المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

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

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ داليا حسين فهمى

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 **أ/ أسامة إدوارد**

أ/ زينب وائل **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 (أكتوبر ٢٠٢٣) : (0.3881)

المجلد (١٢)، العدد (٤١)، الجزء الثالث

يناير ٢٠٢٤

الهيئة الاستشارية للمجلة

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

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية - 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 - 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 - 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 - 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 ابجديًا.

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

* **بحوث علمية محكمة باللغة العربية:**

- فن المنظر الطبيعي الإيديولوجي ٩٦٣
  ا.د/ محسن عطيه
- مناهج المرحلة الإبتدائية كمصدر لتصميمات مفروشات حجرة نوم الأطفال وتنفيذها باستخدام الطباعة الرقمية ٩٨٣
  ا.م.د/ غادة رفعت أحمد حسن
  ا.م.د/ منصورة سليمان سيد
- دور تقنية الهولوجرام فى إدراك الجمهور للمحتوى الإخبارى المقدم عبر القنوات الفضائية الإخبارية ١٠٣٣
  ا.د/ إيناس محمود حامد
  د/ فادية محمود مسعود
  ا/ تنسيم سعيد السيد العماوي
- الإستراتيجيات الإقناعية المستخدمة في تصميم الإعلان الإلكتروني (دراسة تحليلية) ١٠٦١
  ا.د/ سلام احمد عبده
  د/ داليا جمال محمد
  ا/ ياسمين خالد صالح
- تحسين بعض مهارات الأداء لدارسى آلة البيانو من خلال مقطوعات مُعده من الدراما المصرية ١٠٩١
  ا.د/ هالة إسماعيل الصاوي
  د/ هانى محمد جمال الدين محمد
  ا/ إيمان طارق رشاد
- أثر اختلاف نمطى (قوائم المتصدرين _ المكافآت) فى بيئة تدريب الكترونية على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى ١١٢٥
  ا.د/ محمد زيدان عبد الحميد
  ا.د/ هانى شفيق رمزى
  د/ هبه الله احمد عبد العاطى
  ا/ باهر محمود محمد على مدين

- تصميم نمطي الإبحار (الخطي-الشبكي) ببيئة الواقع المعزز وفاعليتهما في تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الإعدادية

ا.د/ عبد اللطيف الصفي الجزار
د/ عبير حسين عوني
ا/ رحاب احمد منير شمان ١١٦٥

- الإمكانات التشكيلية لأسلوبي الإبرو والطباعة الرقمية كمدخل لعمل تصميمات معاصرة المستوحاة من زخارف العمارة اليمنية

ا.د/ السيد محمد إبراهيم الور
ا.د/ عبير عبد القادر إبراهيم
ا/ غادة محمد على الشوافي ١٢٦٧

- فلسفة الايكولوجيا الاجتماعية لفن التصوير في القرن العشرين

ا.د/ نهى مصطفى محمد عبد العزيز
ا.د/ سالى محمد على شبل
ا/ صفاء حسين على حيدر ١٢٨٧

- إستحداث مشغولة معدنية فى ضوء القيم الجمالية لزخارف الطيور والنباتات الفرعونية فى الدولة الحديثة

ا.د/ زاهر أمين خيرى أيوب
د/ أسماء محمد على شاهين
ا/ نهال سيد عبد الحفيظ عقيد ١٣١٣

- فاعلية برنامج إرشادي لتنمية وعي الزوجة بإدارة الضغوط الأسرية في ظل جائحة كورونا وعلاقتها بأمنها النفسي

ا.د/ كامل عمر عارف عمر
ا.د/ لمياء محمد الإمبابي حسن
ا.م.د/ نجلاء محمد منجود حسن
د/ منى محمد الزناتي محمد
ا/ فاطمة أحمد علي عوض ١٣٣٧

* **بحوث علمية محكمة باللغة الإنجليزية :**

- Evaluation of slimming practices and nutritional awareness in university stage female in Kuwait

Dr. Rasha H.H. Ashkanani
Dr. Batoul N.A. Mohammad 37

أثر اختلاف نمطى (قوائم المتصدرين ـ المكافآت) فى بيئة تدريب الكترونية على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى

ا.د / محمد زيدان عبد الحميد [١]

ا.د / هانى شفيق رمزى [٢]

د / هبه الله احمد عبد العاطى [٣]

ا / باهر محمود محمد على مدين [٤]

[١] أستاذ تكنولوجيا التعليم وعميد كلية التربية النوعية ، جامعة المنوفية.

[٢] أستاذ تكنولوجيا التعليم ووكيل الدراسات العليا والبحوث ، كلية التربية النوعية ، جامعة بنها.

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

[٤] مدرس حاسب آلى بالأزهر الشريف .

أثر اختلاف نمطى (قوائم المتصدرين _ المكافآت) فى بيئة تدريب الكترونية على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى

ا.د/ محمد زيدان عبد الحميد

ا.د/ هانى شفيق رمزى

د/ هبه الله احمد عبد العاطى

ا/ باهر محمود محمد على مدين

ملخص:

هدف البحث الحالي إلى تحديد أثر نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) فى بيئة تدريب الكترونية على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي لتحديد قائمة مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية ومنهج تطوير المنظومات والمنهج التجريبي وذلك عند تطبيق تجربة البحث وتمثلت أدوات البحث في اختبار التحصيل المعرفي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري وتكونت عينة البحث من (٦٠) معلم ومعلمة الحاسب الآلي وتم تقسيم الطلاب عشوائياً إلى : مجموعة تجريبية أولى (بيئة تدريب إلكترونية لا تعتمد على أنماط محفزات الألعاب)، مجموعة تجريبية ثانية تعتمد على أنماط محفزات الألعاب (قوائم المتصدرين والمكافآت).

الكلمات الدالة : بيئة التدريب الإلكترونية ، محفزات الألعاب التعليمية ، المقررات الإلكترونية.

Abstract:

Title: The effect of a stereotypical difference (leaderboards - rewards) in an electronic training environment on developing the skills of producing electronic courses for computer teachers.

Authors: Mohamed Zaidan Abdel Hamid, Hani Shafiq Ramzy, Hebat Allah Ahmed Abdel-Aty, Baher Mahmoud Muhammad Ali Medin

The aim of the current research is to determine the impact of a typical (leaderboard-reward lists) in an electronic training environment on developing the skills of producing electronic courses for computer teachers.

The researcher used the descriptive approach to determine the list of electronic course production skills, the System Development Method, the students were randomly divided into experimental groups, as follows: a first experimental group (an electronic training environment that does not depend on patterns of game incentives), a second experimental group based on patterns of game incentives (leaderboards and rewards).

Keywords: Electronic Training Environment, Gamificactions, Electronic Courses

مقدمة:

أصبحت التكنولوجيا في عصر الانفجار المعرفي ذات أهمية كبيرة، فإذا أردنا تطوير وتنمية المعرفة الإنسانية ومجالاتها المتعددة فلابد من الاعتماد على التكنولوجيا؛ حيث أصبحت قاعدة أساسية لمعظم العلوم والأنشطة الحياتية، وتعتبر عنصراً أساسياً لدفع عجلة التعليم والمعرفة، ولا يخفى على أحد التقدم التكنولوجي الهائل والمتسارع في جميع مجالات الحياة؛ مما تتولد عن ذلك الكثير من المشاريع والأفكار والمصطلحات التي تهدف إلى الاستفادة من هذه التكنولوجيات في مجال التربية والتعليم، ومن هذه المصطلحات بيئات التعلم/ التدريب الإلكترونية، المقررات الإلكترونية.

وتعتبر بيئات التدريب الإلكترونية من التطبيقات التعليمية التكنولوجية الثرية، فهي بيئات بديلة للبيئة المادية التقليدية، باستخدام إمكانيات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتصميم العمليات المختلفة للتعلم وتطويرها وإدارتها، وتقويمها حيث توفر بيئات تفاعلية، يتفاعل فيها المتعلمون مع المحتوى والمصادر والمواد التعليمية الإلكترونية، ومع المعلم، ومع بعضهم البعض، سواء أكانت بيئات تعلم إلكترونية قائمة على الكمبيوتر، أم قائمة على الشبكات الإلكترونية . (خميس، ٢٠١٥،٨٩)

ويعد التعلم القائم على محفزات الألعاب فكراً ومفهوماً جديداً تمامًا، وهو يختلف عن التعلم القائم على اللعب، ويقصد بالتعلم القائم على محفزات الألعاب توظيف أفضل ما في الألعاب من نقاط قوة، وذلك من خلال استعارة عناصر اللعبة أو آليات تطبيقها في سياق غير الألعاب، مع توفير سياق تعليمي مصمم بشكل جذاب مما ينتج عنه تجارب تشبه الألعاب.(Villager, et al, 2018 , 82)

كما توفر أنماط محفزات الألعاب الحرية للطلبة والمعلمين في عملية التعلم، وتتمثل الحريات، في (حرية الفشل- حرية التجربة- حرية بذل الجهد- حرية التعبير على الذات، كما توفر للمتعلم الدافعية والمتعة أثناء اكساب أو تنمية المعارف والمهارات والتحكم في عملية التعلم، وهذا يساعد المتعلم على التخلص من الضغوط

والتوتر أثناء عملية التعلم، ويستند استخدام محفزات الألعاب في العملية التعليمية إلى العديد من النظريات النفسية والتربوية منها نظرية التقرير (التحديد الذاتي)(Self- determination theory) والتي توضح سلوك الطلاب أثناء التعلم في ضوء حاجاتهم الفطرية، وتنشأ هذه الحاجات، من دافع ذاتي يتكون من حرية الاختيار والكفاءة والشعور بالارتباط. (Schrier,2016 , 59).

وتعد المكافآت أحد آليات محفزات الألعاب، ويوجد لها أكثر من نمط، فهناك المكافآت الفورية وهي المكافآت التي يتم توقيت تقديمها بشكل فوري بعد الانتهاء من تنفيذ مهمة أو أكثر تم الاتفاق مع المعلم على تنفيذها وفق قواعد محددة، والمؤيدة بنظريات تقرير الذات، والتقويم المعرفي، والتوجيهية السببية، والمكافآت المرجأة وهي المكافآت التي يتم توقيت تقديمها إلى المتعلم بشكل مرجأ، ويحصل عليها بشكل مرجأ نتيجة تقدمه في تنفيذ مهام التعلم.(Khaleel, 2015 , 5)

كذلك يعد نمط قوائم المتصدرين من أهم ميكانيزمات محفزات الألعاب التعليمية، وهي لوحات تسجيل تبين أسماء الطلاب وفق الترتيب التنازلي ووفقاً للنقاط التي حصلوا عليها في الأنشطة أو الاختبارات، كما يؤيد هذا النمط العديد من النظريات التعليمية مثل نظرية المقارنة الاجتماعية Social Comparison Thery التي قدمها فيستنير(Festinger, 1954). Donovan, et al., 2018 , (245).

الإحساس بمشكلة البحث:

نبع إحساس الباحث بمشكلة البحث من خلال المصادر الآتية:

أولاً: ملاحظة الباحث:

أصبح استخدام المستحدثات التكنولوجية ضرورة ملحة تفرضها الأحداث المعاصرة، حيث طرأت على العالم أجمع جائحة كورونا التي غيرت مجرى الأحداث وغيرت من طرق التفكير السائدة نحو استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم

مما دفع الباحث لإستخدام بيئة التدريب الإلكترونية والتي كانت عاملاً مهما في تدريب معلمي الحاسب الآلي في ظل هذه الظروف الصحية العالمية التي تحد من التعامل المباشر مع المتعلمين وكان التعلم الفردي من خلال البيئات الإلكترونية هو التعامل السائد والمطلوب في ذلك الوقت والذي ساد العالم أجمع وكان الأفضل من الناحية الصحية وكان سبباً في استمرار العملية التعليمية والتي حالت جائحة كورنا لاستمرارها.

ومن واقع عمل الباحث كمعلم حاسب آلي بأحد المعاهد الأزهرية بالأزهر الشريف قد شارك في برنامج ودورات تدريبية متخصصة في تنمية مهارات معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف وقد لاحظ الاتي:

١) عدم الاهتمام بالمستحدثات التكنولوجيا بصفة عامة.
٢) عدم استخدام تقنيات حديثة في عملية التدريب.
٣) عدم وجود دورات تدريبية على بيئات التعلم/ التدريب الإلكترونية.
٤) شعور المعلمين بالملل والنمطية نتيجة إتباع طرق تقليدية أثناء عملية التدريب مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المعلمين. لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشويق لخلق حالة من الديناميكية والتفاعل داخل الدورات التدريبية.

ثانيا: الدراسة الاستكشافية:

من خلال قيام الباحث بإجراء مقابلات شخصية ودراسة استكشافية مقننة بهدف استكشاف آراء عينة من معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف بمحافظة القليوبية وعددهم (٢٠) معلماً ومعلمة وذلك لتقصي دور بيئات التدريب الإلكترونية من جهة ومدى توفر المهارات اللازمة لإنتاج المقررات الإلكترونية وتوظيفها في العملية التعليمية من جهة أخرى، وتضمنت الدراسة مجموعة من الاسئلة تدور حول: اشتراكهم في بيئات التدريب الإلكتروني، وكذلك استخدام التعليم الإلكتروني على الطلاب وأثره، وأهمية المقررات الإلكترونية وكيفية توظيفها في مجال التخصص،

وهذا بالإضافة لسؤال المعلمين عن اشتراكهم في برنامج تدريبي يهتم بإنتاج المقررات الإلكترونية بصفة عامة ورغبتهم في الاشتراك بالبرنامج التدريبي الخاص بإنتاج المقررات الإلكترونية، ويوضح الجدول التالي النسب المئوية لدور بيئات التدريب الإلكترونية وتوفر المهارات اللازمة لإنتاج المقررات الإلكترونية.

جدول (١) النسب المئوية لدور بيئات التدريب الإلكترونية وتوفر المهارات اللازمة لإنتاج المقررات الإلكترونية

م	دور بيئات التدريب الإلكترونية وتوفر المهارات اللازمة لإنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف بمحافظة القليوبية	النسبة المئوية لأفراد العينة
١	لم يتح لهم الاشتراك من قبل في برنامج للتدريب الإلكتروني.	١٠٠ %
٢	ذكروا بأنهم في حاجة لتنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية	١٠٠ %
٣	ذكروا أن لديهم الخبرة لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية، وذلك عن طريق تعلمهم الذاتي من خلال بعض الكتب والمنتديات، والتي قد لا تكون على أسس صحيحة.	١٠ %
٤	يعتقدون أن عدم الالمام بمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية قد يؤدي إلى عزوف المعلمين عن تطبيق التعليم الإلكتروني.	٨٠٪
٥	يعتقدون أن عدم الالمام بمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية قد يؤدي إلى قصور في فاعلية استخدام التعليم الإلكتروني.	٨٠٪
٦	لم يتح لهم الاشتراك من قبل في برنامج للتدريب على مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية سواء كان عبر الإنترنت أو بالتدريب التقليدي.	١٠٠ %
٧	لديهم الرغبة في الحصول على برنامج تدريبي في تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية عبر بيئة تدريبية إلكترونية مناسبة للتدريب.	١٠٠ %

مشكلة البحث:

تمكن الباحث من بلورة مشكلة البحث، وتحديدها، وصياغتها من خلال المحاور التالية:

تتمثل مشكلة البحث في وجود حاجة لتحديد أثر أنماط محفزات الألعاب التعليمية وذلك فيما يتعلق بتأثيرها على التحصيل المعرفي، ومعدل الأداء المهارى لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية ، لمعالجة ضعف وتدني معلمي الحاسب الآلي بمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية، وتنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي ، وباطلاع الباحث على الدراسات والبحوث السابقة تبين أن العديد من الدراسات أكدت على تدريب المعلمين على كيفية دمج التكنولوجيا في

التعليم أثناء التدريب المهني، وتنمية مهارات المعلمين في إنتاج الدروس بصورة إلكترونية في جميع التخصصات، ودمج التكنولوجيا في التعليم بطريقة عملية، وضرورة الاهتمام ببرامج التدريب الإلكتروني، وتوفير حوافز مادية ومعنوية، لتشجيعهم على المشاركة الفاعلة في البرامج التدريبية وذلك بناء على ما أكدته إليه دراسات عديدة كدراسة هدير على محمد (٢٠٢٠) ودراسة زينب أحمد علي (٢٠٢٠) ودراسة متعب الدوسري(٢٠١٢)

وتتفق نتائج الدراسة الاستكشافية مع ما ذكرته دراسة عبدالله أبو صليط (٢٠١٣) أن هناك قصورا شديد في برنامج التدريب أثناء الخدمة وأوصت دراسته بتوفير الاحتياجات والبرامج التدريبية للمعلمين.

كما أشارت وزارة التربية والتعليم (٢٠١٤) في خطتها لاستراتيجية (٢٠١٤ – ٢٠٣٠) إلى توجهها لتوفير البنية التكنولوجية والفصول الافتراضية، لتطبيق التعليم الإلكتروني، وتدريب المعلمين على النظم التعليمية الحديثة، والاستفادة من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الحصول على المصادر التعليمية.

توصيات المؤتمرات العلمية:

المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني في الوطن العربي حول التعلم الإلكتروني التشاركي في المجتمع الشبكي القاهرة ٢٤– ٢٦ يونيو (٢٠١٤)، والمؤتمر الدولي الأول التكنولوجيا المعلومات والتدريب القيادي – جامعة عين شمس دار الضيافة ٢٠١٥/١/٢٤، والمؤتمر القومي السنوي التاسع عشر لمركز تطوير التعليم الجامعي التعليم الجامعي العربي وأزمة القيم في عالم بلا حدود – جامعة عين شمس دار الضيافة ١٦– ٢٠١٥/٩/١٧، ومؤتمر تطوير منظومة الأداء في الجامعات العربية – قاعة المؤتمرات دار الضيافة عين شمس ١٠–١١ أغسطس ٢٠١٤، أيضًا المؤتمر الدولي الثاني للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد (٢٠١٣).

أسئلة البحث:

يسعى البحث الحالي للإجابة على السؤال الرئيسي التالي:

ما أثر اختلاف نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) فى بيئة تدريب الكترونية على تنمية مهارات انتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما المهارات اللازمة للمعلم لإنتاج المقررات الإلكترونية في التعليم؟
٢. ما التصميم التعليمي المناسب لبرنامج التدريب الإلكتروني المقترح القائم على نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) فى بيئة تدريب إلكترونية قائمة على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى؟
٣. ما أثر نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) في الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي للتوصل إلى:

١. قائمة بمعايير تصميم بيئة التدريب الإلكتروني المعتمدة على نمطي (قوائم المتصدرين_ المكافآت)
٢. تحديد المهارات اللازمة للمعلم لإنتاج المقررات الإلكترونية في التعليم.
٣. تحديد التصميم التعليمي المناسب لبرنامج التدريب الإلكتروني المقترح القائم على نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) فى بيئة تدريب إلكترونية على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمى الحاسب الآلى.
٤. الكشف عن تأثير نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) في الجانب المعرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف

٥. الكشف عن تأثير نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) في الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف.

منهج البحث:

١. استخدم الباحث المنهج الوصفي: لتحديد قائمة مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية.
٢. منهج تطوير المنظومات System Development Method: وذلك عند تطويرنمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) في بيئة تدريب إلكترونية في ضوء أحد نماذج التصميم التعليمي المناسبة.
٣. المنهج التجريبي: وذلك لمعرفةأثر المتغير المستقل (أنماط محفزات الألعاب التعليمية – قوائم المتصدرين_ المكافآت) على المتغيرات التابعة (تنمية مهارات الإنتاج للمقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي واتجاهاتهم نحو بيئة التدريب) .

أهمية البحث:

يفيد البحث الحالي على المستوى النظري والممارسات الميدانية فيما يلي:

١. توفير بيئة تدريب إلكترونية تعتمد على نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت) لتدريب المعلمين على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية.
٢. بيان مميزات بيئة التدريب الإلكتروني وضمان فاعليتها في التعليم.
٣. الكشف عن العديد من أنماط محفزات الألعاب التعليمية وإتاحة الفرصة لتحديد الأنماط المناسبة عند استخدامها في برامج تدريب المعلمين.
٤. تقديم نموذج للتدريب على إنتاج المقررات الإلكترونية يمكن أن يحتذى به في برامج إعداد مماثلة تهدف لتنمية المهارات التكنولوجية لمعلمي الحاسب الآلي.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

١- **حدود موضوعية:**

- نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت)
- مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية.

٢- **حدود بشرية:** معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف بمنطقة القليوبية الأزهرية.

٣- **حدود زمانية:** الفصل الدراسي الأول ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ م.

متغيرات البحث:

وتتمثل متغيرات البحث في الآتي:

المتغير المستقل: نمطى (قوائم المتصدرين_ المكافآت)

المتغير التابع : مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية.

أدوات البحث:

١. اختبار تحصيلي: لقياس الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية.

٢. بطاقة تقييم أداء لقياس مهارات الأداء الخاصة بإنتاج المقرات الإلكترونية.

مجتمع البحث وعينته:

يتمثل مجتمع البحث في معلمي الحاسب الآلي بالمعاهد الأزهرية بالأزهر الشريف بمحافظة القليوبية.

وعينة البحث هي مجموعة تجريبية تم اختيارها بطريقة عشوائية وتم تصنيفهم إلى مجموعتين وفقا للتصميم التجريبي المتبع تبعا لأسلوبهم المعرفي وتتكون من (٦٠) معلما ومعلمة بمراحل التعليم المختلفة.

التصميم التجريبي للبحث:

جدول (٢) التصميم التجريبي للبحث

المجموعات	القياس القبلي	المعالجة التجريبية	القياس البعدي		
المجموعة التجريبية الأولى	اختبار تحصيلي معرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية	بيئة تدريب إلكترونية لا تعتمد على أنماط محفزات الألعاب.	اختبار تحصيلي معرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية	بطاقة تقييم أداء	
المجموعة التجريبية الثانية		بيئة تدريب إلكترونية تعتمد على أنماط محفزات الألعاب (قوائم المتصدرين)			
المجموعة التجريبية الثالثة		بيئة تدريب إلكترونية تعتمد على أنماط محفزات الألعاب (المكافآت)			

مجتمع البحث وعينته:

يتمثل مجتمع البحث في معلمي الحاسب الآلي بالمعاهد الأزهرية بالأزهر الشريف بمحافظة القليوبية.

وعينة البحث هي مجموعة تجريبية تم اختيارها بطريقة عشوائية وتم تصنيفهم إلى أربع مجموعات وفقا للتصميم التجريبي المتبع تبعا لأسلوبهم المعرفي وتتكون من (٦٠) معلما ومعلمة بمراحل التعليم المختلفة.

فروض البحث:

يحاول هذا البحث اختبار صحة الفروض التالية:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدى لاختبار التحصيل الخاص

بالجانب المعرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة.

٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة.

مصطلحات البحث:

محفزات الألعاب التعليمية Gamification:

عرفها ديتر كينج وآخرون (Deterding et al., 2015, 9) بأنها: "استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات غير مرتبطة باللعب".

بيئة التدريب الإلكترونية:

عرف الجزار (٢٠١٤، ١٣٢) أنها أنظمة تعلم تفاعليه فرديه، أو جماعيه تشاركية، أو جماعيه تعاونيه مفتوحة، أو مغلقه الاستخدام يتم استضافتها على نظام إدارة التعلم (LMC/LMS) أو مواقع ويب، بحيث تتيح تفاعل المتعلم مع مصادر التعلم، وانشطتها، وأدوات التواصل وأدوات التقويم والاختبار، ونظم اداره ودعم المتعلم، ويمكن أن تأخذ شكل مقرر الكتروني، أو برنامج تدريب الكتروني، وغير ذلك لتحقيق أهداف تعليميه، والوصول الى مخرجات التعلم المستهدفة.

المقرر الإلكتروني:

يعرف المقرر الإلكتروني بأنه أي نوع من المقررات التعليمية أو التربوية التي يتم نقلها باستخدام برنامج حاسوبي أو عبر الإنترنت، يتميز بكثافة وتكامل الوسائط المتعددة التي لا حدود لها كما انه قد يمتد لوجود روابط لكل مصادر المعرفة على مواقع الانترنت. (يوسف، ٢٠٢٠،٢٧٧)

الفصل الثاني

المحور الأول: محفزات الألعاب التعليمية:

يشهد العالم تطورا سريعاً ومستمرا في مجال تكنولوجيا التعليم، أدى هذا التطور إلى ظهور تقنيات تعليمية كثيرة ومتنوعة، ويساهم توظيف هذه التقنيات في توفير كم هائل ومتنوع من مصادر المعرفة، فتسهم بيئات التعلم الإلكترونية الحديثة في تقديم خبرات تعليمية ذات قدرة على التعامل مع خصائص كل متعلم، (Kappen,2012 ,139).

مفهوم محفزات الألعاب التعليمية:

يعرف (Molinillo, et al, 2018) محفزات الألعاب الإلكترونية: " استخلاص عناصر اللعبة وتضمينها في البيئات التعليمية كوسيلة لزيادة محفزات الألعاب التعليمية، سعيا لزيادة مستويات الدافعية والتعلم لدي الطلاب".

أنواع محفزات الألعاب التعليمية:

يعرض Deterding (2015, 10)عناصر اللعب الأساسية التي يمكن العثور عليها في بيئة التعليم الإلكتروني القائمة على محفزات الألعاب التعليمية وهي بمثابة محفزات تحكم السير في اللعبة وآليات تحول النشاط الذي يمارسه المستخدم إلى تجربة تفاعلية ممتعة ومميزة تشبه اللعبة.

١- قوائم المتصدرين Leader- Boards:

وتضم قوائم المتصدرين جميع اللاعبين، بحيث يتم ترتيبهم بناء على النقاط التي قاموا بتجميعها للتعرف على مستوي الأداء الخاص بهم مقارنة بأقرانهم، مما يعمل علي زيادة الدافعية لديهم وقدراتهم للوصول إلى أعلى ترتيب في هذه القوائم وتنظيم محتوي المعرفة وربطها بغيرها من المعارف ذات الصلة.

٢. نقاط Points:

هي وحدة القياس المفضلة في محفزات الألعاب التعليمية Gamification وتعتبر مؤشراً على تقدم المتعلم فيمكن أن تظهر الوضع النسبي للمتعلمين، أو يمكنها أن تحدد الفوز.

٣. المستويات Levels:

تقوم المستويات بدور المؤشرات التي توضح نشاط المتعلم في بيئة التعلم عن طريق عرض مدي تقدم الفرد خلال عملية التعلم، وعادة ما يصاحب عناصر أخرى كنظام النقاط أو قوائم المتصدرين، وهو يعمل على إظهار مدي إتقان الفرد للمهارة المطلوب اكتسابها.

٤- الشارات Badges:

وهي تمثيلات بصرية وأشكال متنوعة تقدم للمتعلم بعد انتهائه من مجموعة من الإنجازات التعليمية، والتي يتم جمعها ضمن بيئة محفزات الألعاب التعليمية، وترتبط الشارات داخل محفزات الألعاب التعليمية بالمكافأة ولها تأثير إيجابي في الجانب الاجتماعي عندما يرتبط بالتغيرات في سلوك المتعلمين. (Seaborn, 2018 , 14)

٥ – شرائط التقدم Progress Bars:

وهي أشرطه توضح من هو الأول ودرجاته، كما أنها توضح للمتعلم تطوره وتقدمه في المحتوى وتحفزه على إنجاز المهمات التعليمية المطلوبة منه وعرض نتائج المتعلمين الأوائل، ويجب أن تتيح قوائم المتصدرين للمتعلمين البحث عن المتعلمين الآخرين فهي تعمل على خلق نوع من المنافسة بين المتعلمين

٦- رسوم الأداء البيانية Progress Bars:

وهي التي تضم مجموعة من المعلومات حول أداء اللاعبين مقارنة بالأداء السابق للاعب.

مبادئ تصميم محفزات الألعاب التعليمية:

هناك العديد من المبادئ العامة التي يجب مراعاتها عند تصميم محفزات الألعاب التعليمية بطريقة فعالة بشكل عام والعملية التعليمية بشكل خاص وتتمثل تلك المبادئ فيما يلي. (Van, 2019, 38)

١- السماح المتكرر للمتعلم بالمرور بالتجربة أكثر من مرة للوصول لإتقان التعلم.

٢- التحديات والمستويات، وكذلك مهام تعلم واضحة وملموسة وقابلة للتنفيذ مع زيادة درجة التعقيد والصعوبة مع تحسن مستوى المتعلم.

٣- اختيار أنسب عناصر محفزات الألعاب التعليمية التي تناسب قدرات المتعلمين ومستوياتهم وتسهم في تعزيز دافعية الأفراد المشاركين نحو التعلم.

٤- فهم خصائص الفئة المستهدفة مما يساعد على تحديد مدة البرنامج التعليمي المقدم له، ونوعية ذلك البرنامج هل هو فردي أو جماعي بالإضافة إلى تحديد متطلبات البرنامج ونوعية البيئة التي يقدم من خلالها.

٥- الجدارة فعندما تطلب من المتعلم انجاز مهمة أو تحدي مجموعة ما فى المهارات والقدرات فإنه يسعي جاهداً لتعلمها محاولاًإنجاز هذه المهمة أو التحدي.

الأسس النظرية المرتبطة بمحفزات الألعاب التعليمية:

أولًا: النظرية البنائية:

النظرية البناية هي نظرية معرفية تقوم على أساس أن المعرفة هي التعلم، وأن المعرفة ليست موضوعية، أي ليست حقائق موجودة في العالم الخارجي بشكل منفصل عن الفرد، وإنما يقوم الفرد ببنائها بشكل فردي خاص من خلال فهمه وتفسيره للعالم الواقعي ضمن سياق حقيقي، وفي ضوء خبرات الفرد وتجاربه، وتركز النظرية البنائية على إعادة بناء المعرفة على أساس الخبرات السابقة، والبنيات المعرفية القائمة، والمتعقدات التي يستخدمها الفرد في تفسير الأشياء والأحداث (خميس، ٢٠١٥، ١٥١).

ويمكن تقسيم البنائية على نطاق واسع إلى منظورين رئيسيين:

(المعرفي، والاجتماعي)، حيث يعتقد أصحاب النظرية البنائية المعرفية أن الفرد هو المفتاح، وأن كل متعلم يبني واقعه الشخصي باستخدام المعلومات التي تعلموها في المقابل، ويعتقد أصحاب النظرية البنائية الاجتماعية أن الأفراد يخلقون المعنى من بعضهم البعض، والمدربين، وتفاعلاتهم المختلفة، وبالتالي فإن هدف النظرية البنائية الاجتماعية هو إنشاء بيئات يمكن من خلالها تحقيق التعلم بعدة طرق، ومنها: أن التعلم يتحقق من خلال تفاعلات المتعلم والمحتوى، وتفاعلات المدربين المتعلمين، وتفاعلات المتعلم مع المتعلم، ووجود تمكين للتفاعل الاجتماعي عبر التكنولوجيا، وعلى سبيل المثال: (فإن وجود غرفة دردشة تفاعلية أو منتدى لا يكفي)؛ لأن التفاعل الاجتماعي يتطلب أولًا بيئة نفسية، حيث تكون هناك ثقة وتماسك جماعي، والتواصل هو المعيار (Landers, et al.,2017).

وبالتالي فإن البحث الحالي يرتبط بالبنائية الاجتماعية، فهو يوفر أدوات متنوعة للتفاعل بين المتعلمين بعضهم البعض، والمتعلمين والمعلم والطلاب، وكذلك يوفر فرصة للتفاعل بين المتعلمين والمحتوى التعليمي.

ثانياً :نظرية التنظيم الذاتي:

تعتمد نظرية التنظيم الذاتي على مجموعة عمليات ذاتية تمكن المتعلم من التحكم فيما يتعلمه، وتعتمد على الإدراك والوعي بمسئولية التعلم، وتبرز أهمية نشاط المتعلم وكفاءته وإدراك ذاته كمتعلم، وتوظف خلاله الاستراتيجيات المتنوعة التي تحفز التعلم وتيسر تحقيق أهدافه، وهناك علاقات ارتباطية بين توظيف مهارات واستراتيجيات التعلم المنظم ذاتيًا وتحسين الكفاءة الذاتية المُدركة وزيادة الدافعية الذاتية، حيث إن تدني قدرة المتعلمين على التحكم في أنماط سلوكياتهم التعليمية، والعجز عن توجيه ذواتهم نحو تحقيق أهداف تعلمهم (وهم المتعلمون أصحاب الفاعلية المنخفضة)يمكن أن يتحسن من خلال استراتيجيات التعلم المنظم ذاتيًا، فهو أسلوب فعال في تحسين التحصيل الأكاديمي وزيادة الثقة بالقدرة الذاتية على التعلم.(Eseryel ,123 2014)

ويساعد التنظيم الذاتي في التعميم بين المواقف المختلفة والسلوكيات في البيئات التعليمية وغير التعليمية، ويزيد من درجة المرونة والتكيف، ويدعم المشاعر الإيجابية لدى الفرد، ويعتبر التنظيم الذاتي بمثابة الضمير الاجتماعي الذي يحرك الشعور بالذنب جراء عدم فعل السلوك أو فعله، ويؤدي إلى ارتفاع إنجاز الفرد في كل المهام التي يقوم بها وخاصة المهام الأكاديمية، ويساعد في تنمية القدرة على المشاركة في الأنشطة الاجتماعية العامة والتعليم الهادف منها، وكلما تمتع المتعلمين بمزيد من السيطرة أو الاستقلالية على اختياراتهم وأفعالهم يشعرون بأنهم أكثر كفاءة فيما يقومون به، وأنهم يشعرون بأنهم أكثر ارتباطًا اجتماعيًا بأشخاص آخرين، فإن دافعهم لاختيار النظريات المرتبطة بمحفزات الألعاب التعليمية تنوعت؛ لأن النظريات والأسس التربوية التي تستند عليها محفزات الألعاب التعليمية متنوعة، فمنها: ما يتعلق بنظريات التعليم والتعلم، وما يتعلق بالدافعية، وفيما يلي عرض لأهم نظريات التعلم التي تعتمد عليها محفزات الألعاب التعليمية (خميس، ٢٠١٥، ١٥٩).

ثالثاً : نظرية الدافعية Motivation Theory

أحد أهم العوامل التي يمكن أن تؤثر على نجاح بيئة تعلم محفزات الألعاب التعليمية هي الدافعية، وتعرف بأنها: العملية التي تبدأ وتوجه وتحافظ على السلوك وتوجهه نحو الهدف، وتشتمل على تلك القوى (البيولوجية، والوجدانية، والاجتماعية، والمعرفية) التي تنشط السلوك. (Sester, et al.,2018).

رابعاً: النظرية السلوكية Behaviorism:

توجد علاقة قوية بين نظريات علم النفس والنظرية السلوكية، خاصةً أن النظرية السلوكية بإمكانها إحداث تغيرات ذات دلالة في السلوك الإنساني، وأشار العديد من الباحثين إلى العلاقة بين محفزات الألعاب التعليمية والتغيرات النفسية والسلوكية في ضوء ارتكازها على ثلاثة من العناصر الأساسية، وهم: (الدافعية، ومستوى القدرة، والمحفزات)، وهناك العديد من المبادئ الأساسية للنظرية السلوكية كتعزيز السلوكيات المرغوبة باستخدام المكافآت، أو تصحيح السلوكيات غير الملائمة من خلال العقاب أو عدم منح المكافآت، وهذا يتماشى مع بعض عناصر التلعيب

كالإثابة أو العقاب، وذلك من خلال منح النقاط والأوسمة أو ارتفاعها وانخفاضها تبعًا لمستوي الأداء حيث ترتكز النظرية السلوكية على أن التعلم يُبنى بدعم الأداء القريب من السلوك المطلوب، وكل محتوى معرفي يقدم للمتعلم لابد أن تتوفر فيه شروطًا قادرة على إثارة الاهتمام والميول والحوافز، وكلما تم تعزيز الاستجابات الإجرائية عند المتعلم كلما دفعه ذلك إلى التعلم بسرعة أكبر، ونلاحظ أن للألعاب الإلكترونية دور في تحفيز اللاعبين وقدرتها على جذب اللاعبين في أجوائها؛ لأنها تحتوي على تنوع غني بالمحفزات، ومنها: (السمعية، والحسية، والبصرية، والفكرية) التي تجعل اللاعبين يشعرون بمتعة أثناء ممارستهم لها. (Dale, 2014, 82,)

خامساً: هدف الإنجاز Achievement Goal Theory:

تفترض نظرية هدف الإنجاز أنه من الممكن تحفيز الأفراد من خلال معتقداتهم أو رغبتهم في تحقيق أهداف معينة، وتشير تلك النظرية إلى أن هناك نوعين من الأهداف الرئيسية التي يسعى الأفراد لتحقيقها، وهما: (أهداف السيطرة، وأهداف الأداء)، وتتمثل "أهداف السيطرة" في الرغبة نحو اكتساب القدرات اللازمة لتنفيذ مهام معينة أو تحقيق الفهم لمفهوم ما، كما أن الأفراد ذوي أهداف السيطرة يركزون على التعلم الذاتي، وتنمية الكفاءة، وتطوير الذات، ومن جهة أخرى تتمثل "أهداف الأداء" في الرغبة نحو تحقيق مستويات مرتفعة من الإنجاز الذي يمكن من خلاله التفوق على أقرانهم، حيث ينصب تركيزهم على ما يسمى "بالمقارنات الاجتماعية" وما يترتب عليها، فالأفراد ذوو أهداف السيطرة يمتلكون مستويات مرتفعة من فعالية الذات وتنظيم الذات والإنجاز الأكاديمي، بينما تؤثر أهداف الأداء سلبًا على فعالية الذات و الدافعية (Sailer, et al.,2017).

سادساً: نظرية التقييم المعرفي Cognitive Evaluation Theory:

تمثل الدافعية الذاتية المتمثلة في المشاركة الاختيارية في الأنشطة؛ بسبب كونها شيقة، ممتعة، مرضية تحمل في طياتها تحديًا مثاليًا، وطبقًا لنظرية التقييم المعرفي ترتفع مستويات الدافعية الذاتية بتزايد مستويات الإشباع الخاصة بالكفاءة والاستقلالية، أما بالنسبة للمؤثرات الخارجية كالمكافآت والتغذية الراجعة الإيجابية

فإنها يمكن أن تؤدي إلى خفض أو تحسين الدافعية الذاتية استنادًا إلى نمط إدراكها على أنها نوع من التحكم. (Dale, 2014, 85)

وبناء على ما تقدم يتجه العديد من الباحثين التربويين لدراسة بيئات واستراتيجيات التعلم الإلكتروني القائم على نمط محفزات الألعاب التعليمية، Gamification وإظهار علاقتها بنظريات التعليم والتعلم السائد، وجعلها أكثر تأثيرًا وفاعلية في العملية التعليمية، وبالاطلاع على خصائص محفزات الألعاب التعليمية Gamification نجد أنها تتوافق بشكل كبير مع بعض المبادئ والأسس التربوية لنظريات التعلم (Sanchez, 2019,99).

المحور الثاني: بيئة التدريب الإلكترونية:

عرف حمدي (٢٠١٢،١٢٠): بيئة التدريب الإلكترونية: بأنها" عباره عن العملية التدريبية التي يكون فيها المتدرب بعيدا عن المدرب بمسافه جغرافية يتم عاده سدها باستخدام وسائل الاتصال الحديثة كمآ تمكن المتدرب من التحصيل العلمي، والاستفادة من العملية التدريبية بكافة جوانبها دون الانتقال الى موقع التدرب، وتمكن المدربين من ايصال المعلومات، والتفاعل مع المتدربين.

معايير بيئة التدريب الإلكترونية:

لبيئة التدريب الإلكترونية عدة معايير يجب مراعاتها، كي تحقق هذه البيئة أهدافها المرجوة من التفاعل، ومن أهم هذه المعايير: – (العطار، ٢٠١٥).

١. يراعي البساطة والفاعلية في التصميم مما يتيح للمتدرب التفاعل معه من غير حاجه لتدريبه على استخدام أدوات بوابه التدريب.
٢. عرض المادة العلمية والتفاعل مع الأنشطة وأداء التقييمات بطريقه علميه.
٣. بناء الأنشطة بشكل مثير للتفكير ويتفاعل مع المتدرب ويقدم له التغذية الراجعة.
٤. يوفر مستوى عال من التفاعل ويقدم لكل متدرب مسارا تدريبياً يناسبه.

٥. يوفر محتوى إثرائي يرتبط بمواضيع البرنامج التدريبي ويحفظه ويمكن المتدربين من مواصلته.
٦. البحث والاستبدال في موضوع البرنامج.

فوائد التدريب الإلكتروني: (العامري، ٢٠١٧، ٣٩)

١- أنه يتمتع بالمرونة والملاءمة وسهولة وسرعة الوصول للمحتويات والأنشطة في أي وقت وأي مكان مع إمكانية الاختيار بين دورات متوفرة وتتزايد باستمرار.
٢- يوفر تغذية راجعة فورية عند أداء الواجبات، والامتحانات، والتمارين مع سهولة وسرعة المراجعة، والتحديث، والتحرير، والتوزيع.
٣- مراعاة الفروق الفردية بين المتدربين ومنها قدرة المتدرب مثلاً أن يدرس بسرعة أو ببطء.
٤- يقدم تسهيلات وأساليب تعليمية متنوعة تمنع الملل.
٥- يسهل متابعة المتدربين ولو كانوا كثرا، كما يسهل وصول الآلاف لنفس المصدر في نفس الوقت بخلاف المصادر الورقية.

المحور الثالث :مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية

مفهوم المقررات الإلكترونية:

يعرف المقرر الإلكتروني بأنه: "مقرر يستخدم في تصميمه أنشطة، ومواد تعليمية تعتمد على الحاسوب، وهو محتوى غني بمكونات الوسائط المتعددة التفاعلية في صورة برمجيات معتمدة، وغير معتمدة على شبكة محلية، أو شبكة الإنترنت. (العنزي،٢٠١٨،٤٥)

أهداف المقررات الإلكترونية:

أشارت خليفة (٢٠١٦،٦٠) لبعض أهداف ومميزات واستخدام المقررات الإلكترونية وهي كما يلي:

١. تحقيق المعرفة التكنولوجية للطلبة من خلال السياق الأكاديمي.
٢. تحسين التعلم، والانتقال الى التعلم الإلكتروني، واعداد الطلبة لسوق العمل من خلال التعلم الإلكتروني المحترف عالميا
٣. تحويل عملية التعلم باستخدام التكنولوجيا لدمج الطلبة في حل المشكلات ومهارات التفكير العليا.
٤. مساعدة الطلبة في تحقيق وتنمية الخبرة المطلوبة للمجتمع العالمي في القرن ال ٢١.
٥. ضمان المحاسبية باستخدام التكنولوجيا.

متطلبات المقررات الإلكترونية:

عند تصميم المقررات الإلكترونية لابد من توفر العديد من المتطلبات، حتى تتمكن هذه المقررات من الفاعلية في المتعلمين،. (عبدالرحمن، ٢٠١٩،٣٤)

١. إمكانية التحديث المستمر للمحتوى.
٢. مراعاة خصائص المتعلمين العقلية والنفسية والمعرفية.. الخ.
٣. التنظيم المنطقي والسيكولوجي للمقرر.
٤. صدق المحتوى.
٥. تنمية مهارات التعلم الذاتي لدى المتعلم.
٦. توظيف عناصر الوسائط المتعددة من نصوص، ورسوم، وصوت، ولقطات.

أهمية التصميم التعليمي للمقررات الإلكترونية:

يهدف التصميم التعليمي وتطبيقاته العملية في المجال التربوي على جعل العملية، أو المنظومة التعليمية أكثر ضبطا، وتكمن أهميته التصميم التعليمي من خلال عدة ملامح على النحو التالي: (حمودة،٢٠١٧، ٢٠)

١. التصميم التعليمي ينظر الى مكونات العملية التعليمية على أنها كل متكامل إذ يسعى الى تنظيم محتوياتها، والتحكم في عملياتها وانجاز أهدافها لأن التعليم منظومة تشتمل على مكونات متفاعلة ومتداخلة.
٢. علم التصميم التعليمي يسعى إلى الربط بين الأفكار والمبادئ النظرية والمجال العملي التطبيقي، لأنه العلم الذي يمثل حلقة الوصل بين النظريات، والتطبيقات، وبدونه لن يكون للنظريات نفع ملموس، كما لن يكون للتطبيقات قيمة تذكر.
٣. تظهر أهميه التصميم التعليم في مواجهه التغير السريع الذي يشهده العالم المعاصر، والتطور التكنولوجي الذي غزا جميع جوانب الحياة، لذا يجب ان نبحث عن أفضل الطرق والاستراتيجيات التعليمية التي تؤدي الى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة في أكثر وقت، وجهد ممكنين.
٤. يجب أن يتضمن تصميم المقررالإلكتروني أدوات التعاون والتفاعل التي تساعد الطلبة على العمل، والتعلم عن بعد.

نتائج البحث:

ولاختبار صحة الفروض البحثية استخدم الباحث أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه one way ANOVA باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS (version 22) ، وذلك كما يلي:

***** التحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث**

والذي ينص على أنه: " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدى للاختبار التحصيل الخاص بالجانب المعرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة** ".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه one way ANOVA ، ويوضح الجدول التالي (١٦) دلالة الفروق بين المجموعات الأربعة في درجات التطبيق البعدي للتحصيل المعرفي وذلك بالنسبة للمتوسطات والانحرافات المعيارية ، كما يلي:

جدول (١٦)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجموعات البحث في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي

الأبعاد	المجموعات	اختبار التحصيل المعرفي		
		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التذكر	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	١٥	١٣,٤٠	١,٨٤٣
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	١٥	١٦,٩٣	١,٨٣٠
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	١٥	١٧,٣٣	١,٧١٨
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)	١٥	١٧,٩٣	١,٨٦٩
الفهم	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	١٥	٤,٤٦٦	٠,٨٣٣
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	١٥	٦,٤٦٦	١,٠٦٠
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	١٥	٦,٦٠	١,٣٥٢
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)	١٥	٧,٢٠	٠,٧٧٤
التطبيق	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	١٥	٦,٨٦٦	١,٣٠٢
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	١٥	٩,٠٦٦	١,٠٣٢
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	١٥	٩,٣٣	١,٩١٤
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)	١٥	١١,٠٦	٠,٩٦١
الاختبار ككل	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	١٥	٢٤,٧٣	٢,٢٥٠
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	١٥	٣٢,٤٦	٢,٠٦٥
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	١٥	٣٣,٢٦	٣,٢٣٩
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)	١٥	٣٦,٢٠	٣,٢٥٥

يتضح من الجدول السابق (١٦) أن متوسطات المجموعات التجريبية الأربعة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي جاءت متفاوتة ؛ وقد ظهر ذلك بشكل واضح بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأربعة كل على حدة،

ولتأكيد النتيجة السابقة تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه one way ANOV ، لتحديد مدى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المعلمين في المجموعات الأربعة في اختبار التحصيل المعرفي حيث تم تحديد مصدر التباين وحساب قيمة (ف) والجدول التالي (١٧) يوضح ذلك:

جدول (١٧)

دلالة الفروق بين المجموعات في الدرجات البعدية لاختبار التحصيل المعرفي

" one way ANOVA "

الأبعاد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعات	قيمة (ف)	Sig	مستوى الدلالة	قيمة (η2)	حجم الأثر
التذكر	بين المجموعات	١٨٧,٦٠٠	٣	٦٢,٥٣٣	١٨,٩٤٩	٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)	٠,٥٠٤	كبير
	داخل المجموعات	١٨٤,٨٠٠	٥٦	٣,٣٠					
	الكلي	٣٧٢,٤٠٠	٥٩						
الفهم	بين المجموعات	٦٣,٥١٧	٣	٢١,١٧٢	١٩,٩٣٨	٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)	٠,٥١٦	كبير
	داخل المجموعات	٥٩,٤٦٧	٥٦	١,٠٦٢					
	الكلي	١٢٢,٩٨٣	٥٩						
التطبيق	بين المجموعات	١٣٣,٦٥٠	٣	٤٤,٥٥٠	٢٤,٢٣٧	٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)	٠,٥٦٥	كبير
	داخل المجموعات	١٠٢,٩٣٣	٥٦	١,٨٣٨					
	الكلي	٢٣٦,٥٨٣	٥٩						
الاختبار ككل	بين المجموعات	١٠,٧٧,٣٣٣	٣	٣٥٩,١١١	٤٧,٢٠٧	٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)	٠,٧١٧	كبير
	داخل المجموعات	٤٢٦,٠٠	٥٦	٧,٦٠٧					
	الكلي	١٥٠٣,٣٣٣	٥٩						

وبالبحث عن موضع الفروق بين المجموعات نتيجة لاختلاف أنماط محفزات الألعاب التعليمية ببيئة تدريب الكترونية ، فقد تم استخدام أسلوب " توكي Tukey " للمقارنات البعدية يوضحها الجدول التالي (١٨):

جدول (١٨) اختبار توكي بين المجموعات الأربعة في التحصيل المعرفي

الأبعاد	المجموعات	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)
التذكر	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	ـــــ	*٣,٥٣	*٣,٩٣	* ٤,٥٣
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)		ـــــ	٠,٤٠	١,٠٠
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)			ـــــ	٠,٦٠
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)				ـــــ
الفهم	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	ـــــ	*٢,٠٠	*٢,١٣	*٢,٧٣
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)		ـــــ	٠,١٣	٠,٧٣
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)			ـــــ	٠,٦٠
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)				ـــــ
التطبيق	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	ـــــ	*٢,٢٠	*٢,٤٦	*٤,٢٠
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)		ـــــ	٠,٢٦	* ٢,٠٠
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)			ـــــ	*١,٧٣٣
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)				ـــــ
الاختبار ككل	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	ـــــ	* ٧,٧٣	* ٨,٥٣	* ١١,٤٦
	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)		ـــــ	٠,٨٠	* ٣,٧٣
	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)			ـــــ	* ٢,٩٣
	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)				ـــــ

(*) دالة عند مستوى ٠,٠٥

ويعني هذا قبول الفرض الأول من فروض البحث، ويشير هذا إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة –

والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدى للاختبار التحصيل الخاص بالجانب المعرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة.

ويمكن تفسير نتائج هذا الفرض من خلال ما تناولته الدراسات السابقة والأطر النظرية، حيث أكدت دراسة Jung (2000) على أن التصميم الجيد للمقررات الإلكترونية يؤدى الى تحقيق أهداف التعلم ويؤثر على تفاعل المتعلم ورضاه عن التعلم.كما يمكن تفسير نتائج هذا الفرض من خلال نظريات التعلم، حيث تفسر نظرية الدافعية بما تسهم به الدافعية التى تقدمها بيئة التعلم الإلكترونية للمتعلم من أتاحة واعداد التدريس للتعلم الى يركز على الطالب؛ فالمقررات الإلكترونية لها تأثير ايجابى على تعزيز مشاركة الطلاب وتصورهم (Chen, 2017)، كما أن تطبيق المقررات الإلكترونية تعد طريقة جديدة تختلف عن الطرق التقليدية المتبعة، الأمر الذى زاد معه اهتمام الطالب بالقيام بجهد واع وتفاعل أكبر للتمكن من استيعاب مفردات المحتوى التعليمى المقرر (Almasaeid, t, 2014).

كما يمكن تفسير تلك النتيجة من خلال النظرية المعرفية، حيث أنها تركز على العمليات المعرفية الداخلية مثل الفهم والاستقبال وكذلك تجهيز المعلومات وتهتم ايضا بالعمليات العقلية المعرفية والاستراتيجيات المعرفية، حيث تهتم النظرية المعرفية بمصادر المعرفة واستراتيجيات التعلم وتعتبر أنماط النصح والارشاد ووجود نموذج نصح المتعلم وتعزيز استجاباتهم فى بيئة المقررات الإلكترونية بنظام ادارة التعلم الإلكترونى جزء لا يتجزأ من هذه الاستراتيجيات، وحيث أن النظرية المعرفية ترى ان حدوث المعرفية فى بيئة المقرر الإلكترونى يمر عبر استراتيجية متابعة وهى الانتباه والتفسير وإعادة صياغة المقرر الإلكترونى وبناء المعرفة الجديدة الخاصة بالمتعلم والاحتفاظ بالمعلومات التعليمية واسترجاع معلومات المقرر الإلكترونى وتقوم النظرية المعرفية على عدة مفاهيم تفسر عملية التعلم المرتبطة بيئة التعلم الإلكترونى ومن هذه المفاهيم الموقف الكلى والمعنى (David, 2015).

كما يمكن تفسير النتيجة من خلال نظرية هدف الانجاز بما تسهم به المقررات الإلكترونية من توفير إمكانية تساعد على تسجيل الموضوعات الدراسية واعادتها بعد حفظها، كما يمكن طباعة الدرس كاملاً أو ارسالة كاملاً لأى متعلم فى اى مكان؛ مما يساعد على القدرة على أنجاز الأهداف التعليمية وتحسين مستوى التحصيل(Broadbent, 2017).

كما أن يمكن تفسير النتيجة من خلال النظرية البنائية، حيث لا تتم هذه التطبيقات دون وجود بدائل ونظم إلكترونية تفاعلية تسهم فى تحسن وأرتقاء لأداء المعلم والمتعلم، وتساعده فى تحسين مخرجات التعلم بإتاحة فرص المشاركة الايجابية للمتعلم مع تطبيقات الأداء المعرفى(Wei, 2013)، حيث يكون التركيز أقل على نقل المعلومات للمتعلمين فى حين يزداد التركيز على مهارات المتعلمين الاساسية وتنميتها(Pavla, 2015).

كما تعتمد المقررات الإلكترونية على النظرية البنائية التى تقوم على فكرة أن الطالب يبنى معرفته من خلال التجارب الخاصة به ويتعلم بشكل أفضل عندما يشارك فى أنشطة تعليمية، فيجب ان يكون المحتوى فى صورة مهام أو مشكلات محددة (Gunter, 2006).

فيما حددت النظرية السلوكية التى من أهم مرتكزاتها هى التمركز حول السلوك من خلال الاعتماد على القياس التجريبي، وعدم الاهتمام بما هو تجريدى غير قابل للملاحظة والقياس وهناك مفاهيم عامة النظرية السلوكية يمكن تطبيقها فى أنتاج المقررات الإلكترونية وبخاصة عن الاعتماد على أنماط النصح والارشاد للتعلم وهى المثيرات والاستجابات والسلوك والتعزيز والعقاب (David, 2007).

كذلك تتناول نظرية التعليم الذاتى من خلال ما يبحث عنه المتعلم ويدفعه الى التعلم، وذلك من خلال عرض الموضوعات الدراسية لجميع المقررات بطريقة مشوقة نظراً لتوفير عناصر (الصوت– الحركة– الصورة)، وكذلك توفر الكتابة والابحار فى

مواقع الانترنت والمحتوى الدراسى المعروض والبحث عن ما يخصه من معلومات (Alvarez, 2016).

وأتفقت مع ما سبق نتائج دراسة كل من Donovan (2007)، Yalin (2011) الى فاعلية عناصر التعلم القائمة على الويب فى تنمية التحصيل الدراسى، وفاعلية المقررات الإلكترونية فى دافعية المتعلم نحو التعلم.

كما أشارت نتائج دراسة Perez (2014) الى اسهام المقررات الإلكترونية فى زيادة التحصيل الدراسى وتكوين اتجاهات ايجابية نحو التعلم.

كما أوصت دراسة البلوى (٢٠٠٠) الى ضرورة تصميم البرامج التعليمية بطريقة مدروسة تتوافق مع الخصائص المعرفية للمتعلمين، وما يتصفون به من استعدادات وذكاءات وقدرات وميول واتجاهات وفروق فردية وتساعدهم فى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة فى أقل وقت وجهد وتكلفه.

وبذلك نجد أن استخدام المقررات الإلكترونية له آثر كبير فى بقاء أثر التعلم نظراً لما تحدثه من تشويق وإثارة فى العملية التعليمية وتحفيز المعلم على التعلم بطرق غير مباشرة واندماجه وتفاعله النشط.

التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض البحث

والذي ينص على أنه: " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة** ".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه one way ANOVA ، ويوضح الجدول التالي (١٩) دلالة الفروق بين

المجموعات الأربعة في درجات التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية وذلك بالنسبة للمتوسطات والانحرافات المعيارية، كما يلي:

جدول (١٩)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجموعات البحث في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية

المجموعات	بطاقة تقييم الجانب الأدائي		
	العدد ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	١٥	٣٣,٣٣٣	٦,٥٤٢
المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	١٥	٤٣,٧٣٣	٤,٣٥
المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	١٥	٤٥,٥٣٣	٤,٢٧٣
المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)	١٥	٤٩,٦٠	٢,٥٠١

يتضح من الجدول السابق (١٩) أن متوسطات المجموعات التجريبية الأربعة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية جاءت متفاوتة وجاءت في المرتبة الأولي المجموعة الرابعة تليها الثالثة ثم الثانية ثم الأولى؛ وقد ظهر ذلك بشكل واضح بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأربعة كل على حدة،

ولتأكيد النتيجة السابقة تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه one way ANOV ، لتحديد مدى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المعلمين في المجموعات الأربعة في بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية حيث تم تحديد مصدر التباين وحساب قيمة (ف) والجدول التالي (٢٠) يوضح ذلك:

جدول (٢٠)

دلالة الفروق بين المجموعات في الدرجات البعدية لبطاقة تقييم الجانب الأدائي

" one way ANOVA "

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعات	قيمة (ف)	Sig	مستوى الدلالة	قيمة (η2)	حجم الأثر
بين المجموعات داخل المجموعات الكلي	٢١٥٩,٢٥٠ ١٢٠٧,٦٠ ٣٣٦٦,٨٥	٣ ٥٦ ٥٩	٧١٩,٧٥ ٢١,٥٦٤	٣٣,٣٧٧	٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)	٠,٦٤١	كبير

وبالبحث عن موضع الفروق بين المجموعات نتيجة لاختلاف أنماط محفزات الألعاب التعليمية ببيئة تدريب الكترونية ، فقد تم استخدام أسلوب " توكي Tukey " للمقارنات البعدية يوضحها الجدول التالي (٢١):

جدول (٢١)

اختبار توكي بين المجموعات الأربعة في بطاقة تقييم الجانب الأدائي

المجموعات	المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)	المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)	المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)
المجموعة التجريبية (١) (بدون محفزات)	ـــــ	*٧,٢٠	*١٠,٦٦	*١٨,٩٣
المجموعة التجريبية (٢) (نظام قوائم المتصدرين)		ـــــ	٣,٤٦	*١١,٧٣
المجموعة التجريبية (٣) (نظام المكافآت)			ـــــ	*٨,٦٢
المجموعة التجريبية (٤) (نظام قوائم المتصدرين والمكافآت)				ـــــ

(*) دالة عند مستوى ٠.٠٥

ويعني هذا قبول الفرض الثاني من فروض البحث، ويشير هذا إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين

بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة.

يمكن تفسير نتائج الفرض من خلال ما أشارت اليه دراسة Van (2016) التى أشارت الى ان المقررات الإلكترونية نافذة لتوظيف طاقات وقدرات وخصائص المتعلم من خلال خصائصه الفريدة، وما تقدمه من وسائط متعددة مرتكزة على فعالية المتعلمين وايجابيتهم وأعادة تفكيرهم لما يتمتع به نمطى التفكير الايمن والايسر على حد سواء، كما أثبتت نتائج دراسة Cuthell (2004) أن تقنيات التعلم الإلكترونى قادرة على حل العديد من المشاكل داخل وخارج قاعات الدرس، وأن التدريس التقليدى الذى يديره المعلم جزء مكمل له للتعلم المدرج، وتسمح للتعلم بأن يكون فردياً وتعزيز تفاعلات المتعلمين مع الاخرين وتحول دون المعلم من ملقن الى ميسر ومقيم للتعلم.

كما أن تقنيات المقررات الإلكترونية محتوى ثرى ومتعدد الاهداف ويتكيف مع الحاجات التعليمية المتعددة ويستخدم فى مواقف متعددة (خميس، ٢٠١٣).

كذلك أشارت درسة رمود (٢٠١١) الى أن الاهتمام بتنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية ترجع الى أنها شكل جديد لتطوير الطريقة التقليدية للتدريس من حيث طريقة العرض، وتبسيطط محتوى المادة العلمية عن طريق تصوير المفاهيم العلمية المجردة، وتعميق محتوى المادة العلمية بواسطة المحاكة الكمبيوترية والتصوير.

كما يمكن تفسير تلك النتيجة من خلال نظرية التقييم المعرفى، حيث أن المشاركة الايجابية فى استخدام المقررات الإلكترونية من مناظرات وطرح الاسئلة وغيرها يمكن أن يمكنهم من تنمية بعض وظائف التعلم والتفكير (Wang, 2017).

كذلك تفسر النظر المعاصرة المقررات الإلكترونية من خلال ارتباطها بالدافعية المرتبطة بقدرات المتعلم من عمليات انفعالية والافكار والمعتقدات والاهداف

والعلاقة التفاعلية بين المتعلم والبيئة، والمتعلمين الذين يمتلكون الدافعية نحو التعلم أكثر خطأ فى الربط المنطقى والاستمتاع فى التعلم وتحسين الأداء وإثارة الابداع والمثابرة بالاندماج فى الانشطة التعليمية(Nehme, 2010).

كما تُفسر تلك النتيجة من خلال النظرية البنائية، حيث أن المقررات الإلكترونية تستخدم مجموعة من الاستراتيجيات والتقنيات المختلفة والتى تساهم فى خلق جو من المناقشات االمثيرة بين المشاركين فى توليد العديد من الافكار المتطورة؛ التى تؤدى فى نهاية الى فكرة مفيدة ومتطورة يمكن تطبيقها والاستفادة منها فى تحقيق الاهداف المنشودة (Drik ,2016)، كما أن النظرية البنائية أن هناك بعض المفاهيم والمبادئ المرتبطة بنظرية التعلم البنائية فى بيئة المقرر الإلكترونى وهى التكيف والاستيعاب، والتلاؤم والتنظيم والخطأ شرط التعلم والتجربة (David, 2015).

فالمقررات الإلكترونية تجعل المتعلم يستقبل المعلومات فى شكل صور بصرية وسمعية فى آن واحد، ويساعد ذلك التحسن فى تخزين واسترجاع المعلومات من الذاكرة طويلة المدى ومن ثم زيادة الكفاءة فى التعليم وبالتالى يحدث النمو العقلى المعرفى؛ مما يحسن الجانب الادائى للتحصيل.

كما ساعدت المقررات الإلكترونية فى تقديم المقررات والدروس التعليمية لتنوع المصادر التعليمية للمتعلم؛ مما تجعل المتعلم أكثر متعة وتثرى العملية التعليمية وتحقق أهدافها، فالمتعلمين الذين تتوفر لديهم مهارات تصميم وانتاج مقررات الكترونية متميزة ويدركون كيف يمارسونها، مكون لديهم مهارة فى تحسين جودة التعلم ونواتجه.

نتائج التوصيات ومقترحات البحث

أولاً: خلاصة نتائج اختبار فروض البحث

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيل الخاص

بالجانب المعرفي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبيةالرابعة ، وتعزى نتائج هذا الفرض الى أن عناصر إنتاج المقررات الإلكترونية يثير البيئة المعرفية للطلاب، ويزيد من مستوى دافعيتهم للتعلم، كما أن المقررات الإلكترونية تعطى الفرصة لإدراك المفاهيم والمعلومات من خلال إتاحة الفرصة للمساهمة والاهتمام بتحليل المحتوى المقدم عبر المقررات الإلكترونية، وهذا يساهم في اكساب المعلومات المعرفية والادائية الخاصة بالمحتوى التعليمي في إنتاج المقررات الإلكترونية، وهو ما انعكس ايضا على تحصيلهم المعرفي عكس المتعلمين الذى درسوا بالطريقة التقليدية.

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات المعلمين بمجموعات البحث (التجريبية الأولى – التجريبية الثانية – التجريبية الثالثة – والتجريبية الرابعة) في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية الرابعة ، ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال ما قدمته الدراسة من مساعدات للمتعلم مرتبطة الممارسات التعليمية، والتي تظهر من خلال مشاهدة مقاطع الفيديو التي ترتبط بالمحتوى، كما ترجع هذه النتيجة الى أن بيئة التعلم الإلكتروني مناسباً لتعلم الطلاب، والذى أدى الى تحسن الاداء بالإضافة الى الوصول الى مستوى الاتقان في إنتاج مهارات المقررات الإلكترونية.

ثانياً: توصيات البحث

من خلال ما تناولته الدراسة، وما تم الاطلاع عليه من دراسات سابقة، استخلصت الدراسة بعض التوصيات، كالتالي:

- توظيف البيئات الإلكترونية المتكاملة في مراحل التعليم المختلفة.
- اجراء المزيد من البحوث التجريبية للتأكد من فاعلية إنتاج المقررات الإلكترونية.
- التشجيع على استخدام المقررات الإلكترونية كأحد أدوات التعلم الإلكتروني.

ثالثاً: مقترحات البحث:

في ضوء ما توصل اليه البحث من نتائج وتوصيات يمكن اقتراح بعض الدراسات لأجرائها وهي:

- أثر أنماط محفزات الألعاب التعليمية ببيئة تدريب الكترونية في تنمية مهارات إنتاج قواعد البيانات لدي طلاب تكنولوجيا تعليم.
- أثر أنماط محفزات الألعاب التعليمية ببيئة تدريب الكترونية في تنمية مهارات تحليل المقررات الإلكترونية لدى معلمي الحاسب الآلي.
- أثر أنماط محفزات الألعاب التعليمية ببيئة تدريب الكترونية في تنمية مهارات تصميم للمقررات الإلكترونية لدى طلاب شعبة تكنولوجيا تعليم.

مراجع البحث:

المراجع العربية:

١- أحمد، محمود محمد حسين (٢٠١٨). **"أثر التفاعل بين أسلوب محفزات الألعاب (النقاط - ولوحة الشرف) نمط الشخصية (انبساطي – انطوائي) على تنمية بعض مهارات معالجة الرسومات التعليمية الرقمية والانخراط في التعلم لدى طلاب الدراسات العليا "**، مجلة تكنولوجيا التربية، كلية الدراسات العليا، جامعة القاورة، ٣٧ ،٥٩-١٦٧.

٢- البلوى، نائلة (٢٠٠٠). **دور المعلم فى عصر الانترنت.** مؤتمر العملية التعليمية فى عصر الانترنت، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

٣- خميس، محمد (٢٠١٣). مصادر التعلم الإلكترونى. القاهرة، دار السحاب للطباعة والنشر والتوزيع.

٤- رمود، ربيع (٢٠١١). أثر اختلاف نمطين لتصميم المقررات الإلكترونى والاسلوب المعرفى على زيادة التحصيل لدى الطلاب المعلمين بكليات التربية. **مجلة كلية التربية،** ٣٥ (٤)، ٦٩- ١١٣.

٥- الجزار، عبد اللطيف الصحفي (٢٠١٣). **اتجاهات بحثيه في معايير تصميم بيئة توظيف تقنيه المعلومات والاتصال اي سي تي في تكنولوجيا التعليم والتدريب الندوة الأولى في تطبيقات تقنيه المعلومات، والاتصالات في التعليم والتدريب.**

٦- حمدي، رنا محفوظ (٢٠١٢). **"اثر اختلاف وأساليب واستراتيجيات التفاعل عبر بيئة التعلم الالكتروني الشخصية على اكتساب معلمي الحاسب الالي مهارات تصميم المقررات الإلكترونية القائمة على معايير جوده التعليم الالكتروني"**، المؤتمر الدولي العلمي التاسع التعليم عن بعد والتعليم المستمر اصاله الفكر وحداثه التطبيق الجزء(الثاني) الجمعية العربية لتكنولوجيا التعليم

٧- حمودة، سعيدة (٢٠١٧). **"أصول تكنولوجيا التعليم من تقنيات التعليم إلى التصميم التعليمي"**, مجلة دفاتر المخبر، جامعة محمد خيضر بسكرة - كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية - مخبر المسألة التربوية في ظل التحديات الراهنة، ع١٨,٤٨-٢٧

٨- خميس، محمد (٢٠١٥). ***"مصادر التعلم الإلكتروني"***, دار السحاب، القاهرة.
٩- خليفة، زينب محمد حسن (٢٠١٦). **"أثر التفاعل بين توقيت تقديم التوجيه والأسلوب المعرفي في بيئة التعلم المعكوس على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية لدى أعضاء الهيئة التدريسية المعاونة"**, دراسات عربية في التربية وعلم النفس، العدد٢٧.
١٠- الدوسري، متعب (٢٠١٢). **"برنامج تدريبي مقترح قائم على الإنترنت لتنمية مهارات توظيف المستحدثات التكنولوجية والتفكير الابتكاري لدى معلمي المدارس المتوسطة بالمملكة العربية السعودية"** (رسالة دكتوراه). معهد الدراسات التربوية. جامعة القاهرة.
١١- العامري، محمد (٢٠١٧). **"عناصر عملية التدريب"**, موسوعة مقالات مهارات النجاح. متاح على الموقع:
https://sst5.com/readArticle.aspx?ArtID=1081&SecID=63
١٢- عبد الرحمن، حنان عبدالقادر محمد (٢٠١٩). **"المعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم وإنتاج المقررات الإلكترونية"**، دراسات في التعليم الجامعي , جامعة عين شمس - كلية التربية - المجلد/العدد: ع٤٣.
١٣- عراقي، هدير على محمد (٢٠٢٠). **"نمطان لمحفزات الألعاب (التعاونية/التنافسية) في بيئة تعلم إلكترونية وأثرها على الانخراط في التعلم وتنمية مهارات البرمجة والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم"**، رسالة ماجيستير(غير منشورة)، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس
١٤- العطار، ناهض حسن (٢٠١٥). **"معوقات تطبيق التدريب الإلكتروني أثناء الخدمة بمدارس وكالة الغوث في محافظات غزة"، وسبل التغلب عليها**، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الاسلامية غزة.
١٥- العنزي، ايمان خلف. (٢٠١٨). **"أثر استخدام التعلم المقلوب في تنمية إنتاج المقررات الإلكترونية لدى طلاب كلية التربية بالهيئة العامة للتعليم التطبيقي بالكويت"**, مجلة العلوم التربوية، م٢٦,ع٢.
١٦- **المؤتمر الدولي الأول التكنولوجيا المعلومات والتدريب القيادي** - جامعة عين شمس دار الضيافة **٢٠١٥/١/٢٤**،
١٧- **المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني في الوطن العربي حول التعلم الإلكتروني التشاركي في المجتمع الشبكي** القاهرة ٢٤- ٢٦ يونيو (٢٠١٤).
١٨- **المؤتمر الدولي الثاني للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد (٢٠١٣) حول التعلم الالكتروني التشاركي في المجتمع الشبكي** القاهرة ١٧ - ١٩ ديسمبر ٢٠١٣
١٩- **المؤتمر القومي السنوي التاسع عشر لمركز تطوير التعليم الجامعي العربي وأزمة القيم في عالم بلا حدود** - جامعة عين شمس دار الضيافة ١٦- ٢٠١٥/٩/١٧.
٢٠- **مؤتمر تطوير منظومة الأداء في الجامعات العربية** - قاعة المؤتمرات دار الضيافة عين شمس ١٠-١١ أغسطس ٢٠١٤.
٢١- وزارة التربية والتعليم. (٢٠١٤). ***"الخطة الاستراتيجية للتعليم قبل الجامعي*** **(٢٠١٤م – ٢٠٣٠)".** التعليم المشروع القومي مصر. القاهرة.
٢٢- يوسف، زينب أحمد علي. (٢٠٢٠): **"بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الفيديو التفاعلي وأثره في تنمية مهارة إنتاج المقررات الإلكترونية ودافعية الإنجاز لدى طلاب تكنولوجيا التعليم المتروبين- المندفعين"**, تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ٤٤.**277-360**

المراجع الأجنبية:

1- Deterding , S. , Canossa , A. , Harteveld , C. , Cooper , S. , Nacke , L. E. , & Whitson , J. R. (2015). Gamifying Research : Strategies , Opportunities , Challenges , Ethics. Chi Ea 2015 , 2421-2424. https://doi.org/10.1145/2702613.2702646.

2- Donovan , S. , Gain , J. , & Marais , P. (2018). A case study in the Gamification of a university – level games development course. Proceedings of South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference (pp. 245-251).

3- Drik ,H. (2016). Brainstorming. Your press entation, Drink press.

4- David , L. (2007). BEHAVIORISM IN LEARNING THEORIES. STANDERS, 18 (2).

5- Dale , S. (2014). Gamification : Deci , E. L. , & Ryan , R. M. Denden , Tlili , A. , Essalmi , F (2014). Gamification : Making work fun , or making fun of Work 2. Business information review , 31 (2) , 82-90.

6- Gunter ,G. (2006). A case for a formal design paradigm for serious games. The journal of the international digital media and arts association, 3, 93-105.

7- David ,L . (2015). Discovery learning (Bruner) in learning. Journal of social , 2, 37-39.

8- Nehme , M. (2010). E- learning a cuid book of principles, procedures and practices. Second edition., 20 (1, 2), 233.

9- Donovan ,W. (2007). Student use of web based tutorial materials and understanding of chemistry concepts. Journal of computers in mathematics and science teaching, 26 (4).

10- Yalin ,K. (2011). A comprehensive evalution of learning objects-enriched instructional environments in science classes . Contemporary educational, 2 (4), 264-281.

11- Jung ,J. (2000). Effectiveness and cost effectiveness of on line education. Technology, 40 (4), 57-60.

12- Wei ,P. (2013). Blended learning design and teaching strategies: case of the program planning course. In transcultural blended learning and teaching in post secondary education, 110-126.

13- Pavla ,S. (2015). Blended learning: promising strategic alternative in higher education. Procedia- social and behavioral sciences, 171(12), 45-125.

14- Perez, D .(2014). Unleashing the power of blended learning and flipped classroom for English as a foregin langage learning: three

spheres of challenges and strategies in a higher education institution in colombia.

15- Alvares ,M. (2016). Computer assisted English language learning in costa rican elementary schools: an experimental study. Computer assisted language learning, 29 (1), 103-126.

16- Cuthell ,J. (2004). Can technology transform teaching and learning the impact of interactive whiteboards. In society for information technology & teacher education international conference, 1133-1138.

17- Van ,N. (2016). The effectiveness of brain compatible blended learning material in the teaching of programming logic. Computers & education, 103, 16-26.

18- Wang ,L. (2017). Research on the blended teaching mode of basic computer science based on " mooc+ virtual experiment". In computer science and education, 578-581.

19- Chen ,C. (2017). Teaching practice of blended learning on computer general courses for undergraduates. In computer sciences and education, 726-729.

20- Broadbent ,J. (2017). Comparing online and blended learner's self regulated learning strategies and academic performance. The internet and higher education, 32, 24-32.

21- Almasaeid ,T. (2014). The effect of using blended learning strategy on achievement and attitudes in teaching science among 9th grade students. European scientific journal , 10 (31).

22- Eseryel , D. (2014). An Investigation Of The Interrelationships Between Motivation , Engagement , And Complex Problem Solving In Game – Based Learning. Educational Technology & Society. 17 (5).

23- Lander-s, R.N., & Lenders, A.K (2015). An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning the Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance. Simulation & Gaming, 1046878114563662.

24- Molinillo , S. , Aguilar – Illescas , R. , Anaya – Sánchez , R. , & Vallespín – Arán , M. (2018). Exploring the impacts of interactions , social presence and emotional engagement on active collaborative learning in social web – based environment. Computers & Education , 123 , 41-52.

25- Kappen , D. L. , Johannsmeier , J. , & Nacke , L. E. (2013). Deconstructing “ gamified ” task – management applications.

Gamification '13 – Ist Conference on Gameful Design , Research , and Applications , 139–142.

26- Khaleel , F. L. , Ashaari , N. S. , Meriam , T. S. , Wook , T. , & Ismail , A. (2015). The study of Gamification application architecture for programming language course. 9th International Conference on Ubiquitous Information Management and Communication , 15 , 1-5.

27- Seaborn , K. , & Fels , D. I. (2015). Gamification in theory and action : A survey. International Journal of human – computer studies , 74 , 14-31.

28- Schrier , K. (2016). Learning , Education and Games , Volume Two : Bringing Gamesinto Educational Contexts , Pittsburgh , PA : ETC Press

29- Sester , M. , Rafsanjani , J. J. , Klammer , R. , Burkhardt , D. , Haunert , J.-H. (2018). Integrating and Generalising Volunteered Geographic Information. In D. Burkhardt , C. Duchene , W. Mackaness (Eds.) , Abstracting Geographic

30- Sailer , M. , Hense , J. , Mandl , H. & Klevers , M. (2013). Physiological Perspectives On Motivation Through Gamification. Interaction Design And Architecture (S) Journal – Ixd & A , N.19 , Pp. 28-37.

31- Sanchez – Rivas , E. , Ruiz – Palmero , J. , Sánchez – Rodríguez , J. (2019). Gamification of Assessments in the Natural Sciences Subject of Primary Education. Educational Sciences : Theory & Practice , 19 (1) , 95 -111.

32- Van Roy , R. , Zaman , B. (2019). Unravelling the ambivalent motivational power of Gamification : A basic psychological needs perspective. International Journal of Human – Computer Studies , 127,38-50

33- Villager , C. , Gallego – Durán , F.J. , Molina – Carmona , R. , & Llorens – Largo , F. (2018). Plan : Towards a gamified learning system. In Lecture Notes in Computer Science (pp. 82-93).

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 . Dalia Hussein Fahmy
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
Zeinab Wael
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 (July 2023) : (7) Point
Arcif Analytics (Oct 2023) : (0.3881)
VOL (12) N (41) P (3)
January 2024

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