

نموذج مقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب في مرحلة التعليم العالي

د. على حسن شوكان نجمي

أستاذ تقنيات التعليم المشارك

جامعة الملك عبدالعزيز - جدة - المملكة العربية السعودية

ahnajmi@kau.edu.sa

أ.د. وليد سالم محمد الحلفاوي

أستاذ تقنيات التعليم

جامعة الملك عبدالعزيز - جدة - المملكة العربية السعودية

welhlfawy@kau.edu.sa

أ.د. مروة زكي توفيق زكي

أستاذ تقنيات التعليم

جامعة جدة - جدة - المملكة العربية السعودية

mzzaki@uj.edu.sa

مستخلص تعزيز الوعي بمكونات الثقافة الإسلامية أحد المرتكزات الأساسية لدعم طلاب التعليم العالي في مواجهة التحديات المتنوعة التي يشهدها العصر الحالي. ومع التحول بشكل كبير نحو التعلم الرقمي فإنه من المهم البحث في كيفية تطوير البيئات التعليمية التي يمكن من خلالها تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية. وانطلاقاً من إمكانيات الحوافز الرقمية كالنقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة فإن البحث الحالي قد استهدف تطوير نموذج مقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب في مرحلة التعليم العالي. تم استخدام المنهج شبه التجريبي للمقارنة بين المجموعتين التجريبيتين حيث استخدمت المجموعة التجريبية الأولى المنصة التحفيزية القائمة على المحفزات الرقمية، واستخدمت المجموعة التجريبية الثانية ذات المنصة بدون أي حوافز رقمية. تكونت عينة البحث من (٦٠) طالباً بجامعة الملك عبدالعزيز، تم توزيعهم عشوائياً على مجموعتي البحث. كما تم تطوير اختبار للوعي بالثقافة الإسلامية تكون من (٣٠) مفردة. وأظهرت النتائج أفضلية المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت المنصات التحفيزية بالمقارنة مع المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت المنصة بدون أي حوافز رقمية، وذلك فيما يتعلق بتنمية الوعي بالثقافة الإسلامية. أوصى البحث بضرورة التوسع في توظيف المنصات التحفيزية في تدريس مقرر الثقافة الإسلامية، وتدريب أعضاء هيئة التدريس على إدارة واستخدام وتوظيف المنصات القائمة على الحوافز الرقمية.

الكلمات المفتاحية: المنصات التحفيزية، الثقافة الإسلامية.

المقدمة

التحفيز الرقمي أحد المستجدات التي ظهرت على الساحة التربوية ويعني استخدام بعض العناصر التحفيزية كالنقاط والشارات ولوحات الصدارة والوكلاء الافتراضيين وشرائط التقدم والسلع الافتراضية والرسوم الاجتماعية البيانية وغيرها من العناصر وتوظيفها في مواقف تربوية بغرض تحفيز وإثارة الأفراد نحو تنفيذ المهام (Leclercq, Poncin, & Hammedi, 2020). فتصميم برامج التعزيز والتوعية استنادًا لعناصر التحفيز الرقمي يعني أن هذه البرامج تتضمن أهداف ومحتويات وإجراءات واستراتيجيات وأنشطة يتم تحفيز الناشئة على التفاعل معها وتنفيذها باستخدام عناصر التحفيز فقط في إطار من الإجراءات الهيكلية (Mitchell, Schuster, & Jin, 2020). ويعني ذلك أن الناشئة في إطار سعيهم لتحقيق أهداف برنامج ما وتنفيذ كل مهمة في ذلك البرنامج يكون مستندًا على عناصر تحفيزية محددة مسبقًا يحصل عليها الناشئ فور تنفيذه لكل مهمة وفق معايير واضحة (Zainuddin, Shujahat, Haruna, & Chu, 2020).

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

وقد قدمت عديد من الدراسات مبررات لضرورة الاتجاه نحو توظيف المحفزات بشكل عام والمحفزات الرقمية بشكل خاص في برامج التعزيز والتوعية، ومن بين هذه المبررات ما أشارت إليه دراسة الحلفاوي وزكي (Alhalafawy & Zaki, 2019) التي أوضحت أن المحفزات الرقمية تدفع المتعلمين نحو السعادة الرقمية عند ممارسة عمليات التعلم والتوجيه والإرشاد. وفي دراسة أخرى أيضًا أشار الحلفاوي وزكي (Alhalafawy & Zaki, 2022) إلى أن المحفزات الرقمية تدعم المتعلمين نحو ممارسة مهارات التعلم المنظم ذاتيًا وهو ما

يجعلها ملائمة للاستخدام في برامج التعزيز والتوعية. وأوضحت دراسة ليزا وأخرون (Putz, Hofbauer, & Treiblmaier, 2020) نتائج الدراسة الطولية التي تم تنفيذها على عدد (٦١٧) من الناشئة لمدة عامين أن العناصر التحفيزية تحفز عمليات الانتباه للمحتوى وتزيد من معدلات احتفاظ الناشئة بالمعرفة المكتسبة. وتشير دراسة سانشيز ورفاقه (Sanchez et al., 2020) إلى أن التحفيز الرقمي يُعد نهج تعليمي يعمل على تسهيل التعلم، وتحسين مشاركة الناشئة وتفاعلهم مع المحتوى ، فضلاً عن أن تحفيز الناشئة يؤدي إلى توسيع معارفهم وتنمية تفكيرهم. كما أنه بتحليل نتائج (٣٢) دراسة نوعية اهتمت بالتحفيز الرقمي من خلال دراسة باي وزملائه (Bai, Hew, & Huang, 2020) تبين أن الأسباب الداعية إلى سعادة الناشئة بالمحفزات الرقمية يرجع إلى أن المحفزات تُعد أحد الأدوات القوية لتشجيع حماس الناشئة، وأنها تستطيع أن تقدم تغذية راجعة فورية بالإضافة إلى تلبية الاحتياجات المعرفية للناشئة. في حين أشار ساري وفريقه البحثي (Sari, Fadillah, Jonathan, & David Prabowo, 2019) إلى أن تأثير التحفيز الرقمي يمتد إلى الناشئة المكفوفين ويجعلهم أكثر حماساً. أيضاً فإن استخدام المحفزات الرقمية عبر المنصات الاجتماعية قد يؤدي بشكل كبير إلى ارتفاع معدلات التفاعل الاجتماعي للناشئة، وتشجيع التعليقات التشاركية (Chen et al., 2020; Hassan, Dias, & Hamari, 2019). كما أن التصميم المعياري للمحفزات الرقمية يؤدي إلى تحسين الأداء بشكل عام، ويعمل على رفع معدلات الدافعية لاستكمال مهمات التعلم وينعكس ذلك بالتبعية على معدلات الوعي (Groening & Binnewies, 2019)

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

ويُعد الاهتمام بالثقافة الإسلامية في الوقت الحالي مطلباً مهماً وحيوياً حيث أنه في ظل المتغيرات العالمية والثورات المتتالية في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات والمتغيرات المرتبطة بمنظومة القيم والانفتاح الثقافي فإنه من المهم التحرك نحو تعزيز الثقافة الإسلامية لدى الشباب (الحفاوي، وزكي، ٢٠١٨؛ بسبوني، ٢٠١٥). وتأتي أهمية وجود برامج نوعية لتعزيز الثقافة الإسلامية لقدرتها على تعزيز عدد كبير من المتغيرات الأخرى

لدى الشباب ومن بين هذه المتغيرات قدرة الثقافة الإسلامية على بناء الفكر الوسطي لدى الشباب (غماز، ٢٠١٦). كذلك فإن الاهتمام بتعزيز الثقافة الإسلامية لدى الشباب له انعكاسات مباشرة وإيجابية على الانتماء الوطني والانتماء الاجتماعي (الهاجري، ٢٠١٧). كذلك فإنه يمكن الاعتماد على الثقافة الإسلامية كمصدر رئيس لتعزيز الامن الفكري لدى الشباب (الخليفة، ٢٠١٦).

وفي سياق متصل فإن الاهتمام بالثقافة الإسلامية وقيمها وزيادة الوعي بهما له عديد من الآثار الإيجابية على المجتمع ككل وعلى الأفراد على وجه الخصوص، وهو ما أوضحتها عديد من الدراسات مثل دراسة مصباح (٢٠١٣) التي التي أوضحت دور الثقافة الإسلامية وما تتضمنه من قيم في استتباب الأمن والاستقرار، ودراسة القويطي (٢٠١٣) والتي تناولت القيم الواردة في الثقافة الإسلامية وأثرها في تعزيز وتحقيق الأمن للفرد والمجتمع وحمايته من الانحراف والمغالاة والتطرف، ودراسة سالم وعلى وفضل الله (٢٠١٦) والتي أوضحت على أن الثقافة الإسلامية وما تتضمنه من قيم هي الميزان العادل الذي يحقق السعادة في الحياة، ودراسة منصور (٢٠١٨) حول مظاهر وسطية الإسلام التي تُعد احد محاور الثقافة الإسلامية والتي لها أثر كبير في التعايش السلمي، ودراسة قرين (٢٠١٩) التي أوضحت أن التربية وفق قيم الثقافة الإسلامية يؤدي إلى تماسك المجتمع وتوحيده، وذلك من خلال تحقيق التكامل والتضامن بين أفراد المجتمع، ودراسة رضوان (٢٠٢٠) التي أوضحت أن تربية الناشئة على قيم ومفاهيم الثقافة الإسلامية يساعد الناشئة في تحصينهم من الأفكار المتطرفة والمنحرفة.

يرتبط توظيف التحفيز الرقمي في المنصات بنظرية الدافعية وذلك في الشق المرتبط بالدوافع الخارجية التي تتمثل في مجموعة الحوافز الخارجية التي تستطيع أن تعوض الفارق بين الحوافز الداخلية والمستوى الحقيقي للطالب، فمن الممكن أن يكون لدى الطالب رغبة داخلية للتفوق إلا أن قدراته العلمية والمعرفية قد لا تسمح بذلك؛ لذا فإن الحوافز الخارجية في هذه الحالة يكون لها دورًا كبيرًا في تحفيز الطالب نحو الوصول للمستوى المنشود (Zichermann & Cunningham, 2011). أيضًا يأتي توظيف التحفيز الرقمي ضمن المنصات الرقمية مؤيدًا بنظرية تقرير الذاتي والتي تشير في مضمونها إلى أن تحرك الطالب نحو تنفيذ المهام يكون مدفوعاً بمجموعة من الدوافع الداخلية التي لا تعمل بطريقة آلية إذ أنها تتطلب الدعم والتغذية الراجعة المناسبة من البيئة الاجتماعية، وهو ما يمكن ملاحظته من خلال المحفزات التي يقدمها نظام التحفيز (Perryer, Celestine, Scott-Ladd, & Leighton, 2016; Ryan & Deci, 2000; Seaborn & Fels, 2013; Simões, Redondo, & Vilas, 2015). وتُعد نظرية التدفق أحد النظريات المدعمة لتوظيف المحفزات الرقمية، وذلك على الرغم من أنها تهتم بشكل كبير بالدوافع الداخلية كأساس لحالة التدفق؛ إلا أن

مصاحبة المحفزات لعمليات التدفق يؤدي إلى شعور أكبر بالسعادة، وتحفيز أكثر على الاستمرارية حيث أنها تعطي مؤشرًا للطالب أنه على الطريق الصحيح مما يساعد على متابعة عمليات التدفق للوصول نحو الهدف المنشود (Groh, 2012; Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009).

وتشير نظرية المقارنات الاجتماعية إلى أن الوضع الأفضل للتعرف على قدراتنا هو مقارنتها بالآخرين، فالإتجاه الأحادي المرتبط بتقييم القدرات بشكل منفرد ومنعزل عن باقي مجتمع التعلم لا يعطي حكمًا واضحًا عن ما يمتلكه الطالب من إمكانيات، ووفقًا للنظرية فإن الأفراد اللذين لديهم رغبة في التحسين المستمر يحكمون على أنفسهم من خلال مقارنة نتائجهم بالآخرين فالمقارنة مع الأداء الأفضل، وهو ما يُطلق عليه المقارنة التصاعديّة التي تمنح الطالب الحافزية والإيجابية والأمل في التحسين المستمر والوصول إلى مستويات أعلى من الأداء (Hanus & Fox, 2015; Hew et al., 2016). أيضًا تدعم نظرية الإثبات الاجتماعي توظيف المحفزات الرقمية ضمن المنصات التعليمية، حيث تشير النظرية إلى أن الأفراد يتجهون نحو ممارسة السلوكيات التي يتم الاعتراف بها مجتمعيًا، وهو ما يعني أن تحفيز الطلاب وبيان إنجازاتهم في إطار المقارنة الاجتماعية، سوف يدفع طلاب آخرين نحو ممارسة نفس سلوكيات الطلاب الواقعيين في مقدمة لوحات الصدارة (Cialdini, 2001; Hamari, 2017).

مشكلة البحث

مفاهيم الثقافة الإسلامية تُعد أحد المكونات الأساسية التي يمكن الاعتماد عليها في تحصين الشباب في ظل التحديات الكبيرة التي تواجه كافة أفراد المجتمع؛ لذا فإن البحث عن الأساليب المبتكرة لتعزيز الثقافة الإسلامية لدى الشباب يُعد من الأولويات البحثية التي يجب الإتجاه إليه. ونظرًا لأن التقنيات والمصادر الرقمية تُعد أحد الأدوات الأساسية في العصر الحالي التي يمكن الارتكاز عليها في برامج تعزيز الوعي فإن الفريق البحثي يحاول أن يفحص أثر المنصات التحفيزية - كأحد أهم أنواع المنصات الرقمية في الوقت الراهن - على الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية. ويدعم توجه الفريق البحثي نحو استخدام المنصات التحفيزية هو ما لاحظته الفريق من ثمة ندرة ملحوظة في الدراسات العربية أو الأجنبية التي اهتمت بتصميم المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية، وهو ما يجعل الحاجة إلى البحث الحالي مُلحة من أن أجل وضع تصميم مقترح للمنصات التحفيزية بحيث يمكن الاعتماد على هذه النوعية من المنصات في تعزيز الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

أسئلة البحث

سعى البحث الحالي للإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

"ما فاعلية نموذج مقترح لتكنولوجيا الواقع المعزز في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب بالمملكة العربية السعودية؟"

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما محاور ومؤشرات الوعي بالثقافة الإسلامية الواجب تميمتها لدى بعض الشباب في مرحلة التعليم العالي؟

٢. ما النموذج المقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب بمرحلة التعليم العالي؟

٣. ما فاعلية النموذج المقترح للمنصات التحفيزية في تعزيز الثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب بمرحلة التعليم العالي؟

أهداف البحث

استهدف البحث الحالي تحديد ما يلي:

١. محاور ومؤشرات الثقافة الإسلامية الواجب تميمتها لدى بعض الشباب بمرحلة التعليم العالي.
٢. النموذج المقترح للمنصات التحفيزية التي يمكن الاعتماد عليها في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية.
٣. فاعلية النموذج المقترح للمنصات التحفيزية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

فرض البحث

لا توجد فروق دالة إحصائية عند (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (المنصة بدون أي عناصر تحفيزية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بمؤشرات الثقافة الإسلامية؛ يرجع لأثر المنصات التحفيزية.

حدود البحث

يقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

- ١- الحدود الموضوعية: مجالات المحتوى المقدم عبر المنصة التحفيزية مرتبط بمؤشرات الثقافة الإسلامية.
- ٢- الحدود البشرية: طلاب جامعة الملك عبدالعزيز.
- ٣- الحدود الزمانية: تم تطبيق تجربة البحث على العينة المحددة بالفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٤٢ / ١٤٤٣.

٤- الحدود المكانية: جامعة الملك عبدالعزيز بالمملكة العربية السعودية

أهمية البحث

أولاً: الأهمية النظرية للبحث

- ١- تطوير منظومة الارتقاء بممارسة مفاهيم الثقافة الإسلامية لدى شريحة كبيرة من طلاب التعليم العالي.
- ٢- سد النقص في الدراسات العربية التي تهتم بتطوير المنصات التحفيزية بهدف دعم مفاهيم الثقافة الإسلامية.
- ٣- فتح الباب أمام دراسات أخرى تربط بين متغيرات المنصات الرقمية والثقافة الإسلامية.

ثانياً: الأهمية التطبيقية للبحث

قد تستفيد العديد من الجهات عملياً من نتائج البحث الحالي وذلك وفقاً لما يلي:

- ١- الجامعات بالمملكة العربية السعودية: من خلال الاستفادة من المنصة المقترحة في برامج فعلية لتعزيز الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.
- ٢- كليات الآداب على مستوى المملكة: من خلال تطوير منصات ومقررات رقمية تراعي عناصر التحفيز الرقمي في أثناء تدريس المقررات المرتبطة بالثقافة الإسلامية.
- ٣- أعضاء هيئة التدريس: من خلال الاستفادة من مخرجات المشروع البحثي الحالي في تحديد كيفية إدارة المقررات الدراسية ذات العلاقة بتعزيز المفاهيم وفقاً لعناصر التحفيز الرقمي.

خطة تنفيذ البحث

للقيام بإجراءات البحث تم تنفيذ الخطوات التالية:

أولاً: دراسة واقع المنصات التحفيزية:

- ١- إجراء دراسة مسحية تحليلية للأدبيات المرتبطة بالمنصات التحفيزية.
- ٢- تحليل بعض المنصات التحفيزية.
- ٣- تحديد الملامح الأساسية للمنصات التحفيزية المستخدمة في تنمية الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

ثانياً: بناء اختبار الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية:

- ١- إجراء دراسة مسحية تحليلية للأدبيات التي اهتمت بالثقافة الإسلامية.
- ٢- بناء اختبار الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

٣- عرض المقياس على السادة المحكمين.

٤- وضع المقياس في صورته النهائية بعد التأكد من صدقه وثباته.

ثانياً: تصميم النموذج المقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية:

١- **مرحلة التحليل وتتضمن:** تحليل المشكلة وتقدير الحاجات، تحديد الأهداف العامة، تحليل المهام، تحليل خصائص المستفيدين، تحليل بيئة التعلم.

٢- **مرحلة التصميم وتتضمن:** تصميم الأهداف الإجرائية، تصميم المحتوى، تحديد طرق تقديم المحتوى، تصميم المهمات، تصميم المحفزات، تصميم التفاعل، تصميم استراتيجية التغذية الراجعة، تصميم استراتيجيات وأساليب التعليم والتعلم، تصميم أدوات التقويم.

٣- **مرحلة التطوير وتتضمن:** إنتاج المحتوى الرقمي، تطوير حساب البرنامج التعليمي عبر منصة التحفيز الرقمي، التقويم المبدئي للبرنامج القائم على المحفزات الرقمية.

ثالثاً: تحديد فاعلية منصة التحفيز الرقمي في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية.

١- التطبيق القبلي لاختبار الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

٢- تنفيذ المنصة التحفيزية المقترحة.

٣- التطبيق البعدي لاختبار الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

٤- تحليل النتائج ومناقشتها على ضوء تساؤلات البحث وفروضة.

مصطلحات البحث

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

٢- **الثقافة الإسلامية:** يعرفها الفريق البحثي إجرائياً بأنها "مصطلح يستخدم لوصف جميع المظاهر الحضارية والثقافية التي لها أساس مرتبط بالديانة الإسلامية سواء كان هذا الأساس مرتبط بمصادر مباشرة أو مصادر غير مباشرة".

إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث:

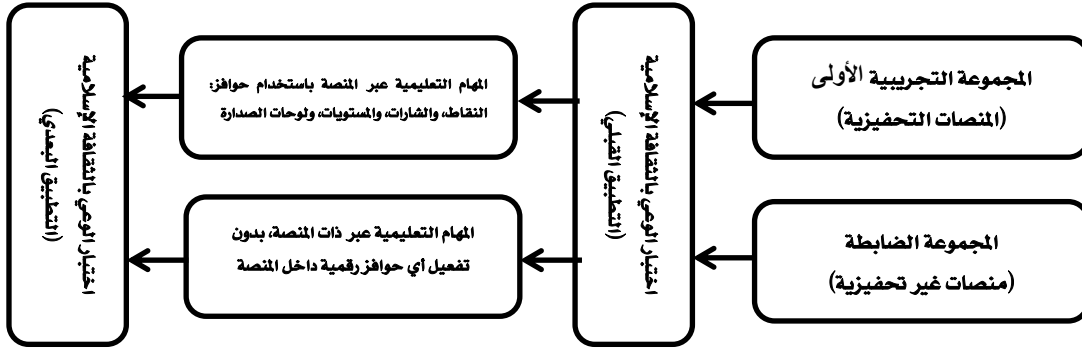
ينتمي هذا البحث إلى فئة البحوث التطويرية التي تتكون من ثلاثة مناهج متتابعة، وهي:

- المنهج الوصفي: والذي يستخدم في دراسة وتحليل المنصات التحفيزية وتحديد مكونات الثقافة الإسلامية، وبناء اختبار الثقافة الإسلامية.
- منهج التطوير المنظومي: وذلك لتطوير المنصات القائمة على المحفزات الرقمية لتعزيز الثقافة الإسلامية باستخدام نموذج ديك وكاري (Dick, Carey, & Carey, 2001)
- المنهج شبه التجريبي: وذلك لقياس أثر المتغير المستقل للبحث المنصات التحفيزية على المتغير التابع الوعي بالثقافة الإسلامية

ثانياً: التصميم التجريبي للبحث

على ضوء المتغير المستقل المستخدم بالبحث الحالي والمتمثل في المنصات التحفيزية والمتغير التابع المرتبط بتعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية تم استخدام التصميم التجريبي ذا البعد الواحد، وذلك على النحو المبين بشكل

(١):



شكل (١) التصميم التجريبي للبحث

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

١- المتغير المستقل: المنصة التحفيزية.

٢- المتغير التابع: الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.

ثالثاً: عينة البحث:

عينة البحث عينة قصدية تتكون من (٦٠) طالباً من طلاب جامعة الملك عبدالعزيز، يتم تقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين تجريبيتين، المجموعة التجريبية الأولى تستخدم المنصة التحفيزية والمجموعة التجريبية الثانية وتستخدم ذات المنصة وبدون أي محفزات، وبواقع (٣٠) طالباً لكل مجموعة.

رابعاً: تصميم بيئة الواقع المعزز وتطويرها وفق المعالجات التجريبية للبحث

اعتمد البحث الحالي على نموذج ديك وكاري (Dick et al., 2001) لتصميم المنصة التحفيزية حيث أنه من نماذج التصميم التعليمي المرنة التي توفر خطوات إجرائية تناسب عدد متنوع من الأنظمة الرقمية، وقد قام

الفريق البحثي بإدخال بعض التعديلات على بعض الخطوات الفرعية الخاصة بالنموذج ليتناسب مع طبيعة مواد المعالجة التجريبية، وتم اتباع النموذج وفق المراحل والخطوات التالية:

١- مرحلة التحليل

أ. تحديد المشكلة وتقدير الحاجات

ترتكز مشكلة البحث الحالي حول الحاجة إلى تطوير نموذج للمنصات التحفيزية القائمة على عناصر المحفزات الرقمية بهدف تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب بمؤسسات التعليم العالي. وتترافق الحاجة إلى تطوير النموذج مع وجود ندرة واضحة في الدراسات السابقة التي اهتمت بتصميم المنصات التحفيزية بغرض تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية. وتأسيسًا على ذلك جاء البحث الحالي كمحاولة لتطوير نموذج مقترح لتوظيف المنصات التحفيزية في تعزيز الثقافة الإسلامية.

ب. تحديد الأهداف العامة

الهدف العام من بيئة الواقع المعزز المصممة بالبحث الحالي هو تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية، وقد تم تحديد الأهداف العامة للمحاور الخاصة بدراسة الثقافة الإسلامية وتم تركيزها في (٤) أهداف عامة، وهي إمام الطلاب بالمفاهيم الأساسية للثقافة الإسلامية، ومصادر الثقافة الإسلامية، وخصائص الثقافة الإسلامية، وأهمية الثقافة الإسلامية.

ج. تحليل المهام

اعتمدت الفريق البحثي على أسلوب تحليل المهام، بحيث يتم تقسيم المهام الأساسية إلى مهام فرعية، ويتم تحليل هذه المهام إلى خطوات تسلسلية، وعلى ضوء ذلك تم تحليل المهام المرتبطة بالثقافة الإسلامية المرتكزة في (٤) مهام أساسية، وتحليل كل مهمة إلى المهارات الفرعية الخاصة بها، ومن ثم تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين بهدف استطلاع رأيهم في صحة تحليل المهام واكتماله، وقد أشار السادة المحكمين إلى بعض التعديلات المرتبطة بالصياغة اللغوية للمهام الفرعية، وإضافة بعض المهام، وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه، كما أقر أكثر من (٨٠%) جميع المهام الواردة بالقائمة، وعلى ضوء ذلك تكونت قائمة المهام في صورتها النهائية من (٤) مهمات أساسية يندرج منها (١٣) مهمة فرعية، وذلك على النحو المبين بشكل (٢) التالي.



شكل (٢): المهام الرئيسية والمهام الفرعية المرتبطة بالثقافة الإسلامية

د. تحليل خصائص المتعلمين المستهدفين

اعتمد الفريق البحثي في اختيارهم للشباب من عينة البحث على الطلاب الجدد الملتحقين بجامعة الملك عبدالعزيز، وقد تم رصد الوعي بمؤشرات الثقافة الإسلامية، وقد تبين أن متوسط الوعي لا يتخطى (٥٥%)، وهو ما يعني أن السلوك المدخلي في حاجة إلى التحسين. هذا وقد أبدى (٧٢) طالباً رغبتهم في المشاركة بالتجربة البحثية وعدم ممانعتهم لدراسة البرنامج المقترح وفق المنصة التحفيزية. وباستفسار الفريق البحثي عن استخدام الطلاب من قبل لمنصات تحفيزية فقد أجمع (١٠٠%) من الطلاب على استخدام المنصات الرقمية وعلى الأخص في أثناء جائحة كوفيد-١٩، إلا أن الحوافز الرقمية لم تكن ممثلة بكثافة في هذه النوعية من المنصات.

هـ. تحليل بيئة التعلم

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

٢- مرحلة التصميم

أ. تحديد الأهداف الإجرائية

ووفقاً لعناصر المحتوى الأساسية التي تم تحديدها، ووفقاً للأهداف العامة للبرنامج الحالي، تم تحديد الأهداف التعليمية، وقد بلغ عددها (١٣) هدفاً، وقد تم وضع هذه الأهداف في قائمة، ومن ثم عرضها على السادة المحكمين، وذلك بهدف استطلاع رأيهم في مدى تحقيق كل عبارة للسلوك التعليمي المراد تحقيقه، ومدى دقة الصياغة اللغوية لكل عبارة، وقد أشار السادة المحكمين لبعض التعديلات اللغوية، وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه.

ب. تصميم المحتوى

على ضوء الأهداف العامة والأهداف التعليمية السابق تحديدها تم صياغة المحتوى في (٤) موضوعات أساسية، وكل موضوع منها مرتبط بمجموعة من المهمات، حيث تم استخلاص المحتوى العملي الخاص بهذه الأهداف، وتحديد الأجزاء التي سوف يتم تقديمها وفقاً لإجراءات تنفيذها وذلك على النحو التالي: (١) مفاهيم الثقافة الإسلامية، (٢) مصادر الثقافة الإسلامية، (٢) خصائص الثقافة الإسلامية، (٤) أهمية الثقافة الإسلامية، وذلك على النحو المبين بجدول (١)

جدول (١):المحتوى المقدم عبر المنصة المقترحة والمهام الخاصة بكل محتوى

المهمة الرئيسية	الأهداف التعليمية	فيديو	عرض	مقالة	اختبار	المهام الفرعية
مفاهيم الثقافة الإسلامية	<ul style="list-style-type: none"> أن يحدد الطالب مفهوم الثقافة في اللغة. أن يذكر الطالب مفهوم الثقافة اصطلاحاً. أن يعدد الطالب مفاهيم الثقافة الإسلامية. أن يستنتج الطالب مرتكزات الثقافة الإسلامية. 	فيديو (٤) دقائق	عرض (٨) شرائح	مقالة بعنوان "مفاهيم الثقافة الإسلامية"	اختبار يتضمن (٨) أسئلة اختيار من متعدد	<ul style="list-style-type: none"> إنشاء مناقشات جديدة على مفاهيم الثقافة الإسلامية. الإجابة عن الاختبارات الخاصة بموضوع مفاهيم الثقافة الإسلامية. كتابة تقرير عن مفاهيم الثقافة الإسلامية. تحميل مقطع فيديو لشرح مفاهيم الثقافة الإسلامية.
أهمية الثقافة الإسلامية	<ul style="list-style-type: none"> أن يوضح الطالب الأهمية النظرية للثقافة الإسلامية. 	فيديو (٣) دقائق	عرض (٤) شرائح	مقالة بعنوان "أهمية الثقافة الإسلامية"	اختبار يتضمن (٨) أسئلة اختيار من متعدد	<ul style="list-style-type: none"> إنشاء مناقشات جديدة على أهمية الثقافة الإسلامية. الإجابة عن الاختبارات الخاصة بأهمية الثقافة الإسلامية.

<p>الخاصة بموضوع أهمية الثقافة الإسلامية.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ كتابة تقرير عن أهمية الثقافة الإسلامية. ▪ تحميل مقطع فيديو لشرح أهمية الثقافة الإسلامية. 	<p>أسئلة اختيار من متعدد</p>	<p>الثقافة الإسلامية"</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ أن يوضح الطالب الأهمية التطبيقية للثقافة الإسلامية. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ إنشاء مناقشات جديدة على مصادر الثقافة الإسلامية. ▪ الإجابة عن الاختبارات الخاصة بموضوع مصادر الثقافة الإسلامية. ▪ كتابة تقرير عن مصادر الثقافة الإسلامية. ▪ تحميل مقطع فيديو لشرح مصادر الثقافة الإسلامية. 	<p>اختبار يتضمن (٨) أسئلة اختيار من متعدد</p>	<p>مقالة بعنوان "مصادر الثقافة الإسلامية"</p>	<p>عرض (٤) شرائح</p>	<p>فيديو (٤) دقائق</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ أن يذكر الطالب المصادر المباشرة للثقافة الإسلامية. ▪ أن يعدد الطالب المصادر غير المباشرة للثقافة الإسلامية. 	<p>مصادر الثقافة الإسلامية</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ إنشاء مناقشات جديدة على خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ الإجابة عن الاختبارات الخاصة بموضوع خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ كتابة تقرير عن خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ تحميل مقطع فيديو لشرح خصائص الثقافة الإسلامية. 	<p>اختبار يتضمن (١٤) سؤال اختيار من متعدد</p>	<p>مقالة بعنوان "خصائص الثقافة الإسلامية"</p>	<p>عرض (١٤) شريحة</p>	<p>فيديو (١٠) دقائق</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ أن يوضح الطالب الألفية كأحد خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ أن يشرح الطالب الشمول كأحد خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ أن يفسر الطالب التوازن كأحد خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ أن يُعرف الطالب الاتساق كأحد خصائص الثقافة الإسلامية. ▪ أن يوضح الطالب الديناميكية كأحد خصائص الثقافة الإسلامية. 	<p>خصائص الثقافة الإسلامية</p>

وشكل (٣) يوضح منظومة المحتويات والمهام التعليمية المرتبطة بها عبر المنصة التحفيزية

Home / الثقافة الإسلامية (waleed12345)

الثقافة الإسلامية (waleed12345)

Add - Reorder Edit course View as Learner ...

مفاهيم الثقافة الإسلامية

- عرض عن مفاهيم الثقافة الإسلامية
- مقطع فيديو عن مفاهيم الثقافة الإسلامية
- مقالة عن مفاهيم الثقافة الإسلامية
- توجيهات تنفيذ المهام التطبيقية

مهام موضوع مفاهيم الثقافة الإسلامية

- إنشاء مناقشات جديدة على مفاهيم الثقافة الإسلامية
- مقطع فيديو عن مفاهيم الثقافة الإسلامية
- تقرير عن مفاهيم الثقافة الإسلامية
- اختبار مفاهيم الثقافة الإسلامية

شكل (٣): المحتويات والمهام التعليمية عبر المنصة التحفيزية

ج. تصميم المحفزات الرقمية

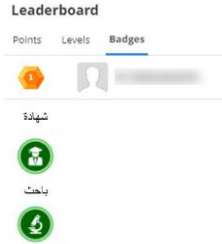
وفقاً لأساليب التحفيز التي تتضمنها المنصة الرقمية محل البحث تم تصميم عنصر التحفيز بالاعتماد على (٤) عناصر أساسية، وهي (النقاط، الشارات، والمستويات، ولوحات الصدارة)، وتتضمن المنصة خيارات متعددة ومستويات متعددة لكل محفز، ووفقاً للمحتويات التعليمية للدروس التي تم تحميلها عبر المنصة تم تصميم المحفزات على النحو المبين بجدول (٢) التالي:

جدول (٢): عناصر التحفيز الرقمي المستخدمة عبر المنصة المقترحة

النقاط	الشارات	المستويات	لوحات الصدارة
<ul style="list-style-type: none"> منح الطالب (١٠) نقاط في كل مرة دخول للبرنامج. منح الطالب (١٠) نقاط لإكمال كل وحدة رقمية بالبرنامج. منح الطالب (٥) 	<ul style="list-style-type: none"> منح شارة للطالب وفقاً لعدد مرات دخولها للبرنامج، بمعنى إشارة واحدة بعد كل عدد مرات دخول على النحو التالي: (٤، ٨، ١٦، ٣٢، ٦٤، ١٢٨، ٢٥٦، ٥١٢) 	<ul style="list-style-type: none"> يتم وضع الطلاب في مستويات وفقاً لما يلي: في حال إكمال الطالب لعدد (١٠٠) نقطة يتم ترقية مستواه. في حال حصول الطالب على (٤) شارات 	<ul style="list-style-type: none"> تم إنشاء ثلاث لوحات صدارة على النحو التالي: لوحة صدارة لترتيب الطلاب وفقاً لعدد النقاط الحاصلين عليها. لوحة صدارة

<p>لترتيب الطلاب وفقاً لعدد الشارات الحاصلين عليها.</p> <p>لوحدة صدارة لترتيب الطلاب وفقاً لكل مستوى من مستويات الطلاب.</p>	<p>يتم ترقية مستواه.</p> <p>في حال إكمال الطالب لكل موضوع من الموضوعات التعليمية يتم ترقية مستواها</p>	<p>منح شارة لكل طالب بعد إكماله للوحدات الرقمية بالبرنامج، وفقاً للمتوالية التالية (١، ٢، ٤، ٦، ٨، ١٢).</p> <p>منح شارة لكل طالب بعد مروره بنجاح من أسئلة الاختبارات، بمعنى شارة بعد إجابة كل عدد من الأسئلة الصحيحة بالمتوالية التالية (٢، ٤، ٨، ١٦، ٣٢).</p> <p>منح شارة لكل طالب بعد تنفيذه لكل مهمة من المهمات التعليمية، بمعنى شارة بعد كل عدد الأعداد التالية (١، ٢، ٤، ٨، ١٦).</p>	<p>نقاط لكل إجابة صحيحة لأحد أسئلة الاختبار.</p> <p>منح الطالب (٥) نقاط لكل مناقشة جديدة للطالبة.</p> <p>منح الطالب (١٠) نقاط لكل مهمة تعليمية منفذة بالكامل.</p>
---	--	---	---

والشكل (٤) التالي يوضح نموذج لوحات الصدارة وفقاً للنقاط والشارات والمستويات



شكل (٤): نموذج لوحات الصدارة وفقاً للنقاط والشارات والمستويات

د. تصميم التفاعل عبر المنصة

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

هـ تصميم استراتيجية التغذية الراجعة

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

و. تصميم استراتيجيات وأساليب التعليم والتعلم:

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

٣- مرحلة التطوير

أ. إنتاج المحتوى الرقمي

في هذه المرحلة تم إنتاج المحتويات الرقمية الخاصة والمتمثلة في أفلام الفيديو الرقمي والتي تم استيراد بعضها عبر اليوتيوب، وإنتاج العروض التعليمية الخاص بكل موضوع، وإعداد المقالات المرتبطة كذلك بالموضوعات التعليمية، وكذلك إنتاج الأسئلة الخاصة بكل اختبار، وذلك بحسب الموضوعات التعليمية الموضحة في جدول (٢).

ب. تطوير حساب البرنامج التعليمي عبر منصة التحفيز الرقمي

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

ج. التقييم المبدئي للبرنامج القائم على المحفزات الرقمية

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

٤ - مرحلة التطبيق والتقييم:

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

خامساً: بناء اختبار الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية

استهدف هذا الاختبار تعزيز الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية لدى بعض الشباب بالمملكة العربية السعودية - والاختبار هو اختبار موحد تم تطويره من خلال مشروع بحثي لإعداد عدد من الدراسات تستهدف توظيف مستحدثات تقنيات التعليم في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية. تم إعداد جدول المواصفات، بحيث يغطي جوانب موضوع الثقافة الإسلامية وفق الموضوعات الأساسية، والتي تتضمن المفاهيم الأساسية للثقافة الإسلامية بنسبة (٢٦,٦٧%)، وأهمية الثقافة الإسلامية بنسبة (٢٠%)، ومصادر الثقافة الإسلامية بنسبة (٢٦,٦٧%)، وأيضاً خصائص الثقافة الإسلامية بنسبة (٢٦,٦٧%).

تم صياغة مفردات الاختبار باستخدام نوعاً واحداً من الاختبارات الموضوعية، وهو أسئلة الاختيار من متعدد، وقد بلغ عددها (٣٠) سؤالاً. وقد تم تقدير الإجابة الصحيحة لكل سؤال بدرجة واحدة، وصفر لكل إجابة خاطئة، وبالتالي كانت الدرجة الكلية للاختبار (٣٠) درجة. تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين للتحقق من الصدق المنطقي، وأشاروا إلى ارتباط أسئلة الاختبار بالأهداف التعليمية المصاغة، حيث بلغت نسبة إجماع المحكمين على ارتباط الأهداف بالأسئلة أكبر من ٨٠٪ لكل هدف، وقد أوصى المحكمون بإعادة صياغة بعض المفردات وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه.

حُسب الثبات باستخدام طريقة إعادة الاختبار " Test Retest " بفاصل زمني مقداره أسبوعين، وتم حساب معامل الارتباط بين درجات الطلاب، وبلغ معامل الارتباط (٠,٨٥) وهو معامل ارتباط قوى. تم حساب معاملات السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار، وقد وجد الفريق البحثي أن معاملات السهولة تراوحت بين (٠,٢٣ - ٠,٧٤)، وبناءً عليه تم إعادة ترتيب أسئلة الاختبار بناءً على درجة صعوبتها. أيضاً تراوحت معاملات التمييز لأسئلة الاختبار بين (٠,١٥ - ٠,٢٠)، مما يشير إلى أن أسئلة الاختبار ذات قوة تمييز مناسبة تسمح

باستخدام الاختبار في قياس تحصيل الطلاب. وتم حساب متوسط زمن الإجابة عن الاختبار، حيث بلغ المتوسط (١٥) دقيقة.

سادسًا: التجربة الاستطلاعية للبحث

قام الفريق البحثي بإجراء تجربة استطلاعية على عينة من طلاب جامعة الملك عبدالعزيز بلغ عددهم (١٠) طلاب بالفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ لمدة أسبوع واحد، وذلك بهدف التعرف على الصعوبات التي قد تواجه الفريق البحثي في أثناء التجربة الأساسية للبحث، والتحقق من سلامة الإجراءات، وتقدير مدى ثبات الاختبار التحصيلي، وقد كشفت التجربة الاستطلاعية عن ثبات كل من الاختبار التحصيلي - كما تم عرضة في أداة القياس - كما كشفت عن صلاحية مواد المعالجة التجريبية.

سابعًا: التجربة الأساسية للبحث

١- تحديد عينة البحث: تكونت عينة البحث من (٦٠) طالبًا من الطلاب الجدد بجامعة الملك عبدالعزيز، تم توزيعهم عشوائيًا على المجموعتين التجريبتين للبحث بواقع (٣٠) طالبًا بكل مجموعة من مجموعتي البحث.

٢- التطبيق القبلي لاختبار الوعي المعرفي بهدف التأكد من تكافؤ المجموعات، وذلك قبل إجراء تجربة البحث حيث تم توجيه جميع الطلاب عينة البحث للاستجابة لأداة البحث، وتم رصد نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائيًا والجدول (٣) يوضح نتائج التحليل الإحصائي لدرجات التطبيق القبلي.

جدول (٣) دلالة الفروق بين المجموعات في درجات القياس القبلي اختبار الوعي المعرفي بالثقافة الإسلامية

نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الاختبار التحصيلي	المجموعة التجريبية الأولى (المنصة التحفيزية)	٣٠	١٣,٢٧	١,٠١	١,٤٠	٥٨	غير دالة
	المجموعة التجريبية الثانية (المنصة بدون محفزات)	٣٠	١٢,٩٠	١,٠٢			

يتضح من جدول (٣) أنه لا توجد فروق بين أفراد المجموعة التجريبية الأولى التي سوف تستخدم المنصة التحفيزية وأفراد والمجموعة التجريبية الثانية التي سوف تستخدم المنصة بدون أي محفزات في الدرجات القبلي للوعي المعرفي بالثقافة الإسلامية حيث بلغت قيمة (ت) (١,٤٠) وهي غير دالة عند مستوى (٠,٠٥)، وهوما يشير إلى تكافؤ المجموعتين التجريبتين قبل البدء في إجراء التجربة، وأن أي فروق تظهر بعد التجربة ترجع إلى الاختلاف في المتغيرات المستقلة للبحث، وليس إلى اختلافات موجودة بين المجموعات قبل إجراء التجربة.

٣- تنفيذ تجربة البحث: تم تنفيذ تجربة البحث وفقًا للخطوات التالية:

■ التمهيد لتجربة البحث، حيث تم عقد جلسة تمهيدية للطلاب عينة البحث لتعريفهم بطبيعة البحث والهدف منه، وما هو مطلوب منهم، وكيفية استخدام المنصة التحفيزية وفقاً لكل معالجة تجريبية، وذلك من خلال ورشة أداء عملي، ووفقاً للمعالجات التجريبية للبحث، والاستراتيجيات التي يجب تنفيذها فيما يتعلق بتنمية الوعي المعرفي بالثقافة الإسلامية.

■ تقديم مهمة أساسية واحدة كل أسبوع وفق نموذج المهمات التعليمية، ولمدة (٤) أسابيع

■ التأكيد على كل مجموعة بالالتزام بمعايير التقييم داخل كل مهمة تعليمية، وكيفية الإلمام بمتطلبات الوعي بالثقافة الإسلامية.

■ تقديم الدعم الفني للطلاب وفق الاستفسارات الواردة منهم.

■ توجيه الطلاب نحو إكمال المهمات التعليمية المرتبطة بكل محور من المحاور الأربعة للوعي بالثقافة الإسلامية.

٤- **التطبيق البعدي لأداة البحث:** بعد الانتهاء من تجربة البحث تم تطبيق الوعي بالثقافة الإسلامية، وطباعة تقرير الدرجات ومعالجتها باستخدام الأساليب الإحصائية: اختبار (ت)، ومعادلة جاي حجم الأثر.

نتائج البحث

يتضمن الجزء الحالي نتائج البحث وتفسيرها، والتي سوف يتم عرضها من واقع تساؤلات البحث، وأهدافه، وفروضة، بالإضافة إلى مناقشتها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة، والتوجهات النظرية التي اهتمت بأنشطة الواقع المعزز، وفيما يلي العرض الخاص بهذه النتائج:

أولاً: عرض النتائج المتعلقة بالإجابة عن أسئلة البحث

١- الإجابة عن التساؤل الأول للبحث والخاص بتحديد مكونات مجال الثقافة الإسلامية:

يختص هذا المحور بالإجابة عن السؤال الأول، والذي ينص على: " ما محاور ومؤشرات الوعي بالثقافة الإسلامية الواجب تنميتها لدى بعض الشباب بالمملكة العربية السعودية؟"، ووفقاً لما تم عرضه بإجراءات البحث الحالي-ووفقاً لنتائج المشروع الموحد الخاص بتوظيف مستحدثات تقنيات التعليم في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية- أمكن تحديد المكونات الرئيسية الأولية للوعي بالثقافة الإسلامية، وقد تم تحديدها في عدد (٤) محاور أساسية المحور الأول منها المفاهيم الأساسية للثقافة الإسلامية وتتضمن مفهوم الثقافة لغة، ومفهوم الثقافة اصطلاحاً، ومفاهيم الثقافة الإسلامية، ومرتكزات مفاهيم الثقافة الإسلامية. والمحور الثاني وقد تضمن أهمية الثقافة الإسلامية وقد تم تناولها من جانبين، وهما: الأهمية النظرية، والأهمية التطبيقية. أما المحور الثالث فقد ارتكز على مصادر الثقافة الإسلامية من خلال المصادر المباشرة والمصادر غير المباشرة. والمحور الرابع والأخير فقد

ارتكز على خصائص الثقافة الإسلامية وقد تضمن (٥) خصائص أساسية وهي: الألوهية، والشمول، والتوازن، والاتساق، والديناميكية.

٢- الإجابة عن التساؤل الثاني للبحث والخاص بالنموذج المقترح لتكنولوجيا الواقع المعزز:

يختص هذا المحور بالإجابة عن السؤال الثاني للبحث، والذي ينص على: " ما النموذج المقترح للمنصة التحفيزية التي يمكن الاعتماد عليها في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية؟"، وقد تمت الإجابة عن هذا السؤال باستخدام نموذج التصميم لديك وكاري (Dick et al., 2001). للتصميم والتطوير التعليمي، وتطبيق إجراءات المنهجية مع إجراء بعض التعديلات التي تتناسب مع طبيعة المنصات التحفيزية، وذلك وفق (٤) مراحل أساسية، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق والتقييم. حيث تم تطوير نموذج للمنصات التحفيزية يرتكز على محفزات النقاط، والشارات، والمستويات، ولوحات الصدارة.

٣- الإجابة عن التساؤل الثالث للبحث والخاص بفاعلية النموذج المقترح في تعزيز الثقافة الإسلامية:

وللإجابة على التساؤل الثالث للبحث تم اختبار صحة فرض البحث لا توجد فروق دالة إحصائية عند (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (المنصة بدون أي عناصر تحفيزية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بمؤشرات الثقافة الإسلامية؛ يرجع لأثر المنصات التحفيزية.

وللتحقق من صحة الفرض الأول الخاص بالمقارنة بين المجموعة التجريبية الأولى التي درست باستخدام (المنصة التحفيزية)، والمجموعة التجريبية الثانية التي درست باستخدام (نفس المنصة بدون عناصر تحفيزية)، وذلك فيما يتعلق باختبار الوعي بالثقافة الإسلامية، تم استخدام اختبار "ت" للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين، ويوضح جدول (٤) نتائج اختبار "ت" لأفراد مجموعتي البحث لأفراد مجموعتي البحث التجريبيتين.

جدول (٤) دلالة الفروق بين المجموعات في درجات القياس القبلي لاختبار الوعي بالثقافة الإسلامية

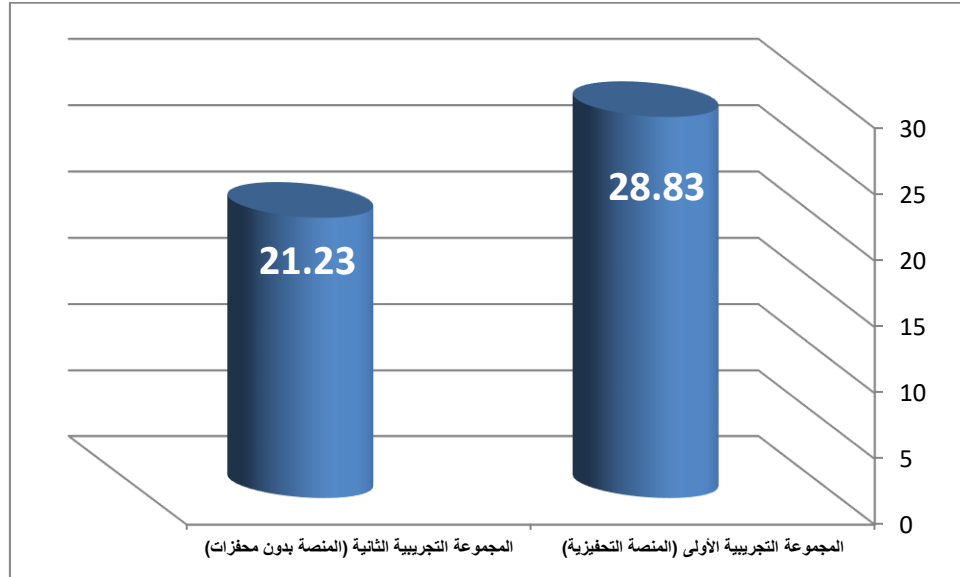
نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الاختبار التحصيلي	المجموعة التجريبية الأولى (المنصة التحفيزية)	٣٠	٢٨,٨٣	٠,٩١	٢٩,٥٥	٥٨	غير دالة
	المجموعة التجريبية الثانية (المنصة بدون محفزات)	٣٠	٢١,٢٣	١,١٠			

باستقراء النتائج في جدول (٤) يتضح أن هناك فروقاً دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت المنصات التحفيزية وطلاب المجموعة التجريبية الثانية

التي استخدمت المنصات بدون أي عناصر تحفيزية لصالح المجموعة التجريبية الأولى حيث بلغ متوسط درجاتها (٢٨,٨٣)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية (٢١,٢٣)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (٢٩,٥٥).

وبالتالي تم رفض الفرض وإعادة صياغته كالتالي: توجد فروق دالة إحصائية عند (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (المنصة التحفيزية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (المنصة بدون أي عناصر تحفيزية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بمؤشرات الثقافة الإسلامية؛ يرجع لأثر المنصات التحفيزية؛ لصالح المجموعة التجريبية الأولى وهي مجموعة المنصات التحفيزية. وبحساب حجم الأثر باستخدام مربع إيتا (η^2) تبين أن قوة تأثير المنصة القائمة على المحفزات في تعزيز الوعي بالثقافة الإسلامية كبيرة حيث بلغت قيمتها (٠,٩٤)، وهي تشير إلى حجم تأثير كبير، حيث حجم التأثير الصغير لمربع إيتا (٠,٠١)، وحجم التأثير المتوسط (٠,٠٦)، بينما حجم التأثير الكبير (٠,١٤) فيما أعلى.

والشكل (٥) التالي يوضح دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية فيما يتعلق بالوعي بالثقافة الإسلامية.



شكل (٥) الفرق بين المجموعتين التجريبتين في التطبيق البعدي لاختبار الوعي بالثقافة الإسلامية

تفسير النتائج

يمكن إرجاع نتيجة البحث الحالي التي أشارت إلى فاعلية المنصات التحفيزية في تنمية الوعي بمحاور ومؤشرات الثقافة الإسلامية إلى أن كون المحفزات الرقمية التي تم استخدامها داخل المنصة قدمت تعزيزاً للاستجابات

والممارسات الجيدة، وهو ما جعل الطالب يحاول إتقان جميع مهمات التعلم للحصول على محفزات إضافية، وهذا السعي من قبل الطلاب للحصول على محفزات ساعدهم على إتقان المعارف المرتبطة بالثقافة الإسلامية. أيضًا فإن الحوافز الرقمية ساعدت على دعم الدوافع الداخلية للطلاب المرتبطة بضرورة النجاح في تنفيذ المهمات التعليمية، حيث ساعدت الحوافز الرقمية على عمل الدوافع الداخلية والخارجية في إطار عمل واحد انعكس على تحصيل ووعي الطلاب للمعارف المرتبطة بالثقافة الإسلامية. أيضًا المحفزات الرقمية حفزت محاولات المتعلم المستمرة للحفاظ على أعلى معدلات الأداء من أجل الحصول على المحفزات الإيجابية، وهو ما انعكس على تحصيله للمحتوى الذي يقوم بدراسته عبر المنصة الرقمية.

أيضًا يمكن إرجاع النتيجة الحالية إلى كون بعض أدوات التحفيز الرقمي كالمستويات ولوحات الصدارة تضع الطالب دائمًا في حالة تحدي مع أقرانه في عملية التعلم، هذه الحالة من التحدي تساعد الطالب بشكل كبير على محاولة استكمال جميع مهمات وعناصر التعلم التي تساعد في تحسين نموه المعرفي. إن المحك الرئيسي أن يقارن الطالب أداءه بأقرانه، وأن يحاول بشكل مستمر التفوق عليهم، والاعتماد على المقارنات الاجتماعية سواء من خلال المقارنات التصاعدية أو المقارنات التنازلية من خلال المستويات ولوحات الصدارة يجعل الطالب في محاولة مستمرة لتعويض النقص المعرفي لديه للوصول إلى من هم أعلى منه في المستوى وذلك في حالة المقارنة التصاعدية، كما أنه عبر المقارنات التنازلية مع من هم أقل منه في المستوى فإنه يحاول توسيع الفارق بينه وبين أقرانه، ويمكن القول أن هذه الحالة والشعور لمن هم في قوائم المقارنة ساعد على بذل كل منهم أقصى طاقاته للحصول على مركز متقدم بقائمة المقارنة؛ مما انعكس على النمو المعرفي للطلاب وتعزيز وعيهم المرتبط بالثقافة الإسلامية

ووفقًا لما ذكرته ماننتين (Muntean, 2011) فإن أهم ما يميز المحفزات الرقمية في عمليات التعليم والتعلم هو قدرته على دعم ممارسة سلوكيات معينة واستبعاد سلوكيات أخرى غير مناسبة من قبل الطالب، أيضًا تساعد المحفزات الرقمية على زيادة مشاركات الطلاب في أنشطة ومهام التعلم، وهو ما يصب مباشرة في صالح القدرات المعرفية الخاصة بالطلاب والتي تنعكس على وعيه المعرفي (Restivo & Van De Rijt, 2012). فالمحفزات الرقمية تسهم في التعرف على مستوى الطلاب عبر نظام واضح للتحديات، ويعمل على إكسابهم مهارات جديدة، وإعداد وسائل متعددة لتحقيق الهدف بنجاح، وتوفير التغذية الراجعة أو المكافأة التي تتيح التقدم إلى مهمة جديدة، واستخدام المنافسة لتعزيز السلوكيات الإيجابية، والنظر في الفشل كجزء من عملية التعلم، وتساهم كل هذه العوامل في إتاحة الفرصة لرفع معدلات التحصيل والوعي المعرفي لدى الطلاب (Simões et al., 2013). إن الاستخدام الموسع لعناصر التحفيز الرقمي في تصميم المنصات التعليمية يجعل التعلم أكثر تفاعلاً وجذباً للطلاب،

كما أنه يؤثر على تجربة التعلم التي تمنح الطالب القدرة بشكل أكبر على التذكر كأحد مكونات الوعي والتحصيل (Hamzah et al., 2015). فالمحفزات الرقمية نهج فعال لإحداث تغيير إيجابي في سلوك الطلاب واتجاهاتهم نحو التعلم، وأيضاً تحسين دوافعهم مما يؤدي إلى نتائج إيجابية على تحصيل ووعي الطلاب (Urh, Vukovic, 2015). كما أن استخدام الحوافز الرقمية يُعد قوة بناءة في أحداث ومواقف التعلم حيث عمليات التعاون والتواصل بين الطلاب؛ مما يسمح بمناقشة قضايا ومهام تعليمية بين الطلاب يترتب عليها تحسين الوعي المعرفي وزيادة معدلات التحصيل (Kingsley & Grabner-Hagen, 2015). وتساعد المحفزات الرقمية على وضع الطالب فيما يسمى بحالة التدفق State of Flow وهي حالة من التركيز الكامل والمشاركة في النشاط، وتُعد حالة التدفق أحد العوامل الرئيسية لتحسين الدافعية نحو التحصيل والإنجاز الأكاديمي (Urh et al., 2015). بالإضافة إلى ما سبق فإنه يمكن القول إلى أن ارتفاع معدلات التحصيل والوعي عبر المنصات التي تستخدم حوافز رقمية يرجع إلى أن هذه الحوافز تدعم عمليات التعلم بالممارسة، ومنح الطلاب القدرة على التعلم وفق خطوهم الذاتي، والسماح لكل متعلم بمتابعة تقدمه، هذا فضلاً عن أن المشاركين في أنظمة قائمة على التحفيز يعملون في بيئة تعليمية غير مهددة لهم، كما يمكن للطلاب من خلال التحفيز وأساليبه المتنوعة تجربة مشاعر مثل: الإحباط، والتعجب، والنمو، والنهوض، والتسلية (Brull & Finlayson, 2016). كما أن للمحفزات الرقمية دوراً كبيراً في تحفيز الطلاب نحو المشاركة في الأنشطة الطوعية وتنفيذ المهام الصعبة، بالإضافة إلى قدرة المحفزات على تقليل الفجوة بين مستويات الطلاب المعرفية (Jackson, 2016).

وتأتي النتيجة الحالية متوافقة مع نظرية التدفق التي يستنتج منها أن المحفزات الرقمية تعمل على الحفاظ على حالات التدفق لدى الطالب، حيث كل فترة يحصل المتعلم على محفز يساعده على الاستمرار بنفس حالة الدوافع الداخلية للمضي قدماً في أحداث التعلم، وهو ما يساعد على نموه المعرفي. وتأتي النتيجة الحالية متوافقة مع نظرية المقارنات الاجتماعية التي تشير إلى أن تقييم الأداء بشكل منفرد لا يخلق معيار واضح لتطورات مستوى الطالب، بينما وجود تقييم مجتمعي لجميع أفراد جالية التعلم يخلق حالة من الدافعية نحو التطور والإنجاز، وهو ما يؤدي إلى تحسين ممارسات المتعلم (Hanus & Fox, 2015; Hew et al., 2016). ويدعم ذلك نظرية الإثبات الاجتماعي إلى تشير إلى أن الأشخاص يميلون إلى ممارسة السلوكيات التي يتم الاعتراف بها مجتمعياً، وعلى ذلك كلما تم تقييم المتعلم وفق المقارنات وحصوله على ترتيب متقدم فإن ذلك يساعد على متابعة تنفيذ هذه الممارسات من قبل المتعلم نفسه أو من قبل أقرانه اللذين يرغبون في الوصول إلى نفس المكانة، وهو ما يدعم عمليات التحصيل المعرفي (Cialdini, 2001; Hamari, 2017).

وتأتي النتيجة الحالية متوافقة مع عدد من الدراسات التي قدمت أدلة على فاعلية المنصات والتطبيقات القائمة على المحفزات الرقمية في دعم نواتج التعلم المتنوعة (Alhalafawy & Zaki, 2019, 2022; Bai et al., 2020; Chen et al., 2020; Groening & Binnewies, 2019; Hamari, 2017; Hassan et al., 2019; Putz et al., 2020; Zainuddin et al., 2020).

توصيات البحث:

١. تطوير بيئات تدريس مقررات الثقافة الإسلامية عبر المنصات التحفيزية والاهتمام بتطوير منظومة المهمات التعليمية المرتبطة بالثقافة الإسلامية من خلال ربطها بالمحفزات الرقمية.
٢. ضرورة إكساب أعضاء هيئة التدريس المهارات اللازمة لإدارة واستخدام وتوظيف منصات التحفيز الرقمي في عمليات تدريس المقررات من أجل تعزيز نواتج التعلم بطرق نوعية.
٣. يمكن لصانعي القرار العمل على توظيف مخرجات البحث الحالي سواء على مستوى المتغيرات التقنية (المنصات التحفيزية) أو المتغيرات التابعة (الثقافة الإسلامية) في تطوير خطط نوعية لتعزيز الوعي الثقافي الإسلامي لدى طلاب التعليم العالي.

مقترحات لبحوث مستقبلية:

١. أثر اختلاف نمط المحفزات الرقمية في تنمية الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية.
٢. دور المحفزات الرقمية في تنمية الوعي بمفاهيم الثقافة الإسلامية: دراسة نوعية.
٣. تطوير تطبيقات عبر الهواتف النقالة قائمة على المحفزات الرقمية وأثرها على نواتج التعلم.
٤. التفاعل بين نمط المحفزات الرقمية ومدى الحاجة إلى المعرفة وأثرهما على الوعي بالثقافة الإسلامية.

شكر وتقدير

يتقدم الباحثون بالشكر والتقدير لوكالة البحث والابتكار، وزارة التربية والتعليم في المملكة العربية السعودية لتمويل هذا العمل البحثي من خلال المشروع رقم "IFPAS-003-324-2020" وجامعة الملك عبد العزيز، عمادة البحث العلمي، جدة، المملكة العربية السعودية.

Acknowledgement

"The authors extend their appreciation to the Deputyship for Research & Innovation, Ministry of Education in Saudi Arabia for funding this research work through the project number "IFPAS-003-324-2020" and King Abdulaziz University, DSR, Jeddah, Saudi Arabia.

المراجع

- بسيوني، محروس محمد محروس (٢٠١٥). الثقافة الإسلامية وتكنولوجيا الاتصالات الحديثة: تحديات الواقع وآفاق المستقبل. *الجامعة الإسلامية دار العلوم وقف ديوبند - مجمع حجة الإسلام للبحث والتحقيق*. ١٧٠-١٣٠. (٤)٢.
- الحلفاوي، وليد سالم، وزكي، مروة زكي توفيق (٢٠١٨). فاعلية نموذج مقترح لتطبيق اجتماعي نقال قائم على أدوات الإعلام الجديد في مواجهة التحديات الأسرية المعاصرة من وجهة نظر بعض الأسر بالمملكة العربية السعودية. *مجلة عجمان للدراسات والبحوث*. ١٧(١).
- الخليفة، إبراهيم بن محمد حامد بن حافظ عبداللطيف (٢٠١٥). أثر الثقافة الإسلامية في تأصيل مفهوم الأمن الفكري. *حولية كلية أصول الدين والدعوة بالمنوفية*، ع (٣٤)، ١-٥٦.
- رضوان، صفاء عبدالمحسن (٢٠٢٠). تربية الأطفال على الوسطية في الإسلام وتطبيقاتها في رياض الأطفال: دراسة تحليلية. *المجلة التربوية، جامعة سوهاج* (٧٩). ١٩١٥-١٩٦٣.
- سالم، ألفت حلمي أحمد؛ وعلى، وفاء سمير؛ وفضل الله، سهير (٢٠١٦). الوسطية الإسلامية لسعادة البشرية. *مجلة البحث العلمي في الآداب*، ١٧(١)، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس، ١٥٠-١٦٩.
- غماز، أمين صالح ذياب (٢٠١٦). إسهام مقررات الثقافة الإسلامية في بناء الفكر الوسطي: دراسة نظرية تطبيقية. *المؤتمر العلمي: دور الشريعة والقانون والإعلام في مكافحة الإرهاب، جامعة الزرقاء، الأردن*. ٤٧١-٤٩١.
- قرين، أحمد على محمد (٢٠١٩). قيم الاعتدال في الفكر التربوي الإسلامي وتطبيقاتها المعاصرة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة سوهاج.
- القويطي، لؤلؤة بنت عبدالكريم بن إبراهيم (٢٠١٣). وسطية الإسلام وأثرها في تعزيز الأمن: دراسة تأصيلية في ضوء سنة المصطفى. *مجلة البحوث الأمنية*، ٢٢(٥٤)، كلية الملك فهد الأمنية، مركز البحوث والدراسات، ٧٢-١.
- مصباح، عامر محمد (٢٠١٣). الوسطية والاعتدال وأثرهما في استتباب الأمن والاستقرار. *المؤتمر العلمي العربي السادس: التعليم وآفاق ما بعد ثورات الربيع العربي*. الجمعية المصرية لأصول التربية وكلية التربية بنها، (٣)، ١٦٤٧-١٦٧٤.

منصور، رقية شاكر (٢٠١٨). مظاهر وسطية الإسلام وأثرها في التعايش السلمي. مجلة جامعة الأنبار للعلوم الإسلامية، كلية العلوم الإسلامية، جامعة الأنبار، ٩(٣٧)، ٣٦٣-٣٨٦.

الهاجري، عبدالهادي عبدالله محمد (٢٠١٧). دور تدريس الثقافة الإسلامية في تعزيز الانتماء الوطني والاجتماعي من وجهة نظر طلبة معهد التمريض. المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية. ١٨ (٥٧). ٦٠-١.

- Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2019). The Effect of Mobile Digital Content Applications Based on Gamification in the Development of Psychological Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 13(08), 107-123.
- Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2022). How has gamification within digital platforms affected self-regulated learning skills during the COVID-19 pandemic? Mixed-methods research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(6), 123-151.
- Alla, A., & Nafil, K. (2019). Gamification in IoT Application: A Systematic Mapping Study. *Procedia Computer Science*, 151, 455-462. doi:<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.062>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. doi:<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372-375.
- Chen, C.-M., Li, M.-C., & Chen, T.-C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers & Education*, 144, 103697. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103697>
- Cialdini, R. B. (2001). Harnessing the science of persuasion. *Harvard Business Review*, 79(9), 72-81.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction* (5 ed.). New York: Addison-Wesley, Longman.
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). "Achievement unlocked!" - The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151-166. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. *Institute of Media Informatics Ulm University*, 39.
- Hamari, J. (2017). Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 469-478.
- Hamzah, W., Ali, N. H., Saman, M., Mohd, Y., Yusoff, M. H., & Yacob, A. (2015). Influence of Gamification on Students' Motivation in using E-Learning Applications Based on the Motivational Design Model. *International journal of emerging technologies in learning*, 10(2).
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80(Supplement C), 152-161. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

- Hassan, L., Dias, A., & Hamari, J. (2019). How motivational feedback increases user's benefits and continued use: A study on gamification, quantified-self and social networking. *International Journal of Information Management*, 46, 151-162. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.004>
- Hew, K. F., Huang, B., Chu, K. W. S., & Chiu, D. K. (2016). Engaging Asian students through game mechanics: Findings from two experiment studies. *Computers & Education*, 92, 221-236.
- Jackson, M. (2016). Gamification in Education: A Literature Review.
- Kayımbaşoğlu, D., Oktekin, B., & Hacı, H. (2016). Integration of Gamification Technology in Education. *Procedia Computer Science*, 102, 668-676.
- Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2015). Gamification. *Journal of adolescent & adult literacy*, 59(1), 51-61.
- Leclercq, T., Poncin, I., & Hammedi, W. (2020). Opening the black box of gameful experience: Implications for gamification process design. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 52, 101882. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2019.07.007>
- Merry, M. S. (2020). Educational Justice and Citizenship *Educational Justice* (pp. 89-121): Springer.
- Mitchell, R., Schuster, L., & Jin, H. S. (2020). Gamification and the impact of extrinsic motivation on needs satisfaction: Making work fun? *Journal of Business Research*, 106, 323-330. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.11.022>
- Muntean, C. I. (2011). *Raising engagement in e-learning through gamification*. Paper presented at the Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. *Handbook of positive psychology*, 195-206.
- Perryer, C., Celestine, N. A., Scott-Ladd, B., & Leighton, C. (2016). Enhancing workplace motivation through gamification: Transferrable lessons from pedagogy. *The International Journal of Management Education*, 14(3), 327-335.
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Restivo, M., & Van De Rijt, A. (2012). Experimental study of informal rewards in peer production. *PLoS ONE*, 7(3), e34358.
- Rissanen, I. (2020). Negotiations on inclusive citizenship in a post-secular school: Perspectives of "cultural broker" Muslim parents and teachers in Finland and Sweden. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 64(1), 135-150.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. doi:<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103666. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & David Prabowo, M. R. (2019). Interactive Gamification Learning Media Application For Blind Children Using Android Smartphone in

- Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589-595.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74(Supplement C), 14-31.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.
- Starkey, H. (2018). Fundamental British Values and citizenship education: tensions between national and global perspectives. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 100(2), 149-162.
- Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2015). The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(Supplement C), 388-397. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.154>
- Walton, J., Priest, N., Kowal, E., White, F., Fox, B., & Paradies, Y. (2018). Whiteness and national identity: teacher discourses in Australian primary schools. *Race ethnicity and education*, 21(1), 132-147.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*: " O'Reilly Media, Inc."

A proposed model for employing incentives platforms in promoting Islamic culture among young people in the higher education

Ali Hassan S. Najmi

King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia

Waleed Salim Alhalafawy

King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia

Marwa Zaki Zaki

University of Jeddah, Jeddah, Saudi Arabia

Abstract. enhancing awareness of the components of Islamic culture is one of the main pillars of supporting higher education students in facing the various challenges that the current era is witnessing. With a major shift towards digital learning, it is important to research how to develop educational environments in which awareness of Islamic culture can be enhanced. Based on the potential of digital incentives such as points, badges, levels and leaderboards, the current research aimed to develop a proposed model for employing incentives platforms in promoting awareness of Islamic culture among some young people in the higher education stage. A quasi-experimental approach was used to compare the first experimental groups that used incentives platforms and the second group that used the same platforms without any incentives. The research sample consisted of (60) students at King Abdulaziz University, who were randomly assigned to the two research groups. A test of awareness of Islamic culture has been developed, consisting of (30) items. The results showed the advantage of the experimental group that used the incentives platforms compared to the second group that used the same platforms without any incentives in terms of developing awareness of Islamic culture. The research highlighted the need to expand the use of incentives platforms in Islamic cultural courses, and training of faculty members in managing, using and employing platforms based on digital incentives.

Keywords: incentives platforms, Islamic Culture.