

Eng Abdullah M Alzahrani
PhD in Management
261002763

قضايا بحثية 2
مهمة رقم 9
الاستنتاجات والتوصيات

د / سائد عدنان



الاستنتاجات والتوصيات

مهمة رقم 9

الاستنتاجات والتوصيات:

دراسة أثر بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية مهارات
تصميم المواقع التعليمية والدافعية للإنجاز لدى المتعلمين

تحسن التحصيل المعرفي المرتبط بمفاهيم تصميم المواقع التعليمية بعد استخدام البيئة التشاركية
تحسنت جودة المنتجات التعليمية في تنظيم المحتوى وسهولة الاستخدام والتكامل بين النص
والصورة

ارتفعت الدافعية للإنجاز لدى غالبية المتعلمين مع تفاوت يرتبط بجودة المشاركة والتفاعل
دعمت التغذية الراجعة السريعة وتقاسم الأدوار وتبادل النماذج سرعة التعلم وتصحيح الأخطاء
أظهرت البيانات النوعية أن وضوح المهام وتوازن الأدوار والمتابعة المستمرة عوامل حاسمة
للنجاح

بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي ليست قناة رقمية للمحتوى فقط
تعمل بوصفها نظاماً تعليمياً يجمع التعلم النشط والتفاعل الاجتماعي والتغذية الراجعة
ينمو أثرها عندما تتكامل المعرفة والمهارة والدافعية داخل نشاط واحد واضح
لا تنتج الفاعلية من التقنية وحدها بل من جودة التصميم التعليمي ووضوح الأدوار
يحتاج التطبيق إلى إدارة تربوية وتقنية تراقب مساهمة كل متعلم وتحدد من الاتكالية

تصميم الأنشطة في مهام قصيرة متدرجة مع ناتج واضح ومعايير تقييم معلنة
توزيع الأدوار داخل المجموعة مثل قائد الفريق ومصمم الواجهة ومراجع المحتوى
ومختبر الاستخدام
تدوير الأدوار بين المتعلمين لضمان العدالة وتنمية مهارات متعددة
استخدام تقويم يجمع المنتج النهائي والأداء الفردي وتقييم الأقران وسجلات المنصة
تقديم تدريب تمهيدي ودعم فني سريع وقوالب عمل موحدة وأمثلة معيارية جيدة

إدراج التعلم الإلكتروني التشاركي ضمن خطط التحول الرقمي كمارسة تعليمية منظمة
اعتماد معايير مؤسسية لجودة المقررات التشاركية تشمل تصميم المهام وعدالة الأدوار
قياس جودة التفاعل وأمن البيانات وإتاحة المحتوى ضمن مؤشرات المقرر
تخصيص برامج تطوير مهني في التصميم التعليمي الرقمي وإدارة المجموعات الافتراضية
دعم منصات توثق مشاركة المتعلمين وتوفير التغذية الراجعة والتحليلات التعليمية بأمان

إجراء دراسة تجريبية طويلة تقارن بين التعلم التشاركي والتعلم الفردي
قياس استمرارية أثر التعلم بعد انتهاء التجربة وليس الأثر الفوري فقط
دراسة أثر أنماط توزيع الأدوار وحجم المجموعة ونوع التغذية الراجعة
تحليل أثر هذه المتغيرات في جودة المنتج التعليمي والدافعية للإنجاز
اختبار البيئة في مراحل وتخصصات مختلفة مع تحليل الجنس والخبرة الرقمية
والكفاءة الذاتية كمتغيرات وسيطة أو معدلة

النتائج افتراضية ومبنية على نموذج تطبيقي تدريبي وتحتاج إلى تحقق ميداني بعينة فعلية السياق التعليمي المحدد قد يربط النتائج بخصائص المتعلمين والمنصة والمعلم أدوات التقدير الذاتي في قياس الدافعية قد تتأثر بالرغبة في تقديم استجابات إيجابية محدودة مدة التطبيق قد تكشف أثراً قصير المدى ولا تثبت استمرارية التعلم الخبرة التقنية السابقة وجودة الاتصال وديناميات المجموعة قد تتداخل مع أثر البيئة نفسها

المجال	الأداة	الاستخدام في المهمة	الضابط العلمي
صياغة الاستراتيجيات	ChatGPT	تحويل النتائج إلى نقاط تنفيذية قابلة للتطبيق	مراجعة بشرية وربطها بأهداف المؤسسة
توسيع التوصيات	Claude أو Perplexity AI	توليد توصيات للممارسين والسياسات والباحثين	التحقق من الاتساق مع أدبيات المجال
استشراف البحث	Dimensions.ai	تحديد الموضوعات البحثية الصاعدة وألويات الدراسات	عدم اعتماد المخرجات دون تحقق منهجي

- تبدأ المؤسسة بتطبيق تجريبي محدود لبيئة تعلم إلكترونية تشاركية في مقرر واحد
- تدرب المعلمين وتحدد أدوار المتعلمين قبل بدء التطبيق
- تعتمد تقويمياً يجمع بين الأداء الفردي والجماعي وجودة المنتج النهائي
- تقيس بعد فصل دراسي كامل التغيرات في التحصيل والمهارات والدافعية
- تتخذ قرار التوسع بناء على النتائج الموثقة وجودة المشاركة وعدالة التقويم

تدعم البيئة التشاركية تنمية المعرفة والمهارة والدافعية عندما تصمم بصورة منظمة
تزداد الفاعلية مع وضوح المهام وتوازن الأدوار وسرعة التغذية الراجعة
لا يكفي توفير المنصة الرقمية دون متابعة المشاركة الفردية وتحليل جودة التفاعل
تحتاج النتائج إلى اختبار ميداني وتكرار في بيئات تعليمية متنوعة قبل التعميم
الحكم النهائي :التوسع يجب أن يرتبط بدليل موثق لا بمجرد تبني التقنية



شكراً لكم