الفصل السادس

ملخص البحث والتوصيات والمقترحات

يتناول هذا الفصل ملخصًا للبحث ويتضمن : مشكلة البحث ، أهداف البحث ، أهمية البحث ، وأدواته ، وحدوده ، ومنهج البحث ، وفروض البحث ، إجراءات البحث ، ونتائج البحث ويتناول البحث عرضاً للتوصيات التى تقترحها الباحثة استنادًا إلى النتائج التى توصل إليها البحث . كما يتناول الفصل الحالى مجموعة البحوث المقترحة فى ضوء نتائج البحث وتوصياته .

أولاَ: ملخص البحث:

فى ظل التطور التكنولوجى والثورة المعرفية والتى أثرت بشكل كبير فى كافة المجالات التى تحيط بالإنسان ، وتأثيرها الأكبر الملحوظ فى السنوات الأخيرة كان على المتعلم والطرق التدريسية المستخدمة داخل الصف، واصبح استخدام الكمبيوتر فى التعليم ضرورة لازمة وليس ترفًا و لم تَعُدْ الوسائل والطرق التدريسية التى تعلمنا بها تلائم تلاميذ اليوم الذين تلاحقهم التكنولوجيا أينما ذهبوا .

وحدد كل من(Haddad .W& Draxler.A 2009 ,4) أن العالم حالياَ يعانى من أربعة ضغوط وتحديات تواجه المؤسسات والأفراد ، وهى:

١- النمو الهائل للمعرفة .

٢-الضغوط العالمية من أجل مزيد من التعليم

٣-الأنماط المتغيرة للتجارة والمنافسة والابتكار التكنولوجي

٤- القضايا الاجتماعية في جميع أنحاء العالم من أجل الحرية وتحسين أنماط الحياه .

وقد فرض ذلك على المعلم – فى ظل هذا النمو الهائل للمعرفة – أن يفكر باستمرار فى طرق تدريسية تلائم متعلم اليوم ، وبخاصة مع تلك المواد الدراسية التى دائمًا ما تثير شكوى المتعلم .ومن

هذه المواد الدراسية (مادة الجغرافيا) .وذلك ما أكدته العديد من الدراسات ، والتى تناولت مدى الصعوبة التى يعانى منها المتعلم أثناء دراسته الجغرافيا .

وفى مجال المعرفة الجغرافية تزداد المعارف والحقائق والمفاهيم ، وتعد هذه المفاهيم هى البنية الأساسية لهذا العلم ، وبدأت تزداد يوما بعد يوم وليس من المعقول فى ظل الطفرة الرقمية أن ننمى هذه المفاهيم لدى المتعلم بالطرق التقليدية ، ومن الطرق الحديثة التى ترى الباحثة أنه يمكن من خلالها تنمية المفاهيم الجغرافية القصص الرقمية التفاعلية .

وعلى الرغم مما تتميز به القصص الرقمية التفاعلية فى مجال التدريس ودورها فى تحفيز التلاميذ على التعلم داخل الصف الدراسى ، وكذلك دورها فى رفع درجة التحصيل الأكاديمى ، وتنمية التفكير لم توجد دراسة فى حدود علم الباحثة استخدمت القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، ومن هنا تمثلت مشكلة البحث .

مشكلة البحث:

تمثلت مشكلة البحث فى :

التعرف على فاعلية استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية فى المرحلة الابتدائية؟

وقد تفرع من هذه المشكلة الأسئلة التالية :

١- ما المفاهيم الجغرافية التى يمكن تنميتها بالقصص الرقمية التفاعلية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ؟

٢- ما التصور المقترح للقصص الرقمية التفاعلية لتنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

٣- ما فاعلية استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى ؟

أهداف البحث :

١- هدف البحث الحالى إلى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من خلال استخدام القصص الرقمية التفاعلية كطريقة تدريس ، وبالتالى يتعرف على جانب شيق فى

تعليم الدراسات الاجتماعية مما يسهم فى محو الأمية الجغرافية لدى المتعلم حديث العهد بتعلم الجغرافيا.

٢- التعرف على فاعلية استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية.

أهمية البحث :

تمثلت أهمية البحث فى :

١- استجابة لما أخذت به الدول المتقدمة فى استخدام التكنولوجيا فى التعليم .

٢- إعطاء الفرصة للمتعلم أن يتعلم المفاهيم الجغرافية بطريقة ممتعة.

٣- إسهام البحث فى تقديم خلفية نظرية عن القصص الرقمية التفاعلية .

٤- تبصير المعلمين ومصممى مناهج الجغرافيا بمجموعة من القصص الرقمية التفاعلية ، وكيفية توظيفها فى تعلم المفاهيم الجغرافية.

٥- تبصير المعلمين بكيفية استخدام بعض البرامج فى تصميم القصص الرقمية التفاعلية .

أداة ومواد البحث :

تحددت أدوات ومواد البحث فى :

١- قائمة بالمفاهيم الجغرافية التى يمكن تنميتها بالقصص الرقمية التفاعلية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى (إعدادالباحثة).

٢- اختبار تحصيل فى المفاهيم الجغرافية لقياس مستويات : (التذكر ، والفهم ، والتطبيق) (إعداد الباحثة).

٣- إعداد مجموعة من القصص الرقمية التفاعلية (إعداد الباحثة).

حدود البحث :

تمثلت حدود البحث فى :

١- عينة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة (تل الكاشف الابتدائية المشتركة) التابعة لإدارة السرو التعليمية بمحافظة دمياط.

٢- قائمة بالمفاهيم الجغرافية التى يمكن تنميتها من كتاب الدراسات الاجتماعية (المحتوى الجغرافى) الفصل الدراسى الأول لعام (٢٠١٤/٢٠١٥).

٣- مجموعة من القصص الرقمية التفاعلية للتعرف على فاعليتها فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى .

منهج البحث :

١-**المنهج الوصفى** : لتحديد بعض المفاهيم الجغرافية من كتاب الدراسات الاجتماعية بالصف الرابع الابتدائى، وأيضًا وصف متغيرات البحث ، وعرض الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث .

٢-**المنهج شبه التجريبى**: للتعرف على أثر استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية وتطبيقها على مجموعة البحث من بعض تلاميذ الصف الرابع الابتدائى .

فروض البحث :

تحددت فروض البحث فى :

١- وجود فرق دالّ إحصائيًا بين متوسطى درجات مجموعة البحث فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار تحصيل المفاهيم الجغرافية لصالح التطبيق البعدى للاختبار .

٢- تُحَقِّقُ القصص الرقمية التفاعلية درجة مناسبة من الفاعلية فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية.

٣-وُجِدَ أثر دالّ إحصائيًا لا يقل عن (٠.٠٥)لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى .

إجراءات البحث:

للإجابة على أسئلة البحث والتأكد من صحة فروضها قامت الباحثة باتباع الإجراءات التالية :

للإجابة على السؤال الأول والذى ينص على: ما المفاهيم الجغرافية التى يمكن تنميتها بالقصص الرقمية التفاعلية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى ؟

قامت الباحثة بما يلى:

- مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بتنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- تحليل المحتوى الجغرافي المقرر على تلاميذ الصف الرابع الابتدائى من كتاب الدراسات الاجتماعية .
- إعداد قائمة بالمفاهيم الجغرافية التى يمكن تنميتها لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى .
- عرض القائمة على مجموعة من المحكمين وتعديلها فى ضوء آراء المحكمين إلى صورتها النهائية.

وللإجابة على السؤال الثانى و الذى ينص على : ما التصور المقترح للقصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ؟

قامت الباحثة بما يلى :

- مراجعة البحوث والأدبيات السابقة المرتبطة بالقصص الرقمية التفاعلية ومراحل تصميمها والبرامج المستخدمة فى إعدادها .
- تصميم بعض القصص الرقمية التفاعلية .
- عرض الصورة الأولية للقصص الرقمية التفاعلية على مجموعة من المحكمين فى مجال المناهج وطرق تدريس الجغرافيا .
- تعديل الصورة الأولية فى ضوء آرائهم ووضعها فى صورتها النهائية .
- إعداد دليل للمعلم يتضمن كيفية استخدام القصص الرقمية في التدريس ، وعرضه علي مجموعة من المحكمين للتأكد من صلاحيته وتعديل الدليل ووضعه فى صورته النهائية.

وللإجابة على السؤال الثالث والذى ينص على: ما فاعلية القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى ؟

قامت الباحثة بما يلى:

- إعداد اختبار تحصيل للمفاهيم الجغرافية وعرضه على مجموعة من المحكمين فى مجال المناهج وطرق تدريس الجغرافيا وتعديله فى ضوء آرائهم .
- تطبيق الاختبار على مجموعة البحث ورصد النتائج .

- تطبيق القصص الرقمية التفاعلية على مجموعة البحث.
- تطبيق الاختبار على مجموعة البحث للتعرف على فاعلية القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية.
- رصد النتائج ومعالجتها إحصائيًا.
- تحليل النتائج النهائية
- تقديم التوصيات والمقترحات

وقد أسفرت نتائج البحث المتعلقة بتطبيق اختبار التحصيل على مجموعة البحث عن :

١ – وجود فرق دالّ إحصائيًا بين متوسطى مجموعة البحث فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار التحصيل لصالح التطبيق البعدى للاختبار ،حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (٣٠.٢٧) عند درجة حرية (٤٨) وهى دالّ إحصائيّا عند مستوى (٠.٠٠١) .

و أشارت نتائج استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية إلى :

٢– إنَّ استخدام القصص الرقمية التفاعلية يحقق درجة كبيرة من الفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية عند مستويات (التذكر، والفهم ، والتطبيق) لدى مجموعة البحث حيث بلغت قيمة الكسب المعدل لاختبار التحصيل لمستويات اختبار تحصيل المفاهيم الجغرافية : (التذكر ، والفهم ، والتطبيق) بلغت (١.٢٩,١.٢٢,١.٤١) على التوالى ، وبالنسبة للاختبار ككل بلغت نسبة الكسب المعدل (١.٢٨) ، وهى أعلى من النسبة التي اقترحها " بلاك " للحكم على فاعلية استخدام القصص الرقمية التفاعلية وهى (١.٢) ، وعلى ذلك يمكن الحكم بأن القصص الرقمية التفاعلية التى أعدتها الباحثة كانت فعالة، وأنها أسهمت بالفعل فى رفع مستوى تحصيل المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. كما بلغ قيمة مربع إيتا(η^2') لاختبار تحصيل المفاهيم الجغرافية (٠.٩٥)، و بلغ حجم التأثير (٨.٧٤) ، مما يدل على أن القصص الرقمية التفاعلية قد أحدثت تحسناً فى مستوى تحصيل ونمو المفاهيم الجغرافية لدى التلاميذ .

ثانياً: توصيات البحث :

استنادًا إلى النتائج التى توصل إليها البحث توصى الباحثة بما يلى :

- ضرورة الاهتمام باستخدام القصص الرقمية فى تدريس المواد الدراسية المختلفة .
- تحديد عناوين واضحة وأهداف محددة للقصص الرقمية المستخدمة داخل الصف الدراسى يمكن قياسها بسهولة .
- تدريب المعلمين على إنتاج قصص رقمية تفاعلية عن الأجزاء النى يجد المتعلم صعوبة فى تحصيل التلاميذ لها أو التى يجد صعوبة فى عرضها بالطرق التقليدية .
- استخدام برمجيات متعددة فى انتاج القصص الرقمية وتدريب المعلمين علي كيفية استخدامها وتصميمها .
- متابعة المعلمين لأحدث برمجيات تصميم القصص الرقمية وما يطرأ عليها من تغيير .
- تدريب الطلاب المعلمين على كيفية انتاج القصص الرقمية التفاعلية أثناء إعدادهم بكلية التربية.
- الاهتمام بتنوع الأنشطة داخل المحتوى والتأكيد على فاعلية المتعلم .
- ضرورة توفير دليل مصور للمفاهيم الجغرافية يكون فى متناول التلاميذ وبخاصة فى المرحلة الابتدائية .
- استخدام طرق تدريس من شأنها تعزيز التفاعل و الدافعية لدى المتعلم نحو التعلم الذاتى وطرق تدريسية تجمع ما بين القصة والصور والموسيقى والخرائط والصوت عن طريق الكمبيوتر .
- أن توفر كليات التربية بعض قنوات الاتصال بين المعلمين أثناء الخدمة والأساتذة بكليات التربية لتبصير المعلمين بأحدث الطرق التدريسية أولًا بأول .
- تضمين أدلة معلم تشرح كيفية استخدام القصص الرقمية التفاعلية .

ثالثاً: بحوث مقترحة :

فى ضوء النتائج التى أسفر عنها البحث وما تم عرضه من توصيات تقترح الباحثة بعض الدراسات المستقبلية التالية :

١. إعداد برنامج لتدريب الطلاب المعلمين فى كليات التربية على استخدام وإنتاج القصص الرقمية.

٢. المعوقات التى من شأنها أن تحدَّ من استخدام المعلمين للقصص الرقمية التفاعلية داخل الصف الدراسى .

٣. دراسة مقارنة لاستخدام القصص الرقمية فى المواد الدراسية المختلفة ، وأراء مديرى المدارس والمعلمين وأولياء الأمور فى استخدام القصص الرقمية التفاعلية داخل الصف الدراسى .

٤. استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية فى مرحلة رياض الأطفال .

٥. تنمية التصور البصرى المكانى باستخدام القصص الرقمية التفاعلية .

٦. أثر تنوع برمجيات تصميم القصص الرقمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.