أثر تدريس مقرر مهارات الاتصال إلكترونيًا بنظام البلاك بورد على تنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بالمقرر ورضا طلاب السنة التحضيرية بجامعة الدمام نحو توظيف البلاك بورد فى التدريس

إعــداد

د/ على الوردانى على عمر

أستاذ مساعد بعمادة السنة التحضيرية والدراسات

المساندة بجامعة الدمام

أثر تدريس مقرر مهارات الاتصال إلكترونيًا بنظام البلاك بورد على تنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بالمقرر ورضا طلاب السنة التحضيرية بجامعة الدمام نحو توظيف البلاك بورد في التدريس

د/ على الوردانى على عمر (*)

المقدمة:

للتكنولوجيا دور كبير في حياتنا المُعاصِرة في كل مجالات الحيـــاة، ولكـــنْ هناك دور بارز جدًّا لها، وهو استخدام التكنولوجيا في المنظومة التعليميَّة، فقـــد وفرت التكنولوجيًا كثيرًا من الجهد والعناء للطلاب، خاصة بعـــد تزايُـــد أعـــداد السكان في عدد من الدول، واتجاه البعض إلى التعلم عن بُعد عن طريق الإنترنت أو ما شابه ذلك، كما أن التكنولوجيا تواجه النقص في أعداد المدرسين والأساتذة، وذلك من خلال الدروس المكتوبة على الحواسيب، كما أن التكنولوجيا أدَّت إلـــى انتشار التعليم بشكل كبير، فأصبح الكل يتعلم، ليس شرطًا أن يكون التعليم تعليمًا أكاديميًّا بشهادات، ولكن التعليم يتضمن أيضًا تحصيل المعلومات وما شابه ذلك، كما أن التكنولوجيا أسهمت بشكل كبير في ظهور أشكال جديدة للتعلم وهي التعليم المفتوح الذي يعتمد على الاختبارات فقط، ويقوم المـــتعلم باســـتخدام الأقـــراص المُدمَجة والحواسيب وما شابه ذلك، كما أن هناك نمطًا آخَر وهو التعلم عن بُعْد، وهو يتمُّ عن طريق استخدام الإنترنت في التعلم والاختبارات، وغالبًا ما يكون من دولة لأخرى، كما أن للتكنولوجيا دورًا كبيرًا بالنسبة للطلاب؛ حيث توفِّر وسائل جيدةً للتذكُّر الجيد للمعلومات من خلال جذب الطلاب وتشويقهم لتلقي المعلومات، كما أنها تُسهِّل عملية تخزين المعلومات للطلاب وإجراء الرسومات الهندسية وما شابه ذلك، أما بالنسبة للمُعلِّمين فإنها تُوفِّر الوقت والجهد، وتساعدهم في تحصيل المعلومات وتحضير دروسهم، إلى جانب التواصل السهل مع طلابهم.

"وقد أسهم تطور العلوم المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات وتوظيفها في كافـــة أوجه الحياة فى جعل استخدام الإنترنت يمثل متطلباً رئيسياً من متطلبات الحيـــاة العصرية، وخاصة تطبيقات الإنترنت في مجال التعليم، والذي بدوره أظهر مفهوم بيئات التعلم الافتراضية، وهي عبارة عن برمجيـــات أو أنظمـــة تـــدعم عمليـــة

(*) **د/على الوردانى على عمر:** أستاذ مساعد بعمادة السنة التحضيرية والدراسات المساندة بجامعة الدمام

التواصل المباشر، وغير المباشر بين أطراف عملية التعليم والتعلم، من خلال الكمبيوتر وشبكة الإنترنت، وبناء على هذا الحقيقة قامت العديد من المؤسسات الأكاديمية والتعليمية بالاستفادة التربوية من هذه التكنولوجيات الحديثة المرتبطة بتوظيف بيئات التعلم الافتراضية لإثراء عمليات التعليم، ومع تزايد أعداد الراغبين في التعليم بدأ الاهتمام بوضع المقررات التعليمية علي الإنترنت من خلال توظيف فكرة بيئات التعلم الإلكتروني الافتراضية عبر الإنترنت.

Virtual learning environment ".(قاسم، لمياء، ٢٠٠٥، ص ٢٣)

تقوم بيئات التعلم الافتراضية علي استراتيجيات مختلفة من طرق التدريس والتي تختلف عن الطرق التقليدية (Lee, M.; Paulus, T. (2011)، حيث تقوم علي توظيف عنصر التفاعل التعليمي، ويقصد به ذلك التأثير الذي يحدث بين المعلم، وطلابه من جهة، وبين الطالب وأقرانه والأنشطة التعليمية من جهة أخري، ويتضمن التفاعل أيضاً عمليات التغذية الراجعة عبر المواد والوسائل الممكنة، وترجع أهمية عنصر التفاعل في التواصل التعليمي إلا أنه العنصر الذي يربط جميع العناصر السابقة لعملية التواصل ويجعلها ذات فائدة في عملية التعليم والتعلم. (قنديل، أحمد، ٢٠٠٦)

وتؤكد دراسة (هارديدي، وسونج (Hardidi & Sung (2010)، علي مدي نجاح استخدام التعلم والتفاعل من خلال الإنترنت مقابل التفاعل وجهاً لوجه، وأثبتت عدم وجود فروق بين هذين النوعين من التفاعل إذا حدث التعلم في نفس الظروف وتوفرت نفس شروط التعلم واستراتيجياته، هذا وتؤكد (حسن، إيناس، ٢٠٠٥، ص ١٢-١٤) علي الأخذ بمنظومة التطوير في التعلم الجامعي المعاصر للحد من المخرجات السلبية للأساليب التقليدية المتبعة بالتعليم الجامعي وأن توجه الإمكانات المادية بالجامعات لتوفير البيئة الملائمة لبث الثقافة المعاصرة القائمة علي التفاعل الإيجابي.

من الخصائص اللازمة للتقنيات أو الوسائل المستخدمة في التعليم الإلكتروني وبيئات التعلم الافتراضية أن تتميز بالتفاعلية Interactivity مع الطلاب (الكيلانى، تيسير، ٢٠٠١)، ونظراً لأهمية التفاعل في برامج التعلم من بعد، فإنه يوجد العديد من أساليب التفاعل التي يمكن توظيفها في بيئات التعلم الافتراضية مثل البريد الإلكتروني Electronic Mail والبريد الصوتي Voice Electronic

Mail ومجموعات الأخبار News groups وغرف المحادثة Chat Rooms واللوحات الإلكترونية Electronic Board المزدوجة المتكاملة مع الويب.

وتعتبر الجامعات الافتراضية أحد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية التي تقدم برامج دراسية من بعد من خلال الإنترنت في كافة التخصصات، ويشارك في تصميم هذه البرامج العديد من أساتذة الجامعات، بالتعاون مع مديري النظم والذين يسهمون بمجهوداتهم في دعم التعلم من بعد، وأصبح من المألوف تقديم البرامج الدراسية عبر الإنترنت، وهناك العديد من البرامج التي تقدم عبر الإنترنت للحصول علي مختلف المؤهلات والدرجات العلمية (الفار، إبراهيم، ٢٠٠٣).

وفي ضوء ما سبق يتضح أهمية توظيف بيئات التعلم الافتراضية في التعليم الجامعي بكافة مراحله للاستفادة منه في تطوير العملية التعليمية والعمل علي دعم الطالب كمشارك في العملية التعليمية وكذلك تفعيل أساليب التعلم التعاوني بين الطلاب.

ولذلك قام الباحث بتوظيف نظام البلاك بورد في بناء المقررات الإلكترونية من خلال بناء مقرر مهارات الاتصال على النظام، وتفعيله مع الطلاب وأخذ آراءهم حول جدوي توظيف المقرر في تطوير أدائهم وعملية تعلمهم، ومدي تقبلهم للنظام الجديد في مقابل النظام القديم.

ويدور محور البحث حول هذه التساؤلات هل بناء المقررات بنظام البلاك بورد له جدوي فعلية علي طلاب السنة التحضيرية بجامعة الدمام ؟ وهل الطلاب لديهم القناعة الكافية بذلك؟ وما العقبات التي تحول دون تطبيق وتطوير النظام بالجامعة للوصول إلي أفضل النتائج؟

مشكلة البحث:

تقوم جامعة الدمام بتطوير أنظمة وأساليب التعليم داخلها بالأخذ بأحدث الأساليب التكنولوجية في التعليم، ومن أحد الأساليب التي قامت بتطبيقها الجامعة نظام إدارة التعلم Learning Management System (LMS)، من خلال نظام إدارة المقررات بواسطة البلاك بورد بحيث يعمل مع الطرق التقليدية في التدريس بطريقة تكاملية.

وقد ظهرت مشكلة البحث عندما لاحظ الباحث خوف الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بالجامعة من تطبيق النظام الجديد، والتفاعل من خلاله كبديل للتفاعل بالطرق التقليدية، وأيضاً عدم كفاية خبرة أعضاء هيئة التدريس لتفعيل النظام وكذلك خبرات الطلاب بالتفاعل من خلال البلاك بورد كانت غير كافية حيث كان

هناك بعض الطلاب الذين لديهم خبرات غير كافية للتعامل مع الكمبيوتر والإنترنت، ومطلوب منهم التفاعل من خلال البلاك بورد، وكذلك تعود الطلاب علي التفاعل المباشر مع المعلم ومع زملائهم، في حين يتطلب منهم النظام التفاعل غير المباشر، وكذلك كان هناك نقطة هامة لاحظها الباحث وهي عدم اقتناع الطلاب بمدي فائدة النظام وجدواه في دعم تعلمهم حيث كان الطلاب يرددون عبارات بينهم مثل:إذا كنا نري المعلم في المحاضرة فما جدوي أن نتفاعل معه من خلال نظام البلاك بورد ؟!

وفي ضوء ذلك ظهرت مشكلة البحث فى محاولة تعرف: هل تختلف آراء الطلاب بعد تدريبهم علي نظام البلاك بورد، وقيامهم بالتفاعل معه ودراسة محتوي المقرر من خلاله بعد التدريب، وهل يشعر الطلاب بأهمية تطبيق النظام في الجامعة كأحد الأساليب التي تعمل علي دعم وتطوير وتيسير العملية التعليمية أم سوف يظل فكرهم كما هو ؟ وأن نظام البلاك بورد مجرد تطبيق واستخدام للتكنولوجيا بدون جدوي فعلية في عملية التعلم.

تساؤلات البحث:

يحاول هذا البحث الوصول إلى اجابات للتساؤلات التالية:

١- ما محتوي المقرر الذي سوف يتم تفعيله من خلال بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد؟
٢- ما أساليب التفاعل المختلفة التي سوف يتم توظيفها في بيئة التعلم الافتراضية؟
٣- ما مدي فعالية تطبيق نظام البلاك بورد علي تنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بمحتوي المقرر بين المجموعة التجريبية والضابطة.
٤- ما مدي رضا الطلاب نحو توظيف بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد في مقرراتهم الجامعية؟

فرضا البحث:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لقياس الجوانب المعرفية المرتبطة بمقرر مهارات الاتصال بين المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي.
- رضا الطلاب نحو توظيف بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك في مقرراتهم الجامعية إيجابي.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلي:

١- بناء بيئة تعلم افتراضية من خلال نظام البلاك بورد.

٢- تفعيل نظام البلاك بورد في المقررات الدراسية في السنة التحضيرية بجامعة الدمام.

٣- تعرف مدي رضا الطلاب نحو استخدام نظام البلاك بورد في السنة التحضيرية.

٤- دراسة الفروق في التحصيل بين المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية والمجموعة التجريبية والتي درست بطريقة بيئات التعلم الافتراضية.

أهمية البحث:

يسهم البحث الحالي في:

١. تطوير عملية التعلم من خلال تطبيق بيئات التعلم الافتراضية.

٢. مواكبة الاتجاهات العالمية الحديثة في التعليم والتعلم ومحاولة تفعيلها.

٣. تقديم نموذج لكيفية الاستفادة من نظام البلاك بورد فى تحسين مخرجات التعلم.

منهج البحث:

المنهج الوصفي:

من خلال تطبيق استبانة لتعرف مدي رضا الطلاب نحو استخدام نظام البلاك بورد والتفاعل من خلاله.

المنهج التجريبي:

من خلال بناء المقرر بنظام البلاك بورد، وتطبيقه على طلاب المجموعة التجريبية ومقارنتهم بالمجموعة الضابطة لقياس الجانب المعرفي بالتحصيل.

متغيرات البحث:

المتغير المستقل: بناء بيئة التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد.

المتغيرات التابعة:

- الجوانب المعرفية المرتبطة بالمقرر.
- مدي رضا الطلاب نحو توظيف بيئات التعلم الافتراضية.

مصطلحات البحث:

بيئات التعلم الافتراضية:

هي برامج تعليمية على وسائط متعددة فائقة والتي توظف مصادر وخواص الإنترنت من أجل خلق بيئة تعلم ذات معني تدعم عملية التعلم مثل البريد

الإلكتروني والاجتماع عن بعد باستخدام الإنترنت وحلقات المناقشة. (بشير، حسين، ٢٠٠٥)

التعلم عن بعد:

هو ذلك النوع من التعلم الذي يكون فيه المعلم أو المؤسسة التعليمية بعيداً عن المتعلم إما في المكان أو الزمان أو كليهما معاً ويستدعي ذلك استخدام وسائل اتصال متعددة من مواد مطبوعة أو مسموعة أو مرئية وغيرها ومن وسائط إلكترونية وذلك للربط بين المعلم والمتعلم ونقل المادة العلمية بالإضافة إلى اللقاءات المباشرة وجهاً لوجه أحياناً.(وحدة تقويم الأداء الجامعي، ٢٠٠٢-٢٠٠٣)

تعريف الباحث لبيئة التعلم الافتراضية بنظام البلاك بورد:

هي بيئة تعلم إلكترونية بديلة لبيئة التعلم التقليدية تقوم علي بناء الأساليب التفاعلية التزامنية واللا تزامنية بين الطالب والمعلم، وبين الطلاب وبعضهم من خلال الإنترنت، وذلك لمعالجة جوانب القصور في بيئات التعلم التقليدية، وتوظيف الأساليب التكنولوجية الحديثة لإثراء العملية التعليمية.

الإطـــار النظري:

التعلم الإلكتروني:

هو جانب من جوانب المستحدثات التكنولوجية، والذي ينظر إليه علي أنه:

١- نمط لتقديم المناهج والمعلومات: وهذه النظرة تنظر إلي التعلم الإلكتروني على أنه وسيلة أو نمط لتقديم المناهج الدراسية عبر شبكة المعلومات، أو من خلال وسيط إلكتروني، مثل الأقراص المدمجة، أو غيرها من التقنيات المستحدثة.

٢- طريقة للتعلم: حيث يري أصحاب هذه النظرة أن التعلم الإلكتروني طريقة للتعلم أو التدريس، يستخدم فيها وسائط تكنولوجية متقدمة كالوسائط المتعددة والهيبرميديا وغيرها

٣- بيئات التعلم الافتراضية (Richard Evertt 2009) هي عبارة عن بيئة توظف أساليب مختلفة من التفاعل بين المتعلمين والمعلم من خلال الإنترنت، حيث تحتوي علي نظم المعلومات للمؤسسة التعليمية والتي تسهم بطريقة مباشرة، أو غير مباشرة في عملية التعلم، وإدارة بيئات التعلم.

نظم دعم بيئات التعلم الافتراضية Blackboard:

هناك العديد من البرمجيات التي تدعم بيئات التعلم الافتراضية، ويعتبر نموذج البلاك بورد أحد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، والذي يستخدم في

الجامعات كأحد الأنظمة الافتراضية لإدارة البرنامج التعليمي وهي من البيئات الرائدة فى هذا المجال ولهذا النظام العديد من المهام المتميزة عالية المستوي، ولها أهميتها لكل من الطالب والمعلم، مثل تيسير بناء المحتوي والمضمون التعليمي للمناهج والمقررات الدراسية داخل البيئة الافتراضية، وكذلك توفير أدوات تقييم الطالب في ضوء قائمة التقييم ومعايير الإدارة، وتوفير كافة الإمكانيات لعقد الاجتماعات، وتوفير طرق التفاعل الفوري للطلاب.

مميزات نظام Black Board:

- بناء الوسائط والمواد التعليمية وتوفيرها للطلاب لاستخدامها في أي وقت وأي مكان.
- توفير الروابط العملية اللازمة لبناء المقرر ومعلومات عن المشاركين فيه، والواجبات المدرسية والأنشطة والمهام، كل ذلك دون الحاجة لمعرفة لغات البرمجة المستخدمة في إنشاء صفحات الويب.
- سهولة إضافة ملفات الفيديو Video Clip ملفات الباور بوينت Power Point ملفات الورد Word file ملفات الإكسل Excel File وغيرها من مصادر المواد التعليمية.
- توفير أدوات الاتصال التي تدعم التواصل والحوار والمناقشة والمحادث بين الطلاب والمعلمين.
- مساعدة الطلاب علي أن يكون لهم دور في عملية التعليم وأن يعلم كل منهم الآخر باستخدام لوحة المناقشة Discussion Boards.
- سهولة إدارة المحادثات والمناقشات بالنسبة للمعلم ووجود الأدوات التي تجعل من السهل بناء اختبارات وأسئلة التقييم وذلك من خلال سمات وخصائص التقييم المتاحة في هذا النظام.
- سهولة ابتكار أشكال متنوعة من الأسئلة مثل الاختيار من متعدد Multiple Choice أسئلة وضع علامة (√) أو (×) True / False وأسئلة التوصل Matching
- بناء التقارير الإحصائية عن إجابات الطلاب، وتزويد الطلاب بالتغذية الراجعة الفورية.
- أن هذا النظام يؤدي وظائف عملية فعالة حيث يساعد علي توفير الإمكانيات التي تسهل علي المعلم وعلي المسئولين والإداريين في الجامعة نشر كافة

البيانات والمعلومات عن البرنامج الدراسي، وكذلك يمكن من خلالها عرض الوثائق وقوائم القراءة وكتابة التقارير والتعليقات بطريقة عادية مألوفة.

المكونات الأساسية لنظام البلاك بورد:

عند بناء المقررات من خلال نظام البلاك بورد لابد وأن تراعي العناصر التالية:

١- الإعلانات:

لابد وأن نستخدم الإعلانات بشكل منتظم لترشد المتعلم خلال دراسة المقرر إلي الواجبات والمهام وأساليب التقويم والمواعيد.

٢- معلومات المقرر:

لابد من وضع توصيف للمقرر يحدد الأهداف التعليمية والمحتوي ونظام توزيع الدرجات.

٣- معلومات عن عضو هيئة التدريس:

لابد أن يحدد المعلم معلومات عنه وعن الساعات التدريسية والجدول والساعات المكتبية وكيف يمكن للطالب الاتصال به.

٤- الواجبات والمهام:

لابد وأن يحدد المعلم الواجبات المطلوبة من الطالب في بداية المقرر.

٥- تنظيم قائمة محتويات المقرر:

لابد من التنظيم والتحكم في قائمة تعرض أهم مكونات المقرر، من خلال نظام البلاك بورد، من حيث إضافة مفاتيح للروابط علي أساس المحتوي والمكونات، وأساليب التفاعل الداخلية.

٦- الروابط الخارجية:

لابد من إضافة روابط خارجية للمقرر على الإنترنت تدعم محتوي المقرر.

٧- إدارة المحتوي:

* لابد من وضع خطة عامة للمقرر تحدد مكوناته وتحدد عناصر المحتوي في سياق متسلسل ومنطقي لملفات المحتوي.
* استخدام أسلوب الإعلانات بصفة دائمة عندما نقوم بإضافة أو تعديل للمحتوي، أو عرض أي معلومة جديدة للمتعلم.
* بناء المحتوي باستخدام النماذج الجاهزة لتساعد المتعلم علي التجول داخل المحتوي بطريقة منطقية ثابتة.

٨- إضافة المحتوي العلمي:

عندما نقوم بإضافة المحتوي لابد أن نعرض شرحاً واضحاً لكل عنصر من العناصر وأهميته للمقرر، وكيفية ارتباطه لتحقيق الأهداف العامة للمقرر.

٩- التقييم:

لابد من بناء أساليب لتقييم المتعلم ولابد من متابعة إحصائيات الاستخدام، والتفاعل وتقدم الطلاب لتقييم ومتابعة المقرر علي البلاك بورد.

١٠- نظام الحماية:

* إظهار أو عدم إظهار المفاتيح، أو الروابط حيث يمكن تحديد العناصر التي تظهر للمتعلم مرة واحدة، أو بطريقة تدريجية بحيث نقوم بتحديد الوقت والتاريخ لكل عنصر.
* التحكم في عرض وإتاحة محتوي المقرر كاملاً أو جزء منه للطالب.

١١- التفاعلية:

* بناء اساليب التفاعل اللاتزامني، والتي تتيح التفاعل والمشاركة مع اختلاف الوقت مثل: المناقشات والصندوق البريدي.
* تقديم أساليب التفاعل التزامني يتطلب مشاركة المتعلم في نفس الوقت مثل المحادثة.

١٢- تكوين المجموعات:

* لابد للمعلم عمل حصر لمجموعات الطلاب، والتركيز علي التفاعل والعمل التعاوني بينهم.

١٣- الساعات المكتبية:

* لابد للمعلم من تحديد ساعات مكتبية عبر الإنترنت يكون فيها متواجداً مع الطلاب في نفس الوقت.
* لابد من ربط محتوي المقرر بروابط إضافية خارجية مثل: المواقع التعليمية المتاحة عبر الإنترنت.

١٤- إدارة المستخدمين:

* دور الطلاب: لابد من تحديد دور لكل متعلم والتأكد من أن كل فرد يفهم دوره جيداً، وكيفية التفاعل مع نظام البلاك بورد.
* البريد الإلكتروني: لابد من التأكد أن كل طالب لديه بريد إلكتروني حديث يستطيع المعلم متابعة الطالب من خلاله.

أسس ومعايير بناء المقررات من خلال البلاك بورد:

تؤكد هذه المعايير علي كيفية تصميم المقررات بنظام البلاد بورد فالمتعلم أكثر ألفة وتكيفاً مع النظام وذلك من خلال التالي: (Square east college, 2009)

أولاً- النواحي الفنية في النظام:

١- تصميم صورة خاصة بالمقرر تساعد الطالب علي تعرف المقرر (banner) ولابد أن يوضع في الصفحة الرئيسية.
٢- تصميم شعار للمقرر يكون ظاهراً في صفحة الإعلانات.
٣- تصميم قائمة المفاتيح الجانبية بحيث تكون واضحة وبدون أي زخارف.
٤- لابد أن تكون كل الصفحات للمقرر بخلفية بيضاء ولون خط أسود بدون زخارف وتوضع العناوين في نقاط بخط اسود ثقيل.
٥- استخدام لغة html في الملفات الخارجية والتي نقوم بدمجها داخل سياق البلاك بورد.
٦- لابد من وضع توصيف خاص للمقرر متاح للجميع الزائرين، وأن يحتوي علي أهداف ومخرجات التعلم والجدول الزمني له، ومتطلبات دراسته، وكذلك تعليمات توضح كيفية التعامل مع البلاك بورد.
٧- تنظيم المواد التعليمية بطريقة تساعد الطالب علي سهولة تتبع محتويات المقرر بشكل منتظم، ويمكن تنظيم الملفات بطريقة الفصول أو الأسابيع، أو بأي طريقة تساعد المتعلم في تتبع محتويات المقرر.
٨- الواجبات والمهام والاختبارات لابد وأن تحدد من ضمن المواد التعليمية للمقرر، ولابد من وضع دليل للمتعلم أيضاً.
٩- جزء المصادر التعليمية لابد أن يشتمل علي روابط للمصادر في الجامعة، والمتاحة للمتعلمين وكذلك دروس مرتبطة لكيفية الوصول إلي هذه الخدمات.
١٠- عند توفير مواد تعليمية للطباعة داخل البلاك بورد لابد أن تكون PDF أو Word format.
١١- لابد من توفير تعليمات محددة وواضحة لاستخدام البلاك بورد.
١٢- كل الاختبارات والامتحانات لابد أن تكون من خلال نظام إدارة البلاك بورد، ولابد من عمل نظام لحماية الامتحانات.

ثانيًا: خصائص التصميم التعليمي:

١- عند استخدام نص في المقرر لابد وأن يكون منظم بطريقة منطقية بحيث يحدد الجدول الزمني للمقرر.
٢- لابد أن يتاح نظام الدخول للطلاب إلي البلاك بورد بطرق مختلفة ومتتابعة، ولابد من الاتصال الدائم بأعضاء هيئة التدريس.
٣- تشجيع الطلاب علي استخدام المناقشات وأساليب التعلم التعاوني من خلال البلاك بورد
٤- عندما نستخدم الفصول الافتراضية أو أي أسلوب تفاعل تزامني من خلال البلاك بورد، لابد وأن يتاح محتوي المقرر أيضاً في بيئة التفاعل اللاتزامني.
٥- كل الواجبات والمهام لابد وأن تقدم بطريقة واضحة بحيث تحدد للطالب كيف يحصل علي الدرجات، وكيف تساهم هذه الأنشطة في تحقيق أهداف ومخرجات التعلم.
٦- عند إتاحة عناصر الوسائط المتعددة مثل الصوت والفيديو وعرض الشرائح والرسوم المتحركة لابد وأن تدعم هذه الملفات بملفات نصية.
٧- الخط (٣٠): نختار الخط Arial or times new roman وحجم الخط ١٢ والعناوين ١٤ واستخدام الخط الأسود علي الخلفية البيضاء.
٨- تنظيم الملفات: لابد وأن تنظم جميع الملفات في folder وليس في عدة ملفات لتسهل علي المستخدم الوصول إليها.
٩- محتويات المقرر: يفضل استخدام الملفات بامتداد الوورد والباور بوينت والاكسيل في البلاك بورد، والتأكد من أن كل الملفات قابلة للقراءة فقط، والتأكد من أن ملفات المالتي ميديا تعمل من خلال البلاك بورد، ويجب مراعاة حجم الملفات بالنسبة إلي زمن التحميل.

المراحل التي يجب علي المعلم اتباعها عند بناء المقررات بنظام البلاك بورد:

إن بناء المقررات الإلكترونية بنظام البلاك بورد يمكن أن يكون ناجحاً إذا اتبعنا الخطوات التالية:

١- قم بتهيئة نفسك:

* القراءة الواعية حول كيفية بناء المقررات بنظام البلاك بورد، وكذلك أسس التصميم التعليمي، والتعلم الإلكتروني.
* التدريب من خلال استخدام البرامج والدورات التدريبية.

* سجل موقعك (حسابك) في نظام إدارة البلاك بورد في الجامعة.
* اطلب من النظام اسم المستخدم وكلمة المرور ونموذج فارغ لبناء المقرر.
* افهم نظام الأجهزة والبرامج وحدد الكمبيوتر المناسب لمتطلبات بناء البرنامج، وكذلك كن دائماً مرتبطاً بإدارة النظام لتذليل أي عقبات تواجهك.

٢- إعداد المواد التعليمية:

* جمع متطلبات المقرر من مواد تعليمية مثل: عرض الشرائح، والتوصيف، والمحاضرات، والتقييم، وموضوعات المناقشة.
* حدد نوع الملفات للمواد التعليمية حيث لابد أن يكون بامتداد قابل للتحميل علي البلاك بورد.
* ضع في اعتبارك الفروق الفردية بين المتعلمين، ولذلك لابد وأن يكون المحتوي في أشكال متعددة نصية ووسائط متعددة.
* حدد طرق قياس الأهداف وكيف يمكن إتاحة مواد التعلم للطالب في الفصل وعبر الإنترنت، ولابد من تدريب الطلاب علي كيفية الاستخدام والتفاعل من خلال البلاك بورد.

٣- توصيف المقرر:

* تحديد المخرجات: لابد أن تكون واضحة قابلة للقياس مرتبطة بأهداف التعلم والبرنامج.
* جدول زمني للمقرر.
* شرح للمهارات الأساسية المطلوبة من المتعلم للتفاعل مع المقرر.
* تقديم دليل إرشادي لاستخدام أدوات الاتصال مثل البريد الإلكتروني، والمناقشة، وغرفة المحادثة.
* حدد أنشطة التعلم والوقت المخصص لكل نشاط.
* حدد وقتاً ثابتاً لإرسال الإعلانات.
* حدد التعليمات أو الروابط لاستخدام البلاك بورد.
* حدد معايير الكفاءة العالمية في استخدام البلاك بورد.
* حدد التكنولوجيا المطلوبة للبرنامج.
* اختبر التكنولوجيا المستخدمة في البلاك بورد قبل تطبيقها علي الطلاب.
* وفر تعليمات لكيفية الحصول علي المعلومات من خلال البلاك بورد
* قم بإتاحة المحتوي بطريق تعاونية من خلال تقديم الأنشطة المتنوعة.

٥- تحديد أساليب إتاحة المواد التعليمية:

* تحديد أي المواد التعليمية التي ينبغي أن تتاح للمتعلمين وجهاً لوجه وأي المواد التي يمكن إتاحتها من خلال الإنترنت.
* إعداد المواد التعليمية في الصورة الإلكترونية وهذا يمكن أن يشمل المسح الضوئي والرسومات وملفات الورد، وملفات الإنترنت، أو مواد عرض الشرائح.
* تجنب إتاحة المواد التعليمية التي تبتعد عن تحقيق أهداف المحتوي.

٦- بناء هيكل المقرر:

* قم ببناء الهيكل الأساسي للمقرر، ويشتمل علي التسلسل المنطقي لعرض الملفات والمواد التعليمية.
* قم ببناء ملف لكل عنصر من عناصر المحتوي عبر الإنترنت.
* قم ببناء توصيف للمقرر في المكان المخصص له.
* ضع المعلومات الرئيسية والفرعية الخاصة بالمقرر في المكان المخصص لها.
* أدخل المهام والأعمال التي يقوم بها الطالب في المكان المخصص لها.

٧- إضافة معلومات عضو هيئة التدريس:

* ضع المعلومات الخاصة بأستاذ المقرر وصورة له في المكان المخصص لذلك.

٨- وضع المحتوي في المكان المخصص له:

* قم ببناء المحتوي من خلال جمع كل الملفات المرتبطة في ملف واحد.
* ضع شرحاً مختصراً لكل جزء من المحتوي بحيث يكون أسلوب مساعدة للطالب علي استخدام المحتوي.

٩- تصميم إستراتيجيات التفاعل:

* صمم استراتيجيات تعليمية للتعلم الفردي تراعي الفروق بين المتعلمين.
* قدم الأنشطة بطريقة اجتماعية.
* اعرض أساليب ومهارات التفاعل الاجتماعي.
* صمم أساليب لتفاعل الطلاب مع الأستاذ.
* صمم مجموعات النشاط وشجعهم علي التواصل.
* استدع مهارات عالية في التفكير.

* قم بتصميم أنشطة فردية وأنشطة في مجموعات تتطلب التفكير والتقييم وحل المشكلات.
* اجعل المعلم قائداً لمجموعات نشاط الطلاب.
* قم بإتاحة مواد التعلم للطلاب عبر البلاك بورد.
* استخدم المشاريع والتكليفات والأنشطة.

١٠- دمج التكنولوجيا في مكونات المقرر.

* بناء أساليب التفاعل من خلال المناقشات والمنتديات وذلك لخلق مجتمع تعلم عبر الإنترنت
* قم بالتخطيط من خلال طرح موضوع للمناقشة كل أسبوع.
* ضع علي الأقل ثلاثة مواضيع إضافية للتجول والاستفادة منها خارج البلاك بورد.

١١- بناء إعلانات تقديمية:

قم بوضع إعلانات دورية في صفحة الإعلانات ترحب بالطلاب وترشدهم إلي محتويات المقرر والمهام المطلوبة منهم.

١٢- إكمال الإجراءات والمراجعة الدورية للمحتوي:

* قم بمراجعة المواد التعليمية للمقرر، واختبار كل الروابط بالمحتوي، والوصف الواضح لكل جزء وضع في اعتبارك رد فعل الطلاب حول العقبات التي تواجههم بصفة دورية.
* شجع طلابك علي عمل حساب خاص بهم لتحديد اسم مستخدم ورقم سري لكل طالب للدخول علي الإنترنت.

١٣- بناء خطة تقييم التعلم:

أ – **ضع أنشطة للتقييم مثل:** الاختبارات والامتحانات القصيرة وذلك لقياس:

* تحقق أهداف البرنامج.
* فهم المحتوي.
* تفاعل المحتوي.
* مدي تحقق المخرجات ونشاط التعلم.

ب- تحديد جدول زمني واضح للتقييم.

ج – استخدام تقييم الأداء rubric في تقييم الأعمال والأنشطة.

د- استخدم تقييم عادل وواضح.

هـ – استخدام المكتبات ومصادر التعلم.

١٤- وضع نظام تقييم عملية التعلم من خلال البلاك بورد بإتاحة:

* تقييم الطلاب للمعلم من خلال البلاك بورد.
* تقييم الاستخدام الفعال للتكنولوجيا المرتبطة بالمحتوي.
* تقيييم التكنولوجيا المرتبطة بالتفاعل والاتصال.
* عرض رد فعل الطلاب وآرائهم حول فاعلية استخدام البلاك بورد.
* طرق لإدارة المعلم للمقرر من خلال البلاك بورد.
* مستوي دعم المقرر بواسطة البلاك بورد للطلاب في تعلمهم.
* طرق وأساليب متنوعة للتقييم.

الدراسات السابقة، ومنها:

- **دراسة (تورستين، Torstein , 2011)**: تقوم هذه الدراسة علي عرض مفهوم التعلم الإلكتروني وعلاقته بمفهوم الجودة الشاملة في أوروبا، فقد حدد المجلس الأوروبي هدفه بنهاية عام ٢٠١٠ أن يكون التعليم علي مستوي تنافسي عالمي، وللوصول إلي هذا الهدف قام المجلس ببناء البرامج التعليمية علي مستوي التحدي العالمي، من خلال بناء البرامج التعليمية القائمة علي التعلم الإلكتروني كوسيط لزيادة جودة وفعالية التعليم.

ويناقش هذا البحث العلاقة بين التعلم من بعد والتعليم عبر شبكة الإنترنت، والتعليم الإلكتروني الذي يشتمل علي استخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة والإنترنت، والذي قد يشتمل أو لا يشتمل علي التفاعل بين الطلاب وبعضهم وبين الطلاب والمعلمين، وكذلك يركز البحث علي مفهوم الجودة الشاملة، وقد ناقش البحث مداخل الجودة في التعليم من خلال التعلم الإلكتروني، وأنه يتحكم في جودة التعليم.

وتوصي الدراسة بأنه حتي يتحقق هدف تطوير التعليم لابد من تطبيق أساليب التعلم الإلكتروني في المؤسسة التعليمية لتحقيق الكفاءة والفعالية والجودة. (Torstein Rekkodal(2011):

- **دراسة (كارين (Karen , 2010)**: تدور مشكلة البحث حول تحديد معايير لواقع التعلم عبر شبكة الإنترنت Standard for online learning:

حيث قام ببناء ٢٤ معياراً لقياس جودة بناء المقررات من خلال نظام البلاك بورد ويمكن حصر أهم المعايير في العناصر التالية:

- الدعم المؤسسي Institutional support
- تطوير البرامج Course development

- التدريس والتعليم Teaching and learning
- بناء البرامج Courses structure
- الدعم الطلابي student support
- التقييم والتقويم Evaluation and assessment

وتركز المعايير العالمية علي معايير الجودة الشاملة وهـــي: Essential values of the regional accreditation commissions

* خبرة التعلم الأفضل تكون من خلال مجتمع المعلمين.
* التعلم ديناميكي ومتفاعل.
* البرامج التعليمية لابد أن يكون لها مخرجات تعلم واضحة.
* المؤسسة مسئولة عن تقديم المصادر الضرورية لنجاح الطلاب.
* التعلم لابد أن يعتمد علي الطلاب وليس علي المعلم.
* السعي نحو مقومات النجاح.
* التركيز علي الجوانب الإكاديمية والمسئوليات المالية.
* التركيز علي عمليات اتخاذ القرار.
* التركيز علي دعم الكلية والتدريب.

وقد قام الباحث بعمل استبانة تقيس مدي رضا الطلاب والكلية عن التعليم من خلال نظام البلاك بورد، وحدد الباحث الحد الأعلي لدرجات المقيـــاس مـــن ٧، وكان عدد الطلاب ٣٨٦، وعدد الكليات ٢٠ كلية، وقد حقق النتائج التالية:

أولاً– بالنسبة للطلاب:

- جانب تعلم معارف ومهارات جديدة ٦,١٩.
- مدي كفاية التفاعل في بيئة التعلم ٥,٩٧.
- تنظيم المواد التعليمية ٦,٢٠.
- حرية الطلاب وتشجيعهم علي المشاركة ٦,٤٥.

ثانيًا– بالنسبة للكلية:

* مدي كفاءة التعلم من بعد من خلال الإنترنت ٦,١٤.
* العمل من بعد أثر تأثيراً إيجابياً علي التدريس ٦,٢٤.
* التخطيط للتدريس من بعد في المستقبل ٦,٦٧.

Karen Gerstein, Chery, Boncoure (2010)

- **دراسة أحمد عبدالعزيز المبارك (٢٠٠٤):** تهدف الدراسة إلى تعرف أثر استخدام الفصول الافتراضية على تحصيل الطلاب بكلية التربية بجامعة الملك سعود وقد تلخصت المشكلة في الحاجة إلي معرفة أثر التدريس باستخدام الفصول الافتراضية علي تحصيل الطلاب الجامعيين مقارنة بالطريقة التقليدية، وقد استخدم الباحث للإجابة عن التساؤل المنهج شبه التجريبي وهو نموذج المجموعة الواحدة حيث قام بتحديد مجتمع الدراسة واختار منهم بطريقة عشوائية شعبتي مقرر تقنيات التعليم والاتصال ثم قام بتحديد الشعبة التي تمثل المجموعة التجريبية والتي تمثل الضابطة وبالتالي تكونت العينة من ٤٢ طالباً.

وقد توصلت الدراسة إلي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ في مستوي التحصيل عند المستوي المعرفي الأول التذكر والمستوي الثاني الفهم، وقد وجدت فروق ذات دلالة في مستوي التحصيل عند المستوي المعرفي الثالث التطبيق، وفقاً لتصنيف بلوم، وقد أوصي الباحث بالاستفادة من تقنيات الشبكة العالمية في التعليم ونشر المقررات وإعطاء التمارين المنزلية وتبادل الرسائل والاستفادة من تقنية الفصول الافتراضية وخاصة في مرحلة التعليم الجامعي. (المبارك، أحمد، ٢٠٠٤)

- **دراسة حسن الباتع (٢٠٠٤):** تدور مشكلة البحث حول أهمية التصميم التعليمي للمقررات الإلكترونية عبر الإنترنت، لأن التصميم الجيد يؤثر بالإيجاب علي مخرجات تعلم الطلاب، وقد عرض الباحث عدداً من النماذج التعليمية الفعالة عبر الإنترنت مع الأخذ في الاعتبار خصائص بيئة التعلم عبر الإنترنت، حيث إن الجيل الأول من نماذج التصميم تكونت من خمس مراحل هي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم، وقد عرض بعض النماذج مثل نموذج (روفيني Roffeni, 2000) والذي يحدد عدداً من العناصر المكونة لعملية التصميم التعليمي والتي تتضمنها صفحات المواقع عبر الإنترنت (الجمهور المستهدف– الأهداف– صفحة البداية– بنية تصفح الموقع– النص والرسوم– اختيار برنامج تأليف الويب) وكذلك عرض نموذج (ريان Ryan, 2000) والذي يشتمل علي مراحل: (مرحلة التحليل للاحتياجات– مرحلة تحديد مخرجات التعلم– مرحلة تحديد المحتوي– مرحلة تحديد استراتيجيات التعلم – مرحلة تحديد أساليب مساعة الطالب– مرحلة تحديد إجراءات التقييم – مرحلة الإنتاج– مرحلة التطبيق– مرحلة التقييم) وكذلك عرض نموذج (جوليف Jolliff، 2001) والذي

يشتمل علي مراحل: (مرحلة جمع المعلومات – مرحلة تطوير مواد الـتعلم – مرحلة تقويم مواد التعلم). (الباتع، حسن، ٢٠٠٤)

إجراءات البحث:

أولاً- بناء أدوات البحث:

(١) بناء الاختبار التحصيلي:

قام الباحث ببناء اختبار تحصيلي نهائي لقياس الجانب المعرفي والمعلومات المرتبطة بمحتوي مقرر "مهارات الاتصال " في ضوء الأهداف التعليمية المحددة للمقرر، وذلك من خلال الخطوات التالية:

١- تحديد نوع مفردات الاختبار:

- المجموعة الأولي مكونة من ٢٠ سؤال صواب وخطأ (١٠ درجات).
- المجموعة الثانية مكونة من ٦٠ سؤال اختيار من متعدد (٣٠ درجة).

٢- عرض الاختبار علي المحكمين:

تم عرض الاختبار بصورته الأولية علي المحكمين وإجراء التعديلات عليه وقد أشار المحكمون إلي صلاحية الاختبار لقياس الجانـب المعرفـي المـرتبط بالمقرر.

٣- التجربة الاستطلاعية للاختبار:

قام الباحث بتطبيق الاختبار علي عينة مكونة من عشرة طلاب بهدف التأكد من:

- مدي وضوح مفردات الاختبار.
- تحديد زمن للاختبار.
- دقة الاختبار.

٤- الصورة النهائية للاختبار:

تم وضع الاختبار في صورته النهائية بشكل إلكتروني من خلال نظام البلاك بورد مشتملاً علي الآتي:

- تعليمات الاختبار.
- زمن الاختبار.
- توزيع درجات الاختبار.
- الاعلان عن موعد الاختبار.

(٢) استبانة تعرف مدي رضا الطلاب نحو استخدام نظام البلاك بورد:

تم بناء هذه الاستبانة وفقاً للخطوات الآتية:

*** الهدف من الاستبانة:**

صممت هذه الاستبانة بهدف تعرف مدى رضا الطلاب نحو التفاعل مع بيئة التعلم الافتراضية من خلال نظام البلاك بورد وما المزايا والعيوب لهذا النظام وما توقعاتهم للاستفادة منها في أساليب تعلمهم لباقي المقررات.

- تم اختيار طريقة ليكرت Likert لإعداد الاستبانة: وضعت للإجابة عن كل عبارة من عبارات الاستبانة الاحتمالات الثلاثة التالية: نعم بدرجة كبيرة – نعم بدرجة متوسطة – لا (أرفض).
- حساب صدق الأداة: تم إعداد الاستبانة في صورتها الأولية وعرضها علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في مناهج وطرق التدريس وكذلك المتخصصين في التعليم الإلكترونى، لتعرف آرائهم في عبارات الاستبانة بالتعديل والحذف والإضافة، وقد أبدي بعض المحكمين ملاحظاتهم في تعديل صياغة بعض العبارات، وتعديلها وحذف بعض العبارات التي تحقق ضمنياً في عبارات أخري.

*** الدراسة الاستطلاعية:**

تم إجراء تجربة استطلاعية علي بعض الطلاب لتحديد مدي فهم العبارات ووضوحها وتسلسلها وارتباطها بموضوع الدراسة وقد تم تعديل العبارات في ضوء آراء العينة الاستطلاعية.

*** الصورة النهائية:**

الاستبانة في صورتها النهائية تتكون من (٣٠) عبارة متنوعة تعبر عن آراء الطلاب نحو بيئات التعلم الافتراضية.

- وقد اشتملت الاستبانة علي ثلاثة محاور رئيسية تقيس آراء الطلاب نحو:
  ١- أساليب التفاعل التزامني واللاتزامني.
  ٢- مدي الاستفادة من التحصيل الدراسي للمقرر.
  ٣- تطبيق النظام في باقي المقررات.
- **درجات تصحيح الاستبانة:**

جدول (١) حساب درجات تصحيح استبانة الاتجاهات نحو تعلم الملف الإلكتروني

المحـــــور	نعم بدرجة كبيرة	نعم بدرجة متوسطة	لا (أرفض)
عبارات الاستبانة	٢	١	٠

وحيث إن الاستبانة تحتوي علي (٣٠) عبارة فإن النهاية العظمي للاستبانة (٦٠) درجة والنهاية الصغري (صفر) درجة.

ثانيًا- بناء مقرر مهارات الاتصال بنظام البلاك بورد:

في هذه المرحلة قام الباحث ببناء مقرر مهارات الاتصال بنظام البلاك بورد، وبناء جميع الأساليب التفاعلية وتدريب الطلاب عليها، وفيما يلي عرض مفصل لما تم بناؤه بنظام بيئات التعلم الافتراضية.

ثالثًا- بناء أساليب التفاعل المختلفة بنظام البلاك بورد:

في هذه المرحلة قام الباحث ببناء أساليب التفاعل التزامنية واللاتزامنية في بيئة التعلم الافتراضية وتوضحها الأشكال التالية:

- البريد الإلكتروني Mail.
- مجموعات المناقشة Discussion.
- منتديات المحادثة.

رابعًا- بناء أساليب التقييم والمتابعة من خلال البلاك بورد:

في هذه المرحلة تم بناء أساليب التقييم والمتابعة للطلاب وتدريب الطلاب عليها لكي يتفاعل مع بيئة التعلم الافتراضية من خلال البلاك بورد.

خامسًا- التجربة الاستطلاعية:

بعد إجراء التعديلات المطلوبة تم إجراء التجربة الاستطلاعية علي عدد (١٠) من الطلاب بهدف التأكد من وضوح المادة العلمية المتضمنة في بيئة التعلم الافتراضية، ومدي مناسبة المحتوي للمتعلم، ووضوح الأشكال والصور وبنط الكتابة، ومدي التقبل لمحتوي البرنامج، وتفعيل جميع الروابط، والتأكد من أنها تعمل بكفاءة وكذلك أساليب التفاعل المبنية من خلال النظام.

وقد أوضحت نتائج التجربة الاستطلاعية بعض التعديلات بحيث تناسب طريقة عرض المادة العلمية من خلال البلاك بورد مع مستوي الطلاب، والتأكد من عرض المحتوي وأسلوب العرض في تقديم المادة التعليمية بما تتضمنه من وسائل متنوعة والقدرة علي المشاركة الإيجابية الفعالة أثناء التطبيق.

سادسًا- اختيار مجموعة البحث:

تم اختيار مجموعة البحث التجريبية والمكونة من (٣٩) طالبًا للتفاعل مع نظام التعلم من خلال بيئة التعلم الافتراضية بنظام البلاك بورد، بالإضافة إلى التعلم التقليدى (التعلم المدمج)، واختيار مجموعة البحث الضابطة والمكونة من

(٣٩) طالبًا من طلاب مقرر مهارات الاتصال، والذين قاموا بدراسة المقرر بالطريقة التقليدية فقط، وبدون تعرف نظام البلاك بورد.

سابعًا- إجراء البحث (تنفيذ التجربة):

بعد الانتهاء من إعداد أدوات البحث وبناء بيئة التعلم الافتراضية بنظام البلاك بورد قام الباحث بإجراء التالي:

- التدريس بشكل مباشر بالإضافة إلى تطبيق نظام البلاك بورد علي طلاب المجموعة التجريبية من خلال بناء مقرر مهارات الاتصال على نظام البلاك بورد، كذلك تفعيل التالي: البريد الإلكتروني Mail، والمناقشة الإلكترونية Discussion عبر منتدى إنشئ خصيصاً لهم.
- التدريس بشكل مباشر لطلاب المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية.
- تطبيق الاختبار التحصيلي بالطريقة التقليدية علي طلاب المجموعة الضابطة.
- تطبيق الاختبار التحصيلي الإلكتروني من خلال نظام البلاك بورد علي طلاب المجموعة التجريبية اونلاين داخل قاعات الدراسة فى وجود المعلم.
- تطبيق استبانة لقياس مدي رضا الطلاب عن توظيف نظام التعلم من خلال بيئات التعلم الافتراضية في المقرر الذي تمت دراسته.

نتائج البحث:

أولاً- العرض الإحصائي للنتائج:

- ما محتوي المقرر الذي سوف يتم تفعيله من خلال بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد ؟
- تم بناء محتوي مقرر مهارات الاتصال وتوزيعه علي ١٦ أسبوعاً كالتالي:

•الأسبوع الأول: مفهوم الاتصال، أهمية الاتصال، عناصر الاتصال.
•الأسبوع الثاني: أساليب الاتصال اللفظى وغير اللفظى.
•الأسبوع الثالث: مهارات الالقاء والعرض الفعال.
•الأسبوع الرابع: مواصفات العرض الفعال.
•الأسبوع الخامس: مفهوم، وأهمية، وأشكال، ومجالات العمل التطوعى.
•الأسبوع السادس: مهارات العمل فى فريق.
•الأسبوع السابع: مهارة الحوار، ومهارة الإقناع.

- الأسبوع التاسع: مهارة التفاوض، ومهارة القيادة.
- الأسبوع العاشر: الاتصال الإلكترونى.
- الأسبوع الحادي عشر: مفهوم الذات والوعى بالذات والافصاح عن الذات.
- الأسبوع الثاني عشر: طرق وأسس بناء العلاقات الشخصية والإنسانية.
- الأسبوع الثالث عشر: مفهوم الذكاء الاجتماعى، ومظاهر وأبعاد الذكاء الاجتماعى.
- الأسبوع الرابع عشر: أنماط البشر وكيفية التعامل معهم.
- الاسبوع الخامس عشر: المقابلة الشخصية والسيرة الذاتية.
- الأسبوع السادس عشر: التقارير.
- وكذلك تم توزيع الأنشطة والمهام علي الطلاب إلكترونياً وكانت كالآتي:
  - المهمة الأولي: الدخول على البلاك بورد وكتابة سؤالين على الأستاذ أسبوعياً.
  - المهمة الثانية: تحليل مهارات الاتصال فى موقف حياتى للطالب.
  - المهمة الثالثة: كتابة تقرير.
  - المهمة الرابعة: كتابة السيرة الذاتية.
  - المهمة الخامسة: القيام بعمل تطوعى.
  - المهمة السادسة: إعداد عرض تقديمى عن العمل التطوعى.

وقد تم توزيع الدرجات علي المهام.

ثانيًا- الإجابة عن التساؤل الثاني وهو:

- ما أساليب التفاعل المختلفة التي سوف يتم توظيفها في بيئة التعلم الافتراضية؟

تم بناء وتوظيف أساليب التفاعل المختلفة التزامنية واللاتزامنية من خلال بيئة التعلم الافتراضية بنظام البلاك بورد وكانت الأساليب التفاعلية كالآتي:

١- بناء الأساليب التفاعلية اللاتزامنية:

* محتوي المقرر Course document.
* توصيف المقرر Course description

* الإعلانات الدورية announcements
* المهام والأنشطة course assignments
* توزيع درجات المهام tasks
* البريد الإلكتروني للمجموعات all user mall
* غرفة المنتديات والمناقشات discussion room
* مناقشات الطلاب threads.
* تقديم الواجبات للمعلم A digital drop box (add file –send file)
* تبادل المواقع والأفكار message (inbox – send)

٢- بناء الأساليب التفاعلية التزامنية:

* بيئات التعلم التعاوني collaboration session.
* بيئة الفصل الافتراضي virtual class room – lecture hall
* الاتصال المباشر بالمعلم من خلال الساعات المكتبية digital office hour
* غرف المحادثة chat room.
* السبورة الذكية board Smart.
* البحث المشترك group browser.
* السؤال المباشر ask question – question in box
* الفصل الافتراضي مع المعلم والطلاب black board virtual class room – lecture hall.

ثالثًا- الإجابة عن التساؤل الثالث وهو:

- ما مدي فعالية تطبيق نظام البلاك بورد علي تنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بمحتوي المقرر بين المجموعة التجريبية و الضابطة ؟

والذي يعبر عنه الفرض الإحصائي التالي:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لقياس الجوانب المعرفية المرتبطة بمقرر مهارات الاتصال بين المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي.

ولقياس الفرض الإحصائي تم بناء اختبار تحصيلي وتطبيقه بعدياً علي المجموعة التجريبية التي درست المقرر من خلال التدريس المباشر ونظام البلاك بورد معاً، والمجموعة الضابطة التي درست المقرر بالطريقة التقليدية وكانت النتائج كالآتي:

جدول (٢) وصف البيانات للمجموعة التجريبية والضابطة

الإحصاء الوصفي	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
المتوسط	٧٩,٦٦	٧٨,٩٧
الوسيط	٨٠,٠٠٠	٨٠,٠٠
التباين	٢٨,٣٣	٥٩,٣٩
الانحراف المعياري	٥,٣٢	٧,٧٠
أقل قيمة	٧٠	٦٠
أكبر قيمة	٩٢	٩٦
المدي	٢٢	٣٦
الالتواء	٠,٠٧	٠,٣٧٩ –

يوضح جدول (٢) التحليل الإحصائي لدرجات الاختبار المعرفي النهائي والذي تم تطبيقه بعدياً علي المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية وبين الجدول أن متوسطات درجات الطلاب متقاربة حيث كان المتوسط للمجموعة الضابطة (٧٩,٦٦)، والمتوسط للمجموعة التجريبية (٧٨,٩٧) والوسيط أعطي نفس القيمة، وكان تباين درجات المجموعة التجريبية أكبر من الضابطة حيث كان (٥٩,٣٩) للتجريبية، و(٢٨,٣٣) للضابطة، وكان الانحراف المعياري للمجموعة التجريبية (٧,٧) أكبر من الانحراف المعياري للمجموعة الضابطة (٥,٣٢) مما يدل علي أن الفروق بين الدرجات للمجموعة التجريبية أكبر من فروق الدرجات في المجموعة الضابطة.

جدول (٣)

الفرق بين متوسط المجموعة التجريبية والضابطة

المجموعات	العينة	فروق المتوسطات	انحراف معياري	متوسط الخطأ	حساب Test-t	درجة الحرية	مستوي الدلالة
التجريبية والضابطة	٣٩	٠,٦٩٢٣	٨,٣٥١	١,٣٣٧	٠,٥١٨	٣٨	٠,٦٠٨

يوضح جدول (٣) الفروق بين متوسطات المجموعة التجريبية والمجموعتة الضابطة بالنسبة للاختبار التحصيلي والذي تم تطبيقه بعدياً علي المجموعتين، حيث تكونت العينة من ٣٩ طالب وكان الفرق بين المتوسطات (٠,٦٩) بانحراف معياري (٨,٣٥)، وقيمة ت (٠,٥١٨)، ومستوي الدلالة (٠,٦)، وهي أكبر (٠,٠٥) مما يدل علي أنه لا توجد فروق دالة بين المجموعة التجريبية والضابطة في المستوي التحصيلي ترجع إلي استخدام بيئات التعلم الافتراضية وبالتالي نقبل الفرض الإحصائي بأنه لا توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والضابطة.

رابعاً- الإجابة عن التساؤل الرابع وهو:

- ما مدي رضا الطلاب نحو توظيف بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد في مقرراتهم الجامعية؟

والذي يعبر عنه الفرض الإحصائي التالي: رضا الطلاب نحو توظيف بيئات التعلم الافتراضية بواسطة نظام البلاك بورد في مقرراتهم الجامعية إيجابي.

تم تطبيق استبانة تتكون من ٣٠ عبارة لقياس مدي رضا الطلاب نحو توظيف أساليب التعلم الإلكترونية من خلال بيئات التعلم الافتراضية بنظام البلاك بورد ويظهر التحليل الإحصائي بجدول (٤، ٥) التحليل الإحصائي الوصفي لإجابات الطلاب علي بنود الاستبانة والتي تكونت من (٣٠) سؤال حيث تراوح المتوسط بين (١,١٢) و (١,٢) والوسيط قيمته (٢) وكان هناك اختلاف في تباين استجابات الطلاب يتراوح بين (٠,٨) و (٠,١١) وأظهرت النتائج تقارب في الانحراف المعياري لإجابات كل بند من بنود الاستبانة حيث تراوح الانحراف المعياري بين (٠,٨) و (٠,٣٣) وتراوح المدي بين قيمتي (١، ٢).

يعرض جدول (٦) التحليل الإحصائي اللابارامتري لحساب الدلالة الإحصائية لكل بند من بنود الاستبانة الثلاثين لقياس مدي رضا الطلاب عن التفاعل من خلال بيئات التعلم الافتراضية باستخدام دلالة مربع كاي للمجموعة الواحدة، حيث كانت المجموعة مكونة من (٣٩) طالباً وكان التكرار المتوقع (١٣) لكل إجابة من إجابات الاختبار وقد أظهرت معظم الأسئلة وجود فروق دالة لصالح بيئة التعلم الافتراضية، حيث كان مستوي الدلالة أقل من (٠,٠٥) وهذا يعني وجود فروق دالة لصالح بيئة التعلم الافتراضية في (٢٧) سؤالاً، أما السؤال الثالث عشر والرابع عشر والخامس عشر فكانت قيمة ف أكبر من (٠,٠٥) مما يدل علي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لهذه الأسئلة الثلاثة.

تحليل النتائج وتفسيرها:

في ضوء العرض السابق للتحليل الإحصائي أظهرت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة بين مستوي تحصيل طلاب المجموعة التجريبية والضابطة، وهذا قد يرجع إلي أن الطلاب الذين درسوا بالطريقة التقليدية قد استخدم معهم كافة الأساليب التكنولوجية الحديثة في التدريس، من وسائط متعددة مثل السبورة الذكية أثناء الشرح والمتابعة في المحاضرة، وقد كان تحصيل الطلاب عالياً بسبب أن الطريقة التقليدية كانت تركز علي التحصيل، وعلي الفروق بين الطلاب

ومساعدة الطلاب وتشجيعهم علي التحصيل، مما أثر ذلك بالإيجاب علي درجات الطلاب في الاختبار التحصيلي المرتبط بالجانب المعرفي، ولكن الطلاب كانوا يفتقدون إلي التدريب علي الأساليب التكنولوجية الحديثة القائمة علي التفاعل من خلال الإنترنت، وكانت الدراسة فقط للتحصيل دون تطبيق أساليب التفاعل التزامنية واللاتزامنية من خلال بيئات التعلم الافتراضية، ولا يوجد أي جو من التفاعل بين الطلاب أثناء الدراسة.

ولكن وإن كان ذلك يؤكد علي أنه لا توجد فروق دالة، فهذا يعني أن طلاب المجموعة التجريبية، قد حصلوا على نفس الدرجات في التحصيل المعرفي، إلا أنهم تعلموا من خلال التدريس المباشر مع تطبيق الأساليب التفاعلية الحديثة من بيئات افتراضية، مما أثري عملية التعلم وهذا ما تظهره نتائج الاستبانة، وهذا يعني أن التعلم من خلال بيئات التعلم الافتراضية أعطي نتائج عالية في الجانب المعرفي، مساوية لما حققه التفاعل وجهاً لوجه مع المعلم، أما بالنسبة للنتائج التي تحققت من خلال التحليل الإحصائي باستخدام مربع كاي لبنود الاستبانة، فقد أظهرت النتائج وجود دلالة إحصائية في ٢٧ سؤالاً من أسئلة الاستبانة، وهذا يدل علي أن الطلاب كانوا راضين كل الرضا عن التعلم من خلال هذه البيئة الجديدة، بالرغم من المقاومة وعدم الاقتناع في البداية، وأنه مجرد هوس بالتكنولوجيا الحديثة فقط، بدون أدني استفادة ولكن بعد التدريب والتطبيق، شعر الطلاب بأهمية هذه الطريقة، وتمنوا أن تطبق في كافة المقررات التي يدرسونها.

وكانت العقبة التي تواجههم هي عدم التدريب علي الاستخدام ولكن بعد التدريب وتذليل الصعوبات لهم، أظهر الطلاب رد فعل إيجابي جداً نحو هذه الطريقة وعن كافة أساليب التفاعل التي تم توظيفها في نظام البلاك بورد بالجامعة بالرغم من اعتماد هذه الطريقة علي تقليص دور المعلم والتركيز علي الطالب وتفاعله مع زملائه.

التوصيات والمقترحات:

يوصي الباحث بتطبيق أساليب التعلم من خلال بيئات التعلم الافتراضية في الجامعات وفي جميع المقررات فهي تسمح للطالب بأن يعتمد في تعلمه علي ذاته، وأن يكون مسئول عن تعلمه وتسمح بالتواصل الدائم مع المعلم والزملاء بدون انقطاع سواء بالتفاعل التزامني أم اللاتزامني، ولكن يجب تدريب الطلاب تدريباً

كافياً وكذلك أعضاء هيئة التدريس علي كيفية التفاعل معها حتي تتحقق الاستفادة الكاملة لأنها تدعم الطالب في تعلمه.

يقترح الباحث عمل بحوث مشابهة في مجال أساليب التفاعل في بيئات التعلم الافتراضية والوقوف علي العقبات التي تحول دون تطبيقها بالجامعات، وعمل بحوث مقارنة بين أساليب التفاعل للوقوف علي أكثرها فعالية في التعليم الجامعي.

وضرورة إدراك مؤسسات التعليم الجامعى لأهمية تطبيق بيئات التعلم الافتراضية، ومسايرة التطورات، ومستحدثات التكنولوجيا الحديثة للنهوض به.

المراجع

أولاً- المراجع العربية:

إبراهيم عبدالوكيل الفار (٢٠٠٣): بحوث رائدة في تربويات الحاسوب، طنطا، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.

أحمد ابراهيم قنديل (٢٠٠٦): التدريس باستخدام التكنولوجيا، عالم الكتب، القاهرة.

أحمد عبدالعزيز المبارك (١٤٢٥): أثر التدريس باستخدام الفصول الافتراضية عبر الشبكة العالمية الإنترنت علي تحصيل طلاب كلية التربية في تقنيات التعليم والاتصال بجامعة الملك سعود، رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة الملك سعود.

إيناس حسن علي: الفعل التعليمي بالجامعة في إطار منظومة التطوير المستحدثة: دراسة ميدانية علي مشروع تطوير دراسة الفيزياء باستخدام الحاسب بكلية العلوم بالمنيا، القاهرة، المؤتمر القومي السنوي الثاني عشر، العربي الأول، بعنوان تطوير أداء الجامعات العربية في ضوء معايير الجودة الشاملة ونظم الاعتماد ١٨- ١٩ ديسمبر ٢٠٠٥.

تيسير الكيلاني (٢٠٠١): أساسيات التعليم لمفتوح والتعلم عن بعد وجودته النوعية الشركة العالمية لونجمان، لبنان.

حسن الباتع محمد عبدالعاطي (٢٠٠٤): نموذج مقترح لتصميم المقررات عبر الإنترنت، كلية التربية، جامعة الإسكندرية.

حسين بشير محمود (٢٠٠٥): الجامعة المفتوحة: جامعة المستقبل: المؤتمر القومي السنوي الثاني عشر، العربي الأول بعنوان تطوير أداء الجامعات العربية في ضوء معايير الجودة الشاملة ونظم الاعتماد ١٨- ١٩ ديسمبر.

كمال عبدالحميد زيتون (٢٠٠٤): تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، القاهرة، عالم الكتب.

لمياء عبدالحكيم قاسم (٢٠٠٥): تصميم المواقع الإلكترونية علي شبكة الإنترنت في ضوء التعليم عن بعد، المؤتمر العلمي التاسع للفنون التطبيقية، ثوابت ومتغيرات تعليم التصميم في إطار منظومة عالمية للتعليم، القاهرة، جامعة حلوان ٩ – ٨ مايو، ٢٠٠٥.

محمد عطية خميس (٢٠٠٣): منتوجات تكنولوجيا التعليم، القاهرة، دار الكلمة.
محمد محمد الهادي (٢٠٠١): تكنولجيا الاتصالات وشبكات المعلومات مع معجم شارح للمصطلحات، المكتبة الإكاديمية، القاهرة.
مصطفي عبدالسميع (٢٠٠٥): تكنولوجيا التربية: دراسات وبحوث، القاهرة الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، مايو.
مصطفي عبدالسميع: المعلم الجامعي بين ثقافة التكنولوجيا وتكنولوجيا الثقافة، ملامح إستراتيجية مقترحة، القاهرة، مركز الكتاب للنشر.
نرجس عبدالقادر حمدي (١٩٩٩): تكنولوجيا التعليم والتدريس الجامعي، تكنولوجيا التعليم، دراسات عربية، القاهرة، مركز الكتاب للنشر.
وحدة إدارة مشروعات تطوير التعليم العالي (٢٠٠٥): برنامج الاتجاهات الحديثة في التدريس، القاهرة، وزارة التعليم العالي.
وحدة تقويم الأداء الجامعي (٢٠٠٢ – ٢٠٠٣): الاختبار الجيد: التحريري، الشفوي، ط٣، جامعة أسيوط.

ثانياً:- المراجع الأجنبية:

Beer. N1.,(2002): developing communities of interest in European internet school. net worked learning conference university of Sheffield, UK
Blackboard Educate Innovate Everywhere (2007) (bttp://www.black-board.com,/us
Building a black board course web site checklist www.blackboard.com
Campbell., katy(1997): design for active learning academic technologies for learning ,Alberta. Canada.
Choir, C. Candace(2000):Patterns of Learner-Interaction in Distance Learning Networks, Full paper for Z5
Duchastel, 'Philip (1997): a web-based model for university instruction, journal of educational technology systems.vol 2-15. no 3.
Hardidi, R.& Sung, C., (2010): Pedagogy of Online Instruction-Can It Be As Good As Face-To Face., Proceeding of American Conference on Information System, Long Beach, California, (http,://,,v,,8-w.Alnresearch.org).
Karen Gerstein, Cheryl Boncoure(2010): accrediting standards for on line learning: imperatives for instructional design, supporting learning and technology in education, Roosevelt

University.

Klett, Fanny (2003): Individualizing Learning. in a Virtual Learning Environment, Boulder Conference, Nov. 5-8-2003, Liminal Technical. Univ., Institute of Media Technology, Germany, Session 2f-6.

Lee, M.; Paulus, T. (2011): An Instructional Design Theory for Interaction in Web-Based Learning Environments, ports-1~

Research, Indiana Univ., pl, ERIC No.: ED470 097.

Moore, Michael. G. (1989): Three Types of Interaction, the American Journal of Distance Education, V.3,N.,2, (http://wN,,w.aide.com,).

Oliver, Ron, Herrington, Jan Omar arched (1997): creating effective instructional materials for toe world wide web, auk web 97 conference ,, http://ausweb.scu.edu.au

Richard Evertt (2009): MLE and VLE explained, western colleges, Nv,.vwjisc.ac.uk

Sharp, J. H.; Huett, J. B. f,2005): Importance of Learner-Learner Interaction in Distance Education, Proc ISECON 2005, v 22, Available at: (http://isedj.orcy/isecon.Sharp.pdf).

Square east college: black board course design guide lines www.belfastinstitute ac.uk\e-learning \ blackboard

Square east college,2009: black board course team guide lines: points for consideration supporting courses only. www.Belfastinstitute.ca.uk

Teaching resources center (TRK): instructional quality checklist for online courses September 2004 www.blackboard.corn

Ten easy steps to creating your online course, 2007. wlvw.blaMoard.com

The Pennsylvania State Univ. (2007): Managing Learner-instructor Interaction and Feedback, Penn State, Teaching and Learning with Technology, (httl://tlt.its.psu.edu.

The university of Tennessee at martin(2007), E leaning online Course check list, instructional technology center, http: www.utm.edu

Torstein Rekkodal (2011): state of art report on distance earning project, may.