

الفصل الأول

مشكلة البحث (تحديدها - خطة دراستها)

مقدمة البحث :

شهد العالم في بدايات هذا القرن تقدماً هائلاً في مجال التكنولوجيا ، ساعدت هذه التغيرات إلى ظهور أنماط وطرق عديدة للتعليم ، خاصة في مجال التعليم الفردي أو الذاتي - الذي يسير فيه المتعلم حسب طاقته وقدرته وسرعة تعلمه ووفقاً لما لديه من خبرات ومهارات سابقة - ومع ظهور الثورة التكنولوجية ، والتي جعلت من العالم قرية صغيرة زادت الحاجة إلى تبادل الخبرات مع الآخرين ، وحاجة الطالب لبيئات غنية متعددة المصادر للبحث والتطوير الذاتي ، فظهر مفهوم التعلم والتعليم الإلكتروني ، والذي هو أسلوب من أساليب التعليم في إيصال المعلومة للمتعلم ، يعتمد على التقنيات الحديثة للحاسب والشبكة العالمية للمعلومات وبيئات التعلم القائمة على الشبكات الإجتماعية .

ونتيجة للثورة الهائلة في مجال تكنولوجيا التعليم والمعلومات يرى كلا من (Pontydysgu , 2007,4-5) و (عبدالعزيز طلبه ، ٢٠١٠، ١٢) أن نظم التعليم في الوقت الراهن شهدت تطورات سريعة متعاقبة ، أدت إلى كسر الحواجز الجغرافية و الزمانية بين دول العالم ، وتعتبر شبكة الويب أو بيئة التعلم القائمة على الويب بما تقدمه من خدمات وإمكانات مصدراً حافلاً ومضطرباً ومتجدداً للمعلومات المرتبطة بمستحدثات تكنولوجيا التعليم ، مما أدى لظهور بيئات التعلم الشخصية والإجتماعية ، وهي بيئات تضم أكثر من أداة أو تطبيق من تطبيقات البرامج الإلكترونية بغرض استخدامها في العملية التعليمية حيث يرى كلا من (Kolas , & Staupe ,2007,26) و (McLoughlin , & Lee, 2010 ,29) أن هذه البيئة تدفع بالأشخاص إلى المزيد من التعلم لرفع مستوى المهارات والمعرفة ، وحتى يبقوا على إطلاع بجديد تخصصاتهم ، وزيادة الوصول إلى المعلومات والأشخاص ، وبالتالي فهي تؤكد على دور المتعلم الفعال فيها .

* استخدمت الباحثة التوثيق الخاص بالجمعية النفسية الأمريكية (A.P.A) الإصدار السابع ، بحيث يشير مابين القوسين إلى (اسم عائلة المؤلف ، سنة النشر ، رقم الصفحة) ، وفي المراجع العربية سيبدأ التوثيق بالإسم الأول.

ومن ناحية أخرى لم يعد دور شبكات التواصل الاجتماعي قاصرا على النقاشات الاجتماعية والسياسية فحسب، بل أن دورها تجاوز ذلك بكثير حيث بدأت شركات عديدة في استغلال هذه المواقع للترويج لمنتجاتها، وللتواصل مع الجمهور المستهدف، كما استخدمتها الحكومات كذلك لنشر البيانات والمعلومات وتلقي الآراء والتعليقات من قبل أفراد المجتمع . (مصطفى جودت، ٢٠١٥).

كما تمثل الشبكات الاجتماعية "Social Networks" إحدى تطبيقات الجيل الثاني للويب Web2.00 والذي أقبل عليه معظم مستخدمي شبكة الانترنت، فهي توفر إمكانية التفاعل مع الآخرين من خلال الأنشطة المختلفة، وتتخطى الحواجز والحدود، وتساعد على اكتساب الخبرات، وتمكن تلك الشبكات مستخدميها من التجمع في كيانات اجتماعية تشابه الكيانات الواقعية فيما يسمى بمجموعات العمل، وبالتالي أصبحت شبكات الويب الاجتماعية من المصادر التعليمية المهمة والمؤثرة حيث ساهمت في إيجاد بيئة تفاعلية فيما بين المشاركين بالإضافة إلى أنها تمثل بيئة يمكن من خلالها زيادة معدل إتاحة المحتوى الإلكتروني على شبكة الانترنت، خاصة مع ظهور شبكات اجتماعية تعليمية متخصصة يمكن توظيفها واستخدامها كبيئة أساسية للتعليم . (وليد يوسف، ٢٠١٥، ٢).

عرف (محمد عبد الحميد ، ٢٠٠٩ ، ١٢٩) شبكات الويب الاجتماعية بأنها مجتمعات تتيح الفرصة لإتاحة تفاعلات اجتماعية لكل مستخدم عن طريق إنشاء صفحة خاصة به تحتوي على البيانات الشخصية المتاحة للمستخدمين أو للأفراد فقط ، وشبكات الويب الاجتماعية تتسم بمعالم جديدة في البناء والاستخدام مثل :

- الإشتراك المجاني في الاستفادة من الخدمة .
- سهولة المشاركة في هذه المواقع والاستفادة منها .
- سهولة تشكيل الجماعات التعليمية وتحقيق المشاركة ، وتبادل الخدمة أو الرأي أو الفكرة على الأعضاء .
- استخدام وسائل النشر الفوري على الجماعات أو التشكيلات الاجتماعية ومن أمثلة تلك الشبكات الاجتماعية الفيس بوك FACE BOOK ، يوتيوب YOUTUBE ، ماي سبيس MY SPACE ، انش اي فيف HI 5

وفي هذا الإطار يوجد عديد من البحوث والدراسات التي أشارت نتائجها إلى التأثير الفعال لبيئة شبكات الويب الإجتماعية في تحقيق نواتج التعلم المختلفة و أكدت نتائج دراسة (Ryan,2007) إلى تأثير شبكات الويب الإجتماعية على التحصيل وتنمية التعاون في المدارس المتوسطة لصالح المجموعة التجريبية .

كما أكدت دراسة (Yang Su, 2011) أن المعلمين الذين يستخدمون مواقع الشبكات الإجتماعية في الفصول الدراسية يمكن أن يجعلوا العملية التعليمية أكثر متعة وأكثر إفادة للطالب.

و دراسة كل من (Joyce & Brown , 2009) توصلت إلى دور مواقع الشبكات الإجتماعية في تدعيم التفاعل بين الطلاب خلال العام الدراسي .

كما هدفت دراسة كل من (Park & Kastanis , 2009) و (Selwyn , 2009) و (Tiryakioglu & Erzurum , 2011) ان استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية فى التعليم تزيد من ارتباط المتعلم بالعملية التعليمية ، كما أنه يؤكد على مفهوم التعلم في اي وقت وفي اي مكان .

ومما سبق ظهرت الحاجة لضرورة الإهتمام بتصميم هذه البيئات التعليمية وفقاً لنظريات التعليم والتعلم بما يحقق أعلى إفادة ممكنة من هذه البيئات في تحقيق نواتج التعلم المختلفة ، حيث أن أحد الأهداف الأساسية للبحث في تكنولوجيا التعليم كما يشير (محمد عطية خميس ، ٢٠١٣ ، ١٢٩) تحسين نواتج التعلم من خلال تطوير تكنولوجيا تعليم جديدة تهدف إلى تحسين نواتج التعلم المعرفية والمهارية والوجدانية .

وفي هذا الصدد حظى التوجه نحو استخدام البرامج الاجتماعية بصفة عامة والشبكات الاجتماعية على وجه التحديد بتأييد عديد من النظريات التعليمية ، وهنا تعد النظرية البنائية من أكثر نظريات التعلم ارتباطاً بتصميم بيئات التعلم الاجتماعية ، حيث تنظر البنائية للتعلم على أنه عملية بناء نشطة ، يقوم بها المتعلمون . حيث تأتي المعرفة من خلال نشاط المتعلمين. (وليد يوسف ، ٢٠١٤ ، ٣)

ومع انتشار شبكات التواصل الإجتماعي (social networks) كأحد التطبيقات البارزة في الجيل الثاني من الويب (Web 2.0) ، دعت الحاجة إلى استبدال أنظمة إدارة التعلم التقليدية بأنظمة أخرى أكثر انفتاحاً مواكبة للتغيرات المتسارعة في تقنيات الويب وتتوافق مع

طريقة تعامل الجيل الجديد مع الشبكة. مما ولد شكل جديد من أنظمة إدارة التعلم والتي تجمع بين خصائص نظم إدارة التعلم التقليدية والشبكات الإجتماعية. (هند الخليفة، ٢٠١٠)

من هذه الأنظمة الحديثة المنصات التعليمية (Learning Platforms) وهي تعد من أحدث منتجات تقنيات التعليم وأكثرها شعبية ، ولقد أحدثت هذه المواقع تغييراً كبيراً في كيفية الإتصال والمشاركة بين المعلمين وطلابهم من حيث تبادل المعلومات. وأصبحت عالمًا بلا حدود، متاحًا للجميع أن يتعلموا في أي وقت بدون قيد أو شرط، وأزالت العوائق والصعوبات التي فرضتها أساليب التعلم التقليدية ، وقناة للاتصال والتعليم، وهي وسيلة جبارة للتفاعل بين المتعلمين . (عمر العطاس، ٢٠١٥، ١٢٥)

ومن هذا المنطلق نجحت شبكة Edmodo في إيجاد مجتمع عالمي لتبادل الخبرات والمعارف والتجارب بين مجموعات مغلقة من الطلاب والمعلمين ، حيث يعد ادمودو نظاماً يجمع ما بين كونه نظام لإدارة التعلم " LMS " إلى جانب كونه شبكة اجتماعية " SNS " (Holzweiss, 2013 ,14)

كما تعد ادمودو Edmodo هي أول وأضخم شبكة اجتماعية تعليمية تستهدف ربط جميع المتعلمين مع المجتمع و مصادر التعليم التي يحتاجونها لتعزيز إمكانياتهم وبناء مهاراتهم . (Harper, 2010)

ونظراً لحدثة المنصة التعليمية التفاعلية (Edmodo) ، فقد جاءت تعريفاتها متباينة : فعرفها (عبدالله الغامدي، ٢٠١٥) بأنها شبكة مجانية للتعلم الاجتماعي يستطيع الإستفادة من خدماتها المعلمون و الطلاب و المدارس و الإدارات التربوية (المناطق التعليمية) .

كما عرفتها (إلهام الناصر، ٢٠١٣) عبارة عن منصة للتواصل الاجتماعي مخصصة للتعليم، تجمع بين منصة الفيس بوك والبلاك بورد، وتستخدم فيها تقنية الويب ٢.٠ ، يتحكم فيها المدرس عن طريق التواصل مع الطلاب من خلال فضاء مفتوح يرسل فيه ويستقبل الرسائل النصية والصوتية ويناقش درجاتهم واختباراتهم وواجباتهم وأكثر من ذلك.

وهناك العديد من الدراسات التي أظهرت إمكانيات إدمودو (Edmodo) في التعليم ؛ ومنها دراسة (Saez Lopez, 2014) التي هدفت الى تقييم استخدام ودمج أنظمة إدارة التعلم الإلكتروني في التنمية المهنية للمعلمين من خلال موقع إدمودو وموقع مودل ، وأظهرت الدراسة أن إدمودو و نظام إدارة التعلم مودل تحسن من الانشطة التعاونية ، وتعزز التفاعل ،

وتؤدي الى التطوير المهني ، وتقدم مزايا في تنظيم المقررات الدراسية ، ويرى معظم أفراد العينة أن بيئة إدمودو تتفوق على بيئة مودل نظراً لأنها تعد بيئة أكثر جاذبية ولديها وصول أفضل للمجتمعات ، وأيضاً دراسة (Batsila et al. ,2014) التي أجريت عن رأي المعلمين في موقع إدمودو كأحد تطبيقات الويب ٢.٠ ، حيث أظهرت أن كثيراً من المعلمين الذين شملتهم الدراسة يستخدمون إدمودو بشكل كبير ، ويعتقدون أنه محفز جداً للمتعلمين ، ويرون أنها يدعم عملهم التعليمي ، وأنهم يفضلون معظم مميزاتا ، ويوصون بها لزملاء آخرين ، إلا أنهم يشعرون بقلق من الاستخدام المفرط لها من قبل الطلاب .

كما ذكر (PR Newswire ,2012) أن بيئة إدمودو تساعد على تعليم الأطفال التفكير الناقد والتصرف بمسؤولية في العالم الرقمي الذي يوصف بأنه سريع الخطى ، وتعد بيئة إدمودو المنصة المثالية لتوفير هذه المهارات الأساسية المهمة .

كما هدفت دراسة (أميرة خليفة ، ٢٠١٥) الى التعرف على أثر استخدام استراتيجية تعليمية في بيئة الشبكات الاجتماعية (Edmodo) وقياس فاعليتها في تنمية مهارة الإستماع للفهم لدى طلاب اللغة الإنجليزية بكليات التربية . وأشارت نتائج الدراسة الى وجود فاعلية للمجموعة التجريبية التي تستخدم استراتيجية تعليمية في بيئة شبكات الويب الاجتماعية في اختبار الاستماع للفهم .

و دراسة (ريم راشد ، ٢٠١٤) الى فاعلية موقع Edmodo في تنمية التحصيل الدراسي ومهارة حل المشكلات في مقرر مهارات الإتصال لدى طالبات السنة التحضيرية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية .

بعد نجاح شبكة Edmodo في إيجاد مجتمع عالمي لتبادل الخبرات والمعارف والتجارب بين مجموعات مغلقة من الطلبة والمعلمين ، إلا أن عدد كبير من المستخدمين لم يتمكن من تطبيقها فعلياً بسبب عامل اللغة الذي يُعد حاجزاً صعباً على الأقل بالنسبة للطلاب ، من هذا المنطلق جاءت المنصة التعليمية Acadox فهي تعد من اوائل البرامج التي تم تطويرها خصيصاً لخدمة احتياجات الأكاديميين في المنطقة العربية وباللغة العربية والإنجليزية معاً .(سارة الفيقي ، ٢٠١٦ ، ١١)

كما عرفت (إيمان الزبيدي ، ٢٠١٢) المنصة التعليمية (Acadox) هو موقع يساعدك على تنظيم حياتك الأكاديمية والاجتماعية حيث يمكن لجميع الطلاب والمدرسين من حول العالم الدخول والاشتراك به مجاناً و يتوفر هذا الموقع بالنسخة العربية والانجليزية لتغطية

جميع شرائح المجتمع الأكاديمي كما يشمل مزيج متكامل من الأدوات والخدمات لمساعدتك في الوصول لأهدافك الأكاديمية فمن خلال " أكادوكس" يمكنك التسجيل في المواد، الحصول على موضوعات ومصادر مختلفة ومشاركتها مع زملائك، بالإضافة إلى سهولة تخطيط مسيرتك ومتابعة أداؤك وللمزيد من المعلومات.

ومقرر منظومة الحاسب الآلي أحد المقررات التخصصية التي تسهم بشكل كبير في برنامج الإعداد المهني لأخصائي تكنولوجيا التعليم حيث يشتمل هذا المقرر على العديد من الكفايات المرتبطة بالمهام والوظائف التي يكلف بها أخصائي تكنولوجيا التعليم .

ونظراً لأهمية مهارات منظومة الحاسب الآلي فقد أكدت عدة دراسات على ضرورة تنمية مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، منها دراسة (إيمان شعبان ، ٢٠١٦) ، و دراسة (حمدي رجب ، ٢٠١٤) ، و دراسة (بهاء الدين خيري ، ٢٠٠٥) .

و في ضوء ما سبق يمكن القول أن مهارات منظومة الحاسب الآلي من المهارات التي ينبغي تنميتها لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، وسعى البحث الحالي إلى تنمية تلك المهارات من خلال بناء منصة تعليمية يتفاعل فيها كل من المعلم والمتعلم لتحقيق ما تهدف هذه الدراسة إلى تحقيقه .

الإحساس بمشكلة البحث :

لاحظت الباحثة وجود قصور في مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم وذلك من خلال :

١- عمل الباحثة كمدرس مادة بقسم تكنولوجيا التعليم وتدريسها للجانب العملي لمادة منظومة الحاسب فقد لاحظت أن معظم طلاب تكنولوجيا التعليم لديهم قصور في مهارات منظومة الحاسب الآلي ، مما دفعها لعقد مقابلات مع عدد من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية النوعية شعبة تكنولوجيا التعليم واتضح منها بالفعل وجود هذا القصور، وبالتالي فإن الطلاب في حاجة إلى طريقة تدريس أخرى تساعدهم في التمكن من مهارات منظومة الحاسب الآلي حيث أن الطرق التقليدية للتدريس لا تنمي تلك المهارات بالقدر الكافي .

٢- كما قامت الباحثة بعمل دراسة استكشافية على عينة من طلاب تكنولوجيا التعليم عددها (٥٠) استهدفت جمع المعلومات والملاحظات الخاصة بمستوى تحصيل الطلاب و الوقوف على أهم المشكلات المتعلقة بالمادة وأساليب التدريس المرجو اتباعها وكذلك التعرف على مستوى استخدامهم لشبكات الويب الإجتماعية ، وقد اشتملت الدراسة الإستكشافية (ملحق ١٣) على الأسئلة التالية :

- طريقة وأسلوب الشرح المتبعة في الجانب العملي لمادة منظومة الحاسب الآلي تساعد على الفهم والإستيعاب الكافي ؟
- مارأيك في طريقة التدريس المستخدمة أثناء التطبيق العملي ، وهل هي كافية لإرشاد الطلاب ومساعدتهم في إنجاز التطبيقات العملية ؟
- تعتقد أن هناك أساليب أخرى أفضل من الممكن استخدامها لتوضيح الجانب العملي ؟
- هل هناك صعوبات أو عقبات واجهتك في الجانب العملي أو المحتوى بشكل عام ؟
- لديك حساب على أي موقع من شبكات الويب الإجتماعية ؟
- تفضل التعلم من خلال شبكات الويب الإجتماعية ؟
- هل سبق لك الدراسة عبر المنصة التعليمية (Edmodo) ؟
- هل سبق لك الدراسة عبر المنصة التعليمية (Acadox) ؟

وقد أشارت نتائج هذه الدراسة الإستكشافية إلى أن الطلاب تواجههم عديد من المشاكل في مهارات منظومة الحاسب الآلي وكان من ضمن اجاباتهم :

- أن الوقت غير كافي لممارسة مهارات منظومة الحاسب الآلي فى حبرات الدراسة ومعامل الكمبيوتر ، وبالتالي قلة التفاعل والاتصال بين الطلاب والمحاضرين وبين الطلاب وبعضهم البعض .

- قلة التدريبات والأنشطة اللازمة لتنمية هذه المهارات .

- طرق التدريس المستخدمة أثناء التطبيق العملي غير كافية لإرشاد الطلاب وزيادة التحصيل المعرفي لديهم ، ومساعدتهم في انجاز التطبيقات العملية .

- طريقة واسلوب الشرح التقليدي المتبعه في الجانب العملى غير كافية للإستيعاب والفهم .

- أجمع عدد كبير من الطلاب على معرفتهم ببعض شبكات الويب الإجتماعية في مجالات غير تعليمية ، كما أنهم لم يسبق لهم الدراسة عبر المنصات التعليمية من قبل .

- كما أكدوا تفضيلهم للتعلم من خلال طرق وأساليب تدريسية جديدة مثل المنصات التعليمية القائمة على شبكات الويب الإجتماعية لتيسر لهم تعلم مهارات منظومة الحاسب الآلي بما يتماشى مع تطورات العصر .

٣- ومن خلال اطلاع الباحثة على الدراسات والبحوث السابقة التى أجريت في مجال الشبكات الإجتماعية وانطلاقاً من توصيات تلك الدراسات للتغلب على الصعوبات التى تواجه الطلاب أثناء التطبيق العملي بالطرق التقليدية لذا تسعى الباحثة للاستفادة من الشبكات الإجتماعية عموماً ومن المنصات التعليمية (Edmodo ، Acadox) خاصة للإستفادة من مميزاتا في العملية التعليمية الأمر الذي يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بفاعلية والقدرة على مواكبة التطورات الحديثة .

حيث أشارت نتائج العديد من الدراسات في هذا المجال إلى فاعلية استخدام منصتي التعلم (Edmodo) و (Acadox) في العديد من المتغيرات .

فقد أكدت دراسة دراسة (ريم راشد ، ٢٠١٤) الى فاعلية موقع Edmodo في تنمية التحصيل الدراسي ومهارة حل المشكلات .

كما أكدت دراسة (مي مصلح ، ٢٠١٥) على فاعلية استخدام Edmodo على تحسين الأداء الكتابي باللغة الإنجليزية ، وكذلك دراسة (Saez Lopez , 2014) إلى أن موقع Edmodo يعمل على تحسين الأنشطة التعاونية ، وتعزيز التفاعل ، وتقديم مزايا في تنظيم المقررات الدراسية ، كما تعد بيئة أكثر جاذبية ولديها وصول أفضل للمجتمعات .

كما توصلت دراسة (نورة المقرن ، ٢٠١٦) إلى عدة نتائج أهمها اتجاه الطلاب نحو استخدام المنصة التعليمية Edmodo .

كذلك أكدت دراسة (سارة الفيبي ، ٢٠١٦) على فاعلية منصة Acadox في تنمية مهارات التفكير الناقد ، و دراسة (سعد الفوزان ، ٢٠١٤) على فاعلية تقنية Acadox في تنمية الدافعية للتعلم لدى الطلاب .

وبناءً على ما سبق سعى البحث الحالي إلى التغلب على هذا قصور الطلاب في مهارات منظومة الحاسب الآلي من خلال استخدام المنصات التعليمية القائمة على شبكات الويب الإجتماعية لتوفير قدر مناسب من التفاعل في ظل الأعداد الكبيرة من الطلاب ، وعدم توافر الوقت لإحداث التفاعل بين المعلم وطلابه وبين الطلاب و بعضهم البعض لممارسة العديد من الأنشطة .

مشكلة البحث :

من خلال ما سبق تكمن مشكلة البحث في :
وجود قصور لدى طلاب الفرقة الثالثة قسم تكنولوجيا التعليم في مهارات منظومة الحاسب الآلي .

أسئلة البحث :

وللتصدي لهذه المشكلة حاول البحث الحالي الإجابة على السؤال الرئيسي التالي :

ما أثر اختلاف المنصات التعليمية التفاعلية على تنمية مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية ؟

وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية :

١- ما مهارات منظومة الحاسب الآلي الواجب توافرها لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ؟

٢- ما المعايير الواجب مراعاتها عند عرض المحتوى على المنصة التعليمية ؟

٣- ما صورة المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox / Edmodo) وفق قائمة معايير عرض المحتوى على تنمية مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ؟

٤- ما أثر استخدام المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox / Edmodo) على تنمية الجانب المعرفي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ؟

٥- ما أثر استخدام المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox / Edmodo) على تنمية الجانب الأدائي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ؟

أهداف البحث :

هدف البحث الحالي إلى :

- علاج ضعف القصور في التحصيل المعرفي والأداء المهاري لطلاب تكنولوجيا التعليم في مقرر منظومة الحاسب الآلي .

- قياس أثر استخدام المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox / Edmodo) على تنمية الجانب المعرفي لمهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.
- قياس أثر استخدام المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox / Edmodo) على تنمية مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

أهمية البحث :

قد تسهم نتائج البحث الحالي فيما يلي :

- التوصل الى أحسن السبل لرفع كفاءة الطلاب في استخدام الشبكات الإجتماعية.
- الإستفادة من استخدام المنصات التعليمية (Acadox / Edmodo) كبيئات تعلم اجتماعية فعالة لتدعيم العمل الجماعي وتبادل الآراء والخبرات فيما بينهم .
- توظيف منصتي (Acadox / Edmodo) كمنصات تعليمية اجتماعية تحقق التواصل الدائم بين المعلم وطلابه وبين المتعلمين بعضهم البعض دون اعتبار للمكان والزمان .
- توجيه أنظار أخصائي تكنولوجيا التعليم والمتخصصين التربويين والمعلمين بتوظيف أدوات الجيل الثاني بشكل عام وشبكات الويب الإجتماعية بشكل خاص لما لها من دور هام ومؤثر في تنمية مهارات الطلاب .
- نقل العملية التعليمية من حيز الجمود و النظرية إلى حيز التطبيق و المرونة بالنسبة لمواكبة تكنولوجيا العصر .

حدود البحث :

تتمثل حدود البحث الحالي في :

- الحدود الموضوعية : المنصات التعليمية (Edmodo ، Acadox) .
- الحدود البشرية : الفرقة الثالثة شعبة تكنولوجيا التعليم وعددهم (٦٠) طالب وطالبة .
- الحدود المكانية : كلية التربية النوعية جامعة بنها .
- الحدود الزمنية : الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي (٢٠١٦ - ٢٠١٧) .

عينة البحث :

اقتصرت البحث الحالي على عينة مكونة من (٦٠) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة بنها ، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبتين ؛ احدهما تجريبية أولى (تستخدم المنصة التعليمية Edmodo) وبلغ عددها (٣٠) طالب وطالبة ، والأخرى تجريبية ثانية (تستخدم المنصة التعليمية Acadox) وبلغ عددها (٣٠) طالب وطالبة .

أدوات البحث :

تمثلت أدوات البحث في مايلي :

- اختبار تحصيلي (من إعداد الباحثة) .
- بطاقة ملاحظة (من إعداد الباحثة) .

منهج البحث :

اعتمد البحث الحالي على المنهجين التاليين :

- **المنهج الوصفي التحليلي** : لوصف وتحليل الدراسات والأدبيات والبحوث السابقة وتجميع البيانات وتبويبها وتصنيفها لتحقيق الهدف من البحث .
- **المنهج شبه التجريبي** : لقياس أثر اختلاف المنصات التعليمية التفاعلية على تنمية بعض مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم .

متغيرات البحث :

تضمن البحث المتغيرات التالية :

- **المتغير المستقل** : المنصات التعليمية التفاعلية (Acadox ، Edmodo) .
- **المتغير التابع** :
- الجانب المعرفي المرتبط بمهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم .
- الجانب الأدائي المرتبط بمهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم .

فروض البحث :

١- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين (Acadox / Edmodo) في الإختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات منظومة الحاسب الآلي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة (Edmodo) .

٢- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين (Acadox / Edmodo) في بطاقة الملاحظة لقياس الجانب الادائي لمهارات منظومة الحاسب الآلي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة (Edmodo) .

التصميم التجريبي للبحث :

اشتمل البحث الحالي على مجموعتين تجريبيتين هما :

- المجموعة التجريبية الأولى : استخدمت المنصة التعليمية (Edmodo)
- المجموعة التجريبية الثانية : استخدمت المنصة التعليمية (Acadox)

جدول (١) التصميم التجريبي للبحث

المجموعة	قياس قبلي	المعالجة التجريبية	قياس بعدي
المجموعة التجريبية الأولى	<ul style="list-style-type: none"> • اختبار تحصيلي • بطاقة ملاحظة 	المنصة التعليمية (Edmodo)	<ul style="list-style-type: none"> • اختبار تحصيلي • بطاقة ملاحظة
المجموعة التجريبية الثانية	<ul style="list-style-type: none"> • اختبار تحصيلي • بطاقة ملاحظة 	المنصة التعليمية (Acadox)	<ul style="list-style-type: none"> • اختبار تحصيلي • بطاقة ملاحظة

إجراءات البحث :

- ١- الإطلاع على المراجع والكتب والدراسات والبحوث العلمية السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع البحث .
- ٢- مراجعة بعض نماذج التصميم والتطوير التعليمي لإختيار وتبني النموذج الملائم لبناء البيئة التعليمية القائمة على شبكات الويب الإجتماعية .
- ٣- إعداد قائمة بالأهداف العامة والإجرائية وعرضها على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والتعديل وفق آرائهم .
- ٤- إعداد قائمة بمهارات منظومة الحاسب الآلي المراد تحقيقها مستعينة بالقائمة المحددة للمقرر وعرضها على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والتعديل وفق آرائهم .
- ٥- تحديد المحتوى العلمي الذي سيحقق الأهداف المحددة وعرضه على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والتعديل وفق آرائهم.
- ٦- إعداد قائمة معايير لعرض المحتوى التعليمي على المنصة التعليمية وإعداد السيناريو الخاص بالمنصتين التعليميتين (Acadox / Edmodo) وعرضهما على مجموعة

من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم وإجراء التعديلات المقترحة وفق آرائهم .

٧- رفع المحتوى على المنصة التعليمية (Edmodo) والمنصة التعليمية (Acadox)

وفق قائمة معايير عرض المحتوى وعرضه على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والتعديل وفق آرائهم.

٨- إعداد أدوات البحث المتمثلة في (الإختبار التحصيلي ، بطاقة الملاحظة) وعرضها

على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس و تكنولوجيا التعليم لحساب صدق الأدوات وإجراء التعديلات المناسبة في ضوء آراء المحكمين .

٩- إجراء التجربة الإستطلاعية للتعرف على الصعوبات التي قد تواجه الباحثة في أثناء

التجريب ، والتأكد من ثبات الأدوات ، بالإضافة إلى تحديد زمن الإختبار .

١٠- اختيار عينة البحث لإجراء التجربة الأساسية .

١١- تطبيق أدوات البحث تطبيقاً قبلياً على عينة الدراسة .

١٢- إجراء التجربة الأساسية للبحث على عينة البحث وفق التصميم التجريبي .

١٣- تطبيق أدوات البحث تطبيقاً بعدياً على عينة الدراسة .

١٤- إجراء المعالجة الإحصائية للنتائج .

١٥- عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها في ضوء الدراسات والنظريات المرتبطة

بالبحث .

١٦- صياغة التوصيات والمقترحات بالبحوث المستقبلية في ضوء نتائج البحث .

مصطلحات البحث :

شبكات الويب الإجتماعية :

أشار إليها (إبراهيم عبدالوكيل الفار ، ٢٠١٢ ، ٢٠٠٠) بأنها "مجموعة من المواقع على شبكة الإنترنت ظهرت مع الجيل الثاني للويب بحيث تتيح التواصل بين الأفراد في بيئة مجتمع افتراضي يجمعهم حسب مجموعات أو شبكات اهتمام لتمثيل مايعرف بمجتمع المعرفة ، وكل هذا يتم عن طريق خدمات التواصل المباشر بالإطلاع على الملفات الشخصية للآخرين لمعرفة المعلومات التي يتم إنتاجها أو إتاحتها للعرض" .

وعرفها (وليد يوسف محمد ، ٢٠١٤ ، ١٦) بأنها "بيئة إلكترونية تتضمن مجموعة من الأدوات والتطبيقات التفاعلية منها البريد الإلكتروني ، والتدوين ، ومشاركة الملفات ، وحوائط المناقشات ، والمكتبة الإلكترونية وغيرها من التطبيقات ، التي يتيح استخدامها تقديم عرض المحتوى التعليمي وتنفيذ الأنشطة المرتبطة بشكل يحقق الأهداف التعليمية المرجوة" .

• وتعرفها الباحثة إجرائياً :

"هي مواقع ويب تشكل مجتمعات إلكترونية ضخمة ، وتقدم مجموعة من الخدمات التي من شأنها تدعيم التواصل و التفاعل بين أعضاء هذه الشبكة ، من خلال المحادثات الفورية ، وتكوين الصداقات ، والمساعدة في تبادل المعلومات والوسائط المختلفة (كالصور - الفيديو - البرمجيات) مع الأشخاص الآخرين ، كما يمكن للطلاب من خلالها التشارك وتقديم الآراء التعليمية بحرية كاملة دون التقيد بالمكان أو الزمان ، كما تراعي الخطو الذاتي له في عملية التعلم " .

المنصات التعليمية التفاعلية :

عرفها (عبدالعال السيد، ٢٠١٥) بأنها " هي بيئة تفاعلية توظف تقنية الويب ٢ ، وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني وبين شبكات التواصل الاجتماعي الفيس بوك ، وتمكن المعلمين من نشر الدروس والأهداف ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية ، والإتصال بالمعلمين من خلال تقنيات متعددة ، كما انها تمكن المعلمين من إجراء الاختبارات الإلكترونية ، وتوزيع الأدوار ، وتقسيم الطلاب الى مجموعات عمل ، وتساعد على تبادل الأفكار والآراء بين المعلمين والطلاب ، ومشاركة المحتوى العلمي ، وتتيح لأولياء الأمور التواصل مع المعلمين والاطلاع على نتائج ابنائهم ، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية " .

المنصة التعليمية (Edmodo) :

عرف (عبدالله الغامدي ، ٢٠١٥) " ادمودو هي شبكة مجانية للتعليم الإجتماعي يستطيع الإستفادة من خدماتها المعلمون و الطلاب و المدارس و الإدارات التربوية (المناطق التعليمية) " .

• وتعرفها الباحثة إجرائياً :

"هي منصة تعليمية إجتماعية إلكترونية ، يمكن من خلالها إنشاء مجموعات، ومكتبة رقمية وتزويدها بوسائط تعليمية متعددة ، وإعطاء واجبات وجدولة مواعيد تسليمها ، وتعيين درجاتها ، وتوجيه ملحوظات وتنبيهات واستطلاعات رأي للطلاب ، إضافة إلى إنشاء

الإختبارات وتصحيحها إلكترونياً كما تعني المنصة إدمودو بدعم التبادل المعرفي بين المتعلمين ، وتوثيق أنشطتهم التعليمية ، وإدارة مشوارهم الدراسي بشكل يحقق الأهداف التعليمية لمقرر منظومة الحاسب الآلي .

المنصة التعليمية (Acadox) :

هي عبارة عن شبكة اجتماعية تعليمية مشتقة من كلمتين هما Academia & Documentation ؛ وتهدف أكادوكس إلى تبسيط إدارة الحياة الأكاديمية وجعلها ممتعة ومشجعة على المشاركة والتفاعل، ويتم ذلك عن طريق توفير أدوات تقنية حديثة وحلول ذكية وعصرية سهلة الاستخدام تساعد في العملية التعليمية وتستهدف العالم العربي أولاً، وتقوم أكادوكس على دعم التبادل المعرفي بين الطلاب في جميع أنحاء العالم، وتوثيق أنشطتهم التعليمية، وإدارة مشوارهم الأكاديمي بشكل فعال . (فواز سعد، ٢٠١٣)

• تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها :

"منصة تواصل اجتماعي مخصصة للتعليم تستخدم فيها تقنية الويب 2.0 وهي تتيح التواصل مع الطلاب لتدريس مقرر منظومة الحاسب الآلي ، وتؤمن لهم أدوات متنوعة للإطلاع على المادة العلمية والتفاعل المتزامن أو غير المتزامن معهم بطريقة سهلة وآمنة" .

المهارات :

عرفها (السيد أبو هاشم ، ٢٠٠٤ ، ١٧) المهارة على أنها " أداء الفرد لعمل ما يتسم هذا الأداء بالسرعة والدقة والإتقان والفاعلية" .

و (رشدي طعيمة ، ٢٠٠٤ ، ٣٠) على أنها " وصف الشخص على درجة من الكفاءة والجودة في الأداء" .

• تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها :

" أداء المتعلم لمجموعة من المهام اللازمة بدقة وإتقان "