أثر استخدام المسرح الافتراضي القائم علي المحاكاة في تنمية بعض مهارات التفكير البصري والدافعية للإنجاز لدي طلاب ذوي الإعاقة السمعية

اعداد الباحثة

رانيا اشرف السيد عمران

ملخص البحث:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على أثر استخدام المسرح الافتراضي القائم علي المحاكاة في تنمية بعض مهارات التفكير البصري والدافعية للإنجاز لدي طلاب ذوي الإعاقة السمعية، و قامت الباحثة بعرض مشكلة البحث وأهميته، وفروض البحث ، ومنهجه، وأدواته، وخطواته، واعتمد البحث على المنهجين الوصفي التحليلي و التجريبي، وتكونت عينة البحث من (75) طالب ، تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات هي: (المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية – المجموعة التجريبية (1) التي درست باستخدام بيئة المسرح الافتراضي بنمط سطح المكتب Desktop VR المجموعة التجريبية (2) التي درست باستخدام بيئة المسرح الافتراضي بنمط نظارات الواقع الافتراضي Glasses VR)، و تمثلت عينة البحث في مجموعة من الطلاب ذوي الإعاقة السمعية بالفرقة الثانية شعبة فنية بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية، و تمثلت أدوات البحث في الاختبار التحصيلي؛ لقياس الجوانب المعرفية لدى المتعلمين بمقرر "تاريخ تطور فنية مسرح"، واختبار مهارات التفكير البصر ي، ومقياس الدافعية للإنجاز، و بطاقة تقييم المنتج النهائي؛ لتقييم الاداء المهاري للمتعلمين في إنتاج النماذج الخاصة بالشق التطبيقي لمقرر "تاريخ تطور فنية مسرح".

تم تطبيق أساليب المعالجة الاحصائية المناسبة باستخدام برنامج (SPSS)، واتضح من نتائج البحث أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى < (0,01) بين متوسطات درجات طلاب المجموعات الثالث(الضابطة – التجريبية (1) – Desktop VRالتجريبية (2) Glasses VR) في التطبيق البعدي لأدوات البحث لمقرر "تاريخ تطور فنية مسرح" لصالح المجموعتان التجريبيتان، التي اعتمدا على بيئة المسرح الافتراضي مقابل المجموعة الضابطة، وللمجموعة التجريبية الثانية التي درست ببيئة المسرح الافتراضي بنمط (Glasses VR)، مقابل المجموعة التجريبية الاولي، التي ببيئة المسرح الافتراضي بنمط (Desktop VR)، مما يدل على وجود أثر لبيئة المسرح الافتراضي بنمطيها في تنمية مهارات التفكير البصري والدافعية للإنجاز لدي طلاب ذوي الإعاقة السمعية.

الكلمات المفتاحية: المسرح الافتراضي القائم علي المحاكاة - مهارات التفكير البصري - الدافعية للإنجاز - الطلاب ذوي الإعاقة السمعية