مجلة العلوم التربوية، المجلد 28، العدد (3)، ص ص 379 - 405، الرياض (2016م/ 1438هـ)

أثر الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية والرضا عن التعلم لدى طالبات جامعة طيبة

ليلى بنت سعيد الجهني[1]، وتغريد بنت عبد الفتاح الرحيلي[2]

جامعة طيبة

(قدم للنشر في 19/ 05/ 1437هـ؛ وقبل للنشر في 16/ 01/ 1438هـ)

المستخلص: هدفت الدراسة إلى قياس أثر الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية، ومن ثم قياس مدى الرضا عن التعلم باستخدامها. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي؛ وطبقت في الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي (1436-1437 H)؛ على عينة تكونت من (37) طالبة من طالبات كلية علوم وهندسة الحاسبات اللاتي يدرسن مقرر مصادر المعلومات. وقد قسمت العينة إلى مجموعتين؛ ضابطة تكونت من (20) طالبة، وتجريبية تكونت من (17) طالبة. ولتحقيق أهدافها طبقت الدراسة: قائمة مهارات رواية القصة الرقمية، وأنشطة إلكترونية عن رواية القصة الرقمية، وبطاقة ملاحظة مهارات رواية القصة الرقمية، ومقياسا لقياس الرضا عن التعلم، وجميعها من إعداد الباحثتين. وقد أظهرت نتائج الدراسة: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارات رواية القصة الرقمية لصالح المجموعة التجريبية. كما بيّنت النتائج ارتفاع مدى رضا الطالبات عن تعلمهن باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد.

الكلمات المفتاحية: تقنيات التعليم، التعلم الإلكتروني، نظم إدارة التعلم، بناء المحتوى التعليمي.

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) أستاذ الوسائل وتقنيات التعليم المشارك، كلية التربية، جامعة طيبة

المدينة المنورة، المملكة العربية السعودية، ص ب (3420)، الرمز البريدي (42312)

البريد الإلكتروني: *e-mail: ljtechno@hotmail.co.uk*

(2) أستاذ تقنيات التعليم المساعد، جامعة طيبة

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

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

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

مقدمة

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

ونتيجة لذلك شهدت العقود الماضية محاولات جادة لاستثمار ذلك التطور المتسارع في تطوير المناهج والبرامج التعليمية المختلفة، ومع ظهور شبكة الإنترنت ازدادت عناية التربويين باستثمارها في عمليتي التعليم والتعلم، خاصة في مؤسسات التعليم العالي؛ ونتيجة لذلك ظهر مفهوم التعليم الإلكتروني كأسلوب من أساليب التعليم التي تعمل على إيصال المعلومات، اعتمادا على التقنيات الحديثة للحاسب الآلي، والشبكة العالمية، ووسائطها المتعددة (الموسى والمبارك، 2005، القادري، 2013).

وقد أكدت عدة توصيات على تبني وتوظيف التعليم الإلكتروني، منها توصيات: المؤتمر الدولي الأول لمركز التعليم الإلكتروني بجامعة البحرين (2006)؛ وندوة الصف الإلكتروني بجامعة البحرين (2002) التي نادت بتحويل المناهج الدراسية بالمدارس والكليات والجامعات العربية إلى مناهج إلكترونية، وتوظيف التقنيات الإلكترونية. وأوصت دراسة الحميدان (2012) بأن من الجيد استثمار التعليم الإلكتروني؛ لأنه يعد إضافة مهمة للعملية التعليمية، ويعود بالفائدة على عملية التعلم.

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

كما يتميز التعليم الإلكتروني بتنوع الأنشطة الإلكترونية التي يمكن تزويد الطلاب بها من خلاله. ويعرف سالمون (Salmon, 2002) الأنشطة الإلكترونية بأنها النشاط الذي يشارك فيه الطلاب عبر الإنترنت، بعد تحفيزهم من خلال معلومات مجزأة أو تحديات تعليمية معينة، وينطوي ذلك النشاط على استجابة الطالب نفسه، وتعليقاته على مشاركات أقرانه، أو إضافته عليها، مع التغذية الراجعة التي يقدمها المعلم. وقد دعت إلى استثمار تلك الأنشطة ووسائطها المتعددة التفاعلية توصيات عدد من الدراسات؛ كدراسة كيسين (Kissane, 2004)، ودراسة عامر (2007)، ودراسة موسى (2011)، ودراسة عطيف (2012)، ودراسة الكندري (2013)، فقد خلصت دراسة الخطيب والرماضنة (2010) إلى أن نسبة الطلاب الذين يستخدمون الإنترنت في الأنشطة المدرسية (62.5٪) على

الـرغم مـن بـطء شـبكة الإنترنـت والتكلفـة الزائـدة لاستخدامها. فيما أشارت دراسة دهـاروم (Daharom, 2013) إلى أن طلاب التعليم العالي في ماليزيا كـانوا عـلى اسـتعداد لتقبـل اسـتخدام الأنـشطة الإلكترونيـة عـبر الأجهزة المتنقلة لدعم تعلمهم.

وقد يعود هذا لما للأنشطة الإلكترونية من دور في العمليـة التعليميـة؛ حيـث خلـصت دراسـة الحميـدان (2012) إلى أن لاسـتخدام الواجبـات الإلكترونيـة – والتي تعتبر أحد الأنشطة الإلكترونية – أثرا ايجابيـا في زيادة تحصيل الطلاب في مادة التاريخ عند مستوى دلالة (0.01). وأكدت دراسة الحمد، نوبي والـشامي (2012) ودراسة الكندري (2013)؛ على فاعلية تصميم الأنشطة الإلكترونية على التحصيل عند مستويات دلالة (0.001) و(0.05) على التوالي.

من جانب آخر، خلصت دراسـة صـقر (2006) إلى ضرورة تقييم أداء الطلاب إلكترونيا. وأثبتت دراسة المـالكي (2008) فاعليـة اسـتخدام الأنـشطة الإثرائيـة المحوسبة في عـلاج صـعوبات تعلـم الرياضـيات عنـد مستوى دلالـة (0.05). وأكـدت دراسـة ثوابـة (2009) ودراسة عويضة (2009) فاعلية الأنشطة الإلكترونيـة في تنمية التحصيل عند مستوى دلالة (0.01) لكـل واحـدة منهما. وأثبتت دراسة حسن (2011) حجم الأثر الكبـير لفاعليـة برنـامج مقـترح قـائم عـلى أنـشطة القـراءة الإلكترونيـة في تنميـة الجانـب المعـرفي لمهـارات تنفيـذ الدروس اللغة العربية لدى مجموعة البحث بعد تطبيقه، فقد كانت النتائج دالة عند مستوى دلالة (0.01)، وبلـغ حجم الأثر (1.77)، حيث تضمن البرنامج مجموعة مـن الأنشطة القرائية الإلكترونية التي كـان لهـا أثـر كبـير في توفير مجموعة من المصادر الثريـة بالمعلومـات. وأكـدت دراسـة الجـرف (Al-Jarf, 2011) عـلى أن الواجبـات الإلكترونية أثبت فعاليتها ونجاحها في تحـسين مهـارات الطالبات في التعريب والاتجاهات نحـوه عنـد مـستوى دلالة (0.01).

خصائص الأنشطة الإلكترونية:

تتـسم الأنـشطة وفقـا للحمـداني (2010)، والموسوي (2010) بعدد من الخصائص منها أنها واقعية في العملية التعليمية، ومرنـة لأسـاليب تعلـم الطـلاب، حيث تنمي جانب التعاون بينهم، وتعمل على إيجـابيتهم وحيويتهم، فهـي قـادرة عـلى تقـديم التغذيـة الراجعـة الفورية، وتحقق كفـاءة في الاسـتجابة للفـروق الفرديـة بينهم، وتحفزهم عـلى الـتعلم والإبـداع، بـإثراء مختلـف خـبراتهم، وتـدعم التفاعليـة بـين الطالـب ومحتـوى الأنشطة، وبين الطلاب أنفـسهم، مـستخدمة الوسـائط المتعددة؛ من صور ثابتة أو متحركة ونصوص وأصوات، ومتضمنة خطوات التصميم التعليمي.

مراحل استفادة الطلاب من الأنشطة الإلكترونية:

يمكن تحفيز الطلاب على الاستفادة من الأنشطة عبر الإنترنت من خلال نموذج من خمس مراحل كما يلي (Salmon, 2002):

1) الوصول بسهولة وسرعة للنظام والدافعية للاستمرار في قضاء الوقت والجهد.

2) الاندماج في مجتمع الإنترنت ومشاركة الأفكار والخبرات والعمل مع الآخرين.

3) تبادل المعلومات والمهام التعاونية واستكشاف المعلومات.

4) التحكم في بناء المعرفة والتفكير النشط عبر طرق جديدة.

5) التطوير ويعني أن يكون الطالب مسؤولا عن تعلمه أو عن مجموعته.

الأنشطة الإلكترونية والرضا عن التعلم:

تؤدي الأنشطة التعليمية دورا كبيرا في تحقيق الأهداف التعليمية، وتراعي القدرات المختلفة للطلاب، كما أنها تراعي ما بين الطلاب من فروق فردية، وتلبي احتياجاتهم المختلفة، وتبعدهم عن الملل، وتشبع ميولهم ورغباتهم المتعددة وتجعلهم أكثر إقبالا على التعلم وأكثر انجذابا نحو المحتوى واستيعابا لعناصره (السليمي، 2010).

وتعتبر الأنشطة الإلكترونية أحد أنماط الأنشطة التعليمية؛ وتتميز بفعاليتها في تحسين الرضا عن التعلم لدى الطلاب (الحمد، نوبي والشامي، 2012)، ويقصد به مستوى السرور وفاعلية التعليم التي يختبرها الطالب أثناء دراسته في مقرر عبر الإنترنت (Ali & Ahmad, 2011). كما تعرفه لو (Lo, 2010) بأنه تصورات الطالب الذاتية عن مدى فاعلية بيئة التعلم في دعم نجاحه الأكاديمي.

ويمكن تحقيق ذلك من خلال أدوات التعلم التعاونية وأنشطتها عبر الإنترنت؛ فهي تتيح للطلاب فرصة المشاركة والتعاون، وتحقيق أهداف المقرر، وتحسين معارفهم، والحصول على درجة نهائية جيدة، وتسهم في تطوير فهمهم واكتسابهم الخبرة، وتنمية شعورهم بمسؤوليتهم عن تعلمهم، وتنمية اتجاهاتهم الإيجابية، وإكسابهم الثقة والرضا عند إتمام دراسة المقرر (Said, Tahir, Ali, Noor, Atan, & Abdullah, 2014).

من زاوية أخرى، تحقق الأنشطة الإلكترونية جانبا مهما من أهداف التربية يتمثل في التعلم الذاتي؛ إذ تساعد الطالب كي يكون عنصرا فاعلا في العملية التعليمية عبر توفير البيئة التعليمية التي تشجعه على البحث والتفاعل مع المحتوى، وتحقيق أهداف التعلم بنفسه (الكندري، 2013).

ومما تحققه الأنشطة الإلكترونية من مزايا متنوعة تتأكد ضرورة العناية بدراستها واستخدامها في مراحل

التعليم عامة، والمرحلة الجامعية خاصة، ويتجلى ذلك من خلال توصيات عدد من الدراسات دعت إلى العناية بأنشطة القاعة الدراسية الإثرائية خصوصا ما ينمي منها المهارات؛ كدراسة عثمان (2000)، ودراسة المالكي (2008)، ودراسة العقيل (2011)، ودراسة عقل، خميس، وأبو شقير (2012). ويمكن اعتبار مهارات رواية القصة الرقمية ضمن تلك المهارات المعاصرة التي ينبغي على الطالب اكتسابها، فالتعليم ورواية القصة الرقمية يلتقيان في عدد من النقاط من أهمها: سعيهما إلى صناعة المعنى (Meaning-Making)، ويعتبر كلاهما سجلا لتفكير الطالب؛ إذ يمكن للمعلم من خلالهما تقييم الطالب وتحديد مدى ما حققه من أهداف، يضاف إلى ذلك اشتراك المعلم والطالب في إنتاج القصة الرقمية واستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة، مما يزيد من فعالية عمليتي التعليم والتعلم (شيمي، 2009؛ Maleki & Sajjadi, 2012).

وقد عرفت فرازل (Frazel, 2010) رواية القصة الرقمية بأنها عملية يُدمَج فيها عدد من الوسائط المتعددة مثل: الرسوم والصور والصوت؛ لإثراء النص المكتوب أو المنطوق، في فترة تستغرق بين: (2–5) دقائق، ومن أبرز خصائصها أن يرويها الكاتب أو المعِدُّ بصوته. في حين عرفت بورتر (Porter, 2005) مهارات رواية القصة الرقمية بأنها الخطوات الأساسية التي يجب اتباعها عند تصميم قصة رقمية وتطويرها، وتشمل على (4) مراحل: (1) ما قبل الإنتاج: كتابة السيناريو، تخطيط مشروع القصة، إعداد مجلدات المشروع، (2) الإنتاج: تسجيل الصوت، جمع وإعداد الوسائط، (3) ما بعد الإنتاج: جمع المكونات معاً (الصوت والوسائط)، (4) العرض والتوزيع.

وبمراجعة عدد من الدراسات تبين من خلال نتائج عدد منها أثر الأنشطة الإلكترونية في تنمية عدد من المهارات منها: مهارات التدريب الإلكتروني عند مستوى دلالة (0.001) (أحمد، 2011)، والوعي المهني ومهارة إدارة الوقت عند مستوى دلالة (0.01) (أمين، 2011)، وبعض مهارات التدريس والاتجاه نحو التعلم الإلكتروني عند مستوى دلالة (0.01) (حسن، 2011)، ومهارات إنتاج البرمجيات التعليمية التفاعلية لمعلمات رياض الأطفال، وكذلك مهارات التفكير المنطقي لأطفال الفئة المستهدفة من المعلمات عند مستويات دلالة (0.01) (سويدان، 2011)، ومهارات تشكيل الخزف والقيم الجمالية عند مستوى دلالة (0.05) (محمود وعبدالعزيز، 2011)، ومهارة الكتابة باللغة الإنجليزية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) (العتيبي،2013). كما أشارت نتائج عدد من الدراسات إلى أثر الأنشطة الإلكترونية على التحصيل ودرجة الرضا نحو التعلم عند مستويات دلالة (0.001) (الحمد، نوبي والشامي، 2012)، وعلى التفكير

الناقد وفعالية الذات (العلق، 2012)، وعلى التحصيل عند مستويات دلالة (0.05) (الكندري، 2013).

وكما يظهر من العرض السابق، فإن معظم الدراسات السابقة التي عنيت باستخدام الأنشطة الإلكترونية، تتفق على فاعليتها في تحقيق أهدافها على اختلافها مثل: التحصيل أو تنمية بعض المهارات أو الدافعية أو غيرها. وعلى الرغم من اتفاق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في عنايتها بالأنشطة الإلكترونية؛ إلا أنها تنفرد عنها جميعا في سعيها إلى الجمع بين توظيف الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية والرضا عن التعلم باستخدامها لدى عينتها. وقد استفادت الباحثتان من الدراسات السابقة في إثراء إطارهما النظري، وبناء أدوات دراستهما ومقارنة نتائجها بنتائج تلك الدراسات.

مشكلة الدراسة:

لقد لاحظت الباحثتان من خلال خبرتهما أن الطالبات اللاتي يدرسن مقررات تتطلب إنتاج مواد تعليمية رقمية يجدن عادة صعوبةً في معاودة ممارسة خطوات إنتاج هذه المواد، واسترجاع عملياتها بعد خروجهن من قاعات الدراسة، بالرغم من أنهن يجدن تطبيقها مع أستاذاتهن أثناء المحاضرات؛ الأمر الذي يؤدي إلى انخفاض مستوى مهاراتهن في تصميم وإنتاج المواد التعليمية الرقمية، ويعود ذلك إلى أن هذا النوع من التعلم يحتاج تدريبا متواصلا خارج قاعات الدراسة.

وترى الباحثتان أن من الممكن مساعدتهن على الإلمام بتلك المهارات الأساسية من خلال توفير بيئة تعليمية تدعم التعلم الذاتي، وتوفر تدريبا متواصلا على تطبيق مهارات التصميم والإنتاج، خارج قاعات الدراسة وذلك عبر نظم إدارة التعلم (LMS). وتعتبر الأنشطة الإلكترونية أسلوبا أمثل لتحقيق ذلك؛ إذ تدعم التعلم الذاتي الذي يعتبر مطلبا أساسيا في الوقت الراهن؛ فقد أوصى المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد (2015) – على سبيل المثال – بالتركيز على التعلم الفردي باعتباره موجها للتعلم غير المحدود، والإتاحة إلى الوصول للمحتوى الرقمي، وإثراءاته في دعم منصة التعليم (المركز الوطني للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد، 2015).

ورغم أهمية الأنشطة الإلكترونية، إلا أن من الملحوظ ندرة الدراسات المحلية والعربية التي عنيت بفاعليتها في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية والرضا عن التعلم. وبناء على ما سبق، وفي ضوء ما اقترحته دراسة الباز (2002) بشأن دراسة فعالية استخدام أنشطة الإنترنت، وما خلصت إليه دراسة الشايع (2015) فيما يرتبط بوجوب ارتباط التقنية بالأهداف، وتكاملها مع الأنشطة والمقررات لتجعل المشروعات أكثر متعة وجاذبية؛ ظهرت الحاجة

إلى إجراء الدراسة الحالية، لتحديد مهارات رواية القصة الرقمية التي يجب تنميتها لدى طالبات جامعة طيبة، ومن ثم قياس أثر الأنشطة الإلكترونية في تنمية تلك المهارات ومدى الرضا عن التعلم.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى تحديد مهارات رواية القصة الرقمية التي يجب تنميتها لدى طالبات جامعة طيبة، ومن ثم قياس أثر الأنشطة الإلكترونية في تنمية تلك المهارات ومدى الرضا عن التعلم.

أسئلة الدراسة:

سعت الدراسة لتحقيق أهدافها من خلال الإجابة عن الأسئلة الآتية:

1) ما أثر الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية المحددة لدى طالبات جامعة طيبة؟

2) ما مدى رضا طالبات جامعة طيبة عن التعلم باستخدامها الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard)؟

أهمية الدراسة:

ترجع أهمية الدراسة الحالية إلى:

أولاً: الجوانب النظرية: وتتمثل في:

1) التوجه الحديث نحو بيئات التعلم التفاعلي النشط التي تساعد الطالب على العمل ضمن بيئة تعليمية تتسم بالحيوية والنشاط.

2) توفير نمط جديد للعملية التعليمية يستند إلى دمج التقنية أثناء عملية التعلم، مما قد يحسن من نتائجها.

3) تزامن الدراسة الحالية مع عناية المسؤولين في وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية بالتعلم الإلكتروني بوصفه أحد التحديات التي تواجه التعليم الجامعي.

ثانياً: الجوانب التطبيقية: وتتمثل في:

1) بناء قائمة بمهارات رواية القصة الرقمية التي يجب تنميتها لدى طالبات جامعة طيبة.

2) توفير مجموعة من الأنشطة الإلكترونية التي قد تساعد الطالبات على تنمية مهاراتهن في رواية القصة الرقمية.

3) مساهمة نتائج هذه الدراسة في وضع بعض المقترحات في عملية تطوير تقنيات التعليم بمرحلة التعليم العالي.

4) المساعدة في تحديد أثر الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية ومدى الرضا عن التعلم لدى طالبات جامعة طيبة.

5) إعطاء فرصة لإعادة النظر في البيئة التعليمية المعاصرة المعتادة للجامعة، ومعرفة مدى الحاجة إلى استحداث بيئة تعليمية تفاعلية حديثة.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

-منهج الدراسة: لتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي (Quasi Experimental)؛ لصعوبة التوزيع العشوائي لمجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، حيث تم الاعتماد على المجتمع الفعلي، وتطبيق أدوات الدراسة بعديا لتحديد أثر المتغير المستقل (الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد)، على المتغيرين التابعين (مهارات رواية القصة الرقمية والرضا عن التعلم).

-مجتمع الدراسة: تمثل في جميع طالبات كلية علوم وهندسة الحاسبات بجامعة طيبة بينبع للعام الجامعي 1436-1437هـ، والذي يقدر بـ (437) طالبة.

-عينة الدراسة: تمثلت في (37) طالبة من طالبات تخصص علوم الحاسبات، بكلية هندسة وعلوم الحاسبات بجامعة طيبة بينبع، والمقيدات في شعبتين دراسيتين؛ قسمتا إلى مجموعتين، مجموعة ضابطة بلغ عددها (20) طالبة، درست مقرر مصادر المعلومات وإنتاج رواية القصة الرقمية بالطريقة المعتادة عن طريق العروض في المحاضرة والأنشطة المعتمدة على مجموعات النقاش وأوراق العمل والواجبات المنزلية، ومجموعة تجريبية بلغ عددها (17) طالبة، درست المقرر وإنتاج رواية القصة الرقمية بالتعلم المدمج عن طريق الأنشطة الإلكترونية من خلال نظام إدارة التعلم بلاكبورد.

أدوات الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة واختبار فروضها؛ بنيت الأدوات الآتية:

الأداة الأولى: قائمة مهارات رواية القصة الرقمية:

وقد تم إعدادها وفق الخطوات الآتية:

-حُدد الهدف منها، وتمثل في: التوصل إلى مهارات رواية القصة الرقمية التي تحتاج الطالبات إلى التدرب عليها.

-بناء عليه جرى الاطلاع على مجموعة من الأدبيات التربوية وقوائم المهارات التي اشتملت عليها، كدراسة عبد الباسط (2010)، ودراسة حسامو (2012)، ودراسة الحناوي (2014)، لاشتقاق مهارات رواية القصة الرقمية موضوع الدراسة. وقد أدرجت تلك المهارات تحت ستة أبعاد هي: مهارات تحليل القصة الرقمية، مهارات تصميم القصة الرقمية، مهارات كتابة اللوحة السردية (Story Board) للقصة الرقمية (السيناريو)، مهارات إنتاج القصة الرقمية عبر برامج (PhotoStory3)، مهارات تقويم القصة الرقمية، ومهارات مشاركة القصة الرقمية.

-للتحقق من صدق القائمة عرضت على أحد عشر محكما من ذوي التخصص في المناهج وتكنولوجيا التعليم وتكنولوجيا المعلومات والاتصال التربوي ومناهج وطرق التدريس، من أساتذة الجامعات داخل

المملكة العربية السعودية؛ كجامعة الأميرة نورة، وجامعة الملك فيصل، وجامعة جدة، 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: انتماء عبارات القائمة إلى بعدها، ودقة تحديدها للمهارات المطلوب أداؤها، ووضوحها، وسلامة صياغتها. وبناءً على ما ورد من المحكمين فقد أجريت بعض التعديلات على القائمة، تمثلت في تعديل صياغة (5) عبارات، وإضافة (23) عبارة، وحذف (5) عبارات، تمهيدا لاستخدامها في بناء بطاقة الملاحظة.

الأداة الثانية: بطاقة ملاحظة أداء مهارات رواية القصة الرقمية:

وقد تم إعدادها وفق الخطوات الآتية:

- حُدد الهدف منها، وتمثل في: قياس أداء مهارات رواية القصة الرقمية لدى الطالبات، وقد صيغ عدد من العبارات التي تصلح لتحديد أداء المهارات موضع الدراسة، بعد الاطلاع على مجموعة من الأدبيات التربوية، والمقاييس المصممة منها: دراسة موسى (2011)؛ دراسة سويدان (2011). وروعي في صياغتها وضوح العبارات، وقصرها، وصيغت بشكل أدائي يصف أداء الطالبة الفعلي.
- حُددت خمسة مستويات للأداء هي (ممتاز، جيد جدا، جيد، ضعيف، خاطئ)، على أن يكون التقدير الكمي على التوالي (4، 3، 2، 1، 0).
- للتأكد من صدق المحتوى للبطاقة عُرضت على الأحد عشر محكما الذين قاموا بتحكيم الأداة الأولى، للتحقق من دلالات الصدق لها، وطُلب منهم تحديد آرائهم فيها من حيث: تحديد العبارات لمهارات أدائية، وإمكانية ملاحظة الأداء المطلوب في العبارات، وإمكانية قياس مستوى الأداء المحدد وفق التدرج المحدد، وإضافة أي عبارات أخرى يقترحونها. وبناءً على ما ورد من المحكمين أُجريت بعض التعديلات، تمثلت في تعديل صياغة (5) عبارات، وإضافة (23) عبارة، وحذف (5) عبارات؛ وبذلك أصبحت بطاقة الملاحظة تتألف من (59) مهارة؛ لكل مهارة خمسة مستويات، تبدأ بتطبيق الطالبة للمهارة بدرجة عالية جدا، وتنتهي بعدم تطبيق الطالبة للمهارة. وتشير النهاية العظمى إلى أن الطالبة تمارس مهارات رواية القصة الرقمية بدرجة عالية جدا، فيما تشير الدرجة الصغرى إلى أن الطالبة تمارس مهارات رواية القصة الرقمية بدرجة منخفضة جدا؛ علما بأن النهاية العظمى للبطاقة هي (236) درجة، والدرجة الصغرى (0) درجة.
- حُسِب ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق تطبيق طريقة ثبات الملاحظة عبر الأشخاص؛ إذ قامت الباحثة بالاشتراك مع زميلتها بملاحظة (5) متعلمات، ثم حُسِب

معامل الثبات؛ أي نسبة الاتفاق بين الملاحظتين، وذلك باستخدام معادلة كوبر (Coper) كالتالي:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}}$$

وكما يظهر في الجدول (1) فقد تمتعت بطاقة الملاحظة بمعامل ثبات كلي مناسب بقيمة مرتفعة بلغت (0.87)؛ فيما تراوحت معاملات ثبات كل مهارة من المهارات بين (0.85 – 0.89).

جدول (1). نسب الاتفاق بين ملاحظة الباحثة وملاحظة مساعدة الباحثة (ثبات الملاحظة).

المهارات الرئيسة	مهارات التحليل	مهارات التصميم	مهارات كتابة السيناريو	مهارات الإنتاج عبر برامج فوتوستوري3	مهارات التقويم	مهارات العرض	الثبات الكلي للبطاقة
معدل نسب الاتفاق	0.89	0.88	0.88	0.85	0.85	0.88	**0.87**

الأداة الثالثة: مقياس الرضا عن التعلم:

وقد تم إعداده وفق الخطوات الآتية:

- حُدد الهدف منه وتمثل في: قياس الرضا عن التعلم لدى الطالبات، وقد صِيغ عدد من العبارات التي تقيس جوانب مرتبطة بالرضا عن التعلم بلغ عددها (25) عبارة، وذلك بعد الاطلاع على مجموعة من الأدبيات التربوية والمقاييس المعنية بذلك، كدراسة رواخ وليماسترز (Roach & Lemasters) (2006)، ودراسة حسن (2006)، ودراسة تشن وتشن (Chen & Chen) (2007)، ودراسة أفضال، رامي، وشاهزاد (Afzaal, Ramay, & Shahzad, 2011) (2011)، ودراسة الشامي وآخرين (2014).

- للتأكد من صدق المحتوى للمقياس عُرض على الأحد عشر محكما الذين قاموا بتحكيم الأداتين السابقتين، وطُلب منهم تحديد آرائهم فيه من حيث: سلامة صياغة العبارات، وتحديد العبارات لجوانب مرتبطة بالرضا عن التعلم، وقدرة المقياس على تحديد درجة الرضا. وبناءً على ملاحظات المحكمين فقد أُجريت بعض التعديلات التي تمثلت في تعديل صياغة (7) عبارات. كما حُسبت معاملات ارتباط سبيرمان لقياس العلاقة بين بنود مقياس الرضا عن التعلم، بالدرجة الكلية للمقياس، وكما يظهر في الجدول (2)، فقد تمتعت عبارات المقياس بمعاملات ارتباط مناسبة تراوحت قيمتها بين المتوسطة وفوق المتوسطة ما عدا العبارتين (4 و 16) إذ لم تكونا دالتين إحصائيا.

جدول (2). معاملات ارتباط بنود مقياس الرضا عن التعلم بالدرجة الكلية للمقياس.

م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
1	0.5558*	6	0.6774**	11	0.7849**	16	0.4557	21	0.6643**
2	0.5501*	7	0.7107**	12	0.7564**	17	0.6539**	22	0.7370**
3	0.5511*	8	0.6617**	13	0.5676*	18	0.5804*	23	0.6241**
4	0.2514	9	0.5690*	14	0.6939**	19	0.7675**	24	0.7146**
5	0.5342*	10	0.6925**	15	0.7227**	20	0.5909*	25	0.7855**

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

-حُسب ثبات المقياس عن طريق تطبيق حساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha)، على عينة استطلاعية مكونة من (17) طالبة، وكما يظهر في الجدول (3) فإن معامل ثبات المقياس جاء مناسبا بقيمة مرتفعة بلغت (0.93).

جدول (3). معامل ثبات ألفا كرونباخ لمقياس الرضا عن التعلم.

مقياس الرضا عن التعلم	عدد البنود	معامل ثبات ألفا كرونباخ
	25	0.93

-لتصحيح المقياس استخدمت الباحثتان طريقة ليكرت (Likert scale) في تقدير درجة المقياس، وذلك بتقدير درجة لكل خيار من خيارات الاستجابة على النحو الآتي: (5) لـ: راضية جدا، (4) لـ: راضية، (3) لـ: راضية إلى حد ما، (2) لـ: غير راضية، (1) لـ: غير راضية جدا. وبذلك أصبحت الدرجة الكلية للمقياس تتراوح بين (125 - 25) درجات.

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

-أُعِدَّت الأنشطة الإلكترونية بعد الاطلاع على مجموعة من الأدبيات التربوية والأدلة المصممة كدراسة الشايع (2015)؛ دراسة العتيبي (2013)؛ الكندري (2013)؛ دراسة الحمد، نوبي والشامي (2012)؛ دراسة عطيف (2012)؛ دراسة حسن (2011)؛ دراسة موسى (2011)؛ دراسة الموسوي (2010)؛ دراسة عويضة (2009)؛ ودراسة عثمان (2006). وقد تم تصميم الأنشطة الإلكترونية وفق مراحل نموذج (ADDIE):

-مرحلة التحليل (Analysis): وحُللت في هذه المرحلة خصائص الطالبات فيما يرتبط بقدرتهن على التعامل مع الحواسيب، والدخول على نظام إدارة التعلم والاستفادة مما يتيحه من خيارات، واحتياجاتهن لتحسين أدائهن، ومتطلبات التعلم، ومخرجات التعلم المرغوب فيها، والأهداف العامة المرغوب في تحقيقها،

وموضوعات التعلم، وبيئة التعلم، وقد تم تضمينها في دليل الاستخدام المحكم.

- مرحلة التصميم (Design): وتم في هذه المرحلة تخطيط وتقسيم عناصر محتوى التعلم إلى أجزاء صغيرة، وتحديد الأهداف التعليمية الإجرائية، ووضع المخطط العام للأنشطة؛ باختيار وتصميم مواد التعلم على اختلاف أنواعها؛ وترتيبها، وتنظيمها، وتحديد أنواع الأنشطة المطلوب من الطالبات إنجازها، وأساليب التعلم لكل هدف، والخطة الزمنية المقترحة لكل نشاط، ونظرية التعلم التي بنيت عليها الأنشطة الإلكترونية، وآلية التقييم والتغذية الراجعة.

- مرحلة التطوير (Development): وأُعدت فيها هذه المرحلة مواد التعلم وطورت؛ وتشمل: مقاطع الفيديو والصوتيات والصور والمصورات البيانية والنصوص. وقُسِّم المحتوى العلمي إلى كائنات تعليمية (Learning Objects)، ووُضِعت السيناريوهات والمخططات الإنسيابية (Flowcharts) للخطوات التطبيقية للتنفيذ، ودليل الاستخدام المحكم.

- مرحلة التنفيذ (Implementation): قامت الباحثتان ببناء الأنشطة الإلكترونية على نظام بلاك بورد في ضوء ما سبق. وقد راعت الباحثتان قضايا التصميم العملي وهي (Kissane, 2004):

- التعليمات (Instructions): للتعريف بكيفية استخدام الأنشطة الإلكترونية.
- نصوص التمرير (Scrolling text): بحيث تكون واضحة وموجزة للطالبة.
- التنظيم الذاتي (Self-regulation): يتم تقدم تعلمهن، وفق الزمن المخصص.
- التنبيهات (Bells and whistles): تفعيل التنبيه عبر الصفحة الرئيسية.

- مرحلة التقويم (Evaluation): عُرضت الأنشطة الإلكترونية المصممة على الأحد عشر محكما الذين قاموا بتحكيم الأدوات سابقة الذكر للدراسة، من خلال تضمين هذه الأنشطة في دليل الاستخدام المحكم، وطُلب منهم تحديد آرائهم فيها من حيث: ارتباط الأنشطة الإلكترونية المصممة بالأهداف المحددة، وصلاحيتها لقياس ما وُضعت من أجله، ومناسبتها لخصائص المرحلة العمرية لعينة الدراسة، ومدى مناسبة الزمن المخصص لتنفيذها، وبناءً على ملحوظات المحكمين فقد أُجريت بعض التعديلات وبذلك أصبحت الأنشطة الإلكترونية جاهزة للتطبيق.

إجراءات الدراسة:

أولاً: تطبيق تجربة الدراسة:

تم تقديم الأنشطة الإلكترونية لطالبات المجموعة التجريبية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد

لتحقق الأهداف التعليمية الإجرائية ولمدة تسعة أسابيع في الفترة من 8 أكتوبر 2015 حتى تاريخ 7 ديسمبر 2015، وذلك وفق الخطوات التالية:

- تم إنشاء حسابات للطالبات عبر نظام إدارة التعلم، ومن ثم بدأ تدريبهن في الأسبوع الأول من الدراسة على النظام، عبر حواسيبهن الشخصية، وشبكة إنترنت وفرتها الباحثتان؛ لدعم ضعف شبكة الإنترنت المتاحة في القاعة الدراسية.

- تلا ذلك تدريس الطالبات بتطبيق التعلم المدمج؛ وذلك بتدريسهن عبر المحاضرات المباشرة، ومن ثم طُلب منهن أداء الأنشطة الإلكترونية عبر النظام. أما طالبات المجموعة الضابطة فقد درسن عبر المحاضرات المباشرة فقط، ولم تتح لهن الأنشطة الإلكترونية والتغذية الراجعة المتعلقة بهذه الأنشطة، مع تساوي المجموعتين في المهام المطلوبة لرواية القصة الرقمية.

- قُدمت التغذية الراجعة للطالبات بعد أدائهن للنشاط الإلكتروني ليتعرفن على مدى تمكنهن من التعلم، وخُصصت درجات محددة لكل نشاط.

- تضمنت الأنشطة الإلكترونية ما يلي:

1) حل الواجبات الإلكترونية؛ وهي أسئلة مقالية قصيرة وأسئلة موضوعية.

2) المشاركة في لوحات النقاش الإلكترونية، حسب الموضوعات المدرجة.

3) استخدام البريد الإلكتروني للنظام، للاستفسارات ومتابعة الأداء.

4) الرجوع للمصادر والمراجع الإلكترونية لرواية القصة الرقمية.

5) الاطلاع على العروض التقديمة الإلكترونية لرواية القصة الرقمية.

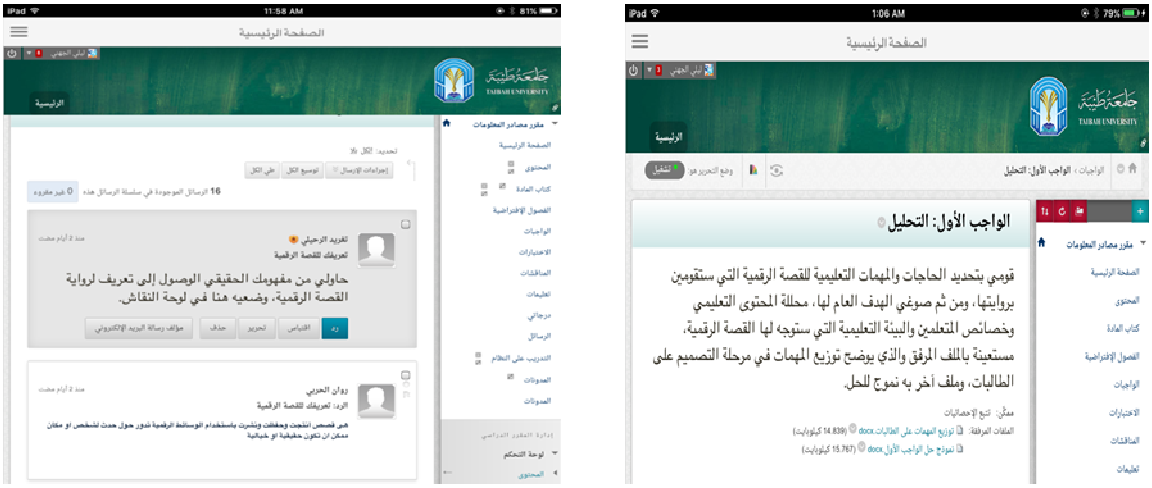
6) متابعة المحتوى العلمي المدرج في المدونة والمدعم بالكائنات التعليمية.

7) مشاهدة مقاطع الفيديو التعليمية، والنقاش حولها عبر لوحات النقاش.

8) مشاهدة المصورات البيانية التوضيحية الإلكترونية، المصممة عبر برنامج (Adobe Photoshop)، للنقاش حولها عبر لوحات النقاش.

9) متابعة الإعلانات الإلكترونية التي يتم إدراجها في النظام.

ويظهر الشكل التالي نماذج من الأنشطة المذكورة أعلاه.



شكل (1): نماذج من الأنشطة الإلكترونية عبر نظام بلاكبورد Blackboard

– في نهاية الخطة الزمنية المقترحة لاستخدام الأنشطة الإلكترونية عرضت الطالبات قصصهن الرقمية التي صممنها.

ثانياً: تطبيق أدوات الدراسة:

طُبقت أدوات الدراسة المتمثلة في: بطاقة ملاحظة أداء مهارات رواية القصة الرقمية، على المجموعتين: الضابطة والتجريبية، فيما طُبق مقياس الرضا عن التعلم على المجموعة التجريبية فقط وذلك بعد الانتهاء من تطبيق تجربة الدراسة.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

سعت الباحثتان للإجابة عن أسئلة الدراسة كل على حدة، وعلى النحو التالي:

السؤال الأول: ما أثر استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية المحددة لدى طالبات جامعة طيبة؟

وللإجابة عن هذا السؤال صاغت الباحثتان الفرض الآتي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في قياس مهارات رواية القصة الرقمية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard) والمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة المعتادة في مهارات رواية القصة الرقمية.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثتان اختبار (ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين مستقلتين؛ للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في قياس مهارات رواية القصة الرقمية، كما يبين الجدول التالي.

جدول (4). اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في قياس مهارات رواية القصة الرقمية.

المهارات	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي*	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة	التعليق	مربع آيتا
تحليل القصة الرقمية	التجريبية	17	99.41	1.66	7.56	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.62
	الضابطة	20	59.25	23.69				
تصميم القصة الرقمية	التجريبية	17	99.41	2.43	8.60	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.68
	الضابطة	20	63.38	18.55				
كتابة سيناريو القصة الرقمية	التجريبية	17	99.87	0.55	10.19	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.75
	الضابطة	20	65.25	19.13				
إنتاج القصة عبر برامج فوتوستوري3	التجريبية	17	97.60	1,94	5.31	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.45
	الضابطة	20	74.86	19.02				
تقويم القصة الرقمية	التجريبية	17	97.43	7.35	6.82	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.57
	الضابطة	20	61.88	21.92				
عرض القصة الرقمية	التجريبية	17	89.71	19.88	7.13	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.59
	الضابطة	20	31.88	27.94				
الدرجة الكلية	التجريبية	17	98.21	1.72	8.47	0.000	دالة عند مستوى 0.01	0.67
	الضابطة	20	65.78	17.1				

*** تم تحويل الدرجات لتصبح من 100 درجة**

يتضح من الجدول رقم (4) أن قيم (ت) دالة عند مستوى (0.05) فأقل في المهارات الآتية: (تحليل القصة، تصميم القصة، كتابة سيناريو القصة، إنتاج القصة عبر برامج فوتوستوري3، تقويم القصة، عرض القصة)، وكذلك في الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارات رواية القصة الرقمية لصالح المجموعة التجريبية.

ويتضح كذلك من الجدول أن حجم الأثر (مربع آيتا) قد بلغ (0.67)، مما يعني أن (67٪) من التباين الكلي للفروق بين متوسطات الدرجة الكلية لقياس مهارات رواية القصة الرقمية للمجموعتين يعود لتأثير استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد، وبذلك يقبل هذا الفرض.

ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية عبر نظام التعلم بلاكبورد قد زاد من إيجابية الطالبات، وتعلمهن الذاتي، ومشاركتهن الإيجابية، فقد سعين للبحث عن المعلومات المطلوبة، مما ساعدهن على تنمية مهارات رواية القصة الرقمية، وأصبحن منتجات إيجابيات للمعرفة. كما يمكن إرجاع ذلك إلى الوسائط

المتعددة التي شكلت عامل جذب لانتباههن، وخرجت بهن عما ألفنه في مقرراتهن الأخرى.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة أحمد (2011) في تنمية مهارات التحليل والتصميم والإنتاج والتقويم، ودراسة أمين (2011) ودراسة حسن (2011) في تنمية قائمة المهارات المقترحة، ودراسة سويدان (2011) في تنمية مهارات الإنتاج.

السؤال الثاني: ما مدى رضا طالبات جامعة طيبة عن التعلم باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard)؟

ولتسهيل تفسير نتائج هذا السؤال أعطت الباحثتان وزنًا للبدائل لتحديد مستوى الإجابة على بنود المقياس على النحو الآتي: (راضية جدا=5، راضية=4، راضية إلى حد ما=3، غير راضية=2، غير راضية أبدا=1)، ثم صُنفت تلك الإجابات إلى خمسة مستويات متساوية المدى من خلال المعادلة التالية:

طول الفئة = (أكبر قيمة- أقل قيمة) ÷ عدد بدائل الأداة = (5-1) ÷ 5 = 0.80

وذلك للحصول على التصنيف التالي:

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

الوصف	راضية جدا	راضية	راضية إلى حد ما	غير راضية	غير راضية أبدا
مدى المتوسطات	5.00 – 4.21	4.20 – 3.41	3.40 – 2.61	2.60 – 1.81	1.80 – 1.00

حُسبت بعد ذلك التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري؛ ثم رُتبت العبارات تنازليا، كما يظهر في الجدول التالي.

جدول (6). التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية وترتيبها تنازليا لإجابات عينة الدراسة حول مدى رضاهن عن التعلم باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد (Blackboard).

م	العبارة		راضية جدا	راضية	راضية إلى حد ما	غير راضية	غير راضية أبدا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
21	ساعدتني الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard على التواصل مع أستاذتي لرواية القصة الرقمية.	ت	14	3				4.82	0.39	1
		٪	82.4	17.6						

تابع جدول (6).

م	العبارة		راضية جدا	راضية	راضية إلى حد ما	غير راضية	غير راضية أبدا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
7	أتاحت لي الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard تعلم رواية القصة الرقمية خارج القاعة الصفية.	ت	13	4				4.76	0.44	2
		٪	76.5	23.5						
17	يسهل عليَّ الوصول للأنشطة الإلكترونية المقدمة عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	13	4				4.76	0.44	2
		٪	76.5	23.5						
1	ساعدتني الأنشطة الإلكترونية التي توفرت على نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard على تعلم رواية للقصة الرقمية.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
4	وفرت لي الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard توجيها مكنني من رواية للقصة الرقمية.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
8	اتضح بالنسبة لي الهدف من استخدامي للأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
9	غطت الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard ما أحتاجه من مهارات رواية القصة الرقمية.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
19	حققت الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard أهداف تعلم رواية القصة الرقمية.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
24	مكنتني الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard من تقويم أدائي في رواية القصة الرقمية.	ت	12	5				4.71	0.47	4
		٪	70.6	29.4						
14	تنوعت الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard مما نوَّع من فرص تعلمي.	ت	11	6				4.65	0.49	10
		٪	64.7	35.3						

تابع جدول (6).

م	العبارة		راضية جدا	راضية	راضية إلى حد ما	غير راضية	غير راضية أبدا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
18	استفدت من تعلمي بواسطة الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	11	6				4.65	0.49	10
		٪	64.7	35.3						
22	أشعر بأني سعيدة بدراستي لرواية القصة الرقمية باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	12	4	1			4.65	0.61	10
		٪	70.6	23.5	5.9					
23	أتاحت لي الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard مشاركة أفكاري حول رواية القصة الرقمية.	ت	11	5	1			4.59	0.62	13
		٪	64.7	29.4	5.9					
12	أتاحت لي الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard تعلم رواية القصة الرقمية ضمن مجموعات مشتركة عبر النظام.	ت	10	6	1			4.53	0.62	14
		٪	58.8	35.3	5.9					
5	تمكنت من رواية القصة الرقمية باستخدام الأنشطة الإلكترونية بسهولة أثناء تعلمي عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	11	4	2			4.53	0.72	14
		٪	64.7	23.5	11.8					
11	وازنت الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard بين الجزء النظري والعملي لتعلمي رواية القصة الرقمية.	ت	11	4	2			4.53	0.72	14
		٪	64.7	23.5	11.8					
20	ساعدتني الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard على التواصل مع زميلاتي لرواية القصة الرقمية.	ت	11	4	2			4.53	0.72	14
		٪	64.7	23.5	11.8					
15	وفرت لي الأنشطة الإلكترونية المقدمة عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard عدة طرق لتقويم تعلمي لرواية القصة الرقمية.	ت	9	7	1			4.47	0.62	18
		٪	52.9	41.2	5.9					

تابع جدول (6).

م	العبارة		راضية جدا	راضية	راضية إلى حد ما	غير راضية	غير راضية أبدا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
3	يتناسب تعلمي لرواية القصة الرقمية باستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard مع احتياجي التقني.	ت	8	8	1			4.41	0.62	19
		٪	47.1	47.1	5.9					
13	زودتني الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard بفرص تعلم إضافية.	ت	8	8	1			4.41	0.62	19
		٪	47.1	47.1	5.9					
10	وفرت لي الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard تعلم رواية القصة الرقمية ضمن مواعيد محددة معلنة.	ت	9	6	2			4.41	0.71	19
		٪	52.9	35.3	11.8					
25	تنوعت الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard في مصادر تعلم رواية القصة الرقمية.	ت	9	6	2			4.41	0.71	19
		٪	52.9	35.3	11.8					
2	أرغب في استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard في تعلم موضوعات المقررات الأخرى.	ت	8	7	2			4.35	0.70	23
		٪	47.1	41.2	11.8					
16	زودتني الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard بعدة مراجع لتعلمي رواية القصة الرقمية.	ت	6	9	2			4.24	0.66	24
		٪	35.3	52.9	11.8					
6	أقضي وقتا ممتعا أثناء تعلمي لرواية القصة الرقمية بإتمام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد Blackboard.	ت	4	8	5			3.94	0.75	25
		٪	23.5	47.1	29.4					
المتوسط العام *								**4.56**		
الانحراف المعياري								**0.36**		

*** المتوسط الحسابي من 5 درجات**

يتضح من الجدول رقم (6) أن المقياس قد حقق – بشكل عام – متوسطا مرتفعا بلغ (4.56)؛ وأن عباراته قد حققت كذلك متوسطات مرتفعة، تراوحت بين (4.82) في العبارة (21) التي احتلت المرتبة الأولى؛ و(3.93) في العبارة: (6) التي احتلت المرتبة الخامسة والعشرين.

ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية عبر نظام التعلم بلاكبورد قد وفر للطالبات بيئة تعلم إلكترونية ثرية قائمة على التعلم النشط من خلال أدوات النظام الإلكترونية التي ساعدتهن على طرح أسئلتهن واستفساراتهن، وتلقي تغذية راجعة فورية، وتزويدهن بمواد تعليمية جعلت تعلم مهارات رواية القصة الرقمية أكثر سهولة ويسرا، وقد انعكس ذلك إيجابيا على رضا الطالبات عن التعلم؛ ويدعم ذلك العبارات التي احتلت المراتب الأولى، وهي على التوالي: في المرتبة الأولى بمتوسط (4.82) العبارة (21)، وفي المرتبة الثانية بمتوسط (4.76)، العبارة (7)، والعبارة (17) وفي المرتبة الثالثة بمتوسط (4.71)، العبارة (1) والعبارة (4). وكما هو ملحوظ، تدور العبارات حول التغذية الراجعة والتوجيه وسهولة الوصول إلى الأنشطة خارج القاعة الدراسية وجميعها عوامل مؤثرة في مدى الرضا عن التعلم.

وينبغي الإشارة هنا إلى عبارتين مهمتين اشتركتا في المرتبة الرابعة لتساوي متوسطاتهما وهما: العبارة (8)، والعبارة (24). وتكتسب هاتان العبارتان قيمتهما من كونهما مؤشرا – بالنظر إلى متوسطهما المرتفع الذي بلغ (4.71) – على إدراك الطالبات لأهداف استخدام الأنشطة الإلكترونية، وقدرتهن على تقويم أدائهن؛ إذ إن وضوح الهدف أمام المتعلم، وقدرته على تقييم أدائه بنفسه يؤدي بدرجة كبيرة إلى رضاه عن التعلم.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة الشايع (2015) التي أشارت إلى ارتفاع درجة الرضا عن استخدام التغذية الراجعة الإلكترونية لدى الطالبات، ونتائج دراسة الحمد، نوبي والشامي(2012) التي بينت أثر الأنشطة الإلكترونية على التحصيل ودرجة الرضا نحو التعلم. كما تتفق مع نتائج دراسة تشين وتشين (Chen & Chen) (2007) التي أشارت إلى أن من بين العوامل الحاسمة في السعي نحو الرضا عن التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية سهولة الوصول والتفاعل مع كلٍّ من المحتوى وأستاذ المقرر.

الاستنتاجات:

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

القصة، تصميم القصة، كتابة سيناريو القصة، إنتاج القصة عبر برامج فوتوستوري3، تقويم القصة، عرض القصة)، وكذلك في الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارات رواية القصة الرقمية لصالح المجموعة التجريبية. كما بلغ حجم الأثر (مربع آيتا) (0.67)، مما يعني أن (67٪) من التباين الكلي للفروق بين متوسطات الدرجة الكلية لقياس مهارات رواية القصة الرقمية للمجموعتين يعود لتأثير استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم بلاكبورد.

كما أظهرت الدراسة أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية عبر نظام التعلم بلاكبورد قد انعكس إيجابيا على رضا الطالبات عن التعلم؛ ويدعم ذلك العبارات التي احتلت المراتب الأولى بمتوسطات مرتفعة تراوحت بين (4.82 – 4.71)، ودارت حول التغذية الراجعة والتوجيه وسهولة الوصول إلى الأنشطة خارج القاعة الدراسية وجميعها عوامل مؤثرة في مدى الرضا عن التعلم.

التوصيات:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، توصي الباحثتان بما يأتي:

1) العناية بتضمين مقررات أقسام تقنيات التعليم في كليات التربية بموضوعات عن الأنشطة الإلكترونية وما يرتبط بها من مفاهيم.

2) عقد دورات تدريبية لأعضاء هيئة التدريس لتعريفهم بالأنشطة الإلكترونية، وكيفية تصميمها عبر نظم إدارة التعلم مثل بلاكبورد وغيره.

3) العناية بقياس رضا الطلاب والطالبات عن التعلم عند استخدام تقنيات التعليم الإلكتروني المختلفة مثل: الفصول الافتراضية، ومنصات التعلم الإلكترونية، ومواقع الشبكات الاجتماعية وغيرها؛ وذلك تجنبا لاستخدام تقنيات قد لا ترضيهم.

الدراسات المقترحة:

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

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

2) دراسة لقياس فاعلية الأنشطة الإلكترونية عبر نظم إدارة التعلم في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية لدى معلمات طفل ما قبل المدرسة.

3) دراسة مقارنة لقياس فاعلية الأنشطة الإلكترونية عبر نظم إدارة التعلم والرحلات المعرفية عبر الويب (Webquest) في تنمية مهارات رواية القصة الرقمية لدى طلاب وطالبات الجامعات.

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية:

أحمد، حمدي أحمد عبد العزيز. (2011). فعالية استراتيجية مقترحة قائمة على الأنشطة الإلكترونية التفاعلية في تنمية مهارات التدريب الإلكتروني والاتجاه نحو التدريب لدى المدربين بوحدات التدريب والتقويم بالتعليم الفني التجاري. *تكنولوجيا التعليم، 21*(3)، 39-87.

أمين، زينب محمد. (2011). أثر مهام الويب في تنمية الوعي المهني ومهارة إدارة الوقت لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة كلية التربية – جامعة الإسكندرية، 21*(5)، 145 – 203.

الباز، خالد صلاح. (2002، يوليو). أثر استخدام أنشطة الإنترنت في تدريس الكيمياء بالمرحلة الثانوية في التحصيل والتنظيم الذاتي للتعلم. *المؤتمر العلمي السادس (التربية العلمية وثقافة المجتمع)* (ص ص. 365 – 398). الإسماعيلية، مصر: الجمعية المصرية للتربية العلمية.

ثوابة، محمد أحمد. (2009). *أثر استخدام الحاسوب في عرض الأنشطة والتجارب العملية لمادة الأحياء على تحصيل طلبة الصف الأول الثانوي في العاصمة صنعاء* (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة أم درمان، السودان.

جامعة البحرين. (2002). التقرير الختامي لفعاليات ندوة الصف الإلكتروني. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3*(2)، 170-171.

جامعة البحرين. (2006). تقرير المؤتمر الدولي الأول لمركز التعليم الإلكتروني. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 7*(3)، 272-274.

حسامو، سهى علي. (2012). *فاعلية برنامج تدريبي في اكتساب الطلبة/ المعلمين مهارات التعليم الإلكتروني واتجاهاتهم نحوه* (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السورية.

حسن، أحمد حسين محمد. (2006، أبريل). الرضا التعليمي لدى طلاب الإعلام التربوي (الصحافة – المسرح) بكليات الربية النوعية وعلاقته ببعض المتغيرات الديموجرافية. *مؤتمر التعليم النوعي ودوره في التنمية البشرية في عصر العولمة* (ص ص.81 – 134). المنصورة، مصر: كلية التربية النوعية بالمنصورة.

حسن، حسن عمران. (2011). فاعلية برنامج مقترح قائم على أنشطة القراءة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التدريس والاتجاه نحو التعلم الإلكتروني لدى معلمي اللغة العربية. *مجلة كلية التربية بأسيوط، 27*(2)، 167-237.

الحمد، مريم سالم؛ ونوبي، أحمد محمد؛ والشامي، جمال الدين محمد. (2012، أبريل). أثر تصميم الأنشطة الإلكترونية وفق الذكاءات المتعددة على التحصيل ودرجة الرضا نحو التعلم في مقرر تربية الموهوبين لدى طلبة جامعة الخليج العربي. *تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث*، 87 – 113.

الحمداني، داؤود. (2010). الأنشطة التعليمية على المواقع الإلكترونية والبوابات التربوية. *رسالة التربية*، (27)، 48- 53.

الحميدان، إبراهيم بن عبدالله العلي. (2012). أثر استخدام الواجبات الإلكترونية على التحصيل ومستوى تنفيذ الواجبات المنزلية لمادة التاريخ لدى طلاب المرحلة المتوسطة. *مجلة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - العلوم الإنسانية والاجتماعية* (25)، 87- 134.

الحنـاوي، هـاني عبـد الكـريم. (2014). *أثـر التفاعـل بـين استراتيجيات الـتعلم المـدمج (التعـاوني/ الفـردي/ المخلوط) وأساليب التفكـير عـلى تنميـة مهـارات إنتـاج الـدروس المحوسـبة وتـصميمها الابتكـاري لـدى طلبـة التكنولوجيا بغزة* (رسالة دكتوراه غير منشورة)،، جامعـة عين شمس، جمهورية مصر العربية.

الخطيب، لطفي محمد؛ والرماضـنة، معـاذ خالـد. (2010). واقـع استخدام الإنترنت في الأنشطة المدرسية بمدارس مديريـة تربية إربد الأولى. *مجلة العلوم التربوية والنفـسية، 11*(4)، 167-195.

السليمي، يحيى بن سعود. (2010). الأنشطة التعليميـة التعلميـة. *رسالة التربية* (27)، 3.

سويدان، أمل عبدالفتاح أحمد. (2011، مارس). تـصميم برنـامج قائم على الأنشطة الإلكترونية باستخدام الـسبورة الذكيـة لتنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية التفاعلية لمعلمات رياض الأطفـال وأثـر ذلـك في تنميـة مهـارات التفكـير المنطقي للأطفال. *تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث*، 35 – 93.

الشايع، حصة محمد. (2015). فاعلية اسـتراتيجية مقترحـة قائمـة على التعلم الأصـيل في تقـديم تغذيـة راجعـة إلكترونيـة والرضا عنها لدى طالبات جامعة الأمـيرة نـورة. *المـؤتمر الـدولي الرابـع للـتعلم الإلكـتروني والتعلـيم عـن بعـد*، الـسعودية، اسـترجع بتـاريخ 28 يونيـو 2015 مـن: http://eli.elc.edu.sa/2015/sites/default/files/118.pdf

شيمي، نادر سعيد عـلي. (2009). أثـر تغـير نمـط روايـة القـصة الرقمية القائمة على الويب على التحـصيل وتنميـة بعـض مهـارات التفكـير الناقـد والاتجـاه نحوهـا. *تكنولوجيـا التعليم سلسلة دراسات وبحوث محكمة، 13*(3)، 3-37.

صقر، محمد حسين سالم. (2006). فعالية استخدام ملفات التقيـيم الإلكترونيـة عـلى تنميـة المهـارات التدريـسية للطـلاب المتدربين بكلية المعلمين بالجوف واتجاهاتهم نحوها. *مجلـة التربية العلمية، 9*(3)، 121-156.

عـامر، ممـدوح عبـد الهـادي. (2007). فاعليـة الوسـائل المتعـددة التفاعليـة باسـتخدام الحاسـب الآلي في تـدريس بعـض الأنشطة المقترحة في الاقتصاد المعرفي للطلاب/ المعلمـين بكليات التربية. *دراسـات في المنـاهج وطـرق التـدريس*، (119)، 114-141.

عبد الباسط، حسين محمد أحمد. (2010). فاعليـة برنـامج مقـترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory3 في تنميـة مفهـوم ومهـارات تـصميم وتطـوير القـصص الرقميـة اللازمـة لمعلمـي الجغرافيـا قبـل الخدمـة. *مجلـة الجمعيـة التربويـة للدراسات الاجتماعية*، (29)، 194 – 220.

العتيبي، مي خليل إبراهيم. (2013). *أثر الأنشطة اللغوية المرتبطـة بملفات الإنجاز الإلكترونية في تنمية مهارة الكتابة باللغة الإنجليزية لدى طالبات السنة التحضيرية في جامعة الملك عبد العزيز بمدينة جدة* (رسالة ماجستير غـير منـشورة)، جامعة أم القرى، السعودية.

عثمان، فاطمة الزهراء محمود محمـد. (2000). أثـر اخـتلاف نمـط أنشطة التعلم في تنمية مهارة إنتاج الرسوم التعليمية لـدى طـلاب تكنولوجيـا التعلـيم المتجانـسين والمتبـاينين في مواقف الإنتاج الجماعي والفـردي. *تكنولوجيـا التعلـيم، 10*(3)، 503-583.

عطيف، أحمد بن ظـافر يحيـى. (2012). *أثـر تـدريس الرياضـيات باسـتخدام أنـشطة إلكترونيـة تفاعليـة في تنميـة التـصور*

البصري المكاني لدى طلاب المرحلة الثانوية (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة أم القرى، السعودية.

عقل، مجدي؛ وخميس، محمد؛ وأبو شقير، محمد. (2012). تصميم بيئة تعليمية الكترونية لتنمية مهارات تصميم عناصر التعلم. *مجلة البحث العلمي في التربية، 13*(1)، 387- 417.

العقيل، محمد بن عبد العزيز بن محمد. (2011). *أثر استخدام أنشطة علمية إثرائية مقترحة في تنمية عمليات العلم التكاملية والتفكير الإبداعي لدى التلاميذ الموهوبين في المرحلة الابتدائية* (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة الملك سعود، السعودية.

العلق، فاتن أحمد حبيب. (2012). *أثر استخدام نموذج هاريس في تصميم الأنشطة الإلكترونية التفاعلية على التفكير الناقد وفعالية الذات لدى طلاب برنامج تربية الموهوبين بجامعة الخليج العربي* (رسالة دكتوراه غير منشورة)، جامعة الخليج العربي، البحرين.

عويضة، السيد عبد العزيز محمد. (2009، أغسطس). فاعلية استخدام بعض الأنشطة الإلكترونية التفاعلية من خلال الإنترنت في تنمية تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في الكسور الاعتيادية. *المؤتمر العلمي التاسع (المستحدثات التكنولوجية وتطوير تدريس الرياضيات)* (289 – 366). بنها، مصر: الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات وكلية التربية.

القادري، سليمان أحمد. (2013). فاعلية تدريس الفيزياء إلكترونيا عبر الإنترنت باستخدام برمجية بلاكبورد في تحصيل المفاهيم الفيزيائية لدى طلبة قسم الفيزياء *في الجامعة. مجلة العلوم التربوية، 25*(1)، 179 – 201.

الكندري، علي حبيب. (2013). فاعلية الأنشطة الإلكترونية على التحصيل والدافعية للتعلم لدى عينة من طلبة جامعة الكويت. *المجلة التربوية، 28*(109)، 13 – 50.

المالكي، عبد العزيز بن درويش. (2008). *أثر استخدام أنشطة إثرائية بواسطة برنامج حاسوبي في علاج صعوبات تعلم الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة أم القرى، السعودية.

محمود، إبراهيم يوسف محمد؛ وعبد العزيز، عبد الحميد عامر. (2011، إبريل). أثر اختلاف نمط التفاعل الإلكتروني وأسلوب توجيه الأنشطة الإلكترونية على تنمية مهارات تشكيل الخزف والقيم الجمالية لدى طلاب التربية الفنية. *المؤتمر العلمي السنوي العربي السادس - الدولي الثالث (تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة)* (845 – 875). المنصورة، مصر: كلية التربية النوعية بالمنصورة.

المركز الوطني للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد (2015). *البيان الختامي للمؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد*. استرجع بتاريخ 15 أبريل 2015، من: http://elc.edu.sa/?q=content/873

الموسوي، علي بن شرف. (2010). الأنشطة التعليمية وتطورها باستخدام تقنيات التعليم والمعلومات ووسائطها. *رسالة التربية* (27)، 16-21.

الموسى، عبد الله بن عبد العزيز؛ والمبارك، أحمد بن عبد العزيز (2005). *التعليم الإلكتروني*. الرياض: مطابع الحميضي.

موسى، عقيلي محمد محمد أحمد. (2011). أثر استخدام أنشطة القراءة الإلكترونية في اللغة العربية على تنمية المهارات القرائية والكتابية والتحصيل اللغوي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي الموهوبين (ذوي العسر القرائي والكتابي). *مجلة القراءة والمعرفة*، (122)، 19 – 64.

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.

Alhomaidan, I. (2012). The impact of the use of e-homework on achievement and level of implementation of homework of History among intermediate school students (in Arabic). *Journal of Imam Muhammad bin Saud Islamic University - Humanities and Social Sciences,* (25), 87 – 134.

Ali, A., & Ahmad, I. (2011). Key factors for determining students' satisfaction in distance learning courses: A study of Allama Iqbal Open University. *Contemporary Educational Technology, 2*(2), 118-134.

Al-Jarf, R. (2011).Online homework-assignments in an Arabization course: Prospects and challenges. Retrieved, August 10, 2015, from: http://eli.elc.edu.sa/2011/files/%20%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B1%D9%81.pdf

Alkandari, A. (2013). The effectiveness of the e-activities on achievement and motivation for learning among a sample of Kuwait University students (in Arabic). *Educational Journal, Kuwait, 28*(109), 13 – 50.

Alkhateeb, L., Ar-Rmadhnah, M. (2010). The reality of Internet use in schools activities in the first educational directorate of Irbid (in Arabic). *Journal of Educational and Psychological Sciences, 11*(4), 167 – 195.

Almalki, A. (2008). *The effect of using enrichment activities via a computerized program in the treatment of math learning disabilities*, among third graders (in Arabic) (Unpublished master's dissertation), Um-Alqura University, Saudi Arabia.

Almussa, A., Almubark, A. A. (2005). *E-learning*. Riyadh: Alhomaidhi Press.

Almwsawi, A. (2010). Educational activities and developing them via using information technology and its mediums, *Education Mission* (27). 16 - 21.

Alotaibi, M. (2013). The impact of linguistic activities associated with e-portfolio in development of English writing skill among students of the preparatory year at King Abdul Aziz University in Jeddah (in Arabic) (Unpublished master's dissertation), Um-Alqura University, Saudi Arabia.

Alqadri, S. (2013). The effectiveness of teaching Physics electronically via the Internet using Blackboard software on the achievement of physics concepts among the students of the Department of Physics at

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Abdulbaset, H. (2010). The effectiveness of a proposed program based on the use of PhotoStory3 software in developing the concept and skills of design and development of digital stories for pre-service Geography teachers (in Arabic). *Journal of Educational Society for Social Studies,* (29), 194 – 220.

Afzaal, A., Ramay, M., & Shahzad, M. (2011). Key factors for determining student satisfaction in distance learning courses: A study of Allama Iqbal Open University (AIOU) Islamabad, Pakistan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, *12*(2), 114-127. Retrieved, August 10, 2015, from: dergipark.ulakbim.gov.tr/tojde/article/download/5000102421/5000095518

Ahmad, H. (2011). The effectiveness of a suggested interactive e-training strategy on developing e-training skills and attitudes of trainers in the training (in Arabic). *Educational Technology, Egypt, 21*(3), 39 – 87.

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.

Albaz, Kh. (2002, July). The effect of using internet activities in teaching Chemistry in secondary stage on achievement and self- regulated learning (in Arabic). *Sixth Scientific Conference (Scientific Education and Society Culture)* (pp. 365 – 398) Ismailia, Egypt: Egyptian Association for Science Education.

Alhamad, M., Nobee, S., & Ash-Shami. J. M. (2012, April). The effect of designing e-activities according to multiple intelligences theory on achievement and learning satisfaction in the gifted education course among Arabian Gulf University students (in Arabic). *Education Technology – studies & research,* 87 – 113.

Alhamdani, D. (2010). The e-activities on e-sites and educational portals (in Arabic). *Education Mission,* (27), 48 – 53.

Alhinawi, H. (2014). *The impact of the interaction between*

Arabic language teachers (in Arabic). *Journal of Assiut college of education, 27*(2), 167 – 237.

Husamo, S. (2012). *The effectiveness of a training program on studens teachers` acquisition of e-learning skills and their attitudes toward it* (in Arabic) (Unpublished doctoral thesis), University of Damascus, Syria.

Kissane, B. (2004) *The design and use of eActivities for learning mathematics. 9th Asian Technology Conference in Mathematics, 13 - 17 December 2004*, (pp. 367-376) Nanyang Technological University, Singapore.

Lo, C. (2010). How Student Satisfaction Factors Affect Perceived Learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, 10*(1), 47-54.

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.

Maleki, A., & Sajjadi, S. (2012). The Role of Non-linear Methods in Teaching English for Medicine: Example of Storytelling. *Journal of Applied Sciences,* (12)*,* 1972-1977.

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.

National e-Learning Center (2015). *Final Statement of the Fourth International Conference on e-learning and distance education*. Retrieved, 15 Apri, 2015 from: http://elc.edu.sa/?q=content/873

Owaidh, A. (2009, August). The effectiveness of using some interactive e-activities via internet in developing the achievement of fourth graders in fractions (in Arabic). *Ninth Scientific Conference (technological innovations and development of the teaching of mathematics)* (pp. 289 – 366). Banha, Egypt: Egyptian Association for Mathematics Educations and the College of Education.

Porter, B. (2005). *Digitales: The art of telling digital stories*. Bernajean Porter.

Roach, V., & Lemasters, L. (2006). Satisfaction with online the University (in Arabic). *Educational Sciences Journal, 25*(1), 179 – 201.

Ameen, Z. (2011). The effect of webquest in developing professional awareness and time management skill among the student of educational technology (in Arabic). *College of Education Journal, 21*(5), 145 – 203.

Amer, M. (2007). The effectiveness of interactive multimedia by using computer in teaching some of the proposed activities in the knowledge-based economy for students / teachers at faculties of education (in Arabic). *Studies in Curricula and Teaching Methods,* (119), 114 – 141.

Aqul, M., Abu-Shuqair, M. (2012). Design an e-learning environment to developing of the skills of designing learning elements (in Arabic). *Journal of Research in Education, 13*(1), 387 – 417.

Ash-Shaie, H. (2015). Effectiveness of a proposed strategy based on authentic learning in provision of e-feedback and satisfaction with it among the PNU students (in Arabic). *Fourth International Conference on e-learning and distance education, Saudi Arabia*. Retrieved, 28 June, 2015 from: http://eli.elc.edu.sa/2015/sites/default/files/118.pdf

As-Sulaimi, Y. (2010). Instructional and learning activities (in Arabic). *Education Mission,* (27). 3.

Chen, Y., & Chen, P. C. (2007). Effects of Online Interaction on Adult Students' Satisfaction and Learning. *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, *3*(2), 78-89.

Daharom, S. (2013). *Designing Mobile Learning Activates in the Malaysian HE Context: A Social Constructivist Approach*. (Unpublished doctoral thesis), University of Salford. Retrieved, 28 June, 2015 from: http://usir.salford.ac.uk/28385/2/PhD_Thesis_complete.pdf

Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling Guide for Educators*. Washington, DC.: International Society for Technology in Education (ISTE).

Hassan, A. (2006, April). Learning satisfaction among the students of educational media (press – theater) at Specific Education colleges and its relationship to some demographic variables (in Arabic). *The Conference of Specific Education and its role in human development in globalization age*, (pp. 81 – 134). Mansoura, Egypt: Faculty of Specific Education in Mansoura.

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

learning: A comparative descriptive study. *Journal of Interactive Online Learning*, *5*(3), 317-332.

Said, M., Tahir, L., Ali, M., Noor, N., Atan, N., & Abdullah, Z. (2014). Using Activity Theory as Analytical Framework for Evaluating Contextual Online Collaborative Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 9*(5), 54 – 59.

Salmon, G. (2002). *E-tivities: The Key to Active Online Learning*. London: Tayler & Francis.

Saqur, M. (2006). The effectiveness of using e-portfolio on the development of teaching skills among trainee students at Teachers College at Al-Jouf and their attitudes towards it (in Arabic). *Journal of Scientific Education, 9*(3), 121 – 156.

Shiami, N. (2009). The impact of changing the pattern of web based digital storytelling on the achievement, the development of some critical thinking skills and the attitude towards it (in Arabic). *Education Technology series of reviewed studies and research, 13*(3), 3 – 37.

Swedan, A. (2011, March). Designing a program based on the e-activities using smart board for developing the skills of production of educational interactive software among kindergarten teachers and its impact on the development of logical thinking skills of children (in Arabic). *Education Technology – studies & research,* 35 – 93.

Thwabh, M. (2009). *The effect of using computer in presenting the activities and practical experiments of Biology on achievement of the student of secondary first grade in capital city Sana'a*. (in Arabic) (Unpublished doctoral thesis), University of Omdurman, Sudan.

University of Bahrain (2002).The final report of the activities of the e-class seminar (in Arabic). *Journal of Educational and Psychological Sciences, 3*(2), 170 – 171.

University of Bahrain (2006). The report of the first international Conference of e-learning center, *Journal of Educational and Psychological Sciences, 7*(3), 272 – 274.

Utaif, A. (2012). *The impact of teaching math using interactive e-activities in development of the spatial visual perception among secondary school students* (in Arabic) (Unpublished doctoral thesis), Um-Alqura University, Saudi Arabia.

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 homogeneous and dissimilar in collective and individual production positions (in Arabic). *Educational Technology, 10*(3), 503 – 583.

❊ ❊ ❊