تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات باستخدام بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية

أ.د/ حسن عبدالفتاح الفنجري* أ.م.د/ سماح حلمي يس†

أ.م.د/ منى عبدالهادي شاهين‡ أ.م.د/ هاني شفيق رمزي§

هاجر محمد رضا عبد الرازق**

المقدمة:

ظهر التعليم الالكتروني كأهم الحلول للتغلب على تحديات النمو السكاني، وزيادة الطلب على التعليم، ونشأة التخصصات الأكثر دقة في كل العلوم والمعارف البشرية، ولقد أدى هذا التطور الهائل في مجال التكنولوجيا, واستخدام علوم الحاسب وتطبيقاته المختلفة إلى إيجاد واقع جديد يفرض نفسه بقوة على جميع ميادين الحياة المختلفة ومن شأنه إحداث تغيرات كبيرة في شتى المجالات.

وفي ضوء ذلك تزداد الحاجة للوصول إلى مخرجات تعليمية قوية تتحول فيها المعرفة إلى مهارة؛ وتزداد التوجهات لتطوير التعليم ودعم المتعلمين ليس فقط من أجل الحصول على المعرفة؛ بل الوصول إلى متعلم مبدع يبني معرفته من خلال التجربة الذاتية عن طريق تطوير المهارات اللازمة لإدماجه في المجتمع ، وما يستلزم هذا من مواكبة الثورة التقنية المعاصرة من خلال ترسيخ مفهوم التعلم والتدريب مدى الحياة.(ابراهيم الفار، ٢٠٠٠،ص٤٦)*

وقد تبلورت مفاهيم حديثة في التعلم الإلكتروني المعتمد على الانترنت وفق منظوره الجديد حيث اصبح مزود بمجموعة من الأدوات والعمليات التى تمكن أي شخص من إنشاء وتحرير والوصول إلي المحتوى الرقمي، والتعاون مع الآخرين بسهولة تامة ودون الاحتياج لتعلم أي من مهارات البرمجة الخاصة، بحيث أصبح التعلم الإلكتروني منظومة تعليمية متكاملة لتقديم البرامج التعليمية أو التدريبية للمتعلمين في أي وقت وفي أي مكان باستخدام تقنيات المعلومات والاتصالات التفاعلية، لتوفير بيئة تعليمية/ تعلمية تفاعلية متعددة المصادر بطريقة متزامنة أو غير متزامنة، دون الألتزام بمكان محدد أعتمادًا على التعلم الذاتي والتفاعل بين المتعلم والمعلم. (أحمد سالم ٢٠٠٤، ص٢٨٩)، (Marc J. Rosenberg,٢٠١٢ ,p٩)

ومع تغيير أدوات شبكة الويب و بنيتها، وظهور إمكانات جديدة ، توجب إدخال نوع من التفاعلية إلى التعلم الإلكتروني وتعزيز بيئته، حيث يمكن للطلاب التعلم من المعلمين ومن بعضهم البعض، وهذه البيئة تعمل على تحفيز التفاعل وبناء العلاقات الاجتماعية والتغلب على

* أستاذ الصحة النفسية كلية التربية النوعية – جامعة بنها

† أستاذ المناهج وطرق تدريس الإقتصاد المنزلي المساعد بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية

‡ أستاذ الملابس والنسيج المساعد المساعد كلية التربية النوعية – جامعة بنها

§ أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد كلية التربية النوعية – جامعة بنها

** مدرس مساعد كلية التربية النوعية – جامعة بنها

العزلة والمسافات الجغرافية، وتطوير آلية دعم وتحسين التعلم وجعله أكثر فاعلية. (Martins,Ramiro, ٢٠١٢,١٢٤٤)، (Marvin,D ٢٠١٢)

وفي ظل عالم معقد وسريع ، وفي إطار التقدم الهائل والتغير الهادر الذي أحدثته تكنولوجيا المعلومات فقد جلبت لنا الكثير من الأفكار الحديثة التى أثرت على الثقافة الملبسية فى جميع أنحاء العالم، وكان لهذه الأفكار دور كبير في تغيير كثير من أشكال الملابس، وأصبحت تصميمات الملابس تساير التغييرات التى في المجتمع واكتسبت مسميات كثيرة ومختلفة كل منها يعبر عن طراز ومعنى خاص، لذا كان من الضرورى تنمية المهارات التى تساعد في جمع تلك الأفكار وتوظيفها من خلال ممارسة عملية ، في حين يمثل واقع الأنترنت الافتراضي معمل تجارب مثالي لاختبار نتائج تلك الأفكار المستحدثة.

وحيث أن تصميم ملابس السيدات هى عملية ابتكارية تتطلب عقلا مبدعا يفكر على أساس نظرة شاملة يدرك فيها كلا من الانفعال والتفكير والإحساس بالرؤية والذات والموضوع والفرد وبيئته، فقد أصبح إنتاج تلك التصميمات من الأمور الهامة التي تنال مكانة رئيسية عند الباحثين والعاملين بهذا المجال، الأمر الذي يجعل من الضرورى تقديم المعارف والخبرات الخاصة بها. وقد أشارت مجموعة من الدراسات الى وجود قصور فى تلك المهارات ، ومنها دراسة كل من (ايمان عبد اللطيف، ٢٠١٠)، (راندا خيري، ٢٠١٠)، (عتاب عياد، ٢٠٠٨)، (رباب فرج، ٢٠٠٢)، (صفاء صبرى، ٢٠٠٢) .

كما أوصت العديد من الدراسات على توظيف المستحدثات التكنولوجية الحديثة وطرق التدريس المعتمدة على الويب في مجال تعليم مهارات تصميم الملابس، نذكر منها دراسة كل من (أسماء عبدالله، ٢٠١٥)،(ابتسام عبد الباسط، ٢٠١٥)،(ياسمين فؤاد، ٢٠١٢)،(لمياء محمود، ٢٠١٠)،(نهاد شفيق، ٢٠٠٨).

وأكدت مجموعة من الدراسات على أهمية العمل في مجموعات من خلال بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية والتى يشترك فيها الأفراد ويتفاعلون معا بمهاراتهم وقدراتهم، وهذا من شأنه أن يُكسب المعارف ويوسع المدارك ويعمق الفهم وينمي المهارات، ونذكر من هذه الدراسات دراسة كل من (Allen,٢٠٠٨)، (Omale, et al., ٢٠٠٩)، (Danielle,Herro,٢٠١٠)، (Simpson, Mary,٢٠١٠)، (جمال الشرقاوي، ٢٠١٢)، (David, Denton, ٢٠١٢)، (El Omda, Ali,٢٠١٢)، (Cheung,Vogel,٢٠١٣)، (سامي عيسى،٢٠١٧).

وبناءًا على الدراسات السابقة اجرت الباحثة دراسة استطلاعية بينت وجود تدني في مهارات تصميم وتنفيذ الملابس الخارجيه لدى طلاب الاقتصاد المنزلي، كما تلمست الباحثة عدم توظيف التكنولوجيا الحديثة فى التعليم وتنمية المهارات ؛ بالرغم من وجود معدل مهاري مرتفع فى استخدام بعض تطبيقات الحاسب الآلى، وذلك كما تبين من الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة على عينه من طلاب الاقتصاد المنزلي بالكلية، والتى كانت عبارة عن:

استبيان لتقييم الاستعداد للتعلم الإلكتروني ،استبيان لتحديد مستوى مهارات استخدام أدوات الويب التفاعلية.

ومن خلال ما سبق يتضح أن هناك قصور في توظيف بيئات التعلم التفاعلية عبر الويب في تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى طلاب الاقتصاد المنزلي بما يتلائم مع حاجات المتعلمين وميولهم، ويتيح لهم العمل الجماعي وإنتاج المعارف، وتنمية مهارات وفق مسار معين شاركوا جميعا في رسمه بما يتوافق مع خطوهم الذاتي تطبيقا لمبدأ إنتاج المعرفة

ولقد سعى البحث الحالي إلى توفير المعالجة التجريبية الملائمة لعدد من الطلاب المعلمين بقسم الإقتصاد المنزلي، من خلال تصميم وإنتاج بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية، تتلائم مع حاجات المتعلمين وميولهم ، وتتيح لهم العمل الجماعي وإنتاج المعارف، وتنمية المهارات وفق مسار معين شاركوا جميعا في رسمه بما يتوافق مع خطوهم الذاتي تطبيقا لمبدأ إنتاج المعرفة، وبيان أثر هذه البيئة على تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لديهم.

مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث الحالي في التساؤل الرئيسي التالي:

ما فاعلية بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات؟

وللتصدى لهذه المشكلة يحاول البحث الحالي الإجابة عن الأسئلة التالية :

١- ما مهارات تصميم ملابس السيدات التي ينبغي تنميتها لدى عينة البحث.
٢- ما التصور المقترح لبيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية لتنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى طلاب الاقتصاد المنزلي؟
٣- ما فاعلية بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى عينة البحث ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١- تحديد مهارات تصميم ملابس السيدات.
٢- إعداد بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم ملابس السيدات.
٣- التعرف على أثر بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى عينة الدراسة.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على :

١- بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم ملابس السيدات.
٢- مجموعة من طلاب قسم الإقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية، جامعة بنها.

أدوات البحث:

١- اختبار معرفي لمهارات تصميم ملابس السيدات. (إعداد الباحثة).

٢- بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات. (إعداد الباحثة).

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥)بين متوسطي درجات عينة البحث فى الإختبار المعرفى لمهارات تصميم ملابس السيدات في القياس القبلي والبعدي، لصالح القياس البعدى.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث فى بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات في القياس القبلي والبعدي، لصالح القياس البعدى.

مصطلحات البحث الإجرائية:

١- المهارة: تعرف الباحثة المهارة إجرائياً بأنها "القدرة على توظيف المعارف في الأداءات والأنشطة من خلال التآذر العقلي والعضلي بدرجة كبيرة من الدقة والسرعة والكفاءة".

٢- التصميم: تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه "القدرة على إعادة تنظيم وترتيب الأفكار والأشكال والخامات والتصميمات من مصادر متنوعة ومختلفة بقصد إنتاج تصميمات مبتكرة تتسم بالحداثة والجمال وتكون معبرة عن الثقافة والقيم، وتعني بالاحتياجات الوظيفية لها".

٣- بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية: بيئة بديلة للتعلم التقليدي توظف المكونات المادية والمؤلفه من أجهزة الكمبيوتر والبرمجيات، بالإضافه إلى المواد التعليمية والأمتحانات ونظم التسجيل ونظم التحكم، بالاضافه إلى أدوات تمكن المتعلم من التفاعل مع المعلمين أوالمتعلمين الآخريين، وإجراء الحوار معهم كتابيًا أو صوتيًا أو عبر الفيديو، بطريقه تزامنية أو غير تزامنية.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

مهارات تصميم ملابس السيدات:

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم المهارة ومن هذه التعريفات ما ركز على أن مفهوم المهارة يعتمد أساساً على الفرد والخصائص التي تميزه؛ منها تعريف (رمزية الغريب، ١٩٩٠،ص٣٤٠) بأنها أنشطة قادرة على إحداث تنظيم داخلي بين الأعصاب الحسية والأعصاب الحركية وتصدر عنها تغذية مرتدة تساعد على ضبط الاستجابة المتعددة للأبعاد، تناولها (أحمد زكي صالح،١٩٩٢،ص٤٤٩) و (رشدي لبيب،١٩٨٧،ص١٠١) من خلال مجموعة من المعايير الآدائية التي يتطلبها العمل الماهر، بأنها القدرة على القيام بعمل ما بدرجة من السرعة والإتقان مع الاقتصاد في الجهد المبذول.

تصميم ملابس السيدات:

التصميم هو العملية الإدراكية داخل العقل والمرتبطة بقدرات ومهارات الشخص القائم عليه، حيث يقوم بالتخطيط والتنظيم بناءاً على أسس علمية تؤدي في النهاية إلى إظهار عمل فني جديد له غرض وظيفي مادي محسوس (إيهاب فاضل ٢٠٠٦،ص ٢٣)، وعرفته (Mary wolf, ١٩٩٨,p ٨٢) بأنه الخطة الإجرائية لإظهار فكرة معينة ناتجة من تفاعل عناصر التصميم وأسسه بهدف الوصول إلى التناغم الهادف.

ومن جهةٍ أخرى فإن البعض تناول التصميم كإنتاج بإعتباره الشكل المبتكر الذي يحقق الغرض منه، فذكر محمد عبد الحميد (٢٠١٣،ص ٥٩) التصميم بأنه الكيان المبتكر والمتجدد في خطوطه، ألوانه، خاماته المتنوعة، والتي يحاول المصمم أن يترجم بها عناصر التكوين إلى تصميم جديد مساير للواقع بصورة تشكيلية رائعة.

وتصميم ملابس السيدات عملية محورية تجمع ما بين التخطيط وإعادة التنظيم وبين الفن والإبداع وذلك من خلال تطويع الإمكانات المتاحة وفق مهارات وأسس، بهدف إنتاج نموذج ملبسي للمرأة يتسم بالجدة والأصالة ويتسق مع الخصائص الوظيفية والمجتمعية.

وقد عرفته (مهجة محمد،٢٠٠٨،ص ٧٧) بأنه هو شكل راق للنشاط الإنساني يعبر عنه من خلال ابتكار تعبيرات جمالية قوامها استغلال الخامات البيئية المتوافرة حول الفرد، حيث يقوم بالتعبير من خلال هذه الخامات، فيعاد تشكيلها أو التوليف بينها أو يضيف إليها أو يحذف منها مستخدماً في ذلك الخبرات والمعلومات والمهارات المختلفة لتطويع هذه الخامات بما يتناسب مع شخصية المراة الأصيلة والفريدة.

والتصميم الجيد لملابس السيدات يعني جيداً باكتشاف طبيعة وهيئة الجسم، ثم التعبير عن تلك الهيئة من خلال التصميم المبتكر، لذلك كان لزاماً في تصميم ملابس السيدات أن يأتي التصميم نتائجاً من حاجة وظيفية وواقع حقيقي وتغليفه بجانب من الخيال والإبداع الفني ليخدم أغراض السيدة التي يُصمم من أجلها.

بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية:

إن نجاح أي عملية تعلم يتوقف على البيئة التي يحدث فيها ذلك التعلم، فالبيئة التعليمية تلعب دورا مهما في تحقيق أهداف التعلم جنبا إلى جنب مع المناهج والمعلم واستراتيجيات التدريس الحديثة التي تفَعِل دور المتعلم وتجعله في قلب العملية التعليمية.

ولكي تتحقق أهداف التعلم، لابد أن تكون البيئة التعليمية جذابة ومشوقة، حتى يشعر فيها المتعلمون بالراحة والأمن والتحدي وتحفزهم على التعلم بسهولة ويسر. كما أن لها صبغة اجتماعية يتم فيها تعلم الطلاب وتنشئتهم اجتماعيا وثقافيا، ويتحقق فيها نماؤهم.(جمال مصطفى ٢٠١٣،ص٢٤)

ويؤكد (Dabbagh, N& Kitsantas, A. ٢٠٠٤, P٣٢) بيئات التعلم التفاعلية عبر الويب من أنسب البيئات التي تسمح بالتفاعل والمشاركة والتعلم الذاتي

وتحمل المسؤلية وتوفير أنشطة إثرائية وعلاجية تتمركز حول المتعلم وتزيد من ثقتة بنفسه، وتوظيف الوسائط المتعددة في عرض المحتوى، بالإضافة إلى توفير أساليب التغذية الراجعة المدعمة لإستجابات المتعلم.

وترى كل من خالدة عبدالرحمن(٢٠١٤،ص ١٠) وسوزان عطية(٢٠١٤،ص٤) أن بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية عبارة عن بيئة بديلة للتعلم التقليدي من خلال إستخدام وتطبيق إمكانات تقنية المعلومات والإتصال لتصميم العمليات المختلفة للتعلم وإدارتها وتقويمها وتطويرها وهي تلك البيئات التي توظف المكونات المادية والمؤلفه من أجهزة الكمبيوتر والبرمجيات، بالإضافه إلى المواد التعليمية والأمتحانات ونظم التسجيل ونظم التحكم، بالاضافه إلى أدوات تمكن المتعلم من التفاعل مع المعلمين أوالمتعلمين الآخريين، وإجراء الحوار معهم كتابيًا أو صوتيًا أو عبر الفيديو، بطريقه تزامنية أو غير تزامنية مثل البريد الإلكتروني، وغرف المحادثة، والمؤتمرات، ومنتديات الحوار وغيرها.

وترى الباحثة أن فكرة بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية تأتي كأحد الحلول العملية التي من شأنها أن تُعين المعلم على تجويد الآداء ومن ثم إستيعاب الأعداد المتزايدة للدارسين في ظل ثبات الإمكانات المادية أو تضاؤلها, مما يوفر محكًا أفضل لجذب المتعلمين نحو المادة العلمية وتيسير الجانب المعرفي والمهارى لديه, حيث تأثرت منظمات وهيئات المجتمع بذلك وظهرت بيئات تعليمية تفاعلية جديدة تحتاج وبشكل كبير إلى توظيف واستحداث متغيرات جديدة تلائم هذا التطور, ويأتي على رأس تلك البدائل والمتغريات تصميم بيئات تفاعلية إلكترونية تحاكي البيئات الواقعية يتم نشرها عبر شبكة الإنترنت، وتُبنى فيه المعلومات على شكل صفحات ديناميكية، توفر نوعًا من التواصل والتفاعل بين المشاركين، وكأنهم موجودين في عالم حقيقي ويعملون معًا كفريق عمل لبناء تعلمهم الخاص تحت إشراف معلميهم عن بُعد.

خصائص بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية:

يمكن تحديد خصائص بيئات التعلم التفاعلية كما ذكرها (حسن على١٤٣٤ ،ص ص١٦٤ :١٧٠)،(عبد الحافظ سلامة، حسين صالح ٢٠٠٥ ،ص٤٨), (الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠٩ ، ص ص٢٩٤ :٢٩٥), (Salamons,J. ٢٠٠٦,p ٥) في الآتي:

- التمركز حول المتعلم Trainer-Centeredness : المتعلمون يحددون اتجاهاتهم بحرية من خلال مشاركاتهم وتفاعلهم مع المحتوى الدراسي وأنشطتهم الذاتية، بينما المعلم يحدد الأهداف، ويدير العملية التعليمية وييسرها ويوجهها، وعلى المتعلم أكتشاف خبرات المحتوى العلمي بطريقنة الخاصة.
- اللاتزامنية في الزمان والمكان As ynchronization : لا يتطلب من المشاركين التفاعل المتزامن أو التقارب المكاني.
- التعاونية والمشاركة Collaboration and Sharing: حيث أتاحت أنماط الاتصال في تلك البيئات العمل المشترك بين المتعلمين مع بعضهم البعض من بُعد،

وتكوين بيئة تعليمية خصبه لنشر المعلومات ومشاركتها باستخدام أدوات الانترنت ومصادر التعلم وذلك في إطار التعليم والتدريب.

- التفاعلية Interactivity : توفر بيئات التعلم التفاعلي عبر الانترنت أنماط متعددة للتفاعل بين عناصر موقف التعلم من معلم ومتعلمين ومحتوى،وذلك في اتجاهات متعددة.
- تفريد التعلم Individualize Learning : إذ تسمح بتفريد مواقف التعلم ليناسب كل متعلم على حدة، وفق قدراته، واستعداداته، وخبراته السابقة، معتمدًا في ذلك على الخطو الذاتي self-pacing للمتعلم.
- المرونة Flexibility :أي إمكانية استخدام المعارف والمهارات المكتسبه في مواقف تطبيقية مختلفة عبر بيئات تعلم أخرى، بهدف التنمية المهنية المستمرة والتدريب الذاتي المستمر.
- الجدة والحداثة Novelty : وهو من أهم مايميز الأدوات الحديثة في الانترنت من إمكانية التحديث المستمر للمعلومات، وإمكانية المراجعة المستمرة والتقويم والتطوير.
- دعم عناصر الوسائط المتعددة : إذ تتعدد عناصر الوسائط في بيئات التعلم التفاعلية لتشمل النصوص العادية والنصوص الفائقة، والرسوملت التوضيحية والصور، والموسيقى والأصوات المختلفة، والفيديوهات والاتصال المرئي المباشر، بالاضافة إلى العوالم الافتراضيه وتكنولوجيا الواقع الافتراضي.
- الموضوعية وعدم التحيز Objectivity : يتاح التعلم والتدريب للجميع بصرف النظر عن اللون والجنس، أو العرق أو الطبقة الاجتماعية أو السن، كما يجب أن تشمل المحتوى، وأساليب التعزيز، وأدوات التقويم.

وتستخلص الباحثة مجموعة من الخصائص العامة التي تتميز بها بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية هي:

- الإتاحة والمجانية: حيث تتميز تلك البيئات بالبساطة والسهولة والمجانية, والاتاحة للجميع .
- بساطة الإعداد وسهولة الاستخدام: تتوافر للجميع أدوات والخدمات التي تجعل كل مستخدم قادرًا على إنشاء بيئة تعلم أو التفاعل داخل بيئة مُصممة سلفًا.
- التواصل والتفاعلية بين عناصر التعلم: ويقصد به التفاعل بين المحتوى العلمي والطلاب, وبينهم وبين المعلمين والخبراء.
- العِلمانية: إذ تتيح بيئات التعلم الإلكتروني التفاعلية إمكانية الوصول إلى المعلومات والمعرفه في أي وقت وأي مكان من دون حواجز.
- الإهتمامات والأهداف المشتركة: حيث تعمل بيئات التعلم عبر الويب كبوصلة لجذب ذوي الميول والأهداف المشتركة.
- الإنغماسية وتعدد المصادر: تزخر بيئات التعلم التفاعلية عبر الويب بمصادر للتعلم تناسب جميع أنماط المتعلمين, فمنها ما يدعم التعلم البصري كمصادر الصور

والملفات المقروءة أو الخرائط الذهنية أو ملفات الأنفوجرافيك وغيرها, أو نمط التعلم السمعي كالتسجيلات الصوتية أو الشروحات المسموعة والأصوات المختلفة, ومنها ما يدعم نمط التعلم السمعي البصري كالفيديوهات الفائقة والتفاعلية, والعروض العملية, والعوالم الافتراضية.

أهمية بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية:

من خلال استعراض الخصائص السابقة تتضح أهمية بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية، حيث اتفق كل من (Rosenberg,٢٠١٢,p٣٠) و(Johnson&Johnson,٢٠٠٧,p٣٦) و (Panitz, ٢٠٠٠,p١٧٩) على أن بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية لها عدة أدوار في العملية التعليمية، بدايةً بإكساب المفاهيم، وتنمية المهارات، وتكوين الاتجاهات، وصولاً لتنمية الجوانب الشخصية والاجتماعية للطلاب. ونذكر أهمية بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية فيما يلي:

- تقديم خيارات مبدعة للتعليم والتعلم لبناء المعرفة لهؤلاء الطلاب الذين لا يمكنهم الحضور إلى فصول الدراسة التقليدية بسبب ظروف البعد أو العمل.
- توفر بدائل تعليمية يختار منها الطلاب مواد التعلم التي تقابل اهتماماتهم ومستوياتهم المعرفية المختلفة، وتسمح لكل طالب بأن يخطو في تعلمه وفقاً لسرعته الخاصة.
- تعزيز الاتصال، وتدعيم التعلم التعاوني بين الطلاب عن طريق أدوات التعلم الإلكترونى عبر الويب.
- المرونة والكفاءة والسرعة والمتعة، ودعمه لدور المعلم كمرشد لعملية التعليم.
- إمكانية التعديل والتحديث الفوري للمقررات الدراسية، وتعميم هذه التعديلات على جميع الطلاب والمعلمين.
- إجراء الاختبارات عبر الشبكات، وتقويم نتائجها إلكترونياً وبصورة تلقائية.
- التغذية الراجعة الفورية للدارسين، مما يعزز من دافعيتهم لمواصلة التعلم.
- نمو المعرفة بالإنترنت ومهارات الكمبيوتر التي تساعد المتعلمين في حياتهم ومهنهم المستقبلية.
- إكمال المتعلمين للمقررات عبر الإنترنت بنجاح يعزز الثقة بالنفس ويشجعهم لتحمل مسئولية تعلمهم.
- تقليل الأعباء الإدارية بالنسبة للمعلم، وأصبح من الممكن للمعلم إرسال التكليفات والاختبارات واستلامها عبر الإنترنت.

وترى الباحثة أن هناك عدة عوامل تزيد من كفاءة بيئات التعلم التفاعلية الإلكترونية، نذكرها فيما يلي:

- توفير استراتيجيات تدريس فعالة، تساعد المتعلم على تفريد تعلمه، وتكوين اتجاهات إيجابية نحو بيئة التعلم.

- المنافسة الناجحة في أداء المهام، وتزويد الطالب بمهارت إدارة الذات، وتزويده بطرق حل المشكلات وذلك من خلال اشتراك الطالب ذي القدارت المنخفضة في مجموعة مع الطلاب ذوى الإنجاز الأعلى مما يساعدهم على تحسين الأداء
- زيادة وصول المتعلم إلى التعلم باستخدام أدوات ومساعدات ذكية تجعل الإنترنت شخصيا وتربط المتعلم بمتعلمين آخرين، وتقلل الانعزالية.
- اتاحة الفرصة للمتعلم لكي يناقش، يجادل، يتفاوض، ويشترك في بناء المعرفة من خلال عملية المناقشة والتفاعل مع الأقران والخبراء عن طريق المؤتمرات، ومن خلال إتاحة الكتب، والمجلات، والمقالات، أو مجموعات البحث في صورة إلكترونية سهلة التداول.
- السماح للمتعلم بالتشارك في العمل، وتحميل الملفات ، والإخطار بالأحداث، وادارة المجموعة.
- تشجيع الطلاب على قبول المساعدة والإشراف والتقويم من زملائهم.
- الاهتمام بالتعلم المتمركز حول الطالب من خلال إتاحة الفرصة له لاستخدام أساليب تعلم متعددة .
- الحث على تقسيم العمل، والمشاركة في الأفكار، والمناقشات الشفوية التي تحدث أثناء التفاعل داخل بيئة التعلم بين أعضاء المجموعة مما يجعلها ذات فوائد معرفية للطلاب.
- تدريب المتعلمين على مهارات التفكير العليا.

إجراءات البحث:

منهج البحث: استخدم البحث الحالي المنهج الوصفي في الدراسة النظرية، والمنهج شبة التجريبي في الدراسة التطبيقية.

تحديد مهارات تصميم ملابس السيدات: تهدف القائمة إلى حصر المهارات الرئيسية والفرعية اللازمة لتصميم الملابس السيدات، وتحديد قائمة المهارات التي تم تقسيمها إلى خمس مهارات رئيسية يتفرع منها ٦٠ مهارة فرعية، وللتحقق من صدق القائمة تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجالات تصميم وتنفيذ الملابس، والمناهج وطرق التدريس، وتصميم التعليم، أتفقو على أن جميع المفردات التي ذكرت في القائمة تُعد مهارة، وشمولية القائمة لمهارات تصميم ملابس السيدات، وسلامة الصياغة اللغوية والدقة العلمية لكل مهارة.

تصميم بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية:

قامت الباحثة بالإطلاع على مجموعة من نماذج التصميم التعليمي في بيئات التعلم الإلكتروني عبر الويب, وقامت بدراستها وتحليلها، وقد خلصت الباحثة إلى أن نموذج التصميم التعليمي الذي تم إعداده وتطويره من قِبَل محمد إبراهيم الدسوقي ٢٠١٥

هو أكثر النماذج ملائمة لتصميم بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى طلاب الإقتصاد المنزلي. وتم بناء البيئة في ضوء المراحل والخطوات التالية:

مرحلة التقييم المدخلي: قامت الباحثة بتحليل وقياس المتطلبات المدخلية لكل عناصر ومكونات موقف التعلم، وقامت الباحثة بدور المعلم، بينما كان المتعلمين مجموعة طلاب الإقتصاد المنزلي لديهم ميول واهتمام لإكتساب مهارات تصميم ملابس السيدات؛ من خلال إبداء رغبتهم بالإنضمام لبيئة التعلم، ويمتلك كل فرد جهاز كمبيوتر أو موبايل متصل بالإنترنت، ولديهم مهارة جيدة في استخدام بعض أدوات الويب التفاعلية.

مرحلة التحليل: قامت الباحثة بداية بتحديد الأهداف العامة لبيئة التعلم التي تهدف إلى تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى طلاب الإقتصاد المنزلي، ثم تحديد خصائص واحتياجات المتعلمين من خلال مقارنة واقع الطلاب بالهدف الذي تسعى بيئة التعلم لتحقيقة، وتم تحديد تلك الحاجات من خلال قائمة مهارات تصميم ملابس السيدات كخطوة أساسية، وذلك من خلال مراجعة الأطر النظرية الخاصة بذلك، وبناءاً على ذلك تم تحديد المحتوى والمهام التعليمية.

مرحلة التصميم: يتم في هذه المرحلة تصميم بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية، من خلال التالي:

- صياغة الأهداف الإجرائية: تمت صياغة الأهداف الإجرائية من خلال الأهداف العامة للبرنامج في ضوء قائمة المهارات الخاصة بتصميم ملابس السيدات، **وتم تحديد (٩)** موضوعات رئيسية يندرج منهم مجموعة من الأهداف المعرفية والتي تقيس التذكر والفهم والتطبيق، ومجموعة من الأهداف المهارية والتي تقيس الملاحظة والتقليد والتجريب وممارسة المهارة بطريقة صحيحة ووقت مناسب، واتفق المحكون على أن الأهداف إتسمت بالصياغة الواضحة والتحديد الدقيق لنواتج التعلم المتوقع حدوثها.
- تصميم المحتوى التعليمي المناسب لبيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية: عمدت الباحثة في تصميم المحتوى التعليمي على تحديد المادة العلمية ووصفها حسب الأهداف المنوط تحقيقها، لتأتي مفرداتها مترجمة ومحققة لهذه الأهداف، ومرتبة ترتيبا منطقياً من السهل إلى الصعب، ومن البسيط إلى المركب، بما يتناسب مع خصائص المتعلمين وأنماط تعلمهم، ويتسم ببساطة العرض، ووحدة الفكرة والمضمون.
- تصميم الوسائط المتعددة المناسبة لتقديمها عبر بيئة التعلم: تتمثل الوسائط المتعددة في بيئة التعلم التفاعلية في مجموعة من الفيديوهات المصورة، والصور أو الرسومات الثابتة والمتحركة، والمفات الصوتية والموسيقية، والعروض التعليمية، والملفات المكتوبة، ووصلات التعلم التشعبية، وعملت الباحثة في تصميم واختيار

الوسائط المتعددة على توفير الأسس والمعايير التربوية والفنية في إعدادها، واستخدمت أساليب متعددة لجذب الإنتباة وإثارة دافعية المتعلمين، مع وجود تكامل وتزامن بين النصوص والصور والرسوم المتحركة.

- تصميم الأنشطة ومهام التعلم: تم تصميم الأنشطة ومهام التعلم التي يجب على المتعلمين إنجازها عند دراستهم للمحتوى التعليمي المتاح عبر بيئة التعلم الإلكترونية؛ وذلك لرفع المستوى المعرفي والأداء المهاري لدى الطلاب في مهارات تصميم ملابس السيدات، في صورة مجموعة متتابعة من جلسات التعلم التزامنية وغير التزامنية، تبدأ الجلسة فيها بإظهار المقدمة والتي تحوي فكرة مبسطة عن محتوى الجلسة وأهدافها، ثم تقديم المحتوى حسب الأهداف الموضوعه في صورة مرئية ومسموعة، يتخللها جلسة مناقشة وحوار بين الطلاب والقائم بالتدريس، لعرض الآراء وتلقي الإستفسارات والإجابة عليها، يلي ذلك تقديم تكليفات عملية للطلاب في صورة أنشطة فردية أو تعاونية، ثم يتشارك فيها مجموع الطلاب فيما بينهم، وفي نهاية الجلسة يقيم كل طالب نفسة تقييماً ذاتياً من خلال عرض الخبرات التي اكتسبها والتطبيقات الحياتية التي تعلمها خلال جلسة التعلم، ويقيم الأسلوب الذي تعلم من خلاله
- تصميم إستراتيجيات التعليم والتعلم في بيئة التعلم: وظفت الباحثة مجموعة من إستراتيجيات التعلم الإلكترونية داخل بيئة التعلم لتضمن تنظيم الإجراءات وتتابُع المهام أثناء التطبيق، وتم تحديد الإستراتيجيات التعليمية المتضمنة داخل بيئة التعلم التفاعلية، وتعددت الاستراتيجيات التعليمية داخل الجلسة الواحدة وبين الجلسات، وتنوعت تلك الإستراتيجيات بين المحاضرة الإلكترونية، والعروض العملية، والمناقشة والحوار الإلكتروني، والتكليفات والتعيينات، والبحث والإستقصاء، والعمل التعاوني، والعمل التشاركي، والعصف الذهني، والتعلم الذاتي .
- تصميم أنماط الاتصال والتفاعلات البينية بين المشاركين في بيئة التعلم: يعتمد التعلم الفعال داخل بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية على طبيعة التفاعل وطرق تيسيره من خلال وسائل الاتصال المتوافرة في بيئة التعلم.

مرحلة الإنتاج: مرت مرحلة إنتاج أدوات الدراسة الحالية بمجموعة من الخطوات هي:

١. بناء الاختبار المعرفي وضبطة:

وضع هذا الاختبار بهدف قياس تحصيل الطلاب في الجانب المعرفي لمهارات تصميم ملابس السيدات، واستخدامه كاختبار قبلي وبعدى لقياس مدى تحقيق أهداف بيئة التعلم لدى عينة الدراسة، استخدام نتائجه في التحقق من صحة الفرض الأول لهذه الدراسة.

إلتزمت الباحثة في تحديد أبعاد الاختبار بالمستويات الأولى من الجانب المعرفي وهى (التذكر- الفهم- التطبيق)، حيث أن تلك المعارف مكون لمهارات تصميم ملابس السيدات، وتمت صياغة

مفردات الاختبار في صورة أسئلة موضوعية في شكل الاختيار من متعدد وقد راعت الباحثة الشروط الواجب توافرها عند صياغة مفردات الاختبار، وتمت صياغة مفردات الاختبار بحيث تغطى جميع الجوانب الأساسية للموضوعات المقترحة وذلك في المستويات المعرفية السابق ذكرها، وقد بلغ عدد الأسئلة في الصورة المبدئية للاختبار (٣٠) سؤال.

ضبط الاختبار:

بعد صياغة أسئلة الاختبار ووضع التعليمات، تم عرضة على مجموعة من السادة المحكمين للتأكد من صلاحية الاختبار ولإبداء آرائهم حول مناسبة الاختبار للغرض الذي وضع من أجلة، وشمول أسئلة الاختبار للموضوعات التي تضمنها البرنامج، وضوح تعليمات الاختبار ودقتها، ومدى ملائمة أسئلة الاختبار لطلاب العينة.

وتم إعداد مفتاح تصحيح الاختبار لضمان موضوعيته، وقد حددت الباحثة درجة واحدة لكل سؤال، أي أن مجموع درجات الاختبار المعرفي (٣٠) درجة .

وقامت الباحثة بإجراء التجربة الاستطلاعية للاختبار على عينة إستطلاعية عددها ستة طلاب حددت من خلالها الزمن المناسب لتطبيق الاختبار حيث تم رصد زمن الإجابة على الاختبار لكل طلاب أفراد العينة الاستطلاعية، وحساب متوسط زمن الاختبار بجمع الزمن الذي استغرقه كل طالب وقسمة المجموع على عدد الطلاب ، فكان متوسط زمن الاختبار ٣٠ دقيقة.

وعملت الباحثة على التعرف على مدى مناسبة العبارات وحساب معاملات السهولة والصعوبة حيث تم حساب معامل السهولة لمفردات الاختبار تتراوح ما بين (٠.٢٥ - ٠.٧٥)، ومعامل الصعوبة يتراوح ما بين (٠.٢٥ - ٠.٧٥) وهى نسب مقبولة.

وتم حساب ثبات الاختبار من خلال تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية، وفي هذا البحث تم استخدام برنامج التحليل الإحصائي للبيانات SPSS ١٨ ، وقد استخدمت طريقة الفاكرونباخ **Cronbach's Alpha** وفيها بلغت درجة ثبات الاختبار ككل (٠.٨٩٣)، وهذه الدرجة تجعلنا نطمئن إلى استخدام هذا الاختبار كأداة للقياس في هذا البحث.

كما اختارت الباحثة طريقة التجزئة النصفية لحساب معامل ثبات الاختبار،وذلك بحساب معامل الارتباط بين النصفين وتباين فروق الدرجات

جدول(١) معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية

المفردات	العدد	قيمة معامل ألفا كرونباخ	معامل الارتباط	معامل الثبات لسبيرمان براون	معامل الثبات لجتمان
الجزء الأول	١٥	٠.٧١٦	٠.٧٤٥	٠.٧٠٨	٠.٦٧٤
الجزء الثاني	١٥	٠.٤٠١			

وقد وجد أن معامل ثبات الاختبار لسبيرمان-براون = ٠.٧٠٨ وهو معامل يشير إلى أن الاختبار ذو درجة عالية من الثبات تجعلنا نطمئن إلى استخدام هذا الاختبار كأداة للقياس في هذا البحث.

٢. بناء بطاقة ملاحظة الأداء المهاري وضبطها :

تم بناء بطاقة ملاحظة الأداء المهاري فى ضوء الأهداف التعليمية وقائمة المهارات الخاصة بتصميم ملابس السيدات (إعداد الباحثة) وتم تحليل المهارات والمحتوى التعليمي لبيئة التعلم التفاعلية.

وفي ضوء ذلك تكونت بنود بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات من أربعة مهارات رئيسية تشمل كل مراحل عملية التصميم في ملابس السيدات، بحيث تتضمن كل مهارة رئيسية مجموعة من العبارات التي تصف أفعال وسلوكيات الطلاب في كل خطوة من خطوات الأداء، وتضمنت الجوانب المختلفة لمهارات تصميم ملابس السيدات، واستندت الباحثة في إعداد بطاقة الملاحظة إلى النظام القائم على التحديد المسبق للسلوكيات والأداءات التي ينبغي على الطلاب عينة الدراسة تقديمها خلال أداء المهام المطلوبة منهم، والجدول التالي يوضح القيمة الوزنيه بالدرجات، مقسمة تدريجيًا بمعدل ثلاث درجات لمستوى الأداء، ودرجتان للزمن، كحد أقصى لكل مهارة من المهارات الرئيسية فيها.

ضبط بطاقة ملاحظة الأداء المهاري:

تم عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين بهدف التحقق من تحقيق بنود بطاقة الملاحظة للأهداف التعليمية المراد قياسها، ودقة صياغة بنود بطاقة ملاحظة الأداء العملي، ومدى ملائمة بنود البطاقة في ملاحظة الأداء العملي وقابليتها للملاحظة والقياس.

وأسفرت أراء الخبراء والمحكمين عن مناسبة بطاقة الملاحظة للأهداف والسلوكيات التي تلاحظها، وتعديل صياغة بعض بنود بطاقة الملاحظة لتصبح أكثر وضوحا وإجرائية.

وللتحقق من ثبات بطاقة الملاحظة تم حساب معامل ثبات البطاقة بمساعدة اثنين من الزميلات، وقاموا بملاحظة الطلاب أفراد العينة الاستطلاعية أثناء قيامهم بأداء مهارات تصميم ملابس السيدات، وتم حساب معامل الثبات من خلال مدى الاتفاق بين الملاحظين الثلاث:

وكان معامل الاتفاق بين الملاحظين كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٢) معامل الاتفاق لكاندل

	الملاحظ الأول	الملاحظ الثاني	الملاحظ الثالث
الملاحظ الأول		٠.٤٨٢*	٠.٧٨٦*
الملاحظ الثاني			٠.٦٣٥**

وقد بلغ نسبة معامل الاتفاق العام (٠.٨٧) مما يدل على أن البطاقة ثابتة

وبعد الانتهاء من حساب الصدق والثبات لبطاقة الملاحظة أصبحت في صورتها النهائية على النحو التالي:

بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات تتكون من أربعة مهارات رئيسية تتضمن مجموعة من المهارات الفرعية عددها ٢٨ مهارة فرعية، وهى بذلك تكون صالحة للاستخدام في تقييم الأداء.

مرحلة التطبيق:

بعد التأكد من صلاحية بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية للاستخدام، تم إتاحتها للطلاب عينة البحث

إجراءات التجربة الأساسية :

- الهدف من التجربة: قياس أثر بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لدى طلاب قسم الإقتصاد المنزلي، مقاساً بالإختبار المعرفي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري.
- التصميم التجريبي للبحث: اتبع البحث الحالي تصميم المجموعة الواحدة، حيث تتعلم طلاب عينة البحث مهارات تصميم ملابس السيدات من خلال بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية، وعلية يُقاس الأثر ما قبل وبعد التجربة.
- متغيرات البحث: اشتمل البحث الحالي على متغيرين أحدهما مستقل يتمثل في بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية، والأخر تابع يتمثل في المعارف والمعلومات الخاصة بمهارات تصميم ملابس السيدات مقاسا بالاختبار المعرفي، والأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات مقاسا ببطاقة ملاحظة الأداء المهاري.
- عينة البحث: إجريت التجربة الأساسية للبحث على عينة عددها (٢٤) من طلاب قسم الإقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية ببنها، لديهم ميول واهتمام لإكتساب مهارات تصميم ملابس السيدات؛ من خلال إبداء رغبتهم بالإنضمام لبيئة التعلم، ويمتلك كل فرد جهاز كمبيوتر أو موبايل متصل بالإنترنت، ولديهم استعداد جيد للتعلم الإلكتروني؛ من خلال تطبيق آداة تقييم الإستعداد للتعلم الإلكتروني إعداد (Kerr, Ryerson and Kerr,٢٠٠٦).ترجمة (آل محيا، ٢٠٠٨)، ولديهم مهارة جيدة في استخدام بعض أدوات الويب التفاعلية، من خلال استطلاع رأي قامت به الباحثة على عينة الدراسة.

- التطبيق القبلي لأدوات البحث:

أولا/ الاختبار المعرفي: حددت الباحثة موعد مع الطلاب عينة الدراسة لتقديم الاختبار المعرفي لتحديد المستوى القبلي للطلاب في المعارف الخاصة بمهارات تصميم ملابس السيدات، واستغرق الاختبار ٣٠ دقيقة، بالإضافة إلى زمن تنظيم البيئة الصفية للاختبار، وفضلت الباحثو تقديمه في بيئة تعلم صفية واقعية لتوفير الضمانات اللازمة لموووعية الاختبار، في وجود ثلاث ملاحظين ومنظمين.

ثانيًا/ بطاقة ملاحظة الأداء المهاري: حددت الباحثة ثلاثة أيام لتطبيق بطاقة الملاحظة على مجموعة عينة البحث لتحديد المستوى القبلي للطلاب في الاداء المهاري لتصميم ملابس السيدات، وذلك بواقع ثمانية طلاب يوميًا في وجود ثلاث زميلات تم تدريبهن على أسلوب الملاحظة، حيث استغرقت بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لكل طالب ثلاث ساعات.

مرحلة التجريب: قدمت الباحثة عنوان موقع الأنترنت الخاص ببيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية للطلاب عينة الدراسة والذي بعنوان " تصميم ملابس السيدات" ، وأتاحت الوقت الكافي للطلاب للإبحار في الموقع، ومن خلال ذلك إنضم الطلاب إلى مجموعة من الأدوات التفاعلية التي وفرتها الباحثة داخل الموقع، مثل قناة اليوتيوب الخاصة ببيئة التعلم، والصفحة

على شبكة التواصل الإجتماعي فيسبوك، وتسجيل مجموعات للمناقشة التزامنية وغير التزامنية على الماسنجر والواتس آب.
وتم تحديد (٩) موضوعات رئيسية يندرج منهم مجموعة من الأهداف المعرفية والمهارية، قدمتهم الباحثة في صورة أنشطة لبيئة التعلم التفاعلية تُقدم بصورة تزامنية وغير تزامنية في خلال (٩) جلسات, بمعدل جلستين أسبوعيًا، بحيث تبدأ الجلسة فيها بإظهار المقدمة والتي تحوي فكرة مبسطة عن محتوى الجلسة وأهدافها، ثم تقديم المحتوى حسب الأهداف الموضوعه في صورة مرئية ومسموعة، يتخللها جلسة مناقشة وحوار بين الطلاب والقائم بالتدريس، لعرض الآراء وتلقي الإستفسارات والإجابة عليها، يلي ذلك تقديم تكليفات عملية للطلاب في صورة أنشطة فردية أو تعاونية، ثم يتشارك فيها مجموع الطلاب فيما بينهم، وفي نهاية الجلسة يقيم كل طالب نفسة تقييماً ذاتياً من خلال عرض الخبرات التي اكتسبها والتطبيقات الحياتية التي تعلمها خلال جلسة التعلم، ويقيم الأسلوب الذي تعلم من خلاله.

التطبيق البعدي لأدوات الدراسة: بعد الأنتهاء من تقديم جلسات التعلم عبر بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية تم تطبيق أدوات الدراسة تطبيقاً بعدياً على المجموعة التجريبية عينة البحث بنفس شروط التطبيق القبلي تمهيدا لمعالجة النتائج إحصائياً.

معالجة النتائج إحصائيا: في ضوء التصميم التجريبي للبحث الحالي والذي يتضمن مقارنة درجات التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للمجموعة التجريبية عينة الدراسة على أدوات القياس، باستخدام اختبار "ت" للعينات المرتبطة (paired Samples t-Test) عن طريق برنامج (SPSS ١٨).

نتائج البحث وتفسيرها:

الفرض الأول وينص على:

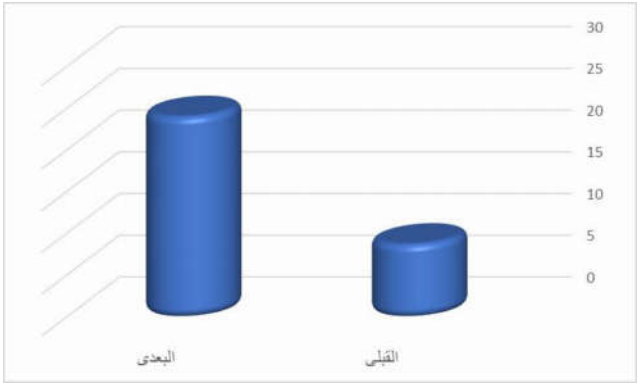
يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب (عينة الدراسة) فى الإختبار المعرفى لمهارات تصميم ملابس السيدات في القياس القبلي والبعدي، لصالح القياس البعدى.

لإختبار صحة الفرض قامت الباحثة بتطبيق الاختبار الخاص بالجوانب المعرفية لمهارات تصميم وتنفيذ الملابس الخارجية على عينة البحث(٢٤ فرد) قبلياً وبعدياً، وبعد رصد النتائج وتحليلها باستخدام اختبار "ت" للعينات المرتبطة (paired Samples t-Test) عن طريق برنامج (SPSS ١٨) وتوصلت الباحثة إلى النتائج التي تتضح في الجدول التالي:

جدول (٣) قيمة "ت" ودلالة الفرق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في الإختبار المعرفى لمهارات تصميم ملابس السيدات

التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	د.ح	قيمة "ت"	الدلالة Sig.	مستوى الدلالة	مربع ايتا μ^2	مستوى حجم الأثر
القبلى	٢٤	٨.٧٩	٢.٥٠٢	٢٣	٣٢.٦٦٧	٠.٠٠٠	دالة عند ٠.٠١	٠.٩٧	كبير
البعدى		٢٤.٠٨	٣.٦٨٢						

ويتضح من الجدول السابق أن مستوى الدلالة جاء مساوياً (٠.٠٠٠) في اجمالى الاختبار ، وقيمة ت تساوى (٣٢.٦٦٧) ، وتدل قيمة "ت" على وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطى درجات الاختبار في التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدى مما يدل على وجود اثر دال للبرنامج المقترح. وللبرنامج المقترح حجم أثر كبير ودلت على ذلك قيمة مربع ايتا μ^2 والتي وصلت إلى ٠.٩٧ وهى اكبر من ٠.٨ مما يدل على حجم أثر كبير.



شكل (١) الفرق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى فى الإختبار المعرفى لمهارات تصميم ملابس السيدات

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأثر لاستخدام بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية.

وتفسر الباحثة هذه النتيجة إلى:

-أن مواد المعالجة التجريبية المتمثلة في بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية تتيح الفرصة للطلاب المتعلمين إلى تنمية المعارف والمعلومات لديهم في مهارات تصميم ملابس السيدات.

- توفر بدائل تعليمية يختار منها الطلاب مواد التعلم التي تقابل اهتماماتهم ومستوياتهم المعرفية المختلفة، وتسمح لكل طالب بأن يخطو في تعلمه وفقاً لسرعته الخاصة.

- تعزيز الاتصال، وتدعيم التعلم التعاوني بين الطلاب عن طريق أدوات التعلم الإلكترونى عبر الويب.

وقد أتفقت هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات السابقة، كدراسة سامي عبد الحميد عيسى ٢٠١٧ والتي أثبتت فاعلية بيئة تعلم تفاعلية على التحصيل العلمي وبقاء أثر التعلم لدى الطلاب باستخدم اختبار تحصيلي، كما اتفقت مع دراسة El-omda, Ali ٢٠١٢ على فعالية بيئات التعلم التفاعلية في تنمية مهارات التعليم الإلكتروني وبعض مهارات المهارات الإجتماعية لدى عينة الدراسة حيث استخدم الباحث اختبار تحصيلي واختبار المهارات الإجتماعية، واتفقت نتائج هذا الفرض مع ما أثبتته دراسة الشحات سعد محمد عثمان ٢٠١٦ على فاعلية بيئات التعلم القائمة على التفاعل الإلكتروني المتزامن وغير المتزامن في التحصيل والدافعية للإنجاز الدراسي، كما أكد على ذلك دراسة "اوميل" (Omale, et al., ٢٠٠٩) التي أثبتت نتائجها وجود فاعية كبيرة لبيئات التعلم الإلكترونية التفاعلية في تنمية التحصيل المعرفي لدى الطلاب .

الفرض الثانى وينص على:

يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب (عينة الدراسة) فى بطاقة ملاحظة الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات في القياس القبلي والبعدي، لصالح القياس البعدى.

لإختبار صحة الفرض قامت الباحثة بتطبيق بطاقة الملاحظة لاختبار الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات على عينة البحث(٢٤ فرد) قبلياً وبعدياً، وبعد رصد النتائج وتحليلها باستخدام اختبار "ت" للعينات المرتبطة (paired Samples t-Test) عن طريق برنامج (SPSS ١٨) وتوصلت الباحثة إلى النتائج التي تتضح في الجدول التالي:

جدول (٤) قيمة "ت" ودلالة الفرق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في اختبار الأداء المهاري لتصميم ملابس السيدات

التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	د.ح	قيمة "ت"	الدلالة Sig.	مستوى الدلالة	مربع ايتا μ^2	مستوى حجم الأثر
القبلى	٢٤	٤.٢٩	١.٧٨١	٢٣	٤٠.٦٩٤	٠.٠٠٠	دالة عند ٠.٠١	٠.٩٨	كبير
البعدى		١٦.٢٩	١.٨٩٩						

ويتضح من الجدول السابق أن مستوى الدلالة جاء مساوياً (٠.٠٠٠) في اجمالى بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارات تصميم ملابس السيدات ، وقيمة ت تساوى (٤٠.٦٩٤) ، وتدل قيمة "ت" على وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطى درجات بطاقة الملاحظة في التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدى مما يدل على وجود اثر دال للبرنامج المقترح. وللبرنامج المقترح حجم أثر كبير ودلت على ذلك قيمة مربع ايتا μ^2 والتي وصلت إلى ٠.٩٨ وهى اكبر من ٠.٨ مما يدل على حجم أثر كبير.

شكل (٢) الفرق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى فى إختبار الأداء لمهارات تصميم ملابس السيدات

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى :

وتفسر الباحثة هذه النتيجة إلى:

-أن مواد المعالجة التجريبية المتمثلة في البرنامج القائم على بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية تتيح الفرصة للطلاب المتعلمين لتنمية مهارات تصميم ملابس السيدات لديهم.

- الأهمية الفردية التي تمثلها تنمية مهارات تصميم ملابس السيدات دفعت الطلاب إلى التنشيط وإثارة الدافعية لديهم.

- توفر مجموعة متنوعه من الوسائط التعليمية تستدعي انتباه الطلاب وتسهل اكتسابهم للمهارة نتيجة لما تتضمنه من صوت وصورة وحركة ورسوم توضيحية وتجارب عملية تحاكى التجارب الحقيقية، حيث تكّون بدائل تعليمية يختار منها الطلاب مواد التعلم التي تناسب نمط تعلمهم ومستوياتهم المهارية المختلفة ، وتسمح لكل طالب بأن يخطو في تعلمه وفقاً لسرعته الخاصة.

- اتاحة الفرصة للطلاب لاكتشاف نواحي القصور لديهم في مهارات تصميم ملابس السيدات، ودعمها من خلال العمل التعاوني، والبحث والاستقصاء عن مصادر تعلم تناسب طبيعة ونمط تعلمهم وميولهم واتجاهاتهم.

- تعزيز الاتصال، وتدعيم التعلم التعاوني والتشارك بين الطلاب عن طريق أدوات التعلم الإلكترونى عبر الويب.

وقد أتفقت نتيجة هذا الفرض مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة "هانج وجونج " (Hung& Jong, ٢٠٠٤) التي أكدت على تأثير لبيئة التعلم الإلكترونية في تعلم الطلاب مهارات التصوير الفني، ودراسة مجدي عقل ٢٠١٣ التي أثبتت وجود معدلات كسب مرتفعة فى مهارات تصميم عناصر التعلم أرجعها إلى تأثير بيئة التعلم التفاعلية الإلكترونية، ودراسة جمال مصطفي عبدالرحمن الشرقاوي ٢٠١٣التي أكدت نتائجها على أثر التفاعل في بيئات التعلم الإلكترونية على الجوانب المهارية والآدائية

التوصيات:

من خلال النتائج التي توصل إليها البحث الحالي فإنه أمكن استخلاص التوصيات التالية:

- الاهتمام بتصميم بيئات تعلم تفاعلية إلكترونية عبر الويب لتقديم ودعم تعلم المعارف والمهارات في التخصصات المختلفة.
- توظيف الاستراتيجيات التعليمية بصورة إلكترونية في بيئات التعلم .
- مراعاة تمحور الأهداف التعليمية حول ميول واحتياجات المتعلمين.
- بناء بيئات تعلم شخصية وتكيفية للطلاب بهدف إكسابهم المعارف والمهارات وتكوين الإتجاهات لديهم.
- الإهتمام بتصميم المقررات التعليمية بصورة إلكترونية تفاعلية .

مقترحات لبحوث مستقبلية:

- توظيف بعض استراتيجيات التعلم الإلكترونية في إكساب المعارف والمهارات الخاصة بتصميم وتنفيذ الملابس.
- اثر الدمج بين بعض استراتيجيات التعليم والتعلم الإلكتروني في تنمية التحصيل المعرفي أو الأداء المهاري.
- استخدام بيئات التعلم الإلكتروني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.
- تطبيق التعليم والتعلم الإلكتروني في ضوء معايير الجودة الشاملة.
- توظيف بيئات التعلم الإلكترونية في استراتيجيات الدمج لذوي الاحتياجات الخاصة.

المراجع:

- إبراهيم عبد الوكيل الفار. (٢٠٠٠). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي.
- أحمد محمد سالم. (٢٠٠٤): تكنولوجيا التعليم و التعليم الألكتروني. الرياض: مكتبة الرشد.
- رمزية الغريب. (١٩٩٠). التعلم دراسة نفسية توجيهية. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية أحمد ذكي صالح. (١٩٩٢). علم النفس التربوي. (ط.١٤). القاهرة: مكتبة النهضة المصرية .
- رشدي لبيب. (١٩٩٧). معلم العلوم،مسؤلياته،أساليب عمله، إعداده، نموه العلمي والمهني. (ط.٤). القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
- إمام مختار حميدة، أحمد النجدي. (٢٠٠٠). مهارات التدريس. القاهرة: مكتبة زهراء الشرق .
- السيد محمد أبو هاشم. (٢٠٠٤). سيكولوجية المهارات. القاهرة: دار زهراء الشرق.

- إيهاب فاضل أبو موسى. (٢٠٠٦). تصميم الأزياء، اسسه العلمية والفنية المساهمة في بناء برامج الحاسب الآلي التطبيقية. القاهرة: دار الكتاب الحديث.
- محمد عبد الحميد محمد فتحى. (٢٠١٣). دراسة مدى فاعلية برنامج تعليمي مقترح لتصميم الازياء ثلاثي الابعاد باستخدام الحاسب الآلي. رسالة دكتوراة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.
- مهجة محمد إسماعيل. (٢٠٠٨). الأاثاث والمفروشات المنزلية. القاهرة: دار الزهراء للنشر.
- جمال مصطفى الشرقاوي. (٢٠١٣). تصميم إستراتيجية قائمة علي التفاعل الإلكتروني بين إستراتيجيتي المشاريع و المناقشة و أثرها علي تنمية مهارات إنتاج بيئات التدريب الإلكترونية لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية،
- خالدة عبد الرحمن. (٢٠٠٨). فعالية إستخدام نموذج قائم على مهارات التعلم الإلكتروني في بيئة التعلم الافتراضية في تنمية مهارات التفكير العليا لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بالأردن. رسالة دكتوراة، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- سوزان عطية مصطفى.(٢٠٠٤), نموذج مقترح لبرامج التعلم من بعد بإستخدام شيكات الحاسبات في التعليم الجامعي. رسالة دكتوراة، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- حسن علي شريف. (١٤٣٤). التدريب عبر الشبكات لأخصائي مراكز مصادر التعلم في ضوء مدخل النظم. القاهرة: عالم الكتب.
- عبد الحافظ سلامة، حسين صالح. (٢٠٠٥). مدرسة المستقبل. الرياض: دار الخريجي للنشر.
- الغريب زاهر إسماعيل. (٢٠٠٩). التعليم الالكتروني من التطبيق الى الاحتراف والجودة.(ط.١). القاهرة: عالم الكتب.
- أسماء عبد الله عطية عطا. (٢٠١٥). إمكانية استخدام شبكة المعلومات كأحد نظم التعليم عن بعد في تصميم وتنفيذ ملابس السيدات ذات الأجسام البدينه. رسالة دكتوراة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.
- رقية السيد إبراهيم الدسوقي. (٢٠١١). إمكانية تصميم وتنفيذ بعض عروض الأزياء ثلاثية الأبعاد على الحاسب الآلي. رسالة ماجستير، كلية الأقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.
- أحمد محمد سالم. (٢٠٠٤): تكنولوجيا التعليم و التعليم الألكتروني. الرياض: مكتبة الرشد.

- إيمان عبد اللطيف.(٢٠١٠). الأستفادة من التقنيات المختلفة للطباعة والتطريز على أقمشة الجينز لملابس السيدات في مرحلة المراهقة .
- رباب فرج ابراهيم. (٢٠٠٢). إمكانية تنفيذ ملابس خارجية إقتصادية ومبتكرة للمرأة باستخدام مكملات الملابس ومدى تأثيرها على المظهر الملبسى. رسالة ماجستير، كلية الإقتصاد المنزلى، جامعة المنوفية.
- Marc, J ,.Rosenberg . (٢٠١٢). The Special Sauce of Social Learning, e-learning confrance ٢,٠ , Drexel Univerisity , March ٢٩,٢٠١٢.
- Martins, J& Goncalves,R & Santos,V & Pereira, J .(٢٠١٢).Network Based Model For E-Learning ٢.٠ , Universidade de Tras os Monles Alto Donro, Vila Real, Pormgul, Social and Behavioral Scinces ٤٧(٢٠١٢)١٢٤٢-١٢٤٨ ,CY-ICER٢٠١٢.
- Marvin Dale. (٢٠١٢). Educational Social Software:The Use Of Social Network Sites For Teaching And Learning,north Dakota State University,copyright ٢٠١٢ by proQuest LLC. United State.
- Mary G,Wolf. (١٩٩٨). The Word Of Fashion Merchandising. Published by Good heart-Wilcox Publisher,ISBN ١٠: ١٥٦٦٣٧٨٩١٥ ISBN ١٣: ٩٧٨١٥٦٦٣٧٨٩١٨
- Dabbagh, N. & Kitsantas, A. (٢٠٠٤). Supporting self – Regulation in student – centered web – based Learning environments, International Journal of e- learning, Vol. ٢, No. ٤, pp. ٤٠ – ٤٧
- Salmons, J. (٢٠٠٦). Storytelling & Collaborative E-Learning, Vision٢ Lead, ١٥ Retrieved from http://www.vision٢lead. Com/Storytelling. pdf [٢/٣/٢٠١٢[
- Marc, J ,.Rosenberg . (٢٠١٢). The Special Sauce of Social Learning, e-learning confrance ٢,٠ , Drexel Univerisity , March ٢٩,٢٠١٢.
- Johnson, D.& Johnson, R. (٢٠٠٧). What is Cooperative Learning. The Cooperative of Learning Center at the University of Minnesota.
- Panitz, T. (٢٠٠١). The case for student-centered instruction via collaborative learning paradigms. Retrieved from http://home.capecod.net /tpanil.