DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية ـ التصحيحية) في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين

فارس بن فؤاد خياط
باحث ماجستير في تقنيات التعليم، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: faris.k.fk@gmail.com

الملخص

نظرًا للأهمية البالغة لتنمية المهارات الشخصية، مثل التركيز والانتباه والتواصل، في بناء شخصية المتعلم ونجاحه الأكاديمي والمهني، أصبح من الضروري توظيف أدوات وتقنيات حديثة لدعم هذا الجانب، خصوصًا في بيئات التعلم الإلكتروني المتنامية. من هنا تزايد الاهتمام باستخدام الفيديو التفاعلي المدعوم بأنماط مختلفة من التغذية الراجعة كأداة فاعلة لتحسين جودة التعلم وتعزيز نمو المهارات الشخصية للمتعلم.

سعى البحث الحالي إلى الكشف عن أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية ـ التصحيحية) المقدمة عبر الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين. استخدم البحث المنهج شبه التجريبي، حيث تم تقسيم عينة البحث المكونة من (40) متعلمًا من الموظفين المتدربين عبر منصة تعليمية ذاتية إلى مجموعتين. المجموعة التجريبية الأولى تلقت محتوىً عبر فيديو تفاعلي قائم على التغذية الراجعة الإعلامية .المجموعة التجريبية الثانية تلقت نفس المحتوى عبر فيديو تفاعلي قائم على التغذية الراجعة التصحيحية. تم بناء مقياس خاص لقياس المهارات الشخصية لدى المتعلمين وتضمن المقياس (20) بندًا.

أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التي استخدمت الفيديو التفاعلي المدعوم بالتغذية الراجعة التصحيحية في تعزيز المهارات الشخصية مقارنة بالمجموعة الأخرى. كما قدمت النتائج عددًا من التوصيات، منها أهمية دمج التغذية الراجعة بكلا نوعيها ضمن تصميم الفيديوهات التعليمية، وتطوير أدلة إرشادية لتطبيق هذه الآلية بشكل عملي وفعال في المنصات الإلكترونية، لما لها من أثر إيجابي في تعزيز المهارات الشخصية وتنمية التركيز والانتباه لدى المتعلمين في مختلف المراحل والمجالات.

الكلمات المفتاحية: التغذية الراجعة الإعلامية، التغذية الراجعة التصحيحية، الفيديو التفاعلي، المهارات الشخصية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

The Effect of Different Feedback Patterns (Informative - Corrective) in Interactive Video on the Development of Learners' Personal Skills

Faris Fouad Khayyat
Master's Researcher in Educational Technology, KSA
Email: faris.k.fk@gmail.com

ABSTRACT

Given the critical importance of developing personal skills, such as focus, attention, and communication, in building a learner's character and academic and professional success, it has become imperative to employ modern tools and technologies to support this aspect, especially in growing e-learning environments. Hence, interest in using interactive video supported by various types of feedback has grown as an effective tool for improving the quality of learning and fostering the development of learners' personal skills.

The current study sought to uncover the impact of different types of feedback (informative and corrective) provided via interactive video on the development of learners' personal skills. The study used a quasi-experimental approach, where the research sample, consisting of (40) learners from employees trained via self-based Learning platform, was divided into two groups. The first experimental group received content via an interactive video based on informational feedback. The second experimental group received the same content via an interactive video based on corrective feedback. A special scale was constructed to measure learners' personal skills, and it included (20) items. The results showed statistically significant differences in favor of the group that used interactive video supported by corrective feedback to enhance personal skills compared to the other group. The results also provided several recommendations, including the importance of integrating both types of feedback into the design of educational videos and developing guidelines for implementing this mechanism in a practical and effective manner on electronic platforms, given its positive impact on enhancing personal skills and developing focus and attention among learners at various levels and in various fields.

Keywords: informative feedback, corrective feedback, interactive video, Soft - skills development.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

1- المقدمة

تعد التغذية الراجعة أمرًا بالغ الأهمية حيث إنها تلعب دورًا مهما في تعزيز التعلم والأداء. تعد التغذية الراجعة مكوناً حاسماً في بيئات التعلم الإلكتروني، حيث تتيح للطلاب فهم أدائهم وتحديد مجالات التحسين وتعزيز التعلم الذاتي (فكرية وأخرون، 2024). عملية التغذية الراجعة ضرورية لتطوير مهارات التفكير النقدي والتأملي لدى المتعلمين. كما أن التغذية الراجعة تسهم في تعزيز الفهم العميق للمادة والمشاركة النشطة وتحفيز الدافعية بين الطلاب. (فكرية وأخرون، 2024).

وبناء على تلك المزايا قد تناولته العديد من الدراسات السابقة حيث أشارت الدراسة مؤكدة على دور التغذية الراجعة في بيئات التعلم عبر الإنترنت تحسينًا كبيرًا في تجارب تعلم الطلاب. مما يشير إلى أنه لا يساعد فقط في فهم المحتوى ولكن أيضًا في بناء إحساس بالمجتمع بين المتعلمين. (فكرية وأخرون، 2024).

يلعب الفيديو التفاعلي دورًا حيويًا في تعزيز التفاعل وتحسين تجربة التعلم كتب تكنولوجيا التعليم (Al-Halfawi & Zaki, 2015; Al-Halfawi & Tawfik, 2020). فهو يسهل المشاركة النشطة بين المتعلمين وفهم أعمق للمادة حيث يشجعهم على التنقل في المحتوى بشكل تفاعلي. تتناسب هذه الطريقة الديناميكية في التعلم مع أنماط التعلم المختلفة (شمة، 2022).

كما أنه يجذب الفيديو التفاعلي انتباه المتعلمين مقارنةً بصيغ الفيديو التقليدية، مما يؤدي إلى تجربة تعلم أكثر جاذبية ،يمكن للمتعلمين اختيار مسارهم والتحكم في سرعة تعلمهم، مما يمكن أن يؤدي إلى احتفاظ أفضل بالمعرفة (شمة، 2022).

أثبتت أحد الدراسات البحثية فعالية الفيديو التفاعلي حيث أظهرت أن بيئة التعلم المصغرة المستندة إلى تحليلات الفيديو التفاعلي كانت أكثر فائدة بشكل كبير في تطوير مهارات إدارة المعرفة وتقليل تشتت الذهن بين الطلاب مقارنةً بالطرق التقليدية. يعزز هذا القيمة المضافة لاستخدام الفيديو التفاعلي كأداة تربوية، مما يبرز تأثيرها الإيجابي على تفاعل المتعلمين (شمة، 2022).

ويعد تطوير المهارات هو عملية تعلم أو اكتساب القدرات والمعرفة والخبرة اللازمة لأداء المهام أو الأنشطة. وهو أمر بالغ الأهمية في مختلف المجالات، وخاصة في التعليم والبيئات المهنية، حيث يعزز القدرات الشخصية والاستقامة بالمسار الصحيح. (فرجون وأخرون، 2022).

وأوكد استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي بالتزامن مع نماذج تغذية الفيديو التفاعلية يعزز بشكل كبير المهارات التكنولوجية لدى طلاب المعلمين، مما يؤكد فعالية الأدوات التعليمية الحديثة في تطوير المهارات (عبدالله موسى و بهاء محمد، 2023).

وتأسيساً على ما سبق عن أهمية التغذية الراجعة في الفيديوهات التفاعلية التعليمية وأثرها على تطوير المهارات الشخصية والفكرية ، جاء البحث الحالي ليسلط الضوء على توظيف التغذية الراجعة بمستويين الإعلامية - التصحيحية في الفيديو التفاعلي تشجيعا لعملية التعلم والمتعلم وأثره على تنمية المهارات الشخصية (غمري، 2024) .

2- المشكلة

تواجه العملية التعليمية في العصر الحالي تحديًا كبيرًا يتمثل في كيفية تنمية المهارات الشخصية وتركيز الانتباه لدى المتعلمين. على الرغم من أهمية هذه المهارات في إعداد المتعلمين لمواجهة متطلبات العصر والتكيف مع المتغيرات السريعة، إلا أن انتشار التعليم الإلكتروني واستخدام المنصات التعليمية يفرض تحديات جديدة. لذا، أصبح من الضروري البحث عن طرق فعالة لتنمية هذه المهارات في البيئات التعليمية الإلكترونية (فلمبان و مجلد، 2023) ، التي تتم عبر المنصات التعليمية باستخدام الفيديوهات التفاعلية.

بالرغم من إيجابيات التعليم الإلكتروني، إلا أن هناك تحديات تتعلق بتنمية المهارات الشخصية وتركيز الانتباه للمتعلمين في هذه البيئات. فالطبيعة التفاعلية المحدودة في بعض الأحيان قد تؤثر سلبًا على مستوى المشاركة الفعالة والتفاعل بين المتعلمين، مما ينعكس على تطوير مهاراتهم الشخصية (فلمبان و مجلد، 2023)

كما قام الباحث بعمل دراسة استطلاعية أجراها من خلال المقابلات مع عدد 3 من المختصين في تنمية المهارات، على وجود قصور في تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين وذلك بالإشارة أن المهارات اصبحت متفاوتة بشكل ملحوظ رغم فعالية الأدوات التدريبية والتقنية وحيث أن تم الإشارة في هذه المقابلات على أهمية التغذية الراجعة وهل لها أثر في هذا التفاوت في تنمية المهارات الشخصية وتركيز الانتباه وأشارت النتائج إلى

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

الحاجة الملحة لتطوير استراتيجيات تعليمية فعالة تساهم في تنمية المهارات الشخصية وتركيز الانتباه لدى المتعلمين وأثر توظيف التغذية الراجعة في الفيديوهات التفاعلية كأحد أساليب التعليم الإلكتروني .

وتعد التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي، والتي قد تكون وسيلة فعالة لتعزيز تنمية المهارات لدى المتعلمين. حيث تتيح هذه التغذية الراجعة للمتعلمين التفاعل بشكل أكبر مع المحتوى التعليمي، مما يعزز من فهمهم ويحفزهم على تحسين أدائهم. ومع ذلك، يجب النظر في التأثيرات السلبية المحتملة، مثل تشتت الانتباه أو الاعتماد المفرط على التكنولوجيا، مما قد يؤثر سلبًا على عملية التعلم. (أنوب، 2024)

تم اختيار عينة البحث من المتعلمين عبر الفيديوهات التفاعلية التعليمية التي تحتوي على التغذية الراجعة، حيث يمثلون شريحة هامة تتفاعل بشكل متزايد مع الأساليب التعليمية الرقمية. إن فهم كيفية تأثير التغذية الراجعة الاعلامية والتغذية الراجعة التصحيحية على تنمية المهارات في هذه الشريحة يمكن أن يقدم رؤى قيمة حول فعالية الأساليب التعليمية الحديثة.

استنادا إلى الدراسة الاستطلاعية التي أجراها الباحث مع المختصين في تنمية المهارات الشخصية فقد تبين أيضا أن التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي تعزز من تطوير المهارات وتعزز من التجربة التعليمية .

استنادا على ذلك، يرى الباحث أن توظيف التغذية الراجعة بنمطيها الإعلامي والتصحيحي في الفيديو التفاعلي قد يكون له أثر إيجابي على تنمية المهارات الشخصية وتركيز الانتباه للمتعلمين. حيث تُعد التغذية الراجعة عنصرًا حاسمًا في تعزيز التعلم والأداء، كما أن الفيديو التفاعلي يُعد أداة تعليمية فعالة في زيادة مشاركة المتعلمين وتحسين تجربة التعلم (جاد، 2024) . وفي إطار الاهتمام بالجوانب السلبية، فإن الباحث يرى أن هناك تهديدات محتملة، مثل تأثير الاعتماد على التغذية الراجعة الرقمية على قدرة الطلاب على التفكير النقدي المستقل (ارنيستو، 2022) .

استنادا لذلك، يسعى البحث الحالي إلى الكشف عن أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية والتصحيحية) في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية والمساهمة في تركيز الانتباه لدى المتعلمين، بما يُسهم في تطوير استراتيجيات فعالة لتعزيز هذه المهارات مع الأخذ في الاعتبار الجوانب السلبية والتحديات التي قد تواجه المتعلمين.

3- أسئلة البحث

تمحور سؤال البحث في السؤال الاتي:

ما أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية - التصحيحية) في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين ؟

4- فرضيات البحث

سعى البحث الحالي إلى التحقق من الفرضية الآتية :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\propto \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين في تنمية المهارات الشخصية ترجع إلى الأثر الأساسي لاختلاف التغذية الراجعة (الإعلامية – التصحيحية) المقدم عبر الفيديو التفاعلي .

5- أهداف البحث

يسعى البحث الحال على تحقيق الهداف الاتي:

الكشف عن أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية - التصحيحية) في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية في التركيز والانتباه لدى المتعلمين.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

6- اهمية البحث

تتمثل أهمية البحث الحالي في ما يأتي:

1- تزويد المصمم التعليمي ب مجموعة من الخطوات التي يتم اتباعها عند تصميم التغذية الراجعة الإعلامية ولتصحيحه في الفيديو التفاعلي .

2- تزويد مصممي المناهج التعليمية ب المتغيرات التصنيفية التي تستخدم في الفيديو التفاعلي .

3- توجيه اهتمام الباحثين في المجال التربوي نحو المتغيرات التصنيفية في الفيديو التفاعلي التي تهدف في تمنية المهارات وتركيز الانتباه .

4- دعم المجتمعات التعليمية في استخدام الفيديو التفاعلي بتوظيف التغذية الراجعة كأداة لتعزيز التعلم وزيادة تفاعل المتعلمين مع المحتوى.

5- ضرورية بناء المناهج التعليمية على تطوير الفيديو التفاعلي لدى مصممين المناهج التعليمية .

7- محددات البحث

المحددات الموضوعية: دراسة أثر اختلاف نمطي التغذية الراجعة (الإعلامية - التصحيحية) في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين

المحددات البشرية: الموظفين المتدربين .

المحددات المكانية : أكاديمية للتعليم والتدريب في المملكلة العربية السعودية

المحددات الزمنية : السنة الأكاديمية لعام1446 (2024 – 2025)

8- مصطلحات البحث

1- الفيديو التفاعلي :

عرفها شمة (2022) بأنها مجموعة من مقاطع الفيديو التي يتم تحويلها إلى تجربة تفاعلية باستخدام أدوات وبرامج متخصصة في إنشاء هذا النوع من الفيديوهات. تتيح هذه الأدوات تقسيم محتوى الفيديو إلى مشاهد ومقاطع غير خطية، مما يسمح للمشاهد بالتنقل بينها بحرية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن إضافة مجموعة متنوعة من العناصر التفاعلية مثل أسئلة متعددة الخيارات، وأسئلة صح أو خطأ، وأسئلة ذات نهايات مفتوحة، فضلاً عن الملاحظات والتعليقات والنقاط الساخنة. تساهم هذه العناصر في تمكين المتعلم من التحكم في تدفق الفيديو وزيادة مستوى التفاعل مع المحتوى، مما يعزز من فهمه واستيعابه للمواد المقدمة. الفيديو التفاعلي يمثل خطوة متقدمة في دمج التكنولوجيا مع التعليم، حيث يمكن للمتعلمين أن يصبحوا جزءاً فعالاً من عملية التعلم بدلاً من أن يكونوا متلقين.

يعرف الفيديو التفاعلي إجرائيا بأنها : توظيف المنصة التعليمية التفاعلية LinkedIn لتطوير مهارات الموظفين من خلال عملية تعليمية مبتكرة. في هذه العملية، يتفاعل الموظفون مع المحتوى التعليمي والمسار التعليمي عبر مقاطع فيديو تفاعلية مصممة خصيصًا لتحفيز التفاعل والمشاركة الفعالة. تتيح هذه المنصات التواصل المباشر مع المتعلمين وإدارة عملية التعليم بفعالية، حيث توفر اختبارات قصيرة لتقييم الفهم وقياس النتائج. تهدف لتطوير المهارات الشخصية لدى الموظفين.

2- التغذية الراجعة (الإعلامية و التصحيحية) في الفيديو التفاعلي :

عرفها بسوني (2023) بأن التغذية الراجعة هي عملية تزويد المتعلم بمعلومات حول أدائه بهدف تحسين وتطوير أدائه المستقبلي. وتُعد التغذية الراجعة جزءًا أساسيًا من العملية التعليمية، حيث تُمكّن المتعلم من التعرف على نقاط قوته وضعفه وتوجيهه نحو الأهداف التعليمية والمخرجات المستهدفة وضمن هذا السياق، تبرز التغذية الراجعة الإعلامية كتقنية تهدف إلى تزويد المتعلم بمعلومات حول دقة استجابته للمحتوى التعليمي. فهي تُعلم المتعلم ما إذا كانت إجابته صحيحة أو خاطئة، مما يعزز فهمه ويحسن من قدرته على تصحيح الأخطاء واستيعاب المادة بشكل أعمق. أما التغذية الراجعة التصحيحية، فتُركز على تصحيح الأخطاء التي يرتكبها المتعلم خلال تفاعله مع المحتوى التعليمي. توفر هذه التغذية ملاحظات فورية وتوجيهات واضحة لاستبدال الإجابات الخاطئة بأخرى صحيحة، مما يشجع المتعلم على التفكير النقدي وتحليل الأخطاء بطريقة بناءة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

يعرف التغذية الراجعة (الإعلامية والتصحيحية) في الفيديو التفاعلي إجرائيا بأنها : توظيف التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي حيث أنها أداة تعليمية تهدف إلى تحسين تجربة المتعلم مع المحتوى المقدم في المنصة. حيث تُستخدم التغذية الراجعة الإعلامية لتزويد الموظفين بمعلومات فورية حول أدائهم أثناء استكمالهم للوحدات التدريبية يحصل الموظف على معلومات توضح ما إذا كانت إجابته صحيحة أو خاطئة، مما يعزز فهمه ويساعده على استيفاء نتائج التعلم التي تنعكس على تعزيز الانتباه والتركيز التي تعود على تنمية المهارات الشخصية لدى المتعلمين.

أما التغذية الراجعة التصحيحية، فتتضمن تقديم ملاحظات فورية لتصحيح الأخطاء التي قد يرتكبها الموظف أثناء التفاعل مع المحتوى. إذا قام الموظف بتقديم إجابة غير صحيحة، ستظهر له ملاحظات توضح الخطأ وتقدم له معلومات دقيقة، مما يشجعه على التفكير النقدي وتحليل الأخطاء بطريقة بناءة .

3- **تنمية المهارات الشخصية**.

عرفتها سكوت (2015) بأنها مجموعة من المهارات الأساسية والكفاءات الضرورية التي تساهم في تحقيق النجاح في مجالات الحياة المختلفة، بما في ذلك العمل والدراسة. تشمل هذه المهارات التعاون، حيث يُعتبر العمل الجماعي والتفاعل الفعّال مع الآخرين من العناصر الحيوية لتحقيق الأهداف المشتركة. كما تتضمن مهارات الاتصالات، التي تلعب دورًا رئيسيًا في نقل الأفكار والمعلومات بوضوح وفعالية، مما يسهم في تعزيز العلاقات وتسهيل العمليات.

و يُعتبر الإبداع من المهارات الأساسية، حيث يُتيح للأفراد التفكير خارج الصندوق وتطوير حلول جديدة ومبتكرة للمشكلات. وحيث يتضمن التفكير الناقد القدرة على تحليل المعلومات وتقييمها بشكل منطقي، مما يساعد الأفراد على اتخاذ قرارات مستنيرة ومبنية على أسس قوية.

يعرف تنمية المهارات الشخصية إجرائيا بأنها : المهارات الأساسية والكفاءات المطلوبة لتحقيق النجاح في الحياة وأنها مجموعة من القدرات والسلوكيات التي تتضمننها مهارة التركيز والانتباه، فالتغذية الراجعة التصحيحية والإعلامية وتوظيفها في الفيديو التفاعلي يلعب دورًا حيويًا في تعزيز الأداء الشخصي. فالتركيز والانتباه هما مهارتان أساسيتان تدعمان عملية التعلم مما يسهم في تعزيز الفهم والاستيعاب. من خلال توظيف التغذية الراجعة التصحيحية والإعلامية في الفيديو التفاعلي، يمكن تعزيز مستوى الانتباه والتركيز، مما يؤدي إلى تطوير التفكير الناقد والقدرة على التحليل لدى الأفراد.

الإطار النظري والدراسات السابقة

المحور الأول: الفيديو التفاعلي

يعد الفيديو التفاعلي أحد المستحدثات التقنية التي يمكن من خلالها تحقيق احتياجات ورغبات المتعلمين، حيث يؤدي استخدام الفيديو التفاعلي إلى تعزيز العديد من الجوانب التعليمية والمهارية والفعالية لديهم (شمة، 2022).
وهذا بدوره أدى إلى الاستخدامات المتزايدة للفيديو التفاعلي، والذي يشير إلى تلك الادوات التفاعلية التي تسمح للمتعلمين بعمليات التشارك والتفاعل أثناء عملية التعلم (شمة، 2022).
وذلك من خلال اعتماد تصميم تعليمي ملائم للفئة العمرية المستهدفة للمتعلمين، بالإضافة إلى استثمار الأدوات والخصائص التي تتيحها منصات الفيديو التفاعلي، والتي تسهم في تعزيز الممارسات التعليمية وتفعيل دور المتعلم في العملية التعليمية (الزعبي، 2020) .وقد أكدت الدراسات العلمية أن استخدام التقنيات الرقمية، بما في ذلك الفيديو التفاعلي، يهدف إلى تحسين جودة التعلم وتعزيز فاعليته (الخطيب، 2021). يُعد الفيديو التفاعلي أحد التقنيات الحديثة الأساسية في التعليم، حيث يسهم بدور محوري في تعزيز الممارسات التعليمية، إذ يُمكّن المتعلم من التفاعل الفعّال مع المحتوى التعليمي، مما يدعم نشاطه ويعزز دوره في العملية التعليمية (الصالح، 2022) والمساهمة في تنمية المهارات الأكاديمية وتعزيز التحصيل الدراسي، مما يساعد المتعلمين على تحقيق مخرجات تعليمية أفضل وأكثر فعالية (العتيبي، 2023). ويسهم في تمكين المتعلمين من الانخراط الفعّال في العمليات التعليمية أثناء التدريس، بالإضافة إلى تبسيط المفاهيم المعقدة وتوضيح المهارات من خلال المحاكاة، والإعادة، واستخدام الصور، وغيرها من الأدوات المساندة التي تسهّل استيعاب المحتوى التعليمي (الحربي، 2022)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

بالإضافة إلى التحول من أساليب التدريس التقليدية إلى أساليب تعليمية حديثة ومبتكرة، تتماشى مع خصائص وتفضيلات الجيل الحالي الذي يعتمد بشكل كبير على بيئات التعلم الرقمية. (سيفيهوس، 2023).

وللفيديو التفاعلي مجموعة من المتغيرات التصنيفية التي تسهم في تحديث وتغيير مستويات تقديم الفيديو والتعامل معه، ومن بين هذه المتغيرات ما يُعرف بالتغذية الراجعة التي تكون ضمن ممارسات الفيديو التفاعلي. وتتضمن التغذية الراجعة نوعين رئيسيين هما التغذية الراجعة التصحيحية والتغذية الراجعة الإعلامية وتُعد التغذية الراجعة التصحيحية أداة مهمة تهدف إلى تصحيح أخطاء المتعلمين وتعزيز تعلمهم من خلال تقديم معلومات دقيقة حول الخطأ وتصحيح المسار التعليمي. وتكمن أهميتها في مساعدة المتعلمين على التعرف على الأخطاء التي ارتكبوها، وتقديم توضيحات تساهم في تعزيز الفهم الصحيح، مما يسهم في تحسين التحصيل الدراسي وزيادة الكفاءة التعليمية (النجار، 2021). أما التغذية الراجعة الإعلامية، فتركز على تزويد المتعلم بمعلومات حول أدائه، دون تقديم تصحيحات مباشرة، بهدف إعلامه بمستوى إنجازه وتشجيعه على تقييم أدائه بشكل مستقل. وتكمن أهمية هذا النوع من التغذية الراجعة في تعزيز الاستقلالية لدى المتعلم، وزيادة وعيه بمستوى تقدمه، وتحفيزه على بذل المزيد من الجهد لتحقيق أهداف التعلم (الزعبي، 2020).

وفي سياق الدراسات التي تناولت استخدام الفيديو التفاعلي كبيئة تعليمية، برزت العديد من الأبحاث التي أكدت على دوره الفاعل في تعزيز التعلم وتنمية مهارات المتعلمين. ذكرت دراسة (الحافظي، 2021) أن الهدف من البحث كان الكشف عن تأثير الفيديو التفاعلي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة المتوسطة. وقد استخدم الباحث اختبار مهارات التفكير الإبداعي، وأشارت النتائج إلى أن الطلاب الذين استخدموا الفيديو التفاعلي أظهروا تحسنًا ملحوظًا في مستويات مهارات التفكير الإبداعي، مما يؤكد أن توظيف الفيديو التفاعلي كبيئة تعليمية يسهم في تحقيق العديد من الفوائد التعليمية والتفكيرية للطلاب (الحافظي، 2021). اتجهت دراسة (الزعبي، 2020) إلى استكشاف دور الفيديو التفاعلي في تحسين مهارات الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الثانوية. اعتمد الباحث على تصميم بيئة تعليمية تفاعلية، وأظهرت النتائج أن الطلاب الذين تعرضوا لمقاطع الفيديو التفاعلي تفوقوا في مهارات الفهم القرائي مقارنة بزملائهم في المجموعة الضابطة، مما يعزز أهمية استخدام الفيديو التفاعلي في تحسين تعلم اللغات (الزعبي، 2020). سعت دراسة (الخطيب، 2022) إلى تحليل تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على تحسين مهارات حل المشكلات لدى طلاب التعليم الجامعي. وقد استخدمت الدراسة أدوات تحليل الأداء قبل وبعد استخدام الفيديو التفاعلي، وأظهرت النتائج ارتفاعًا في كفاءة الطلاب في التعامل مع المشكلات التعليمية، حيث عزز الفيديو التفاعلي قدرتهم على التفكير المنطقي واتخاذ القرارات السليمة (الخطيب، 2022). ذهبت دراسة (العتيبي، 2023) إلى دراسة فاعلية الفيديو التفاعلي في تعزيز دافعية التعلم الذاتي لدى طلاب المرحلة الجامعية. وقد أظهرت النتائج أن استخدام الفيديو التفاعلي زاد من رغبة الطلاب في التعلم الذاتي، حيث شعروا بمزيد من التحكم في عملية تعلمهم، مما يشير إلى قدرة الفيديو التفاعلي على تعزيز استقلالية الطلاب في بيئات التعلم عن بُعد (العتيبي، 2023). توجهت دراسة (الحربي، 2022) إلى دراسة أثر استخدام الفيديو التفاعلي في تحسين أداء الطلاب في المواد العلمية، مع التركيز على مادة الفيزياء. واستخدم الباحث اختبارات تحصيلية قبلية وبعدية، حيث بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التي تعلمت باستخدام الفيديو التفاعلي، مما يدل على دوره الإيجابي في تبسيط المفاهيم المعقدة وتعزيز استيعابها (الحربي، 2022).

إن استخدام الفيديو التفاعلي بمتغيراته التصنيفية يسهم في تطوير بيئات تعليمية تهدف إلى تنمية المهارات الشخصية، وبشكل خاص مهارات الانتباه والتركيز. ويستند هذا الاستخدام إلى نظرية الحمل المعرفي التي تفسر كيفية معالجة الذاكرة العاملة للمعلومات، مع التأكيد على ضرورة خفض الحمل المعرفي الداخلي والخارجي إلى مستوى مناسب لتحقيق الفهم بفعالية (سويلر، 2004). تعمل تقنية الفيديو التفاعلي في البيئة التعليمية على توظيف التمثيل البصري لعرض المحتوى بطريقة تفاعلية وبسيطة، مما يسهم في تحسين إدراك المتعلم وتيسير عملية الربط بين المعلومات البصرية. هذا التوظيف يقلل العبء المعرفي المرتبط بعملية الفهم والاستيعاب، مما ينعكس إيجابيًا على تنمية المهارات واستدامة أثر التعلم (لينات، 2023).

تعد النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة إحدى الأسس التي يُعتمد عليها في استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية مهارات الثقافة الإعلامية. حيث أوضح (دايز، 2015) أن هذه النظرية تؤكد أهمية استخدام الوسائط المتعددة في

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

تعزيز عملية التعلم. تشير النظرية إلى أن استقبال المعلومات عبر طبقات متعددة يتم من خلال قناتين منفصلتين، إحداهما بصرية والأخرى سمعية، مما يقتضي تنويع الوسائط المتعددة المقدمة عبر هذه الطبقات لتحقيق تعلم أفضل (سوردن، 2012). بالإضافة إلى ذلك، توصي النظرية باستخدام قدر محدود من المعلومات في العرض، حيث إن كل قناة قادرة على استقبال ومعالجة كمية معينة فقط من المعلومات (ماير، 2014). كما تؤكد هذه النظرية أن دمج الوسائط وتكاملها في بيئة التعلم يعزز التعلم، وهو ما يتحقق من خلال أنظمة الفيديو التفاعلي في البيئة التعليمية (بيشتود، 2023). يعتمد نشاط الطلاب وتفاعلهم على توافر بيئة تعليمية نشطة، وهو ما يمكن تحقيقه من خلال تطبيقات الفيديو التفاعلي التي تتيح للطلاب فرصة ممارسة الأنشطة التعليمية المختلفة وخوض التجارب المتنوعة (ماير، 2014).

في سياق متصل، تعتمد بيئة الفيديو التفاعلي التعليمية على النظرية البنائية، التي تُعنى بفكرة أن المعرفة تُبنى من خلال الأنشطة التي يقوم بها المتعلم. حيث ترى هذه النظرية أن المتعلم ينظم بنيته المعرفية ويتكيف مع المتطلبات التعليمية لتحقيق أهدافه (أسلوقن وبادا، 2015). كما تؤكد النظرية على الدور الإيجابي للمتعلم في عملية التعلم، حيث يتحمل مسؤولية نتائجه ويعمل على تطوير معارفه ومهاراته (لامبريبلس وآخرون، 2022). بالتالي فإن النظرية البنائية تتواءم مع البيئة التعليمية المعتمدة على الفيديو التفاعلي، حيث تتيح هذه البيئات للمتعلمين فرصة بناء المعرفة من خلال الأنشطة التي ينفذونها لتحقيق أهدافهم التعليمية. كما تعمل على تحفيز النشاط المستمر للمتعلم من خلال توفير محتوى تفاعلي يعزز تفاعله مع المادة التعليمية، مما يؤدي إلى استدامة أثر التعلم وتنمية المهارات المكتسبة بشكل دائم (تالان وآخرون، 2022).

المحور الثاني: تنمية المهارات والانتباه والتركيز

يعد الفيديو التفاعلي من المستحدثات الرقمية التي تساهم في تطوير بيئات تعليمية تدمج بين الجانب النظري والتطبيقي، وتسهل عملية استيعاب المفاهيم والمهارات. وقد أظهرت الدراسات أن استخدام الفيديو التفاعلي في العملية التعليمية يسهم بفعالية في زيادة مستوى الانتباه والتركيز لدى المتعلمين، حيث يعمل التصميم التفاعلي على تحفيز المتعلم للتفاعل مع المحتوى، ويحفّزه على الاستمرار في عملية التعلم لفترات أطول (أحمد، 2023). وفي هذا الإطار، يتجسد دور الفيديو التفاعلي في ربط المفاهيم النظرية بالتطبيقات العملية، ما يساعد على تنمية المهارات الأكاديمية والعملية على حد سواء، ويخفّف من حدة الملل التي قد تصاحب بعض المواد الدراسية التقليدية (الغامدي، 2022).

ويتميز الفيديو التفاعلي بقدرته على توفير بيئات تعليمية نشطة، من خلال دمج مقاطع الفيديو مع أسئلة تفاعلية، وتغذية راجعة فورية، وأدوات تقييمية متنوعة. ويساعد ذلك في ضمان مشاركة المتعلمين وتوظيف مهاراتهم على نحو مستمر، مما يقود إلى نتائج إيجابية فيما يتعلق بتحسين قدرات التركيز والانتباه خلال تلقي المحتوى التعليمي (جونز، 2022).

تشير دراسة الصايغ (2022) إلى أن المتعلمين الذين استخدموا تقنيات الفيديو التفاعلي حققوا درجات أعلى في مهارات الاستيعاب والتركيز مقارنة بأقرانهم في البيئات التعليمية التقليدية. وعليه، تتضح أهمية دمج الفيديو التفاعلي في الخطط الدراسية لما يقدمه من تحسينات ملموسة في الجوانب المعرفية والمهارية. ولا يقتصر أثره على زيادة الدافعية فحسب، بل يمتد ليشمل تطوير المهارات المعرفية العليا، من خلال تمكين المتعلمين من التعامل مع المشكلات التعليمية المعقدة والتفكير النقدي والإبداعي أثناء المشاهدة والتفاعل. وقد نوّهت دراسة الهذلول (2023) إلى أن الفيديو التفاعلي يعمل بوصفه دافعًا خارجيًا ومحفزًا ذاتيًا في آن واحد، إذ يمد الطلاب بتجربة تعلم غنية توائم خصائص الجيل الرقمي الحالي.

تلعب المتغيرات التصنيفية (التغذية الراجعة التصحيحية والإعلامية) دورًا محوريًا في تعزيز فاعلية الفيديو التفاعلي وتنمية المهارات المرتبطة بالتركيز والانتباه هو تضمين التغذية الراجعة بمختلف أنواعها ضمن بيئة التعلم. وتتخذ التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي شكلين رئيسيين، فأما التغذية الراجعة التصحيحية تُعرف بأنها التغذية التي تقدم للمتعلم توضيحًا حول الأخطاء التي ارتكبها، مع تزويده بالإجابات الصحيحة أو الإرشادات التي تقوده لتصويب مساره. تلعب هذه التغذية الراجعة دورًا أساسيًا في تعزيز تركيز المتعلم، حيث تسهم في تحديد مواضع الخطأ، وتقديم الحلول الفورية التي تمكنه من تعديل فهمه وتعزيز مهارته (عبدالله، 2023). وبذلك يشعر المتعلم بالمسؤولية تجاه تعلمه، وينمو لديه الدافع الداخلي لمعالجة أي نقص أو خطأ. وأما التغذية الراجعة الإعلامية تتمثل في تقديم معلومات للمتعلم حول أدائه أو مستوى تقدمه دون تصحيحات مباشرة، بل تكتفي

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

بإعلامه بما حققه. هذه الاستراتيجية تشجّع المتعلم على تقييم أدائه ذاتيًا، وتنمية شعوره بالاستقلالية والقدرة على الاعتماد على الذات (عمر، 2022). ويساهم هذا النوع من التغذية الراجعة في تنمية مهارات الانتباه والتركيز من خلال دفع المتعلم للبحث الذاتي عن الأخطاء ومعرفة كيفية تجنبها مستقبلاً.

إن تضمين هذين النوعين من التغذية الراجعة (التصحيحية والإعلامية) في الفيديو التفاعلي يلبي احتياجات المتعلمين المختلفة ويعزز من فاعلية التعلم. كما يعمل على تهيئة مناخ تفاعلي يساعد المتعلم على ممارسة مهارات التفكير والتأمل والوعي بما يكتسبه من معارف (زميلو، 2021)، ليصبح أكثر قدرة على توجيه انتباهه وتركيزه نحو أهداف التعلم المحددة . تؤكد النظرية البنائية على أن المعرفة تُبنى بشكل تفاعلي من خلال الأنشطة والخبرات التي يقوم بها المتعلم. وفي سياق الفيديو التفاعلي، يشارك المتعلم في بناء مفاهيمه ومعارفه عبر التفاعل النشط مع المحتوى، مما يسهم في ترسيخ المعلومات وتنمية مهارات التركيز والانتباه (2014، ريتشرد وروجر) .فالأنشطة التفاعلية وإمكانية الإعادة والمحاكاة تُنمّي التفكير التأملي لدى المتعلم وتساعده على استخلاص الدروس وتكوين مفاهيم جديدة. تستند نظرية الوسائط المتعددة إلى فكرة أن المتعلم يستقبل المعلومات عبر قنوات سمعية وبصرية متعددة(2020، ماير). وعند دمج هذه الوسائط في بيئة الفيديو التفاعلي، يصبح المحتوى أكثر جاذبية، ويزداد تركيز المتعلم على الأنشطة المتنوعة. كما يقلل التصميم الوسائطي الجيد من الحمل الذهني، ويتيح تركيزًا أفضل على المهارات المستهدفة (2018، ماير و فلورا) تنص النظرية الاجتماعية على أن الإنسان يكتسب المعرفة والمهارات عبر التفاعل الاجتماعي مع البيئة والأقران (1977، باندورا) وفي البيئات المعتمدة على الفيديو التفاعلي، يمكن توظيف الأنشطة التعاونية والعروض الجماعية التي تتيح مشاركة الخبرات والأفكار، ما يعزز من دافعية المتعلم وانتباهه لمحتوى الدرس. كما توفر المنصات التفاعلية فرصًا للتواصل والمشاركة بين المتعلمين، مما ينمّي المهارات الاجتماعية والدافعية الداخلية للتعلم (2007، كوهل) . تُركّز نظرية الحمل المعرفي على كيفية إدارة الموارد المعرفية في الذاكرة العاملة، مؤكدة على ضرورة خفض الحمل المعرفي غير الضروري لضمان تركيز الانتباه على المهارات الأساسية (ب2003 ، باز واخرون) .وفي الفيديو التفاعلي، يُستخدم تصميم تعليمي يحافظ على توازن المحتوى ويُجنّب تشتيت المتعلمين، مما يسهم في دعم الانتباه واستيعاب المعلومات بكفاءة أعلى.

إن توظيف النظريات السابقة في بيئات التعلم القائمة على الفيديو التفاعلي يوضح أن بناء المحتوى وفقًا لمبدأ التكامل بين الوسائط، ومراعاة حمل المتعلم المعرفي، وتفعيل دوره في الأنشطة التعاونية، عوامل رئيسية تساهم في تعزيز التركيز والانتباه. حيث تعمل هذه الاستراتيجيات على تنمية مهارات متنوعة، من ضمنها المهارات اللغوية والحركية والمهارات المعرفية العليا، كالتحليل والتركيب والتقويم (2006، زانج واخرون).

منهجية البحث

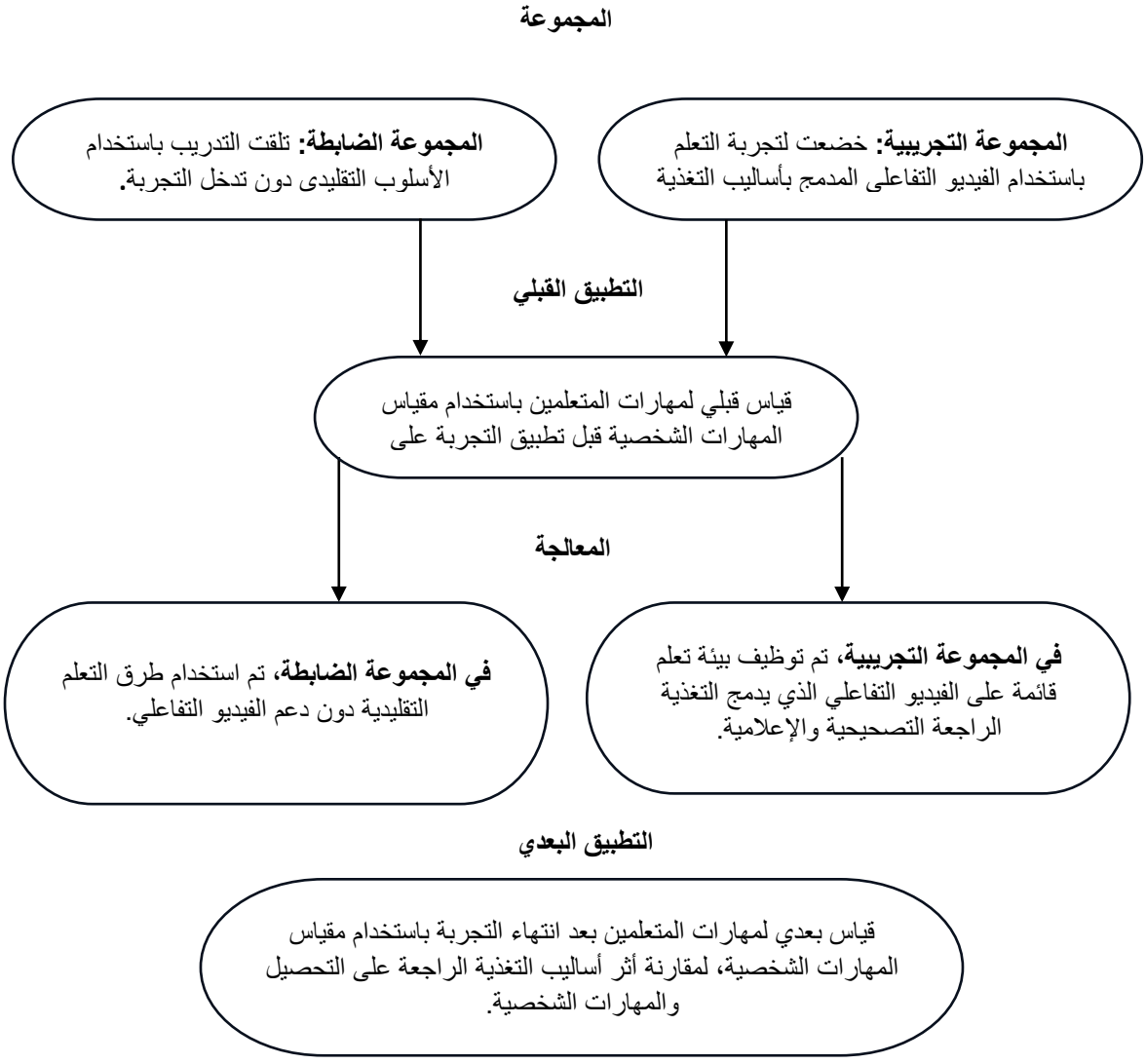
أولا: المقدمة

يقدم هذا الفصل وصفًا منهجيًا مفصلًا لإجراءات البحث، حيث يحدد التصميم التجريبي للبحث، ومجتمع البحث، وعينته، كما يوضح أداة البحث المستخدمة، وطرق التحقق من صدقها وثباتها لضمان دقة النتائج وموثوقيتها.

ثانيا: التصميم التجريبي للبحث

في ضوء المتغير المستقل المرتبط بأساليب التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي، والمتغير التابع المرتبط بتنمية المهارات الشخصية، تم استخدام التصميم شبه التجريبي لتحديد تأثير التدخل التجريبي على عينة البحث، وفقًا لما هو موضح بالشكل التالي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025



شكل 1: التصميم التجريبى

ثالثا: مجتمع البحث

تكون مجتمع البحث الحالي من جميع الموظفين المتدربين على المنصة التعليمية، وبشكل أكثر تحديدًا، المتعلمين المسجلين في البرامج التدريبية ، والبالغ عددهم 40 متعلمًا. وقد تم اختيار منصة تعليمية ذاتية تعتمد على أساليب تدريبية حديثة، وإمكانية تطبيق المعالجات التجريبية عليها، بالإضافة إلى كونها من أكثر المنصات استخدامًا من قبل المتدربين لتطوير مهاراتهم المهنية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

رابعا: عينة البحث

تم اختيار عينة البحث قصديًا من المتدربين المسجلين في البرامج التدريبية على المنصة التعليمية، والبالغ عددهم 40 متعلمًا، وفقًا لمعايير محددة تضمنت نشاطهم ومشاركتهم الفاعلة في البرامج التدريبية، بالإضافة إلى التزامهم بإكمال الدورات التدريبية المحددة في البحث. بعد تطبيق هذه المعايير، تم تقسيم العينة إلى مجموعتين مستقلتين:

- المجموعة التجريبية: تألفت من 20 متعلمًا خضعوا للتجربة التدريبية باستخدام الأسلوب الجديد.
- المجموعة الضابطة: تألفت من 20 متعلمًا استمروا في استخدام الأساليب التدريبية التقليدية دون أي تدخل.

خامسا: أداة البحث (الاستبيان)

1. **تحديد الهدف من الاستبيان:** يهدف هذا الاستبيان إلى قياس تأثير أنماط التغذية الراجعة في الفيديو التفاعلي على تنمية المهارات الشخصية لدى المشاركين في الدراسة.
2. **تحديد محاور الاستبيان:** تم تحديد محاور الاستبيان بناءً على مراجعة الأدبيات السابقة، وقد شمل أربعة محاور رئيسية:
   - المحور الأول: دور الفيديو التفاعلي في تعزيز مهارة التواصل (يشمل 5 بنود).
   - المحور الثاني: أثر التغذية الراجعة الإعلامية على مهارة القدرة على التكيف (يشمل 5 بنود).
   - المحور الثالث: أثر التغذية الراجعة التصحيحية على مهارة التحكم الذاتي (يشمل 5 بنود).
   - المحور الرابع: دور الفيديو التفاعلي في تعزيز مهارة التعاون (يشمل 5 بنود).

   ليصل إجمالي عدد البنود في الاستبيان إلى 20 بندًا.
3. **بناء الاستبيان:** تمت صياغة بنود الاستبيان وفق أسلوب علمي دقيق لضمان قياس واضح لكل مهارة مستهدفة.
4. **تقدير درجات الاستجابة في الاستبيان:** تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي لتقدير استجابات المشاركين، حيث توزع الدرجات كما يلي:
   - موافق بشدة (5)
   - موافق (4)
   - محايد (3)
   - غير موافق (2)
   - غير موافق بشدة (1)
5. **تحديد تعليمات الاستبيان:** تتضمن التعليمات إرشادات واضحة حول كيفية الإجابة، مع التأكيد على أن البيانات التي يقدمها المشاركون ستظل سرية وتستخدم فقط لأغراض البحث العلمي.
6. **التحقق من صدق الاستبيان:** لضمان الصدق الظاهري للأداة، تم عرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال التعليم والتقييم التربوي لمراجعة الصياغة ومدى ارتباط البنود بمحاور الدراسة. بناءً على ملاحظاتهم، تم إجراء التعديلات اللازمة لضمان دقة ووضوح البنود. بذلك أصبح الاستبيان في صورته النهائية مكونًا من 20 بندًا موزعة على أربعة محاور، وهو جاهز للتطبيق على العينة البحثية

ضبط أداة البحث

1. مقياس المهارات الشخصية

1.1. الصدق الظاهري لمقياس المهارات الشخصية

بعد الرجوع إلى الدراسات السابقة تم عرض مقياس المهارات الشخصية على سعادة المشرف بصورتها الأولية وقد تضمن 4 محاور رئيسة يتفرع منها 20 عبارة فرعية. وبعد أخذ الموافقة عليها تم مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة في المجال وذلك بهدف إبداء رأيهم في مدى ارتباط العبارات بالمحاور، دقة الصياغة العلمية واللغوية، قابليتها للقياس، وإضافة المقترحات والملاحظات لتطوير الأداة وإثراءها. الجدير بالذكر أن المحكمين أشاروا إلى مجموعة من التعديلات التي تم الأخذ بها على سبيل المثال إعادة صياغة بعض العبارات نظرًا لعدم

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

وضوحها، وتعديل بعض الأخطاء الإملائية في القائمة. وبعد إجراء التعديلات اللازمة تم إخراج القائمة بصورتها النهائية.

2.1. صدق الاتساق الداخلي لمقياس المهارات الشخصية

للتأكد من صدق الاتساق الداخلي لمحاور المقياس تم استخدام معامل ارتباط (بيرسون) لقياس العلاقة بين كل عبارة والدرجة الكلية على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (25) متدرب من خارج عينة البحث وجاءت النتائج كما هو موضح بالجدول1.

جدول 1: صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة

المحاور	الدرجة الكلية
مهارة التواصل	**0.83
مهارة التكيف	**0.78
مهارة التحكم الذاتي	**0.80
مهارة التعاون	**0.86

** دالة عند مستوى دلالة (0.01).

يتبين من الجدول ، أن معاملات الارتباط لبيرسون بين كل محور وآخر دالة إحصائياً عند مستوى (0.01)، ويلاحظ كذلك وجود دلالة إحصائية بين كل محور على حده والدرجة الكلية للمقياس عند مستوى (0.01)، الأمر الذي يزيد الثقة بأداة الدراسة.

3.1. قياس الثبات لمقياس المهارات الشخصية

تم حساب ثبات مقياس المهارات الشخصية من خلال حساب معامل الاتفاق بين الملاحظين أثناء تقييم (25) من المتدربين خارج عينة البحث حيث تم حساب عدد مرات الاتفاق وعدد مرات الاختلاف بين الملاحظين ثم حساب النسبة المئوية لاتفاق الملاحظين لجميع بطاقات الطلاب باستخدام معادلة كوبر Cooper وهي:

$$\text{معامل كوبر} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

و الجدول ، يوضح النسب المئوية لاتفاق الملاحظين:

النسبة المئوية لاتفاق الملاحظين في مقياس المهارات الشخصية

المهارات	مرات الاتفاق	مرات عدم الاتفاق	المجموع	معامل الثبات
مهارة التواصل	4	-	4	%100
مهارة التكيف	8	2	7	%82
مهارة التحكم الذاتي	5	-	5	%100
مهارة التعاون	6	1	5	%94

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

باستقراء الجدول ، يظهر أن نسبة الاتفاق بلغت معدلات عالية تدل على أن مقياس المهارات الشخصية على درجة عالية من الثبات لتطبيقها.

نتائج البحث

جدول (2) التحقق من تكافؤ المجموعتين

الأداة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدلالة عند مستوى0.01
المهارات الشخصية	الأولى	20	21	3.1	38	0.817	0.415	غير دالة
	الثانية	20	20.7	2.8				

يتضح من الجدول (2) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات المجموعتين على الأداتين مما يدل على تكافؤ المجمعتين قبل إجراء التجربة.

جدول (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج اختبار (ت) وحجم الأثر (مربع إيتا) للفروق في التطبيق البعدي لمجموعتي البحث في مقياس المهارات الشخصية

الأداة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدلالة عند مستوى0.01	حجم التأثير
المهارات الشخصية	الأولى	20	24.83	5.267	38	-42.278	0.000	دالة	0.877 كبير
	الثانية	20	16.27	4.95					

باستقراء الجدول (3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات المجموعتين على مقياس المهارات الشخصية، وذلك لصالح المجموعة الأولى, فقد بلغت قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطات القياسين (42.279)، وهي ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01). لذا، فإننا نرفض الفرضية الاولي في البحث القائلة نكتب صيغة الفرضية. وقد بلغت قيمة حجم الأثر باستخدام مربع إيتا على مهارة القياس (0.877)، وهي قيمة كبيرة، وتدل على أن نسبة كبيرة من الفروق.

النتائج الإحصائية

1. **الاختبار القبلي** :بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين (قيمة ت = 0.817، قيمة دلالة = 0.415)، مما يدل على تكافؤ المجموعتين.
2. **الاختبار البعدي** :أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التي تلقت التغذية الراجعة التصحيحية (قيمة ت = -42.278، الدلالة = 0.000، حجم الأثر = 0.877)، مما يدل على فعالية النمط التصحيحي في تنمية المهارات الشخصية.

تفسير النتائج ومناقشتها

تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تنمية المهارات الشخصية لصالح المجموعة التي تلقت تغذية راجعة تصحيحية من خلال الفيديو التفاعلي. وقد انعكست هذه الفروق في تحسين

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

واضح في المتوسط الحسابي للدرجات بعد التجربة، مما يدل على فعالية النمط التصحيحي في تعزيز التعلم الشخصي، لا سيما في مهارات مثل التواصل، التعاون، التحكم الذاتي، والتكيف.

يمكن تفسير هذا التفوق من خلال خصائص التغذية الراجعة التصحيحية، حيث تُعد أكثر تحديدًا ووضوحًا، وتقدم للمتعلم تصويبًا مباشرًا وفوريًا لسلوكياته أو إجاباته الخاطئة. هذا النوع من الدعم يُعزز من الوعي الذاتي لدى المتعلم ويوجهه نحو تعديل سلوكه بشكل إيجابي، وهو أمر حاسم لتنمية المهارات الشخصية. فالمتعلم لا يتلقى فقط معلومة بديلة، بل يُحفز على التفكير في أدائه واتخاذ قرارات تصحيحية مما يُكسبه استقلالية ومسؤولية أكبر تجاه عملية التعلم.

كما أن الفيديو التفاعلي يوفر بيئة تعليمية رقمية محفزة، تجمع بين العرض البصري والسمعي والتفاعلي، وهو ما يُسهم في رفع مستوى الانخراط العقلي والعاطفي لدى المتعلم، ويعزز من قدرته على تطبيق المهارات في مواقف متعددة. وعندما يُدعم هذا الأسلوب بتغذية راجعة تصحيحية، فإن التفاعل يصبح أكثر فاعلية ويقود إلى تعلّم أعمق.

علاوة على ذلك، فإن استهداف المهارات الشخصية في بيئة إلكترونية مدعومة بتغذية راجعة، يُعد تطورًا نوعيًا في تصميم المحتوى التدريبي، حيث انتقلت الوظيفة التعليمية من مجرد إيصال معلومات إلى بناء قدرات ناعمة لدى المتدرب. ويتضح من النتائج أن التغذية الراجعة التصحيحية ساعدت المتدربين على فهم أدق لأدائهم، وتصحيح مسارهم خلال التجربة التدريبية.

وتتفق هذه النتائج مع عدد من الدراسات السابقة التي أكدت دور التغذية الراجعة التصحيحية في تحسين نواتج التعلم، خاصة في البيئات الرقمية مثل ما أشار إليه Shen & Pritchard (2022) و Priyakanth et al. (2021).كما أن النتائج تدعم التوجهات الحديثة نحو تخصيص التعلم وتكييف المحتوى بناءً على أداء المتعلم، الأمر الذي يعزز من جودة البرامج التدريبية ويوفر خبرة تعليمية متميزة. وتأتي النتيجة متوافقة مع دور التقنيات التعليمية في تعزيز مخرجات التعلم وزيادة فاعلية المواقف التعليمية (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Al-Hafdi & AlNajdi, 2024; Alhalafawy & Zaki, 2024; Alnimran & alhalafawy, 2024; Alrashedi, Alsulami, et al., 2024; Alrashedi, Najmi, et al., 2024; Alsayed et al., 2024, al., 2024; Saleem et al., 2024; 2025; Azmy et al., 2015; Ibrahim et al., 2024; Najmi et Zaki, El-Refai, Alharthi, et al., 2024; Zaki, El-Refai, Najmi, et al., 2024; Zohdi et al., (2024

التوصيات

1. توظيف التغذية الراجعة التصحيحية بشكل موسّع في تصميم الفيديوهات التعليمية.
2. تدريب المعلمين والمصممين على استخدام أنماط التغذية الراجعة التفاعلية.
3. إدراج أنشطة تقويمية ضمن الفيديو التفاعلي تسمح بالتفاعل الفوري.

مقترحات لدراسات مستقبلية

1. دراسة أثر أنماط تغذية راجعة أخرى مثل (الموجهة، الفورية، الذاتية).
2. دراسة أثر النمط التصحيحي على فئات مختلفة مثل طلاب الجامعات أو المرحلة الثانوية.
3. استكشاف العلاقة بين التغذية الراجعة ونوع المهارة المستهدفة (معرفية/وجدانية/نفسحركية).

الخاتمة

في ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج دالة إحصائيًا، يتأكد أن للتغذية الراجعة، وبشكل خاص التصحيحية، دورًا حيويًا وفعّالًا في تنمية المهارات الشخصية للمتدربين عند استخدامها ضمن بيئة تعليمية تعتمد على الفيديو التفاعلي. وقد أظهرت النتائج أن هذا النمط من الدعم يحقق تفاعلًا أعمق وتعلمًا أكثر تأثيرًا مقارنة بالتغذية الراجعة الإعلامية، ما يعكس أهمية نوعية المحتوى التفاعلي وآلية توصيله.

وتبرز أهمية دمج التغذية الراجعة كعنصر بنائي في تصميم المقررات الرقمية، ليس فقط لتحسين المعرفة، بل لتطوير مهارات التواصل والعمل الجماعي والانضباط الذاتي، وهي عناصر أساسية في بيئات العمل الحديثة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

كما أن استخدام أدوات رقمية تفاعلية يوفّر بيئة غنية وآمنة للتجريب والتفاعل، تُمكن المتعلم من التقييم الذاتي والتعديل المستمر.

ومن هنا، يمكن القول بأن هذا البحث لا يضيف فقط إلى الأدبيات التربوية المعاصرة، بل يفتح آفاقًا جديدة نحو تصميم بيئات تعلم رقمية أكثر استجابة وفعالية، تؤكد على أولوية المهارات الشخصية كأحد مخرجات التعلم الجوهرية في ظل التحول الرقمي في التعليم.

المراجع

1. أحمد، ع .(2023) .أثر الفيديو التفاعلي على تنمية مهارات التفكير البصري لدى طلاب المرحلة الثانوية . مجلة دراسات تربوية عربية.44–30 ,(2)12 ,
2. بدر، خ .(2022) .توظيف التقنيات الرقمية في دعم مهارات الانتباه والتركيز لدى المتعلمين .مجلة التربية والتقنية الحديثة.67–55 ,(1)8 ,
3. بسيوني, أ. س. م., أية سيد محمد, فراج, محمد أحمد, ابراهيم, وليد يوسف محمد, ... & ولاء أحمد. (2023). مستوى التغذية الراجعة التكيفية فى بيئة تعلم الكترونية وأثرها على الاحتفاظ بالتعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة دراسات تربوية واجتماعية, 29(7.1), 348-379.
4. جاد, & ايمان فتحي جلال. (2024). استخدام التقييم من أجل التعلم في تدريس الأحياء لتنمية الفهم العميق والتفكير التقويمي لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة كلية التربية (أسيوط), 40(6), 162-215.
5. الحربي، عبد الله .(2022) .أثر استخدام الفيديو التفاعلي في تحسين أداء الطلاب في المواد العلمية .مجلة التربية والعلوم، 20(2)، 89-120.
6. الخطيب، محمد .(2022) .أثر استخدام الفيديو التفاعلي في تحسين مهارات حل المشكلات لدى طلاب التعليم الجامعي .مجلة العلوم التربوية، 18(1)، 101-130.
7. خليفة, بهاء فتحي, عبدالموجود, & عبدالله موسى. (2023). نمط التغذية الراجعة بالفيديو التفاعلي ببيئة تعلم قائمة على تطبيقات الذكاء الاصطناعي وأثره علي تنمية المهارات التكنولوجية للطلاب المعلمين بجامعة الأزهر. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية, 9(49), 1137-1215.
8. رأفت ممدوح عبد السلام, ف., فكرية, صلاح الدين صالح**, احمد فرج, محمد, حمدى احمد, ... & احمد على. (2024). معايير بناء بيئات التدريب الإلكترونية القائمة على التغذية الراجعة بين الأقران. دراسات فى التعليم الجامعى, 63(63), 359-377.
9. الزعبي، أحمد .(2020) .تأثير استخدام منصات الفيديو التفاعلي في تحسين الممارسات التعليمية .المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 15(2)، 45-67.
10. زميلو، ر .(2021) .إستراتيجيات تفعيل دور المتعلم في بيئة الفيديو التفاعلي .مجلة التكنولوجيا التعليمية , 9(2), 66–80.
11. الصالح، خالد .(2022) .الفيديو التفاعلي كأداة تعليمية لتعزيز التفاعل والنشاط لدى المتعلمين .مجلة تكنولوجيا التعليم، 20(1)، 55-89.
12. عبد الرازق شمة, م., & محمد. (2022). تطوير بيئة تعلم مصغر قائمة على تحليلات الفيديو التفاعلى وأثرها على تنمية مهارات إدارة المعرفة عبر الأجهزة اللوحية وخفض التجول العقلى لدى طلاب الصف الأول الثانوي. تكنولوجيا التعليم: سلسلة دراسات وبحوث, 32(6), 153-232.
13. عبدالله، س .(2023) .أثر التغذية الراجعة التصحيحية في تحسين الأداء القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية .المجلة الدولية للتربية الخاصة.101–89 ,(2)7 ,
14. العتيبي، فهد .(2023) .فاعلية الفيديو التفاعلي في تعزيز دافعية التعلم الذاتي لدى طلاب المرحلة الجامعية . مجلة التعليم الحديث، 12(4)، 65-98.
15. عمر، م .(2022) .التغذية الراجعة الإعلامية ودورها في زيادة الوعي بالأداء لدى المتعلمين في مراحل التعليم المبكر .مجلة دراسات في الطفولة.38–27 ,(1)3 ,
16. عوض, إ. ع. ح. ع., & إيمان عادل حسن عوض. (2022). التفاعل بين نمط تقديم الفيديو التفاعلي ببيئة تعلم إلكتروني عبر الويب والأسلوب المعرفي وأثره على تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج الصور الرقمية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

ثلاثية الأبعاد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. المجلة العلمية للدراسات و البحوث التربوية والنوعية, 7(21), 134-204.
17. الغامدي، م .(2022) .دور الفيديو التفاعلي في تنمية المهارات الأكاديمية لدى طلبة المرحلة المتوسطة . مجلة العلوم التربوية والنفسية.119–102 ,(3)14 ,
18. فواز حسن المالكي, و., زين الدين فلمبان, غ., غدير, طارق مجلد, & أمجاد. (2023). توظيف استراتيجية التعلم القائم على المشاريع الرقمية والأنشطة التعليمية الإلكترونية في التعليم عن بعد لتنمية مهارات القرن الحادي والعشرين: مراجعة أدبية. مجلة كلية التربية (أسيوط), 39(8), 241-261.
19. محمد عطية, ه. (2024). تحليلات الفيديو التفاعلي لتنمية مهارات تصميم الإختبارات الإلكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. المجلة العلمية للدراسات و البحوث التربوية والنوعية, 9(29), 118-164.
20. النجار، خالد .(2021) .دور التغذية الراجعة التصحيحية في تحسين أداء المتعلمين وتعزيز تحصيلهم الدراسي .مجلة التربية والتعليم، 17(3)، 45-78.
21. 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), 188-212. https://doi.org/10.3991/ijim.v18i07.4533 5
22. 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, 29(15), 20633-20664. https//:doi.org/10.1007/s10639-024-12671-6
23. Alhalafawy, W. S., & 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)
24. Al-Halfawi, W. S., & Tawfik, M. Z. (2020). Educational Technology Innovations 2.0: Models to Support Sustainable Education. Cairo: Art House for Publishing and Distribution .
25. Al-Halfawi, W., & Zaki, M. (2015). Educational Technology from Traditional to Digital, Jeddah. King Abdulaziz University Press, Scientific Publishing Center .
26. 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), 4837. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i8.4837
27. Alrashedi, N. T., Alsulami, S. M. H., Flatah, A. I., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effects of Gamified Platforms on Enhancing Learners' Ambition. Journal of Ecohumanism, 3(8), 3393-3304. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5004
28. Alrashedi, N. T., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). Utilising Gamification to Enhance Ambition on Digital Platforms: An Examination of Faculty Members Perspectives in Times of Crisis. Journal of Ecohumanism, 3(8), 3404-3416. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5003
29. 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. https://doi.org/10.62754/joe.v3i3.3331

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

30. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy ,W. S. (2025). Chatbots in Education. In S. Papadakis & M. Kalogiannakis (Eds.), Empowering STEM Educators With Digital Tools (1 ed., pp. 137-154). IGI Global Scientific Publishing, Hershey, USA. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-9806-7.ch006
31. Azmy, N. G ,.Alhalafawy, W. S., & Anwar, R. (2015). Virtual Educational Tours. In N. G. Azmy (Ed.), Interactive learning environments (pp. 495-545). Dar Elfikr Elarabi, Cairo. Egypt .
32. Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice-Hall.
Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2018). What works and doesn't work with instructional video. Computers in Human Behavior, 89, 465–470.
Ibrahim, H. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ethnographic Insights of Educational Digital Life Behaviours: A Study of Affluent Schools. Journal of Ecohumanism, 3(7), 4413-4428. https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4556
33. Jons, R. (2022). Interactive video-based assessments: Promoting engagement and attention in online learning environments. British Journal of Educational Technology, 53(5), 1027–1040.
Kuhl, P. K. (2007). Is speech learning "gated" by the social brain? Developmental Science, 10(1), 110–120.
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(10), 5079. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i10.5079
34. Paas, F., Renkl, A., & Sweller, J. (2003). Cognitive load theory and instructional design: Recent developments. Educational Psychologist, 38(1), 1–4.
Paivio, A. (1986). Mental representations: A dual coding approach. Oxford University Press.
Panadero, E., & Lipnevich, A. A. (2022). A review of feedback models and typologies: Towards an integrative model of feedback elements. Educational Research Review, 35, 100416.
35. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching (3rd ed.). Cambridge University Press.
36. 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), 4157. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i5.4157
37. Seufert, T. (2019). The interplay between self-regulation in learning and cognitive load. Educational Research Review, 28, 100277.
Syahroni, A. (2023). Socialization of Prevention of Negative Impacts of Information Technology for Children: Sosialiasi Pencegahan Dampak Negatif Teknologi Informasi Pada Anak. CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement, 3(1), 9-14.
38. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Alharthi, M. A., Al-Hafdi, F. S., Najmi ,A. H., Bakey, F. M. A. E., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effect of Mobile Search Retrieval Types on Self-Regulated Learning Among Middle School Students. Journal of Ecohumanism, 3(8). https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5005

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.121.2025.1443
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
editor@jalhss.com
Volume (121) June 2025
العدد (121) يونيو 2025

39. 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. https://doi.org/10/62754.joe.v3i4.3770
40. Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker Jr, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. Information & Management, 43(1), 15–27.
41. Zohdi, A. M., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Role of Digital Platforms in Studying the Holy Qur'an: A Case Study based on the Voices of Students from Diverse Cultures at the Prophet's Mosque. Journal of Ecohumanism-3050 ,(7)3 , .3062https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4440