المجلة العربية للعلوم الإنسانية والاجتماعية Arab Journal for Humanities and Social Sciences

العدد الحادي عشر/ الجزء الثاني شباط 2022

فعالية الوسائط المتعددة في تفاعل الجماهير مع الظواهر المحيطة بها جائحة كورونا نموذجا

إعداد الطالب الباحث:

عمر سعيد أحمد

إشراف الدكتور: حازم الأسمر

قدم هذا البحث استكمالاً لمتطلبات اجتياز مساق "تكنولوجيا الوسائط"

الفصل الدراسي الثاني

1442ھ - 2021 م



المجلة العربية للعلوم الإنسانية والاجتماعية Arab Journal for Humanities and Social Sciences

المقدمة:

إن التقدم في مجال التكنولوجيا الحديثة، كشف العديد من الوسائل والأساليب التي لها دور في خدمة الإنسان وزيادة معلوماته ومعارفه لرفع المستوى فتسهل عمله وممارسته الوظيفية، مما أصبح الاهتمام بها أكثر أهمية مقارنة بالوسائل التقليدية، إذ برزت هذه الأخيرة في الحياة المعاصرة وغزت عدة مجالات الاقتصاد، السياسة، الاتصال، الإعلانات والإعلام 1.

وتعد الوسائط المتعددة من أهم التقنيات الحديثة التي تستخدم في نقل المعلومات وتخزينها، ومعالجتها، حيث تستطيع توفير بيئة تفاعلية تساعد في اكتساب الطلبة للمعرفة العلمية، وتنمية مهارات التفكير لديهم².

وقد برزت أهمية الوسائط المتعددة والحاجة الملحة لها في ظل. تغشى جائحة كورونا، حيث أعلنت كثير من الحكومات في كافة أنحاء العالم إغلاق كافة المؤسسات الخاصة والعامة، وايقاف كافة أشكال الحياة في إطار احتواء انتشار الوباء مما أدى إلى انقطاع ملايين الأفراد عن التواصل مع الآخرين، وهنا برز دور الوسائط المتعددة في التقليل من آثار جائحة كورونا على معظم القطاعات التي يتفاعل فيها الانسان مع محيطه، والتي من أبرزها التوجه إلى التعليم عن بعد، واستخدام هذه الوسائط في نشر الوعي لدى الجمهور حول فيروس كورونا.

منهجية البحث:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية، حيث تم استخدام المنهج الوصفي والذي يستهدف دراسة الحقائق الراهنة، أو موقف معين يغلب عليه صفة التحديد، وذلك بهدف الحصول على معلومات كافية ودقيقة عنها دون الدخول في أسبابها أو الحكم فيها، ويعد المنهج الذي يعتمد عليه الباحث في دراسة موضوع ما بمثابة المرشد أو الدليل الذي يسترشد به الباحث للوصول إلى النتائج والأهداف المبتغاة.

أهمية البحث:

¹ هدروق، فائزة.(2019).استخدام الوسائط المتعددة في التعليم الجامعي: دراسة ميدانية لطلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة، رسالة ماجستير، الجزائر.

² نوافلة، محمد والهنداسي، الفيصل.(2013).أثر استخدام الوسائط المتعدد في التحصيل الدراسي في العلوم وتنمية مهارات ما وراء المعرفة لدى طلاب الصف التاسع الأساسي بسلطنة عُمان، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، المجلد 7، العدد 1، ص85- 101.



تأتي أهمية هذا البحث من أهمية الظاهر التي يتناولها والمتمثلة في استخدام الوسائط المتعدد على نطاق واسع في ظل انتشار جائحة كورونا، حيث فرضت الأخيرة على كافة دول العالم إجراءات قاسية، دفعت بالعديد من الدول إلى تبني الوسائط المتعددة كوسائل تساعدها في التخفيف من حدة هذا الوباء وما فرضه على المجتمعات، حيث أنه من الملاحظة حدوث طفرة كبيرة في نمو هذه الوسائط، حيث كانت حاضرة وبشدة في مجال التعليم، وعقد الاجتماعات والمؤتمرات عبر الوسائط المختلفة، حيث دفعت هذه الجائحة العديد من الشركات إلى تطوير برمجيات تساعد في التواصل بين مكونات المجتمع، بل مكونات العالم كله، حيث كان الدور واضحاً في القطاع التعليمي من خلال برمجتي زووم وتيمز، والتي خففت الكثير من العناء على الطلبة والمدرسين، ومن الملاحظ أنه ومع العودة التدريجية للتعليم الوجاهي، إلا أنه لا يزال هناك استخدامات لهذه التطبيقات والتي من المتوقع استمرار استخدامها في المستقل.

أهداف البحث:

يسعى الباحث إلى التعرف على فعالية الوسائط المتعددة في تفاعل الجماهير مع الظواهر المحيطة بها وذلك من خلال تفاعل الجماهير معها في ظل جائحة كورونا والتي أخضعت العالم إلى إجراءات، دفعت جميع دول العالم بكافة مكوناتها إلى البحث عن البدائل التي تساعدها على التأقلم مع هذه الظاهرة.

مفهوم الوسائط المتعددة:

تعرف الوسائط المتعددة بأنها عبارة عن دمج ما بين الحاسوب والوسائط لإنتاج بيئة تشجيعية تفاعلية، وهذا البيئة التفاعلية تحتوي على النص المكتوب والصورة والرسومات والصوت والفيديو والتي تربط فيما بينها بشكل تشعبى من خلال الرسومات1.

كما تعد الوسائط المتعددة بأنها منظومة تعليمية كاملة وكلية، تشتمل على مكونات فرعية من الوسائل المتعددة، قد تشتمل على النصوص المكتوبة، والصوت المسموع، والصور والرسوم الثابتة والمتحركة، متكاملة ومتفاعلة مع بعضها البعض، تشترك وتعمل معا كوحدة وظيفية واحدة، لتحقيق أهداف تعليمية واحدة ومحددة للمنظومة².

¹ علي، عمر .(2016). فاعلية الوسائط المتعددة في تنمية مهارات الالقاء والاحتفاظ بها لدى طلبة قسم المسرح، مجلة الفتح، العدد 67، ص395-

² شهاب، اسراء. (2020). برنامج قائم على الوسائط المتعدد لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر الديسكالكوليا، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، العدد 13، ص2-125.



كما تعرف أيضاً بأنها مجموعة تقنيات عرض والنص والأفلام والرسوم وغيرها حيث يتم التحكم بها باستخدام أجهزة الحواسيب وبرمجياته لتحقيق أهداف تعليمية محددة، باستخدام وسائط الاتصال المسموعة والمرئية، بصورة مندمجة ومتكاملة من أجل تحقيق فاعلية التعليم1.

وهناك من يعرفها بأنها التكامل بين أكثر من وسيلة واحدة تكمل كل منها الأخرى عند العرض أو التدريس مثل المطبوعات والفيديو، والشرائح والتسجيلات الصوتية والكمبيوتر، والشفافيات والأفراد بأنواعها².

مبررات استخدام الوسائط المتعددة:

يمكن أن تتمثل مبررات استخدام الوسائط المتعددة في الآتية³:

- 1. نمو الجيل الحالي من الطلبة في عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة، ومن ضمنها عروض الوسائط المتعددة ذات الأشكال المختلفة، وأنهم يعرفون كيفية استخدام الوسائط المتعددة أفضل من مدرسيهم في المجالات المختلفة بل أيضا يحبون أن استخدامها في جميع وسائل اتصالاتهم سواء كانت الشخصية أم الأكاديمية.
- 2. عروض الوسائط المتعددة يمكن تصميمها مع تقييم بنائي وتغذية راجعة متنوعة تتيح للمتعلم تقييم المعرفة التي اكتسبها بما يتناسب مع قدراته العقلية والنفسية، بالإضافة لسرعته في معالجة المعلومات المعروضة أمامه خلال شاشة العرض مما يساعد على التحكم في تصميم مسار خاص به لعملية التعلم أو اكتساب مهاراة معينة لإشباع رغباته وتلبية احتياجاته.
- 3. المتعلمون يشعرون بالسعادة والراحة عندما تقدم لهم المادة التعليمية في صورة رقمية أي تدار باستخدام الحاسوب كعامل مساعد لهم لمتابعة ومراجعة كافة الوسائط التعليمية التي يقدمها لهم المحاضر حيث يكون بإمكانهم مراجعة المادة التعليمية في أي وقت ومكان يتناسب معهم وهذا يتلائم مع خصائصهم وميولهم.

¹ استخدام الوسائط المتعددة في التعليم الجامعي: دراسة ميدانية لطلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.

² القيلوبي، حمدي وزيادة، محمد وعبد الحميد، رضا.(2017).فاعلية برنامج تثقيفي إسعافي باستخدام الوسائط المتعددة لأخصائي رعاية الشباب بالجامعة، مجلة كلية التربية الرياضية، العدد 30، ص53-69.

³ أبو جحجوح، يحيى وصالحة، ياسر .(2010).فاعلية استخدام الوسائط المتعددة في اكتساب الطلبة مهارات تصميم الملصقات التعليمية بواسطة برنامج أدوبي فوتوشوب واتجاهاتهم نحوها، مجلة كلية التربية، جامعة الأقصى، ص455-490



4. المتعلمون يندمجون في عملية التعلم أكثر في حال تم تصميم عروض الوسائط المتعددة بشكل جيد بحيث تحتوي على أكثر من وسط مثل النص والرسوم أو الصور التوضيحية.

خصائص الوسائط المتعددة:

تتمتع الوسائط المتعددة بالعديد بالخصائص التي تميزها عن الب ارمج الأخرى، وفيما يلي عرض لها1:

- 1. التفاعلية: ويقصد بها بأنها اتصال وحوار نشط وتأثير متبادل بين المتعلم وبرنامج وسائط متعددة الكترونية حديثة، لديه القدرة على التكيف مع حاجات المتعلمين والاستجابة لمدخلاتهم، وإتاحة الحرية لهم للتحكم في اختيار عناصر المحتوى واستكشافه وتتابع عرضة وإعادة تنظيمه وفي سرعة الخطوات المشاركة الإيجابية في استكشاف المعلومات وبنائها، وتسجيل الملاحظات وحل التدريبات.
- 2. الفردية: تتميز برامج الوسائط المتعددة بتفريد المواقف التعليمية المقدمة للمتعلمين لتناسب التغيرات في شخصياتهم وتلاءم قدراتهم، وخبراتهم السابقة، واستعداداتهم، والفروق الفردية فيما بينهم، ومستوى ذكائهم، وقد ارتهم على التفكير، كما تراعي برامج الوسائط المتعددة عند التصميم الخطو الذاتي Self-Pacing لكل متعلم، وسهولة تذكره، وقدرته على الاحتفاظ بالمعلومات؛ لتحقيق أهداف التعليمية المنشودة، ولذلك فبرامج الوسائط المتعددة تسمح لاختلاف الوقت المخصص للتعلم طوّلا وقصًار بين المتعلمين حسب قد ارتهم واستعادتهم، كما أنها توفر الفردية في إطار جماعي للمواقف التعليمية
- 3. التنوع: تعتمد البرامج القائمة على الوسائط المتعددة وتوفر وتقدم بيئة تعلم متنوعة، ويجد كل متعلم ما يناسبه فيها لتوفيرها خبرات تعليمية متنوعة بدائل متعددة ومنها الأنشطة التعليمية المتعددة؛ مما يحقق إثارة تفكير وقدرات المتعلم، وتتنوع من خلال تشكيلة المثيرات المتعددة التي تخاطب الحواس المختلفة من خلال العناصر المختلفة كالصور والرسوم الثابتة والمتحركة، والنصوص المكتوبة، كالنصوص المسموعة، والموسيقي، والمؤثرات الصوتية، والواقع الافتراضي.
- 4. المرونة: إن المرونة من أهم خصائص تكنولوجيا الوسائط المتعددة، كما أنها تتعدد في صورها مثل المرونة في مرحلة إنتاج برامج الوسائط المتعددة من خلال تغيير النص أو تغيير مكان الصورة أو

¹ شهاب، اسراء.(2020).برنامج قائم على الوسائط المتعدد لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر الديسكالكوليا، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، العدد 13، ص2-125.



تغيير الصوت أو مرونة في تبديل خلفية بأخرى، ولذلك يجعل إجراء تجربة البرنامج حتى يكون على النحو المرسوم في السيناريو

- 5. الكونية: وتمثل إمكانية الوصول من خلال الوسائط المتعددة في برامج الكمبيوتر التعليمية إلى مصادر التعلم متعددة أخرى عبر شبكة الانترنت كالمكتبات العالمية، والجامعات الدولية، وكذلك التواصل بالصورة والصوت مع أحد المتخصصين عبر برامج المحادثات في أي وقت وأي مكان من العالم.
- 6. التكاملية: يقصد بها عدم عرض الوسائط بشكل منفصل ومستقل واحدة تلو الأخرى، وإنما تتكامل عناصرها في إطار واحد وشاشة واحدة لتحقيق الهدف المرجو منها، والهدف من التكامل هو تحديد الوسائط المناسبة واختيارها من صوت، وموسيقى، ومؤثرات صوتية، ورسوم متحركة، وخطية، وصورة ثابتة ومتحركة، ويخرج ذلك على هيئة مزيج متجانس ومتكامل، ترتبط بتحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية المحددة.
- 7. الرقمنة: يتم تخزين الوسائط التي تحتوي على العرض طبقا لنظام ثنائي (0،1) في شكل الرقمي، ويتم تحويل وترجمة البيانات والمعلومات إلى الشكل الرقمي أو بما يسمى لغة الماكينة ، Machine تحويل وترجمة البيانات والمعلومات إلى الشكل الرقمي أو بما يسمى لغة الماكينة ، Language وتخزن عناصر الوسائط المتعددة بالطريقة نفسها مع اختلاف المساحة اللازمة لتخزين كل عنصر في الذاكر.
- 8. الإلكترونية: أن عروض الوسائط المتعددة تحتاج إلى أجهزة إلكترونية حديثة تعمل بطريقة رقمية وتتصف بالسرعة والدقة في معالجة المعلومات وتقديمها.
- 9. التزامن: وهو توافق عرض عناصر البرنامج وتداخلها بما يتناسب مع قدرات المتعلم، كتوافق عنصر الصوت مع الصورة مع النص المكتوب.
- 10. الجاذبية: يجب أن تبدأ عملية التعلم من خلال جذب انتباه المتعلم ودفعه على التعلم وتمتلك برامج الوسائط المتعددة ذلك من خلال إثارة المتعلم بتنوع البدائل المقدمة له من خلال الأصوات المختلفة (الموسيقى والمؤثرات الصوتية)، والصور الثابتة والمتحركة وغيرها.
- 11. تحكم المتعلم بالبرامج: إن برامج القائمة على الوسائط المتعددة توفر الحرية في سرعة تعلم المتعلم بما يتوافق مع قدراته والخبرات السابقة له؛ مما يسمح له بالحرية في التحكم في كمية المعلومات التي يتعلمه



- 12. الواقع الافتراضي: تخلق برامج الوسائط المتعددة واقع افتراضي تمنح المتعلم شعور كأنه في بيئة حقيقية من خلال توظيف أدوات الإدخال وأدوات إخراج، وما توفره هذه البرامج من التفاعل المتعلم مع البرنامج المقدمة له
- 13. الإبحار: القدرة على التحرك الموجه داخل محتوى البرنامج أو الموقع التعليمي، بهدف الوصول للمعلومات المطلوبة واكتسابها من خلال أدوات ربط نشطة تربط بين أجزاء وعناصر المحتوى الإلكتروني من النصوص المكتوبة، والرسوم، والصور ...إلخ.

عناصر الوسائط المتعددة:

نظراً لتطور مجال الحاسوب أصبح لا بد من إيجاد حالة تكاملية بين كل أشكال الوسائل لإحداث تناغم فيما بينها، وقد أدى ظهور إمكانات إحداث التزاوج بين الفيديو والحاسوب إلى حدوث طفرة هائلة في مجال تصميم وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة وعرضها من خلال الحاسوب، وهو الأمر الذي يمكن في ضوئه القول بأن هناك ثورة حقيقية في هذا المجال، مثل الثورة التي أحدثها اختراع الطباعة والتي أثرت بدوها إلى الثورة الصناعية، ويمكن توضيح عناصر الوسائط المتعددة فيما يلي1:

- 1. الصوب أو اللغة المنطوقة: يوفر الحاسوب نوعية من البرامج التي تمكن من التحكم في الأصوات المختلفة وتغييرها من شكل إلى آخر، بل وإلحاق بعض المؤثرات الصوتية بالصورة لجعلها أكثر إثارة وحيوية.
- 2. النصوص: وهي من أهم العناصر في الوسائط المتعددة، وتتم إضافة النصوص من خلال محرر للنصوص، بأنواع متعددة من الخط وبأحجام مختلفة وألوان مختلفة.
- 3. الرسومات: حيث من الممكن رسم أشكال هندسية كثيرة مثل المربع أو المثلث أو الدائرة أو المستطيل وغير ذلك من الرسومات والتي يمكن دمجها للحصول على أشكال متنوعة، ويجب أن تكون الرسومات واضحة وذات حجم مناسب، ومتناسقة، وذات ارتباط وثيق بالمحتوى، وأن تكون ألوانها واقعية ما أمكن، فضلا على أن الحاسوب وبعض البرامج توفر بعض الرسومات الجاهزة ولا يتبقى سوى تلوينها وتنسيق حجمها حسب الرغبة، هذا وتشمل الرسومات أيضاً طربقة إيصال المخططات وعرضها.

¹ الربيعي، زينب.(2021).فاعلية الوسائط المتعدد في تنمية مهارات تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مادة الرسم، مجلة دراسات تربوية، العدد .45 من 417-438.



- 4. الصور: وتشمل الخرائط، والصور الفوتوغرافية، والرسومات وغيرها، والتي قد تكون ملونة أو أبيض وأسود، وقد استخدمت برامج رسوم مناسبة مثل التي يستخدمها الرسامون لعمل ذلك أو عن طريق الصور التي تضيفها من ملاحق أخرى مثل الماسح الضوئي، ويمكن الحصول بسهولة على أي صورة من خلال شبكة الإنترنت التي تحتوي على كم هائل من الصور الاعتيادية والمرسومة في مختلف المجالات.
- 5. الرسوم المتحركة: في ظل برامج الحاسوب المتعددة أصبح من السهل جعل الصورة تتحرك فبرامج مثل (Flash, Powerpiont, Photoimpact) وغيرها، تمكن من إدخال حركات متعددة على الصور لجعلها أكثر جاذبية وتشويقا.
- 6. الفيديو: تحمل تطبيقات مختلفة منها الصور المتحركة، ولا بد من اختيار مشاهد الفيديو المطلوبة، وترتيبها وتنقيحها بواسطة برامج الحاسوب الخاصة بذلك، وبعد أن تصبح مشاهد الفيديو جاهزة يجري ضغط الفلم وتسجيله ومن ثم عرضه على الوسائط الخاصة بعرض الفيديو.

مرتكزات الوسائط المتعددة:

يمكن النظر إلى تكنولوجيا الوسائط المتعدد من ثلاثة زوايا أساسية هي 1 :

- 1. الوسائط الناقلة الموجهة نحو عرض وتقديم المساحة التعليمية باستخدام اثنتين أو أكثر من وسائل نقل المعرفة، والتركيز هنا على الأدوات المستخدمة في نقل المعلومات، وهذا ما يؤكد ضرورة استخدام أكثر من أداة أو وسيلة لنقل المعلومات إلى المتعلم مثل الكمبيوتر والتلفزيون وكاميرات الفيديو، وأشرطة الكاسيت وغيرها من الوسائط.
- 2. نماذج العرض، حيث ينظر البعض هنا على أن تكنولوجيا الوسائط المتعددة هي طريقة لعرض المادة التعليمية التي تتطلب تكامل ودمج اثنتين أو أكثر من الوسائط التي يتم التحكم فيها عن طريق الكمبيوتر لحدوث مرونة في استدعاء المعلومات.

 ^{1.} الساقي، حسين.(215). فاعلية الوسائط المتعددة في تدريس مادة التخطيط والأولوان، مجلة كلية التربية الأساسية، المجلد 21، العدد 21، صـ997-1024.



3. الوسائط الحسية، وفي هذا الصدد تم التأكيد على أن تكنولوجيا الوسائط المتعددة هي تكنولوجيا حديثة تستند إلى طبيعة المتعلم كإنسان متعدد الحواس، وتبرز قدرتها في نقل وعرض المعلومات في أشكال وصيغ متنوعة، الأمر الذي يسهل من عمليتي التعليم والتعلم.

فوائد استخدام الوسائط المتعددة:

 1 نتعد فوائد الوسائط المتعددة منها ما يلي

- 1. إمكانية التنقل بين الموضوعات المعروضة بسهولة مما يعطي فرصة جيدة للأسئلة والنقاش وذلك من خلال الوصلات التشعبية.
 - 2. يساعد عرض الصور والرسوم المختلفة على توضيح الأفكار وايصال المعلومات.
- 3. يساعد إضافة المؤثرات الصوتية في وضوح الفكرة إلى جانب جذب الانتباه وإعطاء طابع المتعة والتطور والتغيير عن النمطية التقليدية.
- 4. يساعد استخدام العروض المختلفة مثل مقاطع الفيديو مع الخرائط أو غيرها، في تقريب المعلومة للواقع.
- توفير إمكانيات متكاملة ضمن الحاسوب تعطي المستخدم قوة في العمل والابتكار مما جعل اقتناء الحاسوب أمرا مغريا
- 6. تعمل على توصيل وإدارة عمليات التعليم والعلم وتساعد على تقديم المادة الم ارد تعلمها بصورة شيقة وأكثر عمقا وبالتالي تحقيق تعلم أفضل للطالب.
- 7. تساعد المتعلمين من كل الأعمار على التحول من النظام التلقيني المعتاد إلى بيئة التعلم الكاملة حيث تعمل على تركيز الزمن والمادة العلمية وتدعيم المهارات وادارة عملية تقديم التغذية الراجعة وعمليات التقويم.
 - 8. تجعل العملية التعليمية أكثر تشويقا وبالتالي تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.
- 9. تقدم بيئة تعلم تفاعلية تركز حول المتعلم، وتتكون من روابط فعالة تربط المعلومات ببعضها في شكل برمجية غير خطية مما يتيح التفاعل بين المتعلم والمادة المتعلمة.

¹ أحمد، فخري.(2020).أثر الوسائط المتعددة التفاعلية على تنمية مهارات القراءة الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس، مجلة كلية التربية بالغردقة، المجلد 3، العدد2، ص202-272.



- 10. تساعد المتعلم على تكوين صورة أكثر حسية عن استعمال المفردات المجردة فقط في الموقف التعليمي.
 - 11. تساعد على وضوح المفاهيم والأفكار المقدمة باستخدام (صوت صورة نص– فيديو). مجالات وتطبيقات الوسائط المتعددة:

تستخدم الوسائط المتعددة في عدة مجالات منها1:

- 1. التعليم: ساهمت الوسائط المتعدة بما توفره من مميزات فنية إلى نشوء بيئة تعليمية جديدة بحيث يصبح المتعلم أكثر قدرة على التحكم في عملية التعليم، كما أدت إلى إعادة تعريف مفهوم المدرس والمتعلم ودورهما في العملية التعليمية تبعاً لهذا المتغيرات، فعند استخدام الوسائط المتعددة يتضح دور كل من المدرس والمتعلم في العلمية التربوية من تحديد الأهداف وصياغتها والخبرات التعليمية، وخلق المواقف التعليمية، واختيار الأجهزة التعليمية، ورسم استراتيجية استخدامها، وتقدير أنواع التعلم وواجب كل منهم اتجاه الآخر، لكي يتم الوصول إلى مرحلة التقويم، وهذا ما يُفعل في العملية التعليمية التربوية ويعمقها.
- 2. الاستخدامات التجارية: الكثير من وسائل الأعلام القديمة والجديدة الالكترونية المستخدمة من قبل الفنانين التجاريين هي الوسائط المتعددة وتستخدم العروض المثيرة للفت الانتباه في الإعلان، وقد يتم التعاقد من مصممي الوسائط المتعددة التجارية لتصميم خدمات حكومية وتطبيقات خدماتية غير ربحية، وأيضاً تجارية.
- 3. الترفيه والفنون الجميلة: يتم استخدام الوسائط المتعددة بشكل كبير في صناعة الترفيه وخاصة لتطوير المؤثرات الخاصة في ألعاب الفيديو، وأيضاً تستخدم خصائص الوسائط المتعددة تطبيقات تسمح للمستخدمين المشاركة في الأنشطة بدلاً من مجرد الجلوس وجعل الألعاب تفاعلية وإمكانية مزج تقنيات باستخدام وسائل الإعلام المختلفة التي تجعل بإمكانية المشاهدة التفاعلية مع الوسائط المتعددة.
- 4. الصناعات الإبداعية: استخدام الوسائط المتعددة لمجموعة متنوعة من الأغراض التي تتراوح بين الفنون الجميلة، والترفيهية، إلى الفن التجاري إلى الصحافة، إلى وسائل الإعلام والبرمجيات والخدمات المقدمة

^{1 .}أحمد، سارة.(2017).فاعلية الوسائط المتعددة لتطوير برامج التلفزيون التعليمية: دراسة تطبيقية على عينة من البرامج التعليمية بقناة جامعة السودان المفتوحة، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، جمهورية السودان العربية.



لأي من الصناعات المذكورة، ومصمم الوسائط المتعددة يصمم جميع أنواع الوسائط المتعددة في حياته المهنية بالطبع، وذلك يتطلب مجموعة من المهارات التقنية والتحليلية والإبداعية.

- 5. الهندسة: قد تستعمل الوسائط المتعددة من قبل مهندسي البرمجيات في المحاكاة الحاسوبية لإضافة شيء من الترفيه إلى التدريب، مثل التدريب العسكري، أو الصناعي وغالباً ما يتم تصميم الوسائط المتعددة كواجهات البرمجيات، ويهدف إلى التعاون بين المبدعين المحترفين ومهندسي البرمجيات.
- 6. الطب: يمكن للأطباء الحصول على تدريب من خلال النظر في عملية جراحية افتراضية، أو يمكن محاكاة كيف يتأثر جسم الإنسان عن طريق الأمراض التي تنتشر عن طريق الفيروسات والبكتيريا ومن ثم تطوير تقنيات لمنع ذلك.
- 7. الأفلام السينمائية: أصبحت أفلام الرسوم المتحركة من الأفلام السينمائية التي شهدت تطوراً كبيراً من الناحية الفنية والتقنية، وتصدرت قائمة الإيرادات، فأصبحت قصصها من القصص التي تثير إعجاب الكبار، وبعضها احتوى على قدر من العمق والفلسفة، وقد ساهم التطور الذي شهدته تقنية العرض السينمائي بتكنولوجيا التطوير ثلاثي الأبعاد في صنع طفرة في تنفيذ أفلام الرسوم المتحرك.
- 8. الرسوم المتحركة: أدى استخدام الوسائط المتعددة إلى ظهرة الرسوم المتحركة المتقدمة والتي تقدم للفنان التقنية والبدائل المتنوعة لصنه فيلم كرتوني مختلف، يحتوي على رسوم دقيقة وتحريك متقن، ومحاكاة للطبيعة، بالإضافة إلى وصول الرسوم إلى درجة من الدقة والإبهار، حيث أصبحت الشخصيات الكرتونية تبدوا كأنها كائنات واقعية، ينتقل المنفرج معها إلى رحلة في عالم سحري يبدو حقيقياً.

الوسائط المتعددة وجائحة كورونا:

في ظل الأزمة الصحية التي طالب العالم منذ أواخر 2019 والمتمثلة بتفشي وباء كورونا (COVID 19) والذي اجتاح العالم بسرعة مهولة وكذلك خروج الأمور عن السيطرة وعجز الجهات المختصة عن إيجاد دواء لمجابهة وإيقاف هذا الفيروس المرعب، كان لا بد من تصعيد الإجراءات والتدابير للوقاية منه، لذلك كان لا بد من توفر وسيلة فعالة تساهم في توعية المجتمع من جهة وتحسين مستوى صحة المجتمع من جهة أجرى، ويمكن أن تلاحظ أن التوعية الصحية حول هذا الفيروس اعتمدت وبشكل مباشر على وسائل الاتصال والتواصل باختلاف أشكالها، وذلك من أجل التأثير على المجتمع وتخليص الجماهير من العادات والتقاليد القديمة غير السليمة وتحريرهم من الجهل والتخلف العلمي والاجتماعي، وخل أفراد ذوي مستوى



عال من الوعي والمعرفة بالحقائق العلمية الخاصة بالصحة من أجل عدم الوقوع في المشكل الصحية والأمراض 1 .

فاعلية الوسائط المتعددة خلال جائحة كورونا:

لقد برزت أهمية الوسائط المتعدد، والتي دفعت بالجماهير للتفاعل معها خلال جائحة كورونا ويأتي هذا التفاعل فيما يلي²:

- 1. زيادة استخدام تكنولوجيات التعليم التي تعتبر من العناصر المكملة والمتممة للعملية التعليمية، فقد ظهرت تطبيقات الهواتف المحمولة مثل تطبيق راوي للأطفال من مصر أو تطبيق كتابي من لبنان أو تطبيق شعلة وتطبيق لوجي- وهي ألعاب "ذكية" باللغة العربية تهدف إلى التعلم من خلال اللعب، وهي أدوات مفيدة لتعريف الطلاب بوسائل تعلم مختلفة.
- 2. انتشار التعاون بين الوزارات وشركات تقديم الخدمات، في المؤسسات الخاصة والبلدان في الأسابيع الأخيرة، وعمل ذلك على تحقيق منافع كبيرة للجميع. وفي الأردن، تم إنشاء بوابة تعليمية أُطلق عليها "درسك" من خلال شراكة بين وزارة التربية والتعليم ووزارة الاقتصاد الرقمي والريادة، وشركة خاصة اسمها موضوع. وتمت الاستعانة بالجمهور ومؤسسات عامة للحصول على المحتوى في صورة دروس مرتبطة مباشرة بالمناهج الأردنية، على سبيل المثال عدد من المؤسسات التعليمية مثل إدراك، وأكاديمية جو، وأبواب. والنتيجة هي نافذة واحدة تقدم حصص دراسية أسبوعياً لجميع الصفوف.
- 3. اظهار طرق جديدة للتدريب والتوجيه أثناء الأداء والتدريس والتعلم إمكانية سد فجوة عدم المساواة، ففي لبنان، قامت وزارة التعليم والتعليم العالي بتدريب المعلمين على استخدام تطبيق ميكروسوفت تيمز لتقديم حصص دراسية من خلال شبكة الإنترنت، وتلقي المعلومات وتبادلها، وتقديم المساندة اللازمة، ويتم الآن تقديم دورات تدريب المدرسين وتوجيههم أثناء الأداء من خلال الإنترنت، وقد كانت تُقدم في العادة

^{1 .}بوخالفة، سارة وسعدي، كنزة.(2021).دور مواقع التواصل الاجتماعي في نشر الوعي من مخاطر أزمة فيروس كورونا: الفيسبوك أنموذجا، رسالة ماجستير، جامعة محمد بوضياف – المسيلة، جمهورية الجزائر الديمقراطية الشعبية.

². Azzi-Huck, Kaliope., Blom, Andreas & Bend, May.(2020). Innovation in responding to coronavirus could pave the way for better learning outcomes in MENA, Article: available on: https://blogs.worldbank.org/arabvoices/innovation-responding-coronavirus-could-pave-way-better-learning-outcomes-mena



وجهًا لوجه بصورة مباشرة، مما يسمح للمعلمين في المناطق التي يصعب الوصُول إليها بالاستفادة على قدم المساواة مع أولئك الموجودين في مواقع حضرية يسهل الوصول إليها.

4. نمو ظاهرة التعليم بالممارسة في العالم الافتراضي، ومن دون تقديم المساندة للعملية التعليمية في الوقت الحقيقي وعلى نحو متواصل، سيستخدم الطلاب على نحو متزايد العديد من المصادر لاستيعاب المفاهيم الجديدة، والاعتماد على المعلمين كمدربين وموجهين، بدلاً من المدربين. وفي الأساس، يمثل ذلك نهج التفكير النقدي للتعلم الذي تأخر كثيرا في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا، كما إنه إطار جديد للتعليم منظم لتقديم مهارات القرن الحادي والعشرين والتعلم مدى الحياة للخريجين للتنافس في اقتصادات الغد.

الخلاصة:

تناول الباحث في هذا البحث فعالية الوسائط المتعددة في تفاعل الجماهير مع الظاهر المحيطة بها، فقد فرضت جائحة كورونا على العديد من بلدان العالم إجراءات تمثل في الحجر الصحي والتباعد الاجتماعي، مما دفع بالجماهير إلى البحث عن طرق ووسائط تساعدهم على استمرار التواصل مع العالم المحيط بهم، فكان دور الوسائط المتعددة باختلاف أشكالها واستخداماتها ذو فعالية عالية في تقليل الصعوبات والتحديات التي فرضها جائحة كورونا، كما نستنج من خلال ما تقدم أهمية وتنوع الوسائط المتعددة والتي تلبي احتياجات كافة أطياف المجتمعات البشرية، وكيف برز تأثيرها خلال جائحة كورونا، فقد كان لها دوراً فعالاً في نشر الوعي الصحي حول المرض، وكذلك في استمرار بعض القطاعات في العمل، خوصاً العمل عن بعد، والذي برز من خلال التعليم عن بعد.

المصادر والمراجع:

- 1. أحمد، سارة. (2017). فاعلية الوسائط المتعددة لتطوير برامج التلفزيون التعليمية: دراسة تطبيقية على عينة من البرامج التعليمية بقناة جامعة السودان المفتوحة، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، جمهورية السودان العربية.
- 2. الساقي، حسين. (215). فاعلية الوسائط المتعددة في تدريس مادة التخطيط والأولوان، مجلة كلية التربية الأساسية، المجلد 21، ص997–1024.



- 3. بوخالفة، سارة وسعدي، كنزة. (2021).دور مواقع التواصل الاجتماعي في نشر الوعي من مخاطر أزمة فيروس كورونا: الفيسبوك أنموذجا، رسالة ماجستير، جامعة محمد بوضياف المسيلة، جمهورية الجزائر الديمقراطية الشعبية.
- 4. أبو جحجوح، يحيى وصالحة، ياسر. (2010). فاعلية استخدام الوسائط المتعددة في اكتساب الطلبة مهارات تصميم الملصقات التعليمية بواسطة برنامج أدوبي فوتوشوب واتجاهاتهم نحوها، مجلة كلية التربية، جامعة الأقصى، ص455-490
- 5. أحمد، فخري. (2020). أثر الوسائط المتعددة التفاعلية على تنمية مهارات القراءة الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس، مجلة كلية التربية بالغردقة، المجلد 3، العدد2، ص202-272.
- 6. استخدام الوسائط المتعددة في التعليم الجامعي: دراسة ميدانية لطلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.
- 7. الربيعي، زينب. (2021). فاعلية الوسائط المتعدد في تنمية مهارات تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مادة الرسم، مجلة دراسات تربوية، العدد 45، ض417–438.
- 8. القيلوبي، حمدي وزيادة، محمد وعبد الحميد، رضا. (2017). فاعلية برنامج تثقيفي إسعافي باستخدام الوسائط المتعددة لأخصائي رعاية الشباب بالجامعة، مجلة كلية التربية الرياضية، العدد 30، ص53-69.
- 9. شهاب، اسراء. (2020). برنامج قائم على الوسائط المتعدد لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر الديسكالكوليا، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، العدد 13، ص2-125.
- 10. علي، عمر .(2016). فاعلية الوسائط المتعددة في تنمية مهارات الالقاء والاحتفاظ بها لدى طلبة قسم المسرح، مجلة الفتح، العدد 67، ص395-414
- 11. نوافلة، محمد والهنداسي، الفيصل.(2013).أثر استخدام الوسائط المتعدد في التحصيل الدراسي في العلوم وتنمية مهارات ما وراء المعرفة لدى طلاب الصف التاسع الأساسي بسلطنة عُمان، مجلة الدراسات التربوبة والنفسية، المجلد 7، العدد 1، ص85- 101.
- 12. هدروق، فائزة. (2019). استخدام الوسائط المتعددة في التعليم الجامعي: دراسة ميدانية لطلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة، رسالة ماجستير، الجزائر.



- 13. شهاب، اسراء.(2020).برنامج قائم على الوسائط المتعدد لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر الديسكالكوليا، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، العدد 13، ص2–125.
- 14. Azzi-Huck, Kaliope., Blom, Andreas & Bend, May.(2020). Innovation in responding to coronavirus could pave the way for better learning outcomes in MENA, Article: available on: https://blogs.worldbank.org/arabvoices/innovation-responding-coronavirus-could-pave-way-better-learning-outcomes-mena

المجلة العربية لمعلو الملاقسانية والاجتماعية

الصفحة	الموضوع الموضوع
2	المقدمة
2	منهجية البحث
3	أهمية البحث
3	أهداف البحث
3	مفهوم الوسائط المتعددة
4	مبررات استخدام الوسائط المتعددة
5	خصائص الوسائط المتعددة
7	عناصر الوسائط المتعددة
9	مرتكزات الوسائط المتعددة
9	فوائد استخدام الوسائط المتعددة
10	مجالات وتطبيقات الوسائط المتعددة
12	الوسائط المتعددة وجائحة كورونا
12	فاعلية الوسائط المتعددة خلال جائحة كورونا
14	الخلاصة
14	المصادر والمراجع