بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر وأثرها في تنمية الطفو الأكاديمي لتلاميذ المرحلة الابتدائية

An emotionally-based digital stimulus environment and its impact on the academic development of primary school students

إعداد

ساره سيد عبد الحميد عبد العزيز

أ. د/ آمال جمعه عبد الفتاح أستاذ المناهج وطرق تدريس الفلسفة كلية التربية وعلم الاجتماع وعميد كلية التربية السابق– جامعة الفيوم

أ. د/ عمرو جلال الدين أحمد أستاذ تكنولوجيا التعليم كلية التربية – جامعة الأزهر

د/ عزه فوزي عبد الحفيظ مدرس تكنولوجيا التعليم – جامعة الفيوم

المستخلص

هدف البحث الحالي إلي التعرف علي أثر بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر وأثره في تنمية الطفو الأكاديمي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة البحث من (٣٣) تلميذ وتلميذة بالصف السادس الابتدائي، واعتمد البحث الحالي علي المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي، وتمثلت أداة البحث في مقياس الطفو الأكاديمي، وتم تصميم البيئة وفقًا للنموذج العام، وقد أظهرت نتائج البحث تحسنًا ذا دلالة إحصائية في درجات الطفو الأكاديمي لصالح التطبيق البعدي.

الكلمات المفتاحية

المحفزات الرقمية، التنافس الذاتي، الطفو الأكاديمي.

ABSTRACT

The aim of The present research is to identify the impact of the self-competitive pattern in an emotionally based digital stimuli environment and its impact on developing the academic buoyancy of primary school students, The research sample consisted of (33) male and female students in the sixth grade of primary school, The current research relied on the descriptive-analytical method and the experimental method, The research tool was represented by the

academic buoyancy scale, The environment was designed according to the general model, The research results showed a statistically significant improvement in academic buoyancy scores in favor of the post-application.
Keywords: Digital motivators, self-competition, academic buoyancy.

أولًا: المقدمة

تكنولوجيا التعليم أحد فروع التكنولوجيا التي ساهمت في التغلب على مشكلات التعليم، وترتكز تكنولوجيا التعليم في الوقت الحالي على الكمبيوتر وتقنيات استخدامه من برامج تعتمد على الوسائط المتعددة والفائقة والتفاعلية التي تقدم في شكل المحفزات الرقمية.

وتعد المحفزات الرقمية من المستحدثات التكنولوجية التي أصبح استخدامها في بيئات التعلم ضروري لاكتساب معرفة وتطوير مهارات جديدة أكثر تشويقًا وجاذبية للمتعلمين، لذلك استفادت منها المؤسسات التعليمية؛ فهي تحفز المتعلمين علي تحقيق نتائج أفضل في عملية التعلم وإيجاد حالة من التنافس بين المتعلمين.(وليد يوسف محمد، ٢٠٢٠، ٥)*

ويقصد بالمحفزات الرقمية استخدام العناصر القائمة على آلية اللعب ويتمثل في عدد الاستجابات التي يحصل عليها الطلاب بعد الانتهاء من المهمة المطلوبة منه ويتم ترجمتها إلي نقاط، شخصيات افتراضية.(سلوي المصري، ٢٠٢٣،٣٧٧).

وأكدت بعضًا من الدراسات على أهمية توظيف التلعيب في التعليم لما له من أثر إيجابي على نواتج تعلم التلاميذ منها دراسة كُل من (ولاء أحمد عباس،٢٠٢٤؛ وفاء صلاح الدين ومحمد أبو الليل ،٢٠٢٣؛ أحمد محمد أحمد، خالد محمود محمد، وائل شعبان عبد الستار،٢٠٢٣؛ حسن الباتع، محمد الباتع، ٢٠٢٢)

(*) اتبعت الباحثه في التوثيق أسلوب الجمعية الأمريكية لعلم النفسAPA الإصدار السادس، وفيه يذكر اسم العائله للمؤلف بالنسبه للمراجعالأجنبية، بالنسبه للمراجع العربية تكتب الأسماء كامله كما هي معروفه في البيئة العربية ثم السنة، رقم الصفحة.

وفي سياق متصل التعلم القائم علي المشاعر توجه تربوي يتخذ من المشاعر أساسًا فى جميع التعاملات اللفظية والسلوكية مع المتعلمين، حيث يكتسب المتعلم

المعارف والمهارات والاتجاهات فى بيئة تعلم تحقق الاستمتاع والتشويق وزيادة الدافعية، يتسم فيها بالفاعلية والمشاركة والوعي بالمشاعر نظرًا لتعزيز ومراعاة المشاعر الإيجابية. (Heidig,2015,81)

وتعرف ناديه عبد الجواد (٢٠٢٤، ٤٥٨) التعلم القائم على المشاعر بأنه العملية التي يكتسب من خلالها المتعلم المعرفة والمهارات ويطبقونها لتطوير أنفسهم بشكل صحي، واتخاذ قرارات مسؤولة، وتحديد الأهداف الشخصية وتحقيقها.

وتناولت الدراسات العربية المشاعر فى التعلم بمفهوم التربية الوجدانية أو الانفعالية، هي التربية التي تغرس الاتجاهات، والقيم، المشاعر وتعلم الأطفال فهم الآخرين والتفاعل معهم، كدراسة كل من: (حنان محمد الشاعر، ٢٠١٨؛مروة عباس مصطفي، ٢٠٢١؛ ناديه عبد الجواد،٢٠٢٤).

وتري الباحثه وجود علاقة وطيدة بين بيئة المحفزات الرقمية القائم على المشاعر وتنمية الطفو الأكاديمي، فهو من المفاهيم الإيجابية في علم النفس الذى يركز على تنمية جوانب القوة في شخصية الفرد ليساعده على التخلص من الضغوط والمحن استيعاب التقدم التكنولوجي وتحقيق النجاح والتفوق الدراسي. (إيمان زكي موسي، ٢٠٢١، ٥٠٧)، وهو ما أكدت عليه دراسة كُل من (Marsh&Martin, 2013؛ الهام سرور معزي،٢٠٢٠؛ زينب محمد أمين، ٢٠٢٠؛ إيمان زكي موسي، ٢٠٢١)

وعلى الرغم من كثرة الدراسات حول التلعيب، إلا أن الدراسات التي دمجت المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر في تنمية الطفو الأكاديمي ما زالت نادرة لذلك ظهرت الحاجة إلي إجراء البحث الحالي.

ثانيًا: مشكلة البحث، تمثلت مشكلة البحث الحالي فى تدني مستوي تلاميذ المرحلة الابتدائية فى الطفو الأكاديمي.

ثالثًا: أسئلة البحث، حاول البحث الحالي الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

كيف يمكن تصميم بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر وأثرها في تنمية الطفو الأكاديمى لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما معايير تصميم بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لتنمية الطفو الأكاديمى لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

٢. ما التصميم التعليمي المناسب لبيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لتنمية الطفو الأكاديمي لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

٣. ما أثر بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر فى تنمية الطفو الأكاديمي لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

٤. ما أبعاد الطفو الأكاديمى المناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

رابعًا: أهداف البحث، هدف البحث الحالي إلي: الكشف عن أثر بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر فى تنمية الطفو الأكاديمى لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

خامسًا: أهمية البحث، قد يفيد البحث الحالي فى:

- تقديم بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لتنمية الطفو الأكاديمى لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
- تزويد مصممي ومطوري بيئات التعلم بمجموعة من المعايير عند تصميم وبناء بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر.
- توجيه أنظار المسؤلين والمعنيين بالتعليم إلى ضرورة تنمية الطفو الأكاديمي للتلاميذ بما يتماشي مع الإتجاهات الحديثة فى التربية.

سادسًا: حدود البحث، اقتصر البحث الحالي على الحدود الآتية: حدود موضوعية: الطفو الأكاديمي، حدود بشرية: تلاميذ الصف السادس الابتدائي،حدود مكانية: بعض مدارس محافظة الفيوم، حدود زمنية: الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٥.

سابعًا: منهج البحث،اعتمد البحث الحالي على كُل من:

أ. المنهج الوصفي التحليلي: في وصف وتحليل الأدبيات، والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي لها علاقة بالبحث وإعداد الإطار النظري وأدوات البحث، وإعداد قائمة معايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر.

ب. المنهج التجريبي: استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي التصميم شبه التجريبي الذي يتمثل في مجموعة واحدة (بيئة المحفزات الرقمية).

ثامنًا: متغيرات البحث، أ.المتغير المستقل: بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر.

ب.المتغير التابع: الطفو الأكاديمي.

تاسعًا: أدوات البحث، تمثلت أدوات البحث الحالي فيما يلي:

أ. **أداة جمع بيانات، وتمثلت فى:** قائمة معايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية.

ب. أداة معالجة تجريبية، وتمثلت فى: بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر

ج. أداة قياس، وتمثلت فى: مقياس الطفو الأكاديمي. (من إعداد الباحثة)

عاشرًا: التصميم شبه التجريبي للبحث

جدول (١) التصميم شبه التجريبي للبحث

مجموعات البحث	التطبيق القبلي	المعالجة التجريبية	التطبيق البعدي
المجموعة التجريبية	مقياس الطفو الأكاديمي	بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر	مقياس الطفو الأكاديمي

الحادي عشر: فروض البحث

١. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين المتوسطين القبلي والبعدي لدرجات المجموعة التجريبية في الطفو الأكاديمي.

٢. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في مقياس الطفو الأكاديمي يرجع للتأثير الأساسي لبيئة المحفزات الرقمية القائمة علي المشاعر.

الثاني عشر: إجراءات البحث، سارت إجراءات البحث وفق الخطوات التالية:

١.عمل دراسة مسحيه للمراجع المرتبطة بموضوع البحث وذلك بهدف إعداد الإطار النظري وإعداد مواد المعالجة التجريبية وتصميم أدوات البحث.

٢. إعداد قائمة معايير لتصميم بيئة المحفزات الرقمية.

٣. إعداد السيناريو الخاص ببيئة المحفزات الرقمية والتعديل وفق آراء المحكمين للوصول للصورة النهائية.

٤. إعداد مقياس الطفو الأكاديمي.

٥. إنتاج بيئة المحفزات الرقمية وعرضها على المحكمين والتعديل وفق آرائهم.

٦. اختيار مجموعة البحث من تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

٧. إجراء التجربة الاستطلاعية لأدوات البحث بهدف ضبط أداة القياس احصائيًا والتعرف علي الصعوبات التى تواجه أفراد العينة.

٨. التطبيق القبلي لأداة القياس على المجموعة التجريبية.

٩. إجراء التجربة الأساسية للبحث.

١٠. التطبيق بعديا لأداة القياس على المجموعة التجريبية.

١١. إجراء المعالجات الإحصائية المناسبة للبيانات التى تم التوصل إليها.

١٢. عرض النتائج وتفسيرها.

١٣. صياغة المقترحات والتوصيات ببحوث مستقبلية.

الثالث عشر: مصطلحات البحث، تحددت مصطلحات البحث فيما يلي:

المحفزات الرقمية، تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها استخدام عناصر الألعاب وآلياتها (نقاط، قائمة المتصدرين) فى بيئة تنافسية لحث تلاميذ المرحلة الابتدائية على التعلم عن طريق التحفيز المستمر وذلك بهدف تنمية الطفو الأكاديمي لديهم.

التعلم القائم على المشاعر، تعرفه الباحثه إجرائيًا، بأنه توظيف عناصر التعلم كالصورة والألوان فى بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لدفع المشاعر الإيجابية والتغلب على المشاعر السلبية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

الطفو الأكاديمي، وتعرفه الباحثة إجرائيًا بأنه قدرة تلاميذ المرحلة الابتدائية على التعامل مع التحديات والضغوط والمشكلات الدراسية اليومية التى يتعرضون لها مثل صعوبة المهام، والأداء الضعيف، أو الفشل في اختبار ما، وتقاس بالدرجة التى يحصل عليها تلاميذ المرحلة الابتدائية فى مقياس الطفو الأكاديمى.

الإطار النظري للبحث

ينقسم الإطار النظري للبحث الحالي إلي ثلاثة محاور رئيسية هي:

المحور الأول: بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر.

المحور الثاني: التعلم القائم على المشاعر.

المحور الثالث: الطفو الأكاديمي.

المحور الأول: بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر

تعد المحفزات الرقمية من التقنيات الحديثة التي أضافت عناصر وآليات جديدة لتحفيز المتعلمين واستمرارهم في عملية التعلم، واستخدامها في بيئات التعلم ضروري لاكتساب معرفة جديدة وتطوير مهارات جديدة، لذلك لجأت إليها المؤسسات التعليمية للاستفادة منها؛ فهي تحقق نتائج أفضل في عملية التعلم.

١. مفهوم المحفزات الرقمية

تعددت تعريفات مفهوم المحفزات الرقمية، عرفها محمد فرج (٢٠٢٠، ٤) على أنها ممارسة تطبيقات وقواعد اللعب في حالات ومواقف ليست هدفها الأساسي اللعب، وتتضمن تلك الممارسات تحصيل وتجميع النقاط وجداول الدرجات للمتنافسين وغيرها من الاستراتيجيات والأساليب المستخدمة في الألعاب الحديثة، من أجل خلق بيئة تنافسية وتحفيزية للسلوكيات المرغوبة، كما يري كُل من عمرو جلال الدين، وائل شعبان (٢٠٢٣، ٢١) أنها تقديم مجموعة من التحديات في شكل مهمات تأخذ خصائص اللعب لتحقيق هدف محدد خلال فترة زمنية معينة باستخدام عناصر التحفيز للمنافسة في اللعبة بحيوية، وذلك لإظهار قدرة المعلم على تجميع أكبر عدد

من الدرجات للانتقال للمستوي الذي يليه والوصول للمستوي النهائي والحصول على الجوائز والتمثيل البصري للعضو الاجتماعي البارز في المجموعة.

تقوم إستراتيجية المحفزت الرقمية على عديد من النظريات التى أكدت عليها عديد من الدراسات كدراسة كُل من (حسناء عبد العاطى،٢٠٢٠، ٧٩؛ Majuri et al.,2018, 21) مثل نظرية الدافعية، البنائية، السلوكية، التعزيز، المقارنة الاجتماعية، النشاط، اللعب الجاد، وتقرير المصير.

٢. أهمية المحفزات الرقمية

حدد كُل من(Hamari, J.et al,2019,8؛ أميرة محمد ، ٢٠٢٣، ١٩٨؛ حنان محمد، ٢٠٢٣، ١٧٠) أهمية المحفزات الرقمية التي تتضح فيما يلي:

- تقلل من المشاعر السلبية التي تواجه المتعلمين في بيئات التعلم التقليدية. تساعد المتعلمين على الانخراط في التعلم، حيث يكونوا مشاركين نشطين ومتحمسين لما يتعلمونه عندما يعلموا أنهم سيتم مكافآتهم عند تحقيق الأهداف المحددة.
- تبسيط المعلومات ووضوحها وتقسيمها إلي مراحل فرعية من خلال توزيعها على مستويات تعليمية تتدرج من السهل إلى الصعب.
- تتيح للمتعلمين الحصول علي هويات مختلفة، من خلال تشجيع المتعلمين على القيام بتجارب مؤقتة بهويات مختلفة، مما يزيد دافعيتهم نحو خوض التجارب الجديدة والمختلفة.
- تتيح للمتعلمين التعلم الفردي وفق الحاجات التعليمية، بما يتوافق مع خطوه الذاتي.
- يصبح التعلم الإلكتروني أكثر متعة وتفاعل، حيث أن المحفزات الرقمية لا تركز فقط على المعلومات ولكنها تضيف المتعة والتشويق في التعلم.
- تدعم التلاميذ، بالتغذية الراجعة والمكافآت، من خلال دمج عناصر المحفزات

(كالنقاط، الشارات) مما يمكن المتعلم من إكمال المهام والانخراط التام والمشاركة الفعالة في بيئة تعلم جذابة وممتعة.

- تعلم التلاميذ الصبر والمثابرة للتوصل إلي النتائج المرجوة وتحقيق الأهداف
- تعتبر من أساليب التقويم التكويني، لتحسين سلوك المتعلم وتصويب إجابته الخطأ وتعزيز السلوك الجيد من خلال المكافآت.

٣. عناصر تصميم المحفزات الرقمية

حدد كُل من (وليد يوسف ،٢٠٢٠، ٨-١١؛ Garcia, et al., 2022, 149 ؛ صافي حسين ،٢٠٢٢، 266-٢٦٩) عناصر المحفزات الرقمية في ثلاثة عناصر تتمثل فيما يلي:

أ. ميكانيكيات الألعاب Games Mechanics

يقصد بها العناصر والبيانات داخل بيئة التعلم، يتم وضعها بواسطة المصمم، ويقوم بتحديد الأهداف والقواعد والإجراءات المختلفة للحصول عليها، ويتم منحها للمتعلم ليتفاعل مع المحتوي المقدم من خلالها، وتوضع في بدايو العمل وتبقي ثابتة لا تتغير من متعلم لآخر، تتمثل فيما يلي: النقاط points، تعد مؤشر علي تقدم المتعلم ووسيلة لقياس نجاحه وإنجازه، ويتم الحصول عليها من خلال قيام المتعلم بالمهام أو الأنشطة التعليمية المطلوبة منه، الشارات Badges، جوائز تظهر في صورة أو نجوم وكؤوس، يحصل عليها التلميذ نتيجة اجتيازه مستوي معين أو أدائه مهام، لوحه المتصدرين Leader boards، حيث تقوم بترتيب المتعلمين في قائمة وفقًا لإنجازاتهم لتشجيعهم على تجاوز أقرانهم من أجل تحقيق المركز الأول، وهى أكثر مناسبة للمتعلمين الذين يفضلون الإشارة العلنية بتفوقهم.

ب. ديناميكيات الألعاب Dynamics

يقصد بها الكيفية التي يتفاعل اللاعبون خلالها مع ميكانيكيات اللعبة، فهي تصف السلوكيات والإجراءات والاستراتيجيات والتفاعلات التي تظهر أثناء اللعب، وسلوك

المتعلم وقت التشغيل للميكانيكيات التي تعمل على وصف مدخلات اللاعب ومخرجاته، وتشجع المتعلمين على التفاعل في عالم اللعبة، مثل الفوز بعناصر اللعبة، وتغيير المستويات والتوتر المثير يأتي من خلال الديناميكيات التي تشجع على زيادة الجهد والوصول للخاتمة مع مرور الوقت، وتشمل: التعاون، التعبير عن الذات، التحديات، المنافسة، العواطف، الإيثار.

ج. جماليات التصميم

تصف جماليات اللعبة شعور اللاعبين عند لعب اللعبة، وتعبر عن الاستجابات المرغوبة ومظهر اللعبة وتتمثل في الاحاسيس التي يتم استثارتها داخل اللاعبين أثناء ممارستهم للعبة ومنها، المرح، المصداقية، المفاجأة، الرضا، السعادة، الغيرة، الفخر، بينما يتمثل مصدر اللعبة في الألوان، التنوع، الأصالة، البهجة.

٤. فوائد المحفزات الرقمية

أشار كُل من (حنان محمد،٢٠٢٣، ١٧٠؛ إيناس علي، ٢٠٢٤، ٣٧) إلي العديد من فوائد للمحفزات الرقمية والتي تتمثل في:

- تسهل تعلم العمليات الصعبة، كما يحدث في التعلم الذاتي.
- تعزز تجربة التعلم لجميع الفئات العمرية.
- يزيد من مشاركة الطلاب، حيث تعمل علي جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم للوصول إلي الهدف.
- تعتبر وسيلة للتخلص من الضغوط النفسية التي تقع من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- تساعد على منح التلاميذ كامل الحرية في امتلاك تعلمهم، وتحفزهم على التعلم الذاتي المستمر، ومنح فرصة التعلم باستخدام الشخصيات الافتراضية.
- تسمح للتلاميذ بالتحسين الفوري للمفاهيم التي يجدون صعوبة في فهمها دون الحاجة إلي تكرار مناقشة الموضوع، مما يؤدي إلي الاندماج في آليات الالعاب

المختلفة (الشارات، المستويات) وتساعد هذه الآليات على زيادة افراز الهرمون المسؤول عن السعادة مما يثري عملية التعلم بأكملها.

- تجعل التعلم أكثر متعة وتفاعلية، عند وجود مجموعة متنوعة من أهداف وغايات التعلم التي نرغب في تحقيقها من خلال المحتوي الإلكتروني، فإنه لا يمكن تحقيق أي من هذه النتائج بشكل فعال إذا لم يكن الطلاب متحمسين لما يتعلمونه.
- تجذب انتباه المتعلمين وتحفزهم بشرط أن يسعوا لتحقيق هدف ما، فعندما يشعر المتعلمين بإيجابية عملية تعلمهم، ويعرفون أنهم سوف يكافئون علي مجهودهم يتحولون إلي مشاركون نشطون، وبذلك يكونوا قادرين على تسليم المعلومات إلي الذاكرة طويلة المدي أي أنه تسهم في إبقاء أثر التعلم؛ لأن المعرفة نفسها تم ربطها بخبرة منفصلة توفرها المحفزات الرقمية.

٥. أنواع المحفزات الرقمية

يشير كُل من (Chou,2019,12؛ هويدا سعيد،٢٠٢٣، ١٧٨) إلي نوعين أساسين للمحفزات الرقمية، تتمثل في التالي:

أ. المحفزات الرقمية البنائية Structural Gamification

لا يتم أي تعديل على المحتوي في هذا النوع، أي أن المتعلم يتعرض للأهداف التعليمية أولاً المحتوي ثم الأنشطة مع الاستعانة بعناصر المحفزات في البيئة، لتحفيز المتعلمين أثناء دراسة المحتوي، وزيادة مشاركتهم من خلال أساليب وعناصر المحفزات المختلفة، ومنها الشارات، النقاط.

ب. المحفزات الرقمية للمحتوي Content Gamification

يتم تطبيق عناصر اللعبة وألعاب التفكير لتعديل المحتوي وجعله أكثر شبها باللعبة، مثل إضافة عناصر القصة لإتمام مقرر أو بدء المقرر بلعبة بدلًا من قائمة الأهداف التي يسعي المقرر لتحقيقها، وهنا يتم تحويل المحتوي إلي لعبة تعليمية

بحيث يتعرض المتعلم للعبة بشكل مباشر دون التعرف على الهدف المطلوب تحقيقه في نهاية المحتوي.

يتضح من خلال الدراسات السابقة فاعلية المحفزات الرقمية وعناصرها المختلفة في تحقيق نواتج التعلم، واستخدامها في مراحل عمرية مختلفة، مما يعطي مؤشر إيجابي على تأثير بيئة المحفزات الرقمية في البحث الحالي على تنمية المهارات الحياتية الإلكترونية والطفو الأكاديمي.

المحور الثاني: التعلم القائم على المشاعر

نظرًا لحداثة التعلم القائم على المشاعر وقلة الأدبيات التي تناولت هذا المصطلح لم تجد الباحثة تعريفًا جامعًا للتعلم القائم على المشاعر فتناوله الباحثون من وجهات نظر مختلفة اختلفت تبعًا لرؤية القائم بالتعريف.

١. مفهوم التعلم القائم على المشاعر

يري (Heidig,2015) أنه استخدام عناصر التصميم البصري، التي يمكن أن تدفع العاطفة الإيجابية، كما يمكن أن تتضمن عناصر إضافية أو عناصر جوهرية مختلفة، مثل: الصوت والحركة والألوان والفيديو والنصوص، وأشارت مروه عباس(٢٠٢٣، ٢٩٤) إلي أنه عملية يتم فيها تصميم التعليم بعناصر تتفاعل وتتكامل فيما بينها، فتؤدي إلي دفع المشاعر الإيجابية، وتثبيط الدوافع السلبية، مما يسهل عملية التعلم.

يقوم التعلم القائم على المشاعر على عديد من النظريات التى أكدت عليها عديد من الدراسات كدراسة كُل من (حنان محمد، مروه عباس ،٢٠٢١؛ إيمان زكي، إيهاب محمد، هدي عبد الوهاب،٢٠٢٥) مثل نظرية النمو المعرفي، التصميم العاطفي.

٢. مميزات التعلم القائم على المشاعر

حدد كلُ من (حنان محمد، ٢٠١٨؛ محمد الناظر، ٢٠٢٣) مميزات التعلم القائم على

المشاعر فيما يلي:

- يجعل عملية التعلم أكثر سهولة وأكثر فاعلية.
- يحفز المتعلم على المشاركة الإيجابية.
- يزيد من التحصيل الأكاديمي.
- ينمي روح التعاون والتشارك لدي المتعلمين.
- يزيد رضا المتعلم عن البيئة التعليمية والاستراتيجيات والمحتوي التعليمي.

٣. تصنيف المشاعر في بيئة المحفزات الرقمية

يشير(حنان محمد، ٢٠١٨) إلي تصنيف المشاعر، يتمثل فيما يلي:

أ. **المشاعر الإيجابية** منها، مشاعر **السعادة**، وتكون عادة مصحوبة بالشعور بالرفاهية والرضا، وغالبًا ما يتم التعبير عنها من خلال الضحك أو الابتسام أو التحدث بنبرة صوت متفائلة، **مشاعر الثقة**، أي يكون الفرد على ثقة في قدرته على تحقيق ما يريد، مشاعر **المرح والبهجة**، تظهر في الرضا، الحماس الفخر.

ب. **المشاعر السلبية**، منها، مشاعر **الحزن**، ويعبر الشخص عنها عبر البكاء، أو الانسحاب والابتعاد عن الآخرين، مشاعر **الخوف**، ويمثل رد فعل على التهديدات الفعلية أو المتصورة، **مشاعر الاشمئزاز**، يمكن للاشمئزاز أن يحدث بسبب بعض السلوكيات التي قد يعتبرها البعض من السلوكيات المنفرة أو غير الأخلاقية ومشاعر **الغضب**، وعادة ما يتم التعبير عنه من خلال تغير تعبيرات الوجه مثل العبوس أو الصراخ أو السلوك العنيف.

المحور الثالث: الطفو الأكاديمي

الإنسان طالبًا للعلم والتعلم بصفة دائمة، الاستزادة من المعرفة والثقافة طيلة حياته، ولا يتوقف عند حد معين، لذلك يواجه أثناء تعلمه وإعداده بعض الصعاب والعقبات والمشكلات الأكاديمية وغير الأكاديمية، ويتطلب منه أن يتخطاها ويستمر في تعلمه وإنجازه، لذلك دعت الحاجة إلي وجود مفهوم الطفو الأكاديمي لمساعدة المتعلم على

تخطي العقبات والتغلب على الصعوبات والتحديات الأكاديمية.

١. مفهوم الطفو الأكاديمي

أشارت زينب محمد (٢٠٢٠، ١٥) إلي أن الطفو الأكاديمي هو قدرة التلميذ على إدارة التحديات الأكاديمية اليومية في حياته الدراسية مثل انخفاض درجات، قلق الاختبار، وسوء معاملة من المحيطين، وتشير مرفت إبراهيم (٢٠٢٢، ٨٩٣) إلي أنه قدرة التلميذ على التعامل بإيجابية ومواجهة الصعوبات الأكاديمية التي يتعرض لها خلال حياته الأكاديمية اليومية مثل ضعف التحصيل الدراسي.

٢. أبعاد الطفو الأكاديمي

اختلف الباحثون في تناولهم لمفهوم الطفو الأكاديمي في دراساتهم، فتناوله البعض كمفهوم أحادي البعد، والبعض الآخر كمفهوم متعدد الأبعاد، كما في دراسة كلُ من (Piosang, 2016,30) حددت أبعاد الطفو الأكاديمي في خمس عوامل هي: الفاعلية الذاتية، والاندماج الأكاديمي، القلق، وعلاقة المعلم بالتلميذ وطريقة التواصل.

كما حددت (ابتسام محمود، ٢٠١٨، ٢٢٠) عاملين أساسيين للطفو الأكاديمي هما: البعد المعرفي السلوكي التكيفي، ويشمل الثقة بالنفس، والالتزام، التخطيط، البعد المعرفي السلوكي، ويشمل السيطرة غير المؤكدة، القلق.

وحددت (الهام سرور، ٢٠٢٠، ٤٠٣) ثلاثة أبعاد للطفو الأكاديمي هما، البعد النفسي، يتضمن الفاعلية الذاتية، التحكم والسيطرة، الشعور بالهدف والدافعية، البعد المدرسي ويتضمن، المناهج، الأنشطة، المشاركة الصفية، والعلاقة بالآخرين، البعد الثالث البعد الأسري والأقران، ويضمن دعم الأسرة، العواطف والروابط، التزام الأقران بالتعلم، الاتصال بالمنظمات، كما حددت (زينب محمد، ٢٠٢٠، ٤١) أبعاد الطفو الأكاديمي في الأهداف الواضحة، الاندماج الأكاديمي، ومقاومة الضغوط، وحددت الدراسة الحالية أبعاد الطفو الأكاديمي في ضوء ما يناسب عينة الدراسة الحالية (تلاميذ المرحلة الابتدائية) وهي كالتالي: قلق الاختبار، التوافق الأكاديمي، والثقة في

النفس، بالرغم من تعدد الدراسات التي هدفت إلي تنمية الطفو الأكاديمي إلا أنها لم تتناول تأثير بيئة المحفزات الرقمية القائمة علي المشاعر في تنمية الطفو الأكاديمي، ولذلك يجب إجراء البحث للكشف عن أثر بيئة المحفزات الرقمية لتنمية الطفو الأكاديمي.

٣. العوامل المؤثرة في الطفو الأكاديمي

حدد كلُ من (الهام سرور، ٢٠٢٠، ٣٠٢؛ زينب محمد، ٢٠٢٠، ٤٢) العوامل المؤثرة في الطفو الأكاديمي والتي تتمثل فيما يلي:

- **العوامل النفسية**، تشمل الفاعلية الذاتية، التحكم، الشعور بالهدف والدافع.
- **عوامل متعلقة بالمدرسة**، تشمل المشاركة في الفصل، الطموحات التعليمية، العلاقة مع المعلمين، استجابة المعلمين، وردود فعل المعلم الفعالة، الحضور والنشاط خارج المدرسة.
- **عوامل متعلقة بالأسرة والأقارب**، تتمثل في دعم الأسرة، الروابط الإيجابية مع أفراد الأسرة، الأصدقاء والتزام الأقران.

كما يمكن تقسيم العوامل المؤثرة في الطفو الأكاديمي إلي عوامل قريبة وبعيدة، القريبة، تشمل الخبرات الحياتية الحالية النفسية، التعليمية ،الأسرية، والأقران، البعيدة، تشمل الخبرات الحياتية على مدار حياة الفرد، والعوامل القريبة يمكن أن تكون أكثر فاعلية في إحداث تغيرات تربوية وسلوكية إيجابية.

٤. النماذج المفسرة للطفو الأكاديمي

أ. نموذج مؤشرات التنبؤ الدافعي الخماسي 5c لتفسير الطفو الأكاديمي

تناول الطفو الأكاديمي كمفهوم أحادي البعد في عديد من الدراسات، أشار أن هناك خمس عوامل تحفيزية تلعب دوراً هاماً في قدرة المتعلم على التعامل بفاعلية مع التحديات والنكسات الأكاديمية ولها تأثير مباشر على الطفو الأكاديمي، وتنقسم هذه

العوامل إلي ثلاث مكونات هي: التوقع وتشمل الثقة، الفاعلية الذاتية، التخطيط والتحكم؛ ومكونات قيمة وتشمل المثابرة، ومكونات وجدانية وتشمل القلق المنخفض.

ب. نموذج عجلة الدافعية والانخراط، أول النماذج التي وضعت لتفسير الطفو الأكاديمي ووضعها Martin& Marsh في عدة سنوات مختلفة ٢٠١٠،٢٠٠٩، ٢٠١٣)

الإجراءات المنهجية للبحث، أولًا: إعداد قائمة معايير تصميم بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر :أ. تم إعداد القائمة من خلال الخطوات التالية:

١. **هدف القائمة،** تهدف هذه القائمة إلي إعداد معايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

٢. **تحديد مصادر اشتقاق قائمة المعايير،** من خلال الاطلاع علي الدراسات والبحوث السابقة والأدبيات المتعلقة بمعايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية، الاطلاع على الكتب والمراجع والمقالات العربية والأجنبية في مجال المحفزات.

٣. **إعداد القائمة المبدئية،** تم صياغة قائمة مبدئية لمعايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر، وتكونت من عده مجالات رئيسية، وكل مجال ينقسم إلي مجموعة من المستويات المعيارية، ثم ينقسم كل معيار إلي عدد من المؤشرات، تم عرض القائمة المبدئية بمعايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية علي السادة المحكمين، لإبداء الرأي فيها.

٤. القائمة النهائية لمعايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر: حيث تكونت من (١٠) مجالات رئيسية، (١٢) مستوي معياري و (١١١) مؤشر.

ثانيًا. نموذج التصميم التعليمي:

أ. مرحلة التحليل، هي المرحلة الأولي والتي تعد العملية الموجهة لباقي مراحل النموذج المقترح لبناء بيئة المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر.

ب. **مرحلة التصميم**، تتعلق هذه المرحلة بوصف المبادئ النظرية والإجراءات العملية المتعلقة بكيفية تطوير منصة تعلم رقمية في بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر، وتشمل تحديد الهدف العام، الأهداف التعليمية، تصميم محتوي التعلم، تصميم المحفزات الرقمية، تصميم استراتيجيات التعلم، تصميم أنشطة التعلم، تصميم استراتيجية التعلم العامة، تصميم أنماط التفاعل، تصميم السيناريو التعليمي للبيئة.

ج. **مرحلة الإنتاج والتطوير**، تشمل هذه المرحلة الخطوات التالية: التخطيط والتحضير للإنتاج، الإنتاج الفعلي، التقويم البنائي، الإخراج النهائي.

د. **مرحلة التطبيق**، تتناول الباحثة خطوات هذه المرحلة بشكل أكثر تفصيلًا ووضوحًا في الجزء الخاص بإجراء التجربة الأساسية.

هـ. **مرحلة التقويم**، تضمنت هذه المرحلة التطبيق البعدي أداة القياس.

ثالثًا. بناء أدوات القياس، تمثلت أداة القياس في هذا البحث في:

أ. **مقياس الطفو الأكاديمي**، ١. **تحديد الهدف من المقياس**، هدف إلي قياس الطفو الأكاديمي لتلاميذ الصف السادس الابتدائي.

٢. **مصادر بناء المقياس** تم بناء المقياس من خلال الاطلاع على الأدبيات

٣. والدراسات التي تناولت الطفو الأكاديمي ومنها دراسة كُل من (زينب محمد، ٢٠٢٠، إيمان زكي، ٢٠٢١، ٥٠٧؛ مرفت إبراهيم، ٢٠٢٢).

قامت الباحثة بصياغة عبارات المقياس المرتبطة بكل بعد لمقياس الطفو الأكاديمي، وقد تكون من (٣٧) عبارة تقيس ثلاث أبعاد، وذلك على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول (٢) محاور ومفردات مقياس الطفو الأكاديمي

م	الأبعاد الأساسية	العدد
١	قلق الاختبار	١٢
٢	الثقة بالنفس	١٢
٣	التوافق الأكاديمي	١٣

٤. **تقدير درجات تصحيح المقياس**، تم توزيع درجات المقياس على أساس طريقة لكرت حيث تصبح الدرجات للعبارات الإيجابية والسلبية كما يلي:

جدول (٣) توزيع درجات المقياس على أساس لكرت

شدة الأداء	موافق	محايد	غير موافق
الدرجة الكمية للعبارات الإيجابية	٣	٢	١
الدرجة الكمية للعبارات السلبية	١	٢	٣

٤. الصدق والثبات لمقياس الطفو الأكاديمي:

أ) التأكد من صدق مقياس الطفو الأكاديمي

١. **صدق المحكمين**، للتحقق من صدق مقياس الطفو الأكاديمي تم عرضه على مجموعة من المحكمين وذلك بهدف تحديد ما يرونه لازمًا وضروريًا من تعديلات أو مقترحات، ولقد أجرت الباحثة التعديلات اللازمة في ضوء آراء المحكمين بعد مراجعتها مع السادة المشرفين.

٢. **صدق الاتساق الداخلي**، تم تطبيق مقياس الطفو الأكاديمي علي عينة استطلاعية، وتم التأكد من صدق الاتساق الداخلي لمقياس الطفو الأكاديمي عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجات البنود بالدرجة الكلية مقياس الطفو الأكاديمي التي حصلت عليها الباحثة من الدراسة الاستطلاعية، وكانت معاملات الارتباط كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٤) مصفوفة الارتباط بين درجات البنود بالدرجة الكلية لمقياس الطفو الأكاديمي

م	الابعاد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	قلق الاختبار	٠.٨٠	٠.٠١
٢	الثقة بالنفس	٠.٨٠	٠.٠١
٣	التوافق الاكاديمي	٠.٧٨	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أنه تراوحت معاملات اتساق المهارات الفرعية مقياس الطفو الأكاديمي مع الدرجة الكلية للاختبار بين (٠.٧٨ ، ٠.٨٠)، وجميعها معاملات ارتباط دالة إحصائيا عند مستوي ٠.٠١، وهي معاملات مرتفعة، مما يشير إلي إمكانية النظر إلي مقياس الطفو الأكاديمي بأبعاده الفرعية كوحدة كلية مع إمكانية الأخذ والتعامل بالدرجة الكلية له، يتضح مما سبق أن المقياس يتصف باتساق داخلي جيد، وبالتالي يمكن الاطمئنان إلي الصدق الداخلي للمقياس.

ب) التأكد من ثبات مقياس الطفو الأكاديمي:

قد تم التحقق من ثبات المقياس من خلال التجربة الاستطلاعية ، إذ تم تجريب المقياس على عينة عشوائية من التلاميذ عن طريق حساب " معادلة ألفا – كرونباخ" ، وبلغت (٠.٧٠) وهي قيمة تشير إلي تمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات.

رابعًا: التجربة الاستطلاعية للبحث

أ. الهدف من التجربة الاستطلاعية

قامت الباحثة بإجراء التجربة الاستطلاعية للبحث بهدف التأكد من وضوح المادة العلمية للتلاميذ والتعرف على نواحي القصور في التعامل مع منصة "Class dojo" حتي يتم التغلب عليها في تجربة البحث الأساسية، بالإضافة إلي التحقق من ثبات وصدق أداة البحث (مقياس الطفو الأكاديمي).

ب. عينة التجربة الاستطلاعية

تم تطبيق المعالجات التجريبية في صورتها الأولية من خلال منصة "Class dojo" على عينة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي عددهم (١٥) تلميذ/ة.

ج. تطبيق منصة "Class dojo" في التجربة الاستطلاعية

قامت الباحثة بتطبيق منصة "Class dojo" على المجموعة الاستطلاعية وقبل البدء في التطبيق حرصت الباحثة على التأكد من رغبة التلاميذ في المشاركة، وبعد الانتهاء من التطبيق قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث بعديًا

على التلاميذ ثم رصد النتائج.

خامسًا: التجربة الأساسية، وتم فيها إتباع الخطوات التالية:

أ. قامت الباحثة باختيار تلاميذ المجموعة التجريبية وتكونت من (٣٣) تلميذ/ة ، بالإضافة إلى ذلك قامت الباحثة باختيار (٣٠) تلميذ/ة كمجموعة استطلاعية للبحث وذلك لتقنين أداة البحث، ليكون عدد تلاميذ المجموعة الاستطلاعية والأساسية (٦٣) تلميذ/ة.

ب. قامت الباحثة بإرسال الأكواد الخاصة بالفصول كُل حسب مجموعته، تطبيق أدوات البحث قبليًا، ثم تطبيق أداتي البحث قبل بداية البرنامج التدريسي على المجموعة التجريبية.

ج. تطبيق أدوات البحث قبليًا، والتأكد من تكافؤ المجموعة التجريبية قبليًا ثم تطبيق أداة البحث قبل بداية البرنامج التدريسي على المجموعة التجريبية.

د. تحليل نتائج التطبيق وذلك لضرورة الضبط التجريبي حيث يتم معرفة تكافؤ تلاميذ مجموعة البحث في مقياس الطفو الأكاديمي كالآتي:

التكافؤ بين تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلي لمقياس الطفو الأكاديمي:

جدول (٥)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلي لمقياس الطفو الأكاديمي فى كل بعد من الابعاد التى يقيسها الاختبار

الابعاد	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
قلق الاختبار	التجريبية	٣٣	٢٨.٨٥	٣.٢٦	١.٧٢	غير دالة
الثقة بالنفس	التجريبية	٣٣	٢٥.٩١	٣.٨٧	٠.٢٢	غير دالة
التوافق الاكاديمي	التجريبية	٣٣	٢٧.٤٨	٣.٧٦	٠.١٩	غير دالة

الابعاد	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المجموع الكلى	التجريبية	٣٣	٨٢.٢٤	٦.٤٢	٠.٩٨	غير دالة

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين **متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلي لمقياس الطفو الأكاديمي** فى كل بعد من الابعاد والمجموع الكلي، مما يدل على تكافؤ المجموعة التجريبية قبليًا.

تنفيذ تجربة البحث الأساسية، وتم فيها إتباع الخطوات التالية:

عقدت الباحثة جلسة تدريبية لمجموعة البحث لتدريبهم على كيفية التعامل مع المنصة من حيث دراسة المحتوي والاستراتيجية التي سوف تتبعها كل مجموعة في تنفيذ المهام، فضلًا عن اخبارهم بالآلية التي يتم من خلالها تقديم المكافآت والمحفزات للتلاميذ، بعد دخول التلاميذ لمنصة "Class dojo" قام التلاميذ بالاطلاع على محتوي المنصة والبدء في الدراسة وتنفيذ المهام والتكليفات وإرسالها للباحثة لتقييمها وفقًا للخطة الزمنية التي وضعتها الباحثة، تابعت الباحثة التلاميذ أثناء تنفيذهم لأنشطة ومهام التعلم وقدمت لهم التوجيهات اللازمة في حالة حاجتهم إليها، كما قيمت الباحثة التكليفات ومنحت التلاميذ المحفزات كُل حسب مستوي إتقانه وتنفيذه للمهمة، تأكدت الباحثة من التزام التلاميذ بالخطة الزمنية المحددة للتطبيق.

سادسًا: التطبيق البعدي لأدوات القياس، بعد انتهاء التلاميذ من دراسة المحتوي وتنفيذ التكليفات تم تطبيق أداة البحث بعديًا على التلاميذ عينة البحث.

سابعًا: عرض نتائج البحث وتفسيرها

للإجابة عن السؤال الأول ما معايير تصميم بيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لتنمية الطفو الأكاديمى لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟ وللإجابة علي هذا السؤال قامت الباحثه بصياغة قائمة بمعايير تصميم بيئة المحفزات الرقمية القائمة علي المشاعر في ضوء الدراسات السابقة، للإجابة عن السؤال الفرعي الثاني الذي

ينص علي، ما التصميم التعليمي المناسب لبيئة محفزات رقمية قائمة على المشاعر لتنمية الطفو الأكاديمي لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟ قامت الباحثة بالإطلاع علي العديد من نماذج التصميم التعليمي، واعتمدت علي النموذج العام للتصميم التعليمي، وللإجابة عن أسئلة البحث الثالث والرابع قامت الباحثة باختبار صحة الفرض الأول: الذي ينص علي " لايوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطفو الاكاديمي للمجموعة التجريبية ، للتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي درست بنمط التنافس الذاتي فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الطفو الاكاديمي، ويتضح ذلك من الجدول التالي:

جدول (٦)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الطفو الاكاديمي ككل

البيانات الإحصائية / التطبيق	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجة الحرية	قيمة (ت) الجدولية		قيمة(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (d)
					٠.٠٥	٠.٠١			
القبلي	٣٣	٨٢.٢٤	٦.٤٢	٣٢	٢.٠٥	٢.٧٦	٦.٥٨	٠.٠١	٢.٣٣
البعدي	٣٣	٩٢.٦٧	٩.٢٧						

مما سبق يتضح أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي، وبذلك تم التحقق من عدم صحة الفرض الثامن وقبول الفرض البديل، ونصه: يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطفو الاكاديمي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي.

ولقد قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي درست بنمط التنافس الذاتي فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الطفو الاكاديمي فى كل بعد من الابعاد التى يقيسها كما يلي:

جدول (٧) قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الطفو الاكاديمي فى كل بعد من الابعاد التى يقيسها الاختبار

الابعاد	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	(d) حجم التأثير
قلق الاختبار	القبلي	٣٣	٢٨.٨٥	٣.٢٦	١.٧٤	غير دالة	٠.٦٢
	البعدي	٣٣	٣٠.٢٧	٤.٠٠			
الثقة بالنفس	القبلي	٣٣	٢٥.٩١	٣.٨٧	٥.٣٠	٠.٠١	١.٨٧
	البعدي	٣٣	٣٠.١٨	٣.٥٥			
التوافق الاكاديمي	القبلي	٣٣	٢٧.٤٨	٣.٧٦	٧.٠٥	٠.٠١	٢.٤٩
	البعدي	٣٣	٣٢.٢١	٣.٥١			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية، وكذلك يتضح أن حجم التأثير كبير حيث أنه أكبر من (٠.٨) في كل بعد من الابعاد فيما عدا البعد الأول غير دالة، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست بنمط التنافس الذاتي فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الطفو الاكاديمي فى كل بعد من الابعاد والمجموع الكلي لصالح التطبيق البعدي فيما عدا البعد الأول غير دالة.

ترجع الباحثة هذه النتيجة إلي:

- تتفق هذه النتيجة مع النظرية البنائية التي من مبادئها أن التعلم عملية بنائية يبني المتعلم معارفه بنفسه من خلالها، ونظرية التنظيم الذاتي التي تقوم علي مجموعة عمليات ذاتية تمكن المتعلم من التحكم في تعلمه، وتعتمد على الإدراك والوعي بمسؤولية التعلم وتبين أهمية نشاط المتعلم وكفاءته وإدراك ذاته كمتعلم، وتوظف الاستراتيجيات المتنوعة التي تحفز التعلم وتيسر تحقيق أهدافه.
- تتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات التي أشارت إلي فاعلية بيئة المحفزات الرقمية كدراسة كُل من: (صلاح الدين ومحمد أبو الليل ،٢٠٢٣؛أحمد محمد أحمد، خالد محمود محمد، وائل شعبان عبد الستار،٢٠٢٣؛ حسن الباتع، محمد الباتع، ٢٠٢٢) وتتسق أيضًا مع دراسة أميرة محمد (٢٠٢٣) التي أكدت أن التلعيب يزيد من المشاركة والدافعية.
- **ثامنًا: توصيات البحث**

في ضوء النتائج التي أسفر عنها البحث الحالي يمكن تقديم عدد من التوصيات:

١. الاستفادة من أبعاد الطفو الأكاديمي التي تم إعدادها في البحث للاسترشاد بها في بحوث أخري لتنمية الطفو الأكاديمي.

٢. تضمين المحفزات القائمة على المشاعر في المناهج الرقمية للمرحلة الابتدائية.

تاسعًا: مقترحات ببحوث ودراسات مستقبلية

١. دراسة مماثلة للدراسة لجميع الصفوف الدراسية بالمرحلة الابتدائية .

٢. إجراء دراسة شبيهه لتلاميذ المرحلة الإعدادية والثانوية.

٣. قياس أثر المحفزات الرقمية القائمة على المشاعر في تنمية مهارات التنظيم الذاتي للتعلم.

المراجع

أولاً المراجع العربية:

ابتسام محمود عامر (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم على تنمية بعض المحددات التحفيزية لتحسين الطفو الأكاديمي لدي طالبات الجامعة. *مجلة العلوم التربوية*، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة،٢٦(٢).

أحمد عبد النبي (٢٠٢٣). أثر اختلاف تصميم بيئة محفزات الألعاب الإلكترونية القائم على نظريتي(معالجة المعلومات\ البنائية الاجتماعية) في تنمية بقاء أثر التعلم وخفض الإجهاد التكنولوجي وتحليل المشاركات لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، *الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*، مج ٣٣، ع٢.

أحمد محمد أحمد، خالد محمود محمد، وائل شعبان عبد *الستار*(٢٠٢٣). تصميم عناصر محفزات الألعاب الرقمية (الشارات– لوحة الشرف) في بيئة تعلم إلكترونية وأثرها في تنمية مهارات استخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني والدافعية للإنجاز لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، *مجلة التربية*، كلية التربية بالقاهرة، جامعة الأزهر، ع١٩٩.

إسماعيل محمد إسماعيل، ريهام محمد أحمد، شيماء عوض عبد الرازق (٢٠٢٣). تصميم بيئة تعلم ذكية قائمة علي إنترنت الأشياء والتعلم القائم على الإيماءات لتنمية الذكاء الرقمي والطفو الأكاديمي للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم، *المجلة الدولية للتكنولوجيا والحوسبة التعليمية*، ع٣، ١٥٠، ١٥١.

أميرة محمد المعتصم (٢٠٢٣). أثر التفاعل بين نمط لوحة المتصدرين" الكاملة، المحدودة" وتوقيت عرضها في بيئة تعلم إلكتروني قائمة على محفزات الألعاب على تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز ومستوي التقبل التكنولوجي لدي الطالبات لمعلمات. مجلة البحث العلمي في التربية، مج١، ع٢٤.

الهام سرور معزي البلال (٢٠٢٠). الطفو الدراسي وعلاقته بالصمود الأكاديمي لدي طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في المدارس الرسمية في منطقة تبوك. *مجلة كلية التربية*، جامعة المنوفية– كلية التربية ج٣٥، ع١، ٣١٠– ٣١٣.

إيمان زكي محمد موسي (٢٠٢١). نمط تصميم الاختبارات الإلكترونية التكيفية علي مستوي (المفردة / المرحلة) وأثرة علي الضغط، والطفو الأكاديمي لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، *المجلة العلمية للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي*، ع٢.

إيمان زكي موسي، هدي عبد الوهاب خضيري، إيهاب محمد عبد العظيم (٢٠٢٥). معايير تطوير بيئة تعلم ذكية وفق نظرية التعلم القائم علي المشاعر، مجلة البحوث في مجلة التربية، ج٢١، ع٥٩

إيناس على عبد السميع (٢٠٢٤). برنامج مقترح قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع٢٧٥.

حسن الباتع محمد، محمد الباتع محمد، (٢٠٢٢). أثر تكامل نمط الأنشطة (المرتبطة\ غير المرتبطة) بالمحتوي التعليمي في بيئة تعلم إلكتروني متعدد الفواصل قائمة على محفزلا الألعاب على تنمية مهارات تطوير بيئات التعلم الشخصية والدافعية للإنجاز وخفض العبئ المعرفي لدي الطلاب المعلمين، *مجلة تكنولوجيا التعليم*. مج٣٢، ع٣.

حسناء عبد العاطى اسماعيل الطباخ، آية طلعت أحمد اسماعيل (٢٠٢٠). تصميم بيئة تعلم قائمة على التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية "تنافسي / تعاونى ومستوى التحدي "مفرد متعدد" وأثره على تنمية مهارات البرمجة وحل المشكلات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *المجلة التربوية*، جامعة سوهاج، كلية التربية، مج ٧٧، سبتمبر، ٢٥٩–٣٦١.

حنان حسن علي (٢٠٢٤). أثر اختلاف نمط محفزات الألعاب الرقمية(النقاط/ الشارات/ لوحات الصدارة) في بيئة تعلم افتراضي على تنمية مهارات إنتاج الانفوجرافيك لدي طلاب كلية التربية. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني، مج١٣،ع٣.

حنان محمد الشاعر (٢٠١٨). تكنولوجيا التعليم القائم على المشاعر، *ورقة عمل بمؤتمر تكنولوجيا التعليم*، كلية الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

حنان محمد الشاعر، عبير حسن فريد، مروة عباس مصطفي (٢٠٢١). معايير تصميم بيئات التعلم المدمجة في ضوء نظرية التصميم القائم على المشاعر للتلاميذ

التوحديين، مجلة بحوث، ع١٠.

الزهراء خليل أبو بكر، محمود رمضان عزام (٢٠٢٣). فعالية برنامج مقترح قائم على التعليم الأخضر في تنمية المفاهيم البيئية والطفو الأكاديمي والتفكير التقويمي لدي معلمي العلوم المسجلين بالدراسات العليا، *مجلة كلية التربية*، جامعة بني سويف، ع١، ٣٤٩- ٣٥٣.

زينب محمد موسي (٢٠٢٢). تصور مقترح لتفعيل الدور الرقابي للوالدين في تحقيق السلامة الرقمية لطفل ما قبل المدرسة في ضوء متطلبات العصر الرقمي، *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد*، ع٢٤، ٢٣،٢٤.

زينب محمد أمين (٢٠٢٠). فاعلية برنامج قائم على أنشطة منتيسورى لتنمية الطفو الأكاديمى وخفض التجول العقلى لدى عينة من التلاميذ بطيئ التعلم بالمرحلة الإبتدائية. *مجلة كلية التربية ببنها*، مج ٣، ع١٢٢، ١٤- ١٦.

سلوي فتحي المصري (٢٠٢٣). نمط تصميم محفزات الألعاب الرقمية القائمة على الدافعية الأكاديمية الخارجية" نقاط/ شخصيات افتراضية" وأثره على الاستمتاع

بالتعلم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية، تكنولوجيا التربية، *الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، ع٢٣.

صافي حسين مصطفي (٢٠٢٢). التفاعل بين نمطي ممارسة الأنشطة التعليمية (الفردية/ التعاونية) وزمن الاستجابة (محددة/ وغير محددة الوقت) في بيئة تعلم إلكترونية قائمى على المحفزات الرقمية عبر الهواتف الذكية وأثرهما على تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. *الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*، مج٣٢، ع٧.

عمرو جلال الدين أحمد، وائل شعبان عبد الستار(٢٠٢٣). محفزات الألعاب الرقمية وسيكولوجية الدمج والتحفيز، دار التعليم الجامعي.

محمد عبد الفتاح محمد (٢٠٢٣). التعلم القائم على المشاعر. متاح علي https://www.linkedin.com/posts/qasim-al-shuqerat-506484b0

محمد عطيه خميس (٢٠٠٣). *عمليات تكنولوجيا التعليم*، مكتبة دار الكلمة، القاهرة.

المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد (٢٠١٥). *تعلم مبتكر لمستقبل واعد*. الرياض.

ناديه عبد الجواد (٢٠٢٤). فاعلية برنامج قائم على التعلم المرتكز إلي المشاعر لتدريس علم النفس في تنمية التفكير الإيجابي وخفض التسويف الأكاديمي لدي طلاب المرحلة الثانوية. دراسات تربوية واجتماعية، جامعة حلوان، مج٣٠.

هويدا سعيد عبد الحميد (٢٠٢٣). التفاعل بين توقيت ظهور قائمة المتصدرين" فوري/ مرجأ" في بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب وأسلوب التفكير " الكلي/ التحليلي" وأثره على تنمية مهارات البرمجة والدافعية نحو التعلم لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. تكنولوجيا التعليم، مج٣٣،ع٦.

وفاء صلاح الدين، محمد أبو الليل (٢٠٢٣). الأمثلة الداعمة في بيئة تعلم نقال قائمة على نمطين من محفزات الألعاب لتنمية مهارات التفكير الحاسوبي ورفع

مستوي فاعلية الذات الأكاديمية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. تكنولوجيا التعليم، مج٣٣،ع٢.

وليد يوسف محمد (٢٠٢٠). محفزات الألعاب. *مجلة تكنولوجيا التعليم*، مج٣٠، ع٢.

ثانيًا: المراجع الانجليزية

Anderson, R. C., Beach, P.T., Jacovidis, M.J. N., & Chadwick, K. L. (2020). *Academic Buoyancy and Resilience for Diverse Students Around the World*.

Attali,Y.&Arieli-Attali,M.(2015).Gamification in assessment:Do points affect test performance? Computers&Education,83(April),2-32.

Dubey, A.D. (2017). Leverage Gamification Successfully for Organizational Learning.

Hamari, J.,Koivisto J., Sarsa H. (2019). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification pp3025-3034 en System Sciences (HICSS), 47th *Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii.

Heidig, s., Reichelt,M.(2015). *Emotional design in multimedia learning:* Differentiationon relevant design features and their effects on emotions and learning,44.

Karl,K. (2018). Types of gamification- games VS gamification How to choose the Right strategy.

Licorish, S. A., Owen, H.E., Daniel,B.,& George, J.L. (2018). Students perception of Kahoot! S influence on teaching and learning. *Research and practice in Technolgy Enhanced Learning*, 13 (1).

Majuri, Koivisto& Hamori (2018). Gamification of Education and Learning:mA Review of Empirical Literature, *GamiFIN Conference, Pori, Finland, May 21-23.*

Martin,A. &Marsh,H.(2009). Academic resilience and academic buoyancy: multidimensional and hierarchicalc conceptual Framing of cause, correlates, and constructs. *Oxford Review of Education*, 15.

Martin, A., colmar,S., Davey,l.& Marsh,H.,(2010). Longitudinal Modeling of Academic Buoyancy and Motivation: Do The 5cs Hold up Over Time? British *Journal Of Educational Psychology* , 80(3).

Martin, A., Gins,P., Bracket, M., Malmberg,l. & Hall,J., (2013). Academic Buoyancy and Psychological Risk: Exploring Reciprocal Relationships, *Learning & Individual Differences,* 27(6).

Martin, A.,(2013). Academic Buoyancy and Academic Resilience: Exploring `Everyday` and `Classic` Resilience In the Face Of Academic Adversity. *School Psychology International* , 34(5).

Mekler,E.D.,Bruhlmann,F., Tuch, A.N.,Opwis,K.(2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71.

Perryer, C., Celestine, N. A., Scott- Ladd, B.,&Leighton,C.(2016) Enhancing workplace motivation through gamification: Transferrable lessons from pedagogy. *The Internatinal Journal of management Education*, 14(3).

Piosang,T.,(2016). *The development of academic buoyancy scale for accountancy students* (ABS-AS), The assessment Handbook, 12.