جامعة دمياط
Damietta University
كلية التربيـــــــــــة
قسم المناهج وطرق التدريس

استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية التخيل والفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

بحث مقدم للحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية

(تخصص مناهج وطرق تدريس تاريخ)

إعداد

شيماء صلاح زكريا معروف

إشـــــــراف

أ.د/ يحيى عطية سليمان

أستاذ المناهج وطرق التدريس

كلية التربية ـ جامعة عين شمس

أ.م.د /علاء عبد الله مرواد

أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد

كلية التربية ـ جامعة دمياط

1438هـ - 2017م

ملخص البحث والتوصيات والمقترحات

يتناول الفصل الحالي ملخص للبحث يشمل : مشكلة البحث ، وأهمية البحث ، وحدوده ، وأدواته ومنهج البحث ، وفروض البحث ، وإجراءات البحث ، ونتائجه . كما يتناول عرضاً لمجموعة من التوصيات التي توصي بها الباحثة استناداً إلي النتائج التي توصل إليها البحث . كما يتناول الفصل الحالي مجموعة من البحوث المقترحة في ضوء نتائج البحث وتوصياته .

أولاً : ملخص البحث .

يحفل عصرنا الحالي بتطورات متعددة ومتسارعة ، وهو ما يحتم على المختصين بالعملية التربوية إمداد التلاميذ بالعناصر والمهارات اللازمة للتعامل مع ظروف العصر ومتطلباته ، والتاريخ كأحد المواد الدراسية لا يتعارض مع هذا الهدف بل يدعمه بقوة ، حيث إن الاتجاهات الجديدة في تدريس التاريخ تؤكد على ضرورة إثراء المادة بما يتيح اكتساب التلاميذ المهارات التي تنسجم مع طبيعة التغيرات واستمراريتها.

وفي مقدمتها مهارتي التخيل والفهم التاريخي ، حيث يعد التخيل والفهم المستنير للأحداث خطوة نحو الإبداع لمواجهة تحديات المستقبل ومسايرة التقدم العلمي .

ولقد تبين للباحثة من خلال عملها بالتدريس بالمرحلة الإعدادية ، ونتائج الدراسات السابقة أن واقع تعليم التاريخ في مدارسنا يشير إلى معاناة العديد من التلاميذ من صعوبة في تعلم التاريخ وعدم قدرتهم على تصور أحداثه وفهمها ، حيث تفتقر مناهج التاريخ وطرق تدريسه إلى الأساليب الجذابه والممتعه بل والمنهجيه الموجهة لتنمية التخيل والفهم التاريخي .

وتعد تكنولوجيا الواقع الافتراضي أحد التقنيات الحديثة التي تؤكد عديد من الأدبيات التربوية على ضرورة التوسع في استخدام تطبيقاتها في مجال التعليم بشكل عام وتدريس التاريخ بشكل خاص لما تتيحه من امكانيات متفردة أمام التلاميذ في بيئة التعلم كالتعامل مع المعلومات التاريخية و وإدراكها بصريا ، وتوفير بيئة تعليمية قائمة على الاستكشاف

والتجريب ، وهو الأمر الذي يسهم في تحقيق العديد من الأهداف التربوية خاصة في مجـــال تدريس التاريخ وصعوبات تعليمه وخاصة المتعلقة بمجالي التخيل والفهم التاريخي.

مشكلة البحث :

مما سبق يتضح وجود قصور فى مهارات التخيل والفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية يعوق تحقيق الأهداف المرجوة من دراسته الأمر الذى يستدعى بناء برامج تعليميـــة تثير التخيل التاريخي وتساهم فى تنمية هذه المهارات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

<u>ويمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي :</u>

ما البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية مهـــارات التخيـــل والفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟

ويتفرع عن هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية :

1. ما مهارات التخيل التاريخي الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟
2. ما مهارات الفهم التاريخي الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟
3. ما التصور المقترح لبرنامج قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية مهارات التخيل والفهم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟
4. ما تأثير تدريس البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضـــي فـــي تنميـــة مهارات التخيل التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟
5. ما تأثير تدريس البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضـــي فـــي تنميـــة مهارات الفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟
6. ما العلاقة الارتباطية بين كل من تنمية مهارات التخيل ومهارات الفهم التاريخي لـــدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟

أهداف البحث :

يهدف البحث إلي :

- إعداد برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية التخيـــل والفهـــم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

- التعرف على أثر تدريس برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية بعض مهارات التخيل التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- التعرف على أثر تدريس برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية بعض مهارات الفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

أهمية البحث :

تتضح أهمية هذا البحث في الآتي :

- يؤكد على أهمية تنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي بالمرحلة الإعدادية .
- يقدم قائمة بمهارات التخيل والفهم التاريخي الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.
- يسهم في توجيه معلمي التاريخ نحو الاهتمام بتشخيص نواحى قصور التلاميذ فى مجال التخيل والفهم التاريخي وعلاجها .
- يوظف تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ بشكل عام وتنمية التخيل والفهم التاريخي بشكل خاص .
- يقدم نموذجاً يمكن أن يسترشد به مخططو ومطورو المناهج بهدف تحسين عملية تدريس التاريخ.
- يقدم اختباراً لتقويم مهارات التخيل التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- يقدم اختباراً لتقويم مهارات الفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- يفتح المجال أمام الباحثين لإجراء بحوث جديدة في مجال مناهج وطرق تدريس التاريخ .

حدود البحث :

يقتصر البحث على :

- تكنولوجيا الواقع الافتراضي اللاستغراقي / سطح المكتب المحدد الوظيفة.
- بعض مهارات التخيل والفهم التاريخي الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.
- برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضى لتنمية بعض مهارات التخيل والفهم التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

- تدريس البرنامج المقترح لمجموعة من تلميذات الصف الأول الإعدادي بمدرسة فارسكور الإعدادية بنات – بإدارة فارسكور التعليمية – بمحافظة دمياط .

مواد وأدوات البحث :

قامت الباحثة بإعداد المواد والأدوات الآتية :

- قائمة بمهارات التخيل التاريخي
- اختبار مهارات التخيل التاريخي .
- قائمة بمهارات الفهم التاريخي .
- اختبار مهارات الفهم التاريخي .
- برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية التخيل والفهم التاريخي.

منهج البحث :

- المنهج الوصفي : ذلك لجمع المعلومات اللازمة لبناء البرنامج المقترح القائم على الواقع الافتراضي لتنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي ، من خلال مسح الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بتكنولوجيا الواقع الافتراضي وتطبيقاتها في مجال تدريس التاريخ ، وتنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي.
- المنهج شبه التجريبي : وذلك في تجريب البرنامج المقترح على مجموعة البحث لقياس أثره على تنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي ، ويستخدم البحث الحالي التصميم التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة ، والذي يعتمد على مقارنة متوسط درجات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لأدواتي البحث .

فروض البحث :

1. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى $\leq (0.05)$ بين متوسطي درجات التلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التخيل التاريخي لصالح التطبيق البعدي للاختبار .

2. يحقق البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي درجة كبيرة من التأثير في تنمية مهارات التخيل التاريخي لدى التلاميذ مجموعة البحث .
3. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار الفهم التاريخي لصالح التطبيق البعدي للاختبار .
4. يحقق البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي درجة كبيرة من التأثير في تنمية الفهم التاريخي لدى التلاميذ مجموعة البحث .
5. توجد علاقة ارتباطية بين مهارات التخيل التاريخي والفهم التاريخي لدى التلاميذ مجموعة البحث .

إجراءات البحث :

للإجابة عن أسئلة البحث والتأكد من صحة فروضه تم اتباع الإجراءات التالية :

1. إعداد قائمة بمهارات التخيل التاريخي الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، وذلك من خلال الرجوع للمصادر التالية :
   - الأدبيات الخاصة بمهارات التخيل التاريخي .
   - الدراسات والبحوث السابقة فى مجال تنمية مهارات التخيل التاريخي .
   - المعايير العالمية والقومية لمحتوى مادة الدراسات الاجتماعية بشكل عام والتاريخ بشكل خاص .
   - الخبراء والمتخصصين فى مجال المناهج وطرق تدريس التاريخ .
   - خصائص نمو تلاميذ الصف الأول الإعدادى.
2. عرض قائمة مهارات التخيل التاريخي فى صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين والخبراء فى مجال تدريس التاريخ وتعديلها على ضوء آرائهم إلى صورتها النهائية .
3. إعداد قائمة بمهارات الفهم التاريخي الواجب تنميتها لدى المرحلة الإعدادية، وذلك من خلال الرجوع للمصادر التالية :
   - الأدبيات الخاصة بمهارات الفهم التاريخي .

- الدراسات والبحوث السابقة فى مجال تنمية مهارات الفهم التاريخي .
- المعايير العالمية والقومية لمحتوى مادة الدراسات الاجتماعية بشكل عام والتاريخ بشكل خاص .
- الخبراء والمتخصصين فى مجال المناهج وطرق تدريس التاريخ .
- خصائص نمو تلاميذ الصف الأول الإعدادى.

4. عرض قائمة مهارات الفهم التاريخي فى صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين والخبراء فى مجال تدريس التاريخ وتعديلها على ضوء آرائهم إلى صورتها النهائية .
5. إعداد التصور المقترح لبرنامج قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية مهارات التخيل والفهم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟ وذلك من خلال الاستعانة بكل من :
   - الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت تنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي .
   - قائمة مهارات التخيل التاريخي وقائمة مهارات الفهم التاريخي .
   - الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التعليم بشكل عام ، وتطبيقاتها في تدريس التاريخ بشكل خاص .
   - نماذج التصميم التعليمي بشكل عام وتصميم برامج الواقع الافتراضي بشكل خاص .
6. عرض البرنامج المقترح على مجموعة من الخبراء والمحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم ، وتعديله على ضوء آرائهم إلى صورته النهائية .
7. إعداد كراسة الأنشطة وعرضها علي مجموعة من الخبراء والمحكمين وتعديلها على ضوء آرائهم إلى صورته النهائية .
8. إعداد مرجع المعلم لتدريس البرنامج المقترح القائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضى وعرضه علي مجموعة من الخبراء والمحكمين وتعديله على ضوء آرائهم إلى صورته النهائية .
9. إعداد دليل المستخدم وعرضه علي مجموعة من الخبراء والمحكمين وتعديله على ضوء آرائهم إلى صورته النهائية .

10. إعداد اختبار مهارات التخيل التاريخي في الموضوعات التاريخية المتضمنة في البرنامج وعرضه فى صورته الأولية على مجموعة من المحكمين وتعديله فى ضوء آرائهم إلى صورته النهائية.
11. إعداد اختبار مهارات الفهم التاريخي في الموضوعات التاريخية المتضمنة في البرنامج وعرضه فى صورته الأولية على مجموعة من المحكمين وتعديله فى ضوء آرائهم إلى صورته النهائية .
12. إجراء التجربة الاستطلاعية لكل من اختبار مهارات التخيل التاريخي واختبار مهارات الفهم التاريخى بهدف حساب معامل الثبات والصدق والتأكد من وضوح تعليمات الاختبار وتحديد زمن كل اختبار.
13. تطبيق اختبار مهارات التخيل التاريخي قبلياً على مجموعة البحث .
14. تطبيق اختبار الفهم التخيل التاريخي قبلياً على مجموعة البحث .
15. تدريس البرنامج المقترح لمجموعة البحث وبالاستعانة بمرجع المعلم المعد لهذا الغرض.
16. تطبيق اختبار مهارات التخيل التاريخي بعدياً على التلاميذ مجموعة البحث .
17. تطبيق اختبار مهارات الفهم التاريخي بعدياً على التلاميذ مجموعة البحث .
18. رصد نتائج التطبيقين القبلي والبعدي ومعالجتها إحصائياً .

وقد أسفرت نتائج البحث عن :

1. وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات التلميذات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التخيل التاريخي لصالح التطبيق البعدي للاختبار ، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (56.102) عند درجة حرية (33) ، وهى دالة إحصائياً عند مستوى (0.001) .
2. تحقيق البرنامج درجة كبيرة من الفاعلية فى تنمية مهارات التخيل التاريخي لدى مجموعة البحث ، حيث بلغت قيمة نسبة الكسب المعدل لاختبار مهارات التخيل التاريخي (1.48) . كما بلغت قيمة مربع إيتا (η^2) لاختبار مهارات التخيل التاريخي (0.98) .

3. وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات التلميذات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات الفهم التاريخي لصالح التطبيق البعدي للاختبار ، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (17.302) عند درجة حرية (33) وهى دالة إحصائياً عند مستوى (0.001).
4. تحقيق البرنامج درجة كبيرة من الفاعلية فى تنمية مهارات الفهم التاريخي لدى التلميذات مجموعة البحث ، حيث بلغت قيمة نسبة الكسب المعدل لاختبار مهارات التخيل التاريخي (1.27) . كما بلغت قيمة مربع إيتا (η^2) لاختبار مهارات التخيل التاريخي (0.9) .
5. وجود علاقة ارتباطية طردية بين مهارات التخيل التاريخى ومهارات الفهم التاريخى لدى التلميذات مجموعة البحث ، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط نسبة (0.738) ، وهو معامل طردى قوى ودال إحصائياً عند مستوى (0.001).

ثانياً : توصيات البحث .

استناداً إلى النتائج التي توصل إليها البحث توصي الباحثة بما يلي :

- الاهتمام باستخدام تطبيقات تكنولوجيا التعليم وخاصة تكنولوجيا الواقع الافتراضي في إعداد برامج موجه نحو تحقيق أهداف تدريس التاريخ وبصفة خاصة مهارتي التخيل والفهم التاريخي .
- توفير الإمكانات اللازمة لاستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ في البيئة التعليمية .
- تضمين مهارات التخيل والفهم التاريخي وسبل تنميتها في برامج إعداد معلمي التاريخ.
- تطوير مناهج التاريخ بما يحقق الأهداف التعليمية ، ويتواكب مع المستجدات التربوية لما يشوبها من قصور فى مجال تنمية التخيل والفهم التاريخي .
- تضمين الأنشطة التعليمية الاستكشافية في برامج ومناهج التاريخ وربطها بالمحتوى الدراسي وأهداف تعلم مادة التاريخ .
- تزويد المدارس بالإمكانيات اللازمة لاستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي .

ثالثاً : بحوث مقترحة.

في ضوء النتائج التي اسفر عنها البحث ، وبما تم تقديمه من توصيات ، تقترح الباحثة مجموعة من البحوث المستقبلية ، هى كالتالي :

- توظيف تكنولوجيا الواقع الافتراضي في علاج بعض صعوبات تعلم التاريخ لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية
- برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ لتنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ لتنمية مهارة حل المشكلات واتخاذ القرار لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- معوقات استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ بالمرحلة الإعدادية من وجهة نظر المعلمين .
- فاعلية برنامج تدريبي لمعلمي التاريخ لتنمية مهارات استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي قي تدريس التاريخ .
- برنامج تدريبي لمعلمي التاريخ قائم على الواقع الافتراضي لتنمية مهارات التخيل والفهم التاريخي.