**البحث الاول**

**تصميم بيئة صف معكوس قائمة على الأنشطة التعليمية وأثرها على تنمية مهارات إنتاج عناصر التعلم الرقمية والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم مرتفعي ومنخفضي دافعية الإنجاز**

 **د/ بشرى عبد الباقى أبو زيد مصطفى**

* **المستخلص:**

هدف البحث الحالي إلى تصميم بيئة صف معكوس قائمة على تنوع الأنشطة التعليمية (فردية/ جماعية) وتقصي أثرها على تنمية مهارات إنتاج عناصر التعلم الرقمية والكفاءة الذاتية لدى الطلاب مرتفعي ومنخفضي دافعية الإنجاز الأكاديمي بقسم تكنولوجيا التعليم. وتم تطبيق مقياس دافعية الانجاز المعد لذلك على الطلاب قبل البحث لتحديد مستوى الدافعية لديهم، كما تم إعداد مقياس الكفاءة الذاتية وبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج عناصر التعلم الرقمية واختبارا تحصيليا للجانب المعرفي. وتم تطبيق أدوات البحث قبليا على عينة من الطلاب بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة بنها عددهم (120) طالبا وطالبة، تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية تم التحقق من تكافؤهم قبل التجربة من خلال القياس القبلي لأدوات البحث. كما تم إجراء المعالجة التجريبية ثم تطبيق الأدوات بعديا وتحليل البيانات واستخلاص النتائج والتي أسفرت عن وجود أثر دال إحصائيا للأنشطة في بيئة الصف المعكوس على تنمية التحصيل المعرفي والآداء المهاراي لإنتاج عناصر التعلم الرقمية والكفاءة الذاتية لدى الطلاب، كما بينت النتائج أن لنمط الأنشطة الفردي أثر على آداء الطلاب مرتفعي دافعية الإنجاز بينما منخفضي الدافعية توافقت معهم الأنشطة الفردية في الآداء العملي، كما قامت الباحثة بتقديم بعض التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.

**الكلمات المفتاحية:** بيئة الصف المعكوس-الأنشطة التعليمية-عناصر التعلم الرقمية – الكفاءة الذاتية- دافعية الإنجاز.

**Designing a Flipped classroom environment based on educational activities and its impact on developing the skills of producing digital learning elements and self-efficacy among high and low achievement students**

**Dr. Boshra Abdelbaky Abozid Moustafa**

Lecturer of Education Technology

Faculty of Specific Education, Benha University

**Abstract:**

The aim of this research is to design a Flipped classroom environment based on the diversity of educational activities (individual / group) and investigate their impact on developing the skills of producing digital learning elements and self-efficacy among high and low students' motivation of academic achievement in the Department of Educational Technology. The cognitive load scale was applied to the students before the research to determine their level of motivation. A self-efficacy scale, a note card for producing digital learning elements, and an achievement test for the cognitive aspect were also prepared. The research tools were applied tribally to a sample of 120 students at the Department of Educational Technology, Faculty of Specific Education, Banha University. They were divided into four experimental groups whose equivalence was verified before the experiment through pre-measurement of research tools. Experimental processing was carried out, then the application of the tools afterwards, data analysis, and extraction of results resulted in a statistically significant effect of activities in the inverse classroom environment on the development of cognitive achievement and skill performance to produce digital learning elements and self-efficacy among students. The results also showed that the individual activities have an impact on the performance of high motivation students while the low motivation corresponded with the individual activities in the practical performance, and the researcher made some recommendations and suggestions in the light of the results.

**Keywords:** Flipped classroom, educational activities, Digital learning elements, Self-efficacy, Achievement motivation.