DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

# فاعلية برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة لإكساب معلمي المرحلة الثانوية مهارات التدريس الإبداعي

**أحمد عبيد السلمي**
**باحث ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية**
**البريد الالكتروني: ahmedal3aalii@gmail.com**

**الملخص**

استهدف البحث الحالي تطوير برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة وقياس فاعليته في إكساب معلمي المرحلة الثانوية مهارات التدريس الإبداعي. ولتحقيق هدف البحث تم اتباع المنهج شبه التجريبي الذي تم استخدامه للمقارنة بين المجموعتين التجريبية (استخدمت البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة، والضابطة (التي استخدمت الطريقة الاعتيادية). تكونت عينة البحث من (60) معلمًا من العاملين في مدارس الأندلس الأهلية بمحافظة جدة، وتم تقسيمها عشوائيًا إلى مجموعتين بواقع (30) معلم لكل مجموعة. من خلال البحث تم إعداد قائمة مهارات التدريس الإبداعي وبطاقة ملاحظة لقياس أداء المعلمين. أظهرت نتائج البحث فاعلية البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة بالمقارنة مع الطريقة الاعتيادية. وأوصى البحث بضرورة التوسع في الاعتماد على البرامج التدريبية القائمة على التطبيقات الاجتماعية النقالة في تدريب معلمي التعليم العام.

**الكلمات المفتاحية:** البرامج التدريبية، التطبيقات الاجتماعية النقالة، التدريس الإبداعي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

# The Effectiveness of a Training Program Based on Mobile Social Applications in Developing Creative Teaching Skills among Secondary School Teachers

**Ahmed Obaid Alsolami**
**Master's Researcher, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia**
**Email: ahmedal3aalii@gmail.com**

## ABSTRACT

The current research aimed to develop a training program based on mobile social applications and to measure its effectiveness in equipping secondary school teachers with creative teaching skills. To achieve the research objective, a quasi-experimental method was adopted to compare two groups: the experimental group, which used the training program based on mobile social applications, and the control group, which used the traditional method. The research sample consisted of 60 teachers working in Al-Andalus Private Schools in Jeddah Governorate, randomly divided into two groups of 30 teachers each. As part of the study, a list of creative teaching skills and an observation checklist for assessing teachers' performance were prepared. The results showed the effectiveness of the training program based on mobile social applications compared to the traditional method. The study recommended expanding the use of training programs based on mobile social applications in the training of general education teachers.

**Keywords:** Training programs, mobile social applications, creative teaching.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

**المقدمة**

في العصر الرقمي الحالي، أصبحت التكنولوجيا جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، وبرزت الشبكات الاجتماعية النقالة كأحد أكثر الأدوات التكنولوجية استخدامًا وانتشارًا. يشير مصطلح "الشبكات الاجتماعية النقالة" إلى التطبيقات والمنصات التي تُستخدم على الأجهزة المحمولة، مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، لتسهيل التواصل والتفاعل الاجتماعي في أي زمان ومكان (عطية ،2019).

في ظل التطور السريع للتكنولوجيا وظهور الإنترنت كوسيلة أساسية للتواصل ونقل المعرفة، أصبح التدريب الإلكتروني أحد أبرز الاتجاهات الحديثة في مجال التعليم والتطوير المهني. يشير التدريب الإلكتروني إلى استخدام التكنولوجيا الرقمية لتقديم البرامج التدريبية والتعلم عن بُعد، مما يوفر حلولًا مرنة تتجاوز قيود الزمان والمكان (عبد الرحمن ،2018).

يوفر التدريب الإلكتروني بيئة تعليمية مرنة تمكن المتدربين من الوصول إلى المحتوى التعليمي في أي وقت ومن أي مكان، مما يلغي الحواجز التقليدية المتعلقة بالزمان والمكان. كما يتميز بقدرته على تقديم تجارب تعليمية متنوعة من خلال الفيديوهات التفاعلية، المحاكاة الافتراضية، والاختبارات التقييمية، ما يعزز فهم المتدربين ويشجعهم على المشاركة النشطة (أبو النصر،2020). إن توظيف التقنيات الحديثة في تدريب المعلمين عبر التقنيات الحديثة يُعد من الأمور المهمة لتحقيق أقصى فاعلية ممكنه من خلال المرونة والتفاعلية الكبيرة التي تقدمها التقنيات الرقمية التفاعلية (Alnimran & alhalafawy, 2024; Najmi et al., 2024)، بالإضافة إلى دور هذه التقنيات على حل عديد من الإشكاليات التي تواجه المعلمين المرتبطة بالحضور الاعتيادي للبرامج الحضورية (Ibrahim et al., 2024)، ودعم المعلمين المخصص باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي (Alharbi et al., 2025; Alsayed et al., 2024; Alsulami et al., 2025; Chan & Tsi, 2024; Mulyani et al., 2025; Pahi et al., 2024; van den Berg & du Plessis, 2023).

في مجال التعليم، توفر الشبكات الاجتماعية النقالة إمكانيات كبيرة لتحسين عملية التعلم وتوسيع نطاقها. فهي تسهم في تعزيز التعلم التعاوني من خلال توفير قنوات مفتوحة لتبادل الأفكار والموارد بين الطلاب والمعلمين. كما تتيح هذه الشبكات فرصًا للتعلم المستمر، حيث يمكن للطلاب متابعة المحتوى التعليمي، المشاركة في النقاشات، والتفاعل مع الخبراء في مجالات تخصصهم بسهولة (عطية، محمد،2019) .

يتميز التدريب الإلكتروني بقدرته على تلبية احتياجات الأفراد والمؤسسات من خلال تقديم محتوى تدريبي متنوع وشامل عبر منصات إلكترونية، مثل أنظمة إدارة التعلم (LMS)، الفيديوهات التفاعلية، والبرامج التفاعلية. يساعد هذا النوع من التدريب على تطوير المهارات والكفاءات بطريقة فعّالة، مع تعزيز التعلم الذاتي والتفاعل المستمر. (عبد الرحمن ،2018)

بفضل سهولة الوصول إلى هذه الشبكات وإمكانياتها التفاعلية، أصبحت أداة قوية لدعم التعليم المدمج، الذي يجمع بين التعليم التقليدي والتعليم الرقمي، مما يساعد على تعزيز مهارات التواصل، التفكير النقدي، والتفكير الإبداعي والعمل الجماعي لدى الطلاب. (عطية، 2019)

يمثل التدريب الإلكتروني حلاً مثاليًا للعديد من التحديات التقليدية في التدريب، مثل محدودية الوقت والتكاليف المرتفعة (An et al., 2021; Chaipidech et al., 2022; Chen, 2023; ElSayary, 2023; Garzón-Artacho et al., 2021; Liu & Yu, 2023; Mystakidis et al., 2021; Nwoko et al., 2023; Ramírez-Montoya et al., 2021; Saha et al., 2022). كما أنه يتيح تخصيص المحتوى ليتناسب مع احتياجات المتدربين، مما يعزز من تحقيق أهداف التعلم. بفضل هذه المزايا، أصبح التدريب الإلكتروني أداة استراتيجية لدعم التعليم المستمر وتطوير رأس المال البشري في عصر المعرفة. (عبد الرحمن ،2018).

تتنوع مجالات استخدام التدريب الإلكتروني لتشمل التعليم المدرسي والجامعي، التدريب المهني، وحتى برامج التطوير الشخصي. ومع تزايد الاعتماد على الحلول الرقمية في التعليم، أصبح التدريب الإلكتروني جزءًا لا

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

يتجزأ من استراتيجيات التعلم المستمر والتطوير المستدام للأفراد والمنظمات. (أبو النصر، 2020).

تعتبر التطبيقات الاجتماعية النقالة من أبرز الابتكارات التكنولوجية التي غيّرت طريقة تفاعل الأفراد مع بعضهم البعض ومع المحتوى الرقمي (Bidin & Ziden, 2013; Chandran et al., 2022; Cooner et al., 2016; Elsherbiny & H. Al Maamari, 2021; Farley et al., 2013; Grant, 2019; Kyrylova et al., 2024; Li et al., 2018; Schreurs & Vandenbosch, 2021; Wairiya et al., 2020). هذه التطبيقات هي منصات تتيح للمستخدمين التفاعل الاجتماعي، مشاركة المحتوى، والتواصل عبر الإنترنت باستخدام الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. ومن أبرز هذه التطبيقات: فيسبوك، تويتر، إنستغرام، واتساب، تيك توك، وغيرها (Christian، 2017).

تتسم التطبيقات الاجتماعية النقالة بالسهولة والمرونة في استخدامها، مما جعلها جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث أصبحت وسيلة أساسية للتواصل الاجتماعي، وتعزيز الشبكات الاجتماعية، ومتابعة الأخبار والمعلومات، وتنظيم الفعاليات، ومشاركة اللحظات الشخصية. في الوقت نفسه، أتاحت هذه التطبيقات للأفراد فرصة التواصل مع العالم في أي وقت ومن أي مكان، مما عزز من تفاعلهم مع الأشخاص والأحداث حولهم (Christian، 2017). إن أهم ما يميز التطبيقات الاجتماعية النقالة أنها عنصرًا مشتركًا لعديد من الأنظمة التعليمية المرتبطة بالاسترجاع الرقمي (Zaki, El-Refai, Alharthi, et al., 2024)، وإدارة محفزات التلعيب (Alrashedi, Alsulami, et al., 2024; Alrashedi, Najmi, et al., 2024; Araújo & Carvalho, 2022; Han et al., 2024; Zaki, El-Refai, Najmi, et al., López et al., 2021)، والفصول المقلوبة (Alhalafawy & Zaki, 2024; Nikou et al., 2024; Perifanou et al., 2023)، والواقع المعزز

تتيح هذه التطبيقات للمستخدمين التفاعل الاجتماعي عبر شبكات واسعة، ومشاركة المحتوى المتنوع مثل الصور، والفيديوهات، والمقالات، بالإضافة إلى التفاعل مع المحتوى الذي ينشره الآخرون . بدأت هذه التطبيقات في بدايات الألفية الجديدة مع ظهور الشبكات الاجتماعية مثل Myspace وFriendster، وتطورت مع ظهور Facebook وTwitter، وأصبحت اليوم تضم مجموعة واسعة من التطبيقات مثل Instagram، WhatsApp، Snapchat، TikTok، وTelegram. (العوضي، 2020)

منذ ظهور Facebook و Twitter في أوائل العقد الأول من القرن 21، تطورت هذه التطبيقات بشكل هائل لتشمل أدوات وميزات جديدة مثل الرسائل الفورية، البث المباشر، والمشاركة في المحتوى الترفيهي والتعليم عبر الإنترنت. وفي حين أن هذه التطبيقات قد أثرت إيجابًا في تعزيز الروابط الاجتماعية، فإنها أيضًا أثارت العديد من التحديات والمخاوف، مثل تأثيراتها على الخصوصية، المخاطر الأمنية، والإدمان الرقمي. لذا فإن فهم تأثيرات هذه التطبيقات في الحياة اليومية أصبح أمرًا ضروريًا لمواكبة هذه التحولات (Van Dijck, J.2013.)

تُعد التطبيقات الاجتماعية النقالة بمثابة تحول ثقافي واجتماعي متكامل في عصرنا الرقمي، مما يستدعي فهمًا عميقًا لتأثيراتها وطرق الاستفادة منها بشكل إيجابي في مختلف جوانب الحياة.(الزهراني، 2022).

في هذا السياق، تطورت هذه التطبيقات بشكل سريع لتشمل العديد من الوظائف المتنوعة، بما في ذلك التفاعل الاجتماعي، التجارة الإلكترونية، والتعليم عن بُعد، مما أسهم في تغيير مفاهيم التفاعل الاجتماعي والعلاقات الشخصية. وفي المقابل، تطرأ العديد من القضايا مثل حماية الخصوصية، الإدمان الرقمي، والتأثيرات النفسية التي تثير تساؤلات حول الدور المستقبلي لهذه التطبيقات في المجتمعات الحديثة (Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. 2011).

التدريس الإبداعي هو نهج تربوي يركز على تحفيز التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب من خلال تطبيق أساليب مبتكرة ومتنوعة في عملية التدريس. يهدف هذا النوع من التدريس إلى تطوير مهارات الطلاب في التفكير الابتكاري، وحل المشكلات، واستخدام الخيال بشكل متوازن مع المعرفة التقليدية. ويعتمد التدريس

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

الإبداعي على إشراك الطلاب في تعلم نشط، وتحفيزهم على التفكير خارج الصندوق، وتقديم حلول جديدة للمشكلات الدراسية.

يساعد التدريس الإبداعي في تطوير المهارات التي يحتاجها الطلاب في القرن الواحد والعشرين مثل حل المشكلات، التفكير التحليلي، والابتكار. كما يساهم في تحفيز الطلاب على تعلم أكثر استقلالية، ويزيد من مشاركتهم في الأنشطة التعليمية. في ظل التغيرات المتسارعة في العالم التكنولوجي، أصبح من الضروري أن يتعلم الطلاب كيفية التكيف مع المواقف الجديدة والمساهمة في إحداث التغيير الإيجابي في مجتمعاتهم (Robirson,2011).

يشمل التدريس الإبداعي استخدام تقنيات متعددة مثل الأنشطة التفاعلية، المشاريع الجماعية، والأدوات الرقمية، حيث يسمح للطلاب بالمشاركة بشكل أكبر في عملية التعلم. وبدلاً من تقديم المعلومات بشكل تقليدي، يسعى المعلم الإبداعي إلى خلق بيئة تعليمية تشجع على الاستكشاف، التجريب، والابتكار. هذا يساهم في تعزيز قدرة الطلاب على التفكير النقدي، واكتساب مهارات التواصل، والعمل الجماعي، وهو ما يعكس أهمية هذا النوع من التدريس في تطوير شخصية الطلاب (Craft, 2003).

التحديات في التدريس الإبداعي: على الرغم من فوائد التدريس الإبداعي، إلا أنه يواجه تحديات عدة مثل الحاجة إلى تدريب المعلمين على استخدام أساليب وأساليب تدريس جديدة، وضيق الوقت داخل الفصول الدراسية التقليدية. كما أن قلة الموارد والاعتماد على أساليب التدريس التقليدية قد يعوق تطبيق هذا النوع من التدريس بفاعلية (Robirson, 2011).

**مشكلة البحث:**

تتمثل مشكلة البحث الحالي حول "فاعلية برنامج تدريب قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية التدريس الإبداعي"، حيث يتم تسليط الضوء على الدور المحتمل للتطبيقات الاجتماعية النقالة في تعزيز مهارات التدريس الإبداعي. هذه الفكرة تعكس التوجه الحديث نحو استغلال التكنولوجيا في تطوير المهارات العقلية والإبداعية لدى الأفراد.

ومع تزايد استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية، أصبح من المهم استكشاف كيفية استفادة المعلمين من التطبيقات الاجتماعية النقالة (مثل فيسبوك، واتساب، تيك توك، إنستغرام) في تحسين مهاراتهم التدريسية، خاصة في مجال التدريس الإبداعي. التدريس الإبداعي يعتمد على استخدام طرق غير تقليدية لتشجيع التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب، ويمكن للتطبيقات الاجتماعية أن توفر منصات تفاعلية تعزز هذه المهارات. وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل فاعلية برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى المعلمين. ستركز الدراسة على كيفية تأثير هذه التطبيقات في تطوير قدرة المعلمين على تطبيق أساليب تدريس مبتكرة تسهم في تحفيز التفكير الإبداعي لدى الطلاب.

العديد من المعلمين يواجهون صعوبة في تحفيز الطلاب على التفكير الإبداعي باستخدام الأساليب التقليدية للتدريس. في الفصول الدراسية التقليدية، قد يصبح الطلاب عالقين في روتين الحفظ والتلقين، مما يؤثر على إبداعهم ومشاركتهم في العملية التعليمية. من هنا، ظهر احتياج حقيقي لأساليب تدريس جديدة وابتكارية تشجع التفكير النقدي والإبداعي. ويفتقر المعلمون إلى التدريب الكافي لاستخدام التكنولوجيا بشكل فعّال في تدريسهم. وبالرغم من الإمكانيات الهائلة التي توفرها التطبيقات الاجتماعية النقالة، فإن الكثير من المعلمين قد لا يعرفون كيفية دمج هذه الأدوات بشكل فعّال في استراتيجيات التدريس الإبداعي. لذلك، كان من الضروري استكشاف كيفية الاستفادة من هذه التطبيقات في تحسين ممارسات التدريس.

قام الباحث بإجراء دراسة استكشافية مع بعض معلمي المرحلة الثانوية لاستكشاف حصولهم على دورات تدريبية فيما يتعلق بالتدريس الإبداعي وأفاد المعلمين بنسبة (70%) عدم حصولهم على دورات في التدريس الإبداعي،

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

كما أفاد نسبة (50%) إلى أن الدورات التي يحصلون عليها لا تتبع في بعض الأحيان الأساليب المرنة، وهو ما يجعل هذه الدراسة التي تستخدم التدريب باستخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة أحد الحلول التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية.

**أسئلة البحث:**

للتصدي لمشكلة البحث الحالي يحاول الباحث الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: "كيف يمكن إنشاء فاعلية برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة لإكساب معلمي المرحلة الثانوية مهارات التدريس الإبداعي":

ما فاعلية برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما مهارات التدريس الإبداعي التي يجب تنميتها لدى معلمي المرحلة الثانوية؟
2. ما التطبيقات الاجتماعية التي يمكن الاعتماد عليها في البرنامج التدريبي
3. ما التصميم المقترح للبرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية؟
4. ما فاعلية التصميم المقترح للتطبيقات الاجتماعية في تنمية التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية؟

**أهداف البحث:**

يهدف البحث الحالي إلى ما يلي:

1. تحديد مهارات التدريس الإبداعي التي يجب تنميتها لدى معلمي المرحلة الثانوية.
2. التعرف على التصميم التعليمي للتطبيقات الاجتماعية التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التدريس الإبداعي لدى طلاب المرحلة الثانوية.
3. فاعلية التصميم المقترح للتطبيقات الاجتماعية في تنمية التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية.

**أهمية البحث:**

قد تسهم نتائج هذا البحث في:

4. قد يستفيد معلمي التعليم العام من نتائج البحث الحالي في التمكن والتوسع في استخدام التطبيقات الاجتماعية في تدريس المقررات الدراسية.
5. يمكن لمسؤولي البرامج التدريبي الاعتماد على المواد التي يتم ربطها بالتطبيقات الاجتماعية والاستفادة منها في البرامج التدريبية.
6. يمكن لمصممي البرامج التدريبية الافتراضية الاستفادة من البحث الحالي في إعادة تصميم الأنشطة التعليمية بحيث تكون قائمة على التطبيقات الاجتماعية.

**حدود البحث:**

1. حدود موضوعية: سوف يقتصر البحث على مهارات التدريس الإبداعي المرتكزة حول: مفاهيم واستراتيجيات وأساليب التدريس الإبداعي.
2. حدود مكانية: تم تطبيق تجربة البحث في مدرسة الاندلس بمدينة جدة.
3. حدود زمانية: سوف يتم تطبيق تجربة البحث في عام 2024/ 2025في الفصل الدراسي الثالث.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

4. حدود بشرية: معلمي المرحلة الثانوية في الفصل الدراسي الثالث.

**فرض البحث :**

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.50$ ) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة (التي تستخدم البرامج التدريبية الاعتيادية) والمجموعة التجريبية (البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة) في مستوى التدريس الابداعي لصالح المجموعة التجريبية.

**مصطلحات البحث:**

**1- البرنامج تدريبي قائم على الشبكات الاجتماعية النقالة**

برنامج تدريبي قائم على الشبكات الاجتماعية النقالة هو برنامج تعليمي يستخدم منصات الشبكات الاجتماعية التي تعمل على الأجهزة المحمولة، مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، لتوفير محتوى تدريبي وتيسير التفاعل بين المتدربين والمدربين. يعتمد هذا النوع من البرامج على استخدام أدوات التواصل والتفاعل التي توفرها الشبكات الاجتماعية، مثل المجموعات، الدردشات، الفيديوهات، والتعليقات، لتبادل المعرفة والمعلومات بطريقة مرنة فعّالة (العجيلي ،2020). ويعرفه الباحث إجرائيًا بأنه عبارة عن " برنامج يتم إعداده لتعزيز مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي التعليم العام ويعتمد البرنامج على بعض الشبكات الاجتماعية النقالة المتوافرة عبر تطبيقات الهواتف الجوالة مثل تويتر ويوتيوب وسناب شات"

**2- مهارات التدريس الإبداعي**

التدريس الإبداعي هو نهج تعليمي يعتمد على استخدام أساليب جديدة وغير تقليدية لتحفيز الإبداع والتفكير النقدي لدى الطلاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وفاعلية (البكوري ،2025). ويعرفه الباحث إجرائيًا بأنه " استخدام أساليب مبتكرة من قِبل المعلمين في تعزيز مهارات الطلاب ودعم عمليات الطلاقة والأصالة والمرونة"

**إجراءات البحث**

**أولاً: منهج البحث:**

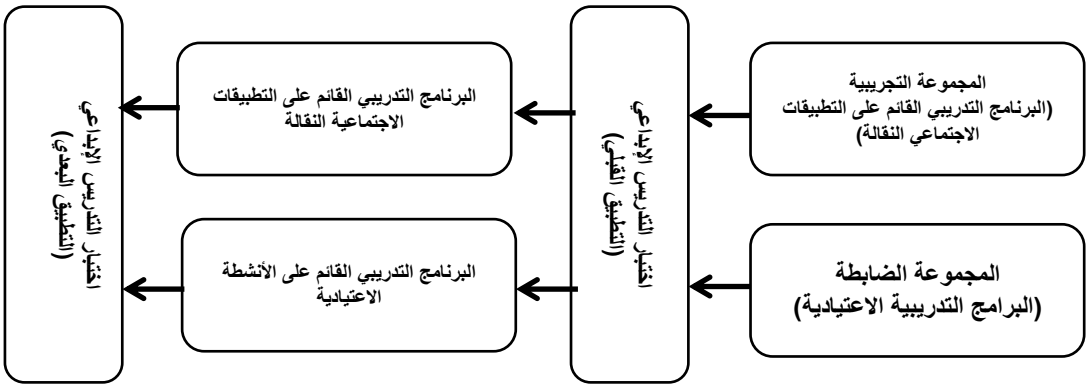
**ينتمي هذا البحث إلى فئة البحوث التطويرية التي تتكون من ثلاثة مناهج متتابعة، وهي:**

- **المنهج الوصفي: والذي يستخدم في دراسة وتحليل التطبيقات الاجتماعية النقالة وتحديد مكونات التدريس الإبداعي.**
- **المنهج شبه التجريبي: وذلك لقياس أثر المتغير المستقل للبحث البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة على المتغير التابع التدريس الإبداعي.**

**ثانيًا: التصميم التجريبي للبحث**

**على ضوء المتغير المستقل المستخدم بالبحث الحالي والمتمثل في البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة والمتغير التابع المرتبط بمهارات التدريس الإبداعي تم استخدام التصميم التجريبي ذا البعد الواحد، وذلك على النحو المبين بشكل (1):**

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025




**شكل (1) التصميم التجريبي للبحث**

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

**1- المتغير المستقل: البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة.**

**2- المتغير التابع: الوعي المعرفي بمهارات التدريس الإبداعي.**

**ثالثًا: مجتمع البحث والعينة**

**1- مجتمع البحث**

**تكون مجتمع البحث من جميع معلمي المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة جدة التعليمية بالمملكة العربية السعودية. وسبب اختيار محافظة جامعة جدة أن جميع المدارس التابعة لإدارة جدة سواء كانت حكومية أو خاصة من المدارس التي كانت فيها تجارب واضحة لاستخدام التقنيات الرقمية في عمليات التدريب.**

**2- عينة البحث**

**تكونت عينة البحث من (60) معلمًا في مدينة جدة بالفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2026/2025، بمدارس الأندلس الأهلية. تم اختيار العينة على مرحلتين، المرحلة الأولى تم فيها اختيار أفراد العينة قصديًا وفقًا لرغبتهم في المشاركة في برنامج تدريبي لمهارات التدريس الإبداعي ووجود قدرة لديهم على استخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة، بينما المرحلة الثانية تم فيها توزيع أفراد العينة عشوائيًا بواقع (30) طالب لكل مجموعة من مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.**

**رابعًا: التصميم التعليمي للبرنامج القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة**

**في ضوء أهداف الدراسة، أعد الباحث تصميم تعليمي لبرنامج تدريبي يستهدف تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية، من خلال توظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة، والتي أصبحت تمثل أدوات فاعلة في تعزيز التواصل والتعلم التفاعلي. وقد تم بناء هذا التصميم وفق نموذج (ADDIE) الشهير في التصميم التعليمي، الذي يمر بخمس مراحل رئيسية هي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم.**

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

**شكل (2). مراحل نموذج ADDIE**

**المرحلة الأولى: التحليل**

تُعد مرحلة التحليل حجر الأساس في بناء أي تصميم تعليمي ناجح، إذ يتم من خلالها جمع المعلومات اللازمة حول المتعلمين، والبيئة التعليمية، والاحتياجات التدريبية، مما يسهم في توجيه مراحل التصميم التالية بشكل دقيق وفعّال. وفي ضوء ذلك، تم تنفيذ تحليل شامل شمل الجوانب التالية:

**1. تحليل الفئة المستهدفة**

تتمثل الفئة المستهدفة في هذا البرنامج التدريبي بـ معلمي المرحلة الثانوية، وهم من ذوي الخبرة التدريسية المتنوعة، ويعملون في مدارس الأندلس الاهلية. وقد أظهر التحليل المبدئي أن معظم المعلمين يمتلكون خبرات أساسية في استخدام الأجهزة الذكية، يستخدمون تطبيقات التواصل الاجتماعي النقالة بشكل يومي، مثل: WhatsApp، Telegram، Padlet، لكنهم لا يوظفون هذه التطبيقات في سياقات تعليمية بشكل منهجي.

كما بيّنت المقابلات الأولية والاستبانات التشخيصية أن هناك ضعفًا في ممارسة استراتيجيات التدريس الإبداعي، خاصة ما يتعلق بتوظيف التكنولوجيا في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلاب. هذا ما يُبرز الحاجة إلى تدريبهم على أساليب تدريس حديثة قائمة على التفاعل، وتشجيع التفكير، باستخدام بيئات رقمية مرنة وقريبة من واقعهم.

**2. تحليل الاحتياجات التدريبية**

تم تحديد الاحتياجات الفعلية للمعلمين من خلال أداة تحليل الاحتياجات التي اعتمدت على (استبانة + مقابلات شبه مقننة)، وتبيّن أن المعلمين بحاجة إلى:

- التعرف على مفاهيم واستراتيجيات التدريس الإبداعي.
- اكتساب مهارات تصميم أنشطة تعليمية محفزة للإبداع.
- تعلم كيفية توظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في البيئة الصفية.
- تطوير كفايات التخطيط والتنفيذ والتقويم بأسلوب إبداعي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

### 3. تحليل بيئة التعلم

نظرًا لانتشار استخدام الهواتف الذكية، وامتلاك جميع المعلمين لأجهزة تدعم التطبيقات النقالة، فقد تبيّن أن البيئة مناسبة تمامًا لتنفيذ برنامج تدريبي عن بعد باستخدام تطبيقات التواصل الاجتماعي. كذلك، تسمح هذه التطبيقات بالتفاعل اللحظي، وتبادل الملفات، وتقديم تغذية راجعة، مما يجعلها بيئة تعليمية خصبة لتنمية المهارات المستهدفة.

### 4. تحليل المحتوى التدريبي

انطلق تحليل المحتوى من الإطار النظري للتدريس الإبداعي، والدراسات السابقة ذات الصلة، حيث تم استخلاص مجموعة من المهارات والمعارف التي يجب تضمينها في البرنامج التدريبي، منها:

- استراتيجيات تدريس إبداعية (التعلم القائم على المشكلات، المشاريع، العصف الذهني).
- استخدام الوسائط الحديثة في تقديم المحتوى بطرق غير تقليدية.
- دمج التطبيقات الاجتماعية في تنفيذ الدروس وتقييم الطلبة.

### المرحلة الثانية: التصميم

بعد الانتهاء من مرحلة التحليل وتحديد خصائص الفئة المستهدفة، واحتياجاتهم التدريبية، ومتطلبات بيئة التعلم، تم الانتقال إلى مرحلة التصميم، التي تمثل اللبنة الثانية في بناء البرنامج التدريبي. وتهدف هذه المرحلة إلى التخطيط التفصيلي لأهداف البرنامج، ومحتواه، واستراتيجيات تقديمه، وأدوات تقويمه، وذلك وفق تصور منهجي منظم.

### 1. تحديد الأهداف التعليمية

تم صياغة الأهداف التعليمية للبرنامج وفق تصنيف بلوم (s Taxonomy'Bloom)، وبما يتناسب مع نواتج التعلم المستهدفة من البرنامج. وقد ركزت الأهداف على أن يكون المعلم قادراً في نهاية التدريب على أن:

1. يعرّف مفهوم التدريس الإبداعي وأهميته في الممارسات الصفية.
2. يميّز بين استراتيجيات التدريس الإبداعي وأساليب التدريس التقليدية.
3. يوظّف تطبيقات التواصل الاجتماعي النقالة في تصميم مواقف تعليمية.
4. يخطط درسًا بأسلوب إبداعي يتضمن استخدام التكنولوجيا.
5. ينتج نشاطًا تفاعليًا باستخدام أحد التطبيقات النقالة (Padlet، Canva، Mentimeter).
6. يقيّم أداء طلابه باستخدام أدوات حديثة غير تقليدية.

### 2. تصميم المحتوى التدريبي

تم تنظيم محتوى البرنامج التدريبي في شكل وحدات مترابطة تغطي جميع المهارات والمعارف المطلوبة، وذلك بما يتناسب مع وقت التنفيذ المحدد (4 أسابيع تدريبية). وقد تم توزيع المحتوى على أربع وحدات رئيسية كما هو موضح بجدول 1:

**جدول (1). محتوى البرنامج التدريبي**

| الأسبوع | عنوان الوحدة | المهارات المستهدفة |
|---|---|---|
| الأول | مدخل إلى التدريس الإبداعي | التعرف على المفهوم، السمات، والأهمية |
| الثاني | استراتيجيات التدريس الإبداعي | التوظيف العملي لأساليب التدريس الإبداعي |
| الثالث | توظيف التطبيقات الاجتماعية في التعليم | التعلم التفاعلي عبر تطبيقات مثل Telegram وPadlet |
| الرابع | تصميم دروس إبداعية | الدمج بين ما تم تعلمه في درس تطبيقي متكامل |

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

**3. تحديد الاستراتيجيات التدريبية**

تم الاعتماد على مجموعة من استراتيجيات التعلم النشط التي تتلاءم مع أهداف البرنامج والفئة المستهدفة، ومنها:

- **التعلم التعاوني**: عبر مجموعات نقاش افتراضية.
- **المشاريع المصغرة**: يكلَّف المعلمون بتصميم أنشطة إبداعية باستخدام التطبيقات.
- **العصف الذهني**: لتحفيز التفكير الإبداعي.
- **دراسة الحالة**: تحليل مواقف صفية واقعية.
- **التعلم القائم على التحدي**: من خلال مهام تطلب حلولًا مبتكرة.

**4. اختيار أدوات العرض والتفاعل**

تم استخدام تطبيقات التواصل الاجتماعي النقالة كبيئة تدريبية بديلة، لما توفره من تفاعل وسهولة في الاستخدام. ومن بين التطبيقات التي تم اختيارها:

- **Telegram: منصة رئيسية لتبادل المحتوى والنقاشات الجماعية.**
- **Padlet: لتقديم الأنشطة والواجبات التفاعلية.**
- **Canva: لتصميم العروض**
- **Mentimeter: للأنشطة التفاعلية**

كما تم توفير فيديوهات تعليمية قصيرة (Microlearning)، وروابط Google Forms لتجميع التغذية الراجعة والتقويمات.

**المرحلة الثالثة: التطوير والإنتاج**

**تُعد مرحلة التطوير والإنتاج هي المرحلة التي يتم فيها تحويل المخططات النظرية والأفكار التي تم وضعها في مرحلتي التحليل والتصميم إلى مواد تدريبية قابلة للتنفيذ. وفي هذه المرحلة تم إنتاج الموارد التعليمية، وتجهيز بيئة التدريب الرقمية، وإعداد المهام والأنشطة التي سيتم تقديمها للمعلمين المشاركين.**

**1. تطوير المحتوى التدريبي**

**استنادًا إلى المحتوى المصمم مسبقًا، تم تطوير البرنامج التدريبي في شكل وحدات إلكترونية متكاملة، موزعة على أربع وحدات رئيسية، تغطي المفاهيم والمهارات الأساسية المرتبطة بالتدريس الإبداعي، وتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة. وقد اشتملت كل وحدة على ما يلي:**

- **عرض تقديمي بصيغة PDF أو PowerPoint لشرح المحتوى النظري بأسلوب مبسط.**
- **فيديو تعليمي قصير (Microlearning) يتراوح بين 5 – 10 دقائق يوضح المفهوم أو المهارة.**
- **مواقف صفية مصورة أو مكتوبة لتحليلها وتقديم التغذية الراجعة.**
- **أنشطة تدريبية تطبيقية تُنفذ بشكل فردي أو جماعي عبر التطبيقات النقالة.**

**تم إعداد هذه المواد بما يتناسب مع استخدام الهاتف المحمول، وذلك من حيث حجم الملفات، وبساطة التصميم، وسهولة الوصول إلى المحتوى عبر روابط مباشرة.**

**2. إنتاج الوسائط التعليمية**

**من أجل تعزيز التعلم التفاعلي، تم إنتاج مجموعة من الوسائط التعليمية الرقمية، شملت:**

- **فيديوهات توضيحية تم تصميمها باستخدام أدوات مثل Canva لتقديم المفاهيم الأساسية.**
- **إنفو جرافيك تعليمي يلخص استراتيجيات التدريس الإبداعي، ويُستخدم كمرجع سريع للمعلمين.**
- **نماذج دروس إبداعية مصممة مسبقًا كنماذج إرشادية.**
- **ملفات تعليمية تفاعلية قابلة للتنزيل (PDF/Google Docs) لتطبيق النشاطات.**

**تمت مراعاة التنوع البصري واللغوي في هذه الوسائط لتناسب مختلف أساليب التعلم لدى المعلمين، وكذلك**

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

**لتوفير محتوى محفّز وسهل التفاعل.**

**3. إعداد بيئة التدريب الرقمية**

**نظرًا لاعتماد البرنامج على التطبيقات الاجتماعية النقالة، تم اختيار تطبيق Telegram كمنصة أساسية لتنفيذ البرنامج، لما يوفره من:**

- **إمكانية إنشاء قنوات تعليمية ومجموعات تفاعلية.**
- **دعم مشاركة الملفات كبيرة الحجم والفيديوهات.**
- **وجود أدوات تواصل مباشر مثل التصويت والردود السريعة.**

**تم إنشاء قناة رئيسية لتوزيع المحتوى، بالإضافة إلى مجموعات فرعية لتفاعل المعلمين ومشاركة المهام، كما تم الاستعانة بمنصات داعمة مثل:**

- **Padlet: لتنفيذ الأنشطة الجماعية.**
- **Mentimeter: لتصميم استطلاعات الرأي والتقويم اللحظي.**
- **Google Forms: لجمع استجابات المتدربين وتقديم اختبارات قصيرة.**

**4. تصميم الأنشطة والمهام التدريبية**

**تم إعداد الأنشطة التدريبية لتكون واقعية وتطبيقية، بحيث تعكس مواقف صفية حقيقية. وتنوعت المهام بين:**

- **أنشطة تحليلية: لتحليل موقف تدريسي تقليدي واقتراح بدائل إبداعية.**
- **أنشطة إنتاجية: يطلب فيها من المعلمين تصميم نشاط أو درس باستخدام أدوات رقمية.**
- **أنشطة جماعية: عبر المجموعات في Telegram لمناقشة قضايا تربوية.**

تم تصميم كل نشاط وفق نموذج يتضمن: (الهدف – المطلوب – الوقت المتوقع – أداة التنفيذ –

**خامسا: أداة البحث اختبار تحصيلي في التدريس الإبداعي**

هدف الاختبار التحصيلي إلى قياس مدى اكتساب معلمي المرحلة الثانوية لمهارات التدريس الإبداعي بعد تطبيق البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة، وذلك من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي. كما يهدف إلى تحديد أثر البرنامج في تنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بمفاهيم واستراتيجيات وأساليب التدريس الإبداعي، ومدى تمكن المعلمين من توظيفها في ممارساتهم التدريسية.

يتكوّن الاختبار التحصيلي من مجموعة من الفقرات التي تغطي محاور التدريس الإبداعي الأساسية، مثل: مفهوم وأسس التدريس الإبداعي، وخصائص المعلم المبدع، استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي في الموقف التعليمي، استخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة في دعم الإبداع التدريسي. بلغ عدد فقرات الاختبار (20 فقرة) من نوع الاختيار من متعدد، حيث تتضمن كل فقرة أربعة بدائل يختار المجيب منها الإجابة الصحيحة. تم إعداد الفقرات في ضوء الأهداف التعليمية لمجالات التدريس الإبداعي، ومراجعة الأدبيات التربوية والدراسات السابقة ذات الصلة. وقد رُوعي في بناء الاختبار وضوح العبارات، وتدرج الفقرات من السهلة إلى الصعبة، وشمولها لجميع الجوانب المستهدفة. تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتحقق من صدقه الظاهري والمحتوى، كما تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة كرونباخ ألفا للتأكد من اتساق فقراته داخليًا، واظهرت النتائج ثبات الاختبار وصلاحيته للتطبيق.

**إجراءات تطبيق تجربة البحث**

تم تنفيذ البرنامج التدريبي إلكترونيًا باستخدام **تطبيقات التواصل الاجتماعي النقالة**، في بيئة افتراضية تفاعلية تراعي خصائص الفئة المستهدفة، وتهدف إلى تحقيق أهداف البرنامج المتعلقة بتنمية مهارات التدريس الإبداعي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

**1. الاستعداد للتنفيذ**

قبل بدء التنفيذ، تم اتخاذ مجموعة من الإجراءات التمهيدية، منها:

- **إشعار المشاركين** بخطة البرنامج ومواعيده وآليات التفاعل.
- تزويدهم بدليل مبسط يوضح كيفية استخدام التطبيقات المعتمدة في التدريب (مثل Telegram وPadlet).
- إنشاء **قناة تدريبية رئيسية على تطبيق Telegram** لعرض المحتوى التدريبي، بالإضافة إلى **مجموعات تفاعلية فرعية** للمناقشات والأنشطة الجماعية.

كما تم اختبار جاهزية البيئة التدريبية، وضمان توفر المواد الرقمية والأدوات التفاعلية لجميع المشاركين.

**2. مدة التنفيذ**

تم تنفيذ البرنامج التدريبي على مدار أربعة أسابيع متتالية، بواقع وحدة تدريبية واحدة أسبوعيًا، امتدت كل وحدة لمدة أسبوع واحد، وتتضمن:

- جلسة افتتاحية تفاعلية لعرض المحتوى (بصيغة فيديو أو عرض تقديمي).
- نشاط تطبيقي فردي أو جماعي.
- نقاش مفتوح في المجموعة التفاعلية.
- تغذية راجعة من المدرب أو الزملاء.
- تقويم تكويني لمخرجات الوحدة.

**3. أسلوب تنفيذ البرنامج**

تم تنفيذ البرنامج بالتركيز على التعلم الذاتي المدعوم بالتفاعل الاجتماعي، حيث تم تقديم المحتوى بطريقة مرنة تتيح للمعلم التعلم في الوقت المناسب له، مع وجود نقاط تفاعل مجدولة خلال الأسبوع.

**4. تفاعل المتدربين**

شهدت مرحلة التنفيذ تفاعلًا ملحوظًا من المعلمين المشاركين، حيث تم:

- تنفيذ جميع الأنشطة التطبيقية بنسب مشاركة عالية.
- تبادل الخبرات التربوية في مجموعات Telegram.
- تقديم ملاحظات بناءة بين الزملاء (التقييم من الأقران).
- طلب دعم فني من المدرب عند الحاجة، مما عزز روح التعاون والتعلم الذاتي.

**5. إدارة التدريب**

قام الباحث بإدارة البرنامج التدريبي من خلال:

- جدولة المحتوى والأنشطة بشكل أسبوعي.
- متابعة تنفيذ المهام أولًا بأول.
- الرد على استفسارات المتدربين داخل المجموعات.
- تقديم تغذية راجعة فورية على الأنشطة.
- رصد التفاعل والمشاركة لكل متدرب باستخدام سجلات إلكترونية.

**6. إدارة التقويم**

وفي ضوء طبيعة هذا البحث، والذي يهدف إلى قياس فاعلية برنامج تدريبي قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة لتنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية، فقد تم الاعتماد على تقويم شامل، اشتمل على التقويم القبلي والبعدي، والتقويم التكويني، والتقويم النهائي، واستطلاع رضا المتدربين.

**1. التقويم القبلي**

تم تطبيق أداة تقويم قبلي قبل بدء تنفيذ البرنامج التدريبي، وذلك بهدف:

- قياس المستوى الأولي للمعلمين في مهارات التدريس الإبداعي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

- تحديد الفجوات المعرفية والمهارية.
- توفير خط أساس (Baseline) يمكن مقارنة النتائج اللاحقة به.

**2. التقويم التكويني**

أُجري هذا النوع من التقويم أثناء تنفيذ البرنامج، بصفة مستمرة، وذلك بهدف:

- متابعة تقدم المتدربين.
- تقديم التغذية الراجعة الفورية.
- تعديل المحتوى أو أسلوب العرض عند الحاجة.

وتضمنت آلياته:

- تحليل استجابات المعلمين على الأنشطة التدريبية.
- مراقبة تفاعلهم داخل مجموعات Telegram.
- تقييم الأقران لبعضهم البعض (Peer Evaluation).
- التعليقات التوجيهية من المدرب.

**3. التقويم البعدي**

بعد الانتهاء من البرنامج التدريبي، تم تطبيق أداة التقويم البعدي، وهي مماثلة لأداة التقويم القبلي من حيث المحتوى والأبعاد، وذلك بهدف:

- قياس مدى التحسن في مستوى مهارات التدريس الإبداعي.
- حساب الفرق الإحصائي بين نتائج التطبيقين القبلي والبعدي.
- التحقق من مدى فاعلية البرنامج التدريبي في إكساب المهارات المستهدفة.
- وقد تم تحليل نتائج التقويم باستخدام أدوات إحصائية مناسبة (مثل: اختبار "ت" T-Test لعينتين مترابطتين).

**نتائج البحث**

**أولاً: تكافؤ المجموعات:**

لحساب تكافؤ المجموعات التجريبية للبحث تم استخدام اختبار( ت ) للمجموعات المستقلة كما هو موضح في الجدول 2 التالي:

**جدول (2). المتوسط والانحراف المعياري وقيمة "ت" للاختبار القبلي للوعي المعرفي بالتدريس الإبداعي**

| الاختبار | المجموعة | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت المحسوبة | درجات الحرية | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الاختبار التحصيلي | (التجريبية) استخدام التطبيقات الاجتماعية | 30 | 6.44 | 2.97 | 0.12 | 58 | لا توجد |
| | (الضابطة) التعليم التقليدي | 30 | 6.44 | 2.97 | | | |

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

باستقراء نتائج المعالجة الإحصائية كما هي مبينة في الجدول السابق، يتضح أن قيمة "ت" للاختبار القبلي هي (0.12)، وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05)، وهذا يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين فيما يخص الاختبار القبلي، مما يشير إلى تكافؤ مستويات المجموعتين قبل إجراء التجربة. وبناءً عليه يمكن اعتبار أن المجموعات متكافئة فيما بينها قبل التجربة، وأن أي فروق تظهر بعد التجربة في مستوى الوعي المعرفي ترجع إلى الاختلاف في متغير التجربة المستقل (التطبيقات الاجتماعية النقالة)، وليس لاختلافات كانت موجودة بالفعل قبل إجراء التجربة بين المجموعات.

**ثانياً: اختبار صحة فروض البحث**

ينص فرض البحث على أنه **توجد** فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.50$ ) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة (التي تستخدم البرامج التدريبية الاعتيادية) والمجموعة التجريبية (البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة) في مستوى التدريس الابداعي لصالح المجموعة التجريبية. و للتحقق من صحة هذا الفرض إحصائياً؛ تم استخدام اختبار "ت" للعينات المستقلة لتحديد دلالة الفروق بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي، وتم التوصل للنتائج الموضحة في الجدول 3:

**جدول3. المتوسط والانحراف المعياري وقيمة "ت" للاختبار البعدي لاختبار الوعي المعرفي**

| الاختبار | المجموعة | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت المحسوبة | درجات الحرية | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الاختبار التحصيلي | (التجريبية) استخدام التطبيقات الاجتماعية | 30 | 19.2 | 2.78 | 17.17 | 58 | 0.05 |
| | (الضابطة) التعليم التقليدي | 30 | 12.1 | 2.83 | | | |

ويتضح من الجدول السابق أن قيمة "ت" لمتوسط درجات اختبار المهارات دالة عند مستوى (0.01)، وبناءً عليه نجد أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية. وبناءً على ما سبق يتم قبول الفرض البديل الذي ينص على أنه "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين متوسط درجات الطلاب في اختبار المهارات ترجع لفعالية المنصة القائمة على الذكاء الاصطناعي التوليدي في تنمية المهارات"، ويتم توجيهه لصالح المجموعة التجريبية، وعليه تم رفض الفرض الصفري.

**ثالثاً: تفسير النتائج ومناقشتها**

أظهرت نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة معلمي المرحلة الثانوية الذين خضعوا للبرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة، وجود تحسن ملحوظ ودال إحصائيًا في مهارات التدريس الإبداعي. حيث ارتفع متوسط درجات المعلمين من ( 6.44 ) في القياس القبلي إلى (19.2) في القياس البعدي، كما كانت المقارنة مع المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التدريبي القائم على

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

التطبيقات الاجتماعية النقالة، وبلغت قيمة ت المحسوبة ( 17.17 ) مع درجات حرية (58)، وهي قيمة دالة عند مستوى 0.01.

وتشير هذه النتائج إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تحسين مهارات التدريس الإبداعي، وهو ما يتوافق مع نتائج Alqahtani & Alkandari (2021) الذين أكدوا أن التدريب العملي المدعوم بالتطبيقات النقالة يعزز قدرات المعلمين على الابتكار في الصف. وقد كان لطبيعة البرنامج العملية دور مهم في هذا التحسن، حيث اعتمد على أنشطة تفاعلية وتمارين تطبيقية، مما أتاح للمعلمين ممارسة المهارات مباشرة في سياق تعليمي حقيقي، وهو ما يدعمه ( Hattie Timperley (2007 الذين أشاروا إلى أهمية التغذية الراجعة المستمرة في تحسين الأداء التعليمي وتعزيز اكتساب المهارات.

كما ساهم استخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة في زيادة التحفيز لدى المعلمين ورفع استعدادهم لتبني أساليب تدريس مبتكرة، وهو ما أكدته عدة دراسات أشارت إلى أن دمج الوسائل الرقمية في التعليم يعزز التفاعل والمشاركة النشطة بين المعلمين والطلاب، ويحفز التفكير النقدي والإبداعي ( Greenhow and (Lewin,2016; Selwyn, 2016

تتوافق هذه النتائج أيضًا مع نتائج Zhou وآخرين (2018) الذين أظهروا أن التعلم القائم على التكنولوجيا يمكن أن يزيد من مهارات التفكير الإبداعي لدى المعلمين، ويساعدهم على تقديم محتوى تعليمي بطرق مبتكرة. كما يدعم ( Koehler Mishra (2009 فكرة أن دمج التكنولوجيا مع المحتوى والممارسات التربوية (TPACK) يزيد من قدرة المعلمين على تصميم دروس ابداعية فعالة.

كما يشير Voogt وآخرون (2015) إلى أن دمج التكنولوجيا الرقمية في التعليم يسهم في تطوير الممارسات الصفية للمعلمين، من خلال الانتقال من أساليب التدريس التقليدية إلى أساليب قائمة على الاستقصاء والتفكير النقدي، وتوظيف التطبيقات الرقمية في التقييم والأنشطة الصفية.

بناءً على ما سبق، يمكن القول إن البرنامج التدريبي القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة كان فعالًا في اكتساب معلمي المرحلة الثانوية مهارات التدريس الإبداعي، وأن استخدام أنشطة تفاعلية وتكنولوجيا مألوفة لدى المعلمين أسهم بشكل ملموس في تحسين أدائهم التدريسي وتحفيز التعلم النشط والمبتكر (Alqahtani, & Alkandari 2021; Selwyn, 2016; Zhou et al., 2018). وتتوافق النتيجة الحالية مع الدراسات التي بينت دور التطبيقات الاجتماعي النقالة في تحسين مناخ التعلم أو التدريب ( Bidin & Ziden, 2013; Chandran et al., 2022; Cooner et al., 2016; Elsherbiny & H. Al Maamari, 2021; Farley et al., 2013; Grant, 2019; Kyrylova et al., 2024; Li et al., 2018; Schreurs & Vandenbosch, 2021; (Wairiya et al., 2020

**خامسا: التوصيات**

1. التوسع في توظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في تدريب معلمي التعليم العام، لما أثبتته من فاعلية في تنمية مهارات التدريس الإبداعي.
2. تضمين مهارات التدريس الإبداعي ضمن برامج التطوير المهني المستمرة للمعلمين، بما ينسجم مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين.
3. تصميم حقائب تدريبية رقمية تستند إلى استراتيجيات التعلم النشط وتستخدم التطبيقات الاجتماعية النقالة بشكل منهجي لدعم الأداء التدريسي.
4. تدريب مشرفي ومعلمي المدارس على كيفية دمج التطبيقات الاجتماعية النقالة في مجالات التخطيط للتدريس، وتنفيذ الدروس، وتقويم تعلم الطلاب.
5. تشجيع المدارس على بناء مجتمعات تعلم افتراضية تعتمد على تطبيقات التواصل التعليمية لزيادة التفاعل

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

وتبادل الخبرات بين المعلمين.

6. إجراء دراسات مستقبلية لقياس أثر استخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية مهارات أخرى لدى المعلمين، مثل التفكير النقدي، وإدارة الصف، والتقويم البديل.
7. توفير بنية تقنية مناسبة داخل المدارس لضمان الاستخدام الفعّال للتطبيقات الاجتماعية النقالة في البرامج التدريبية.

**سادسا: البحوث المقترحة**

1. دراسة أثر استخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى معلمي التعليم العام.
2. بحث تجريبي حول فاعلية برامج تدريبية قائمة على الواقع المعزز (AR) في تحسين مهارات التدريس الإبداعي.
3. دراسة العلاقة بين استخدام منصات التعلم الاجتماعي الرقمية (مثل ClassDojo أو Microsoft Teams) ورفع مستوى الدافعية المهنية لدى المعلمين.
4. بحث حول فاعلية المجتمعات المهنية الافتراضية القائمة على التطبيقات الاجتماعية في تطوير ممارسات التدريس التعاوني بين المعلمين.
5. دراسة فاعلية تدريب موجه عبر تطبيقات الذكاء الاصطناعي التفاعلية في تعزيز مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي المرحلة الثانوية.

**المراجع**

1. العجيلي، أحمد (2020) التعلم الإلكتروني والشبكات الاجتماعية: تطبيقات تربوية. دار الفكر العربي.
2. عطية، محمد(2019). "دور الشبكات الاجتماعية في دعم التعليم التفاعلي: دراسة تحليلية." مجلة التعليم والتكنولوجيا.
3. عبد الرحمن، أحمد(2018). التدريب الإلكتروني: الأسس والتطبيقات. دار الفكر العربي.
4. العوضي، ف. ر .(2020) .تطور الشبكات الاجتماعية وتطبيقاتها النقالة: من My Space إلى .TikTok القاهرة: دار النهضة العربية.
5. الزهراني، س. أ .(2022) .التطبيقات الاجتماعية في العصر الرقمي: التحولات الثقافية والاجتماعية والتحديات المستقبلية .جدة: دار المعرفة.
6. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2024). The impact of augmented reality technology on the psychological resilience of secondary school students during educational crises. Ajman Journal of Studies & Research, 23 .(1)
7. Alharbi, T. S., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2025). Exploring the Framework for Intelligent Operations (FiOps) for Teachers in the Era of Generative AI (GenAI). International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 24(8), 942-964. https://doi.org/10.26803/ijlter.24.8 42.
8. Alkandari, A & ,.Alqahtani, A .(2021) .The impact of mobile learning applications on teacher creativity .International Journal of Educational Technology, 8(2), 45–57.
9. Alnimran, F. M., & alhalafawy, w. s. (2024). Qualitative Exploration of the Opportunities and Challenges of Online Training According to the Behavioral Intention Variables of the Most Trained Teachers During the COVID-19 Pandemic.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8(8), 4837. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i8.4837

10. Alrashedi, N. T., Alsulami, S. M. H., Flatah, A. I., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effects of Gamified Platforms on Enhancing Learners' Ambition. Journal of Ecohumanism, 3(8), 3393-3304. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5004

11. Alrashedi, N. T., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). Utilising Gamification to Enhance Ambition on Digital Platforms: An Examination of Faculty Members Perspectives in Times of Crisis. Journal of Ecohumanism, 3(8), 3404-3416. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5003

12. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Chatbots in Education. In S. Papadakis & M. Kalogiannakis (Eds.), Empowering STEM Educators With Digital Tools (1 ed., pp. 137-154). IGI Global Scientific Publishing, Hershey, USA. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-9806-7.ch006

13. Alsulami, M. R., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2025). The Potential of Generative AI in Scientific Publishing: Exploration of Researchers' Journeys from Draft to Publication. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 19(21), pp. 77-106. https://doi.org/10.3991/ijim.v19i21.56133

14. An, Y., Kaplan-Rakowski, R., Yang, J., Conan, J., Kinard, W., & Daughrity ,L. (2021). Examining K-12 teachers' feelings, experiences, and perspectives regarding online teaching during the early stage of the COVID-19 pandemic. Educational Technology Research and Development, 69(5), 2589-2613. https://doi.org/10.1007/s11423-021 5-10008-

15. Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2022). Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers. Education Sciences, 12(3), 191 .

16. Bidin, S., & Ziden, A. A. (2013). Adoption and Application of Mobile Learning in the Education Industry. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 90, 720-729. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.145

17. Chaipidech, P., Srisawasdi, N., Kajornmanee, T., & Chaipah, K. (2022). A personalized learning system-supported professional training model for teachers' TPACK development. Computers and Education: Artificial Intelligence, 3, 100064. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100064

18. Chan, C. K. Y., & Tsi, L. H. Y. (2024). Will generative AI replace teachers in higher education? A study of teacher and student perceptions. Studies in Educational Evaluation, 83, 101395. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101395

19. Chandran, V. P., Balakrishnan, A., Rashid, M., Pai Kulyadi, G., Khan, S., Devi ,E. S., Nair, S., & Thunga, G. (2022). Mobile applications in medical education: A systematic review and meta-analysis. PLoS One, 17(3), e0265927.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

https://doi.org/10.1371/journal.pone.0265927
20. Chen, Z. (2023). Artificial Intelligence-Virtual Trainer: Innovative Didactics Aimed at Personalized Training Needs. Journal of the Knowledge Economy, 14(2), 2007-2025. https://doi.org/10.1007/s13132-022-00985-0
21. Cooner, T. S., Knowles, A., & Stout, B. (2016). Creating a Mobile App to Teach Ethical Social Media Practices. Social Work Education, 35(3), 245-259. https://doi.org/10.1080/02615479.2015.1042361
22. Craft, A.(2003).Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas. Routledge.
23. ElSayary, A. (2023). The impact of a professional upskilling training programme on developing teachers' digital competence. Journal of Computer Assisted Learning , .1166-1154 ,(4)39https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12788
24. Elsherbiny, M. M. K., & H. Al Maamari, R. H. (2021). Game-based learning through mobile phone apps: effectively enhancing learning for social work students. Social Work Education, 40 .332-315 ,(3) https://doi.org/10.1080/02615479.2020.1737665
25. Farley, J., Risko, E., & Kingstone, A. (2013). Everyday attention and lecture retention: the effects of time, fidgeting, and mind wandering [Original Research]. Frontiers in Psychology, Volume 4 .2013 - https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00619
26. Garzón-Artacho, E., Sola-Martínez, T., Romero-Rodríguez, J.-M., & Gómez-García, G. (2021). Teachers' perceptions of digital competence at the lifelong learning stage. Heliyon, 7(7). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07513
27. Grant, M. M. (2019). Difficulties in defining mobile learning: analysis, design characteristics, and implications. Educational Technology Research and Development, 67(2), 361-388. https://doi.org/10.1007/s11423-018-09641-4
28. Greenhow, C & ,.Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning .Learning, Media and Technology, 41.30–6 ,(1)
29. Han, H ,.Røkenes, F. M., & Krumsvik, R. J. (2024). Student teachers' perceptions of flipped classroom in EFL teacher education. Education and Information Technologies, 29(2), 1539-1558. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11839-w
30. Hattie, J & ,.Timperley, H. (2007). The power of feedback .Review of Educational Research, 77 .112–81 ,(1)
31. Ibrahim, H. O., Al-Hafdi, F. S & ,.Alhalafawy, W. S. (2024). Ethnographic Insights of Educational Digital Life Behaviours: A Study of Affluent Schools. Journal of Ecohumanism, 3(7), 4413-4428. https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4556
32. Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media.
33. Koehler, M & ,.Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

knowledge (TPACK) ?Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9.70–60 ,(1)

34. Kyrylova, O., Blynova, N., & Pavlenko, V. (2024). The perspectives for mobile application use in media education. Interactive learning environments, 32(7), 3592-3599. https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2186897

35. Li, K. C., Lee, L. Y.-K., Wong, S.-L., Yau, I. S.-Y., & Wong, B. T.-M. (2018). Effects of mobile apps for nursing students: learning motivation, social interaction and study performance. Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning, 33(2), 99-114. https://doi.org/10.1080/02680513.2018.1454832

36. Liu, M., & Yu, D. (2023). Towards intelligent E-learning systems. Education and Information Technologies, 28(7), 7845-7876. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11479-6

37. López, P., Rodrigues-Silva, J., & Alsina, Á. (2021). Brazilian and Spanish Mathematics Teachers' Predispositions towards Gamification in STEAM Education. Education Sciences, 11(10), 618 .

38. Mulyani, H., Istiaq, M. A., Shauki, E. R., Kurniati, F., & Arlinda, H. (2025). Transforming education: exploring the influence of generative AI on teaching performance. Cogent Education, 12 .2448066 ,(1) https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2448066

39. Mystakidis, S., Fragkaki, M., & Filippousis, G. (2021). Ready Teacher One: Virtual and Augmented Reality Online Professional Development for K-12 School Teachers. Computers, 10(10), 134 .

40. Najmi, A. H ,.Alameer, Y. R., & Alhalafawy, W. S. (2024). Exploring the Enablers of IoT in Education: A Qualitative Analysis of Expert Tweets. Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8(10), 5079. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i10.5079

41. Nikou, S. A., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2024). Development and validation of the teachers' augmented reality competences (TARC) scale. Journal of Computers in Education, 11(4), 1041-1060. https://doi.org/10.1007/s40692-023-00288-6

42. Nwoko, J. C., Emeto, T. I., Malau-Aduli, A. E. O., & Malau-Aduli, B. S. (2023). A Systematic Review of the Factors That Influence Teachers' Occupational Wellbeing. International Journal of Environmental Research and Public Health, 20(12), 6070 .

43. Pahi, K., Hawlader, S., Hicks, E., Zaman, A., & Phan, V. (2024). Enhancing active learning through collaboration between human teachers and generative AI. Computers and Education Open, 6, 100183. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100183

44. Perifanou, M., Economides, A. A., & Nikou, S. A. (2023). Teachers' Views on

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.48.2025.705
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (48) November 2025
العدد (48) نوفمبر 2025

Integrating Augmented Reality in Education: Needs, Opportunities, Challenges and Recommendations. Future Internet, 15(1), 20 .

45. Ramírez-Montoya, M. S., Andrade-Vargas, L., Rivera-Rogel, D., & Portuguez-Castro, M. (2021 .(Trends for the Future of Education Programs for Professional Development. Sustainability, 13(13), 7244 .

46. Robinson, K (2011). Out of Our Minds: Learning to Be Creative. Capstone Publishing

47. Saha, S. M., Pranty, S. A., Rana, M. J., Islam, M. J., & Hossain, M. E. (2022). Teaching during a pandemic: do university teachers prefer online teaching? Heliyon, 8(1). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08663

48. Schreurs, L., & Vandenbosch, L. (2021). Introducing the Social Media Literacy (SMILE) model with the case of the positivity bias on social media. Journal of Children and Media, 15(3), 3 .337-20https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1809481

49. Selwyn, N .(2016) .Education and technology: Key issues and debates (2nd ed.). London: Bloomsbury Academic.

50. van den Berg, G., & du Plessis, E. (2023). ChatGPT and Generative AI: Possibilities for Its Contribution to Lesson Planning, Critical Thinking and Openness in Teacher Education. Education Sciences, 13 .998 ,(10)

51. Van Dijck, J. (2013). The culture of connectivity: A critical history of social media. Oxford University Press

52. Voogt, J., Fisser, P., Good, J., Mishra, P & ,.Yadav, A. (2015). Computational thinking in compulsory education: Towards an agenda for research and practice . Education and Information Technologies, 20.728–715 ,

53. Wairiya, M., Shah, A., & Sahu, G. P. (2020, 29-31 Jan. 2020). Mobile Learning Adoption: An Empirical Study. 2020 10th International Conference on Cloud Computing, Data Science & Engineering (Confluence) ,

54. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Alharthi, M. A., Al-Hafdi, F. S., Najmi, A. H., Bakey, F. M. A. E., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effect of Mobile Search Retrieval Types on Self-Regulated Learning Among Middle School Students. Journal of Ecohumanism, 3(8). https://doi.org/10.62754/joe.v3i8 5005.

55. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Najmi, A. H., Al-Hafdi, F. S., Alhalafawy, W. S., & Abd El Bakey, F. M. (2024). The Effect of Educational Activities through the Flipped Classroom on Students with Low Metacognitive Thinking. Journal of Ecohumanism , .2491-2476 ,(4)3https://doi.org/10.62754/joe.v3i4.3770

56. Zhou, M., Brown, D., & Kan, Y. (2018). Mobile learning and its impact on teacher creativity: A meta-analysis. Journal of Educational Computing Research, 56(7), 1023–1045