ملخص البحث باللغة العربية

ملخص البحث باللغة العربية:

فاعلية استراتيجية المشروعات الإلكترونية فى تنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.

مقدمة:

هدف هذا البحث إلى إستخدام إستراتيجة المشروعات الإلكترونية لتنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة دمياط، وذلك من خلال تطوير بيئة تعلم قائمة على إستراتيجية المشروعات الإلكترونية، وتم رفعها على الإنترنت، وتم تطبيق التجربة الأساسية وفق لخطوات إستراتيجية المشروعات الإلكترونية، وساعدت الإستراتيجية على تحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة.

مشكله البحث:

ويمكن صياغة **مشكلة البحث فى السؤال الرئيس التالى :**

ما فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية فى تنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية :

١- ما مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد الواجب توافرها لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ؟

٢- ما المعايير اللازمة لتصميم تصور مقترح لإستراتيجية المشروعات الإلكترونية لتنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ؟

٣- ما التصميم المقترح لإستراتيجية المشروعات الإلكترونية لتنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ؟

٤- ما فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية المقترحة فى تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ؟

٥- ما فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية المقترحة فى تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ؟

منهج البحث:

إتبع البحث الحالى المنهجين التاليين :

١- المنهج الوصفى: حيث سوف يعتمد البحث الحالى على المنهج الوصفى فى مرحلة جمع معلومات حول المتغير المستقل إستراتيجية المشروعات الإلكترونية والمتغير التابع الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الابعاد وتحديد خصائص المتعلمين.

٢- المنهج شبه التجريبى: وسوف يستخدم فى تحديد مدى فاعلية إستراتيجية المشرعات الإلكترونية فى تنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد، وكذلك من خلال تجربة البحث كما يتضح فى التصميم التجريبى للبحث.

فروض البحث:

١. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥ بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى للاختبار التحصيلى لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد، لصالح التطبيق البعدى.

٢. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لبطاقة الملاحظة لتقدير الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد، لصالح التطبيق البعدى.

٣. تحقق استراتيجية المشروعات الالكترونية حجم تأثير كبير فى تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.

٤. تحقق استراتيجية المشروعات الالكترونية حجم تأثير كبير فى تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.

٥. تحقق إستراتيجية المشروعات الإلكترونية المقترحة فاعلية فى تنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية درجة لاتقل قيمتها عن (٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.

٦. يحقق إنتاج الطلاب عينة البحث فى الرسومات المنتجة درجة إتقان لا تقل عن ٨٥%على بطاقة تقييم جودة المنتج.

عينة البحث: تمثلت عينة البحث فى عينة عشوائية من طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية عددها(٧٠) طالب وطالبة.

التصميم التجريبى : تم إستخدام التصميم ذو المجموعة الواحدة قبلى/ بعدى.

أدوات البحث: لإجابة عن أسئلة البحث وإختبار فروضه قامت الباحثة بإعداد الأدوات التالية:

١- إختبار تحصيلى لقياس الجوانب المعرفية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد.

٢- بطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد.

٣- بطاقة تقييم المنتج للرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد التى سيقوم الطلاب بإنتاجها.

خطوات البحث وإجراءاته:

١- الإطلاع على الدراسات السابقة والبحوث العربية والأجنبيه ذات الصلة بموضوع البحث.

٢- إعداد إستبانه بمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد اللازم توافرها لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية، وإتخاذ الإجراءات اللازمة لإجازتها بعرضها على المحكمين المتخصصين والتوصل لصورتها النهائية .

٣- إعداد إستبانه بالمعايير الواجب توافرها لتصميم التصور المقترح لإستراتيجية المشروعات الإلكترونية، وإجازتها بعرضها على المحكمين المتخصصين والتوصل لصورتها النهائية.

٤- الإطلاع على نماذج التصميم التعليمى وتحليلها وإختيار إحدى هذه النماذج لتصميم التصور المقترح لإستراتيجية المشروعات الإلكترونية.

٥- تحديد الأهداف العامة والإجرائية المطلوب تحقيقها بعد دراسة بيئة التعلم الخاصة بتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد، وعرضها على مجموعة من المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم، والتعديل فى ضوء أرائهم.

٦- إعداد إدوات القياس للبحث وهى:

أ. إعداد الإختبار التحصيلى لقياس الجوانب المعرفية لمهارات الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد، وإجازتها والتوصل لصورته النهائية.

ب. إعداد بطاقة الملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية، وإجازتها، والتوصل لصورتها النهائية.

ج. إعداد بطاقة تقييم منتج للحكم على مدى جودة منتج الطلاب فى الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد بعديا، وإجازتها، والتوصل لصورتها النهائية.

٧- تصميم سيناريو الخاص ببيئة التعلم الإلكترونية وفق إستراتيجية المشروعات الإلكترونية، وإجازته بعرضه على المحكمين المتخصصين فى تكنولوجيا التعليم والتوصل للصورة النهائية.

٨- إنتاج بيئة التعلم الإلكترونية وفق إستراتيجية المشروعات الإلكترونية فى ضوء الشكل النهائى للسيناريو.

٩- عرض بيئة التعلم على مجموعة من المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء آرائهم، والتعديل عليها فى ضوء آراء المحكمين.

١٠- إجراء التجربة الإستطلاعية على عينة البحث لمعرفة آراءهم فى بيئة التعلم.

١١- إختيار عينة البحث من طلاب الفرقة الثالثة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعه دمياط.

١٢- تطبيق الإختبار التحصيلى وبطاقة الملاحظة قبليا.

١٣- تطبيق بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد.

١٤- تطبيق أدوات القياس بعديا(الإختبار التحصيلى – بطاقة الملاحظة- بطاقة تقييم المنتج).

١٥- المعالجة الإحصائية لبيانات التطبيق القبلى والبعدى.

١٦- تفسير ومناقشه نتائج البحث.

١٧- تقديم التوصيات والمقترحات.

نتائج البحث:-

أسفر البحث الحالى عن النتائج التالية:

- توصل البحث الحالى إلى قائمة بمهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد.
- تحديد قائمة بالمعايير التربوية والتكنولوجية لتصميم استرتيجية المشروعات الإلكترونية.

تحديد تصور مقترح لإستراتيجية المشروعات الإلكترونية لتنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥ بين متوسطى درجات طلاب مجموعة البحث التجريبية قبليا وبعديا فى الإختبار التحصيلى لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد، لصالح التطبيق البعدى. وهذا يؤكد أن بيئة التعلم القائمة على إستراتيجية المشروعات الإلكترونية كان لها أثر فى تحسين مستوى التحصيل المعرفى المتعلق بمهارات بتطوير الرسومات المتحركة.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠,٠٥بين متوسطى درجات الطلاب قبليا وبعديا فى بطاقة الملاحظة لتقدير الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد لصالح التطبيق البعدى، وهذا يؤكد أن بيئة التعلم القائمة على إستراتيجية المشروعات الإلكترونية كان لها أثر فى تحسين مستوى أداء مهارات بتطوير الرسومات المتحركة.
- تحقق استراتيجية المشروعات الالكترونية حجم تأثير كبير فى تحصيل الجوانب المعرفية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.
- تحقق استراتيجية المشروعات الالكترونية حجم تأثير كبير فى تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.
- تحقق إستراتيجية المشروعات الإلكترونية المقترحة فاعلية فى تنمية مهارات تطوير الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية درجة لاتقل قيمتها عن (٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.
- حقق طلاب مجموعة التجريبية للبحث مستوى الإتقان المطلوب (٨٥ %) عند إنتاج الرسومات المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد فى ضوء التطبيق البعدى لبطاقة تقييم المنتج.