

فاعلية برنامج تدريسي قائم على الكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية في مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

د / محمد محمد حال

مدرس المناهج وطرق تدريس التاريخ
بكلية التربية جامعة بورسعيد

أ. د / عباس راغب علام

استاذ المناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية
بكلية التربية جامعة بورسعيد

محمد أثير السيد غانم

باحث دكتوراه – كلية التربية – جامعة بورسعيد

٢٩/١١/٢٠٢٢ م

تاريخ استلام البحث :

١٢/٢/٢٠٢٣ م

تاريخ قبول البحث :

mohamed.ather@edu.psu.edu.eg

البريد الالكتروني للباحث :

DOI: JFTP-2311-1360

المستخلص

هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريسي قائم على الكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام الأدوات التالية :

- البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في صورة كتاب إلكتروني تفاعلي في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الأول الإعدادي.
 - دليل المعلم للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية.
 - اختبار مواقف لبعض المهارات الحياتية المرتبطة بمادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.
- وقد تكونت عينة البحث النهائية من (٤٤) تلميذ بالصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية بمحافظة بورسعيد.
- وقد توصل البحث الحالي إلى النتائج التالية:

- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار (المهارات الحياتية) لصالح التطبيق البعدي.

• كلمات مفتاحية :

الكوميكس الرقمية – المهارات الحياتية – الدراسات الاجتماعية .

ABSTRACT

The aim of the current research is to study the effectiveness of a teaching program based on digital comics in developing some life skills for middle school students.

To achieve this goal, the following tools were used:

- Educational program based on digital comics in the form of an interactive e-book of social studies for the first grade of middle school.
- A teaching guide for the programme based on digital comics.
- A test of life skills situation in social studies for the first grade of middle school.
- The final research sample consisted of (44) students in the first grade of middle school at the Nile International Egyptian School in Port Said Governorate.

The current research reached the following results:

- There is a statistically significant difference at the level (0.01) between the mean scores of the sample students in the pre and post application of the (life skills) test in favor of the post application.

KEYWORDS:

Digital comics - life skills - social studies.

المقدمة :

تهدف وزارة التربية والتعليم بجمهورية مصر العربية إلى تطوير التعليم وفقًا لعدة محاور تتوافق مع الاتجاهات التربوية الحديثة خاصة تلك التي تدعم التعلم الإلكتروني أو الرقمي فيما يُسمى بالتحول الرقمي.

ويُعد التعلم الإلكتروني أو الرقمي أحد أساليب التعلم الحديثة التي تعتمد على التقنيات الإلكترونية لتقديم المحتوى التعليمي بحيث يمكن للمتعلمين التفاعل مع المحتوى والمعلم بشكل متزامن أو غير متزامن؛ فالتعلم الرقمي هو منظومة تعليمية متكاملة باستخدام تقنية المعلومات والاتصالات التفاعلية تُقدم عبر أجهزة الحاسب الآلي بطرق مختلفة لإيصال العلم والمعرفة للمتعلمين (أميمة الزين، ٢٠١٦)*.

وقد تناولت العديد من الدراسات والمقالات أهمية التعلم الرقمي أو الإلكتروني وخصائصه ووظائفه ، ومن هذه الدراسات دراسة أميمة الزين (٢٠١٦) التي أشارت إلى أن المنهج الرقمي يُسهم في تحقيق المتعة الصفية ويراعي الفروق الفردية، ودراسة مضاوي الراشد (٢٠١٨) التي أوصت بأهمية عقد دورات تدريبية لتطوير أداء معلمات الروضة للتعلم الرقمي.

ومن الدراسات التي تناولت التعلم الرقمي أو الإلكتروني في مجال تدريس الدراسات الاجتماعية دراسة أحمد الشوافي (٢٠١١) التي أشارت إلى فاعلية تدريس الدراسات الاجتماعية عبر المواقع الإلكترونية في تنمية التفكير الناقد وبعض مهارات التواصل الإلكتروني لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

ودراسة أحمد بدوي (٢٠٢٢) التي هدفت إلى دراسة واقع استخدام التعلم الرقمي في تنمية بعض المهارات في ظل جائحة كوفيد - ١٩ لدى معلمي الدراسات الاجتماعية بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي، والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية التعلم الرقمي في تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المعلمين.

مما سبق يتضح فاعلية التعلم الرقمي أو الإلكتروني كمدخل تدريسي مُطور وخاصة في مادة الدراسات الاجتماعية في تنمية العديد من المهارات الهامة لدى التلاميذ.

وتتعدد مداخل التعلم الرقمي بين برامج إلكترونية، ألعاب تعليمية إلكترونية، رسوم متحركة، مواقع إنترنت، أفلام وثائقية وغيرها، وتُعد الكوميكس الرقمية أحد تلك المداخل الرقمية المُستخدمة في التعليم، وينقسم مصطلح الكوميكس الرقمية إلى جزئين؛ الأول: الكوميكس، وهي مصطلح إنجليزي في الأصل "Comics" ويُعرفها قاموس كامبريدج بأنها: "نوع من الكوميديا، كما عُرفت بأنها أي كتاب أو مجلة تحتوي قصصًا تُقدم من خلال صور بأقل كمية من الكتابة. (Cambridge Dictionary, 2017)

* يثير التوثيق للمراجع على النحو التالي : (اسم الباحث أو الكاتب أو المصدر، السنة ، رقم الصفحة إن وُجد)

والكوميكس هي النوع الثالث الأكثر تطوراً من القصص المصورة؛ فهناك القصص المصورة الصامتة التي تعتمد على تركيز المتلقي على الصورة وتفسيرها واستخراج الحكاية دون نص (أحمد عبد العظيم ، ٢٠١٢، ٧٤).

والجزء الثاني من المصطلح وهو " الرقمي" ويقصد به أن تُقدّم الكوميكس من خلال بيئة إلكترونية رقمية سواء عبر الإنترنت أو من خلال كتاب إلكتروني عبر حاسب آلي أو هاتف لוחي.

(Ilhan Genc Osman& Kaba Gamze, & Sin Maide, 2021)

وتُعرّف الكوميكس الرقمية بأنها أحد أحدث تطورات فن الكوميكس؛ إذ تُقدم مجموعة من القصص المصورة بأقل نص ممكن عبر بيئة إلكترونية تفاعلية.

(McCloud Scott,2000,19)

وقد تعددت الآراء حول أهمية الكوميكس الرقمية وفوائدها، ومنها: أنها تُعد نموذجاً لدمج التكنولوجيا بالتعليم، كما تقدم رؤية بصرية مميزة للمعرفة وتسهم في إيضاح الأفكار والموضوعات بطريقة أيسر وأسرع وذلك من خلال تقديمها بشكل مُتسلسل.

(Sarlitto Marilee 2003)

كما تُقدم الكوميكس الموضوعات بطريقة مُسلية مما يحافظ على جذب انتباه القارئ باستمرار وتيسير تعلم أي لغة جديدة؛ حيث تُعطي الصورة معنى واضحاً ودقيقاً لكل كلمة، كما تُزيد من عملية تحصيل الكلمات من خلال استخدام مهارة الاستدلال من الصور والتأثيرات. (Children publishing,2017)(Standberry Lee, 2012)

أما عن أبرز الدراسات التربوية التي تناولت القصص المصورة فمنها دراسة نهلة النمير (٢٠١٧) التي أشارت إلى أهمية تطوير القصص بالكتب المدرسية لما لها من تأثير فعال في إكساب التلاميذ العديد من المعارف والمهارات.

ودراسة مانشينو Mancheno (2019) والتي أشارت الدراسة إلى أهمية القصص الرقمية كمدخل للتعبير بشكل مختصر عن الكثير من الكلمات والأفكار التي يصعب تقديمها في شكل فيلم أو رسوم متحركة.

ودراسة سلوى محمد و عصام بصل (٢٠٢١) والتي أشارت إلى التأثير الإيجابي لاستخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المجموعة التجريبية بالبحث.

أما عن الدراسات التي تناولت الكوميكس الرقمية في ضوء علاقتها بمادة الدراسات الاجتماعية فمنها على سبيل المثال: دراسة ديكر و Decker and Castro (2012) والتي أشارت إلى أهمية تدريس التاريخ عبر كتب الكوميكس، وآثاره الإيجابية في تناول موضوعات عدة مثل: الشخصيات

التاريخية والحروب والعنف وغيرها، وهو ما يؤكدته سميث Smyth حيث يرى أن تقديم شخصيات الكتاب المدرسي في شكل أبطال يرتبط بهم التلميذ ويحتذي بهم في حياته يسهم كثيرًا في تحفيز التلاميذ لتعلم التاريخ ومتابعة الأحداث الجارية (SmythTim 2016)، كما يصف جوليانى Juliani الكوميكس التاريخية بأنها ثورة في مادة الدراسات الاجتماعية (Juliani AJ , 2014).
ودراسة علاء مرواد (٢٠١٣) التي أظهرت فاعلية وتأثير القصص الرقمية التفاعلية في تنمية التعاطف التاريخي لدى التلاميذ.

ويرى الباحث وفي ضوء ما سبق عرضه من دراسات أن الكوميكس الرقمية مدخل فني يجمع بين المدخل القصصي ومدخل التعلم الرقمي، كما أنها تتوافق مع التوجهات الحالية لوزارة التربية والتعليم لتطوير المناهج ورقمنتها؛ مما دفع الباحث للاستفادة من هذا المدخل المؤثر والفعال في تحقيق مجموعة من الأهداف التربوية، ولعل أحد أهم تلك الأهداف من وجهة نظر الباحث تنمية المهارات الحياتية للتلاميذ فالمهارات الحياتية متغير بالغ الأهمية إذ أنه محور أى عملية تعليمية فلا جدوى من مناهج مطورة لا تُكسب المتعلم مهارات حياتية تجعل منه إنسانًا قادرًا على التعايش داخل مجتمعه بنجاح.

والمهارات الحياتية هي المهارات الأساسية التي لاغني للفرد عنها ليس فقط لإشباع حاجاته الأساسية وإنما من أجل مواصلة البقاء واستمرار التقدم وتطوير أساليب معيشة الحياة في المجتمع. (تغريد عمران وآخرون، ٢٠٠١، ١٠)

وتتفرع المهارات الحياتية إلى عدة مجالات فمنها المهارات العملية والذهنية والاجتماعية والبيئية وغيرها مثل: مهارة حل المشكلات، التفكير الناقد، التنبؤ، وقاية النفس، حسن استخدام الموارد، احترام الآخرين، استخدام التكنولوجيا، التفاوض، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، ترشيد الاستهلاك وغيرها (أحمد اللقاني وفارعة حسن ، ٢٠٠١) (حسام مازن ، ٢٠٠٢).

وقد تناولت العديد من الدراسات المهارات الحياتية من حيث أهميتها ومدى توافرها لدى التلاميذ ومنها دراسة حسام مازن (٢٠٠٢) التي أشارت إلى أهمية تضمين المهارات الحياتية بالمناهج التعليمية لما لها من دور مهم في تنمية قدرات المتعلمين على التعايش داخل المجتمع والقدرة على حل مشكلاته.

ودراسة رشا مهدي وهناء محمد (٢٠١٧) التي أشارت إلى فاعلية كفاءات أو مهارات التعلم الاجتماعي في تنمية مهارات التعلم الوجداني.

ودراسة ريدمان Riedeman (2021) التي قد أشارت إلى أهمية تدريس المهارات الحياتية في المرحلة الثانوية لإعداد جيل مستعد لمواجهة المجتمع بمشكلاته ومتغيراته.

أما عن الدراسات التي تناولت المهارات الحياتية في ضوء علاقتها بمادة الدراسات الاجتماعية فمنها دراسة هبة الله عبد الفتاح (٢٠٠٣) التي أشارت إلى انخفاض نسبة المهارات الحياتية بمقرر الدراسات الاجتماعية للصف الأول الإعدادي والتي وصلت إلى نحو ٣٠ % فقط من المقرر.

ودراسة سناء مغاوري (٢٠٠٦) التي هدفت إلى تقويم مناهج الدراسات الاجتماعية بالصفوف الثلاثة بالمرحلة الإعدادية (أهداف - محتوى - أنشطة)، وأظهر التقويم أن مناهج الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الإعدادية لا تعكس المهارات الحياتية بالدرجة الكافية.

مما سبق يتضح اهتمام الكثير من الدراسات التربوية بالمهارات الحياتية وبأهمية تضمينها بالمناهج الدراسية بالإضافة إلى علاقة تلك المهارات بالتحصيل والقدرة على التعايش داخل المجتمع وحل مشكلاته وتكوين جيل قادر على بناء مجتمعه، كما أشارت بعض الدراسات إلى ضعف تلك المهارات لدى التلاميذ في عدة مراحل نتيجة القصور في تضمين تلك المهارات بالمناهج.

من هنا وفي ضوء الدراسات السابقة تتضح أهمية الكوميكس كمدخل تدريسي حديث وفاعليتها في العملية التربوية كما يتضح أهمية تضمين مناهج الدراسات الاجتماعية للمهارات الحياتية وإكسابها للتلاميذ.

الإحساس بالمشكلة :

إلا أنه قد تنامي الإحساس بمشكلة البحث الحالي من خلال:

- عمل الباحث كمعلم داخل الفصول ومعايشته للتلاميذ ومعرفته بميولهم ومهاراتهم الحياتية.
- ما أشارت إليه بعض الدراسات السابقة من ضعف المهارات الحياتية لدى بعض التلاميذ بالمرحلة التعليمية المختلفة خاصة تلك المرتبطة بمادة الدراسات الاجتماعية (هبة الله عبد الفتاح، ٢٠٠٣).
- حاجة معلمي الدراسات الاجتماعية إلى توظيف التعليم الإلكتروني في التدريس لما له من أهمية أشارت إليها العديد من الدراسات (أحمد الشوافي، ٢٠١١) (أحمد بدوي، ٢٠٢٢) إلى جانب حاجتهم إلى تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذهم (هبة الله عبد الفتاح، ٢٠٠٣).
- ما قام به الباحث من استطلاع رأى لتلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية (ن=٣٠) حول مدى استخدامهم للبرامج الإلكترونية ومستوى مهاراتهم الحياتية ، إلى جانب استطلاع رأى معلمي مادة الدراسات الاجتماعية بالمدرسة (ن=١٠) حول مدى توظيفهم لمتغيرات البحث في التدريس كالبرامج الإلكترونية والمهارات الحياتية، وقد اتضح من نتائج الدراسة الاستطلاعية ما يلي:

• ٩٨ % من التلاميذ لم يدرس مادة الدراسات الاجتماعية من خلال برنامج إلكتروني.

• ٨٥% من التلاميذ يروا أن مادة الدراسات الاجتماعية لا تُكسبهم مهارات حياتية تفيدهم في حياتهم.

• ٨٠% من التلاميذ يروا أن مادة الدراسات الاجتماعية لن تفيدهم في حياتهم المستقبلية.

• ٩٥% من المعلمين لم يوظفوا برامج إلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية.

• ٨١% من المعلمين لم يستهدف تنمية المهارات الحياتية لتلاميذ في خطط التدريس.

وبناء على ما سبق نخلص إلى وجود حاجة ملحة لتوظيف التعلم الرقمي في عملية التدريس وتنمية المهارات الحياتية لدى التلاميذ لمواجهة المتطلبات والمتغيرات الحالية والمستقبلية.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي في ضعف المهارات الحياتية المرتبطة بمادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية مما يحول دون الاستفادة من المادة واكتساب المهارات التي تعينهم على التعايش بفاعلية في مجتمعهم.

ولحل هذه المشكلة سعى البحث الحالي للإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

ما فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية؟

وتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما المهارات الحياتية المطلوب تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمادة الدراسات الاجتماعية؟

٢. ما التصور المقترح للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية؟

٣. ما فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية؟

أهداف البحث:

١- تنمية بعض المهارات الحياتية بمادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٢- قياس فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية مجموعة من المهارات الحياتية.

أهمية البحث :

تتلخص أهمية البحث الحالي في عدة نقاط على النحو التالي:

- ١ - إعداد قائمة ببعض المهارات الحياتية في مادة الدراسات الاجتماعية واللازمة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.
- ٢ - البحث يطرح مدخلاً جديداً لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية حيث يمثل نمطاً إبداعياً متطوراً للقصص المصورة ألا وهي الكوميكس الرقمية إذ تثري مادة الدراسات الاجتماعية بشخصيات مُصورة ومسموعة تعتمد عليها مواقف البرنامج التدريسي المقترح ويرتبط بهم المتعلمين في مختلف المواقف التعليمية.
- ٣ - البحث يقدم برنامج إلكتروني عصري للمادة بما يتوافق مع توجهات وزارة التربية والتعليم المصرية لتفعيل التعلم الإلكتروني والتحول الرقمي في المناهج.
- ٤ - يقدم البحث أدوات تقييم إلكترونية مُطورة خاصة بالمرحلة الإعدادية (اختبار مواقف للمهارات الحياتية) بما يفيد المعلمين في الوقوف على مستوى تلاميذهم بجانب مطوري ومصممي المناهج.

حدود البحث :

-الحدود الموضوعية:

اقتصرت البحث الحالي على الحدود التالية:

١. عينة البحث من تلاميذ الصف الأول الإعدادي، والتي بلغ عددها (٤٤) تلميذ.
٢. بعض المهارات الحياتية الاجتماعية، العملية، البيئية، الوقائية والعقلية المرتبطة بمادة الدراسات الاجتماعية والمناسبة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.
٣. كتاب تفاعلي دروس البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية والمتوافق مع دليل الصف الأول الإعدادي بمدارس النيل.

- الحدود الزمنية:

تم التطبيق خلال الفصل الدراسي الأول لعام ٢٠٢١/٢٠٢٢ م .

- الحدود المكانية:

مدرسة النيل المصرية الدولية فرع بورسعيد.

منهج البحث :

في ضوء مشكلة البحث وللإجابة عن أسئلته تم اتباع منهجي البحث التاليين:

المنهج الوصفي: عند وضع الإطار النظري للبحث وبناء المواد التعليمية وأدوات البحث وعند تحليل النتائج وتفسيرها.

التصميم شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة:

- عند تطبيق أدوات البحث والتحقق من صحة فروضه وقياس فاعلية البرنامج التدريسي المقترح على عينة البحث ذات القياس القبلي والبعدي.

أدوات البحث والمواد التعليمية:

اشتمل البحث المواد والأدوات التالية:

أ- المواد التعليمية :

▪ البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية في صورة كتاب إلكتروني تفاعلي (إعداد الباحث).

▪ دليل المعلم للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية (إعداد الباحث).

ب - أدوات القياس:

▪ اختبار مواقف لبعض المهارات الحياتية المرتبطة بمادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي (إعداد الباحث).

فروض البحث :

يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات التطبيق القبلي والبعدي في اختبار المهارات الحياتية لصالح التطبيق البعدي.

إجراءات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث ، اتبع الباحث الإجراءات التالية:

أولاً: للإجابة عن السؤال الأول ونصه " ما المهارات الحياتية المطلوب تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي ؟ "

اتبع الباحث الإجراءات التالية :

١. الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت المهارات الحياتية وأبرز المهارات والأبعاد الخاصة بها.

٢. المقابلات الشخصية مع المختصين في مجال مناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية وعلم النفس.

٣. إعداد قائمة ببعض المهارات الحياتية المطلوب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، وعرضها على السادة المحكمين.

٤. وضع قائمة نهائية بالمهارات الحياتية في ضوء آراء السادة المحكمين.

ثانياً: للإجابة عن السؤال الثاني ونصه " ما التصور المقترح للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية؟ "

اتبع الباحث الإجراءات التالية :

١ - الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت التكنولوجيا في التعليم، وكيفية إعداد البرامج الإلكترونية، والكتب التفاعلية والتعليم المٌحوسب وفن الكوميكس الرقمي أو القصص المٌصورة.

٢ - المقابلات الشخصية مع المختصين في مجال تكنولوجيا التعليم، ومناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية، وعلم النفس.

٣ - إعداد الإطار العام للبرنامج التدريسي المقترح القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، وعرضه على السادة المُحكمين .

٤ - تصميم البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الاول الإعدادي وعرضه على السادة المحكمين.

٥ - وضع صورة نهائية للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي .

٦ - إعداد دليل معلم للبرنامج التدريسي المقترح القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي .

ثالثاً : للإجابة عن السؤال الثالث ونصه " ما فاعلية البرنامج التدريسي في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي ؟ "

سار البحث الحالي وفق الإجراءات التالية :

١ - اختيار عينة البحث من تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٢ - التطبيق القبلي لاختبار مواقف المهارات الحياتية على مجموعة البحث.

٣ - تطبيق البرنامج التدريسي القائم الكوميكس الرقمية على عينة البحث.

٤ - التطبيق البعدي لاختبار مواقف المهارات الحياتية على عينة البحث.

٥ - رصد النتائج ومعالجتها إحصائيًا بحساب الفروق بين متوسطي درجات تلاميذ عينة البحث في الاختبار القبلي والبعدي للمهارات الحياتية وتحليل هذه النتائج وتفسيرها.

٦ - تفسير وتحليل النتائج.

٧ - التوصيات والدراسات المقترحة .

مصطلحات البحث :

❖ الكوميكس الرقمية Digital Comics :

تُعرف الكوميكس الرقمية اصطلاحاً بأنها قصص تجمع بين فن سرد القصص التي لا ينفصل فيها النص عن الصورة ومجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية مثل الصور، الأصوات، الأفلام، الرسوم، النصوص والمؤثرات الصوتية.

(منى السنباطي ، ٢٠١٦)

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها مدخل تدريسي قائم على القصص المصورة الرقمية يوظفها الباحث عبر البرنامج التدريسي المقترح لتقديم مواقف حياتية لشخصيات مُصورة عبر بيئة إلكترونية متمثلة في كتاب تفاعلي بهدف تنمية بعض المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

❖ المهارات الحياتية Life Skills:

تُعرف المهارات الحياتية اصطلاحاً بأنها مجموعة من الخبرات المعرفية، والمهارية، والوجدانية التي يكتسبها التلميذ من خلال الأنشطة المختلفة ليستطيع من خلالها أن يمارس أدواره الحياتية الحالية والمستقبلية بنجاح في ضوء متغيرات العصر وتطوراتها (عادل علي، ٢٠٠٩، ٢٨).

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها المهارات التي ينبغي أن تتضمنها مادة الدراسات الاجتماعية، والتي تجعل من التلميذ إنساناً متكيفاً مع ذاته ومع الآخرين وقادرًا على حل مشكلاته وتحديات المجتمع، وتنقسم إلى مهارات اجتماعية وعملية وبيئية ووقائية وعقلية يتضمنها البرنامج التدريسي للبحث عبر مواقف حياتية مختلفة، وتُقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في اختبار مواقف المهارات الحياتية المُعد لهذا الغرض.

نتائج البحث :

لاختبار فرض البحث والذي ينص على أنه " يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات التطبيق القبلي والبعدي في اختبار المهارات الحياتية لصالح التطبيق البعدي." استخدم الباحث اختبار "t Test" للمجموعات المرتبطة ويتضح ذلك في الجدول (١) التالي:

جدول (١) المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوى دلالتها للتطبيق القبلي والبعدى لاختبار المهارات الحياتية والدرجة الكلية

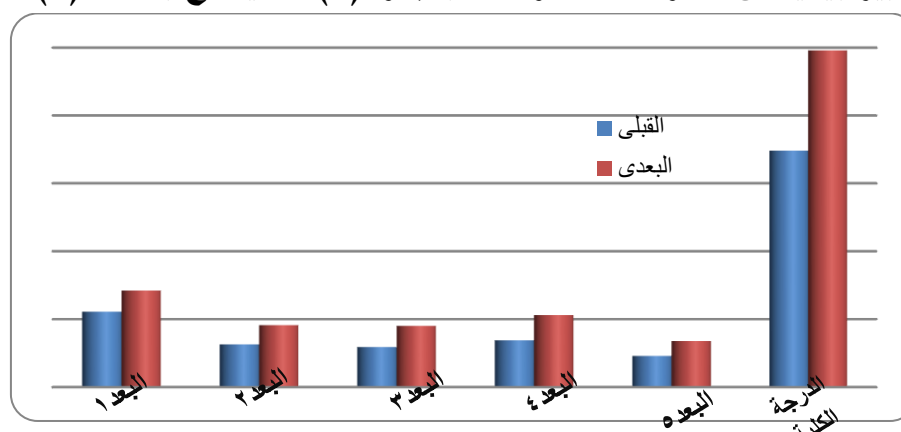
مستوى الدلالة	قيمة " ت "	التطبيق						العينة المتغير	
		البعدي			القبلي				
		الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد		
٠.٠١	٥.٧	٣.٣	١٤.٢	٤٤	٤.٦	١١.١	٤٤	المهارات الاجتماعية	١
٠.٠١	٩.١	١.٩	٩.١	٤٤	٢.٦	٦.٣	٤٤	المهارات العملية	٢
٠.٠١	٧.٩	٢.٥	٩	٤٤	٢.٦	٥.٩	٤٤	المهارات البيئية	٣
٠.٠١	٧.٨	٢.٧	١٠.٦	٤٤	٢.٤	٦.٩	٤٤	المهارات الوقائية	٤
٠.٠١	٤.٣	٢.٩	٦.٨	٤٤	٢.٦	٤.٦	٤٤	المهارات العقلية	٥
٠.٠١	١٠.٢	١٠.٤	٤٩.٦	٤٤	١٠.٩	٣٤.٨	٤٤	الدرجة الكلية	

ويتضح من بيانات الجدول (١) ما يلي :

١- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدى لمعاد المهارات (الاجتماعية - العملية - البيئية - الوقائية - العقلية) لصالح التطبيق البعدى.

٢- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدى لـ (الدرجة الكلية للاختبار) لصالح التطبيق البعدى.

ويمكن التعبير بيانياً عن المتوسطات الموضحة بالجدول (١) كما يتضح بالشكل (١) التالي:



شكل (١)

رسم بياني لمتوسطي درجات التطبيق القبلي والبعدى في اختبار المهارات الحياتية

* مناقشة وتفسير نتائج فرض البحث:

في ضوء العرض السابق لنتائج الفرض الأول ومعالجته الإحصائية يمكن الخروج بالمؤشرات التالية:

- أوضحت نتائج متوسطات درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي انخفاض مستوى تلاميذ العينة في اختبار المهارات الحياتية ككل، وكذلك في كل بعد من أبعاد اختبار المهارات الحياتية، ويمكن أن يُرجع الباحث السبب في ضعف مستوى هؤلاء التلاميذ إلى ما يلي:

- ضعف ما تحتويه المناهج الدراسية بالصف الأول الإعدادي من مهارات حياتية لازمة للتلاميذ.

- ضعف وعي المعلمين أو عدم تدريبهم التدريب الكافي لتنمية المهارات الحياتية لدى التلاميذ خاصة المهارات العقلية التي وصلت قيمة متوسطات درجات العينة بها إلى (٤.٦) بينما البيئية (٥.٩) وهى بذلك أقل متوسطات لدرجات تلاميذ العينة مقارنة بباقي المهارات.

- ضعف وعي التلاميذ بشكل عام بالمهارات الحياتية ومجالاتها المختلفة.
ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة (هبة الله عبد الفتاح، ٢٠٠٣) (حسن الحماد، ٢٠٠٠) (Riedeman, 2021).

- أسفرت نتائج الفرض الأول عن أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات العينة في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لاختبار المهارات الحياتية، ويرى الباحث ان النتائج السابقة يُمكن أن ترجع إلى:

- تقديم البرنامج التدريسي المقترح لمواقف حياتية حقيقية من الواقع اليومي للتلاميذ وربط المادة بحياتهم اليومية وجعلها أكثر واقعية مما ساهم بشكل عملي وفعال في تنمية المهارات الحياتية لديهم .

- تعلق المتعلمين بشخصيات الكوميكس المتضمنة بالبرنامج التدريسي، والتي تقدم للمتعلم المواقف الحياتية المختلفة، فأصبحت بمثابة نموذج أو قدوة للتلاميذ فاكسبوا من خلالها عدة مهارات حياتية.

- اختيار موضوعات البرنامج التدريسي، والتي تُمثل قضايا معاصرة في الوقت الحالي كالتنمر والغذاء الصحي وممارسة الرياضة والرحلات المدرسية والتكنولوجيا والروبوت؛ مما أسهم في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بهذه المجالات خاصة المهارات الوقائية والعملية.

- الأنشطة العملية التي تضمنها البرنامج التدريسي المقترح والتي صُممت بشكل جذاب وممتع لتنمية المهارات الحياتية لدى التلاميذ.

- توعية المعلم لتلاميذ العينة بأهمية المهارات الحياتية ودورها في زيادة قدرة الفرد على مواجهة المشكلات والمتغيرات اليومية والنجاح في حياته، إلى جانب الدور الهام لمادة الدراسات الاجتماعية في تنميتها.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج بعض البحوث والدراسات السابقة التي أكدت على فاعلية البرامج الإلكترونية والكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية مثل دراسة (كرامى بدوى ٢٠١٣، (سعدى الزهراني ٢٠١٤، (علام أبو درب ٢٠١٤، (منى السنباطي ٢٠١٦، (أحمد بدوي ٢٠٢٢،

توصيات البحث:

يوصى الباحث في ضوء هذا البحث بعدة توصيات منها التالي:

بالنسبة للباحثين وواضعي المناهج:

- ضرورة تضمين واضعي مناهج الدراسات الاجتماعية لأبعاد المهارات الحياتية ضمن الكتب الدراسية والأنشطة التعليمية لتنميتها لدى التلاميذ وذلك من أجل ربط المادة بواقع التلميذ.
- أن يتم دمج الكوميكس الرقمية بالكتب المدرسية كأحد المداخل التدريسية.

بالنسبة للمعلمين:

- أن يوظف المعلم الكوميكس الرقمية في المراحل التعليمية المبكرة مثل مرحلة رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية لتنمية بعض المهارات الحياتية أو القيم الهامة.

- كما يوصى الباحث المعلمين بضرورة إعادة النظر إلى طرق التدريس المستخدمة في الفصول داخل مدارس جمهورية مصر العربية، وفتح المجال أمام التلميذ للتعلم ذاتيًا واكتشاف مهارات جديدة بقليل من التوجيه؛ فتلميذ اليوم يختلف كثيرًا عن تلميذ الأمس، وأبرز أدوات تلاميذ هذا العصر هي التكنولوجيا فلا مناص من ربط التعليم والتعلم بالتكنولوجيا الحديثة التي تُقدر عقلية التلميذ ومستواه الفكري.

بالنسبة للوسائل التعليمية والخدمات:

- يُوصى الباحث بتطوير معامل الحاسب الآلى بالمدارس وضرورة تزويدها بخدمات الإنترنت فائق السرعة، وبأحدث البرامج التعليمية.

بالنسبة للتلاميذ:

- يوصى الباحث بتدريب التلاميذ على كيفية إنتاج كوميكس ورقية أو رقمية.

• دعم مهارات التلاميذ التكنولوجية وتطويرها وإثقالها للتوافق مع متطلبات العصر الحالي.

بالنسبة لأساليب التقويم:

• يوصى الباحث بالاستعانة بما أعده من اختبار للمهارات الحياتية في قياس هذا المتغير الهام لدى التلاميذ خلال عملية التدريس.

مقترحات البحث:

وفي نهاية البحث الحالي يخرج الباحث بطرح لبعض الدراسات والأبحاث، والتي ترتبط بمجال البحث ليقدمها بين أيدي الباحثين والمتخصصين لعلها تلقى اهتمامهم وتخضع للدراسة المستقبلية فيما بعد، ومنها مايلي:

- ١ - دراسة فاعلية الكوميكس الرقمية التي توظف التسجيلات السمعية كالدراسة الحالية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى المكفوفين.
- ٢ - دراسة فاعلية تدريس أو إنتاج الكوميكس الرقمية في تنمية بعض مهارات الطلاب المعلمين بكليات التربية.
- ٣ - دراسة إمكانية توظيف الكوميكس الرقمية في تنمية الوعي بالأحداث الجارية والقضايا المعاصرة.
- ٤ - دراسة فاعلية الكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات المهنية لتحقيق مبدأ الربط بين مادة الدراسات الاجتماعية ومستقبل المتعلم.
- ٥ - توظيف الكوميكس الورقية أو الرقمية في دراسة الأحداث التاريخية أو المواقف التاريخية الهامة.
- ٦ - دراسة أثر التوجيه المهني للتلاميذ في تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية.

سلوى حسن محمد و عصام محمد عبده خطاب بصل (٢٠٢١) : " أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة الفكرية "، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة الزقازيق، ع ٢١، ٥٣-١٤٧.

سناء أبو الفتوح مغاوري (٢٠٠٦): " تطوير مناهج الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الإعدادية في ضوء المهارات الحياتية " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية، جامعة بنها .
عادل سيد علي (٢٠٠٩): " المهارات الحياتية إستراتيجية منهجية " ، الإسكندرية، دار الجامعة الجديدة، ط١

علاء عبد الله مرواد (٢٠١٣) : " استخدام القصص الرقمية التاريخية لتنمية التعاطف التاريخي لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادي"، بحث منشور، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس .

مضاوي عبدالرحمن الراشد (٢٠١٨) : " درجة امتلاك معلمة الروضة التعلم الرقمي واتجاهها نحو استخدامه "، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، العدد ٣ ، ص ٤٠٧-٤٣٢.

نهلة بنت فهد النمير (٢٠١٧) : " تقييم القصص المصورة المتضمنة في كتب اللغة الانجليزية للصفوف العليا من المرحلة الابتدائية في ضوء المعايير التربوية "، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القصيم.

هبة الله حلمي عبد الفتاح سعيد (٢٠٠٣): "تقويم منهج الدراسات الاجتماعية للصف الأول الإعدادي في ضوء المهارات الحياتية "، رسالة ماجستير غير مشورة، كلية التربية جامعة عين شمس .

Brenner, Robin E (2007): Understanding Manga and Anime. Greenwood Publishing Group. ISBN 978-0-313-09448-4.

Cambridge Dictionary, "meaning of comic ", Retrieved August 3, 2018 from : <https://dictionary.cambridge.org/dictionar>

Children publishing(2017) : " How Reading Comic Books Gives Impact to Young Minds", Retrieved June 5, 2017 from :

<https://www.childrenspublishing.com/benefits-comic-books-children/>

Decker, Alicia C. & Castro, Mauricio (2012)" :Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic

Novel The History Teacher” ,Vol. 45, No. 2 (February 2012), pp. 169-187, Retrieved June 20, 2022 from:

http://www.jstor.org/stable/23265918?seq=1#page_scan_tab_contents

Ilhan, Genc Osman, Kaba, Gamze, & Sin, Maide. (2021): “ Usage of digital comics in distance learning during COVID-19”, International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES), 3(1), 161-179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>, Retrieved April 10, 2022 from:

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1282522.pdf>

Juliani, AJ (2014):"How to Revolutionize Social Studies with Comics by History Comics", Retrieved June 5, 2017 from:

<http://ajjuliani.com/comics-in-history/>

Janette Bennett (1993) : “shoring skills and smiles” ,education- social sciences, vol,3,No.1,p.51

Mancheño, Abellan (2019): “Drawings That Speak More Than Words- A Study On Digital Comics Journalism”, Retrieved Mar 14, 2020 from:

<https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/31959>

McCloud, Scott (2000): “Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form Paperback” ,Retrieved June 5, 2017 from :

<https://www.amazon.com/Reinventing-Comics-Evolution-Art-Form/dp/0060953500>

Paetsch, Jennifer (2021): “ Factors Influencing Pre-service Teachers' Intention to Use Digital Learning Materials: A Study Conducted During the COVID-19 Pandemic in Germany” , Retrieved September 26 , 2022 from:

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34803810/>

Riedeman, Austin (2021). The Impact of Life Skills Education on Secondary Students” ,Master’s thesis, Bethel University. Spark Repository ,Retrieved June 5, 2022 from:

<https://spark.bethel.edu/etd/726>

Smyth, Tim (2016) : “ How I use comic books as a learning tool in my social studies classroom “ ,Retrieved June 5, 2017 from:

<http://www.pbs.org/newshour/updates/how-i-use-comic-books-as-a-learning-tool-in-my-social-studies-classroom/>

standberry, lee (2012) : " Top 10 Reasons Why Everyone Should Read Comics " , Retrieved June 5, 2017 from:

<http://www.toptenz.net/top-10-reasons-why-everyone-should-read-comics.php#.WXzfzhWGPIU>