أثر اختلاف كثافة الأنشطة التفاعلية ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي

إعداد

د/ خالد بن محمد رشيد الحميضي

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية المشارك

قسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية – جامعة القصيم

أثر اختلاف كثافة الأنشطة التفاعلية ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي

إعداد

د/ خالد بن محمد رشيد الحميضي

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى التحقق من أثر اختلاف كثافة الأنشطة التعليمية التفاعلية في بيئة تعلم الكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية، استخدم الباحث المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث من (٤٢) طالبة تم اختيارهن بالطريقة العشوائية البسيطة وتوزيعهن بطريقة عشوائية بالتساوي على مجموعتين تجريبيتين؛ المجموعة الأولى تدرس مهارات الكتابة الإبداعية من خلال بيئة تعلم الكترونية قائمة على الكثافة المنخفضة من الأنشطة، والمجموعة الثانية تدرس نفس مهارات الكتابة الإبداعية من خلال بيئة تعلم الكترونية قائمة على الكثافة المرتفعة من الأنشطة، وتمثلت أداة البحث في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية مكون من (١٩) سؤالا من إعداد الباحث، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها: فاعلية بيئة التعلم الالكترونية بصرف النظر عن كثافة الأنشطة المستخدمة فيها في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، كما كشفت نتائج البحث عن تفوق المجموعة التجريبية الأولى التي درست مهارات الكتابة الإبداعية من خلال بيئة تعلم الكترونية ذات الكثافة المنخفضة من الأنشطة مقارنة بالمجموعة التجريبية الثانية درست نفس المهارات في بيئة تعلم الكترونية ذات الكثافة المرتفعة من الأنشطة.

الكلمات المفتاحية: كثافة الأنشطة التعليمية التفاعلية الالكترونية – بيئة التعلم الالكترونية – مهارات الكتابة الإبداعية – طالبات الصف الأول الثانوي.

Abstract:
The current research aims to investigate the effect of the difference in the intensity of interactive educational activities in an electronic learning environment on the development of creative writing skills among first-year secondary school students at the Twenty-Sixth Secondary School for Girls in the city of Buraidah in the Qassim region in the Kingdom of Saudi Arabia. The researcher used the experimental method with a quasi-experimental design, and the research sample consisted of (42) female students who were selected using a simple random method and distributed randomly equally to two experimental groups; the first group studied creative writing skills through an electronic learning environment based on low activity density, and the second group studies the same creative writing skills through an electronic learning environment based on high activity density. The research tool was a creative writing skills test consisting of (19) questions prepared by the researcher. The research reached a number of results, the most important of which are: the effectiveness of the electronic learning environment, regardless of the intensity of the activities used in it, in developing creative writing skills among first-year secondary school students. The research results also revealed the superiority of the first experimental group that studied creative writing skills through an electronic learning environment with low activity density compared to the second experimental group that studied the same skills in an electronic learning environment with high activity density.

Keywords: Intensity of interactive e-learning activities - e-learning environment - creative writing skills - first-year secondary school students.

مقدمة:

تعتبر اللغة من المواد الأساسية في النظم التعليمية، وهي إحدى أدوات النظام التعليمي في بناء شخصية المتعلم بشكل سليم ومتكامل ومتوافق، كما تعد اللغة أسلوباً للتفكير ووعاءً للفكر ووسيلة لحفظ التراث ونقله بين الأجيال، بل هي الأداة الرئيسية لإنتاج الأفكار وتعميقها بشكل مستمر، كما تعد اللغة وسيلة للتواصل والتفاعل، كما أنها وسيلة للتعليم والتعلم؛ حيث تهدف العمليات اللغوية إلى تمكين المتعلم من بناء المعرفة اللغوية (الكتابة الأكاديمية)، وترتبط عمليات تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية لطلبة المدارس الثانوية بتنمية مهاراتهم في القراءة والبحث وكذلك بناء قدراتهم في الكتابة الإنتاجية.(التومي، ٢٠٢٠)

وتعتبر مهارة الكتابة من مهارات بناء اللغة، كما تعتبر من مهارات التواصل اللغوي، وهي من أكثر المهارات اللغوية تعقيداً، لأنها تتطلب قدرات أكثر من مهارات بناء اللغة الأخرى (الاستماع، والتحدث، والقراءة)، ويصفها اللغويون والتربويون بأنها مهارة تجمع كل المهارات اللغوية السابقة، وتعتبر مهارة الكتابة على مستوى المرحلة الثانوية ضرورية للطلاب لإكمال دراستهم، والقدرة على التحصيل الدراسي، والقدرة على التلخيص، وتدوين الملاحظات، وكتابة المقالات والتقارير والبحوث العلمية، والإجابة بدقة ووضوح في الاختبارات التي تتضمن أسئلة من نمط المقال القصير والطويل (Helmy, 2020, 45)

وتعتبر الكتابة من أهم الأنشطة اللغوية، ولها فائدة كبيرة للمتعلمين في كافة المراحل التعليمية؛ فنجد المتعلم – في كتابته – يستطيع أن يراجع ويعدل ويضيف ويحذف، حتى تخرج الكتابة في قالب متميز من حيث الشكل والمضمون، مع مراعاة ثراء الأفكار وتنوعها وتميزها، هذا الثراء والتنوع والاختلاف يميز كل الناس في طبيعتهم، فهو من السمات الأساسية للإبداع (Mostafa & Alghamdi, 2022)

وتعد تنمية مهارات الكتابة الإبداعية من أهداف تدريس اللغة لتدريب الطلاب على التخيل وإنتاج الأفكار، إلى جانب التدريب على الانتقاء اللغوي والتدقيق في اختيار الكلمات والصياغات، ويلاحظ أن تنمية مهارات الكتابة الإبداعية تعمل على تعزيز مستويات المهارات اللغوية ككل (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة) لدى الطلاب، كما تعمل على اكتشاف مجالات الموهبة لدى كل طالب على حدة، كما توجه كل طالب للتعبير عن مشاعره وأفكاره في شكل مكتوب في موضوع متكامل من حيث الأفكار والألفاظ والتنظيم (Al-Zahrani, 2017,163)

كما أوضحت دراسة الحربي Al-Harbi أهمية تنمية مهارات الكتابة الإبداعية فيما يتعلق بتنمية مهارات التفكير ومساراته لدى الطلاب، كما ترتبط مهارات الكتابة الإبداعية بتنمية مهارات التفكير الإبداعي وتحسين أبعاده لدى هؤلاء الطلاب، فضلاً عن أن ذلك يؤدي إلى تحسين قدرتهم على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم، وتحسين القدرة على التواصل مع الآخرين، كما أكدت على ضرورة التدرج في مراحل تنمية مهارات الكتابة الإبداعية، بما في ذلك مرحلة التخطيط للكتابة، ومرحلة الكتابة، ومرحلة المراجعة، ومرحلة إعادة الكتابة، ومرحلة التقييم.

ونستنتج مما سبق أنه على الرغم من أهمية تنمية مهارات الكتابة الإبداعية، إلا أن ممارسات التعليم والتعلم الحالية غير مناسبة لتنميتها وقياسها من جهة، ومن الصعب تنميتها باستخدام استراتيجيات مباشرة لعدم تدريب الطلاب عليها في مرحلة التعليم ما قبل الجامعي.

والمتتبع للدراسات السابقة التي تناولت الأنشطة التعليمية الالكترونية يجد أنها عنصرًا فاعلًا في تحقيق العديد من نواتج التعلم وهو ما أثبتته دراسة الحفناوي (٢٠١٧)، المهري وآخرون (٢٠١٧)؛ (الشمري، ٢٠٢٣)، الأحمدي وكنسارة (٢٠٢٣)، محمد (٢٠٢٣)، لما تُضيفه من عنصر المتعة على عملية التعلم، مما يزيد من دافعية الطلاب نحو تحقيق أهدافهم التعليمية؛ مما جعل الباحث يتوقع فعاليتها إذا استخدمت في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات عينة البحث الحالي.

وتلعب الأنشطة الإلكترونية دورًا محوريًا في إنجاح برامج ومقررات التعلم الإلكتروني، لتركيزها على المتعلم؛ إذ تُعزز مشاركته النشطة والفعّالة في اكتساب المعرفة، وتخزينها في الذاكرة طويلة الأمد، واسترجاعها عند الحاجة، ومن أجل تحقيق أكبر فاعلية لهذه الأنشطة، ينبغي أن تُصمَّم وفقًا لمبادئ النظرية البنائية في التعلم.(Alshuaifan (2024

وتشير هذه المبادئ إلى أهمية تفاعل المتعلمين أثناء تنفيذ الأنشطة، حيث تساعد هذه التفاعلات في معالجة المعلومات بشكل أكثر عمقًا، مما يؤدي إلى تحسين البنية العقلية لديهم، كما ترتبط الأنشطة التعليمية الإلكترونية بالنظرية البنائية الاجتماعية، التي ترى أن التعلم عملية اجتماعية تتطلب التفاعل وتبادل الأفكار والخبرات بين المتعلمين عبر أدوات الحوار والمناقشة الإلكترونية، هذا التفاعل يُمكن المتعلمين من الاستفادة من خبرات الآخرين ومعارفهم، مما يعزز من بناء المعرفة بشكل تعاوني، وبناءً على ذلك، أصبح تصميم هذه الأنشطة وتنفيذها ضرورة لا غنى عنها.(Mardiningrum, et al., 2024)

وتُعد بيئات التعلم الإلكترونية منصة تعليمية متطورة تهدف إلى توفير تجارب تعليمية مبتكرة تلبي احتياجات المتعلمين المتنوعة، ومن بين العناصر الأساسية التي تُؤثر في فعالية هذه البيئات هو كثافة أنشطة التعلم المستخدمة فيها، والذي يُمكن تصنيفها إلى: كثافة منخفضة أو مرتفعة، حيث تُركز كثافة الأنشطة المنخفضة على تقديم عدد محدود من الأنشطة المُصممة بعناية لتجنب إرهاق المتعلمين، والتركيز على جودة التفاعل مع المحتوى، في المقابل تسعى كثافة الأنشطة المرتفعة إلى توفير مجموعة واسعة ومتنوعة من الأنشطة بهدف تعزيز التفاعل النشط، وتحفيز المتعلمين على المشاركة المستمرة، مما يُساهم في تنمية المهارات المتعددة وتحقيق التعلم الشامل، ويُعد اختيار الكثافة الأنسب للأنشطة أمرًا حاسمًا يعتمد على طبيعة الأهداف التعليمية، وخصائص المتعلمين، واحتياجات المحتوى، حيث إن التوازن بين الكم والكيف يضمن تحقيق تجربة تعليمية مثمرة وفعّالة (الطاهر ومرسي،٢٠٢٠؛ فؤاد، ٢٠١٩).

والبحث الحالي يحاول الاستفادة من الأنشطة التعليمية الالكترونية كأحد مكونات المنهج المهمة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمملكة العربية السعودية؛ لما تتطلبه هذه المهارات من تدريب وممارسة فعلية من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية تحفزهن، وتزيد من دافعيتهن للاستمرار والمثابرة في عملية التدريب والممارسة لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لديهن.

مشكلة البحث:

أولت وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية تعليم اللغة الانجليزية عناية كبيرة وبذلت الجهود في تطويرها واهتمت بتيسير سبل تعلمها وتعليمها؛ إلا أن الواقع يعكس صورة مغايرة لهذه الجهود الحثيثة، وتتجلى في الضعف الملموس الذي يعانيه الطلاب في امتلاك مهارات الكتابة بشكل عام ومهارات الكتابة الإبداعية بشكل خاص؛ حيث أشارت بعض الدراسات مثل: Khater (2015) Murotjonovich (2022)، Abdelfattah, et al. (2020) إلى هذا الضعف في مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب الذين يدرسون اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وذكرت هذه الدراسات أن التركيز الرئيس في تدريس اللغة الإنجليزية ينصب في الغالب على الكتابة الأكاديمية، ولا تزال مهارات الكتابة الإبداعية مهملة في فصول اللغة الإنجليزية، وبالتالي، هناك حاجة إلى طريقة فعالة لتطوير مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات المدارس الثانوية بالمملكة العربية السعودية.

وقد أكدت هذا الضعف نتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجراها الشريف (٢٠٢٠) على احدى المدارس الثانوية للبنين في مكة المكرمة من خلال استكتاب الطلاب في موضوعات عامة، والتعبير عنها كتابيا باللغة الانجليزية، وتوصلت الدراسة إلى عجز الطلاب عن كتابة سترين على الأقل عن كل موضوع من الموضوعات المعطاة، وتدني مستوى الطلاب في الكتابة باللغة الانجليزية، حيث كان مستوى أداءهم في المهارات الأربع كالتالي (الاستماع ٢٥%، التحدث ٢٥%، القراءة ١٥٪، الكتابة (٥٪)، وقد أكدت وجود هذا الضعف في مهارات الكتابة الإبداعية أيضا الدراسة الاستكشافية التي قام بها الباحث بإحدى المدارس الثانوية للبنات في مدينة بريدة بمنطقة القصيم بالسعودية، وعددهن (١٥) طالبة؛ حيث قدم لهن اختبارا يقيس مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية في موضوع "التحول الرقمي ورؤية المملكة ٢٠٣٠" وتألف الاختبار من خمسة أسئلة لتقييم مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية لديهن، وكان مستوى أداء الطالبات لمهارات الكتابة الإبداعية متدنيا، وأنهن يفتقرن إلى هذه المهارات، وبالتالي، أصبح هناك حاجة شديدة إلى استخدام طرق وأساليب فعالة لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى هؤلاء الطالبات.

وعلى الرغم من أهمية تدريس مهارات الكتابة الإبداعية عند تعليم اللغة الإنجليزية، إلا أنها مهملة في مقررات إعداد معلمي اللغة الانجليزية المستقبليين. وقد أثبتت الدراسات السابقة مثل: دراسة Khater (2015)، (Helmy,2020) أن مهارات الكتابة الإبداعية غير مستخدمة عمليًا في تدريس اللغة الإنجليزية بالمرحلة الثانوية، مما يستلزم الاهتمام بتنميتها لدى الطلاب بهدف مساعدتهم على إنشاء نصوص إنجليزية مكتوبة تعكس نضجهم وخبرتهم.

لذلك، فإن البحث الحالي استهدف التحقق من أثر اختلاف كثافة الأنشطة التعليمية التفاعلية (منخفضة × مرتفعة) في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمملكة العربية السعودية.

أسئلة البحث:

حاول البحث الحالي الإجابة على الأسئلة التالية:

١. ما مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية اللازم تنميتها لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية؟

٢. ما أثر الكثافة المنخفضة من الأنشطة في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية؟

٣. ما أثر الكثافة المرتفعة من الأنشطة في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية؟

٤. ما أثر اختلاف كثافة الأنشطة (كثافة منخفضة × كثافة مرتفعة) في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم ؟

أهداف البحث: تحددت أهداف البحث في:

١- التعرف على مهارات الكتابة الإبداعية اللازم تنميتها لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية.

٢- التعرف على أثر الكثافة المنخفضة من الأنشطة في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية.

٣- التعرف على أثر الكثافة المرتفعة من الأنشطة في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية.

٤- تحديد أثر اختلاف كثافة الأنشطة (منخفضة × مرتفعة) في بيئة تعلم الكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة منطقة القصيم بالسعودية.

فروض البحث:

١- لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الكثافة المنخفضة من الأنشطة التفاعلية في بيئة تعلم الكترونية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية.

٢- لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الكثافة المرتفعة من الأنشطة التفاعلية في بيئة تعلم الكترونية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية.

٣- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم الكثافة المنخفضة من الأنشطة التفاعلية، ودرجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم الكثافة المرتفعة من الأنشطة التفاعلية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية.

الأهمية النظرية للبحث:

قد يسهم البحث فيما يسفر عنه من نتائج فيما يلي:

١- توسيع المعرفة حول العلاقة بين كثافة الأنشطة التفاعلية في بيئات التعلم الإلكترونية وتنمية مهارات الكتابة الإبداعية، مما يثري الأدبيات البحثية في هذا المجال.

٢- تطوير نماذج تعليمية جديدة تعتمد على كثافة الأنشطة التفاعلية لتعزيز مهارات الكتابة الإبداعية.

٣- سد فجوة معرفية مهمة في مجال تعليم اللغة، وذلك من خلال استكشاف تأثير كثافة الأنشطة التفاعلية على تنمية مهارة الكتابة الإبداعية.

٤- إثراء الحقل التربوي بفهم أعمق للعلاقة بين تصميم بيئات التعلم الإلكترونية وكفاءة المتعلمين في إنتاج نصوص إبداعية."

الأهمية العملية:

١- مساعدة المعلمين والمطورين التعليميين على تصميم بيئات تعلم إلكترونية أكثر فعالية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب.

٢- تطوير المناهج الدراسية لدمج الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تعزز الكتابة الإبداعية.

٣- توفير معلومات مفيدة لصناع القرار في مجال التعليم لاتخاذ قرارات بشأن الاستثمار في التقنيات التعليمية وتطوير البرامج التدريبية.

٤- تمكين الطلاب من تطوير مهاراتهم في الكتابة الإبداعية، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم ويحسن أدائهم الأكاديمي.

٥- تقديم دليلاً علمياً لصانعي القرار والمعلمين حول أهمية دمج الأنشطة التفاعلية في بيئات التعلم الإلكتروني لتحسين نتائج التعلم."

٦- تطوير أدوات تقييم أكثر دقة لقياس مستوى مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب."

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على المحددات التالية:

أ- حدود موضوعية: تنمية عدد (٨) مهارات للكتابة الإبداعية، هي: مهارة تطوير الأفكار، مهارة تنظيم الأفكار، مهارة الإبداع اللغوي، ومهارة التنوع في الأسلوب، مهارة الوعي بالجمهور، مهارة التفكير النقدي، مهارة التجريب والتفكير الخيالي، ومهارة المراجعة والتحرير، ونشاطين وتمرنين لكل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية في حالة بيئة التعلم الالكترونية القائمة على الكثافة المنخفضة من الأنشطة، (٥) أنشطة و(٥) تمارين لكل مهارة في حالة بيئة التعلم القائمة على الكثافة المرتفعة من الأنشطة.

ب-حدود بشرية: طالبات الصف الأول الثانوي.

ج- حدود مكانية: المدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية.

د- حدود زمنية: تم تطبيق البحث في الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٤/١٤٤٥هـ

مصطلحات البحث:

الأنشطة التعليمية التفاعلية الالكترونية:

يعرفها الباحث اجرائيا بأنها مجموعة من الأداءات والمهمات التي يصممها المعلم، ويمارسها المتعلم من خلال بيئة تعلم الكترونية، وتتيح له التفاعل بشكل مباشر ونشط مع المحتوى التعليمي بدلاً من كون المتعلم مستقبلاً سلبيًا للمعلومات، وتستهدف تشجيعه على المشاركة الفعالة، وحل المشكلات، واتخاذ القرارات، وبناء المعرفة الخاصة به.

الكثافة المنخفضة من الأنشطة:

يُعرفها الباحث اجرائيا بأنها تصميم دروس تعليمية تتضمن عددًا محدودًا من الأنشطة التعليمية، بواقع نشاطين وتمرينين لكل مهارة من مهارات الكتابة الابداعية، يتم تقديمها عبر بيئة تعلم إلكترونية تعتمد على تحليلات التعلم، ويهدف هذا التوجه إلى تعزيز تركيز المتعلمين على الأنشطة المقدمة، مما يُمكّنهم من التعمق في المهارات المطلوبة، مثل التعبير الإبداعي، وتنظيم

الأفكار، واستخدام اللغة بأسلوب مبتكر. ويُعد هذا النهج مناسبًا للمراحل التي تتطلب التفاعل العميق مع المحتوى، حيث تُساعد قلة الأنشطة على تقليل التشتت وزيادة التركيز على المهام الأساسية، مما يعزز من كفاءة العملية التعليمية.

الكثافة المرتفعة من الأنشطة:

يعرفها الباحث اجرائيا بأنها تصميم دروس تعليمية تتضمن (٥) أنشطة، (٥) تمرينات لكل مهارة من مهارات الكتابة الابداعية، حيث تُركز هذه الأنشطة على تغطية المهارات الأساسية والمتقدمة في الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية، بما يتضمن تنظيم الأفكار، بناء الجمل، تحسين المفردات، تطوير الأسلوب الإبداعي، وتحليل النصوص، وتُعتبر الكثافة المرتفعة من الأنشطة استجابة لتحديات تنمية مهارات متعددة بشكل شامل، حيث يُتيح الفرصة لتطبيق أكبر عدد من الأنشطة التعليمية التي تهدف إلى تعزيز التفاعل المستمر مع المحتوى التعليمي، وتقديم تدريبات متنوعة لتغطية مختلف جوانب الكتابة الإبداعية.

الكتابة الإبداعية:

يعرفها الباحث اجرائيا بأنها مجموعة من الأداءات اللغوية الكتابية التي يكتسبها الطالب عن طريق التعليم والتدريب، للتعبير عن أفكاره ومشاعره، وتؤدى وفق مطالب معينة بأداء يتسم بالطلاقة والمرونة والأصالة، ويمكن الحكم عليها من خلال إجراءات محددة.

مهارات الكتابة الإبداعية:

يعرفها Mohammedain بأنها القدرة على توصيل الأفكار والخواطر والحجج بسلاسة وبشكل صحيح في النص المستهدف. (Mohammedain, 2021, 43)، ويعرفها الباحث اجرائيا بأنها: قدرة الطالبة على التعبير عن أفكارها ومشاعرها بطلاقة ومرونة وأصالة وإخراجها على الورق، وتقاس بالدرجة التي تتحصل عليها الطالبة في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية.

الإطار النظري:

أولا: الكتابة الابداعية

اللغة تلعب دوراً كبيراً في حياة الإنسان فهي وسيلة للتواصل مع الآخرين واكتساب المعرفة، وتساعد اللغة الإنسان على فهم الآخر؛ فهي تعتبر وسيلة أساسية للتعلم، وهي ضرورية للثقافة والتواصل الشخصي، وتعتبر جزءاً أساسياً من حياة الإنسان، كما تساعد مختلف الناس

على التعبير عن أنفسهم، وتتميز بتنوعها وتعددها؛ مما دفع العديد من اللغويين والتربويين إلى الاهتمام أكثر بتعلم اللغة.(Ali, et al., 2024)

ومن أبرز أهداف تعليم اللغة الانجليزية في المرحلة الثانوية هو تحسين مهارات اللغة الأربع لدى المتعلم من استماع وتحدث وقراءة وكتابة، والالمام بقدر كافٍ من المفردات ومجموعة من القواعد اللغوية ولكن الهدف الرئيس لتعلمها يكمن في تمكين المتعلم من استخدامها بغرض التواصل مع الآخرين (الشريف، ٢٠٢٠).

ويرى أحمد وآخرون أن الكتابة هي إحدى المهارات المهمة في تعبير الطالب عن آرائه وتواصله الفعال، والكتابة نشاط يشمل العمليات المعرفية والعاطفية والاجتماعية والنفسية الحركية، وفي عملية الكتابة، يحتاج الطلاب إلى إدراك العمليات المعرفية المختلفة بشكل منسق من أجل التعبير عن المشاعر والأفكار بشكل فعال ونقل رسائل ذات معنى إلى القراء. (Ahmed et al., 2021)

ومع تطور المستحدثات التكنولوجية مثل: الإنترنت أصبح تعلم اللغة الإنجليزية كلغة عالمية ضرورة؛ فاللغة الإنجليزية هي اللغة الأساسية في التعليم ويستخدمها الطلاب للتواصل، وتنقسم مهارات اللغة الأساسية الأربع: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة إلى فئتين: أولهما الإنتاجية؛ من خلال مهارتي التحدث والكتابة وثانيهما الاستقبال؛ من خلال مهارتي الاستماع والقراءة، ويتم قياس النجاح الأكاديمي من خلال إنجاز الطالب في التواصل الكتابي؛ حيث تعتبر الكتابة المهارة الأكثر صعوبة التي ينتجها الطلاب، علاوة على ذلك، يتم فهم الكتابة في السياق حيث يجمع الكاتب بين أفكاره وخبراته السابقة لتوصيل رسالته.(Morsi, et al., 2024)

أنواع الكتابة:

يمكن تصنيف الكتابة إلى نوعين: الكتابة الوظيفية والكتابة الإبداعية؛ فتشير الكتابة الوظيفية إلى نوع الكتابة المقصود منها نقل رسالة محددة ومباشرة وواضحة إلى جمهور معين (Praminatih, et al, 2019). أما الكتابة الإبداعية فهي أحد أشكال الكتابة التي يعبر بها المتعلمون عن مشاعرهم وردود أفعالهم وأفكارهم بأسلوب أدبي (Viana & Zyngier, 2019).

ومن المستحسن أن نبدأ بتدريب الطلاب على ممارسة الكتابة الإبداعية منذ سن مبكرة، حيث يُنظر إليها على أنها أحد العوامل التي تساعد المتعلمين على الابتكار بشكل عام في الحياة، والطلاب الذين يتم تدريبهم على ممارسة الكتابة الإبداعية هم أكثر مهارة في الكتابة من

أولئك الذين يركزون فقط على إنتاج جمل دقيقة كاملة بغض النظر عن أفكارهم الخاصة. (Helmy, 2020)

وتلعب الكتابة الإبداعية دورًا مهمًا لأنها تقدم مجموعة من الأنشطة الإبداعية للطلاب، ويمكنها أن تساعد في جعل عملية التعلم أكثر متعة، فالكتابة الإبداعية بالنسبة لبعض المتعلمين هي نشاط ممتع.(Abu Elresh & Ahmed, 2021)

ويمكن أن تكون مهام الكتابة الإبداعية بمثابة أداة تأملية مهمة تعزز الدافعية والانخراط في الكتابة، ومن خلالها، يمكن للطلاب التعبير عن أنفسهم بحرية أكبر ورمزية أعلى مما يُمكنهم فعله في التعبير الشفهي.

وهناك العديد من الخصائص للكتابة الإبداعية، فالإبداع في الكتابة يتعلق بالجدة والأصالة، فيراها بايات (2016) Bayat فى وضع الشخص لمشاعره وأفكاره حول موضوع معين على الورق، مع خلق أفكار مختلفة عن أفكار الجميع بمساعدة خياله بحرية، وتحقيق الأصالة والكتابة بطلاقة مع الاستمتاع بفعل التأليف، وتوافقه سينيل (2018) Senel في أن الكتابة الإبداعية تعني القدرة على إنتاج مكون جديد أصيل مبتكر وله قيمة حقيقية.

وهناك بعض القواعد التي يجب على المتعلمين اتباعها ليصبحوا كتابًا طليقين، حيث صرح كيم وآخرون أن بعض هذه القواعد هي دراسة التهجئة والمفردات، فعندما يتمتع الكاتب بمهارات تهجئة جيدة، فإنه يستخدم طاقة ووقتًا أقل لتهجئة الكلمة، مما يسهل عليه التركيز على اختيار الكلمة الصحيحة، ثم ممارسة الكتابة الحرة.(Kim, et al., 2018)

مفهوم الكتابة الإبداعية:

للكتابة الإبداعية العديد من التعريفات. يعرفها Bayat أنها نشاط إعادة بناء المعرفة الحالية والصور والأحلام في الذاكرة وربطها ببعضها البعض لإنشاء قطعة كتابة جديدة وهي نقل مشاعر وأفكار الفرد حول شيء ما إلى الورق، ويتم ذلك بحرية، من خلال الخيال". (Bayat, 2016, 618)

ويعرفها سيد وآخرون بأنها قدرة الطالب على التعبير عن مشاعره وأفكاره ومعتقداته وخيالاته بشكل لغوي واضح وأسلوب ومعنى دقيق في البناء والتركيب مع مراعاة درجة السلاسة في إنتاج الأفكار وتنوعها وأصالتها (Sayed, et al., 2020, 99).

ويشير أحمد وآخرون للكتابة الإبداعية بأنها الكتابة التي تنطوي على استخدام المهارة والخيال لإنتاج شيء جديد، وأنها تنطوي على استخدام العقل لتوليد أفكار جديدة، وأنها تحتاج

إلى إشراك مهارة التفكير لدى الفرد لتأليف العمل، ويهدف هذا النوع من الكتابة إلى توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار، ويجب أن تكون طبيعة هذه الأفكار مبتكرة وخيالية، وهناك أربع خطوات أساسية تشارك في عملية الكتابة الإبداعية، هي: التفكير في الأفكار، وترتيب الأفكار، وكتابة الأفكار، ومراجعة الأفكار.(Ahmed et al., 2021)

أهداف تدريس الكتابة الإبداعية:

اتفق كل من Zhao (2014) Freiman (2015) على أن الهدف الأهم من أنشطة الكتابة الإبداعية هو مساعدة الطلاب في التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بطريقة أصلية وسلسة ومثيرة للاهتمام بدلاً من كتابة كتابات مملة ومكررة ورتيبة، علاوة على تطوير الإدراكات الحسية واستحضار الخيال وتوفير اكتمال الإحساس والتفكير والإدراك وقدرات الملاحظة وتوليد الأفكار والتجارب والملاحظات في اكتمال خيالي وتحسين قدرات الملاحظة والتفكير والفحص والتعليق والنقد لدى الطلاب.

ثانيا: الأنشطة التعليمية الالكترونية

تلعب الأنشطة التعليمية الإلكترونية دورًا أساسيًا في تعزيز تفاعل الطلاب مع أقرانهم ومع المحتوى التعليمي، حيث تسهم في إنشاء بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين الجوانب الاجتماعية والتعاونية؛ حيث تهدف هذه الأنشطة إلى تشجيع مشاركة الطلاب في تبادل الخبرات، ومناقشة الأفكار، والتفاعل مع الآخرين، سواء من خلال المناقشات الجماعية أو تنفيذ مشاريع عملية تعاونية، ويتم ذلك باستخدام أدوات الاتصال الرقمية المتوفرة، مثل: المنتديات، وغرف الحوار، والهدف الأساسي من هذه الأنشطة هو جعل الطالب مشاركًا نشطًا وإيجابيًا في عملية التعلم، مما يزيد من دافعيته ويحد من الشعور بالعزلة، خاصة في بيئات التعلم الإلكتروني التي تفتقر إلى التفاعل المباشر بين المعلم والمتعلم (موكلي وآل مسعد، ٢٠١٨).

ويمكن تصنيف الأنشطة التعليمية إلى أربعة أنواع رئيسية: الأنشطة الفردية، والأنشطة الثنائية، وأنشطة المجموعات الصغيرة، والمشاريع التعاونية، ويُطلق على الأنشطة الإلكترونية مصطلح e-Activities، والتي تمثل أنشطة التعلم التفاعلي عبر الإنترنت، وتشمل هذه الأنشطة مجموعة من المهام، مثل: حل التمارين المرتبطة بالأهداف التعليمية، إجراء مناقشات مع الزملاء، البحث عن المعلومات على الإنترنت، وتنفيذ التجارب أو المشاريع بشكل فردي أو جماعي (الأحمدي وكنسارة، ٢٠٢٣؛ ومحمد، ٢٠٢٣؛ السدحان، ٢٠٢٣).

بناءً على ذلك، تُعَد الأنشطة التعليمية الإلكترونية أحد أهم الأدوات التعليمية التي تسهم في تحقيق أهداف التعلم، وتنمية مهارات متنوعة لدى المتعلمين، بما يشمل المهارات الإبداعية والبحثية والتعاونية، وتتميز هذه الأنشطة بقدرتها على تعزيز التعلم الذاتي، وتنمية الدافعية، وتحقيق التفاعل الإيجابي بين المعلم والمتعلم وبين المتعلمين أنفسهم.

تكثيف الأنشطة التفاعلية في بيئات التعلم الالكترونية:

تتعدد العناصر التي تُؤثر في فعالية بيئات التعلم الالكترونية، ومن بين هذه العناصر هو كثافة أنشطة التعلم المستخدمة في تلك البيئات، التى يُمكن تصنيفها إلى: كثافة منخفضة أو مرتفعة، حيث تُركز كثافة الأنشطة المنخفضة على تقديم عدد محدود من الأنشطة المُصممة بعناية لتجنب إرهاق المتعلمين، والتركيز على جودة التفاعل مع المحتوى، وفي المقابل تسعى كثافة الأنشطة المرتفعة إلى توفير مجموعة واسعة ومتنوعة من الأنشطة بهدف تعزيز التفاعل النشط، وتحفيز المتعلمين على المشاركة المستمرة، مما قد يُسهم في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية.

الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية:

تعتبر بيئات التعلم الإلكتروني أداة فعّالة لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية، حيث تُوفر بيئة تعليمية تفاعلية تُعزز من قدرة الطلاب على التفاعل مع المحتوى بطرق مبتكرة. ومن بين العوامل المؤثرة في فعالية هذه البيئات هو كثافة أنشطة التعلم المستخدمة فيها، التى تُعدّ من العناصر الحاسمة التي تؤثر على تجربة التعلم ومدى تحقيق الأهداف التعليمية (أمين، ٢٠٢١).

استخدام الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية

يمثل استخدام الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية استراتيجية فعّالة لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية، خاصة للمتعلمين الذين يحتاجون إلى نهج تدريجي ومدروس لتطوير مهاراتهم. وتتجلى أهمية هذا النهج فيما يلي (الفقي وإبراهيم، ٢٠٢٣؛ القرني وزيدان، ٢٠٢٢):

- توفر الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم للمتعلمين المبتدئين بيئة تعليمية مريحة تُساعدهم على بدء تعلم الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية بطريقة منظمة وغير مُرهقة.
- يُمكن استخدام الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم لتقديم المفاهيم والمعلومات الأساسية حول الكتابة الإبداعية، مثل كيفية بناء الأفكار، وتنظيم النصوص، واختيار الكلمات المناسبة، مما يُشكل قاعدة قوية للمتعلمين.
- تُتيح الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم للمتعلمين فرصة مراجعة المعلومات التي تعلموها مسبقًا، مما يُساعد على تعزيز استيعابهم وترسيخ المفاهيم الأساسية في الكتابة الإبداعية.

مما سبق تمثل الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية أداة تعليمية فعّالة، تُساهم في تقديم محتوى تعليمي مبسط وهادف. يُساعد هذا النهج على تعليم المبتدئين، وتقديم المعلومات الأساسية، ومراجعة المحتوى بطريقة تُعزز من قدرة الطلاب على تطوير مهاراتهم في الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية.

تأثير الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية

تُؤثر الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية بطرق مختلفة، حيث يمكن أن تظهر بعض التحديات الناتجة عن هذا النهج. وفيما يلي أهم تأثيراته المحتملة (عطية، ٢٠٢٢؛ الرشيدي، ٢٠٢٢):

- قد يؤدي تقليل عدد الأنشطة التعليمية إلى حصول الطلاب على تجربة تعليمية غير مكتملة، حيث يتم التركيز على بعض الجوانب الأساسية فقط، مما يحد من تعلمهم لجميع المهارات المطلوبة للكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية.
- قد يواجه الطلاب تحديات في ربط ما تعلموه بتطبيقات حقيقية، حيث تكون الأنشطة القليلة غير كافية لتوفير فرص متنوعة لتطبيق المهارات في سياقات واقعية.
- فقد يؤدي قلة الأنشطة إلى عدم حصول الطالبات على التدريب الكافي، مما يُعقهن عن إتقان مهارات الكتابة الإبداعية بشكل كامل، خاصة تلك التي تتطلب ممارسة مكثفة مثل: التعبير الإبداعي، وتنظيم الأفكار، واستخدام الأساليب اللغوية بشكل دقيق.

مما سبق يتضح أنه على الرغم من المزايا التي قد توفرها الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية، إلا أن هناك تأثيرات سلبية محتملة على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية. لذلك، من المهم الموازنة بين كثافة الأنشطة وجودتها لضمان تحقيق تعلم فعّال وشامل.

استخدام الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية

يُعد استخدام الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية خيارًا تعليميًا فعّالًا لتطوير مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية. وتكمن أهميته في النقاط التالية (العطيفي وآخرون، ٢٠٢٢؛ فتحي وآخرون، ٢٠٢٢؛ محمد، ٢٠٢١):

- فهم عميق للمفاهيم المعقدة: حيث تُساعد الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم الطلاب على استيعاب المفاهيم المعقدة المتعلقة بالكتابة الإبداعية من خلال تقديم محتوى غني، متنوع، ومتسلسل، كما يُوفر فرصًا متعددة للممارسة العملية، مما يُعزز من فهم الطلاب للمفاهيم النظرية وتطبيقها في مواقف مختلفة.
- تنمية مهارات حل المشكلات: حيث تُساهم الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في تطوير قدرات الطلاب على حل المشكلات من خلال تقديم مشاريع تطبيقية، سيناريوهات تعليمية واقعية، وألعاب تعليمية تفاعلية، وتُعزز هذه الأنشطة التفكير النقدي والإبداعي، مما يدعم الطلاب في مواجهة التحديات الكتابية بطرق مبتكرة.
- إتقان مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية: حيث تُساعد الأنشطة التفاعلية المتنوعة والممارسة العملية المستمرة على تحسين مهارات الكتابة الإبداعية، ويُعزز التقييم المستمر أداء الطلاب، ويُتيح لهم فرصًا لتحسين مهاراتهم الكتابية عبر التوجيه والتغذية الراجعة.

مما سبق تُوفر الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم بيئة تعليمية شاملة تدعم التعلم العميق، تنمية مهارات حل المشكلات، وإتقان مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية. يُعد هذا النهج مثاليًا لتحقيق أهداف تعليمية متقدمة في بيئات التعلم الإلكترونية.

تأثير الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الالكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية:

تُعد الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم من الأدوات التعليمية الفعّالة في بيئات التعلم الإلكترونية، حيث تُسهم في تعزيز مهارات الكتابة الإبداعية من خلال التأثيرات التالية:

- تقييم مستوى الطلاب باستخدام اختبارات تشخيصية يمكن أن يُساعد في تصميم أنشطة تعليمية بمستويات مختلفة لتلبية احتياجات الطلاب المختلفة باستخدام خيارات مرنة؛ مع تنويع الأساليب التعليمية مثل: المحاضرات، المناقشات، الأنشطة التفاعلية، المشاريع التطبيقية، والتعلم الذاتي؛ ووضوح الأهداف والتعليمات: لتُساعد الطلاب على فهم الأنشطة (عبد الغفار وسليمان، ٢٠٢١).
- توفير فرص للممارسة العملية: وذلك من خلال دمج المشاريع التطبيقية: حيث تُشجع الطلاب على العمل على مشاريع فردية أو جماعية تُركز على استخدام مهارات الكتابة الإبداعية؛ حيث تُوفر بيئة تعليمية آمنة للطلاب لممارسة مهارات الكتابة بشكل تفاعلي وعملي؛ والمشاركة في مسابقات، مما يُحفز الطلاب على تطبيق مهاراتهم الإبداعية من خلال المشاركة في مسابقات تعليمية تفاعلي (دشيشه والأنصاري، ٢٠٢١).
- استخدام أدوات تحليلات التعلم: حيث تُساعد أدوات التحليل في مراقبة تقدم الطالبات وتحديد نقاط القوة والضعف لديهن؛ وتقديم ملاحظات فورية بنّاءة لتحسين أداء الطلاب؛ وتحسين تصميم الأنشطة: حيث تُستخدم تحليلات التعلم لتحديد الأنشطة التي لا تحقق أهدافها وإعادة تصميمها بشكل يُلائم احتياجات الطلاب. (Mardiningrum, et al., 2024)
- دمج الأنشطة المرتفعة مع التفاعلية: وذلك من خلال استخدام الألعاب التفاعلية التى تُساعد على تعزيز تعلم الكتابة الإبداعية من خلال تقديم بيئة تعليمية ممتعة ومشوقة؛ وتعزيز التعلم التعاوني: حيث تُشجع أدوات التعلم التعاوني الطلاب على العمل معًا ومشاركة الأفكار والخبرات لتنفيذ مشاريع تطبيقية جماعية؛ والاستفادة من منصات التعلم الإلكتروني: حيث تُوفر المنصات التفاعلية محتوى متنوعًا مثل دروس الفيديو، الاختبارات التفاعلية، والأنشطة التفاعلية لتحفيز الطلاب (شرف، ٢٠٢٠).

يلاحظ مما سبق أن الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في بيئات التعلم الإلكترونية تؤثر بشكل إيجابي على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية، ويتمثل هذا التأثير في

تصميم أنشطة تعليمية تتناسب مع احتياجات الطالبات، توفير فرص واسعة للممارسة العملية، استخدام تحليلات التعلم لتحسين الأداء، ودمج الأنشطة التفاعلية لتعزيز التعلم العميق والمستدام

منهج البحث واجراءاته

أولا: منهج البحث:

اتبع الباحث المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي الذي يقيس أثر متغير مستقل أو أكثر على متغير تابع واحد أو أكثر؛ حيث يشتمل البحث على متغير مستقل واحد وهو كثافة الأنشطة الالكترونية التفاعلية على المتغير التابع وهو تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

مجتمع البحث وعينته

تمثل مجتمع البحث في طالبات الصف الأول الثانوي بجميع مدارس مدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية، أما عينة البحث تمثلت في (٤٢) طالبة من طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريده بمنطقة القصيم، اخترن بالطريقة العشوائية البسيطة، وتقسيمهن بالتساوي على مجموعتين تجريبيتين قوام كل مجموعة (٢١) طالبة، المجموعة الأولى وتدرس مهارات الكتابة الإبداعية من خلال بيئة تعلم الكترونية قائمة على الكثافة المنخفضة من الأنشطة، والمجموعة الثانية تدرس مهارات الكتابة الإبداعية من خلال بيئة تعلم الكترونية قائمة على الكثافة المرتفعة من الأنشطة.

التصميم التجريبي للبحث

تم استخدام التصميم شبه التجريبي المعروف بتصميم المجموعتين التجريبيتين ذو القياس القبلي والبعدي.

ثانيا: التصميم التعليمي المتبع في بناء مادة المعالجة التجريبية وضبطها:

يعد التصميم التعليمي أحد الركائز الأساسية لتحقيق أهداف التعليم في العصر الرقمي، حيث يتم استخدامه لتطوير بيئات تعلم إلكترونية فعالة تستجيب لاحتياجات المتعلمين المختلفة، وفي سياق تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، يلعب نموذج التصميم العام (ADDIE) دورًا محوريًا في تنظيم العملية التعليمية وتوجيهها، يستند هذا التصميم إلى مراحل مترابطة تبدأ بمرحلة التحليل لتحديد احتياجات المتعلمين والمهارات المستهدفة، ثم مرحلة التصميم لتطوير الأنشطة التعليمية وفق كثافتين

مختلفتين (منخفضة/ مرتفعة) بما يتناسب مع قدرات الطالبات وأهداف التعليم، يتبع ذلك مرحلة التطوير لإنتاج الموارد، والتنفيذ لتطبيقها في بيئة التعلم الإلكترونية، وأخيرًا التقييم لضمان تحقيق النتائج المرجوة، يركز هذا النموذج على تعزيز مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية، بما في ذلك تطوير الأفكار، وتنظيمها، والإبداع اللغوي، والتفكير النقدي، مما يضمن تجربة تعليمية شاملة وملائمة لاحتياجات المتعلمين.

وفيما يلي شرحاً تفصيلياً لخطوات تصميم كثافة الأنشطة (منخفضة/ مرتفعة) في بيئة تعلم إلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي وفقاً لمراحل وخطوات نموذج التصميم العام ADDIE:

١- مرحلة التحليل:

تعد مرحلة التحليل وفق نموذج التصميم العام (ADDIE) الأساس الذي تتبني عليه جميع المراحل التالية، وفي سياق إعداد بيئة تعلم إلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الثانوي مع مراعاة كثافة الأنشطة (منخفضة/ مرتفعة)، يمكن تفصيل خطوات مرحلة التحليل كما يلي:

أ. تحليل المشكلة التعليمية: تم تحديد الفجوة التعليمية والتي تمثلت في حاجة الطالبات إلى تحسين مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، وتمثلت أسباب المشكلة في نقص الأنشطة الموجهة نحو الإبداع، وضعف التركيز على تطوير المهارات الثمانية للكتابة الابداعية، وقلة الموارد الإلكترونية التي تدعم تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

ب. تحليل خصائص المتعلمين: تمثلت الفئة المستهدفة من طالبات الصف الأول الثانوي بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالسعودية؛ كما تمثلت خصائصهن الديموغرافية في أن أعمارهن تتراوح من بين ١٥ -١٧ سنة، ومستواهن متوسط في اللغة الإنجليزية بناءً على التقييمات السابقة؛ كما تمثلت خصائصهن التعليمية في أن لديهن أساسيات الكتابة باللغة الإنجليزية، ولكن يفتقرن للإبداع والتنظيم، والتنوع في مستويات التحفيز نحو الكتابة الإبداعية؛ كما تمثلت خصائصهن التقنية في أنهن أعتدن على استخدام الحواسيب والأجهزة اللوحية، ولديهن إمكانية الوصول إلى الإنترنت في المدرسة أو المنزل.

ج. تحليل البيئة التعليمية: تم تصميم بيئة التعلم الالكترونية باستخدام منصة جوجل كلاس روم Google Classroom، حيث توفر المنصة أدوات متنوعة لإضافة أنشطة، تمارين، وآليات للتقييم والتغذية الراجعة؛ مع إمكانية دمج الأنشطة الإلكترونية مع الحصص الدراسية التقليدية؛ وتمثلت الموارد الالكترونية المتاحة في الفيديوهات التعليمية، والعروض التقديمية، والملفات النصية، وقوالب الكتابة الإبداعية، والمقالات.

د. تحليل المحتوى التعليمي: تم التركيز على مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية التي تمثل جزءًا مهمًا من بناء الكفاءة اللغوية والإبداعية للطالبات. يشمل التحليل ما يلي:

- تحديد مهارات الكتابة الإبداعية المستهدفة: حيث تم تحديد ثمان مهارات رئيسية تحتاج إلى تطوير لدى الطالبات لضمان تحسين أدائهن الكتابي، هي: مهارة تطوير الأفكار، مهارة تنظيم الأفكار، مهارة الإبداع اللغوي، ومهارة التنوع في الأسلوب، مهارة الوعي بالجمهور، مهارة التفكير النقدي، مهارة التجريب والتفكير الخيالي، ومهارة المراجعة والتحرير.
- تحليل كل مهارة: حيث تم استخدام تمارين توليد الأفكار مثل: الخرائط الذهنية وتقنيات العصف الذهني في مهارة تطوير الأفكار؛ وتدريب الطالبات على كتابة جمل أو فقرات بناءً على أفكار مبتكرة؛ كما تم تعليم الطالبات كيفية ترتيب الأفكار في تسلسل منطقي، استخدام المخططات التخطيطية لتحديد البنية النصية في مهارة تنظيم الأفكار؛ كما تم تشجيع استخدام الاستعارات والتشبيهات، تطبيق أنشطة تعزز من توسيع المفردات في مهارة الإبداع اللغوي؛ أما باقي المهارات تم معالجتها بطريقة مشابهة، مع تصميم تمارين محددة لكل مهارة تعزز الفهم والتطبيق.
- تحديد الأنشطة: اشتملت الأنشطة منخفضة الكثافة على نشاطين وتمرينين لكل مهارة، مثل، النشاط الأول: مشاهدة فيديو تحفيزي يعرض أفكارًا إبداعية، والنشاط الثاني: تحليل أمثلة من النصوص الإبداعية، والتمارين: كتابة فقرة قصيرة مع التركيز على المهارة المستهدفة؛ واشتملت الأنشطة مرتفعة الكثافة على خمس أنشطة وخمس تمارين لكل مهارة، مثل: النشاط الأول؛ كتابة قصة قصيرة تتضمن فكرة مبتكرة، والنشاط الثاني: إعادة ترتيب أفكار مختلطة في تسلسل منطقي، والنشاط الثالث: تصميم نصوص باستخدام أساليب لغوية جديدة، والنشاط الرابع: تحليل نصوص من حيث

الجمهور المستهدف، والنشاط الخامس: مراجعة النصوص المكتوبة وتحريرها، والتمارين: كتابة متكررة مع تحسين مستمر بناءً على التغذية الراجعة، مع الوضع في الاعتبار أن الأنشطة المنخفضة الكثافة تساعد في تقديم محتوى بسيط يمكن للطالبات التعامل معه دون إجهاد، وتهدف الأنشطة المرتفعة الكثافة إلى تعميق المهارات من خلال التكرار والتطبيق المتنوع لتلك المهارات.

هـ. تحليل المهام: تم تحديد الخطوات اللازمة لتطوير كل مهارة، كمثال لتطوير مهارة تطوير الأفكار يتم عرض أمثلة كتابية تعكس الإبداع، استخدام تقنيات العصف الذهني، تدريب الطالبات على كتابة فقرات قصيرة بأفكار متميزة؛ كما تم تحديد الأدوات المستخدمة في أدوات كتابة إلكترونية، وقوالب إرشادية، وأنشطة تشاركية لتبادل الأفكار.

و. تحليل الأهداف التعليمية: تم صياغة أهداف محددة تمثلت في تنمية كل مهارة من المهارات الثمانية، وتحقيق مستوى عالٍ من التفاعل مع الأنشطة (منخفضة أو مرتفعة)؛ كما تم ربط الأهداف بمخرجات التعلم بحيث يصبح الطالب قادرًا على إنتاج نصوص كتابية تعبر عن أفكار إبداعية.

ز. تحليل الاحتياجات التدريبية للمعلمة: تم تحديد الدعم المطلوب والذي تمثل في تدريب المعلمة على استخدام الأنشطة الإلكترونية، وتوجيهها حول كيفية تقديم التغذية الراجعة لتحسين الأداء الكتابي.

بناءً على ما سبق تمثلت مخرجات مرحلة التحليل في تحديد المهارات المستهدفة لتطوير الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، وهي ثماني مهارات رئيسية تشمل تطوير الأفكار، تنظيمها، الإبداع اللغوي، التنوع في الأسلوب، الوعي بالجمهور، التفكير النقدي، التجريب والتفكير الخيالي، والمراجعة والتحرير، كما تم تحليل خصائص الطالبات واحتياجاتهن، مع تحديد الأنشطة التعليمية المناسبة بكثافتين (منخفضة: نشاطان وتمرينان لكل مهارة؛ مرتفعة: خمس أنشطة وخمس تمارين لكل مهارة)، مع مراعاة بيئة التعلم الإلكترونية لتحقيق الأهداف التعليمية بفعالية.

٢- مرحلة التصميم

مرحلة التصميم هي المرحلة الثانية من نموذج التصميم العام (ADDIE)، وتركز على وضع خطة تفصيلية لتحقيق أهداف التعليم بناءً على نتائج مرحلة التحليل، في هذه المرحلة، يتم

تصميم الأنشطة، المحتوى، أدوات التقييم، والاستراتيجيات التعليمية لضمان تقديم تجربة تعلم متكاملة وفعالة، وتمثلت خطوات مرحلة التصميم في الاتي:

أ. تحديد الأهداف التعليمية: حيث تم صياغة أهداف تعليمية واضحة ومحددة ترتبط بالمهارات المستهدفة، مثل: أن تكون الطالبة قادرة على تطوير فكرة مبتكرة وتنظيمها في نص قصير؛ كما تم صياغة الأهداف وفقاً لطريقة SMART (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومحددة زمنياً).

ب. تصميم المحتوى التعليمي: تم تقسيم المحتوى بناءً على المهارات المستهدفة (المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية)، وتم تحديد المعلومات والنصوص التوضيحية، والأمثلة اللازمة لدعم فهم الطالبات، كما تم تنويع الوسائط المستخدمة، مثل: الفيديوهات التعليمية، النصوص التفاعلية، والعروض المرئية.

ج. اختيار الأنشطة التعليمية: تم تحديد الأنشطة منخفضة الكثافة في نشاطان وتمرينان لكل مهارة لتعزيز الفهم الأساسي؛ كما تم تحديد الأنشطة مرتفعة الكثافة في خمس أنشطة وخمس تمارين لكل مهارة لتعميق التعلم، كما تم تصميم الأنشطة بطريقة تفاعلية لتحفيز المشاركة والإبداع، مثل: العصف الذهني، الكتابة التعاونية، وتمارين التحليل النصي.

د. تصميم استراتيجيات التعليم: حيث تم اختيار استراتيجيات مناسبة لطبيعة المهارات، مثل: التعلم القائم على المهام لتنمية التجريب والتفكير الخيالي، والتعلم التشاركي لتطوير التفكير النقدي والوعي بالجمهور، ودمج التغذية الراجعة المستمرة لتحسين أداء الطالبات.

هـ. تصميم أدوات التقييم: تم تصميم تقييم تكويني كتقييم مستمر أثناء الأنشطة والتمارين لتقديم التغذية الراجعة الفورية؛ وتقييم ختامي كتقييم مستوى إتقان المهارات من خلال إنتاج نصوص إبداعية متكاملة.

و. تحديد الوسائط التعليمية: تم اختيار الأدوات الرقمية المناسبة، حيث تم استخدام منصة جوجل كلاس روم Google Classroom التي تدعم إنشاء الأنشطة التفاعلية، كما تم استخدام تطبيقات الكتابة التفاعلية مثل مستندات جوجل Google Docs لتحرير النصوص ومراجعتها؛ وأدوات العصف الذهني وتصميم الخرائط الذهنية.

ز. كتابة السيناريو التعليمي: تم تصميم السيناريو التعليمي باستخدام منصة Google Classroom، مدعومًا بتطبيقات Google، مثل: Google Docs، Google

Slides، Google Forms لتعزيز التفاعل وتنظيم الأنشطة، حيث يبدأ السيناريو بمرحلة التمهيد، حيث يتم استخدام Google Slides لعرض محتوى تحفيزي يثير اهتمام الطالبات، مع فتح النقاش عبر ميزة التعليقات في المنصة، تليها مرحلة الأنشطة التي تشمل كتابة فردية باستخدام Google Docs وأنشطة تعاونية عبر Google Jamboard لتطوير الأفكار الإبداعية، وتم تعزيز التطبيق العملي باستخدام Google Forms لتقديم تمارين تفاعلية تمنح الطالبات تغذية راجعة فورية، وتنتهي الخطة بمرحلة المراجعة، حيث تراجع الطالبات نصوصهن بالتعاون مع المعلمة باستخدام ميزات التحرير التعاوني في Google Docs، مع تقديم تقييم دقيق للنصوص عبر أدوات التقييم في Google Classroom، يضمن هذا السيناريو التفاعلي تحقيق أهداف التعلم عبر التوظيف الذكي للأدوات الرقمية وتحفيز مشاركة الطالبات بفاعلية.

بناءً على ما سبق اشتملت مخرجات مرحلة التصميم على إعداد خطة تعليمية متكاملة لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية، تتضمن تحديد الأهداف التعليمية وصياغتها بدقة، تصميم محتوى متنوع يدعم المهارات الثمانية المستهدفة، وتطوير أنشطة تعليمية بكثافتين مختلفتين (منخفضة/مرتفعة) لتحقيق مستويات تعلم مختلفة، كما استملت على تصميم استراتيجيات تعليمية تفاعلية، اختيار أدوات تقييم فعالة، واستخدام الوسائط التعليمية المناسبة، مثل منصة Google Classroom وتطبيقاتGoogle، مع كتابة سيناريو تعليمي تفصيلي ينظم عملية التعليم ويوفر تجربة تعلم شاملة تعزز الإبداع والمشاركة.

٣- مرحلة التطوير:

مرحلة التطوير هي المرحلة الثالثة في نموذج التصميم العام (ADDIE)، تم فيها إنتاج الموارد التعليمية وتنفيذ الأنشطة المصممة في مرحلة التصميم باستخدام Google Classroom وتطبيقات Google، حيث يتم تحويل الخطط النظرية إلى مواد تعليمية إلكترونية جاهزة للتنفيذ في بيئة تعليمية تفاعلية، وفيما يلي شرحاً لخطوات مرحلة التطوير:

أ. إعداد المحتوى التعليمي: حيث تم تصميم محتوى الدروس والأنشطة باستخدام Google Docs: لإنشاء نصوص تعليمية تتضمن شرح المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية، أمثلة تطبيقية، وأسئلة إثرائية؛ واستخدام Google Slides: لإنشاء عروض تقديمية تحتوي على

شروحات مرئية ومقاطع فيديو تدعم التعلم البصري؛ واستخدام Google Jamboard: لتصميم أنشطة تفاعلية مثل الخرائط الذهنية أو العصف الذهني الجماعي.

ب. تطوير الأنشطة التعليمية: حيث تم تطوير الأنشطة منخفضة الكثافة (نشاطان وتمرينان لكل مهارة) من خلال كتابة فقرة قصيرة باستخدام Google Docs؛ الإجابة على أسئلة تفاعلية عبر Google Forms؛ كما تم تطوير الأنشطة مرتفعة الكثافة (خمس أنشطة وخمس تمارين لكل مهارة) من خلال تصميم قصة قصيرة بالتعاون عبر Google Docs، وإنشاء خرائط مفاهيمية للأفكار باستخدام Google Jamboard

ج. إعداد أدوات التقييم: حيث تم تصميم أدوات تقييم متكاملة مثل: Rubrics عبر Google Classroom لتقييم نصوص الطالبات بناءً على المهارات المستهدفة، واستبيانات تفاعلية باستخدام Google Forms لتقييم الفهم ومتابعة تقدم الطالبات.

د. تطوير الموارد الداعمة: حيث تم إنشاء موارد تعليمية مساعدة، مثل: أدلة إرشادية للطالبات حول استخدام تطبيقات Google، وفيديوهات تعليمية قصيرة يتم إعدادها باستخدام Google Slides ورفعها عبر Google Classroom.

هـ. تنظيم بيئة التعلم الإلكترونية: من خلال إنشاء صف إلكتروني على منصة Google Classroom، وتقسيم الصف إلى وحدات تعليمية لكل مهارة من المهارات الثمانية، ورفع المحتوى التعليمي، الأنشطة، والتمارين في تبويبات منظمة، وجدولة المهام ومتابعة إنجاز الطالبات.

و. اختبار المحتوى والأنشطة: حيث تم اختبار الموارد والأنشطة قبل تنفيذها مع الطالبات من خلال إجراء تجربة على مجموعة صغيرة من الطالبات أو الزملاء للتحقق من فاعلية المحتوى، وجمع الملاحظات لتحسين الأنشطة والتأكد من وضوح التعليمات.

ز. إعداد التغذية الراجعة: حيث تم تجهيز آليات التغذية الراجعة باستخدام التعليقات الخاصة داخل المهام عبر Google Classroom، والإرشادات المرفقة مع أدوات التقييم لتوضيح نقاط التحسين.

٤- مرحلة التطبيق

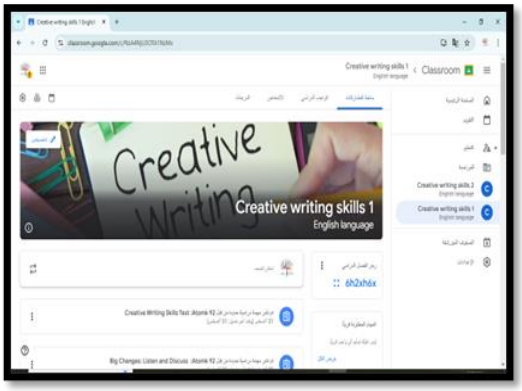
مرحلة التطبيق هي المرحلة الرابعة في نموذج التصميم العام (ADDIE)، تهدف هذه المرحلة إلى تحقيق الأهداف التعليمية من خلال تفاعل مباشر بين الطالبات والمعلمة باستخدام

منصة Google Classroom وتطبيقات Google، في هذا السياق، تم التطبيق على طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالسعودية، وفيما يلي شرحاً تفصيلياً لخطوات مرحلة التطبيق:

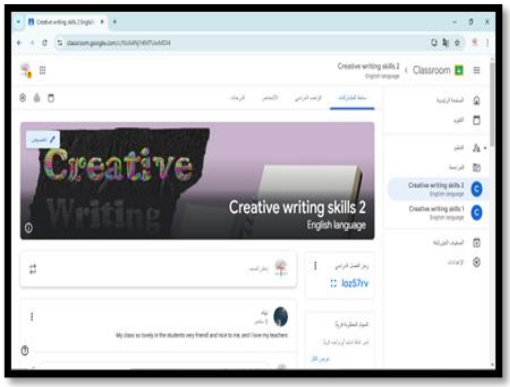
أ. إعداد البيئة التعليمية الإلكترونية: وتمثلت هذه الخطوة في إنشاء الصف الإلكتروني: حيث تم إعداد صف دراسي على Google Classroom تحت اسم الوحدة التعليمية المتعلقة بتنمية مهارات الكتابة الإبداعية، وتقسيم الصف إلى وحدات دراسية تتوافق مع المهارات الثمانية المستهدفة، وإضافة الطالبات إلى الصف الإلكتروني عبر البريد الإلكتروني أو رابط الانضمام؛ كما تم تنظيم الموارد والأنشطة: وذلك من خلال رفع المحتوى التعليمي (مثل النصوص، العروض التقديمية) وتنظيمه في تبويبات منفصلة لكل مهارة، وجدولة المهام والأنشطة الزمنية لكل مهارة لضمان تنفيذها بانتظام، ويوضح شكل (١) بيئتي التعلم الالكترونية:

شكل (١)

بيئتي التعلم الالكترونية للأنشطة منخفضة ومرتفعة الكثافة



بيئة التعلم الالكترونية للأنشطة منخفضة الكثافة



بيئة التعلم الالكترونية للأنشطة مرتفعة الكثافة

ب. تنفيذ الدروس التمهيدية: وتمت هذه الخطوة من خلال التعريف بالبيئة التعليمية: وتم ذلك من خلال تقديم جلسة تعريفية عبر Google Meet لتعريف الطالبات بطريقة استخدام Google Classroom وتطبيقات Google المختلفة، وعرض فيديو تحفيزي باستخدام Google Slides حول أهمية الكتابة الإبداعية؛ وتحديد التوقعات: من خلال شرح الأهداف التعليمية وخطة الأنشطة، وتوضيح كيفية تقييم الأداء وأهمية التغذية الراجعة.

ج. تنفيذ الأنشطة التعليمية: حيث تمثل تنفيذ الأنشطة في نوعين من الأنشطة الأول: هو الأنشطة الفردية والتي يُطلب فيها من الطالبات كتابة نصوص قصيرة باستخدام Google Docs مع إرشادات محددة تتعلق بالمهارات المستهدفة، مثل تطوير الأفكار أو الإبداع اللغوي، وتقديم التمارين عبر Google Forms لقياس فهم الطالبات للمفاهيم المرتبطة بالمهارات؛ والثاني: هو الأنشطة الجماعية: حيث تم استخدام Google Jamboard لتنفيذ أنشطة تعاونية مثل: إنشاء خرائط ذهنية أو العصف الذهني لتطوير الأفكار الإبداعية، وتقسيم الطالبات إلى مجموعات صغيرة للعمل على مشروع كتابة قصص قصيرة ومشاركتها عبر Google Classroom.

د. إدارة المهام وتقديم التغذية الراجعة: وتم ذلك من خلال إدارة الأنشطة: حيث تم إنشاء المهام (Assignments) على Google Classroom مع توضيح التعليمات وأوقات التسليم، ومتابعة تقدم الطالبات عبر المنصة والتأكد من مشاركة جميع الطالبات في الأنشطة؛ وتقديم التغذية الراجعة، من خلال استخدام خاصية التعليقات المباشرة على Google Docs لتقديم ملاحظات تفصيلية على نصوص الطالبات، وتقديم تقييم شامل باستخدام Rubrics داخل Google Classroom لتوضيح نقاط القوة ومجالات التحسين.

هـ. مراقبة وتوثيق الأداء: وتم ذلك من خلال جمع البيانات الخاصة بتتبع تقدم الطالبات من خلال تقارير الأداء المتاحة على Google Classroom، واستخدام نتائج التمارين من Google Forms لتحليل مدى إتقان المهارات، وعداد سجل شامل لنصوص الطالبات والأنشطة المنجزة لتقييم فعالية البرنامج.

و. معالجة التحديات: من خلال حل المشكلات التقنية بتوفير دعم فوري للطالبات في حال واجهوا أي مشاكل تقنية أثناء استخدام Google Classroom أو التطبيقات المرتبطة، وتعزيز المشاركة من خلال تحفيز الطالبات الأقل تفاعلًا من خلال تقديم مهام مشوقة أو تشجيعهم عبر الرسائل المباشرة.

بناءً على ما سبق تضمنت مرحلة التطبيق تنفيذ الأنشطة التعليمية وتنمية مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية لدى طالبات الصف الأول الثانوي في بيئة تعلم إلكترونية تفاعلية باستخدام Google Classroom وتطبيقات Google. تم تفعيل الأنشطة الفردية والجماعية، تقديم

تغذية راجعة مخصصة لكل طالبة، وتحليل تقدمهم من خلال أدوات التقييم الرقمية. كما تم توثيق أداء الطالبات ونتائج الأنشطة لضمان تحقيق الأهداف التعليمية وقياس فعالية البرنامج.

٥- مرحلة التقويم:

مرحلة التقويم هي المرحلة الخامسة والأخيرة في نموذج التصميم العام (ADDIE)، وتهدف إلى قياس مدى تحقيق الأهداف التعليمية، وتحديد فعالية الأنشطة والموارد، وتقديم توصيات لتحسين بيئة التعلم. تنقسم عملية التقويم إلى نوعين أساسيين: التقويم التكويني الذي يتم خلال العملية التعليمية، والتقويم الختامي الذي يتم في نهايتها، وفيما يلي شرحاً لخطوات مرحلة التقويم.

أ. تحديد أهداف التقويم: تمثلت في قياس مدى تحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بتنمية مهارات الكتابة الإبداعية، وتقييم فاعلية الأنشطة المصممة بكثافتين مختلفتين (منخفضة/ مرتفعة)، وتحليل تجربة الطالبات ومدى رضاهن عن بيئة التعلم الإلكترونية.

ب. تنفيذ التقويم التكويني: تم جمع بيانات الأداء من الأنشطة اليومية أثناء العملية التعليمية، مثل النصوص المكتوبة والتفاعل مع الأنشطة التعاونية عبر Google Docs وGoogle Jamboard، كما تم تقديم تغذية راجعة مستمرة للطالبات لتحسين الأداء أثناء التعلم، ومراقبة التقدم الفردي للطالبات عبر تقارير التقييم المتاحة في Google Classroom، وتحليل الفجوات من خلال تحديد النقاط التي يواجه فيها الطالبات صعوبات، مثل تنظيم الأفكار أو استخدام الإبداع اللغوي، ومعالجتها بشكل فوري.

ج- تنفيذ التقويم الختامي: وذلك من خلال تقييم المهارات المكتسبة بتطبيق تقييم ختامي يتضمن مهام تكاملية، مثل: كتابة قصة قصيرة تعكس المهارات الثمانية المكتسبة، واستخدام Rubrics (معايير تقييم) في Google Classroom لتقييم النصوص بناءً على عناصر مثل تطوير الأفكار، الإبداع، والمراجعة، وتطبيق اختبارات تفاعلية عبر Google Forms لقياس مدى إتقان الطالبات للمفاهيم النظرية والتطبيقية المرتبطة بالكتابة الإبداعية، وإجراء استبيانات باستخدام Google Forms للحصول على آراء الطالبات حول الأنشطة والموارد التعليمية.

د. تحليل البيانات: وقد تم ذلك من خلال تحليل نتائج التقويم باستخدام تقارير Google Classroom، مثل: مقارنة أداء الطالبات قبل وبعد التطبيق، قياس الفروق بين الطالبات الذين شاركوا في الأنشطة منخفضة الكثافة ومرتفعة الكثافة، واستخدام الرسوم البيانية والبيانات الإحصائية لتوضيح مدى تحقيق الأهداف.

هـ. تقديم التغذية الراجعة والتوصيات: حيث تم تقديم تقرير شامل يتضمن تقييم نقاط القوة، مثل الأنشطة التفاعلية والتغذية الراجعة، وتحديد نقاط التحسين، مثل تعديل كثافة الأنشطة بناءً على احتياجات الطالبات، وتقديم توصيات لتطوير الأنشطة أو المحتوى في الدورات المستقبلية.

و. تطوير خطة للتحسين المستقبلي: فبناءً على نتائج التقويم، تم وضع خطة لتحسين الأنشطة التعليمية بما يتناسب مع الفروق الفردية للطالبات، واستخدام التطبيقات والوسائل التكنولوجية بشكل أكثر فاعلية، وتقديم دعم إضافي للطالبات اللاتي أظهرن صعوبات.

بناءً على ما سبق تمثلت مخرجات مرحلة التقويم في قياس مدى تحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بتنمية مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، وتقييم فاعلية الأنشطة المصممة بكثافتين مختلفتين (منخفضة/ مرتفعة). كما تضمنت تحليل أداء الطالبات باستخدام أدوات تقييم رقمية مثل Google Classroom، Google Forms، وتقديم توصيات لتحسين الأنشطة والمحتوى بناءً على نتائج التقييم ورضا الطالبات، مما أسهم في تطوير خطة للتحسين المستقبلي.

وبذلك فإن التصميم التعليمي القائم على نموذج ADDIE قدم إطارًا منهجيًا لبناء بيئة تعلم إلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، من خلال مرحلة التحليل، تم تحديد المهارات المستهدفة واحتياجات الطالبات، وفي مرحلة التصميم، تم إعداد خطة تعليمية متكاملة تراعي كثافة الأنشطة. في مرحلة التطوير، تم إنتاج موارد تعليمية تفاعلية باستخدام منصة Google Classroom وتطبيقاتGoogle، خلال مرحلة التطبيق، نُفذت الأنشطة بفاعلية، وتم تقديم تغذية راجعة داعمة، أخيرًا، أظهرت مرحلة التقويم تحقيق الأهداف التعليمية وأتاحت الفرصة لتحسين العملية التعليمية. يعكس هذا التكامل بين المراحل قدرة التصميم التعليمي على تقديم تجربة تعلم غنية وفعالة تعزز الإبداع والتفاعل لدى الطالبات.

ثالثا: بناء أداة القياس وضبطها:

تمثلت أداة القياس في البحث الحالي فى اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، وقد مر بناء هذا الاختبار بعدة خطوات علمية دقيقة لضمان تحقيق الأهداف التعليمية وقياس المهارات المستهدفة بفعالية، تمثلت في التالي:

أ- تحديد الهدف من الاختبار والمهارات المستهدفة: يمثل الهدف الأساسي في قياس مستوى تنمية مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

ب- وضع جدول مواصفات اختبار الكتابة الإبداعية: يهدف جدول المواصفات إلى توزيع أسئلة الاختبار عبر المهارات الثمانية المستهدفة بطريقة تضمن التوازن بين المستويات المعرفية المختلفة، ونسبة كل مهارة من الدرجة النهائية. يوضح جدول (١) جدول المواصفات.

جدول (١)

مواصفات اختبار الكتابة الإبداعية

المهارة	عدد الأسئلة	نوع الأسئلة	الدرجة	النسبة المئوية
تطوير الأفكار (Idea Development)	٣	- كتابة قصة قصيرة - وصف مشهد	١٠	١٢,٥٪
تنظيم الأفكار (Organizing Ideas)	٣	- إعادة ترتيب أحداث - كتابة مخطط قصة	١٠	١٢,٥٪
الإبداع اللغوي (Linguistic Creativity)	٣	- كتابة جملة مع التلاعب اللغوي - كتابة قصيدة قصيرة	١٠	١٢,٥٪
التنوع في الأسلوب (Variety in Style)	٢	- إعادة كتابة مشهد - تغيير منظور النص	١٠	١٢,٥٪
الوعي بالجمهور (Audience Awareness)	٢	- كتابة خطاب مقنع - تصميم منشور	١٠	١٢,٥٪
التفكير النقدي (Critical Thinking)	٢	- تحليل قصة قصيرة - التعليق على حدث معاصر	١٠	١٢,٥٪
التجريب والتفكير الخيالي (Experimentation and Imaginative Thinking)	٢	- كتابة قصة مستوحاة من حلم - تصميم عالم خيالي	١٠	١٢,٥٪
المراجعة والتحرير (Revision and Editing)	٢	- تحرير فقرة - تحسين نص مكتوب	١٠	١٢,٥٪
الإجمالي	١٩		٨٠	١٠٠٪

ج- نوع الأسئلة: تمثلت أنواع الأسئلة المستخدمة في مفردات الاختبار في أسئلة كتابية (وصفية)؛ وأسئلة تحليلية (تحليل وإعادة ترتيب)؛ وإبداعية (كتابة قصص أو قصائد)، وقد تم توزيع الدرجات لكل سؤال بناءً على مدى تعقيده وأهميته فكانت الدرجة (٢ أو٣ أو٥).

د- تحديد معايير التقييم (Rubrics): تم تصميم معايير تقييم لكل قسم، تشمل: الأصالة والإبداع، التنظيم والمنطق، جودة اللغة والأسلوب، وتحقيق الغرض المخصص لكل سؤال.

هـ- إعداد تعليمات الاختبار: تم كتابة تعليمات واضحة وبسيطة للطالبات حول كيفية الإجابة، وتم تحديد الوقت اللازم لكل قسم لضمان تحقيق التوازن بين الإجابة والإبداع.

و- تجربة الاختبار: تم تنفيذ الاختبار على عينة قوامها (١٠) طالبات؛ لتقييم وضوح الأسئلة ومدى مناسبتها لمستواهن، وجمع ملاحظات حول وقت الإجابة وصعوبة الأسئلة.

ز- صدق اختبار مهارات الكتابة الإبداعية: يشير صدق الاختبار إلى مدى قدرته على قياس المهارات المستهدفة بدقة، وفي هذا الاختبار تم تحقيق الصدق من خلال: صدق المحتوى؛ حيث تم تصميم الاختبار بحيث يغطي جميع المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية، كما تم إعداد الأسئلة بعناية لتتناسب مع طبيعة كل مهارة ومستوى الطالبات، وصدق المحكمين: حيث تم عرض الاختبار على عدد (٧) من المحكمين الخبراء في اللغة الإنجليزية والكتابة الإبداعية للتأكد من ملاءمة الأسئلة وشموليتها لجميع المهارات المستهدفة، وقد أكد المحكمون أن الأسئلة تغطي المهارات المطلوبة بدقة وتتسم بالوضوح.

ح- ثبات اختبار مهارات الكتابة الإبداعية: يشير ثبات الاختبار إلى مدى استقراره وموثوقيته في قياس الأداء، وتم تقدير الثبات من خلال: التطبيق التجريبي، حيث تم تطبيق الاختبار على عينة تجريبية من (١٠) طالبات، وتم جمع الدرجات وتحليلها باستخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لقياس الاتساق الداخلي؛ وقد أظهرت النتائج اتساقًا داخليًا عاليًا بين الأسئلة المختلفة، حيث بلغت قيمة معامل ثبات الاختبار باستخدام معامل ألفا كرونباخ هي ٠,٨٩٤، مما يشير إلى مستوى عالٍ من الثبات، حيث يدل ذلك على اتساق داخلي كامل بين مفردات الاختبار.

ط- معاملات السهولة، الصعوبة، والتميّز لأسئلة الاختبار: تم حساب معاملات السهولة والصعوبة التى تراوحت بين (٠,٢٠-٠,٨٠) والتمييز لجميع مفردات الاختبار التى تراوحت بين (٠,٣٣-٠,٦٦).

ك- تنظيم الاختبار: حيث تم تنظيم الاختبار بعناية لتقسيمه إلى أقسام فرعية تعكس المهارات المستهدفة، حيث يغطي كل قسم مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية، كما تم تصميم الأسئلة بطريقة جذابة ومنسقة، مع استخدام لغة واضحة وإرشادات سهلة القراءة لضمان تفاعل الطالبات وتركيزهن أثناء الإجابة.

ل- تطبيق الاختبار: حيث تم تنفيذ الاختبار في بيئة تعليمية مهيأة ومناسبة باستخدام منصة Google Classroom، بعد تحويله بشكل إلكتروني عبر نماذج جوجلGoogle Form مما أتاح تقديم الاختبار إلكترونيًا بطريقة منظمة، حيث تم مراقبة أداء الطالبات أثناء الاختبار لضمان النزاهة ودقة الإجابات، مع توفير إرشادات واضحة قبل البدء ومتابعة دقيقة أثناء التنفيذ لضمان تجربة تعليمية عادلة وفعالة.

وبذلك يُعد اختبار مهارات الكتابة الإبداعية أداة تقييمية شاملة صُممت بعناية لقياس المهارات الإبداعية الثمانية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، من خلال تنظيم محتواه واعتماد معايير علمية في إعداد الأسئلة وتوزيعها، يتمتع الاختبار بمستوى عالٍ من الصدق والثبات، مما يجعله صالحًا للتطبيق على عينة البحث الأساسية من طالبات الصف الأول الثانوي بالمدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية.

تجربة البحث الأساسية:

تهدف تجربة البحث الأساسية إلى قياس فعالية الأنشطة الالكترونية التفاعلية المصممة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي في المملكة العربية السعودية، حيث تم تطبيق التجربة على مجموعتين تجريبيتين: الأولى تدرّس باستخدام الكثافة المنخفضة من الأنشطة التفاعلية في بيئة تعلم إلكترونية عبر Google Classroom، والثانية تدرّس باستخدام الكثافة المرتفعة من الأنشطة التفاعلية في بيئة تعلم إلكترونية عبر Google Classroom ، كما تشمل خطوات التجربة مراحل متسلسلة تبدأ بالتطبيق المبدئي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية لتحديد مستوى الطالبات الحالي، يليها تنفيذ الأنشطة المصممة مع المجموعتين التجريبيتين ومتابعة التقدم، وصولًا إلى التطبيق البعدي للاختبار لتحليل النتائج واستخلاص مدى تأثير الأنشطة على تطوير مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات، وفيما يلي شرحاً تفصيلياً لخطوات تجربة البحث:

اختيار عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية البسيطة لضمان تكافؤ الفرص بين الطالبات وتقليل التحيز في التوزيع. بدأت العملية بتحديد مجتمع البحث المستهدف (طالبات الصف الأول الثانوي)، ثم إعداد قائمة بجميع الطالبات المؤهلات للمشاركة، بعد ذلك، تم استخدام الطريقة العشوائية البسيطة لاختيار (٤٢) طالبة من المدرسة السادسة والعشرون الثانوية بنات بمنطقة بريدة بمنطقة القصيم بالسعودية، وتقسيمهن إلى مجموعتي البحث التجريبيتين بالتساوي، بواقع (٢١) طالبة لكل مجموعة. تضمن هذه الطريقة تمثيلًا عادلًا لعينة البحث وتحقيق الدقة والموضوعية في النتائج.

التطبيق القبلي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية:

حيث تم تنفيذ التطبيق القبلي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية لقياس مستوى الطالبات في المهارات المستهدفة قبل بدء تجربة البحث، شمل التطبيق جميع أفراد العينة البحثية المكونة من (٤٢) طالبة (٢١ طالبة لكل مجموعة تجريبية)، كما تم إجراء الاختبار في بيئة تعليمية الكترونية موحدة لضمان تكافؤ الظروف بين المجموعتين، حيث أُعطيت الطالبات تعليمات واضحة حول كيفية الإجابة عن الاختبار، وتم تخصيص وقت كافٍ لإتمام الأسئلة، وقد ساهمت نتائج التطبيق القبلي في تحديد الفروق الأولية بين الطالبات وتوفير أساس موضوعي لمقارنة التطور بعد تنفيذ التجربة.

التأكد من تكافؤ المجموعتين التجريبيتين في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية:

للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث التجريبيتين (الأولى والثانية) في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، قام الباحث بتطبيق الاختبار قبلياً على طالبات المجموعتين التجريبيتين في آن واحد؛ وذلك بهدف التحقق من التكافؤ بينهما في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، واستخدم الباحث اختبار (ت) للعينات المستقلة ذات الحجوم المتساوية، لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق القبلي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، وكانت النتائج الموضحة بجدول (٢).

جدول (٢)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق القبلي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	المجموعة التجريبية الأولى		المجموعة التجريبية الثانية		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تطوير الأفكار Ideas Development	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٩٥	٠.٨٦٥	٢.١٠	٠.٨٨٩	٠.٥٢٨	(٠.٦٠١) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
تنظيم الأفكار Organizing Ideas	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨٦	٠.٧٩٣	١.٨١	٠.٧٥٠	٠.٢٠٠	(٠.٨٤٢) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الإبداع اللغوي Linguistic Creativity	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨١	١.٠٣٠	١.٧١	٠.٧٨٤	٠.٣٣٧	(٠.٧٣٨) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التنوع في الأسلوب Variety in Style	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨١	٠.٨١٤	١.٩٠	٠.٧٦٨	٠.٣٩٠	(٠.٦٩٩) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الوعي بالجمهور Audience Awareness	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.١٩	١.٠٣٠	٢.١٠	٠.٩٩٥	٠.٣٠٥	(٠.٧٦٢) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التفكير الناقد Critical Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٥٧	٠.٦٧٦	١.٦٧	١.٠١٧	٠.٣٥٧	(٠.٧٢٣) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التجريب والتفكير الخيالي Experimentation and Imaginative Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٤٨	٠.٦٨٠	١.٤٨	٠.٩٢٨	٠.٠٠٠	(١.٠٠٠) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المراجعة والتحرير Revision and Editing	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.٠٥	١.٢٤٤	٢.١٠	٠.٩٩٥	٠.١٣٧	(٠.٨٩٢) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المهارات ككل	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١٤.٧١	٢.٢٨٣	١٤.٨٦	٢.١٩٧	٠.٢٠٧	(٠.٨٣٧) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)

من جدول (٢) يتضح أن قيمة (ت) غير دالة مما يدل على أنه لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين (التجريبية الأولى والتجريبية الثانية) في اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الانجليزية، وهذه النتيجة تدل على إن المجموعتين متكافئتين وذلك يعني أن أي فروق تحدث بعد تنفيذ التجربة وتعريض المجموعة التجريبية الأولى لبيئة التعلم الالكترونية بكثافة منخفضة من الأنشطة التعليمية التفاعلية، وتعريض المجموعة التجريبية الثانية لبيئة التعلم الالكترونية بكثافة مرتفعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية يمكن إرجاعها إلى التأثير الأساسي للمعالجتين التجريبيتين المستخدمة في البحث.

تعريف الطالبات ببيئة التعلم الالكترونية وتدريبهن على استخدامها وتنفيذ الأنشطة والتمارين وتدريب المعلمة:

لضمان نجاح تجربة البحث وتفاعل الطالبات والمعلمة بفعالية مع بيئة التعلم الإلكترونية، تم تقديم تدريب متكامل يستهدف كل الأطراف. بدأ التدريب بتعريف الطالبات ببيئة Google Classroom وكيفية استخدامها لإتمام الأنشطة والتمارين التفاعلية، بما في ذلك رفع المهام، التعاون في كتابة النصوص، واستخدام تطبيقات Google المدمجة مثل Docs, Slides, Forms، تم توجيه الطالبات عمليًا من خلال جلسة تعريفية تناولت خطوات تسجيل الدخول، المشاركة في الأنشطة، وطريقة تلقي التغذية الراجعة، على الجانب الآخر، نُظمت ورشة تدريبية للمعلمة ركزت على تنفيذ الأنشطة الإبداعية مع المجموعة التجريبية، باستخدام تقنيات مثل: العصف الذهني الكتابي والتحليل النصي، كما تم تدريبها على تطبيق أدوات التقييم، وتقديم تغذية راجعة مستمرة لتحسين أداء الطالبات، ولضمان جودة التنفيذ وتحقيق أهداف البحث بفعالية.

تنفيذ تجربة البحث

تم تنفيذ تجربة البحث على مجموعتين تجريبيتين باستخدام بيئة تعلم إلكترونية تفاعلية عبر Google Classroom وتطبيقات Google. ركزت المجموعة الأولى على الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم (نشاطان وتمرينان لكل مهارة)، بينما تعلمت المجموعة الثانية باستخدام الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم (خمس أنشطة وخمس تمارين لكل مهارة).

- المجموعة التجريبية الأولى (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم): حيث تم تصميم أنشطة بسيطة ومحددة لكل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية، مثل: كتابة

نصوص قصيرة أو ترتيب الأفكار باستخدامGoogle Docs ، تضمنت هذه الأنشطة التفاعلية الكتابة التشاركية حيث عملت الطالبات بشكل تعاوني على تحسين النصوص، وتم استخدام أدوات مثلGoogle Jamboard لتحليل النصوص وإعادة ترتيب الأفكار، وتلقت الطالبات تغذية راجعة مباشرة ومستمرة من المعلمة عبر ميزة التعليقات في GoogleDocs، مما ساعد على تحسين مهاراتهن تدريجيًا وزيادة ثقتهن في الكتابة الإبداعية.

- المجموعة التجريبية الثانية (الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم): حيث تميزت هذه المجموعة بتنفيذ عددًا أكبر من الأنشطة والتمارين لكل مهارة، مثل: كتابة قصص طويلة وإجراء تحليلات نصية متقدمة باستخدام GoogleDocs، بالإضافة إلى ذلك، تضمنت الأنشطة إنشاء خرائط ذهنية وأعمال جماعية عبر Google Jamboard، مما عزز من التفكير النقدي والإبداع الجماعي. كانت التغذية الراجعة مستمرة وموجهة، حيث حصل الطالبات على ملاحظات تفصيلية لتحسين الأداء في كل نشاط.

المراقبة والتوثيق:

حيث تم متابعة تقدم الطالبات في المجموعتين التجريبيتين باستخدام تقارير الأداء المتوفرة عبر منصة Google Classroom، والتي تضمنت: مراقبة إنجاز المهام: من خلال تحليل عدد المهام المكتملة من قبل كل طالبة ومستوى أدائها فيها، تقييم التفاعل: من خلال تتبع مدى مشاركة الطالبات في الأنشطة التفاعلية مثل: الكتابة التشاركية أو التحليل النصي باستخدام أدوات مثل Google Docs، Google Jamboard، التغذية الراجعة من خلال تسجيل ملاحظات حول استجابة الطالبات للتعليقات الفورية والمستمرة التي تقدمها المعلمة، كما تم توثيق الملاحظات السلوكية ومستوى التفاعل: حيث تم تسجيل ملاحظات حول استجابة الطالبات للأنشطة، مستوى تركيزهن، ومدى تحفيزهن أثناء قيامهن بالأنشطة المختلفة، وتقييم مدى تعاونهن في الأنشطة التعاونية.

التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية

تم إعادة تطبيق اختبار الكتابة الإبداعية على كل من المجموعتين التجريبيتين الأولى والثانية بعد انتهاء التجربة لقياس مدى التطور في مستوى أدائهن للمهارات المستهدفة، تم تنفيذ

الاختبار إلكترونيًا عبر Google Classroom بنفس الشروط التي تم تطبيقها في التطبيق القبلي.

جمع النتائج:

حيث تم تجميع نتائج الطالبات من اختبار مهارات الكتابة الإبداعية في كل من المجموعتين التجريبيتين الأولى والثانية، وذلك باستخدام تقارير الأداء الرقمية المتوفرة عبر منصة Google Classroom، لتحليل نتائج المجموعتين التجريبيتين.

التحليل الإحصائي:

تم مقارنة متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين باستخدام أدوات التحليل الإحصائي لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية، قياس التطور في كل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية، وتحليل الفروق بين أداء الطالبات في المجموعتين التجريبيتين لتحديد مدى تأثير كثافة الأنشطة (المنخفضة/ المرتفعة) في بيئة التعلم الالكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

نتائج البحث

أولاً- اختبار صحة فروض البحث:

١- اختبار الفرض الأول:

لاختبار الفرض الأول للبحث والذي ينص على أنه: " **لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من الأنشطة) في بيئة تعلم الكترونية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية** ".

استخدم الباحث اختبار "ت" للمقارنة بين عينتين مترابطتين، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (٣):

جدول (٣)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	التطبيق القبلي		التطبيق البعدي		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تطوير الأفكار Idea Development	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٩٥	٠.٨٦٥	٩.٤٣	٠.٦٧٦	٣٣.٢٤٧	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
تنظيم الأفكار Organizing Ideas	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨٦	٠.٧٩٣	٩.١٤	٠.٧٢٧	٣٩.٥٠٤	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الابداع اللغوي Linguistic Creativity	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨١	١.٠٣٠	٩.٣٣	٠.٧٣٠	٢٤.٦١٥	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التنوع في الأسلوب Variety in Style	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨١	٠.٨١٤	٩.٤٨	٠.٦٨٠	٣٨.٤٨٦	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الوعي بالجمهور Audience Awareness	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.١٩	١.٠٣٠	٩.٢٤	٠.٧٠٠	٢٢.٠٣٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التفكير الناقد Critical Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٥٧	٠.٦٧٦	٩.٠٥	٠.٨٠٥	٣٣.٢٤٧	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التجريب والتفكير الخيالي Experimentation and Imaginative Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٤٨	٠.٦٨٠	٩.٢٤	٠.٧٠٠	٤٠.٠٠٧	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المراجعة والتحرير Revision and Editing	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.٠٥	١.٢٤٤	٩.١٤	٠.٨٥٤	٢٥.٠٠٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المهارات ككل	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١٤.٧١	٢.٢٨٣	٧٤.٠٥	١.٦٢٧	٩٨.٤١٣	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)

ويتضح من الجدول (٣) أن مستوى الدلالة مساوياً (٠,٠٠٠)، بالنسبة لكل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية في اللغة الانجليزية على حده، وكذلك على مستوى المهارات ككل، وهذا يدل على وجود فروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق القبلي والبعدي عند مستوي الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥)، على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية وعلى مستوى المهارات ككل وحيث أن متوسط درجات الطالبات للتطبيق البعدي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل جاء على الترتيب التالي: (٩,٤٣- ٩,١٤- ٩,٣٣- ٩,٤٨- ٩,٢٤- ٩,٠٥- ٩,٢٤- ٩,١٤- ٧٤,٠٥) وجميعها أكبر من متوسط درجات الطالبات للتطبيق القبلي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل الذى جاء على الترتيب التالي: (١,٩٥- ١,٨٦- ١,٨١- ١,٨١- ٢,١٩- ١,٥٧- ١,٤٨- ٢,٠٥- ١٤,٧١)، فهذا يدل على تفوق درجات الطالبات في التطبيق البعدي على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية والمهارات ككل عند مقارنتها بدرجاتهن في التطبيق القبلي، مما يشير إلى حدوث تحسن لدى طالبات التجريبية الأولى بعد استخدامهن (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم) في بيئة تعلم الكترونية.

وبهذه النتيجة يتم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي ينص على أنه: " **يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح التطبيق البعدي**". وللتحقق من حجم الأثر للكثافة المنخفضة من الأنشطة ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، قام الباحث باستخدام معادلة (إيتا لحساب حجم الأثر)، الذى بلغ حجمه (٠.٩٩٧)، وهذا يعنى أن حجم الأثر كبير للكثافة المنخفضة من الأنشطة ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

٢- اختبار الفرض الثاني:

لاختبار الفرض الثاني للبحث والذي ينص على أنه: " **لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي**

تستخدم (الكثافة المرتفعة من الأنشطة) في بيئة تعلم الكترونية فى التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية".

استخدم الباحث اختبار "ت" للمقارنة بين عينتين مترابطتين، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (الكثافة المرتفعة من الأنشطة) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (٤):

جدول (٤)

دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	التطبيق القبلي		التطبيق البعدي		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تطوير الأفكار Idea Development	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.١٠	٠.٨٨٩	٧.١٩	٠.٨١٤	١٧.٩٥٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
تنظيم الأفكار Organizing Ideas	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٨١	٠.٧٥٠	٦.٨١	٠.٩٢٨	١٧.٥٧٣	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الابداع اللغوي Linguistic Creativity	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٧١	٠.٧٨٤	٦.٩٠	١.٠٤٤	١٩.٠٣٢	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التنوع في الأسلوب Variety in Style	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٩٠	٠.٧٦٨	٧.٢٩	١.١٨٩	١٧.٢٣٢	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الوعي بالجمهور Audience Awareness	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.١٠	٠.٩٩٥	٧.٢٩	١.١٨٩	١٩.٠٣٢	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التفكير الناقد Critical Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١.٦٧	١.٠١٧	٧.٢٤	١.٢٢١	١٤.٨٤٧	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التجريب والتفكير الخيالي Experimentation and	(٢١) طالبة لكل	١.٤٨	٠.٩٢٨	٦.٦٧	١.٠٦٥	١٩.٠٣٢	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	التطبيق القبلي		التطبيق البعدي		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
Imaginative Thinking	مجموعة						(٠.٠٥)
المراجعة والتحرير Revision and Editing	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٢.١٠	٠.٩٩٥	٦.٨٦	١.٣٥٢	١٣.٥٥٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المهارات ككل	(٢١) طالبة لكل مجموعة	١٤.٨٦	٢.١٩٧	٥٦.٢٤	٢.٨٢٧	٥٥.٠٩٣	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)

ويتضح من الجدول (٤) أن مستوى الدلالة مساوياً (٠,٠٠٠)، بالنسبة لكل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية في اللغة الانجليزية على حده، وكذلك على مستوى المهارات ككل، وهذا يدل على وجود فروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق القبلي والبعدي عند مستوي الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥)، على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية وعلى مستوى المهارات ككل وحيث أن متوسط درجات الطالبات للتطبيق البعدي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل جاء على الترتيب التالي: (٧,١٩- ٦,٨١- ٦,٩٠- ٧,٢٩- ٧,٢٩- ٧,٢٤- ٦,٦٧- ٦,٨٦- ٥٦,٢٤) جميعها أكبر من متوسط درجات الطالبات للتطبيق القبلي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل الذى جاء على الترتيب التالي: (٢,١٠- ١,٨١- ١,٧١- ١,٩٠- ٢,١٠- ١,٦٧- ١,٤٨- ٢,١٠- ١٤,٨٦)، فهذا يدل على تفوق درجات الطالبات في التطبيق البعدي على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية والمهارات ككل عند مقارنتها بدرجاتهن في التطبيق القبلي، مما يشير إلى حدوث تحسن لدى طالبات المجموعة التجريبية الثانية بعد استخدامهن (الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم) في بيئة تعلم الكترونية.

وبهذه النتيجة يتم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي ينص على أنه: "**يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح التطبيق البعدي**". وللتحقق من حجم الأثر للكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم ببيئة تعلم إلكترونية على

تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، قام الباحث باستخدام معادلة (إيتا لحساب حجم الأثر)، الذى بلغ حجمه (٠.٩٩٣)، وهذا يعنى أن حجم الأثر كبير لكثافة الأنشطة المرتفعة ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

٣- اختبار الفرض الثالث:

لاختبار الفرض الثالث للبحث والذي ينص على أنه " **لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من الأنشطة)، والمجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (الكثافة المرتفعة من الأنشطة) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية** ".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبيتين الأولى والثانية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (٥):

جدول (٥)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	المجموعة التجريبية الأولى		المجموعة التجريبية الثانية		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تطوير الأفكار Idea Development	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٤٣	٠.٦٧٦	٧.١٩	٠.٨١٤	٩.٦٩٥	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
تنظيم الأفكار Organizing Ideas	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.١٤	٠.٧٢٧	٦.٨١	٠.٩٢٨	٩.٠٦٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الابداع اللغوي Linguistic Creativity	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٣٣	٠.٧٣٠	٦.٩٠	١.٠٤٤	٨.٧٣٤	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)

مهارات الكتابة الإبداعية	عدد العينة	المجموعة التجريبية الأولى		المجموعة التجريبية الثانية		"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التنوع في الأسلوب Variety in Style	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٤٨	٠.٦٨٠	٧.٢٩	١.١٨٩	٧.٣٢٨	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
الوعي بالجمهور Audience Awareness	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٢٤	٠.٧٠٠	٧.٢٩	١.١٨٩	٦.٤٨٣	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التفكير الناقد Critical Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٠٥	٠.٨٠٥	٧.٢٤	١.٢٢١	٥.٦٧١	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
التجريب والتفكير الخيالي Experimentation and Imaginative Thinking	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.٢٤	٠.٧٠٠	٦.٦٧	١.٠٦٥	٩.٢٤٧	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المراجعة والتحرير Revision and Editing	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٩.١٤	٠.٨٥٤	٦.٨٦	١.٣٥٢	٦.٥٥٠	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)
المهارات ككل	(٢١) طالبة لكل مجموعة	٧٤.٠٥	١.٦٢٧	٥٦.٢٤	٢.٨٢٧	٢٥.٠٢٢	(٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥)

ويتضح من الجدول (٥) أن مستوى الدلالة مساوياً (٠,٠٠٠)، بالنسبة لكل مهارة من المهارات الثمانية للكتابة الإبداعية في اللغة الانجليزية على حده، وكذلك على مستوى المهارات ككل، وهذا يدل على وجود فروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى ودرجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي عند مستوي الدلالة (٠.٠٥ ≥ α)، على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية وعلى مستوى المهارات ككل، ولما كان متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولي في التطبيق البعدي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل جاء على الترتيب التالي: (٩,٤٣- ٩,١٤- ٩,٣٣- ٩,٤٨- ٩,٢٤- ٩,٠٥- ٩,٢٤- ٩,١٤- ٧٤,٠٥)، وحيث أن جميعها أكبر من متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي على مستوى كل مهارة والمهارات ككل الذى جاء على الترتيب التالي: (٧,١٩- ٦,٨١- ٦,٩٠- ٧,٢٩- ٧,٢٩- ٧,٢٤- ٦,٦٧- ٦,٨٦- ٥٦,٢٤)،

دل ذلك على تفوق درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت الكثافة المنخفضة من الأنشطة في بيئة تعلم الكترونية في التطبيق البعدي على مستوى كل مهارة من مهارات الكتابة الإبداعية الثمانية والمهارات ككل عند مقارنتها بدرجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم في التطبيق البعدي.

وبهذه النتيجة يتم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي ينص على أنه "**يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (كثافة الأنشطة منخفضة)، ودرجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (كثافة الأنشطة مرتفعة) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح المجموعة التجريبية الأولى**".

وللتحقق من أثر اختلاف كثافة الأنشطة التفاعلية (منخفضة/ مرتفعة) ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي، قام الباحث باستخدام معادلة (إيتا تربيع لحساب حجم الأثر)، الذى بلغ حجمه (٠.٩٣٨)، وهذا يعنى أن حجم الأثر كبير لاختلاف كثافة الأنشطة (منخفضة/ مرتفعة) ببيئة تعلم إلكترونية على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

ثانياً- مناقشة وتفسير نتائج البحث:

أ- نتائج البحث:

توصل البحث الحالي إلى النتائج الآتية:

- وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح التطبيق البعدي.
- وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (كثافة الأنشطة مرتفعة) في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح التطبيق البعدي.

- وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم)، ومتوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الكتابة الإبداعية في اللغة الإنجليزية لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم).

ب- مناقشة وتفسير نتائج البحث:

تتفق نتائج البحث الحالي مع نتائج الدراسات السابقة مثل دراسة أحمد وعبده (٢٠٢٤) وعبد الباقي (٢٠٢٤)، التي أشارت إلى فعالية الأنشطة الموجهة في تعزيز التحصيل وتطوير المهارات، حيث دعمت الأنشطة منخفضة الكثافة التحصيل التدريجي وتقليل الحمل المعرفي، مما انعكس إيجابيًا على الأداء البعدي، كما يتماشى البحث مع دراسة جبلي (٢٠٢٢) التي أكدت على دور الأنشطة الإلكترونية في تعزيز التحصيل والاندماج في التعلم. ومع ذلك، تختلف النتائج مع دراسة العنزي وآخرون (٢٠٢٢) التي أظهرت تفوق الأنشطة مرتفعة الكثافة في بيئات التعلم المعكوسة، مما قد يُعزى إلى طبيعة المهارات المستهدفة أو اختلاف التصميم التعليمي. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت دراسة الطاهر ومرسي (٢٠٢٠) تفوق الأنشطة الحرة ذات الطبيعة المرنة، في حين أظهر البحث الحالي أفضلية الأنشطة منخفضة الكثافة الموجهة. يُبرز هذا الاتفاق والاختلاف أهمية السياق التعليمي وتصميم الأنشطة بما يتناسب مع طبيعة المهارات والاحتياجات الفردية للمتعلمين.

ويمكن تفسير ذلك وفقاً لما يلي:

أ- تفسير نتيجة الفرض الأول والذي توصل إلى تفوق التطبيق البعدي على القبلي في المجموعة التجريبية الأولى التي درست مهارات الكتابة الإبداعية في بيئة تعلم الكترونية ذات الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم؛ حيث يمكن تفسير هذه النتيجة عند اعتبار العوامل التالية:

- أتاحت الأنشطة منخفضة الكثافة للطالبات فرصة التركيز على عدد محدود من المهارات في كل جلسة تعليمية، مما سمح لهن بالتعمق في فهم المفاهيم الأساسية للكتابة الإبداعية باللغة الإنجليزية.

- نظرًا لقلة الأنشطة، لم تشعر الطالبات بالإرهاق، مما مكّنهن من تخصيص مواردهن العقلية لمعالجة المعلومات وتحليلها، وبالتالي تحسين أدائهن في التطبيق البعدي.
- بساطة الأنشطة وانخفاض كثافتها جعلت الطالبات يشعرن بالثقة أثناء تنفيذها، مما شجّعهن على تطبيق المهارات المكتسبة في السياقات العملية بشكل أكثر كفاءة.
- قدّمت بيئة التعلم الإلكتروني تغذية راجعة مستمرة وبسيطة للطالبات، مما ساعدهن على تحسين أدائهن تدريجيًا، وظهر ذلك بوضوح في التطبيق البعدي.
- وفرت البيئة الإلكترونية أدوات تعليمية حديثة عززت من التفاعل بين الطالبات والمحتوى التعليمي، مما ساعدهم على تطوير مهاراتهم بفعالية.
- دعمت بيئة التعلم الإلكتروني تحفيز الطالبات على الانخراط النشط في الأنشطة التعليمية، مما عزز استعدادهن لتحسين أدائهن.

ب- تفسير نتيجة الفرض الثاني والذي توصل إلى تفوق التطبيق البعدي على القبلي في المجموعة التجريبية الثانية التي درست مهارات الكتابة الإبداعية في بيئة تعلم الكترونية مرتفعة كثافة الأنشطة؛ حيث يمكن تفسير هذه النتيجة عند اعتبار العوامل التالية:

- وفر معدل الأنشطة المرتفع للطالبات فرصة التعامل مع عدد كبير من الأنشطة التعليمية المتنوعة، مما زاد من تعرضهن لمهارات الكتابة الإبداعية المختلفة، وعزز استيعابهن للمفاهيم.
- شملت الأنشطة المكثفة تطبيقات تتعلق بالمهارات المتقدمة مثل التفكير النقدي وحل المشكلات، مما ساعد الطالبات على تحسين أدائهن بشكل ملحوظ عن التطبيق القبلي.
- قدمت الأنشطة المتنوعة فرصًا متكررة للطالبات لتطبيق ما تعلموه في سياقات مختلفة، مما ساعدهن على تحسين أدائهن تدريجيًا عبر الممارسة المستمرة.
- استخدام أساليب متعددة مثل: الألعاب التعليمية، المشاريع التطبيقية، وحل المشكلات ساهم في تحسين استيعاب الطالبات، مما انعكس إيجابيًا على نتائج التطبيق البعدي.
- وفرت البيئة الإلكترونية أدوات تعليمية حديثة عززت من التفاعل بين الطالبات والمحتوى التعليمي، مما ساعدهم على تطوير مهاراتهن بفعالية.
- دعم بيئة التعلم الإلكتروني تحفيز الطالبات على الانخراط النشط في الأنشطة التعليمية، مما عزز استعدادهن لتحسين أدائهن.

- قدمت البيئة تغذية راجعة مستمرة للطالبات أثناء التفاعل مع الأنشطة، مما ساعدهن على تصحيح أخطائهن وتحسين أدائهن باستمرار.

ج- تفسير نتيجة الفرض الثالث والذي توصل إلى وجود تفوقًا إحصائيًا لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت الكثافة المنخفضة من أنشطة التعلم مقارنة بالمجموعة الثانية التي استخدمت الكثافة المرتفعة من أنشطة التعلم؛ حيث يمكن تفسير هذه النتيجة عند اعتبار العوامل التالية:

- أتاحت الأنشطة منخفضة الكثافة للطالبات التركيز على عدد محدود من الأنشطة، مما قلل لديهن التشتت الذهني وساعدهن على إتقان المهارات الأساسية قبل الانتقال إلى مراحل متقدمة، هذه البيئة تجعل الطالبات تشعرن بالثقة في تعلمهن، وتمكنهن من التعامل مع الأنشطة بسهولة واستيعابها بشكل كامل.
- وفقًا لنظرية الحمل المعرفي، فإن تقليل عدد الأنشطة يُخفف الضغط العقلي على الطالبات، مما يسمح لهن بتركيز مواردهن العقلية على تعلم المفاهيم وتنمية مهاراتهن، في حين نجد أن المجموعة الثانية التي واجهت الكثافة المرتفعة من الأنشطة ربما تعرضت لحمل معرفي أعلى، مما أثر على قدرتهن على استيعاب المحتوى بشكل فعّال.
- ترتبط الكثافة المنخفضة من الأنشطة بالنظرية البنائية، حيث تُشجع التعلم التدريجي وبناء المعرفة خطوة بخطوة. هذا النهج يُساعد الطالبات على الاستيعاب المتعمق للمفاهيم الأساسية، مما ينعكس على أدائهن في التطبيق البعدي.
- الكثافة المنخفضة من الأنشطة تُحفز الطالبات دون إشعارهن بالإرهاق، مما يزيد من دافعيتهن ويُعزز ثقتهن بقدراتهن. في المقابل، فإن الكثافة المرتفعة من الأنشطة قد تكون أدت إلى شعورهن بالإرهاق أو الإحباط لدى بعض الطالبات، مما أثر على أدائهن ككل.
- تؤكد نظرية التعلم البنائي على التعلم التدريجي من خلال بناء المعرفة على الخبرات السابقة، كما أن معدل الأنشطة المنخفض يُعزز هذا النوع من التعلم من خلال تركيز الطالبات على جوانب محددة في كل مرحلة.

- تُوضح نظرية الحمل المعرفي أن الكثافة المرتفعة من الأنشطة قد تُسبب حملًا معرفيًا زائدًا، مما يؤدي إلى تقليل الفعالية التعليمية، وفي المقابل، فإن معدل الأنشطة المنخفض يُتيح للمتعلمين استخدام مواردهن المعرفية بكفاءة.
- الكثافة المنخفضة من الأنشطة التعليمية التفاعلية تُمكن الطالبات من التفكير الذاتي والتركيز على المحتوى دون الاعتماد المفرط على التوجيه، مما يُعزز مهاراتهن في الكتابة الإبداعية.

ثالثًا- توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث الحالي، والتي تشير إلى وجود تحسن ملحوظ في مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات في كل من المجموعتين التجريبيتين، مع تفوق المجموعة التي درست في بيئة تعلم الكترونية بكثافة أنشطة أقل، يمكن تقديم التوصيات التالية:

- بناءً على النتائج الإيجابية، يمكن اعتماد بيئتي التعلم الالكترونية منخفضة ومرتفعة الكثافة في الأنشطة المستخدمة في البحث الحالي كأحد بيئات التعلم الالكترونية الفعالة لتعزيز وتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات.
- تحقيق التوازن بين تنوع الأنشطة وتركيز الوقت الكافي على كل نشاط، مع الأخذ في الاعتبار أن زيادة كثافة الأنشطة قد لا تؤدي بالضرورة إلى نتائج أفضل.
- توفير بيئة تعليمية محفزة للطالبات، حيث يشعرن بالأمان للتعبير عن أفكارهن بحرية.
- تدريب المعلمين على أساليب تدريس الكتابة الإبداعية، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لتشجيع الطالبات على الكتابة بشكل إبداعي.
- تصميم أدوات تقييم دقيقة تُمكن من قياس تقدم الطالبات في مهارات الكتابة الإبداعية.
- الحرص على ترتيب الأنشطة بشكل تدريجي يتيح للطالبات الانتقال من المهارات الأساسية إلى المهارات المتقدمة.
- إدراج الأنشطة منخفضة ومرتفعة الكثافة ضمن المناهج لتعزيز مهارات الكتابة الإبداعية، والتأكيد على تنوع الأنشطة لتلبية الفروق الفردية بين الطالبات

رابعاً- مقترحات الدراسات المستقبلية:

في ضوء نتائج البحث الحالي، ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، يقترح الباحث الموضوعات البحثية التالية:

- إجراء دراسات للعوامل التي قد تؤثر على فعالية التعلم في بيئات التعلم الالكترونية ذات الكثافات المختلفة في الأنشطة، كأسلوب التدريس، وخصائص الطالبات.
- يمكن إجراء دراسة طويلة الأمد لمتابعة تأثير بيئات التعلم الالكترونية القائمة على كثافة الأنشطة على مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات على المدى البعيد.
- أثر اختلاف كثافة الأنشطة (منخفضة/ مرتفعة) في بيئات التعلم الإلكتروني على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الثانوية.

المراجع:

أحمد، رحاب السيد أحمد فؤاد، وعبده، هناء عبده محمد. (٢٠٢٤). التفاعل بين أسلوب توجيه الأنشطة الإلكترونية التشاركية ونمط تكوين مجموعات التعلم في بيئة تعلم موقفي وأثره على تنمية مهارات استخدام السبورة التفاعلية والتفتح الذهني والكفاءة الذاتية لدى الطلاب المعلمين. *مجلة تكنولوجيا التعليم، ٣٤* (٢)، ٣ – ١٦٩.

الأحمدي، سامي محمد وكنسارة، إحسان. (٢٠٢٣). أثر اختلاف نمطي الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب وأثرهما في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*، ع٩١، ١٣٨–١٥٧.

أمين، محمد أحمد عبد الحميد (٢٠٢١). نمط تقديم الأنشطة الإلكترونية "الاستهلالية – الختامية" داخل بيئة الحوسبة السحابية وأثرها في تنمية مهارات استخدام الجداول الإلكترونية لدى طلاب المعاهد العليا ودافعية الإنجاز. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، ع٣٧، ١ – ٧٦ .

التومي، نجاح البشير. (٢٠٢٠). استراتيجية مقترحة تعتمد على تقنية المعلومات وأثرها في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية والفعالية الأكاديمية الذاتية لدى طلاب جامعة الزاوية. *مجلة العلوم والدراسات الإنسانية، ع٦١* ، ١–٣٧.

جبلي، نايف محمد. (٢٠٢٢). تصميم بيئة تعلم مدمج قائمة على الأنشطة الإلكترونية وأثرها في التحصيل والاندماج في التعلم لدى طالبات الدراسات العليا بكلية التربية. *مجلة العلوم التربوية*، ٣٠ (٤)، ٢٧٩ – ٣٣٥.

الحفناوي، محمود محمد (٢٠١٧). أثر استخدام الأنشطة الإلكترونية المبنية على مبدأ التلعيب في ضوء المعايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذوي صعوبات التعلم. *العلوم التربوية*، ٢٥ (٤)، ٣٠–٧٣.

دشيشه، حنين حسني والأنصاري، رفيدة بنت عدنان (٢٠٢١). فاعلية دمج الأنشطة الإلكترونية التفاعلية في بيئات التلعيب الرقمية في إكساب مفهوم العلاقات اللونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية في المدينة المنورة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، ع١٩، ٢٣٩ – ٢٧٦ .

الرشيدي، بشاير عايد (٢٠٢٢). درجة استخدام الأنشطة الإلكترونية وعلاقتها بدافعية الإنجاز لدى الطالبات الموهوبات بالمرحلة الثانوية. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، ١٤ (٥١)، ١٣٦–١٧٠

السدحان، عبد الرحمن بن عبد العزيز (٢٠٢٣). واقع استخدام الأنشطة الإلكترونية في تجربة التعليم عن بعد بالمدارس الثانوية بإدارة التعليم بمحافظة شقراء. *مجلة العلوم التربوية*، ٩ (٤)، ٢٢٧ – ٢٦٠ .

شرف، هويدا سعيد عبد الحميد (٢٠٢٠). اختلاف نمط ممارسة الأنشطة الإلكترونية ضمن بيئة التعلم المعكوس وأثره في تنمية الأداء التقني والثقة بالنفس لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة التربية*، ع١٨٦، ج٣، ١١ – ٦٣ .

الشريف، فهد بن ماجد. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام نموذج التعلم التوليدي في تدريس اللغة الإنجليزية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طلاب الصف الثالث الثانوي. *مجلة كلية التربية، جامعة بور سعيد*، ع ٣٠، ١٥٧ – ١١٩.

الشمري، شيخة بنت رجعان (٢٠٢٣). فاعلية استخدام الأنشطة الإلكترونية التفاعلية في تحقيق نواتج التعلم في مقرر الرياضيات لدى طالبات الصف الثاني بالمتوسطة ١١٩ بمدينة الرياض. *المجلة العربية للتربية النوعية*، ع٢٧، ١٧٥ – ١٨٩ .

الطاهر، مها محمد ومرسي، ولاء أحمد (٢٠٢٠). نمط الأنشطة الإلكترونية "موجهة – حرة" في بيئات التعلم التكيفية وأثره في تنمية مهارات التفكير البصري وخفض العبء المعرفي لدى طلاب كلية التربية وفقا للأسلوب المعرفي. *تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث*، ع٤٣، ٢٦٣ – ٣٥٦ .

عبد الباقي، حسام (٢٠٢٤). نمط وتوقيت تقديم الأنشطة الإلكترونية في التدريب المدمج وأثرهما على استخدام أدوات تأليف المحتوى في منصة Thinqi لإدارة التعلم الإلكتروني والثقة التكنولوجية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة المنوفية. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، ١٠ (٥٤)، ١١٣٧–١٢٨٠.

عبد الغفار، حسناء وسليمان، خالد رمضان (٢٠٢١). متطلبات الأنشطة الإلكترونية التفاعلية لمرحلة رياض الأطفال في المدارس الأهلية بمدينة جدة من وجهة نظر أولياء الأمور والمعلمات والقائدات. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ع٦١، ٤٤ – ١٠٨ .

عطية، وائل شعبان عبد الستار (٢٠٢٢). التفاعل بين نمط تصميم الكتاب الإلكتروني التفاعلي "صورة / باركود" وتقديم الأنشطة الإلكترونية "البنائية / الاستكشافية" في تطبيقات الواقع المعزز وتنمية مهارات إنتاج الأفلام التعليمية ثلاثية الأبعاد والتفكير البصري لطلاب شعبة تكنولوجيا التعليم. *مجلة التربية*، ع١٩٥، ج٣، ٤٥٧ – ٥٣٦ .

العطيفي، زينب والحنان، أسامة ومصطفى، أحمد. (٢٠٢٢). تنمية الذكاء البصري المكاني في الرياضيات لدى التلميذات ذوات الإعاقة السمعية بالصف السابع الابتدائي باستخدام الأنشطة الإلكترونية التفاعلية. *المجلة التربوية لتعليم الكبار*، ٤ (٢)، ٣١٨ – ٣٤٢ .

العنزي، فاطمة مقبل، محمد، منيرة محمد حمد، وغزالة، آيات فوزي أحمد. (٢٠٢٢). أثر اختلاف حجم المجموعات وعدد الأنشطة التعليمية والتفاعل بينهما ببيئة التعلم المعكوسة على التحصيل الدراسي والرضا التعليمي في مقرر إحصاء عامة لطالبات قسم الرياضيات بجامعة الجوف. *مجلة التربية، كلية التربية، جامعة الأزهر*، ع١٩٣, ج٢، ٣٤٣ – ٤٠٣.

فتحي، سميحة محمد والسيد، يوسف السيد ومحمد، عبد السلام عبد الحميد. (٢٠٢٢). برنامج قائم على الأنشطة الإلكترونية لتنمية تطبيقات الواقع المعزز لدى معلمي مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية*، ع١٠٤، ٢١٥ – ٢٤٢ .

الفقي، ممدوح سالم محمد وإبراهيم، هاني أبو الفتوح جاد (٢٠٢٣). العلاقة بين نمط تقديم الأنشطة الاستقصائية الإلكترونية "الحرة – الموجهة" ومستوى المعرفة السابقة وأثرها على تنمية التحصيل المعرفي والوعي التكنولوجي لدى طلاب كلية التربية واتجاهاتهم نحو التنمر الإلكتروني. *العلوم التربوية*، ٣١ (٣)، ٥٩ – ١٥٨ .

فؤاد، رحاب السيد (٢٠١٩). أثر التفاعل بين حجم مجموعات ممارسة الأنشطة الإلكترونية (صغيرة، متوسطة، كبيرة) ببيئة التعلم المقلوب وأسلوب التعلم (نشط، تأملي) في تنمية مهارات برمجة قواعد البيانات لدى طلبة تكنولوجيا التعليم. *المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية*، ع٨، ١٧١ – ٢٥٦ .

القرني، أحمد محسن وزيدان، أشرف أحمد (٢٠٢٢). فاعلية الأنشطة الإلكترونية المتزامنة وغير المتزامنة عبر فيسبوك في التحصيل لدى طلاب الصف الثاني ثانوي في منهج الحاسب الآلي. *مجلة المناهج وطرق التدريس*، ١ (٧)، ٨٥ – ١١١ .

محمد، حسن راضي (٢٠٢١). أثر نمط الأنشطة الإلكترونية (فردية / تشاركية) في بيئة تدريب مصغر لتنمية مهارات إنتاج برمجيات الواقع المعزز لدى معلمي التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة*، ع١١٦، ج١، ٧٦٧ – ٨٠٦ .

محمد، خيرية علي (٢٠٢٣). أثر الأنشطة الإلكترونية في تعزيز الهوية الوطنية في مرحلة رياض الأطفال. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، ع٢٥، ١٠٧ – ١٢٦ .

المهري، نوف عبد الله والدرديري، داليا ونوبي، أحمد والعجب، العجب محمد (٢٠١٧). *تصميم الأنشطة الإلكترونية التكيفية وفاعليتها في تحسين التحصيل والدافعية في مقرر جامعي*، رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي، المنامة.

موكلي، فهد بن إبراهيم وآل مسعد، أحمد بن زيد. (٢٠١٨). مستوى استخدام الأنشطة الإلكترونية التفاعلية في تنمية مهارات التصور البصري المكاني لدى معلمي الرياضيات بالمرحلة الثانوية. *مجلة العلوم التربوية*، ٣ (١)، ١٢٧ – ١٥٩ .

Abdelfattah, F., Seleim ،S. Badawi, M. (2020). Literature Circles on Developing EFL Creative Writing Skills for Secondary Stage Students. *Journal of Educational and Social Studies, Faculty of Education, Helwan University, 26*(3), 199-233.

Abu Elresh, M. & Ahmed, M. (2021). Investigating Creative Writing Difficulties Encountered Sudanese Secondary School Students. *Journal of Literary and Linguistic Studies, 22(*4), 171-180.

Ahmed, E., Abdel Haq, E., Mohammed, M., Ali, A. (2021). Using Brainstorming and Problem Solving for Developing EFL Creative Writing Skills among Preparatory Stage Pupils. *Journal of Faculty of Education*,126, part 2, 29-52.

Al-Asadi, Z. H. G. (2019). The effect of the Perkins and Blith model on the development of creative writing for fifth graders. *Babylon Center for Cultural and Historical Studies, University of Babylon, 9*(2), 35-64.

Al-Harbi, K. H. H. (2015). A suggested program to develop creative writing skills for secondary school students. faculty of Education, Ain Shams University, Egyptian association for reading and knowledge. *Journal of Reading and Knowledge, 165*(2), 217-247.

Ali, M., Ahmed, A., & Mahmoud ،A. (2024). Developing Preparatory Stage Pupils' Fluency in Writing through Using a SCAMPER Strategy-Based Program. *Journal of the Faculty of Education, Assiut University, 40*(1), 32-52.

Alshuaifan, Asmaa. (2024). Effectiveness of a Gamification-Based Enrichment Program in Developing EFL Creative Writing Skills among the Intermediate School Students. *Journal of Educational and Psychological Research*, 81, 650-702.

Al-Zahrani, S. D. A. (2017). Creative writing among talented students in Al-Qunfuthah Governorate in the light of some changes. *Journal of Scientific Research in Education, faculty of Girls for Arts, Sciences and Education, Ain Shams University, 18*(12), 223-248.

Bayat, S. (2016). The Effectiveness of Creative Writing Instruction Program Based on Speaking Activities (CWIPSA). *International Electronic Journal of Elementary Education, 8*(4), 617-628.

Freiman, M. (2015). A 'Cognitive Turn' in Creative Writing –Cognition, Body and Imagination. *New Writing, 12* (2), 127-142.

Helmy ،H. (2020). Using Literature Circles to Develop EFL Prospective Teachers Creative Writing Skills and Motivation for Writing. *Journal of the College of Education in Educational Sciences*, *44*(3), 39-82.

Khater, A. (2015). The Impact of Art-Based Learning Program on Developing English Majors' Creative Writing. *Journal of Arab Studies in Education and Psychology, 60*, 387-445.

Kim, G.; Gatlin, B.; Al Otaiba, S. & Wanzek, J. (2018). Theorization and an empirical investigation of the component-based and developmental text writing fluency construct. *Journal of Learning Disabilities 51*(4), pp. 320–335.

Mardiningrum, A., Sistyawan, Y. & Wirantaka, A. (2024). Creative Writing for EFL Classroom: Students' Perception on Its Benefits. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, *12*(1), 546-555.

Mohammedain M. (2021). Back Translation of Literary Texts and its Effectiveness in Developing Creative Writing Skills and Academic Self-Efficacy among English Department First Level Students. *Journal of the Faculty of Education, Port Said University, Issue 36*, 834-870

Morsi, R., Ali, M., & Ibrahim, D. (2024). Effectiveness of a Cort Based Program in Developing English Language Creative Writing Skills in Light of Constructivism Theory for University Students. *Studies in Curricula and Teaching Methods*, *264*, 12-34.

Mostafa, N. & Algamdi, J. (2022). Effectiveness of Learning Management Systems in Developing Essay Writing Skills as a Form of Creative Writing for Undergraduate Students in Saudi

Arabia. *International Journal of Education and Practice, 10*(4), 393-410.

Murotjonovich, U. (2022). Developing Creative Writing Skills in EFL Students. *Central Asian Journal of Social Sciences and History, 3*(11), 103-106.

Praminatih, G., Kwary, D., & Ardaniah, V. (2018). Is EFL students' academic writing becoming more informal? *Journal of World Languages,5* (2), 101-112.

Sayed, A.; Kotb, K. & Shehata, G. (2020). Using SCAMPER Strategy for Developing Third Year English Majors' Creative Writing Skills. *Journal of modern Research, 2*, 97-104.

Senel, E. (2018). The Integration of Creative Writing into Academic Writing Skills in EFL Classes. *International Journal of Languages' Education and Teaching. 6*(2), 115-120

Viana, V., & Zyngier, S. (2019). Creative writing and iconicity in English as a foreign language. *New Writing, 16* (1), 38-49.

Zhao, Y. (2014). L2 Creative Writers' Identities: Their Cognitive Writing Processes and Sense of Empowerment. *New Writing, 11*(3), 452-466.