦٥-٧٨.

صالح محمد صالح. (٢٠١٤). فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب لتدريس الكيمياء فى تنمية التفكير التأملى والتحصيل الدراسى لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*، مجلد (٢)، عدد (٤٥)، ١٢٧-١٧٨.

طارق الودود غيث.(٢٠١٧م). نمطان للقطات الفيديو بنموذج الفصل المقلوب وأثرهما على تنمية الانتباه لدى طلاب التعليم الثانوى الصناعى. جامعة عين شمس- *كلية البنات للآداب والعلوم والتربية*.ع١٨، مج١١، ١٨٥-٢١٤ .

عايدة فاروق حسين.(٢٠١٢). *برامج التلفزيون التربوى*: الإنتاج، الاستخدام، التقويم، الرياض: دار الزهراء للنشر والتوزيع.

عبد البديع محمد مجدى.(٢٠٠٥). فاعلية استخدام الفيديو التفاعلى لتحقيق أهداف مقرر إنتاج برامج الفيديو التعليمية لقسم تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية. *رسالة دكتوراة غير منشورة*، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

عبد العزيز طلبه عبد الحميد. (٢٠١٦). *توظيف بعض نظم ومصادر التعليم الإلكترونى فى تطوير المواقف التعليمية*. مجلة التعليم الإلكترونى، جامعة المنصورة (٢).

عبد اللطيف الصفى الجزار.(٢٠٠٩م). *تكنولوجيا التعليم: النظرية والتطبيق* (مصادرالتعلم).القاهرة.[د.ن].

عيد شاهر العتيبى.(٢٠٠٩). *تصميم المحتوى التعليمى الإلكترونية*. متوفر على الموقـــــــع

http://www.ahmedasr.com/vb/showthread.php?t=351

غسان يوسف قطيط.(٢٠١٥): *تقنيات التعلم والتعليم الحديثة*، عمان، دار الثقافة للنشر والتوزيع.

فوزى رياض والى.(٢٠١٠). فعالية برنامج تدريبى قائم على التعلم التشاركى عبر "الويب"فى تنمية كفايات المعلمين فى توظيف تكنولوجيات التعليم الإلكترونى فى التدريس، *رسالة دكتوراه غير منشورة*، كلية التربية فرع دمنهور – جامعة الإسكندرية.

ماجد عبد الرحمن السالم. (٢٠١٧). فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب فى زيادة التحصيل الدراسى والدافعية فى مقرر إستراتيجيات التدريس والتعلم لدى الطلاب الصم وضعاف السمع بالمرحلة الجامعية. *رسالة التربية وعلم النفس*، ع٩٥، ٣٤-٧١

ماهر إسماعيل صبرى، وليلى رمضان الجهنى.(٢٠١٣). فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب لتعلم العلوم فى تنمية بعض مهارات العلم لدى طالبات المرحلة المتوسطة، *مجلة دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*، العدد٣٤، الجزء ١.

محمد الشمرانى محمد.(٢٠١٢م). استخدام مقاييس الدلالة العملية لحجم التأثير فى الحكم على قياس أهمية نتائج البحوث العملية. *مجلة كلية التربية بجامعة المنصورة*،٣(٧٨)، ١-٣٠.

محمد جابر خلف الله.(٢٠١٦). فاعلية استخدام التعليم التشاركى والتنافسى عبر المدونات الإلكترونية فى إكساب طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم(مستقلين _ معتمدين) مهارات توظيف

تطبيقات الجيل الثانى للويب فى التعليم، *دراسات عربية فى التربية وعلم النفس*،ع٧٠، ص ٣٠٣-٣٠٤.

محمد رضا البغدادى.(٢٠٠٢). تكنولوجيا التعليم والتعلم. القاهرة: دار الفكر العربى، ص.٣٠٧.

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

محمد عطية خميس.(٢٠٠٦). تكنولوجيا إنتاج مصادر التعلم. القاهرة، دار السحاب.

محمد عطية خميس.(٢٠١٥). *توظيف شبكات الويب الاجتماعية فى التعليم*. مجلة التعليم الإلكترونى، جامعة المنصورة، العدد١.

محمود محمد الرنتيسى.(٢٠١٢). فاعلية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية فى اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات -*كلية التربية فى الجامعة الإسلامية بغزة*، ع١، ٦٧-٧٤١ .

مى دياب كمال.(٢٠١٦).أثر استخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية مهارات الفهم التاريخى لدى طلاب المرحلة الثانوية، *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، عدد (٧٦)، ٢٢٠-٢٤٠.

نبيل جاد عزمى.(٢٠١٤). *بيئات التعلم التفاعلية*.القاهرة: دار الفكر العربى.

نوال محمد شلبى.(٢٠١٤). استخدام الويب كويست لتنمية بعض المفاهيم الوراثية والاتجاه نحو استخدام شبكة المعلومات لدى طلاب الصف الأول الثانوى. *مجلة عالم التربية*، مصر، مجلد (١٥)، عدد (٤٨)

نورة أبو جلبه بنت شبيب.(٢٠١٧). أثر إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب فى تنمية التفكير البصرى لدى طالبات الصف الثانى المتوسط بمادة الرياضيات فى مدينة الرياض، *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، المركز القومى للبحوث غزة، مج١،ع٥، ٣٨-٥٦.

المراجع الأجنبية:

Dillenbourg, P. & Schneider, D. (1995). Collaborative learning and the internet, ICCLA Journal, 95, pp. 32-55.

Juliana. Mazzocchi (2013) Online video tutorials in Italian academic libraries international of library and *information Science Unversition* degli *studi di Firenze ltalian* Vol5.No9. pp 275-288.

Roberts,T.S.(Ed)(2004).*Online Collaborative Learning*: Theory and Practice, Hershey, PA: Information Science. Publishing.

Strijbos, J. ; Kirschner, P. and Martens, R.(2004). *What we* Know *about CSCL and implementing it in higher education*, Dordrecht, Netherlands*: Kluwer Academic Publishers*.