

2022

## The Impact of Using Educational Software Based on Multi Interactive Media in the Development of Creative Thinking Skills for the Students of the Second Phase in the Subject of Social Studies in the Sultanate of Oman

Ali bin Juma bin Sulaiman Al Sabahi  
Middle East University-Jordan, alialsabahi70@outlook.com

Fadi Abdalrahem Odeh  
Middle East University-Jordan, fodah@meu.edu.jo

Follow this and additional works at: [https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru\\_rhe](https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru_rhe)



Part of the [Education Commons](#)

### Recommended Citation

Al Sabahi, Ali bin Juma bin Sulaiman and Odeh, Fadi Abdalrahem (2022) "The Impact of Using Educational Software Based on Multi Interactive Media in the Development of Creative Thinking Skills for the Students of the Second Phase in the Subject of Social Studies in the Sultanate of Oman," *Journal of the Association of Arab Universities for Research in Higher Education* (مجلة اتحاد الجامعات العربية (للبحوث في التعليم العالي): Vol. 42: Iss. 2, Article 11.

Available at: [https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru\\_rhe/vol42/iss2/11](https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru_rhe/vol42/iss2/11)

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in Journal of the Association of Arab Universities for Research in Higher Education (مجلة اتحاد الجامعات العربية (للبحوث في التعليم العالي by an authorized editor. The journal is hosted on [Digital Commons](#), an Elsevier platform. For more information, please contact [rakan@aarj.edu.jo](mailto:rakan@aarj.edu.jo), [marah@aarj.edu.jo](mailto:marah@aarj.edu.jo), [u.murad@aarj.edu.jo](mailto:u.murad@aarj.edu.jo).

## فاعلية برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان

### The Impact of Using Educational Software Based on Multi Interactive Media in the Development of Creative Thinking Skills for the Students of the Second Phase in the Subject of Social Studies in the Sultanate of Oman

Ali bin Juma bin Sulaiman Al Sabahi

Faculty of Educational Sciences  
Middle East University  
Hashemite Kingdom of Jordan  
[alialsabahi70@outlook.com](mailto:alialsabahi70@outlook.com)

علي بن جمعه بن سليمان الصباحي

كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الأوسط  
المملكة الأردنية الهاشمية  
[alialsabahi70@outlook.com](mailto:alialsabahi70@outlook.com)

Fadi Abdalrahem Odeh

Faculty of Educational Sciences  
Middle East University  
Hashemite Kingdom of Jordan  
[fodah@meu.edu.jo](mailto:fodah@meu.edu.jo)

فادي عبد الرحيم عودة بني أحمد

كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الأوسط  
المملكة الأردنية الهاشمية  
[fodah@meu.edu.jo](mailto:fodah@meu.edu.jo)

#### Abstract

The study aimed to identify the impact of using an educational program based on interactive multimedia software in the development of creative thinking skills of the second phase students in the subject of social studies in the Sultanate of Oman. The study sample was randomly selected of (60) students of the second phase from Mousa Ben Ali Primary School, The study sample was divided into two groups, The experimental group which consisted of (30) students, they were taught a unit (environmental problems and hazards) Using educational software, and the control group consisted of (30) students were taught unit (environmental problems and hazards) in the usual way, to achieve the objectives of the study, The researcher used the semi-experimental approach, and developed interactive multimedia-based learning software. The study used the Torrance test of creative thinking (verbal image) in the before and after application, after confirming validity and reliability, one of the main findings of the study, there were statistically significant differences at the level of significance ( $\alpha \geq 0.05$ ) between the average scores of the two study groups, in the test of creative thinking (fluency, flexibility, originality) for the benefit of the experimental group that studied using the educational software. The study recommended the need to hold training courses for teachers of social studies on the development of interactive multimedia-based educational software and employ them in the educational process because of their impact in the development of creative thinking skills in the social studies branches.

**Keywords:** Educational software, Multimedia, Creative thinking, Second Seminar Social Studies.

#### الملخص

هدفت الدراسة التعرف إلى فاعلية برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان. تكونت عينة الدراسة التي تم اختيارها بالطريقة العشوائية من (60) طالباً من طلاب الحلقة الثانية من مدرسة موسى بن علي للتعليم الأساسي، ووزعت عينة الدراسة إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية وتكونت من (30) طالباً تم تدريسهم وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) باستخدام البرمجية التعليمية، والمجموعة الضابطة وتكونت من (30) طالباً تم تدريسهم وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) بالطريقة الاعتيادية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، وقاما بإعداد برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية، واستخدمت الدراسة اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (الصورة اللفظية) في التطبيق القبلي والبعدي بعد التأكد من صدقه وثباته. ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة على اختبار التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) البعدي لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام البرمجية التعليمية. وأوصت الدراسة بضرورة عقد دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات الدراسات الاجتماعية حول إعداد البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية وتوظيفها في العملية التعليمية لما لها من أثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلبة في فروع الدراسات الاجتماعية.

**الكلمات المفتاحية:** برمجية تعليمية، الوسائط المتعددة، التفكير الإبداعي، الحلقة الثانية الدراسات الاجتماعية.

## مقدمة

تواجه المجتمعات البشرية تطورات وتحديات كبيرة في مجال التقنيات التكنولوجية، فأصبح التعامل ومسايرة تلك المستجدات التكنولوجية الحديثة أمراً ضرورياً لمواكبتها بعد أن طالت جميع المجالات بشكل عام، والتعليم بوجه خاص. ولأن التعليم يتصل بجميع الحقول المعرفية المتعددة، ولكي تتضح الرؤية في مواكبة تطوّر المناهج واستحداثها وأساليب تدريسها، فقد أصبحت تقنيات التعليم جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية. ونظراً للتطور والتقدم الملحوظ في الأنظمة الحاسوبية وتطبيقاتها في قطاع التربية والتعليم، أخذ التربويون ينظرون في هذه الوسائل الحديثة، والتي تستخدم للاستفادة في تهيئة الخبرة للمتعلمين وتنمية التفكير الإبداعي لديهم، من أجل الحصول على درجات عالية من الكفاءة تؤهلهم لمواجهة تحديات العصر (الحيلة، 2017). ويؤكد سلامة (2018) مدى إيجابية تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في العملية التعليمية، في الوسيلة المتبعة لإيصال المعلومات وبدقة علمية عالية، لأنها فرضت نفسها بشكل كبير وأصبح لها دور فاعل في العملية التعليمية، ولما لها من أثر في الإرتقاء بمستوى أدائها معاً.

وبناء على اتجاهات التربويين الحديثة فقد حاز استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المرتبة الأولى في تحقيق التعلم الذاتي للطلبة، وإتاحة الفرص أمامهم من أجل إكسابهم المعرفة الخاصة، وبناءها بأنفسهم، مما يساعد في تكوين الاتجاهات الإيجابية نحو التعلم بشكل عام، والتعلم الذاتي بشكل خاص (حسين، 2013)؛ وذلك لأن الوسائط المتعددة التفاعلية تقدم المعلومات والبيانات للطلبة بأحدث الأساليب وطرق التدريس، والتي تمنح فرصة التفاعل بين الطلبة والمادة، وبين الطلبة والمعلمين في العملية التعليمية والتعلمية، وتثير دافعيتهم نحو التعلم، كما تُسهم في تحقيق الأهداف التعليمية المراد تحقيقها (المراغي، والخولي 2013).

يشير البغدادي (2015) إلى أن الوسائط المتعددة من التقنيات التكنولوجية الحديثة في مجال التعليم، إذ حازت هذه الوسائط المتعددة اهتماماً كبيراً في الآونة الأخيرة من القرن الحادي والعشرين، نظراً لانتشار الأجهزة الإلكترونية التي تقدّم خدماتها عبر الوسائط المتعددة مثل التلفاز والهاتف والحاسوب وغيرها،

ويمتاز علم الوسائط بأن له قواعده الخاصة التي تساعد على التطور السريع والسليم.

لذلك تنوع طبيعة المعلومات المقدمة للطلاب بواسطة الوسائط المتعددة التفاعلية، والوسائط المتعددة الفائقة، كالنصوص، والصور الثابتة، والمتحركة، والرسوم، والفيديوهات التفاعلية، والتي تستخدم أساليب المحاكاة، والتدريب، والممارسة، مما تثير العملية التعليمية، وتبعث التشويق في وجدان الطلبة، وهي من أهم الضرورات في وقتنا الحاضر نتيجة للتراكم المعرفي، فكان لزاماً علينا في العملية التعليمية استخدامها بأشكالها وأنواعها كافة، لأنها كذلك تدعم وتعزز عملية التعلم وتتيح الفرصة لممارسة الأنشطة المنهجية واللامنهجية لتعلم المفاهيم والمهارات والحقائق العلمية بشكل عام، والمفاهيم العلمية المجردة بشكل خاص (سلامة، 2013).

وينبغي على المعلمين إعادة النظر في طرائق تدريسهم، حيث أن أغلب المعلمين يسود لديهم أسلوب التدريس الاعتيادي، الذي يجعل المعلم محور العملية التعليمية وناقلاً للمعرفة، ويشعر المتعلم بالملل مع مرور الوقت لأنه متلق للمعلومة ولا يتفاعل معها بالمستوى المطلوب، لما يحد ذلك من تنمية مهارات التفكير لدى المتعلم بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص، الأمر الذي دعا إلى إيجاد أساليب تدريس حديثة وأنشطة ومهارات متعددة تسهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى المتعلمين وإكسابهم المهارات وفهم المفاهيم في فترة زمنية قصيرة، ومراعاة الفروق الفردية، ورفع كفاءة التفكير الإبداعي لديهم (العوامل، 2016).

يعتبر التفكير الإبداعي ضرورة تربوية ملحة، لذا ينبغي أن يتعلم الطلبة كيف يفكرون تفكيراً إبداعياً بكل مهاراتهم مما يؤهلهم للمشاركة في شتى مناحي الحياة المختلفة، إلا أن الواقع التربوي الذي نعيشه يهتم بوجه خاص بالعمليات العقلية الدنيا، خاصة في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، ويهمل العمليات العقلية العليا، فقد أوضحت بعض الدراسات أن المخرجات التعليمية في ظل وجود التفكير الإبداعي تعطي العملية التعليمية دافعاً إيجابياً (سعادة، 2015).

يتضح أن استخدام التعليم الاعتيادي في العملية التعليمية لم يعد كافياً لتحقيق أهدافها في عصر التقدم العلمي والتكنولوجي، والذي يتسم بانفجار معرفي يكون فيه المعلم محور العملية التعليمية، مما يتطلب تطوير وتحسين أساليب التدريس

التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، وذلك من خلال الإجابة عن السؤال الآتي:

سؤال الدراسة: ما أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

#### فرضية الدراسة

- لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية على اختبار التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية تعزى لطريقة التدريس.

#### أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في محاولاتها مواكبة الانفجار المعرفي وثورة المعلومات الناتجة من تطور التكنولوجيا المستخدمة في التعليم بشكل خاص، وما أحدثته من آثار اقتصادية واجتماعية وثقافية، وبصورة خاصة فإن الناحية النظرية لهذه الدراسة تعود بفائدتها لطلبة الحلقة الثانية، حيث تتيح لهم التعرف على بعض البرمجيات المستخدمة في مجال التعليم. وكذلك لطلبة الدراسات العليا والباحثين في إجراء دراسات مماثلة على مواد مختلفة، ومراحل دراسية أخرى، وتعزيز دافعية المعلمين لاستخدام البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في التعليم خاصة في مادة الدراسات الاجتماعية لطلبة الحلقة الثانية في سلطنة عُمان. ومن الناحية التطبيقية للدراسة فإنها تسعى لتقديم معلومات واقعية لصناع القرار في وزارة التربية والتعليم، والقائمين على العملية التربوية في مجال التكنولوجيا بضرورة تطبيق البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في التعليم، كما تفيد طلبة الدراسات العليا في الرجوع إلى أدبها النظري وأدائها، كما أنها تساعد على ارتفاع التحصيل لدى الطلاب وتزيد من دافعيته نحو التعلم. وتقديم إرشادات للمعلمين وتحسين اتجاهاتهم بأهمية البرمجيات التعليمية التفاعلية في تعليم مادة الدراسات الاجتماعية وتوظيفها وتطبيقها في عملية التعليم لعدم وجود دراسات سابقة في هذا الموضوع حسب علم الباحثين.

وإيجاد طرق جديدة ومناسبة تركز على ميول وحاجات الطلبة وتماشى مع متطلبات هذا العصر، تسهم في تنمية مهارات التفكير بشكل عام والتفكير الإبداعي بشكل خاص، في المواد الدراسية كافة وفي مادة الدراسات الاجتماعية على وجه الخصوص، والتي تنطرق إلى الدراسات الجغرافية والسكانية والظواهر الطبيعية، وتتضمن العديد من المفاهيم العلمية المجردة والمعقدة، والتي تصبح سهلة التعلم، وميسرة للطلبة من خلال تفعيل دور التكنولوجيا وأدوات التعليم من خلال إدخال التكنولوجيا الحديثة كالوسائط المتعددة التفاعلية في العملية التعليمية في مختلف المواد الدراسية (أبو جمعة، 2015).

#### مشكلة الدراسة

تنبع مشكلة الدراسة الحالية من خلال عمل الباحثين في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية، ومن واقع التدريس الحالي الذي يركز على الجانب النظري في تقديم المعلومات للطلبة والاهتمام بالتلقين، وتدني التحصيل لديهم ومستوى امتلاكهم لمهارات التفكير الإبداعي، واعتماد أغلب المعلمين على استخدام طرائق التدريس الاعتيادية، والتي تبعد كل البعد عن استخدام التقنية الحديثة أثناء العملية التعليمية، والتي تعكس سلباً على أداء المعلم، وتضعف درجة الدافعية للتعلم أثناء الدرس. واستند الباحثان في تحديد مشكلة الدراسة على توصيات العديد من الدراسات السابقة منها دراسة الكندي (2018) والخرابشة (2018)، والتي أوصت بضرورة تفعيل الوسائط المتعددة والبرمجيات القائمة عليها في التدريس، مما يحفز الطالب على التعلم، ويثير دافعيته نحو التعليم وينمي مهارات التفكير عامة، والتفكير الإبداعي خاصة، كما وأكدت المؤتمرات التربوية الدولية لأهمية تفعيل البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية منها مؤتمر الكويت السادس لتكنولوجيا التعليم (2015) ومؤتمر الثورة الصناعية الرابعة وأثرها على التعليم والمنعقد في سلطنة عُمان (2019).

وفي ضوء مما سبق يتضح للباحثين حقيقة الشعور بمشكلة البحث الحالي والتي تتمثل في مادة الدراسات الاجتماعية بوضعها الحالي من حيث محتواها وطريقة تدريسها بالأسلوب الاعتيادي، الذي لا يفي بمهارات التفكير الإبداعي للطلاب.

#### هدف الدراسة وأسئلتها

تهدف الدراسة الحالية التعرف إلى أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات

### حدود الدراسة

تم تقسيم الحدود في الدراسة الحالية إلى:

- الحد الموضوعي:

أ) يتضمن برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية لمقرر الدراسات الاجتماعية في الوحدة الخامسة (مشكلات وأخطار بيئية)، من إعداد وتصميم الباحثين.

ب) اعتمد الباحثان على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي وتم تطويره.

- الحد البشري: اقتصرت الدراسة على عينية من طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

- الحد الزمني: الفصل الدراسي الثاني 2018/2019

- الحد المكاني: سلطنة عُمان محافظة الداخلية (ولاية نزوى).

### محددات الدراسة

تحددت نتائج هذه الدراسة بمجتمعها، ودرجة استجابة طلاب الحلقة الثانية على أدواتها، ومتغيراتها، ويمكن تعميم الدراسة على المجتمعات المشابهة لمجتمعها في ضوء صدق أداتي الدراسة وثباتهما، ودرجة موضوعية استجابة العينة لفقرات الأدوات.

### مصطلحات الدراسة

البرمجيات التعليمية: عرفتها الجبني (2017: 55) بأنها "المواد التعليمية التي يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسوب، ويتعامل معها المتعلم حسب قدرته وسرعته في عملية التعلم، وتوفر هذه البرمجيات العديد من البدائل ذات الوسائط المتعددة من (نص، وصوت، وصورة، وفيديو، وحركة وغيرها)".

ويعرفها الباحثان إجرائياً: مواد تعليمية معدة بواسطة الحاسوب، وتقوم على أساس تقسيم العمل إلى أجزاء متتابعة بحيث تضمن الإثارة والفاعلية والتشويق لدى المتعلم، ومن خلال مجموعة من البدائل ذات الوسائط المتعددة من نص وحركة وصوت وصورة، تسعى لتحقيق أهداف تعليمية معدة مسبقاً.

الوسائط المتعددة التفاعلية: عرفها سلامة (2018: 36) وهي عبارة عن منظومة من البرامج الحاسوبية والتي تربط بين وسائل التعليم المختلفة كالصوت والنص والفيديو والصور المتحركة والثابتة بشكل تفاعلي ومتكامل.

ويعرفها الباحثان إجرائياً: بأنها برامج تعمل في تكامل بين وسيلتين فأكثر من وسائل الاتصال بحيث تتكامل فيها النصوص

والمكتوبة والصور بأنواعها الثابتة والمتحركة والفيديو والصوت بشكل متوافق ومتزامن حسب انتاجها وتقديمها للمتعلم من خلال جهاز الحاسوب بشكل متفاعل.

التفكير الإبداعي: يعرفها الحدابي وجليون (2013: 48) بأنها "سلسلة من النشاطات التي يقوم بها دماغ المتعلم عند تعرضه لمثير معين يتم استقباله من خلال الحواس الخمس أو أحدها".

ويعرفه الباحثان إجرائياً: بأنه نشاط عقلي مركب يوجه رغبة قوية في البحث عن حلول لمشكلات مبتكرة وجديدة تتصف بالحدائية والمرونة والطلاقة من خلال طريقة التفكير المتسق في دراسة مقرر الدراسات الاجتماعية لطلبة الحلقة الثانية.

الحلقة الثانية: يعرفها الغامدي (2015: 95) بأنها "تعليم موحد وإلزامي توفره الدولة لجميع الأطفال ممن هم في سن المدرسة، مدته خمس سنوات يقوم على توفير الاحتياجات التعليمية الأساسية من المعلومات والمعارف والمهارات، وتنمية الاتجاهات والقيم التي تمكن المتعلمين من الاستمرار في التعليم والتدريب وفقاً لميولهم واستعدادهم وقدراتهم التي يهدف هذا التعليم إلى تنميتها لمواجهة تحديات وظروف الحاضر وتطلعات المستقبل، في إطار التنمية المجتمعية الشاملة".

ويعرفها الباحثان إجرائياً: بأنها هي مرحلة من التعليم تبدأ من الصف الخامس وحتى الصف العاشر الأساسي والمعمول بها في سلطنة عُمان.

الدراسات الاجتماعية: عرفها عبد المنعم (2017: 64) "ذلك الجزء من المنهج المدرسي المرتبط في علاقته وتعامله الفعال مع بيئته البشرية والطبيعية، وهذا الجزء تم اختياره من العلوم الاجتماعية لتحقيق أهداف محددة تساعد التلاميذ على أن يكونوا أعضاء صالحين في المجتمع بما ينتهي إلى دعم النمو الاجتماعي والاقتصاد الوطني وتنمية المواطنة لدى التلاميذ، عن طريق المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم وطرق التفكير الضرورية اللازمة لتلك المواطنة، وتحديد العلاقات بين الإنسان والأرض والقوانين والإنسان والقيم".

ويعرفها الباحثان إجرائياً: تلك العلوم الاجتماعية المبسطة والمعدلة لأغراض تربوية، وهي المصدر الذي تلجأ إليه الدراسات الاجتماعية في استقصاء المعلومات المناسبة للتلاميذ

$\alpha \leq$  بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تدرس بالوسائط المتعددة التفاعلية والمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة التقليدية في التطبيق البعدي لمقياس التفكير الإبداعي عند مستوى الطلاقة والمرونة والأصالة وحل المشكلات وفي مقياس التفكير الإبداعي ككل.

أما دراسة أبو شريح (2017) فقد هدفت التعرف إلى أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة لدى طلبة المراكز الصيفية بمحافظة جرش واتجاهاتهم نحوها، وتكونت عينة الدراسة من (266) طالباً وطالبة من طلبة المرحلتين الأساسية والثانوية، واتبعت الدراسة كلا من منهجي شبه التجريبي والوصفي التحليلي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على اختباري التحصيل البعدي بمتوسط حسابي (15.74)، والمؤجل بمتوسط حسابي (13.94)، وعدم وجود فرق لمتغير الجنس وللتفاعل بين طريقة التدريس والجنس، وجاءت اتجاهات الطلبة نحو استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة على الدرجة الكلية مرتفعة بمتوسط حسابي (3.7)، ولصالح مجال "مقاطع الفيديو واليوتيوب المتحركة" بمتوسط حسابي (4.2)، ولصالح أكثر من عشرة أجزاء بمتوسط حسابي (4.5)، ولصالح طلبة المرحلة الثانوية بمتوسط حسابي (4.6)، ولصالح بيئة المدينة بمتوسط حسابي (4.4)، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في اتجاهات الطلبة نحو استخدام.

وهدف دراسة هارون (2017) تقييم مدى ممارسة المعلمين مهارات التفكير الإبداعي في التدريس بكلية جامعة 'Sho' bach باستخدام وجهة نظر الطلاب، بالإضافة إلى معرفة تأثير نوع جنس الطلاب ومستوى تقييمهم لمعلمهم، واختار الباحث عينة الدراسة من 85 طالباً للعام الدراسي 2016/2015 بتطبيق المنهج العشوائي الطبقي، تم استخدام استبانة مكونة من (37) فقرة موزعة على المهارات الثلاث لقياس مهارات التدريس الإبداعية (الطلاقة، والمرونة، والأصالة)، تم فحص صدق الأداة من خلال تقديمها إلى مجموعة من الحكام، وقد بينت نتائج الدراسة أن تقييم الطلبة لكل من المهارات الثلاث بشكل منفصل ولجميع المهارات الجماعية كان متوسطاً، كما أظهرت النتائج عدم وجود أثر ذي دلالة إحصائية للجنس لدى الطلبة، أو على مستوى تقييمهم لمعلمهم.

ومن الدراسات التي تناولت أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في مختلف المواد الدراسية دراسة الشوا وعبدالله (2009) دراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجيتين للوسائط المتعددة المحوسبة السماعية والكتابية في القدرة على حل المشكلات الرياضية والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الأساسية في مدارس وكالة الغوث الدولية لمنطقة شمال عمان، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي حيث تكونت عينة الدراسة القصصية من (85) طالبة من طالبات الصف الثامن الأساسي، وقد تم تقسيمهن عشوائياً إلى مجموعتين، حيث تكونت المجموعة السماعية من (41) طالبة تم تدريسهن وحدة المجسمات من منهاج الرياضيات للصف الثامن الأساسي باستراتيجية الوسائط المتعددة السماعية والتي تستخدم برمجية محوسبة متعددة الوسائط بكلمات مسموعة فقط، أما المجموعة الكتابية المكونة من (44) طالبة فقد تم تدريس طالباتها نفس الوحدة باستراتيجية الوسائط المتعددة الكتابية التي تستخدم برمجية محوسبة متعددة الوسائط بكلمات مكتوبة فقط، وقد استغرقت مدة تطبيق البرمجتين 21 يوماً دراسياً بمعدل (6) حصص أسبوعياً، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق غير دالة إحصائية في قدرة طالبات الصف الثامن الأساسي على حل المشكلات الرياضية تعزى لاستراتيجية التدريس لصالح طالبات المجموعة السماعية، كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في قدرة طالبات الصف الثامن الأساسي على التفكير الإبداعي تعزى لاستراتيجية التدريس لصالح طالبات المجموعة السماعية.

وفي السعودية أجرى الشهري (2016) دراسة هدف إلى الكشف عن أثر استخدام تقنية الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الدارسين لمقرر تقنيات التعليم وبناء اختبار لقياس مهارات التفكير الإبداعي لدى ETEC- 211، جامعة جدة، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بتطوير برمجية وسائط متعددة تفاعلية لمقرر تقنيات التعليم بكلية التربية جامعة جدة مكونة من (50) طالباً، في كلية التربية بجامعة جدة، وتكونت عينة الدراسة من عينة عشوائية من الطلاب الدارسين لمقرر تقنيات التعليم قسيمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية تدرس مقرر تقنيات التعليم من خلال برمجية الوسائط المتعددة التفاعلية، والثانية ضابطة تدريس بالطريقة الاعتيادية، تتكون كل مجموعة (25) طالباً، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.05)

## منهج الدراسة

انطلاقاً من طبيعة الدراسة والمعلومات المطلوبة للإجابة عن أسئلتها وتحقيق أهدافها اعتمد الباحثان المنهج شبه التجريبي، وذلك للتعرف على أثر استخدام برمجة تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، باستخدام مجموعتين، هما: المجموعة الضابطة والتي تم تدريبها بالطريقة الاعتيادية، المجموعة التجريبية والتي تم تدريبها باستخدام البرمجة التعليمية.

## مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الحلقة الثانية في المدارس الحكومية التابعة لمحافظة الداخلية، والبالغ عددهم (3371) طالب حسب سجلات وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان خلال العام الدراسي الثاني 2018 / 2019، كما يوضح الجدول التالي:

الجدول (1) توزيع عدد الطلاب حسب مديرية التربية والتعليم في محافظة الداخلية

عدد (الذكور)	المديرية
3371	مديرية تربية محافظة الداخلية
3371	المجموع

## عينة الدراسة

بعد حصر المدارس الحكومية التي تحوي طلاب الحلقة الثانية، ونظراً لعدم امكانية إجراء الدراسة على كامل مجتمع الدراسة تم اختيار مدرسة حكومية وهي (مدرسة موسى بن علي للتعليم الأساسي) بطريقة قصدية، والسبب في اختيار هذه المدرسة هو أن أحد الباحثين (الصباحي) يعمل معلماً فيها وقد تم اختيار شعبتين من شعب الحلقة الثانية بالطريقة العشوائية البسيطة، ومن ذلك تم تكوين مجموعتين: مجموعة ضابطة وعددها (30) طالباً، تم تدريبها بالطريقة الاعتيادية ومجموعة تجريبية وعددها (30) طالباً تم تدريبهم باستخدام برمجة تعليمية، كما يوضح الجدول (2):

وفي فلسطين أجرى بركات (2018) دراسة هدفت تقصي فعالية استخدام معلمي المرحلة الأساسية العليا لأساليب تنمية التفكير الإبداعي من وجهة نظر الطلبة في المدارس الحكومية بمحافظة طولكرم، ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير استبانة لقياس فعالية المعلم لاستخدام أساليب في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة مكونة من (30) فقرة، تشير كل منها إلى أسلوب معين من أساليب تنمية التفكير الإبداعي، وبعد التحقق من صدقها وثباتها تم تطبيقها على عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا من الصفوف: السابع والثامن والتاسع، بلغ حجمها (422) طالباً وطالبة، تم اختيارهم بطريقة عشوائية طبقية تبعاً لمتغيري الجنس، والصف، ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة النتائج أن تقديرات الطلبة لاستخدام معلمي المرحلة الأساسية العليا لأساليب تنمية التفكير الإبداعي في المدارس الحكومية بمحافظة طولكرم بمستوى مرتفع بصفة عامة إذ بلغ المتوسط الحسابي لها (3.76)، وعدم وجود فروق دالة إحصائية في مستوى استخدام معلمي المرحلة الأساسية العليا لأساليب تنمية التفكير الإبداعي من وجهة نظر الطلبة في المدارس الحكومية بمحافظة طولكرم تبعاً للمتغيرات: الجنس، والتحصيل الدراسي، والصف، ومكان السكن.

كما أجرى أبو الطيب (2018) دراسة هدفت إلى التعرف إلى علاقة التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي بالاستثارة الانفعالية عند أداء امتحانات السباحة العملية لدى طلاب كلية التربية الرياضية. تكونت عينة الدراسة من طلاب كلية التربية الرياضية المسجلين في مسابقات السباحة والذي بلغ عددهم (94) طالباً موزعين على النحو الآتي: (49) طالباً من مساق سباحة (1) و (41) طالباً من مساق سباحة (2)، و (15) طالباً من مساق سباحة (3)، واستخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، ولجمع البيانات استخدام مقياس التفكير الإبداعي للعموش (2015) الذي يحتوي على المهارات التالية: (الطلاقة، والأصالة، والمرونة، والحساسية للمشكلات، ومقياس الاستثارة الانفعالية) وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة عكسية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين التفكير الإبداعي والاستثارة الانفعالية، وبين التحصيل الدراسي والاستثارة الانفعالية لدى طلاب كلية التربية الرياضية عند أداء امتحانات السباحة العملية.

التدريس الاعتيادي وفيها اعتمد الباحثان على ما ورد من إرشادات في دليل المعلم للحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية حول تدريس وحدة (مشكلات وأخطار بيئية) بكل ما فهمها من موضوعات، حيث كانت هذه الطريقة هي المتبعة معهم في تدريس الموضوعات السابقة للمادة الدراسية نفسها، إذ بقي الصف داخل الغرفة الصفية، وتم شرحها باستخدام السبورة البيضاء أمام الطلاب.

ثانياً: اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (Torrance Creativity Test)

قام الباحثان بالاطلاع على الترجمة العربية لاختبار تورانس ((Torance)) للتفكير الإبداعي ليقيس مستوى التفكير الإبداعي في مهارة الطلاقة والمرونة والأصالة لدى أفراد عينة الدراسة، واعتمد على كتيب تصحيح اختبار تورانس للتفكير الإبداعي اللفظي ويضم ستة أنشطة رئيسة ويحتاج كل نشاط من هذه الأنشطة الستة إلى سبع دقائق للإجابة عنها، فضلاً عن الزمن اللازم للتعليمات والإرشادات، وهذه الأنشطة هي: (مهارة طرح الأسئلة، مهارة تنبؤ الأسباب، مهارة التنبؤ بالنتائج، مهارة تحسين الإنتاج، مهارة الاستعمالات المتعددة، مهارة الأسئلة غير الشائعة)، ولتحقيق أهداف الدراسة تم مراجعة الأدب النظري والتربوي للمصادر والمراجع والدراسات ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالية المتعلقة بأثر استخدام برمجة تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان.

صدق الاختبار: تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في تخصص تكنولوجيا التعليم، والقياس والتقويم (صدق المحتوى)، والمناهج وطرق التدريس، بالإضافة إلى عدد من معلمي ومشرفي الدراسات الاجتماعية ومواد دراسية أخرى، لإبداء رأيهم في مدى تمثيل الاختبار للأهداف المرجوة للمادة التعليمية، ومدى ملاءمة أسئلته لأهداف الموضوع. ثبات الاختبار: تم التأكد من ثبات الاختبار بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test- retest) حيث تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (30) طالباً من خارج عينة الدراسة، بفواصل زمني مدته اسبوعين بين الاختبار الأول والاختبار الثاني وتم حساب معامل الثبات باستخدام معامل ارتباط بيرسون، للدرجة الكلية ولكل مجال، كما يوضح الجدول التالي:

## الجدول (2) توزيع افراد العينة في المجموعتين التجريبية

### والضابطة

المجموعة	عدد الطلاب
تجريبية	30
ضابطة	30
المجموع	60

### أدوات الدراسة

#### أولاً: إعداد البرمجية التعليمية

اعتمد الباحثان في إعداد البرمجية على أحد نماذج التصميم مثل نظام الجزار (2002)، لأنه الأكثر تناسباً مع خصائص المتعلمين والجاهزية المعرفية والإلكترونية لبيئة الدراسة، كما يتسم هذا النموذج بالمرونة في التطبيق، ويتناسب مع مراحل إعداد البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية، وتم إعداد أسطوانة مدمجة CD - لتدريس وحدة دراسية من مادة الدراسات الاجتماعية للصف العاشر الأساسي (بالبرمجية التعليمية)، وقام بعرض هذه الإسطوانة المدمجة والمرفقة باستبانة مكونة من (38) فقرة بصورتها الأولية تتضمن مجموعة من معايير البرمجية الجيدة على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص في تدريس الدراسات وتكنولوجيا التعليم والحاسوب، من حيث محتواها التعليمي وتصميمها العام وفق برنامج (InDesign)، وإمكانية تطبيقها في مختبر الحاسوب وبناءً على ملاحظات المحكمين وتوصياتهم تم إجراء تعديلات فنية (الصوت، الألوان، التنقلات بين الصفحات)، وتم الأخذ بها بما اتفق عليها (81%) من المحكمين فأكثر، حيث أصبحت البرمجية بصورتها النهائية جاهزة للتطبيق. بالإضافة إلى معايير البرمجية والتي أصبحت بصورتها النهائية مكونة من (30) فقرة.

#### مرحلة التطبيق

التدريس باستخدام البرمجية التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية: في هذه الطريقة تم تنفيذ الدروس التي اشتملت عليها الوحدة الخامسة وهي (مشكلات وأخطار بيئية) والتي تضمنت بعض المواضيع كالأعاصير المدارية، والزلازل، والمد الزلزالي (تسونامي)، والبراكين، من خلال القيام بتحضير وتصميم الباحثين للدروس ووضعها في أسطوانة مدمجة، عمل على عرضها أمام الطلاب داخل غرفة الصف في المدرسة وباستخدام جهاز العرض (Data Show)، حيث قام أحد الباحثين بشرح المادة للطلاب من خلال البرمجية التعليمية.



## تصميم الدراسة

استخدم الباحثان في الدراسة الحالية التصميم شبه التجريبي باختبار قبل وبعد، لمجموعتين تجريبية وضابطة، والمخطط التوضيحي الآتي يبين ذلك:

Group	Pre-test	Experiment	Post-test
GE	O1	X1	O2
GC	O1	-	O2

حيث أن:

- O<sub>1</sub>: يشير إلى القياس القبلي.
- O<sub>2</sub>: يشير إلى القياس البعدي.
- X<sub>1</sub>: المجموعة التجريبية (البرمجية التعليمية).
- المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية).

المعالجة الإحصائية للإجابة عن أسئلة الدراسة وفرضياتها:

تمت الإجابة عن سؤال الدراسة، باستخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، واختبار (t) لعينتين مستقلتين والمعروف باسم Independent Sample T- test.

قام الباحثان بإجراء اختبار التكافؤ على عينة الدراسة القبليّة،

وكانت النتائج كما يلي:

الجدول (4) نتائج اختبار (t) للعينات المستقلة لقياس التكافؤ بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التفكير الإبداعي القبلي

الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الطلاقة	ضابطة	30	7.56	3.88	2.207	58	0.331
	تجريبية	30	9.63	3.40			
المرونة	ضابطة	30	9.06	3.38	0.118	58	0.906
	تجريبية	30	8.95	3.70			
الأصالة	ضابطة	30	7.39	3.06	1.622	58	0.11
	تجريبية	30	8.69	3.15			
الاختبار الكلي	ضابطة	30	8.07	3.16	1.341	58	0.185
	تجريبية	30	9.17	3.16			

## نتائج الدراسة:

الإجابة عن سؤال الدراسة: ما أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان؟

## الجدول (3) معاملات ارتباط بيرسون للاتساق الداخلي

الاختبار	معامل ارتباط بيرسون
الطلاقة	0.945**
المرونة	0.934**
الأصالة	0.983**
المجموع الكلي	0.954**

\*\* وتعني دالة احصائية عند ( $\alpha \leq 0.05$ )

تراوحت معاملات الثبات لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي بين (0.945-0.983) وذلك بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest)، إذ بلغت قيمة معامل الارتباط (0.954)، وهو دال عند ( $\alpha \leq 0.05$ )، إذ بلغت قيمة معامل الثبات لبعد الطلاقة (0.945)، ولبعد المرونة (0.934)، ولبعد الأصالة (0.983)، أما معامل الثبات بالدرجة الكلية فبلغ (0.954)، وهي قيمة ذات دلالة احصائية.

## متغيرات الدراسة

تم تحديد متغيرات الدراسة الحالية على النحو الآتي:

المتغير المستقل ويشمل: برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية.

المتغير التابع ويشمل: مهارات التفكير الإبداعي.

من خلال الجدول (4) يلاحظ أن قيم (T) لم تكن دالة احصائياً عند مستوى دلالة أقل من (0.05) ودرجة حرية (58)، مما يدل على تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التفكير الإبداعي القبلي.

والانحرافات المعيارية لاختبار الدراسة البعدي للمجموعتين الضابطة والمجموعة التجريبية، وكانت النتائج كما في الجداول أدناه:

للتعرف على استخدام برمجية تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، والأصالة) لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية في سلطنة عُمان، تم إيجاد المتوسطات الحسابية

الجدول (5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار التفكير الإبداعي البعدي لطلبة الحلقة الثانية ونتائج اختبار (t) للعينات المستقلة لاختبار الدراسة البعدي

الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الطلاقة	ضابطة	30	9.16	2.806	3.312	58	0.002*
	تجريبية	30	11.97	3.707			
المرونة	ضابطة	30	8.51	3.284	2.588	58	0.012*
	تجريبية	30	10.92	3.899			
الأصالة	ضابطة	30	8.41	2.653	3.637	58	0.001*
	تجريبية	30	11.23	3.320			
الاختبار الكلي	ضابطة	30	8.77	2.462	3.477	58	0.001*
	تجريبية	30	11.43	3.398			

الفرضية الصفرية الأولى والتي تنص على: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) تعزى إلى استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وأن الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجية التعليمية، بمعنى أن استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية كان لها فاعلية في اختبار التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية في مبحث الدراسات الاجتماعية مقارنة بالطريقة الاعتيادية. حيث إن المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الإبداعي الكلي قد حصلت على متوسط بلغ (3.4)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (2.46)، وبالنسبة للاختبارات الفرعية فقد كان متوسط المجموعة التجريبية في اختبار الطلاقة (11.97) ومتوسط الضابطة بلغ (9.16)، وفي اختبار المرونة بلغ متوسط المجموعة التجريبية (10.92)، ومتوسط المجموعة الضابطة (8.51)، بينما بلغ متوسط المجموعة التجريبية في اختبار الأصالة (11.23)، ومتوسط المجموعة الضابطة (8.41)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في مادة الدراسات الاجتماعية، يعزز

يبين الجدول (5) وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى في جميع الاختبارات، حيث أن المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي الكلي قد حصلت على متوسط بلغ (3.40)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (2.46)، وبالنسبة للاختبارات الفرعية فقد كان متوسط المجموعة التجريبية في اختبار الطلاقة (11.97) ومتوسط الضابطة بلغ (9.16)، وفي اختبار المرونة بلغ متوسط المجموعة التجريبية (10.92)، ومتوسط المجموعة الضابطة (8.51)، بينما بلغ متوسط المجموعة التجريبية في اختبار الأصالة (11.23)، ومتوسط المجموعة الضابطة (8.41).

يتضح مما سبق بأن جميع قيم T كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يؤدي بنا إلى القبول بالفرضية التي تنص على: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) تعزى إلى استخدام البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الحلقة الثانية بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية. وأظهرت النتائج وجود فروقات في المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أعلى في جميع الاختبارات، وهذا يعني رفض

التعلم الذاتي (تفريد التعليم) لدى الطلاب مما يساعد في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وبالتالي يؤدي إلى تحسين نوعية التعليم والتعلم خاصة، مما قد يتيح التعلم باستخدام الدروس المنتجة بواسطة البرمجيات التعليمية لطلبة الصف العاشر والإفادة من تلك الدروس أكثر من الطريقة الاعتيادية المستخدمة. وقد يعود تفوق المجموعة التجريبية من طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية لفاعلية الإجراءات التي تم تصميم البرمجية التعليمية المحوسبة بها ضمن خطط تدريسية، ولأنها تسمح للطلاب بالسير حسب قدراته وسرعته الذاتية للوصول إلى مستويات عليا من التفكير في مفاهيم مادة الدراسات الاجتماعية، وربما يكون تفوق المجموعة التجريبية عائد إلى أن الطالب يتعلم حسب سرعته وقدرته ورغبته دون تأثير ونقد من الآخرين، أو أن استخدام الدروس المحوسبة لفترات أكثر زاد من ثقة الطالب بنفسه، مما أدى إلى زيادة قدرته على التعامل مع مستويات عليا من التفكير مثل التحليل والتركيب.

كما أن التغذية الراجعة الفورية في تشخيص الأخطاء وتصحيحها ومعالجتها بعد كل استجابة، قد تشجع الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية على تصحيح أخطائهم مما يؤدي إلى تحسين التعلم والتفكير الإبداعي لديهم، ومما قد يزيد من تحسين التفكير الإبداعي في المهارات الثلاث لدى الطلاب واستخدام أنماط مختلفة من التقويم والتغذية الراجعة الفورية التي توفرها البرمجية التعليمية، التي تناسب مع قدرة وسرعة الطلبة في التعلم، مما قد يؤدي إلى فهم معمق وقدرة على التعامل مع المواقف الجديدة وتخطي حدود الزمان والمكان. وتوافقت هذه النتيجة مع دراسة الحسين (2009)، ودراسة أبو داود (2010) من ناحية أثر البرمجيات التعليمية ككل على تنمية المهارات، وتوافقت مع دراسة العوامل (2016) من ناحية تنمية مهارتي المرونة والطلاقة لدى الطلاب، كما توافقت أيضاً مع دراسة علاونة (2018) والمومني (2014) في وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة تعزى لطريقة التدريس في جميع مهارات التفكير الإبداعي ولصالح المجموعة التجريبية، وتعارضت مع دراسة العوامل (2016) من ناحية عدم وجود أثر لتنمية مهارة الأصالة لديهم.

- توصي الدراسة بعدد من التوصيات منها:

- عقد دورات تدريبية لمعلمي الدراسات الاجتماعية حول إعداد وتوظيف البرمجيات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في العملية التعليمية.

- تشجيع الباحثين على الاستمرار في القيام بالبحوث المتعلقة باستخدام إعداد البرمجيات التعليمية واستخدامها في تنمية العمليات العقلية المختلفة، في مجالات أخرى غير الدراسات الاجتماعية.

- إجراء دراسات تجريبية أو شبه تجريبية للتعرف على أثر البرمجيات التعليمية في تنمية قدرات تفكيرية، مثل التفكير الاستنتاجي والتأملي والاستدلالي والابتكاري والعلمي من خلال تدريس الدراسات الاجتماعية.

#### قائمة المراجع

أبو الطيب، محمد حسن (2018). علاقة التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي بالاستثارة الانفعالية عند امتحانات السباحة العملية لدى طلاب كلية التربية الرياضية، مجلة اتحاد الجامعات العربية، 38 (3): 153-173.

أبو جمعة، نهي عبد الكريم (2015). مدخل الى برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي، عمان: مركز دبيينو لتعليم التفكير.

أبو داود، سميرة محمد لطفى (2010). فاعلية برمجة تعليمية مقترحة لتنمية مهارات اعداد الوسائط المتعددة التعليمية لطلبات الدبلوم العام في التربية (رسالة ماجستير غير منشور) كلية التربية جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

أبو شريح، شاهر ذيب (2017). أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم أحكام التلاوة المتقدمة لدى طلبة المراكز الصيفية بمحافظة جرش واتجاهاتهم نحوها، المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعلم الإلكتروني 99 (6): 11-115.

بركات، زياد (2018) درجة استخدام معلمي المرحلة الأساسية العليا لأساليب تنمية التفكير الإبداعي من وجهة نظر الطلبة في المدارس الحكومية في محافظة طولكرم، المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية 4 (1): 1-21.

- البغدادي، زكي أبو النصر (2015). *توظيف تكنولوجيا الوسائط المتعددة في تعليم اللغة العربية عن بعد* (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الملك سعود، السعودية. الجني، دارين (2017). *مقرر تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها*، ط1، عمان: دار المنارة للنشر والتوزيع.
- الحدابي، داود عبد الملك وغيلون، أزهار محمد (2013). *أثر تنفيذ أنشطة إثرائية علمية في مستوى التحصيل والتفكير الإبداعي لدى الموهوبين من تلاميذ الصف التاسع الأساسي، المجلة العربية لتطوير التفوق* (6) 1-28.
- الحسين، أحمد بن محمد بن سعيد (2009). *أثر استراتيجية الوسائط المتعددة على كل من الاحتفاظ الفوري والمرجأ في مقرر طرق التدريس الخاصة لدى طلاب كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الأمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية*.
- حسين، جبرين عطية (2013)، *أثر الوسائط الفائقة التفاعلية والمتعددة في إكساب طلبة الجامعة الهاشمية مهارات التصوير الرقمي، مجلة العلوم التربوية والنفسية* م14، ع2.
- الحيلة، محمد محمود (2017). *تكنولوجيا التعليم بين الانظمة والتطبيق*، ط10، عمان: دار الميسرة للنشر والتوزيع.
- الخرابشة، نانسي محمد (2018). *أثر استخدام مهارات التفكير الإبداعي في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي والاحتفاظ بالمعلومة في تدريس مادة العلوم* (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- سعادة، جودت أحمد (2015). *تدريس مهارات التفكير مع بيئات الأمثلة التطبيقية*، ط1، عمان: دار الشروق.
- سلامة، عبد الحافظ محمد (2018). *الوسائط المتعددة في الإعلام والتعليم*، ط1، عُمان: دار البداية للنشر والتوزيع.
- سلامة، عبد الحافظ محمد (2013). *تطبيقات الحاسوب والوسائط المتعددة في التعليم*، عمان: دار البداية موزعون وناشرون.
- الشوا، هلا محمد وعبدالله، هبه محمود (2009). *أثر استخدام استراتيجيتين للوسائط المتعددة المحوسبة في القدرة على حل المشكلات الرياضية والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الأساسية في مدارس وكالة الغوث الدولية* (رسالة ماجستير غير منشورة)، قسم المناهج وتكنولوجيا التعليم كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة.
- علاونة، حسن موسى (2018). *أثر برنامج تعليمي في مبحث التربية الفنية قائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي، مجلة الجامعة الإسلامية*، 26 (4).
- العوامل، عصام الجدوع (2016). *أثر برنامج النظام الذكي للمعالجة المعرفية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الأساسية* (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الأردنية عمان.
- الغامدي، حمدان بن أحمد (2015). *تطوير نظام التعليم*، ط4، جدة: مكتبة الرشيد، المملكة العربية السعودية.
- الكندي، محمد بن سعيد (2018). *أثر استخدام التكنولوجيا والتقنيات الحديثة في تدريس ماد الجغرافيا على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني عشر بمدرسة عبد الله بن أباض التميمي للتعليم الأساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية*، 27 (2)، سلطنة عُمان.
- المراغي، السيد شحاتة والخولي، عبادة أحمد (2013). *فعالية برنامج مقترح قائم على الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحو التعلم الذاتي* (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة حضرموت للعلوم والتكنولوجيا، اليمن.
- مؤتمر الثورة الصناعية 4 وأثرها على التعليم والمنعقد في سلطنة عُمان من 21 - 23 كانون ثاني (2019)، سلطنة عمان، متاح على الرابط: <http://conference.n-batna.com>.
- مؤتمر الكويت 6 لتكنولوجيا التعليم الذي عقد في الفترة ما بين 27 إلى 28 أكتوبر (2015)، الكويت، متاح على الرابط: <http://www.aljarida.com/articles/1468484527126177400/>
- المومني، ناهدة عبدالنور (2014). *أثر استخدام العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد والعوالم الحقيقية في كل من التحصيل العقلي والتفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف العاشر في مادة الفيزياء* (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- هارون، سليمان موسى (2017). *تقييم مدى ممارسة المعلمين مهارات التفكير الإبداعي في التدريس بكلية جامعة Sho bach باستخدام وجهة نظر الطلاب بالإضافة الى معرفة تأثير نوع جنس الطلاب ومستوى تقييمهم لمعلمهم* (رسالة ماجستير غير منشورة).

### المراجع العربية مترجمة

- Aaron, Suleiman Musa (2017). Assess the extent to which teachers practice creative thinking skills in teaching at Shobach University College using the students' point of view in addition to knowing the impact of students' gender and the level of their evaluation of their teachers (unpublished master's thesis).
- Abu al-Tayyib, Muhammad Hassan (2018). The relationship of creative thinking and academic achievement to emotional arousal in practical swimming exams for students of the Faculty of Physical Education, Journal of the Union of Arab Universities, 38 (3): 153-173.
- Abu Daoud, Somaya Muhammad Lotfy (2010). Effectiveness of a suggested educational software to develop the skills of preparing educational multimedia for students of the General Diploma in Education (unpublished master's thesis), College of Education, King Saud University, Saudi Arabia.
- Abu Jumaa, Noha Abdel Karim (2015). Introduction to the Scamper Program for the Development of Creative Thinking, Amman: Depino Center for Teaching Thinking.
- Abu Shareekh, Shaher Theeb (2017). The effect of using interactive multimedia in learning advanced recitation rules for students of summer centers in Jerash Governorate and their attitudes towards it, The Palestinian Journal of Open Education and E-Learning 99 (6): 11-115.
- Al-Awamleh, Essam Al-Jado` (2016). The effect of the smart system program for cognitive processing in developing creative thinking skills among basic stage students (unpublished master's thesis), University of Jordan, Amman.
- Alawneh, Hassan Mouss (2018). The effect of an educational program in the subject of art education based on information and communication technology in developing creative thinking for tenth grade students, Islamic University Journal, 26 (4).
- Al-Baghdadi, Zaki Abu Al-Nasr (2015). Employing Multimedia Technology in Distance Learning Arabic Language (Unpublished Master's Thesis), King Saud University, Kingdom of Saudi Arabia.
- Al-Ghamdi, Hamdan bin Ahmed (2015). Education System Development, 4th Edition, Jeddah: Al-Rasheed Library, Saudi Arabia.
- Al-Hadabi, Daoud Abdel-Malik and Ghalioun, Azhar Muhammad (2013). The effect of implementing scientific enrichment activities on the level of achievement and creative thinking of gifted ninth graders, The Arab Journal for Excellence (6) 1-28.
- Al-Hussein, Ahmed bin Muhammad bin Saeed (2009). The effect of the multimedia strategy on both immediate and delayed retention in the course of special teaching methods for students of the College of Social Sciences, Imam Muhammad bin Saud Islamic University, Saudi Arabia.
- Al-Juhani, Darren (2017). Educational software design and production course, 1st floor, Amman: Dar Al-Manara for Publishing and Distribution.
- Al-Kindi, Mohammed bin Saeed (2018). The effect of using technology and modern techniques in teaching geography on the academic achievement of twelfth grade students at Abdullah bin Abad Al Tamimi School for Basic Education, Journal of Educational and Psychological Sciences, 27 (2), Sultanate of Oman.
- Al-Maraghi, Mr. Shehata and Al-Khouli, Obada Ahmed (2013). The effectiveness of a proposed program based on interactive multimedia in developing some critical thinking skills and the tendency towards self-learning (unpublished master's thesis), Hadhramout University of Science and Technology, Yemen.
- Barakat, Ziad (2018) The degree to which teachers of the upper basic stage use methods for developing creative thinking from the students' point of view in public schools in Tulkarm Governorate, International Journal of Educational and Psychological Studies 4 (1): 1-21.
- Hussein, Jibreen Attia (2013), The effect of interactive and multimedia multimedia on the acquisition of digital imaging skills by Hashemite University students, Journal of Educational and Psychological Sciences, Vol. 14, Vol. 2.
- Kharabsheh, Nancy Mohamed (2018). The effect of using creative thinking skills on the achievement of third grade students and retention of information in teaching science (unpublished master's thesis), Middle East University, Amman.
- Momani, Nahida Abdelnour (2014). The effect of using virtual three-dimensional worlds and real worlds on the mental achievement, creative thinking and academic achievement of tenth grade students in physics (unpublished master's thesis), Middle East University, Amman.
- Saadeh, Jawdat Ahmed (2015). Teaching thinking skills with applied examples environments. 1st floor, Amman: Dar Al-Shorouk for Publishing and Distribution.
- Salama, Abdel Hafez Mohamed (2013). Computer and multimedia applications in education, Amman: Dar Al-Bedaya, distributors and publishers.
- Salama, Abdel Hafez Mohamed (2018). Multimedia in Media and Education, 1st Edition, Oman: Dar Al-Bidaa for Publishing and Distribution.

- Shawwa, Hala Muhammad and Abdullah, Heba Mahmoud (2009). The effect of using two computerized multimedia strategies on the ability to solve mathematical problems and creative thinking among basic stage students in UNRWA schools (unpublished master's thesis), Department of Curriculum and Educational Technology, College of Education, Islamic University of Gaza.
- The Fourth Industrial Revolution Conference and its Impact on Education, held in the Sultanate of Oman from January 21-23 (2019), Sultanate of Oman, available at the link: <http://conference.n-batna.com>.
- The Sixth Kuwait Conference on Educational Technology held from 27 to 28 October (2015), Kuwait, available at: <http://www.aljarida.com/articles/1468484527126177400/>
- The trick, Muhammad Mahmoud (2017), Educational technology between systems and application, 10th edition, Amman: Dar Al-Maysara for Publishing and Distribution.

