

**بيئة تعلم تشاركية قائمة على المحفزات الرقمية وأثرها في
تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم
العام بكلية التربية**

**A Participatory Environment Based on Digital Stimuli
and Its Impact on Developing Personal Knowledge
Management Skills among
Postgraduate Students at the Faculty of Education**

إعداد

د/ إيمان السيد عرفه

أ.م.د / نجلاء قدري مختار

مدرس المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية

أستاذ تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلي المساعد

كلية التربية – جامعة كفرالشيخ

كلية التربية النوعية – جامعة كفرالشيخ

الباحث / علي عصام محمد علي محمد ياسين

بيئة تعلم تشاركية قائمة على المحفزات الرقمية وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية إعداد / علي عصام محمد علي محمد ياسين

مستخلص البحث:-

هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية بتوظيف بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية، وتم إعداد قائمة معايير تصميم بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية، وقائمة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، وتمثلت أدوات البحث في بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية، وتم استخدام المنهج التطويري المتضمن المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تطوير المنظومات والمنهج التجريبي المعتمد على التصميم شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث من (٦٠) طالب من طلاب الدبلوم العام بكلية التربية جامعة كفر الشيخ وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين المجموعة التجريبية الأولى نمط المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم) والمجموعة التجريبية الثانية نمط المحفزات (قوائم المتصدرين)، وتم تطبيق التجربة ورصد النتائج وتحليلها من خلال تطبيق أساليب المعالجة الإحصائية المناسبة باستخدام SPSS، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) في الأداء المهاري، يوجد فرق بين متوسطي درجات بين المجموعتين التجريبيتين دال إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نمط المحفزات الرقمية (قوائم المتصدرين)، وحصلت على أعلى النتائج في التطبيق البعدي لأدوات البحث، وقد أوصى البحث بضرورة توظيف بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة على المحفزات الرقمية نمط (أشرطة التقدم)، ونمط (قوائم المتصدرين) كما أوصى بدراسة التفاعل مع فئات أخرى.

الكلمات المفتاحية: بيئات تعلم إلكتروني، بيئات تعلم تشاركية، التعلم الإلكتروني، التعلم التشاركي، محفزات الرقمية، مهارات إدارة المعرفة الشخصية.

Abstract

The current research aimed to develop personal knowledge management skills among general diploma students at the Faculty of Education by employing a participatory e-learning environment based on digital incentives. A list of design standards for a participatory e-learning environment based on digital incentives was prepared, along with a list of personal knowledge management skills. The research tools included an observation card for the performance aspect of personal knowledge management skills. The developmental approach, encompassing the descriptive-analytical approach, the systems development approach, and the experimental approach based on a quasi-experimental design, was used. The research sample consisted of (60) general diploma students from the Faculty of Education, Kafr El Sheikh University. They were divided into two experimental groups: the first experimental group used digital incentives (progress bars), and the second experimental group used incentives (leaderboards). The experiment was conducted, and the results were monitored and analyzed using appropriate statistical processing methods via SPSS. The results showed statistically significant differences at the (0.05) level in skill performance, and the interaction effect between the two experimental groups was statistically significant in favor of the second experimental group, which used the digital incentives (leaderboards) pattern and achieved the highest results in the post-application of the research tools. The research recommended the necessity of employing participatory e-learning environments based on digital incentives in both the (progress bars) and (leaderboards) patterns, and also recommended studying the interaction with other categories.

Keywords: Electronic learning environments, Collaborative learning environments, E-learning, Collaborative learning, Digital incentives, Personal knowledge management skills.

مقدمة:-

مما لا شك فيه أن العصر الحالي هو عصر الانفجار المعرفي والثورة المعلوماتية والثقافية وأصبحت المعلومات تتحكم في كل شيء بل أصبحت ضرورة ملحة وحتمية في صنع القرار وفي شتى المجالات الحياتية التي تخص الفرد العادي وصناع القرار وأصبحت المعلومات تتحول من شكلها التقليدي إلي الشكل الرقمي وبالتالي تغيرت الوسائل والطرق والأساليب في الحصول على المعرفة والتعامل مع المستفيدين من المعلومات بشكل ملحوظ من خلال الانتشار الواسع لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات وما تقدمه من الإمكانيات الهائلة والمستحدثة التي يمكن استغلالها وتوظيفها في مجال التعلم.

ومن أهم مجالات التعلم هو المجال التربوي لمواجهة التحديات التي تنشأ عن المتغيرات والتطورات التكنولوجية والعلمية، ومن هذا المنطلق سعى العاملون بالحقل التربوي في البحث عن الحلول والوسائل والطرق التي من خلالها يتم تنمية مهارات المتدربين المعرفية والأدائية ومن أهمها التعلم الإلكتروني لما له من الأهمية القصوى في التغلب على مشكلات التعلم التقليدي ومن هذا المنطلق ظهر ما يسمى بالتعلم التشاركي.

وقد ظهر مصطلح التعلم التشاركي؛ كمدخل تعليمي يعتمد على المشاركة في الأداء، ونظرًا لحاجة المتعلمين للتفاعل الاجتماعي ككيان له أهداف واحدة مشتركة، ولتنمية معارفهم ومهاراتهم واتجاهاتهم الإيجابية من خلال أدوات تحقق المشاركة والتفاعل للقيام بالمهام التعليمية (وليد الحلفاوي، ٢٠١١، ص ٧٤).^١ ومن هنا تأتي أهمية بيئة التعلم التشاركية والدور النشط والإيجابي الفعال للمتعلم

^١ اتبع الباحث في التوثيق والاسناد المرجعي نظام التوثيق الخاص بجمعية علم النفس الأمريكية (APA) American psychological Association الإصدار السابع 7th style edition، حيث يذكر في الدراسات الأجنبية (اسم العائلة، سنة النشر، أرقام الصفحات)؛ أما في الدراسات العربية فيذكر (اسم المؤلف واللقب، سنة النشر، أرقام الصفحات).

في عملية التعلم، والتي تساعد في التحول من نموذج التعليم إلى نموذج التعلم حيث تسمح للمتعلمين باكتشاف المعرفة وبناءها، وتزيد من اهتمامات المتعلمين ودوافعهم للتعلم (محمد خميس، ٢٠١٥، ص ٩٣١).

كما يرى "ديفيد" أن بيئة التعلم الإلكتروني التشاركية تمكن المتعلمين من بناء المعرفة بدلاً من تلقي المعرفة، فهي تساعد على إعادة توزيع المحتوى بالشكل الذي يناسب تعلم المتعلمين، بما يضمن بقاؤه واستدعاؤه بسهولة (David, 2010, p 11). وفي هذا السياق أكدت (Gewertz, 2012, p6) أن التعلم الإلكتروني التشاركي يُعد من الاستراتيجيات التربوية الحديثة التي تتمركز حول المتعلم والتي يمكن من خلالها توظيف أدوات التواصل وتكنولوجيا الاتصال عبر الويب لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية للمتعلمين.

واتفق كل من محمود الأنصاري (٢٠١٥، ص ٧٣) وفاء الدسوقي (٢٠١٥، ص ٩)، وحشمت أحمد (٢٠١٧، ص ٨٠) أن التعلم التشاركي أسلوب تعلم تفاعلي يعمل فيه الطلاب معا في مجموعات صغيرة، يتشاركون معا من أجل إنجاز أهداف تعليمية مشتركة ويتشارك فيها أفراد المجموعة في جمع البيانات وتحليلها والحصول على المعلومات من أجل كسب المعرفة والمهارات من خلال العمل التشاركي بين أفراد المجموعة الواحدة حيث يتبادلون المعلومات ويناقشون الآراء ووجهات النظر لبناء معرفة جديدة باستخدام أدوات الويب التشاركية.

وقد أظهرت الأبحاث والدراسات أن استخدام هذا النوع من التعلم يحقق متعة للطلاب وأنه يشجعهم على تحقيق مستوى عال من الأداء، كما يعمل الطلاب معا لتحقيق الأهداف وكل متعلم مسئول عن مقدار المعرفة التي يتشارك مع المتعلمين في جمعها (Ghaith, 2016).

ولقد تعدد الأبحاث والدراسات التي أشارت إلى أهمية وفاعلية التعلم التشاركي بأنماطه المختلفة وأثره الإيجابي في تحصيل الطلبة، حيث أشارت دراسة حسين العليمات (٢٠١٦) إلى أهمية التعلم التشاركي وآثاره الإيجابية في رفع تحصيل الطلبة بشكل عام، ورفع مستوى المشاركة بين الطلبة، وإثارة حماس الطلبة ودافعيتهم نحو المشاركة.

كما أوصت العديد من المؤتمرات باستخدام التشارك في التعليم منها مؤتمر تقنيات التواصل الحديثة المنعقد في فيلادلفيا (٢٠١٩)، ومن أهم توصياته التوعية بأن المرحلة القادمة كلمات مفتاحية في مجال التعليم العالي وهي التشاركية والتفاعلية، والتعلم مدى الحياة والتعلم المدمج، والتعلم الإلكتروني. ومن ناحية أخرى فإن للمحفزات الرقمية أهمية كبيرة كونها تستخدم عناصر الألعاب بكل ما تحتويه من تشويق وتحفيز وإثارة ووضعها في محتوى تعليمي رقمي للمساعدة في رفع الدافعية لدى المتعلمين مما يساهم في تحقيق الأهداف المرجوة وإثراء العملية التعليمية (الشمري ٢٠١٩).

وفي هذا الإطار أظهرت عديد من الأبحاث أن بيئة محفزات الألعاب الرقمية المصممة بهدف زيادة المشاركة والتفاعل بين اللاعبين؛ لا بد وأن تكون جاذبة بدرجة كبيرة، ومكونات هذه الألعاب تدور حول المشاركة للحصول على درجات مرتفعة، واستكمال مهمة ما، ولعب الأدوار، وبناء العلاقات والاستكشاف ودمج كل هذه العناصر في بيئة اللعب لا يضمن الجاذبية للمشاركة فقط؛ ولكن المزج بين هذه المكونات قد يخلق بيئة أكثر جاذبية، ويكون اللاعبين أكثر رغبة في استكمال اللعب (Sanders, 2016, p45) Williams &

وقد أثبتت مجموعة من الدراسات أهمية استخدام المحفزات الرقمية في العملية التعليمية ومنها دراسة تغريد الرحيلي (٢٠١٨) التي أشارت إلى أثر التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات جامعة طيبة. كما أشارت

دراسة وفاء الغامدي (٢٠١٩) إلى فاعلية استخدام تلعب التعلم في تنمية الدافعية نحو الرياضيات لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي. وأيدت دراسة سهام الجريوي (٢٠١٩) تأثير استخدام التلعب عبر الويب في ارتفاع التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. وفي هذا الصدد تشير دراسة زهور الجهني (٢٠١٨) إلى أثر التلعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

وقد أدى التوجه الحديث لتكنولوجيا التعليم المرتكز على مصادر التعلم الالكتروني وأدوات الويب الى الحاجة الي استراتيجيات التعلم التشاركي الذي يهتم بتطبيق مهام بناء المعرفة مثل اكتساب، وإنتاج، وتطبيق، وتقويم، وتبادل المعرفة التي يتطلبها مجتمع المعرفة (حسن البائع، ٢٠١٦).

حيث أن المعرفة هي نتاج معالجة المعلومات للوصول إلى أفكار ومفاهيم ونظريات وتتضمن الوعي والفهم والتفسير وغيرها من الأوصاف مثل الوسائط والمعلومات، أو العصر الرقمي، أو عصر المعرفة حيث أدت هذه التطورات لظهور ما يعرف بمجتمع المعرفة القائم على إنتاج المعرفة ونشرها وتقاسمها في أي مكان وإدارتها على نحو يسهم في تنمية المجتمعات وتطويرها. (عثمان حسن، ٢٠١٦).

وترتبط إدارة المعرفة الشخصية بشكل وثيق باكتساب المتعلمين مجموعة من الخصائص النفسية والسلوكية التي تمكنهم من التعلم السريع ومواجهة الضغوط النفسية والاستمرار في بذل الجهد رغم الصعوبات التي قد يواجهونها، حيث يرتبط النجاح والتفوق الأكاديمي والمهني بصفات المثابرة والمواظبة والعمل وتحمل المسؤولية والتعامل بإيجابية مع مختلف المواقف التعليمية (أماني عبد التواب، ٢٠١٨).

وأوصت عديد من الدراسات التي تناولت مهارات إدارة المعرفة الشخصية، مثل دراسة كل من: (محمد عبدالله ، ٢٠١٦)؛ (زينب السلامي ، ٢٠١٥)؛ (عماد سرحان، علاء الحمامي ، ٢٠١٥)؛ (خالد عتيق، جاسم محمد، ٢٠١٤)؛ (ريما حلاق ، ٢٠١٤) بتوفير الاستراتيجيات التي تعمل على دعم وتحفيز تبني مفهوم إدارة المعرفة الشخصية في المؤسسات التعليمية ومراكز المعلومات بعقد لقاءات دورية وورش عمل حول الأساليب المميزة والمناسبة في إكساب مهارات إدارة المعرفة الشخصية للمتعلمين، وضرورة توفير تكنولوجيا المعلومات في كافة مراحل عملية إدارة المعرفة الشخصية، وضرورة تبني إدارة المعرفة كمدخل لتحسين الأداء الشخصي والعمل على توفير ثقافة مشجعة ومحفزة وزيادة قدراتهم فيما يتعلق بإيجاد المعرفة ونقلها ونشرها وتبادلها، وتوظيف إدارة المعرفة في تنمية المهارات الإلكترونية المطلوبة في التعليم الإلكتروني.

وفي ضوء ما سبق يسعى البحث الحالي إلى " تطوير بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية".

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

أولاً: الحاجة لتقديم نمط محفزات الألعاب الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم المتصدرين) المناسب لتقديم بيئة تعلم فعالة تتوافق مع خصائص الطلاب واحتياجاتهم. فيذكر محمد خميس (٢٠١٥، ص ٢٩٠) أن تكنولوجيا التعليم تهتم بتصميم التعليم المناسب للمعلمين المختلفين في أساليب التعلم.

ثانياً: نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال المحاور التالية:

نبع الإحساس بالمشكلة لدى الباحث من خلال مصادر عدة يمكن توضيحها كما يلي:-

أ - المقابلات الشخصية:

وذلك بإجراء بعض المقابلات مع عدد من طلبة الدراسات العليا الذين يدرسون الحاسب الآلي، حيث كشفت هذه المقابلات عن ضعف مستواهم وعدم معرفتهم بالتطبيقات العملية لمهارات (استخدام بيئات التعلم الإلكترونية التشاركية- مهارات إدارة المعرفة الشخصية).

ب-الدراسات الاستكشافية:

وذلك بعمل دراسة استكشافية علي عينة من طلاب الدبلوم العام بكلية التربية وكان عددهم (٤٠) طالب وطالبة، ثم الوقوف من خلالها علي مستوي أداء الطلاب في التطبيقات العملية لمهارات (استخدام البيئات الإلكترونية التشاركية، مهارات إدارة المعرفة الشخصية).

وقد أكدت نتائجها علي التالي:

- أتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (٩٠%) علي عدم معرفتهم المسبقة أو تعاملهم المسبق بالبيئات الإلكترونية التشاركية.

- اتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (٩٢%) علي أنهم بحاجة للتعلم علي هذا النوع من البيئات الإلكترونية التشاركية.

- اتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (٩٥%) علي أنهم بحاجة إلي التعزيز الرقمي للتعلم.

- اتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (٩٧%) علي عدم قدرتهم علي التطبيق العملي لإنتاج بيئة تعلم إلكترونية تشاركية.

- اتفق أفراد العينة الكشفية بنسبة (١٠٠%) علي وجود صعوبات تواجههم بدراسة إدارة المعرفة الشخصية من خلال (بيئة تعلم تشاركية)، ويمكن حل هذه الصعوبات بتطوير بيئة تعلم إلكترونية تشاركية لإكساب طلاب الدبلوم العام لكلية التربية مهارة إدارة المعرفة الشخصية، والجدول التالي يوضح بنود الدراسة الاستكشافية واستجابات المعلمين عليها:

جدول ١ بنود استبيان الدراسة الاستكشافية

م	بنود الدراسة الاستكشافية	الاستجابة		
		نعم	لا	لا أدري
(١)	هل قمت بدراسة محتوى تعليمي من خلال بيئة تعلم افتراضية؟			
(٢)	هل تعرف ما المقصود بإدارة المعرفة الشخصية ؟			
(٣)	هل شاركت مسبقاً مع زملائك في اكتساب واستخدام المعلومات ؟			
(٤)	هل تستطيع استخدام البيانات الافتراضية في اكتساب المعرفة والمهارات أم تحتاج إلي تعلم ؟			
(٥)	هل تشاركت مع زملائك في حل المشكلات وإيجاد حلول لها ؟			
(٦)	هل تشاركت مع زملائك في استخلاص الأفكار وجمعها ؟			
(٧)	هل تستطيع أن تطبق المعرفة المكتسبة من خلال البيئة الافتراضية التشاركية؟			
(٨)	هل استخدمت المنصات التعليمية من قبل ؟			
(٩)	هل تستطيع التعامل مع مهارات إدارة المعرفة الشخصية ؟			
(١٠)	هل تستطيع أن تتعامل مع المستحدثات التكنولوجية ؟			
(١١)	هل تعرف ماهي المحفزات الرقمية؟			

يتبين من الدراسة الاستكشافية أن هناك مشكلة لدى طلاب الدبلوم العام في مهارات إدارة المعرفة الشخصية وذلك ضمن متطلبات المقررات الدراسية التي يقومون بتعلمها، وذلك نتيجة لعدم وجود خطة أو استراتيجية واضحة تنمي تلك المهارات لديهم، كما أكد طلاب الدبلوم العام (عينة البحث) علي أنهم يستعينوا بالمصادر المتاحة عبر شبكة الإنترنت في تعلمهم لكنهم يشعرون بالنتشت وعدم القدرة على تحديد أنسب المصادر وأكثرها فائدة لتحقيق أهدافهم التعليمية، يتضح مما سبق أن مشكلة البحث تكمن في حالة الضعف القائمة لدى طلاب الدبلوم العام في مهارات إدارة المعرفة الشخصية.

وفقاً لهذه الأسباب والحاجات تمكن الباحث من تحديد مشكلة البحث وهي: توجد حاجة إلى تطوير بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية (أشرطة المتقدمين/ قوائم المتصدرين) وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية
أسئلة البحث: على ضوء ما تقدم يمكن معالجة مشكلة البحث الحالي من خلال طرح السؤال الرئيس الآتي:

"ما أثر تطوير بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم المتصدرين) وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية" ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مهارات إدارة المعرفة الشخصية المطلوب تنميتها لدى طلاب الدبلوم العام؟

٢- ما المعايير اللازمة لتطوير بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة على المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم المتصدرين) وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية؟

٣- ما فاعلية نمط المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم- قوائم المتصدرين) ببيئة تعلم إلكتروني تشاركية لتنمية الجانب المعرفي المرتبط بإدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام؟

٤- ما فاعلية نمط المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم- قوائم المتصدرين) ببيئة تعلم إلكتروني تشاركية لتنمية الجانب الأدائي المرتبط بإدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام؟

٥- ما اثر اختلاف نمط المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم- قوائم المتصدرين) ببيئة تعلم إلكتروني تشاركية على تنمية الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام؟

أهداف البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي في إمكانية اسهام نتائجه في:

١- علاج الضعف لدي طلاب الدبلوم العام في مهارات إدارة المعرفة الشخصية.

٢- تصميم بيئة تعلم إلكتروني تشاركي قائمة علي المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم المتصدرين) لتنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية- جامعة كفرالشيخ.

٣- قد يفيد البحث الحالي مصممي ومطوري برامج التعليم الإلكتروني، ويقدم لهم مجموعة من المعايير والأسس التي قد تساعد في تصميم أنظمة وبيئات التعلم التشاركية بنمط المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم - قوائم المتصدرين) .

٤- التحقق من فاعلية بيئة تعلم إلكترونية تشاركية قائمة علي المحفزات الرقمية في تنمية:

- أ- الجانب المعرفي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية.
- ب- الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية.

أهمية البحث: يأمل الباحث أن يسهم البحث في كل مما يلي:

١- توجيه اهتمام التربويين بضرورة توظيف التعلم الإلكتروني التشاركي في التغلب علي العقبات التي تقف حائلاً أمام تلك الفئة في اكتساب المهارات اللازمة لتنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية من خلال التحفيز الرقمي.

٢- تقديم معالجة تربوية وتكنولوجية قد تساعد أعضاء هيئة التدريس في مراعاة أساليب التعلم من خلال أنظمة التعلم الإلكتروني التشاركية بهدف مساعدة المتعلم علي أن يتعلم بفاعلية أكبر.

٣- تزويد الباحثين والقائمين علي تصميم بيئات التعلم بمعايير لتصميم بيئات التعلم الإلكتروني التشاركية قائمة علي الأسس العلمية الحديثة.

حدود البحث: تحددت في:

١. **حدود موضوعية:** مهارات إدارة المعرفة الشخصية.
 ٢. **حدود زمنية:** تم تطبيق تجربة البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م.
 ٣. **حدود بشرية:** طلاب الدبلوم العام بكلية التربية جامعة كفرالشيخ.
 ٤. **حدود مكانية:** كلية التربية - جامعة كفر الشيخ - محافظة كفرالشيخ.
 ٥. **عينة البحث:-** تم اختيار عينة البحث من طلاب الدبلوم العام كلية التربية - جامعة كفرالشيخ.
- فروض البحث:** سعى البحث الحالي للتحقق من صحة الفروض التالية:
١. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (أشرطة التقدم) والمجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين) في بطاقة ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح المجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين).
 ٢. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \geq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (أشرطة التقدم) في القياس القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح القياس البعدي.
 ٣. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \geq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين) في القياس القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح القياس البعدي.

منهج البحث:-

البحث يندرج تحت فئة البحوث التطويرية، لذا استخدم الباحث منهج البحث التطويري والذي عرفه عبداللطيف الجزار (2014) Elgazzar , بأنه تكامل ثلاثة مناهج للبحث وهى: **المنهج الوصفي التحليلي، منهج تطوير المنظومات، المنهج التجريبي،**

التصميم شبه التجريبي:-

جدول ٢ التصميم شبه التجريبي للبحث

تطبيق أدوات البحث قبلًا	المعالجة التجريبية لمجموعتي البحث	تطبيق أدوات البحث بعدًا
بطاقة ملاحظة	بيئة تعلم تشاركية المجموعة الأولى: (أشرطة التقديم)	بطاقة ملاحظة المجموعة الثانية: (قوائم المتصدرين)

متغيرات البحث:-

اعتمد الباحث على التصميم شبه التجريبي للبحث، وتضمن مجموعتين تجريبيتين:

وفي ضوء التصميم شبه التجريبي تضمن البحث المتغيرات التالية:

- المتغير المستقل (Independent Variable) والمتمثل في بيئة تعلم تشاركية قائمة على المحفزات الرقمية (أشرطة التقديم/ قوائم المتصدرين).
- المتغيرات التابعة (Dependent Variable) والمتمثلة في تنمية الجانب المهاري والأدائي للمهارات (مهارات إدارة المعرفة الشخصية).

أدوات ومواد البحث:

اشتمل البحث على الأدوات التالية:

١. أدوات جمع البيانات: تمثلت في:

أ- استبانة بمهارات إدارة المعرفة الشخصية؛ من إعداد الباحث.

ب- قائمة تحليل مهارات إدارة المعرفة الشخصية؛ من إعداد الباحث.

ج- قائمة تحليل المحتوى ؛ من إعداد الباحث.

د- قائمة الأهداف السلوكية؛ من إعداد الباحث.

هـ- قائمة المعايير؛ من إعداد الباحث.

٢. مواد المعالجة التجريبية:

أ- بيئة تعلم تشاركية قائمة على المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم

المتصدرين).

٣. أدوات القياس:

بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة

الشخصية؛ إعداد الباحث.

خطوات البحث: مر البحث الحالي بالخطوات التالية:

١. دراسة تحليلية للأطر النظرية والدراسات والبحوث المرتبطة بموضوع

البحث وذلك بهدف إعداد الإطار النظري للبحث والاسترشاد في توجيه

فروضه وتصميم أدواته، ومناقشة نتائجه.

٢. تحديد معايير تصميم بيئة التعلم التشاركي القائمة على نمطي

المحفزات الرقمية (أشرطة التقدم/ قوائم المتصدرين).

٣. تحديد معايير تصميم المحتوى التعليم ببيئة التعلم التشاركية.
٤. تصميم المحتوى التعليمي لبيئة التعلم التشاركية وتطويرها؛ وفق الآتي:
 - أ- تحديد الأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها لإكساب طلاب الدبلوم العام بكلية التربية- جامعة كفرالشيخ الجانب المعرفي المطلوب تنميته من خلال بيئة التعلم التشاركية.
 - ب- تجميع المادة العلمية المرتبطة بالأهداف.
 - ج- إعداد المحتوى العلمي في ضوء تحليل المهمات التعليمية وقائمة الأهداف، ثم عرضه على خبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس لإجازته، في صورته النهائية بعد إجراء التعديلات المقترحة.
٥. تصميم بيئة التعلم التشاركية؛ وذلك بتصميم وبناء السيناريو الخاص بالمعالجات التجريبية وتحكيمها لإجازتها في صورته النهائية بعد إجراء التعديلات المقترحة.
٦. إعداد بطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، وهى من إعداد الباحث، وذلك لرصد درجة مهارات إدارة المعرفة الشخصية لكل مفحوص.
٧. إنتاج بيئة التعلم التشاركية وعرضها على خبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس لإجازتها، في صورته النهائية بعد إجراء التعديلات المقترحة.

٨. إجراء التجربة الاستطلاعية لمادة المعالجات التجريبية، وأدوات القياس؛ بهدف تجريب ومعرفة الفاعلية الداخلية ميدانيًا والتأكد من صلاحيتها للإستخدام والتطبيق، والتأكد من صدق وثبات القياس ومعرفة المشكلات التي قد تواجه الباحث أو أفراد العينة لتفاديها أثناء تطبيق التجربة الأساسية.

٩. إجراء التجربة الأساسية وفق الآتي:

أ- اختيار عينة البحث الأساسية.

ب- تطبيق بطاقة الملاحظة قبليًا، بهدف التأكد من تكاؤ مجموعات البحث، والتأكد من عدم إلمامهم بالجوانب المعرفية للمحتوى العلمي، كذلك لحساب درجات الكسب في درجات مهارت إدارة المعرفة الشخصية، بعد تطبيق المعالجات التجريبية عليهم.

ج- تطبيق المعالجة التجريبية على أفراد العينة مجتمع البحث وفق التصميم التجريبي للبحث.

د- تطبيق أدوات القياس بعديًا على أفراد العينة.

١٠. حساب درجات الكسب في التحصيل، درجات بطاقة ملاحظة أداء مهارات المعرفة الشخصية.

١١. إجراء المعالجة الإحصائية للنتائج.

١٢. عرض نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها على ضوء الاطار النظري، ونظريات التعليم والتعلم.

١٣. تقديم توصيات البحث على ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، ومقترحات بالبحوث المستقبلية

مصطلحات البحث:

بيئة التعلم التشاركية:

عرفتها ريهام الغول (٢٠١٢) أنها منظومة العمليات التشاركية والتفاعلية التي تتم بين كل من المعلمين والمتعلمين ومصادر التعلم في جهد منسق مستخدماً الويب وأدواته كوسيط للاتصال وتبادل الأفكار والخبرات، وذلك لإنجاز المهام وتحقيق الأهداف التعليمية المشتركة في ضوء تنظيم أنشطة التعلم والتفاعلات بين المشاركين.

ويمكن تعريفها إجرائياً:

بيئة تعليمية تعليمية تفاعلية مدعومة بالتقنيات التكنولوجية الحديثة التي من شأنها تسهيل وإنجاز عملية التعلم لتنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية.

المحفزات الرقمية:

عرفت الغامدي (٢٠١٩، ٩) استخدام عناصر اللعب، في التدريس لتحفيز التلميذات بهدف تحقيق التفاعل والمتعة والجذب من أجل مواصلة التعلم، وتحقيق أهداف عامة وخاصة المنهج.

يمكن تعريفه إجرائياً: بأنه تمثيلاً بصرياً لقائمة أو شاشة تظهر داخل واجهة التفاعل في بيئة التعلم التشاركية، لإظهار ترتيب أكثر الطلاب إنجازاً للمهام المرتبطة بمهارات إدارة المعرفة الشخصية.

مهارات إدارة المعرفة الشخصية:

عرفها اسامة عبدالسلام (٢٠١٧) هي مجموعة من المهارات المتعلقة باستخدام أدوات وبرامج إدارة المعرفة وبيئات التعلم الشخصي التي تمكن المتعلم من البحث والاستقصاء من المعلومات وتخزينها وتمثيلها وعرضها بصور إلكترونية متعددة.

يمكن تعريفها إجرائيا:

بأنها مجموعة من المهارات التكنولوجية العامة والتي يمتلكها طلاب الدبلوم العام بكلية التربية، والتي تحسن الكفاءة والفعالية الفردية وتمكن المتعلم في التحكم في المعرفة، وتتكون من مهارات اكتساب المعرفة، تخزين المعرفة، إنتاج المعرفة، تبادل المعرفة.

ويقاس إجرائيا: مدى اكتسابها في هذا البحث بالدرجة الكلية التي يحصل عليها المتعلم في بطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، واختبار التحصيل.

الإطار النظري والدارسات السابقة:-

المحور الأول: إدارة المعرفة الشخصية:-

أصبحت إدارة المعرفة الشخصية من أكثر المصطلحات انتشارا ولذلك فمن الأهمية التعرف على ماهية هذا المصطلح، ولقد زدتنا كثير من الأدبيات بالرؤى والأبعاد المتنوعة حول مفهومها، ويمكن استعراضها فيما يلي:

عرفها محمد الصيرفي (٢٠١٤) بأنها أسلوب علمي للإبداع الفكري والمادي من خلال إدارة مهارات ومعارف الأشخاص وخبراتهم المتزايدة وتدريبهم على التقنيات الحديثة وتطبيقها في العلوم المختلفة ودمج القيم بالمستحدثات التكنولوجية.

في حين عرفها سيد الهواري (٢٠١٤) بأن إدارة المعرفة نمط الإدارة الذي يعتمد على مكتسبات الأشخاص من الدراسة والمعرفة السابقة والمتكررة للمعرفة والعلوم المختلفة والتقنيات الحديثة فهي مدخل وظيفي يساهم في اكتشاف خبرات ومنتجات الفكر البشري والسيطرة والتحكم فيه واستثماره من أجل تحقيق أفضل النتائج للمؤسسات والمنظمات.

كما أكد مدحت أبو النصر (٢٠١٩) وممدوح رفاعي (٢٠٢٠) على أنه عملية يقصد بها اكتشاف وتوليد وتخزين واسترجاع وتوزيع واستخدام البيانات والمعلومات سواء كانت ضمنية أو ظاهرة، إدارة المؤسسات والمنظمات وتوجيهها تجاه التجديد والتحسين والتطوير المستمر والدائم في رأس المال الفكري وكذلك في قاعدة المعرفة التنظيمية ونشر وتبادل المعرفة والعمل الدائم على تنميتها.

ومن خلال التعريفات السابقة أمكن استنتاج أن إدارة المعرفة هي ذلك الجهد المنظم الواعي والموجه من خلال مؤسسة أو منظمة من أجل التقاط وجمع وتصنيف وتنظيم وخزن كافة أنواع المعرفة ذات العلاقة بنشاط تلك المؤسسة وجعلها جاهزة للتداول والمشاركة بين أفراد وأقسام المؤسسة التعليمية بما يحقق رفع مستوى الأداء بالنسبة للأخصائيين، أو هي عبارة

عن مزيج من المعلومات والخبرات والمهارات البدنية والفكرية المترابطة بالإضافة إلى قدرة الفرد على إصدار الأحكام وحل المشكلات واتخاذ القرارات.

المحور الثاني: بيئات التعلم التشاركية:-

تعد بيئات التعلم الإلكتروني مكون رئيس من مكونات أنظمة التعلم الإلكتروني، حيث أنها تساعد جميع الطلاب في تقديم الخدمات التعليمية لهم، كما أنها تتغلب على المشكلات الخاصة ببيئات التعلم التقليدي، وذلك مع مساهمتها في عمليات التدريب المستمر؛ فهي تدعم طرائق تعليم حديثة تعتمد على الطالب وتركز على إمكانياته وقدراته، كما أنها تدعم مهارات الطالب في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وكذلك أن تلك البيئات تعمل على الاستفادة القصوى من مصادر التعلم الإلكتروني المتوفرة على شبكة الإنترنت؛ حيث أنها توفر للطالب إمكانية الوصول الفوري للمعلومات في أي مكان وأي زمان من خلال المواقع التي تقدم مقررات وأنشطة إثرائية تساعد الطلاب على الاستفادة منها خلال عمليتي التعليم والتعلم (عبدالحميد بسيوني، ٢٠٠٧، ص ١٠). وتقدم بيئات التعلم الإلكتروني محتوى تعليمي رقمي عبارة عن مجموعة من الموضوعات من خلال وسائط إلكترونية متعددة، ويتم تجميع محتوى تلك الموضوعات وإنشائها وتنظيمها عن طريق جهات تعليمية مسئولة لأغراض أكاديمية وتعليمية واضحة، لتحقيق السياسات التعليمية للدولة (محمد خميس، ٢٠١٨، ص ٤٣).

وتُعدّ بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي عبارة عن بيئات تعليمية تستخدم التكنولوجيا الحديثة لتسهيل التفاعل والتعاون بين المعلم والمتعلم ، تتضمن هذه البيئات المنصات التعليمية عبر الإنترنت والأدوات التفاعلية والتطبيقات الرقمية، ويتم تصميم هذه البيئات لتحسين جودة التعليم وزيادة فرص التفاعل بين الطلاب والتحفيز على المشاركة في العملية التعليمية، وتوفر بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي مجموعة من المزايا من أبرزها أنّها توفر فرص للتفاعل والتعاون بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس، وتعمل على زيادة مستوى الانخراط في العملية التعليمية، بالإضافة إلى تحسين جودة التعلم من خلال استخدام أدوات تفاعلية وأساليب تعليمية مبتكرة، كما أنّها توفر فرص للتعلم على مدار الحياة والتعلم عن بعد، وكذلك توفير بيئة تعليمية آمنة ومرنة (Al-Fadhli, 2017, pp 85-87).

المحور الثالث: المحفزات الرقمية:-

رغم كون مفهوم الألعاب الرقمية (Gamification) يبدو في ظاهرة من المصطلحات السهلة ولكن في الواقع هناك الكثير من الاضطراب الموجود في التعريفات التي تناولته، كما أن هناك درجة محدودة من الاتفاق حول المعنى الدقيق له، حيث يعد أحد الاتجاهات الحديثة في مجال تكنولوجيا التعليم والمستحدثات التكنولوجية، وقد تم ترجمته بعدة مفاهيم؛ منها (التلعيب، واللوعة، والتفكير اللعبي الذكي، الألعاب الإلكترونية، اللعب

التحفيزي)، ويرجع هذا الاختلاف إلى فهم خصائص توظيفه في المجالات المتعددة. (Craven, 2015, p385)

ذكرت عائشة العمري وأميمة الشنقيطي (٢٠١٨، ص ص ٦٢٩، ٦٦١) نقلاً عن Whitton(2007) أن البداية الفعلية والتاريخية للألعاب الرقمية تعود إلى أواخر عقد الستينيات من القرن العشرين الذي شهد ظهور أول ألعاب الكمبيوتر، كما إن القفزة الهائلة التي شهدتها أجهزة الحاسب وتقنيات الاتصال وشبكة الإنترنت قد جعل بإمكان تصميم وإنتاج ألعاب رقمية تتمتع بمستويات عالية للغاية على نحو سمح لها بالتمتع بأعلى مستويات الفاعلية، وإثراء الوسائط المتعددة التي من الممكن الاستفادة منها عملياً في تعزيز وتحسين العملية التعليمية.

ويشتق مصطلح المحفزات الرقمية (gamification) في الأصل من كلمة (Game) اللعب، وقد عرفته رقية العتيبي (٢٠١٨، ص ٨) بأنه برامج تطبق فيها خصائص اللعبة من حوافز ومستويات ومتنافسين وتحكمها شروط وقواعد معينة، قد تكون بين متعلم بمفرده يتفاعل ويتنافس مع الكمبيوتر لتحقيق مستوى معين من التحصيل، أو بين مجموعة متعلمين يتفاعلون ويتنافسون عن طريق الأجهزة الذكية أو جهاز الحاسب الآلي لتحقيق مستوى معين من التحصيل وذلك أما بشكل متزامن أو غير متزامن، ويتطلب أن يستجيب له المتعلمين استجابة صحيحة ومعيّنة لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

وذكر فادي الخوري (٢٠١٤) أن استراتيجية المحفزات الرقمية بدأت في الظهور في الأسواق العربية من خلال شركات مثل (Gamified Labs) و (Gamifies) في دولة الإمارات العربية المتحدة، حيث بدأت فعلاً في تقديم حلول تلعب العلامات التجارية، وأبرز مثال على هذا الاتجاه والذي حقق نجاحات هائلة أكاديمية خان الإلكترونية وهي منظمة غير ربحية مهمتها تقديم المحتوى التعليمي عبر الإنترنت إلى أي شخص وفي أي مكان، وقد اتجهت هذه المنظمة إلى تلعب محتواها التعليمي من أجل تحفيز الدارسين فيها، كما يعد موقع كود الأكاديمي من المواقع التي استفادت من استراتيجية المحفزات الرقمية بتقديم التعليم المجاني لمستخدمي الموقع من خلال استخدام ذكي مبني على التلعب، ونجحوا في جعل التعلم مهمة ممتعة مما أدى إلى تحسين مخرجات التعلم. (محمد أبو سيف، ٢٠١٧).

الدراسات السابقة:-

دراسة مندور (٢٠٢٠) والتي تهدف إلى الكشف عن فعالية ثلاث استراتيجيات من استراتيجيات التعلم التشاركي بمنصة تعلم إلكترونية في تنمية مهارات التواصل وإنتاج مصادر تعلم الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وتكونت عينة البحث من مجموعة من طلاب الفرقة الثالثة بشعبة تكنولوجيا التعليم، تم تقسيمها إلى ثلاث مجموعات تجريبية، وتوصلت النتائج إلى فعالية كل استراتيجيات التعلم التشاركي في التحصيل المعرفي والمهارى لمهارات إنتاج مصادر التعلم الرقمية، وتنمية مهارات التواصل

لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، كما أظهرت النتائج تفوق مجموعة استراتيجية محاكاة التعلم التشاركي عبر الويب للتعلم بالبيئة الصفية على مجموعة استراتيجية المنتج التشاركي، وعلى مجموعة استراتيجية الملف المتنقل، وتفوق مجموعة استراتيجية المنتج التشاركي على مجموعة استراتيجية الملف المتنقل، وأوصى البحث بأهمية استخدام استراتيجيات التعلم التشاركي في تنمية مهارات التواصل، وإنتاج مصادر التعلم الرقمية.

وهدف البحث الذي قام به محمد أبو الدهب (٢٠٢٠) إلى الكشف عن فاعلية تصميم بيئة تعلم إلكترونية تشاركية عبر منصة Schoology قائمة على نمط الاستقصاء الحر/ الموجه وأثرها في تنمية بعض كفايات إدارة البيانات الضخمة Big Data لدى اختصاصي المعلومات، وقد تم استخدام المنهج التجريبي لتحديد فاعلية نمطي الاستقصاء الحر/ الموجه، وتم اختيار عينة البحث بطريقة عشوائية من اختصاصي المعلومات بجامعة أم القرى، وعددهم (٤٤) اختصاصيا، وأشارت النتائج إلى عدم وجود فرق بين متوسطي المجموعتين التجريبيتين للقياس البعدي للتحصيل المعرفي، كما تم التوصل لوجود فرق بين متوسطي درجات الاختصاصيين لصالح المجموعة التجريبية الثانية في الأداء المهارى، وفي ضوء ذلك أوصى الباحثان بالاستفادة من الاستقصاء الموجه وذلك لتسهيل وتحسين الممارسة التعليمية.

وهدف البحث الذي قامت به أمل حسين (٢٠٢١) لمعرفة أهمية إدارة المعرفة الشخصية المتمثلة في أحد مهاراتها وهى مهارة التعلم مدى الحياة وتحديد ما إذا كان لإدارة المعرفة الشخصية دور أو يمكن أن تساهم في

تحسين أداء الأعمال وخاصة أداء الأعمال في مشروعات ريادة الأعمال وتحسين قدرتها التنافسية في سوق العمل وذلك من خلال مؤشر الابتكار كأحد مؤشرات التنافسية الموجودة لدى رواد الأعمال، وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد علاقة ارتباطية ذو دلالة إحصائية بين مهارة التعلم مدى الحياة وبين مؤشر الابتكار.

من خلال العرض السابق نجد أن معظم الدراسات استفادت من التقنيات المطلوبة في التعلم عن بعد وتطبيق الاستراتيجيات المختلفة، ومن ثم فقد قام الباحث بعمل دراسته لوضعها موضع التطبيق المباشر لكل من التوصيات التي نادت بتوظيف التعلم والاستراتيجيات المختلفة وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في العينة، والبرنامج المستخدم، والاستفادة بما نادت به الدراسات من توظيف التعلم من خلال تبني التعلم التشاركي القائم على المحفزات الرقمية والتي تعد أحد استراتيجيات التعلم الإلكتروني.

نتائج البحث:-

جدول (٢) الإحصاء الوصفي للتطبيق القبلي لأدوات البحث للمجموعتين التجريبيتين

المجموعة	الأداة	ن	التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية الأولى	بطاقة الملاحظة	٣٠	القبلي	٤٧٥.٤٣	١٠.١٠٥
التجريبية الثانية	بطاقة الملاحظة	٣٠	البعدي	٧٦٤.٥٧	١٠.٣٣٥
			القبلي	٤٧٥.٠٣	١٠.١٨٦
			البعدي	٨٩١.٢٧	١٣.٩٢٦

• اختبار صحة الفرض الأول:

الذي نص على أنه: " يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة) $\alpha 0.05 \leq$ بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (أشرطة التقدم) والمجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين) في بطاقة

ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح المجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين)"، واختبار صحة هذا الفرض تمت المعالجة الإحصائية لنتائج التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية للمجموعتين، واستخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المستقلة، وتم حساب ما يلي:

جدول ٣ نتائج المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية

بطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية	المجموعة التجريبية الأولى		المجموعة التجريبية الثانية		اختبار "ت"	
	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية
الدرجة الكلية	٧٦٤.٥٧	١٠.٣٣٥	٨٩١.٢٧	١٣.٩٢٦	-٤٠.٠١٧	٥٨
						٠.٠٠٠

يتبين من جدول (٣) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبية الأولى والثانية في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، حيث جاء متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية أعلى من متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، وبلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق البعدي (٧٦٤.٥٧)، وبلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية (٨٩١.٢٧)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (-٤٠.٠١٧) وجاءت دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٠٠)، وجاءت الفروق لصالح طلاب المجموعة التجريبية الثانية. يتبين تحقق الفرض الأول للبحث.

• اختبار صحة الفرض الثاني:

الذي نص على أنه: "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (أشرطة التقدم) في القياس القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح القياس البعدي، واختبار صحة هذا الفرض تمت المعالجة الإحصائية لنتائج التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية للمجموعة التجريبية الأولى، واستخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المرتبطة (المزدوجة)، وتم حساب ما يلي:

جدول ٤ : نتائج طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية

بطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية	التطبيق القبلي		التطبيق البعدي		اختبار "ت"	
	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية
الدرجة الكلية	٤٧٥.٤٣	١٠.١٠٥	٧٦٤.٥٧	١٠.٣٣٥	١١٩.٦٦٠	٢٩
مستوى الدلالة						٠.٠١

يتبين من الجدول (٤) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، حيث جاء متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية أعلى من متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي، حيث بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى في التطبيق البعدي للاختبار (٧٦٤.٥٧)، وبلغ متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي (٤٧٥.٤٣)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (١١٩.٦٦٠) وجاءت دالة

إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وجاءت الفروق لصالح التطبيق البعدي. يتبين تحقق الفرض الثاني للبحث.

• اختبار صحة الفرض الثالث:

الذي نص على أنه: "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \geq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية (قوائم المتصدرين) في القياس القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية لصالح القياس البعدي"، ولاختبار صحة هذا الفرض تمت المعالجة الإحصائية لنتائج التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية للمجموعة التجريبية الثانية، واستخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المرتبطة (المزدوجة)، وتم حساب ما يلي:

جدول ٥ نتائج طلاب المجموعة التجريبية الثانية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية

بطاقة ملاحظة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	اختبار "ت"		
مهارات إدارة المعرفة الشخصية	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	قيمة (ت)
الدرجة الكلية	٤٧٥.٠٣	١٠.١٨٦	٨٩١.٢٧	١٣.٩٢٦	١٢٦.٦٤٧
					٢٩
					٠.٠١

يتبين من الجدول (٥) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية، حيث جاء متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية أعلى من متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي، حيث بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي

لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة المعرفة الشخصية (٨٩١.٢٧)، وبلغ متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي (٤٧٥.٠٣)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (١٢٦.٦٤٧) وجاءت دالة احصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وجاءت الفروق لصالح التطبيق البعدي. يتبين تحقق الفرض الثالث للبحث.

تفسير النتائج:-

أظهرت نتائج البحث فاعلية بيئة التعلم الإلكتروني في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية جامعة كفرالشيخ والتي يمكن تفسيرها في ضوء الأسس النظرية المفسرة للمحفزات الرقمية على النحو التالي تركز نظرية التحديد الذاتي (Self-Determination Theory - SDT): على أهمية تلبية ثلاث حاجات نفسية أساسية لتحقيق الدافعية الجوهرية: الكفاءة (Competence)، والاستقلالية (Autonomy)، والارتباط (Relatedness). والمحفزات الرقمية نمط أشرطة التقدم (Progress Bars) تلبية حاجة الكفاءة، حيث تُظهر للمتعلم تقدمه الواضح والملموس نحو إتقان المهارة، مما يعزز شعوره بالقدرة والفاعلية. بينما المحفزات الرقمية نمط قوائم المتصدرين (Leaderboards) تلبية حاجة الارتباط من خلال المقارنة الاجتماعية والتنافس مع الأقران، وحاجة الكفاءة من خلال إظهار التميز والاعتراف. وربط الأنماط السابق ذكرها بمهارات إدارة المعرفة: يشعر الطلاب بالكفاءة في استخدام المنصات التعليمية أو البحث الشخصي، وبالارتباط مع زملائهم عبر التنافس في قوائم المتصدرين، فإن دافعتهم لتعلم وتطبيق

مهارات إدارة المعرفة (مثل الحصول على المعرفة، أرشفة المعرفة) تزداد بشكل طبيعي.

ويعزى التحسن في مستوى الجانب الأدائي لمهارات إدارة المعرفة الشخصية إلى الآتي:

- بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي القائمة على المحفزات الرقمية وما تقدمه من أنشطة ومحتوى تعليمي.
- تتفق هذه النتائج مع نظريات التعلم التشاركي والتي تؤكد على دمج التكنولوجيا لتحسين العملية التعليمية.

توصيات البحث:-

- في ضوء ما أسفر عنه البحث من نتائج فإنه يوصي بما يلي:
- الاستفادة من التعلم الإلكتروني التشاركي في التغلب على سلبيات وصعوبات والمشكلات التي تواجه المعلمين، لتنمية المهارات والخبرات المختلفة لديهم.
 - ضرورة تقديم أنماط مختلفة من المحفزات الرقمية في بيئة التعلم الإلكتروني التشاركية تلبي احتياجات الطلاب وتراعى الفروق الفردية لديهم.
 - الاهتمام بتنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية باعتبارها من أهم مهارات القرن الحادي والعشرين.

مقترحات البحث:-

في ضوء نتائج البحث وتوصياته السابقة، يقترح الباحث إجراء البحوث والدراسات التالية:

- تطبيق بيئة تعلم تشاركية قائمة على المحفزات الرقمية وأثرها في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب بعض الفئات الأخرى من طلاب الدراسات العليا بكلية التربية
- إجراء بحوث مماثلة لهذا البحث بالنسبة لنفس الفئة العمرية تتناول مهارات عملية مختلفة يدرسها طلاب الدبلوم العام في مقررات أخرى، وربما تختلف هذه البحوث طبقاً لدرجة اهتمام الطلاب وميولهم واتجاهاتهم ودافعيتهم نحو الموضوعات المقررة عليهم.
- دراسة تأثير التفاعل بين أنماط التشارك وحجم مجموعات التشارك في بيئة التعلم الإلكترونية التشاركية لتنمية إدارة المعرفة الشخصية.

المراجع:-

أولاً: المراجع العربية:

- أبو الذهب، محمود محمد. (٢٠٢٠). تصميم بيئة تدريب إلكترونية تشاركية قائمة على نمطي الاستقصاء الحر/ الموجه وأثرها في تنمية بعض كفايات إدارة البيانات الضخمة Big Data لدى اختصاصيين المعلومات، المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، جامعة القاهرة - كلية الآداب - قسم المكتبات والوثائق وتقنية المعلومات، مج ٢، ع ٣، ٧٢-٩.
- أبو النصر، مدحت محمد. (٢٠١٩). إدارة المعرفة: المفاهيم والتطبيقات الحديثة. المجموعة العربية للتدريب والنشر.
- أبو سيف، محمد. (٢٠١٧). أنموذج مقترح لاستخدام التلعيب في التسويق الإلكتروني لخدمات الجامعات المصرية، مجلة التربية، الرياض، ٢(٢)، ٤٣٧-٣٦٥.

أحمد, حشمت عبدالصابر.(٢٠١٧). فاعلية برنامج مقترح في هندسة الفركتال قائم على النظرية التواصلية باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركي على تنمية القوة الرياضية والتفكير التوليدي لدى الطلاب الفائقين بالمرحلة الثانوية. رسالة دكتوراه, كلية التربية- جامعة سوهاج.

أسامة محمد عبدالسلام.(٢٠١٧). بناء بورتفوليو إلكتروني مطور قائم على نظرية تجهيز المعلومات والتقييم الذاتي وتقييم الأقران وأثره في تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية, المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت.

الأنصاري, محمود.(٢٠١٥). أثر فاعلية التعلم التشاركي في بيئة التعلم النقال والأسلوب المعرفي للمتعلمين بالمرحلة الإعدادية في تنمية مهارات البرمجة, رسالة ماجستير, كلية التربية, جامعة القاهرة.

الأنصاري, محمود.(٢٠١٥). أثر فاعلية التعلم التشاركي في بيئة التعلم النقال والأسلوب المعرفي للمتعلمين بالمرحلة الإعدادية في تنمية مهارات البرمجة, رسالة ماجستير, كلية التربية, جامعة القاهرة.

إيناس محمد الحسيني مندور.(٢٠٢٠). استراتيجيات التعلم التشاركي وتأثيرها في تنمية مهارات التواصل وإنتاج مصادر التعلم الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية, العدد(٣٠), ٧٩٧-٩١٥.

بدر الشمري.(٢٠١٩). فاعلية استخدام استراتيجيات التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل, مجلة كلية التربية, أسبوط ٣٥(٥), ٥٧٤-٦٠٢.

تغريد الرحيلي.(٢٠١٨). فاعلية بيئة تعلم تشاركية متعددة الوسائط قائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات جامعة طيبة,

مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، غرة، ٢٦(٦)،
٨٣-٥٣.

حسن الباتع محمد. (٢٠١٤). طبيعة التعلم التشاركي عبر الويب
(المفهوم-المميزات-الأدوات-العمليات-الاستراتيجيات). مجلة التعليم
الإلكتروني، جامعة المنصورة، (١٣).

حسين، أمل محمد. (٢٠٢١). دور مهارة التعلم مدى الحياة كأحد مهارات
إدارة المعرفة الشخصية لتحسين مؤشر الابتكار في مشروعات ريادة
الأعمال، المجلة العلمية للبحوث والدراسات التجارية، جامعة حلوان -
كلية التجارة وإدارة الأعمال، مج ٣٥، ٢٤، ص ٢٢٥-٢٥٩.

حلاق، ريماء علي. (٢٠١٣). "دور إدارة المعرفة في اتخاذ القرارات من وجهة
نظر المديرين والمدرسين في مدارس الثانوية العامة في مدينة دمشق"
، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق.

الدسوقي، وفاء صلاح الدين. (٢٠١٥). أثر التعلم التشاركي عبر الويب
القائم على النظرية الاتصالية على فاعلية الذات الأكاديمية ودافعية
الإلتقان لدى طلاب الدبلوم الخاص تكنولوجيا التعليم، دراسات عربية
في التربية وعلم النفس، ٨٧، (٨)، ٩-٦٢.

ريهام محمد الغول (٢٠١٢). أثر بعض استراتيجيات مجموعات العمل عند
تصميم برامج للتدريب الإلكتروني على تنمية مهارات تصميم وتطبيق
بعض خدمات الجيل الثاني للويب لدى أعضاء هيئة التدريس. رسالة
دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.

زهور الجهني. (٢٠١٨). أثر تلعب التعلم من خلال البلاكورد لتنمية
مهارات حل المشكلة في الرياضيات لدى الطالبات الموهوبات بالصف

الأول ثانوي، مجلة العلوم التربوية، عين شمس، ١١ (١٩)، ٦٤٣-٦٦٦.

سرحان، عماد عمر؛ الحمامي، علاء حسين. (٢٠١٥). " اقتراح إدارة المعرفة لبناء بيئة حقيقية للتعليم الإلكتروني " ، مجلة المنارة ، (٢) ٢١.

السلامي، زينب حسن حامد. (٢٠١٥). " تصميم استراتيجية تعليم بنائية مقترحة لاستخدام بيئة التعلم الشخصية وأثرها على تنمية مهارات إدارة المعرفة الشخصية وإنتاج المنتجات التعليمية والمهارات الأدائية لدى طالبات شعبة تكنولوجيا التعليم والمعلومات"، مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، (٣) ٢٥، ٣، ٩٨.

سهام الجريوي. (٢٠١٩). أثر التعلم بالتلعيب عبر الويب في تنمية التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية، مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، دمشق، ١٧ (٣)، ١٧-٥٤.

سيد الهواري. (٢٠١٤). الإدارة، الأصول والأسس العلمية للقرن ٢١) القاهرة : مكتبة عين شمس ، ط ٢.

عائشة العمري؛ أميمة الشنقيطي. (٢٠١٨). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، المدينة المنورة، ٢٧ (٢)، ٦٢٩-٦٦١.

عبدالتواب، أماني. (٢٠١٨). "القدرة التنبؤية للمرونة النفسية ومستوى الطموح بالمتابعة الأكاديمية لدى طالبات المرحلة الثانوية"، مجلة كلية التربية جامعة أسيوط ، ط (٦) ٣٤، ٣٣٧-٣٨٨.

عبدالله، محمد.(٢٠١٦). " تطبيقات جوجل التعليمية وعلاقتها بمهارات إدارة المعرفة والكفاءة الذاتية لدى طالب تكنولوجيا التعليم " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنيا .

عتيق، خالد؛ محمد، جاسم.(٢٠١٤). " إدارة المعرفة: مفهومها، وأهميتها، وواقع تطبيقها في المكتبات العامة في دولة الإمارات العربية المتحدة من وجهة نظر مديريها"، المؤتمر الدولي العشرون للجمعية الدولية للمكتبات الخاصة في الفترة من ٢٥ إلى ٢٧ مارس ٢٠١٤ ، الدوحة ، قطر .

عثمان، حسن عثمان.(٢٠١٦).التعلم الإلكتروني عن بعد ومجتمع المعرفة، أعمال المؤتمر الدولي الحادي عشر: التعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية، طرابلس ٢٤-٢٢، أبريل ٢٠١٦م، مركز جيل البحث العلمي، ص ٧٨.

العليمات، حسين.(٢٠١٦). أثر استخدام استراتيجية تدريس الأقران على تنمية مهارات التفكير الناقد في الرياضيات لدى طالبات الصف الحادي عشر، قسم العلوم الإنسانية(الأدبي) بغزة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين، ص ٧٠.

فادي الخوري.(٢٠١٤). موقع التلعيب: تطوير مشاريع الأعمال عبر تحفيز حس التنافس تم الاسترجاع من موقع <http://www.qafilah.Com/ar>.

محمد الصيرفي.(٢٠١٤).الإدارة المعاصرة، القاهرة: مكتبة عين شمس للنشر والتوزيع.

محمد عطية خميس. (٢٠١٨). بيئات التعليم الإلكتروني. دار السحاب للنشر والتوزيع.

- محمد عطية خميس. (٢٠١٥). مصادر التعلم الإلكتروني. القاهرة: دار السحاب النشر والتوزيع.
- ممدوح عبدالعزيز رفاعي. (٢٠٢٠). إدارة المعرفة، مدخل رأس المال الفكري، القاهرة : كلية التجارة، جامعة عين شمس.
- مؤتمر تقنيات التواصل الحديثة، المنعقد في فيلادلفيا. مارس. (٢٠١٩).
- وفاء الغامدي. (٢٠١٩). فاعلية تلعب التعلم في تنمية الدافعية نحو الرياضيات لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي بمدينة مكة المكرمة، مجلة البحث العلمي في التربية، عين شمس، ٤(٢٠)، ٥١١-٥٣٩.
- وليد سالم الحلفاوي. (٢٠١١). التعليم الإلكتروني، تطبيقات مستحدثة. القاهرة: دار الفكر العربي.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Craven, D. (2015). Gamification in Virtual Worlds for Learning: A Case Study of PIERSIM for Business Education. In Gamification in Education and Business (pp. 385-401). Springer International organizations. (Master Thesis, Sofia University).
- David,W.(2010).Acase study wiki effecton online transactional interaction .Journalof On Line Learning Teaching,6(1),10-66.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. Interactions 19, 14-17.

Gewertz, C. (2012). Test Designers Tap Students for Feedback . Education Week, 32 , 1-21.

Ghaith, Ghazi. (2016). Relationship between reading attitudes, achievement and learners perceptions of their Jigsaw 2 cooperative learning experience. Reading Psychology. 24 (2): 1-6.

Sanders, J., L., & Williams, R. J. (2016). Reliability and validity of the behavioral addiction measure for video gaming Cyberpsychology Behavior& Social Networking, 19(1), 43-48.