الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

مجلة الجامعة الإسلامية

للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة

تصدر أربع مرات في العام خلال الأشهر:

(مارس، يونيو، سبتمبر، ديسمبر)

العدد 23 - المجلد 44

ربيع الأول 1447 هـ - سبتمبر 2025 م

معلومات الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية

النسخة الورقية :

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

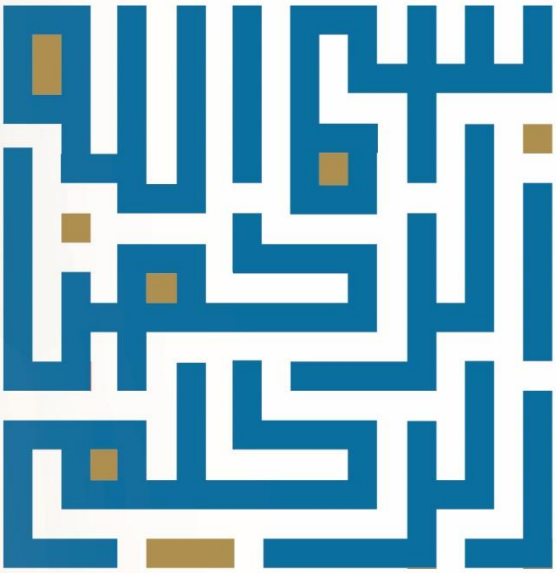
البريد الإلكتروني للمجلة :

ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة

iujourna14@iu.edu.sa

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

جميع حقوق الطبع محفوظة
للجامعة الإسلامية



قواعد وضوابط النشر في المجلة

- أن يتسم البحث بالأصالة والجدية والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
- لم يسبق للباحث نشر بحثه.
- أن لا يكون مستلاً من أطروحة الدكتوراه أو الماجستير سواء بنظام الرسالة أو المشروع البحثي أو المقررات.
- أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
- أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
- أن لا تتجاوز نسبة الاقتباس في البحوث التربوية (25%)، وفي غيرها من التخصصات الاجتماعية لا تتجاوز (40%).
- 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.
- أن 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 في المدينة المنورة

مدير التحرير :

أ.د : محمد بن جزاء بجاد الحربي

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

أعضاء التحرير:

معالي أ.د : راتب بن سلامة السعود

وزير التعليم العالي الأردني سابقا
وأستاذ السياسات والقيادة التربوية بالجامعة الأردنية

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 في المدينة المنورة

أ.د. أحمد بن محمد النشوان

أستاذ المناهج وتطوير العلوم بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

أ.د. صبحي بن سعيد الحارثي

أستاذ علم النفس بجامعة أم القرى

أ.د. حمدي أحمد بن عبدالعزيز أحمد

عميد كلية التعليم الإلكتروني
وأستاذ المناهج وتصميم التعليم بجامعة حمدان الذكية بدبي

أ.د. أشرف بن محمد عبد الحميد

أستاذ ورئيس قسم الصحة النفسية بجامعة الزقازيق بمصر

د : رجاء بن عتيق المعيلي الحربي

أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر المشارك بالجامعة الاسلامية في المدينة المنورة

د. منصور بن سعد فرغل

أستاذ الإدارة التربوية المشارك بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

الإخراج والتنفيذ الفني:

م. محمد بن حسن الشريف

التنسيق العلمي:

أ. محمد بن سعد الشال

سكرتارية التحرير:

أ. أحمد شفاق بن حامد

أ. علي بن صلاح المجبري

أ. أسامة بن خالد القماطي

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

فهرس المحتويات : ❋

م	عنوان البحث	الصفحة
1	فاعلية برنامج مقترح قائم على مكونات البراعة الرياضية لتدريس الرياضيات في التحصيل وبقاء أثر التعلم لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي د. نوال بنت سعد بن مبطي العتيبي	11
2	فاعلية برنامج تدريبي قائم على اليقظة العقلية في تنمية الذاكرة العاملة للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية د. خالد بن مناحي هديب القحطاني	65
3	فاعلية برنامج تدريسي قائم على شبكات التفكير البصري في تنمية الكفاءة الذاتية لدى طالبات الصف الثالث متوسط في مقرر العلوم د. سلطانة بنت سعود المسند	113
4	الإسهام النسبي لسمات القيادة الخضراء في دعم سلوك العمل الابتكاري الأخضر لأعضاء هيئة التدريس د. فيصل بن علي محمد الغامدي	161
5	تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا د. نايف بن محمد يحيى جبلي	205
6	فاعلية إستراتيجية جيكسو (Jigsaw) على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم لدى الطلاب غير الناطقين باللغة العربية د. ماهر بن دخيل الله الصاعدي	263
7	Employee engagement at the Islamic University of Madinah - A Social Exchange Empirical Evidence and Analysis of the Annual Engagement Survey by the Ministry of Human Resources and Social Development د. سامي بن غزاي السلمي	309
8	Inclusive Education Divergences that Framing Across the Gulf Countries Six Nation Critical Policy Analysis د. حمود بن عبد الله المغيره	335
9	دور رأس المال الاجتماعي للجامعات في مواجهة التطرف الفكري لدى الطلبة من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة الملك سعود د. مريم بنت عبد الهادي العنزي	365
10	تجارة السَّجَّاد من خلال المُرَاسَلَات الواردة إلى التاجر عمر بن عبد الرحمن العُمَري خلال الفترة (1345هـ/1926م-1354م/1935م) د. نوير بنت مبارك العميري	411

❋ترتيب الأبحاث حسب تاريخ ورودها للمجلة مع مراعاة تنوع التخصصات

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا

Designing an E-Learning Environment Based on the Blackboard Learning Management System to Develop Educational Video Production Skills for Graduate Students

إعداد

د. نايف بن محمد يحي جبلي

أستاذ تصميم التعليم المشارك

قسم التعليم والتعلم – كلية التربية – جامعة الملك خالد

Dr. Naif Mohmmed Yahya Jabli

Associate Professor of Instructional Design

Instruction & Learning Department – College of Education - King Khalid University

Email: njabli@kku.edu.sa

DOI:10.36046/2162-000-023-015

د. نايف بن محمد يحيى جبلي

تاريخ التقديم: ٢٠٢٥/٠١/١٨ م تاريخ القبول: ٢٠٢٤/٠٣/٠٧ م

المستخلص

هدف البحث إلى الكشف عن تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا تخصص "تقنيات التعليم "بكلية التربية جامعة الملك خالد، ولتحقيق هذا الهدف تم تصميم وتطوير بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard، ولإجراء الخطوات العلمية، وضبط المتغيرات المنهجية؛ تم استخدام التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعة تجريبية واحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي، وتكونت عينة البحث من "٢٠" طالبًا من طلاب الدراسات العليا تخصص "تقنيات التعليم"، تم تخصيص (٨) كعينة استطلاعية، و (١٢) طالب عينة تجريبية، وتمثلت أدوات القياس في اختبار تحصيلي، وبطاقة تقييم منتج لجودة الفيديو التعليمي، وقد توصلت نتائج البحث إلى أن تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لها أثر كبير على كل من التحصيل المعرفي وقد بمقدار (٠,٨٨٦)، وهو حجم تأثر كبير، كذلك بالنسبة لمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا جاء بمقدار (٠,٨٨٧) وهو حجم أثر كبير، وفي ضوء تلك النتائج أوصى البحث بضرورة توجيه الأنظار إلى أهمية التدريب الإلكتروني عبر أنظمة إدارة التعلم، وكذلك ضرورة تزويد طلاب الدراسات العليا بمهارات إنتاج مهارات الفيديو التعليمي كأحد المتطلبات التقنية اللازمة لهم.

الكلمات المفتاحية: التدريب الإلكتروني، نظم إدارة التعلم، البلاك بورد، الفيديو التعليمي.

Abstract

The aim of the research was to reveal the design of an electronic training environment based on the Blackboard learning management system to develop the educational video production skills of graduate students majoring in “Educational Technology” at the College of Education, King Khalid University. To achieve this goal, an electronic training environment based on the Blackboard learning management system was designed and developed, and to carry out the scientific steps and control the methodological variables; The quasi-experimental design based on one experimental group with a pre-test and a post-test was used. The research sample consisted of "20" graduate students majoring in "Educational Technology". (8) were allocated as a survey sample, and (12) students were assigned as an experimental sample. The measurement tools were an achievement test and a product evaluation card for the quality of the educational video. The research results concluded that designing an electronic training environment based on the Blackboard learning management system had a significant impact on both cognitive achievement and reached an amount of (0.886), which is a large effect size. The same applies to the educational video production skills of graduate students, which reached an amount of (0.887), which is a large effect size. In light of these results, the research recommended the necessity of drawing attention to the importance of electronic training through learning management systems, as well as the necessity of providing graduate students with the skills of producing educational video skills as one of the necessary technical requirements for them.

Keywords: E-training, Learning Management Systems, Blackboard, Educational Video.

المقدمة

ظهرت العديد من استراتيجيات التدريس والتعليم الحديثة نتيجة للتطور التقني، وأصبحت هذه المستحدثات محل اهتمام العديد من المؤسسات التعليمية والتدريبية، لبيان جدواها والطرق اللازمة للاستفادة منها، وحظي التدريب بالنصيب الأكبر منها نتيجة تأثره بالثورة التقنية، وبالنظر إلى المجال التربوي نجد أنه تأثر كثيرًا أيضا بهذه التطورات لاستخدامه العديد من الأدوات التي تتفق مع الاستراتيجيات الحديثة التي تعمل لمواجهة المشكلات والتحديات في المجال التربوي.

ونتيجة للتطور التقني في الفترة الماضية تشهد المؤسسات التعليمية نقلة نوعية كبيرة وإقبالا على التعليم، وأصبح مطلب ملح لجميع الفئات العمرية، حيث أصبح الطلاب أكثر انفتاحا على التقنيات ومصادر المعلومات الحديثة، وتحول التعليم من الشكل النمطي إلى المرن، واتسم بالكفاءة والفعالية بفضل الأدوات التقنية الحديثة (أبو الدهب، ٢٠٢٠). وقد تم الاستفادة من هذه التقنيات في التحول نحو التدريب الإلكتروني الذي استطاع أن يستخدم العديد من الأدوات التقنية الحديثة في تحقيق الأهداف المرجوة وفق الأساليب الحديثة للتعلم، فتم إنتاج بيئات تعليمية وتدريبية متنوعة، تتمتع بالعديد من الأدوات اللازمة للتعلم. فبيئات التدريب الإلكترونية أصبحت بديلة للبيئة التقليدية، فتتمتع البيئات الإلكترونية بالأساليب التفاعلية بين المدرب والمتدربين، وبين المتدربين وبعضهم البعض، ومعالجة جوانب القصور في البيئة التقليدية، وتوظف العديد من الأساليب التكنولوجية اللازمة لإثراء العملية التدريبية، وتوفر أدوات تمكن كل من المدرب والمتدرب في التحكم بالعمليات اللازمة لرفع الأداء، وتحقيق التواصل الفعال بينهم. (عامر، ٢٠١٥، ٢٤٨؛ محمد، ٢٠١٩، ٢٥).

ولتحقيق البيئات التدريبية الغرض المرجو منها ينبغي أن تتمتع بالأدوات اللازمة لها، والتي تيسر إجراءات التعلم والتدريس والتدريب، وقد تطورت الأدوات التقنية في الفترات الأخيرة بشكل واضح وخاصة في إدارة العمليات التعليمية وتصميمات المنهج المتنوعة وفق النظريات التربوية الحديثة، وتعد أنظمة إدارة التعلم Learning Management System (LMS)أحد هذه التطورات والتي أحدثت ثورة كبيرة في طرق التعلم، وتصميمات متنوعة للمحتوى المقرر، وأدوات تحكم للمعلم والمتعلم تساعده على إجراء المناقشات والمنتديات، وتصميم الاختبارات، وإرسال الملفات،

فتضم تلك الأنظمة مجموعة كبيرة من الأدوات تعمل في نظام واحد، وتنظيم عملية التعلم الإلكتروني بكافة جوانبه ومواده التعليمية.

وتسعى مؤسسات التعليم العالي للاستفادة من أنظمة إدارة التعلم الإلكتروني في العملية التعليمية، وذلك لفوائدها المتعددة، وأهميتها في تقديم المحتوى التعليمي، فتتميز هذه النظم بوجود مجموعة كبيرة من التطبيقات والأدوات التي تساعد المعلمين على تحقيق احتياجاتهم التعليمية (Dias & Diniz, 2014, 311). ويعد نظام إدارة التعلم البلاك بورد (Blackboard) من أقوى أنظمة أدارة التعلم الإلكتروني، والتي تستخدمه العديد من المؤسسات التعليمية حول العالم، لتمتعه بالعديد من المميزات والخدمات للمعلم والمتعلم، فهذا النظام مدعوم بالكثير من التطبيقات التي تساعد على أداء المحاضرات والاختبارات وتصميم وتطوير المحتوى التعليمي، وغيرها من الأدوات التي تجعله الاختيار الأمثل في تقديم المحتوى التعليمي (عمر، ٢٠١٨، ٤٩٥)، وتعتمد عليه معظم الجامعات في جميع البرامج والمراحل وخاصة الدراسات العليا، فقد وظف بشكل جيد في الفترات الأخيرة (الزهراني، ٢٠٢٢، ٩٠).

وقد خطت المملكة العربية السعودية خطوة مهمة لتفعيل التعلم الإلكتروني لطلاب الدراسات العليا، فحرصت على الاستفادة من النظام التعليمي المتكامل الموجود في البلاك بورد، لضمان جودة مخرجات التعليم العالي وفق المعايير الوطنية والعالمية، بالإضافة إلى دعم الاتجاهات التخصصية للجامعات، وهذا يمثل انطلاق قويا للملكة في التعليم الإلكتروني (السدحان، ٢٠٢٠).

ويتمتع نظام بلاك بورد بالعديد من المميزات التي تجعله واسع الانتشار والرواج في كافة الجامعات والكليات على مستوى العالم، فهو يدعم كافة أشكال التعلم، ويوفر أدوات تقنية تساعد المعلم على تعزيز العملية التعليمية، وتساعد الطلاب ليكونوا نشطين ومتابعين طوال الوقت، ويعمل وفق استراتيجيات التعليم الحديثة، ويقدم الدعم المناسب للجميع، ويتم إضافة العديد من المميزات باستمرار، ويستطيع المتعلمين الوصول بسهولة إلى المحتوى المقرر والتفاعل معه في أي وقت ومن أي مكان (Al Meajel & Sharadgah, 2018, 352).

ومع التطور التقني في الوسائل والأدوات التي تهدف إلى تعزيز المحتوى الرقمي، كان لابد من التمكين للعاملين في المؤسسات التعليمية من بعض المهارات التي تثري المحتوى للتغلب على العديد من المشكلات التقليدية والمواقف التي يمكن أن تقابلهم أثناء تقديم الدروس التعليمية (عبد المقصود، ٢٠١٩)، ومن أهم هذه الوسائل هو الفيديو التعليمي فهو أكثر الوسائل التعليمية جاذبية للعديد من المعلمين والطلاب والمؤسسات التعليمي، والأكثر استخداما في التعليم لما يتمتع به من خصائص ومميزات جعلته ينتشر منذ القدم إلى الوقت الحاضر (Sauli et al, 2018)، ويجمع بين أكثر من حاسة أثناء عملية التعلم؛ مما يؤدي إلى فهم وعمق وترسيخ المادة التعليمية (سرحان ، عتمان، فرج، ٢٠٢١).

وتعد مهارات إنتاج الفيديو التعليمي أحد المهارات والكفايات الأكاديمية والشخصية التي يجب أن يمتلكها طلاب الدراسات العليا؛ حيث يمكن أن تساعده في التعامل الفعال في البيئات الرقمية، ولذلك وضع في الخطط والبرامج اللازمة لتنمية الكفايات الرقمية للمعلمين، وأصبح التدريب على إنتاجه جزء من تدريب المعلمين على كافة المستويات التعليمية، بالإضافة إلى الاهتمام المتزايد بتنفيذ كافة الإجراءات التدريبية لإنتاج المحتويات الرقمية اللازمة للمعلمين في العالم الرقمي، ومن بينها انتاج الفيديو كأحد أهم الوسائل التقنية (يونس، ٢٠٢٢، ٨٣).

وتعد مهارات إنتاج الفيديو التعليمي من المهارات الأساسية التي يحتاجها طلاب الدراسات العليا، نظرًا لدوره في تحسين جودة العملية التعليمية وتقديم المحتوى بأساليب مرئية تفاعلية تسهل استيعاب المفاهيم المعقدة. يساعد هذا النوع من الوسائط في تعزيز التعلم الذاتي، حيث يُمكن للطلاب مراجعة المواد في أي وقت وبأسلوب يناسب احتياجاتهم الفردية (Mayer, 2021).

فإتقان مهارات إنتاج الفيديو يساهم أيضًا في تنمية القدرات البحثية لدى طلاب الدراسات العليا، إذ يتطلب تصميم المحتوى التعليمي مهارات تحليلية في جمع المعلومات وتنظيمها وعرضها بأسلوب إبداعي. كما أن هذه المهارات تفتح آفاقًا واسعة في سوق العمل، حيث يُصبح الطلاب أكثر تأهيلًا لشغل وظائف في مجالات التدريس الإلكتروني، وتصميم المحتوى الرقمي، والإنتاج التعليمي (Clark & Mayer, 2020).

علاوة على ذلك، يعزز الفيديو التعليمي من بيئات التعلم التشاركي، إذ يُمكن للطلاب توظيفه لعرض مشاريعهم البحثية والتفاعل مع زملائهم وأساتذتهم عبر أنظمة إدارة التعلم مثل Blackboard كما يساعد في تحسين تجربة التعلم الإلكتروني؛ حيث يوفر أساليب تدريس أكثر تشويقًا وتأثيرًا مقارنة بالمحتوى النصي التقليدي، مما يرفع من مستوى التحصيل العلمي (Garrison, 2022).

ومن الناحية الأكاديمية، يُعد الفيديو التعليمي أداة فعالة لنشر المعرفة والبحوث العلمية بطريقة مرئية جذابة، مما يُساهم في زيادة التأثير العلمي للطلاب ويعزز من انتشار أبحاثهم داخل المجتمع الأكاديمي وخارجه. (Al-Fadhli, 2019) كما ينمي مهارات الإبداع والابتكار لديهم من خلال تصميم محتوى تعليمي يجمع بين الوسائط المختلفة مثل الرسوم التوضيحية والتأثيرات البصرية، مما يجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وإنتاجية (Al-Kahtani & Alharbi, 2020).

يستند نظام إدارة التعلم Blackboard وإنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا إلى عدة نظريات تعليمية حديثة تدعم فعالية هذه الأدوات في تعزيز التعلم وتحسين الأداء الأكاديمي من أبرزها: النظرية البنائية (Constructivism): وتشير هذه النظرية إلى أن المتعلمين يبنون معرفتهم من خلال التفاعل مع المحتوى والبيئة التعليمية، وهو ما يدعمه Blackboard عبر المنتديات والأنشطة التفاعلية، حيث أظهرت دراسة المالكي (٢٠٢٣) أن توظيف أعضاء هيئة التدريس لنظام إدارة التعلم يعزز من تفاعل الطلاب وزيادة استيعابهم. كذلك نظرية التعلم التعاوني (Collaborative Learning): تؤكد على أهمية التعلم من خلال التفاعل مع الآخرين، وهو ما توفره أدوات Blackboard التعاونية مثل المناقشات وغرف الدردشة، كما وجدت دراسة حسني (٢٠٢٢) أن هذه الأدوات تحسن من مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المتعلمين.

كذلك يستند نظام إدارة التعلم Blackboard وإنتاج الفيديو التعليمي إلى نظرية التعلم المتعدد الوسائط (Multimedia Learning Theory): التي تفترض أن الجمع بين النصوص، الصور، والصوت في بيئة التعلم يعزز الفهم والاستيعاب، مما يجعل إنتاج الفيديو التعليمي أداة فعالة، حيث أكدت دراسة السنيد (٢٠٢١) أن الفيديو التعليمي التفاعلي يساهم في تحسين التحصيل الدراسي كذلك تستند إلى نظرية الحمل المعرفي (Cognitive Load Theory): تشير إلى أن الوسائط المتعددة تقلل العبء المعرفي وتساعد في تحسين استيعاب المفاهيم، وهو ما يتحقق من

خلال تقديم الفيديوهات التعليمية التوضيحية عبر Blackboard، كما أوضح حربي (٢٠١٨) أن التعلم المقلوب باستخدام الفيديو التفاعلي يزيد من كفاءة الطلاب في تصميم وإنتاج الفيديو التعليمي.

مما سبق يتضح أن التكامل بين Blackboard وإنتاج الفيديو التعليمي يستند إلى أطر نظرية قوية تسهم في تحسين تجربة التعلم لطلاب الدراسات العليا عامة وتخصص "تقنيات التعليم" خاصة. هذا وقد أوصت عدد من الدراسات منها: (حسن وآخرون، ٢٠١٦؛ فريد وآخرون، ٢٠١٧؛ حرب، ٢٠١٨؛ الشمري، ٢٠١٩؛ Weeks,2013) بضرورة التدريب على مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لما له من أثر إيجابي في تحسين أداء الطلاب، وتطوير مهارات المعلمين في التدريس وتقديم المحتوى الرقمي الجيد، فهو يساعد على الانتباه واستثارة الحواس نتيجة استخدام العديد من المؤثرات سواء السمعية أو البصرية.

مشكلة البحث:

في ظل التطورات المتسارعة في مجال تكنولوجيا التعليم، أصبح من الضروري تبني بيئات تدريب إلكترونية حديثة تمكن المتعلمين من اكتساب المهارات المطلوبة بكفاءة وفاعلية. وتعد مهارات إنتاج الفيديو التعليمي أحد أهم المهارات التي يحتاجها طلاب الدراسات العليا في مجالات التعليم الإلكتروني وتصميم المحتوى الرقمي، نظرًا لدوره الحيوي في تحسين جودة العملية التعليمية وتعزيز التفاعل بين المتعلم والمحتوى (Mayer, 2021).

ويعد نظام إدارة التعلم Blackboard من الأنظمة الرائدة في معظم الجامعات السعودية التي توفر بيئة تعليمية افتراضية تدعم التعلم التفاعلي، مما يتيح فرصًا متعددة للمتعلمين لاكتساب المهارات التقنية والمعرفية بطريقة مرنة تتناسب مع احتياجاتهم الأكاديمية (Al-Kahtani & Alharbi, 2020). ومع ذلك، فإن هناك فجوة واضحة في استثمار هذا النظام في تصميم بيئات تدريب إلكترونية مخصصة لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؛ حيث تقتصر غالبية الاستخدامات على إدارة المحتوى والاختبارات التقليدية دون التركيز على التطبيقات العملية والإبداعية في إنتاج المحتوى الرقمي التعليمي (Al-Fadhli, 2019).

وبناءً على ما تم تناوله في مقدمة البحث، وما أوصت به البحوث والدراسات السابقة، والتي أشارت إلى أهمية تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، منها: (صلاح، ٢٠١٦؛ قاسم، ٢٠١٧؛ حرب، ٢٠١٨؛ سالم، ٢٠١٨؛ الفائز، ٢٠١٨؛ حافظ، ٢٠٢٠؛ مهنى، ٢٠٢٠؛ سرحان، ٢٠٢١؛ النصيري، ٢٠٢١؛ اسماعيل، ٢٠٢٢؛ بني أحمد، ٢٠٢٢؛ الرميح، ٢٠٢٢؛ مصلح، ٢٠٢٢؛ يونس، ٢٠٢٢؛ الغيطاني، ٢٠٢٣).

من هذا المنطلق، تبرز الحاجة إلى تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على Blackboard تستهدف تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، من خلال توظيف استراتيجيات تعليمية رقمية تعزز التفاعل والممارسة العملية، بما ينعكس إيجابيًا على جودة المحتوى التعليمي الإلكتروني وكفاءة الطلاب في إنتاجه (Garrison, 2022).

مما سبق يمكن صياغة مشكلة البحث الحالي، في: "حاجة طلاب الدراسات العليا إلى تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي وذلك من خلال تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard".

أسئلة البحث:

حاول البحث الحالي الإجابة على الأسئلة الآتية

١) ما مهارات إنتاج الفيديو التعليمي المناسبة لطلاب الدراسات العليا وذلك من وجهة نظر المتخصصين؟

٢) ما صورة التصميم الخاص بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟

٣) ما أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard على التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟

٤) ما أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard على تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟

فروض البحث:

حاول البحث الحالي التحقق من صحة الفروض الآتية:

١. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لصالح التطبيق البعدي.

٢. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في بطاقة تقييم منتج جودة إنتاج الفيديو التعليمي لصالح التطبيق البعدي.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

١. الكشف عن أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard على التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

٢. الكشف عن أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard في تنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث الحالي إلى:

١. توجيه أنظار القائمين على إعداد طلاب الدراسات العليا، إلى ضرورة تبني التدريب الإلكتروني كأحد الأساليب التدريبية العصرية.

٢. توجيه أنظار معدي البرامج والمقررات الدراسية بمراحل الدراسات العليا إلى أهمية تضمين مهارات إنتاج الفيديو التعليمي كأحد المهارات التقنية المطلوب تزويد طلاب الدراسات العليا بها.

٣. توجيه أنظار الباحثين في مجال تقنيات التعليم لإجراء مزيد من البحوث حول أنظمة إدارة التعلم الإلكترونية وتحديدًا نظام إدارة التعلم Blackboard.

٤. مساعدة الهيئات والمؤسسات التعليمية للاستفادة من بيئات التدريب الإلكتروني، والعمل على توظيفها في العملية التدريبية كأحد بيئات التدريب النشط.

حدود البحث:

تمثلت حدود البحث الحالي فيما يأتي:

١- حدود موضوعية: محتوى تعليمي مرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي باستخدام برنامج Camtasia، وتمثل هذا المحتوى في شقين رئيسين، هما: التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي، وجودة إنتاج الفيديو التعليمي.

٢- حدود بشرية: عينة من طلاب الدراسات العليا تخصص تقنيات التعليم بكلية التربية جامعة الملك خالد، وعددهم (٢٠) طالبًا، تم توزيعهم كالتالي: (٨) عينة استطلاعية، (١٢) طالب عينة تجريبية.

٣- الحدود المكانية: كلية التربية جامعة الملك خالد

٤- حدود موضوعية: تمثلت في مقرر تطبيقات متقدمة في الحاسب الآلي في التعليم لطلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم".

مصطلحات البحث:

في ضوء اطلاع الباحث على التعريفات التي وردت في عدد من الأدبيات التربوية ذات العلاقة بمتغيرات البحث تم تحديد مصطلحات البحث إجرائيًا على النحو الآتي:

١- التدريب الإلكتروني:

يُعرفه البحث الحالي إجرائيًا بأنه: منظومة من الإجراءات المتداخلة والمتكاملة تتم عبر نظام إدارة التعلم Blackboard تتيح لطلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم" بكلية التربية جامعة الملك خالد اكتساب المعرفة والمهارات سواءً بطريقة متزامنة أو غير متزامنة، مما يساعدهم على تحقيق الأهداف تعليمية.

٢- نظام إدارة التعلم:

يُعرفه البحث الحالي إجرائيًا بأنه: منصة إلكترونية تفاعلية تتيح لطلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم" بكلية التربية جامعة الملك خالد من تصميم محتوى إلكتروني تفاعلي وتنفيذه وتقييمه، كما تتيح متابعة العملية التعليمية والتدريبية بشكل متكامل وذلك من خلال الامكانات والأدوات التي يتيحها هذا النظام.

٣- الفيديو التعليمي:

يُعرفه البحث الحالي إجرائيًا بأنه: مقطع مرئي مصور يتم منتاجه وإخراجه باستخدام أحد البرامج المعدة لذلك، بحيث تتيح لطلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم" بتصفح محتواه بأكثر من طريقة فيمكن عن طريق الحاسب الآلي، أو الأجهزة النقالة، ويعمل بشكل مستقل دون الحاجة لوجوده في أنظمة تعليمية أو نظم إدارية تعليمية محددة.

أدبيات البحث

المحور الأول: بيئات التدريب الإلكترونية

تعد البيئات التدريبية في القرن الحادي والعشرين أحد الجوانب المحورية في عمليات التعليم والتعلم؛ حيث إنها تقدم حلولًا متعددة للمشكلات التعليمية التقليدية، وتوفر طرقًا مختلفة لتقديم المحتوى التعليمي والمحفزات السمعية والبصرية، والتغلب على الحدود الجغرافية والمكانية والزمنية، ودعم المبادئ الديمقراطية في التعلم، وإضفاء الطابع الفردي على التعليم، والتركيز على المتعلم؛ لذلك فمن الضروري الاستفادة من إمكاناتهم لتحقيق الأهداف التعليمية التي يصعب تحقيقها بدونها.

وتعرف بيئات التدريب الإلكترونية بأنها مجموعه من الأدوات المصممة لتحسين خبرات تعلم المتعلمين باستخدام الكمبيوتر والإنترنت (Loureiro & Bettencourr, 2011, 98)، وعرفها (Chaubey & Bhattacharya, 2015, 158) بأنها عبارة عن نظام قائم على الويب يساعد في عملية التعليم وتوصيل المحتوى بفاعلية. وفي نفس السياق عرفها (خميس٢٠١٨، ١٠) بأنها بيئة قائمة على الكمبيوتر أو الشبكات لتسهيل حدوث التعلم، يتفاعل فيها المتعلم مع مصادر التعلم الإلكترونية المختلفة، تشتمل على مجموعة متكاملة من التكنولوجيات والأدوات لتوصيل المحتوى

التعليمي، وإدارته، وإدارة عمليات التعليم والتعلم بشكل متزامن أو غير متزامن، في سياق محدد لتحقيق الأهداف التعليمية المبتغاة، ويطلق عليها أيضا بيئة التعلم القائم على التكنولوجيا Technology-Based Learning، بيئة التعلم الافتراضية Virtual Learning، إيكولوجية التعلم Learning Ecology.

وتشير الدراسات الحديثة إلى الدور المتزايد لبيئات التدريب الإلكترونية في تطوير المهارات التعليمية والتكنولوجية. فقد هدفت دراسة عبد الحميد. (٢٠٢٣). إلى تطوير بيئة تدريب إلكتروني متباعد أثناء الخدمة بفواصل زمنية ثابتة، وأظهرت نتائجها تحسنًا ملحوظًا في مهارات تصميم وتطوير المقررات الإلكترونية لدى معلمي التعليم الثانوي العام. كما تناولت دراسة حابوه (٢٠٢٢) تأثير بيئة تدريب تكيفية قائمة على الاحتياجات التدريبية في تنمية التحصيل المعرفي لمهارات تصميم المحتوى الرقمي لدى المصممين التعليميين، وأظهرت النتائج نموًا دالًا في مستوى التحصيل المعرفي بعد التدريب.

من جهة أخرى، ركزت دراسة محمد. (٢٠٢٤). على التفاعل بين مستوى الإبحار في بيئات التدريب الإلكتروني والأسلوب المعرفي، وتأثيره على تنمية مهارات التفكير التكنولوجي وأبعاد الثقافة الرقمية لدى طلاب الدراسات العليا، حيث أكدت النتائج أهمية تكامل هذه العوامل في تعزيز التعلم الإلكتروني. كما استهدفت دراسة محمد (٢٠٢٢) تطوير بيئة التدريب المصغر لتنمية مهارات معلمي المرحلة الثانوية في توظيف منصات التعلم الإلكترونية، وأثبتت فعاليتها في تحسين الأداء التعليمي. وفي سياق أزمة كورونا، بحثت دراسة الدعيلان (٢٠٢٠) دور التدريب عن بعد في التطوير المهني للمعلمات، وأظهرت النتائج أنه ساهم في تعزيز المعرفة والممارسات التدريسية رغم بعض التحديات التكنولوجية.

مما سبق يتضح أن بيئات التدريب الإلكترونية تعد تقنية أساسية في تحسين عمليتي التعليم والتعلم؛ حيث توفر حلولًا مبتكرة تتغلب على التحديات التقليدية مثل الحدود الجغرافية والزمنية، وتتيح أساليب مرنة لنقل المعرفة. وتتميز هذه البيئات بقدرتها على تقديم المحتوى التعليمي بطرق متنوعة، تشمل: التفاعل الفوري والوسائط المتعددة، مما يعزز من تجربة التعلم ويساعد في تحقيق الأهداف التعليمية بفعالية. تعتمد هذه البيئات على أنظمة إلكترونية تسهّل التواصل بين المتعلمين

والمحتوى التدريبي، وتتيح إدارة العملية التعليمية بشكل متزامن أو غير متزامن، مما يسهم في تعزيز التعلم الذاتي والتكيفي.

كذلك يتضح مما سبق التأثير الإيجابي لبيئات التدريب الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات التعليمية والتكنولوجية، حيث ثبتت فعاليتها في تحسين مهارات تصميم المقررات الإلكترونية، وتعزيز التحصيل المعرفي، وتنمية التفكير التكنولوجي لدى المتعلمين. كما ساعدت في تطوير أساليب التدريس للمعلمين من خلال توفير بيئات تدريب مصغرة تدعم استخدام المنصات التعليمية الرقمية. وفي ظل الأزمات العالمية، مثل جائحة كورونا، لعبت هذه البيئات دورًا هامًا في تطوير المهارات المهنية للمعلمين، مما ساعدهم على مواجهة التحديات التعليمية بطرق أكثر كفاءة ومرونة.

أهمية بيئات التدريب الإلكترونية:

برزت البيئات التدريبية الإلكترونية كأحد الوسائل لدراسة المقررات الدراسية للتغلب على العديد من المعوقات والمشكلات الدراسية، مثل الحاجة إلى تكرار العمليات، والاختلاف في قدرات الطالب الفردية، وأدى تطور تطبيقات الإنترنت إلى دمج التكنولوجيا في جميع جوانب التعليم، مما أدى إلى ظهور مفهوم التعلم الإلكتروني، وتطور هذا المفهوم ليصبح نموذجًا يجمع بين التعليم والتكنولوجيا، مع اكتساب بيئات التدريب الإلكتروني اعترافًا كبيرًا منذ بداية القرن الحادي والعشرين وخاصة في العقد الثاني، وأتاح هذا التطور لمجموعة واسعة من الأفراد المشاركة في البرامج التعليمية من الحصول على الشهادات والاعتماد من المؤسسات التي اعتمدت هذا التطور في عملياتها التعليمية (الإتربي، ٢٠١٩، ٢٣).

وترجع أهمية التدريب الإلكتروني وبيئاته؛ للفلسفة التي استمد منها؛ حيث تقوم تلك الفلسفة على مجموعة من المبادئ المهمة؛ محورها: فردية المتعلم ونشاطه أثناء التعلم، والتغلب على كافة المعوقات التي تعوق تحقيق أهداف التعلم، واقتصادية التعلم، وتتنوع جوانب الأهمية لبيئات التدريب الإلكتروني وقد أشار إلى ذلك (عبد النعيم، ٢٠١٦، ٨)؛ (Kudumovic, Aleksic, 2018) ومنهاما يلي:

١- المساهمة في تحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة عالية مع الاقتصاد في الوقت والجهد.

٢- تساعد في تصميم التعليم وتحقيق أهدافه بطرق تناسب خصائص المتعلمين وميولهم واتجاهاتهم.

٣- تنوع المصادر التعليمية التي يمكن أن تشملها البيئة بجانب إمكانية ربطها مع غيرها من البيئات الأخرى.

٤- تدعم مبدأ التعلم الذاتي بما يساعد المتعلم في تنمية مهاراته الذاتية والقدرة على اكتساب المعلومات والمعارف والخبرات بما يحقق التربية والتنمية المستمرة.

٥- تعد بيئات التدريب الإلكترونية مناسبة مع معطيات العصر الرقمي الذي نعيشه، فهي الأسلوب الأمثل الذي يوظف التكنولوجيا بما يساعد في تهيئة وتعليم الجيل الحالي.

٦- تستوعب العديد من أساليب التعلم والتدريب، ومنها ما يتكيف مع خصائص المتعلم كالبيئات التكيفية.

فلسفة التعليم والتعلم عبر البيئات الإلكترونية:

يقوم التعليم الإلكتروني بصفة عامة، على فلسفة التعلم عن بعد وتحويل عملية التعليم إلى عملية تعلم تعتمد على الفردية، والذاتية، والنشاط الذي يبذله المتعلم؛ لتحقيق أهداف التعلم من خلال أجهزة الاتصال المختلفة ووسائلها؛ والمتمثلة في شبكة الإنترنت وطرفياتها والتي توفر بيئة آمنة وملائمة للتعلم تيسر نقل المعارف والمهارات للمتعلمين دون الحاجة إلى التواجد الفعلي لكل من المعلم والمتعلمين، ودون التقيد بوقت محدد أو مكان مخصص أو فئة معينة من الأفراد أو نوع معين من التعلم.

ومن المبادئ التي تقوم عليها فلسفة التعليم الإلكتروني والتي ذكرها كل من (العريني، ٢٠١٤، ٢٢٢)؛ (Walter, 2018, 17)

١- الاستقلالية التعليمية للمتعلمين في اختيار مجالات التعلم وأساليبه وطرق التواصل.

٢- المرونة التي يوفرها التدريب الإلكتروني وبيئاته تساعد على تطوير التدريب واستمراريته؛ حيث سهولة عملية التطوير وضمان استمراريتها مقارنة بغيرها في البيئات الأخرى، بالإضافة إلى قلة التكلفة للتطوير إذا ما قورنت بالبيئة التقليدية.

٣- تجاوز حدود الزمان والمكان، والفروق والسمات الشخصية بين المتعلمين.

٤- التمركز حول المتعلم، بدلا من المعلم أو عملية التعلم نفسها.

مبادئ تصميم بيئات التدريب الإلكتروني:

تتنوع مبادئ التصميم لبيئات التدريب الإلكترونية لتغطي مجموعة من المتطلبات وقد حدد كل من (Johnson & Aragon, 2003, 34؛ خميس، ٢٠١٨، ٣١- ٣٥) مجموعة من المبادئ التي تقوم عليها عملية تصميم بيئات التعلم الإلكتروني وهي:

١- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين: يجب عند تصميم بيئات التدريب مراعاة الفروق الفردية والتي تشمل القدرات، والمعارف، والاستعدادات، والتفضيلات؛ وذلك بتوظيف الاستراتيجيات والأساليب المتنوعة للتعلم متمثلة في: دعم التعلم النشط للمتعلم بحيث يكون فاعلًا أثناء تعلمه، بالإضافة إلى دعم عملية التحكم في التعلم.

٢- تركيز انتباه المتعلمين وزيادة دافعيتهم بتقديم المحتوى المناسب لهم، وزيادة ثقة المتعلم في إمكاناته للتعلم، وتحقيق رضاه عن الخبرات التعليمية المقدمة له، فتساعد بيئات التدريب الإلكترونية على جذب انتباه المتعلمين، والمحافظة عليه طوال وقت التعلم، خاصة إذا كانت مناسبة لطبيعة التعلم والأهداف، ويكون ذلك من خلال التنوع في الأنشطة ومناسبتها لأهداف التعليمية المراد تحقيقها.

٣- تجنب الإفراط في المعلومات وزيادة الحمل المعرفي: حيث إن تقديم معلومات غزيرة في وقت قصير يمثل حملًا معرفيًا على الذاكرة، فيجعل التعلم صعبًا، ويؤدي إلى التشتت وضعف الانتباه.

٤- التعلم الاجتماعي النشط: توفر بيئات التدريب الإلكتروني التعلم الجماعي بين أعضاء المجموعة أثناء الدراسة فيتم المناقشة والمشاركة للمصادر والآراء وتبادل وجهات النظر، بالإضافة للمناقشات التي تتم بشكل فردي أو جماعي داخل البيئة التدريبية.

٥- التعلم النشط: تعمل بيئات التدريب الإلكتروني على تقديم مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تجعل المتعلمين نشطين دائما عبر مجموعة من الأدوات الرقمية، فيقومون بالأنشطة والتدريبات والتكليفات التي تجعلهم في حالة من النشاط أثناء التعلم، والتعلم النشط له تأثير فعال

في تحقيق نواتج التعلم المستهدفة، وبالتالي فالأنشطة التفاعلية المدرجة بالبيئة تساعد على تحقق هذه الأغراض.

وترجع أهمية أسس ومبادئ تصميم بيئات التعلم الإلكترونية أنها تشتق مكوناتها متمثلة في (الأهداف، المحتوي، الاستراتيجيات، والأنشطة وأساليب التقويم) من هذه الأسس، حيث تعد هذه الأسس بمثابة الركائز الأساسية للبيئات الإلكترونية، كما أنها ترسم الملامح الأساسية لبيئات التدريب الإلكترونية بما يخدم تعلم الطلاب، ويلائم خصائص نموهم، ويلبي حاجاتهم المتنوعة.

المحور الثاني: نظام إدارة التعلم Blackboard

نظام إدارة التعلم بلاك بورد هو أحد المنتجات العالمية والذي تأسس عام ١٩٩٧م، ويوفر العديد من الأدوات والخيارات التعليمية، ويدعم العديد من اللغات ومنها العربية، ويمكن المستفيدين من كافة صيغ الملفات اللازمة للتعلم، ونظم تقويم شاملة، فيتسم بالقوة لتوفيره مميزات التعلم عبر الانترنت (الخليفة، ٢٠١٠، ٢٠)، وهذا ما بينه دراسة (Dived & Ben , 2007) بأنه أكثر نظاما استخداما على مستوى العالم.

ووجود أنظمة لإدارة التعلم مثل نظام البلاك بورد قد أضاف أبعاد جديدة للعملية التعليمية من حيث التوافق مع المخرجات التعليمية المرغوبة، وأحد المتطلبات الأساسية للقرن الحادي والعشرين؛ لارتباطه بالتقنية الحديثة، وهو الأمر الذي يدعم استخدامه في عملية التعلم (الشهري، ٢٠٢٢، ٥)، هذا وقد أكدت على ذلك دراسة (Almusharraf & Khahro, 2020) التي كشفت عن مدى رضا مستخدمين هذا النظام في إدارة العملية التعليمية، من حيث إدارة الصف، وإلقاء المحاضرات والدورات التدريبية، وإقامة ورش عمل تدريبية، وتقديم الدعم الفني.

وقد عرفه (Hamad , 2017) بأنه أحد الحزم البرمجية التي ساعدت أعضاء هيئة التدريس على إتاحة المواد التعليمية المقررة على الطلاب، مع إتاحة فرص متنوعة للطلاب للاستمرار في الدراسة من خلاله، فيعمل على توفر التواصل والتفاعل بين الطلاب وأساتذة المقررات لتحقيق أهداف تدريسية موضوعة وبطرف ابتكارية وممتعة، بالإضافة لتوفيره ميزة فعالة وقوية في إدارة العملية التعليمية.

ويوصف أيضا هذا النظام بأنه أحد بيئات التعلم الافتراضية الذي يستخدم لإدارة المقررات عبر الانترنت، قابل للتعديل والتخصيص للعديد من الفئات المستهدفة، ويمكن أن يدمج مع العديد من الأنظمة التعليمية، ويتمتع بالانتشار على مستوى العالم في العديد من الجامعات والكليات نظرا لوجود العديد من المزايا التي تدعم عملية التعلم، وأدوات تشاركية فعالة بين الطلاب وبعضهم البعض وبين المعلم والطلاب، وتوفير محتوى جذاب سهل الوصول إليه من أي مكان (Al, Meajel & Sharadgah, 2018, 352)، وأصبح نظام التعلم بلاك بورد أكثر من مجرد إضافة للتعلم، بل أحد المكونات الأساسية للتعلم عبر البيئات التعليمية الإلكترونية في كافة المؤسسات (العامر، ٢٠٢٢، ٢٠) .

وأكدت دراسة (الجهني، ٢٠٢٠) عن رضا طلاب الدراسات العليا للدراسة عبر نظام إدارة التعلم البلاك بورد، وأن له أثر إيجابي عليهم في عملية التعلم، وأكدت على أنه كلما ارتفعت جودة الخدمات التي يقدمها هذا النظام ارتفع معها الرضا لديهم. وكذلك دراسة (Tella, 2012) والتي أكدت على أهمية نظام البلاك بورد في التحصيل المعرفي والرضا لدى الطلاب لاستخدامه في عملية التعلم، وأن جودة التدريس والتعلم مرتبطا بجودة الخدمات التي يقدمها هذا النظام.

وظائف نظام إدارة التعلم بلاك بورد:

يقدم نظام إدارة التعلم بلاك بورد العديد من الوظائف التعليمية التي تساعدنا على استخدامها، وتجعله الخيار الأفضل للجميع ومنها (عبد المالك، ٢٠٢١، ٣٥١):

١- يعزز العملية التعليمية في العديد من الجامعات المحلية والإقليمية والدولية.

٢- يسهم في خفض التكاليف التعليمية، لاستخدامه أدوات معتمدة على الإنترنت.

٣- المتابعة المستمرة لجميع الطلاب، وتقديم تقييمات دورية على المستوى الناتج.

٤- يعد من البيئات الآمنة للتعلم الإلكتروني.

٥- يقدم مجموعة من الأدوات المتنوعة التي تساعد المعلمين وأعضاء هيئة التدريس للتعلم بأفضل صورة.

٦- منظم جيد للمحتوى التعليمي.

٧- يظهر مجموعة كبيرة من التقارير التي تساعد على متابعة الجميع.

٨- التنوع في قنوات الاتصال بين المعلم والمتعلم.

٩- تقديم مجموعة كبيرة من الاختبارات التي تستخدم في تقييم أداء المتعلمين.

الأسس النظرية للبيئة التدريبية القائمة على نظام إدارة التعلم البلاك بورد.

من خلال التطرق للبيئة التدريبية التي تستخدم نظام إدارة التعلم وما يوفره هذا النظام من مميزات وإجراءات تعليمية نجد أنه يمكن أن يرجع ذلك إلى النظرية التواصلية؛ حيث يتم التعلم وفق تكوين مجموعات تعليمية لتحقيق هدف محدد، وتنفيذ أنشطة تعليمية محددة بين جميع المتعلمين، ويتم تقديم الدعم اللازم للطلاب، ولكي يُحدث المتدرب معرفته باستمرار ينبغي أن يكون على اتصال دائم بشبكات متنوعة، كما أنه لكي يكتسب الفرد المعرفة في تخصص ما، يلزمه الإلمام بالمعارف في عدة مجالات أخرى، ويترتب على ذلك عدم قدرة الفرد على المام كل المعارف وتكوين معنى لها بمفرده، مما يستلزم الانخراط في شبكات للتعلم لتحقيق هدفين هما التعلم وإنتاج المعرفة (Siemens, 2005).

وتستند البيئات التدريبية أيضا إلى النظرية البنائية الاجتماعية والتي وضعها فيجوتسكي، والتي تعتمد على التفاعل الاجتماعي لتحقيق المعارف الجديدة، وأن الحوار والمناقشة والتشارك الذي يوفره نظام إدارة التعلم سيسهم في تشكيل النمو المعرفي والعقلي، وأن التفاعلات الاجتماعية تسهم في تشكيل الوظائف العقلية، كما يرى أنصار هذه النظرية بأن التعلم الجماعي يسهم في التقدم المعرفي، ويرى يوسف (٢٠١٤، ٢) بأن النظرية البنائية الاجتماعية من أكثر النظريات التعليمية ارتباطا بتصميم البيئات التدريبية، حيث أن التدريب عملية نشطة تتم بين المتدربين، وأكدت دراسة (عبد الفتاح، ٢٠١٧ ؛ Franklin & Mark, 2007) على أهمية البناء الاجتماعي في تحقيق الأهداف التعليمية، فالمعرفة يتم انشاؤها من جانب المتدربين نتيجة التفاعل فيما بينهم والأدوات هي الوسيط بين المتدربين بعضهم البعض وبين المتدربين والمدربين وخصوصا المتدربين الذين يعملون في أماكن مختلفة وأوقات مختلفة وهنا تكون التغذية الراجعة بناءً على المحتوى الذى قام المتدرب بتجميعه، وبهذه الطريقة يمكن للمدرب أن يساعد المتدربين بما يتناسب مع مستواهم.

المحور الثالث: الفيديو التعليمي:

نظرا لوفرة التكنولوجيا في الوقت الحالي يجب على الجميع الاستفادة منها في تقديم المحتوى التعليمي المناسب، ومن الأشياء التي بها تطور ملحوظ هو التصوير الرقمي والذي يجب أن يصاحبه مونتاج رقمي، فتقديم بعض المعلومات في شكل فيديو من شأنها اختصار العديد من الإجراءات اللازمة لفهم بعض الموضوعات، فاستخدام الفيديو كأحد الوسائل التعليمية الهامة في عملية التعلم أصبح ضرورة لمخاطبته اهم حاسة عند الإنسان وهي البصر، فاستخدام الفيديو أمر فعال في إظهار العديد من التفصيلات اللازمة للتدريب والتعلم، ويراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

وعرفه (يونس، ٢٠٢٢، ٨٧) بأنه مقطع مرئي مصور يسمح للمتعلمين مشاهدة محتواه الخاص، ويمكن تصفح هذا المحتوى بأكثر من طريقة فيمكن عن طريق الحاسب الآلي، أو الهاتف النقال، ويعمل لشكل مستقل دون الحاجة لوجوده في أنظمة تعليمية أو نظم إدارية تعليمية محددة. وعرفه (الروقي، ٢٠٢٣، ٤٧٠) بأنه الفيديو الذي تم تقسيمه إلى لقطات أو أجزاء صغيرة تساعد على تنمية المحتوى الرقمي. ويعد الفيديو من أهم الوسائل التفاعلية المباشرة وغير المباشرة، وزاد استخدامه كوسيلة تعليمية لتحسين المخرجات التعليمية (De Boer, 2016, 1137).

ويشير (Benkada, & Moccozet, 2017) إلى أن للفيديو التعليمي سمات مميزة فيمكن للطلاب التفاعل مع ما يرونه من خلال النقر على شاشات الكمبيوتر أو للمسها،مما يوفر لهم معلومات أو ملاحظات إضافية حول تعلمهم. يمكن لمقاطع الفيديو التفاعلية أيضًا إعلام الطلاب بأين وأسباب ارتكابهم للأخطاء وكيف يمكنهم تصحيحها، يمكن للطلاب الوصول إلى المحتوى المخصص الذي يناسب مستواهم، ويمكن لمقاطع الفيديو تغيير أفكارهم وتصحيح المفاهيم الخاطئة لديهم، وتتوافق مقاطع الفيديو أيضًا مع إرشادات التعلم الإلكتروني الحديثة من خلال تقديم محتوى تعليمي في أقسام قصيرة وسهلة الفهم ومباشرة، وتحقيق مبدأ التعلم الجزئي، نظرًا لأن محتوى الفيديو متاح بسهولة ويمكن الوصول إليه من أي مكان على الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة، فإنه يسمح بمرونة أكبر ويزيد من الوقت المتاح للتعلم.

مميزات الفيديو التعليمي:

يتميز الفيديو التعليمي كأحد تقنيات التعلم والتواصل البصري بمجموعة من المميزات التي ساهمت في أن يكون أهم الأدوات في عالم الاتصال الرقمي، وتأتي أهمية الفيديو خاصة عند التفكير في تفعيل المحتوى التعليمي الرقمي، فهو أغنى الوسائل التعليمية مقارنة بأمثاله، فيحتوى العديد من الوسائط التي تساعد على نقل الرسائل التعليمية التي تتمثل في القنوات المرئية والمسموعة، ويمكن أن نوجز أهميته في الآتي (عزمي، ٢٠١٤؛ البائع، ٢٠١٦؛ فراج، ٢٠١٦)

١- الاستخدام في عرض العديد من المثيرات التعليمية المتنوعة أثناء عملية التعلم.

٢- يختار المتعلمين مكان وزمان عرض المحتوى التعليمي للفيديو وتشغيله وفق قدراتهم العقلية.

٣- يمكن الاستفادة منها حتى بعد العرض لإثارة أفكار المتعلمين وتسجيل استفساراتهم وملاحظتهم على المادة التعليمية المعروضة.

٤- يساهم في توفر الجهد والوقت على كل من المعلم والمتعلم.

٥- إشراك أهم حاستين عند الإنسان وهما السمع والبصر في تقديم المحتوى الخاص به فيجمع بين الصورة والصوت في توصيل المعلومات بما يسهم في زيادة الفاعلية التعليمية.

٦- تسهم لقطات الفيديو المتحركة في الفهم العميق لمحتوى المادة التعليمية.

٧- تكتسب الأحداث صورة الواقعية عند إعادة صياغة الحدث عن طريق لقطات الفيديو.

٨- تساعد المتعلمين على دراسة كفة التفاصيل من خلال إيقاف اللقطات في الوقت المناسب، ويمكنهم التعليق على محتويات هذه اللقطات.

٩- استخدامه كأحد الوسائل التعليمية ورضة بأجهزة متنوعة للعرض دون أي تكلفة مادية أو جهد، وإمكانية تداوله عبر الانترنت بسهولة وجودة عالية.

١٠- يوفر الفيديو عنصر المحاكاة وإمكانية نقل المعلومات لا يمكن إرسالها لفظيا للمستفيدين، والتغلب على الفروق الفردية.

وبالتالي يمكن القول بأن الفيديو التعليمي يستخدم كأحد نماذج التعلم الفردية والجماعية، ويمكن تكراره وإعادة مشاهدته في أي وقت، ويساعد المعلمين على التفرغ لأعمال أخرى، وتوفر الوقت والجهد أثناء الشرح، كما أن برامج الفيديو التعليمية له جانب فسيولوجي حيث يخاطب أكثر من حاسة في التعلم، وهذا يجعل التعلم أسهل وأكثر مقاومة للنسيان، وهذا يساعد في حل العديد من المشكلات التربوية المعاصرة.

فلسفة الفيديو التعليمي:

يرتكز الفيديو التعليمي على مجموعة من النظريات التعليمية التي توضح العلاقة بين توظيفه بإمكاناته من والصور المتحركة، والمثيرات الحيوية عامة، في التعليم وبين المشروعات التعليمية والخصائص المعرفية والنفسية الأخرى، وفيما يلي بعض هذه النظريات:

١- نظرية الحمل المعرفي (Cognitive Load Theory):

يوفر استخدام لقطات الفيديو للمتعلمين مشاهد واقعية تحفز قدراتهم المعرفية وتجذب انتباههم. يساعد هذا المتعلمين في التعلم القائم على الفهم والمعنى، حيث أن الانتباه ليس مقيدًا أو مثقلًا بفهم واستيعاب المعلومات. وبالتالي، ينخفض الحمل المعرفي للمتعلمين من حيث الجهد الذهني المطلوب للتعلم، ويزداد معدل المعرفة والمعلومات واكتساب المهارات في بيئة تعليمية جذابة ومثيرة. يؤدي هذا إلى احتفاظ المتعلمين بالمعلومات في ذاكرتهم لفترة طويلة. (Homer et al., 2008, 786).

٢- النظرية المعرفية للوسائط المتعددة التعليمية (Cognitive Theory of Multimedia Learning): نظرًا لقدرته على دمج الحركة والصوت والتفاعل، يعتبر الفيديو من أكثر الوسائط التعليمية فعالية من حيث تأثيره على المتعلمين. بالإضافة إلى ذلك، غالبًا ما تتضمن مواقع الويب التعليمية التي تستخدم تقنية الوسائط المتعددة الصور والرسومات والنصوص، مما يجعلها عرضًا شاملاً لهذه التقنية. جدير بالذكر أن تقنية الوسائط المتعددة تقوم على عدة أسس فلسفية ونظرية، بما في ذلك النظرية المعرفية لتعلم الوسائط المتعددة (CTML)، والتي تؤكد على قوة وتأثير الوسائط المتعددة، مثل الفيديو الرقمي على الويب، في تحفيز حواس المتعلمين وتساعدي تعلمهم من خلال المحفزات الرقمية التفاعلية. (الشرنوبي، ٢٠١١، ٦٧٩).

٣- نظرية معالجة وتجهيز المعلومات (Theory Information Processing): يتطلب الفيديو كباقي الوسائل التعليمية القيام بمجموعة من المهام والعمليات العقلية لأنه يثير التفكير الذي يتطلب من العقل القيام بمعالجة المعلومات وتجهيزها بعد استقبالها عن طريق حاستي السمع والبصر، فقدم الفيديو مجموعة من المعلومات ويعمل العقل على ترميز ومعالجة المثيرات سواء السمعية أو البصرية التي عرضة في لقطات الفيديو، ويتم تخزينها في الذاكرة ليتم استدعاؤها عند الضرورة بعد ذلك.

مراحل إنتاج برامج الفيديو التعليمية:

تتطلب عملية الإنتاج توفير مجموعة من العناصر الأساسية واللازمة لإتمام العمل والتي تتمثل في العناصر اللازمة لإنتاج البرنامج التعليمي من حيث: الفكرة التعليمية، إدارة الإنتاج، الإمكانات المادية، فريق الإنتاج، الأجهزة الفنية. ويتكون إنتاج الفيديو الرقمي من مجموعة من العمليات موزعة على ثلاثة مراحل رئيسة لإنتاج برامج الفيديو التعليمية، والتي اتفق عليها أغلب العلماء والباحثين، حيث تتضمن كل مرحلة منها على مجموعة من المهارات الفرعية (الطاهر، ٢٠١٠، ص.٨٠)، ويمكن توضيح مراحل إنتاج برامج الفيديو التعليمية الرقمية على النحو التالي:

المرحلة الأولى: التصميم

تعتبر المرحلة الأولية من أهم مراحل إنتاج برامج الفيديو التعليمية. وينطوي على ظهور الفكرة وإطلاقها، وصياغتها كمشروع أولي على الورق. تتضمن هذه المرحلة المهارات التالية:

١- تحديد المشكلة التربوية واحتياجات المتعلمين.

٢- اختيار موضوع الدراسة.

٣- تحديد الأهداف التربوية السلوكية للبرنامج.

٤- تحليل المحتوى العلمي للمنهج وتحويله من نص مكتوب إلى محتوى مرئي.

٥- تحديد الأدوار والمهام للفريق الفني.

٦- وأخيرًا صياغة السيناريو، وهو أحد الخطوات الأساسية ضمن المرحلة الأولية، ويلتزم به المعلم وفريق الإنتاج.

المرحلة الثانية: التصوير والإنتاج

في هذه المرحلة، يتم تطبيق كل ما تمت كتابته على الورق من خلال المهارات التالية:

١ – الالتزام بالاعتبارات اللازمة قبل البدء في عملية التصوير.

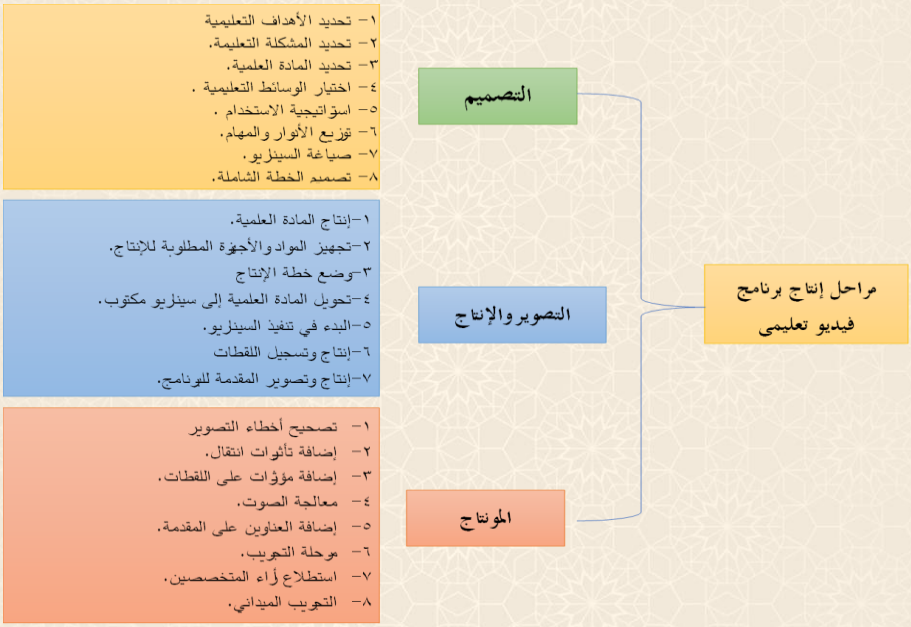
٢ – اتباع الخطوات العملية للتصوير، وتوفير التسهيلات اللازمة والأماكن المناسبة للتصوير

المرحلة الثالثة: المونتاج.

مرحلة ما بعد الإنتاج، والمعروفة أيضًا بمرحلة التحرير، تشمل جميع الأعمال التي تلي مرحلة التصوير حتى الانتهاء من الفيلم، بما في ذلك اختيار اللقطات، وأنواع الانتقالات، والمؤثرات الصوتية، وإضافة الرسومات والرسوم التوضيحية، وجميع العناصر المرئية. بعد الانتهاء من مرحلة التصوير ومراجعة اللقطات ومطابقتها مع السيناريو الأصلي للبرنامج التعليمي، تبدأ مرحلة التحرير. إنها طريقة تعبير وقاعدة لتجميع العناصر المتفرقة (لقطات) ولها أهمية كبيرة وضرورة ملحة.

ويمكن تحديد مراحل إنتاج برامج الفيديو التعليمية كما في شكل (١).

شكل ١ مراحل إنتاج برامج الفيديو التعليمية



الطريقة والإجراءات

مجتمع البحث:

تمثل مجتمع البحث من جميع طلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم" بكلية التربية جامعة الملك خالد وبلغ عددهم (٢٠) طالب.

عينة البحث:

تمثلت عينة البحث في جميع طلاب الماجستير تخصص "تقنيات التعليم" بكلية التربية جامعة الملك خالد والتي بلغ عددها (٢٠) طالب تخصص تقنيات التعليم.

منهج البحث والتصميم التجريبي

استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعة تجريبية واحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي، وذلك للتعرف على أثر المتغير المستقل والمتمثل في: بيئة تدريب إلكتروني قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard، على المتغيرات التابعة والمتمثلة في: التحصيل المعرفي، مهارات إنتاج الفيديو التعليمي.

نظرًا إلى أن البحث الحالي يهدف إلى تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؛ لذلك فقد سارت الإجراءات على النحو التالي:

١- تحديد مهارات إنتاج الفيديو التعليمي اللازمة لطلاب الدراسات العليا: فيما يلي استعراض الإجراءات الخاصة بإعداد قائمة مهارات إنتاج الفيديو التعليمي اللازمة لطلاب الدراسات العليا تخصص "تقنيات التعليم" بكلية التربية جامعة الملك خالد باستخدام برنامج Camtasia:

أ- تحديد الهدف من القائمة: هدفت القائمة إلى التوصل إلى المهارات الرئيسة والفرعية الخاصة ببرنامج Camtasia المستخدم في انتاج الفيديو التعليمي.

ب- تحديد محتوى القائمة: ولتحديد المهارات الرئيسة والفرعية الخاصة ببرنامج Camtasia التي تم تضمينها في القائمة، قام الباحث: بالاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة والتي

تناولت إنتاج الفيديو التعليمي، مثل: (مهنى، ٢٠٢٠؛ سرحان، ٢٠٢١؛ النصيري، ٢٠٢١؛ إسماعيل، ٢٠٢٢؛ بني أحمد، ٢٠٢٢؛ الرميح، ٢٠٢٢؛ مصلح، ٢٠٢٢؛ يونس، ٢٠٢٢؛ الغيطاني، ٢٠٢٣)، كما قام الباحث بالاستعانة بآراء السادة الخبراء من أعضاء هيئة التدريس في مجال تقنيات التعليم.

وبعد الحصول على المهارات تم تقسيمها إلى مهارات رئيسة، يتبع كل مهارة رئيسة مجموعة من المهارات الفرعية المتعلقة بها، وبلغ عدد المهارات الرئيسة عدد (٣) ثلاث مهارات رئيسة، وبلغ عدد المهارات الفرعية (١٩) تسعة عشر مهارة فرعية، وبلغ عدد المهارات الإجرائية (١٣٣) مائة وثلاثة وثلاثون مهارة إجرائية.

ج- التحقق من صدق قائمة المهارات: تم عرض القائمة في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال تقنيات التعليم، وطلب منهم إبداء الرأي حول صلاحية القائمة، ومدى مناسبتها لعينة البحث. وقد أبدى السادة المحكمون آرائهم بالقائمة، وتم إجراء التعديلات المطلوبة، حيث أعيد صياغة بعض المهارات، واعادة ترتيب بعض المهارات لضمان الترتيب المنطقي لعرض المهارات، وبعد التعديل بناء على آراء السادة المحكمين، تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة المهارات، وبلغ عدد المهارات الرئيسة (٣) ثلاث مهارات، وعدد المهارات الفرعية (١٩) تسعة عشر مهارة فرعية، وبلغ عدد المهارات الإجرائية (١٣٣) مائة وثلاثة وثلاثون مهارة إجرائية.

د- حساب ثبات القائمة: تم حساب ثبات القائمة عن طريق استخدام معادلة معامل الاتفاق (محمد المفتي, ١٩٨٤, ١٠-٦٢).

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات عدم الاتفاق}} \times ١٠٠$$

حيث تم حساب معامل الاتفاق بين مجموعة من السادة المحكمين وقد خرج معامل

الاتفاق = ٠,٩٤، وأن جميع المهارات الرئيسة والفرعية بالقائمة سجلت وزن نسبي مرتفع من (٢,٩٣) إلى (٢,٦٧) عند مستوى أهمية مهمة جدًا؛ لذا تم الوثوق بجميع المهارات القائمة، وأصبحت تلك القائمة في صورتها النهائية.

٢- تصميم المعالجة التجريبية للبحث وتطويرها:

لتصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard وذلك بهدف تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، تبنى الباحث نموذج محمد خميس (٢٠٠٣) للتصميم والتطوير التعليمي نظرًا لشمولية النموذج غالبية الخطوات والمراحل التي يمكن الاعتماد عليها عند تصميم بيئة التدريب المقترحة، ويتضمن النموذج خمس مراحل رئيسة؛ هي: التحليل، التصميم، التطوير، التقويم، النشر والاستخدام والمتابعة، وسوف يتم عرض هذه المراحل على النحو التالي:

أولًا- مرحلة التحليل: اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

تعد هذه المرحلة العملية الموجهة لعمليات التصميم والبناء والتقويم المرتبطة بالنموذج، والتحليل هو نقطة البداية في عمليات التصميم والتطوير التعليمي ويهدف إلى إعداد خريطة تفصيلية عن الموضوع بشكل كُلي، وتشتمل هذه المرحلة على الخطوات التالية:

١- تحليل المشكلة وتقدير الحاجات: تتمثل مشكلة البحث الحالي في حاجة طلاب الدراسات العليا إلى تزويدهم بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي، ومن ثم فإن البحث الحالي يهدف إلى تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard وذلك بهدف تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى هؤلاء الطلاب.

٢- تحليل المهمات التعليمية: ارتكز البحث الحالي على بعض المهمات التعليمية التي يحتاجها طلاب الدراسات العليا، حيث تهدف هذه الخطوة إلى تحليل الأهداف العامة إلى مكوناتها الرئيسية والفرعية، وتمر عملية تحليل المهمات التعليمية بالخطوات التالية:

- تحديد المهمات التعليمية النهائية: في هذه الخطوة يتم تحديد المهمات التعليمية النهائية، وهي مخرجات خطوة تحليل المشكلة وتقدير الحاجات؛ وهي كالتالي:

أ- يُلم الطلاب بمهارات إعداد برنامج Camtasia على الأجهزة الشخصية.

ب- استخدام برنامج Camtasia في إجراء عمليات المونتاج للفيديو التعليمي.

ج- إخراج الفيديو بعد إجراء عمليات المونتاج بالصيغ المختلفة.

٣- تحليل خصائص الطلاب: عينة البحث الحالي هم طلاب الدراسات العليا بجامعة الملك خالد وجامعة الحدود الشمالية شعبة مقرر تطبيقات متقدمة في الحاسب الآلي في التعليم، حيث تمت مقابلة هؤلاء الطلاب لمناقشتهم في بعض المهارات إنتاج الفيديو التعليمي، وقد أشارت نتائج هذه المقابلات إلى أن الطلاب في حاجة إلى تنمية تلك المهارات لديهم نظرًا لأهميتها، وارتباطها بمتطلبات العصر الحالي.

٤- تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية: قام الباحث بتطوير الموديولات التعليمية المرتبطة بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي، ضمن البيئة التدريبية وتقديمها من خلال نظام إدارة التعلم Blackboard.

ثانيًا- مرحلة التصميم: اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

١- إعداد قائمة الأهداف السلوكية: قام الباحث بصياغة الأهداف تبعًا لنموذج "أبجد ABCD" حيث (A) المتعلم، (B) السلوك المطلوب، (C) الشروط أو الظروف، (D) الدرجة أو المعيار، حيث تم تحديد الأهداف التعليمية للموديولات التعليمية بالبيئة التدريبية، وقد روعي في صياغة الأهداف الشروط والمبادئ التي ينبغي مراعاتها في صياغة الأهداف التعليمية، وقد قام الباحث بإعداد قائمة بالأهداف في صورتها المبدئية مكونة من أربع أهداف رئيسة، وعدد إحدى وثلاثون هدفًا سلوكيًا، وقام بعرضها على مجموعة من المحكمين، وذلك بهدف استطلاع آرائهم حول مدى تحقيق صياغة الهداف للسلوك التعليمي المطلوب، ومدى كفايتها لتحقيق الأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها.

وقد جاءت نتائج التحكيم على قائمه الأهداف كالتالي؛ جميع الأهداف بالقائمة جاءت نسبة صحة صياغتها وكفايتها أكثر من (٩٥٪)، كذلك اتفق بعض المحكمين على إجراء تعديلات في صياغة بعض الأهداف؛ حيث قام الباحث بتعديلها وبذلك أصبحت قائمة الأهداف في صورتها النهائية تتكون من عدد (٤) أربع أهداف رئيسة، و (٣١) هدف سلوكي.

وقد سجلت جميع الأهداف الإجرائية بالقائمة وزن نسبي مرتفع من (٢,٤٠) إلى (٢,٩٠) عند مستوى أهمية مهم جداً؛ لذا تم الوثوق بجميع الأهداف الإجرائية.

٢- تصميم استراتيجية تنظيم المحتوى وتتابع عرضه: تم تحديد محتوى بيئة التدريب الإلكترونية في ضوء الأهداف التعليمية السابق تحديدها، وذلك بالاستعانة بالأدبيات والبحوث العلمية التي تناولت المهام التعليمية السابق الإشارة إليها، حيث روعي عند اختيار المحتوى التعليمي أن يكون مرتبطًا بالأهداف، ومناسبًا لطلاب الدراسات العليا، وصحيحًا من الناحية العلمية، وكذلك قابلًا للتطبيق، وقد أتبع الباحث الأسلوب المنطقي في ترتيب محاور كل مهمة حسب طبيعة أجزائها.

وللتأكد من صدق المحتوى تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في تقنيات التعليم، حيث تم عرض الموديولات التعليمية مع أهداف كل مهمة تعليمية، وذلك بهدف استطلاع آرائهم حول مدى ارتباط المحتوى التعليمي بالأهداف المطلوب تحقيقها، ومدى كفاية المحتوى لتحقيق الأهداف التعليمية، والصحة العلمية للمحتوى، ووضوحه وملائمته لخصائص طلاب الدراسات العليا، وقد تقرر اختيار المحتوى الذي يجمع عليه (٨٥٪) من المحكمين فيما يتعلق بالمهام التعليمية السابقة يعد صحيحًا ومقبولًا، وقد جاءت نتائج التحكيم على جميع محاور المحتوى بالنسبة لجميع البنود السابقة أكثر من(٩٦٪)، وقد أشار المحكمين ببعض التعديلات في الصياغة وإعادة ترتيب بعض المحاور داخل المهام التعليمية، وقد قام الباحث بإجراء هذه التعديلات حيث أصبحت الموديولات فى صورتها النهائية قابلة للتطبيق.

٣- تحديد طرائق واستراتيجيات التدريب: نظرًا لطبيعة مهارات إنتاج الفيديو التعليمي؛ فإن استراتيجية التدريب الإلكتروني المناسبة لتحقيق الأهداف المرجوة، هي: التدريب الذاتي حيث تستخدم هذه الاستراتيجية غالبًا في التعلم المتمركز حول المتعلم، حيث يكون دور المتدرب نشطًا، فهو الذي يطلع على المحتوى التدريبي المقدم من خلال نظام إدارة التعلم Blackboard، ثم يقوم بتنفيذ المهارات والتدرب عليها، أما دور المعلم فيقتصر على تقديم المساعدة والتوجيه.

٤- تصميم سيناريو بيئة التدريب الإلكترونية: في ضوء طبيعة البحث الحالي، تم تصميم موديولات تعليمية وأتاحتها من خلال نظام إدارة التعلم Blackboard لتنفيذ المهام التدريبية وفقًا

للتصميم التجريبي للبحث، وبذلك يكون التفاعل الأساسي للطلاب تفاعلًا مع الأنشطة والمحتوى التعليمي، حيث اتيح لكل مجموعة الدخول على المهام وتنفيذها باستراتيجيات التدريب.

٥- اختيار مصادر التعلم المتعددة: قام الباحث بالاطلاع على عدد من المصادر العلمية والتي تناولت مهارات إنتاج الفيديو التعليمي، وفي ضوء ما تم الاطلاع عليه، وآراء السادة الخبراء والمختصين، تم اختيار مصادر التعلم وما تشتمل عليه من وسائط تتمثل في: النص المكتوب، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الثابتة، والصور الثابتة، والرسوم المتحركة والتي تم تحديدها في ضوء المعايير المحددة.

ثالثًا- مرحلة التطوير: اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

١- التخطيط للإنتاج: بعد الانتهاء من كتابة السيناريو قام الباحث بالتخطيط لإنتاج المحتوى التدريبي، وذلك بتجهيز البرامج التي سيتم بها كتابة النصوص وتحريرها وكذلك معالجة الصور وتجهيز لقطات الفيديو، وتنقية الملفات الصوتية من الضوضاء، وذلك لتجهيزها لبيئة التدريب.

٢- التطوير (الإنتاج الفعلي):

- كتابة النصوص: استخدم الباحث في كتابة النصوص برنامج "Microsoft Word ".
- إنتاج الصور والرسومات الثابتة: تم تجهيز بعض الصور وتصميم بعض الرسومات من خلال تدعيمها بالنصوص المكتوبة من خلال استخدام برنامج Photoshop.
- إنتاج لقطات الفيديو: تم تجهيز وإعداد لقطات فيديو تعليمية يتاح من خلال عرض المهارات المطلوبة، وقد تم الاستعانة ببرنامج Camtasia لإنتاج هذه اللقطات، وذلك من حيث عمليات المونتاج والإخراج.

٣- عمليات التقويم البنائي للمحتوى التدريبي: بعد الانتهاء من إعداد المحتوى التدريبي تم ضبطه والتحقق من صلاحيته للتطبيق، وذلك بعرضه على مجموعة من المحكمين، وقد أبدى بعض السادة المحكمين بعض الملاحظات التي وضعت في الاعتبار عند إعداد الصورة النهائية لبيئة التدريب الإلكتروني.

٤- الإخراج النهائي: بعد الانتهاء من عمليات التقويم البنائي، وإجراء التعديلات اللازمة، تم إعداد بيئة التدريب الإلكترونية القائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard في صورتها وتجهيزها للعرض على الطلاب.

رابعًا: مرحلة التقويم النهائي: بعد الانتهاء من عملية الإنتاج، تمت عملية التقويم من حيث تصميم البيئة، وصياغة الأسئلة، وطرق تقويم الطلاب، ومن ثم التعديل، قبل البدء في عمليات الإخراج النهائي لها.

خامسًا: مرحلة النشر والاستخدام والمتابعة: بعد الانتهاء من عمليات التقويم البنائي، وإجراء التعديلات اللازمة، تم نشر بيئة التدريب الإلكتروني من خلال نظام إدارة التعلم Blackboard وإتاحتها لعينة البحث المستهدفة.

٣- أدوات البحث

تمثلت أدوات البحث الحالي في:

١. اختبار تحصيل معرفي مرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي

٢. بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي

١- إعداد الاختبار التحصيلي: تم إتباع الإجراءات التالية في إعداد الاختبار التحصيلي:

(١-١) تحديد الهدف من الاختبار: يهدف هذا الاختبار إلى قياس التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

(١-٢) وضع تعليمات الاختبار: تم وضع مجموعة من التعليمات الخاصة بالاختبار، حيث اتصفت هذه التعليمات بالوضوح، والمناسبة لخصائص الطلاب عينة البحث.

(١-٣) جدول مواصفات الاختبار: تم إعداد جدول الموصفات وفق أهداف كل تدريب وكل مستوى من مستويات بلوم المحدث لمناسبته طلاب هذه المرحلة العمرية من التفكير وكان الجدول على النحو التالي:

م	المهارة	الفهم	التذكر	التطبيق	التحليل	التقييم	الإبداع	المجموع
١	التخطيط والإعداد	١	٢	٢	١	١	٢	٩
٢	التصوير والإخراج	١	١	٢	١	١	٢	٨

م	المهارة	الفهم	التذكر	التطبيق	التحليل	التقييم	الإبداع	المجموع
٣	المونتاج والتحرير	١	٢	٣	٢	٢	٢	١٢
٤	التفاعل وإضافة الوسائط	١	١	١	١	١	١	٦
٥	التصدير والنشر	١	١	١	١	١	١	٦
٦	المجموع الكلي	٥	٧	٩	٦	٦	٨	٣٩

(١-٤) صياغة مفردات الاختبار: تكون الاختبار من نوعي الأسئلة الموضوعية؛ وهي: أسئلة الصواب والخطأ وعددها (٢٧) مفردة، أما أسئلة الاختيار من متعدد وعددها (١٢) مفردة، وتم مراعاة الشروط اللازمة لها حتى يكون الاختبار بصورة جيدة، وفى ضوء محتوى بيئة التدريب الإلكترونية القائمة على نظام Blackboard تمت صياغة مفردات الاختبار.

(١-٥) صدق الاختبار: يقصد بصدق الاختبار قدرة الاختبار على قياس ما وضع لقياسه، وقد تم تقدير صدق الاختبار في البحث الحالي من خلال:

- صدق المحكمين: حيث تم عرض الاختبار على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في تقنيات التعليم، وطُلب منهم إبداء الرأي في مدى مناسبة مفردات الاختبار للأهداف التي وضع من أجلها، ومدى سلامة مفرداته من الناحية العلمية، مناسبته لخصائص عينة البحث، مع حذف أو إضافة أو تعديل مفردات الاختبار، وبعد تعديل ملاحظات السادة المحكمين أصبح الاختبار جاهزاً للتطبيق على العينة الاستطلاعية.

- الاتساق الداخلي: تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والبعد التي تنتمي إليه، وتبين ارتفاع قيم معاملات الارتباط، حيث جاءت المفردات بقيم معاملات ارتباط ما بين (٠,٦٢٥* –٠,٩٣٧**) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥)، (٠,٠١)، كما تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مستوى، والمستوى الآخر، وكذلك الارتباط بين درجة كل مستوى، والدرجة الكلية للاختبار، وأظهرت ارتباطا عالياً، كما يوضحها جدول (١):

جدول ١ معاملات الارتباط بين درجة كل مستوى والمستويات الأخرى والدرجة الكلية لاختبار التحصيل المعرفي

المستوى	التذكر	الفهم	التطبيق	العليا	الاختبار
التذكر	ـــــ				

المستوى	التذكر	الفهم	التطبيق	العليا	الاختبار
الفهم	٠,٩٤٠**	ـــــ			
التطبيق	٠,٩٦١**	٠,٩٩٠**	ـــــ		
العليا	٠,٩٦٩**	٠,٩٧٥**	٠,٩٩٤**	ـــــ	
الاختبار	٠,٩٧٤**	٠,٩٨٨**	٠,٩٩٨**	٠,٩٩٦**	ـــــ

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين كل مستوى، والمستويات الأخرى (٠,٩٤٠** - ٠,٩٩٤**)، وبين كل مستوى، والدرجة الكلية للاختبار مرتفعة (٠,٩٧٤** - ٠,٩٩٨**)؛ مما يؤكد أن هذا الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

- ثبات درجات الاختبار: تم حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية؛ حيث جاءت قيمة معامل ثبات سبيرمان (٠,٩٤٧ - ٠,٩٩١)، ومعامل ثبات جتمان (٠,٩٣٧ - ٠,٩٩٠)، مما يشير إلى ثبات درجات الاختبار إذا طُبق على نفس العينة في نفس الظروف.

جدول ٢ معاملات الارتباط بين درجة كل مستوى والمستويات الأخرى والدرجة الكلية لاختبار التحصيل المعرفي

المستوى	التجزئة النصفية	
	سبيرمان	جتمان
التذكر	٠,٩٤٧	٠,٩٣٧
الفهم	٠,٩٩١	٠,٩٩٠
التطبيق	٠,٩٧٥	٠,٩٧٣
العليا	٠,٩٧٨	٠,٩٥٦
الاختبار	٠,٩٩٠	٠,٩٩٠

(١-٦) الصورة النهائية للاختبار التحصيلي: تكون الاختبار التحصيلي من أسئلة الصواب والخطأ وعددها (٢٧) مفردة، أما أسئلة الاختيار من متعدد وعددها (١٢) مفردة، وبذلك يكون مجموع بنود الاختبار التحصيلي (٣٩) مفردة.

٢- بطاقة تقييم منتج جودة إنتاج الفيديو التعليمي:

تتطلب طبيعة هذا البحث إعداد بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي، وقد تم بناء وضبط هذه البطاقة بإتباع الخطوات التالية:

(٢-١) تحديد الهدف من بناء بطاقة جودة الإنتاج: تهدف بطاقة جودة إنتاج الفيديو التعليمي إلى قياس أداء طلاب الدراسات العليا لمهارات الفيديو التعليمي وجودة إنتاجهم لها.

(٢-٢) تحديد الأداءات التي تتضمنها البطاقة: تم تحديد الأداءات الخاصة ببطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي، وذلك بالاطلاع على عدد من الأدبيات والدراسات السابقة والتي تناولت إنتاج الفيديو التعليمي، حيث تضمنت هذه البطاقة عدد من المعايير الرئيسة، تمثلت في: المعايير الفنية لبرامج الفيديو التعليمية، المعايير التربوية لبرامج الفيديو التعليمية، المعايير العلمية لبرامج الفيديو التعليمية.

(٢-٣) تعليمات بطاقة تقييم المنتج: تم وضع مجموعة من التعليمات وجهت إلى القائم بعملية التقييم، حيث روعي أن تكون هذه التعليمات واضحة ومحددة وشاملة وسهلة الاستخدام لأي مقيم يقوم بعملية التقييم، وتضمنت أن يقوم بقراءة البطاقة جيدًا قبل القيام بعملية التقييم، وإعطاء الدرجة في ضوء ثلاثة مستويات (كبيرة – متوسطة – ضعيفة)؛ حيث يأخذ الطالب (٣) درجات في عند مستوى الأداء الأول، (٢) درجتان عند مستوى الأداء الثاني، (١) درجة واحدة في حالة المستوى الثالث.

(٢-٤) صدق المحكمين: تم عرض بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في تقنيات التعليم، وطُلب منهم إبداء الرأي في مدى مناسبة البطاقة للأهداف التي وضعت من أجلها، ومدى سلامة مفرداتها من الناحية العلمية، مناسبتها لخصائص عينة البحث، مع حذف أو إضافة أو تعديل ما يرونه، وبعد تعديل ملاحظات السادة المحكمين أصبحت البطاقة جاهزة للتطبيق على العينة الاستطلاعية.

(٢-٥) ثبات بطاقة تقييم المنتج: تم حساب ثبات البطاقة بأسلوب تعدد الملاحظين على أداء طلاب الدراسات العليا، ثم حساب معامل الارتباط لبيرسون، والاتفاق -بمعادلة كوبر- بين تقديرهم للأداء العملي للطلاب، وتمت الاستعانة باثنين من الزملاء، وبعد عرض البطاقة عليهم ومناقشتهم محتواها وتعليمات استخدامها، تم تطبيقها، وذلك بملاحظة أداء ثلاثة من طلاب الدراسات العليا، ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الملاحظين الثلاثة (٠,٧٦٨**)، دال

إحصائياً عند (٠,٠١)، وكذلك الاتفاق لكل طالب، ويوضح جدول (٣) معامل الاتفاق بين الملاحظين على أداء طلاب الدراسات العليا الثلاثة.

جدول ٣ معامل الاتفاق بين الملاحظين على أداء طلاب الدراسات العلي

معامل الاتفاق في حالة الطالب الأول	معامل الاتفاق في حالة الطالب الثاني	معامل الاتفاق في حالة الطالب الثالث
٪٩٠	٪٩٦,٧	٪٩٣,٣

استقراء النسب السابقة بالجدول السابق يتضح أن متوسط معامل اتفاق الملاحظين في حالة الطلاب الثلاثة يساوى (٩٣,٣٪) وهذا يعنى أن بطاقة جودة المنتج على درجة عالية من الثبات، وأنه صالح كأداة للقياس.

(٢-٧) الصورة النهائية لبطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي: تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم الانتاج، وبلغ عدد المهارات الرئيسة عدد (٣) ثلاث مهارات رئيسة، وبلغ عدد المهارات الفرعية (٣٠) ثلاثون مهارة فرعية.

نتائج البحث ومناقشتها

أولاً: عرض النتائج المرتبط بالسؤال الأول للبحث والذي نصه: "ما مهارات إنتاج الفيديو التعليمي اللازمة لطلاب الدراسات العليا تخصص "تقنيات التعليم" وذلك من وجهة نظر المتخصصين؟"

للإجابة عن هذا السؤال قام الباحث باشتقاق قائمة مبدئية بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي، وذلك من خلال الاطلاع على عدد من الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة، وقد تم عرض هذه المصادر في الجزء الخاص بإعداد قائمة المهارات، وقد تم التوصل إلى قائمة بالمهارات ضمت عدد (٣) ثلاث مهارات رئيسة، و(١٩) مهارة فرعية، و(١٣٣) مهارة إجرائية. وقد تم عرض هذه القائمة على عدد من المحكمين المتخصصين في مجال تقنيات التعليم، وذلك لمراجعتها وابداء الرأي فيها، وقد قاموا بإبداء آرائهم في هذه القائمة وأهم التعديلات المطلوبة، ومن ثم قام الباحث بإجراء التعديلات على القائمة في ضوء هذه الآراء، وتم التوصل إلى قائمة بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي في صورتها النهائية وتتضح أهم هذه المهارات في الجدول الآتي:

م	المهارات الرئيسة	المهارات الفرعية	المهارات الرئيسة	المهارات الفرعية	المهارات الرئيسة	المهارات الفرعية
١	المهارات التقنية	استخدام برامج تحرير الفيديو التعليمي	مهارات إعداد المحتوى	كتابة السيناريو التعليمي	مهارات التفاعل والتقييم	دمج أساليب التفاعل الرقمي
٢		استخدام المؤثرات البصرية والصوتية		تنظيم المحتوى بشكل منطقي		تحليل ردود فعل المشاهدين
٣		تحسين جودة الصوت للفيديو		اختيار أساليب العرض المناسبة		قياس الأثر التعليمي للفيديو
٤		تصدير الفيديو بصيغ مختلفة ومتنوعة		استخدام تقنيات التحريك لإيصال الفكرة		تحسين الفيديو بناءً على التقييمات
٥		تسجيل الشاشة لإنشاء لأي محتوى تعليمي		إعداد مخطط زمني للإنتاج		إدارة وقت المشاهدة ومعدل الإكمال
٦		التعامل مع الخلفيات والرسوم المتحركة		توظيف أساليب السرد القصصي		استخدم التحليلات الذكية لقياس التفاعل
٧		ضبط جودة الصورة والفيديو				

ثانياً: عرض النتائج المرتبطة بالسؤال الثاني للبحث والذي نصه: " ما صورة التصميم الخاص بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟

تبنى الباحث نموذج محمد خميس (٢٠٠٣) للتصميم والتطوير التعليمي نظرًا لشمولية النموذج غالبية الخطوات والمراحل التي يمكن الاعتماد عليها عند تصميم بيئة التدريب القائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard:

١- في مرحلة التحليل، تم تحديد الحاجة لتطوير مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لطلاب الدراسات العليا بتخصص تقنيات التعليم بكلية التربية بجامعة الملك خالد عبر Blackboard، حيث تم تحليل المهمات التعليمية وتفصيلها لمهارات رئيسية مثل استخدام Camtasia في المونتاج

والإخراج، إلى جانب دراسة خصائص الطلاب لتحديد احتياجاتهم، وتحليل الموارد والقيود لتطوير بيئة تدريبية مناسبة.

٢- أما مرحلة التصميم، فقد تضمنت صياغة الأهداف التعليمية باستخدام نموذج ABCD وتحكيمها لضمان دقتها، مع تنظيم المحتوى التعليمي وفق الأهداف المحددة، وتحديد استراتيجية التدريب الذاتي عبر Blackboard لتعزيز التفاعل، بالإضافة إلى تصميم سيناريو تعليمي تفاعلي واختيار مصادر تعلم متنوعة تشمل النصوص، الرسومات، المؤثرات الصوتية، والفيديوهات.

٣- وفي مرحلة التطوير، تم إنتاج المحتوى التدريبي من خلال كتابة النصوص باستخدام Microsoft Word، وتصميم الرسومات عبر Photoshop، وإنتاج الفيديوهات التعليمية بواسطة Camtasia للمونتاج والإخراج، مع إجراء التقويم البنائي لتحكيم المحتوى وتنقيحه، ثم إعداد البيئة التدريبية في صورتها النهائية للنشر.

٤- خلال مرحلة التقويم النهائي، تم تنفيذ مراجعة شاملة للتصميم، وصياغة الأسئلة، واستراتيجيات التقييم لضمان جودة البيئة التدريبية قبل الإطلاق الرسمي.

٥- أخيرًا، في مرحلة النشر والمتابعة، تم نشر البيئة التدريبية عبر Blackboard وإتاحتها لطلاب الدراسات العليا بتخصص تقنيات التعليم بكلية التربية بجامعة الملك خالد، مع متابعة استخدامهم لها لضمان تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

ثالثاً: عرض النتائج المرتبطة بأثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

وتحاول النتائج الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث، والذي نصه: ما أثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟، وترتبط هذه النتائج بالفرض الأول للبحث:

وللتحقق من صحة الفرض الأول والذي ينص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب

الدراسات العليا في اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لصالح التطبيق البعدي. وذلك للتعرف على أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، فقد تم حساب قيم (Z) ودلالتها للفروق بين متوسطات درجات مجموعة البحث التجريبية باستخدام ويلكوكسون Wilcoxon على اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، وفيما يلي ملخص لنتائج الاختبار:

جدول ٤ قيم (Z) ودلالتها للفروق بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية باستخدام ويلكوكسون Wilcoxon على اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي

المستوى	القياس	اتجاه الرتب	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة الاحصائية	مستوى الدلالة (٠,٠٥)	حجم الأثر r
التذكر	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,١٠٩	٠,٠٠١٨٧٨	دالة احصائياً	٠,٨٩٧
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				
الفهم	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٢١١	٠,٠٠١٣٢٢	دالة احصائياً	٠,٩٢٧
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				
التطبيق	البعدي أقل من	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٩٥	٠,٠٠١٩٦٦	دالة احصائياً	٠,٨٩٣

	القبلي							
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠			
العليا	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٩٠	٠,٠٠١٩٩٨	دالة احصائياً	٠,٨٩٢
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠			
الاختبار	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٦٨	٠,٠٠٢١٥٧	دالة احصائياً	٠,٨٨٦
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠			

يتضح من الجدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي – البعدي) للاختبار ككل؛ حيث أن متوسط الرتب السالبة (٠,٠٠) ومجموع الرتب (٠,٠٠)، بينما متوسط الرتب الموجبة (٦,٥٠) ومجموع الرتب (٧٨,٠٠)، وقيمة (Z=3.068)، وكانت قيمة الدلالة الإحصائية (٠,٠٠٢١٥٧) أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥)، كما سجلت حجم أثر عند مستوى مرتفع (٠,٨٨٦)، ولتجنب الوقوع في خطأ النوع الأول (رفض الفرض الصفري بينما هو في واقع الأمر صحيح)؛ فقد تم تعديل مستوى الدلالة باستخدام Bonferroni Adjustment)؛ حيث تم قسمة مستوى الدلالة (٠,٠٥) على عدد مستويات اختبار التحصيل (٤)؛ ليصبح مستوى الدلالة الجديد (٠,٠١٢٥)، كما سجلت مستويات التحصيل المعرفي: التذكر، الفهم، التطبيق، العليا، قيم دالة إحصائياً (٣,١٠٩، ٣,٢١١، ٣,٠٩٥، ٣,٠٩)، مستوى الدلالة الجديد (٠,٠١٢٥)، ولها حجوم أثر مرتفعة، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية على اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي.

وعليه يتم قبول الفرض الأول من فروض البحث وهو "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لصالح القياس البعدي ويرجع لأثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard".

ثالثا: عرض النتائج المرتبطة بأثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

وتحاول النتائج الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث، والذي نصه: ما أثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا؟، وترتبط هذه النتائج بالفرض الثاني للبحث:

وللتحقق من صحة الفرض الثاني والذي ينص على "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في بطاقة تقييم منتج جودة إنتاج الفيديو التعليمي لصالح التطبيق البعدي، وذلك للتعرف على أثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، فقد تم حساب قيم (Z) ودلالتها للفروق بين متوسطات درجات مجموعة البحث التجريبية باستخدام ويلكوكسون Wilcoxon على بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا، وفيما يلى ملخص لنتائج الاختبار:

جدول ٥ قيم (Z) ودلالتها للفروق بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية باستخدام ويلكوكسون Wilcoxon على بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي

المعايير	القياس	اتجاه الرتب	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة الاحصائية	مستوى الدلالة (٠,٠٥)	حجم الأثر r
الفنية	البعدي أقل من	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٦٣	٠,٠٠٢١٩٢	دالة	٠,٨٨٤

المعايير	القياس	اتجاه الرتب	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة الاحصائية	مستوى الدلالة (٠,٠٥)	حجم الأثر r
	القبلي							احصائياً	
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				
التربوية	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٨٩	٠,٠٠٢٠٠٧	دالة احصائياً	٠,٨٩٢
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				
العلمية	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٩٣	٠,٠٠١٩٨٢	دالة احصائياً	٠,٨٩٣
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				
البطاقة	البعدي أقل من القبلي	الرتب السالبة	صفر	صفر	صفر	٣,٠٧٤	٠,٠٠٢١١٥	دالة احصائياً	٠,٨٨٧
	البعدي أكبر من القبلي	الرتب الموجبة	١٢	٦,٥٠	٧٨,٠٠				

يتضح من الجدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي – البعدي) للبطاقة ككل؛ حيث أن متوسط الرتب السالبة (٠,٠٠) ومجموع الرتب (٠,٠٠)، بينما متوسط الرتب الموجبة (٦,٥٠) ومجموع الرتب (٧٨,٠٠)، وقيمة (Z=3.074)، وكانت قيمة الدلالة الإحصائية (٠,٠٠٢١١٥) أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥)، كما سجلت حجم أثر عند مستوى مرتفع (٠,٨٨٧)،

ولتجنب الوقوع في خطأ النوع الأول (رفض الفرض الصفري بينما هو في واقع الأمر صحيح)؛ فقد تم تعديل مستوى الدلالة باستخدام Bonferroni Adjustment)؛ حيث تم قسمة مستوى الدلالة (٠,٠٥) على عدد معايير البطاقة (٣)؛ ليصبح مستوى الدلالة الجديد (٠,٠١٦٧)، كما سجلت المعايير: الفنية، التربوية، العلمية، قيم دالة إحصائياً (٣,٠٦٣، ٣,٠٨٩، ٣,٠٩٣)، عند مستوى الدلالة الجديد (٠,٠١٦٧)، ولها حجوم أثر مرتفعة، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية على بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي.

وعليه يتم قبول الفرض الثاني من فروض البحث زهو "وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي لصالح القياس البعدي، ويرجع لأثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard".

تفسير نتائج البحث ومناقشتها:

بعد عرض نتائج التحليل الاحصائي لمتغيرات البحث والمتمثلة في (التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي، جودة إنتاج الفيديو التعليمي) فيما يلي عرض تفسير تلك النتائج، وذلك على النحو التالي:

أولاً: مناقشة وتفسير النتائج المرتبطة بأثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

تشير النتائج المبينة في الجدول (٤) إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في اختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لصالح القياس البعدي يرجع لأثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard"، وهذه النتيجة تعد مؤشرًا يوضح فاعلية بيئة التدريب الإلكتروني القائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard في تنمية التحصيل المعرفي المرتبطة بمهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء الاعتبارات التالية:

نظرية تجميع المثيرات والتي تنص على أن المثيرات المستخدمة في الموقف التعليمي، تؤدي إلى حدوث التعلم وبقاء أثره، ولا يحدث الانتباه بدون مثيرات، وعند تغير شدة المثير أو تكراره يحدث جذب انتباه المتعلم، وقد تضمنت بيئة التدريب الإلكتروني على عدة مثيرات تعليمية، مكنت من تقديم المحتوى التعليمي، بشكل يتلائم مع خصائص الطلاب المعرفية والنفسية، مما أدى إلى سهولة الحصول على المعلومات واكتسابها وكذلك استرجاعها عند الحاجة.

اشتمل المحتوى التعليمي ببيئة التدريب الإلكتروني على عدد من الوسائط المتعددة المتمثلة في (النصوص، الصور الثابتة، والرسوم، والفيديوهات، والصوتيات) كل ذلك عمل على مخاطبة حاستي السمع والبصر لدى الطلاب، مما ساعد في الاحتفاظ بالمعلومات المقدمة في الذاكرة، والعمل على استرجاعها عند الحاجة. وهذا يتفق مع نظرية معالجة المعلومات والتي ترى بأن التعلم عملية معرفية توصف بأنها تغير في المعرفة المخزنة في الذاكرة، وأن الذاكرة تلعب دوراً مهما في التعلم المعرفي، فالتعلم يحدث عندما يتم تخزين المعلومات في الذكرة بشكل منظم، وبطريقة ذات معنى، كما تنظر إلى المتعلم كمعالج للمعلومات، فالتعلم يحدث عندما تأتي المعلومات من البيئة، ثم يقوم المتعلم بمعالجتها، وتخزينها في الذاكرة، ثم تخرج كمخرجات في شكل قدرات متعلمة.

نظرية الترميز المزدوج أو الثنائي، والتي تفترض أن اكتساب المعرفة داخل العقل يتكون من وحدتين للترميز، إحداها للغة اللفظية والأخرى للرسومات والصور ولذا فالمتعلم الذي يتناول المعلومات من خلال قناتين منفصلتين أفضل من المتعلم الذي يتناولها من خلال قناة واحدة (Stockwell, 2016). لأن الصور تساعد المتعلم على تكوين ارتباطات بين المادة البصرية والمحتوى أثناء معالجة المعلومات بشكل مستقل ومتزامن حيث يوجد بينهما روابط وعلاقات تسمح بالترميز الثنائي للمعلومات. وقد أتاحت بيئة التدريب الإلكترونية أشكال مختلفة للمحتوى التعليمي، مثل: النصوص، والصور، والفيديوهات والتي مكنت الطلاب من تلقي المهارات بأكثر من شكل، سهلت من عملية التخزين والاسترجاع.

وتتفق هذه النتيجة إجمالاً مع ما توصلت إليه الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت فاعلية بيئات التدريب الإلكترونية، وكذلك نظام إدارة التعلم Blackboard على التحصيل المعرفي،

ومن بين هذه الدراسات: (المنديل، ٢٠٢٠؛ جودة، ٢٠٢٠؛ مختار، ٢٠٢١؛ عياصره، ٢٠٢٢؛ Al-Ramamna, & Jreisat, 2023؛ Alokluk, 2018؛ Onafowora, & Eaton, 2006)؛ حيث أشارت معظم هذه الدراسات فاعلية بيئات التدريب الإلكتروني، وكذلك نظام إدارة التعلم Blackboard في تنمية التحصيل المعرفي لدي الطلاب.

ثانياً: مناقشة وتفسير النتائج المرتبطة بأثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard لتنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا

تشير النتائج المبينة في الجدول (٥) إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث التجريبية من طلاب الدراسات العليا في بطاقة تقييم جودة إنتاج الفيديو التعليمي لصالح القياس البعدي يرجع لأثر تصميم بيئة تدريب إلكترونية قائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard"، وهذه النتيجة تعد مؤشرًا يوضح فاعلية بيئة التدريب الإلكتروني القائمة على نظام إدارة التعلم Blackboard في تنمية جودة إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب الدراسات العليا.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء الاعتبارات التالية:

تنظيم المحتوى التعليمي ببيئة التدريب الإلكتروني في شكل موديولات تعليمية، لها عناصر ومكونات محددة، ينتقل الطالب بينها، ويعمل على اجتيازها، من الممكن أن يسهم في تنمية المتغيرات التابعة. وهذا يتفق مع مبادئ النظريات والمداخل السلوكية، وتوجهات التصميم التعليمي في ضوئها؛ حيث يصمم المحتوى التعليمي عن طريق تقسيم المحتوى إلى سلسلة متتابعة من الموضوعات أو الوحدات التعليمية، ولكل وحدة أهدافها ومتطلباتها السابقة لتعلمها، مع مراعاة أن يكون تنظيم هذه الموضوعات بطريقة منطقية، تبدأ من السهل والبسيط إلى الصعب والمعقد.

إعطاء الفرصة للطلاب لمشاهدة وممارسة المهارات العملية في أي وقت، وأي مكان، ولأكثر من مرة من خلال بيئة التدريب الإلكتروني، ساهم في مساعدة الطلاب على فهم المهارة وتحليلها. وهذا يتفق مع نظرية التعلم الاجتماعي المعرفي حيث أشارت إلى قدرة الفرد على التعلم ليس فقط من خلال الخبرات المباشرة التي يمر بها، إنما أيضاً من خلال ملاحظة الأخرين، والاستفادة من الخبرات التي يمرون بها، ويطلق هذا التعلم اسم التعلم الملاحظ أو التعلم بالملاحظة. كذلك نظرية

النشاط والتي ترى بأن كل الأنشطة الإنسانية تحدث عن طريق استخدام الأدوات، مثل الأدوات التكنولوجية. وأن أي نظام نشاط يتضمن فرداً يقوم بأفعال، لإنجاز موضوع معين، لتحقيق أهداف معينة.

شعور الطالب بأنه المتحكم في عملية تعلمه يعد من الدوافع الكافية التي تزيد من حرص المتعلم على التعلم، كما تزيد من إبداعه وتجعله متعلماً نشطاً، مما يشير إلى قدرته على اكتساب المعارف والمهارات. وتوفير وسائل وأساليب التحفيز بالبيئة وتنوعها ساعد على مواصلة عملية التدريب، وأدى إلى المتعة والتشويق في اجتياز المهام المختلفة. وكذلك تنظيم عرض المعلومات وتقديمها من البسيط إلى المعقد ساعد على ترتيبها في البنية المعرفية بشكل يَسَّهل استرجاعها عند الاحتياج إليها.

وتتفق هذه النتيجة إجمالاً مع ما توصلت إليه الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت فاعلية بيئات التدريب الإلكترونية، وكذلك نظام إدارة التعلم Blackboard على التحصيل المعرفي، ومن بين هذه الدراسات: (الفضلي، ٢٠١٧؛ الحربي، ٢٠١٩؛ حسين، ٢٠١٩؛ الجمل، ٢٠٢٠؛ حميد، ٢٠٢٠؛ طلبه، ٢٠٢١)؛ حيث أشارت معظم هذه الدراسات فاعلية بيئات التدريب الإلكتروني، وكذلك نظام إدارة التعلم Blackboard في تنمية جودة الانتاج.

توصيات البحث:

في ضوء ما تم التوصل إليه من نتائج البحث الحالي يمكن تقديم التوصيات التالية:

١- الاعتماد على نظام إدارة التعلم Blackboard في تقديم الدورات التدريبية المختلفة، حيث إنه يعد واحد من أفضل أنظمة إدارة التعلم لما يتمتع به من إمكانات تسهل من عملية التدريب.

٢- ضرورة توجيه النظر إلى عينة البحث المستهدفة (طلاب الدراسات العليا) بمزيد من البحوث والدراسات، تعمل على مواجهة المشكلات الخاصة بهم، وتنمية مهاراتهم البحثية والتقنية.

٣- الاستفادة من قائمة مهارات إنتاج الفيديو التعليمي المقدمة في هذا البحث، وذلك في الدورات التدريبية المختلفة.

مقترحات البحث:

في ضوء نتائج البحث التي تم التوصل إليها يقترح البحث الحالي إجراء الدراسات والبحوث التالية:

١- تصميم بيئة تدريب ثلاثية الأبعاد لتنمية مهارات إنتاج الفيديو التفاعلي لدى طلاب الدراسات العليات تخصص تقنيات التعليم.

٢- تصميم برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية الكفايات التقنية لدى طلاب الدراسات العليا.

٣- درجة رضا طلاب الدراسات العليا عن توظيف نظام إدارة التعلم Blackboard في برامج التدريب القائمة على نظم إدارة التعلم.

٤- تقييم واقع استخدام نظام إدارة التعلم Blackboard في برامج التدريب الإلكتروني في المرحلة الجامعية.

المراجع

المراجع العربية:

إبراهيم، حمادة محمد مسعود، وبكير، سماح زغلول حسن. (٢٠١٩). أثر أنماط التدريب الإلكتروني "المباشر – المساند – المزيج" على تنمية مهارات استخدام نظام "*Blackboard*" في التدريس لدى أعضاء هيئة التدريس في ضوء احتياجاتهم التدريبية. مجلة التربية، ٣(١٨). ١٣-٨٩.

إبراهيم، وليد يوسف. (٢٠١٤). اثر استخدامات دعامات التعلم العامة والموجهة في بيئة شبكات الويب الاجتماعية التعليمية في تنمية مهارات التخطيط للبحوث الاجرائية لدى طلاب الدراسات العليا وتنمية اتجاهاتهم نحو البحث العلمي، دراسات تربوية في التربية وعلم النفس، ٥٣.

الأتربي، شريف محمد. (٢٠١٩). التعليم بالتخيل " إستراتيجية التعليم الإلكتروني أدوات التعلم. العربي للنشر والتوزيع.

أحمد، فادي عبد الرحيم عودة. (٢٠٢٢). أثر استخدام برمجيات الوسائط المتعددة في تنمية مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لدى طلبة تكنولوجيا التعليم في جامعة الشرق الأوسط. مؤتة للبحوث والدراسات – سلسلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، ٣٧(٢). ١٧٧-٢٠٢.

إسماعيل، أسماء حسين علي، خليفة، محمد أحمد، أمين، حنفي حيدر، وعلي، أشرف رجب عطا. (٢٠٢٢). أثر برنامج مقترح في التربية الإعلامية على تنمية مهارات إنتاج الفيديو الرقمي لدى طلاب المرحلة الثانوية: دراسة شبه تجريبية. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ٣٨. ٤٦٣-٤٩٠.

بدوي، محمد عبد الهادي. (٢٠١٠) فعالية تديس وحدة مقترحة بالتعليم الإلكتروني في تنمية مهارات استخدام برامج إدارة المحتوى وتعديل أنماط التفضيل المعرفي لدى طلاب الدبلوم التربوي واتجاهاتهم نحوه، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ٢(١٤٤)، ٣٧٣ – ٤١٦.

الجمل، حمادة عبد الرؤوف هلال، والدسوقي، محمد إبراهيم. (٢٠٢٠). فاعلية برنامج تدريب إلكتروني قائم على معايير الجودة الشاملة لإكساب معلمي الحاسب الآلي مهارات التعلم النشط. مجلة كلية التربية، ٢٠(٤). ٢٦١-٢٨٨.

الجهني، ليلى سعيد. (٢٠٢٠). درجة رضى طالبات الدراسات العليا عن نظام بلاك بورد واستخدامه في تدريسهن الطارئ عن بعد في ضوء نموذج نجاح نظام المعلومات لديلون ومكلين، المجلة الدولية للبحوث في العلوم والتربية، استونيا ٣(٤)، ٢٦١ – ٣٠٣.

جودة، سامية حسين محمد. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام نظام *Blackboard* في ضوء أنموذج دانيال في تدريس برنامج *Mathematics* وتنمية عمليات العلم والقدرة الاستدلالية والإنجاز الأكاديمي. المجلة الدولية للأبحاث التربوية، ٤٤(٣). ٢١٦-٢٦٧.

حابوه، سحر محمود محمد.(٢٠٢٢).أثر بيئة تدريب تكيفية قائمة على الاحتياجات التدريبية في تنمية التحصيل المعرفي لمهارات تصميم المحتوى الرقمي لدى المصممين التعليميين. مجلة جامعة جنوب الوادي للدراسات التربوية والنفسية، ٨(١)، ٢٢-٥٠.

حافظ، إسلام عبد الحليم محمد. (٢٠٢٠). فاعلية برنامج تدريبي مدمج لتنمية مهارات إنتاج فيديو الرسوم المتحركة لدى طلاب الدبلوم المهني. مجلة كلية التربية، ٧٨(٢). ٣٨١-٤٠٩.

حرب، سليمان أحمد سليمان. (٢٠١٨). فاعلية التعلم المقلوب بالفيديو الرقمي (العادي / التفاعلي) في تنمية مهارات تصميم الفيديو التعليمي وإنتاجه لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة. المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعلم الإلكتروني، ٦(١٢).٦٥-٧٨.

الحربي، سليمان حربي. (٢٠١٨). تأثير التعلم المقلوب باستخدام الفيديو التفاعلي على مهارات تصميم وإنتاج الفيديو التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة جامعة بنها للعلوم التربوية، ٢٩(١) ، ١٢٣-١٤٥.

الحربي، هناء تركي عبد الرحمن. (٢٠١٩). فاعلية التدريب الإلكتروني في تنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية. مجلة القراءة والمعرفة، ٢٠٨,٢٠٣-٢٢٤.

حسني علي، بثينة محمد. (٢٠٢٢). فاعلية برنامج قائم على نظام إدارة التعلم الإلكتروني (*Blackboard*) في تنمية بعض مهارات القرن الحادي والعشرين لدى معلمات رياض الأطفال. مجلة العلوم الإنسانية والإدارية، ٢٩. ٥١-٨٠.

حسين، زينب فريد محمد فتحى، فرج، أمانى محمد، الجبروني، طارق علي حسن، وإسماعيل، إسماعيل محمد. (٢٠١٩). فاعلية التدريب الإلكتروني في تنمية المعلم مهنيا في لغات البرمجة. مجلة كلية التربية النوعية، ٩. ١٣١-١٤٩.

حميد، عبد الرحمن أحمد سالم. (٢٠٢٠). أثر استراتيجيات تدريب إلكتروني مقترحة "الفصول الافتراضية – التدريب الذاتي بالفيديو – الفصول الافتراضية المعكوسة" في تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية والاتجاه نحوها لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة القصيم. المجلة العلمية المحكمة للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي، ٨(١). ٥٨٩-٦٧٨.

الخليفة، هند سليمان. (٢٠١٠). من نظم إدارة التعلم الإلكتروني إلى بيئات التعلم الشخصية، مجلة رسالة الخليج العربي، ٣(٢)، ١٥- ٢٩.

خميس، محمد عطية. (٢٠٠٣). منتوجات تكنولوجيا التعليم. مكتبة دار الكلمة.

خميس، محمد عطية. (٢٠١٨). بيئات التعلم الإلكترونية- الجزء الأول، المركز الأكاديمي العربي للنشر والتوزيع.

الدعيلان، هيفاء محمد عبد الله.(٢٠٢٠). دور التدريب عن بعد في التطوير المهني لدى المعلمات لمواجهة تحديات أزمة كورونا. المجلة السعودية للتدريب والتطوير المهني، ٢(٩)، ٩٩-١١٥.

الرميح، رحاب عبدالله عبد العزيز. (٢٠٢٢). استخدام استراتيجية التعلم المقلوب وأثره في تنمية بعض مهارات إنتاج الفيديو التعليمي لطالبات المستوى الرابع في كليات عنيزة. العلوم التربوية، ٣٠(٤). ٢٠٥-٢٤٠.

الروقي، نور محمد. (٢٠٢٣). فاعلية برنامج تدريبي الكتروني مقترح قائم على الفيديو التفاعلي في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الرقمي لدى معلمات المرحلة الثانوية، المجلة العربي للتربية النوعية، (٢٧)، ٤١٣ – ٤٤٤.

الزهراني، عبد الرحمن بن مساعد. (٢٠٢٢). أثر استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية عبر نظام إدارة التعلم *Blackboard*على التحصيل المعرفي وبقاء أثر التعلم لدى طلاب ماجستير التربية البدنية، مجلة جامعة الملك خالد- كلية التربية، ٩(٢)، ٨٧- ١١٥.

سالم، محمد أحمد أحمد، إبراهيم، نهلة المتولي، فرهود، منى عبد المنعم، وعمر، عبد العزيز طلبة عبد الحميد. (٢٠١٨). فاعلية الرسوم المتحركة التعليمية في بيئة الفصل المقلوب لتنمية مهارات إنتاج برامج الفيديو التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة كلية التربية، ٢٤. ٢٦١-٢٨٥.

السدحان، عبد الرحمن. (٢٠٢٠). اتجاهات الطلبة وأعضاء هيئة التدريس بكلية علوم الحاسب والمعلومات بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية نحو استخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني بلاك بورد *Blackboard* وعلاقته ببعض المتغيرات، مجلة العلوم التربوية ١. ٢٢٣-٢٧٨.

سرحان، نسرين محمد ياقوت عبد الفتاح، عثمان، الشحات سعد محمد، ومسعود، سهير حمدي فرج حسن. (٢٠٢١). المعايير التصميمية لبرنامج تدريب عبر الويب لتنمية مهارات إنتاج الفيديو الرقمي لدى المعلمين. مجلة كلية التربية بدمياط، ٧٧. ١-٤٩.

السنيد، فاطمة عواد. (٢٠٢١). فاعلية فيديو تعليمي تفاعلي في التحصيل الدراسي في مادة الجغرافيا لدى طالبات الصف السادس الأساسي في مدارس محافظة مأدبا[رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة الشرق الأوسط.

الشرنوبي، هاشم سعيد. (٢٠١١). فاعلية اختلاف بعض متغيرات توظيف الفيديو في تصميم مواقع الويب (٠،٢) التعليمية في التحصيل وتنمية مهارات تصميم وإنتاج الفيديو الرقمي لطلاب قسم تكنولوجيا التعليم بكليات التربية، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، القاهر، ١٤٧(٢)، ٦٣٩- ٧٥١.

الشمري، فيصل الفداغي . (٢٠١٩). برنامج مقترح قائم على الفيديو الرقمي في تدريس مقرر الحاسب وأثره على تنمية مهارات الجداول الحسابية لدى طلاب الصف الثاني المتوسط، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، جامعة بابل، (٤٢)، ٧١- ٨٢.

الشهري، أمل ظافر، ومحمد، لمياء جلال. (٢٠١٤). فاعلية برنامج تدريبي لتدريب طالبات كلية التربية جامعة نجران على استخدام برنامج البلاك بورد واتجاهاتهن نحوه . المجلة التربوية المتخصصة. ٣(٧). ١٨-٤١.

الشهري، عمر عبد الله. (٢٠٢٢). اتجاهات الطلاب نحو استخدام نظام "*Blackboard*" في التعلم المدمج بعد تخفيف إجراءات جائحة كورونا "*Covid-19*" مجلة جامعة الملك خالد للعلوم التربوية، ٩(٥)، ١ — ٢٢.

صلاح الدين، نانسى. (٢٠١٦). تصميم المدونات الإلكترونية عبر الويب لتنمية مهارات إنتاج برامج الفيديو. المجلة العلمية المحكمة للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي، ٤(٢).

طلبه، رهام حسن محمد، وحجازي، طارق عبد المنعم عبد الفتاح. (٢٠٢١). التفاعل بين أنماط الدعم وأساليب التصميم البصري ببيئة تدريب إلكتروني وأثره في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الرقمي المعزز للمعاقين سمعيا والاتجاه نحو الرقمنة لدى معلمي ذوي الاحتياجات الخاصة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٥(٢٥).١٣٠-١٦٩.

العامر، اللولو بنت صالح. (٢٠٢٢). رضى الطالبات عن تدريبهن الطارئ عن بعد عبر نظام التعلم بلاكبورد (*Blackboard*)، مكتب التربية العربي لدول الخليج، (١٦٢)، ١٣- ٣٣.

عامر، طارق عبد الرءوف. (٢٠١٥). برنامج الكورت والقبعات الست للتفكير- بناء الشخصية المبدعة، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة.

عبد الباري، أسماء عبد الفتاح. (٢٠١٧). أثر اختلاف المنصات التعليمية التفاعلية على تنمية بعض مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة بنها.

عبد الحميد، محمد.(٢٠٢٣). تطوير بيئة تدريب إلكتروني متباعد أثناء الخدمة بفواصل زمنية ثابتة وأثرها على تنمية مهارات تصميم وتطوير المقررات الإلكترونية لدى معلمي التعليم الثانوي العام. مجلة البحوث التربوية والتكنولوجيا، ١٠(٢)، ٤٥-٦٧.

عبد العاطي، حسن الباتع. (٢٠١٦). مصادر التعلم الكلاسيكية والرقمية، دار الفكر.

عبد المالك، هدى حسن. (٢٠٢١). اتجاهات أعضاء هيئة التدريس والطلاب نحو التعلم الهجين واستخدام المنصة التعليمية *Blackboard* بكلية التربية النوعية جامعة القاهرة في ظل جائحة فيروس كورونا، مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، كلية التربية، جماعة عين شمس، ٤٥(٣)، ٣٣٥- ٣٧٤.

عبد المقصود، أمين دياب. (٢٠١٩). تصميم برنامج قائم على التعليم المدمج لإكساب طلاب كلية التربية جامعة الأزهر مهارات إنتاج المحتوى الرقمي، مجلة كلية التربية ٨٦(١)، ١١٥- ١٩٠.

عبد النعيم، رضوان. (٢٠١٦). المنصات التعليمية " المقررات التعليمية المتاحة عبر الأنترنت. دار العلوم للنشر والتوزيع.

العريني، سارة إبراهيم. (٢٠١٤). مدى تطبيق التدريب عن بعد على تأهيل معلمات المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، مجلة كلية التربية. ٢٥(٩٧)، ٢١١- ٢٦١.

عزمي، نبيل جاد. (٢٠١٤). فاعلية برامج الفيديو الرقمي في تنمية الأداء المهاري لطلاب كلية الآثار في مقرر تكنولوجيا المواد والصناعات القديمة، تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث، الجمعة العربية لتكنولوجيا التربية. ٢٩٢-٣١٣.

علي، أسماء ؛ والإمام، عزه. (٢٠٢١). واقع استخدام طالبات كلية التربية بجامعة الملك فيصل لنظام إدارة التعلم الإلكتروني "البلاك بورد" والاتجاه نحوه في ظل جائحة فيروس كورونا المستجد، مجلة جامعة بيشة للعلوم الإنسانية والتربوية، ٩، ٨٤٠- ٨٧٣.

عمر، إيمان حلمي. (٢٠١٨). العلاقة بين حجم مجموعة التشارك في التعلم القائم على المشروعات عبر نظام البلاك بورد ومهارات انتاج مقاطع الفيديو الرقمي لدى طالبات كلية التربية، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، ٣٧، ٤٩٣- ٥٤٣.

العمرو، رزان. (٢٠١٢). واقع استخدام طالبات وأعضاء هيئة التدريس بقسم تقنيات التعليم لنظام البلاك بورد [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة الملك سعود.

عياصره، وفاء محمود محمد. (٢٠٢٢). فاعلية استخدام نظام البلاك بورد في تطوير مهارات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة حائل – فرع الشملي. مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية. ١١، ٢٧٧-٣٠٨.

الغيطاني، فاطمة مسعد الشبراوي محمد، وعبد المقصود، ناهد فهمي. (٢٠٢٣). اتجاهات طلاب تكنولوجيا التعليم نحو استخدام الفيديو التفاعلي في اكتساب مهارات إنتاج الفيديو الرقمي. مجلة كلية التربية بدمياط، ٨٤. ١٣٢-١٦١.

الفائز، سمر بنت عبدالله، وعسيري، محمد بن جابر. (٢٠١٨). معايير مقترحة لتقييم الفيديو التعليمي على مواقع التواصل الاجتماعي. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٥٩. ١٦١-١٨٤.

فراج، سهير حمدي. (٢٠١٦). إنتاج الصور الرقمية ومعالجتها. مكتبة العمران.

فريد، فادي ؛أبو شقير، محمد ؛ حمدان، أحمد. (٢٠١٧). فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٦(٥)، ١٦٥-١٨٧.

الفضلي، بدر ناصر محمد، والعجب، العجب محمد. (٢٠١٧). تصميم بيئة تدريب إلكتروني تعاوني وأثرها على تنمية كفايات المعلمين لاستخدام المربع الإلكتروني بدولة الكويت [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الخليج العربي.

قاسم، سعاد فؤاد خالد. (٢٠١٧). فاعلية بعض تطبيقات السحب الحاسوبية (*Computing Clouds*) في تنمية مهارات إنتاج مقاطع الفيديو التعليمية لدى معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، ٦(١).٢٠٤-٢١٥.

المالكي، عايد بن محمد. (٢٠٢٣). درجة توظيف أعضاء هيئة التدريس نظام إدارة التعلم الإلكتروني (*Blackboard*) بجامعة أم القرى. مجلة مؤتة للدراسات الإنسانية والاجتماعية، ٣٨(٢)، ١٠٦-١٣٤.

محمد، أحمد محمد.(٢٠٢٤).التفاعل بين مستوى الإبحار ببيئات التدريب الإلكتروني والأسلوب المعرفي وأثره في تنمية مهارات التفكير التكنولوجي وأبعاد مكونات الثقافة الرقمية لدى طلاب الدراسات العليا. المجلة الدولية لتكنولوجيا التعلم، ١٥(١)، ٣٣-٥٨.

محمد، عبد الله. (٢٠١٥). التفاعل بين مصدر التقويم ونوعه في بيئات التعلم الإلكترونية وأثره في تنمية مهارات كتابة خطة البحث والرضا عن التقويم لدى طلاب الدراسات العليا بقسم تكنولوجيا التعليم [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة عين شمس.

محمد، محمود أبو الدهب. (٢٠٢٠). التفاعل بين نمطين للقطات الفيديو الرقمي وأسلوبين للتعلم عبر بيئة التعلم الإلكتروني وأثره في تنمية مهارات إنتاج الإنفوجرافيك لدى طلاب قسم علم المعلومات، مجلة كلية التربية، جامعة العريش، (٢١)، ٤٧- ١٣٢.

محمد، مديحة حسن. (٢٠١٦). أثر استخدام الفيديو الرقمي على تنمية مهارات الطلاب المعلمين في استخدام المواد اليدوية الملموسة عند تدريس الرياضيات، مجلة تربويات الرياضيات، الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات، ١٩(٥). ١٠٣-١٦٠.

محمد، نجلاء.(٢٠٢٢).تطوير بيئة التدريب المصغر لتنمية مهارات توظيف منصات التعلم الإلكترونية لدى معلمي المرحلة الثانوية. مجلة بحوث التعليم الإلكتروني، ٥(٣)، ٦٥-٨٨.

مختار، إيهاب أحمد محمد. (٢٠٢١). فاعلية برنامج تدريبي عبر نظام إدارة التعلم الإلكتروني البلاك بورد "*Blackboard*" قائم على مبادئ علم الإرجونوميكس في تنمية مهارات التدريس عن بعد والطفو الأكاديمي لدى الطلبة المعلمين. المجلة المصرية للتربية العلمية، ٢٤(٤). ٥٦-١٠٨.

مصلح، أسماء عادل محمد. (٢٠٢٢). تصميم بيئة تدريب افتراضية قائمة على التقويم البنائي لتنمية مهارات إنتاج برامج الفيديو الرقمي لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم. مجلة تكنولوجيا التعليم والتعلم الرقمي، ٣(٦). ١-٣٠.

المنديل، خلود خالد مناور. (٢٠٢٠). أثر استخدام بيئة الواقع الافتراضي "*Blackboard*" في تحسين الكفاءة الذاتية لإنتاج المقررات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة المجمعة. مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، ١٠(٢). ٦١-٨٨.

مهني، أسماء أحمد عبد الحميد، سالم، أسماء علي محمد، والدسوقي، وفاء صلاح الدين إبراهيم. (٢٠٢٠). مهارات إنتاج فيديو تعليمي باستخدام برنامج *Camtasia Studio 9* لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة. مجلة التربية وثقافة الطفل، ١٥. ١-٣٠.

النصيري، سارة محمد علي عطية، الجعفري، إبراهيم محمد سعيد إبراهيم، وعلي، سوزان محمد حسن السيد. (٢٠٢١). برمجية تدريبية قائمة على التعلم المعكوس لتنمية بعض مهارات إنتاج الفيديو التعليمي الرقمي لدى معلمي المرحلة الإعدادية. دراسات تربوية ونفسية، ١١٢. ١٧١-٢٢٥.

يونس، سيد شعبان عبد العليم. (٢٠٢٢). أثر التفاعل بين نمطي الإنفوجرافيك التفاعلي ومستوى السعة العقلية على تنمية مهارات إنتاج الفيديو الرقمي لدى معلمي المرحلة الثانوية. مجلة التربية، ١٩٣. ٧٨-١٢٨.

ترجمة المراجع العربية:

Ibrahim, H. M. M., & Bukair, S. Z. H. (2019). The impact of e-training patterns (direct, supported, blended) on developing faculty members' skills in using the Blackboard system in teaching, in light of their training needs. *Al-Tarbiya Journal, 3*(18), 13-89. [in Arabic]

Ibrahim, W. Y. (2014). The effect of using general and guided learning scaffolds in educational social web networks on developing graduate students' action research planning skills and their attitudes toward scientific research. Educational Studies in Education and Psychology, 53. [in Arabic]

Al-Atribi, S. M. (2019). Imagination-based learning: E-learning strategy and learning tools. Al-Arabi for Publishing and Distribution. [in Arabic]

Ahmed, F. A. O. (2022). The impact of using multimedia software on developing educational video production skills among educational technology students at Middle East University. *Mutah Journal for Research and Studies - Humanities and Social Sciences Series, 37*(2), 177-202. [in Arabic]

Ismail, A. H. A., Khalifa, M. A., Amin, H. H., & Ali, A. R. A. (2022). The effect of a proposed media literacy program on developing digital video production skills among secondary school students: A quasi-experimental study. Journal of Research in Specific Education Fields, 38, 463-490. [in Arabic]

Badawi, M. A. (2010). The effectiveness of teaching a proposed e-learning unit on developing content management program skills, modifying cognitive preference styles, and attitudes among postgraduate diploma students. *Journal of the College of Education, Al-Azhar University, 2*(144), 373–416. [in Arabic]

Al-Gamal, H. A. H., & El-Dessouki, M. I. (2020). The effectiveness of an e-training program based on total quality standards in acquiring active learning skills for computer teachers. Journal of the College of Education, 20(4), 261-288. [in Arabic]

Al-Juhani, L. S. (2020). Graduate female students' satisfaction with the Blackboard system and its emergency use in distance teaching in light of the DeLone and McLean Information System Success Model. International Journal of Research in Science and Education (Estonia), 3(4), 261–303. [in Arabic]

Jouda, S. H. M. (2020). The effectiveness of using the Blackboard system based on Daniel's model in teaching Mathematics and developing scientific processes, reasoning ability, and academic achievement. International Journal of Educational Research, 44(3), 216-267. [in Arabic]

Habouh, S. M. M. (2022). The impact of an adaptive training environment based on training needs on developing cognitive achievement in digital content design skills among instructional designers. Journal of South Valley University for Educational and Psychological Studies, 8(1), 22-50. [in Arabic]

Hafez, I. A. H. M. (2020). The effectiveness of a blended training program in developing animated video production skills for professional diploma students. Journal of the College of Education, 78(2), 381-409. [in Arabic]

Harb, S. A. S. (2018). The effectiveness of flipped learning using digital video (standard/interactive) in developing educational video design and production skills among female students at Al-Aqsa University in Gaza. *Palestinian Journal of Open Education and E-Learning, 6*(12), 65-78. [in Arabic]

Al-Harbi, S. H. (2018). The impact of flipped learning using interactive video on educational video design and production skills among educational technology students. Benha University Journal of Educational Sciences, 29(1), 123-145. [in Arabic]

Al-Harbi, H. T. A. (2019). The effectiveness of e-training in developing e-course design skills. Journal of Reading and Knowledge, 208, 203-224. [in Arabic]

Hosny Ali, B. M. (2022). The effectiveness of a program based on the Blackboard learning management system in developing 21st-century skills among kindergarten teachers. Journal of Humanities and Administrative Sciences, 29, 51-80. [in Arabic]

Hussein, Z. F. M. F., Farag, A. M., Al-Jabrouni, T. A. H., & Ismail, I. M. (2019). The effectiveness of e-training in teachers' professional development in programming languages. Journal of the Faculty of Specific Education, 9, 131-149. [in Arabic]

Hameed, A. A. S. (2020). The impact of proposed e-training strategies ("virtual classrooms, self-paced video training, flipped virtual classrooms") on developing e-course production skills and attitudes among faculty members at Qassim University. Egyptian Journal of Educational Computer Society, 8(1), 589-678. [in Arabic]

Al-Khalifa, H. S. (2010). From e-learning management systems to personal learning environments. Journal of the Arabian Gulf Message, 3(2), 15-29. [in Arabic]

Khamis, M. A. (2003). Educational technology products. Dar Al-Kalima Library. [in Arabic]

Khamis, M. A. (2018). *E-learning environments – Part 1*. Arab Academic Center for Publishing and Distribution. [in Arabic]

Al-Du'ailan, H. M. A. (2020). The role of distance training in the professional development of female teachers to face the challenges of the COVID-19 crisis. Saudi Journal of Training and Professional Development, 2(9), 99-115. [in Arabic]

Al-Rumaikh, R. A. A. (2022). The use of the flipped learning strategy and its impact on developing educational video production skills among fourth-level female students at Onaizah Colleges. Educational Sciences, 30(4), 205-240. [in Arabic]

Al-Roufi, N. M. (2023). The effectiveness of a proposed interactive video-based e-training program in developing digital content production skills among secondary school teachers. Arab Journal of Quality Education, 27, 413-444. [in Arabic]

Al-Zahrani, A. M. (2022). The effect of using electronic mind maps via the Blackboard learning management system on cognitive achievement and learning retention among Master's students in Physical Education. *King Khalid University Journal - College of Education, 9*(2), 87-115. [in Arabic]

Salem, M. A. A., Ibrahim, N. A., Farhoud, M. A., & Omar, A. T. A. (2018). The effectiveness of educational animations in a flipped classroom environment for developing educational video production skills among educational technology students. Journal of the College of Education, 24, 261-285. [in Arabic]

Al-Sadhan, A. (2020). Attitudes of students and faculty members at the College of Computer and Information Sciences, Imam Muhammad bin Saud Islamic University towards using the Blackboard learning management system and its relationship with some variables. Educational Sciences Journal, 1, 223-278. [in Arabic]

Sarhan, N. M. Y. A., Osman, A. S. M., & Masoud, S. H. F. H. (2021). Design standards for a web-based training program to develop teachers' digital video production skills. Damietta College of Education Journal, 77, 1-49. [in Arabic]

Al-Sunaid, F. A. (2021). The effectiveness of interactive educational video on academic achievement in geography among sixth-grade female students in Madaba Governorate schools [Unpublished master's thesis]. Middle East University. [in Arabic]

Al-Sharnouby, H. S. (2011). The effectiveness of different variables in employing video in designing Web 2.0 educational sites on achievement and developing digital video design and production skills among educational technology students. *Journal of the College of Education, Al-Azhar University, Cairo, 147*(2), 639-751. [in Arabic]

Al-Shammari, F. A. (2019). A proposed program based on digital video in teaching computer courses and its impact on developing spreadsheet skills among second-grade intermediate students. Journal of Basic Education College for Educational and Human Sciences, University of Babylon, (42), 71-82. [in Arabic]

Al-Shehri, A. D., & Mohammed, L. J. (2014). The effectiveness of a training program for female students at Najran University's College of Education on using Blackboard and their attitudes towards it. Specialized Educational Journal, 3(7), 18-41. [in Arabic]

Al-Shehri, O. A. (2022). Students' attitudes towards using Blackboard in blended learning after easing COVID-19 restrictions. King Khalid University Journal of Educational Sciences, 9(5), 1-22. [in Arabic]

Salah El-Din, N. (2016). Designing web-based electronic blogs to develop video production skills. Egyptian Journal of Educational Computer Society, 4(2). [in Arabic]

Tolba, R. H. M., & Hegazy, T. A. A. (2021). The interaction between support patterns and visual design methods in an e-training environment and its impact on developing digital content production skills for the hearing impaired and attitudes towards digitalization among special education teachers. Journal of Educational and Psychological Sciences, 5(25), 130-169. [in Arabic]

Al-Amer, L. S. (2022). Female students' satisfaction with emergency distance training via the Blackboard learning system. Arab Bureau of Education for the Gulf States, (162), 13-33. [in Arabic]

Amer, T. A. (2015). The CoRT program and six thinking hats - building creative personality. Arab Group for Training and Publishing, Cairo. [in Arabic]

Abdel-Bari, A. A. (2017). The effect of different interactive learning platforms on developing some computer system skills among educational technology students [Unpublished master's thesis]. Benha University. [in Arabic]

Abdel-Hamid, M. (2023). Developing a spaced e-training environment with fixed intervals and its impact on developing e-course design and development skills among secondary school teachers. Journal of Educational and Technology Research, 10(2), 45-67. [in Arabic]

Abdel-Ati, H. B. (2016). Classical and digital learning resources. Dar Al-Fikr. [in Arabic]

Abdel-Malek, H. H. (2021). Faculty members' and students' attitudes towards hybrid learning and using the Blackboard platform at the Faculty of Specific Education, Cairo University during the COVID-19 pandemic. Journal of the College of Education in Psychological Sciences, Ain Shams University, 45(3), 335-374. [in Arabic]

Abdel-Maqsoud, A. D. (2019). Designing a blended learning program to develop digital content production skills for students at Al-Azhar University's Faculty of Education. Journal of the College of Education, 86(1), 115-190. [in Arabic]

Abdel-Naim, R. (2016). Educational platforms: Online courses available via the internet. Dar Al-Uloom for Publishing and Distribution. [in Arabic]

Al-Arini, S. I. (2014). The extent of distance training implementation for qualifying secondary school teachers in Riyadh. Journal of the College of Education, 25(97), 211-261. [in Arabic]

Azmi, N. G. (2014). The effectiveness of digital video programs in developing professional skills for archaeology students in ancient materials technology course. *Educational Technology - Studies and Research, 292-313. [in Arabic]

Ali, A., & Al-Imam, A. (2021). The reality of female students' use of Blackboard LMS at King Faisal University's College of Education and their attitudes towards it during the COVID-19 pandemic. *University of Bisha Journal for Human and Educational Sciences, 9, 840-873. [in Arabic]

Omar, I. H. (2018). The relationship between group size in Blackboard-based project learning and digital video production skills among female education students. *Arab Society for Educational Technology, 37, 493-543. [in Arabic]

Al-Amro, R. (2012). The reality of Blackboard system use by female students and faculty members in the Educational Technology Department [Unpublished master's thesis]. King Saud University. [in Arabic]

Ayyasrah, W. M. M. (2022). The effectiveness of using Blackboard in developing e-learning skills from the perspective of early childhood education students at Hail University - Shumaily Branch. *Islamic University Journal for Educational and Social Sciences, 11, 277-308. [in Arabic]

Al-Ghitani, F. M. A. S. M., & Abdel-Maqsoud, N. F. (2023). Educational technology students' attitudes towards using interactive video in acquiring digital video production skills. *Damietta College of Education Journal, 84, 132-161. [in Arabic]

Al-Faiz, S. A., & Asiri, M. J. (2018). Proposed standards for evaluating educational videos on social media platforms. *Journal of Educational and Psychological Research, 59, 161-184. [in Arabic]

Farag, S. H. (2016). Digital image production and processing. Al-Omran Library. [in Arabic]

Farid, F., Abu Shaqir, M., & Hamdan, A. (2017). The effectiveness of interactive video in developing complex skill performance in football for upper elementary students. Islamic University Journal for Educational and Psychological Studies, 26(5), 165-187. [in Arabic]

Al-Fadhli, B. N. M., & Al-Ajab, A. M. (2017). Designing a collaborative e-training environment and its impact on developing teachers' competencies in using the electronic square in Kuwait [Unpublished master's thesis]. Arabian Gulf University. [in Arabic]

Qasim, S. F. K. (2017). The effectiveness of some cloud computing applications in developing educational video production skills among elementary school teachers in Jeddah. International Specialized Educational Journal, 6(1), 204-215. [in Arabic]

Al-Maliki, A. M. (2023). Faculty members' utilization level of Blackboard LMS at Umm Al-Qura University. Mutah Journal for Humanities and Social Studies, 38(2), 106-134. [in Arabic]

Mohammed, A. M. (2024). The interaction between navigation level in e-training environments and cognitive style and its impact on developing technological thinking skills and digital culture dimensions among graduate students. International Journal of Learning Technology, 15(1), 33-58. [in Arabic]

Mohammed, A. (2015). The interaction between assessment source and type in e-learning environments and its impact on developing research proposal writing skills and assessment satisfaction among educational technology graduate students [Unpublished master's thesis]. Ain Shams University. [in Arabic]

Mohammed, M. A. (2020). The interaction between two types of digital video clips and two learning styles through e-learning environment and its impact on developing infographic production skills among information science students. *Journal of the College of Education, Arish University, (21), 47-132. [in Arabic]

Mohammed, M. H. (2016). The effect of digital video on developing student teachers' skills in using concrete materials when teaching mathematics. Mathematics Education Journal, 19(5), 103-160. [in Arabic]

Mohammed, N. (2022). Developing a micro-training environment for secondary school teachers' skills in utilizing e-learning platforms. *E-Learning Research Journal, 5*(3), 65-88. [in Arabic]

Mokhtar, I. A. M. (2021). The effectiveness of a Blackboard-based training program based on ergonomics principles in developing distance teaching skills and academic buoyancy

among student teachers. Egyptian Journal of Scientific Education, 24(4), 56-108. [in Arabic]

Masleh, A. A. M. (2022). Designing a virtual training environment based on formative assessment to develop digital video program production skills for educational technology specialists. Journal of Educational Technology and Digital Learning, 3(6), 1-30. [in Arabic]

Al-Mundil, K. K. M. (2020). The effect of using Blackboard's virtual reality environment on improving self-efficacy in e-course production among faculty members at Majmaah University. Palestine University Journal for Research and Studies, 10(2), 61-88. [in Arabic]

Mahni, A. A. A., Salem, A. A. M., & El-Dessouki, W. S. I. (2020). Educational video production skills using Camtasia Studio 9 among female student teachers at Early Childhood Education College. *Child Education and Culture Journal, 15, 1-30. [in Arabic]

Al-Nusairi, S. M. A. A., Al-Jaafari, I. M. S. I., & Ali, S. M. H. A. (2021). A training program based on flipped learning to develop some digital educational video production skills for preparatory stage teachers. *Educational and Psychological Studies, 112, 171-225. [in Arabic]

Younis, S. S. A. (2022). The effect of interaction between types of interactive infographics and mental capacity level on developing digital video production skills among secondary school teachers. *Education Journal, 193, 78-128. [in Arabic]

المراجع الأجنبية:

Al Meajel, T. M., & Sharadgah, T. A. (2018). Barriers to Using the Blackboard System in Teaching and Learning: Faculty Perceptions. Technology, Knowledge, and Learning, (23), (2), pp 351-366.

Al-Fadhli, M. (2019). Evaluating the effectiveness of Blackboard in higher education: A case study. International Journal of Educational Technology, 36(2), 45-62.

Al-Kahtani, M., & Alharbi, S. (2020). The role of learning management systems in higher education: A study on Blackboard. Educational Technology Journal, 58(4), 78-95.

Almusharraf, N., & Khahro, S. (2020). Students' satisfaction with online learning experiences during the COVID-19 pandemic. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(21), 246-267.

Alokluk, J. A. (2018). The effectiveness of blackboard system uses and limitations in information management. Intelligent Information Management, 10(06), 133.

Al-Ramamna, A. A. S., & Jreisat, S. F. (2023). The effect of a training program in improving academic achievement in mathematics'. International Journal of Instruction, 16(3), 171-190.

Atia, H. M. A. M., & Ghamry, H. M. A. M. (2020). The Effectiveness of a Program Based on E-Learning Management System (Blackboard) in Developing Some 21st Century Skills among Kindergarten Teachers. Journal of Educational and Psychological Sciences, 4(3), 51-70.

Benkada, C., & Moccozet, L. (2017, July). Enriched interactive videos for teaching and learning. In 2017 21st International Conference Information Visualisation (IV) (pp. 344-349). IEEE.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2020). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). Wiley.

David A. & Ben, F. (2007). Johnson the use of Learning Management System in the United States, Tech Tends. 51 (2), 14 – 33

De Boer, J., Kommers, P. A., De Brock, B., & Tolboom, J. (2016). The influence of prior knowledge and viewing repertoire on learning from video. Education and information technologies, 21, 1135-1151.

Dias, S. B., & Diniz, J. A. (2014). Towards an enhanced learning management system for blended learning in higher education incorporating distinct learners' profiles. Journal of Educational Technology & Society, 17(1), 307-319.

Franklin, C & Mark, H (2007) Web 2.0 for Content for Learning and Teaching in Higher Education, Retrived from (16- 11- 2017) https.//pdfs.semanticscholar.org/24ba/620460a6db0bd9284aabf8e286be62ddb77f.pdf

Garrison, D. R. (2022). E-learning in the 21st century: A framework for research and practice (3rd ed.). Routledge.

Hamad, M. (2017). Pros & Cons of Using Blackboard Collaborate for Blended Learning on Students Learning. Higher Education Studies,1 (7), 27-16.

Homer, B. D., Plass, J. L. & Blake, L. (2008). The effects of video on cognitive load and social presence in multimedia-learning. Computers in Human Behavior 24, 786–797.

Johnson, S. D., & Aragon, S. R. (2003). An instructional strategy framework for online learning environments. New directions for adult and continuing education, 2003(100), 31-43.

Kudumovic, M., & Aleksic, D. (2018). Application of electronic learning in the educational education work of the classroom teaching and teaching. Teem J. Technol. Educ. Manage. Inform, 7, 869-874.

Loureiro, E. M., Severo, M., Bettencourt, P., & Ferreira, M. A. (2011). Attitudes and anxiety levels of medical students towards the acquisition of competencies in communication skills. Patient education and counseling, 85(3), e272-e277.

Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.

Onafowora, L., & Eaton, D. (2006, March). The effectiveness of Blackboard on teaching and learning at. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 1006-1011). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Sauli, F., Cattaneo, A., & van der Meij, H. (2018). Hypervideo for educational purposes: a literature review on a multifaceted technological tool. Technology, pedagogy, and education, 27(1), 115-134.

Siemens, G. (2005). Connectivism: a learning theory for the digital age. International Journal of Instructional Technology & Distance Learning, January.

Taylor, C. (2013). Reds at the blackboard: Communism, civil rights, and the New York City Teachers Union. Columbia University Press.

Tella, A. (2012). System-related factors that predict students' satisfaction with the Blackboard Learning System at the University of Botswana. African Journal of Library, Archives & Information Science, 22(1), 41-52.

Walter, C. (2018). Interactive Communication Technologies for Online Learning.

Weeks, B. K., & Horan, S. A. (2013). A video-based learning activity is effective for preparing physiotherapy students for practical examinations. Physiotherapy, 99(4), 292-297.

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

Islamic University Journal For

Educational and Social Sciences

A peer-reviewed scientific journal

Published four times a year in:

(March, June, September and December)