DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

نموذج مقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في مواجهة التحديات الثقافية لدى الناشئة

أ.د. وليد بن سالم محمد الحلفاوي
أستاذ تقنيات التعليم، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: welhlafawy@kau.edu.sa

د. علي بن حسن شوكان نجمي
أستاذ تقنيات التعليم المشارك، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: ahnajmi@kau.edu.sa

أ.د. مروة زكي توفيق زكي
أستاذ تقنيات التعليم، جامعة جدة، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: mzzaki@uj.edu.sa

الملخص

في إطار التحديات الثقافية التي تواجه المجتمع في الفترة الحالية، فإن الارتكاز على بعض الحلول الرقمية لمواجهة هذه التحديات يُعد أحد الحلول الرئيسية لمواجهة هذه التحديات وعدم تأثيرها سلبًا على المجتمع. وفي إطار انتشار المنصات الرقمية التحفيزية وما تتميز به من مزايا تحفيزية فإنه من الضروري بناء إطار لتوظيف المنصات التحفيزية في مواجهة بعض التحديات الثقافية. وعلى ذلك، فإن البحث الحالي جاء كمحاولة لفحص أثر استخدام المنصات التحفيزية في الوعي بالتحديات الثقافية وآليات مواجهاتها لدى الناشئة من طلاب المرحلة المتوسطة. ارتكز البحث الحالي على ثلاث تحديات ارتبطت بالعولمة الثقافية، وتذويب اللغة العربية، والتبعية الثقافية. اعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي للمقارنة بين مجموعتي البحث، حيث تدرس المجموعة التجريبية باستخدام المنصة التحفيزية، والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة الاعتيادية المعتمدة على اللقاءات التوعوية. تكونت عينة البحث من (64) طالب بالمرحلة المتوسطة، تم توزيعهم عشوائيًا على مجموعتي البحث بواقع (32) طالب في كل مجموعة. تم تطوير اختبار للوعي بالتحديات الثقافية تكون من (30) مفردة. وأظهرت النتائج أفضلية المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة التحفيزية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة فيما يتعلق بتنمية الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها. أوصى البحث بضرورة التوسع في استخدام المنصات التحفيزية كبيئات مستدامة لتعزيز الوعي بالتحديات الثقافية. وكذلك ضرورة تطوير أدلة إرشادية حول استخدام المنصات التحفيزية في عمليات تحسين الوعي المرتبط بالتحديات الثقافية.

الكلمات المفتاحية: المنصات التحفيزية، التحديات الثقافية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

A Suggested Model for Employing Digital Incentives Platforms in Facing the Cultural Challenges among Young People

Prof. Dr. Waleed Salim Mohamed Alhalafwy
Professor of Educational Technology, King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia
Email: welhlafawy@kau.edu.sa

Dr. Ali Hassan Najmi
Associate Professor of Educational Technology, King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia
Email: ahnajmi@kau.edu.sa

Prof. Dr. Dr. Marwa Zaki Tawfiq Zaki
Professor of Educational Technology, University of Jeddah, Jeddah, Saudi Arabia
Email: mzzaki@uj.edu.sa

ABSTRACT
In the context of the cultural challenges facing society in the current period, relying on some digital solutions to address these challenges is one of the main solutions to address these challenges and prevent them from negatively impacting society. In the context of the proliferation of incentives digital platforms and their motivational advantages, it is necessary to build a framework to employ motivational platforms in addressing some cultural challenges. Therefore, the current research came as an attempt to examine the impact of the use of incentives platforms on the awareness of cultural challenges and the mechanisms of confronting them among middle school students. The current research focused on three challenges related to cultural globalisation, Arabic language assimilation, and cultural dependency. The research adopted the quasi-experimental method to compare the two research groups, where the experimental group was taught using the motivational platform, and the control group was taught using the usual method based on awareness meetings. The research sample consisted of (64) middle school students, who were randomly distributed to the two research groups (32 students in each group). A 30-item cultural challenges awareness test was developed. The results showed that the experimental group that used the incentives platform was favoured compared to the control group in terms of developing awareness of cultural challenges and ways to confront them. The research recommended the need to expand the use of motivational platforms as sustainable environments to enhance awareness of cultural challenges. Also, guidelines should be developed on the use of incentives platforms in the processes of improving awareness related to cultural challenges.

Keywords: digital incentives platforms, cultural challenges.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

مقدمة

المنصات التحفيزية أو المنصات القائمة على التلعيب هي المنصات التي تعتمد على إدارة التعلم والمهمات والأنشطة بالاعتماد على عناصر التحفيز كالنقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Alhalafawy & Zaki, 2022; Alhalafawy & Zaki, 2019; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022a; Alzahrani, Alshammary, & Alhalafawy, 2022). فالتحفيز أو التلعيب كفلسفة يعني "تطبيق سمات وعناصر الألعاب في سياقات تعليمية ليست قائمة بالأساس على اللعب" (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011, p. 9). وتعتمد المنصات التحفيزية على عناصر التحفيز مثل النقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة في تحفيز الطلاب نحو تنفيذ المهام التعليمية ضمن سياقات غير قائمة على اللعب(Alhalafawy & Zaki, 2022). وبذلك فإن استخدام عناصر التحفيز داخل المنصات التحفيزية لا يعني الاعتماد على لعبة محددة، ولكن توظيف بعض عناصر الألعاب أو مبادئها مثل: الشارات، والنقاط، والهدايا، ولوحات المتصدرين،... داخل الأنشطة والمهمات التعليمية؛ بهدف تحفيز الطلاب، ومكافأتهم بما يضمن الحفاظ على مستوى عالٍ ومستمر من الدافعية والجاذبية لغالبية أحداث وفعاليات التعلم (Alzahrani & Alhalafawy, 2023).

وتأتي أهمية استخدام المنصات التحفيزية استنادًا إلى قدرة هذه المنصات على رفع معدلات النمو المعرفي لدى الطلاب بالإضافة إلى تعزيز قدراتهم المرتبطة بإتمام المهمات (De Notaris, Canazza, Mariconda, & Paulon, 2021). أيضًا يسهم استخدام المنصات التحفيزية في زيادة إنتاجية الطلاب، ورفع الروح المعنوية، وزيادة انخراط الطلاب في المحتوى (Ferro, 2021). كذلك يمكن الاعتماد على المنصات التحفيزية في إطلاق محفزات تكيفية تعزز عمليات التعلم التعاوني بشكل أكثر تفاعلية (Dalponte Ayastuy, Torres, & Fernández, 2021). كذلك فإن عناصر التحفيز عبر المنصات المؤلعبة أو التحفيزية تعمل على تسهيل التعلم، وتحسين مشاركة الطالب، وتفاعله مع المحتوى، فضلاً عن أن تحفيز الطلاب يؤدي إلى توسيع معارفهم وتنمية تفكيرهم(Sanchez, Langer, & Kaur, 2020). إن استخدام المنصات التحفيزية قد يكون مناسبًا لتعزيز عديد من المتغيرات النفسية مثل الصمود النفسي (Menendez-Ferreira, Torregrosa, López-Fernández, & Mayor, 2022)، والرفاهية النفسية (Litvin, Saunders, Maier, & Lüttke, 2020)، وخفض قلق التصور المعرفي (Sardi, Idri, & Fernández-Alemán, 2017)، وهو ما ينعكس إيجابيًا على نواتج ومخرجات أخرى (Taylor, Thomas-Gregory, & Hofmeyer, 2020).

أيضًا وفي سياق مرتبط فقد فحصت دراسة وايز وديمارز (Wise & DeMars, 2005) عدد (12) دراسة استهدفت إجراء (25) مقارنة بين أداء مصاحب بحافز وآخر غير مصاحب بأي حوافز، وكانت النتيجة بحجم أثر (0.6) لصالح المجموعات التي حصلت على حوافز خارجية إضافية، وهو ما يعني صعوبة تطوير نظام تعليمي دون الوضع في الاعتبار نظام المحفزات التي يتضمنها هذا النظام. أيضًا فإن باي وآخرون (Bai, Hew, & Huang, 2020) يشيرون إلى أن النقض الموجه إلى المحفزات الرقمية التي يتم التعامل معها كدوافع خارجية كان أحد الأسباب الرئيسية التي جعلتهم يتوجهون إلى تحليل (24) دراسة كمية اهتمت بالمحفزات الرقمية وبتحليل نتائج هذه الدراسات تبين وجود تأثير إيجابي متوسط لعناصر التحفيز الرقمي. وكذلك اهتمت دراسة شنج وآخرون (Cheng, Davenport, Johnson, Vella, & Hickie, 2019) بفحص (70) ورقة بحثية تم من خلالها تطوير منتجات قائمة على عناصر التحفيز الرقمي، وقد أوضحت نتائج الدراسة أن (59%) من الأوراق البحثية أشارت إلى أن العناصر التحفيزية كان لها دورًا في تحسين الصحة العقلية والسعادة وكذلك تحسين المشاركة النشطة لمستخدمي هذه المنتجات، وهو ما يدفع نحو ضرورة الاهتمام بالعناصر التحفيزية عند تصميم التطبيقات الرقمية. ومن خلال دراسة زنزديون ورفاقه (Zainuddin, Chu, Shujahat, & Perera, 2020) التي اهتمت بتحليل (46) دراسة بين (2016-2019) تناولت المحفزات الرقمية فقد أشارت نتائج الدراسة إلى أهمية إعادة اختبار العناصر التحفيزية ضمن تطبيقات ومنصات رقمية متعددة لبيان فاعليتها وتأثيراتها المتنوعة على نواتج التعلم.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

وساعد على انتشار عمليات التحفيز الرقمي ظهور عدد متنوع من المنصات الرقمية التي تتيح إدارة البرامج التعليمية وفقًا لإجراءات تحفيزية تسمح للمعلم بمراقبة أداء الطلاب من الناشئة ومنحهم المكافآت الرقمية وفق أدائهم عبر المنصة، هذا فضلاً عن أن بعض المنصات تقوم بإدارة المحفزات بشكل أتوماتيكي يعتمد على تنفيذ الناشئة لشروط محددة عبر المنصة فيتم منحهم النقاط والشارات وغيرها من عناصر التحفيز بشكل أوتوماتيكي (Alla & Nafil, 2019; Chen, Li, & Chen, 2020; Sanchez et al., 2020). فالمنصات الرقمية بيئة خصبة لتقديم المحتوى في سياقات غير اعتيادية عبر مجموعة متنوعة من عناصر التحفيز التي تتضمنها هذه المنصات، فالطفل عبر المنصات الرقمية يمكن أن يحصل على نقاط أو شارات كما يمكن أن يكون بين لوحات المتصدرين؛ لذا فإنه من المهم دراسة بنية المحفزات الرقمية عبر المنصات وتحديد آلية تقديمها وإدارتها بما يحقق الاستفادة المثلى من هذه المنصات، وخاصة في ظل تأكيد عدد متنوع من الدراسات أن توظيف أساليب وأدوات التحفيز في البيئات الرقمية يحتاج إلى مزيد من الدراسات (Hew, Huang, Chu, & Chiu, 2016; Kayımbaşıoğlu, Oktekin, & Hacı, 2016).

ولاشك في أن تعزيز الثقافة أحد أهم متطلبات الحياة الرقمية لكل أفراد المجتمع المتطور الذي نحياه الآن (Starkey, 2018). حيث تواجه الأوطان تحديات، وهو ما يفرض على جميع المؤسسات التربوية السعي نحو رصد مدى توافر مؤشرات الثقافة العامة والخاصة لدى أفرادها، وتطوير السبل المختلفة التي من شأنها وضع الحلول والمقترحات التي تيسر عمليات تنمية وتعزيز الثقافة ومواجهة تحدياتها (Rissanen, 2020). ومن الضروري تطوير برامج متنوعة تساعد على تنمية وتعزيز القيم لدى الناشئة بالمراحل المتنوعة واللذين يمثلون شباب الوطن ومستقبله، حيث متطلبات التعليم في العصر الرقمي امتلاك الطلاب لمؤشرات وقيم ثقافية (Merry, 2020; Walton et al., 2018).

وتأتي أهمية وجود برامج توعوية تعزز قدرات الطلاب في مواجهة التحديات الثقافية مرتبطة بوجود عدد متنوع من الدراسات السابقة التي أشارت إلى أن من بين أهم التحديات التي تواجه الأسر هي التحديات الثقافية حيث جاءت دراسة آل الشيخ (2007) لتستهدف التعرف على اتجاهات الشباب السعودي نحو أثر ثقافة العولمة على القيم المحلية المتمثلة في(برامج القنوات الفضائية، واستخدام شبكة الإنترنت)على مجموعة القيم الاجتماعية، مثل :الشعور بالانتماء، السلطة الوالدية، الاستهلاك، العلاقات القرابية، حقوق المرأة، الفردية، الطموح والتطلع نحو المستقبل، والنمط السلوكي، وكان من أهم نتائج الدراسة :أن الاتجاه السائد بين الطلاب والطالبات الجامعيين هو التأثر بقيم العولمة، وأن الأفكار التي تبثها الفضائيات تقلل من الشعور بالانتماء إلى الوطن، وأن هناك علاقة ارتباط متوسط موجب بين تأثر أفراد العينة بقيم العولمة وتأثر السلطة الوالدية، وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتأثير أدوات الإعلام على مكتسبات القيم لدى الشباب. أما دراسة الدعدي (2010) فقد توجهت نحو دراسة التحديات التي تواجه الأسرة المسلمة من نتائج وتوصيات المؤتمرات الدولية والتي تسعى لفرض نمط حضاري موحد تلتزم به جميع الدول بغض النظر عن التباين الثقافي، بالإضافة إلى الدعوة إلى إلغاء قوامة الرجال على النساء والمطالبة بالمساواة التامة...وغيرها من التحديات. بينما استهدفت دراسة الطائي (2012) التعرف على التحديات التي تواجه الأسرة وذلك في إطار من التركيز على التحديات المرتبطة بثقافة العصر الرقمي والثورة المعلوماتية وتأثيراتها المتنوعة على الأسرة. واستهدفت دراسة أبو مصطفى وقديح (2012) التعرف على الأهمية النسبية لمجالات مقياس التحديات التي تواجه الأسرة الفلسطينية في تربية الناشئة في عصر العولمة، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن من أكثر التحديات شيوعاً التي تواجه الأسرة الفلسطينية في تربية الناشئة في عصر العولمة، هي التحديات الثقافية بوزن نسبي (22.88%)، ثم مجال التحديات الإعلامية لوزن نسبي (28.32%). أيضًا بينت نتائج دراسة الحلفاوي وزكي (2018) أن أهم التحديات الثقافية التي تواجه الناشئة العولمة، والأمية الثقافية، والأمية الثقافية، والموروثات الثقافية، وتغيير منظومة القيم، والتباين الثقافي داخل الأسرة.

إن توظيف المنصات التحفيزية في مواجهة التحديات الثقافية لدى الناشئة يأتي مستندًا على عدة نظريات منها نظرية تقرير الذات Self-Determination Theory التي تبين مجموعة من العوامل التي تجعل من أي نشاط ممتع ومحفز للدوافع الداخلية ومن بين هذه العوامل: الاستقلالية Autonomy، والكفاءة Competence،

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

والارتباط Relatedness (Ryan & Deci, 2000). ومن خلال هذه العوامل يمكن أن يتم تأطير العلاقة بين المنصات التحفيزية والوعي بآليات مواجهة التحديات الثقافية فعناصر التحفيز تعلم على تحسين الدوافع الداخلية المرتكزة على الاستقلالية، والكفاءة، والارتباط، حيث تستطيع عناصر التلعيب أن تحفز الاستقلالية من خلال منح الطالب الإحساس بالإرادة والحرية في تنفيذ المهام. كما أن عناصر التلعيب تحفز الكفاءة من خلال منح الطالب الشعور بالفاعلية في إنجاز المهام والتأثير على البيئة المتواجد بها. وأخيرًا فإن عناصر التلعيب تشجع على الارتباط الذي يتولد من خلال بناء الطالب لعلاقات اجتماعية مع أقرانه ضمن بيئة التعلم، وإحساسه بالانتماء للمجموعات التي تتشكل في أثناء تنفيذ المهام وهو ما يؤثر في مجمله على قدرات الصمود النفسي.

وفقًا للنظرية للسلوكية Behaviorism Theory (BT) فإن السلوك باعتباره مجموعة استجابات ناتجة عن مثيرات المحيط الخارجي القريب، وهو إما أن يتم دعمه وتعزيزه فيتقوى حدوثه في المستقبل أو لا يتلقى دعمًا فيقل احتمال حدوثه، فالتعلم يُبنى بدعم وتعزيز الأداءات القريبة من السلوك(Bíró, 2014). وهو ما يعني أن أداءات الطالب في مواجهة أي تحدي أو بناء الوعي يجب أن يتم تعزيزها بشكل مستمر حتى تقوى وتتكرر. مع ضرورة أن يكون ذلك وفق مبادئ التعزيز الجزئي لسكنر (Skinner's Principle of Partial Reinforcement) والتي يرى فيها أن التعزيز غير المستمر أو التعزيز الانتقائي يؤدي إلى استمرار أكبر للممارسات وعدم انطفاء للاستجابات الإيجابية وذلك بعكس التعزيز المستمر(Richter, Raban, & Rafaeli, 2015).

إن نظرية التدفق Flow Theory (FT) تشير إلى استغراق الفرد في المهام والأعمال التي يقوم بها استغراقًا تامًا كأنه في حالة من غياب للوعي باستثناء المهام أو الأعمال المحددة التي يقوم بها(Groh, 2012; Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009). وهنا يمكن القول أن نظرية التدفق قد تقدم تفسيرًا لتأثير المنصات التحفيزية قدرات الطلاب في بناء الوعي من خلال منظومة الحوافز التي تجعل الطالب مستغرقًا بشكل كبير في المهمات والأنشطة للحصول على الحوافز والمكافئآت وبالتالي يصبح الطالب أكثر قدرة على مواجهة التحديات بل ومستمتعًا بها وهو ما يعزز قدراته على الصمود والاستمرارية في العملية التعليمية عبر المنصات التحفيزية.

مشكلة البحث

ترتكز مشكلة البحث الحالي في الحاجة إلى أساليب مبتكرة لمواجهة التحديات الثقافية بحيث يمكن من خلال هذه الأساليب الوصول إلى نطاق عريض من الناشئة وتعزيزه بالأدوات والأساليب التي يمكن التعويل عليها لتكون حصنًا منيعًا لهؤلاء الناشئة في ظل التحديات الثقافية التي تواجه كافة أفراد المجتمع في المرحلة الراهنة. كذلك فإن البحث الحالي ينطلق من أولويات رؤية المملكة العربية السعودية 2030 من خلال البحث عن الحلول التي يمكن من خلالها تعزيز الشخصية والهوية السعودية وتطويرها. وانطلاقًا من ذلك فإن مشكلة البحث الحالي ترتكز حول كيفية بناء إطار تطبيقي يعمل على توظيف المنصات التحفيزية وما تتضمنه من محفزات رقمية في مواجهة التحديات الثقافية لدى الناشئة، مع التركيز في ذلك على التحديات المرتبطة بالعولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية.

أسئلة البحث

للتصدي لمشكلة البحث الحالي فإن البحث يحاول الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

كيف يمكن تصميم منصة تحفيزية لتعزيز وعي طلاب المرحلة المتوسطة بمواجهة بعض التحديات الثقافية المرتكزة على العولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما النموذج المقترح لمنصة تحفيزية يمكن الاستناد عليها في تعزيز وعي الطلاب بالمرحلة المتوسطة بآليات مواجهة التحديات الثقافية؟

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

2. ما فاعلية النموذج المقترح لمنصة تحفيزية في تعزيز وعي الطلاب ببعض التحديات الثقافية (العولمة الثقافية، تذويب الثقافة العربية، التبعية الثقافية) وآليات مواجهتها؟

أهداف البحث

استهدف البحث الحالي تطوير نموذج لمنصة تحفيزية يمكن الاستناد عليه في تعزيز وعي الطلاب بالمرحلة المتوسطة ببعض التحديات الثقافية مثل: العولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية، وآليات مواجهة هذه التحديات، ومن ثم التعرف على فاعلية المنصة التحفيزية في دعم الطلاب عينة البحث في الإلمام بأساليب مواجهة هذه التحديات.

فرض البحث

لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بآليات مواجهة التحديات الثقافية؛ يرجع لأثر المنصة التحفيزية.

حدود البحث

يقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

1- **الحدود الموضوعية:** مجالات المحتوى المقدم عبر بيئة المنصة التحفيزية والمرتبطة بالعولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية.

2- **الحدود البشرية:** تلاميذ المرحلة المتوسطة بمدينة جدة.

3- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق تجربة البحث على العينة المحددة بالفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي 2024/2023.

4- **الحدود المكانية:** مدينة جدة

أهمية البحث

ترتكز أهمية البحث الحالي على كون مخرجات البحث يمكن الاعتماد عليها كمنصة مستدامة لتعزيز الوعي بآليات مواجهة التحديات الثقافية التي تواجه الناشئة، وهو ما يجعل المنصة الحالية أحد البدائل الأساسية التي يمكن الاعتماد عليها من قِبل الجهات المعنية في تعزيز الوعي بأهم التحديات الثقافية وتطوير برامج نوعية لمواجهاتها. يمكن اعتبار الخطوات الإجرائية المتبعة في البحث الحالي بمثابة معايير إرشادية لتطوير المنصات التحفيزية واستخدامة في كأحد الأدوات المعززة لمواجهة التحديات الثقافية. الاختبار المطور بالبحث الحالي يمكن الاعتماد عليه كأحد الأدوات الفاعلة في الكشف عن مدى إلمام طلاب المرحلة المتوسطة بأساليب مواجهة التحديات الثقافية.

مصطلحات البحث

1- **المنصة التحفيزية**: يعرفها الفريق البحثي إجرائيًا بأنها "نظام لإدارة التعلم يربط بين المهمات التعليمية ومجموعة متنوعة من الحوافز الرقمية كالنقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة، بحيث يتم تحديث حالة الطالب بشكل مستمر وفقًا لما حصل عليه من نقاط أو شارات ومن ثم إعادة تصنيفه في قوائم المستويات ولوحات الصدارة، وذلك عبر منصة (TalentLMS)".

2- **التحديات الثقافية**: يعرفها الفريق البحثي إجرائيًا بأنها"المشكلات أو الصعوبات التي يمكن أن تنشأ نتيجة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

التباين الثقافي بين أفراد أو مجتمعات، وترتكز التحديات الثقافية بالبحث الحالي على العولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية ".

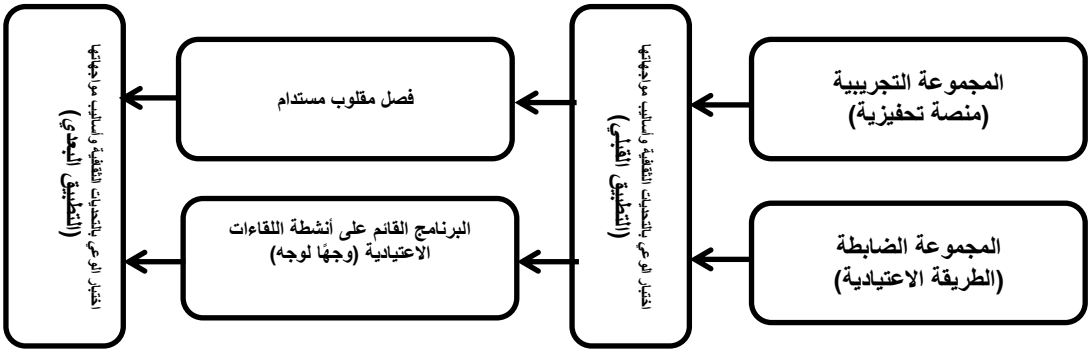
إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث

اعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي وذلك لقياس أثر المتغير المستقل للبحث وهو المنصة التحفيزية على المتغير التابع الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها لدى االناشئة

ثانيًا: التصميم التجريبي للبحث

على ضوء المتغير المستقل المستخدم بالبحث الحالي والمتمثل في المنصة التحفيزية والمتغير التابع المرتبط بتحسين الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها تم استخدام التصميم التجريبي ذا البعد الواحد، وذلك على النحو المبين بشكل (1):



شكل1. التصميم التجريبي للبحث

وقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي في البحث الحالي للكشف عن العلاقة بين المتغيرات التالية:

1- المتغير المستقل: المنصات التحفيزية.

2- المتغير التابع: الوعي بالتحديات الثقافية وآليات مواجهاتها.

ثالثًا: مجتمع البحث وعينته

تكون مجتمع البحث من جميع تلاميذ المرحلة المتوسطة بالمدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة جدة التعليمية. أما عينة البحث فهي عينة قصدية تتكون من (64) طالب في الفئة العمرية من (12-15) سنة. تم اختيار الطلاب من بين الطلاب الذين يمكنهم استخدام المنصات الرقمية وليهم انخفاض في الوعي بالتحديات الثقافية وفقًا للمقياس القبلي الذي تم تطبيقه، وبواقع (32) طالب لكل مجموعة. وقد كانت كل مجموعة من مجموعتي البحث بمدرسة مستقلة.

رابعًا: اختبار الوعي بالتحديات الثقافية

يهدف الاختبار إلى قياس تحصيل الجانب المعرفي لموضوع التحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها لدى بعض طلاب المرحلة المتوسطة في مجالات العولمة الثقافية، وتذويب الثقافة العربية، والتبعية الثقافية. تم صياغة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

مفردات الاختبار في (30) مفردة اختيار من متعدد حيث تضمن كل مجال من مجالات التحدي الثقافي عدد عشرة أسئلة. تبلغ الدرجة الكلية للاختبار (30) درجة بواقع درجة واحدة لكل إجابة صحيحة. تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين، أشاروا إلى ارتباط أسئلة الاختبار بالأهداف المصاغة، حيث بلغت نسبة إجماع المحكمين على ارتباط الأهداف بالأسئلة أكبر من 95 ٪ لكل هدف، وقد أوصى المحكمون بإعادة صياغة بعض المفردات وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه. حُسب الثبات باستخدام طريقة إعادة الاختبار " Test Retest " بفاصل زمني مقداره أسبوعين، وتم حساب معامل الارتباط بين درجات الطلاب، وبلغ معامل الارتباط (0.82) وهو معامل ارتباط قوى. تم حساب معاملات السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار، وتبين للفريق أن معاملات السهولة تراوحت بين (0.21– 0.79)، وبناءً عليه تم إعادة ترتيب أسئلة الاختبار بناء على درجة صعوبتها. تراوحت معاملات التمييز لأسئلة الاختبار بين (0.18-0.21)، مما يشير إلى أن أسئلة الاختبار ذات قوة تمييز مناسبة تسمح باستخدام الاختبار في قياس وعي طلاب المرحلة المتوسطة. تم حساب متوسط زمن الإجابة عن الاختبار، حيث بلغ المتوسط (20) دقيقة.

خامسًا: تصميم المنصة التحفيزية

تم الاعتماد على نموذج ديك وكاري (Dick, Carey, & Carey, 2001) حيث أنه من نماذج التصميم التعليمي التي توفر خطوات إجرائية مرنة، وقد قام الفريق البحثي بإدخال بعض التعديلات على بعض الخطوات الفرعية الخاصة بالنموذج ليتناسب مع طبيعة مواد المعالجة التجريبية، وتم اتباع النموذج وفق المراحل والخطوات الاتية:

1- مرحلة التحليل

ترتكز مشكلة البحث الحالي حول الحاجة إلى تطوير نموذج للمنصات التحفيزية القائمة على عناصر المحفزات الرقمية بهدف تعزيز الوعي بالتحديات الثقافية والوعي بأساليب مواجهاتها لدى الناشئة من طلاب المرحلة المتوسطة. وتترافق الحاجة إلى تطوير النموذج مع وجود ندرة واضحة في الدراسات السابقة التي اهتمت بتصميم المنصات التحفيزية بغرض تعزيز الوعي بأساليب مواجهة التحديات الثقافي. وتأسيسًا على ذلك جاء البحث الحالي كمحاولة لتطوير نموذج مقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها.

إن الهدف العام من المنصة التحفيزية المصممة بالبحث الحالي هو تعزيز الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها، وقد تم تحديد الأهداف العامة وتركيزها في (6) أهداف عامة:

- الوعي بجوانب التحدي الخاص بالعولمة الثقافية.
- الوعي بأساليب مواجهة التحدي الخاص بالعولمة الثقافية.
- الوعي بجوانب التحدي الخاص بتذويب الثقافة العربية.
- الوعي بأساليب مواجهة التحدي الخاص بتذويب الثقافة العربية.
- الوعي بجوانب التحدي الخاص بالتبعية الثقافية.
- الوعي بأساليب مواجهة التحدي الخاص بالتبعية الثقافية.

اعتمدت الفريق البحثي على أسلوب تحليل المهام، بحيث يتم تقسيم المهام الأساسية إلي مهام فرعية، ويتم تحليل هذه المهام إلي خطوات تسلسلية، وعلى ضوء ذلك تم تحليل المهام المرتبطة بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها والمرتكزة في (6) مهام أساسية، وتحليل كل مهمة إلى المهارات الفرعية الخاصة بها، ومن ثم تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين بهدف استطلاع رأيهم في صحة تحليل المهام واكتماله، وقد أشار السادة المحكمين إلى بعض التعديلات المرتبطة بالصياغة اللغوية للمهام الفرعية، وإضافة بعض المهام، وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه، كما أقر أكثر من (80%) جميع المهام الواردة بالقائمة، وعلى ضوء ذلك تكونت قائمة المهام في صورتها النهائية من (6) مهمات أساسية يندرج منها (30) مهمة فرعية.

اعتمد الفريق البحثي في اختيارهم للناشئة عينة البحث على طلاب المرحلة المتوسطة، وقد تم رصد الوعي بالتحديات الثقافية، وقد تبين أن متوسط الوعي لا يتخطى (61%)، وهو ما يعني أن السلوك المدخلي في حاجة إلى التحسين. هذا وقد أبدى (64) طالبًا رغبتهم في المشاركة بالتجربة البحثية وعدم ممانعتهم لدراسة البرنامج المقترح وفق المنصة التحفيزية. وباستفسار الفريق البحثي عن استخدام الطلاب من قبل لمنصات تحفيزية فقد

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

أجمع (100%) من الطلاب على استخدام المنصات الرقمية وعلى الأخص في أثناء جائحة كوفيد-19، إلا أن الحوافز الرقمية لم تكن ممثلة بكثافة في هذه النوعية من المنصات.

البيئة الرئيسية للمنصة في البحث الحالي هي منصة (TalentLMS) لمحفزات الألعاب، ويتم الوصول إليها من خلال الموقع الرسمي (www.talentlms.com)، أو من خلال تطبيق (TalentLMS) للأجهزة الذكية بنظام (android) أو نظام (IOS). وتتضمن المنصة أربعة أدوات رئيسية يمكن الاعتماد عليها في تنفيذ منظومة التلعيب، وهي: (النقاط، والشارات، والمستويات، ولوحات الصدارة)، هذا بالإضافة إلى أن المنصة تتيح تحميل مقاطع فيديو متنوعة، وعروض تقديمية، وصور، وغيرها من الملفات وكذلك إضافة اختبارات متنوعة، وإنشاء مهمات تعليمية، وتتيح للمعلم التعرف على مدى تقدم الطلاب، ومعدلات تنفيذهم للمهام المتنوعة، وإمكانية استدعاء ملفات من خارج المنصة.

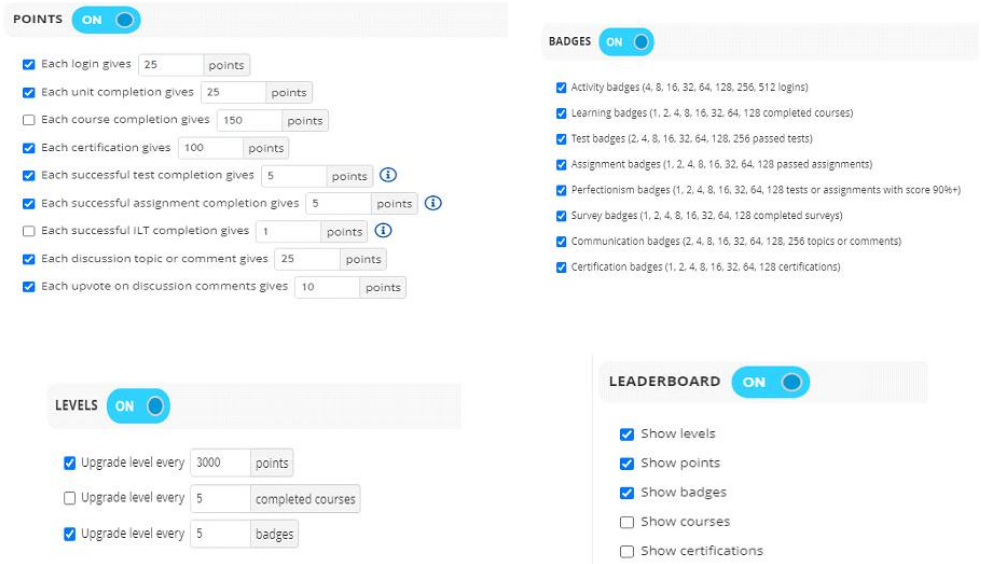
2- مرحلة التصميم

ووفقًا لعناصر المحتوى الأساسية التي تم تحديدها، ووفقًا للأهداف العامة للبرنامج الحالي، تم تحديد الأهداف التعليمية، وقد بلغ عددها (30) هدفًا، وقد تم وضع هذه الأهداف في قائمة، ومن ثم عرضها على السادة المحكمين، وذلك بهدف استطلاع رأيهم في مدى تحقيق كل عبارة للسلوك التعليمي المراد تحقيقه، ومدى دقة الصياغة اللغوية لكل عبارة، وقد أشار السادة المحكمين لبعض التعديلات اللغوية، وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه.

على ضوء الأهداف العامة والأهداف التعليمية السابق تحديدها تم صياغة المحتوى في (6) موضوعات أساسية، وكل موضوع منها مرتبط بمجموعة من المهمات، حيث تم استخلاص المحتوى العملي الخاص بهذه الأهداف، وتحديد الأجزاء التي سوف يتم تقديمها وفقًا لإجراءات تنفيذها وذلك على النحو التالي: 1) العولمة الثقافية، 2) أساليب مواجهة العولمة الثقافية، 3) تذويب الثقافة العربية، 4) أساليب مواجهة تذويب الثقافة العربية، 5) التبعية الثقافية، 6) أساليب مواجهة التبعية الثقافية. وقد تضمنت المهام: كتابة مقالات، وتحميل مقطع صوتي توضيحي، وكتابة تقرير عن نتائج البحث عبر الشبكات، والإجابة عن اختبار خاص بكل مهمة، وأخيرًا إنشاء مناقشة جديدة حول المهمة.

وفقًا لأساليب التحفيز التي تتضمنها المنصة الرقمية محل البحث تم تصميم عنصر التحفيز بالاعتماد على (4) عناصر أساسية، وهي (النقاط، الشارات، والمستويات، ولوحات الصدارة)، وتتضمن المنصة خيارات متعددة ومستويات متعددة لكل محفز، ووفقًا للمحتويات التعليمية للدروس التي تم تحميلها عبر المنصة تم تصميم المحفزات على النحو المبين بشكل (1) التالي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024



شكل (1). نظام التحفيز المستخدم في المنصة

وكما هو موضح بالشكل (1) فقد تم تهيئة الحوافز الرقمية على النحو التالي:

- النقاط: منح الطالب (25) نقطة في كل مرة دخول للمنصة وعند إكمال أي وحدة تعليمية. و(100) نقطة لكل شهادة يحصل عليها الطالب. و(25) نقطة لكل اختبار أو (assignment) على أن يتم ضرب عدد النقاط في الدرجات الحاصل عليها الطالب. و (25) نقطة لكل مشاركة في مناقشة. و(10) نقاط لكل تصويت.
- الشارات: يتم منح كل طالب شارات وفقًا لعدد متتالي من الأنشطة المرتبطة بدخول الطالب للمنصة، وإكماله لوحدات تعليمية، وإجابة أسئلة اختبارات، وتنفيذ ال (assignment)، وإجراء تعليقات، والحصول على شهادات، وتنفيذ عمليات تواصل، والمشاركة في الاستطلاعات.
- المستويات: في حال حصول الطالب على (3000) نقطة ينتقل إلى المستوى الأعلى، وكذلك في حال حصوله على عدد (5) شارات.
- لوحات الصدارة: تم تفعيل عدد (3) لوحات صدارة وفقًا لعدد النقاط، وعدد الشارات، ووفقًا للمستويات.

القواعد الخاصة بكل مهمة ارتكزت على مواعيد تسليم المهمات، معايير التقييم، وآليات التعاون والتواصل. تم توضيح طبيعة التحديات في كل مهمة تعليمية للطلاب، والحوافز التي يمكن أن يحصل عليها كل طالب نتيجة تنفيذ المهمات التعليمية، وآليات التنافس الإيجابي بين لمتعلمين، وكيفية التعاون بين المتعلمين، وتوقيت التغذية الراجعة، ومكانة (status) كل شخص وفقًا لما جمعه من نقاط وشارات، وإعلان الفائزين النهائيين وفق لوحات الصدارة، وكيف يعبر كل طالب عن نفسه وإنجازاته.

تتضمن المنصة عدة أنماط للتفاعل ارتكزت حول تفاعل الطلاب مع المحتويات بالمنصة التحفيزية، وتفاعل الطلاب مع واجهات التفاعل بمنصة التحفيز الرقمي، بالإضافة إلى تفاعل الطلاب مع المعلم عبر المنصة بشأن استفساراتهم، والنقاش في الموضوعات عبر المنصة التحفيزية، وتفاعل الطلاب مع بعضهم البعض من خلال النقاشات.

تم تصميم التغذية الراجعة بحيث يتم متابعة ومراقبة الطلاب ومتابعة أدائهم عبر منصة التحفيز الرقمي، أو من خلال التقارير الإحصائية التي تقدمها المنصة التحفيزية عن كل طالب مشارك، وبالتالي تزويد الطلاب بالتغذية الراجعة وتوجيههم نحو إكمال مهمات التعلم، وحثهم على حصد النقاط والشارات والانضمام للمستويات ولوحات الصدارة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

تم الاعتماد على أسلوب التعلم الفردي والتعلم التشاركي باستخدام المنصة القائمة على الحوافز الرقمية، حيث يتحكم الطالب في خطوه الذاتي بهذه المنصة في أثناء التعلم، وبالتالي يتحكم في تتابع عرض المعلومات وفقا لسرعته الفردية، وقدرته على الإنجاز، بالإضافة إلى تشاركه مع الطلاب في النقاشات ومشاهدة الوسائط الرقمية والتعليق عليها.

3- مرحلة التطوير

في هذه المرحلة تم إنتاج المحتويات الرقمية الخاصة والمتمثلة في أفلام الفيديو الرقمي والتي تم استيراد بعضها عبر اليوتيوب، وإنتاج العروض التعليمية الخاص بكل موضوع، وإعداد المقالات المرتبطة كذلك بالموضوعات الخاصة بالتحديات الثقافية، وكذلك إنتاج الأسئلة الخاصة بكل اختبار، وذلك بحسب الموضوعات الستة التي تم تحديدها.

تم تطوير حساب البرنامج عبر منصة التحفيز الرقمي من خلال فتح حساب عبر منصة(talentLMS)، إنشاء درس رقمي لكل موضوع من موضوعات المحتوى، وتحميل الوسائط الرقمية الخاصة بكل درس، وإنشاء الاختبارات الخاصة بكل درس تعليمي، وإنشاء المهمات الرقمية الخاصة بكل درس تعليمي، تفعيل لوحة الإدارة الخاصة بعناصر التحفيز الرقمي، وتفعيل نظام النقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة.

تضمنت هذه المرحلة عرض المنصة المطورة وما تتضمنه من محتويات على مجموعة من المحكمين للتأكد من إمكانية الاعتماد عليها في تنمية الوعي بالثقافة الإسلامية، والتأكد من أن المحفزات التي تم تصميمها مناسبة، وكذلك التأكد من مناسبة المحتويات الرقمية، وعلى ضوء نتائج التقويم البنائي، اتضح اتفاق المحكمين على أن المنصة المقترحة مناسبة وصالحة للتطبيق، وتحقق أهداف البحث، وبذلك تكون المنصة التعليمية صالحة للتجريب ميدانيا على الطلاب عينة البحث.

4- مرحلة التطبيق والتقويم:

يتم عرض جميع إجراءات هذه المرحلة في الجزء الخاص بتجربة البحث ونتائجه.

سادسًا: التجربة الاستطلاعية للبحث

قام الفريق البحثي بإجراء تجربة استطلاعية على عينة من طلاب المرحلة المتوسطة –تم التأكد من أنهم ضمن فئة المستوى المنخفض للوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها- بلغ عددهم (15) طالب بالفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي 2024/2023 لمدة أسبوع واحد، وذلك بهدف التعرف على الصعوبات التي قد تواجه الفريق في أثناء التجربة الأساسية للبحث، والتحقق من سلامة الإجراءات، وتقدير مدى ثبات الاختبار، وقد كشفت التجربة الاستطلاعية عن ثبات الاختبار -كما تم عرضة في أداة القياس- كما كشفت عن صلاحية مواد المعالجة التجريبية.

سابعًا: التجربة الأساسية للبحث

1- **تحديد عينة البحث**: تكونت عينة البحث من (64) طالب من طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة جدة، تم توزيعهم عشوائيًا على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة بواقع (32) طالب بكل مجموعة من مجموعتي البحث.

2- التطبيق القبلي لمقياس الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها بهدف التأكد من تكافؤ المجموعات، وذلك قبل إجراء تجربة البحث حيث تم توجيه جميع الطلاب عينة البحث للاستجابة لأداة البحث، وتم رصد نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائيًا والجدول (1) يوضح نتائج التحليل الإحصائي لدرجات التطبيق القبلي.

جدول 1. دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في درجات القياس القبلي لمستوى الوعي بالتحديات الثقافية

نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
اختبار الوعي	المجموعة التجريبية	32	11.69	1.96	1.72	62	غير دالة
	المجموعة الضابطة	32	11.03	1.47			

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

يتضح من جدول (1) أنه لا توجد فروق بين أفراد المجموعة التجريبية التي سوف تستخدم المنصة التحفيزية والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة الاعتيادية في الدرجات القبلية لمستوى الوعي بالتحديات الثقافية حيث بلغت قيمة (ت) (1.72) وهي غير دالة عند مستوى (0.05)، وهوما يشير إلى تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في إجراء التجربة، وأن أي فروق تظهر بعد التجربة ترجع إلى الاختلاف في المتغيرات المستقلة للبحث، وليس إلى اختلافات موجودة بين المجموعات قبل إجراء التجربة.

3- **تنفيذ تجربة البحث:** تم تنفيذ تجربة البحث وفقًا للخطوات التالية:

التمهيد لتجربة البحث، حيث تم عقد جلسة تمهيدية للطلاب عينة البحث لتعريفهم بطبيعة البحث والهدف منه وما هو مطلوب منهم، وكيفية المشاركة في نظام المنصة التحفيزية، وكيفية تنفيذ المهمات، والحصول على المكافآت، والاستراتيجيات التي يجب تنفيذها فيما يتعلق بتنمية الوعي بالتحديات الثقافية.

تعريف كل مجموعة بأن لها نمط محدد في اكتساب الوعي بالتحديات الثقافية مع التأكيد على طلاب المجموعة التجريبية بتنفيذ كافة المهمات ومحاولة حصد المكافآت. وتوجيه الطلاب عينة البحث نحو ضرورة السعي في مجابهة كافة التحديات التي تجابهم نحو حصد المكافآت واعتلاء لوحات الصدارة.

4- **التطبيق البعدي لأداة البحث:** بعد الانتهاء من تجربة البحث تم تطبيق الاختبار، وطباعة تقرير الدرجات ومعالجتها باستخدام الأساليب الإحصائية: اختبار (ت)، وحجم الأثر η.

نتائج البحث وتفسيرها

أولاً: عرض النتائج المتعلقة بالإجابة عن أسئلة البحث

1- الإجابة عن التساؤل الأول للبحث والخاص بتحديد التصميم التعليمي للمنصة التحفيزية:

يختص هذا المحور بالإجابة عن السؤال الأول للبحث، وقد تمت الإجابة عن هذا السؤال باستخدام نموذج التصميم لديك وكاري (Dick et al., 2001). للتصميم والتطوير التعليمي، وتطبيق إجراءاته المنهجية مع إجراء بعض التعديلات التي تتناسب مع طبيعة المنصات التحفيزية، وذلك وفق (4) مراحل أساسية، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق والتقويم. حيث تم تطوير نموذج للمنصات التحفيزية يرتكز على محفزات النقاط، والشارات، والمستويات، ولوحات الصدارة، وتم توظيف هذه المحفزات في مهمات تستهدف تحسين الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها.

3- الإجابة عن التساؤل الثاني للبحث والخاص بفاعلية النموذج المقترح في تحسين الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها:

وللإجابة على التساؤل الاول للبحث تم اختبار صحة فرض البحث "لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بالتحديات الثقافية؛ يرجع لأثر المنصة التحفيزية".

جدول2. دلالة الفروق بين المجموعات في درجات القياس البعدي لمستوى الوعي بالتحديات الثقافية

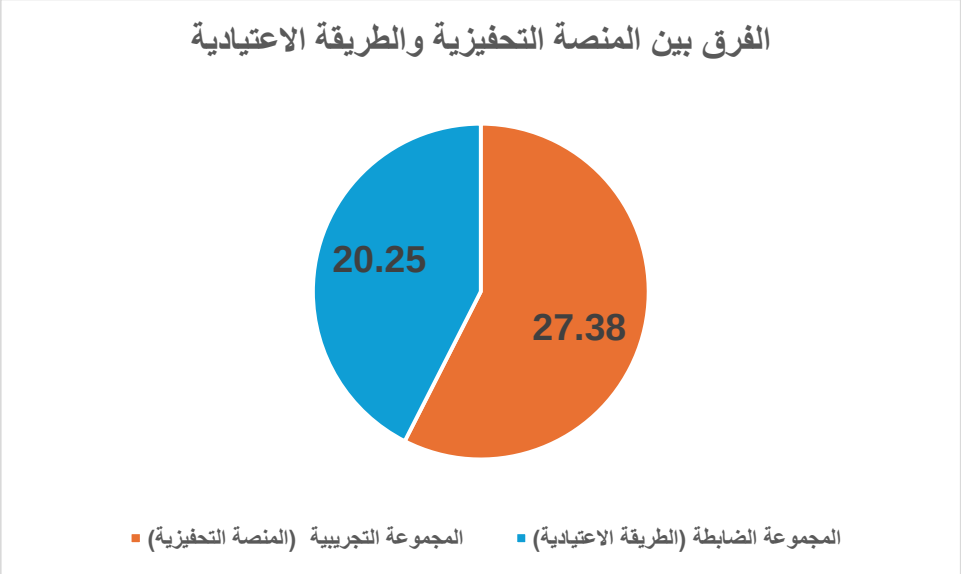
نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
اختبار تحصيلي	المجموعة التجريبية	32	27.38	2.55	13.62	62	دالة 0.000
	المجموعة الضابطة	32	20.25	1.50			

باستقراء النتائج في جدول (2) يتضح أن هناك فروقًا دالة إحصائيًا عند مستوى (0.05) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة التحفيزية وطلاب المجموعة الضابطة التي استخدمت الطرق

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

الاعتيادية لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ متوسط درجاتها (27.38)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (20.25)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (13.62).

والشكل (2) التالي يوضح دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فيما يتعلق بمستوى الوعي بالتحديات الثقافية.



شكل (1). الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمستوى الوعي بالتحديات الثقافية

وبالتالي تم رفض الفرض وإعادة صياغته على النحو التالي: "توجد فروق دالة إحصائيًا عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لمقياس الوعي بالتحديات الثقافية؛ يرجع لأثر المنصة التحفيزية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة التحفيزية".

وقد تم حساب حجم الأثر باستخدام مربع إيتا ($\eta 2$) لقياس حجم التأثير الذي أحدثته المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة، وبلغت قيمة حجم الأثر لتأثير تقنية المنصات التحفيزية على الوعي بالتحديات الثقافية (0.75)، وهي قيمة كبيرة ومناسبة، وتدل على أن نسبة كبيرة من الفروق تعزى إلى أن تقنية المنصات التحفيزية كان لها دورًا فاعلاً في تنمية مستوى الوعي بالتحديات الثقافية.

ثانيًا: تفسير نتائج البحث

بالإشارة إلى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت المنصة التحفيزية فإنه يمكن إرجاع هذه النتيجة لكون العناصر التحفيزية التي تم استخدامها وربطها بمهمات وتحقيق أهداف محددة فقد عزز ذلك لدى الطلاب ضرورة وضع الأهداف قبل البدء في تنفيذ أي مهمة تعليمية حيث يرغب الطالب في التخطيط لكل مهمة للحصول على الحوافز الرقمية الخاصة بها. لقد ساعدت بنية المحفزات الطلاب على وضع خطط متنوعة لتجاوز التحديات فخلف كل تحدي نقاط وشارات والانضمام للنخبة من الطلاب. وكذلك لأن لكل مهمة توقيت ومكافآت فقد عزز ذلك قدرة الطالب على وضع تصورات واضحة للتتابع الزمني الخاص بتنفيذ كل مهمة. كذلك ونظرًا لان بنية المحفزات عبر المنصة مرتبطة ببعضها البعض حيث النقاط والشارات تؤدي إلى الانضمام إلى مستويات محددة وكذلك الانضمام للوحات الصدارة فقد عزز هذا الترابط قدرات الطلاب على وضع أهداف رئيسية ثم تقسيمها إلى أهداف فرعية بحسب كل مرحلة وهو ما انعكس إجمالاً على وعي الطلاب وقدرتها على مواجهة التحديات.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

إن رحلة الطالب في السعي نحو الحصول على حوافز عبر المنصة انعكست إيجابيا على معدلاته عبر المنصة، وأدت كذلك إلى وجود مؤشرات للتحسن المستمر، وهو ما حفز الطالب نحو الانفتاح على مجتمع التعلم لثقته بما تحصل عليه من بنية معرفية. إن وجود الحوافز دعم لدى الطالب قدرته على التنبؤ بإمكانية تنفيذه للمهام التعليمية، وطورت الحوافز لدى الطالب المهارات المرتبطة بإتقان مهمات التعلم والتي تدور بشكل كامل حول مواجهة التحديات الثقافية. لقد أصبح الطالب عبر المنصة المؤلعبة أكثر إنجازًا لرغبته في أن يكون الأكثر تتويجًا بالمكافئات الرقمية. وبذلك فإن المنصات التحفيزية دعمت الطلاب نحو الاستمرار في عمليات تحسين الأداء حيث إنها تدعم فورية المكافأة وهو ما انعكس بشكل مباشر على نمو معارف الطالب المرتبطة بالوعي بالتحديات الثقافية. إن تأثير الحوافز الرقمية على إنتاجية الطلاب أكبر (6) مرات بالمقارنة مع الطلاب الذين لا يحصلون على حوافز(Restivo & Van De Rijt, 2012). إن الحوافز الرقمية لها تأثير مباشر على التحصيل والنمو المعرفي (Turan, Avinc, Kara, & Goktas, 2016). فالحوافز تسهم في تعزيز الدافعية للإنجاز وهو ما ينعكس على التطور الشخصي للطالب (Hew et al., 2016). إن عناصر التحفيز نهج فعال لإحداث تغيير إيجابي في سلوك الطلاب واتجاهاتهم نحو التعلم، وأيضًا تحسين دوافعهم مما يؤدي إلى نتائج إيجابية على تحصيل الطلاب(Urh, Vukovic, Jereb, & Pintar, 2015).

ووفق النظرية السلوكية فالسلوك يجب أن يتم دعمه وتعزيزه حتي يقوى ويتكرر (Bíró, 2014) وعلى ذلك فقد أسهم تواجد عناصر التحفيز في تعزيز عمليات التطور الشخصي لدى الطالب. ويأتي ذلك متوافقًا مع نظرية التعزيز التي ترى أن تكرار الأداء وتطوره مرتبط بوجود حافز(Hew et al., 2016). وفي سياق نظرية التدفق فإن عناصر التلعيب تساعد على وضع الطالب فيما يسمى بحالة التدفق وهي حالة من التركيز الكامل والمشاركة في النشاط، وتُعد حالة التدفق أحد العوامل الرئيسية لتحسين التطور والإنجاز الأكاديمي (Urh et al., 2015). ويمكن الاعتماد على هذه النظريات في تفسير قدرة المنصات التحفيزية على زيادة الوعي بالتحديات الثقافية.

يمكن القول أن المنصة التحفيزية بددت الخوف لدى الطلاب وساهمت بشكل كبير على تحفيزهم وتشجيعهم؛ فالمهمات الصعبة قد تسفر في النهاية عن مكافآت. ويمكن الارتكاز في توضيح ذلك في أن وجود بعض الشارات التي تعزز أفكار التحدي والمواجهة قد ساهمت بشكل كبير في أن يكون للطالب رؤية قائمة على ممارسة التعلم دون خوف فهو يرغب في أن يحصل على شارة التحدي. إن فاعلية المنصات التحفيزية في التأثير على الطالب تصبح أكثر تأثيرًا عندما تستخدم هذه المنصات عناصر تحفيزية آلية يمكن أن تشجع الطالب على التفاعل مع المحتويات المقدمة عبر هذه المنصات، وتنفيذ مهام التعلم عبر المنصات الرقمية، وهو ما يمكن أن يساهم بشكل كبير في تعزيز قدرات الطلاب على مواجهة التحديات (Putz, Hofbauer, & Treiblmaier, 2020; Sanchez et al., 2020; Stambough et al., 2020; Viner et al., 2020). إن تعزيز قدرات التحدي لدى الطلاب عبر المنصات التحفيزية يرتكز على طبيعة المنصات في إطلاق محفزات تكيفية يمكن أن تعزز مؤشرات الأمل والمثابرة وهو ما ينعكس إجمالًا على قدرات الطلاب في مواجهة التحديات(Dvorsky, Breaux, & Becker, 2021). إن طبيعة العناصر التحفيزية بالأساس أنها تثير التحدي ولاشك في أن إثارتها للتحدي لدى الطالب ينمي لديه قدرات المواجهة وحل المشكلات (Sailer, Hense, Mayr, & Mandl, 2017).لقد أشارت دراسة وايز وديمارز (Wise & DeMars, 2005) التي فحصت (12) دراسة متنوعة استهدفت إجراء (25) مقارنة بين أداء مصاحب بحافز وآخر غير مصاحب بأي حوافز، أن الحوافز الرقمية تدعم لدى الطالب الآليات التي يمكن استخدامها في مواجهة التحديات بعكس المعالجات التي لا تتضمن أية حوافز رقمية. وفي دراسة أخرى قام بها ليجاكي ورفاقه (Legaki, Xi, Hamari, Karpouzis, & Assimakopoulos, 2020) أكدت نتائج دراسته فاعلية عناصر التلعيب تحديدًا في تجاوز التحديات في مجال التعليم الإحصائي حيث أوضحت عمليات تحليل النتائج الكمية لعدد (365) طالبًا فاعلية النقاط والشارات ولوحات الصدارة في تعزيز قدرات التحدي الإحصائي.

وتأتي النتيجة الحالية متوافقة مع عدد كبير من الدراسات السابقة التي أكدت على دور المحفزات الرقمية في تعزيز وتحسين مخرجات التعلم (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Alhalafawy & Zaki, 2022; Alhalafawy & Zaki, 2019; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022a; Alzahrani et al., 2022). كما تتوافق مع نتائج الدراسات التي تنادي بضرورة الاهتمام بتوظيف المنصات والتقنيات الرقمي في تعزيز الوعي المعرفي في القضايا المهمة والنوعية (Abd El Bakey, Abo

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

Shadi, & El-Refai, 2023; Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Al-Hafdi & AlNajdi, 2024; Al-Nasheri & Alhalafawy, 2023; Alanzi & Alhalafawy, 2022a, 2022b; Alhalafawy, Najmi, Zaki, & Alharthi, 2021; Alhalafawy & Tawfiq, 2014; Alhalafawy & Tawfiq Zaki, 2024; Alhalafawy & Zaki, 2022; Alhalafawy & Zaki, 2019; Alnimran & alhalafawy, 2024; Alsayed, Al-Hafdi, & Alhalafawy, 2024; Alshammary & Alhalafawy, 2022, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022b; Alzahrani, Alhalafawy, & Alshammary, 2023; Alzahrani et al., 2022; Najmi, Alameer, & Alhalafawy, 2024; Najmi, Alhalafawy, & Zaki, 2023; Saleem, Zaki, & Alhalafawy, 2024; Zaki et al., 2024; Zeidan, Alhalafawy, & Tawfiq, 2017; Zeidan, Alhalafawy, Tawfiq, & Abdelhameed, 2015)

توصيات البحث

1. العمل على استخدام المنصات التحفيزية وما تتضمنه من عناصر متعددة للتحفيز وكذلك المهمات القائمة على التحديات في تصميم برامج توعوية لزيادة الوعي بالتحديات الثقافية وأساليب مواجهاتها.
2. مواجهة التحديات الثقافية يتطلب وعيًا من عناصر المنظومة التعليمية بآليات مواجهاتها؛ لذا قد يكون من المناسب إعداد أدلة إرشادية بسبل مواجهة التحديات الثقافية وتعزيز الوعي من قِبل المعلمين تحديدًا على استخدام الأدوات التحفيزية في مواجهة التحديات الثقافية.
3. من المهم تطوير الكتب المدرسية بحيث تتضمن عناصر ومهمات وأنشطة متعددة قادرة على مجابهة التحديات الثقافية من خلال بناء نوعي يمكن من خلاله التأثير على الطلاب.

مقترحات ببحوث مستقبلية

1. تحليل نوعي من وجهة نظر المعلمين للتحديات الثقافية بين الطلاب عبر المنصات الرقمية.
2. تأثير أنماط متنوعة من العناصر التحفيزية عبر المنصات الرقمية في مستوى الوعي بالتحديات الثقافية.
3. تحليل ببلوميتري للتحديات الثقافية الناشئة عن التفاعلات الطلابية عبر المنصات الرقمية.

شكر وتقدير

"تم تمويل هذا المشروع من قِبل برنامج التمويل المؤسسي بموجب المنحة رقم (IFPAS: 60-324-1443)؛ لذلك، يتقدم المؤلفون بالشكر والإمتنان للدعم الفني والمالي المقدم من وكالة البحث والابتكار بوزارة التعليم وجامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية".

المراجع

1. الحلفاوي، وليد سالم، وزكي، مروة زكي توفيق (2018). فاعلية نموذج مقترح لتطبيق اجتماعي نقال قائم على أدوات الإعلام الجديد في مواجهة التحديات الأسرية المعاصرة من وجهة نظر بعض الأسر بالمملكة العربية السعودية. *مجلة عجمان للدراسات والبحوث*. 17(1).
2. أبو مصطفى، نظمي عودة، قديح، سليمان فايز (2012). التحديات التي تواجه الأسرة الفلسطينية في تربية الناشئة في عصر العولمة وسبل التغلب عليها. مجلة جرش للبحوث والدراسات، 14(2)، 542-564.
3. آل الشيخ، نوف بنت إبراهيم (2007). اتجاهات الشباب السعودي نحو أثر ثقافة العولمة على القيم المحلية : دراسة تطبيقية لعينة من طلبة وطالبات بعض الجامعات السعودية .رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم الدراسات الاجتماعية، كلية الآداب، جامعة الملك سعود.
4. الدعدي، عادل بن شاهر عودة (2012). التحديات التي تواجه الأسرة المسلمة في المؤتمرات الدولية. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى.
5. Abd El Bakey, F. M., Abo Shadi, G. I., & El-Refai, W. Y. (2023). A Mobile Training Context for In-Service Teachers: Methods of Training and Task Practice to

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

Enhance E-Content Production Skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 18*(19), pp. 205-226. doi:10.3991/ijet.v18i19.37685

6. Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* ،18 ،(7)1-25. doi:https://doi.org/10.3991/ijim.v18i07.45335

7. Al-Hafdi, F. S., & AlNajdi, S. M. (2024). The effectiveness of using chatbot-based environment on learning process, students' performances and perceptions: A mixed exploratory study. *Education and Information Technologies*. doi:10.1007/s10639-024-12671-6

8. Al-Nasheri, A. A., & Alhalafawy, W. S. (2023). Opportunities and Challenges of Using Micro-learning during the Pandemic of COVID-19 from the Perspectives of Teachers. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities, 6*(9s), 1195-1208 .

9. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022a). Investigation The Requirements For Implementing Digital Platforms During Emergencies From The Point Of View Of Faculty Members: Qualitative Research. *Journal of Positive School Psychology (JPSP), 9*(6), 4910-4920 .

10. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022b). A Proposed Model for Employing Digital Platforms in Developing the Motivation for Achievement Among Students of Higher Education During Emergencies. *Journal of Positive School Psychology (JPSP), 6*(9), 4921-4933 .

11. Alhalafawy, W. S., Najmi, A. H., Zaki, M. Z. T., & Alharthi, M. H. (2021). Design an Adaptive Mobile Scaffolding System According to Students' Cognitive Style Simplicity vs Complexity for Enhancing Digital Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 15*(13), pp. 108-127. doi:https://doi.org/10.3991/ijim.v15i13.21253

12. Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2014). The relationship between types of image retrieval and cognitive style in developing visual thinking skills. *Life Science Journal, 11*(9), 865-879 .

13. Alhalafawy, W. S., & Tawfiq Zaki, M. Z. (2024). The impact of augmented reality technology on the psychological resilience of secondary school students during educational crises. *Ajman Journal of Studies & Research, 23* .(1)

14. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2022). How has gamification within digital platforms affected self-regulated learning skills during the COVID-19 pandemic? Mixed-methods research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17*(6), 123-151. doi:https://doi.org/10.3991/ijet.v17i06.28885

15. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. T. (2019). The Effect of Mobile Digital Content Applications Based on Gamification in the Development of Psychological Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 13*(8). doi:https://doi.org/10.3991/ijim.v13i08.10725

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

16. Alla, A., & Nafil, K. (2019). Gamification in IoT Application: A Systematic Mapping Study. *Procedia Computer Science, 151*, 4 .462-55 doi:https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.062
17. Alnimran, F. M., & alhalafawy, w. s. (2024). Qualitative Exploration of the Opportunities and Challenges of Online Training According to the Behavioral Intention Variables of the Most Trained Teachers During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8*(8). doi:https://doi.org/10.24294/jipd.v8i8.4837
18. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Non-Stop Educational Support: Exploring the Opportunities and Challenges of Intelligent Chatbots Use to Support Learners from the Viewpoint of Practitioner Educators. *Journal of Ecohumanism*, 212-229. doi:https://doi.org/10.62754/joe.v3i3.3331
19. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2022). Sustaining Enhancement of Learning Outcomes across Digital Platforms during the COVID-19 Pandemic: A Systematic Review. *Journal of Positive School Psychology*, *6*(9), 2279-2301 .
20. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital Platforms and the Improvement of Learning Outcomes: Evidence Extracted from Meta-Analysis. *Sustainability, 15*(2), 1-21. doi:https://doi.org/10.3390/su15021305
21. Alzahrani, F. K., & Alhalafawy, W. S. (2023). Gamification for Learning Sustainability in the Blackboard System: Motivators and Obstacles from Faculty Members Perspectives. *Sustainability*, *15*(5), 4613. doi:doi.org/10.3390/su15054613
22. Alzahrani, F. K. J., & Alhalafawy, W. S. (2022a). Benefits and challenges of using gamification across distance learning platforms at higher education: A systematic review of research studies published during the COVID-19 pandemic. *Journal of Positive School Psychology*, *6*(10), 1948-1977 .
23. Alzahrani, F. K. J., & Alhalafawy, W. S. (2022b). Benefits And Challenges Of Using Gamification Across Distance Learning Platforms At Higher Education: A Systematic Review Of Research Studies Published During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Positive School Psychology (JPSP)*, *6*(10), 1948-1977 .
24. Alzahrani, F. K. J., Alhalafawy, W. S., & Alshammary, F. M. (2023). Teachers' Perceptions of Madrasati Learning Management System (LMS) at Public Schools in Jeddah. *Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences*(97), 345-363. doi:DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.97.2023.941
25. Alzahrani, F. K. J., Alshammary, F. M., & Alhalafawy ،W. S. (2022). Gamified Platforms: The Impact of Digital Incentives on Engagement in Learning During Covide-19 Pandemic. *Cultural Management: Science and Education (CMSE), 7*(2), 75-87. doi:10.30819/cmse.6-2.05
26. Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review, 30*, 100322. doi:https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

27. Bíró, G. I. (2014). Didactics 2.0: A pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 141*, 148-151 .
28. Chen, C.-M., Li, M.-C., & Chen, T.-C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers & Education, 144*, 103697. doi:https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103697
29. Cheng, V. W. S., Davenport, T., Johnson, D., Vella, K., & Hickie, I. B. (2 .(019 Gamification in Apps and Technologies for Improving Mental Health and Well-Being: Systematic Review. *JMIR mental health, 6*(6), e13717 .
30. Dalponte Ayastuy, M., Torres, D., & Fernández, A. (2021). Adaptive gamification in Collaborative systems, a systematic mapping study. *Computer Science Review, 39*, 100333. doi:https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2020.100333
31. De Notaris, D., Canazza, S., Mariconda, C., & Paulon, C. (2021). How to play a MOOC: Practices and simulation. *Entertainment Computing, 37*, 100395 . doi:https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100395
32. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification.* Paper presented at the Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments.
33. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction* (5 ed.). New York: Addison-Wesley, Longman.
34. Dvorsky, M. R., Breaux, R., & Becker, S. P. (2021). Finding ordinary magic in extraordinary times: child and adolescent resilience during the COVID-19 pandemic. *European Child & Adolescent Psychiatry, 30*(11), 1829-1831. doi:10.1007/s00787-020-01583-8
35. Ferro, L. S. (2021). The Game Element and Mechanic (GEM) framework: A structural approach for implementing game elements and mechanics into game experiences. *Entertainment Computing, 36*, 100375. doi:https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100375
36. Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. *Institute of Media Informatics Ulm University, 39* .
37. Hew, K. F., Huang, B., Chu, K. W. S., & Chiu, D. K. (2016). Engaging Asian students through game mechanics: Findings from two experiment studies. *Computers & Education, 92*, 221-236 .
38. Kayımbaşıoğlu, D., Oktekin, B., & Hacı, H .(2016) .Integration of Gamification Technology in Education. *Procedia Computer Science, 102*, 668-676 .
39. Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies, 144*, 102496. doi:https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

40. Litvin, S., Saunders, R., Maier, M. A., & Lüttke, S. (2020). Gamification as an approach to improve resilience and reduce attrition in mobile mental health interventions: A randomized controlled trial. *PLoS ONE, 15*(9), e0237220 .
41. Menendez-Ferreira, R., Torregrosa, J., López-Fernández, D., & Mayor, J. (2022). Design of a serious games to improve resilience skills in youngsters. *Entertainment Computing, 40*, 100462. doi:https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100462
42. Merry, M. S. (2020). Educational Justice and Citizenship *Educational Justice* (pp. 89-121): Springer.
43. Najmi, A. H., Alameer, Y. R., & Alhalafawy, W. S .(2024) .Exploring the Enablers of IoT in Education: A Qualitative Analysis of Expert Tweets. *Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8(9).*
44. Najmi, A. H., Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. T. (2023). Developing a Sustainable Environment Based on Augmented Reality to Educate Adolescents about the Dangers of Electronic Gaming Addiction. *Sustainability, 15*(4), 3185. doi:https://doi.org/10.3390/su15043185
45. Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. *Handbook of positive psychology*, 195-206 .
46. Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior, 110*, 106392. doi:https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392
47. Restivo, M., & Van De Rijt, A. (2012). Experimental study of informal rewards in peer production. *PLoS ONE, 7*(3), e34358 .
48. Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2015). Studying gamification: the effect of rewards and incentives on motivation *Gamification in education and business* (pp. 21-46): Springer.
49. Rissanen, I. (2020). Negotiations on inclusive citizenship in a post-secular school: Perspectives of "cultural broker" Muslim parents and teachers in Finland and Sweden. *Scandinavian Journal of Educational Research, 64* .150-135 ،(1)
50. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist, 55*(1), 68 .
51. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior, 69*(Supplement C), 371-380. doi:https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033
52. Saleem, R. Y., Zaki, M .Z., & Alhalafawy, W. S. (2024). Improving awareness of foreign domestic workers during the COVID-19 pandemic using infographics: An experience during the crisis. *Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8*(5). doi:https://doi.org/10.24294/jipd.v8i5.4157
53. Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education, 144*, 103666. doi:https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1215
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

54. Sardi, L., Idri, A & ،.Fernández-Alemán, J. L. (2017). A systematic review of gamification in e-Health. *Journal of Biomedical Informatics, 71*, 31-48 .
55. Stambough, J. B., Curtin, B. M., Gililland, J. M., Guild, G. N., Kain, M. S., Karas, V., . . . Moskal, J. T. (2020). The Past, Present, and Future of Orthopedic Education: Lessons Learned From the COVID-19 Pandemic. *The Journal of Arthroplasty*. doi:https://doi.org/10.1016/j.arth.2020.04.032
56. Starkey, H. (2018). Fundamental British Values and citizenship education: tensions between national and global perspectives. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography, 100*(2), 149-162 .
57. Taylor, R., Thomas-Gregory, A., & Hofmeyer, A. (2020). Teaching empathy and resilience to undergraduate nursing students: A call to action in the context of Covid-19. *Nurse Education Today, 94*, 104524. doi:10.1016/j.nedt.2020.104524
58. Turan, Z., Avinc, Z., Kara, K., & Goktas, Y. (2016). Gamification and Education: Achievements, Cognitive Loads, and Views of Students. *International journal of emerging technologies in learning, 11* .(7)
59. Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2015). The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 197*(Supplement C), 388-397. doi:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.154
60. Viner, R. M., Russell, S. J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, C., . . . Booy, R. (2020). School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. *The Lancet Child & Adolescent Health* .
61. Walton, J., Priest, N., Kowal, E., White, F., Fox, B., & Paradies, Y. (2018). Whiteness and national identity: teacher discourses in Australian primary schools. *Race ethnicity and education, 21*(1), 132-147 .
62. Wise, S. L & ،.DeMars, C. E. (2005). Low Examinee Effort in Low-Stakes Assessment: Problems and Potential Solutions. *Educational Assessment, 10*(1), 1-17. doi:10.1207/s15326977ea1001_1
63. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 100326 .
64. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Najmi, A. H., Al-Hafdi, F. S., Alhalafawy, W. S., & Abd El Bakey, F. M. (2024). The Effect of Educational Activities through the Flipped Classroom on Students with Low Metacognitive Thinking. *Journal of Ecohumanism, 3*(4), 2476-2491 .
65. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2017). The Effect of (Macro/Micro) Wiki Content Organization on Developing Metacognition Skills. *Life Science Journal, 14* .(12)
66. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., Tawfiq, M. Z., & Abdelhameed, W. R. (2015). The effectiveness of some e-blogging patterns on developing the informational awareness for the educational technology innovations and the King Abdul-Aziz University postgraduate students' attitudes towards it. *Life Science Journal, 12* .(12).