The Effect of E-Activities via Learning Management System (Blackboard) in Developing the Skills of Digital Storytelling and Learning Satisfaction among Female Students of Taibah University

Laila S. Aljohani(1), and Taghreed Abdulfattah Alrehaili(2)

Taibah University

(Received 28/02/2016; accepted 17/10/2016)

Abstract: The study aimed at measuring the effect of e-activities via learning management system Blackboard in the development of the skills of digital storytelling, and hence at measuring learning satisfaction with using it. The study employed quasi experimental design, and was conducted during the first semester of the academic year (1436-1437 H); on a population consisted of (37) female students of College of Computer Science and Engineering, at Taibah University. The study sample was divided into two groups: control group consisted of (20) female students, and experimental one consisted of (17) female students. To achieve its goals the study constructed the following: a list of digital storytelling skills, e-activities about digital storytelling, observation card of digital storytelling skills and learning satisfaction scale, and all of them were prepared by the researchers. The results of the study showed that there were statistically significant differences between the mean scores of the control group and the experimental group in the skills of digital storytelling, in favour of the experimental group. The results also showed that there was a high level of learning satisfaction among the female students to be learned using e-activities via learning management system Blackboard.

Key words: Educational Technology, eLearning, LMS, Educational Content Construction.

(1) Associate Professor of Instructional Media & Technology, College of Education, Taibah University.

Madina, Saudi Arabia, P.O. Box (3420) , Postal Code: (42312)

e-mail: fitechos@hotmail.co.uk

(2) Assistant Professor of Educational Technology, Taibah University.

(Received 28/02/2016; accepted 17/10/2016)
مقدمة

أدى التطور التقني في مجال وسائل الاتصال والمعلومات إلى تطور تقني في شئي المجالات، أصبح مع الوقت مخطَّط أنظمة المهتمين والباحثين في كل المجالات، وقد كان للتعليم الدور الأبرز من الاستفادة من هذه الإمكانيات التقنية.

و نتيجة لذلك شهدت العقود الماضية محاولات جادة لاستغلال ذلك التطور المتسارع في تطوير المناهج والبرامج التعليمية المختلفة، ومع ظهور شبكة الإنترنت ازدادت عناية التربية باستغلالها في عمليات التعليم والتعلم، خاصة في مؤسسات التعليم العالي؛ وتيرة ذلك ظهر مظهراً للتعليم الإلكتروني كأسلوب من أساليب التعليم التي تعمل على إيصال المعرفة، اعتباراً على التقنيات الحديثة للحاسب الآلي، والشبكة العالمية، ووسائلها المتعددة (الموسيقى والسينما، 2005، القاضي، 2013).


إضافة إلى ذلك، يقدم التعليم الإلكتروني بيئة تعليمية تتميز بثرائها بشيرات التعليم، وتعدد المصادر مثل: الكتب الإلكترونية، والمواقع التعليمية، وقواعد البيانات، بالإضافة إلى تنوع أساليب التدريس والتقييم (القاضي، 2013).

كما يميز التعليم الإلكتروني بتنوع الأنشطة الإلكترونية التي يمكن أن توفر الطلاب بها من خلاله.

ويعرف سالونون (2002) بأن النشاط الذي يشارك فيه الطلاب عبر الإنترنت، يعد تحقيقاً من خلال معلومات مجزية أو تخطيط تعليم سيوني، وينتفي في ذلك النظام على استجابة الطالب نفسه، وتعليقات على مشاركات أقرانه، أو إضافته عليها، مع التغذية الراجعة التي يقدمها المعلم.

الرغم من سطع شبكة الإنترنت والتكلفة الزائدة (Daharom، 2013) لاستخدامها، فإن الدراسات مثل работы دهاروم، 2013 في أن طلاب التعليم العالي في ماليزيا كانوا على استعداد لتبديل استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر الأجهزة المتنقلة لدعم تعلمهم.

وقد يعود هذا للأنشطة الإلكترونية من دور في العملية التعليمية؛ حيث خلقت دراسة الجريد (2011) على أن الواجبات الإلكترونية أثبت فعاليتها ونجاحها في تحسين مهارات الطلاب في التعريب والأطروحات نجوم عند مستوى دالة (0.01).

خصائص الأنشطة الإلكترونية:
- تحصل الأنشطة وفقاً للمحمدي (2010)، والموسي (2010) بعد من الخصائص منها أنها واقعية في العملية التعليمية، ومرنة لأساليب تعلم الطلاب، حيث تبني جانب التعاون بينهم، وتعمل على إيجابيتهم وحيويتها، فهي قادرة على تقديم التغذية الراجعة الفورية، وتحقيق فائدة في الاستجابة للفضول الفردية بينهم، وتحفزهم على التعلم والإبداع، بإثراء مختلف خبراتهم، وتدعيم التفاعلية بين الطلاب وتحوّل الأنشطة، وبين الطلاب أنفسهم، مستخدمة الوسائط المتعددة؛ من صور ثابتة أو متحركة ونصوص وأصوات، ومنضمة خطوات التصميم التعليمي.

وارد منذ تطبيق الدراسات (Daharom، 2013) إلى ضرورة تفعيل أداء الطلاب إلكترونياً. وأثبتت دراسة الملاكي (2008) فاعلية استخدام الأنشطة الإلكترونية المحوسية في علاج صعوبات تعلم الرياضيات عند مستوى منطق (0.05). وأثبتت دراسة ثوامية (2009) ودراسة عريضة (2009) فاعلية الأنشطة الإلكترونية في تنمية التحصيل عند مستوى منطق (0.01) لكل واحدة منها، وأثبتت دراسة حسن (2011) حجم الأثر الكبير لفاعلية برامج متخرج قائم على أنشطة القراءة.
مراحل استفادة الطلاب من الأنشطة الإلكترونية:
يمكن تحفيز الطلاب على الاستفادة من الأنشطة عبر الإنترنت من خلال نموذج من خمس مراحل كا يلي (Salmon, 2002):
(1) الوصول بسهولة وسرعة للنظام والدفاعية للاستمرار في قضاء الوقت والجهد.
(2) الانسجام في مجتمع الإنترنت ومشاركة الأفكار والخبرات والعمل مع الآخرين.
(3) تبادل المعلومات والمهارات التفاعلية واستكشاف المعلومات.
(4) التحكم في بناء المعرفة والتفكير النشط عبر طرق جديدة.
(5) التطور ويعني أن يكون الطالب مسؤولا عن تعلمه أو عن مجموعته.

الأنشطة الإلكترونية والرضا عن التعليم:
تؤدي الأنشطة التعليمية دورا كبيرا في تحقيق الأهداف التعليمية، وتراعي القدرات المختلفة للطلاب، كما أنها تراعي ما بين الطلاب من فروق فردية، وتلبي احتياجات المختلفة، وتبعده من الملل، وتثبير صفوهم ورغبتهم المتعددة وجعلهم أكثر إقبالا على التعلم وأكثر انجذابا نحو المحتوى واستيعابا لعناصره (السليمي، 2010).

ومهم تحقق الأنشطة الإلكترونية من مزايا متنوعة تتأكد ضرورة العناية بدراستها واستخدامها في مراحل

وقد عرفت فرازل (2010) رواية القصة الرقمية بأنها عملية يُدمج فيها عدد من الوسائط المتعددة مثل الرسم والصورة والنص؛ لإثراء النص المكتوب أو المطلوب، في فترة تستغرق بين (2-5) دقائق، ومن أبرز خصائصها أن يرويها الكاتب أو المعلم بصوته. في حين عرفت بورتر (2005) مهارات رواية القصة الرقمية بأنها الخطوات الأساسية التي يجب اتباعها عند التحكم ودرجة الرضا نحو التعليم عند مستوى دالة (0.01) (الحميد، نوفي والشامي، 2012)، وعند التفكير والتنوع، ومراجعة عدد من الدراسات تبين من خلال نتائج عدة أثر الأنشطة الإلكترونية في تنمية عدد من المهارات منها: مهارات التدريب الإلكتروني عند مستوى دالة (0.01) (أحمد، 2011)، والنظام المهني ومهارة إدارة الوقت عند مستوى دالة (0.01) (أمين، 2011)، وبعض مهارات التدريس والانجاز نحو التعليم الإلكتروني عند مستوى دالة (0.01) (حسن، 2011)، ومهارات إنتاج البرامج التعليمية التفاعلية تعلميات رياض الأطفال، وكذلك مهارات التفكير المنطقي لأطفال الفئة المستهدفة من التعليم عند مستوى دالة (0.01) (سوديان، 2011)، ومهارات تشكل الخزف والقيم الجمالية عند مستوى دالة (0.05) (عمود وعبدالعزيز، 2011)، ومهارة الكتابة باللغة الإنجليزية عند مستوى دالة (0.05) (الشامي، 2013). كما أشارت نتائج عدد من الدراسات إلى أثر الأنشطة الإلكترونية على التحكم ودرجة الرضا نحو التعليم عند مستوى دالة (0.001) (الحميد، نوفي والشامي، 2012)، وعند التفكير والتنوع، ومراجعة عدد من الدراسات تبين من خلال نتائج عدة أثر الأنشطة الإلكترونية في تنمية عدد من المهارات منها: مهارات التدريب الن...
لليل بنت سعيد الجهني، وتغريد بنت عبد الفتاح الرحيلي: آثار الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم بلاكبورد...

المواد التعليمية الرقمية، ويعود ذلك إلى أن هذا النوع من التعليم يحتاج تدريبا متواصلا خارج قاعات الدراسة.

وقد تشير الباحثة أن الممكن مساعدتهم على الإمام بتلك المهارات الأساسية من خلال توفير بيئة تعليمية تدعم التعليم الذاتي، وتتوفر تدريبا متواصلا على تطبيق مهارات التصميم والإنترانت، خارج قاعات الدراسة وذلك عبر نظام إدارة التعليم (LMS)، وتعتبر الأنشطة الإلكترونية أسهل وأكثر لتحقيق ذلك؛ إذ تدعم التعليم الذاتي الذي يعتبر مطلبا أساسيا في الوقت الراهن.

فقد أوصى المؤسرون الدوالي الرابع للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد (2015) - على سبيل المثال - بالتركيز على التعليم الفردي باعتباره موجها للتعلم غير المحدود، والإشرافية للوصول للمحتوى الرقمي، وإثرائه في دعم مصنة التعليم (المركز الوطني للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد، 2015).

ورغم أهمية الأنشطة الإلكترونية، إلا أن المنظور ندري الدراسات المحلية والعربي التي عينت بفاعليتها في تبني مهارات رواية القصة الرقمية والرضا عن التعليم. وبناء على ما سبق، وفي ضوء ما اقترحه دراسة الباز (2002) بشأن دراسة فعالية استخدام أنشطة الإنترنت، وما خلصت إليه دراسة الشامعي (2015) فيها يرتبط بوجود ارتباط التقييم بالأهداف، وتكاملها مع الأنشطة والمقررات لتجلب المشروعات أكثر منعة وجاذبية؛ ظهرت الحاجة

الناقد وفاعليا الذات (اللقلق، 2013)؛ وعلى التحصيل عند مستويات دالة (0.05) (الكندري، 2013).

وكما يظهر من العرض السابق، فإن معظم الدراسات السابقة التي عينت باستخدام الأنشطة الإلكترونية، تتفق على فاعليتها في تحقيق أهدافها على اختلافها مثل: التحصيل أو تدريب بعض المهارات أو الدافعية أو غيرها. وعلى الرغم من اتفاق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في عنايتها بالأنشطة الإلكترونية؛ إلا أنها تتفاوت فيها جمعيا في سعيها إلى الجمع بين توظيف الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم بلاكبورد في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية (Blackboard) والرضا عن التعليم باستخدامها لدى عنيتها، وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في إثراء إطارها النظري، وبناء أدوات دراستها ومقارنة نتائجها بنتائج تلك الدراسات.

낸شطة الدراسة:

لقد لاحظت الباحثة أن خلال خبرتها أن الطلبة اللاتي يدرسون مقررات تتطلب إنتاج مواد تعليمية رقمية يجدن عادة صعوبة في معاودة ممارسة خطوات إنتاج هذه المواد، واسترخا جعلهمها بعد خروجهن من قاعات الدراسة، بالرغم من أنهن يجدن تطبيقها مع أستاذهن أثناء المحاضرات؛ الأمر الذي يؤدي إلى انخفاض مستوى مهاراتهم في تصميم وإنتاج
tgard

على

2) توفر نهج جديد للعملية التعليمية يسند إلى

3) تزامن الدورة الحالية مع نتائج تقييم تلميذة

4) توفر مجموعة من الأنشطة الإلكترونية التي

5) إعطاء فرصة لإعادة النظر في البيئة التعليمية

6) توجيه الحديث نحو بيئة التعلم التفاعلي

7) توزيع النشط الذي يساعد الطلاب على العمل ضمن بيئة
منهجية الدراسة وإجراءاتها:

- منهج الدراسة: لتحديد أهداف الدراسة
- (Quasi Experimental)

الآداب الأولية: قائمة مهارات رواية القصة الرقمية

وقد تم إعدادها وفق الخطوط الآتية:

- خُدَدت الهدف منها، وتمثل في: الوصول إلى مهارات رواية القصة الرقمية التي تحتاج الطلاب إلى التدرب عليها.

بناء على جبر الاطلاع على مجموعة من:

الأدبيات التربوية وقوائم المهارات التي اشتملت عليها،

- كدراسة عبد الباسط (2010)، ودراسة حسامو (2012)،
- ودراسة الجناوي (2014)، لاستعداد مهارات رواية القصة الرقمية موضوع الدراسة. وقد أدرجت تلك المهارات تحت ستة أبعاد هي: مهارات تحليل القصة الرقمية، مهارات تصميم القصة الرقمية، مهارات كتابة اللوحات السردية (Story Board) للقرة الرقمية،
- والسيناريو، مهارات إنتاج القصة الرقمية عبر برامج (PhotoStory3)، مهارات تقويم القصة الرقمية،
- ومهارات مشاركة القصة الرقمية.

- للتحقق من صدق القائمة عرضْت على أحد عشر محكمة من ذوي التخصص في المناهج وتقنية التعليم وتقنية المعلومات والاتصالات التربوي، ومنهج وطرق التدريس، من أساتذة الجامعات داخل

- لجمع الدراسة: تمثل في جميع طالبات كلية علوم وهندسة الحاسبات بجامعة طيبة بينبع للعام الجامعي 1436-1437هـ، والذي يقدر بـ (37) طالبة.

- عينة الدراسة: تمثل في (37) طالبة من طالبات تخصص علوم الحاسبات بكلية هندسة علوم الحاسبات بجامعة طيبة بينبع، والمقيدات في شعبين دراسيين: قسمتا إلى مجموعتين، مجموعة ضابطة بلغ عددها (20) طالبة، ود يتعلق مسائل المعلومات وإنتاج رواية القصة الرقمية بالطريقة المعتادة عن طريق العروض في المحاضرة وانشطة المعمدة على مجموعات النقاش وأوراق العمل والواجبات المنزلية، ومجموعة تجريبية بلغ عدددها (17) طالبة، ود يتعلق إنتاج رواية القصة الرقمية بالتعلم المدعم عن طريق الإنترنت الإلكترونية من خلال نظام إدارة التعلم بلاكورد.
المملكة العربية السعودية؛ جامعة الأميرة نورة، وجامعة الملك فيصل، وجامعة جامعة الفتا، وجامعة أم القرى، وجامعة الملك خالد، وجامعة الإمام محمد بن سعود، من درجة أستاذ، وأستاذ مشارك، وأستاذ مساعد، بمراسلتهم وطلب إبداء آرائهم فيها من حيث: انتهاء عبارات القائمة إلى بعدها، ودقة تعددها للمهارات المطلوبة أداها، ووضوحها، وسلمة صياغتها. وبناء على ما ورد من المحكمين فقد أجريت بعض التعديلات على القائمة، تمثلت في تعديل صياغة (5) عبارات، وإضافة (23) عبارات، وحذف (5) عبارات، تمهيدا لاستخدامها في بناء بطاقة الملاحظة.

الاداة الثانية: بطاقة ملاحظة أداء مهارات رواية القصة

الرقمية:

وقد تم إعدادها وفق الخطوات الآتية:


- حددت خمس مستويات للأداء هي (ممتاز، جيد، غدامس، ضعيف، خاطئ)، على أن يكون التقدير الكمي على التوالي (5، 4، 3، 2، 1، 0).

- للتأكد من صدق المحتوى للبطاقة عرضت على الأخذ عشر محكماً الذين قاموا بتحكيم الأداة الأولى، للتحقق من دلالات الصدق لها، وطلب منهم تكذيب آرائهم فيها من حيث: تكذيب العبارات لمهارات أدنية، وإمكانية ملاحظة الأداء المطلوب في العبارات، وإمكانية قياس مستوى الأداء المحدد وفق التدرج المحدد، وإضافة أي عبارات أخرى يقترحونها. وبناء على ما ورد من المحكمين أجريت بعض التعديلات، تمثلت في تعديل صياغة (5) عبارات، وإضافة (23) عبارات، وحذف (5) عبارات، وبذلك أصبحت بطاقة الملاحظة تتألف من (59) مهارة لكل مهارة هصة مستويات، تبدأ بتطبيق الطافية للمهارة بدرجة عالية جدا، ونتهي بعدم تطبيق الطافية للمهارة. وتشير النهاية العظمى إلى أن الطالية تمارس مهارات رواية القصة الرقمية بدرجة عالية جدا، فيما تشير الدرجة الصغرى إلى أن الطالية تمارس مهارات رواية القصة الرقمية بدرجة منخفضة جدا؛ علماً بأن النهاية العظمى للبطاقة هي (265) درجة، والدرجة الصغرى (0) درجة.

- حسب ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق تطبيق طريقة ثبات الملاحظة عبر الأشخاص؛ إذ قامت الباحثة بالاشتراك مع زميلتها بتبليغة (5) متعلقات، ثم حسب
لمتابعة هذه المقالة، يجب القول أن الهدف من المقالة هو توضيح العلاقة بين مقياس الرضا عن التعليم، وقيمة مقياس الفهم، وقياس القدرة على الاستيعاب. وقد تم إعداد وفق الخطوات الآتية:


2. فقد تمّت عبارات القياس بمعامّات ارتباط متواضع تراوحت قيمتها بين المتوسطة وفوق المتوسطة ما عدا العبارتين (4 و 16) إذ لم تكونا ذات إجابة.

3. لتعزيز هذه الدراسة، سيتم استخدام معامّات كوير (Coper) كالمثير.

4. عدد مرات الاتجاه:

عدد مرات الاتجاه = عدد مرات الاتجاه + عدد مرات الاختلاف

وكي يظهر في الجدول (1) فقد تمّت بطاقة الملاحظة بمعامّات ثبات كل مناسب بقيمة مرتفعة بلغت (0.87) ودائمًا، تراوحت معامّات ثبات كل مهارة من مهارات بين (0.85 – 0.89).

جدول (1). نسب الاتجاهات وسادة الباحثة وصورة مساعدة الباحثة (ثبات الملاحظة).

<table>
<thead>
<tr>
<th>المهارات الكلية للطاقة</th>
<th>مهارات الرفض</th>
<th>مهارات التقييم</th>
<th>مهارات الاتجاه عبر برامج منفصلة</th>
<th>مهارات الأداء المسؤولة عن التعلم</th>
<th>مهارات التحسن</th>
<th>معدلات الاتجاه</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.87</td>
<td>0.88</td>
<td>0.85</td>
<td>0.85</td>
<td>0.88</td>
<td>0.88</td>
<td>0.89</td>
</tr>
</tbody>
</table>

الأداة الثالثة: مقياس الرضا عن التعليم:

1. وقد تم إعداد وفق الخطوات الآتية:


3. فقد تمّت عبارات القياس بمعامّات ارتباط متواضع تراوحت قيمتها بين المتوسطة وفوق المتوسطة ما عدا العبارتين (4 و 16) إذ لم تكونا ذات إجابة.
جدول (2). معلَّمات ارتباط بين مقياس الراية مع التعلم بالدرجة الكلية للقياس.

<table>
<thead>
<tr>
<th>م}</th>
<th>معامل الارتباط مع الراية</th>
<th>معامل الارتباط مع التعلم</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>0.5558</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>0.7107</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>0.5511</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>0.5090</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>0.5342</td>
<td>5</td>
</tr>
</tbody>
</table>

دالة عند مستوى 0.05 ** و دالة عند مستوى 0.01 ***

- حساب نسب القياس على طريقة حساب معامل أثاث كروناها (Cronbach’s alpha)، على عينة استطلاعية مكونة من (17) طالبة، وكما يظهر في الجدول (3) فإن معلَّمات نسب القياس جاء مناسبًا بقيمة مرتفعة بلغ (0.93).

جدول (3). معلَّمات أثاث كروناها للقياس الراية مع التعلم.

<table>
<thead>
<tr>
<th>معامل الراية</th>
<th>عدد الابتدائيات</th>
<th>مقياس الراية مع التعلم</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.93</td>
<td>25</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- لتسجيل القياس استخدمت الباختان طريقة (Likert scale) في تقدير درجة القياس، وذلك بتقدير درجة لكل خيار من خيارات الاستجابة على النحو التالي: (5) لـ راضية جداً، (4) لـ راضية، (3) لـ غير راضية، (2) لـ غير راضية، (1) لـ غير راضية جداً، وبذلك أُصحب الدرجة الكلية للقياس تتراوح بين (125 - 25) درجات.

الأداة الرابعة: الأنشطة الإلكترونية في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية:


- مرحلة التحليل (Analysis): وخلت في هذه المرحلة خصائص الطلاب فيها يرتبط بقدرتهم على التعامل مع الحواسيب، ودخل على نظام إدارة التعليم والاستفادة مما يتبعه من خيارات، واحتياجاتهم لتحسين أدائهم، ومتطلبات التعليم، وخرجت التعليم المرغوب فيها، والأهداف العامة المرغوب في تحقيقها،
لم يتم قراءة النص بشكل طبيعي. يرجى الرجوع إلى النص الأصلي للحصول على محتوى يمكن قراءته بشكل طبيعي.
لتحقق الأهداف التعليمية الإجرائية وللدقة تسع أسابيع
في الفترة من 8 أكتوبر 2015 حتى تاريخ 7 ديسمبر 2015، وذلك وفق الخطوات التالية:
- تم إنشاء حسابات للطلاب عبر نظام إدارة التعلم، ومن ثم بدأ تدريبهم في الأسبوع الأول من الدراسة على النظام، عبر حواسيبهم الشخصية، وشبكة الإنترنت وفراتها الباحثات؛ لدعم ضعف شبكة الإنترنت المتوفرة في القاعة الدراسية.
- تلا ذلك تدريس الطالبات تطبيق التعلم المدمج؛ وذلك تدريسيًّا عبر المحاضرات المباشرة، ومن ثم طُلب منهن أداء الأنشطة الإلكترونية عبر النظام. أما طلابات المجموعة الضابطة فقد درس عبر المحاضرات المباشرة فقط، ولم تُتاح من الأنشطة الإلكترونية والتغذية الراجعة المتعلقة بهذه الأنشطة، مع تساوي المجموعتين في المهام المطلوبة لرواية القصة الرقمية.
- قُدِمت التغذية الراجعة للطلاب بعد أدائهم للنشاط الإلكتروني ليتعرف على مدى تمكنهم من التعلم، وُصِنفت درجات حسب كل نشاط.
- تضمنت الأنشطة الإلكترونية ما يلي:
  1) خلق الواجبات الإلكترونية؛ وهي أسئلة مقالية قصيرة وأسئلة موضوعية.
  2) المشاركة في لوحات النقاش الإلكترونية، حسب الموضوعات المدرجة.
للبحث مساعدة الجهينة، وتعزيز نتائج استخدام الأنظمة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم بلاكبورد...

شكل (1): نتائج من الأنظمة الإلكترونية عبر نظام بلاكبورد

المقدمة لدى طالبات جامعية طيبة

والإجابة عن هذا السؤال صاغت الباحثة

الفرش الأتي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى

α ≤ 0.05 في قياس مهارات رواية القصة الرقمية بين

متدربين مجموعات التجربة التي تستمتع

باستخدام الأنظمة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم

تستخدم (Blackboard) والمجموعة الضابطة التي تدرس

بطرقية المعتادة في مهارات رواية القصة الرقمية.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت

الباحثة اختبار (ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين

مستقلتين؛ للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات

طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في قياس

مهارات رواية القصة الرقمية، كما بين الجدول التالي.

السؤال الأول: ما أنadir استخدام الأنظمة

الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم بلاكبورد

في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية (Blackboard)
جدول (4). اختبار (ت) لدالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعتي التجريبية والضابطة في قياس مهارات رواية القصة الرقمية:

<table>
<thead>
<tr>
<th>رقم</th>
<th>مبلغ ظاهري</th>
<th>القيمة الاحتمالية المتبقي</th>
<th>درجة التحول</th>
<th>درجة المحوسبة</th>
<th>درجة الفروق</th>
<th>درجة المثير</th>
<th>درجة المثير المحوسبة</th>
<th>درجة الفروق المحيطة</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.62</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>7.56</td>
<td>1.66</td>
<td>99.41</td>
<td>99.25</td>
<td>23.69</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.68</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>8.60</td>
<td>2.43</td>
<td>99.41</td>
<td>63.38</td>
<td>18.55</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.75</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>10.19</td>
<td>0.55</td>
<td>99.87</td>
<td>65.25</td>
<td>19.13</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.45</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>5.31</td>
<td>1.94</td>
<td>97.60</td>
<td>74.86</td>
<td>19.02</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.57</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>6.82</td>
<td>7.35</td>
<td>97.43</td>
<td>61.88</td>
<td>21.92</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.59</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>7.13</td>
<td>19.88</td>
<td>89.71</td>
<td>31.88</td>
<td>27.94</td>
<td>0.000</td>
</tr>
<tr>
<td>0.67</td>
<td>0.01</td>
<td>0.000</td>
<td>8.47</td>
<td>1.72</td>
<td>98.21</td>
<td>65.78</td>
<td>17.12</td>
<td>0.000</td>
</tr>
</tbody>
</table>

* تم تحويل الدرجات لتصبح من 100 درجة

يتضح من الجدول رقم (4) أن فرق ت (ت) دالة عند مستوى (0.05) فاقل في مهن تحويل القصة لتي تجربة الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم بلابكورد، وكذلك يقبل هذا الفرض. ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية عبر نظام التعليم بلابكورد قد زاد من إيجابية طالبات التعلم الذين يتعلقون إيجابيا في مهارات رواية القصة الرقمية لصالح المجموعة التجريبية. ويتضح كذلك من الجدول أن حجم الأثر (مربع أنيا) قد بلغ (0.67)، مما يعني أن (67(/%) من التباين الكلي

---

1438 هـ

393
السؤال الثاني: ما مدى رضا طلاب جامعة طيبة عن التعليم باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبوارد (Blackboard)؟

جدول (5). توزيع النتائج وفق التدرج المستخدم في المقياس.

<table>
<thead>
<tr>
<th>السؤال</th>
<th>غير راضية أبدا</th>
<th>راضية إلى حد ما</th>
<th>راضية جدا</th>
<th>الوصف</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>مدى الدرجات</td>
<td>1.80</td>
<td>1.00</td>
<td>2.60</td>
<td>متوسط</td>
</tr>
<tr>
<td>متوسط الدرجات</td>
<td>3.40</td>
<td>4.20</td>
<td>5.00</td>
<td>عالية</td>
</tr>
</tbody>
</table>

حسبت بعد ذلك التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية؛ ثم زُيِّيت العبارات تنازلياً، كما يظهر في الجدول التالي.

جدول (6). التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية وترتيبها تنازلياً لإجابات عينة الدراسة حول مدى رضا أعضاء أركيد التعليم بلاكبوارد (Blackboard) عبر نظام إدارة التعلم بلاكبوارد.

<table>
<thead>
<tr>
<th>السؤال</th>
<th>الانحراف المعياري</th>
<th>المتحدث</th>
<th>غير راضية</th>
<th>راضية حسب مقياس Blackboard</th>
<th>العبارات</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>عدد السؤالات</td>
<td>4.82</td>
<td>0.39</td>
<td>3</td>
<td>14</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>عدد التكرارات</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>نسبة التكرارات</td>
<td>21</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>نسبة القياس</td>
<td>82.4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>نسبت القياس</td>
<td>17.6</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>نسبت القياس</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>المرادف</td>
<td>الانحراف</td>
<td>المتوسط</td>
<td>غير الراضية</td>
<td>الراضية</td>
<td>الراضية إلى</td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
<td>-------------</td>
<td>---------</td>
<td>-------------</td>
</tr>
<tr>
<td>4.76</td>
<td>0.44</td>
<td>4.76</td>
<td>4</td>
<td>13</td>
<td>23.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>4.71</td>
<td>0.47</td>
<td>4.71</td>
<td>5</td>
<td>12</td>
<td>29.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>4.65</td>
<td>0.49</td>
<td>4.65</td>
<td>6</td>
<td>11</td>
<td>35.3%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

-ًً**ملاحظات**:

7. متاح في الأسطة الإلكترونية عبر نظام Blackboard.

8. الساعدين في الأسطة الإلكترونية التي تتوفر على نظام إدارة التعليم Blackboard.

11. التضح بالنسبة في الهدف من استخدام الأسطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم Blackboard.

19. حقيقة الأسطة الإلكترونية عبر نظام Blackboard.

24. تقدم أداري في رواية اللغة العربية.

14. توفر الأسطة الإلكترونية عبر نظام Blackboard.
<table>
<thead>
<tr>
<th>№</th>
<th>الاتجاه العملي</th>
<th>المحاضر</th>
<th>راهية أبدا</th>
<th>راهية إلى</th>
<th>راهية جدا</th>
<th>العبارات</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>10</td>
<td>0.49</td>
<td>4.65</td>
<td>6</td>
<td>11</td>
<td>35.3</td>
<td>64.7 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>0.61</td>
<td>4.65</td>
<td>4</td>
<td>12</td>
<td>23.5</td>
<td>70.6 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>0.62</td>
<td>4.59</td>
<td>5</td>
<td>11</td>
<td>29.4</td>
<td>64.7 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>0.62</td>
<td>4.53</td>
<td>6</td>
<td>10</td>
<td>35.3</td>
<td>58.8 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>0.72</td>
<td>4.53</td>
<td>4</td>
<td>11</td>
<td>23.5</td>
<td>64.7 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>0.72</td>
<td>4.53</td>
<td>4</td>
<td>11</td>
<td>23.5</td>
<td>64.7 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>0.72</td>
<td>4.53</td>
<td>4</td>
<td>11</td>
<td>23.5</td>
<td>64.7 % Blackboard</td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>0.62</td>
<td>4.47</td>
<td>7</td>
<td>9</td>
<td>41.2</td>
<td>52.9 % Blackboard</td>
</tr>
</tbody>
</table>

النتائج:

- استندت الدورة على نظام إدارة الاتصالات بلاكباورد Blackboard
- أظهرت النتائج أن استخدام النظام فعال في تحسين أداء الطلاب
- وأظهرت النتائج أن الطلاب الذين يستخدمون النظام يحققون أداءً أفضل
- النتائج تظهر أن النظام فعال في تعزيز المعرفة والمهارات الرسمية والشخصية للطلاب.
<table>
<thead>
<tr>
<th>الاقتباس</th>
<th>الانتشار القياسي</th>
<th>الانتشار المعياري</th>
<th>القيمة الإجمالية</th>
<th>الدراسة إلى الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
<th>الدراسة على الدراسات</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>19</td>
<td>0.62</td>
<td>4.41</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>0.62</td>
<td>4.41</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>0.71</td>
<td>4.41</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>23</td>
<td>0.70</td>
<td>4.35</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>24</td>
<td>0.66</td>
<td>4.24</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>25</td>
<td>0.75</td>
<td>3.94</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
<td>5.9</td>
<td>47.1</td>
<td>47.1</td>
<td>3</td>
<td>10</td>
<td>13</td>
<td>19</td>
</tr>
</tbody>
</table>

التوسط العام = 4.56

الانحراف المعياري = 0.36

الانحراف القياسي من 5 درجات

- 397 -
يتيح من الجدول رقم (6) أن القياس قد حقق:
- بشكل عام - متوسطة مرتفع بلغ (4.56); وأن عباراته قد حققت كذلك متوسطات مرتفعة، تراوحت بين (4.71) - على إدراك الطلاب لأهداف استخدام الأنشطة الإلكترونية، وقدرتين على تقديم أدائهم; إذ إن وضح الهدف أمام المعلم، وقردته على تقييم أدائه بنفسه يؤدي بدرجة كبيرة إلى رضاءه عن التعليم.


الاستنتاجات:
- أظهرت الدراسة وجود أثر لاستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد
- في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية (Blackboard) لدى طلاب جامعة طيبة، وقد جاءت قيم (ت) الدالة عند مستوى (0.05) فآلي في المهارات الآتية: (تحليل

وينبغي الإشارة هنا إلى عبارتين مهمتين اشتركتا...

في كلاب التربية بموضوعات عن الأنشطة الإلكترونية:

- تصميم القصة، كتابة سيناريو القصة، إنتاج القصة عبر برامج فوتونستوري 3، تقييم القصة، عرض القصة، وكذلك في الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعات التدريسية والضائية في مهارات رواية القصة الرقمية لصالح المجموعة التدريسية.

- كأظهرت الدراسة أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية عبر نظام التعليم بلاكابورد قد انعكس إيجابياً على رضا الطلاب عن التعليم؛ ويدعم ذلك العبارات التي احتل المرتب الأول بمتوسطات مرتفعة تراوح بين 4.82-4.71، ودارت حول التدريس الراجلة والتوجه وسهولة الوصول إلى الأنشطة خارج القاعة الدراسة وجميعها عوامل مؤثرة في مدى الرضا عن التعليم.

الوصيات:

- في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، توصي الباحثان بإجراء الدراسات الآتية:

  1. دراسة لقياس أثر الأنشطة الإلكترونية عبر نظم إدارة التعليم في معالجة عبء المعلومات الإلكترونية لدى طلاب وطالبات الدراسات العليا.

  2. دراسة لقياس فاعلية الأنشطة الإلكترونية عبر نظم إدارة التعليم في تدريب مهارات رواية القصة الرقمية لدى معلمي طفلك ما قبل المدرسة.

  3. دراسة مقارنة لقياس فاعلية الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعليم والرحلات المعرفية عبر الويب (Webquest) في تدريب مهارات رواية القصة الرقمية لدى طلاب وطالبات الجامعات.
نحوه (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السورية.


حسن، حسن عمران (2011). فاعلية برامج مقرح قائم على أنشطة القراءة الإلكترونية في تربية بعض مهارات التدريس والمديرين نحو التعليم الإلكتروني لدى معلمي اللغة العربية، مجلة كلية التربية BY(getApplicationContext(),0), 167-237.

الحمد، لطيفة مساعد ونورى، أحمد حسن، والشامي، خالد الدين محمد (2012، أبريل). أثر تصميم الأنشطة الإلكترونية وفق الذاكرات المعدة على التحصيل ودرجة الرضا نحو التعليم في مقرر تربية الموهوبين لدى طلبة جامعة الجيل الجديد العربي. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحث، 87-113.


الحمدان، إبراهيم بن عبد الله العلي (2012). أثر استخدام الواجبات الإلكترونية على التحصيل ومستوى تطبيق الواجبات المنزلية لمواد التاريخ لدى طلاب المرحلة المتوسطة، مجلة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - العلوم الإنسانية والاجتماعية (25), 87-134.

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية


الإسحاق، جمعية مصرية للتربيه العلمية.


الصف الأول الثانوي في العاصمة صنعاء، رحلة دكتوراه غير منشور، جامعتي أدرمان، السودان.


حسام، مهدي علي (2012). فاعلية برنامج تدريبي في اكتساب الطلبة. المعلمین مهارات التعليم الإلكتروني وتجربتهم - 400
التعليم محدودة دراسات وبحث محكمة، (3)، 3–37.

التعليم مستقلة دراسات وبحث محكمة، (3)، 3–37.


عبد الباسط، حسين أحمد (2010). فاعلية برنامج متجر PhotoStory 3 في تنمية مهنة برنامج في استخدام برامج 27، 3.


العثبي، مي خليل إبراهيم (2013). أثر الأنشطة اللغوية المرتبطة بملفات الإنترنت الإلكترونية في تنمية مهارة الكتابة باللغة الإنجليزية لدى طلاب السنة التحضيرية في جامعة الملك عبد العزيز بمدينة جدة (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة أم القرى السعودية، 30–35.

لبلئب سعيد الجهي، وعرضت بنت عبد الفاتح الرحبى: "الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد...

البحث العلمي في البحرينية، 2(1)، 387-417.


العقيل، هانى أحمد حبيب. (2012). "أثر استخدام نصوص مهارات في تطوير الأنشطة الإلكترونية التفاعلية على التعليم الناهض والواقعية لدى طلاب برنامج وبيرة المراهقين بجامعة الخليج العربي (رسالة دكتوراه غير منشورة)." جامعة الخليج العربي، البحرينية.


النضالي، عبد الحليم. (2013). "فاعلية الأنشطة الإلكترونية على
the strategies of blended learning (cooperative / individual/ mixed) and the styles of thinking on the development of computerized lessons’ production skills and its innovative design among students of technology in Gaza (in Arabic). (Unpublished doctoral thesis), Ain Shams University, Egypt.


Alalaq, F. (2012). The effect of using Harris model in designing interactive e-activities on critical thinking and self-efficacy among the students of gifted education program at Arabian Gulf University (in Arabic) (Unpublished master's dissertation), Arabian Gulf University, Bahrain.

Alaqeel, M. (2011). The effect of using proposed enrichment scientific activities in the development of integrative processes of science and creative thinking among gifted students at the elementary level (in Arabic) (Unpublished doctoral thesis), King Saud University, Saudi Arabia.


Alhinawi, H. (2014). The impact of the interaction between educational activities and its mediums, among the students of the Department of Physics at King Abdul Aziz University in Jeddah (in Arabic) (Unpublished master's dissertation), UmqAlqura University, Saudi Arabia.


Mahmoud, I., Abdulaziz, A. (2011, April). The impact of different pattern of electronic interaction and the style of directing e-activities on the development of the skills of forming ceramics and aesthetic values among art education students. Third International Arab sixth Annual Scientific Conference (qualitative development of higher education programs in Egypt and the Arab world in the light of the knowledge age requirements) (845 – 875). Mansoura, Egypt: Faculty of Specific Education in Mansoura.


Mussa, A. (2011). The impact of using reading e-activities in Arabic language on development of reading and written skills and linguistic achievement among the gifted students of the fifth grade (with reading and written Dyslexia ). Journal of Reading and knowledge, (122), 19 – 64.


Hassan, H. (2011). The effectiveness of a proposal program based on reading e-activities in developing some skills of teaching and attitudes toward it among
homogeneous and dissimilar in collective and individual production positions (in Arabic). Educational Technology, 10(3), 503 – 583.


Uthman, F. (2000). The impact of differences in the learning activities pattern in developing the skill of producing instructional illustrations among Education Technology students who are...