الفصل الأول

مشكلة الدراسة وأهميتها

الفصل الأول

مشكلة الدراسة وأهميتها

المقدمـــــة:

بدأ النظام التعليمي في الوقت الحالي يأخذ صيغًا جديدة في مؤسساته ومضامينه ومجالاته ووسائله، وأصبح التعلّم المستمر (مدى الحياة) مطلبًا ضروريًا للمنافسة والتطور. ويحاول التربويون استثمار التطورات المتسارعة التي حدثت في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وأثرت على جميع ميادين الحياة في تسهيل تحقيق الإنسان غايته من خلال توظيف هذه التكنولوجيا في مجال التعليم لتطوير العملية التعليمية التعلمية، وبناء شخصية المتعلم. ويتضمن هذا الهدف تحويل العملية التعليمية من عملية تلقى سلبية من المتعلم إلى عملية مشاركة إيجابية لإيجاد سبل البحث عن المعلومة والمقدرة على تصنيفها واسترجاعها بفهم واقتناع ليس عن طريق الحفظ والتلقين.

وفي هذا الإطار تطورت برمجيات الحاسوب لتواكب العملية التعليمية التعلمية لإيجاد بيئة إيجابية يتفاعل فيها المتعلم مع برمجيات الحاسوب، مما يكسبه صقلاً لمهاراته وتنمية لخبراته وتعديلاً لسلوكه تجاه العملية التعليمية، وتمخض عن هذا بزوغ استخدام الوسائط المتعددة.

وفي السياق، تعتبر تكنولوجيا الوسائط المتعددة تطبيقات تدمج بين اثنين أو أكثر من الوسائط المتمثلة فى الرسومات الخطية الثابتة، والرسومات المتحركة، والصور الثابتة، والصور المتحركة، والفيديو، والصوت، والنصوص والبيانات المتعددة.

إن تكنولوجيا الوسائط المتعددة تعني اليوم استخدام بعض برامج التأليف المعروفة من مثل الهيبر كارد أو الماكروميديا دايركتور (Hyper Card or Macromedia Director) لتأليف وإنتاج عروض تجمع بين عدد من الوسائط المتنوعة (قنديل،2011).

إن تكنولوجيا الوسائط المتعددة هي طريقة تصميم التكنولوجيات الحاسوبية التى تستخدم برامج التأليف الخاصة بالوسائط المتعددة التى تمكن المبرمج والمستخدم من الإدخال والإبداع والمعالجة لكل من النصوص، والرسومات الخطية، والصوت، والفيديو، ويستطيع المستخدم التفاعل مع هذا العرض من خلال واجهة خاصة بالمستخدم.

هذا، ويمكن لبرامج الوسائط المتعددة أن توفر بيئات تعلم مثالية لتنفيذ المقاربة البناءة للتعلم. وقد بيّن البحث العلمي أن أدوات تطوير الوسائط المتعددة تزود الطلبة بالفرص؛ لإظهار تفصيل وصفي أعظم، ووجهات نظر فريدة، واهتمامات ومهارات متنوعة. ومن الممكن أن تساعد تلك الأدوات الطلبة على تطوير ما قد يكون من تعلم، واستثناء حالات ذكاء معطلة أو مجمدة النشاط (ليفرس وبارون، 2009).

ومن أهم فوائد الوسائط المتعددة في العملية التعليمية التعلمية أنها تساعد في تنمية حب الاستطلاع لدى المتعلم وترغبه بالتعليم، وتعمل على تقوية العلاقة بين المتعلم والمعلم والمتعلمين أنفسهم، كما أنها تساهم في تكوين اتجاهات مرغوب فيها، حيث كشفت التجارب أن التعلم يحدث في الدماغ الذي يجمع بدوره المعلومات عن طريق الحواس لدى الإنسان، وهناك بعض الدراسات التي أشارت إلى أن نسبة التعلم عن طريق حاسة البصر تشكّل (75%) ، بينما تشكل نسبة التعلم عن طريق حاسة السمع (13%) فقط (الحيلة، 2003).

وتتمثل فائدة الوسائط المتعددة في أنها تسهم بمعالجة المشكلة اللفظية في التدريس؛ وفي تنوع خبرات الطلبة، وزيادة الثروة اللفظية لديهم، وتجعل خبراتهم المكتسبة باقية الأثر، وتساعد

على تنويع الخبرات لديهم وزيادة انتباههم وإيجابيتهم في التعلم، وزيادة أشكال تقديم المعلومات المختلفة، حيث إنها لا تقتصر على الكتب فقط ، بل تعددت أشكالها إلى استخدام الميكروفون، والتسجيلات الصوتية، والأفلام الحركية، والأشكال، والزيارات الميدانية وغيرها، وتوفر أساليب جديدة للتعلم الفردي; فالوسائط المتعددة لها جاذبية تؤدي إلى استثارة اهتمام الطلبة للمادة المعروضة وبالتالي تهيئ لكل طالب تقبل المعلومات بصوره أوضح وأسرع، ولذلك برزت أهمية وجود وسائل تكنولوجيا التعليم لإثارة اهتمام الطلبة والتمهيد للدروس، وتهيئة عقولهم للتعلم الفعّال (إبراهيم، عبد الحيد، سعفان، زاهر، عبد الواحد، محمد ،2011).

لقد ارتبط مفهوم تكنولوجيا التعليم في بدايته بحاسة البصر، ومع تطور العلوم والمعارف، بدأت أهمية الحواس الأخرى بالظهور، وخاصة حاسة السمع فظهرت الأجهزة التعليمية التي تستخدم حاستي السمع والبصر (استيتية وسرحان، 2007).

إنّ استخدام التكنولوجيا الحديثة في التدريس لم يعد متوقفاً على الوظائف الأساسية للحاسوب، بل تعداها إلى ما وراء تلك الوظائف، فأصبح يتكامل في أشكال كثيرة منها: التدريس بمساعدة الحاسوب، وإظهار نصوص مكتوبة على الشاشة تعرض مادة علمية للطلبة، ثم تطور إلى اقتران تلك النصوص برسوم أو صور ثابتة، ومع ظهور وسائط تخزين عالية السعة من مثل اسطوانات الفيديو والاسطوانات المدمجة أمكن التدريس بالوسائط المتعددة بالاستعانة بالحاسوب، وبذلك أصبح من الممكن عرض المعلومات للطلبة باستخدام نصوص مكتوبة وصور ورسوم ثابتة ومتحركة مع الصوت والألوان (قنديل،2011).

ويؤدي تعلم المفاهيم إلى فهم الطلبة لها واستيعابها، والابتعاد عن الحفظ عديم الجدوى، وإذا ما حدث الفهم والاستيعاب أمكن تطبيق هذا الفهم في مواقف جديدة، ولذلك فإنّ التعلم

يصبح ذا معنى; وعندما يصبح التعلم ذا معنى، فإنّ الطلبة يقبلون عليه بدافعية أكبر واهتمام ذاتي (نشوان، 1992).

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

لقد شاع استخدام التلقين كأسلوب من أساليب التدريس في المؤسسات التعليمية، ومن أهم مخرجات هذا الأسلوب الحفظ والتذكر. ومع ظهور أدوات التكنولوجيا الحديثة ظهر توجه جديد يركّز على استخدام بعض أدوات التكنولوجيا وبرامجها في التعليم؛ لتحسين مخرجاته ومن هذه البرامج، البرامج الحاسوبية عن طريق عرض البيانات بواسطة الحاسوب.

وتتبع مشكلة الدراسة من خلال ملاحظة الباحثة لعلامات طلبة مادة علم النفس التربوي في كلية العلوم التربوية بجامعة جرش للعام الدراسي (2016/2015) حيث كان تحصيل الطلبة في هذه المادة أقل مقارنةً بتحصيلهم في المواد الأخرى، ومن هنا فإنّ الباحثة ترى أن توظيف الوسائط المتعددة قد يساعد في كسر جمود المحاضرة التقليدية المعتمدة على أسلوب التحاضر المباشر والتلقين، مّما قد يؤدي إلى زيادة مستوى تحصيل الطلبة في مادة علم النفس التربوي، حيث أن تكنولوجيا التعليم والوسائط المتعددة والبرمجيات قد تلعب دوراً هاماً في تبسيط المفاهيم المجرّدة في المواد المختلفة من مثل: الرياضيات، والعلوم، وعلم النفس (عيادات، 2004) .

وعليه، تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام برمجية الكامتازيا(Camtasia) في تعليم مفاهيم الذكاء في مادة علم النفس التربوي، حيث يواجه الطلبة صعوبة في فهم المفاهيم الخاصة بالذكاء في علم النفس التربوي لما تتميّز به من تجريد عالٍ، وبالتالي فإن مشكلة الدراسة تتحدد في الإجابة عن الأسئلة الثلاثة الآتية:

السؤال الأول: هل يختلف اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لطلبة كلية العلوم التربوية في جامعة جرش باختلاف الطريقة (برمجية الكامتازيا، والأعتيادية) ؟

السؤال الثاني: هل يختلف اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لطلبة كلية العلوم التربوية في جامعة جرش باختلاف الجنس (طالب، طالبة) ؟

السؤال الثالث: هل يختلف اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لطلبة كلية العلوم التربوية في جامعة جرش باختلاف المستوى التعليمي (سنة أولى، ثانية، ثالثة، رابعة)؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الآتي:

1. التعرف على أثر استخدام برمجية الكامتازيا في اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لدى طلبة مادة علم النفس التربوي.
2. التعرف على أثر استخدام برمجية الكامتازيا في اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي المتعلقة بوحدة الذكاء في مادة علم النفس التربوي.
3. التعرف على أثر طريقة التدريس (برمجية الكامتازيا, والأسلوب الأعتيادي في اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لدى طلبة كلية العلوم التربوية في مادة علم النفس التربوي في جامعة جرش.

أهمية الدراسة:

تظهر أهمية هذه الدراسة في مجالات عدة نظرية وعملية ومن أهمها الآتي:

1. تقديم بعض المقترحات والتوصيات حول فاعلية برمجية كامتازيا (Camtasia) في اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي لدى طلبة كلية العلوم التربوية في جامعة جرش ،

وبالتالي مساعدة المدرسين في كلية العلوم التربوية والقائمين على تطوير المناهج في التعرف على كيفية التوظيف الأمثل للوسائط المتعددة في تدريس مادة علم النفس التربوي.

2. تحفيز المدرسين على استخدام برمجية الكامتازيا (Camtasia)، والتدرب على إعدادها من قبل مشرفين وخبراء متخصصين في هذا المجال.
3. تتناول اتجاهاً حديثاً في العملية التعليمية التربوية، وهو التعليم القائم على الوسائط المتعددة بطريقة علمية مناسبة وذلك باستخدام برمجية الكامتازيا بشكل خاص.
4. تساعد في الكشف عن التطبيقات والبرمجيات الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصال التي يستخدمها ويمارسها المدرسون في أغراض التدريس، وذلك من خلال الكشف عن جوانب النقص في توظيف هذه التطبيقات والبرمجيات، ومعرفة احتياجاتهم التدريبية لتنمية استخداماتها وتوظيفها في التدريس.
5. قد تشكّل هذه الدراسة بداية لمزيد من الدراسات والبحوث المستقبلية، وتفتح آفاقاً جديدةً لتطوير أساليب جديدة في مواد دراسية أخرى باستخدام الحاسوب وبرمجية الكامتازيا (Camtasia) أو أي برمجيات حاسوبية أخرى.

حدود الدراسة ومحدّداتها:

نُفذت هذه الدراسة في ضوء الحدود والمحدّدات الآتية:

1. أقتصرت الدراسة على الطلبة المسجلين في مادة علم النفس التربوي للفصل الدراسي الأول من العام الجامعي (2016/2015) في كلية العلوم التربوية بجامعة جرش.
2. استخدام برمجية الكامتازيا (Camtasia).

3. اقتصرت المادة الدراسية على مفاهيم وحدة الذكاء من مادة علم النفس التربوي المقررة لطلبة كلية العلوم التربوية في جامعة جرش.

4. تتحدد نتائج الدراسة جزئياً بأداة البحث المستخدمة (اختبار اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي) من حيث صدقه وثباته.

التعريفات الإجرائية

تضمنت الدراسة عدداً من المصطلحات تمّ تعريفها على النحو الآتي:

برمجية الكامتازيا (Camtasia) :

تعرف إجرائياً على أنها برمجية حديثة تتجسد فيها جميع عناصر الوسائط المتعددة بحيث تعرض مادة تعليمية يتم من خلالها دمج العناصر مثل: النص، والصوت والصورة والحركة، والفيديو. وتتيح هذه البرمجية المقدرة على إضافة عناصر الوسائط المتعددة وحذفها وتعديلها ممّا قد يجعلها من البرمجيات الأكثر تطوراً في مجال الوسائط المتعددة التربوية.

علم النفس التربوي :

يعرّفه سمارة والعديلي(2008) "بأنه أحد ميادين علم النفس النظرية والتطبيقية التي تسعى إلى الاستفادة من المفاهيم والمبادىء النفسية وتسخيرها؛ لفهم وتوجيه عملية التعلم والتعليم نحو الأفضل".

وفي هذه الدراسة يمكن اعتبار علم النفس التربوي هو تطبيق للطرائق النفسية في مجال التعليم، والنمو، والدافعية، والتدريس، والتقويم التي تؤثر في التفاعل بين الطالب والمدرس، وأنه ميدان يسعى إلى تربية المتعلم والمدرس لتحقيق أهداف عملية التعلم.

مفاهيم علم النفس التربوي : يعرّفها سمارة والعديلي (2008) على أنها تصور عقلي مجرد في شكل رمز أو كلمة أو جملة يستخدم للدلالة على شيء أو موضوع أو ظاهرة معينة.

وتعرف إجرائياً في هذه الدراسة بأنها المفاهيم التي تتألف من معلومات الفرد المنظمة حول واحد أو أكثر من الأصناف، أو الكيانات، أو المدركات سواء أكانت أشياءً، أم أحداثاً، أم أصنافاً، أم أفكاراً تساعد الفرد على تمييز الكيان، وقد تم قياسها (إجرائياً) باستخدام اختبار اكتساب مفاهيم علم النفس التربوي الذي أعّد خيصاً لذلك.