مجلة الجامعة الإسلامية

للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة

العدد الرابع عشر - الجزء الثاني

ذو القعدة 1444 هـ - يونيو 2023 م

معلومات الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية

النسخةالورقية :

رقم الإيداع: 1441/7131

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8509

النسخة الإلكترونية :

رقم الإيداع: 1441/7129

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8495

الموقع الإلكتروني للمجلة :

https://journals.iu.edu.sa/ESS

البريد الإلكتروني للمجلة :

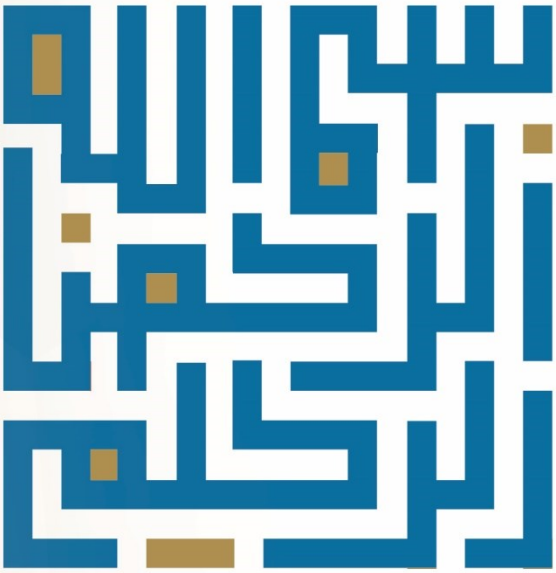
ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة

iujournal4@iu.edu.sa

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

البحوث المنشورة في المجلة تعبرعن آراء الباحثـين ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة

جميع حقوق الطبع محفوظة للجامعة الإسلامية



قواعد وضوابط النشر في المجلة

- أن يتسم البحث بالأصالة والجدية والإبتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
- لم يسبق للباحث نشر بحثه.
- أن لا يكون مستلاً من رسالة علمية (ماجستير/دكتوراة) أو بحوث سبق نشرها للباحث.
- أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
- أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
- أن لا تتجاوز نسبة الاقتباس في البحث المقدم (25%) .
- أن لا يتجاوز مجموع كلمات البحث (12000) كلمة بما في ذلك الملخصين العربي والإنجليزي وقائمة المراجع.
- لا يحق للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
- أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA) الإصدار السابع، وفي الدراسات التاريخية نظام شيكاغو.
- أن يشتمل البحث على : صفحة عنوان البحث ، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة ، وصلب البحث ، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات ، وثبت المصادر والمراجع ، والملاحق اللازمة مثل: أدوات البحث، والموافقات للتطبيق على العينات وغيرها؛ إن وجدت.
- يلتزم الباحث بترجمة المصادر العربية إلى اللغة الإنجليزية.
- يرسل الباحث بحثه إلى المجلة إلكترونيًا ، بصيغة (WORD) وبصيغة (PDF) ويرفق تعهدًا خطيًا بأن البحث لم يسبق نشره ، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في جهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه في المجلة.
- المجلة لا تفرض رسوما للنشر.

الهيئة الاستشارية :

معالـي أ.د : محمد بن عبدالله آل ناجي
رئيس جامعة حفر الباطن سابقاً

معالي أ.د : سـعيد بن عمر آل عمر
رئيس جامعة الحدود الشمالية سابقاً

معالي د : حسـام بن عبدالوهاب زمان
رئيس هيئة تقويم التعليم والتدريب سابقاً

أ. د : سـليمان بن محمد البلوشي
عميد كلية التربية بجامعة السلطان قابوس سابقاً

أ. د : خالـد بن حامد الحازمي
أستاذ التربية الإسلامية بالجامعة الإسلامية سابقاً

أ. د : سـعيد بن فالح المغامسي
أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الإسلامية سابقاً

أ. د : عبداللـه بن ناصر الوليعي
أستاذ الجغرافيا بجامعة الملك سعود

أ.د. محمد بن يوسف عفيفي
أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية سابقاً

هيئة التحرير :

رئيس التحرير :

أ.د : عبدالرحمن بن علي الجهني

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

مدير التحرير :

أ.د : محمد بن جزاء بجاد الحربي

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

أعضاء التحرير :

معالي أ.د : راتب بن سلامة السعود

وزير التعليم العالي الأردني سابقا
وأستاذ السياسات والقيادة التربوية بالجامعة الأردنية

أ.د : عبدالرحمن بن يوسف شاهين

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الاسلامية

أ.د : عبدالعزيز بن سليمان السلومي

أستاذ التاريخ الإسلامي بالجامعة الاسلامية سابقاً

أ.د : عبدالله بن علي التمام

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الاسلامية

أ.د : محمد بن إبراهيم الدغيري

وكيل جامعة شقراء للدراسات العليا والبحث العلمي
وأستاذ الجغرافيا الاقتصادية بجامعة القصيم

أ.د : علي بن حسن الأحمدي

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الاسلامية

د : رجاء بن عتيق المعيلي الحربي

أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر المشارك بالجامعة الاسلامية

الإخراج والتنفيذ الفني:

م. محمد بن حسن الشريف

المنسق العلمي :

أ. محمد بن سعد الشال

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

فهرس المحتويات : ❋

م	عنوان البحث	الصفحة
1	Teaching Perspective in Inclusive Classrooms for Students with Intellectual Disability in Sakaka Aljouf, Saudi Arabia: Qualitative Approach Dr. Khalid Habib Alshamri	11
2	فاعلية استراتيجية تنال القمر (POSSE) في تنمية كل من المفاهيم والاتجاهات الصحية في مقرر المهارات الحياتية والأسرية لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي بمدينة حائل في ضوء تقنية الإنفوجرافيك د. شيماء بنت نصر رحاب	23
3	الذكاء الاستراتيجي لرؤساء الأقسام الأكاديمية وعلاقته بتحقيق التميز التنظيمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس في جامعة حائل د. هبه بنت فرحان سلمان الرويلي	73
4	فعالية برنامج قائم على الاستراتيجيات المعرفية لتنظيم الانفعالات في تحسين المناعة النفسية والطمأنينة الانفعالية لدى التلاميذ الموهوبين ذوي صعوبات التعلم أ. د. وليد بن السيد أحمد خليفة / د. أحمد بن غانم أحمد علي	123
5	أثر أنشطة التعلم في تنمية مهارات الفهم القرائي وعادات العقل لدى طالبات الصف الأول الثانوي د. رسماء بنت عايض الحارثي	189
6	متطلبات تحقيق التربية النفسية للطفل وآليات تفعيلها في الأسرة ومعوقاتها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية في الجامعات السعودية د. فوزيه بنت مناحي ماجد البقمي	247
7	دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية: دراسة نوعية لتصورات معلمي المرحلة الابتدائية د. فهد بن سليم سالم الحافظي	293
8	درجة ممارسة أعضاء هيئة التدريس لمهارات العلاقات الإنسانية من وجهة نظر طلاب الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة د. صالح بن سالم العمري	331
9	الذكاء المنظومي كمنبئ بفاعلية الذات الإبداعية لدى عينة من طالبات جامعة القصيم د. لمياء بنت سليمان إبراهيم الفنيخ	387
10	الروايات التاريخية عن مكة في كتاب القاموس المحيط للفيروآبادي (817هـ) دراسة تاريخية مقارنة د. شيخة بنت عبيد الحربي	431

❋ ترتيب الأبحاث حسب تاريخ ورودها للمجلة مع مراعاة تنوع التخصصات

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية: دراسة نوعية لتصورات معلمي المرحلة الابتدائية

The role of digital learning technologies in promoting Islamic culture: a qualitative study of primary school teachers' perceptions

إعداد

د. فهد بن سليم سالم الحافظي

أستاذ تقنيات التعليم المشارك

بجامعة الملك عبد العزيز

Dr- Fahad Saleem Al Hafdi

Associate Professor of Educational Technology

At King Abdulaziz University

DOI:10.36046/2162-000-014-017

تم تمويل هذا المشروع من قبل برنامج التمويل المؤسسي بموجب المنحة رقم: (IFPAS: 35-324-1443) لذلك يتقدم المؤلف بالشكر والامتنان للدعم الفني والمالي المقدم من وكالة البحث والابتكار بوزارة التعليم وجامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية"

المستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن تصورات معلمي المرحلة الابتدائية حول دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية. تم استخدام مدخل البحث النوعي ومن خلاله تم اتباع المنهج الظاهراتي لتنفيذ الدراسة الحالية. المشاركون في الدراسة بلغ عددهم (٧) معلمين من المرحلة الابتدائية. تم استخدام أداة المقابلة شبه المقننة ومجموعة التركيز. تم استخدام طريقة التحليل المواضيعي (الثيماتي) في تحليل البيانات. انتهت نتائج الدراسة إلى استنباط عدد (٤) مواضيع (ثيمات) متصلة مباشرةً بدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية. كانت الموضوعات على النحو الآتي: بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية، تنمية التفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية، تنمية حل المشكلات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، تعزيز استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية. وبناءً على نتائج الدراسة الحالية تم طرح مجموعة من التوصيات منها ضرورة الاستفادة من نتائج الدراسة الحالية في التوسع بتوظيف تقنيات التعلم الرقمية في مقررات الثقافة الإسلامية، وكذلك بناء البرامج التدريبية التي تهدف إلى تطوير مهارات المعلمين فيما يتعلق باستخدام التقنيات الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: تقنيات التعلم الرقمية، الثقافة الإسلامية، الدراسات النوعية.

Abstract

The current study aimed to reveal the perceptions of primary school teachers about the role of digital learning technologies in promoting Islamic culture. The qualitative research approach was used through which the phenomenological approach was followed. The participants in the study were (7) primary school teachers. Semi-structured interviews tool and focus group were used. The Thematic analysis method was applied to analyze the qualitative data. The results of the study concluded with the elicitation of (4) themes related to the role of digital learning technologies in promoting Islamic culture. The themes were as follows: building knowledge related to Islamic culture, developing thinking related to Islamic culture, developing problem-solving related to Islamic culture, and enhancing the sustainability of awareness of Islamic culture. Based on the results of the study, a set of recommendations were put forward, including the need to benefit from the results of the study in expanding the employment of digital learning techniques in Islamic culture curricula. As well as building training programs that aim to develop teachers' skills about the use of digital technologies in promoting Islamic culture.

Keywords: digital learning techniques, Islamic culture, qualitative studies.

المقدمة

في ظل التطور التكنولوجي والانفجار المعرفي تعد تقنيات التعلم الرقمية من الأدوات والأساليب الهامة في بيئة العملية التعليمية

(Wekerle, Daumiller & Kollar, 2022). فهي تقوم بدورها الكبير والفعال في تعزيز عملية التعلم (González, López, Calle-Arango, Montenegro & Clasing, 2022)، وذلك من خلال إشباع حاجات، رغبات المتعلمين المعرفية، المهارية، والوجدانية (Alam, 2023)، وتحسين التفاعلات الاجتماعية، والتواصل الفعال Lee-Cultura, Sharma & Giannakos, (2022)، وذلك للحصول على المعلومات، والمعارف بشكل يتم تحديثه باستمرار، وبأنماط عديدة متنوعة (Zhang & Zou, 2022). كل ذلك يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة Li, (2022). ويرتبط مفهوم تقنيات التعلم الرقمية باستخدام الأجهزة أو المنصات الإلكترونية، مثل: الوسائط الاجتماعية، والوسائط المتعددة، والهواتف المحمولة التي يتم الاعتماد عليها لتعليم الطلاب(Sayaf, Alamri, Alqahtani & Alrahmi, 2022). وفي سياق نتائج الدراسات التي اطلع الباحث عليها وقدمت مداخل حول أدوار تقنيات التعلم الرقمية التي يمكن الاستفادة منها في تأطير الدور الذي تؤديه في تعزيز الثقافة الإسلامية فإنه يمكن الإشارة بأنها منظومة تعلم شاملة ومتكاملة تجعل من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات منطلقًا لها لتسهيل عملية التعلم والحصول على المعرفة وبناء الخبرات المتنوعة Sormunen, Heikkilä, Salminen, Vauhkonen & (Saaranen, 2022)، حيث تمثل بيئة تعلم قائمة على استخدام الأدوات الرقمية التي تدعم العملية التعليمية(Zahra, Liu, & Si, 2022). من خلال توسيع خيارات نقل المعلومات التعليمية والوصول إليها دون الالتزام بوقت محدد أو مكان ثابت (Lutfi et al. 2022).

تكمن أهمية تقنيات التعلم الرقمية في العديد من المحاور المختلفة منها تطوير القدرات الرقمية التي تتطلب أداءً مهاريًّا عاليًا من الطلاب (Li, Singh, Riedel, Yu & Jahnke, 2022). على سبيل المثال حل المشكلات، إنشاء بنية التفكير المعرفي، وفهم العمليات الداخلية البينية Hou et al. 2022). كما تسهم الموارد التعليمية؛ والأدوات الرقمية على تحسين أدوات، جو الفصل الدراسي، وجعل عملية التدريس والتعلم أكثر إقناعًا وقبولًا Sousa, Marôco, Gonçalves &

(Machado, 2022). علاوةً على ذلك، فإنها تمنح كل مؤسسة تعليمية سواءً في قطاع التعليم العام أو قطاع التعلم العالي قدرًا أكبر من المرونة وتخصيص المناهج الدراسية بناءً على متطلبات كل طالب؛ مما يساعد في تحسين درجة تأقلم، وتكيف عملية التعلم (Sung et al. 2022). وقد أشارت دراسة (Ranjan & Chaturvedi, 2022) إلى أن الطلاب أصبحوا أكثر انخراطًا واندماجًا في المهام التعليمية عندما تم استخدام التكنولوجيا في الفصل الدراسي والأنشطة التعليمية المتنوعة. كما ذكرت دراسة (Squire, 2022) أن تقنيات التعلم الرقمية تناسب كثيراً الجيل الحالي من الطلاب الذين يستخدمون الأدوات الرقمية بشكل يومي، ومتكرر، وأصبح يأخذ أجزاء كبيرة وأوقاتًا طويلة من يومهم مما يؤدي إلى تلبية حاجاتهم، وإشباعا رغباتهم في التعلم عبر الأجهزة المحمولة بأنواعها المختلفة. كما أكدت دراسة (Ovcharuk et al. 2022) أن تقنيات التعلم الرقمية توفر للطلاب تجربة تعليمية جذابة، مما يسمح لهم بالبقاء أكثر اهتمامًا بالموضوع دون تشتيت انتباههم، بل والمحافظة على تركيزهم. هذا ما ذهبت إليه أيضًا دراسة (Abduraxmanova, 2022) التي سلطت الضوء على أهمية تقنيات التعلم الرقمية في إثارة اهتمام الطلاب وتعزيز مستويات فعالية مشاركتهم، كما جعلت الدراسة ممتعة، مسلية، وأكثر ديناميكية.

هناك العديد من تقنيات التعلم الرقمية التي أحدثت تغييرات جذرية في طبيعة، وشكل، وأسلوب، ونطاق التعليم. من تلك التقنيات نظم إدارة التعلم الإلكتروني (LMS) التي تمثل منظومة برمجية متكاملة عبر شبكة الإنترنت يتم استخدامها لإدارة العملية التعليمية (Spinelli, Lionetti, Pastore & Fasolo, 2020). هذه المنظومة تضم العديد من الوظائف التي تساعد في عرض وتقديم المحتوى، وبناء الاختبارات، وتقديم الواجبات، والتواصل وتبادل المعلومات بين أطراف العملية التعليمية، ومتابعة المدرس أداء طلابه للمهام والواجبات، وتقييم تعليمهم، وتقديم التغذية الراجعة المناسبة لهم (Kado, Dem & Yonten, 2020). أكدت دراسة Tran et al. (2020) الدور التي تؤديه نظم إدارة التعلم الإلكتروني في توفير بيئة تعلم افتراضية ممتعة وتمتلك مجموعة من الخصائص والمزايا التي تدعم عملية تعلم الطلاب. وهذا ما اتجهت إليه دراسة (Zhang, Wang, Yang & Wang, 2020). التي أشارت إلى المنظومة التعليمية الشاملة لهذا النظام التي تسهم في توفير بيئة تعليمية رقمية ممتعة وغنية بالتفاعلات الاجتماعية.

في نفس السياق؛ فإن الواقع المعزز (AR) يعدّ من تقنيات التعلم الرقمية التي تستخدم بشكل ملحوظ في البيئات التعليمية المختلفة(Çetin & Türkan, 2022). والواقع المعزز عبارة عن أداة يمكن من خلالها تعزيز المعرفة أو المهارة في البيئة الحقيقية بمحتوى افتراضي يتم إنتاجه عبر الأدوات الحاسوبية مثل الملفات النصية، الصوتية، الصور، والفيديو والذي بدوره يدعم عملية التعلم لدى المتعلمين (Sırakaya & Alsancak Sırakaya, 2022). أثبتت العديد من الدراسات Chang et al. 2022؛ Garzón, Acevedo, Pavon & Baldiris, 2022؛ Mkwizu & Bordoloi, 2022) فاعلية الواقع المعزز ومميزات استخدامه في العملية التعليمية كونه يعزز الدافعية لدى الطلاب، ويساهم في بقاء أثر التعلم، ويحد من الحمل المعرفي الذي يمكن أن يحدث أثناء عملية التعلم، وينمي الاتجاهات الإيجابية نحو التعلم.

كذلك فإن الألعاب الرقمية التعليمية من أكثر المجالات المستحدثة التي استفادت من التقدم التقني الكبير، وتوظيفه في العملية التعليمية (Zou, Huang & Xie, 2021). ويمكن أن تكون الألعاب الرقمية أدوات تعليمية ومحفزات إيجابية تؤدي إلى تحسين فاعلية تعلم الطلاب، وتحقيق أهداف التعلم بشكل أكثر فاعلية (Pan et al. 2021).

يقصد بالألعاب الرقمية التعليمية الأدوات والتقنيات التعليمية التي يتم تصميمها بمساعدة الحاسوب، أو الأجهزة الذكية، بهدف إنشاء بيئة تعليمية رقمية ذات طابع تنافسي وترفيهي تستند إلى قواعد محددة مسبقًا، لها عدة مستويات من درجات متفاوتة من الصعوبة، ويكتسب الطلاب من خلالها مهارات جديدة (Wu & Sung, 2021). تشير الدراسات (Krouska et al. 2022؛ Kuznetcova et al. 2023؛ Sandrone & Carlson, 2021؛ Talan et al. 2020) إلى أهمية استخدام الألعاب الرقمية في التعليم لما تتميز به من مميزات متنوعة من حيث تبسيطها للمفاهيم، وجذب انتباه الطلاب، وزيادة دافعية التعلم، وتنمية المهارات الإبداعية، واستخدامها للوسائط المتعددة في التعلم النشط.

الجدير بالذكر؛ أنه في السنوات الأخيرة زاد استخدامات التقنيات الرقمية في أنظمة التعليم وظهرت الابتكارات التكنولوجية مثل تطبيقات الأجهزة الذكية (Smart Phones)، إنترنت الأشياء (IoT)، الذكاء الاصطناعي (AI)، الروبوتات (Bots)، الواقع الافتراضي (VR)، وتقنية البلوك–تشين "سلاسل الإمداد" (block-chain). وهذه التقنيات والبرامج سوف تعطي فرصًا

جديدة واعدة لتطوير مفهومنا وأساليبنا في التعليم والتعلم، وكذلك إعطاء المساحات الكبيرة لإجراء الدراسات، والأبحاث المستقبلية (Alam, 2023).

في سياق النظريات التي يمكن الاستناد عليها في الدراسة الحالية؛ فإن نظرية الاستخدام والإشباع (Use and Gratification Theory) تعد من النظريات المهمة في تفسير الاتجاهات نحو استخدام تقنيات التعلم الرقمية (Kasirye, 2022). وتقوم هذه النظرية على أن المتعلم لديه مجموعة من العوامل الاجتماعية، المعرفية، الشخصية، والنفسية التي تولد حاجات معينة، ومن خلال خبراته الذاتية، يبدأ في رسم توقعاته عن أساليب تلبية هذه التقنيات لهذه الحاجات المختلفة، واختيار الأفضل منها، لما يشبع حاجاته، ورغباته (Falgoust, 2022). الجدير بالذكر؛ أن هناك إشباعات تتعلق بالمحتوى المعرفي يمكن تحقيقها، من خلال الوصول إلى المحتوى المقدم عبر تقنيات التعلم الرقمية، وإشباعات أخرى ترتبط بالممارسة العملية، يتم اكتسابها من خلال تنمية مهارات التواصل، وتكوين العلاقات الاجتماعية عبر هذه التقنيات الرقمية الحديثة، ومن خلالها يتم تعزيز الشعور بالذات (Ibáñez-Sánchez & Flavian, 2022).

تدعم مبادئ النظرية البنائية (Constructivism theory) تقنيات التعلم الرقمية وبشكل كبير، فالمدخل البنائي القائم على استراتيجيات التعلم النشط؛ يؤكد على إيجابية عملية التعلم، وعلى كون العملية التعليمية تعزز بناء المعرفة وبشكل فعال أكثر، من خلال الفعل التواصلي (Zabolotnae at al. 2023). وهذا ما يمكن أن نجده عبر بيئات التعلم الرقمية التي تمنح المتعلم بناء معارفه، وتحمل مسؤولية تعلمه، وتجعله في حالة يقظة ذهنية، ونشاط مستمر وذلك من خلال إتاحة مشاهدته ومراجعته للمحتوى التعليمي في كل الأوقات، ومن خلال الوسائط الرقمية المتعددة، وممارسة الأنشطة الصفية واللاصفية ذات العلاقة (Chuang, 2021) . فالمتعلم في هذه المنظومة عنصر فعال وأساسي يبني تعلمه (الطريقة المتمركزة على الطالب)، ويفسر ما يستقبله من معلومات، سواء أكان ذلك بشكل فردي، أو من خلال التفاعل، والتعاون مع الآخرين، للحكم على مدى أهمية استخدامه لكل ما هو جديد، وله ارتباطات بمعرفة وخبرات المتعلم السابقة (Banihashem et al. 2022). ويرى الباحث أن المداخل التي تقوم عليها النظرية البنائية يمكن أن تقدم أفكارًا نوعية حول كيفية تفاعل المتعلم مع التقنيات الرقمية. وهذه المداخل النوعية مثل

الإيجابية، التفاعل الاجتماعي، والتعلم النشط، تؤثر على اكتساب المتعلمين للمعارف، وبناء الخبرات، وهو ما يمكن البناء عليه وفق النظرية البنائية في حالات تعزيز الثقافة الإسلامية.

من النظريات الأساسية الأخرى ذات العلاقة، والتي يمكن الاعتماد عليها في تقنيات التعلم الرقمية؛ النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia). حيث تشير هذه النظرية إلى أهمية تنويع تقديم المحتوى التعليمي باستخدام النصوص، الأصوات، الصور، الأشكال، ولقطات الفيديو، وضرورة استقبال المعلومات بين القناة البصرية والسمعية (Castro-Alonso et al. 2021). ويجب الإشارة هنا إلى أن كمية المعلومات التي يتم استقبالها من كلا القناتين يجب ألا تتجاوز الحد الذي يمكن للمتعلم استيعابه وذلك بسبب محدودية كمية المعلومات التي يجب استقبالها (Mazandarani, 2022). كذلك فإن بيئات التعلم الرقمية تسمح للمتعلم بالأنشطة والتجارب المختلفة، وهذا ما تفترضه هذه النظرية بأن الطبيعة الإنسانية طبيعة نشطة تحتاج بيئة إيجابية لممارسة التعلم (Park, 2022).

كذلك تعد نظرية التعلم الاجتماعي (social learning theory)، أحد النظريات الأساسية التي تنطلق منها تقنيات التعلم الرقمية. هذه النظرية تؤكد على أن المتعلم يبني المعرفة وسط مجموعة من الأقران، ومن خلال تبادل المعلومات، والآراء، والأفكار، والاتجاهات، وممارسة المناقشات التفاعلية المستمرة، للوصول إلى حلول للمشكلات (Deming & Johnson, 2021). فمن خلال الفعل التواصلي الذي يحدثه المتعلم عند استخدامه لأدوات النقاش في المنصات الرقمية، طرح الأسئلة، تبادل الإجابات، والاستماع لها، يؤدي ذلك كل إلى عمليات التنظيم الذاتي، والتي تسهم بشكل كبير في إحداث التغيرات المرغوبة التي تحدث في سلوك المتعلم (Kaliisa et al. 2022). إضافة إلى ذلك، فإن بيئات التعلم الرقمية تشجع المتعلم على المشاركة، وإعطاءه الفرصة للتفكير، والاستفادة من التأمل، والتغذية الراجعة التي يحصل عليها كثيرًا من الأقران وبدرجة أقل من المعلم (Scavarelli et al. 2021).

مما لا شك فيه أن تقنيات التعلم الرقمية في الوقت الراهن أحد أهم المداخل التي تسهم في الممارسات المعززة للثقافة الإسلامية لدى المتعلمين (العطية، ٢٠٢٢). وذلك من خلال احتوائها على أدوات رقمية تساعد في تسهيل ورفع كفاءة التعلم، وتنمية المهارات المختلفة كمهارة التفكير النقدي، والإبداعي، والتحليلي، والتأملي، وكذلك مهارة التعلم والتنظيم الذاتي التي تنعكس

بشكل إيجابي على تعزيز الثقافة الإسلامية لدى المتعلمين (نجمي وآخرون، ٢٠٢٢). ويعد الاهتمام بالثقافة الإسلامية من المطالب الهامة لتعزيز الهوية الدينية والدنيوية وتنظيمها (الزهراني، ٢٠٢٢). كما أنها من أنجح الوسائل في تكوين شخصية المتعلم المعتدلة، والتي بالتالي تبني الحصانة الفكرية الداخلية له، وتثري القيم الإيجابية التي يستطيع من خلالها إدراك المعاني والغايات (العدساني، ٢٠٢١). وهذه المكونات الشاملة والتكاملية، تسهم في تأسيس مجتمعٍ قويٍّ، متماسكٍ، يستطيع أن يواجه التحديات والمخاطر، وهي بالتالي تحمي الهوية الإسلامية الجمعية في ظل الثورة التقنية الهائلة، والمتغيرات المتسارعة المصاحبة لها، والتي يشهدها العالم وثوراته الرقمية البرمجية المتتالية (السخاوي، ٢٠٢١). ويرى الباحث أن الأدوار التي حددتها الدراسات السابقة فيما يتعلق بدور التقنيات الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية قد انطلقت من دراسات تجريبية، أو وصفية، استهدفت تحديد التأثيرات المباشرة لتقنيات محددة مثل (نجمي وآخرين، ٢٠٢٢)، أو فحص تحديات معينة مثل (العدساني، ٢٠٢١). إلا أن الدراسات السابقة قد أغفلت النظر في بناء منظومة متكاملة لهذه الأدوار، من خلال دراسات نوعية وفقًا لتصورات المعلمين القائمين بتوظيف هذه التقنيات، فمهما كانت الأدوار الإيجابية للتقنية فإن التوظيف الأمثل لها لا يكتمل إلا من خلال تصورات الأفراد القائمين على توظيف هذه التقنية، وعلى ذلك فإن الفجوة البحثية التي يستند عليها البحث الحالي تتمركز حول النقص في الدراسات التي اهتمت بأدوار التقنيات الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية، وفقًا للتصورات النوعي الخاصة بمعلمي المرحلة الابتدائية.

ترتكز الثقافة الإسلامية على مقومات الدين الإسلامي، وتحديات العصر الحالي المستمدة من الكتاب والسنة، واجتهادات العلماء، حيث تكون هذه المقومات صفات وخصائص النفسية الشخصية المسلمة العقلية، والفكرية، والفلسفية، والخلقية، والسلوكية، التي تتصف وتختص بها (مرسي، ٢٠٠١). وتعرف الثقافة الإسلامية على أنها: مجموعة من المبادئ والقيم التي يتحلى ويتصف بها مجتمعٌ محددٌ يختص بها عن غيره من المجتمعات، وتنعكس على سلوك أفراد المجتمع، وتستمد هذه المبادئ والقيم من القرآن الكريم، والسنة النبوية المطهرة، والتقاليد، والعادات المتوارثة جيلا بعد جيلٍ (بسيوني، ٢٠١٥). كما أن مفهومها يشير إلى المعارف والمعلومات المتعلقة بالدين الإسلامي والتي تتكون من مجموعة من الأحكام، والآداب، والسلوكيات، والأهداف التي تخص المسلم (الخليفة، ٢٠١٥).

تنطلق أهمية الثقافة الإسلامية في بناء مناخ داعم لتطبيق القيم والمبادئ الإسلامية في الواقع الذي يعيش فيه المتعلم (آل داود، ٢٠٢٢). كذلك، تكوين العلاقات الاجتماعية التي تؤدي إلى تحسين درجة التكيف والنجاح في مجالات الحياة المختلفة (الغيلي والجلال، ٢٠٢٢). أيضًا تعد الثقافة أسلوب حياة للمتعلمين تهيئهم للمساهمة في بناء المجتمعات وتحد من الانحرافات السلوكية (حمدان والطوس، ٢٠٢٢). إضافةً إلى أن الثقافة الإسلامية تسهم بشكل كبير في تعميق الاعتزاز بالهوية والانتماء الوطني والاجتماعي والحفاظ على المكتسبات الدينية، والثقافية، والحضارية، والقيمية، والوطنية (غماز، ٢٠١٦؛ نعمان، ٢٠٢٢)

نظرًا لما للثقافة الإسلامية من أهمية في رقي المجتمع، وتحسين مستوى مبادئه، وتنشئة المتعلمين على القيم، والدين، والتمسك بالعادات، والتقاليد، التي تحث على السلوكيات المرغوبة؛ فقد اتجهت العديد من الدراسات نحو تناول موضوع الثقافة الإسلامية وارتباطاتها الكثيرة بمستحدثات العصر. وتناولت دراسة الخليفة (٢٠١٥) أثر الثقافة الإسلامية في تأصيل مفهوم الأمن الفكري ودورها في الحماية من التطرف والمغالاة والانحراف. أما دراسة غماز (٢٠١٦) فقد أوضحت إسهام مقررات الثقافة الإسلامية في بناء الفكر الوسطي وما تضمنه من قيم ومبادئ، تساعد الطلاب على التعايش السلمي، واتباع الوسطية في الإسلام. أما دراسة الهاجري (٢٠١٧) فقد كشفت عن دور الثقافة الإسلامية في تعزيز الانتماء الوطني والاجتماعي، وكيف يكون المتعلم مواطنًا يعتز بدينه، ووطنه، ومجتمعه. وسعت كذلك دراسة العدساني (٢٠٢٢) إلى توضيح دور علم الثقافة الإسلامية في تعزيز الانتماء للإسلام، والمحافظة على الهوية، وخصوصًا مع التغيرات المتسارعة التي يشهدها العصر الحالي. أخيرًا ذهبت دراسة نجمي وآخرين (٢٠٢٢) إلى اقتراح نموذج لتوظيف تكنولوجيا الواقع المعزز، في تعزيز الثقافة الإسلامية لدى الشباب بالمملكة العربية السعودية، التي توصلت إلى ضرورة استخدام البيئات الرقمية الحديثة في تدريس مقررات الثقافة الإسلامية، والتي تساعد في تربية النشء وزرع القيم الإسلامية، والمبادئ والمثل العليا التي يحتاجها المجتمع.

تأسيسًا على ما سبق؛ فإن قضية التحرك نحو تعزيز الثقافة الإسلامية للطلبة من أهم القضايا التي وجدت رعايةً واهتمامًا كبيرًا في المؤسسات التعليمية، فهي تعد ضرورةً ملحة لمواجهة المتغيرات المتمثلة في الانفتاح الثقافي على المجتمعات الأخرى المختلفة، وتعزيز الانتماء الديني، والوطني،

والاجتماعي، والثقافي للطلاب (نجمي وآخرون، ٢٠٢٢). خصوصًا مع التقدم التكنولوجي المتتابع، والتطورات الهائلة في الاتصالات وتقنية المعلومات التي تنهال على المجتمعات وتؤثر على جميع مجالات الحياة (Zahra et al. 2022). وارتباط الثقافة الإسلامية بالتقنيات والتقدم الرقمي والعلمي ارتباطًا وثيقًا، لأن الثقافة الإسلامية تشجع على الحضارة، والفكر، والتطور في أسلوب الحياة (السخاوي، ٢٠٢١). وكان لا بد من التوجه نحو توظيف تقنيات التعلم الرقمية التي تسهم في تعزيز الثقافة الإسلامية لدى الطلاب، ويتماشى ذلك مع حاجة المؤسسات التعليمية المتعددة إلى أدوات رقمية تعزز التعلم الاجتماعي، وتدعم البيئات التشاركية، والتعاونية، وتوفر بيئة التعلم المرنة وتنمي مهارات البحث والتفكير والابتكار التي تنعكس على تعزيز الثقافة الإسلامية (بسيوني، ٢٠١٥). لذا جاء البحث النوعي الحالي لاستكشاف تصورات معلمي المرحلة الابتدائية حول دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية والوصول إلى فهم أعمق وأفضل للظاهرة الحالية.

المشكلة والتساؤلات:

تنطلق مشكلة الدراسة الحالية من رؤية المملكة ٢٠٣٠ التي تولي عملية تطوير التعليم وتعزيزه أهمية كبيرة من أجل بناء متعلمين يمتلكون ثقافات متنوعة، ومن أهمها الثقافة الإسلامية (رؤية المملكة، ٢٠٣٠)، والتي تسهم في تكوين الشخصية المسلمة، وتعزز الهوية الوطنية، وتساعد في تطوير المهارات المختلفة لمواكبة المتغيرات المتزايدة المعرفية والفكرية والتقنية، والتمكن من متطلبات القرن الواحد والعشرين (وزارة التعليم، ٢٠٢٢). هذا لا يتأتى إلا من خلال توظيف أدوات التعلم الرقمية الحديثة في عملية التدريس، والتي أصبحت –وبخاصةً بعد جائحة كورونا– ركنًا أساسًا في العملية التعليمية، والاستفادة من الإمكانات الكبيرة التي توفرها وزارة التعليم، وهيئة الاتصالات وتقنية المعلومات بالمملكة والمتمثلة في البنية التحتية التقنية للمدارس والجامعات (العطية، ٢٠٢٢).

علاوةً على ذلك؛ فإن الانتشار السريع الذي يشهده العصر الحالي في التقنيات الرقمية، فرض على المؤسسات التعليمية الاستفادة من هذا التطور الرقمي بشكل مثالي، والاستعانة به في تطوير أساليب التعليم والتعلم، بما يحقق الأهداف المنشودة ومواجهة التحديات العالمية Zahra et al. 2022)، خصوصًا أن الأدوات الرقمية كالأجهزة الذكية من الجوال والآيباد أصبحت تمثل محورًا

أساسيًا في حياة الكثير من الطلاب والمعلمين على حد سواء، وتأخذ الجزء الأكبر من أوقاتهم، وتقدم لهم العديد من الخدمات التي تلامس احتياجاتهم بمختلف أبعادها Wekerle et al. (2022). هذا ما نادى به المؤتمر التربوي الدولي الثاني للدراسات التربوية والنفسية (٢٠٢٠)، بضرورة نشر ثقافة التجديد، والحداثة في مواكبة المناهج الدراسية لمعطيات العصر الرقمي، والاستفادة من المستجدات التقنية في العملية التعليمية. وفي سياق متصل؛ كان من توصيات المؤتمر الدولي للدراسات الإسلامية ودورها في خدمة الإنسانية، أن ركز على أهمية البحث عن سُبل تطوير الثقافة الإسلامية، والمقررات المرتبطة بها من خلال التوظيف الأمثل للتكنولوجيا الرقمية، في ميدان العمل التربوي والتعليمي (الزهراني، ٢٠٢٢).

إضافةً إلى ذلك فإن العديد من الدراسات الحديثة (الغيلي والجلال، ٢٠٢٢؛ آل داود، ٢٠٢٢، حمدان والطوس، ٢٠٢٢؛ نجمي وآخرون، ٢٠٢٢؛ نعمان، ٢٠٢٢) أوصت بأهمية إجراء الدراسات التي تستهدف محور الثقافة الإسلامية، وكذلك دراسة كيفية تعزيزها من خلال استخدام البيئات الرقمية المتنوعة، خاصةً أن المقررات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، تحتاج برامج وأدوات تسهم في تشجيع المتعلم على المشاركة، والانخراط، والتفكير، والانتقال من التلقين والحفظ، والاستظهار، الذي يشعر المتعلم دومًا بسرعة الملل، والسآمة، وعدم الرغبة في التعلم، إلى التفاعل، الفعل التواصلي، والتعلم النشط ثنائي الاتجاهات، الذي يزيد من كفاءة العملية التعليمية وبالتالي جودتها (بسيوني، ٢٠١٥). لا سيما أن الجيل الرقمي الحالي لديه القدرة على التعامل مع هذه الأجهزة الذكية، ويتفاعل معها بشكل إيجابي، كذلك توفر العديد من التطبيقات الإلكترونية التي تساعد في حل الكثير من مشاكل التعلم لدى الطلاب(Li et al. 2022).

نظرًا لأن المرحلة الابتدائية تعد من أهم المراحل التعليمية التي ينبغي فيها غرس القيم والمبادئ الإسلامية، التي بدورها تنعكس على أفكار وسلوكيات الطلاب طيلة فترة حياتهم، بالتزامن مع التحديات الكبيرة الأخرى التي تواجههم في العصر الراهن (الروقي، ٢٠٢٢). وأن لأدوات التعلم الرقمية إمكانيات وأدوار هائلة وملموسة يمكن الاعتماد عليها في تعزيز الثقافة الإسلامية (العطية، ٢٠٢٢). وهي بذلك تساعد في الاستجابة للدراسات السابقة، والمؤتمرات العلمية بشأن المبادرة في تناول الدراسات، والأبحاث المتعلقة بتوظيف الأدوات الرقمية في البيئة التعليمية. وأن المنهجية النوعية –على الرغم من أهميتها في الوصول إلى فهم أعمق وأفضل للواقع، ووصفه بدقة وبصورة

أكثر شمولية- إلا أنها قليلة الاستخدام في الدراسات السابقة، حيث اعتمدت تلك الدراسات على المنهجية الكمية (Leavy, 2022). ومن خلال كل ذلك، ظهرت الحاجة التي دفعت الباحث للقيام بالدراسة الحالية بالاعتماد على المدخل النوعي ذي المنهجية الظاهراتية للإسهام في حل المشكلة وسد الفجوة البحثية، وذلك من خلال الإجابة عن السؤال الآتي:

ما تصورات معلمي المرحلة الابتدائية لدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية؟

الأهداف:

تهدف الدراسة الحالية إلى استكشاف تصورات معلمي المرحلة الابتدائية لدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

الأهمية:

ترتكز الأهمية النظرية للدراسة الحالية في إبراز أهمية الثقافة الإسلامية لبناء مجتمع حيوي يمتلك مجموعة من المبادئ والقيم والأخلاق التي تنعكس بشكل إيجابي على الوطن الذي يعيش فيه ومواجهة الحياة وتحديات المستقبل. وكذلك تزويد المختصين بالمعلومات النوعية ذات الطابع التفصيلي والشمولي حول الإمكانيات الكبيرة لأدوار تقنيات التعلم الرقمية، في تعزيز الثقافة الإسلامية، وكذلك في أهميتها لتطوير بيئة التعلم. كما أنها تلقي الضوء على مجموعة من الموضوعات المرتبطة بالكيفية التي يمكن من خلالها معرفة الدور الذي تؤديه تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية، وفي الارتقاء بالممارسات المرتبطة بها. كذلك فإن هذه الدراسة تسهم في توجيه الباحثين نحو ضرورة إجراء الدراسات النوعية، وأهميتها في إعطاء الوصول الشامل إلى فهم أعمق وأفضل للواقع الذي يتم دراسته في ظل غزارة الأبحاث التي تعتمد على المناهج الكمية، مما يسهم في سد النقص بالدراسات العربية التي اهتمت باستخدام تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

ومن ناحية الأهمية التطبيقية فإن الباحث يؤمل أن تعزز نتائج هذه الدراسة من طرق وأساليب تعزيز الثقافة الإسلامية من خلال تقنيات التعلم الرقمية، وهذا ما يتماشى مع رؤية المملكة ٢٠٣٠ التي نصت على إيجاد مجتمع حيوي (تعزيز القيم الإسلامية والهوية الوطنية)،

اقتصاد مزدهر (تنمية وتنويع الاقتصاد)، وطن طموح، يتصف بالقيم الراسخة وفق المبادئ الإسلامية. أيضًا ومن خلال الوصول إلى الفهم الأعمق لدور تقنيات التعلم الرقمية، فإنه يمكن الوقوف على أكثر تلك التقنيات استخدامًا وتأثيرًا في تعزيز الثقافة الإسلامية، وبالتالي تسليط الضوء عليها وتوجيه أنظار المعلمين لها مما يسهم في تقديم حلول مبتكرة تدعم تعزيز الثقافة الإسلامية.

الحدود:

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود الآتية:

الحدود البشرية: معلمو الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية.

٢,٥. الحدود المكانية: المدارس الابتدائية في مدينة جدة.

الحدود الزمنية: تم تطبيق الدراسة على المشاركين في الفصل الدراسي الثاني من العام (٢٠٢٣م).

المصطلحات:

تقنيات التعلم الرقمية:

تعرف تقنيات التعلم الرقمية إجرائياً بأنها: مجموعة من الأدوات الرقمية والمصادر التعليمية الإلكترونية التي يستخدمها معلمو المرحلة الابتدائية في تعزيز الثقافة الإسلامية لدى الطلاب، والتي تستهدف إيجاد بيئة تعلم غنية بالوسائط المتعددة، والتفاعلات لتسهم في عرض محتوى مقرر الدراسات الإسلامية، بطريقة مبسطة وشيقة، وتساعد في توصيل المعلومات المرتبطة بشكل أسرع وأكثر متعة.

الثقافة الإسلامية:

تعرف الثقافة الإسلامية إجرائياً بأنها: مجموعة المعارف والمهارات المرتبطة بالنظم والقيم والأفكار، التي تتصف بها الشخصية الإسلامية، ويكتسبها المتعلم أثناء دراسته مقرر الدراسات الإسلامية، مما يؤدي إلى تأثر سلوكه الحضاري والثقافي وجعله قادرًا على مواجهة التحديات المعاصرة، واحتياجات العصر الحديث والتفاعل مع الواقع الذي يعيش فيه.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

المنهجية:

تسعى الدراسة الحالية إلى استكشاف تصورات معلمي المرحلة الابتدائية لدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية. تم اختيار المدخل النوعي ذي الأسلوب الظاهراتي (phenomenological qualitative approach)، لجمع بيانات عميقة وتفصيلية حول مشكلة الدراسة الحالية (Tomaszewski et al. 2020). ويعد هذا النوع من المناهج مناسبًا للدراسات التي تستهدف جمع البيانات العميقة من الأشخاص المرتبطين بمشكلة الدراسة، وتحليل هذه البيانات وتنظيمها عبر أساليب تفسيرية تعتمد على أقوال المشاركين، وربطها بالنظريات التربوية المناسبة، وما يتعلق بها من دراسات سابقة، من أجل تقديم فهم أفضل لمشكلة الدراسة Smith & Nizza, (2022). كما أن هذه المنهجية تهتم بشكل كبير بالإجابة عن الأسئلة التي تعطي نظرة شمولية ذات عمق وفهم تفصيلي أفضل لكيفية حدوث الأشياء مدعومةً برؤى تفسيرية لأسباب حدوثها (Creswell & Poth, 2018).

المشاركون:

تم اختيار المشاركين في الدراسة الحالية بأسلوب العينة المقصودة من المعلمين الذين يدرسون مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية. وقد تم اختيارهم وفقًا لمجموعة من المعايير التي لابد من توفرها لديهم وهي على النحو الآتي: ١- أن يستخدم المشارك ما لا يقل عن خمس أدوات رقمية متنوعة للأغراض التعليمية. ٢- أن يكون لديه مؤهل دراسات عليا كماجستير التعليم الإلكتروني أو ماجستير تقنيات التعليم أو دبلوم المهارات الرقمية. ٣- حصول المشارك على دورات تدريبية خلال العامين الماضيين في تقنيات التعلم الرقمية. يرجع سبب وضع هذه المعايير لاختيار المشاركين إلى ضمان تقديم بيانات عميقة تسهم في الوصول إلى فهم أفضل، وأكثر تفصيلًا مما يؤدي إلى معالجة أسئلة الدراسة. هذه الطريقة في اختيار المشاركين بناءً على شروط ومعايير صارمة، تساعد الباحث في الحصول على البيانات الشاملة والمتنوعة لمشكلة الدراسة الحالية (Churchill, 2022). بلغ عدد العينة (٧) معلمين من مدارس مختلفة ممن يقومون بتدريس مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية، وهذا العدد مناسب لسياق وأبعاد الدراسة

والهدف المرغوب التوصل إليه ومناسب للوصول إلى مرحلة التشبع من البيانات Tomaszewski et al. 2020). وبلغ عدد المقابلات الفردية ٧ مقابلات لسبعة مشاركين، أما مجموعة التركيز فتم بها مقابلة واحدة فقط لعدد ٧ مشاركين. والجدول رقم ١. يوضح خصائص المشاركين.

الجدول ١. خصائص المشاركين في الدراسة

المعلم	المؤهل	الصف الدراسي	عدد سنوات الخبرة	تقنيات التعلم الرقمية المستخدمة في التدريس
المعلم ١	دبلوم المهارات الرقمية	الرابع الابتدائي	١١ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الإنفوجرافيك – ألعاب ماين كرافت – الفيدوهات
المعلم ٢	ماجستير التعليم الإلكتروني	السادس الابتدائي	٨ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الواقع المعزز – ألعاب ماين كرافت – اليوتيوب
المعلم ٣	دبلوم المهارات الرقمية	الخامس الابتدائي	٢٢ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الإنفوجرافيك – ألعاب ماين كرافت – الواقع الافتراضي
المعلم ٤	ماجستير تقنيات التعليم	الرابع الابتدائي	١٤ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الإنفوجرافيك – ألعاب ماين كرافت – برنامج بريزي للعروض
المعلم ٥	دبلوم المهارات الرقمية	السادس الابتدائي	١٧ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الواقع المعزز – ألعاب ماين كرافت – العروض ثلاثية الأبعاد
المعلم ٦	دبلوم المهارات الرقمية	السادس الابتدائي	٢٠ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – العروض التفاعلية – ألعاب ماين كرافت – الشات بوت تليجرام
المعلم ٧	ماجستير التعليم الإلكتروني	الخامس الابتدائي	١٣ سنة	منصة مدرستي – مايكروسوفت تيمز – الواقع المعزز – ألعاب ماين كرافت – التلعيب

أداة جمع البيانات:

في هذه الدراسة تم الاستعانة بأداة المقابلة شبه المنظمة، وأداة مجموعة التركيز لجمع البيانات من المشاركين من معلمي المرحلة الابتدائية الذين يدرسون مقرر الدراسات الإسلامية، واستكشاف تصوراتهم وتجربتهم حول استخدام تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية لدى الطلاب. تعد أداة المقابلة شبه المنظمة، ومجموعة التركيز من أدوات البحث النوعي التي تستخدم لجمع

البيانات المتعلقة بالمواقف والتجارب حول القضايا المحددة (Miles & Huberman, 2014)، وتهدف إلى الإجابة عن الأسئلة المرتبطة بالمنهجية الكيفية والطرق السببية، وكذلك السماح للباحث أن ينغمس في الظاهرة من خلال الحصول على استجابات متنوعة ووجهات نظر مختلفة من المشاركين (Sholokhova et al. 2022). تكونت أداة المقابلة شبه المنظمة وأداة مجموعة التركيز من مجموعة من المحاور مرتبطة بدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية، على سبيل المثال تجارب المعلمين في توظيف هذه التقنيات في تعزيز الثقافة الإسلامية، لماذا يقومون باستخدامها؟، كيف يستخدمونها؟، مدى مساهمتها في تطوير بيئة التعلم التي تعزز الثقافة الإسلامية؟، وكيف يرون تفاعل ونشاط الطلاب معها؟ الجدير بالذكر؛ أنه في أثناء الإجابة من قبل المشاركين تم استخدام أسئلة تشجيعية وتحفيزية للمشاركين على سبيل المثال: وضح لي إجابتك بشكل أكثر، هل لديك مثالاً لذلك، هل يمكن ذكر مزيدًا من التفاصيل، ماذا تقصد بهذه العبارة، هل يوجد لديك إضافات ترغب بالتحدث عنها (Smith & Fieldsend, 2021).

الموثوقية:

تعد الموثوقية من الطرق والأساليب التي تهدف إلى جعل نتائج الدراسة التي سيتم التوصل إليها ذات جودة ودقة عالية وجديرة بالثقة (Creswell & Poth, 2018). وهي من المصطلحات التي تستخدم في البحوث النوعية، وتقابل مصطلحات الصدق والثبات في البحوث الكمية (Smith & Nizza, 2022). تتضمن كذلك الموثوقية في البحوث النوعية مجموعة من المعايير هي معيار المصداقية، ومعيار الاعتمادية، ومعيار التوكيدية (Williams, 2021). لأهمية هذه المعايير وضرورة تحقيقها في الدراسة الحالية؛ تم استخدام أسلوب التعددية (التثليثية) لمعيار المصداقية، وهذا الأسلوب يعتمد على تطبيق أكثر من مصدر في دراسة البيانات، كتعدد الباحثين الذين يقومون بالدراسة، أو من خلال استخدام أكثر من أداة لجمع البيانات (Smith & Fieldsend, 2021). تم تطبيق تعدد الأدوات في هذه الدراسة، حيث تم استخدام أداتين هما: المقابلة شبه المنظمة، ومجموعة التركيز. ولضمان معيار الاعتمادية، قام الباحث بتحليل البيانات، ثم عرضها على أحد الخبراء المتخصصين في البحث النوعي، وبعد أخذ ملاحظاته، تم الاتفاق معه على الترميزات (الأكواد)، الفئات، والموضوعات الرئيسة (الثيمات)، التي تم استخراجها من المشاركين (Sholokhova et al. 2022). ولتحقيق معيار التوكيدية، تم عرض الأسئلة التحفيزية المتعلقة

بأدوات الدراسة، يتخللها أسئلة فرعية تنشأ من الحوار مع المشاركين على اثنين من الخبراء في هذا المجال، لأخذ رأيهم واقتراحاتهم حول مناسبة صياغة الأسئلة، وضوحها، وقدرتها على تحقيق أهداف الدراسة، وبناءً على ما ورد منهم من اقتراحات، تم تعديل الأسئلة بناءً عليها Churchill, (2022).

إجراءات الأخلاقيات:

قام الباحث بتزويد المشاركين بكافة المعلومات عن طبيعة البحث، أهدافه، وأهميته. وأخذ موافقاتهم في المشاركة بالدراسة. كما وضحت لهم جميع حقوقهم في حرية المشاركة –الموافقة المسبقة– والانسحاب من الدراسة في أي مرحلة من مراحله وبأي وقت. كذلك اختيار التوقيت المناسب لإجراء المقابلات ومجموعة التركيز حسب ظروفهم. كما تم التوضيح للمشاركين لعنصر الخصوصية، وذلك بعدم الإشارة إلى أسمائهم ويكتفى بالإشارة لها باستخدام الرموز حفاظًا على خصوصيتهم (Bera, 2018). وتم إبلاغ المشاركين بسرية ما يبدون من معلومات. وأن مدة المقابلة شبه المقننة لا تتجاوز نصف الساعة، ومدة مقابلة مجموعة التركيز لا تتجاوز الساعتين.

إجراءات تطبيق الدراسة:

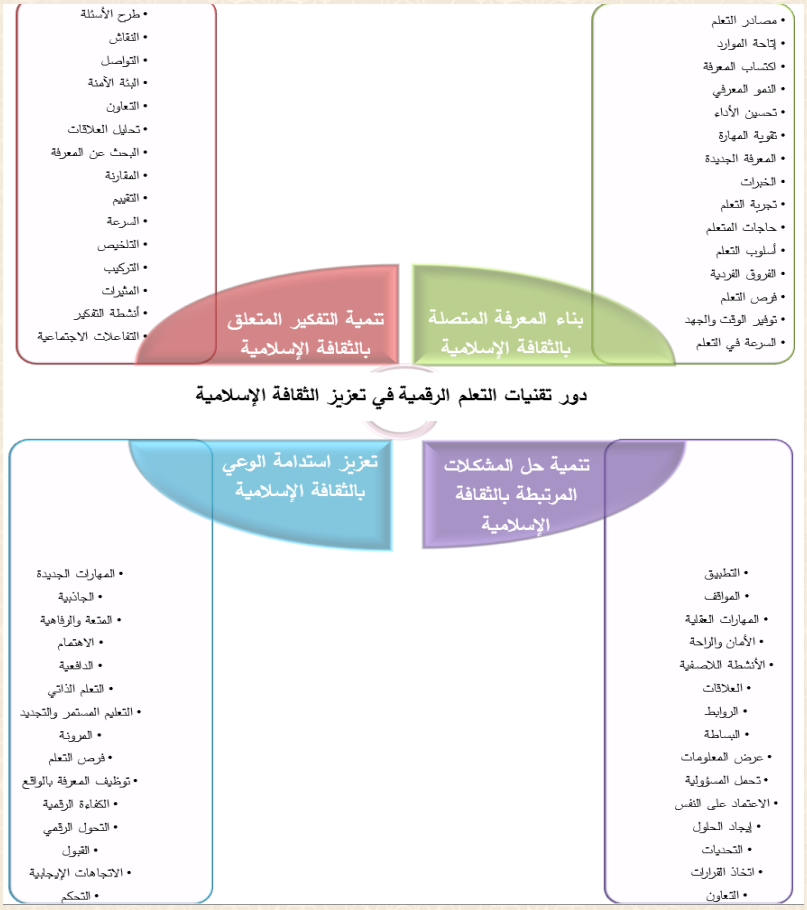
تم إنشاء مجموعة في تطبيق الواتس آب وضم المشاركين في المقابلات ومجموعة التركيز في هذه المجموعة. بعد ذلك تم التنسيق معهم لعقد اجتماع من خلال أحد التطبيقات أون لاين، بهدف تحديد الوقت المناسب لكل مشارك لإجراء المقابلة معه. وتم إشعارهم أن المقابلات ومجموعة التركيز سوف تكون أون لاين، وذلك للرجوع إلى تسجيلات المقابلات ومجموعة التركيز، وكذلك للتسهيل على المشاركين. بعد تحديد الموعد المناسب لكل مشارك تم إجراء المقابلات لكل مشارك كل على حدة، واستمرت تلك المقابلات مدة أسبوع. بعد ذلك تم إجراء مقابلة مجموعة التركيز واستغرقت يومين. وفي نهاية هذه الإجراءات تم شكر المشاركين في الدراسة على جهودهم ووقتهم الذي بذلوه. وبعد الانتهاء من إجراء جميع المقابلات، ومجموعة التركيز، تم مراجعة النسخة المكتوبة منها، والتأكد من أن البيانات التي جمعها، تتناسب مع أهداف الدراسة، وتسهم في الإجابة على تساؤلاته.

تحليل البيانات:

بعد الانتهاء من تطبيق الدراسة، تأتي خطوة تحليل البيانات النوعية التي تم الوصول إليها من المشاركين، حيث تم استخدام التحليل المواضيعي "الثيماتي" (Thematic Analysis)، وهذا النوع من التحليل يساعد في تنظيم البيانات، وتقسيمها إلى فئات، وتصنيف هذه الفئات إلى موضوعات فرعية، ومن ثم موضوعات رئيسة، تسهم في فهم البيانات، وإعطائها المعاني والتفسيرات المناسبة لهذه البيانات وفق سياقاتها (Creswell & Poth, 2018). ويتضمن تحليل البيانات باستخدام هذا الأسلوب ست مراحل أولها: مرحلة الانغماس في البيانات؛ حيث قام الباحث بإجراء المقابلات مع المشاركين، عبر الجلسات الافتراضية التي يمكن من خلالها الاستماع إلى المقابلات المسجلة أكثر من مرة، لتحقيق الانغماس والألفة مع البيانات النوعية، وبالتالي فهمها بطريقة أفضل وأكثر عمقًا. أما المرحلة الثانية؛ فتتضمن تحديد الرموز والثيمات من خلال استخدام برنامج (NVivo)، الذي يساعد في ترميز كلمات وعبارات المشاركين، وقد تم ترميز كل مقابلة على حدة، وبلغ عدد الترميزات (٦٠) ترميزًا. وفي المرحلة الثالثة؛ العثور على المواضيع (الثيمات) في البيانات، حيث تم التأكد من كون الرموز متناسبة مع عبارات المشاركين، وللفقرات والأبعاد المختلفة في المقابلات، وذلك من خلال إعادة الاستماع للمقابلات، ومطابقتها مع النسخة التي تم تبييضها وكتابتها. ركزت المرحلة الرابعة؛ على وضع اللمسات الأخيرة على المواضيع (الثيمات)، من خلال اكتشاف العلاقات بين الرموز والثيمات، ودمج المتشابهات فيما بينها، وحذف المكرر منها. وتضمنت المرحلة الخامسة؛ مراجعة كل موضوع (ثيم) وتوزيع الرموز على فئات مترابطة، ثم تكوين الموضوعات الفرعية وكذلك الرئيسة المتعلقة بالإجابة عن أسئلة الدراسة. وجاءت المرحلة السادسة؛ وهي التحليل والمراجعة النهائية للمواضيع (الثيمات) التي تم الوصول إليها، والتأكد من شمولها لموضوع الدراسة، وإنتاج التقرير النهائي الذي يظهر في نتائج الدراسة ومناقشتها. وللتأكد من جودة التحليل للبيانات التي تم الوصول إليها؛ قام الباحث بعرضها على المشاركين في الدراسة، للتحقق من صحتها، وأنها غطت ما أرادوا أن يتحدثوا به، كما تم تقديمها إلى خبراء متخصصين في المجال لفحص البيانات وإبداء الملاحظات (Clarke & Braun, 2016).

النتائج

أظهرت عملية تحليل البيانات عن عدد (٦٠) ترميز (كود) من المواضيع المرتبطة بدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية، وهي عبارة عن أربع مواضيع (ثيمات) رئيسة، يمكن تلخيصها على النحو الآتي: بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية، تنمية التفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية، تنمية حل المشكلات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، تعزيز استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية. ويوضح الشكل ١. تلك الموضوعات وبعض الترميزات المرتبطة بها.



شكل ١. المواضيع الرئيسة (الثيمات) والترميزات (الأكواد) المرتبطة بدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

المناقشة:

بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية:

يعد بناء المعرفة من المحاور الرئيسة في عملية التعلم حيث يساهم في تنظيم المعرفة، وتحليلها، وتفسيرها، وتقييمها (Hod & Katz, 2020)، مما يساعد في فهم الطلاب للمادة بشكل أفضل، وإنتاج المعارف الجديدة، والانتقال من استهلاك المعرفة إلى إنتاجها، وإعدادهم بشكل جيد لعالم متغير باستمرار (Zheng et al. 2022). كشفت نتائج المقابلات شبه المنظمة ومجموعة التركيز أن تقنيات التعلم الرقمية تساعد بشكل كبير في بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية، من خلال توفير مصادر متنوعة، وموارد متاحة للتعلم، واكتساب المعارف والمفاهيم وإثرائها، وتحسين مستوى المهارات والأداء، ليس فقط بشكل سطحي وإنما من خلال البحث عن المعرفة، جمعها، وتنظيمها. فعلى سبيل المثال قال أحد المشاركين:

"أستخدم برامج العروض التقديمية التشاركية مع طلابي في الصف الدراسي وأكلف الطلاب ببناء بعض المحتوى المقدم من خلال الدخول على شبكة الإنترنت واختيار المحتوى المناسب للدرس بعد تقييمه" (T6).

إن البناء المعرفي يعتمد على اكتساب المعلومات من خلال التجربة، وتكوين الروابط التي تستخدم المعارف السابقة، ودمجها في المعارف الجديدة، مما ينتج عنه زيادة مستويات النمو المعرفي للطلاب (Hong et al. 2020). ومن خلال تقنيات التعلم الرقمية، يستطيع الطلاب الاستمرار في نموهم المعرفي المتصل بالثقافة الإسلامية، وذلك بالاعتماد على ما لديهم من معلومات، وربطها بالمعلومات، التي حصلوا عليها من خلال الأدوات الرقمية المختلفة التي تنعكس على خبراتهم، وتوسع أفق معلوماتهم. ذكر أحد المشاركين:

"يفاجئني مداخلات طلابي في الحصة الدراسية والمعلومات التي يقدموها خلال الشرح ومدى المعلومات الجديدة التي يضيفونها في الدرس لقد قدمت لهم تقنيات التعلم الرقمية وفرة في المعلومات" (T2).

وقد وافقت هذه النتائج ما ورد في دراسة (Zhang & Zou, 2022). التي أشارت إلى دور تقنيات التعلم الرقمية في بناء المعرفة، والمقارنة بين المعلومات التي يتم الحصول عليها، مما يساعد

الطالب في عملية تحليل تلك المعلومات، والاستفادة منها بالشكل الأمثل، وجميع هذه العمليات تكون تحت مسؤولية الطالب، الذي يتطلب نشاطًا وإيجابيةً في التعاطي مع هذه المعلومات التي تسهم في البناء المعرفي له (Wekerle et al. 2022). وتدعم هذه النتائج مبادئ النظرية البنائية (Constructivism theory) التي تؤكد على تمركز عملية التعلم على الطالب، والدور النشط والإيجابي الذي يجب أن يقوم به لبناء معارفه (Zabolotnae at al. 2023). وهو ما يمكن أن نشاهده عندما يقوم الطالب بإنجاز الواجبات من خلال الاستفادة من تقنيات التعلم الرقمية، ونشاطه المستمر في البحث عن المعلومات، وجمعها، وتنظيمها، وتفسيرها، والاستفادة من الحصيلة المعرفية السابقة لديه، وربطها بما هو جديد من معرفة، وذلك مما يؤدي إلى النمو المعرفي المستمر (Banihashem et al. 2022).

كما أن تقنيات التعلم الرقمية تدعم مطالبات الطلاب، وتلبي حاجاتهم، وأساليب تعلمهم المتنوعة، حيث إن كل طالب يختلف عن الآخر، وله أسلوب تعلم يناسبه، ويشبع رغباته Alam, (2023). وإذا ما تحقق ذلك فإنه سوف يتحقق مبدأ مراعاة الفروق الفردية، مما ينعكس على بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية لدى الطالب. في هذا الصدد أشار أحد المشاركين:

"أستخدم برامج تقنية تساعدني في عرض محتوى التعلم بوسائط متعددة سواءً نص أو صورة أو فيديو شعرت أني بحاجة لهذا الأسلوب لكي أساعد طلابي لبناء معارفهم بالطريقة التي تناسبهم ووجدت ذلك مفيد بالنسبة لي" (T7).

تتماشى هذه النتيجة مع ما ذهبت إليه دراسة (Squire, 2022). التي أكدت على الدور الكبير لتقنيات التعلم الرقمية في إشباع رغبات الطلاب وتفضيلاتهم لطريقة عرض المحتوى، حيث يمكن من خلال هذه التقنيات تقديم محتوى رقمي متنوع يناسب أنماط المتعلمين المختلفة، حيث إن طريقة عرض المحتوى إذا جاءت بشكل يشبع رغبات الطالب واهتماماته وميوله فإن ذلك يساعد على انخراطه في التعلم، ورفع دافعيته، ويساهم في تقدمه المعرفي (Li, 2022). تتوافق هذه النتيجة مع نظرية الاستخدام والإشباع (Use and Gratification Theory) التي أشارت إلى أهمية تلبية حاجات الطلاب وإشباع رغباتهم لتحقيق البناء المعرفي (Falgoust, 2022). فعند تقديم المحتوى العلمي المتعلق بالثقافة الإسلامية عبر تقنيات التعلم الرقمية بأساليب متنوعة تناسب الطلاب، حيث إن كل طالب حصل على المحتوى الذي يتناسب مع تفضيلاته، ويشبع رغباته،

حيث يعزز ذلك من شعوره الإيجابي نحو عملية التعلم مما ينعكس على البناء المعرفي المتصل بالثقافة الإسلامية (Ibáñez-Sánchez & Flavian, 2022).

إن حدوث التعلم في أي مكان وبأي وقت والحصول عليه يكون من خلال أدوات التعلم الرقمية كالمنصات الرقمية، والشبكات الاجتماعية، والتي تؤدي إلى تحقيق فرص التعلم، وتوفير الوقت والجهد على الطلاب، والتسريع في البناءات المعرفية المتصلة بالثقافة الإسلامية Sormunen (et al. 2022). عبر أحد المشاركين عن ذلك بقوله:

"أقوم بإرسال المحتوى للطلاب قبل موعد الحصة الرسمي من خلال منصة مدرستي وأطلب منهم الاطلاع على المحتوى ومراجعته مع زملائه قبل موعد الحصة وتدوين أسئلتهم وملاحظاتهم وهذا ساعدني كثيرًا في سرعة شرح المادة" (T1).

وفي نفس السياق أكد أحد المشاركين ذلك عندما ذكر أن:

"محتوى المادة يحتاج إلى تحضير جيد من قبل الطلاب بسبب كمية المعلومات التي يحتويها وتداخل الموضوعات وأغلب الطلاب لديهم أجهزة يستطيعون من خلالها الوصول إلى الكتاب الرقمي المخصص للمادة المتوفر على شبكة الإنترنت مما يساعد في التحضير الجيد لهم" (T4).

هذه النتيجة ترتبط بنتائج دراسة (Sayaf et al. 2022)، والتي ترى أن تقنيات التعلم الرقمية تمثل وسيطًا هامًا لنقل المحتوى، والاستفادة منه خارج أوقات الحصة الرسمي، والتي تمكن الطلاب من الوصول إلى الدروس التعليمية والتفاعل معها بأي وقت، وفي أي مكان عبر الأجهزة الذكية (Zahra et al. 2022). هذا يؤدي إلى توفير الكثير من الوقت والجهد في بناء الطلاب لمعارفهم المتصلة بالثقافة الإسلامية، وسرعة تحقيق الأهداف المنشودة(Lutfi et al. 2022). وهذا ما تؤيده النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia)، في الاستفادة من الإمكانيات الهائلة لتقنيات التعلم الرقمية لبناء المحتوى الرقمي، وإرساله إلى الطلاب، لممارسة عمليات التعلم (Zahra et al. 2022)، والقيام بالأنشطة المرتبطة بالدرس، وتحويل بيئة التعلم إلى بيئة إيجابية نشطة، تساعد الطالب على قراءة المعلومات، وفهمها، واكتساب الخبرات قبل موعد الحصة الرسمي، وتعزيز ما تم الاطلاع من محتويات، وأنشطة تعليمية أثناء وقت الحصة الرسمي (Park, 2022).

تنمية التفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية:

إن التفكير في إطار الثقافة الإسلامية من الضروريات الهامة في العصر الحالي، خصوصًا مع التطور الكبير والمتسارع في تقنيات التعلم الرقمية والتوسع في انتشارها (السخاوي، ٢٠٢١). لذلك فإن التفكير وسيلة ذات أهمية للنظر في الأمور وقبول المعارف وتوجيه السلوك وطرح التساؤلات وتبادل الأفكار لمختلف المواقف والقضايا (العطية، ٢٠٢٢). وبما أن تقنيات التعليم بمفهومها الحديث؛ كطريقة للتفكير، فإن بيئة التعلم القائمة على التقنيات الرقمية بيئة مناسبة لممارسة مهارات التفكير كعمليات المقارنة، والتحليل، والتقويم، واتخاذ القرارات المناسبة Hou et al. 2022). أشارت نتائج المقابلات شبه المنظمة ومجموعة التركيز إلى أن تقنيات التعلم الرقمية ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالتفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية؛ حيث توفر بيئة آمنة تمكن الطلاب من خلالها من طرح التساؤلات، وتبادل النقاشات والأفكار في الموضوعات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، بالإضافة إلى تسهيل عملية التواصل والتعاون بين المتعلمين مع بعضهم أو بين المتعلم والمعلم. يقول أحد المشاركين:

"عندما أطرح موضوعًا عبر منتدى النقاش في منصة مدرستي وأطلب من الطلاب المشاركة في هذا الموضوع أشاهد ما يقوم به الطلاب من نقاشات جيدة وأفكار متبادلة فيما بينهم" (T3).

وفي الجانب نفسه ذكر أحد المشاركين:

"لاحظت عند استخدامي برنامج الألعاب الرقمية ماين كرافت ذات الصفة الجماعية تواصل الطلاب مع بعضهم وتعاونهم والاستفادة من الأفكار التي يطرحونها للوصول إلى تحقيق الفوز باللعبة، لقد تعلموا من بعضهم وحققوا أهداف الدرس" (T5).

تتفق هذه النتيجة مع دراسة (Kado et al. 2020). التي ذكرت أن تقنيات التعلم الرقمية تضم العديد من الوظائف الهامة، والتي توفر بيئات تسهل عملية التواصل وتبادل المعلومات بين أطراف العملية التعليمية، إضافةً إلى ذلك فإنها تسهم في إتاحة أنماط التعلم المختلفة كالتعلم التعاوني والفردي (Tran et al. 2020). ووفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي (social learning theory) التي تنطلق منها نظريات تقنيات التعلم الرقمية فإن المتعلم يستطيع تنمية تفكيره من خلال تبادل المعلومات والأفكار وممارسة المناقشات، والتفاعل مع زملائه أو معلمه Deming & Johnson,

(2021). فمن خلال التفاعل الذي يحدثه المتعلم عند استخدامه للبيئات الرقمية، كالألعاب أو المنصات أو منتديات النقاش بشكل جماعي وتعاوني، مع زملائه وطرح الأسئلة وتبادل الإجابات والاستماع، فإن ذلك كله يؤدي إلى تعزيز مهارات التفكير (Kaliisa et al. 2022).

إن عملية البحث عن المعلومات وجمعها بطريقة منظمة، وتحليل العلاقات بين تلك المعلومات وأجزائها، وتفسيرها واستنباط المعرفة منها، تعد من المهارات الأساسية في التفكير Li et al. 2022). وفي بيئة تقنيات التعلم الرقمية، التي يمكن للطلاب ممارسة عملية البحث عن المعلومات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، وجمعها، والمقارنة بينها، وتقييمها، حيث توفر هذه البيئات سرعة الوصول إلى المعلومة، والتأكد منها من خلال مقارنتها بمعلومات أخرى. هذا بدوره يعزز من مهارات التفكير المتعلقة بالثقافة الإسلامية لدى الطلاب. وفي هذا الصدد يذكر أحد المشاركين:

"أقوم بإرسال بعض تكليفات المادة للطلاب من خلال مجموعة التليجرام وأطلب منهم جلب بعض الأحاديث الصحيحة من المواقع الإلكترونية ومقارنتها بالتي موجودة في الكتاب المدرسي" (T7).

يضيف أحد المشاركين:

"أستخدم الإنفوجرافيك في شرحي لموضوعات المادة، لقد ساعدني كثيرًا في توضيح العلاقات بين المفاهيم وتبسيط المعلومات للطلاب " (T1).

تذهب هذه النتيجة مع دراسة (Kuznetcova et al. 2023). والتي أشارت إلى دور تقنيات التعلم الرقمية، في تسهيل عملية البحث عن المعلومات، والحصول عليها من مصادر كثيرة، إضافةً إلى احتوائها على مجموعة من الأدوات لتقديم الدروس التعليمية بطرق متنوعة. وتتماشى هذه النتيجة مع النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia)، حيث يمكن للطلاب بناء الروابط، والعلاقات ذات المعنى، والمقارنة بين النصوص والكلمات المرتبطة بها، كما أن التعلم من خلال أكثر من مثير، يؤدي إلى نتائج تعلم أكثر فاعلية (Zahra et al. 2022).

علاوةً على ذلك؛ فإن تقنيات التعلم الرقمية تمكن الطلاب من عملية استعراض المحتوى التعليمي والواجبات المصاحبة له، وتقديم المثيرات المتنوعة لممارسة أنشطة ومهارات التفكير المتنوعة

(Tran et al. 2020). هذا بدوره يساعد الطلاب في تنمية قدراتهم المتعلقة باستعراض الموضوعات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، والقيام بكتابة التقارير، وتلخيص المعلومات، وصولاً إلى المعرفة المتكاملة. أشار أحد المشاركين:

"صممت عدة فيديوهات مرتبطة بموضوعات المادة وعرضتها على حسابي في اليوتيوب كنت أطلب من طلابي مشاهدة فيديو الموضوع وتلخيص المعلومات" (T4).

إن الأنشطة التفاعلية والسرعة التي تتصف بها تقنيات التعلم الرقمية، ودعم التفاعلات الاجتماعية، كانت أحد العوامل المشجعة على تعزيز مشاركات الطلاب، وإثارة اهتمامهم ودافعيتهم نحو ممارسات التفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية (Sousa et al. 2022). عبر أحد المشاركين عن ذلك بقوله:

"أستعرض محتوى المادة باستخدام الواقع المعزز لاحظت انجذاب الطلاب واهتمامهم في الدرس وهم يستخدمون البرنامج إنهم يتفاعلون بسرعة مع أنشطة المحتوى مهم جدًا التفاعلات بين المعلم والطلاب بشكل افتراضي" (T6).

هذه النتيجة تتفق مع دراسة (Ovcharuk et al. 2022) التي أكدت على دور تقنيات التعلم الرقمية في عرض المثيرات للطلاب لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية تعزز عمليات التفكير. كما أنها تساعد في استخدام الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تجعل الطلاب أكثر اندماجًا ومشاركة في التعلم(Ranjan & Chaturvedi, 2022)، وتدعم النظرية البنائية (Constructivism theory) هذه النتيجة من حيث إن أحد المبادئ الأساسية لهذه النظرية هو بناء أنماط التفكير لدى المتعلم نفسه، نتيجة تفاعل قدراته مع الخبرات والأنشطة التي يتعرض لها (Banihashem et al. 2022). كذلك فإن عرض المحتوى التعليمي بما يتناسب مع اهتمامات الطلاب، تجعل المتعلم في حالة نشاط، واستعداد، وتحفز، وبالتالي فإن هذه الحالة النشطة المستمرة، تساعده في تنمية مهارات التفكير العليا والدنيا (Chuang, 2021).

تنمية مهارة حل المشكلات المرتبطة بالثقافة الإسلامية:

يعدّ جانب تنمية مهارة حل المشكلات من الجوانب الأساسية في البيئات التعليمية، حيث يمكن من خلال إتقان الطلاب لهذا المجال، وممارسة عملية التعلم بشكل أكثر فاعلية وتنظيما، بما

ينعكس إيجابًا على تحصيلهم، وثقتهم بأنفسهم، وأدائهم، وبناء الاستقلالية الذاتية في التعلم، واتخاذ القرارات المناسبة (حمدان والطوس، ٢٠٢٢). لقد أثبتت بيئات التعلم الرقمية توفيرها للمناخ المناسب لتطوير مهارات حل المشكلات، من خلال إمكانياتها في تصميم المواقف التعليمية المختلفة، التي يصعب توفيرها في البيئات التقليدية، كالمحاكاة، والواقع الافتراضي، والواقع المعزز، والواقع والممتد (Zou et al. 2021)، كذلك إعادة المواقف التعليمية والتدريبية ونقلها، إلى مواقف أخرى مرتبطة بالواقع (Çetin & Türkan, 2022).

توصلت نتائج الدراسة الحالية إلى أن تقنيات التعلم الرقمية تسهم في تنمية المهارات العقلية لدى الطلاب لحل المشكلات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، وذلك من خلال تطبيق ما تعلموه باستخدام هذه التقنيات وممارسة أنشطة الدرس في الأوقات المناسبة لهم وفي الأماكن التي يشعرون بها بالراحة والأمان. على سبيل المثال قال أحد المشاركين:

"أشرح لطلابي بعض الدروس في الحصة الدراسية وأرسل لهم عبر المنصة بعض المواقف التي قمت بكتابتها مسبقًا ومتصلة بالدرس، وأطلب منهم معالجة هذه المواقف وحلها وإرسال الإجابات لي" (T2).

تتفق هذه النتيجة مع النتائج التي توصلت إليها دراسة (Lutfi et al. 2022)، والتي ذكرت أن تقنيات التعلم الرقمية تؤدي دورًا هامًا في تطوير مهارة حل المشكلات لدى الطلاب؛ من خلال توسيع خيارات الوصول إلى الموارد التعليمية في الأوقات والأماكن المناسبة لهم، وبطرق ووسائط متعددة يمكن من خلالها معالجة المعلومات، مما يحسن من أدائهم لحل المشكلات، والقدرة على تطبيق الحلول المناسبة للمشكلات المختلفة. كما تتماشى هذه النتيجة مع النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia)، والتي أكدت على أهمية استخدام الخرائط الذهنية، وعرض المحتوى باستخدام الوسائط المتعددة، كالصور، والنصوص، والصوت عبر الأدوات الرقمية، والتي بدورها تساعد في تنمية مهارات حل المشكلات Zahra et al. 2022).

إن عرض القضايا المرتبطة بالثقافة الإسلامية من خلال تقنيات التعلم الرقمية تسهم في إيجاد الروابط بين عناصر المشكلة التي تتطلب مجموعة من الخطوات الذهنية من قبل الطلاب، وتحديد

الأطر المعرفية لحلها (نجمي وآخرون، ٢٠٢٢). ويمكن من خلال استخدام هذه التقنيات عل سبيل المثال (لإنفوجرافيك) عرض مجموعة الخطوات والإجراءات بطريقة مبسطة توضح العلاقات المترابطة وذات التعقيد المتشابك بين محتويات الدرس Sırakaya & Alsancak Sırakaya, (2022). يشرح ذلك أحد المشاركين بقوله:

"بعض دروس المادة تحتوي على موضوعات وداخل الموضوعات موضوعات أخرى وعناصر كثيرة صعب على الطلاب فهمها ومعرفتها ما يقدر الطالب يفرق بينها لكن استخدمت برامج الانفوجرافيك الذي سهل على الطلاب حل المشكلات " (T7).

كذلك يذكر أحد المشاركين:

"جيد استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية لعرض بعض المشكلات بطريقة سهلة وخطوات متتالية يستطيع الطالب البدء بحل المشكلات فورًا باتباع المعلومات في الخريطة الذهنية " (T4).

تتماشى هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (Li et al. 2022)، التي أشارت إلى أن استخدام تقنيات التعلم الرقمية، تساعد في تعزيز مهارات حل المشكلات لدى الطلاب، حيث يمكن عن طريقها عرض المعلومات المعقدة، بأسلوب يسهل على الطلاب إيجاد العلاقات المتنوعة، والروابط المشتركة، مما يؤدي إلى سرعة الوصول إلى حل المشكلات المرتبطة بموضوعات المقرر. وتتفق هذه النتيجة مع مبادئ النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia)، التي اتخذت معيار التجربة المنظمة، وسيلة أساسية لتوظيف النظرية، وذلك من خلال وضع مجموعة من التعليمات أو الإرشادات على هيئة مخططات رسومية مجزأة، مما يساعد الطلاب على التعرف على الخطوات التي يجب اتباعها لحل المشكلات والوصول إلى الأجزاء التي لم يتم حلها Zahra et al. (2022).

الجدير بالذكر؛ أن دور المعلم في بيئات التعلم القائمة على مهارات حل المشكلات، يتمثل في إعداد دروس تعليمية على هيئة مشكلات ذات صلة بالثقافة الإسلامية، وتدريب الطلاب على التعامل معها، بحيث يصبح الطالب معتمدًا على نفسه، ويتحمل مسؤولية إيجاد الحلول ومواجهة التحديات (السخاوي، ٢٠٢١). كذلك تساعد تقنيات التعلم الرقمية الطالب في الحصول على المعرفة المرتبطة بالمشكلة، وتنظيم هذه المعرفة وفهمها، وإيجاد البدائل، واتخاذ

القرارات، وذلك من خلال الموارد الهائلة التي تقدمها تلك التقنيات، والتعاون لحل المشكلات الصعبة (Sormunen et al. 2022). عبر أحد المشاركين عن ذلك بقوله:

"بوجود مصادر المعلومات الإلكترونية ومحركات البحث يستطيع أي طالب لديه جوال أو شبكة إنترنت إيجاد المعلومة التي يرغبها وتساعده في حل المشكلات التي يواجهها دون الرجوع للمعلم" (T1).

كما أشار أحد المشاركين:

"يتعاون الطلاب لحل التحديات التعليمية المستمرة باستخدام المنصات عبر الإنترنت ويمكن من خلال تلك المنصات التعاون في الأنشطة التي تؤدي إلى إيجاد حلول للعديد من المشكلات" (T5).

ذهبت هذه النتيجة بتوافق تام مع ما توصلت إليها دراسة (Hou et al. 2022)، والتي أظهرت أهمية تقنيات التعلم الرقمية في تنمية حل المشكلات لدى الطلاب، كونها تعد من الوسائل التي يمكن من خلالها، بناء قدرات ذاتية التوجيه، واستخدام الموارد عبر الإنترنت، وتطبيق ما تم تعلمه، ومعرفة المزيد من المعلومات، والتعاون مع الأقران، وتعلم تحمل المسؤولية في العالم الرقمي. ووفقًا للنظرية البنائية ((Constructivism theory فإن تقديم مشكلة للطلاب، ومن ثم تكليفهم بالبحث عن حلول لها، من المصادر الرقمية، يساعدهم على الاعتماد على أنفسهم في الحصول على المعلومة المناسبة، والتي يمكن من خلالها تقديم حلول للمشكلة، وتقديم البدائل المناسبة، بالتالي يعتمد الطالب على نفسه، ويتحمل مسؤولية تعلمه، وهذه الإجراءات تتطابق مع منطلقات هذه النظرية التي تشير إلى نشاط المتعلم وإيجابيته، وتحمل المسؤولية الذاتية لتعلمه (Banihashem et al. 2022).

تعزيز استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية:

إن الوعي المرتبط بالعملية التعليمية؛ يعد من القضايا المحورية التي يمكن من خلالها بناء المتعلم الذي يتطلع إلى تطوير نفسه ذاتيًا، مدركًا للحقائق، وكذلك الإمكانيات والقدرات التي يمتلكها، إضافةً إلى وعيه بالأدوات والطرق المناسبة للتطوير الذاتي (الحلفاوي وزكي، ٢٠٢٢). مما لا شك فيه أن تقنيات التعلم الرقمية تساعد الطلاب على توظيف ما تم معرفته وإدراكه لتحقيق الأهداف

التي تم التخطيط لتحقيقها، وذلك من خلال إمكانياتها الهائلة والمتطورة، وتلبيتها لحاجات المتعلمين، ومساهمتها في إشباع رغباتهم (Wu & Sung, 2021). أوضحت نتائج المقابلات شبه المنظمة ومجموعة التركيز أن تقنيات التعلم الرقمية تسهم في تعزيز استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية، وهذا يرجع إلى مناسبتها لاهتمامات وميول الجيل الرقمي الحالي، كونه يستخدم الأدوات الرقمية بشكل دائم، بالإضافة إلى امتلاكه لمهارات التعامل معها، وهذا بدوره يؤدي على دافعيتهم نحو النمو واكتساب المهارات الجديدة (Squire, 2022). علاوةً على ذلك؛ فإن تقنيات التعلم الرقمية توفر للطلاب بيئات تعلم تتسم بالجاذبية، وزيادة الدافعية، والمتعة التي تساعد في تركيز انتباههم، والمحافظة عليه لأوقات أطول، بما ينعكس على استدامة الوعي لديهم بالثقافة الإسلامية (Ovcharuk et al. 2022). وفي هذا السياق ذكر أحد المشاركين:

"الجيل الجديد أفضل منا بكثير في استخدام الجوالات والإنترنت لأنهم ولدوا والتقنية أمامهم لابد من مجاراتهم وتدرسيهم ببعض تطبيقات الجوال أعتقد هذا يناسبهم كثير ويدفعهم على التعلم " (T3).

وعبر مشارك آخر بقوله:

"لاحظت تقنيات التعلم الرقمية تتطور بشكل مستمر لها تصميمات وأدوات جميلة يتفاعل معها الطلاب صراحة أستخدم برنامج كاهوت معهم في الفصل وجميع طلابي يتفاعلون ويتسابقون إلى انتهاء زمن الحصة" (T6).

يتبين من هذه النتيجة التي تم التوصل لها، أنها تتوافق مع النتيجة التي وردت في دراسة (Sousa et al. 2022)، والتي أكدت الدور الكبير الذي تقوم به تقنيات التعلم الرقمية، في تحسين البيئة التعليمية، وجعلها أكثر جذبًا للطلاب، بحيث يستمتعون أثناء تعلمهم وممارساتهم للأنشطة، لاكتساب المعارف وتطبيق المهارات مما ينتج عنه تعزيز الدافعية لديهم، وتكون هذه البيئة التعليمية أكثر إقناعًا وقبولًا. هذه ما تتجه إليه نظرية الاستخدام والإشباع Use and Gratification (Theory)، والتي أشارت إلى ضرورة إشباع رغبات الطالب وحاجاته لكي يتم له تحقق استدامة الوعي (Falgoust, 2022). ويمكن تحقيق ذلك من خلال تقديم المادة التعليمية باستخدام

التقنيات الرقمية والتي بدورها تلبي حاجات الطلاب؛ كونها مرتبطة باستخداماتهم اليومية والضرورية، والتي لا يمكن الاستغناء عنها (Kasirye, 2022).

يعد الوعي مهارة مستمرة لا تنقطع طوال رحلة التعلم، بل ويعدّ من المهارات الحياتية التي تعمل على تعزيز النمو في جميع المجالات. هذا يقود إلى أهمية التعلم الذاتي والاستمرارية في التعلم، والتطوير الذاتي، واكتساب المهارات اللازمة للتعامل مع المصادر الرقمية الثرية والمتنوعة (الزهراني، ٢٠٢٢). إن ما تحتويه تقنيات التعلم الرقمية من أدوات ومصادر فريدة، تساعد الطلاب على ممارسة مهارات التعلم الذاتي للموضوعات المرتبطة بالثقافة الإسلامية، وكذلك تتيح لهم فرص التعلم المرنة، ونتيجة ذلك يظهر في توظيفهم للمعارف التي تعلموها وتحقيق الاستدامة في التعلم مدى الحياة (Carlson, 2021). يعبر عن ذلك أحد المشاركين بقوله:

"باستخدام التقنيات الحديثة يمكن للطلاب اكتساب المعارف والمهارات المتصلة بدروس المادة ذاتيًا يستطيعون تطوير أنفسهم وتجديد معلوماتهم لقد قدمت لهم فرص تعلم هائلة مدى الحياة" (T5).

تأتي هذه النتيجة متوافقة مع دراسة (Sung et al. 2022)، والتي أشارت إلى دور تقنيات التعلم الرقمية في منح فرص التعلم، قدرًا أكبر من المرونة، وتخصيص المناهج الدراسية، مما يساعد في تعزيز الوعي الذي يعدّ منطلق تطوير مهارات التعلم الذاتي، والتعليم المستمر مدى الحياة. هذا أيضًا يتوافق مع النظرية البنائية (Constructivism theory)، والتي تؤكد على أهمية التعلم الذاتي، التي تجعل الطالب في حالة نشاط دائم لبناء معارفه، واستمرار تعلمه، واستغلال فرص التعلم المتاحة لتجديد المعلومات، المعارف، والمهارات، وهو ما ينعكس بدوره على عمليات تعزيز الوعي (Zabolotnae at al. 2023).

في سياق ما قدمته تقنيات التعلم الرقمية من أدوار في تعزيز الثقافة الإسلامية، فإن استخدام هذه البيئات في عملية التعلم؛ هيأت للطلاب التعامل المباشر مع هذه الأدوات الرقمية، والتعمق في وظائفها المختلفة (Zhang & Zou, 2022). وقد ساعدهم ذلك على الوصول إلى الكفاءة الرقمية، وتكوين الاتجاهات الإيجابية، والقبول (Sousa et al. 2022). هذا بدوره جعلهم قادرين على امتلاك مهارات البحث عن المعلومات، وتقييم مصادرها الرقمية من حيث الأهمية، الدقة،

ومن ثم توظيفها في أعمالهم، والاستفادة منها على الوجه الأمثل، بما يتناسب مع حاجاتهم للمعلومة (Mkwizu & Bordoloi, 2022). وفي هذا الصدد صرح أحد المشاركين حول ذلك برأيه عندما قال:

"الطلاب لديهم قدرات ممتازة في التقنيات والأجهزة ولكن قليل استخدامها في التعلم، أكلفهم ببعض الأنشطة التعليمية باستخدام مصادر المعلومات الرقمية كالمكتبات الإلكترونية، لقد ارتفعت لديهم الكفاءة الرقمية وقد حصلوا على معلومات دقيقة" (T7).

تتماشى هذه النتيجة مع دراسة (Garzón et al. 2022)، والتي توصلت إلى أن الطالب كلما ارتفعت لديه الكفاءة الرقمية انعكس ذلك على اتجاهاته بشكل إيجابي وقبوله للمهام التعليمية (Chang et al. 2022)، وبالتالي اكتسابه للمفاهيم والمهارات التي تنطلق منها استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية.

التوصيات

– العمل على بناء المعرفة المتصلة بالثقافة الإسلامية من خلال بناء نماذج عملية لتوظيف تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

– التأكيد على أهمية تنمية التفكير المتعلق بالثقافة الإسلامية وتطوير المهارات المرتبطة به عن طريق استخدام البرامج التقنية التي تعزز الثقافة الإسلامية.

– الاستفادة من التطورات الهائلة في تقنيات التعلم الرقمية لتكوين مجتمعات افتراضية تسهم في حل المشكلات المرتبطة بالثقافة الإسلامية.

– تبني مبدأ التطوير المستمر ومتابعة المستجدات الرقمية التي يمكن من خلالها تعزيز استدامة الوعي بالثقافة الإسلامية.

– تطوير البرامج التدريبية التي تهدف إلى تطوير مهارات المعلمين فيما يتعلق باستخدام التقنيات الرقمية لتعزيز الثقافة الإسلامية.

مقترحات لبحوث مستقبلية:

– دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية للمرحلة الجامعية.

– تصورات طلاب المرحلة المتوسطة عن دور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

– مراجعة منهجية لدور تقنيات التعلم الرقمية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

– تطوير برنامج تدريبي قائم على الأدوات الرقمية لتعزيز مهارات المعلمين في تعزيز الثقافة الإسلامية.

المراجع العربية:

الحلفاوي، وليد وزكي، مروة. (٢٠٢٢). فاعلية تكنولوجيا الواقع المعزز في تنمية الوعي بمفاهيم الوسطية لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة جامعة الملك عبدالعزيز للعلوم التربوية والنفسية، ١ (١)، ٣٧-٦٩.

الخليفة، إبراهيم. (٢٠١٥). أثر الثقافة الإسلامية في تأصيل مفهوم الأمن الفكري، حولية كلية أصول الدين والدعوة الإسلامية بالمنوفية، (٣٤)، ١-٥٦.

الروقي، سارة. (٢٠٢٢). تربية طلَّاب المرحلة الابتدائية الموهوبين في الولايات المتَّحدة الأمريكية وإمكانية الاستفادة منها في المملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية، (٣٢)

الزهراني، عبدالرحمن. (٢٠٢٢). توصيات المؤتمر الدولي للدراسات الإسلامية ودورها في خدمة الإنسانية. مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية. ٣٧ (١٢٨)، ٣٧١-٣٧٣. *http://search. mandumah. com/Record/1224256*

السخاوي، رانيا. (٢٠٢١). تحديات الثقافة الإسلامية في عصر التكنولوجيا الحديثة، المجلة العربية للنشر العلمي، ٢ (٣٣)، ٣٣٣-٣٥٠.

العدساني، بدور. (٢٠٢٢). دور علم الثقافة الإسلامية في تعزيز الانتماء للإسلام والمحافظة على الهوية، حولية كلية الدعوة الإسلامية بالقاهرة، ٢ (٣٤)، ٣٢٦-٣٦٣.

العطية, غدير. (٢٠٢٢). درجة تضمين الأنشطة التعليمية لمهارات القرن الحادي والعشرين في كتابي الدراسات الإسلامية للصف السادس الابتدائي بالمملكة العربية السعودية والأمارات العربية المتحدة (دراسة مقارنة). المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ٦ (٢٩)، ٤٩٣-٥١٨.

الغيلي، عبدالله والجلال، يحيى. (٢٠٢٢). منهج مقترح للثقافة الإسلامية لطلبة الجامعات اليمنية في ضوء احتياجات المجتمع اليمني وقضاياه المعاصرة (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة ذمار، ذمار.

المؤتمر التربوي الدولي الثاني للدراسات التربوية والنفسية. (٢٠٢٠). *http:// – icoeps2020 (mediu. edu. my)*

الهاجري، عبدالهادي. (٢٠١٧). دور تدريس الثقافة الإسلامية في تعزيز الانتماء الوطني والاجتماعي، المؤسسة العربية للاستشارات العلمية، ١٨ (٥٧)، ١-٦٠.

آل داود، إبراهيم. (٢٠٢٢). درجة إسهام مقررات الثقافة الإسلامية في تعزيز مقومات الهوية الإسلامية في ضوء بعض المتغيرات المعاصرة. مجلة كلية التربية، ٣٨ (٤)، ٤٤-٧٣.

بسيوني، محروس. (٢٠١٥). الثقافة الإسلامية وتكنولوجيا الاتصالات الحديثة. الجامعة الإسلامية، ٢ (٤)، ١٣٠-١٧٠.

حمدان، اياد والطوس، دانية. (٢٠٢٢). درجة تضمين كتب التربية الإسلامية للمرحلة الثانوية لمهارات القرن الحادي والعشرين من وجهة نظر معلمي مقرر التربية الإسلامية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٦ (٣٠)، ١١١-١٣١.

رؤية المملكة. (٢٠٣٠). ٢٠٣٠ *https://vision2030. gov. sa/ar/node/188*

غماز، أمين. (٢٠١٦). إسهام مقررات الثقافة الإسلامية في بناء الفكر الوسطي. المؤتمر العلمي لدور الشريعة في مكافحة الإرهاب، ٤٧١-٤٩١.

مرسي، محمد. (٢٠٠١). التربية الإسلامية في الأصول الإسلامية للتربية. المبادئ العليا. بيروت: المكتب الإسلامي.

نجمي، علىٰ والحلفاوي، وليد وزكي، مروة. (٢٠٢٢). نموذج مقترح لتوظيف تكنولوجيا الواقع المعزز في تعزيز الثقافة الإسلامية لدىٰ الشباب بالمملكة العربية السعودية. مجلة جامعة الملك عبدالعزيز للعلوم التربوية والنفسية، ١ (١)، ٩١-١١٧.

نعمان، صالح. (٢٠٢٢). دور مقررات قسم العقيدة والمذاهب المعاصرة بجامعة الملك خالد – السعودية في تعزيز حوار حضارات. مجلة الشهاب، ٨ (١)، ٤٩٧-٥١٨.

وزارة التعليم. (٢٠٢٢). *https://www. moe. gov. sa/ar/Pages/vision2030. aspx*

ترجمة المراجع العربية:

Abdullah, Hanan Ibrahim. (2018). The role of the family in the socialization of the child. Al-Neelain University - Research and Development Administration, Nile Basin Studies Journal. Vol. 10, Issue 21, 223-236.

Aladsani, budwr. (2022). The role of the science of Islamic culture in promoting belonging to Islam and preserving identity, Yearbook of the Islamic Call College in Cairo, 2 (34) , 326-363.

AlDawood, Ibrahim. (2022). The degree of contribution of Islamic culture curricula to strengthening the elements of Islamic identity in the light of some contemporary changes. Journal of the College of Education, 38 (4) , 44-73.

AlGhaili, Abdullah and Al-Jalal, Yahya (2022). A proposed curriculum for Islamic culture for Yemeni university students in the light of the needs of Yemeni society and its contemporary issues (unpublished doctoral dissertation). Dhamar University, Dhamar.

AlHajry, Abdel-Hadi. (2017). The role of teaching Islamic culture in promoting national and social belonging, Arab Foundation for Scientific Consultations, 18 (57) , 1-60.

AlHalafawi, Walid and Zaki, Marwa. (2022). The effectiveness of augmented reality technology in developing awareness of the concepts of moderation among secondary school students. King Abdulaziz University Journal of Educational and Psychological Sciences, 1 (1) , 37-69.

AlRouqi, Sarah. (2022). Educating gifted primary school students in the United States of America and the possibility of benefiting from them in the Kingdom of Saudi Arabia. Journal of Educational Sciences, (32).

AlSakhawi, Rania. (2021). The Challenges of Islamic Culture in the Age of Modern Technology, The Arab Journal for Scientific Publishing, 2 (33) , 333-350.

AlZahrani, Abdul Rahman. (2022). Recommendations of the International Conference on Islamic Studies and its role in serving humanity. Journal of Sharia and Islamic Studies. 37 (128) , 371-373. http://search. mandumah. com/Record/1224256

Attia, Ghadir. (2022). The degree to which educational activities include the skills of the twenty-first century in the two books of Islamic studies for the sixth grade of primary school in the Kingdom of Saudi Arabia and the United Arab Emirates (a comparative study). The Arab Journal of Educational and Psychological Sciences, 6 (29) , 493-518.

Ghammaz, Amin. (2016). The contribution of Islamic culture courses in building moderate thought, Scientific Conference on the Role of Sharia in Combating Terrorism, 471-491.

Hamdan, Iyad, and Tous, Dania. (2022). The degree to which Islamic education textbooks for the secondary stage include twenty-first century skills from the point of view of Islamic education course teachers. Journal of Educational and Psychological Sciences, 6 (30) , 111-131.

Khalifa, Ibrahim. (2015). The impact of Islamic culture in rooting the concept of intellectual security, Yearbook of the Faculty of Fundamentals of Religion and Islamic Call in Menoufia, (34) , 1-56.

Kingdom vision. (2030). 2030 https://vision2030. gov. sa/ar/node/188.

Lutfi, A., Saad, M., Almaiah, M. A., Alsaad, A., Al-Khasawneh, A., Alrawad, M.,... & Al-Khasawneh, A. L. (2022). Actual use of mobile learning technologies during social distancing circumstances: Case study of King Faisal University students. Sustainability, 14 (12) , 7323.

Ministry of education. (2022). https://www. moe. gov. sa/ar/Pages/vision2030. aspx

Morsi, Mohamed. (2001). Islamic Education in Islamic Fundamentals of Education, Higher Principles. Beirut, Islamic Office.

Najmi, Ali, Al-Halfawi, Walid, Zaki, Marwa. (2022). A proposed model for employing augmented reality technology in promoting Islamic culture among young people in the Kingdom of Saudi Arabia. King Abdulaziz University Journal of Educational and Psychological Sciences, 1 (1) , 91-117.

Numan, Saleh. (2022). The role of the courses of the Department of Doctrine and Contemporary Doctrines at King Khalid University - Saudi Arabia in promoting the dialogue of civilizations. Al-Shihab Journal, 8 (1) , 497-518.

Sayaf, A. M., Alamri, M. M., Alqahtani, M. A., & Alrahmi, W. M. (2022). Factors Influencing University Students' Adoption of Digital Learning Technology in Teaching and Learning. Sustainability, 14 (1) , 493.

The Second International Educational Conference for Educational and Psychological Studies. (2020). http:// – icoeps2020 (mediu. edu. my).

المراجع الأجنبية:

Abduraxmanova, S. A. (2022). Individualization of professional education process based on digital technologies. World Bulletin of Social Sciences, 8, 65-67.

Alam, A. (2023). Cloud-Based E-learning: Scaffolding the Environment for Adaptive E-learning Ecosystem Based on Cloud Computing Infrastructure. In Computer Communication, Networking and IoT (pp. 1-9). Springer, Singapore.

Banihashem, S. K., Farrokhnia, M., Badali, M., & Noroozi, O. (2022). The impacts of constructivist learning design and learning analytics on students' engagement and self-regulation. Innovations in Education and Teaching International, 59 (4) , 442-452.

Bassiouni, Mahrous. (2015). Islamic culture and modern communication technology. The Islamic University, 2 (4) , 130-170.

Bera (2018). British Educational Research Association [BERA] Ethical Guidelines for Educational Research, fourth edition, London. https://www. bera. ac. uk/researchers-resources/publications/ethical- guidelines-for-educational-research-2018

Castro-Alonso, J. C., de Koning, B. B., Fiorella, L., & Paas, F. (2021). Five strategies for optimizing instructional materials: Instructor-and learner-managed cognitive load. Educational Psychology Review, 33 (4) , 1379-1407.

Çetin, H., & Türkan, A. (2022). The Effect of Augmented Reality based applications on achievement and attitude towards science course in distance education process. Education and Information Technologies, 27 (2) , 1397-1415.

Chang, H. Y., Binali, T., Liang, J. C., Chiou, G. L., Cheng, K. H., Lee, S. W. Y., & Tsai, C. C. (2022). Ten years of augmented reality in education: A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact. Computers & Education, 191, 104641.

Chuang, S. (2021). The applications of constructivist learning theory and social learning theory on adult continuous development. Performance Improvement, 60 (3) , 6-14.

Churchill, S. D. (2022). Essentials of existential phenomenological research. American Psychological Association.

Clarke, V., Braun, V. (2016). Thematic Analysis. In: Lyons, E., Coyle, A. (eds.) Analysing Qualitative Data in Psychology, 2nd edn., pp. 84–103. Sage Publications, London

Creswell, J. W. and Poth, C. N. (2018). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches. 4th edition. London, UK: SAGE Publications Ltd.

Deming, P., & Johnson, L. (2021). An application of Bandura's social learning theory: A new approach to deafblind support groups.

Falgoust, G., Winterlind, E., Moon, P., Parker, A., Zinzow, H., & Madathil, K. C. (2022). Applying the uses and gratifications theory to identify motivational factors behind young adult's participation in viral social media challenges on TikTok. Human Factors in Healthcare, 2, 100014.

Garzón, J., Acevedo, J., Pavon, J., & Baldiris, S. (2022). Promoting eco-agritourism using an augmented reality-based educational resource: a case study of aquaponics. Interactive Learning Environments, 30 (7) , 1200-1214.

González, C., López, D., Calle-Arango, L., Montenegro, H., & Clasing, P. (2022). Chilean university students' digital learning technology usage patterns and approaches to learning. ECNU Review of Education, 5 (1) , 37-64.

Hod, Y., & Katz, S. (2020). Fostering highly engaged knowledge building communities in socioemotional and sociocognitive hybrid learning spaces. British Journal of Educational Technology, 51 (4) , 1117-1135.

Hong, H. Y., Ma, L., Lin, P. Y., & Lee, K. Y. H. (2020). Advancing third graders' reading comprehension through collaborative Knowledge Building: A comparative study in Taiwan. Computers & Education, 157, 103962.

Hou, X., Nguyen, H. A., Richey, J. E., Harpstead, E., Hammer, J., & McLaren, B. M. (2022). Assessing the effects of open models of learning and enjoyment in a digital learning game. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 32 (1) , 120-150.

Ibáñez-Sánchez, S., Orus, C., & Flavian, C. (2022). Augmented reality filters on social media. Analyzing the drivers of playability based on uses and gratifications theory. Psychology & Marketing, 39 (3) , 559-578.

Kado, K., Dem, N., & Yonten S. (2020). Effectiveness of Google classroom as an online learning management system in the wake of COVID-19 in Bhutan: Students'perceptions. In I. Sahin & M. Shelley (Eds.) , Educational practices during the during the COVID-19 viral outbreak: International perspectives (pp. 121–142). ISTES Organization.

Kaliisa, R., Rienties, B., Mørch, A. I., & Kluge, A. (2022). Social learning analytics in computer-supported collaborative learning environments: A systematic review of empirical studies. Computers and Education Open, 100073.

Kasirye, F. (2022). The importance of needs in uses and gratification theory.

Krouska, A., Troussas, C., & Sgouropoulou, C. (2022). Mobile game-based learning as a solution in COVID-19 era: Modeling the pedagogical affordance and student interactions. Education and Information Technologies, 27 (1) , 229-241.

Kuznetcova, I., Glassman, M., Tilak, S., Wen, Z., Evans, M., Pelfrey, L., & Lin, T. J. (2023). Using a mobile Virtual Reality and computer game to improve visuospatial self-efficacy in middle school students. Computers & Education, 192, 104660.

Lee-Cultura, S., Sharma, K., & Giannakos, M. (2022). Children's play and problem-solving in motion-based learning technologies using a multi-modal mixed methods approach. International Journal of Child-Computer Interaction, 31, 100355.

Leavy, P. (2022). Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches. Guilford Publications.

Li, S., Singh, K., Riedel, N., Yu, F., & Jahnke, I. (2022). Digital learning experience design and research of a self-paced online course for risk-based inspection of food imports. Food Control, 135, 108698.

Li, Y. (2022, January). Research and application of deep learning in image recognition. In 2022 IEEE 2nd International Conference on Power, Electronics and Computer Applications (ICPECA) (pp. 994-999). IEEE.

Mazandarani, A. A. (2022). Designing and validating an e-textbook based on the cognitive theory of multimedia learning and its effectiveness on students' grades and perceived cognitive load. University Textbooks; Research and Writting, 25 (49) , 1-30.

Miles, M., and Huberman, A. (2014). Qualitative data analysis (4th edition). London: Sage.

Mkwizu, K. H., & Bordoloi, R. (2022, September). Augmented reality and education for girls: An inclusive approach. In Proceedings of the Tenth Pan-Commonwealth Forum on Open Learning (PCF10) (pp. 14-16).

Ovcharuk, O. V., Ivaniuk, I. V., Burov, O. Y., Marienko, M. V., Soroko, N. V., Gritsenchuk, O. O., & Kravchyna, O. Y. (2022). The practical experience of the use of digital learning resources by Ukrainian teachers to ensure the sustainable development and democratization of education process. AET 2020, 432.

Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to Implement Game-Based Learning in a Smart Classroom? A Model Based on a Systematic Literature Review and Delphi Method. Frontiers in psychology, 12, 749837-749837.

Park, E. E. (2022). Expanding Reference through Cognitive Theory of Multimedia Learning Videos. The Journal of Academic Librarianship, 48 (3) , 102522.

Ranjan, A., & Chaturvedi, P. (2022). Digital Technologies and the Intangible Cultural Heritage of the Rural Destination. In Disruptive Innovation and Emerging Technologies for Business Excellence in the Service Sector (pp. 196-218). IGI Global.

Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. Brain Disorders, 1, 100008.

Scavarelli, A., Arya, A., & Teather, R. J. (2021). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. Virtual Reality, 25 (1) , 257-277.

Sholokhova, S., Bizzari, V., & Fuchs, T. (2022). Exploring phenomenological interviews: questions, lessons learned and perspectives. Phenomenology and the Cognitive Sciences, 21 (1) , 1-7.

Smith, J. A., & Fieldsend, M. (2021). Interpretative phenomenological analysis. American Psychological Association.

Smith, J. A., & Nizza, I. E. (2022). Essentials of interpretative phenomenological analysis. American Psychological Association.

Sormunen, M., Heikkilä, A., Salminen, L., Vauhkonen, A., & Saaranen, T. (2022). Learning outcomes of digital learning interventions in higher education: A scoping review. CIN: Computers, Informatics, Nursing, 40 (3) , 154-164.

Sousa, M. J., Marôco, A. L., Gonçalves, S. P., & Machado, A. D. B. (2022). Digital Learning Is an Educational Format towards Sustainable Education. Sustainability, 14 (3) , 1140.

Spinelli, M., Lionetti, F., Pastore, M., & Fasolo, M. (2020). Parents' stress and children's psychological problems in families facing the COVID-19 outbreak in Italy. Frontiers in Psychology, 11 (1713) , 1–7. https://doi. org/10.3389/fpsyg.2020.01713.

Squire, K. D. (2022). From virtual to participatory learning with technology during COVID-19. E-Learning and Digital Media, 19 (1) , 55-77.

Sung, H. Y., Hwang, G. J., Chen, C. Y., & Liu, W. X. (2022). A contextual learning model for developing interactive e-books to improve students' performances of learning the Analects of Confucius. Interactive Learning Environments, 30 (3) , 470-483.

Sırakaya, M., & Alsancak Sırakaya, D. (2022). Augmented reality in STEM education: A systematic review. Interactive Learning Environments, 30 (8) , 1556-1569.

Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: A comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. Journal of Research on Technology in Education, 52 (4) , 474-514. https://doi-org. sdl. idm. oclc. org/10.1080/15391523.2020.1743798.

Tomaszewski, L. E., Zarestky, J., & Gonzalez, E. (2020). Planning qualitative research: Design and decision making for new researchers. International Journal of Qualitative Methods, 19, 1609406920967174.

Tran, T., Hoang, A. D., Nguyen, Y. C., Nguyen, L. C., Ta, N. T., Pham, Q. H., Pham C. X., Le Q. A., Dinh V. H., & Nguyen T. T. (2020). Toward sustainable learning during school suspension: Socioeconomic, occupational aspirations, and learning behavior of Vietnamese students during COVID-19. Sustainability, 12 (4195) , 1–19. https://doi. org/10.3390/su12104195

Wekerle, C., Daumiller, M., & Kollar, I. (2022). Using digital technology to promote higher education learning: The importance of different learning activities and their relations to learning outcomes. Journal of Research on Technology in Education, 54 (1) , 1-17.

Williams, H. (2021). The Meaning of" Phenomenology": Qualitative and Philosophical Phenomenological Research Methods. The Qualitative Report, 26 (2) , 366-385.

Wu, T. T., & Sung, T. W. (2021). Analysis of the effects of a game-based review system integrated with the hierarchy of learning-on-learning outcomes in an elementary social science course. Interactive Learning Environments, 1-21.

Zabolotna, K., Malmberg, J., & Järvenoja, H. (2023). Examining the interplay of knowledge construction and group-level regulation in a computer-supported collaborative learning physics task. Computers in Human Behavior, 138, 107494.

Zahra, S. A., Liu, W., & Si, S. (2022). How digital technology promotes entrepreneurship in ecosystems. Technovation, 102457.

Zhang, R., & Zou, D. (2022). Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. Computer Assisted Language Learning, 35 (4) , 696-742.

Zhang, W., Wang, Y., Yang, L., & Wang, C. (2020). Suspending classes without stopping learning: China's education emergency management policy in the COVID-19 outbreak. Journal of Risk and Financial Management, 13 (55) , 1–6. https://doi. org/10.3390/jrfm13030055.

Zheng, L., Zhong, L., & Niu, J. (2022). Effects of personalised feedback approach on knowledge building, emotions, co-regulated behavioural patterns and cognitive load in online collaborative learning. Assessment & Evaluation in Higher Education, 47 (1) , 109-125.

Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? Computer Assisted Language Learning, 34 (5-6) , 751-777.

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

Journal of Islamic University

for Educational and Social Sciences

Refereed Periodic Scientific Journal