أستخدام الرسوم الكاريكاتيرية لتنمية المهارات التعليمية لدي الطلاب كنموذج تطبيقي في تدريس مادة الدراسات الأجتماعية للمرحلة الإبتدائية وتوظيف الألعاب الإلكترونية وبرنامج quizizz في التدريس

فريق البحث

1- احمد ايهاب سيد عبد الحليم

2- ايهاب عبد الحميد عبد المجيد

3- زياد ايمن عبد النبي

4- سيد محمد السيد حسب النبي

5- عمرو إبراهيم عبدربه علي

6- محمد هلال محمد السيد

7- مصطفي سعيد محمد

8- رويس نادي عزمي حبيب

تحت إشراف

د / عفاف كمال حسان معوض

العام الدراسي

2024/2023

مجلة البحوث التطبيقية في العلوم والإنسانيات

أستخدام الرسوم الكاريكاتيرية لتنمية المهارات التعليمية لدي الطلاب كنموذج تطبيقي في تدريس مادة الدراسات الأجتماعية للمرحلة الإبتدائية وتوظيف الألعاب الإلكترونية وبرنامج quizizz في التدريس.

أحمد ايهاب سيد عبد الحليم , إيهاب عبد الحميد عبد المجيد , زياد أيمن عبد النبي , سيد محمد السيد حسب النبي , عمرو إبراهيم عبدربه علي , محمد هلال محمد السيد , مصطفي سعيد محمد , رويس نادي عزمي حبيب .

المشرف علي المشروع : د / عفاف كمال حسان عوض (مدرس بكلية التربية قسم تاريخ)

جامعة عين شمس , كلية التربية , برنامج الليسانس في الأداب و التربية (ابتدائي) دراسات أجتماعية

المستخلص

حيث تناولت الدراسة عدة مواضيع الا وهي الرسوم الكاريكاتورية والالعاب الالكترونية التعليمية وبرنامج quizizz حيث بالنسبة للرسوم الكاريكاتورية تحدثنا عن مفهوم رسوم الكاريكاتير ونشأة الكاريكاتير ووظائف الكاريكاتير أما بالنسبة لدرس مصر في عصري البطالمة والرومان تحدثنا عن مصر تحت حكم اليونايين والاسكندر الأكبر وحكم البطالمة في مصر والعصر الروماني،وتحدثنا عن الالعاب الالكترونية التعليمية من حيث مفهومها واهميتها وانواعها ومراحلها، وفي النهاية تحدثنا عن برنامج quizizz عن اهميته وكيفية استخدامه بالنسبة للمدرس والطالب، هدفت هذه الدراسةالي توظيف رسوم الكاريكاتير والالعاب الالكترونية التعليمية وبرنامج quizizz واستخدامهم في شرح درس (مصر في عصري البطالمة والرومان) بشكل مبسط في تنمية التحصيل الدراسي في الدراسات الإجتماعية وتنمية والاتجاه نحو الماده لدي طلاب المرحلة الإبتدائية في محافظة القاهرة،ولتحقيق أهداف الدراسة تم شرح عناصر الدرس بإستخدام رسوم الكاريكاتير والألعاب الالكترونية التعليمية وتقييم الدراس عن طريق برنامج quizizz في نهاية الدرس,كما انه تم عمل اختبار تحصيلي علي درس(مصر في عصري البطالمة والرومان) ، مما ساعد على تطوير معرفة الطلاب بالتاريخ المصري القديم وبعد معالجة البيانات إحصائيات توصل الباحثيين الي مجموعة من النتائج ومن اهمها وجود فروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الإعتيادية في التحصيل البعدي كذلك تهدف هذه الدراسة َ الي تنمية روح الابداع وتحقيق التنافس بين الطلاب للوصول الي نتائج أكثر فعالية في فهم الدروس عن طريق استخدام الوسائل التعليمية الحديثه

الكلمات المفتاحية:الألعاب الالكترونية التعليمية،العصر البطلمي،العصر الروماني

Research Abstract:

The study dealt with several topics, namely caricatures, electronic educational games, and the quizizz program. As for caricatures, we talked about the concept of caricatures, the origins of caricatures, and the functions of caricatures. As for the lesson on Egypt in the Ptolemaic and Roman eras, we talked about Egypt under the rule of the Greeks and Alexander the Great, and the rule of the Ptolemies in Egypt and the Roman era. We talked about electronic educational games in terms of their concept, importance, types and stages, and in the end we talked about the quizizz program, its importance and how to use it for the teacher and the student. This

study aimed to employ cartoons, electronic educational games, and the quizizz program and use them to explain the lesson (Egypt in the Ptolemaic and Roman eras) in a simplified manner. In developing academic achievement in social studies and the development and attitude towards the subject among elementary school students in Cairo Governorate. To achieve the objectives of the study, the elements of the lesson were explained using cartoons and electronic educational games, and the study was evaluated using the quizizz program at the end of the lesson. An achievement test was also conducted on the lesson. (Egypt in the Ptolemaic and Roman eras), which helped develop students' knowledge of ancient Egyptian history. After processing the data and statistics, the researchers arrived at a set of results, the most important of which is the presence of differences between the average scores of the students in the experimental group and the normal group in post-achievement. This study also aims to develop the spirit of Creativity and achieving competition among students to achieve more effective results in understanding lessons by using modern educational methods
Key words: educational Electronic games،Ptolemaic era،Roman era

1- مقدمة

يواجه التعليم اليوم تحديات جمة في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على التعلم، خاصة في ظل انتشار التكنولوجيا والألعاب التعليمية الإلكترونية التي باتت تنافس المدرسة على اهتمام الطلاب. في هذا السياق، يأتي البحث العلمي حول استخدام الرسوم الكاريكاتيرية لتنمية المهارات التعليمية لدى الطلاب كنموذج تطبيقي في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية للمرحلة الابتدائية وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وبرنامج **quizizz** في التدريس ليمثل خطوة هامة نحو تعزيز العملية التعليمية وتطويرها.

لطالما سيطر التعليم التقليدي على المشهد التعليمي لقرون، معتمداً على المعلم كمصدر أساسي للمعرفة والكتب المدرسية كنافذة على العالم. لكن مع ثورة التكنولوجيا وانتشار الإنترنت، برز مفهوم "التعليم الإلكتروني" ليُقدم نقلة نوعية في عالم التعلم، مُشكّلاً بديلاً أو مكملاً للتعليم التقليدي.

فبدلاً من حصر المعرفة في جدران الفصول الدراسية، يُتيح التعليم الإلكتروني للطلاب فرصة الوصول إلى مصادر المعرفة من أي مكان وزمان عبر الإنترنت. وبدلاً من الاكتفاء بالكتب المدرسية، يُقدم محتوى تعليميًا غنيًا ومتنوعًا يشمل الفيديوهات، والصور، والتفاعلات، والاختبارات، مما يُعزز من مشاركة الطالب ويُحفز إبداعه.

لا يقتصر دور التعليم الإلكتروني على نقل المعرفة فحسب، بل يتخطى ذلك ليشمل مهارات القرن الحادي والعشرين مثل التفكير النقدي، وحلّ المشكلات، والتواصل الفعّال، والعمل الجماعي. فمن خلال المنصات الإلكترونية، يُمكن للطلاب التفاعل مع بعضهم البعض ومع المعلمين، وتبادل الأفكار، والتعاون في المشاريع، مما يُساعدهم على اكتساب مهاراتٍ لا غنى عنها في حياتهم الشخصية والمهنية.

ولكن، لا يعني ذلك التخلّص عن التعليم التقليدي تمامًا، بل يُمكن دمج كلا النوعين من التعليم لخلق تجربة تعليمية شاملة تلبي احتياجات الطلاب المختلفة. فالتعليم التقليدي يُتيح للطلاب التفاعل المباشر مع المعلمين والحصول على التوجيه الفوري، بينما يُقدم التعليم الإلكتروني المرونة والحرية في التعلم.

يشهد التعليم ثورة هائلة مع ازدياد انتشار التكنولوجيا وتأثيرها على مختلف مجالات الحياة. وساد التعليم التقليدي لقرون طويلة، حيث اعتمد على المعلم كمركز للتعليم والكتب المدرسية كمصدر رئيسي للمعلومات. ولكن مع ظهور الإنترنت وأدوات التعلم الإلكتروني، برز مفهوم جديد هو "التعليم الإلكتروني" الذي يُقدم بديلاً أو مكملاً للتعليم التقليدي.

في عالم يغصّ بالمعلومات والتحفيزات المتنوعة، بات من الضروري ابتكار أدوات تعليمية جذابة وفعالة تُساهم في تعزيز التعلم وتحفيز الطلاب. في هذا السياق، تأتي الرسوم الكاريكاتيرية، والألعاب التعليمية الإلكترونية، وبرامج الكويز (Quizz) كأدوات تعليمية حديثة تُقدم حلولًا مبتكرة لتحديات التعليم التقليدي

تُعدّ الرسوم الكاريكاتيرية أداة فنية قوية تُتيح التعبير عن الأفكار والآراء بطريقة ساخرة ومباشرة. من خلال المبالغة في تجسيد الملامح أو المواقف، تُساهم الرسوم الكاريكاتيرية في تبسيط المفاهيم المعقدة وجعلها أكثر وضوحًا وفهمًا للطلاب.

هي أشكال ثنائية الأبعاد تمثل فنًا من فنون الرسم الساخر، تتميز بالمبالغة في تصوير ملامح أو خصائص شخص أو شيء ما، بهدف السخرية أو النقد

الاجتماعي أو السياسي أو الفني أو غيره. تُستخدم في مختلف المجالات، مثل الصحافة والمجلات والكتب والمواقع الإلكترونية.

وتلعب الألعاب التعليمية الإلكترونية دورًا هامًا في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم من خلال تقديم محتوى تفاعلي وجذاب. تُتيح الألعاب للطلاب استكشاف عوالم افتراضية وتجربة تحديات مُثيرة، مما يُحفزهم على التفاعل والمشاركة بشكل أكبر في العملية التعليمية.

والألعاب الإلكترونية هي برامج كمبيوتر مصممة لدمج التعلم مع الترفيه، وتقدم محتوى تعليميًا تفاعليًا يجذب انتباه المتعلم ويساعده على اكتساب المعرفة والمهارات بطريقة ممتعة وتعمل علي تعزيز دافعية الطلاب للتعلم ونخلق بيئة تعليمية ممتعة وجذابة.

أما برامج الكويز (Quizz)، فهي أدوات تفاعلية تُستخدم لتقييم مستوى فهم الطلاب للمواد الدراسية وقدراتهم على التفكير وحل المشكلات. تُقدم هذه البرامج تجربة تعليمية ممتعة تُساعد الطلاب على تثبيت المعلومات المكتسبة وتطوير مهاراتهم المختلفة.

وأيضا هي منصة تعليمية تفاعلية تتيح للمعلمين إنشاء اختبارات وممارسات تعليمية جذابة لمشاركة الطلاب.

أمثلة علي استخدامات quizizz:اختبارات قصيرة لقياس فهم الطلاب للمواد المدرسية ومراجعة سريعة لمحتوي درس سابق.

إنّ دمج هذه الأدوات الحديثة في العملية التعليمية يُساهم في تحقيق العديد من الفوائد، منها:

تعزيز دافعية الطلاب للتعلم: تُقدم هذه الأدوات محتوى تفاعليًا وجذابًا يُحفز الطلاب على المشاركة بشكل أكبر في العملية التعليمية.

تحسين التحصيل الدراسي: أظهرت الدراسات أن استخدام هذه الأدوات يُمكن أن يُساعد على تحسين تحصيل الطلاب في مختلف المواد الدراسية.

تطوير المهارات: تُساعد هذه الأدوات على تطوير مهارات الطلاب، مثل مهارات حل المشكلات، والتفكير النقدي، والعمل الجماعي.

جعل التعلم أكثر متعة وجاذبية: تُقدم هذه الأدوات تجربة تعليمية ممتعة تُساعد على زيادة تركيز الطلاب وتحفيزهم على التعلم.

وختامًا، تُعدّ الرسوم الكاريكاتيرية، والألعاب الإلكترونية التعليمية ، وبرامج الكويز أدوات تعليمية حديثة تُقدم حلولًا مبتكرة لتحديات التعليم التقليدي. من خلال دمج هذه الأدوات في العملية التعليمية، يمكننا تعزيز دافعية الطلاب للتعلم، وتحسين تحصيلهم الدراسي، وتطوير مهاراتهم، وجعل التعلم أكثر متعة وجاذبية.

2- الإطار النظرى

وجدت العديد من الدراسات التي تتحدث عن الرسوم الكاريكاتيرية و الألعاب الإلكترونية التعليمية وسيتم عرضها كالأتي

دراسة حسام الدين حسن (٢٠٠٠) تم تحديد هدف الدراسة للكشف عن تأثير استخدام الألعاب في تعلم المفاهيم وتحسين اتجاهات التلاميذ نحو مادة الدراسات الاجتماعية. وقد أظهرت الدراسة وجود فروق دالة بين متوسط درجات المجموعة التي درست باستخدام الألعاب والمجموعة التي درست بالطريقة التقليدية في اختبار المفاهيم. كما أظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية لها تأثير إيجابي على تعديل اتجاهات التلاميذ نحو المادة الدراسية.

دراسة منصور الصعيدي (٢٠١٤) هدفت هذه الدراسة إلى تحديد آثار استخدام الألعاب والألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم الرياضيات على تنمية المهارات الإدراكية البصرية والاحتفاظ بآثار التعلم لدى المتفوقين الذين يعانون من صعوبات التعلم في المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، وكانت عينة الدراسة من تلاميذ السنة الثانية المتوسطة في إحدى مدارس مدينة تبوك. وشملت الدراسة تلاميذ (٢٧ طالبًا). قسمت الباحثة العينة إلى مجموعتين حسب الأسلوب التجريبي: المجموعة التجريبية (١٤ طالباً) والمجموعة الضابطة (١٣ طالباً)، واستخدمت الباحثة الألعاب الإلكترونية التعليمية لتدريس المجموعة التجريبية والطرق المعتادة لتدريس المجموعة الضابطة، وكانت أداة البحث عبارة عن اختبار تحصيلي: نتائج الدراسة والاختبار التحصيلي ومهارات الإدراك البصري بعد تطبيق الاختبار، كان هناك فرق ذو دلالة

إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية. كما أظهرت الدراسة أن الألعاب والألعاب الإلكترونية التعليمية كانت فعالة في الحفاظ على تأثير التعلم.

دراسة دعاء عبد الرحيم (٢٠٠٥) هدفت هذه الدراسة إلى تحديد فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير البصري والمكاني لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي. وقد تكونت عينة الدراسة من طالبات الصف الخامس الابتدائي (٣٠ طالبة) من المدرسة الابتدائية رقم ٤ في ينبع. قامت الباحثة بتوزيع العينة بالتساوي إلى مجموعتين مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة وفق الأسلوب التجريبي، باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية لتعليم المجموعة التجريبية والطرق المعتادة لتعليم المجموعة الضابطة. وأظهرت نتائج الدراسة وجود فرق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق اختبار مهارات التفكير المكاني البصري، مما يشير إلى أن طريقة التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية كانت في صالح المجموعة التجريبية.

دراسة مصطفى السحت (٢٠٠٥) هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام طريقتي حل المشكلات والألعاب التعليمية في تعليم الدراسات الاجتماعية لتطوير مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي. وأثبتت الدراسة فعالية استخدام حل المشكلات والألعاب التعليمية في تعليم الدراسات الاجتماعية لتطوير مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

دراسة ربا طرخان (٢٠٠٨) هدفت الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام المنحنيات الرسوم الكرتونية لدائرة المفاهيم في عملية التغيير المفاهيمي لموضوع الضوء لدى الفتيات في المرحلة التأسيسية، بالإضافة إلى دراسة دور المنحنيات الكرتونية في تنمية أنماط التفاعل التعليمي في الصف الدراسي لدى الفتيات الأردنيات في السنة الثانية الثانوية. وقد تكون مجتمع الدراسة من ٨٠ طالبة (٨٠ طالبة) من شعبتين تم اختيارهن عشوائياً من قسم الصف الثاني الثانوي في مدرسة البقعة الإعدادية الأردنية، حيث كانت إحدى الشعبتين هي المجموعة التجريبية التي تتعلم الضوء بمنحنى دائرة المفاهيم الكرتونية، أما المجموعة الأخرى الضابطة تعلمت بالطريقة التقليدية وقد أظهرت النتائج أن استخدام الرسوم الكرتونية التي تدور حول مفهوم الضوء كان فعالاً في إحداث عملية تغيير مفاهيمي، وكذلك درجة تفاعل الطلاب في المناقشات المستفيضة للمجموعة التجريبية من الطلاب والحوار المستمر بينهم للاتفاق على الرسوم الكرتونية.

دراسة شلبي (٢٠٠٨) استخدم أسلوباً تجريبياً لدراسة فعالية استخدام الرسوم الكرتونية في تدريس الاقتصاد لتنمية القدرة على تحليل المفاهيم الاقتصادية لدى الطالبات في إحدى المدارس الثانوية التجارية في محافظة حلوان. وكان أفراد العينة (٦٠) تلميذة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، تضم كل منها (٣٠) تلميذة. أبرزت نتائج الدراسة فعالية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية قدرة الطالبات على تحليل المفاهيم الاقتصادية. وأوصى الباحثون بضرورة إعادة النظر في محتوى المناهج الدراسية في المرحلة الثانوية وتقديمها للتلميذات بطريقة مشوقة وجذابة مدعومة بالصور والرسوم الكرتونية، واقترحوا إجراء بحوث فعالة.

دراسة علي (٢٠٠٨) هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام الرسوم الكاريكاتورية في تدريس التعبير في تنمية مهارات الكتابة النقدية والإبداعية لدى طلاب إحدى المدارس الإعدادية في محافظة المنيا. وتم استخدام المنهج التجريبي لتحديد أثر هذه الرسوم الكاريكاتيرية في التدريس، وكان حجم العينة ٤٠ طالبًا وطالبة (المجموعتان الضابطة والتجريبية). وبناءً على نتائج الدراسة الحالية أوصى الباحث باستخدام الرسوم الكاريكاتيرية في كتب اللغة العربية وإعطاء الطلاب فرصة التعبير عن آرائهم بحرية، حيث كانت هناك فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الكتابة النقدية والإبداعية ومهاراتها الفرعية واقترح الباحث إجراء عدد من الدراسات أهمها دراسة أثر استخدام الرسوم الكرتونية في تعليم التعبير في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والنقدي في المرحلة الإعدادية.

تعريفات رسوم الكاريكاتير :

رسوم الكاريكاتير : االكاريكاتير هو فن الرسم الذي يستخدم للسخرية أو النقد الاجتماعي أو السياسي أو الفني. يتميز بتضخيم خصائص أو عيوب شخص أو شيء ما، ويعتبر وسيلة فعالة للتعبير عن الرأي بشكل مبتكر ومبتكر. يمتلك الكاريكاتير القدرة على النقد بشكل يتجاوز الكلمات المكتوبة في المقالات والتقارير الصحفية.

(محمد صابر عبد الحكيم ،2018م،ص17).

الثقافة الصحية هي مجموعة من المعارف والسلوكيات الصحية التي يتبناها الفرد والمجتمع بهدف تعزيز الصحة الجسدية والنفسية والاجتماعية.

(محمد عاطف حسنين،٢٠١٠م،ص١٠)

تعريف المخرجات التعليمية يشير إلى الصفات والمهارات والقيم التي يجب أن يكتسبها المتعلم خلال تجربته التعليمية.

(غيرمحدد،2020م،ص5)

البعد المكاني هو عدد الإحداثيات الضروري لوصف موضع نقطة أو كائن في الفضاء.

(محمد عاطف حسان،2018م،ص23)

الصور الفكاهية عبارة عن نوع من الفنون البصرية التي تهدف إلى إثارة الضحك أو الابتسامة لدى المشاهد. يمكن أن تكون هذه الصور رسومات كاريكاتورية، أو صور فوتوغرافية، أو لوحات فنية، أو حتى أفلام قصيرة.

(خليل عثمانة،2010،ص214)

الفروق الفردية هي الاختلاف بين الأفراد في صفاتهم الجسمية والنفسية والعقلية. وتشمل هذه الصفات القدرات والمهارات والسمات الشخصية والدوافع والاتجاهات والقيم والميول والعواطف والسلوكيات.

(محمد عاطف شلبي ، 2019م،ص225)

الملاحظة هي مشاهدة ظاهرة أو سلوك معين بدقة وتركيز، وتسجيل ما يتم ملاحظته بطريقة موضوعية.

(عبد الرحمن بن محمد العشماوي،2019م،ص123).

التفكير النقدي هو عملية منظمة وتحليلية تهدف إلى تقييم المعلومات والتحقق من صحتها وموثوقيتها، وذلك بواسطة استخدام مهارات التفكير المنطقي والتحليل والتقويم.

(ديانا هلبرن،2008م،ص3).

الدراسات الاجتماعية عبارة عن دراسة شاملة للعلاقات بين الإنسان وبيئته المحيطة، بما في ذلك العوامل الطبيعية والاجتماعية والثقافية. تجمع هذه الدراسات بين مفاهيم ومهارات من مختلف التخصصات الاجتماعية والإنسانية مثل التاريخ والجغرافيا والسياسة والاقتصاد وعلم الاجتماع وعلم النفس.

(عبد الناصر محمد زهران ،2020م،ص35)

الموارد البشرية تهتم بتنظيم وتطوير العنصر البشري في المؤسسة، بهدف تحقيق أهدافها الاستراتيجية من خلال تعزيز كفاءة وأداء الموظفين وزيادة إنتاجيتهم، وإيجاد بيئة عمل إيجابية وجاذبة.

(احمد محمد علي وأخرون،2018م،ص3)

التدريس هو عملية تبادلية تهدف إلى نقل المعرفة والمهارات والخبرات من المعلم إلى الطالب.

(محمد خليفة التوادي،2010م،ص32)

التقدم التكنولوجي يشير إلى استخدام البشر للأدوات والتقنيات والعمليات لتحقيق أهدافهم. يتضمن ذلك ابتكار منتجات وخدمات جديدة، وتحسين كفاءة العمليات الحالية، وتطوير طرق جديدة لحل المشكلات.

(Max Tegmrk,2017,page 12)

العملية التعليمية هو عملية منظمة تتضمن مجموعة من الأنشطة والإجراءات المتداخلة، تهدف إلى تحقيق تغييرات إيجابية في سلوك المتعلم. تهدف هذه العملية إلى تطوير معارفه ومهاراته واتجاهاته، وتزويده بالخبرات اللازمة ليصبح عضواً فعالًا في المجتمع.

(محمد أسماعيل الحجي ،2018م،ص32)

الثورة التكنولوجية تمثل تغييرا جوهريا في عملية إنتاج السلع والخدمات، مما يسفر عن تحولات اقتصادية واجتماعية شاملة.

(فرانسيس فوكوياما ،1992م،ص16)

تعريفات التاريخ اليوناني والروماني :

الحضارة اليونانية هي حضارة نشأت في اليونان القديمة واستمرت من حوالي القرن الثالث عشر قبل الميلاد إلى أواخر القرن السادس الميلادي تركت هذه الحضارة وراءها إنجازات عظيمة في مجموعةمتنوعة من المجالات بما في ذلك الفلسفةوالسياسةوالفن والعلوم والأدب مما يجعلها واحدة من أهم الحضارات في تاريخ البشرية.

(احمد توفيق ،1980م،ص1)

التاريخ القديم هو الفترة الزمنية التي سبقت ظهور الحضارات المتقدمة، وتسجيل الأحداث كتابةً.

(جون مان،2000م،ص1)

الفينيقيون شعب سامي قديم سكن الساحل الشرقي للبحرالأبيض المتوسط وامتدت حدودهم من شمال فلسطين عبر لبنان حاليا إلى جنوب سوريا اشتهر الفينيقيون بتجارتهم البحرية وبناءالمستعمرات في جميع أنحاء العالم القديم وانتشار الكتابة الفينيقية التي يُعتقد أن الحروف اللاتينية والعربية قد نشأت منها.

(جواد علي،1968م ،ص25)

العصر البرونزي هو فترة تاريخية امتدت من حوالي ٣٣٠٠ قبل الميلاد إلى ١٢٠٠ قبل الميلاد وتميزت باستخدام البرونز كمعدن رئيسي لصنع الأدوات والأسلحة والبرونز عبارة عن سبيكة مصنوعة من خلط النحاس بالقصدير وهو أكثرصلابة ومتانة من النحاس النقي مما يجعله مناسباً لصنع الأسلحة والدروع والأدوات الزراعية.

(سليم حسن ،1951م ، ص45)

العصر الحديدي هو العصر الذي عقب العصر البرونزي وتميزت باستخدام الإنسان للحديد على نطاق واسع لصنع الأدوات والأسلحة لتحل محل العصر البرونزي السابق.

(جواد حسين ، 2019م ، ص 254)

الحضارة المينوسية هي حضارة برونزية ازدهرت في جزيرة كريت المطلة على البحرالأبيض المتوسط بين عامي ٢٦٠٠ قبل الميلاد و١٤٥٠ قبل الميلاد وقد سُميت على اسم الملك الأسطوري مينوس الذي يُعتقد أنه أسس الحضارة.

(احمد اسماعيل علي ، 2000، ص123)

النظام الديمقراطي هو نظام سياسي يتمتع فيه الشعب بالسلطة العليا ويشارك في صنع القرارالسياسي من خلال ممثليها المنتخبين.

(عبدالمنعم أمام ، 2007م ، ص 123)

الشرق الادني القديم هي المنطقة الواقعة حول البحر الأبيض المتوسط والبحر الأسود، والتي كانت موطنًا لبعض أقدم الحضارات في العالم بما في ذلك بلاد الرافدين ومصر وسوريا والأناضول.

(سوزان ألين،2013م، ص1)

قبائل البالستو هي القبائل العربية القديمة التي سكنت بلاد الشام وشمال الجزيرة العربية.

(محمد عبدالله الجابري،1990م ، ص 420)

الصقليون هم شعب ذو هوية متميزة تشكلت نتيجة لتاريخ طويل من التفاعل مع الحضارات المختلفة.

(ديونيزيو سمياكوس، 2005م،ص 12)

الثقافة اليونانية هي مزيج من التأثيرات المتوسطية والشرق أوسطية وتتميز بتركيزها على العقل والمنطق والجمال وكان لهذه الثقافة تأثير عميق على الحضارة الغربية حيث ساهمت في تطوير الفلسفة والديمقراطية والعلوم والفنون.

(مجموعه من المؤلفين ، 2010م، ص250)

البنية التحتية هي مجموعة الأنظمة المادية التي توفر الخدمات الأساسية للمجتمع مثل النقل والطاقة والمياه والصرف الصحي.

(جون دوسن، 2010م، ص 10)

العقيدة المصرية القديمة هي مزيجًا من المعتقدات الدينية والقيم الأخلاقية والنظم الاجتماعية. تأثرت هذه العقيدة بعوامل جغرافية وتاريخية وثقافية متنوعة، مما جعلها نظامًا معقدًا ومتنوعًا.

(سليم حسن، 1962م ،ص123)

الوظائف العليا هي تلك التي تتطلب مهارات وخبرات عالية، وتتضمن مسؤولية اتخاذ القرارات الاستراتيجية والتوجيهية للمنظمة

(احمد محمد علي ، 2014م،ص 120)

يُعرّف العصر الصاوي، المعروف أيضًا باسم عصر النهضة المصرية، بأنه آخر فترة من فترات الحضارة المصرية القديمة. استمر هذا العصر لمدة تقارب ١٣٨ عامًا، بدءًا من القرن التاسع قبل الميلاد وحتى الغزو الفارسي عام ٣٣٢ قبل الميلاد. تميز هذا العصر بعودة مصر إلى استعادة سيادتها ووحدتها بعد الحكم الآشوري. شهد هذا العصر نهضة ثقافية وفنية واقتصادية كبيرة

(عبدالرحمن بدوي ، 1984م، ص452)

تُعرّف المسيحية بأنها ديانة سماوية تؤمن بوجود إله واحد. يعتبر يسوع المسيح شخصًا بشريًا وإلهًا في الوقت نفسه، حيث قدم نفسه كفداء عن خطايا البشر عندما مات على الصليب. ثم قام من بين الأموات وصعد إلى السماء، ومن المتوقع أن يعود مرة أخرى ليحكم الأحياء والأموات.

(عبدالرحمن بدوي، 1991م ، ص10)

الولاية هي تقسيم إداري لدولة ما يتمتع بدرجة من الاستقلال الذاتي، حيث تمتلك حكومتها الخاصة وتضع قوانينها ودستورها.

(عبد المنعم أمام ، 2020م، ص 23)

يتميز النشاط الدبلوماسي بكونه مجموعة من الأعمال والتصرفات التي يقوم بها ممثلين الدولة في الخارج، بهدف تحقيق مصالحها الوطنية وحماية حقوق مواطنيها وتعزيز علاقاتها مع الدول الأخرى

(عبدالمنعم أمام ،2018م، ص15)

العصر البطلمي هو فترة تاريخية في مصر امتدت من عام ٣٠٥ قبل الميلاد إلى عام ٣٠ قبل الميلاد، أي ما يعادل ثلاثة قرون تقريبًا. تميز هذا العصر بحكم سلالة من الملوك المقدونيين الذين أسسهم بطليموس الأول سوتير، أحد قادة الإسكندر الأكبر. اختار البطالمة الإسكندرية كعاصمة لهم، وسعوا إلى دمج الثقافة اليونانية مع الثقافة المصرية القديمة.

(ستيفن كوين ، 2015م،ص345)

تعريفات الالعاب الالكترونية التعليمية :

الألعاب التعليمية هي أنشطة تفاعليه تهدف إلي تعزيز عملية التعلم وتطوير المهارات . وبشكل عام، تكون هذه الألعاب ممتعة ومثيرة، مما يجعلها وسيلة فعالة لتعليم الأطفال والبالغين على حد سواء.

(مايكل روبتز ،2020م،ص 123)

الأنشطة التربوية هي تدابير منظمة ومخطط لها تهدف إلى تطوير مهارات وقدرات الطلاب في مختلف المجالات، وتشمل الجوانب المعرفية والاجتماعية والنفسية والجسمية. يتم تنفيذ هذه الأنشطة داخل وخارج البيئة المدرسية، وتُشرف عليها المؤسسات التعليمية بهدف تحقيق أهداف تربوية محددة.

(محمد خليفة التميمي،2010م، ص 217)

البرنامج التعليمي هو مجموعة من الأنشطة التعليمية المنظمة بشكل متناسق، يتم تصميمها لتحقيق أهداف تعليمية محددة مسبقًا أو تنفيذ مهام تعليمية محددة خلال فترة زمنية مستمرة.

(محمد عبد العزيز حمدي ، 2018م، ص13)

المهارات الجغرافية تعتبر مجموعة من القدرات والمهارات التي تمكن الشخص من فهم واكتساب المعلومات الجغرافية من مصادر متنوعة مثل الخرائط والرسومات البيانية والنصوص والصور. كما تمكنه من تحليل العلاقات بين الظواهر الجغرافية المختلفة مثل المناخ والتضاريس والموارد الطبيعية والأنشطة البشرية.

(جون دي هوارد، 2019م، ص12)

المهارات الإبداعية الخيالية هي قدرات تمكن الشخص من استخدام خياله لإنتاج أفكار جديدة ومبتكرة، وحل المشكلات بأساليب غير تقليدية، والتعبير عن ذاته بأساليب متنوعة.

(نهلة فهمي ،2010م،ص 123)

التفاعل الاجتماعي هو عملية تبادلية ديناميكية بين الأفراد أو الجماعات، تشمل تبادل السلوكيات والرموز، وتؤدي إلى التأثير المتبادل بين الأطراف المشاركة.

(جورج ريتزر،2015م، ص 123)

الألعاب الترفيهية هي العاب تهدف إلى تلبية الاحتياجات النفسية والاجتماعية للأفراد، وتعزيز مهاراتهم وقدراتهم، وتعزيز علاقاتهم الاجتماعية، وذلك من خلال توفير السعادة والمتعة.

(محمد خيري عبدالرحمن ،2010م،ص 321)

الألعاب الفكرية هي أنشطة ترفيهية هادفة يمكن ممارستها بشكل فردي أو جماعي، تهدف إلى تحفيز القدرات العقلية وتنمية المهارات الذهنية. تلعب دوراً هاماً في تعزيز الشخصية وتطوير مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات والتفكير الإبداعي. كما تساهم في تنمية مهارات التواصل والتعاون والمنافسة الشريفة.

(محمد عثمان ،2018م،ص 12)

المعايير التربوية هي مجموعة من التوقعات المحددة التي تحدد المستوى المطلوب من الأداء التعليمي في مختلف جوانب العملية التعليمية، بما في ذلك المعلمين، الطلاب، المناهج الدراسية، البيئة التعليمية، وعمليات التقييم.

(محمد خليفة التميمي ،2010م، ص232)

مرحلة الإعداد هي المرحلة الأولى في أي مشروع أو نشاط، حيث تهدف إلى وضع الأسس الضرورية لتنفيذه بنجاح

(سعيد غيث , عبد الرحمن ابو عيشة ،2014م ،ص45)

مرحلة الاستخدام هي مرحلة ثالثة في سلسلة مراحل استخدام الوسائل التعليمية، وتلي مرحلتي الإعداد والتقديم.

(احمد عودة،2021م،ص28)

مرحلة التقييم هي عملية منهجية ومنظمة تهدف إلى جمع وتحليل المعلومات المتعلقة بقيمة أو جودة شيء ما، بهدف اتخاذ قرارات مدروسة ومستنيرة حوله.

(محمد عاطف ابراهيم ،2018م،ص 12)

مرحلة المتابعة تعتبر هذه العملية منهجية ومستمرة، حيث تتم على مدار جميع مراحل المشروع، وتهدف إلى مراقبة تقدمه وقياس فعاليته، والتأكد من أنه يسير وفقًا للخطة المحددة ويحقق أهدافه.

(إبراهيم محمد، 2018م،ص 223)

الأنشطة الشخصية هي تلك التي يقوم بها الفرد للاستمتاع وتحقيق الرفاهية الشخصية، بدون أن تكون مرتبطة بعمل أو واجب محدد

(مارتن سيليغمان،2002م، ص 23)

تعريفات برنامج quizizz:

برنامج الكويز: هو عبارة عن أدوات تعليمية تفاعلية تتيح للمستخدمين إنشاء إختبارات قصيرة تتكون من أسئلة وإجابات متعددة الإختيارات او أسئلة مفتوحة، وتتيح هذه التطبيقات فرصة ممتعة لتعلم وإكتشاف معلومات جديدة،وتساعد علي تقييم مدي فهم المستخدم للموضوع المطروح.

(أحمد محمد غانم،٢٠١٨،ص٢٣٠_٢٣٢)

الإختبار هو أداة تقويمية تتضمن مجموعة من المثيرات(أسئلة شفهية أو كتابية،صور،رسوم)تقدم للفرد بهدف قياس سلوكه أو قدرته علي أداء مهمة ما بطريقة كمية أو كيفية .

(عدس وأخرون،٢٠٠٣،ص٢١٧)

كيفية استخدام القصص المصورة في التدريس

قد تميز القرن الماضي القرن العشرين، بالتطور الذي ظهر فيه عدد كبير من الإنجازات العلمية والتكنولوجية.ولا تقل هذه الإنجازات أهمية عما حققته البشرية في القرون السابقة , يعيش العالم اليوم في عصر يتسم بالثورات العلمية والمعرفية، وقد وصل المخزون العالمي من المعرفة إلى حد الانفجار. (الطيطي محمدمحمد ،2007،ص91)

وترتبط هذه الثورة بالثورة التكنولوجية لأن ثورة المعلومات والاتصال الإعلامي هي نتاج التقدم التكنولوجي

(احمداسماعيل وحجي,2004, ص4)

مع توسع المعرفة، لا بد أن تواكب العملية التعليمية هذه التغيرات. ويربط الهمشري هذا التغيير بالتعليم الذي يقع على عاتقه مسؤولية مواجهة هذا التغيير والسيطرة عليه وتوجيهه نحو التقدم والتطور.

(الهمشري و عمر أحمد,2001,ص150)

يرى أن "التدريس لا معنى له إذا لم يتمكن من مواكبة التغيرات المعرفية، لأنه سيصبح تلقائيا تدريسا ناقصا لتاريخ العلوم، مما يجعل الاستفادة من تطبيقه والاستفادة منه مستحيلة". إمكانيات تطبيقه." المنهجية والطريقة العامة لتطويره"

(مينا و فايز مراد ،2003 ،ص4

)

فإذا أدت ثورة المعلومات إلى ألا تكون المعرفة غاية في حد ذاتها، بل أصبح الهدف هو كيفية اكتساب المعرفة واستخدامها والاستفادة منها، فإن رسالة المنهج تصبح تنمية وإطلاق طاقات المتعلم وتبني الثقافة. التي يتلقى فيها المعلومات التوجه نحو ثقافة هيكلة المعلومات واكتشاف العلاقات بينها. وهذا لا يتم إلا بتنمية تفكير المتعلم

(الحصري وكامل دسوقي , 2006,ص509)

للتفكير أهمية كبيرة في حياة الإنسان لأنه من خلاله يتحرر من قيود الزمان والمكان ويستطيع التعامل مع الأشياء البعيدة والغائبة وكذلك أحداث الماضي بطريقة مجردة ورمزية

(إبراهيم و مجدي عزيز ، 2006، ص300).

والحقيقة أن التركيز على التفكير والتطوير في مدارسنا العلمية يساعد الوطن على الاستفادة الكاملة من موارده البشرية وتطوير إمكاناته للحاق بالمجتمعات المتقدمة الغنية والمتمتعة بالرفاهية

(اللقاني و احمد حسين،2000 ،ص32)

تشترك الدراسات الاجتماعية في تطوير العديد من المهارات مع التخصصات الأكاديمية الأخرى، بما في ذلك: التفكير النقدي والحساسية الاجتماعية، والتحليل، وحل المشكلات، وتحديد مصادر المعلومات وجمعها وتنظيمها باعتبارها اجتماعية

(اللقاني وأخرون ، 1999 ،ص31).

الدراسات في المقام الأول هي دراسة المواقف والأحداث والظواهر والتي تتطلب جميعها دراسة أسباب حدوثها وما يترتب عليها من نتائج وربط الأسباب بالعواقب هذه هي واحدة من أفضل الطرق لتطوير التفكير النقدي. القدرة على التفكير.

(سليمان واخرون ،2001 ، ص36).

التاريخ من المواضيع التي ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالعقل، لأنه لا يتعلق فقط بسرد قصص عن الماضي، بل إن الأحداث التي حدثت في الماضي تقدم أمثلة للناس وتحذر الأمم من الكوارث التي وقعت فيها الشعوب السابقة. يعد من المواد الاجتماعية التي تنمي مهارات التفكير لأنه مجال تفسيري يدور حول ضوابط تفسيرية توضح الأحداث. تحتاج وجهات نظر أولئك الذين عاشوا قبلنا، والمؤرخين أنفسهم، إلى استخدام مخيلتهم المدربة على الملاحظة والتحليل الدقيق حتى يتمكنوا من فهم الأدلة المتعلقة بالحياة المبكرة.

(عطار واخرون ، 2005 ،ص122)

إن لدراسة التاريخ قيمة تربوية لما لها من تأثير في عقول الطلاب، حيث توفر لهم طريقة تفكير خاصة تعيد الأحداث إلى عصرهم الزمني، لذلك فهو طورت العادة التاريخية في التعامل مع الحقائق والأسلوب التاريخي في التفكير في الحقائق، لأن التاريخ منهج بحث يعتمد على النقد والمقابلات والتحقق ووزن قيمة الأدلة والربط بين السبب والنتيجة وشرح الأحداث وإعادتها إلى أصولها

(أبو رزق وحليمة ،2004،ص149).

من أهم أهداف المنهج المقرر للطلاب هو تنمية أنواع التفكير المختلفة وتحفيز التفكير الإنتاجي.

(الطيطي و محمد حمد،2007 ،ص16)

لأن العقل لا يتطور بالنضج البيولوجي وحده، بل يحتاج إلى تعليم وتدريب مستمر. ولكي يكتسب المتعلمون التفكير لا بد من وجود معالجات تربوية محددة تسعى إلى تنميته لدى الطلاب لذلك اقترحت العديد من الدراسات ضرورة دمج التفكير في مختلف أنواع التدريس في التعليم العام والجامعي، ولهذا السبب أصبحت وزارة التربية والتعليم مهتمة بتنمية التفكير في السنوات الأخيرة وبدأت في فرض اشتراطات على الذكور والإناث معلمون .

(زيتون وحسن حسين ، 2003

،ص85).

تحسين كفاءة أنظمة التعليم ومخرجاتها وينطوي التفكير الناقد على طرح العديد من الأسئلة وهو أمر مهم للمتعلم حيث يتعلم مهارات التفكير الناقد والتي تتمثل في: التحليل، والنقد والدفاع عن المشكلات والالتزام بالوضوح والدقة وبالتالي يصبح أكثر فهماً للمحتوى المعرفي وفهمه بشكل أعمق مما يعزز تحصيله في مختلف المواد الدراسية.

(عبد الله وإبراهيم ، 2006 ,ص 402)

يجب تنمية القدرة على التفكير النقدي لدى الأجيال القادمة لأن شعب الغد يجب أن يكون نقدياً حتى يتمكن من التعامل مع الجديد. المواقف والمشاكل مثل الغزو الثقافي الأجنبي ولذلك فقد أجريت العديد من الدراسات حول التفكير الناقد واستراتيجيات التدريس المختلفة لتنمية هذا التفكير

(الزواوي وخالد محمد ،2003،ص78).

لا شك أن الجو الصفي يلعب دوراً مهماً في تحفيز وتنمية تفكير الطلاب، فالمقاعد الصحية والمريحة، واستراتيجيات التدريس المتنوعة والحديثة وما تحتويه من أساليب وأساليب، والأنشطة التعليمية المناسبة للفروق الفردية كلها عوامل مهمة. مجال ال. ويمكن للمعلمين الناجحين الاستفادة من الفصول الدراسية التي تخلق بيئات تشجع الطلاب على التفكير

(سعادة و جودت أحمد ،2006،ص69).

ويمكن استخدام بيئة التعلم ومرافقها ومعداتها وأدواتها التعليمية والأنشطة في مختلف المجالات وأساليب التعزيز إذا توفرت هذه العوامل. متسقون ويتفاعلون بشكل إيجابي مع بعضهم البعض.تسهيل، ستكون النتيجة تعلمًا فعالًا ومتكاملًا. لقد فعلها الطلاب.

(راشد و علي،1999،ص36).

إن استخدام الرسوم الكاريكاتورية في التدريس يمكن أن يجذب انتباه الطلاب واهتمامهم هناك العديد من الأساليب والتمارين الإبداعية في التدريب والتدريس، مشيراً إلى أن استخدام الرسوم الكاريكاتورية يستخدم لكسر الحواجز وابحث عن القصص المصورة ذات الصلة والتي تنعش وتجذب انتباه المتعلمين.

(حمادة وممدوح ،2006،ص154).

كلمة كاريكاتير مأخوذة من الكلمة الإيطالية (كاريكير) والتي تعني التكبير والمبالغة. يتم نطق كلمة caricatureواو بدلا من yaa، وهذا صحيح، على الرغم من أن كلمة caricatureهي الأكثر شيوعا واستخداما

(الوهيد و محمد إبراهيم ،2000،ص108)

تتعلق الرسوم الكاريكاتورية بالموضوعات والأحداث الحالية بالإضافة إلى الصور الفكاهية.

(شلش و علي ، 1992،ص99).

وتتميز القصص المصورة بقوة تعبيرها، وقدرتها على جذب انتباه القراء وجذب انتباههم، وتحفيز قدرتهم على التفكير. بالإضافة إلى ذلك، لا يمكن تجاهل القيمة التعليمية للقصص المصورة، ومن الضروري أن تستفيد المدارس من القصص المصورة. يناقش المقرر العديد من المواضيع الأكاديمية بأسلوب سردي محبب لدى الطلاب ويختصر الوقت اللازم لعملية الاتصال

(عطار واخرون،2005،ص230).

ويمكن أن تكون بمثابة حافز بصري لتحفيز المناقشات الصفية وتشجيع الطلاب على طرح أسئلة مختلفة واكتشاف الجوانب الضمنية العديدة المتعلقة بالسؤال أو القضية المطروحة

(سعيد واخرون،2004 ،ص93).

تسهل القصص المصورة عملية التعلم لأنها توفر وقت الطلاب والمعلمين، فبدلاً من قراءة مقال حول موضوع معين، يمكن تقديم إطار يلخص لهم المعنى المعبر عنه في المقالة

(سالم وشيرين علي جاد،2003،ص264).

لا يمكن لأحد أن ينكر التأثير المهم للقصص المصورة على الناس، فهي تمس جميع الفئات البشرية دون استثناء وتقدم ثروة من الأشياء للقراء الأميين والمتعلمين على حد سواء يؤكد ذلك ميخائيل القصص المصورة فن خطير وسر خطورته يكمن في بساطته التي تساعده على دخول عقل وعقل الجميع سواء إلى جانب السهولة والسرعة وفهم أفكارهم من خلال الحالة الثقافية أو العلمية أو الاجتماعية أو الاقتصادية إنها تصل إلى الجميع في جميع أنحاء العالم من خلال الصحف والمجلات والتلفزيون والقنوات الإعلامية المختلفة تصل إلى ملايين الأشخاص (شراب،2006،ص37).

تحظى القصص المصورة بشعبية كبيرة بين جميع طبقات المجتمع بسبب قوتها التعبيرية الهائلة ولهجتها الساخرة الحادة. لقد سئم الناس من مناقشة بعض القضايا التي لم يتم حلها بشكل متكرر، الأمر الذي يجعل القصص المصورة ذات قيمة مزدوجة. ولا يحتاج الأمر إلى مستوى عالٍ من العلم لفهمه وتحليله. قال الرئيس الأمريكي الأسبق هنري ترومان ذات مرة: ''لا أخاف إلا الموت ورسامي الكاريكاتير'' كما ثار الشعب الإسلامي عام 2006م بسبب رسوم كاريكاتيرية تسخر من النبي محمد وفي أوائل عام 2008 استأنفت بعض الصحف الدنماركية نشر هذه الرسوم الكاريكاتورية، مما أثار غضب المسلمين في جميع أنحاء العالم. كيف يمكن ألا تكون كذلك؟ تحتوي هذه الرسوم الكاريكاتورية على إساءات وإهانات لرسل وأنبياء هذا البلد. أفضل جزء من الطبيعة البشرية. في الحقيقة هدفهم هو السخرية والاستهزاء بالمسلمين ككل وخلق اتجاه سلبي تجاههم من خلال مظهرهم. وأمام العالم ينظر إليهم على أنهم إرهابيون، ومن هنا فصاعدا، فإن أهمية استخدام القصص المصورة لتنمية النقد تؤكد على التفكير وتكوين العقلية النقدية. ، ويؤكد إبراهيم الحقيقة أننا في حاجة ماسة إلى تطوير العقلية النقدية لدى المتعلم حتى يتمكن من مواجهة المواجهات الحضارية والدفاع عن هذه القضايا سيؤدي إلى منافسة شرسة ستكون سمة العصر القادم الذي سوف تسود فيه الروح النقدية

(سلامة،2007،ص19).

ويعتبر الرسوم الكاريكاتورية وسيلة فعالة لإيصال الأفكار وتغيير الاتجاه وتنمية الفهم في الدراسات الاجتماعية واللغات والتربية الإسلامية ومناهج العلوم

(حمادة وممدوح ،1994،ص259).

تعد وسيلة جيدة لتنمية العديد من القيم والاتجاهات المرغوبة مثل تثمين حرية التعبير وتبني مفهوم تنوع الرأي.

(سعيد واخرون،2004،ص93).

بالإضافة إلى جلب البهجة، فإن القصص المصورة لها أهداف فلسفية واجتماعية عميقة على مر العصور، مما يجعلها فنًا إنسانيًا مؤثرًا. في مراحل مختلفة من الصراع في المجتمع البشري الحديث، تمكن الفن الهزلي من حل العديد من المشاكل. وهو يؤكد في المظهر على السلبي والإيجابي

(الوهيد ومحمد إبراهيم ،2000م،ص281).

أن الرسوم الكاريكاتورية من المواضيع المتكررة في كثير من الصحف ويتابعها القراء بشغف لما لها من قدرة على جذب انتباههم واهتمامهم والتأثير في اتجاهاتهم وسلوكياتهم.

(عطار واخرون،2005،ص171).

وذلك لأن المواقف مكتسبة وليست موروثة. ولا يولد الأفراد باتجاه إيجابي أو سلبي تجاه قضية أو موضوع ما، بل يكتسبون اتجاهات من خلال التنشئة الاجتماعية في الأسرة والتعامل مع الأفراد والمؤسسات التعليمية في مجتمعه.

(سعادة و جودت احمد ،2006،ص78).

تعتمد استراتيجيات التدريس على سلسلة من الإجراءات والإجراءات في العروض التقديمية في الفصل الدراسي، سواء كانت مقدمات شفهية، أو عرض وسائل تعليمية توضيحية، أو مناقشات

(أحمد أسماعيل وحجي،2004،ص38).

ولذلك اعتماد استراتيجيات التدريس المبنية على القصص المصورة بالنسبة لهم، فقد أثبتت العديد من الدراسات أثر استخدام القصص المصورة في التدريس على تنمية التفكير والفهم، منهم على سبيل المثال: إبراهيم (1988)، هرتزمان (1998)، سلوين (1999)، القرشي (2001) وسالم (2003) أشارت العديد من الدراسات في مجال تدريس الدراسات الاجتماعية إلى ضرورة استخدام أساليب وتقنيات تدريسية جديدة لضمان أثرها في تنمية التفكير، مثل دراسات: كرم (1992)، عليان (1995)، الأسمري (1999) و العنبكي(2002).

(أحمد أسماعيل وحجي،2004،ص38) .

وأكدت درار في مؤتمر تطوير مواهب المستقبل أن تعليم مهارات التفكير وتعلم التفكير يمكن أن يزيد من إثارة التجربة وجاذبيتها مما يجعل أدوار الطلاب نشطة وفعالة وينعكس ذلك في نواحٍ عديدة، بما في ذلك تحسين قدراتهم على التفكير". مستويات التحصيل وتحقيق الأهداف التعليمية.

(درار،2006،ص333) .

إن الحاجة إلى تعلم التفكير في المواضيع الاجتماعية بشكل عام، والتاريخ بشكل خاص، تبدو أكثر إلحاحًا، خاصة إذا علمنا أنه، بسبب قيود الأساليب التاريخية التقليدية، لا يستطيع المتعلمون ببساطة تذكر الأحداث التاريخية التي يدرسونها، بناءً على التدريس. وحفظ الأحداث.

(الطيطي و محمد حمد،2007،ص64).

وذلك لأن المواضيع الاجتماعية مجردة وتجمع بين الأبعاد الزمانية والمكانية، مما يتطلب استراتيجيات ووسائل وأساليب تدريس تختصر المسافة مع الطلاب وتساعدهم على التغلب على صعوبات الفهم. الموضوع ومعرفته ويتناول المؤلف واقع تدريس التاريخ من خلال تجربة التعليم العملي، فبالإضافة إلى نفور الطلاب ومللهم من دروس التاريخ، فإن استراتيجيات تنمية مهارات التفكير قليلة جداً. غالبًا ما تكون طرق التدريس قديمة وتفتقر إلى عوامل جذب الطلاب مثل التلاوة، وبالمثل، هناك عدم مراعاة الفروق الفردية للطالبات، كما أن تنويع طرق التدريس سيجذب انتباه الطالبات وقد يغير موقفهن تجاه المقرر الدراسي. من التاريخ.

(الحصري و كامل دسوقي،2006،ص509).

تعريف رسوم الكاريكاتور

تختلف تعريفات القصص المصورة مما يؤدي إلى الخلط بينها وبين الفنون الأخرى وتداخل اسمها مع عناوين مختلفة. وهذا التداخل والارتباك سببه قلة الأبحاث التي أجريت في هذا المجال، فبالإضافة إلى الترجمة الحرفية للأعمال الأجنبية التي تحتوي على رسوم كاريكاتورية، فإن جميعها تتم باسم الرسوم المتحركة، وبعض الدراسات والأدبيات تناقشها باسم الرسوم المتحركة وليس باسم الرسوم المتحركة. مما هو باسم الرسوم الكاريكاتورية، لذلك سيتم تعريف القصص المصورة بشيء من التفصيل:هي الصور والأفكار المقدمة بقصد التأثير على الفرد بطريقة مضحكة أو مرغوبة وعادة ما تحتوي على دلالات فكاهية ويقصد بها التعليق على قضايا اجتماعية أو سياسية وغيرها من الفكاهة الهجاء أو السخرية هما الركيزتان الأساسيتان للقصص المصورة، وغالبًا ما تتضمن هذه "الصور التي تكون ملخصات أو أنصاف جمل للتعبيرات التعبيرية.

وكلمة كاريكاتير مأخوذة من الكلمة الإيطالية (caricare) والتي تعني المبالغة والتضخيم. ورغم أن كلمة كاريكاتير هي الأكثر شيوعا واستخداما، إلا أن الصحيح أن كلمة كاريكاتير تنطق واو بدلا من ياء.

(الوهيد و محمد إبراهيم ،2000،ص108).

معنى كلمة Caricature في القاموس الإنجليزي هو تصوير الأشخاص أو الأشياء بطريقة غريبة تسبب الضحك من خلال المبالغة في ملامحهم وخصائصهم. إلا أن هذه القواميس تخلط بين كلمتي "كاريكاتير" و"كرتون" معًا، وهو ما أصبح هو السائد في اللغة الإنجليزية. ونظرًا لوحدة الموضوع، أصبحت الكلمتان الآن مترادفتين وهو التصوير الفكاهي ولاحظ الباحثون أن معظم الأدبيات المتعلقة بالقصص المصورة كتبت فيها كلمة "واو"، فقرر الباحثون كتابة كلمة "واو" في جميع ما عدا الاستشهادات والاقتباس.

(شلش و علي،1992،ص99).

نشأة الكاريكاتور

تعتبر القصص المصورة من الفنون القديمة التي ظهرت قبل الرسوم المتحركة، وكان انتشارها يعتمد فقط على الصحف والمجلات، أما اليوم مع تطور وسائل الاتصال فقد بدأنا نشاهد القصص المصورة على التلفاز والإنترنت و من يظن أن فن الكاريكاتير هو فن صحفي جديد فهو مخطئ، فالنكتة المصرية ليست ابتكارا مستوردا من الخارج، بل نتاج موروث أصيل لسبعة آلاف سنة، حيث تم اكتشافها بناء على جدران المعابد. وتحتوي البرديات على العديد من الرسومات التي تعكس روح الدعابة والسخرية

(فهمي و عمرو،2002،ص51).

مرت القصص المصورة بعدة مراحل تاريخية ساهمت في تطور تقنيتها حتى أصبحت فنًا بحد ذاته. ورغم صعوبة تحديد الأصول الأصلية للكاريكاتير، إلا أنه من المؤكد أن فكرة هذا الفن ظهرت لأول مرة في إيطاليا كفن تشكيلي محدد في القرن السادس عشر الميلادي. وفي عام 1585م، تربى على يد الفنان الإيطالي أنيبال كاراش، الذي يعود إليه الفضل في كونه أول شخص في التاريخ الحديث يرسم صوراً كوميدية تمثل أشياء معينة في الجوانب الاجتماعية لتجربته.

(الوهيد و محمد إبراهيم ،2000،ص109).

وفي فرنسا، كان أول من استخدم الرسوم الكاريكاتورية كسلاح سياسي هو الصحفي الفنان تشارلز فيليبون، الذي بدأ فنه عام ١٨٣٠م بنشر الرسوم الكاريكاتورية في مجلة أسبوعية تسمى مهنة الكارتون.

(فهمي و عمرو ،2002،ص62) .

وفي مصر، بدأ الاهتمام بالقصص المصورة عام 1876م عندما أصدر يعقوب صنوع مجلة أبو نظرة، تلتها مجلات الفكاهة الساخرة مثل: نكت ومراثي لعبد الله النديم ,والأرغول التي اصدرها محمد النجار

(ميخائيل وملاك ،1990،ص38)

وظائف كاريكاتير

تؤدي القصص المصورة وظائف متعددة اعتماداً على الأهداف التي نستخدمها من أجلها وهذه الوظائف على النحو التالي

1- الوظيفة الأخبارية :

وظيفة الأخبار تعرض الرسوم الكاريكاتورية أخباراً معاصرة بالإضافة إلى أحداث وظواهر وعادات من فترات تاريخية سابقة

2- الوظيفة الأتصالية :

وظيفة التواصل تتواصل القصص المصورة مع القراء من خلال الخطوط والأشكال، موضحة الأحداث أو الأفكار أو الظواهر بلغتهم الخاصة.

(حمادة وممدوح ,2000,ص94)

3- الوظيفة المعلوماتية :

وظيفة المعلومات من خلال القصص المصورة، يكتسب القراء معلومات جديدة. قد تحتوي القصص المصورة على رمز المنظمة، أو تعليق مع رسالة. ومن خلال القصص المصورة، لا يحصل القراء على المعلومات التي تحملها بعض التعليقات فحسب، بل يحصلون أيضًا على معنى ودلالة هذه الرموز. مثل أسماء بعض الحكام ورؤساء بعض التنظيمات وغيرها.

4- الوظيفة الأبداعية :

وظيفة إبداعية يتناول الكاريكاتير ظاهرة ما من زوايا مختلفة، ويتكون الرسم من مجموعة من الأفكار والعلاقات المتشابكة التي قد نخرج منها برسم جديد كثيرا ما نجد أنه بسبب المبالغة في التعبير، بالإضافة إلى الفكاهة، فإن اللوحات أيضا لها أهداف، فعندما تندمج الأهداف والمعلومات والتشويق في هذه اللوحة، فلا بد أن يكون هناك نوع من الإبداع.

(حمادة و ممدوح ,2000,ص95)

5- الوظيفة التربوية و التعليمية :

وظيفة التعليم القصص المصورة هي في الأساس رسوم هزلية تعالج بشكل مباشر أو غير مباشر الظواهر السلبية في المجتمع، مثل (الرشوة، البطالة، الإدمان، انقطاع المياه، غلاء الأسعار).

ومن المقدمة السابقة لهذه الوظائف يتبين بوضوح أن استخدام الرسوم الكاريكاتورية يمكن أن يحقق وظائف متعددة، ونلاحظ الوظيفة الإخبارية التي تلعبها هذه الرسوم الكاريكاتورية، والتي تشمل الأخبار والتطورات المتعلقة بالقضية الفلسطينية.

من منظور الوظيفة التواصلية تعتبر الرسوم الكاريكاتورية نوعًا من اللغة، على سبيل المثال، الرسوم الكاريكاتورية المهينة "الرسول" التي نشرت في إحدى الصحف الدنماركية، وسرعان ما أدرك الناس أنه

يمكن فهم معنى الرسوم الكاريكاتورية دون ترجمة النص الموجود على الرسوم الكاريكاتورية.

(حمادة و ممدوح ،2000،ص96)

بالنسبة للوظيفة التعليمية فيوضح هيتسمان أن استخدام الرسوم المتحركة في المجال التعليمي حاليًا بدأ في التزايد لأن المعلومات التي يتم نقلها إلى المتعلمين من خلال الرسوم الكاريكاتورية أكثر استقراراً من تلك التي يتم نقلها إلى المتعلمين من خلال الرسوم المتحركة. كلمات أو نص مكتوب، فلا يحتاج المتعلم إلى تكرار المعلومة حتى يتذكرها .

(Heitzmann and William Ray,1998,page6)

ويذكر إنجك أن فكرة استخدام القصص المصورة كأداة تقييم بديلة ستساعد في قياس مستويات الأداء الأكاديمي للطلاب وتساعدهم على طرح الأسئلة التي ستستفيد من القصص المصورة في حياتهم .

(Ingec and Sebnem Kandil ,2008,page53)

ويشير هاريسون إلى إمكانية استخدام الرسوم الكاريكاتورية المنشورة في الصحف لتعليم تاريخ الصحافة والسياسة.

(Harrison,1998,page95)

6- الوظيفة السياسية :

ويذكر الشعشاع وظيفة أخرى للقصص المصورة، وهي وظيفة سياسية الهجاء السياسي هو الهجاء القادر على هدم صروح المجد والهيبة، والقدرة على تشويه وكشف العيوب بطريقة نقدية لأنه أقرب إلى الجمهور حيث أطاح الرسام الأمريكي توماس ناست بالجماعة السياسية التي كان يتزعمها ويليام إم تويد من خلال الرسوم الكاريكاتورية المنشورة في صحيفة نيويورك تايمز وتم سجنه، واعترف تويد نفسه بقوة وتأثير الرسوم الكاريكاتورية

لا يقتصر استخدام القصص المصورة في التعليم المدرسي فحسب، بل إن هذا المجال يتوسع باستمرار ويشمل ذلك مجال تعليم الكبار، وهو مجال أكثر تعقيداً بطبيعته. الغرض من استخدامه ليس التسلية والضحك، بل ربط المعلومات الصعبة والنسيان بمواقف فكاهية يستفيد منها المتعلمون فإنه يأخذ الوظيفة التعليمية.

(الشعشاع وطلال فهد ،2008،ص68) .

7- الوظيفة التثقيفية :

الأطباء يستخدمون الرسوم الكاريكاتورية لنشر ثقافة العلاج الطبيعي كما توضح أحلام المشهدي أخصائية العلاج الطبيعي بمستشفى الملك فهد الجامعي كارتون مرسوم بالشراكة مع الموقع السعودي للعلاج الطبيعي الذي ينشر صور محددة إلكترونيا التوجيه معلومات صحية محددة www.saudipt.net وهذا بدوره يحوله إلى تقويم هذا العام وصحة هذا الموقع السعودي الذي تم إنشاؤه من قبل مجموعة من أخصائيي العلاج الطبيعي لنشر الثقافة الصحية وهو الدولية ومقرها سويسرا الأماكن الآمنة ONT أول موقع سعودي يتم الاعتراف به من قبل منظمة هيلت. تعتمد شركة والصحية ضمن شروط ومعايير

(الهاجري و نورة ،2008،ص1)

يعد استخدام القصص المصورة لتعليم القصص المصورة إحدى الطرق الفعالة ويمكن استخدامه في التدريس، وخاصة علم الاجتماع، لأن القصص المصورة ترتبط بمختلف جوانب حياة الإنسان والمجتمع والاقتصاد والسياسة والشؤون الجارية وغيرها، مما يجعل من الممكن لمس حياة الطلاب وواقعهم ويجب مراعاة بعض الأمور عند استخدام القصص المصورة في التدريس وذكر مطاوع ,بدران , عطيه أنه يجب على المعلمين نقاط يجب مراعاتها عند استخدام القصص المصورة

شرح الرموز المستخدمة في القصص المصورة، اسمح للطلاب بفهم ما وراء اللوحة وشرحها ونقدها فعلوها يطرح المعلم وجهات نظر مختلفة لم يتم التعبير عنها في القصص المصورة ويشرح الانتقادات والتعليقات في القصص المصورة اشرح الفرق بين ما تحاول القصص المصورة تحقيقه

والواقع استقلال القصص المصورة في مواقف التدريس الأحداث الجارية والتعليق، أو تدريس التاريخ المعاصرة، أو توجيه الطلاب إلى الاهتمام بالحكمة اخلاق عاليه عدم عرض الرسوم الكاريكاتورية لفترات طويلة حتى لا يشعر الطلاب بالملل يمكن عرض القصص المصورة على مجلة الحائط بعناوين مثل قصص الأسبوع المصورة" أو "الأكثر أهمية كاريكاتير الأسبوع .

(مطاوع واخرون ,1983،ص301)

استخدامات الرسوم الكاريكاتريه في التعليم

1- استخدام الرسوم الكاريكاتريه في مجال التعليم بات ضروريا في العمليه التعليميه لتوصيل المتعلمين الى فهم الهدف الرئيسي من الماده التعليميه وذلك من خلال تسهيل الكلمات .

2- النصوص كاريكتيريه من ضمن الوسائل الحديثه في العمليه التعليميه فهي من اهم وسائل الاتصال التعليميه وهي تتميز بقدرتها على جذب الانتباه والتاثير في السلوك واتجاه الطلاب

3- ان هذه الرسوم الكاريكاتوريه تساعد طلاب فب التركيز على افكارهم وادراكهم لميولهم وخبراتهم المستقبليه والمهارات العقليه والقدرات الابداعيه

4- رسوم الكاريكاتريه لها دور كبير في عمليه تعليميه حيث انها تحول الاشياء المجرده الى اشياء ملموسه تساعد على ادراك الالفاظ وفهم المعاني والجمل

5- تعمل تلك رسوم الكاريكاتريه على تنشيط القدرات والعمليات العقليه الخاصه بالطلاب وذلك بسبب حاسه البصر وهي من اهم العمليات التي تساعد الطلاب على الاستجابه الى المعلومات بشكل اسرع وافضل.

(رشا بنت احمد هاشم،بدون تاريخ،ص410-414)

استخدام الرسوم الكاريكاتيريه في الدراسات الاجتماعيه

1- ان تلك الرسوم الكاريكاتورية تساعد المعلم على ادارته للماده الدراسيه وذلك من خلال استخدامها في سياق المنهج الدراسي المناسب حتى تكون ملائمه لقدرات الطالب في ماده الدراسات الاجتماعيه.

(رشا بنت احمد هاشم,بدون تاريخ,ص414)

2- استخدام المعلم لتلك الرسوم تساعد الطلاب على نشاه جيده تقوم على التفاعل والتكامل فيما بينهم يشجع الطلاب على البحث وتفسير اجزاء الدرس في المنهج المدرسي الخاص بماده الدراسات الاجتماعيه.

3- هي شكل من اشكال الفن التي يمكن للطلاب ان يتعلموا من خلالها مهارات القراءه والكتابه بصريا وهي التي يحتاجها لتطوير المهارات الاخرى المتعلقه بالتعليم ولا تساعد على فهم الاجزاء الصعبه في ماده الدراسات الاجتماعيه

4- رسوم الكاريكتيريه في الدراسات الاجتماعيه يحد من القلق والتوتر الناتج عن صعوبه الماده في من حيث المصطلحات او النقاط الكثيره حيث انها تساعد على الحفاظ على ما تم تعلمه

5- الكاريكاتريه في الدراسات الاجتماعيه يساعد الطالب على الاستفسار عن المشاكل الحياتيه والمستقبليه التي قد تحدث فيما بعد ولها تاثير على الطالب من حيث تنميه المهارات التفكير المستقبلي والتي تمكنه من استيعاب ما يدور من حول

(رشا بنت احمد هاشم،بدون تاريخ،ص415-416)

إستخدام الرسوم الكاريكاتيرية في درس (مصر في عصري البطالمة والرومان)

1- استخدام رسوم الكاريكاتوريه في درس اليونانيين والبطالمه حيث يمكن للطالب ان يعرف الشخصيات المهمه من خلال الرسوم الكاريكتيريه مثل الاسكندر الاكبر بطلميوس الاول وكليوباترا السبعه

(رشا بنت احمد هاشم،بدون تاريخ،ص421)

2- يمكن الرسوم الكاريكاتيريه ان توضح سير الاحداث التي قد حدثت في عهد الاسكندر الاكبر ودخوله الى مصر

3- يمكن ايضا الرسوم الكاريكاتريه ان توضح او تسهل على الطالب معرفه الحضاره المصريه القديمه وعلاقتها بالحضاره اليونانيه

(رشا بنت احمد هاشم،بدون تاريخ،ص422)

4- يمكن للرسوم الكاريكاتريه ان توضح الحياه تحت حكم البطالمه في مصر والاعمال التي قد قام بها بطلميوس الاول

5- ممكن ايضا للرسوم الكاريكاتريه ان توضح اهم ميزات حكم الاسكندر لمصر ومميزات حكم البطالمه في مصر ومظاهر الحضاره في عهدهما

(رشا بنت احمد هاشم،بدون تاريخ،ص424)

ثانيا: التاريخ اليوناني والروماني

1- القيمة الحضارية لدراسة تاريخ اليونان :

لم يكن المجتمع اليوناني القديم مجتمعًا مغلقًا يقتصر تأثيره الحضاري على منطقة محددة في الشاطئ الشمالي للبحر المتوسط. بل كان مجتمعًا مفتوحًا على المجمعات الأخرى التي سبقته في التطور الحضاري والتي ظهرت في منطقة الشرق الأدنى وأسيا الصغرى.

بدأت الحضارة اليونانية تنتشر في المناطق المحيطة بالبحر المتوسط في العصور القديمة وأثرت فيها. ثم امتد هذا التأثير الحضاري في العصور التالية إلى مناطق أخرى قريبة أو بعيدة عن حوض البحر المتوسط. قامت الحضارة اليونانية على يد ثلاثة من أشهرالفلاسفة في اليونان: سقراط وأرسطو وأفلاطون.

وبالنسبة للتأثير السوري على المجتمع اليوناني، لم يقتصر على نقل التأثيرات الحضارية من وادي الرافدين، بل تجاوز ذلك ليشمل التأثير المباشر الإيجابي من خلال الحروف الهجائية التي طورها الفينيقيون عن الحروف الهجائية المصرية ونقلوها إلى بلاد اليونان خلال نشاطهم التجاري في البحر المتوسط، وبعد أن أضاف اليونان حروف الحركة إليها، أصبحت هذه الحروف أداة لسرعة انتشار الكتابة وانتشار الحركة الثقافية بكل عمقها واتساعها.

(لطفي عبدالوهاب يحيي، 1991م ، ص 15)

2- العصور القديمة لليونان:

بدأت الحضارة اليونانية في عصر البرونز وتطورت إلى العصر الحديدي، وشملت الحضارات المينوسية والميكينية و تطور النظام الديمقراطي في اليونان القديمة ولعبت أثينا دورًا بارزًا في تطوير هذا النظام.

شهد الأدب اليوناني القديم تطوراً كبيراً، وتألق شعراء وكتاب بارزين مثل: هوميروس وإسخيلوس وسوفوكليس و تميزت الفنون والعمارة اليونانية القديمة بالهندسة المعمارية الكلاسيكية والنحت.

(لطفي عبد الوهاب، 1991م ، ص 30)

3- اتصال الحضارة اليونانية بحضارة الشرق الأدنى القديم :

تطور المجتمع اليوناني ما اقتبسه من مجتمعات الشرق الأدنى، وأضاف إليه صياغة جديدة خلال القرنين الخامس والرابع قبل الميلاد، تم استكمال الدورة الحضارية بعد فتوح الإسكندر الأكبر في الشرق، وتمت مقابلة الحضارتين مرة أخرى، مع تأثير يوناني واضح هذه المرة على الشرق الأدنى في مجالات العلم والفن والفكر والإدارة وغيرها.

(لطفي عبد الوهاب يحيي، 1991م، ص 35)

4- تشكيل المجتمع اليوناني من الناحية البشرية:

يشكل هذا المجتمع جزءًا من سكانه مسرحًا للعديد من الشعوب والأقوام والقبائل التي تجولت في مناطق لم تقتصر على بلاد اليونان أو القارة الأوروبية. فعناصر الأيونية والأيولية والدورية التي تشكل الشعب اليوناني قد هاجرت إلى شواطئ آسيا الصغرى واستقرت فيها، وكذلك قبائل البالستو التي استقرت في النهاية في المنطقة السورية وسميت فلسطين على اسمها كانت تشكل جزءا من سكان المجتمع الذي سكن جزيرة كريت وأقام حضارته في العصر المينوى قبل الكارثة التي أسقطت هذه الحضارة). والصقليون الذين أطلقوا اسمهم على جزيرة صقلية في العصر التاريخي كانوا بدورهم من بين هذه القبائل أو العناصر الكريتية.

(محمود ابراهيم السعدني، 2007م، ص 51)

5- مصر تحت حكم اليونايين:

تمتد الحقبة اليونانية في تاريخ مصر لمدة تقارب ثلاثة قرون. بعد أن نجح الإسكندر المقدوني في هزيمة الفرس في آسيا الصغرى، فتح مصر في عام 332 قبل الميلاد وطرد الفرس منها، وقد توج الإسكندر الاكبر نفسه ملكا على طريقة الفراعنة وأسس مدينة الإسكندرية، ثم زار معبد آمون في واحة سيوة، والذي كان مشهورا عالميًا واسعًا.

(لطفي عبد الوهاب يحيي، 1991م، ص44)

6- مصر قبيل الإسكندر الأكبر:

كان ظهور الاسكندر المقدوني ايذانا ببدء عصر جديد ومرحلة حضارية جديده في المنطقة التي مثلت قبل ظهوره عالمين مختلفين ، الاول هو العالم الشرقي ويضم اغلب المناطق الآسيوية والإفريقية المتاخمة للبحر المتوسط وامتدادها نحو الشرق والثاني غربي يضم مقدونيا وبلاد اليونان ومستعمراتها علي الساحل الغربي لشبة جزيرة اسيا الصغرى.

(حسين الشيخ ,1997م , ص3)

7- الإسكندر والبطالمة:

عندما دخل الإسكندر المقدوني ميناء بيلوسيوم (تل الفرامة) في أقصى شرق مصر في أواخر عام 332 قبل الميلاد، في بداية حملته الطويلة لغزو الإمبراطورية الفارسية، استسلم المرزبان مازاكيس. توجه الإسكندر إلى هليوبوليس (تل الحصن)، التي احتلت موقعًا حاسمًا عند قمة الدلتا، ومن هناك انضم إلى جيشه في ممفيس، عاصمة مصر.

وهكذا هيأ الإسكندر المشهد، لكن قائده بطليموس ابن لاغوس هو الرجل الذي، بعد وفاة الإسكندر المبكرة غير المتوقعة عام 323 قبل الميلاد، اغتنم الفرصة لتأسيس سلالة عائلية جديدة في مصر. بعد أن استولى على مصر من خلال تقسيم مملكة الإسكندر، حكم لمدة أربعين عامًا، في البداية حاكمًا اسميًا لأطفال الإسكندر الصغار، ثم من عام 304 قبل الميلاد فصاعداً بلقب الملك. وقد أتاحت له هذه الفترة الطويلة وضع مصر على أسس قوية في الأمور العسكرية والاقتصادية والدينية والثقافية، وفي تطوير إدارة عاملة

(ROGER S. BAGNALL , 2021 , page 62)

8- فترة حكم الإسكندر الأكبر

تولى الإسكندر الأكبر حكم مقدونيا في عام 336 قبل الميلاد بعد اغتيال والده الملك فيليب الثاني. استمرت فترة حكمه لمدة تقارب 13 عامًا حتى، وفاته في عام 323 قبل الميلاد في بابل.

كان الإسكندر الأكبر قائدًا عسكريا بارعًا، وتميز بذكائه وشجاعته وحنكته السياسية، نجح خلال فترة حكمه القصيرة في بناء إمبراطورية شاسعة، ونشر الثقافة اليونانية في جميع أنحاء العالم.

يعتبر الإسكندر الأكبر واحدًا من أهم الشخصيات في التاريخ، وما زالت إنجازاته تلهم الناس حتى اليوم.

(محمود ابراهيم السعدني، 2007م، ص66)

9- أهم انجازات الإسكندر الأكبر في مصر:

تأسيس مدينة الاسكندرية: يعتبر تأسيس مدينة الإسكندرية من أبرز إنجازات الإسكندر الأكبر في مصر، حيث أسسها عام 331 قبل الميلاد على ساحل البحر المتوسط، وأصبحت مركزا تجاريًا وثقافيًا وعلميا هاما في العالم القديم.

نشر الثقافة اليونانية: شجع الإسكندر الأكبر على نشر الثقافة اليونانية في مصر، مما أدى إلى ازدهار الفنون والعلوم والفلسفة في البلاد.

تطوير البنية التحتية: قام الإسكندر الأكبر بتحسين البنية التحتية في مصر، من خلال بناء الطرق والقنوات والجسور.

دعم الدين والعقيدة المصرية: احترم الإسكندر الأكبر الدين المصري القديم، وقدم الدعم للكهنة والمعابد وقدم القرابين للألة أمون

توحيد مصر عمل الإسكندر الأكبر على توحيد مصر بعد فترة من الاضطرابات السياسية، وحمايتها من الغزاة الأجانب، وتشجيع التجارة بين مصر واليونان ودعم الزراعة والصناعة في البلاد، مما ساهم في ازدهارها وجعلها مركزا هاما في العالم القديم.

(محمود ابراهيم السعدني، 2007م، ص68-69)

الإسكندرية وغيرها من المراكز الحضارية:

عندما تأسست المدينة، كان هناك جسر يعرف باسم هيبتاستاديون يربط البر الرئيسي بجزيرة فاروس. شكل هذا الجسر قسمًا بين مرفأين. إلى الشرق يقع الميناء الكبير، وإلى الغرب ميناء إينوستوس، ميناء "العودة الطيبة". وفي الجزيرة قامت المنارة الشهيرة (الفاروس). وقد تم اقتراح عدة مواقع كموقع لها: حصن قايت باي الذي يعود للقرون الوسطى، والشعاب المرجانية المغمورة المسماة "صخرة الماس" الواقعة شرق وشمال شرق قايت باي.

(ROGER S. BAGNALL , 2021 , page 62)

وتعتبر الإسكندرية من اعظم منجزات الاغريق في مصر فقد ظلت لمدة ستة قرون ونص اعظم مدن شرق البحر المتوسط

تاريخ نشاتها:

يرجع إلي العام الاول للفتح المقدوني لمصر علي يد الاسكندر الاكبر حيث كان في رحلة الي برايتونيون (مرسي مطروح حالية) مر في طريقه بقرية صغيرة يسكنها الصيادون المصريون تسمي راكو تيس فاعجب بهذا الموقع وقرر لاختياره لاقامة مدينة تحمل اسمه ، ويقال إن الاسكندر اراد اقامة مدينة تنافس مدينة صور الفينيقية التي كانت تحتل المركز الاول في عالم التجارة علي البحر المتوسط.

واسند الاسكندر الي دينو كراتيس مهمه تخطيط المدينة وكان من اعظم مهندسي عصره ، وتم اقامة جسر يربط ما بين جزيرة فاروس وقرية راكو تيس لم يكن يدور في خلد الاسكندر عندما قرر إقامة مدينته الجديدة ان يجعل منها عاصمة لمصر وكانت منف هي العاصمة، اتخذ بطلميوس بن لاجوس منف عاصمة له ، ولكن في عام 320 ق.م قرر نقل العاصمة الي الإسكندرية.

بعد نقل العاصمة الي الإسكندرية اخذت المدينة في الازدهار بشكل مضطرد، ففي جزيرة فاروس وقف شامخا فنار الإسكندرية الشهير ، الذي كان يعد من عجائب الدنيا السبع ، وينسب انشاؤه الي سوستراتوس من كيندوس وقد اكتمل بناء الفنار في أوائل عصر بطلميوس الثاني .

مواصفات بناء الفنار:- يتألف من ثلاث طوابق يصل ارتفاعها الي 120 مترا ، وينبعث ضوء الفنار هاديا السفن في البحر الي مسافة ثلاثة أميال.

(ابو اليسر فرح ،2002م ، ص101،102)

مصر تحت حكم البطالمة:

عقب وفاة الإسكندر الأكبر، تمكن أحد قواده، "بطليموس"، من تأسيس سلالة حاكمة في مصر عرفت باسم البطالمة. استمرت هذه السلالة في حكم مصر لنحو ثلاثة قرون، شهدت بداية حكمها قوة ونماءً، لكنها واجهت لاحقًا ثورات شعبية وضعفًا داخليًا أدى إلى تدهورها. استغلت روما تلك الظروف لفرض سيطرتها على مصر، منهيةً حكم البطالمة عام ٣٠ قبل الميلاد في عهد الملكة كليوباترا، لتبدأ بذلك الحقبة الرومانية في تاريخ مصر.

(إبراهيم نصوحي، 1959م، ص14)

الديانة في عهد البطالمة:

تعتبر العقيدة الدينية جزءاً أساسياً من حياة الناس، وكان المصريون معروفين بتمسكهم بعقائدهم. كانت سياسة البطالمة متسامحة، حيث اتبعوا نهج الإسكندر الذي كان يؤكد انتماؤه للإله آمون. كان البطالمة يظهرون احترامهم للديانة المصرية، مثلما كان يفعل الإسكندر بتقديم القرابين للآلهة المصرية. كان لدى الكهنة المصريين مكانة مرموقة في البلاد، لكن دورهم كان محصوراً في ممارسة الشعائر. تأثر الإغريق في مصر بعبادات المصريين، وبدأوا يشبهون الآلهة المصرية بآلهتهم

(ابو اليسر فرح ،2002م ، ص87- 88-89)

أهم مميزات حكم البطالمة في مصر:

1 -الاستقرار السياسي: تمتعت مصر بفترة من الاستقرار السياسي النسبي خلال حكم البطالمة.

2 -الازدهار الاقتصادي: ازدهرت التجارة والزراعة والصناعة في مصر خلال هذه الفترة.

3 -التطور الثقافي: شهدت مصر تطوراً ثقافيًا كبيراً، خاصة في مجال العلوم والآداب.

(لطفي عبد الوهاب يحيي، 1991م، ص96)

مظاهر الحضارة المصرية في عهد البطالمة:

بنى البطالمة في الإسكندرية القصور والحدائق، وأصبحت المدينة مركزاً للحضارة حيث اشتهرت في مجالات الفن والعلم والصناعة والتجارة. كانت المدينة أيضاً الميناء الأول في البحر المتوسط بفضل منارتها الشهيرة التي اعتبرها الإغريق إحدى عجائب الدنيا السبع.

أسس البطالمة "جامعة الإسكندرية" وتميزت الجامعة بدراسة الطب وخاصة التشريح والجراحة ومن بين رواد العلم في هذه الجامعة، برز

نجمُ "إقليدس" نجمَ الهندسة، و"بطليموس" نجمَ الجغرافيا، و"مانيتون" نجمَ التاريخ المصري.

أنشأ البطالمة أيضاً مكتبة ضخمة في الإسكندرية، وكانت تُعد أعظم مكتبة في العالم، حيث احتوت على أكثر من نصف مليون لفافة بردي. وأمر البطالمة بأن يُهدى كل زائر من العلماء إلى المدينة نسخة من مؤلفاته، وبذلك وصل عدد الكتب بالمكتبة إلى أكثر من 700 ألف كتاب.

(محمود ابراهيم السعدني، 2007م، ص 73)

النظم الإقتصادية:

تم بناء النظم الاقتصادية والمالية على أسس شرقية مع لمسة إغريقية، وكانت أحد أهم أهداف بطليموس الأول هي إقامة دولة قوية قادرة على أن تلعب دوراً مؤثراً في سياسات العالم الهيلينستي.

لتحقيق هذا الهدف، كان من الضروري بناء جيش قوي وأسطول قوي واقتصاد قوي. وكانت أرض مصر تحت سيطرة الملك، الذي كان له الحق في استغلال جهود البشر لصالح البلاد. وكانت خزانة الدولة تعرف باسم خزانة الملك.

(ابو اليسر فرح ،2002م ، ص91)

1- الزراعة:

ركز البطالمة على الزراعة كركيزة أساسية للاقتصاد المصري، حيث قاموا بتحسين نظام الري وحفر القنوات، على غرار ما فعلوا في منطقة الفيوم. كما قاموا بتوسيع المساحات الزراعية وإنشاء قرى جديدة لاستيعاب العدد المتزايد من السكان، مثل قرية فيلادلفيا. وتم تحديث الزراعة والري باستخدام المكائن والتقنيات الحديثة، بالإضافة إلى استيراد سلالات جديدة تتناسب مع احتياجات البلاد.

(ابو اليسر فرح ،2002م ، ص92)

2- الصناعة:

منذ القدم، كانت مصر تعتبر موطنًا للصناعات الهامة. وبالمثل، كما كان الملك يعتبر نفسه الزارع الأول، كان يعتبر نفسه أيضًا الصانع الأول. كانت الدولة تحتكر تمامًا صناعة الزيوت، وكانت تُعتبر واحدة من أهم الصناعات. بالإضافة إلى ذلك، اشتهرت مصر بصناعة المنسوجات، وعلى رأسها نسيج الكتان. فقد كانت مصر تحتكر صناعة نسيج الكتان بشكل كامل.

(ابو اليسر فرح ،2002م، ص95)

3- التجارة:

التجارة في عصر البطالمة كانت تتبع نهجًا مشابهًا للزراعة والصناعة، حيث كان التدخل الحكومي يمتد إلى جميع القطاعات الاقتصادية. في التجارة الداخلية، فقد قامت الدولة بفرض سيطرتها على الأسواق وتحديد أسعار السلع، خاصة تلك التي كانت تخضع لسياسة الاحتكار. وشهدت التجارة الخارجية ازدهارًا، حيث أصبحت الإسكندرية واحدة من أهم المراكز التجارية في العالم. ولم تكن الإسكندرية المنفذ الوحيد للتجارة، بل وجدت العديد من الموانئ على البحر الأحمر ومنافذ برية على طول حدود مصر. وقامت مصر بدور وسيط بين الشرق والغرب في تسهيل عمليات التجارة.

(ابو اليسر فرح ،2002م ، ص96)

4- الحياة الإجتماعية:

كان هدف بطليموس الأول إقامة دولة تستند إلى أسس شرقية مع إضافة الصبغة الإغريقية عليها. حرص البطالمة على الظهور أمام المصريين كحكام وطنيين والاعتزاز بأصلهم الإغريقي والحفاظ على العلاقات مع اليونان لمساعدتهم في إقامة دولتهم.

فتح البطالمة أبواب البلاد أمام الأجانب، خاصة الإغريق، لتشجيعهم على الاستقرار في مصر وتعيينهم في الوظائف العليا وتقديم الهبات السخية لهم. ونظرًا لأن الإغريق يعيشون في نظام المدن الحرة، قام البطالمة بتطوير الإسكندرية لتأخذ طابعًا إغريقيًا. بالإضافة إلى ذلك، أسس بطليموس الأول مدينة بطلمية في صعيد مصر.

كان الإغريق يتعاملون مع المصريين بتعالٍ، وتليهم طبقة المحاربين التي فقدت مكانتها في عصر البطالمة الأوائل بسبب اعتمادهم على جنود أجانب في تشكيل جيوشهم وتكليف المصريين بالمهام الثانوية.

ثم تأتي فئة الموظفين المصريين، وفي بداية عصر البطالمة، كانت الوظائف العليا تسند إلى الإغريق وظل المصريون يشغلون الوظائف الدنيا في الجهاز الإداري مثل وظائف الكتبة

وفي قاعدة الهرم الاجتماعي، يوجد ملايين المصريين الذين يعمل غالبيتهم في مجال الزراعة، بينما يعمل البعض في الصناعة والتجارة.

(ابو اليسر فرح ، 2002م ،ص97-98)

تجسدت مظاهر التقاء الحضارتين المصرية والاغريقية في فترة حكم البطالمة:

تعود أول عهد لاستقرار الإغريق في مصر إلى ما قبل الفتح المقدوني بحوالي أربعة قرون. في ذلك الوقت، بدأ تجارهم في الاستقرار في شمال مصر، واستفادت مصر من وجود الإغريق في كسب الثروة وأعمال الجيش، مما جعل فراعنة العصر الصاوي يرحبون بهم. فقد استفاد الإغريق كثيرًا من مصر، حيث استوحوا أفضل الثمار واستفادوا من الحضارة المصرية. كان عصر الصاوي عصر نهضة رائعة، هدفت إلى إحياء تقاليد الماضي المجيد. وخلال هذه النهضة المصرية المزدهرة، كانت بلاد الإغريق لا تزال في مهدها الحضاري. لذلك، كان للحضارة المصرية تأثير كبير في صناعات وعلوم وفنون الإغريق.

في الفترة الممتدة بين نهاية القرن السادس قبل الميلاد ونهاية القرن الرابع قبل الميلاد، فشلت مصر في الدفاع عن نفسها ضد الهجوم الفارسي، بينما نجحت اليونان في الصمود أمام الفرس.

في الإدارة المحلية، استمر البطالمة في الحفاظ على النظام التقليدي الذي عرفته مصر منذ القدم، وهو نظام تقسيم البلاد إلى مصر العليا ومصر السفلي، وتقسيم كل من هذين القسمين إلى أقاليم أو مديريات. كانت هذه الأقاليم تشمل وحدات إدارية وحربية ودينية. بالإضافة إلى ذلك، كانت الإصلاحات الاقتصادية والمالية التي قام بها البطالمة تستند إلى مبدأين مصريين يتعارضان مع المبادئ التي كانت تحكم المدن الإغريقية الحرة. هذان المبدأان هما: أن الملك هو صاحب الأرض وما عليها وما في باطنها، وأن الأهالي يطيعون هذا الملك الإله بطاعة عمياء.

(ابراهيم نصحي ،1959م ،ص 194-195)

دخول المسيحية :

دخلت المسيحية مصر علي يد القديس مرقس، وقد تركت أثرا عميقا في تاريخ وحضارة مصر القديمة على مدى القرون الأربعة السابقة دخول الإسلام. وبعد فترة من العذاب والإهانة والفساد والظلم، انتقل المجتمع المصري تدريجيا إلى الديانة المسيحية منذ القرن الثاني الميلادي، خاصة في مصر الوسطى والعليا.

وتشير الاكتشافات الأثرية في مدن الفيوم والبهنسا والشيخ عبادة في المنيا إلى أنه في القرنين الثاني والثالث الميلادي كانت هناك كنيستان فقط مقابل حوالي عشرين معبدا ومقرا للديانة الوثنية. ولكن في القرن الرابع الميلادي، زاد عدد الكنائس والأديرة إلى أكثر من أربعين في أوكسيرنخوس، مما يدل على تحول المجتمع المصري إلى المسيحية بشكل ملحوظ.

بعد دخول المسيحية إلى مصر، قام دقلديانوس بإجراء إصلاحات إدارية تركزت على الشكل دون المضمون:

1 -تم تقسيم مصر إلى ثلاث ولايات بدلاً من واحدة وعدة أقاليم.

2 -تم فرض اللاتينية كلغة رسمية

3 -تم إلغاء منصب الحاكم العسكري.

4 -تم إضافة وظائف إدارية جديدة بمفهوم روماني.

(محمود ابراهيم السعدني ،2000م،ص 176-177).

المصريين في مواجهة البطالمة:

اذا كان الاسكندر الاكبر بذكائه الشديد وفلسفته الواقعية قد استطاع إرضاء جموع الشعب المصري فاحترم خصوصيته في دينه وقدم لالهته القرابين في منف فإن الخلفاء وعلي راسهم بطلميوس الأول في مصر لم ينجحوا في سياستهم الداخلية داخل ممالكهم في الشرق القديم ، وذلك لأنهم حرصوا دائما علي أن تظل هذة الممالك ممالك أجنبية وبأيد أجنبية علي ارض اجنبية مما جعلها تحمل في جوانبها عوامل هدمها لانها تقوم بشكل كامل علي عناصر أجنبية ، فكانوا هم مقدونيون،بينما الأرض مصرية برعايا وكثافة سكانية والموظفون يونان،واللغة الرسمية يونانية،حتي الجيش اصبحت غالبيته من المرتزقة اليونان بعد مرور اقل من قرن من الزمان.

وقد لاتزال مصر غنية بالثروات وتملك العديد من مظاهر الثراء حتي بعد مرور تسع سنوات كاملة من استتراف ثرواتها وقد اسعد اليونانيين جميعا تلك المظاهر الهامة الإيجابية لكيان المملكة الناهضة (المقدونية القيادة ، واليونانية الإدارة ، المصرية التنفيذ)

ويؤكد (تارن) بأن المجتمع المصري في القرن الثالث ق.م كان يتكون من طبقتين متمايزتين جدا ، وبينهما فوارق عنيفة

1- الطبقة العليا:

تمثلها فئة الموظفين الإداريين العليا والتي تتكون من الكهنوت المصري وفئة الأرستقراطية العسكرية من الضباط والجنود المقدونيين واليونان

2- الطبقة الدنيا :

تتكون من جمع الفلاحين المصريين ، كأغلبيه كاسحة غير متعلمة هكذا تأكد لنا أن بداية التذمر الشعبي المصري جاء ، بعد عام 216ق.م علي أيدي الفلاحين ، اي في عهد بطليموس الرابع وأن كانت ثورة المصريين الأولي ضد المحتل البطلمي

لم يكن التذمر الشعبي شاملاً لكافة أنحاء مصر بل كان قاصر علي الدلتا والمدن اليونانية فقط فكان أداة المصري القديم في مواجهة المحتل الاجنبي عبارة عن :

أ- مواجهه غير مباشرة بسلاح الدين الموروث الايماني الأصيل

ب- باسم الكهنوت المصري ، لأنه هو الأكثر علما وفهما وتأثير علي جموع الشعب المصري

ت- قد سار في خط متوازي تماما ، اسلوب الدفاع عن النفس والتعبير عن الذات المصرية المقهورة

(محمود ابراهيم السعدني ،2000م ،ص86,85).

الخلفية الجغرافية لتاريخ الرومان:

في العصور القديمة، نشأت حضارة الإغريق في شبه جزيرة البلقان وانتشرت في مناطق مختلفة حول البحر المتوسط وما وراءه. ويُعرف تاريخ هذه الحضارة بتاريخ الإغريق أو تاريخ بلاد الإغريق أو تاريخ العالم الإغريقي. بالمقابل، يُطلق على تاريخ الحضارة الرومانية التي نشأت في إيطاليا وانتشرت في أنحاء العالم القديم تسميات مثل تاريخ الرومان أو تاريخ روما أو تاريخ العالم الروماني.

نجح مواطنو روما في تحويل مدينتهم الصغيرة إلى دولة قوية ذات قوة عسكرية، وتمكنوا من توسيع نفوذهم تدريجياً حتى سيطروا على إيطاليا بأكملها، ثم على جميع مناطق البحر المتوسط. وبسبب هذا النجاح، أطلق على الرومان لقب "بحرنا". وبهذه الطريقة، نجحت روما في هزيمة أثينا واسبرطة وطيبة، وحتى الممالك الإغريقية الكبرى التي نشأت على أنقاض إمبراطورية الإسكندر الأكبر.

(حسين أحمد الشيخ، 2007م، ص14).

العصر الروماني في مصر:

ويفترض أن النشاط الدبلوماسي بين روما ومصر قد بدأ في عهد بطليموس الثاني فيلادلفوس، في عام ٢٧٣ قبل الميلاد، عندما حصل وفد روماني إلى الإسكندرية على إعلان الصداقة بين روما ومصر أثناء الحرب بين روما وبيروس.

(Livia Capponi , 2005 , page 5)

يتضح مدى سيطرة روما علنًا على مصير مصر من حقيقة أن الصراعات الأسرية نشأت بين أبنائه كليوباترا السابعة وبطليموس الثالث عشر. في هذه الأثناء، في عام ٤٨ قبل الميلاد، أبحر قيصر إلى مصر لخوض المرحلة الأخيرة من حربه ضد بومبي، ما يسمى بحرب الإسكندرية.

(Livia Capponi , 2005 , page 6)

انطلقت الحكم الروماني في مصر عام 30 ق.م بعد فوز أوكتافيانوس في معركة أكتيوم ضد مارك أنطونيوس وكليوباترا. تم تضمين مصر ضمن الإمبراطورية الرومانية كإحدى ولاياتها، وأصبحت تعرف باسم "مقاطعة مصر".

(محمد السيد محمد عبدالغني، 1999م، ص23).

التقسيم الإداري لمصر في عصر الرومان:

1- مصر العليا : عاصمتها طيبة (الأقصر حالياً).

2- مصر الوسطى عاصمتها ممفيس ميت رهينة حالياً).

3- مصر السفلى عاصمتها الإسكندرية.

(أمال محمد الروبي، 1997م، ص 17/16)

طبقات المجتمع المصري في العصر الروماني:

تم تقسيم سكان مصر من الناحية القانونية إلى قسمين رئيسيين بعد أن فتحها الرومان في أغسطس سنة 31 قبل الميلاد واستمر ذلك حتى سنة 211 ميلادية. واعتبر الاسكندريون طبقة ممتازة من المصريين حيث حصلوا على بعض الامتيازات وتلقوا رعاية خاصة. ويرجع ذلك إلى مكانة المدينة التاريخية وتاريخها العريق، بالإضافة إلى أنها لم تكن تعتبر جزءًا من مصر بل كانت منفصلة عنها جغرافيًا.

كان الاسكندريون يمثلون الطبقة الأعلى في الترتيب الاجتماعي في مصر، وأصبح لفظ "مصري" يشير في العام إلى باقي السكان. وكانت ضريبة الرأس تعتبر علامة على هذا الفصل الاجتماعي، حيث تم إعفاء الرومان من دفعها بينما كان على الاسكندريين وبقية الطبقات دفعها بأنصبة مختلفة.

(أمال محمد الروبي، 1997م، ص 11,10,9)

العلاقات الإجتماعية في العصر الروماني :

لم يكن للرومان الخلص تأثير كبير على الحياة الاجتماعية في مصر الرومانية بشكل عام، نظراً لقلة عددهم بين السكان وتركيزهم في الجيش. ومع ذلك، كان هناك اختلاط بين المصريين واليونانيين، ولم يكن هذا الاختلاط محصوراً في العصر الروماني بل بدأ في العصر اليوناني.

وقد ظهر هذا الاختلاط بوضوح في القرى حيث امتزجت الدماء، بينما حافظ اليونانيون في المدينة على نقاء دمائهم إلى حد كبير. وعلى الرغم من أن الزواج بين اليونانيين والمصريين لم يعتبر مخزياً، إلا أن الزواج بين المصريين والرومان كان يمنع في العموم. ومع ذلك، فإن اليونانيين الذين لم يتزوجوا من المصريين اعتمدوا بعض العادات المصرية، مثل عادة زواج الأخت بأخيها. ولم يكن الزواج عائقاً أمام الصداقة بين الرومان واليونانيين.

(محمود ابراهيم السعدني، 2007م، ص31)

أهم الملوك في مصر تحت الحكم الروماني:

1- الملكة كليوباترا:

تولت منذ عام 51 ق.م وحتى عام 30 ق.م، حكمت امرأة ذكية وجميلة مصر القديمة، وهي آخر ملوك البطالمة من سلالة يونانية التي حكمت بعد وفاة الإسكندر الأكبر. اشتهرت هذه الملكة بذكائها وجمالها وجاذبيتها.

حافظت على استقلال مصر في زمن كانت فيه الإمبراطورية الرومانية تتوسع عززت مع روما من خلال علاقاتها مع يوليوس قيصر.

2- الملك أوكتافيوس:

أول إمبراطور روماني حكم من عام 27 ق.م إلى 14م، وقام بتحويل الجمهورية الرومانية إلى إمبراطورية. نجح في إحلال السلام في روما بعد حرب أهلية طويلة، كما قام بتوسيع الإمبراطورية الرومانية بضم العديد من الأقاليم الجديدة إليها.

3- الامبراطور نيرون :

آخر إمبراطور روماني من السلالة اليوليو كلودية كان خامسا، وبداية حكمه كانت مميزة بالهدوء والازدهار. شجع الفنون والمسرح، وقام ببناء العديد من المباني الضخمة في روما. ومع ذلك، اضطهد المسيحيين خلال فترة حكمه.

4- الامبراطور قسطنطين :

أول إمبراطور روماني مسيحي هو قسطنطين الكبير، الذي حكم من عام 306 م إلى 337م. اشتهر بإصدار مرسوم ميلانو الذي أتاح للمسيحيين ممارسة شعائرهم الدينية بحرية.

قام قسطنطين الكبير بتوحيد الإمبراطورية الرومانية بعد حرب أهلية طويلة، وفي عام 313 م أصدر مرسوم ميلانو الذي نقل عاصمة الإمبراطورية إلى القسطنطينية. كما قام ببناء العديد من الكنائس والمباني الدينية.

(حسين أحمد الشيخ، 2007م، ص60-120).

الأثار الثقافية والإقتصادية للعصر الروماني:

1- اللغة:

فرضت اللغة اللاتينية لغة رسمية للدولة، بينما بقيت اللغة اليونانية لغة الإدارة والتعليم.

2- الدين:

حافظ المصريون على ديانتهم القديمة، لكن المسيحية انتشرت بشكل كبير، وأصبحت الدين الرسمي للدولة في القرن الرابع الميلادي واتبع الرومان سياسة التسامح الديني، حيث لم يتدخلوا في المعتقدات الدينية لسائر السكان في البداية. وبذلك، استمروا الاغريق في عبادتهم القديمة دون تدخل. كما لم يروا غضاضة في عبادة الآلهة المصرية وأظهروا احترامهم لها منذ وصولهم إلى مصر. ويرجع ذلك للأثر الكبير الذي تركته في نفوسهم بسبب قدم عهدها وغموض الأسرار التي تحملها. وكانوا يحترمون الآلهة المصرية لأنها كانت تحمي البلاد التي كانوا يعيشون فيها كغرباء. ومنذ العهد البطلمي، بدأ الاغريق في تشبيه آلهتهم بالآلهة المصرية.

3- الاقتصاد:

في نهاية العصر البطلمي، كانت الزراعة والاقتصاد المصري يعانيان من تدهور في كل موارد الدولة عندما حكم الفاتح الجديد، بدأ بالاهتمام بتحسين الوضع الاقتصادي والزراعي في مصر. أسس اغسطس سياسة اقتصادية جديدة تركز على تشجيع الملكية الخاصة والاستثمارات الفردية، وهو تغيير جذري عن سياسة البطالمة السابقة.

ازدهرت الزراعة والتجارة في مصر خلال هذه الفترة، خاصة مع تحويلها إلى مركز تجاري هام يربط بين الشرق والغرب.
(أمال محمد الروبي، 1997م، ص48-41).

السياسة الرومانية في مصر:

1- الحكم: حكمت مصر من قبل والي يعينه الإمبراطور الروماني.

2- الضرائب: فرضت الضرائب على المصريين لدعم الإمبراطورية الرومانية.

3- الجيش: كان للمصريين جيشهم الخاص، لكنه كان خاضعا للجيش الروماني.

(محمد السيد محمد عبدالغني، 1999م، ص54)

انهيار الإمبراطورية الرومانية في مصر:

سقطت الإمبراطورية الرومانية الغربية في عام 476 م، بينما استمرت الإمبراطورية الرومانية الشرقية (البيزنطية) حتى عام 1435 م.

(حسين أحمد الشيخ، 2007م، ص201 ,209).

ثالثا مفهوم الألعاب الالكترونية التعليمية :

تتنوع تعريفات الألعابل الالكترونية التعليمية حيث تعرف كنشاط منظم ومتقن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة. يستمتع اللاعب خلال اللعب ويتفاعل بشكل إيجابي مع الحاسوب، كما يمارس التفكير ويتخذ القرارات السريعة بنفسه. بالإضافة إلى ذلك، يتعلم الصبر والمثابرة ويصل إلى نتائج مشجعة.

(ضياء مطاوع، 2000م، ص145).

هذه البرامج التي تتطلب استخدام الكمبيوتر أثناء اللعب، حيث يقوم الطفل بإجراء عمليات عقلية لحل مشكلة معينة، ويتم تحديد الفائز بناء على الدرجات التي يحصل عليها في هذه المنافسة. يمكن استخدام مثل هذه الألعاب في تطوير المفاهيم وتعزيز مهارات اللاعبين.

(رانيا سالم ،2004م، ص67).

تعتبر الألعاب الالكترونية التعليمية نشاطًا منظمًا ومنطقيا يستند إلى قوانين اللعب. تعتمد هذه الألعاب عمومًا على المنافسة، وتهدف إلى جعل المتعلم نشطًا وفاعلًا أثناء اكتسابه للمفاهيم والمبادئ والعمليات في سياقات تعليمية قريبة أو مشابهة للواقع. تكون هذه الألعاب مناسبة لمستوى المتعلمين وتحقق الأهداف المرجوة منها، وتشكل جزءًا من البرنامج التعليمي.

(عزة سالم ،2011م ،ص9).

الألعاب الالكترونية التعليمية هي أنشطة منظمة تتم عبر الحاسوب وتتبع مجموعة من القواعد في اللعب. غالباً ما تكون هذه الألعاب عبارة عن مباريات تعليمية تشجع الطلاب على المنافسة من أجل كسب النقاط.

(ابراهيم الفار ، 2004م ، ص277).

أهمية الالعاب الإلكترونية التعليمية:

1- تهدف إلى تبسيط الحقائق والمفاهيم التاريخية المجردة للتلاميذ، حيث يتم تقديمها بشكل ملموس يسهل على التلاميذ دراستها وفهمها واستيعابها. وبالتالي، يتم كسر جمود مادة التاريخ التي تعتبر أكثر صعوبة من غيرها من المواد الدراسية، نظرا لطبيعتها.

2- تساهم في إثراء المعرفة التاريخية من خلال تقديم المعلومات التاريخية بشكل أعمق مما يتوفر في الكتب المدرسية للتلاميذ.

3- تسهم في تعزيز الاهتمام بمادة التاريخ وتشجيع الطلاب على الاستمرار في دراستها من خلال تنمية اتجاهات إيجابية نحوها

(ايناس احمد ،2012م ،ص3).

4- استخدام الألعاب يساهم في تعليم الأطفال وتطوير قدراتهم.

5- يستطيع المتعلمون التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات، ويستطيعون متابعة التعليميات المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بثقة واستقلالية.

6- تلك الألعاب تساهم في تطوير التعلم الذاتي والتعلم من خلال المحاولة والخطأ، بالإضافة إلى تعزيز استجابة المتعلمين على الفور وتوفير عناصر أخرى يمكن أن تكون متوفرة في تصميم ومحتوى أي لعبة.

7- تساهم في توفير الوقت والجهد للمعلم، وتعزز قدرته على أداء دوره كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ.

8- تعكس الألعاب الإلكترونية التعليمية بدقة مستوى نمو الأطفال وقدراتهم عندما يتم اختيارها بعناية.

(انجي اشرف ،2021م،ص8).

9- تحقيق التوافق الشخصي والمدرسي والإجتماعي.

10- زيادة الدافعية للتلاميذ ومنحهم فرصا أكثر لتحقيق النجاح.

11- تهدف إلى تطوير مهارات واتجاهات صحيحة مثل اتخاذ القرارات الصائبة وبث الثقة في الذات وتعزيز الاستقلالية والالتزام بالقواعد والوقت وتحمل المسؤولية.

12- تنمية المهارات المعرفية من ربط واستنتاج واكتشاف وتفكير وإبداع.

13- توفر خبرة حسية تساعد على حدوث التعلم.

14- تفعيل المهارات الخيالية لدى التلاميذ، والتي تكون من متطلبات الخيال الإبداعي.

(عزة سالم، مرجع سابق ،2011م ،ص10،11).

مميزات الألعاب الإلكترونية التعليمية:

1- توفير تجارب تعليمية تقترب من الواقع العملي للمتعلمين.

2- تعزيز الإيجابية لدى الطلاب من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء اللعب.

3- تعزيز أنواع مختلفة من التعلم للطلاب، سواء كانت معرفية، مهارية، أو وجدانية.

4- مساعدة الطلاب على تحقيق أهداف تعلمية مثل تطبيق المفاهيم في الحياة اليومية.

5- توفير بيئة مرحة ومحفزة للتعلم من خلال الألعاب التعليمية.

6- تعزيز المتعة والنشاط لدى الطلاب.

7- تشجيع التفكير الإبداعي وتنمية الخيال من خلال الألعاب التعليمية.

8- تعزيز مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي لدى الطلاب.

9- زيادة الاهتمام والحماس لدى الطلاب تجاه عملية التعلم.

10- تعزيز مهارات الملاحظة والتفكير السريع لدى الطلاب.

11- مساعدة الطلاب السلبيين على المشاركة بشكل إيجابي من خلال التفاعل الاجتماعي.

12- تعزز الجانب العقلي وتحفز العقل على التفكير.

(فرح أسعد, مرجع سابق,2017م,ص175,174).

أنواع الألعاب الإلكترونية التعليمية:

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى قسمين رئيسيين: الألعاب الترفيهية والألعاب التعليمية، تهدف الألعاب الترفيهية إلى تقديم التسلية والمتعة دون وجود أهداف تعليمية أو تربوية، بينما تهدف الألعاب التعليمية إلى دمج التعليم مع التسلية والمتعة. و تصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى :

1- مغامرات تعليمية مستوحاة من قصص أو شخصيات كرتونية

2- تعتبر الألعاب العقلية (مع التركيز) وسيلة فعالة لتعزيز الخيال وزيادة الذكاء وتحسين الذاكرة وتنشيط العقل.

3- الألعاب التي تعتمد على إستراتيجيات منظمة تحتاج لخطوات منظمة لتحقيق الأهداف كما تحتاج إلى نضج عقلي يتدرج بدرجة الصعوبة أثناء أداء اللعبة.

(انجي اشرف ،مرجع سابق، 2021م ، ص8).

معايير الألعاب الإلكترونية التعليمية :

1- المعايير التربوية :

من ضمن المعايير التربوية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي :

أ- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية، وتنبيه الطلاب لأخطائهم وتوجيههم نحو الطريق الصحيح. (عزة سالم، مرجع سابق،2011م ،ص17،18).

ب – أن يتحقق المعلم من أن الطالب يفهم قواعد اللغة ويدرك أهدافها.

ج- أن تتضمن الأنشطة التربوية مهارات وعمليات تدريبية ووظيفية، بهدف تقليل تأثير الصعوبات التي تعيق استيعاب التلاميذ لمفاهيم الوحدة.

د- أن تتكامل خبراتها من الألعاب الآخرى لتعزيز تحصيل التلميذ في الوحدة.

ه – أن تحتوي المستويات على تدرج في الصعوبة يتناسب مع قدرات الطلاب.

و- أن تقوم على أسس صحيحة تعكس بدقة المفهوم أو المهارة التي يجب تدريسها.

ر- أن يكون التلميذ ملما بالمفاهيم والمهارات التي يجب عليه أن يتقنها.

ز- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.

س– تقدم الألعاب بشكل محبب ومتدرج من السهل إلى الصعب، حتى لا يشعر التلاميذ بالملل أو الإنزعاج.

ع– أن يتمركز محتواها حول إهتمامات التلاميذ وميولهم.

غ– أن تحقق اللعبة هدفا أو أكثر من أهداف الوحدة.

(عزة سالم، مرجع سابق،2011م ،ص17،18).

2– المعايير الفنية:

من المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الالكترونية ما يلي:

أ– أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب والتلميذ.

ب– أن تترك الحرية للتلميذ في اختبار اللعبة وعرض محتواها.

ج– أن تتيح فرصة استخدام التلميذ لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية.

د– أن يسهل ممارسة التلميذ لها في ضوء الإمكانات المتاحة.

ه– أن تشمل عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعلم التلميذ.

(انجي اشرف ، مرجع سابق،2021م ،ص10).

مراحل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية:

يمر استخدام الألعاب التعليمية في عملية التعلم بأربع مراحل تتمثل فيما يلي:

1– مرحلة الإعداد ويتم فيها :

أ– اعداد المكان المناسب لممارسة الألعاب.

ب– قيام المعلم بتجريب الألعاب.

ج– تحديد المشكلات التي قد تظهر خلال فترة التجريب.

د– تدوين الأسئلة التي يتوقع المعلم أن يسألها الطلاب.

ه– تجهيز الإمكانيات المادية في حجرة الدراسة لتوفير البيئة المناسبة لكل لعبة.

و– التأكد من صلاحية أدوات اللعب قبل توزيعها على الطلاب.

(ايناس احمد ،مرجع سابق ،2012م ،ص3،4).

2– مرحلة الاستخدام ويتم فيها:

أ– تهيئة عقول الطلاب لموضوع اللعبة من خلال شرح أهدافها وربطها بتجاربهم السابقة، وتوضيح ما يتوقع منهم تحقيقه بعد الانتهاء من الأنشطة الخاصة باللعبة.

ب– تقسيم التلاميذ إلى مجموعات يتراوح عددها ما بين 5-10 أفراد ويعتمد ذلك على عدد تلاميذ الصف .

ج– تقديم الألعاب إلى التلاميذ وشرح القواعد الرئيسة للسير فيها وتفسير الغامض منها وتوضيح مسئولية كل لاعب والطرق التي تتبع لأحداث أكبر قدر من التفاعل وكذلك تحديد معايير تحقيق الهدف من هذه الألعاب.

د– إتاحة الفرصة للطلاب لتنفيذ اللعبة.

(أحمد النجدي وآخرون ، 2003م ، ص333,332).

3– مرحلة التقييم :

يشارك المعلم الطلاب في تقييم تحقيقهم للأهداف المطلوبة، ويساعدهم على تجنب العوامل التي تقلل من حماسهم واصرارهم على التعلم.

(انجي اشرف، مرجع سابق، 2021م ،ص11) .

4– مرحلة المتابعة :

في هذه المرحلة، يقوم المعلم بمتابعة أعمال المتعلمين ومنها الاهتمام بإنشاء سجل خاص لنشاط كل متعلم على حدى، بهدف معرفة مدى تقدمه في اكتساب كل خبرة مطلوبة.

(ايناس احمد، مرجع سابق،2012م ،ص4).

رابعا : تطبيق Quizizz

ما هو تطبيق Quizizz :

تطبيق كويز هو أداة تعليمية مجانية تمكن المدرسين من إجراء تقييمات تكوينية بشكل ممتع وجذاب للطلاب من جميع الأعمار. يمكن للمدرس اختيار الاختبارات من بين الملايين التي تم إنشاؤها من قبل المعلمين، أو إنشاء اختبارات خاصة به. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمدرسين والطلاب إنشاء اختبارات مشتركة واستخدامها بسهولة.

بعد تزويد الطلاب برمز الوصول، يمكن تقديم الاختبار كمسابقة محددة بوقت محدد، أو يمكن استخدامه كواجب منزلي مع تحديد موعد نهائي. وبعد الانتهاء من الاختبارات القصيرة، يتاح للطلاب فرصة مراجعة إجاباتهم.

(آيه العضيبات, 2020م. تطبيقQuizizz)

From :

https://e3arabi.com/%d8%a7%d9%84%d8%aa%d9%82%d9%86%d9%8a%d8%a9/%d8%aa%d8%b7%d/8%a8%d9%8a%d9%82-quizizz

اهمية تطبيق Quizizz:

يتميز التطبيق بتصميم بسيط جداً ويوفر توجيهًا ممتازًا للمستخدم خلال عملية الاختبار خطوة بخطوة، مما يضمن عدم شعوره بالارتباك.

إجراء الاختبارات بواسطة تطبيق كويز يعتبر سهلاً للغاية، حيث يكفي إدخال الطلاب رمز الوصول للبدء.

يقوم الطلاب بتحديد إجاباتهم للأسئلة كما هو موضح، ويجب أن نشير أيضًا إلى أنه يمكن الوصول إلى الاختبارات من أي جهاز باستخدام مستعرض الويب.

يمكن للمدرسين رصد أداء الطلاب في كل سؤال والاستفادة من هذه المعلومات لتحديد المواضيع التي يجب إعادة شرحها أو تدريسها مرة أخرى، بالإضافة إلى تحديد الطلاب الذين قد يحتاجون إلى دعم فردي أو جماعي.

بفضل استخدام كويز، أصبح إنشاء الاختبارات سهلاً جداً، وبالتالي يمكن للمعلمين دعوة طلاب مختلفين كل أسبوع لإنشاء اختبار لمراجعة مواد الأسبوع.

(سامي , 2021,تطبيق Quizizz)

From :

https://www.coreiten.com/article/%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82-quizizz-56

كيفيه استخدام تطبيق Quizizz

بالنسبة للمدرس :

1- انتقل إلى موقع (www.quizizz.com) واضغط على زر "ابدأ".

2- إذا أراد الفرد استخدام اختبار موجود، يمكنه البحث عنه عن طريق استخدام مربع البحث المتاح للبحث عن الاختبارات وتصفحها.

3- في حال رغبته في إنشاء اختبار خاص به، يجب عليه تحديد لوحة الإنشاء، ثم لوحة التسجيل وملء النموذج بإدخال اسم الاختبار وإضافة صورة إن كان الأمر مطلوبًا.

4- يمكن للمستخدم تحديد لغة الاختبار وتحديدها سواء كانت عامة أو خاصة، ويجب عليه إدخال السؤال وإضافة الإجابات، والتأكد من النقر على الرمز الخاطئ المجاور للإجابة الصحيحة لتغييرها إلى الصحيحة. كما يمكن للمستخدم إضافة صورة إذا رغب في ذلك.

5- بعد ذلك، يمكنه تحديد سؤال جديد وتكرار الخطوة السابقة حتى يكمل إضافة جميع أسئلته. ثم، يجب عليه النقر على زر "إنهاء" في الزاوية العلوية اليمنى.

6- بالإمكان تحديد نطاق الدرجات والموضوعات المناسبة، وإضافة علامات لتسهيل البحث عن الاختبار.

7- يمكنك اختيار إما اللعب مباشرة (PLAYLIVE) أو العمل من المنزل واختيار الخصائص التي تفضلها.

بالنسبة للطالب :

1- بإمكان الطلاب الانتقال إلى موقع (www.quizizz.com/join) وإدخال رمز مؤلف من ٦ أرقام للمشاركة في الاختبار المباشر أو إكمال الواجب المنزلي، وسيُطلب منهم أيضًا إدخال اسم يتم التعرف عليهم من خلاله.

2- عند انتهاء الطلاب من الاختبار، يمكنهم تحديث الصفحة لعرض نتائجهم.

(سامي , 2021, تطبيق Quizizz)

From :

https://www.coreiten.com/article/%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82-quizizz-56

استخدامات تطبيق Quizizz :

1- بمجرد إلتحاق الطالب بصفه الدراسي يصبح متاحا للإستخدام في كل من المنزل والفصل الدراسي.

2- يقوم المستخدم بدراسة الاختبارات بمفرده، حيث يغطي كل موضوع ويتصفح الأسئلة والخيارات المتاحة للإجابة. كما يتحدى أصدقاءه في مجموعات الدراسة الفورية ويبحث عن اختبارات مجانية في مجالات الرياضيات واللغة الإنجليزية والعلوم والتاريخ والجغرافيا واللغات ومواضيع المعرفة العامة.

3- يمكن للمستخدم أن يشارك في الدورات التدريبية ويتنافس مع زملائه في مجال العمل.

4- يتمكن المستخدم من الحصول على البيانات لمعرفة ما يعرفه وما يحتاج إلى مراجعته، ويستطيع الرد على العروض الحية واستطلاعات الرأي، وبالإضافة إلى ذلك يمكنه استكمال الاستطلاعات والتعليم الإلكتروني.

(آيه العضيبات, 2020م,تطبيقQuizizz)

From:

https://e3arabi.com/%d8%a7%d9%84%d8%aa%d9%82%d9%86%d9%8a%d8%a9/%d8%aa%d8%b7%d8%a8%d9%8a%d9%82-/quizizz

إيجابيات تطبيق Quizizz :

1- التطبيق مجاني.

2- تتميز ميزة تطبيق كويز بالمرونة حيث أنها الأفضل حيث يمكن لأي معلم استخدامه في أي مجال يقوم بتدريسه.

3- يضم التطبيق قسمًا خاصًا بالمدونة يقدم نبذة عن الميزات والتقنيات الجديدة للاستفادة من النظام الأساسي.

4- يحتوي كويز على قسم خاص بموارد المدرسين، حيث يتضمن دليلًا يبدأ من صفحة واحدة وعرضًا تقديميًا للتدريب، بالإضافة إلى مركز المساعدة.

5- لم يعد من الضرورة على المدرس أن يطرح الأسئلة على لوحة تقليدية، حيث يمكن لكل طالب الوصول إلى الأسئلة والأجوبة الخاصة به عن طريق وسائل أخرى.

6- يمكن للمدرسين أيضًا عرض تقارير الطلاب ومراجعة الأسئلة التي تمت الإجابة عليها بشكل صحيح أو غير صحيح.

7- يمكن بسهولة إضافته إلى (GoogleClassroom).

8- يمكن استخدام Quizizz على أي جهاز يحتوي على متصفح، وتتوفر تطبيقات Quizizz لأجهزة Android و iOS و Chromebook.

9- تطبيق Quizizz مثالي للعديد من جوانب التعلم في الفصل الدراسي، حيث يتميز بسهولة الاستخدام والمرونة والمتعة للطلاب.

(آيه العضيبات, 2020م, تطبيقQuizizz)

From:
https://e3arabi.com/%d8%a7%d9%84%d8%aa%d9%82%d9%86%d9%8a%d8%a9/%d8%aa%d8%b7%d8%a8%d9%8a%d9%82-/quizizz

سلبيات تطبيق Quizizz :

يجب أن نكون حذرين في طرح أسئلتنا حول استخدام التكنولوجيا، حيث قد تكون منصات الكمبيوتر والأجهزة الذكية غير متاحة للبعض من الطلاب والأفراد. يجب أن نسعى دائمًا لطرح أسئلة تشجع على التفكير النقدي والإبداع، بدلاً من التركيز فقط على الحقائق والمعلومات البسيطة.

(آيه العضيبات, 2020م, تطبيقQuizizz)

From :
https://e3arabi.com/%d8%a7%d9%84%d8%aa%d9%82%d9%86%d9%8a%d8%a9/%d8%aa%d8%b7%d8%a8%d9%8a%d9%82-/quizizz

منهجية البحث والأدوات المستخدمة

مشكلة البحث:

يُظهر واقع تدريس الدراسات الإجتماعية في المدارس، كما قد لوحِظ، تركيزًا كبيرًا على الوسائل التقليدية على مر العقود، وظهر دور هام للوسائل التعليمية في إثراء التعليم وتوسيع خبرات المتعلم وتسهيل بناء المفاهيم، كما أنها تُنمي قدرة المتعلم على التأمل ودقة الملاحظة واتباع التفكير العلمي لحل المشكلات وأصبح من الضروري تحسين نوعية التعلم لرفع مستوى أداء الطلاب. ومع ذلك، أظهرت الباحثة بعد البحث والإطلاع في العديد من الدراسات، قلة توفر الدراسات حول أثر الرسوم الكاريكاتورية والألعاب الإلكترونية التعليمية على التحصيل الدراسي وتنمية التفكير الإبداعي على الصعيدين العربي والعالمي. كما تفتقر مقررات الدراسات الإجتماعية بشكل عام الي أي محتوي من الرسوم الكاريكاتورية أو الألعاب الإلكترونية التعليمية الذي يُحفز على التفكير بشكل عام وعلى التفكير الإبداعي بشكل خاص. قد يعود ذلك إلى قلة الوعي بأهميتها وقلة الأبحاث التربوية التي تناولت أبعادها في الكتاب المدرسي.لذلك تُركز هذه الدراسة على فحص مدى فعالية الرسوم الكاريكاتورية والألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي والتفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي في مادة الدراسات الاجتماعية.

بناءً على ما تم عرضه، يمكن صياغة مشكلة البحث الحالي في السؤالين الرئيسيين التاليين:

هل استخدام الرسوم الكاريكاتورية والألعاب الإلكترونية التعليمية ، كوسائل تعليمية حديثة، يُحفز التفكير الإبداعي لدى المتعلمين؟

هل استخدام الرسوم الكاريكاتورية والألعاب الإلكترونية التعليمية، كوسائل تعليمية حديثة، يُساهم في تحسين التحصيل الدراسي للمتعلمين؟

حدود البحث:

حيث يقتصر البحث علي الحدود التالية:

1- الحدود المكانية : مدرسة(عبدالله النديم الإبتدائية المشتركة)

2- الحدود البشرية : مجموعة من تلاميذ الصف الخامس الإبتدائي

3- الحدود العلمية :مصر في عصري البطالمة والرومان للصف الخامس الإبتدائي للعام(٢٠٢٣_٢٠٢٤م)

4- الحدود الزمنية:الفصل الدراسي الثاني للعام(٢٠٢٣_٢٠٢٤م)

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي الي:

1- تعزيز التفكير النقدي والتحليلي من خلال استخدام الصور والرموز للتعبير عن القضايا الاجتماعية، مما يساعد الطلاب على فهم وتحليل هذه القضايا بشكل أعمق.

2- تطوير مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات من خلال وضع اللاعبين في سيناريوهات اجتماعية ومواقف تحتاج إلى حلول، مما يمكنهم من تطبيق المفاهيم الاجتماعية في حياتهم اليومية.

3- تعزيز التعلم التفاعلي والتجريبي حيث يتفاعل الطلاب مع المحتوى الاجتماعي بطريقة تفاعلية، مما يساعدهم على استيعاب المفاهيم بشكل أفضل وتطبيقها في سياقات حقيقية.

4- تقييم فهم الطلاب للمفاهيم الاجتماعية من خلال أسئلة متنوعة وتفاعلية، مما يساعد المعلمين على تقييم تقدم الطلاب وتحديد المجالات التي تحتاج إلى تعزيز.

5- تحفيز الطلاب على التعلم واستخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية، مما يساعدهم على تطوير مهارات التكنولوجيا واستخدامها في حياتهم اليومية.

6- توفير بيئة آمنة ومحاكاة للتجارب الاجتماعية المعقدة التي يمكن أن يواجهها الطلاب في حياتهم اليومية، مما يساعدهم على التعامل مع هذه التجارب بثقة وفهم أفضل.

7- تحفيز الطلاب على تطوير مهارات البحث والاستقصاء من خلال البحث عن إجابات لأسئلة الكويز، مما يساعدهم على تنمية قدراتهم في البحث والتحليل والاستنتاج.

أهمية البحث:

يقدم هذا البحث نموذجًا تطبيقيًا لاستخدام الرسوم الكاريكاتيرية، الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبرنامج Quizizz لتنمية المهارات التعليمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية. تكمُن في:

1- معالجة مشكلة ضعف التحصيل الدراسي: تُشير الإحصائيات إلى وجود نسبة عالية من الطلاب الذين يعانون من ضعف التحصيل الدراسي في مادة الدراسات الاجتماعية. ويرجع ذلك إلى صعوبة بعض المفاهيم وقلة تنوع أساليب التدريس.

2- إضافة علمية: يُقدم البحث مساهمة علمية في مجال استخدام الوسائل التعليمية الحديثة لتنمية مهارات الطلاب.

3- حل مشكلة قلة الاهتمام: حيث تُساهم الرسوم الكاريكاتيرية، الألعاب الإلكترونية التعليمية، وبرنامج Quizizz في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على التعلم.

4- تنمية مهارات متعددة: يُساعد استخدام هذه الوسائل على تنمية مهارات متعددة لدى الطلاب مثل مهارات التفكير النقدي، الإبداع، حل المشكلات، والتواصل.

5- خلق بيئة تعليمية إيجابية: تُساهم هذه الوسائل في خلق بيئة تعليمية إيجابية مشجعة على التعلم والمشاركة.

كما أكدت العديد من البحوث السابقة على أهمية استخدام الوسائل التعليمية الحديثة لتنمية المهارات التعليمية لدى الطلاب.

ومن الأسباب التي أدت إلى الاهتمام بدراسة المشكلة:

1- ضعف التحصيل الدراسي: كما ذكرنا سابقًا، يُعاني العديد من الطلاب من ضعف التحصيل الدراسي في مادة الدراسات الاجتماعية.

2- قلة تنوع أساليب التدريس: تعتمد أساليب التدريس التقليدية على التلقين بشكل كبير، ممّا قد يُسبب الملل للطلاب.

3- التطورات التكنولوجية: شهدت التكنولوجيا تطورات هائلة في السنوات الأخيرة، ممّا فتح المجال أمام استخدام وسائل تعليمية حديثة أكثر فعالية.

4- ازدياد الحاجة إلى تطوير أساليب تعليمية مبتكرة تُواكب التطورات المتسارعة في العصر الرقمي.

5- ضعف الدافعية للتعلم لدى العديد من الطلاب، خاصة في مادة الدراسات الاجتماعية.

6- الحاجة إلى تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى الطلاب، مثل:التفكير النقدي،الإبداع،التواصل.

الفوائد التي يمكن أن يحققها البحث:

1- تحسين التحصيل الدراسي: يُتوقع أن يُساهم استخدام الرسوم الكاريكاتيرية، الألعاب الإلكترونية التعليمية، وبرنامج Quizizz في تحسين تحصيل الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية.

2- زيادة الاهتمام والمشاركة: تُساهم هذه الوسائل في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم.

3- يُقدم البحث حلولًا عملية لتحديات تدريس مادة الدراسات الاجتماعية في المرحلة الابتدائية.

4- يُساهم البحث في تطوير أساليب تعليمية مبتكرة تُعزز مشاركة الطلاب وتحسن تحصيلهم الدراسي.

5- يُقدم البحث إضافة علمية جديدة لفهم دور الرسوم الكاريكاتيرية والألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز المهارات التعليمية لدى الطلاب.

أسباب اختيار المحتوي العلمي:

1- ان الدرس يحتوي علي العديد من الشخصيات والتي يمكن تعريف الطالب عليها من خلال الرسوم الكاريكاتيريه مثل (الاسكندر الاكبر وبطليموس).

2- ايضاح دور الحضاره اليونانيه والحضاره المصرية في التبادل الثقافي من خلال الرسوم الكاريكاتريه وديجها بالالعاب الالكترونيه التعليمية بايضاح الفارق بينهما.

3- الدرس يحتوي علي الكثير من الاحداث والشخصيات التي سوف يصعب علي الطالب استيعاب الدرس وشرحها باستخدام الالعاب والرسوم الكاريكاتورية يسهل العملية التعليمية.

4- كثره الاحداث والشخصيات قد توثر علي الطالب بالسلب في دراسه ماده التاريخ(اليونانيين والبطالمة) ولكن باستخدام الرسوم الكاريكاتريه وديجها بالالعاب الالكترونيه التعليمية وبرنامج كويز يسهل علي الطالب ماده التاريخ وزياده رغبته في التعلم.

5- يمكن لاختلاف الفروق الفردية بين الطلاب ان يجعل العمليه التعليميه صعبه علي بعض الطلاب وسهله للاخرين ولكن باستخدام الرسوم الكاريكاتورية والالعاب الإلكترونية التعليمية وبرنامج كويز ان يجعل هناك تقارب في مستويات الطلاب التعليمية.

6- رغبه الطالب في معرفه نهايه القصه(الدرس) تساعد في الاهتمام بالتفاصيل وتسلسل الاحداث.

منهج البحث:

1- المنهج التجريبي:

بعد دراسة المناهج البحثية المتاحة، اكتشف أن المنهج الأنسب لطبيعة دراستها، التي تهدف إلى قياس فاعلية استخدام الرسوم الكاريكاتيرية والألعاب الإلكترونية التعليمية وبرنامج الكويز في تدريس بعض مواضيع وحدة "طبيعة المادة" في منهج الدراسات الاجتماعية، على التحصيل الدراسي والتفكير الإبداعي، هو المنهج التجريبي. يقوم هذا المنهج على تصميم اختبار قبلي وبعدي لقدرته على التحكم في المتغير المستقل، وهو استخدام الرسوم الكاريكاتيرية والألعاب الإلكترونية وبرنامج الكويز.

2- المنهج الوصفي:

المنهج الوصفي:

أ- حيث تم إستخدام المنهج الوصفي في وضع الإطار النظري للبحث :

ب - حيث تم إستخدامه في وصف كل من الرسوم الكاريكاتورية والألعاب الإلكترونية التعليمية وبرنامج quizizz.كوسيلة تعليمية في تدريس مقرر الدراسات الاجتماعية، وتأثيرها على المتغير التابع، والذي يتم تقييمه وفقًا لمستويات بلوم المعرفة الدنيا: التذكر والفهم والتطبيق والتفكير الإبداعي.

نتائج البحث

بعد تطبيق رسوم الكاريكاتير والالعاب الإلكترونية التعليمية وبرنامج كويز كان يوجد عدة نتائج كثيره ومن ضمن هذه النتائج التي تم التوصل اليها البحث حيث أدي الي:-

1- قيامه بتعزيز التفاعل والاهتمام بالمواضيع المطروحة.

2- تطويره مهارات التحليل والتفكير النقدي وتعزيز الفهم العميق للمفاهيم الاجتماعية.

3- اسهام استخدام هذه الأدوات في تعزيز المشاركة النشطة في الصف مما ينعكس ايجابيا على تجربة التعلم ونتائجها النهائية.

4- تحفيز الطلاب وتحقيق الأهداف التعليمية.

5- استخدام اساليب تعليمية كثيره وجعلها أكثر جاذبية وملائمة لاحتياجات الطلاب المختلفة وتفضيلاتهم الشخصية.

6- امكانية توظيف هذه الأدوات يؤدي إلى تعزيز القدرة على التعبير عن الأفكار والآراء بشكل يوجد فيه ابداع وابتكار.

7- تعزيز المهارات الرقمية والتكنولوجية التي تصبح أكثر أهمية في العصر الحالي

8- مساهمه هذه الأدوات في تعزيز التعلم التعاوني والتفاعل الاجتماعي بين الطلاب

9- تعزيز الذاكرة بشكل جيد والتذكر بطرق مبتكرة

10- توفير بيئة تعليمية تشجع على التفاعل والمشاركة الفعالة في العمليات التعليمية.

م	المجموعة	المعالجة التجريبية	الفصل	عدد الطلاب
١	التجريبية	التدريس بالإستراتيجية	١/٥	٢٠
٢	الضابطة	التدريس بالطريقة المعتادة	٢/٥	٣٠
				٥٠

جدول(١)عينة البحث

تفسير النتائج:

من خلال الملاحظة من تطبيق رسوم الكاريكاتير والالعاب التعليميه وبرنامج كويز نستطيع تفسير النتائج التي توصلنا اليها حيث انها :

1- من خلاص تطبيق رسوم الكاريكاتير والالعاب الإلكترونية التعليمية في عمليه التعليم لوحظ زيادة الاهتمام بموضوع الدرس (مصر في عصري البطالة والرومان) سواء كان ذلك من خلال التبادل النشط للآراء والأفكار أو عن طريق الاستماع الجيد والمشاركة الفعّالة في الموضوعات المطروحة.

2- بعد استخدام طريقه الشرح برسوم الكاريكاتير والالعاب الإلكترونية التعليمية لوحظ زياده قدره الطلاب على تحليل المعلومات بشكل فعّال والتفكير بطريقة منطقية ونقدية مما ساعد الطالب على فهم موضوع الدرس بشكل كامل و بعمق واتخاذ القرارات الصائبة استنادا إلى تقييم دقيق وتفكير نقدي.

3- استخدام الأدوات التعليمية المناسبة والمبتكرة في العملية التعليمية أسهم في زيادة مشاركة الطلاب ونشاطهم في الصف ورغبتهم في المشاركه في العمليه التعليميه بشكل كبير مما عزز تجربة التعلم وفهم المواضيع بشكل أفضل.

4- بعد تطبيق رسوم الكاريكاتير والالعاب الإلكترونية التعليمية لوحِظ زياده تشجيع الطلاب وتحفيزهم للعمل بجد في تحقيق الأهداف المحددة في العملية التعليمية سواء كانت تلك الأهداف متعلقة بالتحصيل الدراسي أو بتطوير مهارات حياتية أو اجتماعية أخرى حيث أن الالعاب التعليمية الألكترونية التي تم استخدامها كانت العاب على هيئه اسأله وبالتالي زاد ذلك من رغبه الطالب في المذاكرة للفوز في اللعبه مما أثر ايجابيا على تحصيل الطالب وهو الهدف المرجو من استخدام هذه الأساليب الجديده في عمليه التعليم.

5- ساعد استخدام مجموعة متنوعة من الأساليب والتقنيات التعليمية على جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم للمشاركة بنشاط في عملية التعلم، مما ساعد في تحقيق فعالية أكبر في التعليم وتحقيق نتائج أفضل.

6- استخدام الأدوات والوسائل المناسبة والحديثة في شرح الدرس مثل استخدام رسوم الكاريكاتير والالعاب التعليميه ساعد على جعل قدرة الفرد على التعبير عن أفكاره بطرق مبتكرة وإبداعية وبالتالي ساعده في توصيل الرسالة بشكل أكثر فعالية وجاذبية.

7- تطوير وتعزيز مهارات استخدام التكنولوجيا والعمل بالوسائط الرقمية أصبح أمرا ضروريا في العصر الحالي نظرا للتطور السريع في التكنولوجيا والاعتماد المتزايد على الوسائط الرقمية في مختلف المجالات وقد لوحظ ذلك من خلال شده انتباه وانجذاب الطلاب للطرق التكنولوجية الذي كان يتم الشرح بها .

8- استخدام الأدوات والوسائل التعليمية الحديثه ساعد علي تحقيق التفاعل والتعاون بين الطلاب في عملية التعلم سواء كانت هذه الأدوات تتضمن تطبيقات تفاعلية عبر الإنترنت مثل رسوم الكاريكاتير الذي تم استخدامها في شرح درس (مصر في عصري البطالة والرومان) أو أدوات تشجيعية للعمل الجماعيه مثل برنامج quiz) الذي ساعد في تحفيز التعاون وفهم المواضيع بشكل أفضل.

9- استخدام أساليب وتقنيات تعليمية مبتكرة وممتعه ساعد على زياده القدرة على الاستيعاب وتعزيز الذاكرة والتركيز مما جعل عمليه التعلم أكثر فعالية ومتعة للطلاب.

10- من خلال استخدام رسوم الكاريكاتير والالعاب التعليميه لوحِظ انهم ساعدو على خلق جو مناسب في البيئة التعليمية ساعد على تحفيز الطلاب على المشاركة والتفاعل بشكل نشط سواء كان ذلك من خلال الحوار المناقشات الأنشطة التعاونية أو استخدام التقنيات التفاعلية وبالتالي تعزيز تجربة التعلم و تحقيق الأهداف التعليمية بفعالية

الخاتمة

إن استخدام رسوم الكاريكاتير و الألعاب الإلكترونية التعليمية و برنامج الكويز في تعلم مادة الدراسات الاجتماعية هو أداة فعالة لتحسين تحصيل الطلاب، وزيادة دافعيتهم، و فهم المعلومات بشكل أفضل.

حيث أظهرت نتائج البحث أن استخدام رسوم الكاريكاتير و الألعاب الإلكترونية التعليمية و برنامج الكويز في تعلم مادة الدراسات الاجتماعية له تأثير إيجابي على تحسين تحصيل الطلاب، وزيادة دافعيتهم، و تحفيزهم للمشاركة في العملية التعليمية.

كما أظهرت النتائج أن هذه الطرق التعليمية الحديثة ساعدت الطلاب على فهم المعلومات بشكل أفضل، و تذكرها لفترة أطول، و ربطها بحياتهم الواقعية، وتشجيعهم على التفاعل والمشاركة في الأنشطة التعليمية.

كما أظهر برنامج كويز قدرته على قياس فهم الطلاب للمواد الدراسية، وتحديد نقاط قوتهم وضعفهم، وتحفيزهم على بذل المزيد من الجهد لتحسين تحصيلهم.

وبناءً على نتائج البحث، نوصي بتطبيق استخدام رسوم الكاريكاتير، والألعاب الإلكترونية، وبرامج الكويز بشكل مُنظم وفعال في جميع مدارس المملكة العربية السعودية في تعليم مادة الدراسات الاجتماعية.

ندعو إلى تدريب المعلمين على كيفية استخدام هذه الأدوات التعليمية الحديثة بفعالية لدمجها في خططهم الدراسية، وتعزيز مهاراتهم في تقييم تأثيرها على تحصيل الطلاب.

نشجع على إجراء المزيد من الدراسات البحثية لتطوير وتنويع أدوات تعليمية حديثة تُساهم في تحسين عملية تعليم مادة الدراسات الاجتماعية، وتلبي احتياجات الطلاب المتنوعة.

الشكر والتقدير

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

نأمل أن تصل هذه الرسالة إليكم في أتم الصحة والسعادة. نود أن نعبر عن شكرنا العميق وامتناننا لكل من ساهم في نجاحنا في مشروع التخرج ونود أن نعبر عن تقديرنا الكبير لفريق العمل الذي شارك معنا في هذا المشروع فقد كانوا شركاء حقيقيين في رحلتنا في البحث والتطوير. نشكركم على جهودكم المستمرة والمثابرة التي ساهمت في إنجاز هذا العمل بنجاح.

نود أيضًا أن نشكر جميع الأساتذة والمشرفين الذين قدموا لنا الدعم والإرشاد خلال مسيرتنا الأكاديمية وعلى رأسها دكتور عفاف كمال حسن معوض علي المساعدة التي قدمتها لكل فرد في مجموعتنا وتوجيهاتها القيمة لا تقدر بثمن وساعدتنا في تحقيق أهدافنا

كما نود أن نعبر عن شكرنا الخاص للعائلة والأصدقاء الذين كانوا دائمًا بجانبنا، يدًا بيد، مد يد العون والتشجيع في كل خطوة من هذه الرحلة.

أخيرًا أود أن أقدم شكري الخالص للجهة الممولة أو الجهة التي دعمت هذا المشروع بأي شكل من الأشكال. دعمكم لهذا المشروع لم يكن فقط تشجيعًا لنجاحه، بل كان أيضًا مصدر إلهام وتشجيع لنا للمضي قدمًا.

نأمل من القلب أن يكون هذا المشروع خطوة ناجحة في مسيرتنا المهنية المستقبلية وأن نكون قد استطعنا تقديم شيء مفيد وقيم في مجال التدريس.

مع خالص الامتنان والتقدير.

مجموعة مشروع التخرج.

١. المراجع والمصادر

اولا:المراجع العربية :

1- إبراهيم نصوحي، عام (1959) م، دراسات في تاريخ مصر في عهد البطالمة، مكتبة الأنجلو المصرية للطبع والنشر.

2- إبراهيم عبد الوكيل الفار (2004) م تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون القاهرة، دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع.

3- ابراهيم محمد ابراهيم ,عام (2018)م, كتاب إدارة المشروعات نهج عملي , الطبعة الأولي , دار المعرفة الجامعية .

4- ابراهيم، مجدي عزيز. (2006) م التفكير لتطوير الإبداع وتنمية الذكاء سيناريوهات تربوية مقترحة، القاهرة: عالم الكتب.

5- أبو رزق، حليمة (2004) م المدخل إلى التربية، جدة: الدار السعودي للنشر والتوزيع.

6- أحمد النجدى ، منى عبد الهادى (2003) م طرق وأساليب وإستراتيجيات حديثة في تدريس العلوم، ط 1 ، القاهرة، دار الفكر العربي.

7- احمد محمد علي , د / هبة محمد عبد الوهاب , د / عماد الدين محمد عبد الخالق ,د / نوال محمد السيد , د / مريم محمود اسماعيل ,(2018)م, إدارة الموارد البشرية مفاهيم و تطبيقات حديثة , الطبعة الأولي , دار الجامعة المصرية .

8- أحمد عودة ,(2021)م, تصميم وأنتاج مواد تعليمية , الطبعة الأولي , دار المعرفة .

9- أحمد إسماعيل و حجي (2004م) تطوير التعليم في زمن التحديات الأزمة وتطلعات المستقبل، القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

10- أحمد إسماعيل علي , كتاب حضارات البحر المتوسط القديمة , سنة النشر (2000) م , الطبعة الأولى , دار النهضة العربية، بيروت .

11- احمد توفيق , كتاب تاريخ الحضارة اليونانية , سنة النشر (1980) م , دار النهضة العربية , الطبعة الأولى.

12- احمد محمد علي , كتاب إدارة الموارد البشرية في القطاع العام , سنة النشر (2014) م , الطبعة الأولي

13- الحصري و كامل دسوقي (2006م) فعالية بعض استراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية المفاهيم ومهارات التنظيم في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، مناهج التعليم وبناء الإنسان العربي المؤتمر العلمي الثامن عشر، جامعة عين شمس, القاهرة

14- الزواوي و خالد محمد (2003م) الجودة الشاملة في التعليم أسواق العمل في الوطن العربي , الإسكندرية , مجموعة النيل العربية المجلد الثاني.

15- الشعشاع و طلال فهد (2008م) الكاريكاتير المعاصر رقمي، مجلة أهلاً وسهلاً، السنة 32، العدد السادس، جماد الآخر، يونيو، مجلة شهرية تصدر عن الخطوط الجوية العربية السعودية

16- الطيطي و محمد حمد (2007م) تنمية قدرات التفكير الإبداعي، ط 3، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

17- اللقاني و أحمد حسين (2000م), المواد الاجتماعية وتنمية التفكير، القاهرة , عالم الكتب.

18- اللقاني و أحمد حسين, وأبو سنينة ، عودة عبد الجواد (1999م) أساليب تدريس الدراسات الاجتماعية، مكتبة دار الثقافة للنشر والتوزيع.

19- الهاجري و نورة (2008م) , أطباء يستعينون برسامة كاريكاتير لنشر ثقافة العلاج الطبيعي، صحيفة الوطن، العدد (2680) , السنة الثامنة ، مدينة أبها بالمملكة العربية السعودية.

20- الوهيد، محمد إبراهيم (2000م) قصة الكاريكاتير من الألف إلى الياء، مجلة كلية الملك عبد العزيز الحربية، العدد41، مجلة عسكرية ثقافية تصدر سنوياً

21- أمال محمد الروبي , 1997, مظاهر الحياة في مصر في العصر الروماني اجتماعيا وثقافيا و اداريا , الهيئه المصرية العامة للكتاب .

22- انجي اشرف محمد متولي ، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية ، 2021 ، مجلة كلية التربية جامعة المنصورة ، العدد 116.

23- ايناس احمد ابوالمعاطي ابراهيم، تأثير برامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية في تنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادي، 2012 ، مجلة كلية التربية جامعة بورسعيد ، العدد 12.

24- جواد علي , المفصّل في تاريخ العرب قبل الإسلام , 1968 , الطبعةالأولى , دار مجمع اللغة العربية بدمشق.

25- جون دي هوارد , 2019م , الجغرافيا مفاهيم ومبادئ , الطبعة الأولي , دار الجامعية الأمريكية .

26- جون دوسن , كتاب البنية التحتية الأساس للتطوير , سنة 2010 , الطبعة الأولى ؛ دار النشر: Pearson Education.

27- جون ريتزر , 2015م, علم الأجتماع النظري والممارسة , الطبعة الثامنة , دار المعرفة .

28- جون مان , كتاب التاريخ القديم , دار النشر: البطريق , 2000 , الطبعة الأولى.

29- حسام الدين حسن (2000م) : فاعلية استخدام بعض الوسائط التعليمية لتدريس وحدة خريطة مصر الطبيعية بالصف الأول الإعدادى على التحصيل واكتساب بعض مهارات عمليات العلم، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس كلية التربية جامعة عين شمس ع63.

30- حسين أحمد الشيخ ، عام (2007م) ، الإمبراطورية الرومانية من النشأة الى الانهيار ، دار المعرفة الجامعية للنشر.

31- حمادة، ممدوح (2000م) فن الكاريكاتير في الصحافة الدورية، دمشق , دار عشتروت.

32- خليل عثمانة , 2010م , "موسوعة الفنون الجميلة " , الطبعة الأولي , دار المعرفة .

33- ديانا هالبرن , 2008م, التفكير النقدي مهارات أساسية للتعلم والعمل , الطبعة الأولي , دار المعرفة .

34- دعاء عبد الرحيم (2005) , "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات التفكير البصري المكاني لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي" , مجلة التربية المعاصرة، مجلد 10، عدد 2

35- راشد، على (1999م) مفاهيم ومبادئ تربوية، القاهرة, دار الفكر العربي.

36- رشا بنت أحمد هاشم , د.ت, فاعلية الرسوم الكاريكاتورية علي التحصيل الدراسي والتفكير .

37- زيتون، حسن حسين. (2003م) تعليم التفكير رؤية تطبيقية في تنمية العقول.

38- سالم رانيا حامد محمد . (2004). فاعلية برامج الألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض , رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة المنصورة.

39- سالم، شيرين علي جاد (2003م) فاعلية تدريس التاريخ لتلاميذ الصف الثالث الإعدادي باستخدام الرسوم الكاريكاتورية، رسالة ماجستير غير منشورة، كليةالتربية، قسم المناهج، جامعة عين شمس.

40- ستيفن كوين , تاريخ مصر القديمة , سنة 2015 , الناشر جامعة شيكاغو للنشر , الطبعة الثانية.

41- سعادة، جودت أحمد (2006م) تدريس مهارات التفكير مع مئات الأمثلة التطبيقية ، رام الله , دار الشروق للنشر والتوزيع.

42- سعيد، عاطف وعبد الله، محمد (2004م) الاتجاهات المعاصرة في مناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية، القاهرة , مكتبة الآداب.

43- سعيد غيث , عبد الرحمن أبو عيشة , 2014م, إدارة المشاريع نهج أستراتيجي , الطبعة الأولي , دار الجامعة الأردنية .

44- سليمان، يحي عطية؛ ونافع، سعيد عبده (2001م) تعليم الدراسات الاجتماعية للمبتدئين، الإمارات العربية المتحدة: دار القلم للنشر والتوزيع.

45- سليم حسن , موسوعة مصر القديمة , 1951 , مطبعة دار الكتب والوثائق المصرية، القاهرة.

46- سليم حسن , موسوعة مصر القديمة , 1962 , الطبعة الثانية , الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة.

47- سوزان , كتاب تاريخ الشرق الأدنى القديم , الطبعة الأولى , 2013, دار الكتب خان.

48- شلبي، سامي محمد (2008م): فعالية استخدام رسوم الكاريكاتير في تدريس الاقتصاد لطلاب المدرسة الثانوية التجارية في تنمية مهارة تحليل المفاهيم الاقتصادية لديهم، بحث منشور، دراسات في المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، القاهرة.

49- شلش، على (1992) فن الكاريكاتير، مجلة الفيصل، مجلة شهرية، العدد 192

50- طرخان ربا عبد الكريم (2008م): استخدام الرسوم الكرتونية في التغيير المفاهيمي ودورها في تطوير أنماط التفاعلات التعلمية الصفية في موضوع الضوء لدى طالبات المرحلة الأساسية، رسالة دكتوراة (غ.م)، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية.

51- عبد الرحمن بن محمد العشماوي , 2019م, " أساسيات البحث العلمي" , الطبعه الأولي , دار الأكاديمية .

52- عبد الرحمن بدوي، المسيحية في العالم العربي , 1991 , الطبعة الأولي , دار نهضة مصر بالقاهرة.

53- عبد المنعم أمام , كتاب الدبلوماسية النظرية والممارسة , سنة 2018 , الطبعة الأولى , دار النهضة العربية للدراسات والنشر.

54- عبد المنعم أمام , كتاب مقدمة في العلوم السياسية , سنة 2007 , الطبعة الأولى , دار النهضة العربية، بيروت.

55- عبد المنعم أمام , كتاب الأنظمة السياسية المقارنة , سنة 2020 , الطبعة الأولى , دار المعتز للنشر والتوزيع، القاهرة.

56- عبد الناصر محمد زهران , 2020م, الدراسات الأجتماعية مدخل نظري وتطبيقي , الطبعة الأولي , دار الأكاديمية .

57- عزة سالم حامد الجهني ، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى المرحلة المتوسطة، المجلة الدولية لنشر الدراسات العليا ،2011، المجلد 5 ، العدد 3.

58- عطار، عبد الله إسحاق؛ وكنسارة، إحسان محمد (2005م) وسائل الاتصال التعليمية، ط 3، مكة , مطابع جامعة أم القرى.

59- علي أبو الدهب البدري (2008م): فعالية استخدام الرسوم الكاريكاتورية في تدريس التعبير في تنمية الكتابة الناقدة والكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، بحث منشور دراسات في المناهج وطرق التدريس ، كلية التربية القاهرة.

60- غير معروف , 2020م, دليل صياغة وقياس مخرجات التعلم , الطبعة الأولي , دار العلوم .

61- فرح أسعد،2017 , استراتيجيات التعلم النشط دار ابن النفيس.

62- فرانسيس فوكوياما ,1992م, نهاية التاريخ والأنسان الأخير , رأس بيروت , المنارة .

63- فهمي، عمرو (2002 م) الكاريكاتير الفن المشاغب، القاهرة , مكتبة الدار العربية للكتاب.

64- لطفي عبد الوهاب يحيى ، عام (1991م), اليونان مقدمة في التاريخ الحضاري ، دار المعرفة الجامعية للنشر.

65- مارتن سيغليمان ,2002م, علم النفس الأيجابي , هاربر كوليتر .

66- مايكل روبتر , 2020م , الأبتكار في التعليم وأستخدام التكنولوجيا لتعزيز التعلم , دار النشر العربية .

67- محمد السيد محمد عبد الغني ، عام (1999م) ، لمحات من تاريخ مصر تحت حكم الرومان المكتب الجامعي الحديث.

68- محمد اسماعيل الحجي , 2018م, أسس علم التربية وعلم النفس التربوي, الطبعة الأولي , دار الأكاديمية .

69- محمد، أشرف السعيد أحمد (2007م) الجودة الشاملة والمؤشرات في التعليم الجامعي، الإسكندرية , دار الجامعة الجديد.

70- محمد خيري عبد الرحمن , 2010م, علم النفس التربوي وتطبيقاتة في العملية التعليمية , الطبعة الرابعة , مكتبة دار النهضة المصرية .

71- محمد خليفة التميمي , 2010م, أسس التربية وتخطيط المناهج , الطبعة الأولي , دار عالم الكتب .

72- محمد خليفة التميمي , 2010م , " أسس التربية العامة " , الطبعة الأولي , دار الأكاديمية .

73- محمد خليفة التوادي , 2010م, أسس علم التربية , الطبعة الرابعة , دار المعرفة.

74- محمد صابر عبد الحكيم , 2018, "فن الكاريكاتير دراسة نظرية وتطبيقية " , الطبعة الأولي , دار الكتب العلمية .

75- محمد عبد العزيز حمدي , 2018م , " تصميم البرامج التعليمية مفاهيم وأساليب وأستراتيجيات " , دار الأكاديمية .

76- محمد عبد الله الجابري , كتاب معجم قبائل العرب , سنة 1990 , صدر عن دار الجمل الطبعة الأولي.

77- محمد عثمان , 2018م, الألعاب الفكرية وتأثيرها علي سلوك الطفل , الطبعة الأولي , دار الأجيال .

78- محمد عاطف حسان, 2018, الجغرافيا مفاهيم و مبادئ, الطبعة الأولي , دار المعرفة .

79- محمد عاطف حسانين , 2010, الصحة للجميع , الطبعة الأولي , دار الأفق .

80- محمد عاطف شلبي , 2019م, علم النفس العام , الطبعة الرابعة , دار المعرفة .

81- محمود إبراهيم السعدني ، سنة (2000م) ، تاريخ مصر في عصري البطالمة والرومان ، مكتبة الانجلو المصرية للنشر.

82- محمود ابراهيم السعدني عام (2007م) ، تاريخ مصر في عصري البطالمة والرومان، مكتبة الانجلو المصرية للنشر.

83- مصطفى السحت (2005م) فعالية استخدام طريقتي حل المشكلات والألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الإجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية جامعة طنطا.

84- مطاوع، ضياء الدين محمد (2000). " فعالية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ المعسري (الديسلكسي) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية ". بحوث ودراسات جامعة الملك خالد ، أبها، المملكة العربية السعودية.

85- ميخائيل، ملاك (1990م) الكاريكاتير فن السخرية بالرسم والكلمات، مجلة القافلة، المجلد والعدد 10، الظهران , إدارة العلاقات العامة شركة ارامكو السعودية.

86- منصور الصعيدي (2014) , "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات التصور البصري وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم في المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية" , مجلة التربية المعاصرة

87- مينا، فايز مراد (2003م) قضايا في مناهج التعليم، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

88- نهلة فهمي , (2010)م , الذكاء الأصطناعي , تنمية مهارات التفكير الأبداعي لدي الأطفال , الطبعة الأولي , دار الكتب والوثائق المصرية .

89- همشري، عمر أحمد (2001م) مدخل إلى التربية، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

ثانيا:المراجع الأجنبية

1-Harrison, S L (1998)Cartoons as a Teaching Tool in Journalism History.

2- Heitzmann, William Ray (1998): "The Power of Political Cartoons inTeaching History Occasional Paper, NationalCouncil forHistory Educating

3- Ingec, Sebnem Kandil (2008) Use of concept cartoons as an assessment tool in physics education.

4- Livia Capponi , (2005) , Augustan Egypt: The Creation of a Roman Province , this book casts fresh and original light on the administration and economy issues faced with the transition of Egypt from an allied kingdom of Rome to a province.

5- Max tegmark,(2017),"The Future Of Life, Dutton Penguin Random House.

6- Roger S. Bagnall , (2021), Roman Egypt: A History , This book, the work of six historians and archaeologists from Egypt, the US, and the UK, provides students and a general audience.