Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 4, Issue 8 (2025) • P: 53 - 38
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

The Degree of Use of Digital Content Design Applications by College of Humanities Students in the Distance Learning and Teaching Strategies Course

Ms. Nouf Farhan Alenazi, Ms. Nada AbdulAziz Al-Mashouq*, Prof. Mona Abdullah Al-Bisher
College of Education | Imam Mohammad Ibn Saud Islamic University | KSA

Received: 17/05/2025
Revised: 01/06/2025
Accepted: 05/06/2025
Published: 30/08/2025

* Corresponding author: nadaalmashoop@gmail.com

Citation: Alenazi, N. F., Al-Mashouq, N. A., & Al-Bisher, M. A. (2025). The Degree of Use of Digital Content Design Applications by College of Humanities Students in the Distance Learning and Teaching Strategies Course. *Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 4*(8), 38 – 53. https://doi.org/10.26389/AJSRP.D190525

2025 © AISRP • Arab Institute for Sciences & Research Publishing (AISRP), United States, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: This Research aimed to identify the extent to which students of the College of Humanities at Northern Border University use digital content design applications in the course Teaching and Learning Strategies for Distance Education, and to examine their impact on learning motivation, in addition to highlighting major obstacles. The study employed a descriptive-analytical method and an electronic questionnaire covering three dimensions (usage, obstacles, and impact on motivation), applied to a random sample of 41 students. Findings indicated a moderate level of usage (3.13 out of 5), mainly for assignments and presentations (3.29). The main obstacles were time consumption (3.20), difficulty balancing tools with course requirements (3.05), and lack of training, with an overall mean (2.85). Results also revealed a clear positive impact on learning motivation (3.76), as 73.2% of students agreed that these applications enhanced creative expression (3.88), while 70.7% reported a sense of achievement (3.76). Significant differences in obstacles were found based on study level and prior digital course experience, but not gender. The Research recommended integrating specialized digital content design courses into humanities programs, organizing hands-on workshops (Canva, Book Creator, Genially), encouraging faculty to incorporate these tools, and enhancing technical infrastructure to reduce challenges.

Keywords: College of Humanities, digital content, design applications, teaching strategies, distance learning.

درجة استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر استراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد

أ. نوف فرحان العنزي، أ. ندى عبد العزيز المعشوق*، أ.د/ منى عبد الله البشر
كلية التربية | جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدف البحث إلى التعرف على درجة استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية بجامعة الحدود الشمالية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد، وأثره على دافعية التعلم، إضافةً إلى أبرز المعوقات. اعتمدت المنهج الوصفي التحليلي وأداة استبانة إلكترونية بثلاثة محاور (الاستخدام، المعوقات، الأثر على الدافعية) طُبقت على عينة عشوائية من (41) طالبًا وطالبة. أظهرت النتائج أن الاستخدام كان متوسطًا (3.13 من 5)، وتركز في الواجبات والعروض (3.29)، فيما مثّلت أبرز المعوقات طول الوقت (3.20) وصعوبة التوفيق مع متطلبات المقرر (3.05) ونقص التدريب، بمتوسط عام (2.85). كما تبين أثر إيجابي واضح على دافعية التعلم (3.76)، حيث أكد 73.2% أن التطبيقات تعزز التعبير الإبداعي (3.88)، و70.7% أشاروا لشعورهم بالإنجاز (3.76). وظهرت فروق دالة في المعوقات تعزى للمستوى الدراسي والخبرة السابقة، دون فروق للجنس. وأوصى البحث بتضمين مقررات تدريبية في تصميم المحتوى الرقمي، وتنظيم ورش تطبيقية (Canva, Book Creator, Genially)، وتحفيز أعضاء هيئة التدريس على دمجها، إضافةً إلى دعم البنية التحتية التقنية.

الكلمات المفتاحية: كلية العلوم الإنسانية، المحتوى الرقمي، تطبيقات التصميم، استراتيجيات التدريس، التعلم عن بعد.

1- المقدمة.

يشهد قطاع التعليم في المملكة العربية السعودية تحولًا رقميًا متسارعًا، مدفوعًا برؤية المملكة 2030 التي تهدف إلى بناء اقتصاد معرفي وتعزيز الابتكار الرقمي .وقد أسهمت هذه الرؤية في تبني استراتيجيات تعليمية حديثة، من أبرزها التعليم الإلكتروني والتعليم عن بُعد، مما أدى إلى إدخال أدوات وتقنيات رقمية متقدمة في العملية التعليمية (رؤية 2030).

في هذا السياق، برزت أهمية تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي كأدوات فعّالة في تعزيز جودة التعليم وتفاعلية المحتوى .تُعد هذه التطبيقات، مثل Canva و Geniallyو Book Creator، أدوات تمكّن المعلمين والطلاب من إنشاء محتوى تعليمي تفاعلي وجذاب، مما يسهم في تحسين تجربة التعلم وزيادة دافعية الطلاب. حيث توفر بيئات تعليمية غنية وسهلة الاستخدام، مما يعزز تفاعل الطلاب مع المحتوى ويحفزهم على المشاركة الفعّالة كما اشارت دراسة (قوقزة، 2023) ودراسة (Saadah & Yuslina, 2023) ودراسة (Moylan, 2025) إلى فاعلية استخدامها لتصميم المحتوى الرقمي.

وتُشير بعض الإحصائيات أن أكثر من 80% من الجامعات السعودية قد اعتمدت منصات التعليم الإلكتروني والتقنيات الرقمية في برامجها الأكاديمية بعد جائحة COVID-19 (الحربي، 2020).

وقد أظهرت دراسات سابقة أن هناك تفاوتًا في استخدام تطبيقات التصميم الرقمي بين الطلاب في مختلف التخصصات الجامعية، حيث وجدت دراسة لـ عبد الله وآخرون(2022) أن طلبة التخصصات الإنسانية أقل استخدامًا للتطبيقات التفاعلية مقارنةً بطلبة التخصصات التقنية، مما يثير تساؤلات حول الأسباب وراء هذه الفجوة. كما أشار الشريف (2021) إلى أن التدريب والتوجيه الأكاديمي يلعبان دورًا حاسمًا في تحسين قدرة الطلاب على استخدام هذه التطبيقات بشكل فعّال.

وفي ظل هذا التحول الرقمي، يُعتبر قياس درجة استخدام الطلبة لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في المقررات الجامعية، مثل مقرر استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد، من المؤشرات الهامة التي تُعكس مدى تكامل التكنولوجيا في العملية التعليمية.

1-2-مشكلة البحث:

أصبحت تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي أدوات حيوية لخلق بيئة تعليمية تفاعلية تُراعي الفروق الفردية وتُعزز من دافعية الطلاب نحو التعلم الذاتي والنشط. وعلى الرغم من وفرة التطبيقات الرقمية الحديثة، مثلCanva :، Genially، Book Creatorوغيرها، ووضوح قيمتها التربوية، إلا أن درجة استخدامها من قبل الطلبة لا تزال موضع تساؤل، خاصةً في كليات العلوم الإنسانية، التي غالبًا ما يُنظر إليها على أنها أقل اندماجًا في البنية الرقمية مقارنة بالتخصصات التقنية. وهذا يفتح الباب للتساؤل عن مدى تكامل هذه التطبيقات داخل المقررات، وحجم الاستفادة الفعلية منها، والعوائق التي قد تحد من تفعيلها، سواء كانت فنية، معرفية، أو تنظيمية. خاصة تلك التي تُدرّس بنمط التعلم الإلكتروني أو التعليم عن بُعد، ومنها مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد "الذي يُعد من المقررات الأساسية في إعداد معلم المستقبل.

كما تُشير دراسات سابقة مثل (الحربي، 2022) و(المحمدي، القرني، 2023) إلى وجود فجوة بين الإمكانات التقنية المتاحة وبين درجة التوظيف الفعلي لهذه الأدوات داخل الصفوف الافتراضية وطلبة الجامعات الحكومية. هذه الفجوة تثير القلق بشأن فاعلية برامج إعداد المعلم، وقدرتها على تعزيز كفاءات المستقبل، ومنها مهارات تصميم المحتوى الرقمي. كما اكدت الدراسات مثل دراسة (Moylan, 2025) الأثر الإيجابي الذي يدعون ان نعيد النظر في درجة استخدام لهذه الإمكانيات.

بناءً على ذلك، تكمن مشكلة البحث الحالية في الحاجة إلى معرفة مدى استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية بجامعة الحدود الشمالية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد"، واستكشاف أثر هذا الاستخدام على دافعية التعلم، بالإضافة إلى الكشف عن التحديات التي قد تواجه الطلبة في هذا الجانب.

1-3-أسئلة البحث:

بناء على ما سبق؛ تتحدد مشكلة البحث في السؤال الرئيس: ما درجة استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد"، وما أثر ذلك على دافعية التعلم، وما أبرز المعوقات التي تواجههم؟

وتتفرع منه الأسئلة التالية:

1- ما درجة استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي أثناء دراستهم لمقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد"؟
2- ما أبرز المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في هذا المقرر؟
3- ما أثر استخدام هذه التطبيقات على دافعية الطلبة نحو التعلم؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي تعزى لمتغيرات (الجنس – المستوى الدراسي – دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي)؟

1-4-أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

1. قياس درجة استخدام الطلبة لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي.
2. الكشف عن أبرز التحديات التي تواجه الطلبة في استخدام هذه التطبيقات.
3. تحليل العلاقة بين استخدام هذه التطبيقات ودافعية التعلم لدى طلبة كلية التربية
4. تقديم توصيات لتعزيز استخدام المحتوى الرقمي في برامج الإعداد التربوي.

1-5-أهمية البحث

- **الأهمية النظرية**
  - يُسهم البحث في إثراء الأدبيات المتعلقة بتكامل تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في التعليم الجامعي.
  - يربط بين نظرية التعلم الذاتي والتعلم النشط وتطبيقاتها الواقعية داخل المقررات الجامعية.
  - يدعم التوجهات الحديثة نحو تعليم قائم على التقنيات التفاعلية والمحتوى الرقمي المنتج من قِبل الطلبة.
- **الأهمية التطبيقية**
  - يزود المسؤولين في كليات التربية والعلوم الإنسانية بمؤشرات حول فعالية برامج الإعداد التربوي.
  - يساهم في تطوير مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد" بما يتناسب مع التحول الرقمي.
  - يمكن أن يوجّه برامج التدريب الخاصة بالطلبة نحو إكسابهم المهارات اللازمة لاستخدام أدوات التصميم الرقمي بكفاءة.

1-6-حدود البحث

- الحدود الموضوعية / استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، مقرر استراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد
- الحدود البشرية / طلبة كلية العلوم الانسانية
- الحدود المكانية / كلية العلوم الإنسانية في جامعة الحدود الشمالية
- الحدود الزمانية / الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي 1446هـ

1-7-مصطلحات البحث الإجرائية:

- **تصميم المحتوى الرقمي**: "العملية التي يتم فيها إنتاج محتوى تعليمي إلكتروني باستخدام تطبيقات تفاعلية) مثلCanva ، Genially، (Book Creator، يراعي مبادئ التصميم الجرافيكي ويهدف إلى تحقيق تعلم نشط".
  - إجرائياً تعرفه الباحثات على انه: "كل ما يتم انتاجه وتخزينه بصيغه الكترونية لتقديمه للمتعلمين لتحقيق الأهداف التعليمية".
- **تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي**: "برمجيات أو أدوات رقمية تتيح للمتعلمين إنتاج وتقديم محتوى تعليمي بصري وتفاعلي".
- **دافعية التعلم**: "مجموعة من العوامل الداخلية والخارجية التي تدفع المتعلم للمشاركة الفعالة في العملية التعليمية واستمرار الرغبة في التعلم".
- **استراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد**: "مقرر جامعي يهدف إلى تزويد الطلبة بأساليب تدريس وتعلم إلكتروني تفاعلية تتناسب مع بيئات التعليم غير التقليدية".

2- الإطار النظري الدراسات السابقة.

2-1-الإطار النظري.

2-1-1-المحتوى الرقمي/ مفهوم المحتوى الرقمي:

المحتوى الرقمي هو معلومات أو مواد تعليمية تُنْتَج باستخدام التقنية لتحقيق أهداف التعلم بطريقة تفاعلية وجذابة.

فتصميم المحتوى الرقمي يساعد على تنمية المعرفة ومعالجة المعلومات؛ وبالتالي تحسن والنواتج التعليمة فضلا عما تتمتع به ميزات تحويل المحتوى المقروء إلى محتوى رقمي الذي يوفر وقتًا وجهدا، ويواكب الحاجة الملحة والضرورية لمواكبة التحول الرقمي في العصر الحالي.

يُعرف عواف وزيدان (2020) المحتوى الرقمي بأنه "تصميم للمحتوى التعليمي، قائم على سعة الوسائط المتعدّدة الفائقة، والعناصر التفاعلية والتشاركية.

كما يُعرفه البدر (2021) بأنه "مجموعة من عناصر التعلم أُعِدَّت بصورة رقمية مدعومة بالوسائط المتعدّدة؛ ليتمكن المتعلم من التفاعل معها ذاتيا، أو مع أقرانه، أو التفاعل مع معلمه بصورة تمكّنه من تحقيق أهداف تعليمية.

ويعرف الأحمدي والشريف (2022) بأن المحتوى الرقمي عبارة عن معلومات تشارك بشكل إلكتروني عبر الإنترنت عبر الوسائط المتعددة، من صور ونصوص، وأحيانًا فيديوهات وأصوات؛ لتحقيق أهداف التعلم بشكل ناجح، وبعيدًا عن المحتوى الورقي المستخدم سابقًا بالتعليم

2-1-2-خصائص المحتوى الرقمي

ذكر البدر (2021) أن من خصائص المحتوى الرقمي الجيد ما يلي:

1. لابد أن يمثل المحتوى الرقمي الواقع تمثيلاً صادقاً، فجودة المحتوى ترتبط بمدى دقة تمثيله للواقع.
2. يتميز بالبساطة في تمثيل الواقع، والبساطة في عرض المعلومات والعمليات، والعلاقات التي تربطها معا بصورة بسيطة.
3. يتميز بالنظام في عرض المعلومات، والتدرج والتسلسل المنظم لتيسير فهمها، وتفسيرها للطالب.
4. يشرح المحتوى الرقمي الموضوعات بطريقة سهلة ومبسطة على الطالب؛ ليستطيع الوصول إليها بنفسه.
5. يتميز بالاتساق الداخلي بين جميع محتوياته، فلا يوجد ازدواجية أو تعارض بين معلومة وأخرى، فكلها مسهلة للطالب.
6. يتميز بشمول جميع موضوعات التعلم بشكل متكامل، وله القدرة على تعميمها في مواقف تعليمية مختلفة.
7. يتميز بالتأصيل، حيث إنه ينطلق من أسس ومبادئ فلسفية ونظرية

3-1-2-مكونات المحتوى الرقمي

يشير حسونة (2021) إلى مكونات المحتوى الرقمي

1. **طرق تقديم وعرض المحتوى الرقمي**

- تسلسل وترابط الموضوعات.
- وجود مقدمة للمحتوى.
- وسائل متعددة لعرض المحتوى (نصوص، صور، فيديو).
- إثارة دافعية المتعلم.
- دعم التفكير الإبداعي والتعلم التعاوني.

2. **واجهة المحتوى الرقمي وتصميمها وتتضمن:**

- القوائم الرئيسية والفرعية.
- تنظيم وتوزيع العناصر بشكل متوازن.
- وضوح التصميم وثباته.
- تجنب الازدحام في الواجهة.

3. **الوسائط المتعددة وتصميمها مقسمة إلى:**

- النصوص (الخط، اللون، التباين، علامات الترقيم).
- الصور الفوتوغرافية (الوضوح، المناسبة، البساطة).
- الرسوم الثابتة والمتحركة.
- الفيديو (الجودة، المدة، التحكم).
- الصوت ومؤثراته.
- التعليق الصوتي.
- الموسيقى (عند الحاجة ووفق ضوابط تربوية).

4. **الألوان في المحتوى الرقمي**

- التباين والوضوح.
- استخدام الألوان الطبيعية.
- عدم الإكثار من الألوان أو الألوان الصاخبة.

- تمييز العناصر المختلفة بالألوان.

5. **رو ابط التنقل والإبحار**

- سهولة الاستخدام.
- وضوح أزرار التنقل.
- توفير محركات بحث داخلية.
- تمييز الروابط بلون مختلف.

6. **شاشات العرض وأساليب التفاعل**

- ثبات التصميم.
- منطقية عرض المعلومات.
- أدوات التفاعل بين المعلم والمتعلم.
- توفير بيئة تعلم تشاركية

2-1-4-مهارات تصميم المحتوى الرقمي

هي عبارة عن مجموعة من الكفاءات التي يحتاجها مصمم المحتوى الرقمي التربوي لإنتاج محتوى تعليمي فعال، وتشمل هذه المهارات عدة جوانب تتكامل حتى تحقق الهدف من تصميم المحتوى الرقمي تتمثل في التنظيم وترتيب المحتوى بشكل منطقي وسهل الفهم مع إمكانية إضافة عناصر تفاعلية مثل الاختبارات والأسئلة لتحفيز المشاركة والإبداع في التصميم واستخدام تصاميم مبتكرة تجذب انتباه المتعلمين، ويجب أن يكون ما يقدم من المعلومات بشكل بسيط ومباشر لتسهيل الفهم

كما أشارت فتح الباب (2024) الى مهارات تصميم المحتوى الرقمي

1. **تصميم المحتوى الرقمي وتحديد عناصره ويشمل**

- تصميم المشاهد أو الشرائح الرقمية.
- التعامل مع النصوص: إدراج، تنسيق، وضبط الخصائص.
- التعامل مع الأشكال: إدراج وتنسيق الأشكال وضبط خصائصها.
- إدراج وتحرير الصور الرقمية.

2. **إنتاج الوسائط المتعددة:**

- تسجيل مقاطع الفيديو وإجراء عمليات المونتاج عليها.
- تسجيل المقاطع الصوتية وتحريرها.

3. **التحكم في العرض والتنقل:**

- تنظيم شكل ظهور عناصر المحتوى وتوقيتها.
- إدراج علامات إرشادية.
- تصميم مفاتيح تشغيل وتنقل وتفاعل.

4. **التفاعلية والتشعب:**

- تصميم وإدراج الارتباطات التشعبية.
- التحكم في طبقات المحتوى وتنظيمها.

5. **إعداد الأنشطة التفاعلية والتقويم:**

- تصميم أسئلة وأنشطة المحتوى الرقمي.
- تصميم التغذية الراجعة.
- إعداد اختبارات قصيرة.

6. **نشر المحتوى الرقمي:**

تجهيز المحتوى للنشر على الإنترنت أو كملف تنفيذي يعمل على مختلف الأجهزة

2-1-5-تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي

وتُعد تطبيقات المحتوى الرقمي من الأدوات المهمة التي تساعد على تقديم المعلومات بشكل بصري تفاعلي، مما يرفع من دافعية المتعلمين ويدعم الفهم العميق للمفاهيم. حيث يُسهم في تبسيط عرض البيانات وتحفيز التفكير الإبداعي

أبرز التطبيقات المستخدمة في المحتوى الرقمي ما يلي

- **Canva:** أداة تصميم رسومية تُستخدم لإنشاء عروض تقديمية، انفوجرافيك، ومواد تعليمية بصرية وتستخدم أدوات البرنامج من صور مرئية ورسوم لتصميم الخرائط الذهنية والعروض التقديمية والفيديوهات لإظهار المعلومات بطريقة إبداعية وجذابة ومتقنة بسهولة وبشكل مبتكر (عطية وآخرون، 2024)
- **Book Creator:** تطبيق يُمكّن المستخدمين من إنشاء كتب إلكترونية تفاعلية تحتوي على نصوص، صور، وفيديوهات يتيح هذا التطبيق دمج النصوص، الصور، الفيديوهات، الملفات الصوتية، والروابط في صفحة واحدة، مما يدعم التعبير الإبداعي والكتابة الغنية بالمعاني. وقد أظهر استخدامه في ورش الكتابة التعليمية، خاصة مع طلاب المرحلة الابتدائية، أنه يعزز الدافعية، ويُسهم في تطوير مهارات الكتابة والهوية ككاتبين، ويتيح فرصًا للنشر أمام جمهور حقيقي (Moylan, 2025)
- **Genially:** هو أحد التطبيقات التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية، ويُستخدم في تصميم محتوى رقمي تعليمي تفاعلي يجمع بين النصوص، الصور، مقاطع الفيديو، الخرائط الذهنية، الألعاب التعليمية، والتدريبات التفاعلية. يتيح التطبيق للمستخدمين – سواء معلمين أو طلابًا – تقديم محتوى تعليمي جذاب ومحفز يسهم في تعزيز التفاعل، الفهم، والتذكر، وفق مبادئ النظرية البنائية المعرفية (قوقزة، 2023)
- **Nearpod:** أداة تفاعلية تُستخدم عبر الحاسوب والأجهزة اللوحية، تتيح للمعلمين تقديم محتوى دراسي بشكل جذاب وتفاعلي. يمكّن التطبيق المعلمين من إنشاء عروض تقديمية تعليمية، تتضمن مقاطع فيديو، وأسئلة، واستطلاعات، وأنشطة تعاونية مباشرة، كما يتيح للطلاب التفاعل الفوري مع المحتوى من خلال أجهزتهم((Saadah & Yuslina, 2023

2-1-6-العوامل التي تؤثر على دافعية الطلبة في بيئات التعلم الرقمية.

دافعية التعلم هي قوة داخلية أو قوة خارجية تدفع المتعلم في الانخراط في عملية التعلم والاستمرار لتحقيق الأهداف التعليمة المعدة مسبقاً، وتعد الدافعية أهم أسباب نجاح التعلم.

فمن خلال تحديد الأهداف وتحديد الأدوار لكل من المعلم والمتعلم وخلق بيئة تعليمة جاذبة ومجهزة تتحقق أهداف التعلم في البيئات الرقمية. حيث تتأثر بعدة عوامل تتداخل في تعزيز أو تقليل مستوى التفاعل للطلبة. ومن أبرز هذه العوامل مشاركة الطلبة، إذ إن انخراطهم النشط في الأنشطة التعليمية يعزز من تفاعلهم مع المحتوى والزملاء، كما أن التنظيم الذاتي الجيد واستخدام أدوات إدارة التعلم الرقمية يسهم في زيادة التحفيز الداخلي لديهم. كذلك، يُعد دور المعلم عنصرًا حاسمًا في تنمية الدافعية، من خلال تقديم التغذية الراجعة المستمرة، وتشجيع التواصل الفعّال، وإظهار الحماس تجاه المحتوى، مما ينعكس إيجابًا على التفاعل الطلابي. كما تبرز أهمية بيئة التعلم الرقمية، لما توفره من مرونة زمنية ومكانية، تتيح للطلبة التعلم وفقًا لسرعتهم وظروفهم، مما يساعد على تقليل الضغوط وتحقيق استيعاب أفضل. ومع ذلك، فإن البنية التحتية التقنية تشكّل تحديًا مؤثرًا، حيث يؤدي ضعف الاتصال بالإنترنت أو نقص الأجهزة إلى انخفاض الدافعية وتزايد الإحباط لدى المتعلمين، خاصةً في المناطق التي تعاني ضعف التغطية الرقمية (Kadiresan, 2021).

2-2-الدراسات السابقة:

1. **هدفت دراسة (فتح الباب وآخرون، 2024)** إلى تنمية مهارات تصميم محتوى رقمي لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية من خلال تصميم بيئة تعلم مدمج لمحتوى رقمي. وللوصول لهذا الهدف تم إعداد قائمة مهارات تصميم محتوى رقمي، واستخدم التصميم التجريبي ذو المجموعتين، وتكونت عينة البحث من (30) طالبًا، تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين طبقاً لنمط التعلم المدمج الدوار الفردي الفصل المعكوس)، وتوصلت النتائج إلى فاعلية بيئة التعلم المدمج في تنمية مهارات تصميم محتوى رقمي لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية لصالح مجموعة نمط التعلم المدمج الدوار الفردي.
2. **هدف دراسة (المحمدي والقرني، 2023)** إلى الكشف عن أثر برنامج تدريبي مقترح قائم على بيئة تعلم تكيفية لتنمية مهارات انتاج المحتوى الرقمي التفاعلي بجانبيه المعرفي والأدائي والذات الأكاديمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة حائل، ولتحقيق الهدف استخدم المنهج الكمي ذي التصميم شبه التجريبي للمجموعتين المتكافئتين .وتكون مجتمع البحث من طالبات كلية التربية بجامعة حائل. حيث تم اختيار عينة عشوائية بلغت (60) ، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطات درجات المجموعتين في الجانب المعرفي والأدائي ومستوى الذات الأكاديمية، وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية .كما خلصت النتائج إلى أن هناك أثر كبير للبرنامج التدريبي على تنمية الجانب المعرفي والمهاري في إنتاج المحتوى الرقمي، بالإضافة إلى مستوى الذات الأكاديمية لدى الطالبات . كما أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين مهارات انتاج المحتوى الرقمي التفاعلي بشقيها المعرفي والمهاري والذات الأكاديمية.
3. **هدف دراسة (الأحمدي والشريف، 2023)** إلى الكشف عن فاعلية تنوع أدوات الدعم في تصميم المحتوى الرقمي عبر الويب في تنمية مهارات التعلم النشط والدافعية لدى طلاب كلية التربية بجامعة طيبة، اتبعت البحث المنهج التجريبي ذاو المجموعة الواحدة لتطبيقها

قبل وبعد على عينة قصدية بلغ عددها (39) طالبة من طلاب كلية التربية بجامعة طيبة، وتمثل أدوات البحث إعداد بطاقة ملاحظة لمهارات التعلم النشط، ومقياس دافعية نحو التعلم، وتصميم محتوى رقمي بموقع نير كان (Nearpod) كمعالجة تجريبية من إعداد الباحث، وتوصلت البحث إلى نتائج منها أن تنوع أدوات الدعم في تصميم المحتوى الرقمي ذات فاعلية، وأن هناك تأثيرًا منخفضًا في تنمية مهارات التعلم النشط والدافعية نحو التعلم لدى الطلاب، كما أن هناك علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية، عند مستوى الدلالة (0.05) بين مهارات التعلم النشط والدافعية نحو التعلم لدى طلاب كليات التربية في جامعة طيبة.

4. **استهدفت دراسة (الشريف، 2022)** تحديد فاعلية قوالب تصميم المحتوى الرقمي عبر الويب القائم على نظرية التعلم الاجتماعي في تنمية مهارات التعلم الاجتماعي والدافعية لدى طلاب مرحلة التعليم الجامعي، وتكونت عينة البحث من 35 طالباً؛ ممن يدرسون مقرر تصميم التعليم من بين طلاب كلية التربية جامعة طيبة بالمدينة المنورة، وتم توزيع طلاب العينة على مجموعتين تجريبيتين، وفقاً لمستويي المتغير المستقل للبحث وهو :قوالب تصميم المحتوى الرقمي عبر الويب، ويتمثلان في :نمط التصميم الرقمي باستخدام النمذجة التعليمية للمحتوى الرقمي، ونمط تصميم المحتوى الرقمي باستخدام المشاركة والتبادل للوسائط الرقمية .تم إعداد أداتي البحث المتمثلتين في بطاقة ملاحظة مهارات التعلم الاجتماعي ومقياس الدافعية وضبطهما، كما قام الباحث بإعداد وتصميم مادة المعالجة التجريبية للبحث .توصلت نتائج البحث إلى فاعلية نمط المشاركة والتبادل بالوسائط الرقمية بين الطلاب؛ بينما كانت هناك فروق بين مستويات المتغيرين المستقلين عند اعتبار التفاعل بينهما؛ على المتغيرين التابعين للبحث .

5. **هدفت دراسة (الموزان، 2021)** إلى التعرف على أثر تطبيقات الحوسبة السحابية في التعلم القائم على المشروعات في تنمية المعرفة والأداء لمهارات التصميم التعليمي للمحتويات الرقمية، والرضا نحوها لدى الطالبات الجامعيات، وتكونت عينة البحث من (39) طالبة من طالبات كلية التربية بجامعة الأميرة نوره بنت عبد الرحمن؛ الاتي درسن مقرر تقنيات التعليم في العام الجامعي 1439 / 1438 هـ، وقد تم استخدام كلٍّ من منهج البحث الوصفي التحليلي؛ وذلك عند عرض الإطار النظري ومناقشة أدبيات البحث وبناء أدواتها، كما تم استخدام منهج البحث شبه التجريبي عند تطبيق تجربة البحث وأدواتها، وشملت أدوات البحث اختبار تحصيلي لقياس مستوى المهارات المعرفية في التصميم التعليمي، ومقياس أداء مهاري لتلك المهارات، بالإضافة إلى مقياس رضا الطالبات عن توظيف تطبيقات الحوسبة السحابية في عملية التعلم، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بن التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي، ومقياس الأداء المهاري لصالح التطبيق البعدي لكليها، وأن المتعلمات راضيات تماماً عن توظيف تطبيقات الحوسبة السحابية في عملية التعلم.

6. **سعت دراسة (مطر، 2020)** إلى تقصي أثر استخدام الفيديو التفاعلي (بنمطي الملخصات النصية، والإنفوجرافيك) في بيئة الصف المقلوب على تنمية مهارات تصميم المحتوى الرقمي باستخدام برنامج Storyline3 في مقرر تصميم مواقف تعليمية لطلاب الصف الثالث في قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية بجمعة بنها، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بتصميم وتطوير معالجتين للفيديو التفاعلي باستخدام الملخصات النصية، والأخرى باستخدام ملخصات الإنفوجرافيك. كما أعدت أدوات البحث التي تمثلها في الاختبار المعرفي، بطاقة الملاحظة. وطبقت المعالجتين والأدوات على مجموعتين تجريبيتين متساويتين من طلاب الصف الثالث في قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة بنها. وأثبتت النتائج فاعلية استخدام النمطين (النصية، والإنفوجرافيك بشكل عام) في تنمية مهارات تصميم المحتوى الرقمي باستخدام برنامج Storyline 3 لدى طلاب تكنولوجيا التعليم حيث وجدت فروق بين التطبيق القبلي والبعدي. كما كشفت النتائج عن تفوق مجموعة ملخصات الإنفوجرافيك على مجموعة الملخصات النصية.

2-2-2-التعليق على الدراسات السابقة وعلاقتها بالبحث الحالي:

من خلال ما تم عرضه يتضح الدراسات السابقة أن هناك توجهًا متناميًا نحو دمج تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في التعليم الجامعي، مع تنوع في البيئات التعليمية والأدوات المستخدمة. فقد ركزت معظم الدراسات على تنمية المهارات المعرفية والأدائية لدى الطلبة باستخدام برامج تدريبية أو بيئات تعلم مدمجة كما في دراسة (فتح الباب وآخرون، 2024) (المحمدي والقرني، 2023)، وهو ما ينسجم مع أهداف البحث الحالي في رصد درجة الاستخدام لهذه التطبيقات في سياق تعليمي فعلي، دون تقديم برنامج تدريبي محدد.

كما أظهرت بعض الدراسات فاعلية تنوع أدوات الدعم في تصميم المحتوى الرقمي في تحسين مهارات التعلم النشط والدافعية كما في دراسة (الأحمدي والشريف، 2023) و(الشريف، 2022)، مما يدعم التوجه في البحث الحالي نحو استكشاف العلاقة بين استخدام التطبيقات الرقمية ودافعية التعلم. إلا أن هذه الدراسات ركزت غالبًا على تخصصات تربوية أو تقنية، ولم تُسلط الضوء بشكل مباشر على طلبة التخصصات الإنسانية، وهو ما يُعد فجوة يسعى البحث الحالي لسدّها.

بيّنت بعض الدراسات مثل دراسة (مطر، 2020) و(الموزان، 2021) أثر استخدام أدوات رقمية محددة كالفيديو التفاعلي أو الحوسبة السحابية في تطوير مهارات التصميم التعليمي، لكنها لم تتناول استخدام أدوات تصميم المحتوى الرقمي التفاعلي الشائعة حاليًا مثل Canva وGenially وBook Creator، مما يمنح البحث الحالية تميزًا من حيث حداثة التطبيقات التي تركز عليها.

وبناءً على ما سبق، يمكن القول إن الدراسات السابقة قد وفّرت أساسًا نظريًا قويًا يؤكد أهمية المحتوى الرقمي وتطبيقاته في تحسين تعلم الطلبة وتم الاستفادة منها في هذا الإطار النظري وبناء الاستبانة، وأن البحث الحالي يسعى إلى سد فجوة بحثية تتمثل في التركيز على تخصص محدد وتحديدًا في سياق مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد"، مما ويعزز من أهميته في ضوء التحول الرقمي في التعليم الجامعي بالمملكة العربية السعودية.

3- منهجية البحث وإجراءاته.

3-1-منهج البحث:

اختارت الباحثات المنهج الوصفي التحليلي (لأنه يقيس ظاهرة موجودة ويحللها دون تدخل) لكونه الأنسب لجمع البيانات من عينة معينة من الطلبة وتحليلها.

3-2-مجتمع البحث وعينته:

تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من طلبة كلية العلوم الإنسانية ممن يدرسون أو درسوا مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد" في العام الجامعي الحالي.

3-3-أداة البحث ومراحل تصميمها:

لتحقيق أهداف البحث تم استخدام استبانة إلكترونية مغلقة (تعتمد على مقياس ليكرت الخماسي) لجمع المعلومات والبيانات اللازمة، ومناسبتها للمنهج المتبع في البحث، والأكثر ملائمة لتحقيق أهدافها والإجابة على تساؤلاتها.

3-3-1-بناء أداة البحث:

قامت الباحثات بتطوير أداة البحث (الاستبانة) وذلك بإتباع الخطوات الإجرائية التالية:

1. تحديد أهم المحاور الرئيسية لأداة البحث من خلال مراجعة الأدبيات والأطر النظرية والبحوث والدراسات السابقة المرتبطة بتصميم المحتوى الرقمي وعلاقته بالدافعية نحو التعلم.
2. إعداد استبانة لقياس درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي بصورتها الأولية بعد تحديد المحاور الرئيسية اعتمادًا على المهارات الأساسية لتصميم المحتوى والرقمي والأطر النظرية في نفس موضوع البحث والدراسات السابقة المقاربة مثل دراسة (فتح الباب، 2024) ودراسة (عطية وآخرون، 2024) ودراسة (الأحمدي والشريف، 2023) ودراسة (الشريف، 2022) وتكونت عبارات الاستبانة من (23) عبارة موزعة على (3) محاور، المحور الأول يتكون من (7) عبارات ويتعلق بدرجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، والمحور الثاني يتكون من (8) عبارات وتتعلق ب المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام التطبيقات، والمحور الثالث يتكون من (8) عبارات ويتعلق بأثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم
3. اختبار صدق الأداة من خلال عرضها على مجموعة من الخبراء وذوي الاختصاص وأعضاء هيئة التدريس للحكم على مدى ملائمة العبارات في كل مجال وعمل التعديلات المطلوبة.
4. .تصميم الاستبانة في صورتها النهائية، وتضمنت جزأين:

- الجزء الأول متعلق بالبيانات الأولية: الجنس، المستوى الدراسي، ما إذا كانوا قد سابق لهم دراسة مقررًا متعلقًا باستراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد.
- الجزء الثاني: وتكونت من (20) عبارة موزعة على (3) محاور:

- المحور الأول يتكون من (7) عبارات ويتعلق بدرجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي واستخدم البحث مقياس ليكرت الخماسي (نادراً- احياناً- متوسط – غالباً-دائماً)
- والمحور الثاني يتكون من (7) عبارات وتتعلق ب المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام التطبيقات.
- والمحور الثالث يتكون من (6) عبارات ويتعلق بأثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم
- في المجال الثاني والثالث تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي مقياس: (غير موافق بشدة – غير موافق – محايد –موافق – موافق بشدة).

5. اعتمدت الباحثات مقياس ليكرت لأنه سهل التطبيق، يقيس رأي المبحوث بدقة، ويحدد درجة إيجابية موقفه في كل عبارة.

6. تحديد درجة استخدام الطلبة لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، وذلك بإعطاء وزن متدرج لبدائل عبارات الاستبانة حسب مقياس ليكرت الخماسي كما سيأتي في الخصائص السايكومترية لأداة البحث.
7. كما تم تصميم الأداة إلكترونياً لتسهيل توزيعها على أفراد البحث. على الرابط التالي: https://forms.gle/gEFkguAFKt4wDrSA9

3-3-2-صدق أداة البحث:

وقد قامت الباحثة بالتأكد من صدق أداة البحث من خلال:

أ. **صدق الاتساق الظاهري (الخارجي) لأداة البحث:**

وللتحقق من الصدق الظاهري للاستبانة قامت الباحثة بعرضها على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس وقد بلغ عددهم (9) والطلب منهم إبداء أراءهم في الأداة من حيث مناسبة كل عبارة وانتمائها للهدف من الاستبانة، ووضوح الصياغة اللغوية، وإضافة أية اقتراحات يرونها مناسبة من حذف أو تعديل أو إضافة، وفي ضوء تلك الاقتراحات تم إجراء التعديلات وأصبحت الاستبانة جاهزة للتطبيق.

ب. **صدق الاتساق الداخلي (الصدق البنائي) والثبات لأداة البحث:**

قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بيرسون لمعرفة الصدق الداخلي للاستبانة وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي إلية العبارة، وكما يبينها الجدول (1).

الجدول (1): معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة للمحاور الثلاثة

رقم العبارة	1-معامل الارتباط درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي	2-معاملات ارتباط عبارات المعوقات التي تواجه استخدام التطبيقات	3-معاملات ارتباط عبارات أثر تطبيقات المحتوى في دافعية التعلم
1	**0.732	**0.634	**0.947
2	**0.708	**0.770	**0.965
3	**0.769	**0.688	**0.953
4	**0.742	**0.871	**0.959
5	**0.888	**0.874	**0.969
6	**0.786	**0.794	**0.952
7	**0.828	**0.836	

** دال عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

3-3-3-ثبات أداة البحث:

لقياس مدى ثبات أداة البحث (الاستبانة) استخدمت الباحثة (معادلة ألفا كرونباخ) ((Cronbach's Alpha (α) للتأكد من ثبات أداة البحث، والجدول (2) يوضح معاملات ثبات أداة البحث.

الجدول (2): معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة البحث

مجالات الاستبانة	عدد العبارات	قيمة ألفا
درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي	7	0.890
المعوقات التي تواجهي في استخدام التطبيقات	7	0.896
أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم	6	0.977
الثبات الكلي للاستبانة	20	0.893

يتضح من الجدول (2) أن: معاملات ثبات الفاكرنباخ كانت مرتفعة في جميع المجالات، وأن معامل الثبات العام بلغ (0.893)، وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الثبات يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

3-4-معيار الحكم على نتائج البحث:

ولتسهيل تفسير النتائج استخدمت الباحثات الأسلوب التالي لتحديد مستوى الإجابة على بدائل المقياس، وذلك إعطاء وزن للبدائل: (دائماً/موافق بشدة = 5، غالباً/موافق = 4، متوسط/محايد = 3، أحياناً/غير موافق = 2، نادراً/غير موافق بشدة =1)، كما يتضح من الجدول (5)، ثم صنفت الباحثات تلك الإجابات إلى خمس مستويات متساوية المدى عن طريق المعادلة الآتية:

طول الفئة = (أكبر قيمة-أقل قيمة) ÷ عدد بدائل المقياس = (5-1) ÷ 5= (0.80)

الجدول (3): مديات المتوسطات لنتائج البحث وحدودها وفقًا لمقياس ليكرت الخماسي

الدرجة	مديات المتوسطات		التقدير اللفظي لتقييم النتيجة
	من	إلى	
1	1.00	1.80	نادراً/غير موافق بشدة
2	1.81	2.60	أحياناً/غير موافق
3	2.61	3.40	متوسط/محايد
4	3.41	4.20	غالباً/موافق
5	4.21	5.00	دائماً/موافق بشدة

3-5-الأساليب الإحصائية:

استخدمت الباحثة عدداً من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS)، وهي:

1. **التكرارات والنسب المئوية (Percentage & Frequencies)**؛ للخصائص الشخصية والوظيفية، ولتحديد إجابات أفرادها تجاه عبارات المجالات الرئيسة التي تتضمنها أداة البحث.
2. **المتوسط الحسابي الموزون (المرجح) (Weighted Mean)**؛ لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض اجابات أفراد عينة البحث على كل عبارة من عبارات البحث الأساس، مع العلم بأن هذا المقياس يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.
3. **المتوسط الحسابي (Mean)**؛ لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض اجابات أفراد عينة البحث عن المجالات الرئيسة (متوسط متوسطات العبارات).
4. **الانحراف المعياري (Standard Deviation)**؛ للتعرف على مدى انحراف اجابات أفراد عينة البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، ولكل مجال من المجالات الرئيسة عن متوسطها الحسابي، وقد استخدم الباحث هذا الأسلوب نظراً لأن الانحراف المعياري يوضح التشتت في اجابات أفراد عينة البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، إلى جانب المجالات الرئيسة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاجابات وانخفض تشتتها بين المقياس.
5. **معامل ارتباط بيرسون (Pearson)**؛ لقياس صدق الاتساق الداخلي بين عبارات كل مجال تنتمي إليه عبارات هذا المجال، وكذلك لقياس العلاقة بين الثقة التنظيمية والرضا الوظيفي.
6. **معامل الثبات ألفا كرونباخ (cronbach,s Alpha(α))**؛ لحساب معامل ثبات أداة البحث.
7. **اختبارت (Independent Sample T-test)**؛ لتوضيح دلالة الفروق في إجابات أفراد عينة البحث طبقاً إلى اختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى فئتين، وفي هذه البحث لمعرفة دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية وفاقًا لمتغير: (الجنس، ما إذا كانوا قد سابق لهم دراسة مقررًا متعلقًا باستراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد).
8. **تحليل التباين الأحادي** (One Way ANOVA)؛ لتوضيح دلالة الفروق في إجابات أفراد عينة البحث طبقاً إلى اختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى أكثر من فئتين وفي هده البحث استخدمت الباحثة هذا الأسلوب؛ لمعرفة دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية وفاقًا لمتغير: (المستوى الدراسي).
9. **اختبار (أقل فرق معنوي) (LSD)**، لتوضيح دلالة الفروق، في إجابات أفراد عينة البحث بين فئات المتغيرات الشخصية، والوظيفية التي تنقسم إلى أكثر من فئتين، في حالة إذا ما أظهر اختبار تحليل التباين، وجود فروق بين فئات هذه المتغيرات.

4- النتائج البحث ومناقشتها.

4-1-نتيجة الإجابةعن السؤال الأول: "ما درجة استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي أثناء دراستهم لمقرر"استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد"؟

الجدول (4): إجابات أفراد عينة البحث على عبارات مجال درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي مرتبه تنازلياً حسب متوسطات الاجابة

م	العبارة	تكرار	درجة الاستجابة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		%	دائماً	غالباً	متوسط	أحياناً	نادراً			
1	أستخدم تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في تنفيذ واجباتي الجامعية	ك	8	13	8	7	5	3.29	1.309	1
		%	19.5	31.7	19.5	17.1	12.2			
2	أُفضل تقديم العروض الدراسية باستخدام أدوات تفاعلية مثل Canva أو Genially أو Padlet أو ThingLink	ك	12	6	10	8	5	3.29	1.401	2
		%	29.3	14.6	24.4	19.5	12.2			
3	لدي معرفة بأساسيات تصميم المحتوى الرقمي	ك	8	6	14	6	7	3.05	1.359	6
		%	19.5	14.6	34.1	14.6	17.1			
4	أستخدم فيديوهات تفاعلية كجزء من مشاريعي	ك	5	6	12	13	5	2.83	1.202	7
		%	12.2	14.6	29.3	31.7	12.2			
5	أعتبر تطبيقات التصميم أداة فعالة في التعليم عن بُعد	ك	10	9	8	7	7	3.20	1.436	3
		%	24.4	22.0	19.5	17.1	17.1			
6	أجد تطبيق Book Creator مفيدًا في تصميم الكتب الإلكترونية	ك	8	7	12	7	7	3.05	1.341	5
		%	19.5	17.1	29.3	17.1	17.1			
7	أستخدم تطبيقات التصميم الرقمي لتوضيح المفاهيم المعقدة في المقررات الدراسية.	ك	10	10	5	9	7	3.17	1.465	4
		%	24.4	24.4	12.2	22.0	17.1			
المتوسط العام								3.13	1.057	

يتضح من الجدول (4) أن: أفراد عينة البحث موافقون على استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لتطبيقات تصميم المحتوى الرقمي أثناء دراستهم لمقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد" بدرجة متوسطة بمتوسط (3.13 من 5.00)، وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الخماسي (من 2.61 إلى 3.40)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار الاستخدام بدرجة "متوسط" في أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تجانس في موافقة أفراد عينة البحث على درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي ما بين (2.83 إلى 3.29)، وهي متوسطات تقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الخماسي والتي تشير إلى " متوسط" في أداة البحث ؛ مما يوضح التجانس في موافقة أفراد عينة البحث على درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي؛ حيث يتضح من النتائج أن: أفراد عينة البحث موافقون على استخدام طلبة كلية العلوم الإنسانية لسبعة من تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي أثناء دراستهم لمقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد" بدرجة متوسطة تتمثل في العبارات رقم (1، 2، 5، 7، 6، 3، 4)، والتي تم ترتيبها تنازلياً حسب استخدام أفراد عينة البحث لها بدرجة متوسطة

ويدعم نتيجة درجة الاستخدام لتطبيقات المحتوى الرقمي التي جاءت بدرجة متوسطة دراسة عبد الله وآخرون (2022) التي أشارت إلى أن طلبة التخصصات الإنسانية أقل استخدامًا للتقنيات مقارنة بطلبة التخصصات التقنية. وتتوافق أيضاً مع نتائج دراسة الشريف (2021)التي أكدت على أهمية التدريب لتحسين الاستخدام.

4-2-نتيجة الإجابةعن السؤال الثاني: "ما أبرزالمعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في هذا المقرر؟

الجدول (5): إجابات أفراد عينة البحث على عبارات مجال المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى مرتبه تنازلياً حسب متوسطات الاجابة

م	العبارة	تكرار	درجة الاستجابة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
			موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
1	أجد أن تصميم المحتوى الرقمي يستغرق وقتًا طويلاً	ك	1	8	17	9	6	3.20	1.005	1
		%	2.4	19.5	41.5	22.0	14.6			
2	لا أمتلك المهارة الكافية لاستخدام برامج التصميم	ك	1	7	18	7	8	2.73	1.025	5
		%	2.4	17.1	43.9	17.1	19.5			
3	الوقت غيركافٍ لتعلم برامج جديدة	ك	1	12	13	7	8	2.66	1.063	6
		%	2.4	29.3	31.7	17.1	19.5			
4	أواجه صعوبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي بسبب نقص التدريب	ك	4	14	9	8	6	2.78	1.151	3
		%	9.8	34.1	22.0	19.5	14.6			
5	أجد صعوبة في التوفيق بين متطلبات المقرروتعلم أدوات جديدة	ك	3	6	16	10	6	3.05	1.244	2
		%	7.3	14.6	39.0	24.4	14.6			
6	تواجهني صعوبة في اختيار التطبيق المناسب لكل نوع من المحتوى.	ك	3	8	13	11	6	2.76	1.113	4
		%	7.3	19.5	31.7	26.8	14.6			
7	أواجه مشكلات تقنية متكررة أثناء استخدام التطبيقات.	ك	8	20	8	3	2	2.78	1.151	3
		%	19.5	48.8	19.5	7.3	4.9			
المتوسط العام								2.85	0.871	

يتضح من الجدول (5) أن: أفراد عينة البحث حياديون حول المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد" بمتوسط (2.85 من 5.00)، وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الخماسي (من 2.61 إلى 3.40)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار "محايد" في أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تجانس في موافقة أفراد عينة البحث على المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى ما بين (2.66 إلى 3.20)، وهي متوسطات تقع في الفئتين الرابعة والخامسة من فئات المقياس الخماسي واللتان تشيران إلى "موافق / موافق بشدة" في أداة البحث ؛ مما يوضح التجانس في موافقة أفراد عينة البحث على المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى؛ حيث يتضح من النتائج أن: أفراد عينة البحث حياديون حول سبعة من المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في مقرر "استراتيجيات التدريس والتعلم عن بُعد" تتمثل في العبارات رقم (1، 5، 4، 7، 6، 2، 3)،

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة المحمدي والقرني (2023) التي أكدت أن التدريب العملي يزيد من مهارات الإنتاج الرقمي ويقلل المعوقات. وتدعمها نتائج دراسة الموزان (2021) التي أشارت إلى أهمية البنية التقنية والتدريب في تقليل الصعوبات.

4-3-نتيجة الإجابة عن السؤال الثالث: "ما أثر استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي على دافعية الطلبة نحو التعلم؟

الجدول (6): إجابات أفراد عينة البحث على عبارات مجال أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم مرتبه تنازلياً حسب متوسطات الاجابة

م	العبارة	تكرار	درجة الاستجابة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
			موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
1	استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي يزيد من حماسي للتعلم	ك	8	20	8	3	2	3.71	1.031	4
		%	19.5	48.8	19.5	7.3	4.9			
2	تساعدني تطبيقات التصميم على التعبير عن أفكاري بطريقة إبداعية.	ك	13	17	6	3	2	3.88	1.100	1
		%	31.7	41.5	14.6	7.3	4.9			
3	تصميم المحتوى الرقمي يجعلني أكثر تفاعلًا مع المادة العلمية	ك	10	17	9	3	2	3.73	1.073	3
		%	24.4	41.5	22.0	7.3	4.9			
4	تشجعني هذه التطبيقات على البحث والتعمق في الموضوعات الدراسية	ك	10	18	7	4	2	3.73	1.96	3
		%	24.4	43.9	17.1	9.8	4.9			
5	تمنحني تطبيقات التصميم الرقمي شعورًا بالإنجاز عند إتمام المهام	ك	10	19	6	4	2	3.76	1.090	2
		%	24.4	46.3	14.6	9.8	4.9			
6	أشعر بالثقة في قدرتي على التعلم عندما أستخدم أدوات التصميم الرقمي	ك	11	17	6	6	1	3.76	1.090	2
		%	26.8	41.5	14.6	14.6	2.4			
المتوسط العام								3.76	1.023	

يتضح من الجدول (6) أن: أفراد عينة البحث موافقون على أن هناك أثر لاستخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي على دافعية الطلبة نحو التعلم بمتوسط (3.76 من 5.00)، وهو متوسط يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي (من 3.41 إلى 4.20)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار "موافق " في أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تجانس في موافقة أفراد عينة البحث على أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم ما بين (3.71 إلى 3.88)، وهي متوسطات تقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي والتي تشير إلى "موافق" في أداة البحث؛ مما يوضح التجانس في موافقة أفراد عينة البحث على أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم؛ حيث يتضح من النتائج أن: أفراد عينة البحث موافقون على تأثير استخدام ستة من تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي على دافعية الطلبة نحو التعلم تتمثل في العبارات رقم (2، 5، 6، 3، 4، 1).

وتتماشى هذه النتيجة تمامًا مع نتائج دراسة الأحمدي والشريف (2023) التي أظهرت علاقة بين أدوات التصميم والدافعية. ودراسة مطر (2020) التي كشفت عن تفوق مجموعة ملخصات الإنفوجرافيك على مجموعة الملخصات النصية في تنمية مهارات تصميم المحتوى الرقمي. كما تنسجم مع دراسة فتح الباب (2024) التي أثبتت أن التصميم التفاعلي يزيد من انخراط الطلاب ودافعيتهم.

4-4-نتيجة الإجابةعن السؤال الرابع: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي تعزى لمتغيرات (الجنس – المستوى الدراسي – دراسة مقررسابق مرتبط بالتعلم الرقمي)؟"

4-4-1-فحص الفروق باختلاف متغير الجنس:

الجدول (7): نتائج اختبار " ت: Independent Sample T-test " للفروق في متوسطات إجابات العينة تبعا لاختلاف الجنس

المجالات	الجنس	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	الدلالة
درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي	ذكر	4	2.5	0.892	1.254-	0.217
	أنثى	37	3.19	1.062		
المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى	ذكر	4	3.21	0.951	0.878	0.385
	أنثى	37	2.81	0.866		
أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم	ذكر	4	3.13	1.315	1.319-	0.195
	أنثى	37	3.83	0.985		

يتضح من الجدول (7): عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) فأقل في اجابات أفراد عينة البحث حول (درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى، أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم) تعزي لمتغير الجنس.

4-4-2-فحص الفروق باختلاف متغير المستوى الدراسي:

الجدول (8): نتائج " تحليل التباين الأحادي " (One Way ANOVA) للفروق في إجابات العينة طبقاً لاختلاف المستوى الدراسي

المجالات	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي	بين المجموعات	2.101	3	0.7	0.608	0.614
	داخل المجموعات	42.601	37	1.151		
	المجموع	44.702	40			
المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى	بين المجموعات	9.825	3	3.275	5.911	**0.002
	داخل المجموعات	20.5	37	0.554		
	المجموع	30.325	40			
أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم	بين المجموعات	3.137	3	1.046	0.998	0.404
	داخل المجموعات	38.755	37	1.047		
	المجموع	41.892	40			

يتضح من الجدول (8) : عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) فأقل في اجابات أفراد عينة البحث حول (درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم) تعزي لمتغير المستوى الدراسي. ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.01) فأقل في اجابات أفراد عينة البحث حول (المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى) تعزي لمتغير المستوى الدراسي.

ولتحديد صالح الفروق بين كل فئتين من المستوى الدراسي نحو الاتجاه حول هذا المجال استخدمت الباحثات اختبار " LSD "وهذه النتائج يوضحها الجدول التالي:

الجدول (9): نتائج اختبار " LSD" للفروق بين فئات المستوى الدراسي

المحور	المستوى الدراسي	العدد	المتوسط الحسابي	السنة الأولى	السنة الثانية	السنة الثالثة	السنة الرابعة
المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى	السنة الأولى	17	2.59	-		*	
	السنة الثانية	3	3.14		-	**	
	السنة الثالثة	2	1.14			-	
	السنة الرابعة	19	3.22	**		**	-

** فروق دالة عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.01) فأقل * فروق دالة عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) فأقل

يتضح من الجدول (9) ما يلي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) فأقل بين إجابات أفراد عينة البحث بالسنة الأولى، وأفراد عينة البحث بالسنة الثالثة حول (المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى) لصالح أفراد عينة البحث بالسنة الأولى. كما يتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.01) فأقل بين إجابات أفراد

عينة البحث بالسنة الثانية، وأفراد عينة البحث بالسنة الثالثة حول (المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى) لصالح فئة السنة الثانية. ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.01) فأقل بين إجابات أفراد عينة البحث بالسنة الرابعة، وأفراد عينة البحث بالسنة الأولي والثالثة حول (المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى) لصالح أفراد عينة البحث بالسنة الرابعة.

4-4-3-فحص الفروق باختلاف متغير دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي:

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات إجابات أفراد عينة البحث طبقاً إلى اختلاف متغير دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي استخدمت الباحثة اختبار " ت: Independent Sample T-test " وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

الجدول (10): نتائج اختبار " ت: Independent Sample T-test " للفروق في متوسطات إجابات أفراد عينة البحث طبقاً إلى اختلاف متغير دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي

المجالات	دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	الدلالة
درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي	نعم	23	3.23	0.953	0.710	0.482
	لا	18	2.99	1.192		
المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى	نعم	23	3.16	0.856	2.801	**0.008
	لا	18	2.45	0.732		
أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم	نعم	23	3.74	0.957	0.147-	0.884
	لا	18	3.79	1.13		

يتضح من الجدول (10) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) فأقل في اجابات أفراد عينة البحث حول (درجة استخدام تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي، أثر تطبيقات تصميم المحتوى الرقمي في دافعية التعلم) تعزي لمتغير دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي. كما يتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.01) فأقل في اجابات أفراد عينة البحث حول (المعوقات التي تواجه الطلبة في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى) تعزي لمتغير دراسة مقرر سابق مرتبط بالتعلم الرقمي، لصالح أفراد عينة البحث الذين سبق لهم أن درسوا مقررًا متعلقًا باستراتيجيات التدريس والتعلم عن بعد.

تؤكد هذه النتيجة ما توصلت إليه دراسة (الشريف، 2022) من أن نمط التفاعل الرقمي يرتبط ارتباطًا وثيقًا بارتفاع الدافعية لدى الطلاب، وأن الخبرة والتدريب ترفع من فاعلية الاستخدام، بصرف النظر عن الجنس.

التوصيات والمقترحات

في ضوء نتائج البحث السابق عرضها توصي الباحثات وتقترحان ما يلي:

1- تضمين مقرر تدريبي متخصص في مهارات تصميم المحتوى الرقمي لطلبة التخصصات الإنسانية.
2- توفير ورش عمل تطبيقية لبرامج مثلCanva ، Book Creator، .Genially
3- تحفيز أعضاء هيئة التدريس على دمج هذه التطبيقات داخل الأنشطة الصفية والمشاريع.
4- دعم البنية التحتية التقنية داخل الكلية لتقليل المشكلات التقنية التي تعيق الاستخدام.
5- تحفيز الطلبة على استخدام أدوات تصميم المحتوى لإنتاج مشاريعهم بطرق تفاعلية وجذابة.
6- تضمين تقييم مستمر لفعالية التطبيقات في ضوء التغذية الراجعة من الطلاب وأعضاء هيئة التدريس، وربطها بتحسين الخطط الدراسية المستقبلية.
7- كما تقترح الباحثات إجراء دراسات مستقبلية في الموضوعا التالية:
   1. إجراء دراسة على تخصصات أخرى (مثل العلوم أو الاقتصاد) لمقارنة درجة الاستخدام.
   2. تقييم أثر برنامج تدريبي مكثف لتطبيقات التصميم الرقمي على التحصيل الأكاديمي.
   3. دراسة فاعلية استخدام أدوات محددة مثل(PadletأوThingLink) على مهارات التفكير الإبداعي.
   4. تحليل تجارب المعلمين أنفسهم في استخدام تطبيقات تصميم المحتوى داخل الفصول الافتراضية.

قائمة المراجع

أولاً-المراجع بالعربية:

- الأحمدي، أمنه والشريف، باسم. (2022) .فاعلية تنوع أدوات الدعم في تصميم المحتوى الرقمي عبر الويب في تنمية مهارات التعلم النشط والدافعية لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، ع 23، ص ص45-89.
- البدر، ناصر. (2021) .المحتوى الرقمي: المفهوم والخصائص .الرياض: دار الفكر التربوي.
- البدر، ياسر أحمد. (2021). فاعلية التعلم عبر الهاتف المحمول القائم على وحدات التعلم الرقمي في إنتاج المحتوى الرقمي لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية. *مجلة تكنولوجيا التعليم والتعلم الرقمي*. مج 24.2.
- الحربي، سمر محمد. (2022). واقع ممارسات نموذج مجتمع الاستقصاء في بيئات التعلم الإلكترونية من وجهة نظر طالبات الدراسات العليا في كلية التربية بجامعة نجران. كلية التربية، جامعة الأزهر، ع195.
- الحربي، فهد. (2020) .استخدامات تطبيقات المحتوى الرقمي في التعليم الجامعي .الرياض: دار النشر الجامعي.
- حسونة، إسماعيل. (2021). معايير صناعة عناصر المحتوى التعليمي الرقمي. المؤتمر الدولي العلمي الافتراضي، *تقنيات المعلومات والاتصالات في التعليم والتدريب*، المركز الديمقراطي العربي، برلين – ألمانيا.
- رؤية 2030. موقع وزارة التعليم https://n9.cl/00vbj
- الشريف، باسم بن نايف محمد.(2022) .فاعلية قوالب تصميم المحتوى الرقمي عبر الويب القائم على نظرية التعلم الاجتماعي في تنمية مهارات التعلم الاجتماعي والدافعية لدى طلاب مرحلة التعليم الجامعي. *المجلة التربوية*، مج 36 ,ص ص115-144.
- عبد الله، سعيد وآخرون. (2022) .الفروق في استخدام التقنيات بين التخصصات الإنسانية والتقنية .*مجلة التعليم العالي*، 15(2)، 45–60.
- عطية، نوال، وآخرون. (2024). أدوات Canva في تصميم المحتوى التعليمي .مجلة التصميم التعليمي، 6مج ع (1)، ص ص10–25.
- عواف، طاهر علي وزيدان، أشرف أحمد. (2020). أثر التفاعل بين نمط التلميح البصري وأسلوب عرضه عبر المحتوى الرقمي النقال في تنمية التحصيل المعرفي الفوري والمؤجل لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمنهج اللغة الإنجليزية. *المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*. مجلة العلوم التربوية والنفسية - مج 4. ع 16.
- فتح الباب، مروة أحمد عبد الله. (2024). تنمية مهارات تصميم محتوى رقمي لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية باستخدام بيئة تعلم مدمج. *مجلة جامعة الفيوم للعلوم النفسية والتربوية*، مج18.ع5، ص ص. 392–393.
- القحطاني، عبد العزيز وآخرون. أدوات البحث العلمي: الصدق والثبات .الرياض: دار النشر العلمي.
- قوقزة، جميلة عبد الكريم. (2023). أثر استخدام تطبيقات تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في تحصيل قواعد اللغة العربية لدى طلبة الصف الثامن. [رسالة ماجستير غير منشورة،] الجامعة العربية المفتوحة، كلية التربية.
- المحمدي، أمل بنت رجاء الله فرج، والقرني، على سويعد علي آل حريسن. (2023) .برنامج مقترح قائم على البيئة التكيفية لتنمية مهارات إنتاج المحتوى الرقمي التفاعلي والذات الأكاديمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة حائل. *مجلة كلية التربية*، مج34، ع 1، ص ص 38-134.
- المحمدي، علي بن عبد الله، والقرني، سلطان بن سعيد. (2023) .برنامج تدريبي لإنتاج المحتوى الرقمي وأثره على المعوقات .*مجلة التقنيات التربوية*، 11(2)، ص ص 65–80.
- مطر، هدى عبد العزيز. (2020).نمطا الملخصات" نصية - انفوجرافيك "بالفيديو التفاعلي في بيئة الصف المقلوب لتنمية بعض مهارات تصميم المحتوى الرقمي لدى طلاب كلية التربية النوعية. تكنولوجيا التعليم، مج , 30 ع6، ص ص 247-327 .
- الموزان، أمل علي سعد. (2021). أثر تطبيقات الحوسبة السحابية في التعلم القائم على المشروعات في تنمية المعرفة والأداء لمهارات التصميم التعليمي للمحتويات الرقمية ومستوي رضا الطالبات الجامعيات نحوها. ***مجلة الشمال للعلوم الإنسانية، 6***(1)، 85-124.

ثانياً-المراجع بالإنجليزية:

- Kadiresan, Viswanathan. (2021). Factors influencing student motivation in digital learning. Journal of Educational Psychology, 18(4), 100–115.
- Moylan, William James. (2025). Enhancing student engagement with Book Creator. Educational Technology Journal, 29(3), 45–60.
- Saadah, Nurul Hidayah, & Yuslina, Mohamad Yusoff. (2023). Nearpod's role in interactive learning environments. International Journal of Digital Education, 12(2), 75–90.
- Abdullah, A., & Al-Muqrin, S. (2022). Barriers to digital content creation among students in non-technical fields: A case study of Saudi universities. Journal of Educational Research, 36(2), 113–129.
- Al-Sharif, R. (2021). Training needs of students in humanities disciplines for effective use of digital