المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

دورية فصلية علمية محكمة – تصدرها كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ مصطفى قدري

رئيس التحرير

أ.د/ إيمان سيد علي

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل (مصر)

أ.د/ عجاج سليم (سوريا)

أ.د/ محمد فرج (مصر)

أ.د/ محمد عبد الوهاب العلالي (المغرب)

أ.د/ محمد بن حسين الضويحي (السعودية)

المحرر الفني

د/ أحمد محمد نجيب

سكرتارية التحرير

د / محمد عامر محمد عبد الباقي

أ /ليلى أشرف خلف الله

أ/ أسامة إدوارد **أ/ محمد عبد السلام**

المراسلات :

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور/ رئيس التحرير، على العنوان التالى

٣٦٥ ش رمسيس – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس ت/ ٠٢/٢٦٨٤٤٥٩٤

الموقع الرسمي:
https://ejos.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني:
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

الترقيم الدولي الموحد للطباعة : 6164 - 1687

الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : 2682 - 4353

تقييم المجلة (يونيو ٢٠٢٣) : (7) نقاط

معامل ارسيف Arcif (أكوبر ٢٠٢٣) : (0.3881)

المجلد (١١) ـ العدد (٤٠) ـ الجزء الأول

أكتوبر ٢٠٢٣

الهيئة الاستشارية للمجلة

أ.د/ إبراهيم فتحي نصار (مصر)
استاذ الكيمياء العضوية التخليقية
كلية التربية النوعية ـ جامعة عين شمس

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية ـ جامعة عين شمس

أ.د/ اعتدال عبد اللطيف حمدان (الكويت)
استاذ الموسيقى ورئيس قسم الموسيقى
بالمعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ السيد بهنسي حسن (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس

أ.د / بدر عبدالله الصالح (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الملك سعود

أ.د/ رامى نجيب حداد (الأردن)
استاذ التربية الموسيقية وعميد كلية الفنون والتصميم الجامعة الأردنية

أ.د/ رشيد فايز البغيلي (الكويت)
استاذ الموسيقى وعميد المعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ سامى عبد الرؤوف طايع (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الإعلام – جامعة القاهرة
ورئيس المنظمة الدولية للتربية الإعلامية وعضو مجموعة خبراء
الإعلام بمنظمة اليونسكو

أ.د/ سوزان القليني (مصر)
استاذ الإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس
عضو المجلس القومي للمرأة ورئيس الهيئة الاستشارية العليا للإتحاد
الأفريقي الأسيوي للمرأة

أ.د/ عبد الرحمن إبراهيم الشاعر (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال ـ جامعة نايف

أ.د/ عبد الرحمن غالب المخلافي (الإمارات)
استاذ مناهج وطرق تدريس- تقنيات تعليم
– جامعة الأمارات العربية المتحدة

أ.د/ عمر علوان عقيل (السعودية)
استاذ التربية الخاصة وعميد خدمة المجتمع
كلية التربية ـ جامعة الملك خالد

أ.د/ ناصر نافع البراق (السعودية)
استاذ الاعلام ورئيس قسم الاعلام بجامعة الملك سعود

أ.د/ ناصر هاشم بدن (العراق)
استاذ تقنيات الموسيقى المسرحية قسم الفنون الموسيقية
كلية الفنون الجميلة ـ جامعة البصرة

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology

(*) الأسماء مرتبة ترتيباً ابجدياً.

الصفحة الرئيسية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهة / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	Multidisciplinary علم	المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية	1687-6164	2682-4353	2023	7

Arcif Analytics — معامل التأثير والاستشهادات المرجعية العربي — قاعدة البيانات العربية الرقمية

Arab Citation & Impact Factor — Arab Online Database — معرفة e-MAREFA

التاريخ: 2023/10/8

الرقم: L23/177ARCIF

سعادة أ. د. رئيس تحرير المجلة المصرية للدراسات المتخصصة المحترم

جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر

تحية طيبة وبعد،،،

يسر **معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية (ارسيف – ARCIF)**، أحد مبادرات قاعدة بيانات **"معرفة"** للإنتاج والمحتوى العلمي، إعلامكم بأنه قد **أطلق التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023**.

ويسرنا تهنئتكم وإعلامكم بأن **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة** الصادرة عن **جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر، قد نجحت في تحقيق معايير اعتماد معامل "ارسيف Arcif"** المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها **(32) معياراً**، وللاطلاع على هذه المعايير يمكنكم الدخول إلى الرابط التالي:

http://e-marefa.net/arcif/criteria/

وكان **معامل "ارسيف Arcif " العام** لمجلتكم لسنة 2023 **(0.3881)**.

كما صُنفت مجلتكم في **تخصص العلوم التربوية** من **إجمالي عدد المجلات (126)** على المستوى العربي ضمن الفئة **(Q3)** وهي الفئة الوسطى، مع العلم أن **متوسط معامل ارسيف لهذا التخصص** كان **(0.511)**.

وبإمكانكم الإعلان عن هذه النتيجة سواء على موقعكم الإلكتروني، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، وكذلك الإشارة في النسخة الورقية لمجلتكم إلى معامل **"ارسيف Arcif"** الخاص بمجلتكم.

ختاماً، نرجو في حال رغبتكم الحصول على شهادة رسمية إلكترونية خاصة بنجاحكم في معامل " **ارسيف** "، التواصل معنا مشكورين.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

أ.د. سامي الخزندار

رئيس مبادرة معامل التأثير

" ارسيف Arcif"

+962 6 5548228 -9
+ 962 6 55 19 10 7
info@e-marefa.net
www.e-marefa.net
Amman - Jordan
2351 Amman, 11953 Jordan

محتويات العدد

* **كلمة الدكتور / إيمان سيد علي** ٩
رئيس التحرير

* **اللجنة العلمية للمجلة المصرية للدراسات المتخصصة.** ١٣

* **بحوث علمية محكمة باللغة العربية:**

- العلاج بالفن: منهج متعدد الأسر في علاج فقدان شهوة الطعام في المراهقة ١٩
ا.د/ مصطفى محمد عبد العزيز
- تمكين المرأة في ضوء رؤية مصر ٢٠٣٠ وانعكاسه علي العلاقات الأسرية لدي عينة من السيدات العاملات ٤٥
د/ بوسى عبد العال عبد الرحيم
د/ منى محمد الزناتى محمد
- النسيج التلقائي في نسجيات رمسيس ويصا واصف ودوره في إثراء المشغولة النسجية المعاصرة ١٢٣
ا.د/ هدى عبد المنعم إبراهيم
د/ سهام محمد عبد المولى
ا/ سارة سامى مرسى حسن
- اثر القيم الجمالية للمدرسة التجريدية في استحداث حلي معدنية برؤية معاصرة ١٤٩
ا.د/ زاهر أمين أيوب
ا/ مها مختار محمد محمد
- دور المتحف الافتراضي كوسيط سياحي من وجهة نظر طلاب كلية السياحة بجامعة الملك عبد العزيز ١٧٣
ا.م.د/ لينا احمد خليل الفراني
ا/ وجود عبد الله احمد العمودي
- معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية ٢٠١
ا.د/ محمد إبراهيم الدسوقى
ا.د/ حنان محمد الشاعر
ا.م.د/ وليد محمد عبد الحميد
ا/ منة الله مختار عبد التواب

تابع محتويات العدد

- صورة الذات وأثرها على الاتجاه نحو التعلم للأطفال المصابين بالشلل الدماغي

ا.د/ السيد عبد القادر زيدان ٢٢٩
د/ ميادة محمد فاروق
ا/ أميرة محمد احمد

- العجز المتعلم كمدخل للتنبؤ بضحايا التنمر المدرسي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم

ا.د/ نادية السيد الحسينى ٢٦٩
د/ أيمن حصافى عبد الصمد
ا/ بسمة محمد احمد احمد

- أثر اللعب في تحسين التوافق المدرسي لدى التلاميذ ذوي صعوبات غير اللفظية

ا.د/ منى حسين محمد الدهان ٣٣٥
د/ أمينة محمد الأبيض
ا/ بيومى عبد المجيد بيومى

- تدريب الأمهات لتنمية الذاكرة السمعية لأطفالهن ذوي صعوبات التعلم

ا.د/ السيد عبد القادر زيدان ٣٨٣
ا.د/ ميادة محمد فاروق
ا/ مرفت عبد الرؤوف احمد

- المساندة الاجتماعية وعلاقتها بالاتجاه نحو إقامة المشروعات الصغيرة لدى ربات الأسر بمحافظة أسوان

ا.د/ نجوى سيد عبد الجواد على ٤٣٣
د/ شيماء عبد السلام عبد الواحد
ا/ أمل شعبان سيف الدين

- ملخصات بحوث باللغة الإنجليزية ٤٨٧

* **بحوث علمية محكمة باللغة الإنجليزية :**

- Female breadwinners need different types of Entrepreneurship training for better job opportunities (case study) 3

Dr. Eman Mahmoud Afify

- Research Abstracts in Arabic 23

معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية

ا.د / محمد إبراهيم الدسوقى [١]

ا.د / حنان محمد الشاعر [٢]

ا.م.د / وليد محمد عبد الحميد [٣]

ا / منة الله مختار عبد التواب [٤]

[١] أستاذ تكنولوجيا التعليم ، كلية التربية ، جامعة حلوان .

[٢] أستاذ تكنولوجيا التعليم ، كلية البنات ، جامعة عين شمس .

[٣] أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس .

[٤] باحثة بقسم تكنولوجيا التعليم ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس .

معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية

محمد إبراهيم الدسوقى ، حنان محمد الشاعر ، وليد محمد عبد الحميد

منة الله مختار عبد التواب

ملخص:

استهدف البحث الحالي تحديد قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية، والتى تؤهلهم للتعلم فى ضوء خصائصهم، استخدمت الباحثة المنهج الوصفى، وذلك لوصف وتحليل البحوث السابقة، لتحليل الوثائق الخاصة بتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وكذلك دراسة خصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية واستخلاص قائمة المعايير ومن خلال منهج البحث تم بناء استبانة لاستطلاع رأى الخبراء حول قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وقد استخدمت التكرارات والنسب المئوية كأساليب إحصائية، وتكونت عينة البحث من (١٥) من أعضاء هيئة التدريس وخبراء تكنولوجيا التعليم، وبعد إجراءات التحليل توصلت الباحثة إلى قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية، وتم استخلاص قائمة بالمعايير التى تساعد المهتمين فى انتاج بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب تحقق التوازن بين حاجات المتعلم والحاجات الفنية، حيث اشتملت القائمة على مجالين رئيسين المجال التربوى والمجال الفنى والتكنولوجى، وتكونت القائمة من ستة (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩) مؤشرًا، واختتم البحث بمجموعة من التوصيات من بينها ضرورة الاعتماد على قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية أثناء مراحل تعلمهم.

الكلمات الدالة : معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب ، تلاميذ المرحلة الإعدادية.

مقدمة:

تُعد محفزات الألعاب منحى تعليمى يتناسب مع إحتياجات ومتطلبات المتعلم حيث أنها تعتمد على تقنيات تحفيزية تساعد على إنشاء بيئات تعلم ديناميكية وتفاعلية وأكثر تشويقًا، وتحفيز التلاميذ على التعلم بطريقة بسيطة مما يحقق أهداف التعلم فى سياق العملية التعليمية، ويؤدى إلى إرتفاع مستوى مهاراتهم ونواتج التعلم لديهم (Wook, & Ismail, 2015, p26).

هناك إتجاه قوى لتوظيف محفزات الألعاب فى عمليات التعليم لما له من آثار تتمثل فى زيادة دافع المتعلمين نحو التعلم وتحسين التواصل معهم عبر ما يستخدمونه

من أجهزة وتطبيقات تكنولوجية مما قد ينعكس على تحسين استيعابهم للمعارف التى يدرسونه وتعديل اتجاهاتهم إيجابيًا نحو المعرفة والمعلمين والبيئة التعليمية والمقررات والتكنولوجيا، وقد أكدت الكثير من الدراسات على أهمية توظيف محفزات الألعاب فى عمليات التعليم وتعزيز وتدعيم التطبيقات العملية والمهارية .(Fels, 2015).

أشار "سايبرن" و" فيلس" (Seaborn,K & Fels,D , 2015, p20) إلى الأساليب والآليات التى يمكن إستخدامها فى محفزات الألعاب ومنها:

١. النقاط: وهى عناصر رقمية توضح تقدم المستخدم (نقاط الخبرة، والدرجات).
٢. لوحة الشرف: عرض ترتيب المشاركين ومقارنة أدائهم بباقى المشتركين فى النشاط (الترتيب، لوحة المتصدرين).
٣. الشارات: وهى أيونة مرئية تعبر عن تحصيل المستخدم لنسبة من أهدافه.
٤. شريط التحسن والتقدم: إشارات التحسن وتبين مقدار الإنجاز والمتبقى لإتمام الهدف (المستويات، والمستويات الأعلى).
٥. الحالة: ألقاب نصية تعبر عن الإنجاز الذى حققه التلميذ (العنوان والترتيب).
٦. المستويات: زيادة معدل الصعوبة فى المحتوى (المرحلة، المنطقة، العالم).
٧. المكافآت: عناصر ملموسة ومرغوبة قد تكون فى صورة أشياء مادية أو غير مادية لها قيمة عند التلميذ ويسعى نحو الوصول إليها (جوائز، هدايا، مكافآت).
٨. أدوار: عناصر لعب الأدوار والشخصيات (الفصل، الشخصيات).

بناءًا على ذلك فقد أشار فوجيل وآخرون (vogel et al,2006) إلى أن تصميم بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب من الممكن أن تؤدى إلى تحفيز عملية التعلم، وأن اللعبة لا ينبغى أن تتمحور فقط حول آلية التحدى ولكن بمنحهم أيضًا عنصر الدرجات والمكافآت وعلاوة على ذلك؛ فإن قواعد ممارسة

الألعاب ينبغى أن تهدف إلى تعزيز عملية التفاعل بين المتعلمين والألعاب، وبذلك تقوم اللعبة بدورها فى تحفيز عملية التعلم وجعلها أكثر فعالية.

يتفق كل من "حماري وآخرون" ، "سورينديليج وآخرون" (Hamari Et al, 2014, Surendeleg Et al, 2014, p50) أن أكثر عناصر محفزات الألعاب تتمثل فى النقاط ولوحة المتصدرين، وتشير النقاط إلى

الرموز المميزة التى يجمعها المتعلمين وتستخدم كمؤشرات على مدى اكتساب المتعلم للمعارف والمهارات المستهدفة، فى حين أنها تستخدم للدلالة على إنجازات المتعلمين للأنشطة التعليمية وإكمال مشروعات التعلم (Bunchball Inc, 2010, p99).

نلاحظ فى الآونة الآخيرة تزايد إستخدام محفزات الألعاب فى التعليم لما يتميز به من مزايا وإمكانيات متعددة، ونظرًا للتطورات التكنولوجية الحديثة فى هذا المجال، والتى أتاحت أبوابًا كثيرة أمام المختصين للنهوض بالعملية التعليمية، كما نجد أن توظيف واستخدام محفزات الألعاب فى العملية التعليمية فى تزايد مستمر وأنه يمكن أن يكون فعالًا فى حل الكثير من المشكلات التعليمية إذا أحسن تصميمها واستخدامها، إلا أنه لا توجد معايير ثابته تعمل على رفع كفائته وفاعليته؛ حيث أن بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب أحد المستحدثات التكنولوجية الجديدة التى ظهرت على الساحة التربوية وتمتاز بقدرتها على تحقيق العديد من الأهداف التعليمية بالإضافة إلى أنها أصبحت واقعًا ملموسًا ساعد على انتشارها التطور الهائل فى أنظمة التكنولوجيا التى يقتنيها كثيرون من أبناء الوطن؛ لذا فقد أصبحت الحاجة إلى دراستها أمرًا ملحًا للتعرف على مفهومها وأدواتها وفوائدها التربوية وعلاقتها ببيئات التعلم الإلكتروني وتصنيفاتها والتحديات التى تواجهها وآخيرًا معاييرها حتى يمكن تطويرها على أسس علمية بما يتناسب مع أهمية الدور الذى يلزم أن تقم به هذه البيئات مما يجعلها كيانًا تعليميًا يمكن من خلاله التغلب على

الصعوبات التى تواجه بيئات التعلم التقليدية وكذلك الإلكترونية (زينب أمين، ٢٠١٥، ص ٣٤٦).

من خلال استعراض الباحثة للبحوث والدراسات السابقة، اتضح أن معظمها ركزت على فاعلية محفزات الألعاب فى العملية التعليمية بشكل عام، ولم تتناول هذه البحوث المعايير العامة والخاصة لتصميم بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب بشكل مفصل، وإنما تناولتها بناءً على متغيرات كل بحث، وبالتالى يمكن صياغة مشكلة البحث فى الحاجة إلى معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث فى "الحاجة إلى تحديد المعايير التربوية والتكنولوجية المقننة اللازمة لتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية".

أسئلة البحث: وفى ضوء صياغة مشكلة البحث يحاول البحث الحالى الاجابة على السؤال الرئيس التالى:

كيف يمكن التوصل إلى معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية ومدى قابليتها للتطبيق؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما المعايير التصميمية التربوية التى يجب مراعتها عند تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية؟

٢. ما هى المعايير التصميمية الفنية والتكنولوجية التى يجب مراعتها عند تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية؟

أهداف البحث:

يسعى البحث الحالي إلى:

التوصل إلى قائمة بالمعايير التصميمية التربوية والفنية التى يجب مراعتها عند تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث فيما يلى:

- توجيه أنظار الباحثين المهتمين بمجال تكنولجيا التعليم لإجراء دراسات وبحوث لتصميم بيئات تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب باستخدام المعايير التربوية والفنية والتكنولوجية لبيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب.
- إفادة مجال البحث التربوى بصفة عامة ومجال تكنولوجيا التعليم على وجه الخصوص بتقديم قائمة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية مع تحديد أفضل نمط لتطبيقه ليكون نموذجًا يمكن أن يحتذى به فى تدريس مقررات أخرى.
- تقديم قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب للمحتوى الذى يتم تقديمة لتلاميذ المرحلة الإعدادية.
- تزويد المسئولين والمهتمين بتلاميذ المرحلة الإعدادية بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب المناسبة لهؤلاء التلاميذ.

حدود البحث:

يقتصر البحث الحالي على بناء قائمة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية من الدراسات والبحوث

والأدبيات المرتبطة والتى أمكن الحصول عليها ثم عرضها على مجموعة من الأساتذة والمختصين فى مجال تكنولوجيا التعليم.

منهج البحث:

يتبع البحث الحالي منهج البحث الوصفي التحليلي لبحوث تكنولوجيا التعليم فى عرض الدراسات وتحليلها من أجل استخلاص المعايير ومن ثم عرضها على المحكمين واستخلاص المعايير النهائية فى ضوء تعديلات المحكمين.

أدوات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث تم إعداد الأداة التالية:

استبانة لتحديد معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

إجراءات البحث:

اتبع البحث الخطوات التالية:

١. إعداد الإطار النظرى للبحث من خلال الإطلاع على الأدب التربوى المتمثل فى دراسات وبحوث سابقة فى تكنولوجيا التعليم المتعلقة بموضع البحث.
٢. عرض الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة المتعلقة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب.
٣. تحديد خصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية اللازمة من خلال الاطلاع على:
   - الدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بتلاميذ المرحلة الإعدادية.
   - تحديد طبيعة وخصائص تلاميذ المرحلة الاعدادية.
   - أراء الخبراء والمتخصصين.

٤. الإطلاع على الوثائق الخاصة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب وتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٥. إجراء الدراسة الميدانية وذلك بالتطبيق كالتالي:

إعداد قائمة بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب عن طريق:

- تجميع المعايير المستخلصة وتصنيفها منطقيًا.
- وضع المؤشرات الخاصة بكل معيار.
- عرض القائمة المبدئية على عينة من الأساتذة وأخصائيين تكنولوجيا التعليم للتحكيم.
- تعديل الصيغة المبدئية فى ضوء آراء المحكمين وملاحظاتهم ومقترحاتهم.
- التوصل إلى الصيغة النهائية لقائمة المعايير.

٦. رصد النتائج وتحليلها من خلال:

- التوصل الى قائمة المعايير الخاصة بتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية، والتى تكونت من مجالين رئيسين (المجال التربوي، والتكنولوجى)، وتضم ستة (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩) مؤشرًا.

٧. تقديم التوصيات والمقترحات.

المصطلحات:

المعايير: هى مجموعة من الإجراءات التى يهدف تبنيها وتنفيذها إلى تحقيق أقصى درجة من الأهداف المرجوة للمؤسسة والتحسين المتواصل فى الأداء والمنتج

وفقًا للأغراض المطلوبة والمصفوفات المنشودة بأفضل طرق وأقل جهد وتكلفة ممكنين (حسن البيلاوى، ٢٠٠٨، ص ١٢).

وتعرفه الباحثة إجرائيًا بأنه: مجموعة من المواصفات والمؤشرات التربوية والفنية والتكنولوجية المتوفرة فى بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب والمتفق عليها من قبل مجموعة من الخبراء والمختصين فى تكنولوجيا التعليم.

محفزات الألعاب:

يُعرف محمد الدسوقى وآخرون، (٢٠١٩، ص٤٥) محفزات الألعاب بأنها تساعد فى خلق نوع من الأثارة والنشاط داخل نفوس المتعلمين، بهدف رفع المستويات المعرفية والمهارات لديهم، وتحفيزهم على إنجاز المهام التعليمية، وإيجاد حالة من التنافس بينهم وذلك لتحسين المادة التعليمية لديهم بكل مرحلة تعليمية.

مما سبق **تُعرف الباحثة محفزات الألعاب فى البحث الحالى إجرائيًا** "بأنها بيئة تعلم قائمة على إستخدام مبادئ وعناصر الألعاب وتهيئة الظروف للمتعلم وتكيفها فى سياق تعليمي من خلال بيئة تم تطويرها وفقًا لقدرته الفردية وتعزيز السلوكيات المرغوبة بإستخدام منصة "ميكروسوفت تيم" Microsoft Teams" لتقديم محتوى التعلم لتلاميذ الصف الأول الإعدادى لتنمية تلك المهارات".

الإطار النظرى:

معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية

يتناول الإطار النظرى الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بمتغيرات البحث المستقلة، وقد تم تناول معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

أهمية محفزات الألعاب والفوائد التربوية لاستخدامه فى التعليم

يوضح وليد الحلفاوى (٢٠١١، ص ص ١٥١-١٥٢) بأنه لا شك أن محفزات الألعاب يقدم عديدًا من الفرص التعليمية التى تجعل من محفزات الألعاب نمطًا تعليميًا لا يمكن تجاهله فمحفزات الألعاب تستطيع أن:

- يحسن عمليات التفاعل بين التلاميذ والمتعلمين.
- يقدم فرصًا غنية للتعلم الفورى وعمليات مراجعة المحتوى.
- يحسن عمليات التعلم المرتكزة حول التلاميذ.
- يدعم حاجات التلميذ الفورية والشخصية.
- يناشد ويخاطب التلميذ بذكاء بسبب البيئة الغنية بالوسائط المتعددة.

معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب

ظهرت عديد من المستحدثات التكنولوجية وأنماط التعلم التي تهدف إلى جعل المتعلم محور العملية التعليمية، وتطور البيئات التعليمية، ورفع كفاءة مخرجات التعلم، وكان من أهمها وأكثرها انتشارًا محفزات الألعاب، والمقصود بمحفزات الألعاب كما يشير "براكش وريو" (Prakash, E & Rao, M, 2015,p.37) هو نقل عناصر وآليات الألعاب إلى ميادين آخرى غير ترفيهية بهدف تحسين مستوى الأداء أو حل مشكلات محددة، حيث يعتمد على فهم آليات الألعاب وخصائصها وتطبيقها في أنشطة خارجة عن نطاق الألعاب لجعلها أكثر تشويقًا وتحفيزًا مثل الألعاب.

بذلك فإن استخدام محفزات الألعاب في السياق التعليمي لا يعتمد على إضافة لعبة من أجل تنمية جوانب معرفية ومهارية محددة، وإنما يعتمد بشكل أساسي على إضافة خصائص أو عناصر اللعب التي لديها القدرة على تبسيط التعلم وزيادة الحافز، وبالتالى جذب المتعلم وزيادة الإنخراط في بيئة التعلم، ومن أجل الوصول بالمتعلم إلى الناتج التعليمي المطلوب، ويظل هذا هو الهدف الأساسي من تطبيق

محفزات الألعاب، وبصفة عامة يُعد دمج محفزات الألعاب في بيئات التعلم الإلكترونية من الموضوعات الحديثة في تصميم بيئات التعلم الإلكترونية والتي تنتشر حاليًا في جميع جوانب التعلم، لما تقدمه محفزات الألعاب من مميزات عديدة من خلال تقديم مجموعة من القواعد والتحديات المناسبة للمتعلمين التي تزيد من مشاركتهم، ودافعيتهم في بيئة التعلم مع الإحتفاظ بسجل تراكمى لأفعال كل متعلم، وأيضًا توفر سُبل التواصل والمشاركة وتقديم التغذية الراجعة المستمرة (وليد يوسف، ٢٠٢٠، ص٣).

أساليب تصميم محفزات الألعاب في التعليم كما يلى:

هناك مجموعة من الخطوات التي يمكن اتباعها في تطبيق محفزات الألعاب في التعليم كما ذكرها (تامر الملاح، سحر شامية، ٢٠١٧، ص ص ١٤-١٥):

الخطوة الأولى: فهم المتعلمين المستهدفين والسياق:

- تحليل المتعلمين المستهدفين من حيث أعمار المجموعة، وقدراتهم العقلية، ومهاراتهم الحالية.
- تحديد من هم المتعلمين المستهدفين، وما السياق أى المحتوى الذى يدور حوله البرنامج التعليمي.
- تحديد احتياجات التلاميذ، والعمل على اشباعها ومن هذه الإحتياجات (المكافآت، المكانة، تمثيل الذات).
- تحديد مدة البرنامج التعليمي، وهل سيتم تطبيقه بصورة فردية أم جماعية.
- مكان تطبيقه هل في البيت أم في الفصل.

الخطوة الثانية: تحديد أهداف التعلم:

يحدد المعلم أهداف البرنامج التعليمي، وهذا يمكن أن يتضمن الآتى:

الأهداف التعليمية العامة، الأهداف التعليمية الخاصة، الأهداف السلوكية، والتي تتطلب تركيز التلميذ في الصف الدراسى، وانجاز المهام والتكليفات، وتقليل مشتتات الإنتباه بالصف.

إن نجاح البرنامج التعليمي يعتمد على قدرة المعلم على تحديد الأهداف التعليمية بوضوح ودقة.

الخطوة الثالثة: بناء الخبرة:

- يقوم المعلم بتقسيم البرنامج التعليمي على مراحل، وأحداث على أن يحدد المعلم بكل مرحلة ماذا يحتاج التلاميذ ليتعلموا ، ويحققوا في نهاية كل مرحلة أو حدث المطلوب منهم.
- على المعلم أن يضع حوافز للإنتقال إلى المرحلة التالية.
- تقييم الأهداف والسياق ونقاط الضعف بكل مرحلة.

الخطوة الرابعة: تحديد المصادر والمستويات والقواعد وتقديم التغذية الراجعة الفورية:

تقدم التغذية الراجعة الفورية للتلاميذ على استجابتهم سواء كانت إيجابية أم سلبية، فإذا قاموا بمهمة بشكل خاطئ تعطى لهم الفرصة للمحاولة مرة آخرى.

الخطوة الخامسة: تطبيق عناصر محفزات الألعاب:

- إضافة عناصر تشبه اللعبة إلى المهام والتطبيقات التعليمية.
- تقديم عناصر ذاتية لكل مهمة منجزة من نقاط، وشارات، انجازات، وعبور مستويات متسلسلة.
- تقديم عناصر اجتماعية تخلق المنافسة مثل لوحة الشرف التي تعرض ترتيب التلاميذ حسب انجازاتهم.

أسس معايير التصميم التعليمي لبيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب:

١. أهمية وضع المعايير:

ذكر (محمد مجاهد والمتولى بدير، ٢٠٠٦، ص١٠) أن الكثير من الدراسات والبحوث التربوية الحديثة تجمع على أهمية المعايير فى النظام التعليمي، وأن هناك ارتباطًا قويًا بين تطبيق نظام الجودة الشاملة القائم على فلسفة المعايير فى المؤسسات التعليمية وبين مستوى مخرجاتها البشرية، ويؤكد (محمد زين، ٢٠٠٥، ص٣١٧) أن الهدف من معايير التصميم هو وضع الشروط والمواصفات الخاصة ببيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب، وأساليب طرح مقرراتها عبر الشبكة، وكيفية التنسيق فيما بينها.

كما يؤكد (فايز الغضاض، ٢٠٠٨، ص٢) أن معايير التعلم الإلكتروني مهمة لتوفير الوقت والجهد والمال فى عملية تطوير الوحدات التعليمية التى تمثل اللبنة الأساسية فى بناء المقررات الإلكترونية، وكذلك من أجل تسهيل تبادلها بين النظم المختلفة؛ حيث ركزت العديد من المنظمات العالمية على وضع مواصفات لتلك الوحدات تمكن من سهولة البحث عنها والوصول إليها.

٢. متطلبات يجب توافرها فى المعايير: كما ذكرها (حسن بصرى وسعيد العامرى، ٢٠٠٨، ص٣٢٨):

- القدرة على عكس رؤية واضحة للفلسفات التربوية المختلفة والاتجاهات المعاصرة فى هذا المجال.
- الوضوح والدقة فى صياغتها.
- تقديم تصور لنوع المنهج والنتائج المتوقعة.
- مخاطبتها للمهتمين بشئون التعليم داخل وخارج الوسط التعليمي.

- واقعيتها وقدرتها على مساعدة مصممى المنهج فى اختيار باقى عناصره أو مكوناته.

٣. العلاقة بين المعايير والمؤشرات:

نحتاج فى عملية صياغة المعايير إلى التمييز بين المعيار والمؤشر؛ لذا يجب التفريق بين المصطلحين وما يتضمنه من خصائص ومميزات لمعرفة العلاقة بينهما؛ فالتمييز بين المعيار والمؤشر يتطلب تقييم كفاءات المتعلمين والتأكد من درجة تملكها أى أننا نستند إلى جملة من المعايير للإصلاح، بينما هذه المعايير لا تكفى وحدها للحكم على مخرجات التعلم؛ لذا وجب صياغة مجموعة من المؤشرات التى تجعل هذه المعايير إجرائية، ونميز هنا بين المعيار والمؤشر، فالمعيار هو خاصية غير إجرائية يتم وضعها للتقييم وفقًا لخصائص عامة ومجردة تطبق على محتويات مختلفة، أما المؤشر فهو علامة يمكن ملاحظتها داخل المعايير (إما كمية أو نوعية)، ونلجأ فى الغالب إلى تحديد مؤشرات متعددة كى نتبين مدى الإلتزام بالمعايير المحددة للتقيم خاصة فى الحالات التى يصعب فيها ملاحظة المعيار (محمد زين، ٢٠٠٥، ص٣١٩).

٤. **مصادر اشتقاق المعايير**: حدد (رشدى طعيمة،٢٠٠٨، ص٤٧٠) تلك المصادر فى الآتى:

- الدراسات والبحوث السابقة.
- طبيعة المحتوى الدراسي.
- خصائص المجتمع ومشكلاته وتطلعاته.
- طبيعة المرحلة العمرية للمتعلمين وخصائصهم.
- الاتجاهات التربوية الحديثة فى بناء المناهج الدراسية وتطويرها.

٥. مصادر اشتقاق المعاييير لبناء قائمة المعايير الخاصة ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب من خلال الدراسات والبحوث السابقة وأدبيات أساتذة التخصص فى تكنولوجيا التعليم:

هناك الكثير من الدراسات بشكل عام وضعت مجموعة معايير لبيئات التعلم الإلكترونية مثل دراسة (جمال عبد الناصر،٢٠١٠)، (محمد زين الدين،٢٠٠٥) التى وضع معايير التصميم التربوى للتعليم عبر الشبكات، ودراسة (محمد خميس،٢٠٠٠) والتى وضعت معايير لتصميم نظم الوسائل المتعددة حيث وضعت معايير خاصة بالجانب التربوى ومعايير خاصة بالجانب التصميمي.

وهناك دراسة (محمد فرج،٢٠٢٠) وضعت إطار عمل إجرائي لفهم مبادئ التصميم الممتع للتعليم، ووضعت اطارًا لمعايير التصميم التعليمي لبيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب، ووضعت عنصرين ترتكز عليه عملية تصميم التلعيب فى التعليم وهى فهم ميكانيكا اللعب وديناميكا اللعبة؛ حيث يتضمن هذا الإطار على أربعة عناصر أساسية هامة للتصميم وهى ميكانيكا اللعب، وديناميكا اللعب، والمستخدم/ المتعلم، والمبادئ النظرية حيث أوصت الدراسة على ضرورة الأخذ فى الإعتبار تلك المبادئ التصميمية الأربعة عند الشروع فى بناء أى بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب.

بناء أدوات البحث وتجربته:

خطوات بناء قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب:

من الأهداف الرئيسية للبحث بناء قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وقد تم ذلك وفق الخطوات التالية:

أ. تحديد الهدف العام من بناء قائمة المعايير:

يتوقف الهدف العام من بناء قائمة المعايير على الغرض الوظيفى للبحث الحالي، وهو الحاجة لتحديد معايير بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب.

ب. تحديد المجالات الرئيسية لقائمة المعايير:

فى ضوء الإطار النظرى الذى سبق تناوله، تم وضع المجالات الرئيسية لقائمة المعايير وفق متطلبات إنتاج بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب، حيث تم وضع مجالين رئيسيين لقائمة المعايير على النحو الأتى:

✍ **المجال الأول:**

يتضمن المعايير التربوية لإعداد المحتوى داخل بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب.

✍ **المجال الثانى:**

يتضمن المعايير الفنية والتكنولوجية لتصميم بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب.

ج. تحليل المجالات الرئيسية لقائمة المعايير:

فى ضوء الأدبيات والدراسات التى تم الاطلاع عليها مثل دراسة تسبيح أحمد (٢٠١٧)، ودراسة أحمد عبد الحميد (٢٠١٧)، ودراسة محمد أحمد (٢٠١٧)، Toda, et al, ؛ Faghiihi, et al, 2014 ؛ Buckley &Doyle, 2014 2014) تم اشتقاق المعايير التربوية ومؤشراتها الفرعية فى تسلسل هرمى بما يتناسب مع طبيعة تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وفى ضوء آلية تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وكذلك عناصر التصميم ومدلولاتها الإدراكية تم اشتقاق الاعتبارات الفنية والتقنية ومؤشراتهمالفرعية فى تسلسل

هرمى، وقد تم صياغة المعايير ومؤشراتها الفرعية فى عبارات واضحة ومحددة يمكن ملاحظتها وقياسها.

د. إعداد قائمة المعايير وتحكيمها:

إعداد قائمة مبدئية بمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب، وتم وضع هذه القائمة المبدئية بالمعايير ومؤشراتها فى شكل استبانة.

هـ. صدق قائمة المعايير:

قامت الباحثة بعرض الاستبانة وهى تتكون من ستة (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩) مؤشرًا على المحكمين الذين اشتركوا فى البحث وعددهم (١٥) محكم، وذلك بهدف إبداء الملاحظات والآراء.

- **آراء وملاحظات المحكمين:** تم عرض القئمة المبدئية للمعايير على مجموعة من المحكمين المتخصصين فى مجال تكنولوجيا التعليم وقد قامت الباحثة باستطلاع آرائهم من حيث:
  - التأكد من صحة الصياغة اللغوية والدقة العلمية لكل معيار ومؤشراته.
  - تحديد درجة أهمية هذه المعايير ومؤشراتها.
  - إضافة ودمج وحذف بعض المعايير التى يرونها.

وقد أبدى المحكمون آرائهم ومقترحاتهم حول معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب كما يلي:

- تعديل صياغة بعض العبارات.
- دمج بعض المعايير مع معايير مشابهة لها.
- إضافة معايير ومؤشرات آخرى.

- تعديل بعض الصياغات اللفظية وحذف بعض المؤشرات وإضافة مؤشرات آخرى.
- اتفق جميع المحكمين على أن هذه المعايير يجب أن ترتب وفقًا لمحاور أساسية، وقد قامت الباحثة بتقسيمهم لستة محاور أساسية.
- كما إتفق جميع المحكمين على أن هذه المعايير ذات أهمية كبيرة مع إعادة الصياغة لبعضها وفق الضوابط السابق عرضها.

➢ **تعديل المعايير والتوصل إلى صورتها النهائية:** تم جمع قوائم المعايير من السادة المحكمين وقد استفادت الباحثة من آرائهم ومقترحاتهم وبناء على آرائهم قامت الباحثة بإجراء التعديلات التى أوصوا بها جميعا.

و. معالجة بيانات الاستبانةً إحصائيًا:

تم حساب الوزن النسبى لكل معيار ومؤشر؛ حيث تم وضع خيارات متدرجة للاستجابة على كل بند كالآتى (موافق بدرجة كبيرة – موافق إلى حد ما – غير موافق) وتم رصد تكرارات استجابات المحكمين فى كل بند ثم وضع تقدير نسبى متدرج لهذه الاستجابات على هذا النحو (٢ – ١ – صفر)، وتم حساب الوزن النسبي لكل معيار ومؤشر باستخدام المعادلة التالية:

$$\text{الوزن النسبى للبند} = \frac{\text{مجموع (التكرارات X التقدير النسبى لها)}}{\text{الوزن النسبى الأعلى X عدد المحكمين}}$$

➢ وفى ضوء هذه الآراء والملاحظات توصلت الباحثة إلى قائمة المعايير فى صورتها النهائية والتى تشتمل على (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩).

ويوضح جدول (١) الشكل النهائي للقائمة بعد إجراء المعالجة الإحصائية

جدول (١) استجابات السادة المحكمين حول قائمة معايير بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المجال الأول: المعايير التربوية						
المعيار الأول: تصميم بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب وعملياتها						
المؤشر الأول: تحديد الأهداف التعليمية للمحتوى ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تحديد الأهداف العامة بدقة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	تحديد الأهداف الإجرائية فى بداية كل درس بدقة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تُصاغ الأهداف التعليمية فى بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب صياغة دقيقة لغويًا.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	تشمل الأهداف التعليمية فى بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب الجوانب المعرفية والمهارية (الأدائى) والوجدانية.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٥	تتدرج الأهداف التعليمية لمادة الصحافة المدرسية للصف الأول الإعدادى فى بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب من الرئيسية إلى الفرعية فى تسلسل منطقى من السهل إلى الصعب.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٦	يحتوى الهدف التعليمى على فعل سلوكى واحد داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٧	تكتب الأهداف بوضوح وسهولة للتلميذ ليسهل عليه تحقيقها.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٨	تركز الأهداف التعليمية على الإرتقاء بالمهارات العملية لكل تلميذ.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٩	تصاغ الأهداف التعليمية لمادة الصحافة المدرسية للصف الأول الإعدادى فى بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب صياغة سلوكية صحيحة قابلة للقياس .	١٥	-	-	١	١٠٠٪
١٠	مناسبة الأهداف التعليمية للفئة المستهدفة.	١٣	٢	-	٠,٩٥	٩٥٪
١١	ترتبط الأهداف بنواتج التعلم.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
المؤشر الثانى: تحديد وتصميم المحتوى الإلكتروني						
١	يُصاغ المحتوى صياغة دقيقة من الناحية اللغوية والعلمية داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٣	١	١	٠,٩٣	٩٣٪
٢	يصاغ المحتوى طبقًا للأهداف.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٣	ينظم المحتوى تنظيمًا منطقيًا من السهل إلى الصعب داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	يُعرض المحتوى فى صورة وافية ومختصرة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٥	يقسم المحتوى إلى موضوعات وعناوين رئيسية وفرعية داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٦	أن يكون المحتوى متفقًا مع أهداف مادة الصحافة المدرسية.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪

٧	المحتوى واضح بعيد عن الغموض.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٨	يتناسب المحتوى مع الفروق الفردية والمستويات المختلفة للتلاميذ وأساليب التعليم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٩	يتميز المحتوى بالمرونة للتعديل والتحديث الدورى من قبل المعلم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
١٠	يُعرض المحتوى فى تسلسل وتتابع منطقى.	١٢	٢	١	٠,٩١	٩١٪
١١	يتقدم التلميذ فى دراسته للمحتوى وفقًا لقدراته.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
١٢	تتيح البيئة إمكانية تكرار المحتوى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المعيار الثانى: تصميم إستراتيجية التعليم والتعلم والأنشطة التعليمية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
المؤشر الأول: تصميم الإستراتيجية التعليمية المناسبة وتنفيذها ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	توضح البيئة قواعد ونظم العمل بشكل واضح للتلميذ.	١٥			١	١٠٠٪
٢	تستخدم البيئة إستراتيجية التلعيب.	١٥			١	١٠٠٪
المؤشر الثانى: تصميم الأنشطة التعليمية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تصميم الأنشطة فى ضوء الأهداف والمحتوى.	١٣	٢	-	٠,٩٥	٩٥٪
٢	أن تكون الأنشطة مثيرة وجذابة للتلاميذ.	١٣	٢	-	٠,٩٥	٩٥٪
٣	أن تتوافق الأنشطة داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب مع خصائص الفئة المستهدفة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	توازن الأنشطة فى توزيعها على المحتوى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٥	الأنشطة تنمى مهارات عملية لدى التلميذ.	١٢	٣	-	٠,٩٣	٩٣٪
٦	توفر الأنشطة داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب دليلًا إرشاديًا لتنفيذها.	١٣	١	١	٠,٩٣	٩٣٪
المعيار الثالث: تصميم التقويم الذاتي والتغذية الراجعة المستمرة ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
المؤشر الأول: تحديد خصائص التقويم ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	يقيس التقويم داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب أهداف محتوى مادة الصحافة المراد تحقيقها لتلاميذ الصف الأول الإعدادى.	١٣	٢	-	٠,٩٥	٩٥٪
٢	تُصاغ الأسئلة التقويمية داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب بلغة سهلة وصحيحة تتناسب مع تلاميذ الصف الأول الإعدادى.	١٢	٢	١	٠,٩١	٩١٪
٣	تراعى البيئة سهولة إستخدام أدوات التقويم.	١٣	٢	-	٠,٩٥	٩٥٪
٤	تراعى البيئة قواعد السرية الخاصة بعمليات إجراءات التقويم الإلكترونى.	١٢	٢	١	٠,٩١	٩١٪
٥	يتسم التقويم بالمصداقية والشفافية والعدالة.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
المؤشر الثانى: تنويع أساليب وأدوات التقويم ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	توفر البيئة التقويم البنائى والنهائى لعناصر بيئة التعلم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	تستخدم أنواع مختلفة من أساليب وأدوات التقويم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تتسم أدوات التقويم بالموضوعية وقابلية التطبيق.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٤	ترتبط أساليب وأدوات التقويم بأهداف بيئة التعلم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٥	تتيح البيئة التقويم الذاتى للتلاميذ.	١٣	١	١	٠,٩٣	٩٣٪
٦	يحتوى كل سؤال على فكرة أو مفهوم واحد فقط.	١٥	-	-	١	١٠٠٪

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المؤشر الثالث: تصميم التغذية الراجعة داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تقدم البيئة التغذية الراجعة المناسبة للمرحلة العمرية للتلاميذ.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٢	التغذية الراجعة فعالة وذو أهمية لإستمرار التعلم.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
	أن تقدم التغذية الراجعة بعد كل نشاط داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٣	تتيح البيئة التغذية الراجعة فى شكل نقاط (points).	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٤	تتيح البيئة التغذية الراجعة فى شكل شارات (badges).	١٣	١	١	٠,٩٣	٪٩٣
٥	تتيح البيئة التغذية الراجعة فى شكل لوحة شرف (honor board).	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٦	فى البيئة الإختيارية يتاح للتلميذ اختيار نوع التغذية الراجعة المناسبة له من بين (نقاط – لوحة شرف).	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٧	فى البيئة الإجبارية تحديد نوع تغذية راجعة واحد من بين (نقاط – لوحة الشرف).	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٨	تقدم البيئة التغذية الراجعة عند إتمام المهمة بنجاح.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٩	تقدم البيئة التغذية الراجعة عند إتمام مستوى بالكامل.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
١٠	تقدم البيئة التغذية الراجعة للتلميذ حول نتائج التعلم.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
١١	تيسر البيئة عمليات الإتصال والتواصل بين أطراف العملية التعليمية (التلميذ والمعلم).	١٥	-	-	١	٪١٠٠
المعيار الرابع: التلميذ						
المؤشر الأول: التمكن من المعارف والمهارات الأساسية مع بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تحقيق متطلبات إستخدام بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٢	يستطيع التلميذ إستخدام البرامج ونظم التشغيل المرتبطة بالبيئة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٣	يستطيع التلميذ إستخدام الأدوات المرتبطة بالبيئة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٤	يستطيع التلميذ إستخدام أدوات التقويم الإلكترونى المتاحة داخل البيئة.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٥	يستطيع التلميذ إستخدام الأنشطة المتاحة داخل البيئة بفاعلية.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٦	يستطيع التلميذ التعامل مع الشارات التى يحصل عليها.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٧	يستطيع التلميذ التعامل مع قوائم المتصدرين (لوحة الشرف) الموجودة داخل البيئة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٨	يستطيع التلميذ التعرف على النقاط التى يحصل عليها.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٩	يستطيع التلميذ التعرف على المستوى الخاص به.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
١٠	يستطيع التلميذ التعرف على إنجازات زملائه داخل البيئة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المؤشر الثانى: يستخدم التلميذ أدوات التعلم والتكنولوجيا المرتبطة بالبيئة فى التواصل مع المعلم والأقران						
١	يوظف التلميذ أدوات الإتصال المتزامن والغير متزامن المتاحة عبر البيئة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	يوظف التلميذ أدوات الإتصال التكنولوجية فى التواصل والتفاعل مع زملائه.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٣	يوظف التلميذ أدوات الإتصال التكنولوجية فى التواصل والتفاعل مع المعلم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	يمارس التلميذ المهارات الأساسية للتواصل الإلكترونى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
المعيار الخامس: الإلتزام بالجوانب الأخلاقية والقانونية المرتبطة بمحفزات الألعاب						
المؤشر الأول: يلتزم التلميذ بحقوق الملكية الفكرية المرتبطة بإستخدام بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	يلتزم التلميذ بمبادئ وأسس أمن وحماية المعلومات.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٢	يلتزم بقواعد وحقوق الملكية الفكرية الخاصة بأدوات ونظم ومحتوى التعلم الخاص بالبيئة.	١٣	١	١	٠,٩٣	٩٣٪
المؤشر الثانى: يلتزم التلميذ بالأخلاقيات المرتبطة بإستخدام بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	يلتزم التلميذ بالسلوك الإجتماعي والأخلاقى المرتبط بإستخدام البيئة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	يحترم التلميذ الخصوصية المرتبطة بإستخدام البيئة فى التواصل مع زملائه والمعلمين.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
المجال الثانى: المعايير الفنية والتكنولوجية						
المعيار الأول: تصميم واجهة التفاعل والوسائط التكنولوجية التفاعلية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
المؤشر الأول: تصميم واجهة التفاعل ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تصمم واجهة التفاعل بشكل بسيط.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٢	تراعى البيئة الإتزان فى توزيع العناصر بواجهة التفاعل.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تتيح البيئة قدرًا كافيًا من المساحات الفارغة بين عناصر التصميم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
المؤشر الثانى: تصميم الرسوم والصور الثابتة ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	ترتبط الرسوم والصور الثابتة مع الهدف ومضمون المحتوى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	تكون الرسوم والصور الثابتة واضحة وبسيطة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تدعم الرسوم والصور الثابتة المحتوى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	تراعى البيئة البساطة فى الصور والرسوم الثابتة حتى تعظم الإستفادة منها.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٥	تراعى البيئة تناسب حجم الصورة والرسوم الثابتة مع العناصر الأخرى التى تظهر على الشاشة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٦	جودة الصور المستخدمة داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١١	٣	١	٠,٨٨	٨٨٪
٧	أن تكون الصور المستخدمة مناسبة للفئة المستهدفة.	١٣	١	١	٠,٩٣	٩٣٪

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المؤشر الثالث: تصميم الفيديو ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	جودة الفيديو المستخدم داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٢	أن يكون الفيديو مناسب لمحتوى مادة الصحافة المدرسية.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٣	أن يكون الشرح داخل الفيديو مُراعى للفروق الفردية بين التلاميذ.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٤	أن لا يزيد زمن الفيديو التعليمى عن ١٠ دقائق حتى لا يشعر التلاميذ بالملل وإصابتهم بإرهاق العين.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٥	لا يكون الفيديو مملًا أو مشتتًا للتلميذ.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
٦	أن يكون به إمكانية إعادة العرض والتوقف وتقديم العرض ورجوعه.	١٤	١	-	٠,٩٧	٪٩٧
المؤشر الرابع: تصميم النصوص ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	أن تظهر النصوص على الشاشة بشكل واضح ومقروء.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٢	أن يوجد تباين بين لون الخط ولون الخلفية.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٣	أن يستخدم خطوط سهلة القراءة والمريحة للعين مثل Simplified Arabic	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٤	أن يتبع نظام واحد فى كتابة العناوين الفرعية والرئيسية للمحتوى.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٥	كتابة النصوص على خلفية واضحة ليست مزخرفة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٦	استخدام عناوين مفهومة، ومعبرة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٧	استخدام فقرات قصيرة ومعبرة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
المؤشر الخامس: تصميم الصوت (التعليق الصوتي) فى بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	يُعبر التعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب عن المعنى.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٢	يتزامن التعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب مع العروض البصرية المعروضة.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٣	يُراعى عند تصميم التعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب جودة الصوت لضمان وضوحه وقوته.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٤	يكون التعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب خالى من عيوب النطق.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٥	يوحد الصوت القائم بالتعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب.	١٥	-	-	١	٪١٠٠
٦	يصمم التعليق الصوتي داخل بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب بلغة تخاطب تلاميذ الصف الأول الإعدادى وتناسب مستواهم.	١٥	-	-	١	٪١٠٠

م	المعيار	موافق بدرجة كبيرة	موافق إلى حد ما	غير موافق	الوزن النسبى	النسبة المئوية
المؤشر السادس: تصميم التفاعلية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تتيح البيئة أدوات للتفاعل والإتصال بين التلميذ والمعلم.	١١	٣	١	٠,٨٨	٨٨٪
٢	توفر البيئة أدوات تفاعل تزامنية وغير تزامنية بين التلميذ وأقرانه.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تتيح البيئة حرية خروج التلميذ فى أى لحظة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	تتيح البيئة إمكانية طباعة صفحات البيئة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
المؤشر السابع: تصميم قوائم المتصدرين (لوحة الشرف) ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تكون لوحة الشرف واضحة للتلاميذ.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪
٢	توضح لوحة الشرف نتائج التلاميذ.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	توضح لوحة الشرف ترتيب التلاميذ حسب مستوياتهم.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٤	تكون لوحة الشرف فى مكان ثابت فى كل أقسام البيئة.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
المؤشر الثامن: تصميم النقاط ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب						
١	تراعى البيئة أن تكون النقاط واضحة للتلاميذ.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٢	تتيح البيئة للتلميذ الحصول على نقاط عند إكمال مستوى.	١٥	-	-	١	١٠٠٪
٣	تكون النقاط فى أشكال وصور محببة للتلاميذ.	١٤	١	-	٠,٩٧	٩٧٪

ى. ضبط قائمة المعايير ووضعها في صورتها النهائية:

اشتملت القائمة على مجالين وتضم ستة (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩) مؤشرًا، ويتضح من الجدول (١) السابق فى **المجال الأول** الخاص بالمعايير التربوية أن متوسط النسبة المئوية للمعيار الأول بلغ ٩٩,٢٥٪ ، ومتوسط النسبة المئوية للمعيار الثانى ٩٧,٤٢٪ ، أما المعيار الثالث فكان متوسط نسبته المئوية ٩٨٪ ، أما المعيار الرابع فكان متوسط نسبته ٩٥,٩٪ ، والمعيار الخامس كان متوسط نسبته ٩٨٪ ، أما **المجال الثانى** الخاص بالمعايير الفنية والتكنولوجية فكان متوسط النسبة المئوية للمعيار الأول ٩٩٪ .

جدول (٢) بيان إحصائي لمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب

م	المجالات		المعايير	عدد المؤشرات
١	المعايير التربوية لتصميم بيئة التعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب	١	تصميم بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب وعملياتها	٢
		٢	تصميم إستراتيجية التعليم والتعلم والأنشطة التعليمية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب	٢
		٣	تصميم التقويم الذاتى والتغذية الراجعة المستمرة ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب	٣
		٤	التلميذ	٢
		٥	الإلتزام بالجوانب الأخلاقية والقانونية المرتبطة بمحفزات الألعاب	٢
٢	المعايير الفنية والتكنولوجية	١	تصميم واجهة التفاعل والوسائط التكنولوجية التفاعلية ببيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب	٨

نتائج البحث ومناقشتها:

للإجابة عن سؤال البحث الذى ينص على "ما معايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة الإعدادية؟

تم تحليل ٦٥ وثيقة استخرج منها قائمة لمعايير تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتلاميذ المرحلة، وتكونت من مجالين رئيسين (المجال التربوي، والتكنولوجى)، وتضم ستة (٦) معايير رئيسية، يندرج تحتها تسعة عشر (١٩) مؤشرًا وهى كما يأتى:

توصيات البحث:

فى ضوء النتائج التى توصل إليها البحث الحالي فإن الباحثة توصى بما يلي:

١. توظيف هذه المعايير فى تصميم وإنتاج بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب.

٢. إعداد أدلة إرشادية للمصمم التعليمي فى مجال بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب.

٣. تزويد مسئولى مراكز الإنتاج بنتائج الأبحاث والدراسات التى تناولت الجودة ببيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب لتفعيلها والاستفادة منها.

البحوث المقترحة:

فى ضوء النتائج التي توصل اليها البحث الحالي يمكن اقتراح البحوث الآتية:

١. تطوير بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب فى ضوء بطاقة معايير بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب والكشف عن فاعليتها فى تنمية كفايات المصممين التعليميين.

المراجع

أولًا: المراجع العربية:

- حسن بصرى الدهان، سعيد العامرى. (٢٠٠٨م). **المعايير التربوية (دراسة وصفية)**، مجلة العلوم التربوية بالقاهرة، مجلة علمية محكمة، ١٦(٤)، ص ص٣٠٨-٣٣٨.
- رشدى أحمد طعيمة. (٢٠٠٨م). **تحليل المحتوى فى العلوم الإنسانية**، ط١، دار الفكر العربى، القاهرة، مصر.
- زينب محمد أمين. (٢٠١٥م). **المستحدثات التكنولوجية رؤى وتطبيقات**، ط١، المؤسسة العربية للعلوم والثقافة، القاهرة، مصر.
- زكريا جابر حناوي. (٢٠١٩م) . **الألعاب الرقمية التحفيزية**، دار السحاب، القاهرة، مصر.
- عبد العزيز طلبة عبد الحميد، تامر المغاورى الملاح، نادين كمال كربت. (٢٠٢٠م). **المحفزات التعليمية التكيفية**، دار السحاب للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، القاهرة، مصر.
- فايز بن إبراهيم الغضاض. (٢٠٠٨م). **معايير التعليم والتعلم الإلكتروني**، الملتقى الأول للتعليم الإلكتروني فى التعليم العام.
- محمد محمود زين الدين. (٢٠٠٥م). **تطوير كفايات الطلاب المعلمين بكليات التربية لتلبية متطلبات إعداد برامج التعليم عبر الشبكات**، رسالة دكتوراة، كلية التربية، جامعة حلوان.
- وليد سالم محمد الحلفاوي. (٢٠١١م). **التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة**، ط ١، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.

- وليد يوسف محمد إبراهيم. (٢٠٢٠م). **محفزات الألعاب**، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج (٣٠)، ع (٢)، ص (٣-٢٠).

ثانيًا: المراجع الإنجليزية:

- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. International Journal of human-computer studies, 74, 14-31
- Hamari-. J, Koivisto., J, & Sarsa, H. (2014) Does Gamification ? – Work A Literature Review of Empirical Studies on Gamification 47th Hawaii International Conference on System Science.
- Bunchball Inc. (2010). Gamification 101; An Introduction to The use of Game Dynamics to Influence Behavior. Retrieved from Http://www. Bunchball.com/ Sites/Default/ Files/ Downloads/ Gamification101.pdf.
- Prakash, E. C., & Rao, M. (2015). Gamification in Informal Education Environments: A Case Study. In Transforming Learning and IT Management through Gamification (pp. 30-97) , New York. Springer International Publishing.. DOI : 10.1007/978-3-319-18699-3 .
- Karl,K. (2018). Types of gamification- games VS gamification How to choose the right strategy? Available at: WWW.learntech.in/types-of-gamification-games-vs-gamification/.
- Silpasuwanchai, C, Ma, X, Shigemasu,H,&Ren,X. (2016). Developing a comprehensive engagement framework of Gamification for reflective Learning. The ACM conference DIS, 16, 459-472.

Egyption Journal
For Specialized Studies
Quarterly Published by Faculty of Specific Education, Ain Shams University

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

Board Chairman
Prof. Osama El Sayed
Vice Board Chairman
Prof . Mostafa Kadry
Editor in Chief
Dr. Eman Sayed Ali
Editorial Board
Prof. Mahmoud Ismail
Prof. Ajaj Selim
Prof. Mohammed Farag
Prof. Mohammed Al-Alali
Prof. Mohammed Al-Duwaihi
Technical Editor
Dr. Ahmed M. Nageib
Editorial Secretary
Dr. Mohammed Amer
Laila Ashraf
Usama Edward
Mohammed Abd El-Salam

Correspondence:
Editor in Chief
365 Ramses St- Ain Shams University, Faculty of Specific Education
Tel: 02/26844594
Web Site :
https://ejos.journals.ekb.eg
Email :
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

ISBN : 1687 - 6164
ISNN : 4353 - 2682

Evaluation (June 2023) : (7) Point
Arcif Analytics (2023) : (0.3881)
VOL (11) N (40) P (1)
October 2023

Advisory Committee

Prof. Ibrahim Nassar (Egypt)
Professor of synthetic organic chemistry
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Osama El Sayed (Egypt)
Professor of Nutrition & Dean of
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Etidal Hamdan (Kuwait)
Professor of Music & Head of the Music Department
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. El-Sayed Bahnasy (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Badr Al-Saleh (KSA)
Professor of Educational Technology
College of Education- King Saud University

Prof. Ramy Haddad (Jordan)
Professor of Music Education & Dean of the
College of Art and Design – University of Jordan

Prof. Rashid Al-Baghili (Kuwait)
Professor of Music & Dean of
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. Sami Taya (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Suzan Al Qalini (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Abdul Rahman Al-Shaer (KSA)
Professor of Educational and Communication Technology Naif University

Prof. Abdul Rahman Ghaleb (UAE)
Professor of Curriculum and Instruction – Teaching Technologies – United Arab Emirates University

Prof. Omar Aqeel (KSA)
Professor of Special Education & Dean of
Community Service – College of Education
King Khaild University

Prof. Nasser Al- Buraq (KSA)
Professor of Media & Head od the Media Department at King Saud University

Prof. Nasser Baden (Iraq)
Professor of Dramatic Music Techniques – College of Fine Arts – University of Basra

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology