ملخص البحث باللغة العربية

ملخص البحث باللغة العربية

تطوير بيئة تعليمية إلكترونية لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال

تشهد تكنولوجيا التعليم تغيرات سريعة في مستحدثاتها نتيجة التطورات المتلاحقة في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، ومن تلك المستحدثات التعلم الإلكتروني وبيئاته المختلفة؛ لذا من الضروري أن تواكب العملية التعليمية هذه التغيرات لمواجهة المشكلات التي تنجم عن كثرة المعلومات، وازدياد أعداد الطلاب، ونقص المعلمين المؤهلين القادرين على مواجهة مثل هذه التغيرات، وكذلك ضعف المؤسسات التعليمية، وغيرها من المعوقات التي تواجه العملية التعليمية؛ وذلك لتوفير أفضل بيئة تعلم ممكنة لتخريج جيل قادر علي التواصل مع متغيرات هذا العصر، ولديه الاستعداد الكافي لمواجهة تحدياته وصعوباته.

وتعد بيئات التعلم الإلكتروني بيئات تعلم بديلة عن البيئات المادية التقليدية، وذلك باستخدام إمكانيات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتصميم العمليات المختلفة للتعلم، وإدارتها، وتقويمها وتطويرها، فهي تعتمد في تصميمها على أنظمة إدارة التعلم والمحتوى LMS & LCMS، من أجل توصيل المعلومات للمتعلمين بأسرع وقت، وأقل تكلفة وبصورة يمكن من خلالها إدارة العملية التعليمية وضبطها وفق معايير محددة مثل معيار SCORM من أجل التعليم، ويتميز نظام موودل MOODLE بأنه بسيط وسهل الاستخدام، يوفر بيئة تعليمية منخفضة التكلفة، وبه العديد من الإمكانيات المتاحة التي تخدم كل من المعلم والمتعلم، ومحتوى التعلم فهو وسيلة رائعة للمعلمين في تنظيم وإدارة وتقديم المقررات الدراسية، كما يسمح بتلقي آرائهم واقتراحاتهم؛ باعتباره مجتمع للتعلم، ويجعل من الممكن للطلاب تبادل معارفهم والصعوبات التي تواجههم، حتى يتسنى لهم مساعدة بعضهم البعض عبر المنتديات وغرف المحادثة، ويساعد على أن يكون للمتعلم دور إيجابي في العملية التعليمية.

وبالرغم من الانتشار الواسع لبيئات التعلم الإلكتروني، ووجود العديد من الدراسات التي اهتمت بتصميمها وتطويرها إلا أن تصميم هذه البيئات لم يتناسب مع طبيعة الطالبات المعلمات بكلية رياض الأطفال، واللائي

لابد من تدريبهن للعمل مع الأطفال في سن ما قبل المدرسة تدريبًا متخصصًا يتماشى مع المهارات والكفايات المطلوبة منهن، فهي مطالبة في عصر التكنولوجيا والتعقيد وتزايد المعرفة بانتقاء أكبر عدد ممكن ومتاح من الوسائل التعليمية بمختلف أنواعها والتي تنمي لدى الطفل المهارات العلمية والعملية المختلفة، وتكسبه القيم والمبادئ المرغوب فيها، وتعد الرسومات المتحركة من أكثر الوسائل التي تجذب انتباه الأطفال في سن مبكرة، ويمكن استثمارها في تعليمهم وتنمية القيم والمفاهيم المختلفة لديهم.

ومن هذا المنطلق يسعى الباحث في هذا البحث إلى تطوير بيئة تعلم إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال، وذلك من خلال تطوير الأدوات الموجودة في نظام موودل MOODLE، والذي يمكن أن يستخدم كبيئة تعلم إلكتروني لتعلم المحتوى الإلكتروني الخاص بمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، حيث يتيح للطالبات قدر كبير من المرونة والحرية في الحصول على المعلومة وتوظيفها، وكذلك تشجيع الدور الإيجابي للطالبات من خلال التنوع في تقديم الأنشطة، مع استخدام أساليب تفاعل متعددة، وتوفير طرق متنوعة للتواصل فيما بين والطالبات والباحث، والطالبات وبعضهن البعض مما يوفر إمكانيه تبادل الاستفسارات والتعليقات والتغذية الراجعة الفورية المناسبة لإجابات الطالبات بعد كل نشاط؛ وذلك لتنمية المهارات المعرفية، والأدائية المرتبطة بإنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

مشكلة البحث:

تبلورت مشكلة البحث الحالي في أنه "**توجد حاجة إلى تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال**"، وهذا ما دفع الباحث إلى محاولة التصدي لمشكلة البحث.

أسئلة البحث:

تم تحديد أسئلة البحث الحالي في سؤال رئيس، تتفرع منه عدد من الأسئلة الفرعية كما يلي:

السؤال الرئيس للبحث:

"**كيف يمكن تطوير بيئة تعلم إلكتروني مقترحة لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة والتحقق من فاعليتها في تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟**"

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مهارات إنتاج الرسومات المتحركة المطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٢- ما معايير تطوير بيئة تعلم إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٣- ما التصور المقترح لبيئة تعلم إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٤- ما فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تحصيل الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٥- ما فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٦- ما حجم تأثير بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تحصيل الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

٧- ما حجم تأثير بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال، ويتفرع هذا الهدف العام في الأهداف الفرعية التالية:

١- تحديد قائمة بمهارات إنتاج الرسومات المتحركة المطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٢- تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال عينة البحث.

٣- تطوير بيئة تعلم إلكتروني مقترحة، لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٤- التحقق من فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة، في تنمية الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

أهمية البحث:

قد تفيد نتائج البحث الحالي في النقاط التالية:

- تطوير برامج إعداد معلمات رياض الأطفال مما يؤهلهن لمواكبة التطور الحادث في كافة مناحي العملية التعليمية.
- استخدام بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
- توجيه أنظار الخبراء والتربويين في مجال إعداد معلمات رياض الأطفال، إلى ضرورة إدراج مقررات لتدريب الطالبات على إنتاج الرسومات المتحركة التعليمية للأطفال وتوظيفها في العملية التعليمية.
- تحديد الأسس والمعايير التربوية والتكنولوجية لإنتاج الرسومات المتحركة التي تُقدم للطفل في مرحلة الروضة.
- توجيه أنظار الباحثين إلى ضرورة تفعيل دور نظام إدارة التعلم موودل، وتوظيفه في تطوير بيئات تعلم إلكترونية لتنمية المهارات المعرفية والأدائية.

أدوات البحث:

لتحقيق أهداف البحث الحالي قام الباحث بإعداد الأدوات التالية:

١- استبانة لتحديد قائمة بمهارات إنتاج الرسومات المتحركة بشقيها المعرفي والأدائي والمطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٢- استبانة لتحديد قائمة بمعايير تطوير بيئة تعلم إلكتروني مقترحة لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة بشقيها المعرفي والأدائي لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٣- اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة والمطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٤- بطاقة ملاحظة لتقدير الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة والمطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على:

١- طالبات الفرقة الرابعة بكلية رياض الأطفال بجامعة بورســـعيد ممن تتوفر لديهن مهارات التعامل مع الكمبيوتر والانترنت

٢- تم تطبيقه في كلية رياض الأطفال بجامعة بورســـعيد، وذلك في الفصـــل الدراســـي الثاني من العام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٥.

٣- المهارات المعرفية والأدائية الخاصـة بإنتاج الرسـومات المتحركة باسـتخدام برنامج Adobe Flash CS5.

٤- اتباع نموذج عبد اللطيف الجزار (٢٠١٣) في تطوير بيئة التعلم الإلكتروني.

٥- نظام إدارة التعلم موودل MOODLE.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث الحالي بشكل قصدي من طالبات الفرقة الرابعة بكلية رياض الأطفال بجامعة بورسعيد، واللائي بلغ عددهن (٢٨) طالبة، ومثلن المجموعة التي تم تطبيق أدوات البحث عليها.

متغيرات البحث، تمثلت متغيرات البحث الحالي فيما يلي:

- **المتغير المستقل:** بيئة تعلم إلكتروني مقترحة.
- **المتغير التابع:** مهارات إنتاج الرسومات المتحركة بشقيها المعرفي والأدائي.

منهج البحث:

استخدم الباحث منهج البحث التطويري والذي عرفه عبد اللطيف الجزار (٢٠١٤) بأنه يقوم على تكامل مناهج البحث التالية (Elgazzar, 2014): **المنهج الوصفي** وقد استُخدم لعرض الإطار النظري فيما يخص مهارات إنتاج الرسومات المتحركة، والمعايير التربوية والفنية لإنتاجها، وكيفية توظيفها في العملية التعليمية، وكذلك الإمكانيات التي توفرها بيئات التعلم الإلكتروني، ومعايير تطويرها للاستفادة منها، وذلك من خلال إطلاع الباحث على الدراسات العربية والأجنبية وثيقة الصلة بموضوع البحث ومتغيراته، **منهج التطوير المنظومي** وذلك من خلال تطبيق نموذج عبد اللطيف الجزار (٢٠١٣) في تطوير بيئة التعلم الإلكتروني، **والمنهج شبه التجريبي** وقد استخدمه الباحث في المعالجة التجريبية، من خلال تطبيق أدوات البحث على المجموعة التجريبية، واختبار فروض البحث، وللتحقق من فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

التصميم التجريبي للبحث:

استخدم الباحث في هذا البحث تصميم القياس القبلي/البعدي باستخدام مجموعة واحدة Pre/Post Test Group Design، واستخدم مجموعة واحدة قوامها (٢٨) طالبة، هن طالبات الفرقة الرابعة بكلية رياض الأطفال بجامعة بورسعيد، واللائي تم تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة عليهن قبليًا وبعديًا.

فروض البحث:

سعى الباحث في هذا البحث للتحقق من صحة الفروض التالية:

١- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات طالبات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك لصالح القياس البعدي.

٢- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة كسب معدلة ≥ ١,٢ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الكسب المعدلة لـ "بليك" Blake.

٣- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة فاعلية ≥ ٠,٦ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الفاعلية لـ "ماك جوجيان".

٤- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير $\eta^2 \geq$ ٠,١٤ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث.

٥- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات طالبات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لتقدير الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك لصالح القياس البعدي.

٦- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة كسب معدلة ≥ ١,٢ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الكسب المعدلة لـ "بليك" Blake.

٧- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة فاعلية ≥ ٠,٦ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الفاعلية لـ "ماك جوجيان".

٨- تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير $\eta^2 \geq$ ٠,١٤ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث.

خطوات البحث:

للتحقق من فروض البحث والإجابة عن أسئلته، تم اتباع الخطوات التالية:

١- الاطلاع على الدراسات السابقة والأدبيات العربية والأجنبية ذات الصلة بالرسومات المتحركة لاشتقاق قائمة بمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك بإعداد استبانة بالمهارات الرئيسة والفرعية لإنتاج الرسومات المتحركة المطلوب تنميتها لدى طالبات كلية رياض الأطفال، وعرضها على السادة المحكمين والخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم، ثم التوصل إلى الصورة النهائية لهذه القائمة.

٢- إجراء دراسة مسحية للأدبيات والبحوث والدراسات السابقة العربية والأجنبية وثيقة الصلة بمعايير تطوير بيئات التعلم الإلكتروني، ومن ثم إعداد استبانة بمعايير تصميم بيئات التعلم الإلكتروني، وعرضها على السادة المحكمين والخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم، ثم التوصل إلى الصورة النهائية لمعايير تطوير بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في البحث الحالي.

٣- الاطلاع على الأدبيات العربية والأجنبية الخاصة بالمحاور وثيقة الصلة بالبحث ومتغيراته لإعداد الإطار النظري للبحث.

٤- الاطلاع على نماذج التصميم التعليمي من خلال الأدبيات التربوية المختلفة، ثم اختيار نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم بيئات التعلم الإلكتروني، والذي تم اتباع خطواته في تطوير بيئة التعلم الإلكتروني المقترحة في البحث الحالي.

٥- إعداد سيناريو بالتصور المقترح لبيئة التعلم الإلكتروني المراد تطويرها لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك على أساس نموذج التصميم التعليمي الذي سيتم اتباعه، وعرضه على مجموعة من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم لإجازته.

٦- تطوير بيئة التعلم الإلكتروني في ضوء السيناريو، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم، ثم التوصل للصورة النهائية لها.

٧- بناء أداتي البحث، المتمثلتان في اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال، وبطاقة ملاحظة لتقدير الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

٨- اجازة كل من الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة بعرضهما على السادة المحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم، ثم حساب صدق وثبات هاتين الأداتين.

٩- اختيار عينة البحث والمتمثلة في طالبات الفرقة الرابعة بكلية رياض الأطفال بجامعة بورسعيد.

١٠- تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة قبليًا على عينة البحث وتسجيل البيانات.

١١- تقديم المعالجة التجريبية وهي بيئة التعلم الإلكتروني لعينة البحث.
١٢- تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة بعديًا على عينة البحث وتسجيل البيانات.
١٣- إجراء المعالجة الإحصائية لنتائج التطبيق القبلي والبعدي، وتحليلها باستخدام برنامج SPSS.
١٤- قياس فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
١٥- قياس فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
١٦- حساب حجم تأثير بيئة التعلم الإلكتروني على تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
١٧- حساب حجم تأثير بيئة التعلم الإلكتروني على تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
١٨- عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها في ضوء الدراسات السابقة ونظريات التعلم ذات الصلة بمتغيرات البحث.
١٩- تقديم التوصيات في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها والمقترحات بالبحوث المستقبلية.

خلاصة نتائج البحث:

يمكن تلخيص النتائج فيما يلي:

- قبول الفرض الأول والذي ينص على أنه "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤٠,٠٥ بين متوسطي درجات طالبات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك لصالح التطبيق البعدي"؛ حيث تبين ذلك من خلال حساب الفرق بين نتائج متوسط درجات القياسيين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي المعرفي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة.

- قبول الفرض الثاني والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة كسب معدلة ≥ ١,٢ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الكسب المعدلة لـ "بليك" Blake"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني كسب عند مستوى (١,٦٩)، وهو أعلى من المستوى الذي حدده بليك وهو (١,٢) وذلك في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
- قبول الفرض الثالث والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة فاعلية ≥ ٠,٦ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الفاعلية لـ "ماك جوجيان"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني فاعلية عند مستوى (١,٠)، وهو أعلى من المستوى الذي حدده ماك جوجيان للفاعلية وهو (٠,٦) وذلك في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
- قبول الفرض الرابع والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير $\eta^2 \geq$ ٠,١٤ في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير مقداره (٠,٩٩)، وهو أكبر من القيمة المحكية (٠,١٤)، وذلك في تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
- قبول الفرض الخامس والذي ينص على أنه "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات طالبات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة تقدير الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة، وذلك لصالح القياس البعدي"، حيث تبين ذلك من خلال حساب نتائج متوسط درجات القياسيين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لتقدير الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة.
- قبول الفرض السادس والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة كسب معدلة ≥ ١,٢ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة

الكسب المعدلة لـ "بليك"Blake"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني كسب عند مستوى (١,٧٤)، وهو أعلى من المستوى الذي حدده بليك وهو (١,٢)، وذلك في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

- قبول الفرض السابع والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني نسبة فاعلية ≤ ٠,٦ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث، كما تقاس نسبة الفاعلية لـ "ماك جوجيان"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني فاعلية عند مستوى (٠,٩٣)، وهو أعلى من المستوى الذي حدده ماك جوجيان للفاعلية وهو (٠,٦)، وذلك في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.
- قبول الفرض الثامن والذي ينص على "تُحقق بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير $\eta^2 \leq$ ٠,١٤ في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات عينة البحث"، حيث حققت بيئة التعلم الإلكتروني حجم تأثير مقداره (٠,٩٨)، وهو أكبر من القيمة المحكية (٠,١٤)، وذلك في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث الحالي، يوصي الباحث بما يلي:

١- استخدام بيئة التعلم التي قام الباحث بتطويرها خلال هذا البحث في تدريب معلمات رياض الأطفال على إنتاج الرسومات المتحركة التعليمية للأطفال.

٢- الاستفادة من قائمة مهارات إنتاج الرسومات المتحركة التي توصل إليها الباحث وذلك في تنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة لدى طالبات كلية رياض الأطفال في مراحل التعليم الجامعي، وكذلك طالبات الدراسات العليا بالكلية.

٣- استخدام قائمة المعايير التي توصل إليها الباحث في هذا البحث في تطوير بيئات التعلم الإلكتروني وتوظيفها في تنمية العديد من المهارات الأدائية المختلفة.

٤- ضرورة الاهتمام بتنمية الجوانب الأدائية لطالبات كلية رياض الأطفال والعمل على تنميتها بإتباع أساليب غير تقليدية.

٥- توظيف نظام إدارة التعلم موودل في عملية التعلم وذلك لسهولة التعامل معه من قِبَل الطالبات والمعلمين ومطوري المحتوى.

٦- توجيه السادة القائمين على إنتاج الرسومات المتحركة التعليمية بوزارة التربية والتعليم بمراعاة المعايير التربوية والفنية لإنتاج الرسومات المتحركة، وذلك للاستفادة منها في العملية التعليمية.

٧- الاهتمام بالرسومات المتحركة كأحد المستحدثات التكنولوجية في مجال تعليم الأطفال في المراحل التعليمية المختلفة.