فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية مهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين

إعداد

سهير يوسف حماد سحويل

محاضر غير متفرغ بجامعة الأزهر وكلية مجتمع الأقصى – فلسطين

عبدالعزيز طلبة عبدالحميد كلية التربية – جامعة المنصورة

إسماعيل محمد إسماعيل حسن كلية التربية – جامعة المنصورة

فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية مهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين

❖ **مقدمة:**

إن العالم اليوم قد استفاد من تقنية التعلم الإلكتروني والاتجاهات التكنولوجية الحديثة، فأصبح ينادي بإدخال الإلكترونيات والتكنولوجيا الحديثة في شتى مجالات الحياة، منها: الاقتصادية والاجتماعية والإنتاجية، وحتى التعليمية، فقد قتلت الأدوات التقليدية روح الإبداع والابتكار لدى غالبية الطلاب؛ مما أدى إلى التوقف قليلاً للتعرف على نمط المحفزات التعليمية، ونمط الفصل المقلوب، وكيفية إنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية وتنمية المهارات لدى الطلاب في تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية ولما لها من صدى إيجابي في التعليم والتعلم، كما بينته بعض الدراسات والأبحاث التربوية والأدبية.

وأصبح العالم يشهد تطوراً هائلاً لوسائل الاتصالات والمعلومات وانتشارها السريع بين أوساط المجتمعات، والذي انعكس على الحياة الاجتماعية في جميع شؤونها، حيث تعد التربية أحد الجوانب التي طالتها التكنولوجيا فأثرت فيها في مجالات التنفيذ والتقويم وحتى المحتوى، وأصبح لزاماً على المُربين وأصحاب القرار اتخاذ ما يلزم لتطوير العملية التعليمية في المجالات السابق ذكرها. وبالفعل تطورت أساليب التعلم فانتقلنا من التعلم التقليدي إلى التعلم الإلكتروني. ووجدت العديد من المؤسسات والمنظمات التي تُعنى بالتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد، وتغير دور المعلم من ملقناً ومصدراً للمعلومة إلى مدرباً وموجهاً وميسراً لإيصال المعلومة بإيجاد استراتيجيات تدريسية جديدة، وتساعد المتعلم على سرعة التعلم، وملبيةً لطموحاته وقدراته وحاجاته بعيداً عن تلك الطرق التقليدية التي أصبحت مملة لدى بعض الطلاب وُجدت استراتيجية الفصل المقلوب، فهي تسعى لإيصال الرسالة التعليمية لأكثر عدد من المتعلمين بمختلف الأعمار خاصةً مع الأخذ بالاعتبار تزايد أعداد المستخدمين للأجهزة التقنية الحديثة والمحمولة بأنواعها، فهي تساهم في حل بعض المشكلات التي تطرأ في الحقل التعليمي مثل ضيق وقت الحصة للنقاش،

والوصول إلى مهارات التفكير العليا، وغياب بعض الطلاب، وغير ذلك من التحديات التي تطرأ (طلال الشمري، ٢٠١٦) (*).

وظهرت ثورة ضخمة في تطبيقات الحاسب التعليمي خلال العقد الماضي، ولا يزال استخدام الحاسب في مجال التربية والتعليم في بداياته التي تزداد يوماً بعد يوم، بل بدأ يأخذ أشكالاً عدة فمن الحاسب في التعليم إلى استخدام الإنترنت في التعليم، وأخيراً ظهر مفهوم التعليم الإلكتروني الذي يعتمد على التقنية لتقديم المحتوى التعليمي للمتعلم بطريقة جيدة وفعالة. كما أن

هناك خصائص ومزايا لهذا النوع من التعليم، تبرز أهم المزايا والفوائد في اختصار الوقت والجهد والتكلفة، إضافة إلى إمكانية الحاسب في تحسين المستوى العام للتحصيل الدراسي، ومساعدة المعلم والطالب في توفير بيئة تعليمية جذابة لا تعتمد على المكان أو الزمان (عبد العزيز الموسى، ٢٠٠٢، ٢).

وما زال التعليم الجامعي يعتمد على التلقين والإلقاء ونظام المحاضرة خاصة عند معلمي كليات التربية فهم يتمسكون بالطرق التقليدية في التدريس، والتي بدورها تناقش المحتوى فقط دون الوصول لاكتشاف مهارات جديدة لدى الطلاب، والحصول على معلومات جديدة تناسب حاجتهم في الحياة المستقبلية التكنولوجية سريعة التطور. ربما يعود الأمر لعدم مقدرة معلمي التربية مواكبة التكنولوجيا الحديثة والتقنيات المتطورة؛ مما أدى إلى ضرورة تطبيق وتوظيف واستخدام أدوات التعلم الإلكتروني بجانب التعلم التقليدي لإكساب الطلاب عادات ومهارات تكنولوجية حديثة.

وقد أدى الاستخدام الواسع للتكنولوجيا الحديثة في أداء وظائف الجامعة، وكذلك ازدياد حدة التنافسية المحلية والعالمية، وتعاظم التحديات التي تواجه الجامعة، إلى جعل الجامعات تبحث عن نماذج وتصورات جديدة في أداء وظائفها، وإحدى هذه التصورات التي ظهرت مؤخراً هي: **المحفزات التعليمية** "التلعيب"، أو ما يمكن أن يسمى بالملاعبة التحفيزية (Gamification) الذي ظهرت استخداماته عام ٢٠٠٨م بواسطة (Brett Trill, 2008) ومنذ ذلك الحين انتشر استخدام التحفيز "التلعيب" في

---

* **يشير ما بين القوسين إلى نظام توثيق الـ APA الإصدار السادس (اسم المؤلف، السنة، الصفحة).**

مجالات متعددة، ومنها التسويق بمختلف المؤسسات وكذلك الجامعات (Parkand Bae ,2014؛ أبو سيف القرني، ٢٠١٦).

إن تحفيز الطلاب وتنافسهم في سياق التعليم يجعل من تعلمهم أسلوباً ممتعاً وشيقاً، ويجعلهم ينجزون أعمالهم، ويحققون الأهداف التعليمية المطلوبة في وقت قصير وبجودة عالية، كي يتمكن كل معلم من استخدامها في مجال تخصصه لتحسين نفسية الطلاب تجاه العملية التعليمية (تامر الملاح، ٢٠١٦).

كما يشير الخبراء إلى أن استخدام **المحفزات التعليمية الإلكترونية** المصحوبة بمهارات تربوية مدروسة واستراتيجيات ملائمة يمكن أن يؤدي إلى زيادة تركيز المتعلمين، وبناء معرفتهم ذاتياً من خلال تفاعلهم مع الأقران؛ مما يدعم اندماجهم تعليمياً (Rossious, Papadakis, 150, 2007).

كما يرى مصطفى القايد (٢٠١٥) أن التحفيز في التعليم عبارة عن منحى تعليمي لتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم في السياق التعليمي، ويمكن للتحفيز أن يؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة وأخذ المبادرة.

وحتى تحقق المحفزات التعليمية الإلكترونية أهدافها المرجوة منها يجب أن تكون موجهة ومبنية بشكل فعال في مواد التعلم والتعليم، حتى تساعد على تنمية التفكير والإبداع والقدرات والمهارات المختلفة؛ مما يدفع المتعلم لأن يندمج بشغف في عملية التعلم؛ مما يسهم في حل المشكلات الصفية (ندى حجازي، ٢٠١٧، ٧١).

كما تكمن قيمة المحفزات التعليمية الرقمية الإلكترونية للمعلمين والمتعلمين في اشتمالها على حل المشكلات والمهارات التعاونية، والعمل على زيادة اشتراك المتعلمين، وإبقاء أثر المعرفة، فتوظيفها يسمح بتشجيع رغبات المتعلمين في العمل على تطوير وبراعة المهارات (تامر الملاح ونور الهدى فهيم، ٢٠١٦، ١٢٢).

وفي الوقت الذي يشير فيه عدد من الباحثين على مستوى العالم إلى هذا البطء في دمج التكنولوجيا في التعليم العالي، فإنه قد يؤدي إلى ارتفاع نسبة أعضاء هيئة التدريس الذين يفضلون أساليب واستراتيجيات تعليم وتعلم تقليدية كأسلوب المحاضرة

(Butt, 2014 ;McLaughlin, 2013) في حين أن أحد الطرق الحديثة للتغلب على تقليدية التعليم العالي، والوصول إلى دمج التكنولوجيا بشكل فاعل هي **"استراتيجية الصف المقلوب"** كما بينها (عبد الرحمن الزهراني، ٢٠١٥، ٧).

والتي حاول فيها العلماء أن يساعدوا الطلاب الغائبين عن دروسهم بسبب المرض، أو أعذار أخرى في التواصل مع الدروس المدرسية، بما أنه من غير الممكن تعويض الدروس لكل غائب بمفرده، لذلك قرروا أن يضعوا تسجيلات فيديو لمجموعة من الدروس لمساعدة الطلاب الذين لا يستطيعوا القدوم للمدرسة لمشاهدتها في منازلهم، ومن ثم انتشرت هذه الفيديوهات لمساعدة الطلاب الذين يحضرون إلى المدرسة أيضاً لمزيد من الفهم والتوضيح في حل الواجبات المنزلية بكفاءة وفاعلية، ومن ثم انتشرت طريقة استخدام بث الفيديوهات بين المعلمين والطلاب في المناطق المختلفة (Darke, Kayser, Jacobowiz, 2016, 2).

وتستند فكرة التعلم المقلوب في أساس تكوينها إلى مفاهيم مثل: التعلم النشط وفاعلية المتعلمين، ومشاركتهم، وتصميم مختلط للدرس، وإذاعة أو بث المحتوى التعليمي، فقيمة هذا النوع من التعلم يكمن في تحويل وقت قاعات الدراسة بشكل عمدي إلى ورشة تدريبية يمكن من خلالها أن يناقش المتعلمون ما يريدون بحثه واستقصاؤه حول المحتوى العلمي، كما يمكنهم من اختبار مهاراتهم في تطبيق المعرفة والتواصل مع بعضهم البعض أثناء أدائهم للأنشطة الصفية وخلال وقت التعلم يقوم المعلمون بوظائف مماثلة لوظائف المدربين والمستشارين أو الموجهين، وتشجع المتعلمون على القيام بالبحث والاستقصاء الفردي والجهد الجماعي التعاوني الفعال (Harried & Shiller,2013).

وتؤكد الباحثة على ضرورة توظيف ما سبق، فبالتشجيع والتعاون تخرج أفضل النتائج والمخرجات التعليمية التربوية، وهذا ما تؤكده أيضاً دراسة كل من (Kim, Park & Joo, 2014 ;Rozinah, 2014)

كما يعد التعلم المقلوب أحد الحلول التقنية الحديثة لعلاج ضعف التعلم التقليدي، وتنمية مستوى مهارات التفكير عند المتعلمين، فالتعلم المقلوب نموذج تدريس يشمل استخدام التقنية للاستفادة من التعلم في العملية التعليمية بحيث يمكن للمعلم قضاء مزيد من الوقت في التفاعل والتحاور والمناقشة مع المتعلمين في

حجرات الدراسة بدلاً من إلقاء المحاضرات، وتضيف الباحثة إن كنا قد تطرقنا للمحفزات التعليمية الرقمية الإلكترونية وما لها من آثار إيجابية في زيادة التحصيل والاستيعاب للمتعلمين وللفصل المقلوب ومواكبته للتكنولوجيا، وكل ما هو حديث فحريٌ بنا أن نستكمل العمل بإنتاج وتصميم الدروس الإلكترونية، كي تصبح الأيقونة الإلكترونية مكتملة، وجاهزة للمتعلم ومن صنعه وإعداده، فمن الضروري والمهم أن يتعلم المتعلمون كيفية إعداد وتنفيذ وتطبيق وتصميم الدروس الإلكترونية؛ فهي تزيد المحتوى قوة ، وتقتل الملل وتزيد الجاذبية نحو التعليم، كيف لا ونحن نتحدث عن إنتاج وتصميم الدروس في ظل مساق الدراما بالطريقة الحديثة وكيفية التعامل مع الإلكترونيات وإعدادها.

وبعد النتائج الإيجابية لما سبق من عرضه دعت الباحثة لأن تستخدم المحفزات التعليمية ونمط الفصل المقلوب لما له من أثر إيجابي وفوائد عظيمة وكثيرة، ولما أثبتته الدراسات والأدب التربوي من صحة ذلك، وإيجابيته، فيما يخص زيادة التحصيل الدراسي وتنمية مهارات التفكير والإبداع، والخروج بنتائج مثمرة مع أغلب الفئات العمرية والتعليمية، ولما يتوفر بها من إثارة وجذب وتشويق وترغيب وشد الانتباه والتركيز في تقديم المحتوى وعرضه والأنشطة التفاعلية التي تتخلله، ودفع المتعلمين إلى مزيد من التواصل والتفاعل والمشاركة والاندماج في عملية التعلم، حيث التعزيز الفوري والآني المباشر، كل ذلك زاد من إقبالهم على العملية التعليمية التعلمية؛ مما دفع الباحثة لأن توضح لكم بعض من هذه الدراسات والأدب التربوي التي تشير إلى مدى نجاح هذه الأنماط والاستراتيجيات ومدى فاعليتها في التدريس والتحصيل الدراسي حيث منها: دراسة كل من (سالم القحطاني، ٢٠١٦، عايدة حسين ونجلاء المحلاوي، ٢٠١٩؛ علياء علي، ٢٠٢٠) فهي دراسات تختص بالتحفيز والتلعيب وكلها هدفت إلى التعرف على فاعلية بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على التلعيب (Gamification) في تنمية التحصيل الآني والمؤجل، وقد أسفرت عن نتائج إيجابية لصالح المجموعة التي درست بطريقة التحفيز والتلعيب، ونتائج إيجابية نحو بيئة التلعيب، ودراسات تطرقت للتعلم بالفصل المقلوب كدراسة كل من (منذر القزاز، ٢٠١٨؛ رقية العتيبي، ٢٠١٩؛ بدر الشمري، ٢٠١٩) وغيرها الكثير من الدراسات التي هدفت لتعزيز الدراسة والتعلم باستراتيجية الفصل المقلوب لما له من نقطة تحول في زيادة الفهم والاستيعاب والتركيز وزيادة نسبة التحصيل، هذا وهناك دراسات

أخرى تتحدث عن الاتجاه وإنتاج وتصميم الدروس الإلكترونية مثل دراسة كل من (عبدالقادر السيد وصبحي سليمان، ٢٠١١؛ لكحل بن شريف، ٢٠١٣؛ عبدالله أبو شاويش، ٢٠١٣؛ عبدالعزيز العنزي وأحمد الفلكاوي، ٢٠١٧) جميعها تتحدث في إيجابية الأثر الذي تركته التكنولوجيا نحو الطلاب، وتوصي بضرورة تعلم المعلمين إنتاج الدروس وكيفية تصميمها وتعليمها للطلاب، وإتباع برامج إلكترونية متطورة، وأن التكنولوجيا تعمل على المرونة وتحمل الشخص مسؤوليته بشكل أكبر في استخدام وسائل التكنولوجيا بغض النظر عن الجنس.

مما دفع الباحثة لأن تقوم بتدريس مساق الدراما بشكل جديد ومتميز بطريقة إلكترونية، لزيادة التحصيل الدراسي والعلمي لدى الطالبات، ولزيادة التشجيع والفهم والترفيه والتركيز في آن واحد، مشجعةً في ذلك على تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية، موظِفةً في ذلك استخدام المحفزات التعليمية (كالنياشين والأوسمة والشارات والنجوم والنقاط والمستويات، ولوحة المتصدرين وملف الإنجاز) وغيرها، بعيداً عن التعلم التقليدي، وكذلك ستتبع نمط المحفزات التعليمية، بعيداً عن الألعاب الروتينية المعروفة. وننوه هنا لاستخدام بعض المحفزات في هذه الدراسة منها (المستوى، النقاط، قائمة المتصدرين، ودفتر الإنجاز).

لذا سعى البحث الحالي إلى التعرف على أثر التفاعل بين نمطي تقديم المحفزات التعليمية (الآنية/ غير الآنية) ببيئة الفصل المقلوب على تنمية مهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية لدى الطلبة المعلمين في دولة فلسطين.

❖ **الإحساس بمشكلة البحث:**

نبع إحساس الباحثة بمشكلة البحث من خلال المصادر الآتية:

- **خبرة الباحثة العملية والميدانية:**

في ضوء ما سبق ومن خلال خبرة الباحثة في العمل الأكاديمي في الجامعات الفلسطينية بقطاع غزة، واطلاعها على الأدب التربوي والدراسات السابقة التي أشارت إلى أهمية التعلم بنمطي المحفزات التعليمية والفصل المقلوب في تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية، والذي يكاد يكون مفقوداً في آلية التدريس في فلسطين، وأيضاً لندرة الأدب التربوي والدراسات المعمول بها في قطاع غزة، ومن خلال عمل الباحثة كمحاضر جامعي، ومشرف تربوي وموجه حالياً بقسم التربية العملي في جامعة الأزهر بدولة فلسطين قامت الباحثة بإجراء مقابلات مقننة، وبعض الاستفسارات الشخصية مع عدد من الطلاب المعلمين للتوصل إلى الأسباب التي تعيق

استيعابهم، وعدم فهمهم للمقرر بالشكل المطلوب، وضعف الإقبال نحوها بشكل إيجابي، نظراً لذلك قد رأت الباحثة أن تبين بعض الأسباب التي ترجع لها صعوبة فهم المواد والمحتوى بالطرق التقليدية، وأن طريقة التدريس التقليدية؛ والتي تعتمد على أسلوب التلقين التي يتم تدريسهم بها هي سبب أساسي في التراجع في ظل التطور التكنولوجي، مع عدم وجود استراتيجيات تدريس حديثة.

لهذا السبب اختارت الباحثة الدمج بين نمطي المحفزات التعليمية (آنية/ غير آنية) والفصل المقلوب لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية لدى الطلبة المعلمين في دولة فلسطين. وفي ضوء هذه المعطيات إليكم مجموعة من الدراسات المهمة، التي ساعدت الباحثة في الوصول لمعالجة البحث لديها، ومن تلك الدراسات.

- **نتائج الدراسات والبحوث السابقة:** سوف يتم تناولها كالآتي:

أولاً: الدراسات السابقة الخاصة بالمحفزات التعليمية، ومنها:

دراسة سمر الغولة (٢٠١٨) التي هدفت لاختبار فعالية الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات، وأوضحت نتائج الدراسة: أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية زاد من تنمية مفاهيم الطالبات الموهوبات للغة الإنجليزية، وأوصت الدراسة بضرورة التوسع بتبني استخدام برمجيات ألعاب تعليمية إلكترونية لتعلم الطلبة الموهوبين والمتفوقين تتفق مع خصائصهم العقلية والنفسية بما يتوافق مع متطلبات العصر.

وهدفت دراسة نبيل حسن (٢٠١٩) إلى التعرف على أثر التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (النقاط/ قائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم (الغموض/ عدم الغموض) أثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتياً لدى طلاب جامعة أم القرى، وأثبتت النتائج: تأثير أنماط محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات المرتبطة بالأمن الرقمي ومقياس التعلم الموجه والأسلوب المعرفي في الجانب المعرفي والمهاري، ولكن لا يوجد تأثير لأثر في التعلم الموجه ذاتياً لصالح الأسلوب المعرفي لحل الغموض.

كما هدفت دراسة عائشة العمري وأميمة الشنقيطي (٢٠١٩) إلى التعرف على فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا، وتوصلت نتائج البحث إلى فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية في تنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية لدى طالبات

الدراسات العليا، وفاعلية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الدراسات العليا بكلية التربية بالمدينة المنورة.

وهدفت دراسة علياء علي (٢٠٢٠) إلى تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية والانخراط في التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم باستخدام نمطين للتعلم بالمحفزات الإلكترونية الرقمية، وقد أشارت النتائج لوجود أثر للمحفزات الرقمية في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والانخراط في التعلم لدى طلاب عينة البحث.

وأوصت عدة دراسات بضرورة استخدام المحفزات التعليمية الرقمية لزيادة الدافعية وتشجيع المتعلمين على التعلم ومنها: (Caczyles Tardon, 2015; Cates,Eaczyniski, 2016 ;Dubbels 2017 ,Ricciadi) لذا جاء البحث الحالي كمحاولة لتوظيف المحفزات التعليمية الرقمية في تنمية مهارات إنتاج وتصميم الدروس الإلكترونية ذاتياً.

واتفقت الدراسات السابقة التالية كدراسة كلٍ من: (سحر القحطاني، ٢٠١٧؛ محمود الحفناوي، ٢٠١٧؛ منذر القزاز، ٢٠١٨؛ رقية العتيبي، ٢٠١٨؛ عائشة العمري وأميمة الشنقيطي، ٢٠١٩؛ علياء علي، ٢٠٢٠) من حيث الأهداف جميعها تهدف إلى ضرورة تفعيل دور استخدام استراتيجية التعلم بالمحفزات التعليمية في تدريس عديد من المواد الدراسية لما لها من أثر إيجابي واضح في البيئة التعليمية؛ حيث أنها عملت على زيادة التحصيل بالنسبة للطلبة، وزياد الفعالية للتجاوب مع المقررات والدافعية نحو التعلم وتنمية المهارات وإنتاج الألعاب والمواد الرقمية بشكل جيد، والإقبال على الدراسة، وتسهيل الصعوبات وتحليل العقبات.

ومن حيث المنهج المتبع في الدراسة، فجُلها قد استخدم المنهج التجريبي وشبه التجريبي، ومن حيث العينة فالجميع كانت عينته طلبة الجامعات والمدارس عدا دراسة ريتشارد وميشيل (٢٠١٧) كانت عينتها أعضاء هيئة التدريس، ودراسة محمود الحفناوي (٢٠١٧) حيث كانت عينتها فئة الصم التي زادت من التعامل مع التعلم الإلكتروني لما أثبتته من تأثير إيجابي له أهميته في نجاح وازدهار العملية التعليمية. في حين اختلفت دراسة نبيل حسن (٢٠١٩) مع الدراسات الأخرى في أنه لا يوجد أثر باستخدام عناصر التحفيز لزيادة المعرفة وحل الغموض الموجه ذاتياً.

ثانياً: الدراسات السابقة الخاصة بالفصل المقلوب، ومنها:

هدفت دراسة Lin Lai and Hwan (2016) إلى تقييم فعالية منهج الفصل المقلوب ذاتية التنظيم في مساعدة الطلبة على جدولة الوقت خارج الصف لقراءة وفهم المحتوى التعليمي بشكل فعال قبل المجيء إلى الصف بحيث يكونوا قادرين على التفاعل مع أقرانهم والمعلمين في الصف لإجراء مناقشات متعمقة، وقد أشارت نتائج الاختبار البعدي أن أداء المجموعة التجريبية أعلى بكثير من المجموعة الضابطة، ووجود فروق دالة لصالح المجموعة الطلبة المنظمين ذاتياً بدرجة كبيرة بالمقارنة مع اتجاهات تعلم أخرى، بينما لا توجد فروق دالة لصالح الطلبة المنظمين ذاتياً بدرجة منخفضة بالمقارنة مع اتجاهات تعلم أخرى، ومن ناحية أخرى فقد أظهر طلبة المجموعة التجريبية كفاءة ذاتية أعلى من طلبة المجموعة الضابطة.

بينما هدفت دراسة لينا بشارات (٢٠١٧) إلى معرفة أثر استخدام إستراتيجية التعلم المقلوب في تحصيل طلبة الصف العاشر الأساسي، وعلى مفهوم الذات الرياضي لديهم في محافظة أريحا، وقد توصلت الدراسة إلى وجود أثر لاستخدام التعلم المقلوب على تحصيل طلبة الصف العاشر الأساسي وعلى مفهوم الذات الرياضي لديهم لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام استرتيجية التعلم المقلوب، وفي ضوء هذه النتائج قد أوصت الباحثة بعدة توصيات منها: تفعيل استخدام إستراتيجية التعلم المقلوب في تدريس موضوعات مختلفة بالرياضيات.

ودراسة عبد الله البوسعيدي (٢٠١٧) التي هدفت إلى تقصي أثر تدريس العلوم بمنحى الصف المقلوب في تنمية الدافعية لتعلم العلوم والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف التاسع الأساسي، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة، وخلصت الدراسة إلى تخطيط الدروس وتنفيذها باستخدام منحى الصف المقلوب، والاهتمام بالدافعية نحو التعليم، وإقامة الورش للمعلمين حول تطبيق الاستراتيجيات التي تنميها لدى الطلبة.

واتفقت الدراسات السابقة التالية: (هبه عثمان، ٢٠١٦؛ نورة العطية، ٢٠١٦؛ عبدالله البوسعيدي، ٢٠١٧؛ سيف عزيز، ٢٠١٧؛ لينا بشارات، ٢٠١٧) على ضرورة تفعيل دور استخدام استراتيجية التعلم بالفصل المقلوب في تدريس عديد من الموضوعات، وليس قصراً على الرياضيات أو الهندسة أو الفيزياء وغيرها، وإنما تصلح لتدريس غالبية المقررات الدراسية المختلفة، وأن بيئة الفصل المقلوب لها أثر إيجابي واضح في البيئة التعليمية؛ حيث أنها عملت على زيادة التحصيل بالنسبة

للطلبة، وصقل مهاراتهم، وتوصي بضرورة عقد لقاءات وورش عمل تدريبية للمعلمين كي يطبقوها في التعليم المدرسي والجامعي في المستقبل الآني القريب، وأنها عملت على زيادة الكفاءة الذاتية للطلبة، كما تبين في الدراسات الأجنبية، واتفقت جُل الدراسات السابقة في المنهج المستخدم، وهو المنهج التجريبي وشبه التجريبي، والعينة معظمها كانت على الطلاب.

ثالثاً: الدراسات السابقة الخاصة بإنتاج وتصميم الدروس الإلكترونية، ومنها:

هدفت دراسة مندور عبد السلام (٢٠١٧) إلى استقصاء فاعلية التدريب الإلكتروني الفردي والتعاوني على برنامج كورس لاب Course Lap في تنمية مهارات معلمي الفيزياء لتصميم الدروس الإلكترونية وإنتاجها والاتجاه نحو استخدامها، وقد خرجت الدراسة بعدة نتائج ومنها: تحديد مهارات تصميم الدروس وإنتاجها إلكترونيا، والاتجاه نحو استخدامها. كما أن هناك وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطي درجات التدريب الإلكتروني الفردي ومجموعة التدريب الإلكتروني التعاوني في مقياس الاتجاه نحو استخدام الدروس المصممة والمنتجة إلكترونياً لصالح مجموعة التدريب الإلكتروني التعاوني.

وهدفت دراسة أحمد محمد (٢٠١٧) إلى التعرف على المهارات اللازمة لإنتاج الدروس الإلكترونية التفاعلية متعددة الوسائط لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وتوصلت نتائج البحث إلى إعداد قائمة بالمهارات اللازمة لإنتاج برمجيات الدروس الإلكترونية التفاعلية متعددة الوسائط. وهدفت هيفاء عاكول (٢٠١٨) إلى الكشف عن أثر تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعلم الشخصي لتنمية مهارات تحضير الدروس الإلكترونية لدى معلمي العلوم، وقد توصل البحث إلى أن البيئة التدريبية تحقق فاعلية في تنمية المهارات لمعلمي العلوم لا تقل عن (٦٠) عندما تقاس بنسبة الفاعلية لماك جوجيات، كما شمل البحث مناقشة تلك النتائج وتقديم تفسيراً لها.

واتفقت جميع الدراسات السابقة التالية: (مندور عبدالسلام، ٢٠١٧؛ مسك العبسي، ٢٠١٧؛ هيفاء عاكول، ٢٠١٨) على هدف واحد، وهو تنمية مهارات إنتاج وتصميم الدروس الإلكترونية وكيفية تحضير الدروس الإلكترونية لدى المعلمين الطلاب، واتبعت في معظمها المنهج التجريبي وشبه التجريبي، وكانت العينة في معظمها الطلبة المعلمين بالجامعات، وبعض من فئات الهيئة التدريسية وخرجت

بتوصيات منها: ضرورة العمل على التدريب المستمر للمعلمين والطلبة المعلمين بما يتناسب مع التطور السريع وإعدادهم إعداد جيد لتصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية.

- **توصيات المؤتمرات العلمية:**

- تأتي الدراسة الحالية نابعةً من الاهتمام بتطوير مواقع الويب والمقررات الإلكترونية والمصادر الرقمية، والتي يمكن أن تتطور من خلال الوصول إلى طريقة مناسبة لتوظيف أساليب محفزات الألعاب (المؤتمر العلمي الرابع عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ٢٠١٤).
- ووفقاً للاستفادة من الاتجاهات الحديثة للبحوث، ومن هذه التوجهات دراسة أساليب محفزات الألعاب ودورها في تحليل ومعالجة القضايا المجتمعية، وتقديم حلول مبتكرة لمشاكل المجتمع (المؤتمر العلمي الثاني، ٢٠١٥).
- كما وينبغي الاستخدام الأمثل للمعززات والمحفزات الإلكترونية، والتي يعتبر من أكثرها شيوعاً في الوقت الراهن تقنية محفزات الألعاب التعليمية الإلكترونية والرقمية (مؤتمر تكنولوجيا التربية والتحديات العامة للتعليم، ٢٠١٦).
- علاوةً على ذلك استجابةً لتوصيات مؤتمر تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث (٢٠١٧) بضرورة ربط البحوث العلمية ببرامج إعداد المعلم وتدريبه بالمؤسسات التعليمية الأكاديمية مع إعلاء الجانب الإنساني ومنه الاهتمام بشخصية المتعلم في إنتاج تطبيقات تكنولوجيا التعليم،
- كما ويعد البحث الحالي محاولة لرفع مستوى الوعي لدى طلبة كلية التربية قسم التعليم الأساسي على المستوى المهني من خلال تنمية مهاراتهم في معالجة إنتاج وتصميم النصوص والدروس التعليمية الرقمية، والتي تعد من الوسائل التعليمية المناسبة للطلاب مع تنوع خصائصهم ومراعاة الفروق الفردية بينهم.

❖ **مشكلة البحث:**

في ضوء ما أشارت إليه التوصيات بالدراسات السابقة والمؤتمرات والندوات، بالإضافة لخبرة الباحثة، والدراسة الاستطلاعية التي قامت بها الباحثة تبين أن هناك تدني في مستوى مهارات تصميم الدروس الإلكترونية، وبالتالي تم معالجة هذا القصور من خلال تصميم بيئة الفصل المقلوب القائمة على المحفزات الآنية وغير الآنية، لدى الطلبة المعلمين في دولة فلسطين.

❖ **أسئلة البحث:**

على ضوء ذلك يمكن صياغة السؤال الرئيس التالي: **ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية مهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟**، وينبثق من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما مهارات تصميم الدروس الإلكترونية اللازمة للطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟
- ما المعايير الواجب مراعاتها عند تصميم بيئة الفصل المقلوب القائمة المحفزات التعليمية (الآنية/ غير الآنية)؟
- ما التصميم التعليمي لبيئة الفصل المقلوب القائم على المحفزات التعليمية على تنمية مهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟
- ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب على تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟
- ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب على تنمية الجوانب المهارية الآدائية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟
- ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب على جودة المنتج لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟

❖ **أهداف البحث:**

هدف البحث الحالي إلى:

- التعرف على فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية.
- التعرف على فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية الجوانب الإدارية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية.
- التعرف على فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية جودة المنتج.

❖ **أهمية البحث:**

تتضح أهمية نمطي المحفزات التعليمية والتعلم المقلوب في تصميم الدروس الإلكترونية في التعليم في الجهات التالية:

- قد تعمل على مسايرة التقدم العلمي وتوظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم، ومنها التعلم بالمحفزات الرقمية والفصل المقلوب وإنتاج وتصميم الدروس في التعليم الجامعي.
- يتمشى مع الاتجاهات الحديثة التي تنادي بضرورة تفعيل التعليم المقلوب بكونه الوسيلة التي يمكن من خلالها التغلب على مشكلات التعليم المختلفة.
- تحاول الدراسة سد الفجوة في الدراسات العربية التي تتناول التحفيز والتعلم المقلوب في التعليم بشكل عام ومقرر الدراما بشكل خاص.
- يتناسب مع مشروعات تطوير التعليم المدعومة من صندوق تطوير الجودة، والتي تركز على تطوير إعداد المعلم الخريج من كليات التربية في فلسطين.
- قد تسهم هذه الدراسة في توفير معلومات مستقاة من الواقع تساعد المسئولين عن التعلم الإلكتروني في فلسطين بشكل عام، وفي جامعة الأقصى بشكل خاص على اتخاذ القرارات لتأهيل المعلمين الجامعيين بمهارات الدروس الإلكترونية.
- تسعى الدراسة لتقديم نموذج لبيئة تعليمية محفزة ومشوقة لدعم تعليم مقرر الدراما في الجامعات الفلسطينية.
- قد تساعد المسئولين والقائمين على العملية التربوية في كليات الجامعات الفلسطينية في تطوير تلك العملية من خلال النتائج التي ستتوصل إليها في هذه الدراسة، وقد تعمل على إثراء البحث التربوي في مجال تكنولوجيا التعليم لديهم.
- قد تسلط الضوء نحو أهمية إعداد الطلبة في الجوانب الإلكترونية مثل تصميم وانتاج الدروس.

❖ **حدود البحث:**

اقتصر البحث الحالي على:

- **الحدود الموضوعية:** سوف يتناول البحث مادة الدراما لدى الطلبة المعلمين في جامعة الأقصى، في دولة فلسطين، قطاع غزة.
- **الحدود البشرية:** سيقتصر البحث على عينة من الطالبات المعلمات في جامعة الأقصى قسم التعليم الأساسي بكلية التربية، وعددها (٥٠) طالبة مقسمة على مجموعتين كل مجموعة (٢٥) طالبة.
- **الحدود الزمنية:** ستجري هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول/ الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠١٢١م.
- **الحدود المكانية:** جامعة الأقصى بمنطقة غزة التعليمية بفلسطين.

❖ **منهج البحث:**

اتبع البحث المناهج الآتية:

- **المنهج الوصفي التحليلي**: وذلك لسرد الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة في الجانب النظري للبحث، والذي يهتم بمتغيرات البحث، وإعداد أدوات البحث.

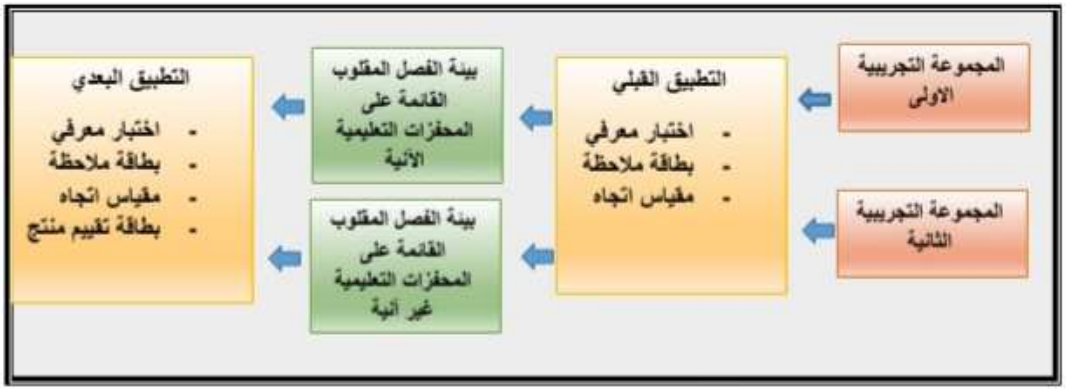
- **المنهج التجريبي:** القائم على دراسة أثر المتغير المستقل على المتغير التابع لدى الطالبات المعلمات؛ حيث تم اختيار المجموعتين من الطالبات بالطريقة العشوائية. ويمكن تحديد الهدف الرئيس للبحث القائم على قياس تأثير أنماط المحفزات (الآنية/ وغير الآنية)، في بيئة الفصل المقلوب على تنمية مهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين عن طريق تصميم حلول تكنولوجية مناسبة للممارسات التعليمية، قائمة على النظريات والمبادئ النظرية لتصميم هذه التكنولوجيات.

❖ **مجتمع وعينة البحث:**

تكون مجتمع البحث من عينة من مرحلة البكالوريوس قسم التعليم الأساسي بكلية التربية جامعة الأقصى في مقرر الدروس الدرامية الإلكترونية في تكنولوجيا التعليم، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين (آنية/ غير آنية) بطريقة عشوائية. حيث تم اختيار عينة عشوائية مكونة من (٢) شعبتين من مجتمع البحث، وذلك خلال الفصل الذي سيتم فيه التطبيق، المجموعة الأولى وعدها (٢٥) طالبة، والمجموعة الثانية وعددها (٢٥) طالبة.

❖ **التصميم شبه التجريبي للبحث:**

لإجراء خطوات البحث وضبط متغيراتها، سيأخذ التصميم المقترح نمط المجموعتين، الذي يعتمد على تطبيق أدوات البحث تطبيقا قبلياً على جميع المجموعات، ثم المعالجة التجريبية التي تتمثل في تطبيق بيئة الفصل المقلوب، ثم التطبيق البعدي للأدوات، واستخدمت الباحثة التصميم شبه التجريبي ذي القياس القبلي والبعدي.



شكل (١) التصميم التجريبي المستخدم في البحث

❖ **فروض البحث:**

سعى البحث الحالي للتحقق من صحة الفروض الآتية:

- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيين في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي.
- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة.
- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج.

❖ **أدوات البحث:**

قامت الباحثة باستخدام الأدوات التالية في البحث:

- اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لتنمية مهارات الطلبة المعلمين.

- بطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج وتصميم الدروس الدرامية الإلكترونية لدى الطلبة المعلمين.
- بطاقة تقييم منتج لقياس مدى جودة إنتاج الدروس الإلكترونية لدى العينة.

❖ **متغيرات البحث:**

اشتمل البحث على المتغيرات التالية:

- **المتغير المستقل: وهو:** بيئة الفصل المقلوب.
- **المتغير التصنيفي:** المحفزات التعليمية (الآنية/ غير الآنية).
- **المتغيرات التابعة:** مهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية.

❖ **مصطلحات البحث:**

أمكن تعريف مصطلحات البحث إجرائياً في البحث الحالي كالآتي:

- **المحفزات التعليمية: Gamification**

عرفتها الباحثة إجرائياً بأنها: مجموعة من عناصر التحفير التعليمية ممثلة في (النقاط، المستويات، لوحة المتصدرين، ملف الإنجاز) التي يتم توظيفها في بيئة الفصل المقلوب لتنمية مهارات إنتاج وتصميم الدروس الدرامية الإلكترونية مع الطالبات المعلمات ويتم تطبيقها بشكل إلكتروني عبر البيئة التدريبية.

✓ **المحفزات التعليمية الآنية:**

عرفتها الباحثة إجرائياً: بأنها مجموعة من عناصر التحفير التعليمية ممثلة في (النقاط، المستويات، لوحة المتصدرين، ملف الإنجاز) التي يتم توظيفها في بيئة الفصل المقلوب لتنمية مهارات إنتاج وتصميم الدروس الدرامية الإلكترونية عند طالبات التعليم الأساسي بكلية التربية بجامعة الأقصى، وتحصل عليها الطالبات المعلمات بشكل تزامني مباشر (آني) فور تنفيذ المهام من خلال بيئة تم تطويرها وفقاً لهذين النمطين للمحفزات التعليمية، حيث تقاس المهارات بمدى توافر إنتاجها وتصميمها لقائمة المحفزات التعليمية.

✓ **المحفزات التعليمية غير الآنية:**

عرفتها الباحثة إجرائياً: بأنها مجموعة من عناصر التحفير التعليمية ممثلة في (النقاط، المستويات، لوحة المتصدرين، ملف الإنجاز) التي يتم توظيفها في بيئة الفصل المقلوب لتنمية مهارات إنتاج وتصميم الدروس الدرامية الإلكترونية عند طالبات التعليم الأساسي بكلية التربية بجامعة الأقصى، وتحصل عليها الطالبات

المعلمات بشكل غير متزامن وغير مباشر (غير آني) بعد فترة من الوقت لتنفيذ المهام. من خلال بيئة تم تطويرها وفقاً لهذين النمطين للمحفزات التعليمية؛ حيث تقاس المهارات بمدى توافر إنتاجها وتصميمها لقائمة المحفزات التعليمية.

- **بيئة الفصل المقلوب:**

عرفتها الباحثة إجرائيا بأنها: نموذج تربوي يهدف لاستخدام التقنيات الحديثة وشبكة الإنترنت بطريقة تسمح للطلاب المعلمين بكلية التربية بجامعة الأقصى، بإعداد الدروس الإلكترونية عن طريق مقاطع فيديو أو ملفات صوتية أو غيرها من الوسائط ليطلع عليها الطلاب في منازلهم أو في أي مكان آخر باستعمال حواسيبهم أو هواتفهم النقالة والذكية، أو أجهزتهم اللوحية قبل حضور الدرس على أحد مواقع الويب أو شبكات التواصل الاجتماعي.

- **الدروس الدرامية الإلكترونية:**

عرفتها الباحثة إجرائياً بأنها: طريقة من طرق التدريس يقوم من خلالها المعلم بتدريس المحتوى المقرر والمراد تعليمه للطلاب عبر أنشطة درامية هادفة وألعاب مسرحية مرتبطة بمحتوى الدرس وذلك عن طريق عرضها للطالبات المعلمات بقسم التعليم الأساسي في كلية التربية بجامعة الأقصى في غضون أوقات قليلة من الدقائق عبر الوسائل التكنولوجية كالفيديو والويب والبرامج الإلكترونية كبرنامج ستوري لاين وأدوبي كابتفيت، والموديلات التعليمية أو وفق أسطوانات علمية مبرمجة بالمحتوى المطلوب. حيث يتم تسجيل المحتوى أو المقطع المراد تعليمه للطالبات ومن ثم مناقشته في المحاضرة القادمة بين المعلم والطالبات وبين الطالبات وبعضهم البعض سواء وفق مجموعات تقوم بأنشطة جماعية أو فردية.

إجراءات البحث:

مَرَ البحث الحالي بالخطوات الآتية:

١. الاطلاع على الدراسات والأدبيات العربية والأجنبية ذات الصلة بمشكلة البحث، والتي اهتمت بالفصل المقلوب والمحفزات التعليمية.
٢. إعداد قائمة بالمهارات لتصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية، وعرضها على مجموعة من المحكمين والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم وإجراء التعديلات المطلوبة ووضعها في صورتها النهائية.

٣. إعداد قائمة للبيئة والدروس التي تصمم لإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية، بنمطي (الفصل المقلوب والمحفزات التعليمية) وعرضها على مجموعة من المحكمين والمتخصصين في تكنولوجيا التعليم، إجراء التعديلات اللازمة ووضعها في صورتها النهائية.

٤. إعداد التصميم الخاص بأدوات البحث.

٥. إعداد أدوات البحث (اختبار تحصيلي للجانب المعرفي من المقرر، بطاقة ملاحظة الأداء العملي مهارات إنتاج الدروس الدرامية ومهارات تصميمها ومقياس الاتجاه الخاص بالطلبة المعلمين، وبطاقة لتقييم المنتج).

٦. إجراء دراسة استطلاعية لحساب ثبات الأدوات.

٧. اختيار عينة البحث من طلاب البكالوريوس بكلية التربية جامعة الاقصى بغزة، وتوزعهم إلى مجموعتين تجريبيتين احداهما تمثل المجموعة التجريبية الآنية والأخرى تمثل المجموعة التجريبية الغير آنية.

٨. تطبيق أدوات البحث قبليا ممثلة في (الاختبار، بطاقة الملاحظة، ومقياس الاتجاه).

٩. تطبيق أدوات البحث بعديا ممثلة في (الاختبار، بطاقة الملاحظة، مقياس الاتجاه، وبطاقة تقييم المنتج).

١٠. إجراء التجربة الأساسية.

١١. المعالجة الإحصائية للبيانات المستقاة من التطبيقين القبلي والبعدي.

١٢. عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها في ضوء الإطار النظري ونتائج البحوث المرتبطة بفروض البحث.

١٣. تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج التي تم التوصل اليها.

الإطار النظري للبحث:

تناول الإطار النظري للبحث عدة محاور وهي المحفزات التعليمية وبيئة الفصل المقلوب والدروس الإلكترونية، ويمكن تفصيل ذلك كالآتي:

المحور الأول: المحفزات التعليمية:

تعاني الأغلبية اليوم من الملل والضجر من العمل والقيام بالأنشطة والواجبات المتعلقة بالعلم والتعلم خاصة حين يطول بهم الوقت في تحضير مواد دراسية تتطلب

القيام بها، وذلك لأننا لم نقم بتوظيف المتعة مرافقةً للعمل في جعل ممارسات النشاطات التعليمية ممتعة ومحببة لدينا.

إن استخدام المحفزات التعليمية في التعليم أمر جيد نوعاً ما، كما أن المواقع الإلكترونية التعليمية، تستفيد أيضاً من استخدام عناصر اللعبة من أجل تحفيز مستخدميها ومساعدتهم على المشاركة بشكل أكبر وناجح، فالمواقع الإلكترونية قادرة على الحفاظ على روح السباق لمستخدميهم، وتقوية الاتصالات بينهم باستخدام عناصر التحفيز، كما أن استخدام تطبيقات التحفيز بشكل عام يُحفز ويُحسن التزام الطلاب نحو نشاط الدرس لديهم، وفي الغالب يؤثر التحفيز تأثيراً إيجابياً على عملية التعلم والنجاح (Eker & Zdmali, 2017).

فقد تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية، مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المعلمين والمتعلمين، لذا من الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشويق لخلق حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية، وتحديداً في نفوس المتعلمين، فمن الطبيعي أنه في حالة وجود محفزات وأهداف ودوافع تنشط المتعلم داخل سياق إجراءات العملية التعليمية سيكون العائد مرتفع بل وممتع بالنسبة للمتعلمين (تسبيح حسن، ٢٠١٧).

كما تعد أكثر وأهم أسباب التسرب من التعليم في الأوقات الماضية والحالية؛ هي نمط وبيروقراطية التعليم، واستراتيجياته التي تسير بخطوات لا تتناسب مع متطلبات واحتياجات طالب القرن الـ ٢١، فتسعى من خلال تلك التقنية التحفيزية الجديدة، لخلق نوع من الاثارة، وحالة من النشاط داخل نفوس الطلبة، وذلك لرفع المستويات المعرفية لديهم، والمهارات التي هم بحاجتها، وتحفيزهم على إنجاز مهامهم الموكلة إليهم، ووجود حالة من التنافس الشريف بين الطلبة لتجويد ما يتعلمون بكل مرحلة تعليمية (أكسا فوتري، ٢٠١٧).

من هنا تعتبر المحفزات التعليمية من الأساليب الحديثة في التعليم، لأنها تساعد المتعلم على التفاعل مع المحتوى التعليمي، ومع زملائه في مواقف تعليمية تحقق النشاط الهادف، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة به، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير والإبداع، كما تتيح له قدراً من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعياً وممتع له وللمحيطين به (محمد المولي، ٢٠١٧).

وتشير الباحثة لأهمية التحفيز التعليمي التربوي لما له من آثار جانبية هادفة وهامة لمصلحة الطالب وتَقدمه واستيعابه للمعلومات والمواد التعليمية التي يدرسها، وتؤكد كل ما قيل في التحفيز من آثار إيجابية تعمل على تقدم سير العملية التعليمية لدى الطلاب، وتتفق مع جميع ما طرح أعلاه من آراء. مهما اختلفت الألعاب والمحفزات التعليمية في أنواعها وأهدافها وتقنيات صناعتها، فإنها تتقاسم مجموعة من العناصر الثابتة التي تجعلها أكثر تشويقاً وتحفيزاً من بين هذه العناصر وهي: النقاط التي تجمعها (points)، والمستوى الذي تصله (Level)، وترتيبك وسط اللاعبين الآخرين (Leader-board)، والتحديات التي تقابلك في اللعبة (Challenges)، والجوائز والهدايا التي تكتسبها(Rewards)، والأوسمة أو النياشين التي تنالها كلما حققت إنجازاً (Badges).

المحور الثاني: الفصل المقلوب:

على الرغم من الاتجاه العام نحو توظيف التكنولوجيا والرغبة في دمجها في التعليم العالي تشير أحدث الكتابات والأبحاث الأكاديمية إلى البطء النسبي في دمجها بشكل فاعل فقد يكون أحدث الأسباب المهمة هي التكلفة العالية لتبني أنظمة أو استراتيجيات تعليمية قائمة على التكنولوجيا (Bishop & Verleger, 2013).

بينما يشير عديد من الباحثين على مستوى العالم أن هذا البطء في دمج التكنولوجيا في التعليم العالي قد يؤدي إلى ارتفاع نسبة أعضاء هيئة التدريس الذين يفضلون أساليب واستراتيجيات تعليم وتعلم تقليدية كأسلوب المحاضرة (Butt, 2014 ;McLaughlin, et al, 2013) في حين أن أحد الطرق الحديثة للتغلب على تقليدية التعليم العالي والوصول إلى دمج التكنولوجيا بشكل فاعل هي استراتيجية الصف المقلوب كما بينها (عبدالرحمن الزهراني، ٢٠١٥، ٧).

وبدأت فكرة الفصل المقلوب في أوائل التسعينات على يد "Erik mazur" الأستاذ بجامعة هارفارد؛ حيث سمح لطلابه باختيار المحتوى الذي يلبي احتياجاتهم الفردية من خلال الأنشطة التفاعلية وأسلوب حل المشكلات، وفي عام (١٩٩٨) اقترح كل من Walvoord and Anderson نموذج يكتسب فيه المتعلم معلوماته خارج

الفصل الدراسي، وركزوا على معالجة التعلم داخل الفصل، وفي عام (٢٠٠٠) أوضح كل من "Lage, Platt and Treglia" أن عكس الصف الدراسي يعني أن جميع الإجراءات التقليدية التي تحدث داخل غرفة الصف سوف تحدث الآن خارجه، وفي عام (٢٠٠١) قام معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا بتصميم مساق تعليمي عبر الإنترنت يتيح مصادر متعددة مثل الكتب ومقاطع الفيديو التعليمية، وقد أثرت هذه الخطوة بشكل كبير في ظهور نموذج التعلم المقلوب وانتشاره على نحو أوسع(Bishop & Verleger, 2013).

ويعتبر Bergman and Sams (2014) وهما معلمان لمادة الكيمياء من الرواد الأوائل المستخدمين لطريقة الصف المقلوب في التدريس عندما حاولا أن يساعدا الطلاب الغائبين عن دروسهم بسبب المرض، أو أعذار أخرى في التواصل مع الدروس المدرسية، بما أنه من غير الممكن تعويض الدروس لكل غائب بمفرده، لذلك قررا أن يضعا تسجيلات فيديو لمجموعة من الدروس لمساعدة الطلاب الذين لا يستطيعوا القدوم للمدرسة لمشاهدتها في منازلهم، ومن ثم انتشرت هذه الفيديوهات لمساعدة الطلاب الذين يحضرون إلى المدرسة أيضاً لمزيد من الفهم والتوضيح في حل الواجبات المنزلية بكفاءة وفاعلية، ومن ثم انتشرت طريقة استخدام بث الفيديوهات بين المعلمين والطلاب في المناطق المختلفة (Darke, Kayser, Jacobowiz, 2016, 2).

وفي عام (٢٠١٢) قام الباحثون بتطبيق نظام التعلم المقلوب على طلاب المستوى الأول من كلية الصيدلة في جامعة كارولينا الشمالية مدرسة اشهلمان للصيدلة (North Carlona Eshelman)؛ حيث قاموا بتفريغ جميع المحاضرات إلى أشرطة فيديو على الإنترنت، في حين أنهم استغلوا وقت المحاضرة في اشتراك الطلاب في أنشطة التعلم النشط (Mclaughlin, Roth, Glatt, Charkholonarehe, Davidson, Griffin & Mumper, 2014, 236).

المحور الثالث: الدروس الإلكترونية:

تعددت التعريفات التي تناولت موضوع الدروس الإلكترونية والدروس التفاعلية، ومنها: تعريف محمد علي (١٩٩٨، ٥) فيعرف الدرس بأنه: "جزء من الوحدة الدراسية، يتضمن مجموعة من الحقائق والمفاهيم والتعميمات والمهارات المراد اكسابها للطلاب من خلال حصة دراسية واحدة، والوحدة الدراسية هي جزء من المقرر الدراسي، تتضمن مجموعة من الدروس اليومية التي تندرج تحت اسم مفهوم واحد".

بينما عرفها إبراهيم الفار وسعاد شاهين (٢٠٠١، ٤٠) بأنها: "دروس تستخدم في تصميمها أنشطة ومواد تعليمية تعتمد على الكمبيوتر وشبكات الإنترنت، في تقديم محتوى غني بمكونات الوسائط المتعددة التفاعلية تحقق إيجابية المتعلم ومشاركته".

في حين عرفها يوسف عيادات (٢٠٠٤، ٣٤) بأنها: "عبارة عن مواد تعليمية يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسب الآلي لتكون مقررات دراسية، وتعتمد في إنتاجها على مبدأ تقسيم العمل إلى أجزاء صغيرة متتابعة منطقياً، حيث يتوصل المتعلم من خلالها إلى الإجابة الصحيحة بنفسه، وتقدم تغذية راجعة فورية لاستجابة المتعلم، سواء كانت صحيحة أم خاطئة، والسير في تقديم المادة التعليمية للمتعلم بشكل تدريجي من السهل إلى الصعب ومن المعلوم إلى المجهول، بحيث يتناسب هذا التدرج مع قدرات المتعلم".

وعرفها حسن دياب (٢٠١٧، ١٥) بأنها: "وسيلة لتحقيق الأهداف السلوكية والتعليمية والتعلمية، ويمر تصميم الدروس الإلكترونية بعديد من المراحل منها: مرحلة التحليل، مرحلة البناء والتصميم بمعنى اعداد وبناء الصفحة، وأخيراً مرحلة المراجعة والتطوير، ولابد من اختيار برنامج مناسب لإعداد الدروس الإلكترونية".

❖ **أهداف تعليم الدروس الإلكترونية:**

وفقاً لما أشارت إليه هدى التوبيه (٢٠١١، ٥٤-٥٥) تتضح أهدافها في:

- إن الهدف من التعليم عبر الدروس الإلكترونية في المدرسة هو مساعدة المتعلم على التحصيل ومساعدة المعلم على إثراء المادة الدراسية بمختلف أنشطة التعليم والتعلم.

- إن التعلم الإلكتروني عبر الدروس الإلكترونية يمتاز عن الأنظمة الأخرى لتوفر إمكانات عرض الدروس والتمارين والامتحانات والأنشطة والتقويم،

من قِبل المعلمين للمتعلمين المشاركين فيه، ويوظف المحادثة والمنتديات، ويعمل على الشبكات المحلية داخل المؤسسة التعليمية أو عبر شبكة الإنترنت.

- حيث إنه يجعل الدروس الإلكترونية رديفاً وموازياً لعملية التعليم والتعلم في مدارسنا العربية، وبديلاً عن الدروس الخصوصية، حيث يستطيع المتعلم أن يستفيد من العرض الذي يتم إنشاؤه عن طريق الاطلاع عليه وقت ما أراد ذلك، والاطلاع على الأنشطة والاختبارات مع إجاباتها وعن طريق عرض امتحان للمادة، وكأنه في قاعة الامتحان، ومن ثم يضفي نوعاً من التجديد على الحصص المدرسية والجامعية ويزيل الملل والروتين والرتابة اليومية من خلال تفاعله مع الأنشطة وإثراء الدروس عن طريق الوسائط المتعددة المعروضة والمتبعة في العرض، من هنا وجبت فكرة الدروس الإلكترونية وإدخالها في التعليم الحديث للحد من ظاهرة الملل والروتين القاتل بالنسبة للمعلم والمتعلم على حد سواء.
- يعد تصميم وإنتاج الدروس إلكترونياً من المساعِدات التي تعمل على زيادة التفاعل بين المعلم والطالب من خلال ما يتضمنه التصميم من وسائط تعليمية إلكترونية تحتوي على أدوات ومساندات تستدعي من المتعلم أن يقوم بها، وأنشطة يتفاعل معها، لذلك يوصى عديد من الباحثين بضرورة تدريب المعلمين على تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية ومن أهم هذه الدواعي توصيات عديد من الدراسات، ومنها دراسة كل من (هدى كلداري، ٢٠١٣؛ سعد جرمن، ٢٠١٦؛ زينب أمين، ٢٠١٦؛ مندور عبدالسلام، ٢٠١٧؛ مسك العبسي، ٢٠١٧)، فجميع تلك الدراسات نادت بضرورة العمل على تنمية مهارات المعلمين وخريجي الجامعات والطلبة المعلمين في تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية، وضرورة تدريب المعلمين على أساليب تدريسها إلكترونياً.
- ضرورة العمل على تطوير مجال التصميم والإنتاج للدروس والمقررات الإلكترونية بشكل سريع وسهل الاستخدام.
- توصيات المؤتمر العلمي (الحادي عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم في ٢٠٠٨) والمؤتمر الدولي الثالث،٢٠١٣، بالرياض) على أهمية تدريب

معلمي المقررات الدراسية على تصميم المقررات والدروس الإلكترونية وانتاجها لما لها من فائدة ودور في تحقيق التفاعل في عملية التعليم والتعلم.

❖ **مميزات وخصائص الدروس الإلكترونية:**

أوضح محمد السيد (٢٠٠٣، ٢٧) الدرس الإلكتروني بأنه يتكون من: الأهداف، المحتوى الإلكتروني، الأنشطة الإلكترونية، التقويم الإلكتروني. حيث أشار (Brett, 1996,191) للعائد التربوي من الدروس الإلكترونية وهي:

- تزيد من قدرة المتعلم على التحصيل.
- تعمل على بقاء أثر التعلم لدى المتعلم.
- الألوان والموسيقى والصور تجعل التعلم أكثر متعة.
- تدفع المتعلم للمشاركة بفاعلية ونشاط في عملية التعلم بما يؤدي إلى خفض وقت التعلم.

وتعمل على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين حيث يترك الحرية للمتعلم في التحكم في سير البرنامج، والتنقل من موضوع لآخر تبعاً لسرعته وقدرته الذاتية بما يتيح له فرصة التعليم الذاتي المستمر، كما ذكرها كل من (إبراهيم الفار، ٢٠٠٤، ٣٢٢؛ محمد خميس، ٢٠٠٩) في النقاط التالية:

- أن تكون مناسبة لاحتياجات المتعلمين والمعلمين.
- سهلة الاستخدام من قِبل الطلبة.
- أن تكون متكاملة مع الأنشطة والممارسات التدريسية بحيث تكون جزء مكملاً للمقرر.
- أن تكون واضحة وتربوية شاملة للأهداف المراد تحققها.
- أن تكون مناسبة لوقت الدرس والحصة.
- أن تصمم بشكل يساعد على تنمية مهارات الاستقصاء لدى المتعلمين وبطريقة مناسبة تشد المتعلم وتجذب انتباهه للمادة التعليمية المعروضة، وتشجعهم على التفكير فيما يتعلمونه.

- أن يتم تصميم دليل التعليمات الذي يزود المستخدمين بالمواد المطبوعة المناسبة.
- أن يتيح فرصة للمتعلم للمشاركة والتفاعل الإيجابي.
- أن تزود الطالب بالتغذية الراجعة المناسبة والفورية وأن تثير النشاط والدافعية المناسبة والفورية.

نتائج البحث:

يتضمن هذا الجزء الإجابة عن أسئلة البحث في ضوء اختبار صحة الفروض من عدمها، وفيما يلي تفصيل ذلك:

- **الإجابة عن السؤال الفرعي الأول:**

للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث، **والذي نص على: "ما مهارات تصميم إنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية اللازمة للطلبة المعلمين في دولة فلسطين؟"** تم الإجابة عن هذا السؤال من خلال إعداد قائمة مهارات تكونت من (١٦) مهارات رئيسة و(١٢٦) مهارة فرعية.

- **الإجابة عن السؤال الفرعي الثاني:**

للإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث، **والذي نص على: "ما المعايير الواجب مراعاتها عند تصميم بيئة الفصل المقلوب القائمة على التفاعل بين نمطي تقديم المحفزات التعليمية (الآنية/ غير الآنية)؟"** تم الإجابة عن هذا السؤال من خلال إعداد قائمة المعايير، وتكونت من (٤) معايير رئيسية، والتي تحددت في المحاور التالية:(المحددات العامة لبيئة الفصل المقلوب –المحددات الفنية لبيئة الفصل المقلوب – المحددات التربوية لبيئة الفصل المقلوب-المحددات الخاصة بأدوات بيئة الفصل المقلوب وتقديم المحفزات التعليمية (آنية وغير آنية) و(٤٦) مؤشر فرعي. شملت جميع المحاور مفصلةً تفصيلاً كاملاً.

- **الإجابة عن السؤال الفرعي الثالث:**

للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث، **والذي نص على: "ما التصميم التعليمي لبيئة الفصل المقلوب القائم على المحفزات التعليمية على تنمية مهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية والاتجاه نحوها لدى الطلبة المعلمين في دولة فلسطين؟"** تم الإجابة عن هذا السؤال في **"إجراءات البحث"**، وتم سرد جميع

خطوات التصميم التعليمي وفقاً لنموذج محمد الدسوقي (٢٠١٥)، والذي تمثل في سبعة مراحل جاءت على النحو التالي: المرحلة الأولى (مرحلة التقييم المدخلي) وتمثلت في قياس المتطلبات المدخلية للمعلم والمتعلم والبيئة التعليمية. والمرحلة الثانية (مرحلة التهيئة) وتمثلت في معالجة أوجه النقص في ضوء: (تحليل خبرات المتعلمين –تحديد المتطلبات الواجب توفرها في بيئة التعلم-تحديد البنية التحية). وجاءت المرحلة الثالثة (مرحلة التحليل) التي تمثلت في: تحديد الأهداف العامة للمحتوى التعليمي، وتحديد المحتوى التعليمي والمهمات التعليمية، وتحليل خصائص المتعلمين. أما المرحلة الرابعة (مرحلة التصميم) فتمثلت في: صياغة الأهداف الإجرائية، صياغة المحتوى المناسب، تصميم سيناريو تعليمي، تصميم الوسائط المتعددة، تصميم الاستراتيجيات التعليمية، تصميم واجهات التفاعل، تحديد برامج الإنتاج بلغات البرمجة، تصميم موارد التقييم، والمرحلة الخامسة (مرحلة الإنتاج) وفيها إنتاج الوسائط المتعددة، إنتاج واجهات التفاعل، إنتاج الوحدات الإلكترونية المبدئية. والمرحلة السادسة) ممثلة في التجريب الاولي للوحدات الإلكترونية، أجراء التعديلات النهائية. والمرحلة الأخيرة السابعة (مرحلة التطبيق) وفيها يتم الاستخدام النهائي للوحدات الإلكترونية والنشر والتوزيع عبر موقع البيئة suheir-ps.com.

- **الإجابة عن السؤال الفرعي الرابع:**

للإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث، والذي نص على: **"ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟"**، تم اختبار صحة الفرض الأول من فروض البحث، والذي نص على أنه: يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي التحصيلي".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، والجدول التالي يوضح نتائج هذا الاختبار.

جدول (١) نتائج التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبيتين

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة

التجريبية الأولى		٥٢,٤٤	١,٨٠		٢١,٣٠**	٠,٠٠٥ دالة
التجريبية الثانية	٢٥	٤١,٤٤	١,٧٣	٢٤		

** تشير إلى أن قيمة ت دالة عند مستوى (٠,٠٠٥).

يتضح من الجدول (١) أن قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية الأولى بلغت (٥٢,٤٤)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (١,٨٠)، بينما في المجموعة التجريبية الثانية بلغت قيمة المتوسط الحسابي (٤١,٤٤)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (١,٧٣)، بينما بلغت قيمة "ت" (٢١,٣٠)، وبعد مقارنة قيمة "ت" الجدولة بقيمة "ت" المحسوبة يتضح أنها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٠٥)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وعليه تم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل لصالح المجموعة التجريبية الآنية.

ويرجع تفسير هذه النتائج لبيئة المحفزات التعليمية الإلكترونية بالفصل المقلوب وعرضها للمحتوى التدريبي بشكل شيق وممتع واتباعها طريقة عرض بسيطة وجاذبة، مما أتاح الفرصة للكثير من الطالبات المعلمات أن تتقن التعلم بوقت قصير عما كان متبع سابقاً من تعلم تقليدي قاتل وممل، وهذا بدوره قد أدى إلى الاستمرار في العملية التعليمية التعلمية وصولاً للأهداف المرجوة والمحددة مسبقاً؛ مما أدى إلى ارتفاع الحصيلة المعرفية وازدياد التحصيل المعرفي والعلمي المرتبط بالمهارات المعرفية لتصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية في البيئة التعليمية.

كما أن للمحفزات التعليمية المتنوعة والشيقة أثراً فعالاً من خلال التطبيق والتشجيع وإعطاء المكافآت للطالبات بشكل فوري وآني غير مؤجل، وهذا بدوره رفع من معنوياتهم، وأدى إلى ترغيبهم في المساق المقرر عليهم، وقتلت الملل والضجر لديهم؛ مما ساعد على إنجاز المقرر والارتقاء فيه معرفياً لأعلى الدرجات والمستويات المطلوبة، حيث إنه راعى الفروق الفردية بينهم وفقاً لاتباعه إلكترونياً. حيث استخدمت الباحثة عدة محفزات، ومنها (النقاط – المستويات – لوحة المتصدرين – ملف الإنجاز)، فكلما أجابت الطالبات أكثر وأسرع كلما حازت على نقاط أعلى ودرجات أكثر وهكذا، مما راعى الفروق الفردية وشجع على حرية الفشل لديهم فلا خجل ولا ضرر في الإعادة حتى التمكن من المستوى المطلوب، ولوحة المتصدرين تعلن أمام الجميع أسماء الفائزين بأعلى الدرجات، وهو لشرف علمي عظيم يسعى الجميع لأن يناله، مما دفعهم للتجاوب مع المقررات بشكل جيد، كل ذلك كان قد أدى

لتحفيز الطالبات على المشاركة، وحل الواجبات والأنشطة الموكلة إليهم، فكانت أشبه بالمنافسة والمسابقة القوية بينهم، وزادهم علماً في اكتساب المعرفة بطريقة علمية وهادفة.

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من: (دراجيه وسليم، ٢٠١٦؛ رقية العتيبي، ٢٠١٨؛ بدر الشمري، ٢٠١٩؛ علياء علي، ٢٠٢٠) الذين أكدوا على فاعلية عديد من البرامج التدريبية والبيئات الإلكترونية والمعالجات التدريبية المختلفة في تنمية الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية، بما أنها أحد متغيرات البحث التابعة في هذه الدراسة، وقد اتفق البحث الحالي في نتائجه معها ممثلة في وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي للاختبار المعرفي التحصيلي مقارنة بالتطبيق القبلي في هذه الدراسات والبحث الحالي.

- **الإجابة عن السؤال الفرعي الخامس:**

للإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث، **والذي نص على: "ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية الجوانب المهارية لمهارات تصميم الدروس الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين؟"**، تم اختبار صحة الفرض الثاني من فروض البحث، والذي نص على: "يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة". وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، وعليه تم قبول الفرض الثاني، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢) نتائج الفرق بين المجموعتين في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة

المجموعتين	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية الأولى	٢٥	٣٩٧,٧٢	٣,٥٤	٢٤	١٣٢,٦٢**	٠,٠٠٥ دالة
التجريبية الثانية		٣٠٥,٦٨	٢,٨٦			

** تشير إلى أن قيمة ت دالة عند مستوى (٠,٠٠٥)

يتضح من الجدول (٢) أن قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية الأولى في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة بلغت قيمته (٣٩٧,٧٢)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (٣,٥٤)، بينما في التطبيق البعدي للمجموعة التجريبية الثانية بلغت قيمة

المتوسط الحسابي (٣٠٥,٦٨)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (٢,٨٦)، بينما بلغت قيمة "ت" (١٣٢,٦٢)، ومن خلال النظر إلى قيمة المتوسط الحسابي في المجموعتين يتضح وجود فرق بين المتوسطين، وبعد مقارنة قيمة "ت" الجدولة بقيمة "ت" المحسوبة يتضح أنها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٠٥)؛ مما يدل على رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الثاني، ويعني تفوق طلاب المجموعة التجريبية الأولي في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة.

ويرجع تفسير هذه النتائج إلى طبيعة البيئة التعليمية العملية كونها أُعدت خصيصاً لمهارات تصميم وإنتاج الدروس الدرامية الإلكترونية، وتم تقديم المحتوى العملي في المحاضرات التدريبية التعليمية، والتي اشتملت على شرح عملي وافي للبرنامج الإلكتروني المستخدم في تصميم وإنتاج الدروس الدرامية وهو (أدوبي كابتفيت)، ونتيجة لعرض المحتوى العملي بطريقة مناسبة لكل معلم كما يرى في نفسه، وأدى إلى زيادة معدل التركيز والفهم في هذا الجانب، عدا عن أن المعلمين لديهم حب وشغف كافي لتقديم كل ما هو جديد ومفيد للطلاب في ظل الوضع الراهن والجميع يتجه للتكنولوجيا خاصة في ظل الظروف التي نعيشها اليوم من إغلاق للمدارس والجامعات وشتى مجالات الحياة.

ناهيك عن المحفزات التعليمية؛ وما قامت به من تشجيع وترغيب وجذب للطلاب، حيث كانت كما الحاضنة للطلاب، مما جعلهم يستمتعون بالقيام بالأنشطة والمهام البيتية الموكلة إليهم، وإنجاز المطلوب كي يتصدروا القائمة (قائمة المتصدرين، ويكسبوا النقاط العالية (النقاط)، ويرتقوا لمستويات متقدمة (المستويات)، ويحققون أعلى الإنجازات مقارنة بزملائهم (ملف إنجاز) ويكسبون الجوائز في المكتبة الإثرائية والروابط والأشياء المعنوية والمادية الأخرى التي يوفرها المعلم لهم دون أي عائد منهم له.

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من: (عائشة العمري وأميمة الشنقيطي، ٢٠١٩؛ عايدة حسين ونجلاء المحلاوي، ٢٠١٩؛ علياء علي، ٢٠٢٠) والتي استخدمت الكثير من المعالجات التدريبية الإلكترونية المختلفة في تنمية الجانب المهاري كمتغير تابع في الدراسة الحالية، وحققت تقدماً كبيراً بات واضحاً في هذا الجانب، وهو ما اتفق مع البحث الحالي.

- **الإجابة عن السؤال الفرعي السادس:**

للإجابة عن السؤال السادس من أسئلة البحث والذي نص على: **"ما فاعلية المحفزات التعليمية في بيئة الفصل المقلوب في تنمية بطاقة جودة المنتج النهائي لدى الطلاب المعلمين بدولة فلسطين"؟**، تم اختبار صحة الفرض الثالث من فروض البحث، والذي نص على أنه: "يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج. وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، والجدول التالي يوضح نتائج هذا الاختبار.

جدول (٣) نتائج التطبيق البعدي للمجموعتين التجريبيتين في بطاقة تقييم المنتج النهائي

المجموعتين	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية الأولى	٢٥	٢٠٢,٧٦	٢,٨١	٢٤	٥٣,٤٤**	٠,٠٠٥ دالة
التجريبية الثانية		١٥٤,٥٦	٣,١٢			

**تشير إلى أن قيمة ت دالة عند مستوى (٠,٠٠٥)

يتضح من الجدول (٣) أن قيمة المتوسط الحسابي للتطبيق البعدي للمجموعة التجريبية الأولى بلغت قيمته (٢٠٢,٧٦)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (٢,٨١)، بينما في التطبيق البعدي للمجموعة التجريبية الثانية بلغت قيمة المتوسط الحسابي (١٥٤,٥٦)، وبلغت قيمة الانحراف المعياري (٢,٩٢)، بينما بلغت قيمة "ت" (٥٣,٤٣) وبعد مقارنة قيمة "ت" الجدولية بقيمة "ت" المحسوبة يتضح أنها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٠٥)؛ مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وعليه تم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الثالث، وهو لصالح المجموعة التجريبية الأولى الآنية.

ويرجع السبب في تفسير هذه النتيجة لعدة أسباب ومنها: تطبيق المهارات خلال المحاضرات في فترة الدراسة بشكل آني ومتزامن، أدى على بقاء أثر التعلم والتدريب لفترة طويلة، مما أدى لإتقان المتعلمين لما تعلموه بشكل جيد ومهارة عالية،

والتغذية الراجعة الفورية والمباشرة أدت إلى التصحيح السليم والمستمر للأخطاء التي يقع فيها المتعلمون فأصبحت توظف بشكل صحيح وتتقن قبل الانتقال لمستويات أخرى. مما زاد من اتقان المهارة والمعرفة على الجانبين على السواء.

واستخدام التعزيز والمحفزات الآنية والتشجيع المستمر كالنقاط ولوحة المتصدرين والأوسمة والمستويات وملفات الإنجاز، جميعها كان لها أثر قوي في إنتاج المهارة بإتقان ملحوظ ومستمر، والتوجيه المستمر والمباشر من المعلم للطالبات رفع من درجة الانتباه لديهم وزاد في التحصيل المعرفي والمهاري أيضاً؛ حيث تقديم الملاحظات الفورية والمباشرة المستمرة والكثيرة، ساعد ذلك في الخروج بمنتج نهائي جيد، وبذلك تم قبول الفرض الثالث.

توصيات البحث: في ضوء النتائج البحثية السابقة أوصت الباحثة بما يلي:

- ضرورة تدريب الطلبة المعلمين تخصص التعليم الأساسي على مهارات تصميم وإنتاج الدروس والألعاب الإلكترونية.
- القيام بعمل ورشات عمل تدريبية عن الفصل المقلوب في التعلم، وأهميته في العملية التعليمية وكيفية تحقيق النجاح فيه.
- التدريب على توظيف المحفزات الرقمية في المقررات التعليمية لزيادة معدل التحصيل المعرفي.

مقترحات البحث: في ظل التوصيات السابقة للبحث الحالي تقترح الباحثة التالي:

- تصميم بيئة تعليمية قائمة على المحفزات التعليمية الجماعية لتنمية مهارات الذكاء الصناعي لدى طلبة الجامعات بأقسام مختلفة في جامعات فلسطين.
- أثر استراتيجية التعلم بالفصل المقلوب في ظل جائحة كورونا على تنمية المهارات المعرفية والتحصيل لدى طلبة المدارس الثانوية.
- أثر دمج التحفيز التعليمي بطرق تدريس مبتكرة حديثة على فئات مختلفة من الطلبة لمعرفة مستوى الواقعية في التعليم لدى طلبة الجامعات.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

إبراهيم حسين خليل (٢٠١٦). *أثر استخدام الصف المقلوب في تنمية بعض مكونات التعلم المنظم ذاتياً والاتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف السادس الابتدائي.* ادراة تعليم صبيا، بحث إجرائي، .
https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-

إبراهيم عبد الوكيل الفار(٢٠٠٤). *تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين*. القاهرة: دار الفكر العربي.

إبراهيم عبد الوكيل الفار؛ سعاد أحمد شاهين (٢٠٠١). المدرسة الإلكترونية رؤية جديدة لجيل جديد. *المؤتمر العلمي الثامن للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بعنوان المدرسة الإلكترونية*، القاهرة. كلية البنات. جامعة عين شمس. ١٣-٢ أكتوبر.

أحمد محمد أحمد محمد (٢٠١٧). المهارات اللازمة لإنتاج الدروس الإلكترونية التفاعلية متعددة الوسائط لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة كلية التربية*، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس ع(١٧٤)، مج(٢)، يوليو ٢٠١٧.

إسماعيل محمد إسماعيل (٢٠٠٤). فاعلية التعلم التعاوني المصحوب وغير المصحوب بالتعلم الإلكتروني في تنمية التحصيل ومهارات العمل مع مجموعة في مجال تكنولوجيا التعليم لدى طالبات كلية التربية جامعة قطر. القاهرة: *مجلة كلية التربية*، جامعة الازهر، (١٢٥) أغسطس، ص ص١٦١-٣٩٤.

أكا أفداري فوتري (٢٠١٧). *تأثير التلعيب (Gamification) في إدارة الصف نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سروابايا.

الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (٢٠١٠) .*EAA الألعاب التعليمية*. تم الاسترداد من https://goo.gl/A8iZAm

إمام الطيب أدم (٢٠١٢). *دور الدراما في تنمية بعض المهارات المعرفية والوجدانية والحس حركية لدى تلاميذ مرحلة الأساسي*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

أمل أبو الوفا أبو المجد عبد الظاهر (٢٠١٦). فاعلية برنامج مقترح قائم على التعلم المقلوب في تنمية التحصيل وبقاء أثر التعلم والاتجاه نحوه لدى طلاب الفرقة الأولى كلية التربية بالوادي الجديد. شعبة الرياضيات، *مجلة تربويات رياضية*. مصر. مج(١٩)، ع(١٠).

تامر المغاوري الملاح (٢٠١٦). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية*. مصر: دار السحاب للنشر والتوزيع.

تسبيح أحمد فتحي حسن (٢٠١٧). *تصميم بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية الدراسات للتربية، جامعة القاهرة، مصر.

حسن الباتع محمد عبد العاطي (٢٠٠٧). نموذج مقترح لتصميم المقررات عبر الإنترنت. *أعمال المؤتمر الدولي الأول لاستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تطوير التعليم قبل الجامعي*، القاهرة، مدينة مبارك للتعليم.

سمر عبد العزيز على الغولة (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التربوية الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات. *International Journal of Education and Psycho;ogical Scinces*, 450(6094),1-28.

طلال الشمري (٢٠١٦). *معايير ومواصفات تصميم وتطوير المقررات الرقمية*. جامعة الملك سعود، السعودية.

عائشة بلهيش محمد العمري؛ أميمة محفوظ شنقيطي (٢٠١٩). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكتروني لتنمية مهارات انتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا. *مجلة الجامعة الإسلامية*، غزة، فلسطين، مج(٢٧)، ع(٢)، مجلة علمية محكمة، ص ص٦٦١-٦٢٩.

عبد الرحمن بن محمد الزهراني (٢٠١٥). فاعلية استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مستوى التحصيل المعرفي لمقرر التعليم الإلكتروني لدى طلاب كلية التربية بجامعة الملك عبد العزيز. *مجلة كلية التربية*، جامعة الأزهر، ع(١٦٢).

عبد الله البوسعيدي (٢٠١٨). أثر التدريس بمنحى الصف المقلوب (Flipped Classroom) في تنمية الدافعية لتعلم العلوم والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف التاسع الأساسي. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الانسانية)*، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان، مج ٣٢(٨).

عبد الله القرني (٢٠١٦). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية كمنظمات تمهيدية على التحصيل المعرفي في مادة اللغة الإنجليزية لتلاميذ الصف السادس الإبتدائي. *مجلة القراءة والمعرفة*، ع (١٧٣)، ١٧٣-٣٠٤.

عبد الله بن عبد العزيز الموسى (٢٠٠٢). التعليم الإلكتروني: مفهومه، خصائصه، فوائده، عوائقه. *ورقة علمية مقدمة إلى ندوة مدرسة المستقبل* في الفترة ١٦-١٤٢٣/٨/١٧ هـ جامعة الملك سعود.

لينا بشارات (٢٠١٧). *أثر استراتيجية التعلم المقلوب في التحصيل ومفهوم الذات الرياضي لدى طلبة الصف العاشر الاساسي في محافظة أريحا*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.

مجلة التعليم الإلكتروني (٢٠١٥). *التلعيب، مصطلحات تعليمية*. متاح على الرابط التالي:http://emag.mans.edu.eg/index.php

محمد إبراهيم الدسوقي (٢٠١٩). فاعلية الشق الإلكتروني القائم على التعلم الذاتي في الفصل المعكوس في تنمية مهارات إنتاج برمجيات الوسائط المتعددة لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة كلية التربية*، جامعة بنها، مصر.

محمد عطية خميس (٢٠٠٣). *تطور تكنولوجيا التعليم*. القاهرة: دار قباء للنشر والتوزيع.

محمد عطية خميس (٢٠٠٩). *تكنولوجيا التعليم والتعلم*، ط٢، القاهرة: دار السحاب للطباعة والنشر.

مندور عبد السلام فتح الله عبد السلام (٢٠١٧). *فاعلية التدريب الإلكتروني الفردي والتعاوني على برنامج كورس لاب في تنمية مهارات تصميم الدروس وإنتاجها الإلكترونية والاتجاه نحو استخدامها لدى معلمي الفيزياء بالمرحلة الثانوية*. جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية.

نبيل السيد حسن (٢٠١٩). التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (النقاط/ قائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم (الغموض/ عدم الغموض) وأثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتيا لدى طلاب جامعة أم القرى. *مجلة كلية التربية*، جامعة بنها، مج٣٠، ج٣، ص ص ٤٩٧-٥٧٣.

نورة أحمد عبد الكريم العطية (٢٠١٨). *أثر استخدام استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات كلية التربية بجامعة المجمعة*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية العلوم التربوية، جامعة الإمام محمد بن سعود الاسلامية، المملكة العربية السعودية.

هدى بنت محمد يوسف التوبيه (٢٠١١). حلول تقنية للدروس الإلكترونية. *مجلة التطوير التربوي*، وزارة التربية والتعليم، مج(١٠)، ع(٦٤)، ص٥٤-٥٧.

وجيه المرسى (٢٠١١). *أسلوب تمكين الدور وتنمية الأداء التدريسي*. مصر، جامعة طنطا، مقال علمي، تاريخ النشر ٣٠-٥-٢٠١١ الموقع www.kenanaonline.com.

وزارة التربية والتعليم (٢٠١٢). *برنامج تدريب المعلمين عن بعد، استراتيجيات التدريس الفعال ومهاراته في العلوم للمرحلة الابتدائية*. القاهرة: وزارة التربية والتعليم.

يوسف عيادات (٢٠٠٤). *الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية*. الأردن، دار المسيرة.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Anderson, J., & Rainie, L. (2012). Gamification and the internet: Experts expect game layers to expand in the future, with positive and negative results. *Games for Health Jounal*, 1(4), 299

Arnold, B. J. (2014). *Gamification in education ASBBS proceedings*, 21(1), 32.

Attali, Y. & Arieli, M.(2015). Gamification in assessment: Do point affect test Performance? *Computers and Eduocation*, (April),2-32.

Bergman, J, Overmyer, J, & Sam's, B (2012). *The flipping class*: My retrieved 31 July from: Http://thedallyreiff.com

Bergmann, J. & Sama, a (2012). "The short history of flipped Learning", *Flipped Learning network*, 32(10).42-43.

Bergmann, J. & Sama, A (2014). *The Flipped Classroom*: CSE,17(3),15-20.

Butt, Adam (2014). Student views on the use of flipped classroom Approach. Evidence from Australia. Business Eduocation and Accredit ion 16(1). (32-43) 10Good C.V (1973) *Dictionary of Eduocation.*

Campbell, A.A. (2016). *Gamification in higher education: NOT trivial pursuit* (Doctoral dissertations Thomas University).

Charles, D., Charler, T., MCNILEE, M., Bustard, D., & Black, M. (2011). Game-based Feedback for educational multi-user virtual environments. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 638-654.

Darke, L. Kayser, M., Jachobowiz, R. (2016). *The flipped classromm. An Approach to teaching and learning.* Ulster: Ulster Cantry School Boards Association.

Darke, L. Kayser, M., Jachobowiz, R. (2016). *The flipped classromm. An Approach to teaching and learning.* Ulster: Ulster Cantry School Boards Association.

Davis. (2007). *Drama in Eduocation. Drama summer school*, jarash. Jordan, 31/7- 11/8/2007.

Educase (2013), Retrieved: 14-4-2016, from: Education, 52, 599-607.

Educouse. (2012).7 *things you should know about flipped classroom*. Retrieved from: http//www.eduocation.edu

Eker, Eser & Zdmali, Fezile (2017): What "Gamification" is and what its not, *European journal of cant porary Eduocation*, 2017, 6(2).

Eker, Eser & Zdmali, Fezile (2017): What "Gamification" is and what its not, *European journal of cant porary Eduocation*, 2017, 6(2).

Flipped Learning Network (FLN). (2014). *The four pillars of F-L-I-P*. Retrieved from http://fln.schoolwires.net//site/Default.aspx?PageID=92

Franco-Mariscal, A. J., Oliva-Martínez, J. M., & Gil, M. L. A. (2015). Students' perceptions about the use of educational games as a tool for teaching the periodic table of elements at the high school level. *Journal of Chemical Education*, 92 (2), 278-285

Herreid, C & Shuller, A. (2013)." Case studies and the flipped Classroom, *Journal of science Teaching, National science Teachers Association*, PP62.

Huang, W.H.Y., & Osman, D. (2013). *Gamification of education Reserch Report Series: Behavioral Economics in Action*, Roman School of Management, University of Toronto.

Kim, J. T., & Lee, W. H. (2015). Dynamical model for gamification of Learning (DMGL). *Multimediad Tools and Applications*, 74(19), 8483-8493.

Lin Lia, C. & Hawang, G. (2016). A self- regulated flipped Classroom approach to improving students lerning

Performantce in a mathematice cours, *ELSAVIER*,100,126-140.

Mclaughlim, J. E., Roth, M. T., Olatt, D. M., Gharkholonarehe, N., Davidson, C. A., Griffin, L. M.,… & Mumper, R. J. (2014). The flipped classroom: a course redesign to foster learning and engagement in health professions school. *Academic Medicine*, 89(2), 236-243.

Rossius, E., & Papadakis, S. (2007). *Educational games in higher education: acase study in teaching recursive algarithms.In Proceedings of the Fourh International conference on Education in a changing Environment.* University of stford, Information science press,salford, United Kingdom (vd.149157).

Rozinah, j. (2014). The promote Active Learning, *Journal of Education and practice*.124-131.