جامعة الشرق الأوسط
MIDDLE EAST UNIVERSITY
Amman - Jordan

# أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان

# The Impact of Using Interactive Educational Software in Developing the Creative Thinking Skills among Tenth Grade Students in Social Studies in the Sultanate of Oman

إعداد الطالب

علي بن جمعه بن سليمان الصباحي

إشراف الدكتور

فادي عبد الرحيم عودة بني أحمد

قدّمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم

كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

آب، 2019

# التفويض

أنا علي بن جمعة بن سليمان الصباحي أفوّض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي ورقياً، والكترونياً، للمكتبات، أو المنظمات، أو الهيئات والمؤسسات المعنيّة بالأبحاث العلمية عند طلبها.

الاسم: علي بن جمعة بن سليمان الصباحي

التاريخ: 2019/08/19

التوقيع:

# قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها ( **أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان)** واجيزت بتاريخ: 19 / 08 / 2019.

1- د. فادي عبد الرحيم عودة بني أحمد مشرفاً جامعة الشرق الأوسط التوقيع .....

2- د. حمزة عبد الفتاح العساف رئيساً جامعة الشرق الأوسط التوقيع .....

3- د. مصطفى فنخور الخوالدة ممتحناً خارجياً الجامعة الهاشمية التوقيع .....

# الشكر والتقدير

اللهم لك الحمد حمداً كثيرا طيباً مباركاً فيه، أحمدك ربي وأشكرك على أن يسّرت لي إتمام هذه الرسالة على الوجه الذي أرجو أن ترضى به عني.

أتقدم كذلك بجزيل الشكر إلى كل من جامعتي الحبيبة جامعة الشرق الأوسط وأعضاء الهيئة التدريسية فيها، كما اتقدم بجزيل الشكر إلى أساتذتي أعضاء لجنة المناقشة الموقرين على ما تكبّدوه من عناء في قراءة رسالتي وإغنائها بمقترحاتهم القيمة. ومن منطلق العرفان بالجميل وإسناد الفضل لأهله أتقدم بخالص شكري وتقديري وعظيم الامتنان إلى الدكتور فادي عبد الرحيم بني أحمد لقبوله الإشراف على رسالتي، ونصحه وتوجيهه لي، ولما بذلته من جهد لإنجاز هذه الدراسة وإخراجها بصورتها الحالية.

كما أتقدم بالشكر والتقدير الى زملائي الأكارم رفقاء دربي خلال مسيرتي العلمية، وبأحرف من نور أسجل شكري وامتناني لصاحبة القلب الكبير ورفيقة دربي زوجتي الغالية أم محمد لوقوفها الدائم بجانبي.

وفي الختام لا يسعني إلا أن أشكر أفراد أسرتي: والدي العزيز، ووالدتي الغالية لمساندتهم لي، وأبنائي الذين تحملوا معي انشغالي من أجل انجاز هذه الرسالة، أسأل الله العلي العظيم أن يمدهم جميعاّ بموفور الصحة والعافية وأن يوفقهم الى كل ما هو خير.

**الباحث**

# الإهداء

رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

الى والديّ العزيزين متعهما الله بوافر الصحة والعافية

الى زوجتي الغالية

الى ابنائي وبناتي متمنياً لهم النجاح والتوفيق في حياتهم العلمية

إلى كل مجتهد في مجال العلم والمحب للتفوّق والإنجاز

أهدي هذا العمل المتواضع

جعله الله تعالى خالصاً لوجهه الكريم

**الباحث: علي بن جمعة الصباحي**

# فهرس المحتويات


| الموضوع | الصفحة |
|---|---|
| العنوان ..... | أ |
| التفويض ..... | ب |
| قرار لجنة المناقشة ..... | ج |
| الشكر ..... | د |
| الإهداء ..... | هـ |
| فهرس المحتويات ..... | و |
| قائمة الجداول ..... | ط |
| قائمة الملحقات ..... | ك |
| الملخص باللغة العربية ..... | ل |
| الملخص باللغة الانجليزية ..... | م |

**الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها**

| | |
|---|---|
| المقدمة ..... | 1 |
| مشكلة الدراسة ..... | 4 |
| هدف الدراسة وأسئلتها ..... | 6 |
| أهمية الدراسة ..... | 7 |
| حدود الدراسة ..... | 8 |
| محددات الدراسة ..... | 9 |
| مصطلحات الدراسة ..... | 9 |

**الفصل الثاني: الأدب النظري والدّراسات السابقة**

أولا: الأدب النظري ..... 12

ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة ..... 29

التعقيب على الدراسات السابقة ..... 38

ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة: ..... 40

**الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات**

منهج الدراسة ..... 41

مجتمع الدراسة ..... 42

عيّنة الدراسة ..... 42

أدوات الدراسة ..... 43

صدق الاختبار ..... 50

ثبات الاختبار ..... 50

متغيرات الدراسة ..... 52

تصميم الدراسة ..... 52

المعالجة الإحصائية ..... 53

إجراءات الدراسة ..... 55

**الفصل الرابع: نتائج الدراسة**

النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس ..... 42

النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الأول ..... 59

النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الثاني ..... 61

النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الثالث ..... 63

**الفصل الخامس: مناقشة نتائج الدراسة**

مناقشة النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الرئيس ..... 66

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الأول ..... 69

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الثاني ..... 70

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الثالث ..... 70

التوصيات ..... 72

المراجع العربية ..... 73

المراجع الأجنبية ..... 82

الملاحق ..... 84

# قائمة الجداول


| رقم الفصل – رقم الجدول | المحتوى | الصفحة |
|---|---|---|
| 3 – 1 | توزيع عدد الطلاب حسب مديرية التربية والتعليم في محافظة الداخلية | 42 |
| 3 – 2 | توزيع افراد العينة في المجموعتين التجريبية والضابطة | 43 |
| 3 – 3 | قيم معاملات الثبات لاختبار تورانس (Torance) لمهارات التفكير الإبداعي باستخدام معامل ارتباط بيرسون | 51 |
| 3 – 4 | نتائج اختبار( t ) للعينات المستقلة لقياس التكافؤ في مهارات اختبار التفكير الابداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) بين مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي | 54 |
| 4 – 5 | المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي | 57 |
| 4– 6 | نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي | 58 |
| 4 – 7 | المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الطلاقة) | 59 |
| 4 – 8 | نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية لمهارة الطلاقة | 60 |
| 4 – 9 | المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارة المرونة | 61 |

| رقم الفصل – رقم الجدول | المحتوى | الصفحة |
|---|---|---|
| 4 – 10 | نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلبة في الاختبار البعدي لتنمية مهارة المرونة | 62 |
| 4 – 11 | المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (الأصالة) | 63 |
| 4 – 12 | نتائج تحليل التباين المصاحب(ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارة الاصالة | 64 |

# قائمة الملحقات


| الرقم | المحتوى | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط إلى وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان | 85 |
| 2 | كتاب تسهيل مهمة من وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان إلى مديرو مدارس محافظة الداخلية | 86 |
| 3 | اختبار التفكير الابداعي بصورته الأولية | 87 |
| 4 | قائمة محكّمي اختبار التفكير الابداعي | 92 |
| 5 | اختبار التفكير الابداعي بصورته النهائية | 93 |
| 6 | الخطة الدراسية | 100 |
| 7 | تحليل المحتوى | 104 |
| 8 | معايير البرمجية بصورتها الأولية | 107 |
| 9 | قائمة محكّمي البرمجية التعليمية | 110 |
| 10 | معايير البرمجية بصورتها النهائية | 111 |
| 11 | صورة أنشطة أثناء تطبيق الدراسة على المجموعة التجريبية | 114 |

# أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان

**إعداد**

**علي بن جمعة بن سليمان الصباحي**

**إشراف**

**الدكتور فادي عبد الرحيم عودة بني أحمد**

## الملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرّف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان. وتكونت عينة الدراسة التي تم اختيارها بالطريقة القصدية من (60) طالباً من طلاب الصف العاشر الأساسي من مدرسة موسى بن علي للتعليم الأساسي, ووزعت عينة الدراسة إلى مجموعتين, المجموعة التجريبية وتكونت من (30) طالباً تم تدريسهم وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) باستخدام البرمجية التعليمية، والمجموعة الضابطة وتكونت من (30) طالباً تم تدريسهم وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) بالطريقة الاعتيادية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي, وقام بإعداد برمجية تعليمية تفاعلية باستخدام برنامج (InDesign)، واستخدمت الدراسة اختبار تورانس(Torrance) للتفكير الابداعي (الصورة اللفظية) في التطبيق القبلي والبعدي بعد التأكد من صدقه وثباته. ومن أبرز النتائج التي توصلت اليها الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة على اختبار التفكير الابداعي (الطلاقة، المرونة، الاصالة) البعدي لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام البرمجية التعليمية. واوصت الدراسة بضرورة عقد دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات الدراسات الاجتماعية حول إعداد البرمجيات التعليمية التفاعلية وتوظيفها في العملية التعليمية لما لها من أثر في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى الطلبة في فروع الدراسات الاجتماعية.

**الكلمات المفتاحية: برمجية تعليمية، الوسائط المتعددة، التفكير الإبداعي، الدراسات الاجتماعية.**

م

# The Impact of Using Interactive Educational Software in Developing the Creative Thinking Skills among Tenth Grade Students in Social Studies in the Sultanate of Oman

**Ali bin Juma bin Sulaiman Al Sabahi**

**Supervisor by**

**Dr. Fadi Abdalrahem Odeh**

## Abstract

This study aimed to identify the impact of using interactive educational software in developing the creative thinking skills among tenth grade students in social studies in the Sultanate of Oman. The study sample consisted of (60) students, from primary tenth grade at Musa Bin Ali Primary School, by using purposive method. As the study sample distributed in two groups, first one is experimental group, consisted of (30) students, they were taught the unit (Environmental problems and risks) by using Educational Software, second one is control group, consisted of (30) students, they were taught the unit (Environmental problems and risks) by using traditional way. The researcher used quasi- experimental approach to achieve the study objectives, as he developed an interactive educational software by using (InDesign) software, the study also used Torrance Test of Creative Thinking, in pre and post test after make sure of its validity and reliability. The most important findings in this study is there are differences of statistical significance at the level of significance ($0.05 \geq \alpha$) among the average grades of the two groups on the post test of the creative thinking (Fluency, Flexibility, Originality) in favor of experimental group, they were taught by using educational software. The study recommended that the necessity to hold training courses for the teachers of Social Studies material, regarding developing creative educational software and use it in educational process, for its impact in development the creative thinking skills among the students of Social Studies.

**Key words: Educational Software, Multi-media, Creative Thinking, Social Studies.**

# الفصل الأول

# خلفية الدراسة وأهميتها

## مقدمة

شهد القرن الحالي تطوراً تكنولوجياً كبيراً في كافة المجالات والذي بدوره أحدث تطوراً جذرياً في كافة القطاعات السياسية والاقتصادية والاجتماعية، وانعكس هذا التطوّر السريع على منظومة التعليم وأصبح مطالباً بالبحث عن أساليب ونماذج جديدة لمواجهة التحديات التي تعصف بالعملية التعليمية من جهة، وللمساعدة في تجويدها والوصول إلى أفضل النتاجات التعليمية من جهة أخرى. وجاء التطور العلمي والتكنولوجي السريع لتوفير أشكال أخرى من التعليم، حيث كان من الطبيعي أن تتغير أشكال التعليم بوجه عام، وتتطور مع تصاعد التقدم التكنولوجي الذي مهّد لظهور ما يسمى بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

ونظراً للتطور والتقدم الملحوظ في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتطبيقاتها في قطاع التربية والتعليم، جعل التربويون ينظرون في هذه الوسائل الحديثة، والتي تستخدم للاستفادة في تهيئة الخبرة للمتعلمين وتنمية التفكير الإبداعي لديهم، من اجل الحصول على درجات عالية من الكفاءة تؤهلهم لمواجهة تحديات العصر (الحيلة، 2013).

في هذا المجال يؤكد سلامة (2018) لمدى ايجابية تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في العملية التعليمية، فهي الوسيلة المتّبعة لإيصال المعلومات وبدقة علمية عالية، لأنها فرضت نفسها بشكل كبير وأصبح لها دوراً فاعلاً في العملية التعليمية، ولما لها من أثر إيجابي في مساعدة كل من المعلم والمتعلّم للارتقاء بمستوى أدائهما معاً.

وبناء على ما سبق تعتبر عملية تطوير التعليم من الأمور الملحّة؛ نظراً للتحديات التي يفرضها عصر المعلومات والتكنولوجيا الحديثة، مما يستدعي إيجاد طرق جديدة ومتطورة بإمكانها تعزيز استخدام التكنولوجيا في التعليم، وتنمية مهارات المعلم وجعله قادر على توظيف تطبيقات التكنولوجيا الحديثة، والارتقاء بعمله التعليمي وتحسين مخرجاته، وانتاج المعرفة بطرق جديدة، وعليه أصبح من الضروري الوقوف على أهمية استخدام المعلم لمختلف أنواع التكنولوجيا الحديثة في مختلف النشاطات التدريسية منها والتطويرية (آل سرور، 2018).

وبناء على ذلك فقد حاز استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية المرتبة الاولى في تحقيق التعلم الذاتي للطلبة, وإتاحة الفرص أمامهم من اجل اكسابهم المعرفة الخاصة, وبنائها بأنفسهم, مما يساعد في تكوين الاتجاهات الإيجابية نحو التعلّم بشكل عام, والتعلّم الذاتي بشكل خاص (حسين، 2013)؛ وذلك لان البرمجيات التعليمية التفاعلية تقدم المعلومات والبيانات للطلبة بأحدث أساليب وطرق التدريس, والتي توفر فرصة التفاعل بين الطلبة والمادة, وبين الطلبة والمعلمين في العملية التعليمية التعلمية, وتثير دافعيتهم نحو التعلم, كما تُسهم في تحقيق الأهداف التعليمية المراد تحقيقها (المراغي، والخولي 2013).

في هذا السياق يشير البغدادي (2015) إلى أن البرمجيات التعليمية من التقنيات التكنولوجية الحديثة في مجال التعليم، حيث حازت على اهتماماً كبيراً في الآونة الأخيرة من القرن الحادي والعشرين، نظراً لانتشار الأجهزة الإلكترونية التي تقدّم خدماتها عبر الوسائط المتعددة مثل التلفاز والهاتف والحاسوب وغيرها، ويمتاز علم الوسائط بأن له قواعده الخاصة التي تساعده على التطور السريع والسليم.

ونظراً للميزات التي توفرها الوسائط المتعددة التفاعلية, مثل النصوص، والرسوم الثابتة، والمتحركة, والرسوم البيانية، والفيديوهات التفاعلية، والمؤثرات الصوتية، والالوان, وأساليب المحاكاة، والتدريب والممارسة, واجراء التجارب العلمية، مما جعل العملية التعليمية ممتعة ومثيرة، وتبعث التشوّق في وجدان الطلبة, وهي من أهم الضرورات في وقتنا الحاضر نتيجة للتراكم المعرفي، فكان لزاماً علينا في العملية التعليمة استخدامها بكافة أشكالها وأنواعها، لأنها كذلك تدعم وتعزز عملية التعلم وتتيح الفرصة لممارسة الأنشطة المنهجية واللامنهجية لتعلّم المفاهيم والمهارات والحقائق العلمية بشكل عام, والمفاهيم العلمية المجردة بشكل خاص (سلامة، 2013).

وبناء على ما سبق ينبغي على المعلمين أعادة النظر في طرائق تدريسهم، حيث أن أغلب المعلمين يسود لديهم اسلوب التدريس الاعتيادي, الذي يجعل المعلم محور العملية التعليمية وناقلاً للمعرفة, ويشعر المتعلم بالملل مع مرور الوقت لأنه متلقي للمعلومة ولا يتفاعل معها بالمستوى المطلوب, لما يحد ذلك من تنمية مهارات التفكير لدى المتعلم بشكل عام، والتفكير الابداعي بشكل خاص, الأمر الذي دعا إلى ايجاد اساليب تدريس حديثة وانشطة ومهارات متعددة تسهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى المتعلمين واكسابهم المهارات وفهم المفاهيم في فترة زمنية قصيرة، ومراعاة الفروق الفردية، ورفع كفاءة التفكير الإبداعي لديهم (العواملة، 2016).

إن استخدام التعليم الاعتيادي في العملية التعليمية لم يعد كافياً لتحقيق اهدافها في عصر التقدم العلمي والتكنولوجي، والذي يتسم بالانفجار المعرفي، إذ أصبح المتعلم محور العملية التعليمة, مما يتطلب تطوير وتحسين اساليب التدريس وايجاد طرق جديدة ومناسبة ترتكز على ميول وحاجات المتعلمين، وتتماشى مع متطلبات هذا العصر تسهم في تنمية مهارات التفكير بشكل عام, والتفكير الابداعي بشكل خاص، بما فيها مادة الدراسات الاجتماعية، والتي تتطرّق الى

الدراسات الجغرافية والسكانية والظواهر الطبيعية, وتتضمّن العديد من المفاهيم العلمية المجرّدة والمعقدة, والتي تصبح سهلة التعلم، وميسرة للمتعلمين من خلال دمج وتوظيف التكنولوجيا الحديثة التي تمتاز بالبرمجيات التعليمية التفاعلية في العملية التعليمية في مختلف المواد الدراسية (أبو جمعة، 2015).

مما سبق يتضح أن توظيف التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية أصبح ضرورة ملحة على النظام التعليمي لإحداث نقلة نوعية في الأهداف التي تسعى إلى تحقيقها ليكون التركيز فيها على إكساب المتعلمين مجموعة من مهارات الحياة المعاصرة كمهارات التفكير الإبداعي، كون التفكير الإبداعي يحتاج الى تدريب وأنشطة تمتاز بالأصالة والمرونة والطلاقة والخروج من التقليدية والاعتيادية في التفكير وحل المشكلات وتنمية المهارات, فإن استخدام التكنولوجيا الحديثة والتي تمتاز بالوسائط المتعددة قد تعتبر من أهم الأساليب والطرائق التي تنمي هذا التفكير, لذا يعد التفكير الإبداعي ضرورة تربوية مهمة تعلم الطلبة كيف يفكرون تفكيراً ابداعياً بكافة مهاراته, بصورة تؤهلهم للمشاركة في شتى مناحي الحياة المختلفة، إلا أن الواقع التربوي الذي نعيشه يهتم بوجه خاص بالعمليات العقلية الدنيا، خاصة في مرحلة التعليم الأساسي، ويهمل العمليات العقلية العليا, حيث أن المخرجات التعليمية في ظل وجود التفكير الإبداعي تعطي العملية التعليمية دافعاً ايجابياً (سعادة، 2015).

## مشكلة الدراسة

تنبع مشكلة الدراسة من خلال عمل الباحث مدرساً لمادة الدراسات الاجتماعية، إذ لاحظ قلّة استخدام أدوات التكنولوجيا الحديثة في عملية التدريس من قبل العديد من المدرسين بالرغم من وجودها داخل الغرف الصفية، ولحاجة هذه المادة الى توضيح بعض المفاهيم والمصطلحات

والظواهر الجغرافية باستخدام التكنولوجيا الحديثة التي تتوفر فيها العديد من الوسائط المتعددة مثل الصوت والصورة والحركة والالوان والموسيقى وغيرها، ومن واقع التدريس الحالي الذي يركز على الجانب النظري في تقديم المعلومات لدى الطلبة والاهتمام بالتلقين، وتدني التحصيل لديهم ومستوى امتلاكهم لمهارات التفكير الإبداعي، واعتماد أغلب المعلمين على استخدام طرائق التدريس التقليدية, والتي تبعد كل البعد عن استخدام التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية، والتي تنعكس سلباً على أداء المعلم والمتعلم، وتضعّف درجة الدافعية للتعلم اثناء الدرس.

كذلك أوصت العديد من الدراسات السابقة منها دراسة حورية (2014) والمهيري (2019)، بضرورة تفعيل البرمجيات التعليمية التفاعلية في عملية التدريس، مما يحفز الطالب على التعلم، ويثير دافعيته نحو التعليم وينمي مهارات التفكير عامة، والتفكير الابداعي خاصة.

إضافة على ما سبق فقد تم عقد العديد من المؤتمرات التربوية الدولية حول أهمية تفعيل التكنولوجيا في التعليم بشكل عام والبرمجيات التعليمية التفاعلية بشكل خاص, وكذلك العمل على تدريب وتأهيل المعلمين على استخدام البرمجيات التعليمية في التعليم, منها مؤتمر الكويت السادس لتكنولوجيا التعليم (2015)، وايضاً المؤتمر المنعقد في سلطنة عُمان تحت عنوان " التعليم ما بعد الأساسي تطويره وتنوع مساراته (2010)، ومؤتمر الثورة الصناعية الرابعة وأثرها على التعليم والمنعقد في سلطنة عُمان (2019)، ومؤتمر التعليم في الوطن العربي " نحو نظام تعليمي متميز المنعقد في عمّان (2018)، بالإضافة الى الملتقى الثاني لتقنية المعلومات للثورة الصناعية الرابعة (2019), والتي أوصت بوضع خطط لتوظيف التكنولوجيا في العملية التعليمية ضمن خطط وبرامج تنموية شاملة خاصة في مجال التربية والتعليم وفق تشريعات خاصة، وضرورة إعادة النظر في الطرائق والأساليب التي تُوظف التكنولوجيا في العملية التّعليمية، والولوج بقوة لعالم التكنولوجيا

الحديثة في التعليم, وتصميم المناهج المدرسية وتطويرها بصورة تفاعلية تدعم توظيف التكنولوجيا في التعليم والتعلم، وبناء قدرات المعلمين التكنولوجية من خلال تنظيم برامج تدريبية متخصصة تمكن المعلمين من توظيف التكنولوجيا في التعليم وتحقيق مخرجات المناهج المدرسية, وأوصت أيضاً بضرورة ايجاد بيئة تعليمية مريحة وجاذبة ومجهزة بالتقنيات والمصادر والمواد التعليمية اللازمة, وتنظيم عملية التدريس داخل الغرفة الصفية في قالب مشوّق وبشكل مشجّع لتفكير الطلبة باستخدام البرمجيات التعليمية وتشجيع الطلبة على الإبداع.

وفي ضوء مما سبق يتضح لدى الباحث حقيقة الشعور بمشكلة البحث الحالي والتي تتمثل في مادة الدراسات الاجتماعية بوضعها الحالي من حيث محتواها وطريقة تدريسها بالأسلوب الاعتيادي، الذي لا يفي بمهارات التفكير الإبداعي للطلاب.

## هدف الدراسة وأسالتها

تهدف الدراسة إلى التعرّف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، وذلك من خلال الإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس وفروعه:

**سؤال الدراسة الرئيس:** ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

– **سؤال الدراسة الفرعي الأول:** ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

– **سؤال الدراسة الفرعي الثاني:** ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (المرونة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

– **سؤال الدراسة الفرعي الثالث:** ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الأصالة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

## أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في جانبين هما:

### الجانب النظري

تعود هذه الدراسة بفائدتها على طلاب الصف العاشر الأساسي، حيث تتيح لهم التعرف على بعض البرمجيات المستخدمة في مجال التعليم. وكذلك لطلبة الدراسات العليا والباحثين في إجراء دراسات مماثلة على مواد مختلفة، ومراحل دراسية أخرى، وتعزيز دافعية المعلمين لاستخدام البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في التعليم خاصة في مادة الدراسات الاجتماعية لطلاب الصف العاشر الأساسي في سلطنة عُمان، كما أنها تفيد طلبة الدراسات العليا في الرجوع الى أدبها النظري وأداتها.

**الجانب التطبيقي**

تسعى هذه الدراسة لتقديم معلومات واقعية لصنّاع القرار في وزارة التربية والتعليم، والقائمين على العملية التربوية في مجال التكنولوجيا بضرورة تطبيق البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في التعليم، كما أنها تساعد على ارتفاع التحصيل لدى الطلاب وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم، وتقديم ارشادات للمعلمين وتحسين اتجاهاتهم بأهمية تطبيق البرمجيات التعليمية التفاعلية في تعليم مادة الدراسات الاجتماعية وتوظيفها في عملية التعليم لعدم وجود دراسات سابقة في هذا الموضوع حسب علم الباحث.

**حدود الدراسة**

تم تقسيم الحدود في الدراسة الحالية إلى:

– الحد الموضوعي:

أ) يتضمن برمجية تعليمية تفاعلية لمقرر الدراسات الاجتماعية في الوحدة الخامسة (مشكلات وأخطار بيئية)، من إعداد وتصميم الباحث.

ب) اعتمد الباحث على مقياس تورانس (Torrance) للتفكير الابداعي وتم تطويره.

– الحد البشري: اقتصرت الدراسة على عينية من طلاب الصف العاشر الأساسي.

– الحد الزماني: الفصل الدراسي الثاني 2019/2018

– الحد المكاني: سلطنة عُمان محافظة الداخلية (ولاية نزوى).

## محددات الدراسة

تحددت نتائج هذه الدراسة بمجتمعها، ودرجة استجابة طلاب الصف العاشر الأساسي على أدواتها، ومتغيراتها، ويمكن تعميم الدراسة على المجتمعات المشابهة لمجتمعها في ضوء صدق أداتي الدراسة وثباتهما، ودرجة موضوعية العينة عن فقرات الأدوات.

## مصطلحات الدراسة

### البرمجية التعليمية التفاعلية:

عرفتها حورية (2015: 41) بأنها عرض وسائط متعددة من نص وصورة ورسوم وفيديو تمكن المتعلم من التحكّم المباشر في تتابع المعلومات، فتسمح له بالتحكم في اختيار وعرض المحتوى وسرعته والتوقف في أي لحظة والإعادة والخروج والانتهاء من البرمجية في أي وقت ومن اي نقطة شاء، واهم ما يميزها هو التفاعلية وتعتمد على استقبال المتعلم للمعلومات واكتساب المهارات فضلاً عن مشاركة المتعلم في التطبيق والإضافة على المحتوى.

### ويعرفها الباحث إجرائياً:

بأنها برامج تعمل في تكامل بين عدة وسائط كالنصوص المكتوبة والصور بأنواعها الثابتة والمتحركة والفيديو والصوت بشكل متوافق ومتزامن حسب انتاجها وتقديمها للمتعلم من خلال أدوات التكنولوجيا الحديثة بشكل متفاعل.

**التفكير الإبداعي:**

يعرفها الحدابي وغليون (2013: 48) بأنها "سلسلة من النشاطات التي يقوم بها دماغ المتعلم عند تعرضه لمثير معين يتم استقباله من خلال الحواس الخمس أو احداها".

**ويعرفه الباحث إجرائياً:**

نشاط عقلي مركب يوجه رغبة قوية في البحث عن حلول لمشكلات مبتكرة وجديدة تتصف بالحداثة والمرونة والطلاقة من خلال طريقة التفكير المتسق في دراسة مقرر الدراسات الاجتماعية لطلاب الصف العاشر الأساسي.

**التعليم الاساسي:**

يعرفها الغامدي (2015: 95) بانها " تعليم موحد وإلزامي توفره الدولة لجميع الأطفال ممن هم في سن المدرسة، مدته عشر سنوات يقوم على توفير الاحتياجات التعليمية الأساسية من المعلومات والمعارف والمهارات، وتنمية الاتجاهات والقيم التي تمكن المتعلمين من الاستمرار في التعليم والتدريب وفقاً لميولهم واستعدادهم وقدراتهم التي يهدف هذا التعليم إلى تنميتها لمواجهة تحديات وظروف الحاضر وتطلعات المستقبل، في إطار التنمية المجتمعية الشاملة".

**ويعرفها الباحث إجرائياً:**

هي مرحلة من التعليم تبدأ من الصف الاول الأساسي وحتى الصف الرابع الأساسي وتسمى (الحلقة الأولى)، ومن الصف الخامس وحتى الصف العاشر الأساسي وتسمى (الحلقة الثانية) والمعمول بها في سلطنة عُمان.

**الدراسات الاجتماعية:**

عرفها منصور (2017: 47) "ذلك الجزء من المنهج المدرسي المرتبط في علاقته وتعامله الفعال مع بيئتيه البشرية والطبيعية، وهذا الجزء تم اختياره من العلوم الاجتماعية لتحقيق أهداف محددة تساعد التلاميذ على أن يكونوا أعضاء صالحين في المجتمع بما ينتهي إلى دعم النمو الاجتماعي والاقتصاد الوطني وتنمية المواطنة لدى التلاميذ، عن طريق المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم وطرق التفكير الضرورية اللازمة لتلك المواطنة، وتحديد العلاقات بين الإنسان والأرض والقوانين والإنسان والقيم".

**ويعرفها الباحث إجرائياً:**

احدى المواد الدراسية المقررة للطلبة، والتي تعمل على دراسة الظواهر الجغرافية والبيئية المحيطة بالإنسان، والمعدّة لأغراض تربوية.

# الفصل الثاني

# الأدب النظري والدراسات السابقة

تناول هذا الفصل الأدب النظري المتعلق بالبرمجية التعليمية التفاعلية ومفهومها، وأنماط استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية وأهميتها في التعليم، بالإضافة الى مراحل بناء البرمجيات التعليمية، كما تناول موضوع الوسائط المتعددة، ومفهومها، وعناصرها، وخصائصها، وخطوات تصميم الوسائط المتعددة، ووظائفها، واهميتها، بالإضافة الى التفكير الإبداعي ومفهومه، واهميته، واتجاهاته، ومستويات التفكير الإبداعي، ومراحله، ومهاراته، ومعوقات استخدامه، كما تناول موضوع الدراسات الاجتماعية وأهميها، وأهدافها، ومجالاتها. وتم تناول الدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة الحالية والتعليق عليها وموقع الدراسة الحالية منها وما يميزها عن الدراسات على النحو الآتي:

## البرمجيات التعليمية التفاعلية

تعد البرمجيات التعليمية التفاعلية إحدى أهم وأنجح استخدامات التكنولوجيا الحديثة في التعليم، والتي تساعد على تحسين العملية التعليمية وتجويدها، إضافة إلى إجراء العمليات والمهارات المختلفة. إلا أن كثيراً من المعلمين يجدون صعوبة في استخدامها توظيفها، ويعتمدون الأسلوب الاعتيادي في التدريس، وخاصة المواد التي ترتبط بتطبيقات أو تشمل رسومات، ولكن مع تطور التكنولوجيا الحديثة وخاصة في ظل استخدام البرمجيات التعليمية التي ساعدت على تذليل الصعوبات والتحديات، ونظراً لتعدد مميزات الحاسوب واستخدام البرمجيات التعليمية ساعد في حل تلك الصعوبات، وبالتالي تحقيق أهداف العملية التعليمية بسهولة ويسر وجعلها أكثر إثارة وتشويق, والانتقال بالمتعلم من مرحلة الحفظ والتلقين الى مرحلة التفكير والإبداع (علاونة، 2018).

تتميز البرمجيات التعليمية التفاعلية بميزات عدة تساعدنا في الكثير من المواقف التعليمية المختلفة, وقد أورد المباريدي (2018) بعض ميزات البرمجيات التعليمية التفاعلية وعلى النحو الآتي: تهيء للمتعلم الطريقة المناسبة التي يرغب التعلم بها سواء كانت عشوائية او خطية, وتقدم المعلومات بأسلوب علمي منظّم, وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين, وتتميز بفاعلية التفاعل مع المتعلم عن طريق عرض المعلومات وتقديم التدريبات التمارين وتقويم الاستجابات، وتلعب دوراً كبيراً في توفير الوقت والجهد المبذول في تدريس المادة التعليمية، كما انها تجعل عملية التعليم مشوّقة لما لها من مميزات متعددة مثل، الصور، والرسوم

والأصوات، والمؤثرات المتنوعة التي تشد انتباه المتعلم، وتتيح الفرص لاشتراك أكبر عدد من الحواس لدى المتعلم، كما أنها تدعم العملية التعليمية وتقوم على تعزيزها من خلال عرض المعلومات بطرائق متنوعة.

تعتمد البرمجيات التعليمية ذات الوسائط المتعددة على تعدد صور تقديم المعلومات مما يؤدي إلى تنوع طرق تقديم الموضوعات بهذه البرمجيات، ومعنى هذا أن هذه البرمجيات تعد بمثابة قوالب متعددة للمحتوى (نص، صورة، صوت) موضوعة في صيغة رقمية يتم تصميمها وتخزينها وعرضها عن طريق الحاسوب وقدراته المتطورة، وتستخدم بطريقة تفاعلية (الجهني، 2017).

**مفهوم البرمجيات التعليمية**

تم تعريف مفهوم البرمجيات التعليمية من قبل العديد من التربويون يورد الباحث منها ما يلي:

عرفتها الجهني (2017) بأنها المواد التعليمية التي يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسوب، ويتعامل معها المتعلم حسب قدرته وسرعته في عملية التعلّم، وتوفر هذه البرمجيات العديد من البدائل ذات الوسائط المتعددة من (نص، وصوت، وصورة، وفيديو، وحركة وغيرها) وتكون داعمة للمنهاج والمحتوى الدراسي.

كما عرفها عياصرة (2019) فقد عرفها بأنها "تلك المواد التعليمية التي يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسوب لتكون مقررات دراسية، والتي تعتمد في انتاجها على مبدأ تقسيم العمل الى اطر او أجزاء صغيرة متتابعة منطقياً، وهو ما يعرف بالتعليم المبرمج الذي نظمه عالم النفس الأمريكي سكنر (Skinner) والذي يقوم على مبدا المثير والاستجابة والتعزيز.

**أنماط استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية في التعليم**

إن التطورات السريعة التي حدثت في عالم التكنولوجيا في القرن الواحد والعشرين, فرضت استخدام الحاسوب في مجالات كثيره خاصة مجال التعليم, حيث أن تصميم وانتاج البرمجيات التعليمية وتوظيفها في مجال التعليم يساعد المعلم والطلبة على تحقيق الأهداف التعليمة المرجوّة بأقل وقت وجهد, مقارنة بطرق التعليم التقليدية, لذلك فإن استخدام الحاسوب كأداة في هذه العملية يطلق عليه بالتعلم بمساعدة الحاسوب, إذ تعددت مجالات استخدام الحاسوب في التعليم حيث يمكن استخدامه كهدف تعليمي, أو كأداة, أو كعامل مساعد في العملية التعليمية, أو كمساعد في الإدارة التعليمية (الحيلة، 2017). وأشار (Abdullah, 2018) أن هناك الكثير من البرمجيات تخدم هذه الغاية نذكر منها:

**برمجيات التمرين والممارسة (Drill and Practice):**

والتي تفترض أن المفهوم أو القاعدة أو الطريقة قد تم تعليمها للطالب، وإن ودور البرمجية هو تقديم سلسلة من الأمثلة من أجل زيادة براعة الطالب في استعمال المهارة، بالإضافة إلى ذلك فإن هذا النوع من البرمجيات يتيح للطالب الكثير من الأسئلة المتنوعة وبأشكال مختلفة وتفسح له القيام بعدة محاولات قبل أن يعطي الإجابة الصحيحة.

**برمجيات التعليم الخصوصي "المعلّم البديل" (Tutorial Programs):**

وهنا تقوم البرمجية بتقديم المعلومات على شكل وحدات صغيرة يتبع كل منها سؤال خاص عن تلك الوحدة، وبعد ذلك يقوم الحاسوب بتحليل استجابات المتعلم، ويوازنها بالإجابة التي وضعها مؤلف البرمجية، وعلى ضوء ذلك فإن تغذية راجعة فورية تعطى للمتعلم.

**برمجيات المحاكاة (Simulation Programs):**

وفي هذا النوع يواجه المتعلم موقفاً مشابهاً لما يواجهه في حياته الواقعية، وعليه أن يقوم بتقديم الحل لهذا الموقف أو اتخاذ القرار المناسب، وتوفر هذه البرمجية للمتعلم أيضاً تدريباً حقيقياً دون التعرض للخطر أو أي أعباء مالية، والتي يمكن ان يتعرض لها فيما لو قام به على أرض الواقع.

**برمجيات الألعاب التربوية (Educational Games Programs ):**

تستخدم هذه البرمجيات لهدف تعليمي محدد، وعلى المعلمين أن يضعوا في أذهانهم أن يكون الهدف النهائي من برمجيات اللعب تعليمياً، ويمكن للمعلمين السماح لطلبتهم باستعمال برمجيات ترفيهية محضة، كمكافأة لهم على ما قدموه من واجبات. وتشابه هذه البرمجيات برمجيات المحاكاة ولكن غرضها الأساسي المتعة والتشويق اثناء عملية التعليم.

**برمجيات حل المشكلات (Problem Solving):**

تعد طريقة حل المشكلات من إحدى الطرق التي يساهم الحاسوب من خلالها في تقديم مساعدة للمتعلم للتوصل إلى حل منطقي، وفي هذا النمط من البرامج يتم تدريب المتعلم على مهارة حل المشكلات من خلال الحاسوب، وذلك من خلال نوعين من البرامج:

**الأول:** يقوم على مبدأ تحديد المشكلة من قبل المتعلم وتحليلها بصورة منطقية ثم كتابة برنامج بأي لغة مناسبة من لغات الحاسوب لحل تلك المشكلة، حيث يقوم الحاسوب في إجراء الحسابات والمعالجات اللازمة وتزويد الطالب بالحل الصحيح لهذه المشكلة.

**الثاني:** فيقوم المبرمجون بكتابة البرامج المستخدمة في حل المشكلات، ويترك للطالب معالجة واحد أو أكثر من المتغيرات، ويعني ذلك أنه لا يطلب من المتعلم أن يتعلم مفاهيم جديدة بل يطبق المفاهيم والخبرات السابقة لحل مشكلة تعرض عليه، وبالتالي يكتسب مهارة حل المشكلة.

**أهمية استخدام البرمجيات التعليمية في التعليم**

وفقاً الى (Khosrow, 2014) فإنه يمكن تلخيص أهمية استخدام البرمجيات التعليمية في التعليم بما يلي:

- تحفيز الطلبة على التفاعل بشكل أكبر مع المادة التعليمية وتحفيز العمل الجماعي.
- يمكن عرض القصص والأفلام الأمر الذي يزيد من استيعاب المتعلم للمواضيع المطروحة.
- يمكن إنتاج المواد التعليمية بنماذج مختلفة لعرض المادة التعليمية.
- تسهيل العملية التعليمية وعملية عرض المادة المطلوبة.
- تسهيل عمل المشاريع التي يصعب عملها يدوياً وذلك باستخدام طرق المحاكاة.

**مراحل بناء البرمجية التعليمية**

إن المكوّن الأساسي في استخدام الحاسوب في التعليم، هو البرمجية التعليمية، وإعداد البرمجية يتم من خلال مجموعة من المراحل (أبو مطحنة, 2018).

**- مرحلة التصميم (Design Stage):**

تحدد تصوراً شاملاً بشكل خطوط عريضة من أهداف ومحتوى وأنشطة وتدريبات وتقويم.

**- مرحلة التجهيز والإعداد (Preparation and preparation stage):**

ويتم في هذه المرحلة تجهيز كافة عناصر التصميم من أهداف ومادة علمية وأنشطة وصور وأصوات، وتتم فيها صياغة الأهداف التعليمية بطريقة إجرائية، ويتم فيها تحديد محتوى موضوع

البرمجية والأهداف التعليمية بطريقة إجرائية، ويتم فيها تحديد محتوى موضوع البرمجية والأساليب والأنشطة المستعملة وكذاك طرق التعزيز والتغذية الراجعة وغيرها.

**- مرحلة كتابة السيناريو (Screenwriting stage):**

وتتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي رسمها المصمم إلى إجراءات وأحداث ومواقف حقيقية تعليمية على الورق.

**- مرحلة التنفيذ (Implementation phase):**

وفي هذه المرحلة يتم تجسيد السيناريو ببرمجية تفاعلية متعددة الوسائط، ويتم اختبار سلامة عملية التشغيل للبرمجية، واختيار عملية استعراض البرمجية واختيار المؤثرات الصوتية واللونية وغير ذلك.

**- مرحلة التجريب والتطوير (Phase of experimentation and development):**

وتتم فيها عرض البرمجية على مجموعة من المحكمين بهدف تحسينها وتطويرها حتى تصل إلى مستوى ملائم يسمح بتعميمها.

**الوسائط المتعددة (Multimedia):**

لقد تطور استخدام الوسائط المتعددة وتقنية المعلومات والاتصالات، التي انعكست على مختلف المجالات بالتقدم والتطور ولا سيما جانب التربية والتعليم، والذي يسعى دائماً لتحقيق الأهداف التربوية ذات الكفاءة والفاعلية لمجابهة التطورات التكنولوجية المتسارعة. فالوسائط المتعددة التفاعلية تمكن الطالب من تحمل مسؤولية أكبر في العملية التعليمية عن طريق الاستكشاف والتعبير والتجربة، فتتغير الأدوار حيث يصبح الطالب متعلماً بدلا من متلقّ والمدرس موجهاً بدلاً من خبير (القبيلي، 2018). ولذلك فهي طريقة للتعليم باستخدام الوسائل الإلكترونية

في عملية نقل وإيصال المعلومات بين المعلم والمتعلم، مثل الكمبيوتر والشبكات. وقد يكون هذا الاستخدام بسيطاً كاستخدام هذه الوسائل الكترونية في عرض ومناقشة المعلومات داخل القاعات، وقد يتعداه إلى ما يسمى بالفصول الافتراضية، التي تتم من خلال تقنيات الشبكات العالمية، وعلى ذلك فإن الوسائط المتعددة التفاعلية لا تلغي دور المؤسسة التعليمية، لكنها تعيد صياغة كل منها، حيث يعتبر الحاسوب عصب الوسائط المتعددة التفاعلية إذ يستخدم وسيلة مساعدة في التعلم ومصدراً للمعلومات فضلاً عن استخدامه في التحليل والتدريب والتقييم (الخوالدة، 2015).

وبسبب تطوّر أساليب وتقنيات التعلم، وفّرت هذه الوسائل مساعدة للمتعلم في تقديم المادة العلمية بصورة سهلة وسريعة، وأنشأت أشكال مختلفة من التعلم التي تناسب حاجات المتعلمين، حيث أصبح التعليم يعتمد بشكل كبير على البرامج المحوسبة مثل الوسائط المتعددة (ابراهيم, 2013).

**مفهوم الوسائط المتعددة**

تتضمن الوسائط المتعددة دمج متناسق ومتجانس للنصوص والصور الثابتة والمتحركة والوسائل السمعية والمرئية، ودمج هذه المواد بطريقة تسمح للمستخدمين استعراضها ومراجعتها وتحليلها من خلال طرق العرض، والبحث والتصنيف الخاص بجهاز الحاسوب وتجسيدها امام المتعلم (ابو مطلق، 2013).

ويؤكد سلامة (2018) أن الوسائط المتعددة ترتكز على النص المصحوب بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة ثابتة وتأثيرات خاصة، الأمر الذي يزيد من قوة العرض وخبرة المتعلم بأقل تكلفة وأقل وقت.

ويعرف الخوالدة (2015) الوسائط المتعددة بأنها " نظام تعليمي يقدم بيئة تعليمية تفاعلية متعددة المصادر بالاعتماد على الحاسب الالي وشبكات الإنترنت فضلا عن إمكانية إدارة هذا

التعلم ومحتواه الكترونياً، مما أدى إلى تجاوز مفهوم عملية التعليم والتعلم جدران الفصول الدراسية وأتاح للمعلم دعم ومساعدة المتعلم في أي وقت سواء بشكل متزامن أو غير متزامن.

**عناصر الوسائط المتعددة**

لتكوين صورة متكاملة من العلاقة التفاعلية بين العناصر المختلفة المكونة للوسائط المتعددة لابد من فهم كل عنصر على حدى وكيفية التعامل معه واعداده لتمثيل ما يراد على أتم وجه (خماس, 2018).

- **النصوص المكتوبة:** وهي عبارة عن مجموعة جمل وعناوين رئيسية أو فرعية تظهر على الشاشة لتعريف المتعلم بأهداف البرامج (أبو مطلق، 2013).
- **اللغة المنطوقة والمسموعة:** وهي عبارة عن كلام مسموع ومنطوق بلغة معينة تنبثق من السماعات الملحقة بجهاز الحاسوب بحيث تعطي توجيهات وإرشادات للمتعلم (خماس, 2018).
- **المؤثرات الصوتية والموسيقية:** وهي اصوات ترافق الرسائل التعليمية واللفظية وقد تكون مؤثرات خاصة مثل اصوات الطيور والحيوانات وغيرها (الساكني، 2018).
- **الرسوم الخطية:** ويتم التعبير عنها بخطوط وأشكال تظهر في صورة رسوم بيانية خطّية أو دائرية أو بالصور أو على شكل خرائط وهي قد تكون رسوم منتجة بالحاسوب أو مدخلة الى جهاز الحاسوب، وتخزينها بحيث يمكن العمل على تعديلها واسترجاعها (خماس، 2018).
- **الصور الثابتة:** وهي لقطات ساكنة لأشياء حقيقية يمكن عرضها لأي فترة زمنية.
- **الرسوم المتحركة:** وهي سلسلة من الصور الثابتة والتي يتم عرضها بشكل متسلسل وبسرعة معينة لينتج عنها حركة وهمية كما هو الحال في الأفلام السينمائية.

- **لقطات الفيديو:** وهي عبارة عن لقطات متحركة يتم تسجيلها عن طريق كاميرا رقمية بحيث يمكن إسراع او إبطاء أو إيقاف أو إرجاع هذه لقطات (أبو مطلق, 2013)
- **الواقع الافتراضي:** ويتمثل في اظهار الأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في عالم حقيقي من حيث تجسيدها وحركتها والإحساس بها (الساكني، 2018).

**خصائص الوسائط المتعددة**

تعد الوسائط المتعددة التفاعلية جزءاً متكاملاً مع ما يتضمنه المنهاج الدراسي ولا ينفصل عنه، وتستخدم في جميع المراحل التعليمية، وتزيد من قدرة المتعلم على التحصيل ومراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وتتيح للمتعلم تنمية مهارات التفكير مثل التفكير الإبداعي، وتنوع طرق وانماط التفاعل بين المتعلم والعرض التقديمي والذي يساعد على مواصلته في البيئة التفاعلية (أبو شريخ، 2017).

**خطوات تصميم الوسائط المتعددة**

وفقاً للخوالدة (2015) فإن هناك عدة خطوات لتصميم الوسائط المتعددة التفاعلية نذكر منها:

1- تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج.

2- تحديد الفئة المستهدفة للمتعلمين واختيار المادة التعليمية المناسبة.

3- تحديد المادة التعليمية التي يتكون منها البرنامج والمبنية على أهداف ومستوى المتعلمين.

4- تحديد نظام عرض المادة التعليمية للبرنامج.

5- تحديد إطارات البرنامج.

**وظائف الوسائط المتعددة التفاعلية**

من أهم الوظائف التي تقدمها الوسائط المتعددة، مساعدة المعلم في توصيل المعلومات والحقائق للطلبة بطريقة سهلة ويسيرة، وتعمل على تعزيز الخبرة الإنسانية، وتقدّم حقائق هادفة وذات معنى، وأيضاً تقلل من جهود المعلم في شرح ما يصعب شرحه من مفاهيم ومصطلحات، كما أنها تثير انتباه الطلبة نحو الأهداف المنشودة، وتحوّل دور المعلم من شارح وملقّن للدرس الى مشرف وموجّه، وتتميز بأنها تتغلب على الحدود الطبيعية، كما يساعد ذلك الطلبة في حل المشكلات (الجهني, 2017).

**أهمية الوسائط المتعددة التفاعلية في عملية التعليم والتعلم**

أشار أبو شريخ (2017) الى أهمية الوسائط المتعددة التفاعلية في العملية التعليمية، نوجز منها ما يلي:

- تستخدم في انتاج المواد التعليمية، بنماذج مختلفة في عرض المادة العلمية.
- تحفّز الطلبة على التفاعل والانجذاب مع المادة التعليمية وتحفيز العمل الجماعي.
- تقدّم اساساً مادياً للتفكير الإبداعي.
- تزيد من ترابط الأفكار في ذهن الطلبة.
- توفير خبرات حيوية وواقعية تدفع الطلبة على النشاط الذاتي.
- ترسيخ المعلومات في أذهان الطلبة.
- تُطيل عُمر التعلم لدى الطلبة.
- تحقيق عنصر التغذية الراجعة لدى الطلبة والشعور بالإنجاز والفاعلية.

## التفكير الإبداعي

إن الهدف الرئيس من العملية التعليمية التعلمية هو تنمية مهارات التفكير لدى الطلبة، لذلك أصبح التفكير جزءاً لا يتجزأ من أي موقف تعليمي قد يتعرض له الطلبة ليشمل أسلوباً لحل المشكلات والقدرة على توليد الأفكار وتوسيع المدارك والتصورات، ليصبح الطلبة قادرين على التعامل والتفاعل الإيجابي مع متغيرات العصر الذي نشهده، وأصبح النجاح في هذا المجال من خلال تعليم الطلبة مهارات التفكير على اختلاف مستويات التفكير وأنواعه ومنها التفكير الإبداعي ومهاراته (العدوان, 2015).

## مفهوم التفكير:

يعد مفهوم التفكير من أكثر المفاهيم غموضاً وأشدها استعصاءً على التعريف، وذلك بسبب تعدد وتعقّد الخطوات التي يمر به، فهو يتضمن سلسلة من النشاطات العقلية، وعليه فان بني خالد (2015) يعرفه بأنه "نشاطاً ذهنياً بسيطاً أو يكون أمراً بالغ التعقيد، وهو نوع من الحوار الداخلي مع الذات في كل الأوقات، وغالباً ما يستخدم عند حل المشكلات".

ويعرّفه العياصرة (2015)، بأنه نشاط ذهني يقوم به المتعلم للوصول إلى حلول أو نتائج جديدة عند تعرضه لموقف معين، وبالتالي فهو عملية ذهنية تتفاعل فيها الادراكات الحسية مع خبرات الفرد لتحقيق الأهداف المطلوبة.

أما الخرابشة (2018) فقد عرّفت التفكير بأنه" عملية عقلية هادفة وموجهة مدفوعة برغبة الفرد القوية لإيجاد حلول أصيلة مبتكرة ومرنة وشاملة لحل مشكلة ما قد تعترض الفرد من خلال استخدام التحليل المنطقي للمعطيات المتاحة أمامه وتصنيفها والخروج بحل فريد من نوعه.

## أهمية التفكير

إن أهمية التفكير في حياة الإنسان تكمن في وظائف العمل المختلفة التي من خلالها يكون الإنسان قادراً على التفكير الخلاق والتعامل مع كل شيء، وعلية فإن التفكير يزيد في انتاج المعرفة الجديدة، ويجعل الانسان يشعر ويتفاعل بما يدور حوله من الأحداث، وأيضاً يقوم بالتحفيز على البحث عن المعلومات التي يرغب بها لإشباع حاجاته، ويلعب التفكير دوراً هاماً في تحقيق الذات ويشجع على الاستقلالية واتخاذ القرارات (Ziadat, 2016).

ويرى سعادة (2015) أن التفكير الإيجابي والذي يتم تنميته لدى الطلبة أو المتعلمين، يسعى إلى جعل الانسان يخدم نفسه ووطنه، إذ حث القرآن الكريم على التفكير حيث قال الله تعالى (كذلك نفصّل الآيات لقوم يتفكّرون) سورة الرعد، 211/24.

## مفهوم التفكير الإبداعي:

اكد التربويون على ضرورة تعليم الطلبة مهارات التفكير الإبداعي في العملية التربوية لمواجهة التحديات في العصر الحالي، نتيجة التسارع التكنولوجي والمعرفي والمتغيرات المتتالية في التطور الذي يشهده العالم (Anwar, 2012)، وعليه بدأ التربويون بالاهتمام في موضوع الإبداع بشكل واضح مطلع الستينات من القرن الماضي، ثم انتقل اهتمامهم من دراسة الفرد الذكي إلى دراسة الفرد المبدع (أبو جمعة، 2015).

واختلف التربويون حول الوصول إلى مفهوم محدد للتفكير الإبداعي، حيث تم تعريفه من قبل العديد من الباحثين، وذلك بالرجوع إلى اهتماماتهم وخلفيتهم ومدارسهم الفكرية، حيث عرّف تورانس (Torrance) التفكير الإبداعي المشار اليه في دراسة الشورى (2013)، بأنه عملية ادراك

للمتغيرات والعناصر غير الموجودة, ومحاولة صياغة فرضيات جديدة توصل إلى نتائج محددة, ومن ثم اختبار هذه الفرضيات وتعديلها.

أما سعادة (2015) فقد عرّف التفكير الإبداعي بأنه: عملية ذهنية يتفاعل فيه الفرد مع المواقف العديدة التي يواجهها بهدف استيعاب هذا الموقف أو المشكلة للوصول إلى فهم أو حل جديدين للمشكلة أو اكتشاف شيء جديد ذو قيمة بالنسبة له أو للمجتمع.

ويرى ريان (2011)، أن التفكير الإبداعي هو القدرة على توليد افكار تتصف بالمرونة والأصالة والطلاقة والتداعيات البعيدة، تؤدي جميعها في نهاية الأمر إلى ايجاد حلول للمشكلات.

## اتجاهات التفكير الإبداعي

الفكر اتجاه يرتبط به الإنسان بعد تفكير لاختيار توجه يقيم على أساسه نهج حياته والقيم الإنسانية التي يسير عليها، والاتجاهات الفكرية تتقاطع فيما بينها بشكل كبير، كما أنه يمكن لأي إنسان اتخاذ مجموعة من المبادئ التي لا تنتمي لتوجه فكري معين واعتبارها توجها فكريا خاصا، من أشهر التوجهات الفكرية التي أثرت في الناس:

- **الاتجاه السلوكي:** والذي تبناه العالم سكنر حيث عرفه بأنه: التفكير الذي يلقي التعزيز أو الإثابة، مما ويؤدي امكانية استمراره، وعلى عكس ذلك فإن التفكير يأخذ بالتضاؤل (عياصرة، 2013).

- **الاتجاه الانساني:** وتبنى هذى الاتجاه كل من روجرز وماسلو وذهبا إلى أن كل فرد من الأفراد يولد مبدعاً، ويجب ان تتوفر له الظروف والمواقف التربوية، لكي يصل إلى الحد الأعلى والممكن منه (سعادة، 2015).

- **الاتجاه الاستبصاري:** وتبناه العالم فيرتيمر والذي رأى ان التفكير الإبداعي هو استبصاري وحدسي، فالفكرة الابداعية تتم فيها صياغة المشكلة والوصول إلى الحل فجأة من الفرد، بفعل عمليات ذهنية نشطة يعالج فيها الموقف معالجة جديدة (Aldig, 2017).

- **الاتجاه المعرفي:** وهو الذي يركز على أن التفكير الإبداعي ينتج من خلال التفاعل وتنظيم الخبرات السابقة والجديدة، وتوفير بيئة مثيرة للفرد وتدريبية بشكل فاعل على الربط والمنطق (العياصرة 2015).

## مستويات التفكير الإبداعي

تعددت وجهات النظر في موضوع التفكير الإبداعي حيث توصل تورنس (Torrance) إلى تسوية تلك الوجهات واختراع خمس مستويات للتفكير (بركات، 2018).

1- الإبداع التعبيري: ويشير إلى تطوير الأفكار بغض النظر عن نوعها.

2- الإبداع المنتج: وتوجد فيه مؤشرات قوية على توافر جزء من القيود التي تضبط الأداء الحر للفرد.

3- الإبداع الابتكاري: ويشير إلى إظهار البراعة واستخدامات المواد للتطوير أفكار جديدة.

4- الإبداع التجديدي: وهو قدرة الفرد على اختراق مبادئ فكرية ثابتة وتقديم منطلقات جديدة في المهارات والمفاهيم.

5- الإبداع الانبثاقي: وهو الذي يتضمن مبادي وافتراضات تعطي تقديم مدارس وحركات فكرية جديدة ويعد هذا النوع المستوي أعلى درجات الإبداع.

**مراحل التفكير الإبداعي**

يرى سعادة (2015) ان عملية الإبداع تمر عبر مراحل متباينة وتتولد من خلالها أفكار جديدة وهي على النحو الآتي:

1- مرحلة الأعداد أو التحضير: وهي المرحلة التي يتم فيها تحديد المشكلة.

2- مرحلة الحضانة: وهي مرحلة تنظيم الأفكار والتفكير العميق والمستمر بالمشكلة وتحرر العقل من الأفكار التي لا صل لها بالمشكلة ومن ثم تقديم الاقتراحات والحلول النهائية.

3- مرحلة الاشراق: ويتم فيها ولادة الفكرة الجديدة وانبثاق شرارة الإبداع وحل المشكلة.

4- مرحلة التحقق: يتم فيها الوصول إلى النتيجة وحل المشكلة ورغم ذلك يقوم المبدع باختيار الفكرة الإبداعية التي وصل اليها ويعيد النظر فيها ثم يجرّب الحل ويتحقق من نجاحه.

**مهارات التفكير الإبداعي**

أشار سينير Sener (2015) إلى اهم مهارات التفكير الإبداعي والتي حاول الكثير من الباحثين قياسها، حيث توصل اليها من خلال الأدبيات التي اطلع عليها وهي كالاتي:

**1- الطلاقة:** ويقصد بها القدرة على استدعاء او توليد عدد من المترادفات أو الافكار المتنوعة لمعلومات وخبرات سابقة في مدة محددة بشرط تحوي جانباً كمياً من الابداع والطلاقة ومنها: الطلاقة اللفظية، وطلاقة التداعي والتعبير والابتكار والاشكال.

**2- المرونة:** وهي متغير لدى الفرد بتغير الموقف اي القدرة على توليد افكار مختلفة للمهارة المعطاة والقدرة على تغيير الاتجاهات الفكرية وعدم الإصرار على اتجاه واحد، وتقسم المرونة إلى نوعين: المرونة التلقائية والتكيفية.

**3- الأصالة:** وهي قدرة الفرد على توليد الافكار غير المؤلفة وتتميز في التفكير إلى ما وراء المباشر والمألوف من الأفكار.

**4- التوسع:** وتعني اضافة تفاصيل جديدة للفكرة أو الموقف من قبل الفرد والمبالغة في تحصيل الفكرة وتوضيحها بدقة لتكون أكثر فائدة.

**5- حساسية المشكلة:** وهي الوعي بالإحساس لوجود مشكلات أو عناصر أو مواقف ضعف في البيئة وإدراك الثغرات.

## معوقات التفكير الإبداعي

أشار بني خالد (2015) إلى وجود مجموعة من المعوقات التي تعيق التفكير الإبداعي من خلال مراجعة الأدب النظري ومن هذه المعيقات:

- **المعوقات البيئية:** وتكون من خلال عدم توفر المكان المناسب واكتظاظ المكان وعدم توّفر الدعم المادي والاجتماعي للأسر.

- **المعوقات الثقافية:** وتتمثل برفض المجتمع للأفكار الإبداعية وعدم تقديم المنتقد البدائل للأفكار المطروحة وعدم التعزيز المناسب للمبدعين.

- **المعوقات الفكرية:** والتي تؤدي لاستخدام اساليب فكرية غير مناسبة حيث تتمسك بوجهة نظر واحدة واهمال وجهات نظر الاخرين.

- **المعوقات الانفعالية:** وتتمثل هذه المعيقات بالخوف من الأخطاء والعادات والتقاليد والحماس الزائد وقلة القدرة على التخيّل.

**الدراسات الاجتماعية**

وهي تختص بدراسة أصل الأنسان وتاريخه، والتنظيمات والتطورات التي تطرأ على مجتمعه وبوجه الخصوص، وتدرس هذه العلوم الأنسان في علاقته بالآخرين، وايضاً تختص

بتطوير المعرفة في ميادين التاريخ والجغرافيا والسياسة والاقتصاد والاجتماع والأنثروبولوجيا (العنزي، 2019).

**أهمية الدراسات الاجتماعية**

تتميز الدراسات الاجتماعية بطبيعة خاصة عن باقي الدراسات بأنها تربط بين البعدين المكاني والزماني وتتسم بطبيعتها الاجتماعية والذي جعلها بيئة خصبة بمساهمتها في اعداد جيل من الناشئة ليكوّن أفرادا نابغين غي المجتمع الذي يتواجدون فيه وتعريفهم بالحقائق والتطورات بالبيئات الحضارية المختلفة سواء كانت اجتماعية او اقتصادية او ثقافية (آل سالم، 2016).

**أهداف الدراسات الاجتماعية**

تمكن الفرد المتعلم من الدخول الى الحياة الاجتماعية لإكسابه عادات وتقاليد المجتمع، وتساعد المتعلم على التبصّر بوضعه في الزمان والمكان الذي يعيش فيه، وتزيد اهتمام المتعلمين بالعديد من المشكلات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية الحاضرة. والاتجاه نحو المشاركة الواعية فيما يواجه المجتمع من مشكلات وتحديات تساعد على تنمية التفكير العلمي، تؤكد على نظام القيم الاجتماعية في المجتمع وتعمل على تمثيله قولاً وعملاً (منصور، 2017).

**مجالات الدراسات الاجتماعية**

تضم الدراسات الاجتماعية مجموعة من العلوم والمواد نذكر منها الجغرافيا، والتاريخ، والتربية الوطنية، وعلم الاجتماع (العنزي، 2019).

## الدّراسات السّابقة ذات الصّلة

استعان الباحث بالمجلّات والدوريات التربوية والرسائل العلميّة العربية والأجنبية التي تناولت موضوع أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وذلك بمراجعة أهمّ الدّراسات السّابقة ذات الصّلة بالموضوع.

**المحور الاول: الدراسات التي تناولت أثر استخدام الوسائط المتعدة التفاعلية في التعليم**

أجرى كل من الشوا وعبدالله (2009) دراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجيتين للوسائط المتعددة المحوسبة السماعية والكتابية في القدرة على حل المشكلات الرياضية والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الأساسية في مدارس وكالة الغوث الدولية لمنطقة شمال عمان، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي حيث تكونت عينة الدراسة القصدية من (85) طالبة من طالبات الصف الثامن الأساسي، وقد تم تقسيمهن عشوائيا إلى مجموعتين، حيث تكونت المجموعة السماعية من (41) طالبة تم تدريسهن وحدة المجسمات من منهاج الرياضيات للصف الثامن الأساسي باستراتيجية الوسائط المتعددة السماعية والتي تستخدم برمجية محوسبة متعددة الوسائط بكلمات مسموعة فقط، أما المجموعة الكتابية المكونة من ( 44 ) طالبة فقد تم تدريس طالباتها نفس الوحدة باستراتيجية الوسائط المتعددة الكتابية التي تستخدم برمجية محوسبة متعددة الوسائط بكلمات مكتوبة فقط، وقد استغرقت مدة تطبيق البرمجيتين 21 يوماً دراسياً بمعدل (6) حصص أسبوعياً, وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق غير دالة إحصائياً في قدرة طالبات الصف الثامن الأساسي على حل المشكلات الرياضية تعزى لاستراتيجية التدريس لصالح طالبات المجموعة السماعية, كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في قدرة طالبات الصف الثامن الأساسي على التفكير الإبداعي تعزى لاستراتيجية التدريس لصالح طالبات المجموعة السماعية.

كما أجرى الحسين (2009) دراسة إلى معرفة أثر التعليم القائم على استراتيجية الوسائط المتعددة في تنمية التحصيل لدى طلاب كلية العلوم الاجتماعية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، وتكونت عينة الدراسة من (42) طالباً، تم تقسيمهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية عدد كل منهما (21) طالباً، وأظهرت نتائج الدراسة وجود أثر لاستخدام استراتيجية الوسائط المتعددة في تنمية التحصيل، في حين لم تظهر النتائج وجود أثر لاستخدام استراتيجية الوسائط المتعددة في الاحتفاظ بالتعلم.

وهدفت دراسة فالح (2010), إلى التحقق من مدى فاعلية استخدام برنامج حاسوبي مقترح قائم على الوسائط المتعددة لتنمية المفاهيم الفيزيائية لدى طالبات المرحلة الثانوية، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي، من أدوات الدراسة قائمة للمفاهيم الفيزيائية والتي تضمنت (56) مفهوما, كما صُمم البرنامج المقترح وطبق على عينة بلغت (80) طالبةً من طالبات الصف الثاني الثانوي علمي، أوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (1%) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الفيزيائية لصالح المجموعة التجريبية.

أما أبو داوود (2010) فقد أجرى دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية برمجية تعليمية مقررة لتنمية مهارات إعداد الوسائط المتعددة التعليمية لدى بنات الدبلوم العالي في التربية في المملكة العربية السعودية، استخدمت الباحث المنهج شبه التجريبي، تمثلت أداتا الدراسة باختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية التي تضمنتها البرمجية، وبطاقة تقييم للبرمجية، أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية على كل من التحصيل المعرفي والأداء المهاري مما يدل على فاعلية البرمجية في تنمية المهارات المعرفية والأدائية.

وفي السعودية أجرى الشهري (2016) دراسة هدف الى الكشف عن أثر استخدام تقنية الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الدارسين لمقرر تقنيات التعليم وبناء اختبار لقياس مهارات التفكير الإبداعي لدى ETEC-211، جامعة جده، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بتطوير برمجية وسائط متعددة تفاعلية لمقرر تقنيات التعليم بكلية التربية جامعة جدة مكونة من (50) طالبا، في كلية التربية بجامعة جدة، وتكونت عينة الدراسة من عينة عشوائية من الطلاب الدراسين لمقرر تقنيات التعليم تم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية تدرس مقرر تقنيات التعليم من خلال برمجية الوسائط المتعددة التفاعلية، والثانية ضابطة تدريس بالطريقة الاعتيادية، تتكون كل مجموعة(25) طالبا، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تدرس بالوسائط المتعددة التفاعلية والمجموعة الضابطة التي تدريس بالطريقة التقليدية في التطبيق البعدي لمقياس التفكير الإبداعي عند مستوى الطلاقة والمرونة والأصالة وحل المشكلات وفي مقياس التفكير الإبداعي ككل.

اما دراسة أبو شريخ (2017) هدفت الى التعرف على أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة لدى طلبة المراكز الصيفية بمحافظة جرش واتجاهاتهم نحوها، وتكونت عينة الدراسة من (266) طالباً وطالبة من طلبة المرحلتين الأساسية والثانوية، واتبعت الدراسة كلا من منهجي شبه التجريبي والوصفي التحليلي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على اختباري التحصيل البعدي بمتوسط حسابي (15.74)، والمؤجل بمتوسط حسابي (13.94)، وعدم وجود فرق لمتغير الجنس وللتفاعل بين طريقة التدريس والجنس، وجاءت اتجاهات الطلبة نحو استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة على الدرجة الكلية مرتفعة بمتوسط حسابي

(3.7)، ولصالح مجال "مقاطع الفيديو واليوتيوب المتحركة" بمتوسط حسابي (4.2)، ولصالح أكثر من عشرة أجزاء بمتوسط حسابي (4.5)، ولصالح طلبة المرحلة الثانوية بمتوسط حسابي (4.6)، ولصالح بيئة المدينة بمتوسط حسابي (4.4)، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في اتجاهات الطلبة نحو استخدام.

**المحور الثاني: الدراسات التي تناولت أثر البرمجيات التعليمية والتكنولوجيا الحديثة في تنمية مهارات التفكير الابداعي في التعليم.**

هدفت دراسة المجالي (2011) إلى معرفة أثر التعلّم المحوسب الفردي والتعلّم المحوسب بالمجموعات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السابع في مبحث الجغرافيا في الأردن .ولتحقيق هدف الدراسة عمل الباحث على إعداد برمجية تعليمية محوسبة لوحدة مشكلات بيئية من كتاب الجغرافيا / الصف السابع، وفق أسلوبي التعلّم. واستخدمت الدراسة اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، وتم تطبيق الاختبار قبل التجربة وبعدها على عينة الدراسة المكونة من (98) تلميذ وتلميذة، واعتمد الباحث المنهج شبه التجريبي. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ 05.0) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة والإبداع الكلي) تعزى لأسلوب التعلّم ولصالح التعلّم المحوسب بالمجموعات, وأظهرت نتائج تحليل التباين الثنائي المصاحب وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$05.0) في تنمية مهارتي الطلاقة والأصالة تُعزى للجنس (تلميذ/ تلميذة) لصالح مجموعة التلميذات، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$05.0) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي(الطلاقة، المرونة الأصالة والإبداع الكلي) تعزى للجنس، وعدم وجود

فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 05.0$) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي الكلي تعزى للتفاعل بين أسلوب التعلّم والجنس.

وهدفت دراسة العويدي (2011) إلى الكشف عن أثر المشاركة في إنتاج برمجية تعليمية محوسبة متعددة الوسائط في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السادس الأساسي. اعتمد الباحث المنهج شبه التجريبي، وتم بشكل قصدي اختيار ثلاث شعب للصف السادس الأساسي في إحدى المدارس الخاصة في الأردن ضمت (73) طالبا للمشاركة في الدراسة. وتم تعيين شعبتين كمجموعتين تجريبيتين وشعبة ثالثة كمجموعة ضابطة، درست المجموعة التجريبية الأولى محتوى من مادة العلوم وقامت ببناء برمجية محوسبة لهذا المحتوى، والشعبة التجريبية الثانية درست المحتوى نفسه بمساعدة برمجية محوسبة جاهزة، أما المجموعة الضابطة فقد درست المستوى بالطريقة الاعتيادية. تم بناء اختبار لقياس ثلاثة من مكونات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) وتم تقديمه للمجموعات الثلاث بعد التحقق من صدقه وثباته. وأظهرت النتائج تفوق المجموعتين التجريبيتين على المجموعة الضابطة في اختبار التفكير الإبداعي الكلي وفي كل مكون من مكونات التفكير الإبداعي الثلاثة. وأظهرت النتائج أيضا تفوق المجموعة التجريبية الأولى المشاركة في إنتاج برمجية تعليمية على المجموعة الثانية في اختبار التفكير الإبداعي الكلي وفي مكوني الأصالة والمرونة. وفي ضوء هذه النتائج تم تقديم التوصيات المناسبة.

كما هدفت دراسة المومني (2014)، الى استقصاء أثر استخدام العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد والعوالم الحقيقية في كل من التخيل العقلي والتفكير الابداعي، لطالبات الصف العاشر في مادة الفيزياء في الأردن. واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي بالإضافة الى المنهج الوصفي، وتم اختيار عينه قصدية مكونه من (54) طالبة، وزعن الى ثلاث شعب، شعبتنا تجريبيتان وشعبة

ضابطة، بلغ عدد أفراد كل منها (18) طالبة، واستخدمت خمس أدوات لأغراض دراستها، من ضمنها اختبار التفكير الابداعي، وقد كشفت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طالبات الصف العاشر الأساسي في اختبار التفكير الابداعي تعزى لطريقة التدريس لصالح المجموعة التي درست الفيزياء باستخدام العوامل الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

أما العواملة (2016) فقد اجرى دراسة هدفت الى استقصاء أثر برنامج النظام الذكي لمعالجة المعرفة ( RISK )، في تنمية مهارات التفكير الابداعي والناقد لدى عينه من طلبة المرحلة الاساسية العليا في الأردن, وتكونت عينة الدراسة من (53) طالب من طلبة الصف العاشر الأساسي, واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي لدراسته، وشملت أدوات الدراسة اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة اللفظية، ومقياس كورونيل للتفكير الناقد كأدوات قياس قبلية وبعدية المستوى (X), وبرنامج النظام الذكي لمعالجة المعرفة "RISK"، أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق بين أداء أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على أبعاد الطلاقة والمرونة والدرجة الكلية على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية تعزى إلى البرنامج، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على بعد الأصالة، كما أشارت النتائج إلى وجود فروق بين أداء أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس كورونيل للتفكير الناقد لصالح المجموعة التجريبية تعزى للبرنامج.

وأجرت حسين (2017) دراسة هدفت الى استقصاء أثر استخدام الحاسب الشخصي المدرسي والسبورة التفاعلية في التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الثاني الأساسي في المدارس الخاصة في الأردن لمادة العلوم مقارنة باستخدام الطريقة المعتادة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اعتماد المنهج شبه التجريبي، وتم اختيار عينه قصدية اقتصرت على (56) طالباً وطالبة من الصف الثاني الأساسي موزعين على ثلاثة شعب صفية، تعلمت الشعبة الأولى باستخدام الحاسب

الشخصي المدرسي, وتعلمت الشعبة الثانية باستخدام السبورة التفاعلية, في حين تعلمت الشعبة الثالثة باستخدام الطريقة التقليدية, وشكل اختبار تورانس الصورة الشكلية للتفكير الإبداعي أداة الدراسة, وقد كشفت نتائج الدراسة عن الاتي: وجود فروق ذات دلالة احصائية على بُعد الأصالة والطلاقة والمرونة والدرجة الكلية بين المجموعتين اللتين درستا باستخدام السبورة التفاعلية والطريقة المعتادة ولصالح الطريقة المعتادة, في حين تبين عدم وجود فروق ذات دلالة احصائيا على بعد التفاصيل. وجود فروق ذات دلالة احصائية على بُعد الأصالة والطلاقة والمرونة والدرجة الكلية بين المجموعتين اللتين درستا باستخدام السبورة الذكية، والحاسب الشخصي المدرسي، ولصالح الحاسب الشخصي المدرسي، في حين تبين عدم وجود فروق دالة إحصائيًا على بعد التفاصيل.

وهدفت دراسة بركات (2017) إلى معرفة أثر تدريس مادة اللغة العربية باستخدام تقنية الحوسبة السحابية في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس الخاصة بالأردن. ولتحقيق أهداف الدراسة فقد تم إتباع المنهج شربه التجريبي في تطبيق تقنية الحوسبة السحابية على أفراد الدراسة الذين تم اختيارهم من مدارس المشرق الدولية الخاصة، وبلغ عددهم (55) طالباً وطالبة تم توزيعهم على شعبتين بواقع (72) طالباً وطالبة في المجموعة التجريبية، و(72) طالباً وطالبة في المجموعة الضابطة، واختيرت عشوائياً شعبة تجريبية درست اللغة العربية المقرر للصف الثالث الأساسي بوساطة الحوسبة السحابية، وشعبة ضابطة درست اللغة العربية بالبرنامج الاعتيادي. قامت الباحثة ببناء مقياس للتفكير الإبداعي وآخر لمهارات التعلم الذاتي. وأظهرت نتائج الدراسة وجرود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى استراتيجية الحوسبة السحابية، وجاءت الفروق لصالح المجموعة التجريبية، في مقياس التعلم الذاتي والتفكير الإبداعي.

وهدفت دراسة علاونة (2018) إلى استقصاء أثر برنامج تعليمي في مبحث التربية الفنية قائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في محافظة إربد، واعتمد الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (81) طالباً من الصف العاشر الأساسي، تم توزيعهم عشوائياً إلى مجموعتين: إحداهما تجريبية مكونة من (40) طالباً درست باستخدام البرنامج التعليمي القائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والأخرى ضابطة مكونة من (41) طالباً درست بالطريقة الاعتيادية. ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد برنامج تعليمي قائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، بعد الكشف عن مهارات التفكير الابداعي اللازمة لطلاب الصف العاشر في مبحث التربية الفنية، كما تم تطوير اختبار التفكير الإبداعي، وقد تم التحقق من صدقهما وثباتهما. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة تعزى لطريقة التدريس في جميع مهارات التفكير الإبداعي وفي الدرجة الكلية للتفكير الإبداعي، وجاءت الفروق لصالح المجموعة التجريبية.

كما هدفت دراسة أبو نحلة (2018) الى التعرف على أثر استخدام اللوح التفاعلي في التفكير الإبداعي في مادة الرياضيات لدى طالبات الصف الثامن في الأردن. وتكونت عينة الدراسة التي تم اختيارها بالطريقة القصدية من (41) طالبة من الصف الثامن من مدرسة قرطاج الدولية في العاصمة عمان، ووزعت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية إلى مجموعتين :التجريبية وتكونت من (86) طالبة تم تدريسها وحدة الإنشاءات الهندسية من مادة الرياضيات باستخدام اللوح التفاعلي، والمجموعة الضابطة وتكونت من (65) طالبة تم تدريسها مادة الرياضيات بالطريقة الاعتيادية، واستخدمت الدراسة اختبار التفكير الإبداعي(اختبار تورانس) في التطبيق القبلي والبعدي بعد التأكد من صدقه وثباته، واستخدمت الاختبار"ت" تحليل التباين المصاحب المتعدد (ANCOVA) للإجابة عن سؤال الدراسة. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند

مستوى الدلالة. بين أداء مجموعتي الدراسة على اختبار التفكير الإبداعي (الطلاقة، والأصالة، والمرونة) البعدي لصالح المجموعة التجريبية التي درست مادة الرياضيات باستخدام اللوح التفاعلي.

اما العجيلي (2018) فقد أجرت دراسة إلى معرفة مدى فعالية البرنامج المعرفي القائم على الألعاب في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. تكونت العينة من (49) 5–6 سنوات من العمر (ذكور وإناث) من مدرستين حكوميتين في عمان. تم استخدام تصميم شبه تجريبي قبل الاختبار. وتم استخدام اختبار المتابعة أيضًا مع مجموعة التحكم، ويتألف التصميم من مجموعتين: التجريبية (ن = 24)، والسيطرة (ن = 25)، ولتحقيق هدف الدراسة تم تطوير برنامج يعتمد على الألعاب المعرفية؛ وقياس التفكير الإبداعي للأطفال، تم استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (الدوائر). أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الإبداعي والنتيجة الكلية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح الأولى. لم يكن هناك تأثير كبير للتفاعل بين الجنس ومتغيرات البرنامج في أي من درجات التفكير الإبداعي باستثناء درجة الأصالة. كما لم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في وسائل درجات التفكير الإبداعي بين اختبار الوظيفة والمتابعة. وفقًا لنتائج الدراسة، وخلصت الباحثة إلى أن البرنامج الذي تم تطويره للدراسة كان له أثر ايجابي في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة.

وأجرت العمري (2019) دراسة هدفت الى التعرف على فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكري الإبداعي لطالبات الدراسات العليا, وقد اعتمدت الباحثة المنهج شبه التجريبي, كما تم اختيار عينة البحث (60) طالبة بطريقة عشوائية, وقد قسمت العينة الى مجموعتين تجريبية وضابطة بعدد (30) طالبة لكل مجموعة طبقت عليهما اداتان: الأولى بطاقة تقييم انتاج المواد الرقمية, والثانية مقياس التفكير الإبداعي,

وتوصلت نتائج الدراسة الى فعالية تقنية التلعيب في بيئة تعلم الكتروني في تنمية مهارات انتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لدى طالبات الدراسات العليا في كلية التربية بالمدينة المنورة.

**التعقيب على الدراسات السابقة**

عرض الباحث مجموعة من الدراسات السابقة، ويمكن التعقيب على هذه الدراسات عبر محورين هما:

**أوجه الاتفاق**

اتفقت الدراسة الحالية مع أغلب الدراسات السابقة كدراسة الشوا وعبدالله (2009) و دراسة الحسين (2009) ودراسة فالح (2010), في أثر استخدام التكنولوجيا وبرمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية المهارة المدروسة باختلاف أنواع المهارات وتعددها في تلك الدراسات, واتفقت الدراسة الحالية أيضاً مع بعض الدراسات السابقة كدراسة المجالي (2011) في نوعية المهارات المدروسة وهي مهارات التفكير الإبداعي ( الطلاقة, الأصالة, المرونة ), واتفقت أيضاً مع بعض الدراسات كدراسة المجالي (2011) والعويدي (2011) والمومني (2014) العواملة (2016) وحسين (2017) وبركات (2017) وعلاونة (2018) من حيث منهج الدراسة, حيث استخدم المنهج شبه التجريبي, واتفقت ايضاً مع دراسة والعويدي (2011) والمومني (2014) وحسين (2017) من حيث طريقة اختيار العينة, وتشابهت مع دراسة العواملة (2016) من حيث المرحلة الدراسية.

**أوجه الاختلاف**

اختلفت الدراسة الحالية عن دراسة الشوا وعبد الله (2009)، لاستخدامها الصور الثابتة والمتحركة، ومقاطع الفيديو ولم تقتصر على استراتيجيتي السماع والكتابة، كما اختلفت عنها في عينه الدراسة ومجتمعها ومكان اجراء الدراسة.

واختلفت الدراسة الحالية عن دراسة الحسين (2009), وداوود (2010) من حيث عينة الدراسة حيث طبّقت على طلبة الكليات في الجامعة, في حين طُبقت هذه الدراسة على عينة من طلاب الصف العاشر للتعليم الأساسي في مدارس سلطنة عُمان, كما اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة المومني(2014) من حيث اختيار منهجين للدراسة ( المنهج شبه التجريبي, والمنهج الوصفي) في حيث اقتصرت هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبي, كما اختلفت عنها ايضاً باستخدام دراسة المومني لخمسة أدوات لتحقيق أهداف الدراسة, في حين استخدمت الدراسة الحالية أداتين, واختلفت الدراسة الحالية مع دراسة حسين (2017) وبركات (2017) والتي استخدمت اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بصورته الشكلية, في حين استخدمت الدراسة الحالية اختبار تورانس بصورته اللفظية, أما دراسة بركات (2017) ودراسة علاونة (2018) فقد اختلفت عن الدراسة الحالية في طريقة اختيار عينة الدراسة والتي كانت بالطريقة العشوائية في حين اختيرت العينة في الدراسة الحالية بالطريقة القصدية.

**ما يميّز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:**

ما ميّز هذه الدراسة عمّا سبقها من الدراسات, في كونها تهدف الى التعرف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، بحيث لم يتم دراسة الموضوع في مدارس سلطنة عُمان، بالإضافة الى حداثة الموضوع من حيث ربط أثر البرمجيات التعليمية التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في حدود علم الباحث – الأمر الذي يعزز من إجراء هذه الدراسة، ويتوقع أن يكون لهذه الدراسة موقعاً مميزاً بين الدراسات التي تناولت أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية, والذي لم تتناوله الدراسات السابقة.

# الفصل الثالث

# الطريقة والإجراءات

تناول هذا الفصل عرضاً لمنهج الدراسة المستخدم ومجتمع الدراسة وعينتها والأدوات المستخدمة في جمع المعلومات، مع التحقق من صدقها وثباتها، ومتغيرات الدراسة، إضافة الى وصف لتصميم الدراسة والمعالجات الإحصائية التي استخدمها الباحث، لتحليل البيانات بعد الحصول على كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط الى وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان ملحق رقم (1) وكتاب تسهيل المهمة من وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان الى مديريات التربية التابعة لها ملحق رقم (2) وفيما يلي عرض لذلك:

## منهج الدراسة

انطلاقاً من طبيعة الدراسة والمعلومات المطلوبة للإجابة عن أسئلتها وتحقيق أهدافها اعتمد الباحث المنهج شبه التجريبي، وذلك للتعرف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، باستخدام مجموعتين، هما: المجموعة الضابطة والتي تم تدريسها بالطريقة التقليدية، والمجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام البرمجية التعليمية.

**مجتمع الدراسة:**

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف العاشر الأساسي في المدارس الحكومية التابعة لمحافظة الداخلية، والبالغ عددهم (3371) طالب حسب سجلات وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان خلال العام الدراسي الثاني 2018 / 2019، كما يوضح الجدول التالي:

**الجدول ( 1 )**

**توزيع عدد الطلاب حسب مديرية التربية والتعليم في محافظة الداخلية**

| المديرية | عدد ( الذكور ) |
|---|---|
| **مديرية تربية لمحافظة الداخلية** | **3371** |
| **المجموع** | **3371** |

**عينة الدراسة**

بعد حصر المدارس الحكومية التي تحوي طلاب الصف العاشر الأساسي، ونظراً لصعوبة امكانية إجراء الدراسة على كامل مجتمع الدراسة تم اختيار مدرسة حكومية وهي ( مدرسة موسى بن علي للتعليم الأساسي ) بطريقة قصدية, والسبب في اختيار هذه المدرسة أن الباحث يعمل معلماً فيها, وتم اختيار شعبتين من شعب الصف العاشر الأساسي بالطريقة القصدية, ومن ذلك تم تكوين مجموعتين: مجموعة ضابطة وعددها (30) طالب، تم تدريسها بالطريقة التقليدية ومجموعة تجريبية وعددها (30) طالب، تم تدريسهم باستخدام برمجية تعليمية تفاعلية، كما يوضح الجدول (2):

**الجدول ( 2 )**

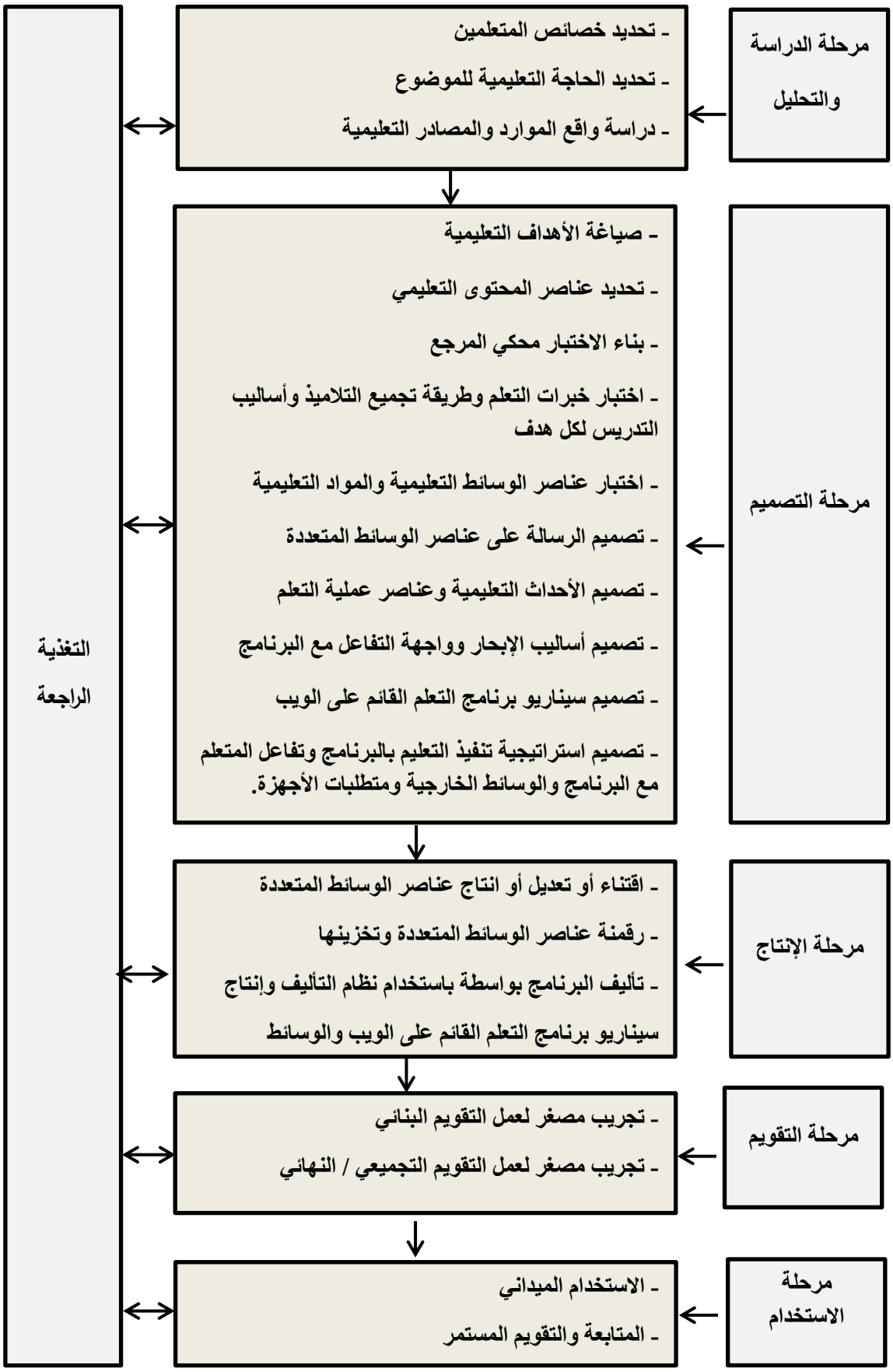
**توزيع افراد عينة الدراسة في المجموعتين التجريبية والضابطة**

| المجموعة | عدد الطلاب |
|---|---|
| التجريبية | 30 |
| الضابطة | 30 |
| المجموع | 60 |

## أدوات الدراسة

### أولاً: إعداد البرمجية التعليمية التفاعلية

يوجد العديد من نماذج تصميم التدريس التي يمكن الاعتماد على أحدها في إعداد البرمجيات التعليمية، ومن هذه النماذج نموذج الجزار المستحدث (2013)، وعطية خميس (2003)، ونموذج كمب وميرسون وروس (Kemp, Morrison & Roos. 2004)، واعتمد الباحث في إعداد البرمجية التعليمية التفاعلية على أحد نماذج التصميم مثل نظام الجزار المستحدث (2013)، لأنه الأكثر تناسباً مع خصائص المتعلمين والجاهزية المعرفية والالكترونية لبيئة الدراسة، كما يتسم هذا النموذج بالمرونة في التطبيق, ويتناسب مع مراحل إعداد البرمجيات التعليمية التفاعلية. ويضم هذا النموذج خمسة خطوات منظوميه تشكل الإجراءات المرحلية لإعداد وتطوير البرمجية التعليمية وفق مدخل النظم، والشكل أدناه يوضّح مراحل تصميم البرمجية حسب نظام الجزار (حلبية,2013).


مرحلة الدراسة والتحليل
- تحديد خصائص المتعلمين
- تحديد الحاجة التعليمية للموضوع
- دراسة واقع الموارد والمصادر التعليمية
مرحلة التصميم
- صياغة الأهداف التعليمية
- تحديد عناصر المحتوى التعليمي
- بناء الاختبار محكي المرجع
- اختبار خبرات التعلم وطريقة تجميع التلاميذ وأساليب التدريس لكل هدف
- اختبار عناصر الوسائط التعليمية والمواد التعليمية
- تصميم الرسالة على عناصر الوسائط المتعددة
- تصميم الأحداث التعليمية وعناصر عملية التعلم
- تصميم أساليب الإبحار وواجهة التفاعل مع البرنامج
- تصميم سيناريو برنامج التعلم القائم على الويب
- تصميم استراتيجية تنفيذ التعليم بالبرنامج وتفاعل المتعلم مع البرنامج والوسائط الخارجية ومتطلبات الأجهزة.
مرحلة الإنتاج
- اقتناء أو تعديل أو انتاج عناصر الوسائط المتعددة
- رقمنة عناصر الوسائط المتعددة وتخزينها
- تأليف البرنامج بواسطة باستخدام نظام التأليف وإنتاج سيناريو برنامج التعلم القائم على الويب والوسائط
مرحلة التقويم
- تجريب مصغر لعمل التقويم البنائي
- تجريب مصغر لعمل التقويم التجميعي / النهائي
مرحلة الاستخدام
- الاستخدام الميداني
- المتابعة والتقويم المستمر
التغذية الراجعة

طور عبد اللطيف الجزار نموذج التصميم التعليمي (الإصدار الثالث) ليتماشى مع مستحدثات التعلم الإلكتروني، والتعليم عن بعد، ويعد هذا النموذج تطويرا للنموذجين السابقين. كان الجزار قد طور نموذجه الأول للتصميم التعليمي عام 1995، وتماشيا مع انتشار استخدام الكمبيوتر في التعليم طور هذا النموذج مرة أخرى عام 2002، ثم كان هذا الإصدار الثالث عام 2013 ليتماشى مع مستحدثات التعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد. ويتكون هذا النموذج أيضا من خمس مراحل شملت التحليل Analysis، والتصميم Design، والإنشاء والإنتاج Production and Construction، والتقويم Evaluation، والاستخدام Use (صابر, 2016).

**مراحل النموذج:**

**مرحلة التحليل Analysis:**

اعتماد أو وضع معايير التصميم التعليمي للبرمجية التعليمية، وتحليل خصائص المتعلمين المستهدفين، والتعلم المسبق، والتعلم المتطلب، والمهارات المعلوماتية، المعرفية، والفعالة، وتحليل الاحتياجات التعليمية للبرمجية التعليمية من خلال الاحتياجات المعيارية، وتحليل المحتوى، أو تقييم الاحتياجات، تحليل الموارد الرقمية المتاحة، ونظام إدارة التعلم LMS، ونظام إدارة المحتوى التعليمي LCMS، وكائنات التعلم المتاحة (Learning Objects)، والعقبات والقيود.

**مرحلة التصميم Design:**

تصميم مكونات البرمجية التعليمية:

1- صياغة الأهداف التعليمية وفقا لتنسيق ABCD (بالاعتماد على الاحتياجات)، وتحليل المدخلات والمخرجات وفقا لتسلسها الهرمي التعليمي.

2- تحديد عناصر المحتوى للكائنات التعليمية وتجميعها في دروس ووحدات.

3- تصميم التقييم والاختبارات: الاختبارات محكية المرجع، واختبارات الوحدات القبلية والبعدية.

4- تصميم خبرات التعلم: الموارد والأنشطة، وتفاعل المتعلمين بشكل شخصي أو جماعي، وفرص الدمج الممكن، وروابط ويب، ودور المعلم، لكل هدف.

5- اختيار عناصر الوسائط المتعددة البديلة لخبرات التعلم للمصادر والأنشطة بشكل نهائي.

6- تصميم الرسالة واللوحات القصصية Storyboards للوسائط المصادر والأنشطة المختارة.

7- تصميم وسائل التنقل (الابحار)، ومتحكمات التعلم، وواجهة المتعلم.

8- تصميم التعلم / نماذج التعلم، وتصميم المتغيرات، ونظريات التعلم، وهياكل التعاون والتشارك، وبناء المحتوى، وفقا لنظام جاجنز ذو الأحداث التسعة Gagne's nine events، أو أي تصميم آخر.

9- تحديد وتصميم أدوات الاتصال المتزامنة والغير متزامنة داخل وخارج البيئة.

10- تصميم طريقة تسجيل المتعلمين، وإدارتهم، وتجميعهم، وتوفير نظام الدعم لهم.

**مرحلة الإنشاء والإنتاج Production and Construction:**

إنتاج مكونات البرمجية التعليمية:

الوصول / الحصول على الوسائط والمصادر، والأنشطة، وكائنات التعلم، وتعديل أ إنتاج الوسائط والمصادر، والأنشطة وغيرها من المكونات، وتحويل عناصر الوسائط إلى شكل رقمي، وتخزينها.

وإنتاج معلومات البرمجية التعليمية وشكل المكونات، وإنتاج النموذج الأولي للبرمجية التعليمية، ورفع أو ربط مكونات البرمجية التعليمية، أو روابطها الخارجية، وإعداد الدروس والوحدات، ووسائل الاتصال، وتسجيل الطلاب والمجموعات، وإجراء تلخيص شامل/ تقييم نهائي لإنهاء التطوير التعليمي.

**مرحلة التقويم Evaluation:**

1- إجراء التقييم التكويني على مجموعات صغيرة أو بشكل فردي لتقييم البرمجية التعليمية، والموافقة عليها وفقا للمعايير.

2- إجراء تقييم موسع نهائي لإنهاء التطوير التعليمي.

**مرحلة الاستخدام Use:**

1- الاستخدام المداني والتنفيذ الكامل للبرمجية التعليمية.

2- الرصد المستمر، والدعم، والتطوير البرمجية التعليمية.

وقام الباحث بإعداد أسطوانة مدمجة CD – لتدريس وحدة دراسية من مادة الدراسات الاجتماعية للصف العاشر الأساسي (بالبرمجية التعليمية)، وقام أيضاً بعرض هذه الاسطوانة المدمجة والمرفقة باستبانة مكونة من (38) فقرة بصورتها الأولية تتضمن مجموعة من معايير البرمجية الجيدة على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص في تدريس الدراسات الاجتماعية وتكنولوجيا التعليم والحاسوب، من حيث محتواها التعليمي وتصميمها العام وفق برنامج (InDesign)، وامكانية تطبيقها في مختبر الحاسوب الملحق (11). وبناءً على ملاحظات المحكّمين وتوصياتهم تم إجراء تعديلات فنية (الصوت، الألوان، التنقلات بين الصفحات)، وتم الأخذ بها بما اتفق عليها (81%

)من المحكمين فأكثر، حيث أصبحت البرمجية بصورتها النهائية جاهزة للتطبيق. بالإضافة الى معايير البرمجية والتي أصبحت بصورتها النهائية مكونة من (30) فقرة، الملحق رقم (10).

**مرحلة التطبيق**

**التدريس باستخدام البرمجية التعليمية التفاعلية:**

في هذه الطريقة تم تنفيذ الدروس التي اشتملت عليها الوحدة الخامسة وهي (مشكلات وأخطار بيئية) والتي تضمنت بعض المواضيع كالأعاصير المدارية، والزلازل، والمد الزلزالي (تسونامي)، والبراكين، من خلال قيام الباحث بتحضير وتصميم الدروس وتحويلها من نصوص مكتوبة الى برمجية تفاعلية باستخدام برنامج (InDesign) وبرنامج (Flash)، ووضعها في اسطوانة مدمجة، وعرضها أمام الطلاب داخل غرفة الصف في المدرسة وباستخدام جهاز العرض (Data Show)، حيث تم شرح المادة للطلاب من خلال البرمجية التعليمية.

**التدريس الاعتيادي**

في هذه الطريقة اعتمد الباحث على ما ورد من إرشادات في دليل المعلم للصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية حول تدريس وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) بكل ما فيهما من موضوعات، حيث كانت الطريقة الاعتيادية هي المتبعة معهم في تدريس الموضوعات السابقة للمادة الدراسية نفسها، إذ بقي الطلاب داخل الغرفة الصفية، وتم شرحها باستخدام السبورة البيضاء أمامهم، واسلوب الحوار والمناقشة واسلوب المحاضرة والتلقين بعيداً عن حوسبة المادة التعليمية وإدخال التكنولوجيا والوسائط المتعددة عليها.

**ثانياً: اختبار تورانس للتفكير الإبداعي ( Torrance Creativity Test )**

أعد هذا الاختبار تورانس (Torance) عام 1966، ليقيس قدرة المفحوص على التفكير الإبداعي، ويصلح للأفراد من عمر الروضة وحتى عمر 20 سنة، ويطبق بشكل جمعي ما عدا الأطفال دون الصف الرابع الأساسي، حيث يتم تطبيق الاختبار معهم بشكل فردي. ويتألف هذا الاختبار من ستة اختبارات فرعية، ويستغرق تطبيق الاختبار 42 دقيقة بواقع 7 دقائق لكل اختبار فرعي. ويقيس الاختبار عدة قدرات هي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، التوسع، حساسية المشكلة) (العواملة,2016)

ولتحقيق أهداف الدراسة تم مراجعة الأدب النظري والتربوي للمصادر والمراجع والدراسات ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالية المتعلقة بأثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان, لإعداد اختبار للتفكير الابداعي, إذ قام الباحث بالاطلاع على الترجمة العربية لاختبار تورانس ( Torance ) للتفكير الإبداعي ليقيس مستوى التفكير الإبداعي في مهارة الطلاقة والمرونة والأصالة لدى أفراد عينة الدراسة، واعتمد على كتيب تصحيح اختبار تورانس للتفكير الإبداعي اللفظي ويضم سته أنشطة رئيسية ويحتاج كل نشاط من هذه الأنشطة الستة إلى سبعة دقائق للإجابة عنها، فضلا عن الزمن اللازم للتعليمات والإرشادات، وهذه الأنشطة هي: (مهارة طرح الأسئلة، مهارة تنبؤ الأسباب، مهارة التنبؤ بالنتائج، مهارة تحسين الإنتاج، مهارة الاستعمالات المتعددة، مهارة الأسئلة غير الشائعة) (حمادنه، 2014).

**صدق الاختبار**

تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في تخصص تكنولوجيا التعليم، والقياس والتقويم (صدق المحتوى)، والمناهج وطرق التدريس، بالإضافة الى عدد من معلمي ومشرفي الدراسات الاجتماعية ومواد دراسية أخرى، الملحق رقم (4) لإبداء رأيهم في مدى تمثيل الاختبار للأهداف المرجوة للمادة التعليمية، ومدى ملائمة أسئلته لأهداف الموضوع، وكذلك الصياغة اللغوية، ومناسبته لمستوى الطلاب.

**ثبات الاختبار**

تم التأكد من ثبات الاختبار بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار ( test– retest ) حيث تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (30) طالباً من خارج عينة الدراسة، بفاصل زمني مدته اسبوعين بين الاختبار الأول والاختبار الثاني وتم حساب معامل الثبات باستخدام معامل ارتباط بيرسون، للدرجة الكلية والذي بلغ (0.823)، كما يوضّح الجدول التالي:

**الجدول (3)**

**قيم معاملات الثبات لاختبار تورانس (Torance) لمهارات التفكير الإبداعي باستخدام معامل ارتباط بيرسون**

| اختبار مهارات التفكير الإبداعي | معامل ارتباط بيرسون |
|---|---|
| الطلاقة | 0.945** |
| المرونة | 0.934** |
| الأصالة | 0.983** |
| مهارة طرح الأسئلة | 0.803** |
| مهارة تنبؤ الأسباب | 0.885** |
| مهارة التنبؤ بالنتائج | 0.897** |
| مهارة تحسين الانتاج | 0.686** |
| مهارة الاستعمالات المتعددة | 0.816** |
| مهارة الأسئلة غير الشائعة | 0.693** |
| المهارات ككل | 0.823** |

**** وتعني دالة احصائياً عند ($\alpha \leq 0.05$)**

تراوحت معاملات الثبات لاختبار تورانس للتفكير الابداعي بين (0.693–0.945) وذلك بطريقة الاختبار واعادة الاختبار (test- retest)، إذ بلغت قيمة معامل الارتباط (0.823)، وهو دال عند ($\alpha \leq 0.05$)، إذ بلغت قيمة معامل الثبات لبعد الطلاقة (0.945)، ولبعد المرونة (0.934)، ولبعد الأصالة (0.983)، ولمهارة طرح الأسئلة (0.803), ولمهارة تنبؤ الأسباب(0.885)، ولمهارة التنبؤ بالنتائج (0.897)، ولمهارة تحسين الانتاج (0.686)، ولمهارة الاستعمالات المتعددة

(0.816)، ولمهارة الأسئلة غير الشائعة (0.693)، اما معامل الثبات بالدرجة الكلية فبلغ (0.823)، وهي قيمة ذات دلالة احصائية.

**متغيرات الدراسة**

تم تحديد متغيرات الدراسة الحالية على النحو الآتي:

**المتغير المستقل ويشمل:** برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية.

**المتغير التابع ويشمل:** مهارات التفكير الإبداعي.

**تصميم الدراسة**

استخدم الباحث في الدراسة الحالية التصميم شبه التجريبي باختبار قبل وبعدي، لمجموعتين تجريبية وضابطة، والمخطط التوضيحي الآتي يبين ذلك:

| Group | Pre-test | Experiment | Post-test |
|---|---|---|---|
| EG | $O_1$ | $X_1$ | $O_2$ |
| CG | $O_1$ | - | $O_2$ |

$O_1$ x $O_2$

$O_1$ – $O_2$

حيث أن:

- $O_1$ : يشير إلى القياس القبلي.
- $O_2$ : يشير إلى القياس البعدي.
- $\times_1$ : المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية).
- المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية).

**المعالجة الإحصائية:**

مـن خـلال برنـامج الحزمـة الاحصـائية (SPSS) تـم اسـتخدام التحلـيلات والاختبـارات الإحصائية التالية:

1. الإحصاءات (الوسط الحسابي، والانحراف المعياري).
2. معامل ارتباط بيرسون لإيجاد معامل الاتساق الداخلي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي.
3. استخدام اختبار ( t ) للعينات المستقلة (Independent Sample T-test ).
4. استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، وذلك لعزل الفرق في متوسطات درجات الطلاب على التطبيق القبلي لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي، وكذلك لاستخراج دلالة الفرق في متوسطات درجات الطلاب، على التطبيق البعدي لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

**اختبار التكافؤ:**

قام الباحث بإجراء اختبار التكافؤ على عينة الدراسة القبلية، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول(4)**

**نتائج اختبار( t ) للعينات المستقلة لقياس التكافؤ في مهارات اختبار التفكير الابداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) بين مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي**

| الاختبار | المجموعة | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة T | درجة الحرية | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الطلاقة | ضابطة | 30 | 7.56 | 3.88 | 2.207 | 58 | 0.331 |
| | تجريبية | 30 | 9.63 | 3.40 | | | |
| المرونة | ضابطة | 30 | 9.06 | 3.38 | 0.118 | 58 | 0.906 |
| | تجريبية | 30 | 8.95 | 3.70 | | | |
| الأصالة | ضابطة | 30 | 7.39 | 3.06 | 1.622 | 58 | 0.11 |
| | تجريبية | 30 | 8.69 | 3.15 | | | |
| الاختبار الكلي | ضابطة | 30 | 8.07 | 3.16 | 1.341 | 58 | 0.185 |
| | تجريبية | 30 | 9.17 | 3.16 | | | |

من خلال الجدول (4) يلاحظ أن قيم (T) لم تكن دالة احصائياً عند مستوى دلالة أقل من ($\alpha \leq 0.05$) في مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة)، والاختبار الكلي ودرجة حرية (58)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية وبين متوسط درجات المجموعة الضابطة في اختبار التفكير الإبداعي القبلي، وهو بمثابة مؤشر على تكافؤ مجموعتي الدراسة.

**إجراءات الدراسة**

تم تنفيذ الدراسة الحالية، بالاعتماد على مجموعة من الإجراءات على النحو الآتي:

1- تحديد مجتمع الدراسة والعينة.

2- تحديد المحتوى العلمي للوحدة (مشكلات وأخطار بيئية) من مادة الدراسات الإجتماعية للصف العاشر الأساسي.

3- الرجوع إلى الأدب النظري، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة.

4- الاطلاع على منهاج مادة الدراسات الاجتماعية لطلبة الصف العاشر الأساسي.

5- إعداد البرمجية التعليمية واستبانة لمعايير البرمجية الجيدة.

6- تطوير اختبار تورانس للتفكير الابداعي.

7- عرض أداتي الدراسة الحالية على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقهما وثباتها.

8- إعداد الاسطوانة المدمجة لمحتوى المادة الدراسية وفقاً للبرمجية التعليمية.

9- الحصول على كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط.

10- الحصول على كتاب تسهيل مهمة من وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان لتطبيق الدراسة.

11- تطبيق اختبار التفكير الابداعي القبلي والبعدي على العينة الاستطلاعية.

12- تطبيق الاختبار القبلي على المجموعة الضابطة والتجريبية.

13- تدريس الوحدة الخامسة باستخدام البرمجية التعليمية للمجموعة التجريبية، وتدريسها بالطريقة الاعتيادية للمجموعة الضابطة.

14- تطبيق الاختبار البعدي على المجموعة الضابطة والتجريبية.

15- جمع البيانات وتحليلها احصائياً باستخدام الرزمة الإحصائية SPSS.

16- عرض نتائج الدراسة.

17- مناقشة النتائج واستخلاص التوصيات، والمقترحات في ضوء ما سيتم التوصل إليه.

# الفصل الرابع

## نتائج الدراسة

يتضمّن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصلت إليها الدراسة بعد تطبيق أداة الدراسة وجمع البيانات وتحليلها من خلال الإجابة عن أسئلة الدراسة الآتية:

**- سؤال الدراسة الرئيسي: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

للتعرف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، تم ايجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الدراسة البعدي للمجموعتين، المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، وكانت النتائج كما في الجداول أدناه:

**الجدول ( 5 )**

**المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي**

| المهارة | المجموعة الضابطة | | | المجموع التجريبية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
| مهارات التفكير الإبداعي الكلي | 30 | 8.77 | 2.462 | 30 | 11.43 | 3.398 |

يبين الجدول (5) وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة، حيث

أن المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الإبداعي الكلي قد حصلت على متوسط بلغ (11.43) بانحراف معياري (3.398)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (8.77) بانحراف معياري (2.462)، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروقات ذات دلالة إحصائية، تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (6)**

**نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي**

| المصدر | مجموع المربعات | درجة الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|
| النموذج المعدل | 107.432a | 2 | 53.716 | 6.008 | .004 |
| التقاطع | 654.817 | 1 | 654.817 | 73.234 | .000 |
| القبلي | .987 | 1 | .987 | .110 | .741 |
| المجموعة | 99.769 | 1 | 99.769 | 11.158 | .001* |
| الخطأ | 509.659 | 57 | 8.941 | | |
| المجموع الكلي | 6736.007 | 60 | | | |
| الخطأ المعدل | 617.090 | 59 | | | |

* دال عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0 > 0.05$)

ومن خلال الجدول (6) نلاحظ بأن قيمة ف (11.158) كانت ذات دلالة احصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) تعزى الى أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الاساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

**النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الأول: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الطلاقة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

للتعرف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الطلاقة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، تم ايجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الدراسة البعدي للمجموعتين الضابطة والمجموعة التجريبية، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (7)**

**المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الطلاقة)**

| المهارة | المجموعة الضابطة | | | المجموع التجريبية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
| مهارة طرح الأسئلة | 30 | 13.93 | 4.683 | 30 | 15.50 | 4.265 |
| مهارة تنبؤ الأسباب | 30 | 7.60 | 3.909 | 30 | 10.17 | 4.403 |
| مهارة الاستعمالات المتعددة | 30 | 5.93 | 3.172 | 30 | 10.23 | 4.439 |
| مهارة الطلاقة | 30 | 9.16 | 2.806 | 30 | 11.97 | 3.707 |

يبين الجدول (7) وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الطلاقة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة، حيث أن المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الإبداعي لمهارة الطلاقة قد حصلت على متوسط بلغ

(11.97) بانحراف معياري (3.707)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (9.16) بانحراف معياري (2.806)، وأيضا كانت النتائج أعلى للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في الفقرات المعبرة عن مهارة الطلاقة (مهارة طرح الأسئلة، مهارة التنبؤ بالأسباب، مهارة الاستعمالات المتعددة)، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروقات ذات دلالة إحصائية، تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (8).**

**نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية لمهارة الطلاقة**

| المصدر | مجموع المربعات | درجة الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|
| النموذج المعدل | 106.504a | 2 | 53.252 | 5.945 | .005 |
| التقاطع | 920.156 | 1 | 920.156 | 102.723 | .000 |
| القبلي | .059 | 1 | .059 | .007 | .935 |
| المجموعة | 99.544 | 1 | 99.544 | 11.113 | .002* |
| الخطأ | 510.586 | 57 | 8.958 | | |
| المجموعة | 6736.007 | 60 | | | |
| الخطأ المعدل | 617.090 | 59 | | | |

* دال عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

ومن خلال الجدول (8) نلاحظ بأن قيمة ف (11.113) كانت ذات دلالة احصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارة الطلاقة لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

**النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الثاني: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة المرونة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

للتعرف على أثر استخدام برمجية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة المرونة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، تم ايجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الدراسة البعدي للمجموعتين الضابطة والمجموعة التجريبية، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (9)**

**المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارة المرونة**

| المهارة | المجموعة الضابطة | | | المجموع التجريبية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
| مهارة طرح الأسئلة | 30 | 11.90 | 4.444 | 30 | 13.20 | 4.781 |
| مهارة تنبؤ الأسباب | 30 | 7.40 | 5.014 | 30 | 9.90 | 4.678 |
| مهارة الاستعمالات المتعددة | 30 | 4.93 | 4.160 | 30 | 9.03 | 5.282 |
| الأسئلة الشائعة | 30 | 9.80 | 4.374 | 30 | 11.53 | 4.539 |
| مهارة المرونة | 30 | 8.51 | 3.284 | 30 | 10.92 | 3.899 |

يبين الجدول (9) وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة المرونة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة، حيث أن

المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمهارة المرونة قد حصلت على متوسط بلغ (10.92) بانحراف معياري (3.899)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (8.51) بانحراف معياري (3.284)، وأيضا كانت النتائج أعلى للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في الفقرات المعبرة عن مهارة الطلاقة (مهارة طرح الأسئلة، مهارة التنبؤ بالأسباب، مهارة الاستعمالات المتعددة، الأسئلة الشائعة)، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروقات ذات دلالة إحصائية، تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (10)**

**نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لتحصيل الطلبة في الاختبار البعدي لتنمية مهارة المرونة**

| المصدر | مجموع المربعات | درجة الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|
| النموذج المعدل | 120.217a | 2 | 60.109 | 5.480 | .007 |
| التقاطع | 801.849 | 1 | 801.849 | 73.102 | .000 |
| القبلي | 1.682 | 1 | 1.682 | .153 | .697 |
| المجموعة | 118.946 | 1 | 118.946 | 10.844 | .002* |
| الخطأ | 625.225 | 57 | 10.969 | | |
| المجموع الكلي | 7437.667 | 60 | | | |
| الخطأ المعدل | 745.443 | 59 | | | |

* دال عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0 > 0.05$)

من خلال الجدول (10) نلاحظ بأن قيمة ف (10.844) كانت ذات دلالة احصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى اثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارة المرونة لدى طلاب

الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

**النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة الفرعي الثالث: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الأصالة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

للتعرف على أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (مهارة الأصالة) لدى طلاب الصف العاشر الاساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، تم ايجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الدراسة البعدي للمجموعتين الضابطة والمجموعة التجريبية، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (11)**

**المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (الأصالة)**

| المهارة | المجموعة الضابطة | | | المجموع التجريبية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
| مهارة التنبؤ بالنتائج | 30 | 10.53 | 5.224 | 30 | 13.63 | 4.238 |
| مهارة تحسين الانتاج | 30 | 7.93 | 3.581 | 30 | 10.37 | 4.760 |
| الأسئلة الشائعة | 30 | 6.77 | 3.266 | 28 | 9.64 | 4.731 |
| مهارة الأصالة | 30 | 8.41 | 2.653 | 30 | 11.23 | 3.320 |

يبين الجدول (11) وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الأصالة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة، حيث أن المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الإبداعي لمهارة الأصالة قد حصلت على متوسط بلغ (11.23) بانحراف معياري (3.320)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (8.41) بانحراف معياري (2.653)، وأيضا كانت النتائج أعلى للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في الفقرات المعبرة عن مهارة الطلاقة (مهارة التنبؤ بالنتائج، مهارة تحسين الإنتاج، الأسئلة الشائعة)، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروقات ذات دلالة إحصائية، تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

**الجدول (12)**

**نتائج تحليل التباين المصاحب(ANCOVA) لتحصيل الطلاب في الاختبار البعدي لتنمية مهارة الاصالة**

| المصدر | مجموع المربعات | درجة الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|
| النموذج المعدل | 119.684a | 2 | 59.842 | 6.515 | .003 |
| التقاطع | 706.311 | 1 | 706.311 | 76.900 | .000 |
| القبلي | .210 | 1 | .210 | .023 | .880 |
| المجموعة | 112.260 | 1 | 112.260 | 12.222 | .001* |
| الخطأ | 523.531 | 57 | 9.185 | | |
| المجموع الكلي | 6431.778 | 60 | | | |
| الخطأ المعدل | 643.215 | 59 | | | |

* دال عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

ومن خلال الجدول (12) نلاحظ بأن قيمة ف (12.222) كانت ذات دلالة احصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة

($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارة الاصالة لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

# الفصل الخامس

## مناقشة النتائج والتوصيات

**مناقشة النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الرئيسي: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

أظهرت النتائج وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى في جميع الاختبارات، تعزى الى أثر استخدام البرمجية التعليمية التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وأن الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجية التعليمية التفاعلية، بمعنى أن استخدام البرمجية التعليمية التفاعلية كان لها فاعلية في اختبار التفكير الابداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مبحث الدراسات الاجتماعية مقارنة بالطريقة التقليدية. حيث أن المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الابداعي الكلي قد حصلت على متوسط بلغ (11.43)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (8.77)، وبالنسبة للاختبارات الفرعية فقد كان المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في اختبار الطلاقة (11.97) والمتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة بلغ (9.16)، وفي اختبار المرونة بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية (10.92)، والمتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (8.51)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في اختبار الأصالة (11.23)، والمتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (8.41)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة

($\alpha \leq 0.05$). وتعزى هذه النتيجة الى أن استخدام البرمجية التعليمية التفاعلية في مادة الدراسات الاجتماعية، يعزز التعلم الذاتي (تفريد التعليم) لدى الطلاب مما يساعد في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وبالتالي يؤدي إلى تحسين نوعية التعليم والتعلم خاصة، مما قد يتيح التعلم باستخدام الدروس المنتجة بواسطة البرمجيات التعليمية التفاعلية لطلبة الصف العاشر والإفادة من تلك الدروس أكثر من الطريقة الاعتيادية المستخدمة (حورية، 2014).

وقد يعود تفوق المجموعة التجريبية من طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية لفاعلية الإجراءات التي تم تصميم البرمجية التعليمية التفاعلية بها ضمن خطط تدريسية، ولأنها تسمح للطالب بالسير حسب قدراته وسرعته الذاتية للوصول إلى مستويات عليا من التفكير في مفاهيم مادة الدراسات الاجتماعية، بينما كان تفوق المجموعة التجريبية عائد إلى أن الطالب يتعلم حسب سرعته وقدرته ورغباته دون تأثير ونقد من الآخرين، كما أن استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية لفترات أكثر زاد من ثقة الطالب بنفسه، مما أدى إلى زيادة قدرته على التعامل مع مستويات عليا من التفكير (الرفاعي، 2015).

كما أن التغذية الراجعة الفورية في تشخيص الأخطاء وتصحيحها ومعالجتها بعد كل استجابة، قد تشجع الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية على تصحيح أخطائهم مما يؤدي إلى تحسين التعلم والتفكير الإبداعي لديهم، ومما قد يزيد من تحسين التفكير الإبداعي في المهارات الثلاث لدى الطلاب واستخدام أنماط مختلفة من التقويم والتغذية الراجعة الفورية التي توفرها البرمجية التعليمية، التي تناسبت مع قدرة وسرعة الطلبة في التعلّم, مما قد يؤدي الى فهم معمّق وقدرة على التعامل مع المواقف الجديدة وتخطي حدود الزمان والمكان (الحارثي، 2017).

أشارت نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) الى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط أداء طلاب العينة التجريبية ومتوسط أداء طلاب العينة الضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي على ابعاد الطلاقة والمرونة والأصالة والدرجة الكلية، ولصالح اداء طلاب المجموعة التجريبية، حيث أظهرت نتائج هذا السؤال عن وجود أثر إيجابي لاستخدام البرمجية التعليمية التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي وتطويرها لدى الطلاب المتمثلة في الطلاقة والمرونة والاصالة والدرجة الكلية على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي ( الصورة اللفظية )، مما يبين أهمية أثر هذه البرمجية التعليمية في تنمية هذه المهارات من ناحية، ومن ناحية أخرى يمكن تنمية وتعليم الإبداع للفرد، وربما تكون النتيجة الإيجابية لهذه البرمجية لاحتوائها على العديد من مهارات التفكير الغنية بمحتواها والمرتبطة بمواقف حياتية لها ارتباط وثيق بحياة الطلاب مما سهل في استثارة الدافعية الإبداعية لديهم، كما ان طريقة عرض البرمجية ساعدت في حدوث هذه النتيجة الإيجابية والتي تمثلت في تعريف المفاهيم واهداف المادة الدراسية وشرح أمثلة عليها مما أوجد جواً من النشاط والمنافسة والتحفيز والتشويق العقلي عند الطلاب، كما أن البيئة الصفية المزودة بأدوات التكنولوجيا الحديثة قد تكون احد العوامل التي ساعدت في ظهور هذه النتائج الإيجابية المتمثلة في وضع الطالب في دور المشارك الإيجابي الذي يضع الحلول لمشكلات حياتية ومناقشتها مع طلبة الصف وقبول راي الأكثرية حتى وإن اختلفت مع رأيه مما ولد لدى الطلبة حرية التفكير والتعبير عن الآراء بشكل ديمقراطي (العواملة، 2016).

وتوافقت هذه النتيجة مع دراسة الحسين (2009)، ودراسة أبو داوود (2010) من ناحية أثر البرمجيات التعليمية ككل على تنمية المهارات، وتوافقت مع دراسة العواملة (2016) من ناحية

تنمية مهارتي المرونة والطلاقة لدى والطلاب، كما توافقت أيضاً مع دراسة علاونة (2018) والمومني (2014) في وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة تعزى لطريقة التدريس في جميع مهارات التفكير الإبداعي ولصالح المجموعة التجريبية، وتعارضت مع دراسة العواملة (2016) من ناحية عدم وجود أثر لتنمية مهارة الأصالة لديهم.

**مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الأول: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة) لدى طلاب الصف العاشر في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

أظهرت النتائج وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى، حيث أن المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمهارة الطلاقة قد حصلت على متوسط بلغ (11.97)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (9.16)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية في تنمية مهارة الطلاقة لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية، وكان تأثيرها ايجابيا بحيث حسن من تحصيل الطلبة.

وتوافقت هذه النتيجة مع دراسة العواملة (2016) وحسين (2017) من ناحية تنمية مهارة الطلاقة لدى الطلاب ولصالح المجموعة التجريبية.

**مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الثاني: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (المرونة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

أظهرت النتائج وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى، حيث أن المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمهارة المرونة قد حصلت على متوسط بلغ (10.92)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (8.51)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية في تنمية مهارة المرونة لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية، وكان تأثيرها ايجابيا بحيث حسن من تحصيل الطلبة. وتوافقت هذه النتيجة مع دراسة العواملة (2016) وحسين (2017) من ناحية تنمية مهارة المرونة لدى الطلاب ولصالح المجموعة التجريبية.

**مناقشة نتائج سؤال الدراسة الفرعي الثالث: ما أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الاصالة) لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟**

أظهرت النتائج وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى، حيث أن المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمهارة الأصالة قد حصلت على متوسط بلغ (11.23)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (8.41)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) تعزى الى

استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية في تنمية مهارات الأصالة لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية، وكان تأثيرها ايجابيا بحيث حسن من تحصيل الطلبة. واختلفت هذه النتيجة مع دراسة العواملة (2016) من ناحية عدم وجود أثر لتنمية مهارة الأصالة لديهم.

# التوصيات

– عقد دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات الدراسات الاجتماعية حول إعداد البرمجيات تعليمية تفاعلية وتوظيفها في العملية التعليمية لما لها من أثر في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى الطلبة لديهم في فروع الدراسات الاجتماعية.

– تشجيع الباحثين على الاستمرار في القيام بالبحوث المتعلقة باستخدام إعداد البرمجيات التعليمية واستخدامها في تنمية العمليات العقلية المختلفة، في مجالات أخرى غير الدراسات الاجتماعية.

– إجراء دراسات تجريبية أو شبه تجريبية للتعرف على أثر البرمجيات التعليمية في تنمية قدرات تفكيرية، مثل التفكير الاستنتاجي والتأملي والاستدلالي والابتكاري والعلمي من خلال تدريس الدراسات الاجتماعية.

– استفادة المدارس والمؤسسات التعليمية من البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية، والمصممة وفق اسس ومعايير تربوية ناجحة، وتبادلها بين المدارس والمؤسسات التعليمية.

– دعوة وزارات التربية والتعليم الى تطبيق البرمجيات التعليمية التفاعلية ذات الوسائط المتعددة وربطها بتنمية مهارات التفكير الابداعي.

– وضع المناهج الدراسية وتطويرها بما يتناسب مع تصميم البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية.

# قائمة المراجع

## المراجع العربية


- القرآن الكريم، **سورة الرعد**، الآية 24 صفة 211.
- إبراهيم، السعيد مبروك (2013). **المكتبات ومنظومة التعلم الإلكتروني**، دار الوفاء الإسكندرية.
- أبو جمعة، نهى عبد الكريم (2015). **مدخل الى برنامج سكامبر لتنمية التفكير الابداعي**، عمان: مركز ديبينو لتعليم التفكير.
- أبو داوود، سمية محمد لطفي (2010). **فاعلية برمجية تعليمية مقترحة لتنمية مهارات اعداد الوسائط المتعددة التعليمية لطالبات الدبلوم العام في التربية** (رسالة ماجستير غير منشورة) كلية التربية جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.
- أبو شريخ، شاهر ذيب (2017). أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة لدى طلبة المراكز الصيفية بمحافظة جرش واتجاهاتهم نحوها، **المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعلم الإلكتروني** 99 (6): 11-115.
- أبو مطحنة، بسمة حسن (2018). أثر التعليم بالوسائط المتعددة في تنمية مهارات التفكير الابداعي لمبحث الحاسوب لدى طالبات الصف الثامن الأساسي بمحافظة مأدبا في الاردن، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**, 25 (2)، الاردن.
- أبو مطلق، مروه اسماعيل (2013). فاعلية برنامج بالوسائط المتعددة على مستوى التحصيل في مادة التكنولوجيا لدى طلاب الصف التاسع الأساسي، **مجلة الجامعة الإسلامية**، الدراسات الإنسانية م 16العدد الأول.

- أبو نحلة، دينا عزمي (2018). **أثر استخدام اللوح التفاعلي في التفكير الإبداعي في مادة الرياضيات لدى طالبات الصف الثامن في الأردن،** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- بركات، زياد (2018) درجة استخدام معلمي المرحلة الأساسية العليا لأساليب تنمية التفكير الإبداعي من وجهة نظر الطلبة في المدارس الحكومية في محافظة طولكرم، **المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية** 4 (1): 1-21.
- البغدادي، زكي ابو النصر (2015). **توظيف تكنولوجيا الوسائط المتعددة في تعليم اللغة العربية عن بعد** (رسالة ماجستير غير منشوره)، جامعة الملك السعود، المملكة العربية السعودية.
- بني خالد، حسين الظاهر (2015). **تنمية مهارات التفكير الإبداعي،** ط1، عمّان: دار أسامة للنشر والتوزيع.
- الجهني، دارين (2017). **مقرر تصميم البرمجيات التعليمية وانتاجها**، ط1، عمان: دار المنارة للنشر والتوزيع.
- الحارثي، سعد بن عايض (2017). فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، **مجلة التربية،** 174 (5): 1-78.
- الحدابي، داوود عبد الملك وغليون، أزهار محمد (2013). أثر تنفيذ انشطة إثرائية علمية في مستوى التحصيل والتفكير الابداعي لدى الموهوبين من تلاميذ الصف التاسع الاساسي، **المجلة العربية لتطوير التفوق** (6) 1-28.

- الحسين، احمد بن محمد بن سعيد (2009). **أثر استراتيجية الوسائط المتعددة على كل من الاحتفاظ الفوري والمرجأ في مقرر طرق التدريس الخاصة لدى طلاب كلية العلوم الاجتماعية**، جامعة الأمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية.
- حسين، جبرين عطية (2013)، أثر الوسائط الفائقة التفاعلية والمتعددة في إكساب طلبة **الجامعة** الهاشمية مهارات التصوير الرقمي، **مجلة العلوم التربوية والنفسية** م14، ع 2.
- حسين، سهير مصطفى (2017)، أثر استخدام الحاسب الشخصي المدرسي والسبورة التفاعلية لتدريس العلوم في التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الثاني الأساسي في المدارس الخاصة الاردنية، **المجلة الدولية لتطوير التفوّق**, 14 (8): 122-146.
- حلبية، شيماء محمود (2013). تصميم وإنتاج وحدة دراسية مبرمجة وفقاً لنموذج عبد اللطيف الجزار لتدريس مبادئ الكروشية لطالبات المرحلة الاعدادية، **مجلة كلية التربية**، العدد 14: 519-539.
- حمادنه، برهان محمود (2014). فاعلية برنامج تدريبي يستند إلى نظرية (جولمان) في الذكاء الانفعالي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى عينة أردنية من الطلبة الموهوبين، المجلة العربية لتطوير التفوق, 9 (5): 123-142.
- حورية، شريف محمد (2015). أثر برمجية تعليمية تفاعلية لتنمية الاداء المهاري لطلاب الجامعة في مقرر تأثيث المسكن التطبيقي، **مجلة اليكس** 60 (1): 33-61.
- الحيلة، محمد محمود (2017)، **تكنولوجيا التعليم بين الانظمة والتطبيق**، ط10، عمان: دار الميسرة للنشر والتوزيع.

- الخرابشة، نانسي محمد (2018). **أثر استخدام مهارات التفكير الابداعي في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي والاحتفاظ بالمعلومة في تدريس مادة العلوم** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- خماس، نور أحمد (2018). توظيف الوسائط المتعددة اتصالياً في الإعلام الرقمي، **مجلة كلية التربية النفسية** 1 (24): 351-370.
- الخوالدة، ناصر أحمد (2015). أثر التدريس باستخدام الوسائط المتعددة في التحصيل وتنمية مهارات التفكير الناقد في مبحث التربية الإسلامية للمرحلة الأساسية، **مجلة العلوم التربوية**، 42 (3)، 985.
- الرفاعي، عبير محمد (2015). درجة توظيف معلمي الدراسات الاجتماعية في المرحلة الأساسية في محافظة إربد لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات ومعيقات ذلك التوظيف من وجهة نظرهم، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات**, 37 (2): 363-403.
- ريان، محمد (2011) **التفكير الناقد والتفكير الابتكاري**، عمّان: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
- آل سالم، علي بن يحيى (2016). **تطوير التدريس مفاهيم ومهارات الدراسات الاجتماعية في ضوء بعض النماذج والنظريات المعاصرة**، الامارات: دار الرضوان للتوزيع والنشر.
- الساكني، بهاء جواد (2018)، أثر برنامج قائم على الوسائط المتعددة في تنمية مهارات طلاب معهد الفنون الجميلة في مادة الخط العربي، **مجلة كلية التربية الأساسية** 24 (102): 239-264.

- آل سرور، نورة هادي (2018). توظيف التقنية الحديثة في العملية التعليمية في المملكة العربية السعودية ودورها في تحسين أداء المعلمين والطلبة، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**, 4 (2) 18.

- سعادة، جودت أحمد (2015). **تدريس مهارات التفكير مع بيئات الأمثلة التطبيقية**. ط1، عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

- سلامة، عبد الحافظ محمد (2018). **الوسائط المتعددة في الإعلام والتعليم**، ط1، عُمان: دار البداية للنشر والتوزيع.

- سلامة، عبد الحافظ محمد (2013). **تطبيقات الحاسوب والوسائط المتعددة في التعليم**، عمّان: دار البداية موزعون وناشرون.

- الشهري، علي بن محمد (2016). أثر استخدام تقنية الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الدارسين لمقرر تقنيات التعليم بكلية التربية جامعة جدة، **مجلة الدراسات العربية والنفسية**، العدد 75: 341-375.

- الشوا، هلا محمد وعبد الله، هبه محمود (2009). **أثر استخدام استراتيجيتين للوسائط المتعددة المحوسبة في القدرة على حل المشكلات الرياضية والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الأساسية في مدارس وكالة الغوث الدولية** (رسالة ماجستير غير منشورة)، قسم المناهج وتكنولوجيا التعليم كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة.

- الشورى، غادة خالد (2013)، **درجة تطبيق مهاراتي المرونة والتوضيح في تدريس اللغة العربية وأثره في التحصيل والذكاء اللغوي لطالبات الصف التاسع الأساسي في لواء ذبيان** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمّان.

- صابر، سماح محمد (2016). استراتيجية التعليم الفردي والتعليم التعاوني ببرنامج التعلم القائم على الويب، **مجلة البحث العلمي في التربية**، العدد السابع عشر: 409-439.
- العجيلي، صباح حسين (2018). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، **المجلة الدولية لتطوير التفوق**, 16 (9): 117-140.
- العدوان، صفاء سميح (2015). **أثر استخدام برمجية وسائط متعددة لمادة العلوم الحياتية في التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف العاشر الأساسي واتجاهاتهن نحوها** (رسالة ماجستير غير منشورة) جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
- علاونة، حسن موس (2018). أثر برنامج تعليمي في مبحث التربية الفنية قائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تنمية التفكير الابداعي لدى طلاب الصف العاشر الاساسي، **مجلة الجامعة الاسلامية**, 26 (4).
- العمري، عائشة بليهش (2019)، فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا، **مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات والبحوث** 2 (27)229-261.
- العنزي، علي بشير (2019). دور كتب الدراسات الاجتماعية والوطنية في السعودية في تعزيز الأمن الوطني والنظرة المستقبلية لهذا الدور 'محافظة القريات أنموذجا، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**; 27 (1).
- العواملة، عصام الجدوع (2016). **أثر برنامج النظام الذكي للمعالجة المعرفية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طلبة المرحلة الأساسية** (رسالة ماجستير غير منشوره)، الجامعة الأردنية عمان.

- العويدي، حامد مبارك (2011). أثر المشاركة في إنتاج برمجية تعليمية متعددة الوسائط في تنمية التفكير الابداعي لدى طالبات الصف السادس الاساسي، **مجلة العلوم التربوية والنفسية** 12 (3): 197-218.
- عياصرة، مصطفى محمد (2019). درجة امتلاك طلبة تقنيات التعليم في جامعة جدارا لمهارات تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية، **مجلة العلوم التربوية** مجلد 46، ملحق 15-29.
- العياصرة، وليد رفيق (2015). **مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات**، عمّان: دار اسامة للنشر والتوزيع.
- الغامدي، حمدان بن احمد(2015). **تطوير نظام التعليم**، ط4، جدة: مكتبة الرشيد، المملكة العربية السعودية.
- فالح، نور عبدالله (2010). **برنامج حاسوبي مقترح قائم على الوسائط المتعددة لتنمية** المفاهيم **الفيزيائية لدى طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة عسير** (رسالة ماجستير غير منشوره)، جامعة الملك خالد، المملكة العربية السعودية.
- القبيلي، مثنى (2018). اختبار طريقة تخمين الحركة كائنية التوجه المتناظرة في شبكات الحساسات اللاسلكية الداعمة للوسائط المتعددة من أجل أنماط مختلفة للحركة، **مجلة العلوم الهندسية** 6 (39): 2079-3081.
- المباريدي، أحمد محمد (2018). تصميم بيئة تعلم قائمة على بعض تطبيقات الويب الإجتماعية وأثرها على تنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية** 321 (1): 100-351.

- المجالي، محمد داوود (2011)، أثر التعّلم المحوسب الفردي والتعّلم المحوسب بالمجموعات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السابع في مبحث الجغرافيا في الأردن، **مجلة جامعة دمشق** 4 (28): 315-373.

- المراغي، السيد شحاتة والخولي، عبادة أحمد (2013). **فعالية برنامج مقترح قائم على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحو التعلم الذاتي** ( رسالة ماجستير غير منشوره)، جامعة حضرموت للعلوم والتكنولوجيا، اليمن.

- مؤتمر التعليم في الوطن العربي المنعقد في الجامعة الأردنية 25-2018/04/26 الأردن، متاح على الرابط: http://conferences.ju.edu.jo/ar/ecaw2018/Home.aspx

- الملتقى الثاني لتقنية المعلومات للثورة الصناعية الرابعة المنعقد في 17 ابريل (2019)، محافظة الداخلية، سلطنة عُمان، متاح على الرابط:
https://www.alhtoon.com/125099/

- مؤتمر الثورة الصناعية الرابعة وأثرها على التعليم والمنعقد في سلطنة عُمان من 21 – 23 كانون ثاني (2019)، سلطنة عمان، متاح على الرابط:
http://conference.n-batna.com/

- المؤتمر السابع لوزراء التربية والتعليم العرب يومي 7 . 8 مارس 2010، تحت شعار "التعليم ما بعد الأساسي تطويره وتنويع مساراته"، مسقط، سلطنة عمان متاح على الرابط:
http://www.almarefh.net/show_content_sub.php?CUV=368&Model=M&SubModel=16&ID=580&ShowAll=On_2

- مؤتمر الكويت السادس لتكنولوجيا التعليم الذي عقد في الفترة ما بين 27 إلى 28 أكتوبر (2015)، الكويت، متاح على الرابط:

http://www.aljarida.com/articles/1468484527126177400/

- منصور، احمد عبد المنعم (2017) **منهاج الدراسات الاجتماعية واستراتيجيات تدريسها في عالم متغير**، مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.
- المهيري، عائشة خلفان (2019). **أثر برمجية تعليمية محوسبة في تنمية مهارات** القراءة والكتابة ومهارات العلم الذاتي في مادة القراءة والكتابة لدى طلبة الجامعة الأردنية، **المجلة العربية لضمان جودة التعليم الجامعي**, 39 (2): 63-84.
- المومني، ناهدة عبد النور (2014). **أثر استخدام العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد والعوالم الحقيقية في كل من التحصيل العقلي والتفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف العاشر في مادة الفيزياء** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمّان.

## المراجع الأجنبية

- Abdullah, M, A (2018). **The effect of a suggested educational software** based on electronic reading activities in teaching grammatical concepts on the development of deductive thinking skills of first year secondary students, ***International Journal of Innovation and Applied Studies*****,** 2 (22):135-147.

- Aldig, E, A (2017)."The Contribution of Education, learning Outcomes for Listening to Creative Thinking Skills" ***Journal of education and learning .*** 6(3), 41-53.

- Anwar, N, M (2012). Relationship of Creative Thinking with the Academic Achievements of Secondary School Students". "***International Interdisciplinary Journal of education***", 1(3), 44-47**.**

- Khosrow, P, M (2014). Educational technology use and design for improved learning opportunities, Hong Kong Island: IISTE, ***Journal of Education and Practice***. Vol. 7, no. 11, 2016.

- Sener, N, E (2015), Improving Science Attitude and Creative Thinking through Science Education Project: A Design, Implementation and Assessment, ***Journal of Education and Training Studies***, 3(4), 57-67.

- Ziadat**,** A, T (2016). The Effectiveness of Training Program Based on the Six Hats Model in Developing Creative Thinking Skills and

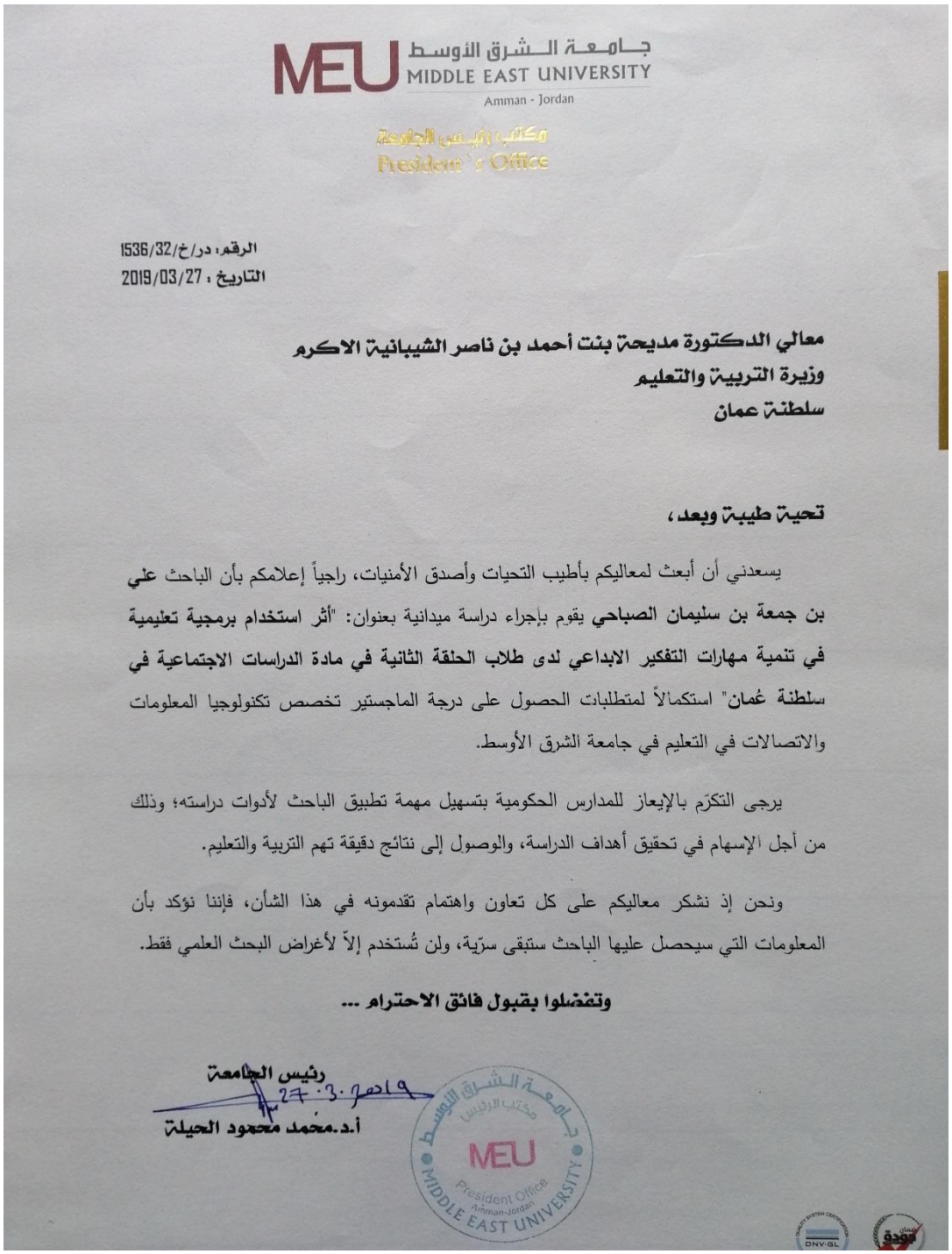
Academic Achievements in the Arabic Language Course for Gifted and Talented Jordanian Students **,** ***Canadian Center of Science and Education***, 9(6), 150-57.

# الملاحق

# الملحق رقم ( 1 )

## كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط إلى وزارة التربية والتعليم

## في سلطنة عُمان



جامعة الشرق الأوسط
MIDDLE EAST UNIVERSITY
Amman - Jordan

مكتب رئيس الجامعة
President's Office

الرقم: د ر/خ/1536/32
التاريخ: 2019/03/27

**معالي الدكتورة مديحة بنت أحمد بن ناصر الشيبانية الاكرم**
**وزيرة التربية والتعليم**
**سلطنة عمان**

**تحية طيبة وبعد،**

يسعدني أن أبعث لمعاليكم بأطيب التحيات وأصدق الأمنيات، راجياً إعلامكم بأن الباحث **علي بن جمعة بن سليمان الصباحي** يقوم بإجراء دراسة ميدانية بعنوان: "**أثر استخدام برمجية تعليمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان**" استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير تخصص تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم في جامعة الشرق الأوسط.

يرجى التكرّم بالإيعاز للمدارس الحكومية بتسهيل مهمة تطبيق الباحث لأدوات دراسته؛ وذلك من أجل الإسهام في تحقيق أهداف الدراسة، والوصول إلى نتائج دقيقة تهم التربية والتعليم.

ونحن إذ نشكر معاليكم على كل تعاون واهتمام تقدمونه في هذا الشأن، فإننا نؤكد بأن المعلومات التي سيحصل عليها الباحث ستبقى سرّية، ولن تُستخدم إلاّ لأغراض البحث العلمي فقط.

**وتفضلوا بقبول فائق الاحترام ...**

رئيس الجامعة
27 . 3 . 2019
أ.د. محمد محمود الحيلة

جامعة الشرق الأوسط
مكتب الرئيس
MEU
President Office
Amman-Jordan
MIDDLE EAST UNIVERSITY

# ملحق رقم ( 2 )

## كتاب تسهيل مهمة من وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان إلى مديرو مدارس محافظة الداخلية

Sultanate of Oman
Ministry of Education
Directorate General of Education
AL-Dakhiliyah Governorate

سلطنة عمان
وزارة التربية والتعليم
المديرية العامة للتربية والتعليم
لمحافظة الداخلية

الرقم: .....
التاريخ: .....
الموافق: ٢٠١٩/٤/٧م

الافاضل/ مديرو مدارس المحافظة للصفوف (5-10) المحترمون

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته وبعد:

الموضوع: تسهيل مهمة الباحث علي الصباحي

إشارة الى رسالة المكتب الفني للدراسات والتطوير برقم (2819100679) نود إفادتكم بأن الدارس/ علي بن جمعة بن سليمان الصباحي طالب دراسات عليا ماجستير بجامعة الشرق الاوسط تخصص تكنولوجيا تعليم يقوم حاليا بإجراء دراسة بعنوان "أثر استخدام برمجية إلكترونية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان)" ويرغب الدارس في تطبيق أداة الدراسة على عينة من طلاب الصف العاشر بمدارس المحافظة.

عليه نرجو التكرم بتسهيل مهمة الدارسة في تطبيق أدوات الدراسة وذلك وفق الإجراءات المعمول بها، وفي حالة وجود أي استفسار يمكنكم الاتصال بالدارس على هاتف رقم (99374525). شاكرين لكم حسن تعاونكم

وتفضلوا قبول فائق التقدير والاحترام

سيف بن حمد بن خلفان العبدلي
مدير دائرة تنمية الموارد البشرية

سلطنة عمان - وزارة التربية والتعليم
دائرة تنمية الموارد البشرية
المديرية العامة للتربية والتعليم لمحافظة الداخلية

ص.ب: ٢٦- الرمز البريدي: ٦١١ نزوى - هاتف: ٢٥٤٣٣٠٠٠ - فاكس: ٢٥٤٣٣٠٨٠
P.O. Box: 26 - Postal Code: 611 Nizwa - Tel: 25433000 - Fax: 25433080

# الملحق رقم ( 3 )

## اختبار التفكير الابداعي بصورته الأولية

كلية العلوم التربوية التخصص: تكنولوجيا التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم العام الجامعي 2019/2018

**الدكتور/ ة: .....المحترم,,,**

**السلام عليكم ورحمة الله وبركاته**

يقوم الباحث بإجراء دراسة بعنوان "**أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عمان**". ولتحقيق أهداف الدراسة فقد تم إعداد اختبار التفكير الإبداعي لقياس أثر هذه البرمجية المذكورة في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة وبما أنكم من أهل الاختصاص والخبرة في مجال التدريس، يرجى التكرم بالاطلاع على أسئلة الاختبار لتحديد مدى مناسبة هذه الأسئلة أو عدم مناسبتها بوضع إشارة (√) في الخانة المناسبة لكل سؤال من الأسئلة الموضوعة ابداء آراءكم بالتعديل المقترح ان وجد، شاكرين لكم حسن تعاملكم.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير،،،

**البيانات الشخصية للمحكم/ المحكمة.**

| | |
|---|---|
| **الاسم الثلاثي** | |
| **الرتبة العلمية / الأكاديمية** | |
| **التخصص** | |
| **جهة العمل** | |

## التحكيم على فقرات الاختبار

| رقم النشاط | ملائم | غير ملائم | التعديل المقترح |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

**النشاط الأول: مهارة طرح الأسئلة (الطلاقة والمرونة)**

**تواجه سلطنة عمان مشكلة الأعاصير المدارية.**

**أكتب أكبر عدد ممكن من الأسئلة التي يمكن أن تسألها للتعرف على حادثة الأعاصير المدارية؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**النشاط الثاني: ( مهارة تنبؤ الأسباب) (الطلاقة والمرونة)**

**أكتب أكبر عدد ممكن من الأسباب التي تحد من الأثار السلبية التي تخلفها الأعاصير المدارية؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

## النشاط الثالث: (مهارة التنبؤ بالنتائج) (الأصالة)

**إذا ضرب إعصار من الدرجة الخامسة محافظة ظفار ماذا سيحدث؟**

**أكتب أكبر عدد من النتائج المترتبة على ذلك ولا تخشى من الإجابات**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

## النشاط الرابع: مهارة تحسن الإنتاج (الأصالة)

**تخيل واكتب أكبر عدد ممكن من التحسينات التي يمكن أضافتها للمدن لكي تتجنب أخطار الزلازل والبراكين والأعاصير**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**النشاط الخامس مهارة الاستعمالات المتعددة (الطلاقة والمرونة)**

**الحمم البركانية واللافا أو (اللابة) هي كتل سائلة تخرج من البراكين، كما تطفح من الشقوق على جوانب البركان، والتي نشأت من خلال الانفجارات الحادثة. وهي الصخور المنصهرة تحت سطح الأرض عندما تنبثق فوق سطح الأرض. ويستخدم مصطلح اللابة للدلالة أيضا على الصخور التي تصلبت منه، تكون درجة حرارتها بين 1000 و1200 °م، ولها عدة استخدامات في مجالات الحياة بشكل عام اكتب خمسة من تلك الاستخدامات؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**النشاط السادس: الأسئلة غير الشائعة (المرونة والأصالة)**

**في هذا النشاط عليك ان تفكر في أكبر عدد ممكن من الأسئلة التي يمكن أن تسألها عن المد الزلزالي (تسونامي) بشرط أن تؤدي هذه الأسئلة إلى إجابات عديدة ومتنوعة وأن تثير لدى الأشخاص الأخرين الاهتمام وحب الاستطلاع.**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

## انتهت الأسئلة

# الملحق رقم ( 4 )

## قائمة محكمي اختبار التفكير الإبداعي

| الرقم | الاسم | الدرجة العلمية | التخصص | مكان العمل |
|---|---|---|---|---|
| 1 | انتصار خليل عشا | استاذ | علم نفس | وكالة الغوث |
| 2 | محمد مصطفى العبسي | استاذ | مناهج | وكالة الغوث |
| 3 | أسامة حسن محمد عابد | استاذ | مناهج | وكالة الغوث |
| 4 | عبد الفتاح عارف التميمي | استاذ | علم حاسوب | جامعة الزيتونة |
| 5 | أمجد محمود الدرادكة | استاذ مساعد | إدارة وقيادة تربوية | جامعة الشرق الأوسط |
| 6 | خالدة عبد الرحمن شتات | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة الشرق الأوسط |
| 7 | حمزة برهم الزعارير | استاذ مساعد | رياضيات | جامعة الزيتونة |
| 8 | نللي عدنان البنا | استاذ مساعد | مناهج | جامعة البتراء |
| 9 | أحمد بن عبدالله التوبي | استاذ مساعد | دراسات اجتماعية | جامعة السلطان قابوس |
| 10 | هشام راجي العليان | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة البتراء |
| 11 | زاهر بن سيف النبهاني | معلم أول | دراسات اجتماعية | وزارة التربية والتعليم |

# الملحق رقم ( 5 )

## اختبار تورانس للتفكير الابداعي ( اللفظي ) بصورته النهائية

كلية العلوم التربوية التخصص: تكنولوجيا التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم العام الجامعي 2019/2018

الطالب/ ----------

**تعليمات الاختبار:**

عزيزي الطالب قام الباحث بتطوير اختبار للتفكير الابداعي لمادة الدراسات الاجتماعية في الوحدة الخامسة كجزء من متطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم من جامعة الشرق الأوسط بعنوان:" **أثر استخدام برمجيّة تعليميّة تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طلاب الصف العاشر الاساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان**"

ابدأ بتعبئة البيانات الأولية قبل البدء بالإجابة عن الاسئلة، مع العلم بأن هذا الاختبار يتألف من ستة أنشطة, وعليك أن تقوم بالإجابة على الأنشطة جميعها, حيث أن لكل نشاط وقته المحدد، ولذلك حاول أن تستخدم وقتك استخداما جيداً، واعمل بأسرع ما تستطيع ولكن دون تعجّل.

شاكرين لكم حسن تعاونكم...

**النشاط الأول: (مهارة طرح الأسئلة) الطلاقة والمرونة ( 7 دقائق )**

**تواجه سلطنة عمان مشكلة الأعاصير المدارية.**

**أكتب أكبر عدد ممكن من الأسئلة التي يمكن أن تسألها للتعرف على حادثة الأعاصير المدارية؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**النشاط الثاني: ( مهارة تنبؤ الأسباب ) الطلاقة والمرونة ( 7 دقائق )**

**اكتب أكبر عدد ممكن من الأسباب التي تحد من الآثار السلبية التي تخلفها الأعاصير المدارية؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**النشاط الثالث: (مهارة التنبؤ بالنتائج) الأصالة ( 7 دقائق )**

**تصنّف الأعاصير المدارية حسب مقياس (سمبسون) الى خمس فئات، وذلك حسب شدة الرياح المستدامة، ولكي يصنّف الاعصار المداري، يجب أن يحافظ على رياح مستدامة بسرعة قصوى لا تقل عن (74) ميل/ساعة، فإذا تكوّن إعصار في المحيط الهندي، وكان مساره باتجاه سواحل محافظة ظفار، ووصل الى الدرجة الخامسة، فما هي النتائج المترتبة على ذلك**

**أكتب أكبر عدد من النتائج المترتبة على ذلك؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**النشاط الرابع: (مهارة تحسين الإنتاج) الأصالة ( 7 دقائق )**

**تخيل واكتب أكبر عدد ممكن من التحسينات التي يمكن أضافتها للمدن لكي تتجنب أخطار الزلازل والبراكين والأعاصير**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**النشاط الخامس ( مهارة الاستعمالات المتعددة ) الطلاقة والمرونة ( 7 دقائق )**

**الحمم البركانية ( اللابة ) هي كتل سائلة تخرج من البراكين، وتنساب على سطح الأرض عبر شقوق على جوانب البركان, ويستخدم مصطلح اللابة للدلالة أيضاً على الصخور التي تصلّبت منه, وتكون درجة حرارتها ما بين ( 1000 / 1200 ) درجة:**

**أكتب اكبر عدد ممكن من استخدامات اللابة البركانية او الصخور الناتجة عن تصلّب تلك اللابة؟**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**النشاط السادس: (الأسئلة غير الشائعة ) المرونة والأصالة ( 7 دقائق )**

**في هذا النشاط عليك ان تفكر في اكبر عدد ممكن من الأسئلة التي يمكن أن تسألها عن المد الزلزالي (تسونامي ) بشرط أن تؤدي هذه الأسئلة إلى إجابات عديدة ومتنوعة وأن تثير لدى الأشخاص الأخرين الاهتمام وحب الاستطلاع.**

**1-**

**2-**

**3-**

**4-**

**5-**

**6-**

**7-**

**8-**

**9-**

**10-**

**انتهت الأسئلة**

# الملحق رقم ( 6 )

## الخطة الدراسية

الوحدة : الخامسة مشكلات وأخطار بيئية  عنوان الدرس : الأعاصير المدارية  الصف : العاشر

| الأهداف | الزمن المتوقع | التمهيد | المحتوى | طرق التدريس وأساليبها | مصادر التعلم | الأنشطة والتقويم | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| يتوقع من الطالب عند نهاية الدرس أن يكون قادرا على أن:<br>1 - يوضح كيفية حدوث الأعصار<br>2 – يحدد على الخريطة مسميات الأعاصير حسب المناطق التي تحدث فيها<br>3 – يستنتج العلاقة بين سرعة الرياح ودرجة الحرارة وطبيعة المدار | 10<br>8<br>10 | ()أسئلة<br>() حدث واقعي<br>() قصة<br>( )طرح مشكلة<br>( ) قراءة نص من مرجع<br>( )عرض صور<br>( )مشاهدة فيلم تعليمي<br>( ) مدخل تاريخي | 1-اهم المفاهيم الأعاصير هل يكون تتفاوت<br>2- اهم التسميات تبعا الأعاصير في المحيطات والبحار وتتشابه بالبابية<br>3- اهم المهارات تحليل الأشكال التعامل مع الخريطة التعامل مع الرمجية<br>4 – القيم والاتجاهات | الحوار والمناقشه هل المشكلات التعلم التعاوني الاستكشاف الاستقصاء تمثيل الأدوار الصف الذهني القصة الخرائط الذهنية التعلم بالعب | الكتاب المدرسي اجهزة العرض حاسب الي شفافيات عينات لوحات البرمجية التعليمية | 1- الأنشطة الصفية هل النشاط ( 3 ) من 51<br>2 - أسئلة التقويم الختامي للموقف التعليمي وضح الأدوار التي تتقنها الأعاصير المدارية؟ حدد على الخريطة مسارات الأعاصير التي ضربت سلطنة عمان؟<br>2- الأنشطة غير الصفية (الواجب) كيف يمكن التقليل من أثار الأعاصير ؟ | |

الوحدة : الخامسة مشكلات وأخطار بيئية عنوان الدرس : الزلازل قوة ا لتدمير الصف : العاشر

| الأهداف | الزمن المتوقع | التمهيد | المحتوي | طرق التدريس وأساليبها | مصادر التعلم | الأنشطة والتقويم | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| يتوقع من الطالب عقد نهايه الدرس أن يكون قادرا على ان :<br>1 - يعرف اهم المفاهيم والمصطلحات الوارده في الدرس<br><br>2 – يستنتج اهم اخطار الزلازل<br><br>3 –يقترح بعض الحلول للتقليل من اخطار الزلازل | 15<br><br>10<br><br>10 | ( )اسئله<br>() حدث واقعي<br>( ) قصة<br>( )طرح مشكلة<br>( ) قراءة نص من مرجع<br>( )عرض صور<br>( )مشاهدة فيلم تعليمي<br>( ) مدخل تاريخي | 1-اهم المفاهيم<br>الزلازل<br>توابع الزلازل<br>الانزلاقات الأرضية<br>السحب الترابية<br>2- اهم التعميمات<br>تعد الزلازل أحد عزامل تشكيل سطح الأرض<br>3- اهم المهارات<br>تحليل الأشكال<br>التعامل مع الخريطة<br>التعامل مع البرمجية<br><br>4 – القيم والأتجاهات | الحوار والمناقشه<br>حل المشكلات<br>التعلم التعاوني<br>الأستكشاف<br>الأستقصاء<br>تمثيل الأدوار<br>العصف الذهني<br>القصة<br>الخرائط الذهنية<br>التعلم باللعب | الكتاب المدرسي<br>اجهزة العرض<br>حاسب آلي<br>شفافيات<br>عينات<br>لوحات<br>البرمجية التعليمية | 1- الأنشطة الصفية<br>حل النشاط (1) ص 55<br><br>2 - أسئلة التقويم الختامي عرف كلا من : الزلازل – توابع الزلازل -<br><br>2- الأنشطة غير الصفية (الواجب)<br>عدد بعض مخاطر الزلازل الأولية<br>3- اقترح بعض الأجراءات لتقليل من اخطار الزلازل ؟ | |

الوحدة : الخامسة مشكلات وأخطار بيئية عنوان الدرس : دراسة حالة موجات المد الزلازلي الصف : العاشر

| الأهداف | الزمن المتوقع | التمهيد | المحتوي | طرق التدريس وأساليبها | مصادر التعلم | الأنشطة والتقويم | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| يتوقع من الطالب عند نهايه الدرس أن يكون قادرا على ان :<br>1 – يعرف اهم المفاهيم والمصطلحات الوارده في الدرس<br>2 – يذكر اهم الأثار المدمرة للمد الزلزالي (تسونامي )<br>3 – يستنتج دور الدول في التقليل من اخطار المد الزلزالي (تسونامي ) | 10<br>8<br>10 | ( )اسئله<br>() حدث واقعي<br>( ) قصة<br>( )طرح مشكلة<br>( ) قراءة نص من مرجع<br>( )عرض صور<br>( )مشاهدة فيلم تعليمي<br>( ) مدخل تاريخي | 1-اهم المفاهيم تسونامي<br>2- اهم التعميمات موجات تسونامي تتبع خطورتها من ضخامتها وقوتها<br>3- اهم المهارات تحليل الأشكال التعامل مع الخريطة التعامل مع البرمجية<br>4 – القيم والأتجاهات | الحوار والمناقشه حل المشكلات التعلم التعاوني الأستكشاف الأستقصاء تمثيل الأدوار العصف الذهني القصة الخرائط الذهنية التعلم باللعب | الكتاب المدرسي اجهزة العرض حاسب الي شفافيات عينات لوحات البرمجية التعليمية | 1- الأنشطة الصفية حل النشاط (5) ص 60<br>2 - أسئلة التقويم الختامي للموقف التعليمي وضح الأثار التى تخلفها ظاهرة المد الزلازلي؟<br>2- الأنشطة غير الصفية (الواجب ) اذكر دور الدول المطلة على المحيط الهندي للتقليل من اخطار المد الزلازلي؟ | |

الوحدة : الخامسة مشكلات وأخطار بيئية عنوان الدرس : البراكين ثورة الباطن وخطر النيران الصف : العاشر

| الأهداف | الزمن المتوقع | التمهيد | المحتوي | طرق التدريس وأساليبها | مصادر التعلم | الأنشطة والتقويم | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| يتوقع من الطالب عند نهايه الدرس أن يكون قادرا على ان :<br>1 - يعرف هم المفاهيم والمصطلحات الواردة في الدرس<br>2 – يذكر اهم فوائد البراكين<br>3 – يقترح بعض الحلول لتقليل من اخطار البراكين | 10<br>10<br>15 | ( )اسئله<br>() حدث واقعي<br>( ) قصة<br>( )طرح مشكلة<br>( ) قراءة نص من مرجع<br>( )عرض صور<br>( )مشاهدة فيلم تعليمي<br>( ) مدخل تاريخي | 1-اهم المفاهيم<br>البراكين<br>السحب الترابية<br>السول الطينية<br>2- اهم التعميمات<br>تعتبر البراكين في مقدمة الأخطار التى تهدد الأنسان والحياة على الأرض<br>3- اهم المهارات<br>تحليل الأشكال<br>التعامل مع الخريطة<br>التعامل مع البرمجية<br>4 – القيم والأتجاهات | الحوار والمناقشه<br>حل المشكلات<br>التعلم التعاوني<br>الأستكشاف<br>الأستقصاء<br>تمثيل الأدوار<br>العصف الذهني<br>القصة<br>الخرائط الذهنية<br>التعلم باللعب | الكتاب المدرسي<br>اجهزة العرض<br>حاسب الي<br>شفافيات<br>عينات<br>لوحات<br>البرمجية التعليمية | 1- الأنشطة الصفية<br>حل النشاط ( 3 ) ص 51<br>2 - أسئلة التقويم الختامي للموقف التعليمي<br>عرف كلا من البراكين –<br>السحب الترابية<br>2- الأنشطة غير الصفية (الواجب )<br>اذكر اهم فوائد البراكين ؟ | |

# الملحق رقم ( 7 )

## تحليل المحتوى

وزارة التربية و التعليم
مديرية التربية و التعليم
تحليل محتوى للعام 2019/2018 / للفصل الثاني

| الميحث: مشكلات وأخطار بيئية | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الصف: العاشر | | | | | | |
| الوحدة | المفاهيم و المصطلحات | الحقائق و التعميمات | المهارات | الأنشطة و التدريبات | الرسوم والصور و النماذج التوضيحية | القيم و الاتجاهات |
| الأعاصير المدارية | - الإعصار<br>- مسارات الأعاصير<br>- مدارية | - تنشأ الأعاصير في البحار والمحيطات وتتميز بالمدارية<br>- للإعصار مركزان حركة رياح دائرية حول محوره تصل الى 450 كم/الساعه وحركة رياح إلى الأمام بتجاه اليابسة تصل سرعته الى 290 كم /الساعه<br>- تساعد عوامل عدة على زيادة مقدار الضرر الذي تحدثه الأعاصير مثل ( سرعة الرياح – حجم القرع الذي يتولد ضمن قمع الإعصار – القرة الزمنية)<br>- التقدم التكنولوجي يساعد في بحل مراقبة الإعاصير ورصدها . | - تحليل الصور والخرائط وقراءة الجداول الرسوم التوضيحية<br>استنتاج وتحليل وتحديد المواقع على الخريطة | - الأنشطة من 1 – 2 – 3 | - الخرائط المرسومة التعليمية | - جرائم المخلفات الناتجة عن الأعاصير<br>- جرائم الآثار السلبية التي تخلفها الأعاصير |

وزارة التربية و التعليم
مديرية التربية و التعليم

تحليل محتوى للعام 2019/2018الفصل الثاني

| الميحث: مشكلات وأخطار بيئية | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الصف: العاشر | | | | | | |
| الوحدة | المفاهيم و المصطلحات | الحقائق و التعميمات | المهارات | الأنشطة و التدريبات | الرسوم والصور و النماذج التوضيحية | القيم و الاتجاهات |
| 2 – الزلازل | - الزلازل<br>- توابع الزلازل<br>- الأنزلاقات الرضية<br>- السحب الترابية | - لتقليل من اخطار الزلازل اتخاذ بعض الأجراءات منها:<br>أتباع المواصفات خاصة للبناء المقاوم للزلازل<br>-اتوعية السكان بكيفية التصرف اثناء وقوع الزلازل<br>- تجهيز المستشفيات وتزويدها بمولد كهربائي احتياطي | - الأستنتاج وتحليل<br>- تحديد المواقع على الخريطة | - نشاط رقم ( 1 ) | - رسومات و اشكال الكتاب من 24 -25- 26—27 | -يدرك الأثار الناجمه عن الزلازل<br>- |

| المبحث: مشكلات وأخطار بيئية | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الصف: العاشر | | | | | | |
| الوحدة | المفاهيم و المصطلحات | الحقائق و التعميمات | المهارات | الأنشطة و التدريبات | الرسوم والصور و النماذج التوضيحية | القيم و الاتجاهات |
| 2 – البراكين | - البركان<br>-المواد البركانية<br>- السيول الطينية<br>- اللافا<br>- حجر الخفاف<br>تسونامي<br>- | -تعتبر البراكين من اشد القوى الطبيعية المدمرة على سطح الأرض .<br>- فوائد البراكين مايلي :<br>- التعرف على مكونات باطن الأرض<br>- المصهورات تمثل مصدرا غنيا للتربة<br>-تستخدم الطاقة الحرارية الأرضية لإنتاج الطاقة الكهربائية | - تحليل واستنتاج<br>تحديد المواقع على الخريطة | -نشاط رقم (2)<br>نشاط رقم (3 ) | -رسومات و اشكال الكتاب من 28 – 29 – 30 | -يدرك الأثار الناجمه عن البراكين |

FORM # QF71-1-47rev.a

# الملحق رقم ( 8 )

## معايير البرمجية بصورتها الأولية

كلية العلوم التربوية التخصص: تكنولوجيا التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم العام الجامعي 2019/2018

الدكتور/ة ---------- المحترم / ة

يجري الباحث دراسة بعنوان" **أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان**" استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا التعليم من جامعة الشرق الأوسط، ولتحقيق اهداف الدراسة أعد الباحث برمجية تعليمية لمادة الدراسات الاجتماعية في الوحدة الدراسية الخامسة لطلبة الصف العاشر الأساسي.

أرجو من سيادتكم وفق ما تتمتعون به من خبرات كبيرة وثقافات عالية في هذا المجال، أن تتفضلوا وتتكرموا بإبداء آرائكم ومقترحاتكم لتحكيم البرمجية بوضع اشارة ( √ ) أمام الفقرة التي ترونها مناسبة؛ وتقديم الآراء بما يتعلق بمدى وضوح هذه الفقرات وسلامتها اللغوية راجين إجراء التعديل المناسب إن لزم.

ويسعد المشرف والباحث أن يتقدما بالشكر والتقدير على جهودكم العلمية الكبيرة والمختصّة في بيان رأيكم في فقرات الاختبار.

مع جزيل الشكر والعرفان .....

المشرف: د. فادي عبد الرحيم

| | |
|---|---|
| الاسم | |
| الرتبة العلمية / الاكاديمية | |
| التخصص | |
| جهة العمل ( جامعة / كلية ) | |

| الرقم | العبارة | ملائمة | غير ملائمة | التعديل المقترح |
|---|---|---|---|---|
| | **المقدمة** | | | |
| 1 | البرمجية سهلة التشغيل | | | |
| 2 | تتيح البرمجية تشغيل موثقاً | | | |
| 3 | تتوفر شاشة للتعريف بالبرمجية | | | |
| 4 | تحتوي البرمجية على تمهيد مناسب للفئة المستهدفة | | | |
| 5 | ترتبط المقدمة بموضوع البرمجية | | | |
| 6 | المقدمة شيقة وتثير الانتباه | | | |
| | **الأهداف** | | | |
| 1 | توضح الهدف العام الذي صممت من أجلة | | | |
| 2 | تحدد الأهداف الفرعية بصيغة صحيحة قابلة للملاحظة والقياس | | | |
| 3 | تعرض الاهداف بلغة سهلة يفهمها المتعلم | | | |
| 4 | تحقق الاهداف التي طورت من أجلها | | | |
| | **المحتوى** | | | |
| 1 | يخلو المحتوى من الأخطاء الإملائية | | | |
| 2 | المحتوى صحيح ودقيق من الناحية العملية | | | |
| 3 | نصوص البرمجية واضحة المعنى | | | |
| 4 | يتناسب محتواها مع الفئة المستهدفة | | | |
| 5 | وجود تنوع في عرض المحتوى | | | |
| 6 | لغة البرمجية واضحة للفئة المستهدفة | | | |
| 7 | تعرض المحتوى بتسلسل وتتابع منطقي يسهّل تحقيق الأهداف | | | |
| 8 | المحتوى المعروض ذو قيمة علمية وتربوية جيدة تبرر برمجة الموضوع | | | |
| | **تصميم الشاشات** | | | |
| 1 | تتميز الشاشات بتصميمات ثابتة ومتناسقة حتى النهاية | | | |
| 2 | ترتيب العناصر على الشاشة الواحدة واضح ومريح للعين | | | |
| 3 | كمية النصوص المعروضة على الشاشة مناسبة وسهلة القراءة | | | |
| 4 | تتميز البرمجية بمراعاة التباين اللوني في النصوص والصور والخلفيات | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **انماط الإبحار والتنقل** | | | |
| 1 | تسمح بمستوى تحكم مناسب للمتعلم | | | |
| 2 | تتوفر فيها امكانية التنقل بين الشاشات | | | |
| 3 | تسمح للمتعلم باختيار الموضوعات من القائمة الرئيسية | | | |
| 4 | تتوفر فيها سرعة العرض الملائمة لمستوى المستخدم | | | |
| 5 | الروابط بين اجزاء البرمجية صحيحة وخالية من الأخطاء التقنية | | | |
| | **بنود التقييم** | | | |
| 1 | تتوفر فيها امكانية الخروج بأي وقت | | | |
| 2 | تحتوي البرمجية على شاشة تعليمات تبين طريقة العمل ويمكن الوصل لها في أي وقت | | | |
| 3 | توفر البرمجية امكانية طباعة أي جزء من المحتوى | | | |
| | **توظيف البرمجية التعليمية** | | | |
| 1 | تتناسب انماط الخطوط المستخدمة في البرمجية واحجامها | | | |
| 2 | تحتوي البرمجية على خلفيات تناسب المحتوى طبيعة المحتوى المعروض | | | |
| 3 | توظف البرمجية الصور والرسوم بطريقة تخدم المحتوى وبدون مبالغة | | | |
| | **التغذية الراجعة** | | | |
| 1 | تقدم البرمجية تمارين وأنشطة تتعلق بالمحتوى | | | |
| 2 | توفر البرمجية تعليمات حول استخدامها | | | |
| 3 | ترتبط أسئلة التقويم بأهداف البرمجية ومحتواها | | | |
| 4 | تقدم البرمجية تغذية راجعة في حالات الاجابة الصحيحة والخاطئة | | | |
| 5 | تتنوع اساليب التعزيز والتغذية الراجعة | | | |

# الملحق رقم ( 9 )

## قائمة محكمي البرمجية التعليمية

| الرقم | الاسم | الدرجة العلمية | التخصص | مكان العمل |
|---|---|---|---|---|
| 1 | عبد الفتاح عارف التميمي | استاذ | علم حاسوب | جامعة الزيتونة |
| 2 | أسامة محمد الدلالعة | استاذ مشارك | تكنولوجيا التعليم | جامعة جدارا |
| 3 | فؤاد علي القرم | استاذ مشارك | تكنولوجيا معلومات | جامعة الزيتونة |
| 4 | يوسف أحمد الجرايدة | استاذ مشارك | تكنولوجيا التعليم | جامعة جرش |
| 5 | مهند أنور الشبول | استاذ مشارك | تكنولوجيا التعليم | الجامعة الاردنية |
| 6 | مصطفى محمد عياصرة | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة جدارا |
| 7 | حمزة برهم الزعارير | استاذ مساعد | رياضيات | جامعة الزيتونة |
| 8 | خالدة عبد الرحمن شتات | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة الشرق الأوسط |
| 9 | فراس تيسير العياصرة | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة الشرق الأوسط |
| 10 | منال عطا الطوالبة | استاذ مساعد | تكنولوجيا التعليم | جامعة الشرق الأوسط |
| 11 | ياسر عبد العزيز حميد | محاضر | تكنولوجيا التعليم | وكالة الغوث |

# الملحق رقم ( 10 )

## معايير البرمجية بصورتها النهائية

كلية العلوم التربوية التخصص: تكنولوجيا التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم العام الجامعي 2019/2018

الدكتور/ة ---------- المحترم / ة

يجري الباحث دراسة بعنوان" **أثر استخدام برمجية تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان**" استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا التعليم من جامعة الشرق الأوسط، ولتحقيق اهداف الدراسة أعد الباحث برمجية تعليمية لمادة الدراسات الاجتماعية في الوحدة الدراسية الخامسة لطلبة الصف العاشر الأساسي.

أرجو من سيادتكم وفق ما تتمتعون به من خبرات كبيرة وثقافات عالية في هذا المجال، أن تتفضلوا وتتكرموا بإبداء آرائكم ومقترحاتكم لتحكيم البرمجية بوضع اشارة ( √ ) أمام الفقرة التي ترونها مناسبة؛ وتقديم الآراء بما يتعلق بمدى وضوح هذه الفقرات وسلامتها اللغوية راجين إجراء التعديل المناسب إن لزم.

ويسعد المشرف والباحث أن يتقدما بالشكر والتقدير على جهودكم العلمية الكبيرة والمختصّة في بيان رأيكم في فقرات الاختبار.

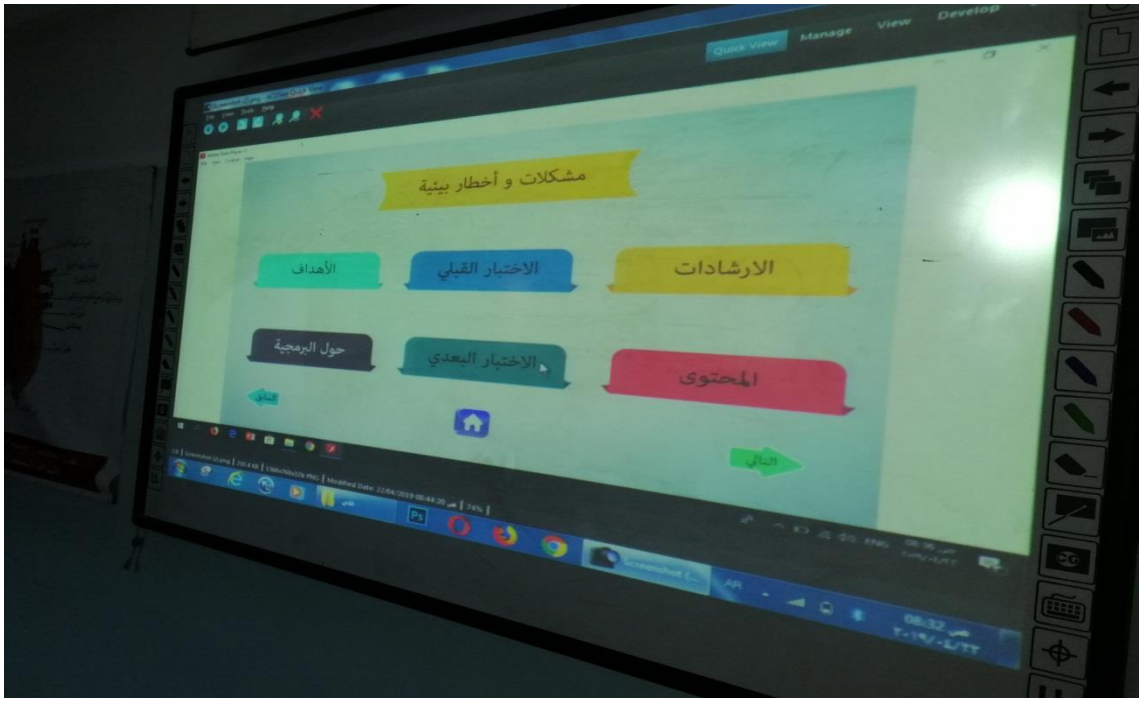
مع جزيل الشكر والعرفان .....

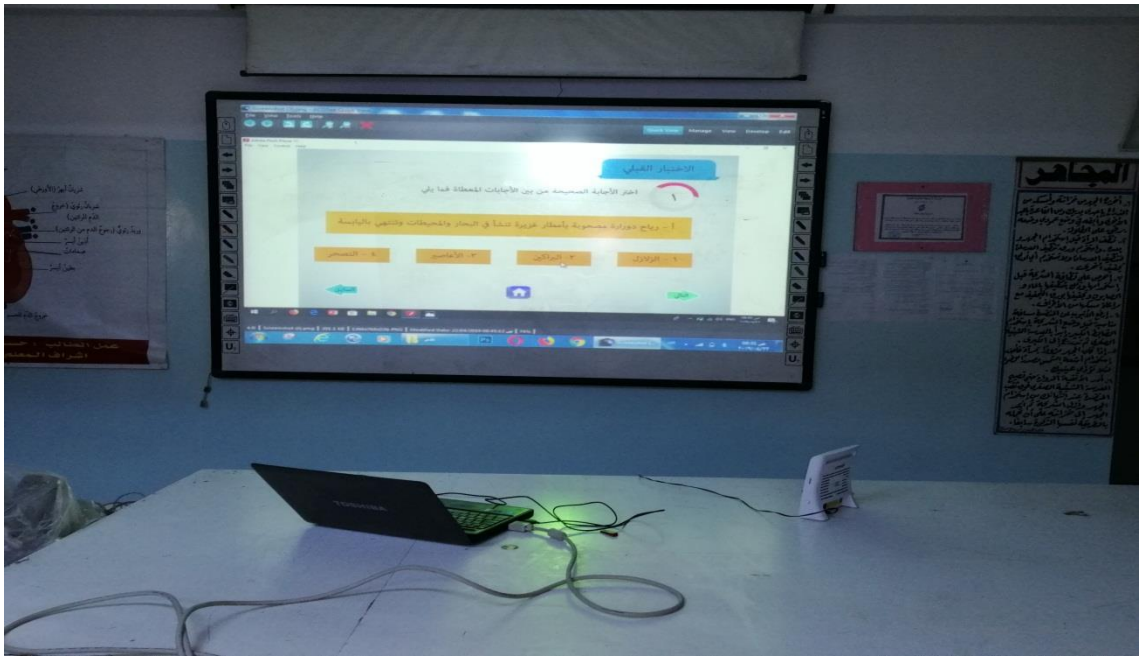
| الرقم | العبارة | ملائمة | غير ملائمة | التعديل المقترح |
|---|---|---|---|---|
| | **معيار تشغيل البرمجية** | | | |
| 1 | البرمجية سهلة التشغيل | | | |
| 2 | سهولة الدخول الى البرمجية والخروج منها | | | |
| 3 | تتيح اختيار اجزاء محددة من محتوى البرمجية. | | | |
| 4 | تستخدم البرمجية امكانيات الحاسوب بشكل جيد | | | |
| 5 | ترابط عرض دروس البرمجية على الشاشة مع المضمون | | | |
| | **معيار أهداف البرمجية** | | | |
| 6 | توضح الهدف العام الذي صممت من أجلة البرمجية | | | |
| 7 | تحدد الأهداف الفرعية بصيغة صحيحة قابلة للملاحظة والقياس | | | |
| 8 | تعرض الاهداف بلغة سهلة يفهمها المتعلم | | | |
| 9 | تساعد على تحقيق الاهداف التي طورت من أجلها | | | |
| | **معيار محتوى البرمجية** | | | |
| 10 | يخلو المحتوى من الأخطاء الإملائية | | | |
| 11 | المحتوى صحيح ودقيق من الناحية العملية | | | |
| 12 | نصوص البرمجية واضحة المعنى | | | |
| 13 | يتناسب محتواها مع الفئة المستهدفة | | | |
| 14 | وجود تنوع في عرض المحتوى | | | |
| 15 | مواضيع المحتوى مكتوبة بلغة واضحة | | | |
| 16 | تعرض المحتوى بتسلسل وتتابع منطقي يسهّل تحقيق الأهداف | | | |
| 17 | المحتوى المعروض ذو قيمة علمية وتربوية جيدة تبرر برمجة الموضوع | | | |
| | **معيار تصميم شاشات البرمجية** | | | |
| 18 | تتميز الشاشات بتصميمات ثابتة ومتناسقة حتى النهاية | | | |
| 19 | ترتيب العناصر على الشاشة الواحدة واضح ومريح للعين | | | |
| 20 | كمية النصوص المعروضة على الشاشة مناسبة وسهلة القراءة | | | |
| 21 | تحتوي البرمجية على شاشة تعليمات تبين طريقة العمل ويمكن الوصل لها في أي | | | |

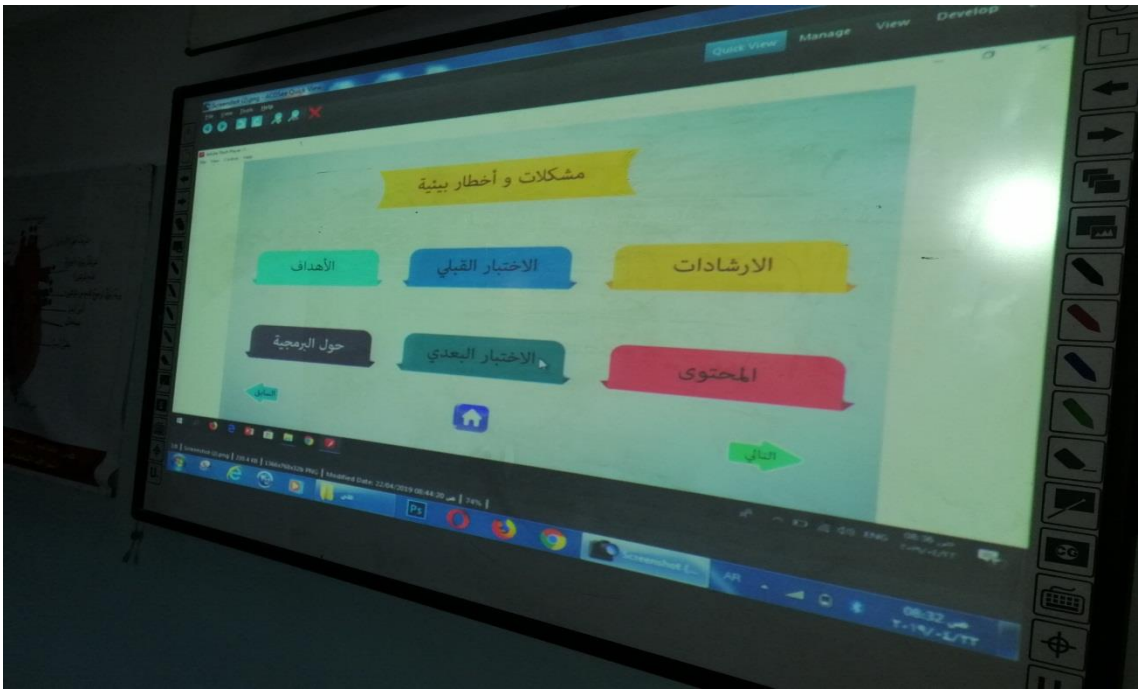
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **معيار الإبحار والتنقل** | | | |
| 22 | تتوفر فيها امكانية التنقل بين الشاشات | | | |
| 23 | تسمح للمتعلم باختيار الموضوعات من القائمة الرئيسية والوصول اليها بسهولة | | | |
| 24 | تتوفر فيها سرعة العرض الملائمة لمستوى المستخدم | | | |
| 25 | الروابط بين اجزاء البرمجية صحيحة وخالية من الأخطاء التقنية | | | |
| 26 | تتوفر فيها امكانية الخروج بأي وقت | | | |
| | **معيار تقييم البرمجية** | | | |
| 27 | تقدم البرمجية تمارين وأنشطة تتعلق بالمحتوى | | | |
| 28 | ترتبط أسئلة التقويم بأهداف البرمجية ومحتواها | | | |
| 29 | تقدم البرمجية تغذية راجعة في حالات الاجابة الصحيحة والخاطئة | | | |
| 30 | تتنوع اساليب التعزيز والتغذية الراجعة | | | |

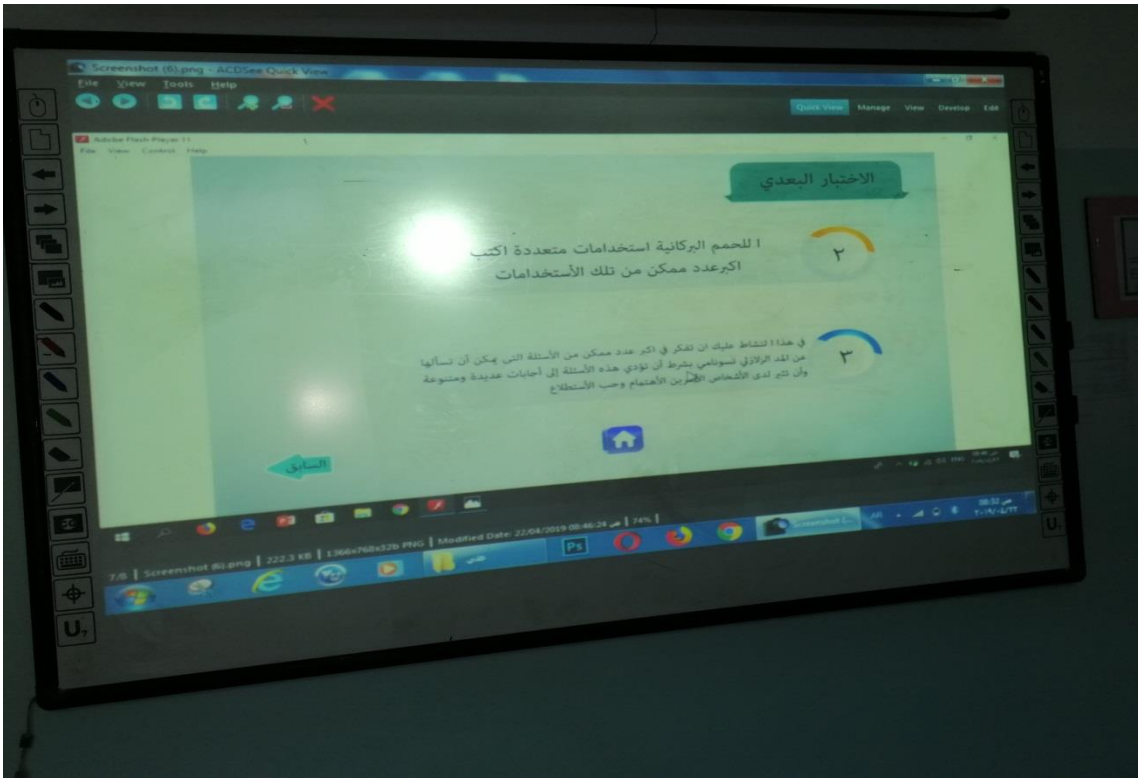
# الملحق رقم ( 11 )

## صور أنشطة أثناء تطبيق الدراسة على المجموعة التجريبية




مشكلات و أخطار بيئية
الأهداف
الاختبار القبلي
الارشادات
حول الرمجية
الاختبار البعدي
المحتوى
التالي


الاختبار البعدي
٢
٣
السابق