مركز أ . د . احمد المنشاوى
للنشر العلمى والتميز البحثى
مجلة كلية التربية
=======

فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية في مادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي

إعـــــــداد

د/جميلة محمد العمري

أستاذ تقنيات التعليم المساعد- كلية التربية- جامعة الملك عبدالعزيز
المملكة العربية السعودية
jalamri@kau.edu.sa

أ/ ثريا عبد الله الشهري
كلية الدراسات العليا التربوية
جامعة الملك عبدالعزيز
المملكة العربية السعودية-جدة
thoriaals@gmail.com

أ/ أمل مشعل السلمي
كلية الدراسات العليا التربوية
جامعة الملك عبدالعزيز
المملكة العربية السعودية- جدة
amalmeshal1415@gmail.com

﴿المجلد الواحد والأربعون– العدد الثانى –جزء ثانى- فبراير ٢٠٢٥م﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

المستخلص

هدفت البحث إلى معرفة فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية باللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمدينة جدة بالمملكة العربية السعودية. وتم استخدام المنهج الشبه تجريبي لتنفيذ هذا البحث، وتكونت عينةالبحث من (٣٠) طالبة من طالبات الصف الثالث الابتدائي في مدرسة دار القلم الابتدائية بجدة ، وتم توزيعهن إلى مجموعتين ضابطة، درسن بالطريقة المعتادة ، وتجريبية، درسن بواسطة برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة. وبغرض جمع بيانات البحث ، تم تصميم اختبار تحصيلي قبلي وبعدي لقياس المهارة الإملائية في اللغة الانجليزية. وقد أظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الاختبار للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية . وتوصي الباحثات بتطبيق وتوظيف البرمجيات التعليمية القائمة على التدريب والممارسة لتنمية وتحسين مهارات اللغة الإنجليزية الأخرى لما له من أثر إيجابي في تقدم الطالبات .

الكلمات المفتاحية : البرمجية التعليمية – المهارة الإملائية في اللغة الانجليزية – استراتيجية التدريب والممارسة .

The effectiveness of using an educational software based on training and practice in developing the spelling skill in English language for third graders of primary school

Dr. Jamila Mohammed Al-Omari
Assistant Professor in Education Technology, Faculty of Education, king Abdul-Aziz university, Saudi Arabia.
jalamri@kau.edu.sa

A/ Amal Mishaal Al-Salmi
faculty of higher education, king Abdul-Aziz university, Saudi Arabia, Jeddah
amalmeshal1415@gmail.com

Ms. Thuraya Abdullah Al-Shahri
Faculty of higher Education King Abdul-Aziz university, Saudi Arabia, Jeddah
thoriaals@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to explore the effectiveness of using drill and practice educational software in developing and mastering the spelling skill of English language among students in the third primary grades in Jeddah. The main question of the research was determined as follows: What is the effectiveness of using drill and practice educational software in improving the spelling skill in English language for third grade students? A quasi-experimental design was employed in this research, where the research sample consisted of (30) female students from the third grade of primary school. They were divided into two groups, control group, who were taught traditionally and experimental group who were taught using the drill and practice educational software. The data collection method was an achievement test on English spelling to measure the skill pre and post treatment. The researchers recommend applying drill and practice educational software in other English language skills to improve students' progress.

Keywords: Educational software - English spelling skill - Training and practice strategy.

أولًا: الإطار العام للبحث

تعد اللغة الإنجليزية من أهم اللغات في العصر الحديث، فهي لغة التواصل بين الشعوب وبين المجالات المختلفة كالصناعة والأعمال والأسواق. وتكمن أهميتها بقدر احتياج الفرد لها، فقد يحتاجها في تكوين العلاقات، كتابة الأبحاث والتعرف على الثقافات المختلفة للشعوب، وأنها تكسبهم فرص عدة منها إمكانية الالتحاق بالجامعات العالمية، وأن تعلم لغة أخرى يساهم في تنشيط العقل وتنمية المهارات الإيجابية، وزيادة القدرة في التركيز، كما يذكر البنيان (٢٠٠٣)[١] أن تعلم لغة ثانية تعطي العديد من المزايا الفكرية والشخصية والأكاديمية.

وقد أشار التلواتي (٢٠١٤) إلى أن استخدام التكنولوجيا في التعليم ذات أهمية لكونها تعتبر حلا لمشاكل قد تواجه المعلمين أثناء تقديمهم للمحتوى التعليمي مثل مشكلات تتعلق بالتعليم التقليدي، مشكلات ترتبط بالمتعلمين أو بالمناهج الدراسية. وتعلم اللغة الإنجليزية من المشكلات التي يعاني منها بعض المتعلمين وتعتبر والتقنيات التعليمية من الحلول التي أثبتت فاعليتها في تبسيط المعلومة لما تحتويه من محفزات وادوات تساعد على ذلك.

ومن التقنيات المستخدمة في التعليم . البرمجيات التعليمية التي تعتبر من الأدوات التي ساهمت في تطور العملية التعليمية ووسيلة فعالة تقدم الكثير من المعلومات والمعارف والتدريبات، وتساهم في تبسيط المفاهيم المعقدة، وتجعل المتعلم نشط ومتفاعل وذلك لما تحتويه من مثيرات بصرية وصوتية تثير من الدافعية نحو التعلم، فهي تساعد في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين وذلك من خلال تنوعها في تقديم المعرفة بطرق مختلفة ولمختلف الفئات العمرية في المراحل الدراسية. وهدفت دراسة أكرم (٢٠٢٠) إلى توضيح أهمية البرمجيات التعليمية في تحسين المهارات لدى تلميذات صعوبات التعلم .

وتحتوي العملية التعليمية على الكثير من المهارات التي يجب اتقانها والحرص على تنميتها لدى المتعلمين كمهارة القراءة والكتابة ومهارة الإملاء واكتساب وتنمية المهارات أصبح من الاحتياجات الملحة والتي لها أهمية كبيرة في زيادة قدرات الطلاب على التعلم مستقبلا وتهيئتهم لسوق العمل (الشلهوب، ٢٠١٩). ويؤكد خطاب (٢٠٢٠) على أهمية مهارة الإملاء وضرورتها لدى طلاب المرحلة الابتدائية ولأنه لابد من البحث عن استراتيجيات جديدة تتلاءم مع خصائص المراحل التعليمية. وتعتبر المرحلة الابتدائية تأسيس لكل ما هو جديد من العلوم

---

[١] - يتم توثيق المراجع العلمية وفق جميعة علم النفس الأمريكية .(APA)

والمعرفة، فلابد من تعليمهم لغات أخرى مثل اللغة الإنجليزية بالإضافة الى لغتهم الأم. وقد وأكدت بعض الدراسات على ضرورة تعلم اللغة الأجنبية بالإضافة الى لغة الأم في مرحلة الطفولة، كما أكد ماكلوثلين (Mcglothlin, 2003) أن الأطفال يتعلمون اللغات غير اللغة الأم بسهولة بينما يصعب على البالغين تعلم اللغات بسهولة.

١- **مشكلة البحث:** يشهد العالم تطور كبير في مجال التعليم الإلكتروني والتقنيات الحديثة، حيث أن المملكة العربية السعودية تقدمت خلال هذه السنوات الأخيرة كثيراً في المجال التقني وتوظيفه لتحسين العملية التعليمية. واللغة الإنجليزية هي لغة العصر الحديث واللغة الأكثر انتشارً وشيوعاً في مختلف جوانب الحياة، ونظراً لأهمية وضرورة إتقان طلاب الصف الثالث الابتدائي للمهارة الإملائية، لأنها من المهارات الأربع الأساسية في تعليم اللغة الانجليزية. تمحورت مشكلة هذه البحث في قلة الأبحاث والدراسات التي تناولت هذا الموضوع، إضافة لقصور وتدني إتقان الطلاب للمهارة الإملائية في هذه المرحلة الدراسية وهذا ما أكدته دراسة آل طريفة وأحمد (٢٠١٣) من مشكلة الضعف الإملائي لديهم وأنها من المشكلات الشائعة في التعليم. **ويمكن تحديد مشكلة البحث ضعف مستوى طالبات الصف الثالث الابتدائي في مهارة الإملاء في اللغة الإنجليزية.**

٢- **أسئلة البحث: تم تحديد السؤال الرئيس للبحث على النحو التالي: ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تحسين المهارة الإملائية في مادة اللغة الانجليزية لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي؟ ويتفرع منه ما يلي:**

السؤال الأول: ما التصميم التعليمي المقترح لبرمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في مادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي؟

السؤال الثاني: ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية مهارة الإملاء في مادة اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي؟

٣- **فروض البحث:** توجد فروق ذات دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات الطالبات في المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة) وبين متوسط درجات الطالبات في المجموعة الضابطة (التدريس المعتاد) في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

٤- **أهمية البحث:**

أ-**الأهمية النظرية:** نبعت من دعم وتطوير العملية التعليمية ومواكبة التوجهات الحديثة، ضرورة الاهتمام بالمهارة الإملائية في اللغة الإنجليزية للصفوف الأولية لدى المرحلة الابتدائية

ب- الأهمية التطبيقية: نبعت من تحفيز الباحثين لإجراء أبحاث تجريبية باستخدام برمجيات تعليمية لتنمية المهارات الأساسية في اللغة الانجليزية. يمكن ان توكد نتائج هذه الدراسة في ضرورة إدراج وزارة التعليم للبرمجيات التعليمية كوسيلة مساعدة في العملية التعليمية. وتعد من المصادر التي تساهم في التعلم عن طريق استخدام الحواس، كونها تجمع بين الحركة والصوت والصورة واللون، وفي الوقت نفسه تتسم بالإثارة والتشويق والحركة .

٥- أهداف البحث:

- إعداد وتصميم برمجية تعليمية قائمة على استراتيجية التدريب والممارسة لتنمية المهارة الإملائية في مقرر اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي.
- قياس فاعلية استخدام البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية باللغة الانجليزية لدى طالبات في الصف الثالث الابتدائي بجدة.

٦- متغيرات البحث:

- **المتغير المستقل**: برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة.
- **المتغير التابع**: المهارة الإملائية في اللغة الانجليزية.

٧-مصطلحات البحث:

أ- **البرمجية التعليمية:** تعرف إجرائيا بأنها: برمجية تعليمية تعمل على أجهزة الحاسوب وتم إعدادها لتنمية المهارة الإملائية في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلاب اللغة الإنجليزية، وتكون مدعمة بالصوت والصورة والحركة بحيث يتم عرضها في بيئة تعليمية تفاعلية.

ب-المهارة الإملائية: وتعرف إجرائيا: مهارة رسم كلمات مادة اللغة الانجليزية في الصف الثالث الابتدائي بشكل صحيح.

ج-**استراتيجية التدريب والممارسة: تعرف إجرائيا:** استراتيجية تعليمية يتم استخدامها في إنتاج البرمجية التعليمية من أجل تحسين المهارة الإملائية في اللغة الانجليزية لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي ويتم ذلك من خلال مجموعة من التمرينات.

٨ -منهج البحث : تم استخدام المنهج الشبه تجريبي بمجموعتين تجريبية وضابطة لمعرفة فاعلية المتغير المستقل وهو البرمجية التعليمية قائمة على التدريب والممارسة على المتغير التابع وهو المهارة الإملائية في مقرر اللغة الانجليزية وذلك لعينة من طالبات الصف الثالث الابتدائي.

وتم تصميم التجربة كما هو موضح في الجدول(١):

جدول (١)

يوضح (منهجية البحث)

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة	القياس البعدي
المجموعة التجريبية	اختبار قبلي للمهارة الإملائية باللغة الإنجليزية	البرمجة التعليمية القائمة على التدريب والممارسة	اختبار بعدي للمهارة الإملائية باللغة الإنجليزية
المجموعة الضابطة		التدريس بالطريقة المعتادة	

٩-مجتمع البحث: تكون مجتمع البحث من طالبات الصف الثالث الابتدائي في المدارس الابتدائية في منطقة جدة للعام الهجري١٤٤٣.

عينة البحث: قامت الباحثات باختيار مدرسة القلم الأهلية الابتدائية بمدينة جدة قصدياً، وذلك لتوفر العدد المطلوب من أجهزة الحاسب الآلي الحديثة وتوفر الملحقات اللازمة لتشغيل البرمجية التعليمية مثل السماعات والانترنت. وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالبة وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية تتكون من(١٥) طالبة وتم تطبيق المعالجة التجريبية عليهم، والمجموعة الضابطة تكونت من (١٥) طالبة وتم تدريسهم بالطريقة المعتادة.

١٠-حدود البحث:

- الحدود الزمانية: تم التطبيق لمدة أسبوعين خلال الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٣هـ
- الحدود المكانية: طبقت في مدرسة القلم الأهلية الابتدائية في جنوب جدة.
- الحدود البشرية: عينة من طالبات الصف الثالث الابتدائي (٣٠) طالبة .
- الحدود الموضوعية: تم تحديد الوحدة الثالثة وهي وحدة (Animal) في مقرر اللغة الانجليزية للفصل الدراسي الثاني ١٤٤٣ هـ للصف الثالث الابتدائي

١١- أداة البحث:

- اختبار تحصيلي لقياس المهارة الإملائية لمادة اللغة الإنجليزية من(إعداد الباحثات)

١٢- إجراءات البحث:

١. الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بمتغيرات البحث (البرمجية تعليمية، المهارة الإملائية في اللغة الانجليزية، والاستراتيجية المتبعة في تنفيذ).

٢. تصميم وتنفيذ البرمجية التعليمية القائمة على استراتيجية التدريب والممارسة لتنمية المهارة الإملائية باللغة الإنجليزية للصف الثالث الابتدائي والتأكد من صلاحية البرمجية وخلوها من الأخطاء، وتجريبها على عينة استطلاعية واخراجها بصورتها النهائية.

٣. تحديد المجتمع والعينة المستهدفة للبحث من الصف الثالث الابتدائي.

٤. تم إعداد اختبار تحصيلي لقياس مهارة الإملاء للمجموعتين التجريبية والضابطة، وإجراء تحكيم للاختبار من قبل مختصين بمادة اللغة الإنجليزية وخبراء ذو اختصاص.

٥. التأكد من صدق وثبات أداة البحث.

٦. تحكيم التصميم التعليمي للمحتوى من قبل المختصين.

٧. إعداد الجدول الزمني المناسب لإجراء الدراسة ولتطبيق البرمجية التعليمية

٨. تطبيق الاختبار القبلي على المجموعتين (الضابطة والتجريبية) .

٩. التأكد من جاهزية المعالجة التجريبية (البرمجية التعليمية) وتجربتها على عينة مماثلة

١٠. تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة .

١١. تطبيق المعالجة التجريبية (البرمجية التعليمية) على المجموعة التجريبية

١٢. إجراء تطبيق الاختبار البعدي.

١٣. جمع البيانات وتحليلها باستخدام البرنامج الاحصائي "SPSS"

١٤. مناقشة النتائج وتفسيرها.

١٥. تقديم التوصيات البحوث المقترحة بناء على نتائج الدراسة.

ثانيا : الإطار النظري والدراسات السابقة: اشتمل على ثلاث محاور هي:-

المحور الأول: البرمجية التعليمية

مفهوم البرمجية التعليمية: عرفت بأنها مواد تعليمية يتم برمجتها واعدادها عن طريق أجهزة الحاسوب لأغراض علمية، تعتمد في إعدادها على نظرية سكنر التي تستند على الاستجابة والتعزيز بين المتعلم والمعلم أو بينه وبين الحاسوب (الحيلة، ٢٠١٤). هي مواد تعليمية مصممة بالحاسوب لتسهل عملية التعليم والتدريس وتوفير التغذية الراجعة حسب الاستجابة والهدف منها تعلم مهارة وفق أسس تربوية (عبد الوهاب، ٢٠١٧).

ـخصائص البرمجيات التعليمية:

ذكر الشرهان (٢٠٠٥، ٧٥) بأن للبرمجيات التعليمية خصائص متعددة تشمل على:

تشد انتباه المتعلم للمادة التعليمية،تقدم المعلومة بطرق سهلة وسلسة فيستطيع المتعلم من خلالها الفهم والاستيعاب لما يقدم له، تقدم المحتوى التعليمي في أجزاء ووحدات صغيرة لسهولة حفظها واسترجاعها،تدعم النظريات التعليمية المختلفة كالنظرية السلوكية والمعرفية والبنائية. تحتوي على وسائل تعليمية متنوعة كالصور والفيديوهات والرسومات، وسيلة لتنمية المهارات التعليمية، يمكن توظيفها في جميع الموادالتعليمية. تقدم تغذية راجعة متنوعة ومعززة للتدريبات،مراعاتها لوقت المتعلم وبما يتوافق مع ظروفه.

-مميزات البرمجيات التعليمية:

ذكر عطا وعمران (٢٠١٣) بأن البرمجيات التعليمية تتميز من حيث أنها أحد أهم عناصر التعلم، فهي تساهم في زيادة معدلات التحصيل الدراسي وتعزز من عملية التعلم لدى المتعلمين. ومن مميزاتها احتوائها على عناصر للتشويق تزيد من الدافعية للمتعلم نحو المادة التعليمية، وتتميز بعدد من الأنماط التي تساعد المتعلم على تشخيص نقاط ضعفه ومعالجتها وتقدم بشكل مستمر التغذية الراجعة التي يحتاجها المتعلم أثناء وقوعه في الخطأ بحيث يتعرف على المعلومة الصحيحة بكل سهولة (الرحيلي، ٢٠١٦). البرمجيات التعليمية أهم ما يميزها أنها تدعم التعلم الذاتي التي تحث عليها النظرية البنائية في جعل المتعلم هو من يبني معلوماته ويبحث عنها (العبيد والشايع، ٢٠١٨)، بالإضافة أنه يمكن من خلالها إنتاج مواد تعليمية ونماذج مختلفة من أجل عرض المادة التعليمية (عيادات، ٢٠٠٤، ٢٠٧). كما كان ينظر إليها على إنها من الخيارات التكنولوجية في السياقات التعليمية. أصبح الآن ولأسباب اقتصادية واجتماعية وتربوية ضرورة (Michea, 2004).

- أنواع البرمجيات التعليمية: تتنوع البرمجيات التعليمية ولها عدة اشكال في المجال التعليمي، وقد يتم تصنيفها تبعا لاستراتيجية التعليم التي ستستخدم من أجلها وهي كالتالي:

١-برمجية التدريس الخصوصي (Tutorial): تستخدم لعرض مفاهيم علمية لم يسبق أن تعرض لها المتعلم. وتمثل دور المعلم في عرض المواد التعليمية، هذا النوع تقسم فيه المادة التعليمية إلى أجزاء صغيرة ثم تطرح عليه أسئلة بعد كل جزء منها للتأكد من فهم المتعلمين لها ثم تقدم التغذية الراجعة في حالة الإخفاق وتعرض المعلومات بطرق مختلفة أو بتوجيه المتعلم لبرامج علاجية مع إمكانية إعادة الدراسة للجزء نفسه. وفي حالة حصول المتعلم على اجابة صحيحة ينتقل الى المرحلة التالية (الغامدي، ٢٠١٨)

٢- **برمجية التدريب والممارسة (Practice and Drill):**تغطي مدى واسعاً من المناهج الدراسية (علي، ٢٠١٨). تظهر على الشاشة أسئلة معينة للطالب، وعليه أن يقوم باختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التي تظهر امامه. عند الإجابة الصحيحة يظهر لديه تعزيز ايجابي فوري مما يعزز من أداء المتعلم وينمي لديه الرغبة في الاستمرار، وعند الاجابة الخاطئة تظهر للطالب تغذية راجعة بالإجابة الصحيحة.

٣- **برمجية المحاكاة (Programmes Simulation):** تتوفر بها مواقف اصطناعية باستخدام الحاسوب بحيث تحاكي مواقف حقيقية وتحدث في الواقع مما يساعد المتعلم في اكتساب خبرات من تلك المواقف، والتي يصعب أن تتوفر في الحياة الطبيعية إما لارتفاع تكاليف تمثيلها في الواقع أو بسبب خطورتها (دعمس، ٢٠١١).

٤-**برمجية الألعاب التعليمية (**Instructional Games**):**يتم في هذا النوع التفاعل بين البرمجية والمتعلم أو بينه وبين المتعلمين. تحتوي على نشاط منظم بشكل منطقي وفق مجموعة من القوانين وفيها يحاول المتعلم كسب النقاط عندما يقدم إجابة صحيحة وتقدم فيها التدريبات لإثارة الحماس والمنافسة (الفار، ٢٠٠٢).

٥- **برمجية حل المشكلات (Solving Problems):** عرفها زيتون (٢٠٠٤): بأنها برمجية تقدم للمتعلم مشكلة وتطلب منه حلا. حيث لم يسبق أن تعرض لها من قبل ودور المتعلم هو اتخاذ خطوات لكي يصل إلى الحل باستخدام ما سبق أن تعلمه من مفاهيم واستراتيجيات.

وقد ذكر شلبي وآخرون (٢٠١٨) أن هناك عدد من العوامل يجب أن يتم تحديدها قبل تصميم البرمجية. منها تحديد كيفية مسار العمل في البرنامج، وتحديد خصائص المتعلم والبيئة التعليمية، بالإضافة الى متطلبات وخصائص عملية التعلم.

كما ترى الباحثات عناصر لابد من توافرها في البرمجية التعليمية:

أن تكون ذات هدف تعليمي،أن تستحوذ على اهتمام المتعلم لإكمال المادة المقدمة له حتى نهايتها، توفر وسائل ومثيرات متنوعة مثل الصور، الرسومات، الصوتيات والوسائط المتعددة، تحتوي على تدريبات بالشكل الكافي ومدعمة بالتغذية الراجعة المناسبة، عناصر لزيادة التفاعلية بين المتعلم والبرمجية أو بين المتعلمين مع بعضهم البعض.

وهناك بعض الدراسات التي تناولت جانب البرمجيات التعليمية كمساعدة ومؤثرة في العملية التعليمية منها دراسة بن يونس والدولات (٢٠١٧) والتي هدفت الى اكتشاف فاعلية البرمجية التعليمية المحوسبة في الاحتفاظ بالمفاهيم العلمية. كما هدفت دراسة الحزيمي و اليحيى

(٢٠١٧) إلى الكشف عن فاعلية استخدام برمجية تعليمية في تنمية التحصيل الدراسي لمادة الرياضيات للصف الثاني وهدفت دراسة سيف (٢٠١٩) إلى استقصاء فاعلية البرمجية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية للمرحلة الأساسية،أما دراسة آل طريفة وأحمد (٢٠١٣) والتي كانت بعنوان فاعلية استخدام برمجية تعليمية محوسبة في تنمية مهارات الإملاء لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بمنطقة الباحة، وهدفت دراسة عيسى(٢٠١٥) إلى تتبع فعالية برنامج إملائي قائم على استخدام الحاسوب لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وكانت دراسة القطاونة و الصقرات (٢٠١٢) تهدف إلى الكشف عن أثر استخدام برمجية تعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية

واتفقت الدراسات السابقة في تناولها لموضوع البرمجيات التعليمية وما تحدثه من أثر وفاعلية في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التحصيل الدراسي بالإضافة إلى تنمية مهارات الإملاء ومهارات اللغة الإنجليزية. تشابهت جميعها في اتباع المنهج شبه التجريبي كمنهج بحث. تشابهت الدراسات في احتوائها على عينات من المرحلة الابتدائية. تنوعت الأدوات المستخدمة فيها فيما يخدم البحث فكانت اداة الاختبار هي الأداة المستخدمة في جميع الدراسات السابقة بينما أضافت دراسة بن يونس والدولات (٢٠١٧) أداة تحليل المحتوى مع اداة الاختبار. وأضافت دراسة الحزيمي واليحيى (٢٠١٧) أداة برمجية تعليمية جاهزة وواجبات تؤدى داخل الصف الدراسي مع أداة الاختبار. توصلت نتائج جميع الدراسات السابقة إلى وجود نتائج إيجابية تعزى للمجموعة التجريبية في استخدام البرمجيات التعليمية كوسيلة لاكتساب المهارات والمفاهيم التعليمية.

المحور الثاني: المهارة الإملائية في اللغة الإنجليزية

- **مفهوم المهارة الإملائية: هي** تحويل الأصوات المسموعة إلى أشكال وحروف مكتوبة وتوضع هذه الحروف في مكانها الصحيح من الكلمة لتوضيح المعنى (خطاب، ٢٠٢٠).

- أهمية المهارة الإملائية:

بعتقد كثير من المعلمين أن دروس الإملاء تعتبر من الدروس ذات الفاعلية المحدودة وبأنها تنحصر في حدود لرسم الكلمة رسما صحيحا فقط ولكن الأمر يتجاوز ذلك بكثير، فهناك غايات أبعد من وقف الإملاء على كيفية الرسم الصحيح للكلمة، فهي تنمي لغة الطلاب وتثريها وهي عون لتنمية قدراتهم الثقافية والفنية وتساعدهم على الكتابة كما يتفق عليها أهل اللغة.

ونظرا لأن اللغة الإنجليزية هي اللغة العالمية في وقتنا الحاضر وأن أغلب سكان الأرض يتكلمون بها أصبح من الضروري الاهتمام بها والعمل على تنميتها بالشكل الصحيح فمهارة الإملاء في اللغة الإنجليزية من أكثر المهارات تقدما لكونها وسيلة فعالة في اكتساب اللغة والاحتفاظ بها ومساعدة في إتقان المهارات الأخرى في اللغة الإنجليزية كالاستماع والتحدث. لذا فإن المهارة الاملائية للصفوف الأولية هي المقياس الدقيق لمستوى الطلاب التعليمي (دحروج، ٢٠١٢)، والدراسة الحالية تسعى لتنمية هذه المهارة من خلال استخدام أفضل الأدوات التقنية والتعليمية والتي تتمثل في برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة.

الأهداف العامة للمهارة الإملائية: هناك أهداف عامة تساهم في الوصول إلى أفضل الطرق وتساعد في تعلم المهارة الإملائية وقد ذكر زياد (٢٠١٨). عدد منها وهي: تدريب الطلاب على رسم الكلمات والحروف بالطريقة الصحيحة ، تزويد الطلاب بالمعلومات اللازمة لزيادة مستواهم العلمي والثقافي في اللغة. وتدريب الطلاب على تحسين الخط والقدرة على قراءة التراكيب اللغوية والمفردات وفهمها فهما صحيحا. وفيما يخص الهدف العام للمهارة الإملائية في اللغة الإنجليزية هو: تهيئة العين على ملاحظة الكلمة وكيفية كتابتها بالطريقة الصحيحة وإتقانها ومن ثم استخدامها في تكوين الجمل.

-أسس تنمية المهارة الإملائية: ذكر خطاب (٢٠٢٠) عدد من الأسس لتنمية المهارة الإملائية، منها: تدريب الأذن على سماع الأصوات والتمييز بينها،إثارة انتباه الطلاب من خلال توظيف وسائل بصرية.والتدريب على المهارات الإملائية في تتابع وباستمرار.

تناولت بعض الدراسات المهارة الإملائية كمتغير تابع وكيفية تنميتها من خلال استخدام وسائل متعددة منها: دراسة هزايمة (٢٠١٦) والتي تناولت الكشف عن أثر استخدام السبورة التفاعلية في تحسين مهارة الكتابة الأدائية لدى طلاب الصف الثاني الأساسي كما وضحت دراسة أجراها الحربي (٢٠١٦) والتي هدفت إلى وصف استراتيجية تعليم الذات وقياس أثرها في تنمية مهارات الكتابة الإملائية لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي في تدريس اللغة العربية، وهدفت دراسة خصاونة والعتيبي (٢٠١٩) إلى التعرف على فاعلية استخدام بعض استراتيجيات تنشيط الذاكرة في تنمية المهارات الإملائية ركزت جميع الدراسات السابقة على الهدف المشترك وهو تنمية وتحسين المهارة الإملائية في المرحلة الابتدائية، وتشابهت دراستي هزايمة (٢٠١٦) والحربي (٢٠١٦) في الفئة المستهدفة وهي الصف الثاني الابتدائي أو

الأساسي ماعدا دراسة خصاونة والعتيبي (٢٠١٩) كانت فئتها المستهدفة من الصف السادس الابتدائي، استخدمت دراستي هزايمة (٢٠١٦) ودراسة خصاونة والعتيبي (٢٠١٩) المنهج التجريبي، أما دراسة الحربي (٢٠١٦) فقد استخدمت منهجين التجريبي والوصفي معا. واتفقت الدراسات السابقة على وجود نتائج إيجابية في تنمية المهارة الإملائية بواسطة استخدام السبورة التفاعلية، استراتيجية تعلم الذات واستراتيجية تنشيط الذاكرة.

المحور الثالث: استراتيجية التدريب والممارسة

تلعب استراتيجية التدريب والممارسة دورا فعال في العملية التعليمية من خلال التدريبات والممارسات التكرارية والتغذية الراجعة للمتعلم، وهي من أكثر الاستراتيجيات استخداما في العملية التعليمية نظرا لسهولة استخدامها، وهي عبارة عن برنامج لا يقدم معلومات جديدة وإنما تقدم مجموعة من الأسئلة والتدريبات لمهارة أو معلومة سبق وأن تعلمها المتعلم مسبقا وذلك لرفع مستواه إلى مستوى محدد من قبل (جبر، ٢٠٢٠).

تستند فكرة التدريب والممارسة في أنها تقوم بتقديم السؤال للطالب ثم تليها مرحلة الاستجابة منه من خلال حل السؤال المقدم له، وبعد ذلك يظهر له التعزيز المناسب بناء على الإجابة الصحيحة والخاطئة. وقد تنوعت برامج التدريب والممارسة ومنها برامج السؤال والجواب، اسئلة الاختيار من متعدد، بالإضافة إلى أسئلة ملئ الفراغات وتمارين التوافق. حيث تميزت برامج التدريب والممارسة في انها تعطي المتعلمين فرصة للتعلم بمفردهم وفي الأوقات التي تناسبهم، بالإضافة الى إعطائهم تدريبات وإعادتها بشكل متكرر وبصيغ متعددة حتى تنمى لديهم مهارات عديدة وتتحقق بذلك الأهداف التعليمية المرجوة، وتقديمها تغذية راجعة مستمرة في حالة الإجابة الخاطئة حيث تعطي فرص كافية لاستجابة المتعلم بحسب قدرته وسرعته في التعلم، وتساعد المتعلم في ممارسة الأفكار التعليمية الحديثة ومن ثم تزيد من فاعليته نحو المادة التعليمية.

وقد تطرقت بعض الدراسات إلى استخدام استراتيجية التدريب والممارسة في إحداث التغيير المطلوب ومنها دراسة جبر (٢٠٢٠). والتي هدفت إلى معرفة أثر برنامج محوسب قائم على التدريب والممارسة في استيعاب المفاهيم الفيزيائية لدى طلاب الصف الرابع، وهدفت دراسة الكنعاني والبهاتي (٢٠١٧) إلى معرفة فاعلية برنامج محوسب قائم على استراتيجيتي

التدريب والممارسة والمحاكاة في الثقافة الفيزيائية لطلاب الصف الثاني متوسط، كما هدفت دراسة الشيباني والعقاب (٢٠٢٠) إلى معرفة أثر تطبيق إلكتروني قائم على نمط التدريب والممارسة في زيادة تحصيل الطالبات، واتفقت جميع الدراسات السابقة على الهدف المشترك للدراسة الحالية وهو تطبيق استراتيجية التدريب والممارسة، وتشابهت الدراسة الحالية مع دراسة جبر(٢٠٢٠) في الفئة المستهدفة. أما دراسة الشيباني والعقاب (٢٠٢٠) فقد كانت الفئة المستهدفة هي الصف الأول المتوسط، في حين ركزت دراسة الكنعاني والبهاتي (٢٠١٧) على الصف الثاني متوسط. استخدمت دراسة جبر(٢٠٢٠) ودراسة الكنعاني والبهاتي (٢٠١٧) المنهج التجريبي ذو المجموعتين أما دراسة الشيباني والعقاب (٢٠٢٠) استخدمت المنهج شبة التجريبي، وهو المنهج المناسب للدراسة الحالية، واسفرت النتائج السابقة عن النتائج الإيجابية للمجموعات التجريبية التي طبقت استراتيجية التدريب والممارسة في البرامج المحوسبة والتطبيق الإلكتروني القائم على نمط التدريب والممارسة.

واشتملت دراسة جبر (٢٠١٦) على الإطار النظري بشكل واضح واحتوت على المواضيع المهمة في دراسته، وفي دراسة الكنعاني والبهاتي (٢٠١٧) لم يضمن الباحثين إطار نظري للبحث والذي يعتبر الجزء المهم في البحث، وتم ذكر بعض المواضيع المهمة للبحث في أهمية البحث وفقط تم الاكتفاء بالدراسات السابقة. أما دراسة الشيباني والعقاب (٢٠٢٠) فيمكن القول بأن عدد أفراد العينة قليل بالنسبة إلى مجتمع العينة الذي يمثل طالبات الصف الأول المتوسط في مدينة الرياض.

ثالثا : اجراءات البحث

تم وصف الإجراءات المتبعة لتحقيق أهداف هذا البحث والإجابة عن أسئلته والتحقق من صحة فرضيته وذلك عن طريق تحديد المنهج المستخدم وعرض مجتمع البحث وعينته، ووصف أداة البحث وتحكيمها ثم التحقق من صدق الأداة وثباتها. بالإضافة إلى تناول الخطوات المتبعة في التصميم التعليمي التي تم تطبيقها لإنتاج المعالجة التجريبية. ثم توضيح للأساليب المستخدمة في معالجة البيانات.

منهج البحث: في هذا البحث تم تطبيق المنهج الشبه تجريبي، لملائمته لطبيعة الدراسة البحثية حيث أنه يوجد العلاقة بين المتغيرات المستقلة والتابعة والمنهج الشبه تجريبي المتبع في

هذا البحث يقوم على المجموعتين التجريبية والضابطة القائم على الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتينالجدول (٢) يوضح التصميم التجريبي للبحث:

جدول ٢ (تصميم التجربة)

المجموعة التجريبية	اختبار تحصيلي قبلي لقياس المهارة الإملائية للغة الانجليزية	التدريب على المحتوى باستخدام برمجية التدريب والممارسة	اختبار تحصيلي بعدي لقياس المهارة الإملائية للغة الإنجليزية
المجموعة الضابطة		التدريب على المحتوى باستخدام الطريقة التقليدية	

مجتمع وعينة البحث: تكون مجتمع البحث من طالبات الصف الثالث الابتدائي في المدارس الابتدائية في منطقة جدة للعام الهجري١٤٤٣.

عينة البحث: قام الباحثات باختيار مدرسة القلم الأهلية الابتدائية بمدينة جدة وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالبة قسمت إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية بواقع(١٥)طالبة.

التصميم التعليمي للمعالجة التجريبية للبحث: لتصميم البرمجية التعليمية اطلعت الباحثتين على عدة نماذج للتصميم التعليمي وتم الاتفاق على اختيار نموذج (ADDIE) حيث يمكن من خلاله تقديم منتج تعليمي ذو فاعلية وكفاءة عالية ضمن إطار اجرائي لتحقيق هدف البحث الرئيس : تنمية المهارة الإملائية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي، وقد عرف عواد التصميم التعليمي (٢٠١٨) أنه أسلوب من أساليب التصميم التعليمي والذي يهدف إلى تحقيق الأهداف ويقوم على التحليل العام ،التصميم ،التطوير و التنفيذ وتقييم العناصر المشتركة التي تقتضيها العملية التعليمية. تم تصميم المعالجة التجريبية (البرمجية التعليمية) بإتباع خطوات النموذج المقترح (ADDIE) كما في الشكل (١) والذي يتكون من خمس مراحل أساسية وهي: التحليل - التصميم - التطوير - التنفيذ - التقويم.

وفيما يلي مراحل نموذج (ADDIE) بشكل مفصل تبعاً لتنفيذ المعالجة التجريبية للبحث

١- **مرحلة التحليل:** تمثل هذه المرحلة حجر الأساس لجميع المراحل الأخرى في نموذج (ADDIE)، حيث تشتمل على تحليل الاحتياجات التعليمية والإمكانيات التقنية للطالبات والامكانيات البشرية والمادية في المدارس، وتحليل خصائص المتعلمين والذي يتم فيه تحديد

الخصائص العامة لعينة البحث وقدراتهم، تحليل السياق والمصادر والإمكانيات وتم فيه ذكر خطوات تصميم البرمجية وحالة الأجهزة في المدارس:

تحليل الاحتياجات التعليمية:قامت الباحثات باستطلاع رأي معلمات اللغة الانجليزية في المرحلة الابتدائية عن مستوى المهارة الإملائية لدى الطالبات نظرا لاعتبارها مهارة أساسية من مهارات تعلم اللغة، ولضعف الأساليب التعليمية التقليدية في تنميتها بالشكل الجيد،

تحليل خصائص المتعلمين:المتعلمين هن طالبات من الصف الثالث في المرحلة الابتدائية، تقع أعمارهم ما بين ٩-١٠ سنوات لا يعانون من صعوبات تعلم، يتعلمون في هذه المرحلة العديد من المهارات مثل القراءة والكتابة والحساب، وينمو لديهم في هذه الفترة التفكير الناقد والتخيل والابتكار، وتنمو لديهم المهارات الحركية مثل مهارة الجري والقفز وتسلق الأشياء، بالإضافة للنمو الحسي حيث يستطيعون التمييز بين الحروف ،وقدرتهن على استخدام الحاسب

تحليل السياق والمصادر والإمكانات:تتوفر معامل للحاسب الآلي لتشغيل البرمجية التعليمية، حيث تم الاطلاع على معمل الحاسب الآلي المتوفر في مدرسة دار القلم بجدة للتأكد من أن الأجهزة بحالة جيدة ويمكن استخدامها، ومن إمكانية توفر جهاز وسماعة خاصة لكل طالبة من طالبات المجموعة التجريبية. بالإضافة إلى توفر الاتصال السريع بشبكة المدرسة لتشغيل البرمجية التعليمية عبر متصفح الإنترنت.

٢-**مرحلة التصميم:**ركزت هذه المرحلة على الاستفادة من مخرجات مرحلة التحليل وتوظيفها كمدخلات للتصميم وذلك عن طريق وضع المسودات الأولية لتصميم وتطوير البرمجية التعليمية، وخطواتها كالتالي:

تحليل المهمة أو المحتوى التعليمي: تم تحديد الهدف العام من هذا البحث وهو تنمية المهارة الإملائية لكلمات مادة اللغة الإنجليزية للصف الثالث الابتدائي. وتحديد المحتوى العلمي الوحدة الثالثة (Animals). بالإضافة إلى تحديد المصادر والمراجع وهي مادة اللغة الإنجليزية، كتاب We Can ٢ للصف ثالث ابتدائي للفصل الدراسي الثاني للعام ١٤٤٣.

صياغة الأهداف التعليمية: تمت صياغة الهدف العام وهو تنمية المهارة الإملائية في مادة اللغة الإنجليزية للصف الثالث الابتدائي وبناء عليه تم صياغة الأهداف المعرفية من خلال الاستعانة بالكتاب المدرسي للغة الانجليزية We Can ٢، ومن ثم إرسالها إلى السادة المحكمين،

معلمات ومشرفات في مقرر اللغة الإنجليزية للتأكد من سلامة الأهداف وصياغتها بالطريقة الصحيحة وأنها شاملة وقابلة للقياس، بالإضافة إلى التأكد من ارتباطها بالهدف العام وأنها موزعة على موضوعات وحدة (Animals) بشكل متوازن وعددها ٤ كما في الجدول (٣):

جدول (٣)

(صياغة الاهداف التعليمية)

المواضيع	الأهداف التعليمية (تم التعديل عليها بناء على الملاحظات ومن ثم إخراجها في صورتها النهائية)
1. Talk Time. 2. Rhythms and sound. 3. Word. 4. Phonics.	Students will be able to: 1. Connect lowercase letters to uppercase letters. 2. Write the missing letters correctly 3. Write numbers on word in correct way. 4. Use the correct form of verb (to do) 5. Form the word correctly. 6. Choose the words correctly. 7. Rearrange the letters of the word correctly. 8. Write the sentences correctly.

تحديد الأنشطة والتدريبات وتسلسل التعلم: تم الاطلاع على أنشطة وتمارين وحدة (Animals) في المقرر الدراسي للغة الإنجليزية للصف الثالث الابتدائي (We Can ٢)، وبناءً عليها تمت صياغة تدريبات البرمجية وفي ضوء الأهداف التعليمية للبحث مع تقديم تغذية راجعة وفورية لكل نشاط من أنشطة البرمجية. تم التدرج في التدريبات من السهل الى الصعب،

استراتيجية التدريب والممارسة: تهدف البرمجية من هذا النوع الى تقديم سلسلة من التطبيقات والامثلة والتدريبات بطرق مشوقة على مهارات ومعلومات سبق تعلمها وتعزز الإجابات الصحيحة، بالإضافة الى انها تصحح الإجابات الخاطئة مع مناقشتها، وتتابع مدى تقدم المتعلم من خلال التدريبات. كما تم استخدام برنامج Articulate storyline لإنتاج تدريبات بأشكال متنوعة من خلاله تمت صياغة أسئلة البرمجية التعليمية في ضوء الأهداف التعليمية والجدول (٤) يوضح كل هدف تعليمي والتدريبات التي تقيسه:

جدول (٤)

(تدريبات البرمجية وفق الأهداف التعليمية)

الهدف التعليمي	الأسئلة والتدريبات في البرمجية
Students will be able to: -Connect lowercase letters to uppercase letters	1-Write the lowercase letter corresponding to each uppercase letter. 2- Choose the lowercase letter corresponding to each uppercase letter from the following. 3- Drag the lowercase letter to the corresponding uppercase letter from the following.
-Write the missing letters correctly.	1- Write each of the following Words. 2- Drag the missing letter to the correct word. 3- Complete the missing letter. 4- Write each of the following words. 5- Complete the following answer. 6- Drag the missing letter to the correct word. 7- Write the letters you hear.
- Write numbers on word in correct way.	1- Write the numbers you hear. 2- Write each of the following numbers.
-Use the correct form of the verb (to do)	1-Complete the following answer with (I do, I do not).
-Form the word correctly.	1- Arrange the letters to get the correct word. 2- Form the following letters to get the correct word.
-Choose the words correctly.	1- Drag the correct word to the correct space. 2- Choose the correct word from the following.
Rearrange the letters of the word correctly.	1- Rearrange the following words into their correct form.
Write the sentences and words correctly	1- Write down the sentences you hear. 2- Write the words you hear.

وقد تم تصميم واجهة استخدام سهلة ومناسبة للفئة العمرية المستهدفة، حيث تم مراعاة الألوان بحيث يكون فيها نوع من الجذب للفئة المستهدفة، تم اختيار شخصية ميني ماوس من الشخصيات الكارتونية من عالم ديزني والمحببة لهن، بالإضافة الى تصميم ايقونات وازرار للانتقالات بشكل واضح ومبسط مع مراعاة البعد عن التزاحم البصري والذي يحدث نوع من التشتت للطالبة. تم تقديم التعزيز الفوري للإجابة الصحيحة، والتصحيح عند الإجابة الخاطئة مع إعطاء فرصة

لإعادة المحاولة. بالإضافة الى ادراج اصوات كعنصر تفاعلي مثل التصفيق عند الإجابة الصحيحة وصوت البوق عند الاجابة الخاطئة وصوت لقراءة الأسئلة.

السيناريو: تم تصميم السيناريو في جدول يحتوي على أعمدة وصفوف يوضح بها تسلسل الشاشات وعلى ماذا تحتوي كل شاشة من ألوان، رسومات، شخصيات، نصوص. وصوتيات بالإضافة محتويات شاشات التدريبات والايقونات وازرار الانتقالات. ويمكن الاطلاع على جدول السيناريو في ملحق (٤).

٣-مرحلة التطوير: وتم في هذه المرحلة إعداد وتنظيم وانتاج جميع الوسائط والمواد المساعدة في إنتاج البرمجية التعليمية والتي تم اختيارها في مرحلة التصميم.

اختيار نوع التقنية التعليمية: تم تنفيذ البرمجية التعليمية بواسطة برنامج تأليف المحتوى Articulate storyline ٣ لتلبية جميع الاحتياجات التعليمية للفئة المستهدفة. وذلك لسهولة استخدام واجهة البرنامج، فيه امكانيات ادراج صور ووسائط متنوعة، شخصيات مختلفة، بالإضافة لتوفر أنماط متعددة من الأنشطة والتدريبات وامكانية اضافة تغذية راجعة والتي تم استخدامها في برمجية التدريب والممارسة المعدة للفئة المستهدفة،

وفي جدول (٥) أدناه توضيح للمواقع والبرامج والأدوات التي تم استخدامها لبناء متعلقات البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة:

جدول (٥)

(البرامج والمواقع المستخدمة للبرمجية التعليمية)

الأداة التقنية	الغرض من الاستخدام
برنامج تأليف المحتوى Articulate storyline ٣	لإنتاج البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة+تسجيل الأصوات
موقع Flickr	لتحرير ومعالجة الصور
موقع Png Egg	لإضافة شخصية ميني ماوس
برنامج Powtoon	لإنتاج فيديو الحروف الإنجليزية
موقع YouTube	لتنزيل فيديو الأيام باللغة الإنجليزية+ تنزيل مؤثرات صوتية للتعزيز
برنامج Microsoft PowerPoint	لإنتاج شاشات مبدئية للبرمجية التعليمية

إعداد الاختبار : لتحقيق هدف البحث، قامت الباحثات بالاطلاع على العديد من الدراسات التي صممت اختبار للمهارة الإملائية ومنها دراسة الشمراني (٢٠١٩) ودراسة آل طريفة وأحمد (٢٠١٣)، ثم قامتا ببناء الاختبار التحصيلي وفقا للخطوات التالية:

تحديد الهدف من الاختبار: حيث هدف لقياس مدى نمو المهارة الإملائية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في مادة اللغة الانجليزية

تحليل المحتوى: تم صياغة وتحديد محتوى الاختبار التحصيلي من كتاب اللغة الانجليزية (We Can٢) للصف الثالث الابتدائي من وحدة (Animal) وموزع على عدد موضوعاتها الأربعة:

Word, Phonics Talk Time, Rhythms and sound,

ثم صياغة الأهداف السلوكية. وبناء عليه، تم تحليل المحتوى وبناء جدول المواصفات كما في جدول رقم (٦) الموضح أدناه:

جدول ٦ (جدول المواصفات)

م	الموضوعات	عدد الأسئلة من كل مستوى من الأهداف المعرفية						المجموع
		التذكر	الفهم	التطبيق	التحليل	التركيب	التقويم	
١	Unit3 Talk time	١		١	٣			٥
٢	Unit3 Rhythms and sound	٣						٣
٣	Unit3 Word	٤				١		٥
٤	Unit3 Phonics					١		١
المجموع		٨	٠	١	٣	٢	٠	١٤
الوزن النسبي للأهداف		%٥٠	٠	%١٥	%٢٠	%١٥	٠	%١٠٠

حيث تم عرضها على محكمين مختصين وهم معلمات ومشرفات للغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية لأخذ آرائهم والتأكد من صلاحيتها للتحقق من مدى تحسن المهارة الإملائية المستهدفة لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي، وكان عددهم (٥) كما في ملحق (٢) وتم تدوين ملاحظاتهم من حيث: دقة صياغة الأهداف. ، تناسب الأسئلة مع الأهداف.

ودقة صياغة الأسئلة علمياً ولغوياً. وكانت ملاحظاتهم تنحصر في إجراء تعديلات على صياغة بعض الأهداف وصياغة الاسئلة، وتم الأخذ بالملاحظات والتعديل بناء عليها على أداة البحث (الاختبار التحصيلي) وإخراجه في صورته النهائية كما في ملحق (٣).

اختيار نوع الأسئلة: احتوى الاختبار التحصيلي على (١٤) سؤال، واشتملت الأسئلة على كتابة جمل املائية وكتابة حرف ناقص واختيار الحرف الناقص والتوصيل (مزاوجة) وترتيب حروف كلمة واختيار من متعدد وايضا ايجاد الكلمة الصحيحة للصورة المناسبة، كتابة الرقم الصحيح للصورة.

صياغة الأسئلة: عند صياغة الأسئلة، تمت مراعاة ما يلي: أن تقيس الأسئلة الأهداف التي تم تحديدها. ،أن تكون الاسئلة مناسبة وشاملة للأهداف. صحة صياغة الأسئلة علميا ولغويا.

العينة الاستطلاعية: تم تطبيق الاختبار التحصيلي لقياس المهارة الإملائية على عينة استطلاعية بعدد (٢٠) طالبة من طالبات الصف الثالث الابتدائي لحساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز وزمن الاختبار وصدق وثبات الاختبار التحصيلي.

صدق الاختبار الظاهري: للتأكد من صدق الاختبار تم عرضه بعد الانتهاء من صياغته الأولية كما في ملحق رقم (٢) على عدد (٥) من المحكمين المختصين ومعلمات في مادة اللغة الإنجليزية لأخذ آرائهن ورصد ملاحظاتهن حتى تم التوصل للصورة النهائية للاختبار التحصيلي ، حيث قامت الباحثات بعمل بعض التعديلات بناء على الملاحظات من قبل المحكمين، وبذلك تم التحقق من الصدق الظاهري للاختبار ليصبح الاختبار في صورته النهائية ملحق رقم (٣).

ثبات الاختبار: تم قياس معامل الثبات عن طريق حساب ألفا كرونباخ Cronbach Alpha للاختبار بعد تجربته على عينة استطلاعية من مجتمع البحث بلغ عددها (٢٠) طالبة من طالبات الصف الثالث في المرحلة الابتدائية. وبالنظر إلى جدول (٨) نجد أن قيمة Cronbach

Alpha هي(٠.٩٢٧) حيث تظهر نسبة جيدة جدا لثبات الاختبار. كما ذكر تسير (٢٠٢٢) أن معامل الثبات يعد أفضل عندما يبلغ (٠.٨٠) فأكثر، ويعد جيد عندما يبلغ (٠.٧٠) فأكثر.

جدول٧

(قيمة الفا كرونباخ)

عدد فقرات الاختبار	قيمة Cronbach Alpha
14	0.927

ويبين الجدول (٨) cronbach's alpha if item deleted قيمة كرونباخ ألفا اذا تم حذف احد الفقرات، ونجد أن قيم الاختبار الأساسية هي ٠.٩٢٧، وبمقارنتها بالقيم الموجودة عند حذف أي فقرة نجد أنها لن تزيد، ولذلك لا يجب حذف أي فقرة من فقرات الاختبار.

جدول ٨ (الفا كرونباخ)

الأسئلة	مقياس المتوسط عند حذف عنصر	مقياس الانحراف عند حذف عنصر	تصحيح الارتباط	معامل الفا كرونباخ عند حذف عنصر
Q1	6.6000	16.989	.823	.916
Q2	6.6500	17.529	.770	.918
Q3	6.6000	17.989	.648	.922
Q4	6.5750	19.086	.306	.933
Q5	6.5750	16.902	.862	.914
Q6	6.9500	18.392	.572	.924
Q7	6.5750	17.691	.664	.921
Q8	6.6000	17.726	.724	.919
Q9	6.4750	18.249	.568	.924
Q10	6.5250	17.512	.740	.919
Q11	6.4750	18.039	.628	.922
Q12	6.9500	18.155	.643	.922
Q13	6.7750	17.170	.868	.915
Q14	6.8500	18.476	.472	.928

حساب معامل السهولة والصعوبة والتمييز للاختبار: قامت الباحثات بحساب معامل كل من السهولة والصعوبة والتمييز لأسئلة الاختبار، حيث تم حساب المعاملات كالتالي:

معامل السهولة= عدد الطلبة الذين أجابوا إجابة صحيحة /عدد الطلبة الإجمالي*١٠٠.

معامل الصعوبة= عدد الاجابات الصحيحة/ عدد الاجابات الخاطئة*١٠٠.

معامل التمييز= (عدد الإجابات الصحيحة من الفئة العليا-عدد أفراد الفئة العليا) / (عدد الإجابات الخاطئة من الفئة الدنيا -عدد أفراد الفئة الدنيا) *١٠٠ والجدول (٩) يوضح نتائج المعاملات لكل سؤال في الاختبار.

جدول ٩ (حساب المعاملات الثلاثة)

رقم السؤال	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	0.60	0.40	0.85
2	0.65	0.35	0.65
3	0.70	0.30	0.55
4	0.65	0.35	0.30
5	0.55	0.45	0.80
6	0.25	0.75	0.45
7	0.65	0.35	0.60
8	0.70	0.30	0.65
9	0.75	0.25	0.60
10	0.70	0.30	0.70
11	0.75	0.25	0.60
12	0.25	0.75	0.45
13	0.55	0.45	0.70
14	0.35	0.65	0.45

تحديد زمن الاختبار: تم حساب الزمن الذي تستغرقه الطالبات في العينة الاستطلاعية في حل الاختبار من خلال حساب متوسط زمن انتهاء أول طالبة وزمن انتهاء أخر طالبة وبلغ الزمن (٢٠) دقيقة.

٤- **تنفيذ التجربة** في هذه المرحلة تم إنتاج البرمجية التعليمية في صورتها الأولية، وتمت مراجعتها والتعديل عليها من حيث الانتقالات بين الشاشات ومدى سلاستها، مدى وضوح الألوان، الصور، والصوتيات، وعمل التفاعلات والتدريبات بالطريقة الصحيحة، بعد ذلك تم تشغيلها في المعمل للتأكد من عملها بشكل جيد، وتم اختبار مدى وضوح الأصوات من خلال سماعات الأجهزة في المعمل، والتأكد من عدم وجود معوقات عند تشغيلها فترة التجربة. ينقل هذا الجزء أداة معالجة البحث

٥-**تقويم التجربة** تم تنقيح البرمجية وتقويمها وذلك بعد الانتهاء من إنتاجها والتعديل عليها، عن طريق تحكيمها كما في ملحق (٥) من قبل مختصين في المجال وعددهم (٣) وتم تدوين ملاحظاتهم من حيث العناصر أو المعايير التالية:

- مدى وضوح البرمجية.
- مدى ملائمة البرمجية مع المحتوى العلمي.
- مدى الاستفادة من برمجية تعليمية في رفع أثر التعلم عند الطالبات.
- إضافة الملاحظات حول ما ترونه مناسباً.

وكانت ملاحظات المحكمين على:عنوان البرمجية التعليمية، اضافة تحكم في الفيديوهات، تعديل التغذية الراجعة، تغيير لغة الأزرار من العربية للإنجليزية. وتم الأخذ بجميع الملاحظات والتعديل على البرمجية التعليمية وإخراجها في صورتها النهائية.

التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي: تم اجراء اختبار تحصيلي قبلي لقياس مهارة الإملاء على المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك لقياس مستوى الطالبات والتحقق من تكافؤ

وتجانس المجموعتين، تم اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات من خلال اختبار Shapiro-Wilk للعينات الصغيرة (أقل من٥٠) وذلك لدرجات الاختبار التحصيلي للطالبات.

أولاً: نتحقق من التوزيع الطبيعي للبيانات (Tests of Normality):

يتضح من الجدول (١٠) أن قيمة sig في اختبار شابيرو (Shapiro-wilk) كانت أكبر من مستوى الدلالة (٠.٠٥) في المجموعتين الضابطة والتجريبية وبالتالي فإن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، وعلى ذلك فإنه يمكن استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Samples – Independent– T test)

جدول ١٠ (اختبار التوزيع الطبيعي)

Tests Of Normality		
Shapiro-Wilk		
	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة
Statistic	.912	.909
DF	18	18
Sig.	.093	.084

ثانيا: اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Samples – Independent– T test).

من خلال النظر للجدول (١١) نجد أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط القياس القبلي للمجموعة التجريبية ومتوسط القياس القبلي للمجموعة الضابطة حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠.٩٧٥)، وبذلك تم التحقق من تكافؤ وتجانس المجموعتين قبل تطبيق المعالجة التجريبية. **جدول ١١**

(الاختبار القبلي للمجموعتين)

المجموعة	عدد الطالبات	المتوسط	الانحراف المعياري
التجريبية	15	5.6	1.88
الضابطة	15	5.3	1.68

تطبيق أداة البحث والمعالجة التجريبية: لتحقيق هدف البحث والكشف عن فاعلية برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي. قامت الباحثات بإتباع عدة خطوات لتنفيذ التجربة في مدرسة دار القلم بجده وفيما يلي جدول (١٢) يوضح خطوات تطبيق المعالجة التجريبية:

جدول ١٢ (خطوات تطبيق المعالجة التجريبية)

اليوم	التاريخ	الحصة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة
الأحد	١٤٤٣/٨/١٧هـ	-	تم زيارة مدرسة دار القلم واطلاعهم على خطاب تسهيل المهمة وبعد اخذ الموافقة تم زيارة معمل الحاسب للتأكد من جاهزيته	
الخميس	١٤٤٣/٨/٢١ هـ	٥-٦	اجراء الاختبار التحصيلي قبلي	اجراء الاختبار التحصيلي القبلي
الأحد	١٤٤٣/٨/٢٨ هـ	١	ورشة تمهيدية للتأكد من إمكانية استخدام الطالبات للأجهزة وتدريبهم على كيفية الدخول للبرمجية التعليمية من خلال الرابط في المتصفح الإلكتروني والاطلاع على محتويات البرمجية بشكل مختصر.	-
الاثنين	١٤٤٣/٩/٩ هـ	١-٢-٦	تطبيق المعالجة التجريبية باستخدام برمجية التدريب والممارسة	استخدام الطريقة التقليدية في تقديم المحتوى
الأربعاء	١٤٤٣/٩/١٠ هـ	١-٦	تطبيق المعالجة التجريبية باستخدام برمجية التدريب والممارسة	استخدام الطريقة التقليدية في تقديم المحتوى
الخميس	١٤٤٣/٩/١١ هـ	٦	اجراء الاختبار التحصيلي البعدي	اجراء الاختبار التحصيلي البعدي

وقد تم جمع البيانات للطالبات لعمل المعالجة الإحصائية للبيانات وهي اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Samples – Independent– T test)

رابعا : مناقشة نتائج البحث وتفسيرها:

تم عرض النتائج التي تم التوصل إليها من قبل الباحثتين، وذلك بغرض التحقق من صحة الفرض وللإجابة عن أسئلة البحث، وذلك من خلال تطبيق الأساليب الإحصائية المناسبة للبحث، وفيما يلي مناقشة النتائج وتفسيرها في ضوء الدراسات السابقة، وذكر أهم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها في البحث الحالي. وفيما يلي استعراض ذلك:

ـعرض نتائج البحث:

هدف هذا البحث إلى التعرف على فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الاملائية للغة الإنجليزية لدى الطالبات في الصف الثالث الابتدائي، ولتحقيق ذلك تم عرض النتائج في ضوء الأسئلة البحثية:

السؤال البحثي الأول ونصه: ما التصميم التعليمي المقترح للمحتوى التعليمي لبرمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة بغرض تنمية المهارة الإملائية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي؟

تمت الإجابة على هذا السؤال من خلال استخدام وتطبيق نموذج التصميم التعليمي ADDIE لمناسبته لطبيعة البحث، وقامت الباحثتين بتحليل المحتوى التعليمي من الكتاب المقرر للغة الإنجليزية وخبراء الموضوع من معلمي ومشرفي مقرر اللغة الانجليزية في الصف الثالث الابتدائي، كما تمت الاستعانة ببرنامج Articulate storyline ٣ لتنفيذ البرمجية التعليمية باستراتيجية التدريب والممارسة وعدد من البرامج التي تم ذكرها في اجراءات البحث

السؤال البحثي الثاني ونصه: ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية في مادة اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي؟

وللإجابة عن السؤال البحثي الثاني، تم أولاً اختبار صحة الفرض المتعلق بهذا السؤال الذي نص على: توجد فروق ذات دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات الطالبات في المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة) وبين متوسط درجات الطالبات في المجموعة الضابطة (تدريس تقليدي) في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

ولاختبار صحة هذا الفرض، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لمهارة الإملاء، وبما أنه تم اختبار اعتدالية البيانات واتضح ان البيانات تتوزع توزيعا طبيعياً و المجموعتين

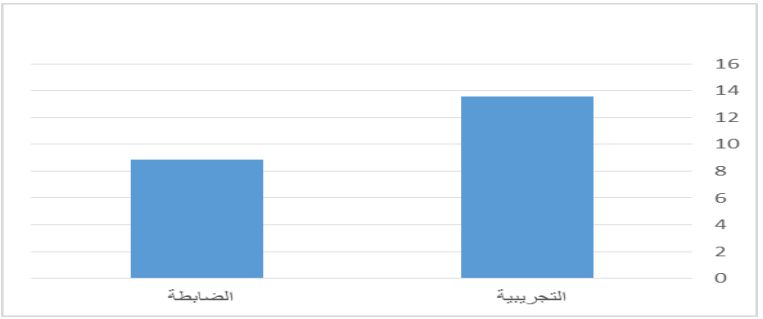
مستقلتين، فإن الاختبار المناسب للكشف عن دلالة الفرق الحاصل بين متوسطي المجموعتين المستقلتين وهو اختبار (T-Test) لمجموعتين مستقلتين (عيسى، ٢٠١٥)، وبالتالي يمكن استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Samples – Independent– T test).

اولاً :اختبار ت لعينتين مستقلتين (Samples – Independent– T test) لاختبار صحة الفرض لهذا البحث: من خلال النظر للجدول (١٣) نجد بأنه قيمة اختبار ت هي (٦.٦٣٣) ودرجات الحرية هي (٥.٢٣٢)، وأن قيمة Sig هي (٠.٠٠) أقل من قيمة مستوى الدلالة (٠.٠٥) وعليه نستطيع قبول الفرض البديل القائل بأنه توجد فروق ذات دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات الطالبات في المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة) وبين متوسط درجات الطالبات في المجموعة الضابطة (تدريس تقليدي) في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية، حيث كانت النتيجة للمجموعة التجريبية التي المتوسط الحسابي لها (١٣.٥٦٦٧) أكبر من المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (٨.٨٣٣٣).

جدول ١٣ (الاختبار البعدي للمجموعتين)

المجموعة	عدد الطلبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	مستوى الدلالة	درجة الحرية
التجريبية	15	13.5667	1.34784	6.633	0.00	5.232
الضابطة	15	8.8333	2.5477	6.633	0.00	

ومن النتائج السابقة يتضح لنا قبول الفرض الذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند المستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة ودرجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لقياس المهارة الإملائية لصالح المجموعة التجريبية.



شكل ١ (يوضح النتائج بين المجموعتين)

ويوضح الشكل (١) المتوسطات الحسابية للمجموعتين، حيث بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية (١٣.٥٦٦٧)، والمتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (٨.٨٣٣٣) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بالمادة المقدمة للطالبات. مما يعني ان برمجية التدريب والممارسة اثبتت فاعليتها في تنمية المهارة الاملائية لدى طالبات المجموعة التجريبية وان متوسط درجاتهم أكبر من متوسط درجات المجموعة الضابطة الذين تم تدريسهم بواسطة التدريس التقليدي.

ولحساب نسبة الكسب المعدل لتحديد فعالية البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة لتنمية المهارة الإملائية تم حساب نسبة الكسب المعدل باستخدام معادلة بلاك للكسب المعدل:

جدول ١٤ (حساب الكسب المعدل لبلاك)

	الدرجة العظمى	المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	نسبة الكسب	دلالة النسبة
المجموعة التجريبية	15	5.67	13.57	1.37	ذات فعالية لأنها أكبر من ١.٢

يبين جدول (١٤) أعلاه، أن استخدام برمجية تعليمية قائمة على التدريب والممارسة في مادة اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثالث الابتدائي كان ذو فعالية عالية في تنمية وتحسين المستوى التحصيلي لمهارة الإملاء باللغة الإنجليزية، حيث بلغت نسبة الكسب المعدل للمجموعة التجريبية (١.٣٧) وهي قيمة أكبر من ١.٢ وهي الحد الأدنى للدلالة الإحصائية على فعالية البرنامج .حيث ذكرت دراسة سيد (٢٠١٧) الحد الذي افترضه بلاك هو ١.٢ لتحقق الفاعلية، أما إذا كانت أقل فإنها لا تحقق الفاعلية، وتم تطبيق قانون بلاك لحساب نسبة الفعالية للبرمجية:

$$MG = \frac{M_2 - M_1}{P - M_1} + \frac{M_2 - M_1}{P}$$

حيث:

M_2 المتوسط البعدي، M_1 المتوسط القبلي، P الدرجة العظمى للاختبار.

ومن خلال النتائج السابقة لمعادلة بلاك، اتضح لدينا في هذا البحث أن هناك فعالية جيدة للبرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة في تنمية المهارة الإملائية للغة الإنجليزية وقد يرجع ذلك لمناسبة التصميم التعليمي للبرنامج التدريبي للفئة المستهدفة، وإمكانية تكرار التدريب و الممارسة لمهارة الإملاء باستخدام البرمجية بهذا يمكن القول بأن استخدام برمجية التدريب والممارسة في هذا البحث كانت فعالة في تنمية وتحسين مستوى الطالبات في المهارة الإملائية للغة الإنجليزية إذا تم استخدامها بالطريقة الصحيحة من قبل المعلم.

ومن النتائج السابقة، تم التحقق من صحة الفرض الذي ينص على أنه توجد فروق ذات دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات الطالبات في المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة) وبين متوسط درجات الطالبات في المجموعة الضابطة (تدريس تقليدي) في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية. كما تمت الإجابة على سؤالي البحث.

مناقشة النتائج وتفسيرها:

أسفرت نتائج البحث أن البرمجية التعليمية المصممة باستراتيجية التدريب والممارسة كان لها فعالية عالية في تحسن المهارة الإملائية لدى الطالبات في المجموعة التجريبية حيث كان متوسط درجاتهن في الاختبار البعدي لمهارة الإملاء يفوق متوسط درجات الطالبات في المجموعة الضابطة، مما يدل على تحسين المهارة الإملائية. واتفقت هذه النتيجة مع عدد من الدراسات ومنها (دراسة آل طريفة وأحمد (٢٠١٣)، ودراسة سيف (٢٠١٩)، ودراسة الشمراني (٢٠١٩)) التي تؤكد على فاعلية استخدام البرمجيات التعليمية في تعليم الطالب وضرورة دمجها في التعليم الرسمي. حيث أظهرت نتائج الدراسات تحسن في المهارة الإملائية لدى المجموعة

التجريبية التي درست عن طريق برمجية تعليمية وزيادة في متوسطات درجاتهم في الاختبار البعدي مقارنة بالمجموعة التي درست بالطريقة المعتادة.

وقد يستند التأثير الإيجابي الذي أحدثته البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة على حقيقة دمج المعلومات المكتسبة والحديثة بالمعلومات السابقة لدى المتعلم، وذلك عن طريق القنوات السمعية والبصرية معا وهو ما يؤيد نظرية التعلم المعرفي للوسائط المتعددة (السواط،٢٠٢٠). ومن الممكن أن تعزى النتائج الإيجابية للبحث الى التفاعل والنشاط الذي أحدثته برمجية التدريب والممارسة، من خلال ما تم ملاحظته أثناء التجربة من حماس ودافعية بين الطالبات في التنقل بين محتويات البرمجية، وذلك لاحتوائها على مثيرات سمعية وبصرية تجذب من انتباه الطالب، وقد يكون ساهم ذلك في تنمية المهارة الإملائية لديهن. وتوافقت هذه النتيجة مع عدة دراسات سابقة منها دراسة عيسى (٢٠١٥) وليو(Lewo,2014) حيث بينت نتائج دراسة عيسى (٢٠١٥) بأن البرمجيات التعليمية تثير لدى الطلاب الرغبة والدافعية لإتقان المهارات الإملائية.

وقد تفسر الباحثات نتائج البحث الإيجابية إلى الاعتماد في تصميم برمجية التدريب والممارسة على نصوص مسموعة ومقروءة في آن واحد، مما ساهم في توضيح المعلومة وحفظها بشكل أفضل، حيث ذكر جوردن (Gordon, 2010) أن الطالب يصبح في وضع جيد عند استخدامه الحواس السمعية والبصرية في كسب المعلومة حيث انه يتمكن من تذكرها عند الحاجة اليها. جاءت نتائج البحث الحالي لتوضح أن البرمجية التعليمية ساهمت في تنمية المهارة الإملائية لدى طالبات المجموعة التجريبية، ومن الممكن أن يرجع ذلك للتصميم الجيد للبرمجية وذلك وفق مبادئ التصميم التعليمي والتي تراعي احتياجات المتعلمين وميولهم، وهو ما يتفق مع نتائج دراسة شوقر (Sugar, 2013) والتي توصلت الى ضرورة انتاج البرمجيات التعليمية وفق مبادئ التصميم التعليمي لضمان إنتاج مادة علمية ومحتوى تعليمي يمكن من خلاله تحقيق الأهداف التعليمية، ووجوب إعطاء الطالب أثناء التصميم فرصة للتحكم في مراحل تعلمه والتي بدورها تحفز المتعلمين نحو التعلم (Munir, 2008). وتعزو الباحثات نتيجة البحث الإيجابية إلى تقسيم المحتوى في البرمجية الى أجزاء صغيرة تحتوي على تدريبات وتمارين بسيطة غير معقدة، وهو ما توصي به نظرية الحمل المعرفي التي تؤكد بأن الذاكرة قصيرة المدى لديها إمكانيات بسيطة ومحدودة في تخزين كم المعلومات، وبالتالي ينبغي مراعاة تقديم المحتوى

والتدريب بشكل مبسط (Hill, 2006) ،كما تؤكد نتائج الدراسات السابقة ومنها نتائج دراسة بوجوان (Pujawan, 2008)، على أن استخدام نموذج التدريب والممارسة يساعد المتعلمين على اكتساب المهارات ويوفر تجربة تعليمية أكثر واقعية من خلال التغذية الراجعة حيث تحسن من موقف المتعلم ومن تعلمه.

٤، ٤ **المعوقات:** من المعوقات التي واجهتها الباحثات عند التطبيق هي عدم اتصال بعض الأجهزة بشبكة الانترنت الخاص بالمدرسة، حيث قامت الباحثتين بتوفير شبكة Wi-Fi وتمكين اتصال بعض الأجهزة بها، بالإضافة إلى أنه يوجد عطل بإحدى الأجهزة في منفذ السماعات الراسية مما تم الاستعانة بمكبر الصوت وتوصيله بجهاز المودم.

توصيات البحث : من خلال نتائج البحث التي توصي الباحثات بما يلي:-

١. الافادة من برمجية التدريب والممارسة لتطبيقها في الفصول الدراسية وتحسين مهارة الإملاء في الصفوف الابتدائية الأولية.

٢. حث المعلمين على دمج البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة مع الطريقة التقليدية في تقديم مقررات اللغة الانجليزية.

٣. إقامة دورات تدريبية لمعلمي ومشرفي اللغة الانجليزية في كيفية تصميم البرمجيات التعليمية وكيفية استخدامها في العملية التعليمية.

٤. إجراء العديد من البحوث والدراسات التي تهتم في تنمية المهارة الإملائية

البحوث المقترحة : من خلال نتائج البحث التي تقترح الباحثات بما يلي

١. دراسة فاعلية البرمجيات التعليمية في مقرر اللغة الانجليزية في زيادة الدافعية لدى الطلاب في المرحلة الابتدائية.

٢. دراسة أثر البرمجية التعليمية القائمة على التدريب والممارسة والتغذية الراجعة التفسيرية في ارتفاع التحصيل الدراسي والانخراط للطالبات في التعليم العام مع مقررات اللغة الانجليزية.

٣. دراسة لتقصي الصعوبات التي قد تواجه المعلمات في تطبيق البرمجيات التعليمية في تعليم الصفوف الأولية.

مراجع البحث

أولا:المراجع باللغة العربية :

أكرم، حبة بنت أحمد. (٢٠٢٠). أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى تلميذات صعوبات التعلم للصف السادس الابتدائي بجدة. *مجلة العلوم التربوية*،(٥)، ١١٩-١٥٠.

التلواتي، رشيد. (٢٠١٤، يونيو١٠). *لماذا يجب استخدام التكنولوجيا في الفصول الدراسية؟ وكيف يمكن ذلك؟*. مدونة تعليم جديد. تاريخ الوصول للصفحة ١٧-٢-٢٠٢٢

https://www.new-educ.com/comment-utiliser-la-technologie-dans-la-salle-de-classe

البنيان، أحمد. (٢٠٠٣). مستوى الطلاب السعوديين في اللغة الإنجليزية في المرحلتين المتوسطة والثانوية الحكومية والأهلية، *المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل (العلوم الإنسانية والإدارية)*،٤ (١) ،١٧٩-٢١٨.

الحربي، جوهرة بنت حميد بن عبد الله. (٢٠١٦). أثر استخدام استراتيجية تعليم الذات في تنمية مهارة الكتابة الإملائية لدى تلميذات الصف الثاني الابتدائي عند تدريس مقرر اللغة العربية. *مجلة الطفولة والتربية*، ٨(٢٨)، ١٦٩-٢٢٨.

الحزيمي، غدير محمد، اليحيى، داليا محمد. (٢٠١٧). فاعلية استخدام برمجية تعليمية في تنمية التحصيل وسرعة إنجاز الواجبات في مادة الرياضيات لدى تلميذات الصف الثاني الابتدائي بمدينة المجمعة. *مجلة كلية التربية في العلوم التربوية*، *٤١* (٢)، ١٢١-١٧٨.

الحيله، محمد محمود. (٢٠١٤). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. دار الميسرة للنشر والتوزيع.

الرحيلي، تغريد عبد الفتاح. (٢٠١٦). تصور مقترح لاستخدام المعلمات للبرمجيات التعليمية في تدريس المقررات في مدارس التعليم العام. *مجلة عالم التربية*، *١٧* (٥٥)، ١٥-٨١.

https://platform.almanhal.com/Details/Article/94797

السواط، طارق. (٢٠٢٠). *النظرية المعرفية من خلال الوسائط المتعددة Cognitive Theory Of Multimedia learning*. مدونة تعلم جديد. تاريخ الوصول للصفحة ١-٥-٢٠٢٢ https://www.new-educ.com/

الشرهان، جمال عبد العزيز. (٢٠٠٥). *الكتاب الإلكتروني والمدرسة الإلكترونية والمعلم الافتراضي*. مطابع الحميضي.

الشلهوب، صلاح فهد. (٢٠١٩، اغسطس). التعليم وتشجيع بناء المهارات لدى الطالب. جريدة الاقتصادية.

https://www.aleqt.com/2019/08/24/article_1662531.html

الشيباني، منى عيد، العقاب، عبد الله محمد. (٢٠٢٠). أثر تطبيق إلكتروني قائم على نمط التدريب والممارسة في تحصيل طالبات الصف الأول المتوسط في مقرر الفقه. *مجلة العلوم التربوية*،٣٢ (١)، ٩٥-١١٥.

العبيد، أفنان عبدالرحمن، الشايع، حصة محمد. (٢٠١٨). *تكنولوجيا التعليم الأسس والتطبيقات*. مكتبة الرشد.

ال طريفة، إيمان محمد علي، أحمد، شاهيناز محمود. (٢٠١٣). فاعلية استخدام برمجية تعليمية محوسبة في تنمية مهارات الإملاء لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بمنطقة الباحة، *دار المنظومة*، ١-٢٤٨.

الغامدي، صالح سعد صالح. (٢٠١٨). فاعلية برمجية تعليمية مقترحة في تنمية التحصيل ومهارات الحاسب الآلي لدى طلاب الصف الثاني المتوسط. المجلة العلمية *(كلية التربية)*، ٣٤ (٨)، ٩٠-١٢٤.

الفار، إبراهيم عبد الوكيل (٢٠٠٣). *استخدام الحاسوب في التعليم*. دار الفكر العربي.

القطاونة، سميرة، الصقرات، خلف علي عباس. (٢٠١٢). أثر استخدام برمجية تعليمية محوسبة في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية، *دار المنظومة* ١-١١٧.

الكنعاني، عبد الواحد محمود، البهاتي، فارس جاسم. (٢٠١٧). فاعلية برنامج محوسب قائم على استراتيجيتي التدريب والممارسة والمحاكاة في الثقافة الفيزيائية لدى طلاب الصف الثاني متوسط. *دار المنظومة*، *١٧* (٤)، ١٦٥-١٨٣.

بني يونس، عبد الله علي، الدولات، عدنان سالم. (٢٠١٧). أثر برمجية تعليمية محوسبة مبنية على استراتيجية الاستقراء الموجه في اكتساب المفاهيم العلمية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، *٢٥* (٤)، ٥٢١-٥٣٤.

جبر، وليد صفر. (٢٠٢٠).أثر برنامج محوسب قائم على التدريب والممارسة في استيعاب المفاهيم الفيزيائية لدى طلاب الصف الرابع علمي. *مجلة الباحث*، *١١* (٣٤)، ١٨٥-٢١٠.

خصاونة، نجوى، العتيبي، نجلاء. (٢٠١٩). فاعلية استخدام بعض استراتيجيات تنشيط الذاكرة في تنمية المهارات الإملائية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*، *١٥* (٢)، ١٣٣-١٤٨.

خطاب، عصام محمد. (٢٠٢٠). أثر استراتيجية مقترحة قائمة على المدخل البصري في تنمية المهارات الإملائية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، *مجلة كلية التربية*، *١٧أكتوبر* (٢٠٢٠)، ٦٥-١٢٤.

دحروج، محمد. (٢٠١٢). *فن الإملاء وعلامات الترقيم*. أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي.

دعمس، مصطفى نمر (٦٨٣٣). *تكنولوجيا التعليم وحوسبة التعليم* (ط.٣). دار غيداء للنشر

زياد، مسعد محمد. (٢٠١٨). *المهارات الإملائية*. موسوعة التعليم والتدريب.

زيتون كمال عبد الحميد (٢٠٠٤). *تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات* (ط.٢). عالم الكتب.

سيف، عفراء محمد (٢٠١٩). *فاعلية برمجية تعليمية في تنمية مهارة اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الأساسية في الأردن* [رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط]. المنظومة.

https://meu.edu.jo/libraryTheses/5d590115a1f0a_1.pdf

شلبي، ممدوح جابر، المصري، ابراهيم جابر، أسعد، حشمت، والدسوقي، منال (٢٠١٨). *تقنيات التعليم وتطبيقاتها في المناهج. القاهرة*. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

عبد الوهاب، محمد محمود. (٢٠١٧). تصميم برمجية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم وبناء الاختبارات الإلكترونية لمرحلة القبول بالدراسات العليا بالجامعة الإسلامية. *مجلة كلية التربية*، ٣٣ (١٠)، ٤٤٤-٤٨١.

عطا، حسين طه، عمران، خالد عبداللطيف. (٢٠١٣). *أساليب التعلم الذاتي-الالكتروني-التعاوني: رؤى تربوية معاصرة*. دار العلم والايمان للنشر والتوزيع.

علي، عبد القادر محمد.(٢٠١٨). *تصميم البرامج التعليمية وفق تقنيات التعليم*. دار غيداء للنشر والتوزيع.

عواد، نادر محمود محمد.(٢٠١٨). تطبيق نموذج (ADDIE)على برامج التدريب في وزارة التربية والتعليم العالي في فلسطين. *جامعة الخليل*،١-٨٧.

عيادات، يوسف أحمد. (٢٠٠٤). *الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية*. دار الميسرة.

عيسى، محمد علي بكري. (٢٠١٥). فعالية برنامج باستخدام الحاسوب في تنمية بعض مهارات الإملاء لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي. *الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة*، (١٦٥)، ٨١-١٦٤.

هزايمة، سامي محمد. (٢٠١٦). أثر استخدام السبورة التفاعلية في تحسين مهارة الكتابة الأدائية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في دولة الإمارات العربية المتحدة. *منارة*، ٢٣ (٣)، ١٧٥-٢٠٨.

ثانيا:المراجع باللغة الانجليزية

Gordon, B. (2012). The Why & How of Teaching, Part II: Establishing Teaching Strategies. Castlemoyle. *BL Adams-Gordon*.

Hill, C. (2006). *A cognitive theory of trust. International Journal of Science Education.*

Sugar, W., Brown, A. & Hoard, B. (2011). Instructional design and technology performance in higher education: Multimedia production Knowledge and Skills identified from Delphi study. *Journal of Applied Instructional Design*. *1*(2), 30-46.

Mcglothlin, J. (2003). A Child's First Steps in Language learning. *The Internet TESL Journal*, 3(10).

Michea, Y.(2004). Cognitive impact of interactive multimedia. *The University of Texas School of Health Information Sciences at Houston*.

Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung:* ALFABETA Reinald.

Leow, F.T. 2014. Interactive Multimedia Learning: Inovating Classroom Education in a Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Education Technology*, *13* (2), 99-110, (http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1022913.pdf).

Pujawan, K. H. (2018). The Development of Interactive Multimedia with Drill and Practice Model on Multimedia Ii (Two Dimention Animation) Course in Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Educational Research and Evaluation* , *2*(1), 22-27 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE