ASJP https://asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/639 مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية
Volume: 5/ N°:02 (2024) PP. 80-95

من بيداغوجيا التلقين إلى التنشئة الرقمية التفاعلية: دور الوسائط التكنولوجية في إعادة هندسة الرابطة الأكاديمية والحد من عزوف الطلبة في الجامعة الجزائرية

بوزغـــران آمنـة*	بن مفتاح خيرة
جامعة إبن خلدون تيارت، (الجزائر)	جامعة إبن خلدون تيارت، (الجزائر)
hraneamina.bouzeghrane@univ-tiaret.dz	m.meddahi@univ-bouira.dz

ملتقى: ظاهرة غياب الطلبة عن المحاضرات وانعكاساتها على جودة التعليم الجامعي

الملخص:

تتناول هذه الدراسة قضية "العزوف الأكاديمي "كواحدة من أعقد المشكلات السوسيوبيداغوجية التي تواجه الجامعة الجزائرية المعاصرة، حيث لم يعد غياب الطلبة عن المدرجات مجرد سلوك فردي عرضي، بل تحول إلى ظاهرة بنيوية تعكس حالة من الاغتراب المعرفي تجاه الأنماط التقليدية للتلقين. تنطلق المداخلة من فرضية مفادها أن استعادة جاذبية المدرج مرهونة بالانتقال من بيداغوجيا الإيداع إلى البيداغوجيا التفاعلية المدعومة رقمياً.

تهدف الدراسة إلى تسليط الضوء على الآليات النفسية والاجتماعية التي تفعّلها التقنيات الحديثة مثل التلعيب (Gamification) و الفصول المقلوبة (Flipped Classrooms) في إعادة بناء الدافعية الداخلية للطالب. كما تركز على مفهوم التذويت المعرفي الذي يسمح للطالب بتحويل التفاعلات الرقمية عبر منصات مثل (Moodle)و (Padlet) إلى وظائف عقلية عليا، مما يمنحه مكانة اجتماعية رقمية تجعله شريكاً في إنتاج المعرفة لا مجرد مستهلك لها. و تخلص الدراسة إلى ضرورة تبني سياسة أنسنة التكنولوجيا لتجاوز العقبات السيكو-تقنية، و ضمان تحول الجامعة إلى فضاء تفاعلي يحد من الهدر التربوي و يعزز جودة التعليم العالي تماشياً مع المعايير العالمية.

الكلمات المفتاحية :البيداغوجيا التفاعلية؛ غياب الطلبة؛ الدافعية الداخلية؛ التذويت المعرفي؛ الجامعة الجزائرية؛ الرقمنة التعليمية.

Abstract;

This study addresses "Academic Disengagement" as one of the most complex socio-pedagogical issues facing the contemporary Algerian university. Student absenteeism from lectures is no longer a mere accidental individual behavior; rather, it has evolved into a structural phenomenon reflecting a state of "Cognitive Alienation" toward traditional

* المؤلف المرسل

OPEN ACCESS
Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

rote learning patterns. This paper posits that reclaiming the "lecture hall's appeal" is contingent upon shifting from a pedagogy of transmission to a digitally-enhanced Interactive Pedagogy.

The study aims to explore the psychological and social mechanisms activated by modern techniques, such as Gamification and Flipped Classrooms, in reconstructing students' Intrinsic Motivation. Furthermore, it focuses on the concept of "Cognitive Internalization," which allows students to transform digital interactions—via platforms like Moodle and Padlet—into higher mental functions, granting them a "digital social status" as partners in knowledge production rather than passive consumers. The study concludes with the necessity of adopting a "Humanizing Technology" policy to overcome psycho-technical barriers, ensuring the university's transformation into an "interactive space" that minimizes educational waste and enhances the quality of higher education in alignment with global standards.

Keywords: *Interactive Pedagogy; Student Absenteeism; Intrinsic Motivation; Cognitive Internalization; Algerian University; Educational Digitalization.*

مقدمة:

تُعد ظاهرة العزوف الأكاديمي والغياب الجماعي عن المدرجات من أبرز التحديات التي تواجه الأنساق الجامعية المعاصرة، لاسيما في البيئة الجزائرية؛ حيث لم تعد هذه الظاهرة مجرد سلوك فردي، بل أصبحت ممارسة جمعية تعكس أزمة عميقة في بنية التفاعل التربوي. ويُعزى تفاقم هذا الاستلاب إلى الفجوة الجيلية والتباين المعرفي بين طرق التلقين الكلاسيكية التي لا تزال تسيطر على الفضاء الجامعي، وبين السيولة المعلوماتية التي فرضتها الثورة الرقمية، والتي منحت الطالب استقلالية معرفية خارج الأطر التقليدية.

إن هذا التحول البنيوي يفرض على مؤسسات التعليم العالي ضرورة الانتقال من النموذج الإيداعي للملحوظات والمضامين، إلى نموذج "التنشئة الرقمية التفاعلية"؛ وهي بيئة تتوخى مواءمة المحتوى التعليمي مع الاتجاهات الذهنية والميول السوسيو-تقنية لجيل الطلبة الرقميين، فالهدف لم يعد يقتصر على نقل المعرفة، بل في إعادة صياغة الرابطة التربوية لتكون قائمة على الجذب

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

والاهتمام الذاتي بالمعرفة كقيمة اجتماعية، لا كوسيلة ظرفية لتحصيل العلامات أو الامتثال للضوابط الإدارية.

من هذا المنطلق، تتعدد الاستراتيجيات التقنية والبيداغوجية الرامية إلى خلق "فضاءات اجتماعية افتراضية وتفاعلية" داخل الجامعة، تهدف إلى استقطاب اهتمام الطلبة وإعادة إدماجهم في العملية التعليمية عبر برامج تحاكي اهتماماتهم المعاصرة وتنمي قدراتهم النقدية. وبناءً على ما سبق، تتمحور إشكالية هذا البحث حول التساؤل الجوهري التالي:

ما هو الدور الذي تلعبه الأساليب البيداغوجية التفاعلية والتقنيات الحديثة في إعادة تشكيل التحفيز الأكاديمي لدى الطلبة، وكيف تساهم هذه الوسائط في تعزيز الاندماج المعرفي و الحد من ظاهرة العزوف عن المحاضرات؟

أهمية الدراسة (العلمية والعملية)

- **الأهمية العلمية** :تكمن في تقديم مقاربة سوسيوبيداغوجية تربط بين النظريات المعرفية (البنائية الاجتماعية) والتحولات التقنية، وتفسير ظاهرة الغياب كمتغير تابع لنمط التفاعل داخل المدرج.
- **الأهمية العملية** :تزويد صُنّاع القرار الأكاديمي والأساتذة في الجامعة الجزائرية بآليات تطبيقية مثل Moodle و (Padletواستراتيجيات حديثة لتقليل الهدر التربوي واستعادة "هيبة المدرج" عبر الجذب لا الإكراه.

أهداف الدراسة

1. تحليل أسباب الفجوة المعرفية التي تؤدي إلى عزوف الطلبة عن المحاضرات التقليدية.
2. توضيح المبادئ النظرية للبيداغوجيا التفاعلية و كيفية "تذويت" المعرفة لدى الطالب.
3. استعراض الأدوات الرقمية الحديثة و قدرتها على خلق "مكانة اجتماعية رقمية" تحفز الطالب على الحضور.

4. رصد التحديات التي تواجه التكنولوجيا في البيئة الجامعية واقتراح حلول لها.

الاشكـالية:

لا يمكن دراسة ظاهرة الغياب الجامعي بمعزل عن المسار التنشئوي للطالب في المراحل التعليمية السابقة، حيث تعكس هذه الظاهرة نوعاً من الاستمرارية السلوكية المكتسبة من الطورين المتوسط و الثانوي. فظاهرة الهجر الجماعي للأقسام النهائية (البكالوريا) بعد الفصل الثاني تكرس لدى الطالب "ثقافة التغيب" كإستراتيجية للنجاح الفردي بعيداً عن المؤسسة. وعند انتقال الطالب إلى الجامعة، يحمل معه هذا "الميراث السلوكي"، مستفيداً من مرونة الولوج إلى المضامين المعرفية عبر المنصات الرقمية و المطبوعات، مما يعزز لديه الاعتقاد بعدم جدوى الحضور الفيزيائي للمدرج.

من جهة أخرى، يبرز اتجاه "البرغماتية التعليمية "لدى الطالب الجامعي المعاصر، حيث يختزل الفعل التربوي في "التحصيل الكمي" للنقاط. إن الاتكالية على نظام الاستدراك و منطق التعويض بين الفصول خلق نوعاً من "الأمان الزائف"، الذي يضمن الانتقال البيداغوجي دون أدنى حد من التفاعل المعرفي، مما حوّل الشهادة الجامعية من "رمز للكفاءة" إلى "هدف إجرائي" مجرد من محتواه العلمي.

و في السياق السوسيولوجي للظاهرة، نجد تحولاً في تمثل الحرم الجامعي لدى فئة من الطلبة؛ إذ يُنظر إليه كـ "فضاء عمومي للاستعراض (Space for Display) "بدلاً من كونه "فضاءً للتكريس المعرفي". فالطالب قد يتواجد مادياً داخل أسوار الجامعة في توقيت المحاضرة، لكنه يختار البقاء في المساحات الخارجية للتفاعل الاجتماعي، التفاخر باللباس، أو التباهي بالمظاهر المادية (السيارات و غيرها). هنا يتحول الحرم الجامعي إلى مسرح لإثبات المكانة الاجتماعية المظهرية، حيث يتم استبدال "التفاعل البيداغوجي" داخل القاعة بـ "التواصل الاستعراضي" خارجها، مما يعمق أزمة العزوف عن المحاضرات ويُفرغ الجامعة من قدسيتها العلمية.

فالرغم من الجهود المبذولة لرقمنة التعليم العالي، لا تزال الجامعة تعاني من اتساع رقعة العزوف الأكاديمي، حيث أصبح الغياب ظاهرة جمعية تتجاوز البعد السلوكي لتصل إلى مستوى الأزمة البنيوية في التفاعل التربوي. تكمن المشكلة في سيطرة النموذج الإبداعي الذي يجعل الطالب

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

متلقياً سلبياً في عصر السيولة المعلوماتية. و من هنا نطرح الإشكالية التالي: **إلى أي مدى يمكن للاستراتيجيات البيداغوجية التفاعلية و التقنيات الحديثة أن تساهم في إعادة بناء الدافعية الداخلية للطلبة، و تحويل القاعة الجامعية من فضاء للركود إلى مختبر تفاعلي يحد من ظاهرة الغياب و يعزز جودة المخرج التعليمي؟"**

المبحث الأول: ماهية البيداغوجيا التفاعلية في العصر الرقمي

المطلب الأول: مفهوم البيداغوجيا التفاعلية و خصائصها

_ مفهوم البيداغوجيا:

هي علم التربية الذي يركز على طرق و أساليب التعليم و التعلم. يتعلق الأمر بكيفية تنظيم و تقديم المعرفة والمهارات للمتعلمين بطريقة فعّالة و مؤثرة، حيث تشمل البيداغوجيا تخطيط وتنفيذ استراتيجيات تعليمية تتناسب مع احتياجات المتعلمين المختلفة.

فهي كذلك الأداة التي تستخدم لتنظيم و توجيه عملية التعليم لتحقيق أقصى فائدة للمتعلمين، تعتمد على فهم احتياجات الطلاب و تطبيق استراتيجيات تناسب تلك الاحتياجات لتحقيق أهداف التعليم.

- أنواع البيداغوجيا:

1/ **البيداغوجيا التقليدية:** و تتمثل في:

الشرح المباشر :يعتمد على أساليب التلقين والمشاركة النشطة للمعلم.

المحاضرات :حيث يكون المعلم هو المصدر الأساسي للمعرفة والمتعلم يستمع ويتلقى المعلومات.

من تطبيقاتها نجد:

_ استخدام السبورات و الكتب الدراسية في الفصول الدراسية.

_ تقديم المحاضرات و الاختبارات بشكل دوري.

2/ البيداغوجيا التفاعلية: متمثلة في:

التعلم النشط :يركز على مشاركة المتعلمين في النشاطات التعليمية مثل النقاشات و المشاريع.

التعلم التعاوني :يعتمد على العمل الجماعي والتعاون بين المتعلمين.

من تطبيقاتها نجد:

_ استخدام ألعاب تعليمية ونقاشات جماعية لزيادة تفاعل الطلاب.

_ تنظيم أنشطة تعاونية مثل مشاريع الفرق.

3/ البيداغوجيا الحديثة:

التعلم الموجه بالاستفسارات :يشجع المتعلمين على طرح الأسئلة واستكشاف الإجابات بأنفسهم.

التعلم القائم على المشاريع :يتضمن العمل على مشاريع حقيقية أو محاكاة لمشاكل حقيقية.

من تطبيقاتها نجد:

_ تصميم مشاريع بحثية حيث يقوم الطلاب بالبحث والتقديم حول موضوعات معينة.

_ تشجيع الطلاب على استخدام تقنيات الاستفسار والاستكشاف الشخصي.

4/ البيداغوجيا الرقمية:

التعليم الإلكتروني :استخدام الأدوات التكنولوجية والمنصات الرقمية في عملية التعليم.

التعلم عن بُعد :تعليم وتعلم عبر الإنترنت باستخدام المحتوى الرقمي والفصول الدراسية الافتراضية.

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

من تطبيقاتها نجد:

_ استخدام منصات التعليم الإلكتروني مثل Moodle أو Blackboard لتوفير المحتوى التعليمي.

_ تنظيم دورات تعليمية عبر الإنترنت مع فصول دراسية افتراضية وتفاعل مباشر مع المعلمين.

البيداغوجيا التفاعلية:

تُعرف البيداغوجيا التفاعلية بأنها نشاط تربوي يتجاوز الإلقاء الأحادي، ليعتمد على "الفعل والرد" بين المعلم والمتعلم، وبين المتعلمين أنفسهم. إنها بيئة تُحفز الطالب على استدعاء خبراته السابقة ودمجها في السياق التعليمي الجديد، مما يجعل المعرفة "حية" وغير جامدة. وتتميز هذه البيداغوجيا بالمرونة والقدرة على التكيف مع الفروق الفردية داخل الجماعة التربوية. (جاد، 2014، صفحة 62)

_ خصائص البيداغوجيا التفاعلية:

تتميز بمجموعة من السمات البنيوية و الوظيفية التي تجعلها البديل الأمثل للتعليم التلقيني، و يمكن إجمال هذه الخصائص فيما يلي:

1/ محورية المتعلم :(Learner-Centeredness) تنتقل السيادة في هذه البيداغوجيا من المعلم إلى المتعلم؛ حيث لا يعود الطالب مجرد وعاء لاستقبال المعلومات، بل يصبح "فاعلاً سوسيوبيداغوجياً" يشارك في تخطيط وتنفيذ وتقويم العملية التعليمية. هذا التحول يعزز من مفهوم "التعلم الذاتي" والمسؤولية الشخصية تجاه المعرفة. (جاد، 2014، صفحة 72)

2/ التفاعلية الاجتماعية والتبادلية :(Social Interaction) تقوم هذه الخصيصة على فكرة أن التعلم هو "فعل اجتماعي" بامتياز. فالبيداغوجيا التفاعلية تخلق قنوات تواصل متعددة الاتجاهات (أستاذ-طالب، طالب-طالب، طالب-وسيط تقني). هذا التفاعل لا يهدف فقط لنقل المعلومة، بل لتطوير مهارات العمل الجماعي والتفاوض المعرفي داخل الجماعة التربوية. (حسين، 2005، صفحة 104)

3/ إثارة الدافعية والارتباط الأكاديمي :(Engagement) من أهم خصائصها القدرة على جذب اهتمام المتعلم عبر استثارة فضوله المعرفي. فاستخدام الوسائط المتعددة والتقنيات التفاعلية يقلل من "الاغتراب الأكاديمي" ويخلق نوعاً من المتعة المرتبطة بالإنجاز، مما يحفز الطلبة على الحضور والمشاركة الفعالة عوضاً عن العزوف والغياب. (الفقي، 2009، صفحة 96)

4/ المرونة و التكيف :(Flexibility & Adaptability) تتسم البيئات التفاعلية بالقدرة على التكيف مع السرعات المختلفة للطلبة (التعلم الذاتي). فهي تسمح للمتعلم بالوصول إلى المادة التعليمية وتكرارها والتفاعل معها وفقاً لقدراته الخاصة، مما يحقق مبدأ "تكافؤ الفرص التعليمية" داخل الفضاء الجامعي. (خميس، 2013، صفحة 155)

5/ التغذية الراجعة الفورية :(Immediate Feedback) في البيداغوجيا التفاعلية، لا ينتظر الطالب نتائج الامتحانات الفصلية ليعرف مستواه، بل توفر له الأدوات الرقمية والأنشطة التفاعلية تقييماً تكوينياً لحظياً. هذه الخاصية تساعد الطالب على تصحيح مساره المعرفي فوراً، مما يزيد من ثقته بنفسه وبجدوى العملية التعليمية. (آخرون، 2014، صفحة 795)

و ما نلاحظه اليوم، أن البيداغوجيا التفاعلية تمثل الرهان الإستراتيجي الأكثر إلحاحاً ضمن المنظومة السوسيوبيداغوجية لمؤسسات التعليم العالي، فهي لا تُطرح كمجرد خيار تقني، بل كضرورة بنيوية للخروج من "الجمود السوسيولوجي" الذي وسم نمطية التعليم التقليدي القائم على "الركود التفاعلي" وسلطة الإلقاء الأحادية. إن الفجوة بين المؤسسة الجامعية والتحولات الرقمية المتسارعة فرضت حتمية "إعادة صياغة العقد الديداكتيكي"، عبر تكييف المناهج والبرامج التعليمية لتتلاءم مع متطلبات "المجتمع الشبكي."

و يتجلى هذا التحول في تبني نماذج "التعليم الهجين(Hybrid Learning) "، و استدماج تقنيات الذكاء الاصطناعي، و تفعيل المنصات الرقمية التشاركية؛ و هي أدوات تتجاوز كونها "وسائط تقنية" لتصبح "فاعلاً اجتماعياً" يساهم في بناء بيئة تعليمية مرنة. إن هذا المسار الإصلاحي يهدف في جوهره إلى تقليص الفجوة الرقمية داخل الجامعة الجزائرية، والارتقاء بأدائها الوظيفي ليتماشى مع المعايير الدولية (World-Class Universities)، مما يضمن تموقعها الفعال ضمن مصاف الجامعات الرائدة عالمياً، وتحويلها من فضاء للتلقين إلى قاطرة للتنمية المعرفية والابتكار الاجتماعي.

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

المطلب الثاني: نظريات التعلم الداعمة للتفاعل (البنائية الاجتماعية)

تمد البيداغوجيا التفاعلية شرعيتها العلمية من النظرية البنائية الاجتماعية (Social Constructivism)، التي يعد "ليف فيغوتسكي" رائدها الأول. تنطلق هذه النظرية من مسلمة سوسيولوجية مفادها أن التعلم ليس مجرد عملية تراكمية للمعلومات في ذاكرة الفرد، بل هو سيرورة نشطة تحدث نتيجة التفاعل بين الذات العارفة والسياق الاجتماعي والثقافي. في هذا الإطار، لا يُنظر إلى المتعلم في البيئة الرقمية كمتلقٍ سلبي(Passive Receiver) ، بل كـ "منتج للمعنى"؛ حيث يقوم بتفكيك الرموز والمعلومات الرقمية وإعادة تركيبها بناءً على تمثلاته السابقة.

إن هذا التفاعل الرقمي يخلق ما يُعرف بـ **"الصراع المعرفي السوسيو-بنائي"**؛ و هو حالة من عدم التوازن الذهني تحدث عندما يصطدم الطالب بمعطيات جديدة عبر الوسائط التكنولوجية تتناقض مع ما يعرفه مسبقاً، مما يضطره إلى بذل مجهود استقصائي لاستعادة التوازن عبر البحث والتحليل. وبذلك، تتحول التكنولوجيا من مجرد "أداة نقل" إلى "وسيط تفاعلي" يحفز العمليات الذهنية العليا، مما يجعل المعرفة المكتسبة أكثر ثباتاً وقابلية للتحويل في سياقات حياتية مختلفة، وهو ما يقلل من ظاهرة الحفظ الآلي الذي يؤدي عادةً إلى النفور والغياب عن الحصص الدراسية. (حسين، 2005، صفحة 94 و 96)

كما يُعد **التذويت (Internalization)** الركيزة الأساسية في البنائية الاجتماعية، حيث يُنظر إليه كعملية تحويلية يتم من خلالها استدخال الأنشطة الاجتماعية والتفاعلات الخارجية لتصبح جزءاً من البناء الذهني الداخلي للمتعلم. فالمعرفة لا تكتسب بـ "التلقي"، بل عبر صهر التفاعلات التي تحدث في "الفضاء الاجتماعي" (المحاضرة، المنصات الرقمية) وتحويلها إلى وظائف عقلية عليا. ومن الناحية السوسيولوجية، فإن نجاح هذه العملية يتوقف على قوة الرابطة التفاعلية؛ فكلما زاد انخراط الطالب في بيئة تعليمية تشاركية، زادت قدرته على تذويت القيم والمعارف، مما يقلل من احتمالية عزوفه عن الحضور أو شعوره بالاغتراب تجاه المحتوى التعليمي. (الحيلة، 2014، صفحة 118)

كيف يحدث التذويت باختصار ؟

حسب رائد هذا المفهوم (ليف فيغوتسكي)، لا يمكن للطالب أن "يذوّت" المعلومة إلا عبر ثلاث مراحل:

1. **المرحلة الاجتماعية (الخارجية)** :يحدث تفاعل بين الطالب والأستاذ أو الطالب و زملائه حول معلومة معينة.
2. **المرحلة الوسيطة** :استخدام أدوات (لغة، تكنولوجيا، منصة رقمية) لتفكيك هذه المعلومة.
3. **المرحلة الفردية (التذويت)** :يستوعب الطالب المعلومة و يبنيها في عقله بطريقته الخاصة، فتصبح ملكاً له و ليس مجرد كلام محفوظ.

المطلب الثالث: دور المعلم كـ"ميسّر" في البيئة التفاعلية

فرضت الثورة الرقمية إعادة هيكلة شاملة للأدوار البيداغوجية؛ حيث انتقل المعلم من دور "المُلقن" الذي يحتكر الحقيقة المعرفية إلى دور **"الميسّر (Facilitator)** "و"الوسيط البيداغوجي". في هذا السياق، لم تعد سلطة المعلم مستمدة من كم المعلومات التي يمتلكها، بل من قدرته على هندسة بيئات تعلم تحفز الطلبة على الاكتشاف الذاتي. إن دور المعلم كـ "مهندس سياقات" يتجلى في تصميم أنشطة رقمية مركبة تتطلب من الطالب ممارسة التفكير الناقد والتعاون مع الأقران، مما يحول العملية التعليمية من "فعل تسلطي" إلى "فعل ديمقراطي" تشاركي.

هذا التحول الجذري يلعب دوراً حاسماً في الحد من عزوف الطلبة عن المحاضرات؛ فالمعلم الميسّر يكسر "الجمود البيروقراطي" للمدرج الجامعي، و يخلق فضاءً آمناً سيكولوجياً يشجع على الخطأ كخطوة نحو التعلم. إن بناء هذه البيئة الديمقراطية يزيد من "الثقة الأكاديمية" لدى الطلبة، حيث يشعر الطالب بأن وجوده داخل القاعة هو مساهمة في إنتاج المعرفة وليس مجرد امتثال لإجراءات الحضور، مما يعيد بناء الرابطة التربوية على أساس التقدير المتبادل والتحفيز الذاتي بدلاً من الالتزام القسري. (خميس، 2013، صفحة 148 و 150)

فالمعلم في البيئة التفاعلية يمارس ما يسمى بـ "التوجيه المتزامن"، حيث يراقب التفاعلات الرقمية والاجتماعية للطلبة لحظة بلحظة، ويقدم "الدعم البيداغوجي" في الوقت المناسب دون مصادرة جهد الطالب. هذا الدور يجعل من المعلم "مرشداً" في رحلة البحث عن المعلومة، مما يكسب الطلبة مهارات "التعلم مدى الحياة"، وهي مهارات تجعل للمحاضرة قيمة مضافة تتجاوز مجرد المحتوى العلمي المكتوب في الكتب، مما يشكل دافعاً قوياً للمواظبة والالتزام بالحضور. (جاد، 2014، صفحة 112)

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

لم يعد توظيف التكنولوجيا الرقمية في الفضاء الجامعي مجرد خيار بيداغوجي ثانٍ، بل أضحى "حتمية بنيوية "تفرضها طبيعة التحولات السوسيوتقنية المعاصرة؛ حيث برز دور الأستاذ الجامعي ك "مهندس للتفاعل"، تقع على عاتقه مسؤولية تطويع الأدوات الرقمية و تكييفها بما يخدم بيئة التعلم التشاركي. إن هذا التحول يستوجب الانتقال من نمط "التلقين العمودي" الرتيب إلى نمط "الإبداع البيداغوجي" الذي يستثمر في الوسائط التكنولوجية لتنويع مصادر المعرفة وتعميق استيعاب الطالب.

و في هذا الإطار، يبرز "التكوين المستمر "كشرط أساسي لنجاح هذه المقاربة؛ إذ يتحتم على كل من الأستاذ و الطالب الانخراط في عملية تعلم دائم (Lifelong Learning) لاكتساب المهارات التقنية والمنهجية اللازمة للتعامل مع هذه الأدوات. إن بناء هذا "الرأسمال الرقمي "المشترك بين طرفي العملية التعليمية لا يهدف فقط إلى تحسين جودة التعليم، بل يسعى أساساً إلى خلق بيئة تعليمية جاذبة تكسر حواجز الرتابة، وتعيد الاعتبار للحضور الجامعي كفعل إبداعي وتفاعلي يواكب تطلعات "الجيل الرقمي" في الجامعات الجزائرية.

المبحث الثاني: التقنيات الحديثة و الأدوات الرقمية المحفزة للتعلم

المطلب الأول: استراتيجية "التلعيب (Gamification) "و إشراك الطلبة

تُعد استراتيجية التلعيب من أكثر المداخل البيداغوجية حداثة في معالجة ظاهرة العزوف الجامعي، حيث تقوم على استعارة "آليات الألعاب (Game Mechanics) "وإسقاطها في سياقات غير ترفيهية (كالمحاضرة الجامعية) بهدف تعديل سلوك المتعلمين ورفع مستوى انخراطهم. تستثمر هذه الاستراتيجية الميل الفطري للإنسان نحو المنافسة الاجتماعية وتحقيق الإنجاز؛ فعند دمج عناصر مثل "نقاط الخبرة(XP) "، "الأوسمة الرقمية(Badges) "، و"لوحات الصدارة " (Leaderboards)عبر منصات مثل (Kahoot) أو(Quizizz) ، يتم تحفيز نظام "الدوبامين" في الدماغ المرتبط بالمكافأة، مما يحول التعلم من عملية شاقة ومفروضة إلى تجربة غامرة (Immersive Experience).

من الناحية السوسيولوجية، يعمل التلعيب على خلق "مكانة اجتماعية رقمية "للطالب داخل الفصل؛ فالتنافس اللحظي على لوحة الصدارة يمنح الطالب تقديراً فورياً من أقرانه وأستاذه، مما يكسر رتابة "الزمن الجامعي" ويجعل من حضور المحاضرة فرصة لإثبات الذات والتفوق في سياق ممتع. إن هذا التحفيز لا يقتصر على الجانب الترفيهي، بل يمتد ليشمل تعزيز

"الارتباط الأكاديمي"؛ حيث أثبتت الدراسات أن الطلاب المشاركين في أنشطة ملقنة تكنولوجياً يظهرون معدلات غياب أقل بنسبة كبيرة، نظراً لأن المحاضرة تتحول إلى "حدث تفاعلي" لا يمكن تعويضه بمجرد قراءة النصوص الجافة، مما ينمي لديهم دافعية داخلية قوية للاستمرار في التعلم والمعرفة. (الفقي، 2009، صفحة 156 و 158)

المطلب الثاني: الفصول المقلوبة (Flipped Classrooms) و تفعيل وقت المحاضرة

تُعد استراتيجية الفصل المقلوب ثورة في هندسة التعليم الجامعي، حيث تقوم على نقل عبء "التلقي المعرفي" من القاعة الجامعية إلى الفضاء الخاص للطالب (المنزل)، و ذلك عبر وسائط رقمية (فيديوهات، مدونات، منصات تعليمية). هذا "القلب" البيداغوجي يهدف إلى تحويل وقت المحاضرة من زمن "ضائع" في الكتابة و الإلقاء السلبي إلى زمن "نشط" مخصص حصراً للعمليات الذهنية العليا كالمناقشة، التحليل، و حل المشكلات المعقدة.

من الناحية السوسيولوجية، تساهم الفصول المقلوبة في الحد من ظاهرة الغياب عبر إضفاء "قيمة مضافة "لوقت المحاضرة؛ ففي النمط التقليدي، قد يغيب الطالب لأنه يشعر أن المحاضرة موجودة في الكتب والمطبوعات، أما في الفصل المقلوب، فإن ما يحدث داخل القاعة هو "تجربة اجتماعية و علمية" لا يمكن تعويضها أو تحميلها من الأنترنت. إن هذا النموذج يمنح الطالب "استقلالية بيداغوجية"، حيث يتحكم في وتيرة استيعابه للمحتوى النظري، مما يزيل الفوارق الفردية و يجعل اللقاء المباشر مع الأستاذ غنياً بالتفاعلات العميقة التي تعالج الصعوبات الحقيقية، و هو ما يرفع من "الرضا الأكاديمي" و يجعل الطالب يشعر بضرورة الالتزام بالحضور للمشاركة في بناء المعرفة الجماعية. (آخرون، 2014، صفحة 12و 14)

المطلب الثالث: المنصات التشاركية و أدوات التقييم اللحظي

تُعد المنصات التشاركية وسيلة فعالة لتحويل المحاضرة من "سردية خطية" إلى "شبكة معرفية" يبنيها الطلاب معاً. فعند استخدام أدوات مثل **(Padlet)**، يتمكن الطلاب من بناء "جدار رقمي (Digital Wall) "يشاركون فيه الأفكار، الروابط، والملاحظات بصفة متزامنة. هذا التفاعل الجماعي يكسر "العزلة الأكاديمية "التي يشعر بها الطالب في المدرجات الكبيرة، حيث تمنح هذه الأدوات "صوتاً" للطلاب الخجولين الذين قد يترددون في المشاركة الشفهية، مما يعزز من مفهوم العدالة التفاعلية داخل القاعة. (Prensky, 2001, p. 4)

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

و تلعب أنظمة إدارة التعلم مثل **(Moodle)** دوراً محورياً في هذا السياق؛ فهي لا تكتفي بكونها مستودعاً للملفات، بل توفر منتديات نقاش (Forums) وورش عمل افتراضية تسمح بتبادل الأقران .(Peer Review) كما تبرز أدوات مثل **(Progress)** أو أنظمة تتبع الأداء داخل هذه المنصات، والتي تتيح للأستاذ والطلبة مراقبة مسار التطور المعرفي لحظة بلحظة. ومن الناحية السوسيولوجية، فإن هذه الأدوات تعيد صياغة "الرابطة التربوية"، حيث يصبح التقييم "تكوينياً" وليس "زجرياً"، مما يسمح للمعلم بتعديل مسار المحاضرة فوراً بناءً على استجابات الطلاب الظاهرة على الشاشة، وهذا التجاوب اللحظي يشعر الطالب بأن وجوده وتفاعله هما محركا الدرس، مما يقلل بشكل كبير من دوافع الغياب. (جاد، 2014، صفحة 168)

المبحث الثالث: استكشاف أثر الاستراتيجيات الحديثة على جودة العملية التعليمية

المطلب الأول: أثر التفاعل الرقمي في زيادة الدافعية و الاهتمام

أثبتت الدراسات السيكوبيداغوجية أن دمج التكنولوجيا التفاعلية في الوسط الجامعي يتجاوز كونه مجرد "تحديث تقني"، ليكون بمثابة "إعادة هندسة للدافعية ."فعندما تتيح البيئة التعليمية للطالب فرصة المساهمة في إنتاج المعرفة ونشرها عبر الوسائط الرقمية، ينتقل من حالة "الدافعية الخارجية" (المرتبطة بالنقطة أو العقوبة الإدارية للغياب) إلى حالة "الدافعية الداخلية " (Intrinsic Motivation)المستمدة من الشعور بالكفاءة والفاعلية الذاتية. إن رفع معدلات "الانتباه الإرادي" هو النتيجة الطبيعية لكسر الرتابة؛ فالطالب في البيئة التفاعلية يصبح في حالة ترقب معرفي دائم، مما يقلل من ظاهرة "التسرب الذهني" التي يعاني منها طلاب المحاضرات التقليدية.

من الناحية السوسيولوجية، يؤدي هذا التفاعل إلى تقوية "الارتباط الأكاديمي (Student Engagement)" ، و هو المفهوم المعاكس لـ "الاغتراب الأكاديمي" الذي يغذي ظاهرة الغياب. فالطالب الذي يجد صوته مسموعاً عبر المنصات التفاعلية يطور شعوراً بالانتماء للمؤسسة الجامعية، حيث يرى في القاعة الدراسية فضاءً يحقق فيه ذاته اجتماعياً ومعرفياً. وبذلك، تصبح المحاضرة "بيئة جاذبة" تقضي على مسببات الملل الأكاديمي الناتج عن التلقين الأحادي، و تُحول "فعل الحضور" من مجرد امتثال إداري إلى رغبة صادقة في التواجد داخل جماعة التعلم الرقمية، مما يحد بشكل جذري من ظاهرة الغياب الجماعي التي تؤرق الجامعة الجزائرية. (إبراهيم، 2011، صفحة 214 و 216)

المطلب الثاني: تعزيز مهارات البحث العلمي و التفكير الناقد

تتجاوز الأساليب البيداغوجية الحديثة دورها التقليدي في نقل المعرفة لتصبح منصات لتدريب الطلاب على "الحصانة المعرفية "في مواجهة التدفق المعلوماتي الهائل (Information Overload).ففي ظل الثورة الرقمية، لم تعد المشكلة تكمن في "الوصول" إلى المعلومة، بل في القدرة على "فرزها و نقدها ."و هنا تتحول التكنولوجيا من مجرد وسيلة تقنية للعرض إلى "مختبر منهجي"، حيث يُدفع الطالب عبر مهام بحثية تفاعلية إلى ممارسة الشك المنهجي، و فحص صدقية المصادر، و تحليل الخطاب الرقمي، و هو ما ينمي لديه مهارات التفكير الناقد.(Critical Thinking)

إن اكتساب الطالب لخصائص "المواطنة الرقمية (Digital Citizenship) "لا يقتصر على المهارة التقنية، بل يمتد ليشمل الوعي الأخلاقي و القانوني والمنهجي بالتعامل مع البيانات.

و من الناحية السوسيولوجية، فإن الطالب الذي يمتلك هذه الأدوات البحثية يطور استقلالية فكرية تجعله بمنأى عن الانسياق خلف "المعلومات الزائفة". و بناءً عليه، يصبح الحضور الجامعي التفاعلي ضرورة حيوية، لأنه الفضاء الذي يُصقل فيه هذا الوعي النقدي عبر الحوار مع الأستاذ و الأقران. إن جوهر التعليم في القرن الحادي و العشرين ليس "شحن الأذهان" بالحقائق، بل في بناء "عقلية بحثية" قادرة على التمييز و التحليل، و هو ما يمنح العملية التعليمية جاذبيتها و قيمتها المضافة، و يحد من شعور الطالب بعبثية الحضور في ظل وجود محركات البحث (Hattie، 2009، صفحة 165).

المطلب الثالث: التحديات السوسيو-تقنية و حلول مقترحة

على الرغم من الآفاق الواعدة التي تفتحها البيداغوجيا التفاعلية، إلا أن تنزيلها على أرض الواقع الأكاديمي يواجه ممانعات هيكلية وسيكولوجية معقدة. تبرز في المقدمة ظاهرة "القلق التقني (Techno-Anxiety) "لدى فئة من الأساتذة الذين قد يرون في التقنية تهديداً لسلطتهم المعرفية التقليدية أو عبئاً إضافياً يتطلب مهارات غير متوفرة لديهم. يضاف إلى ذلك اتساع رقعة "الفجوة الرقمية (Digital Divide) "بين الطلبة أنفسهم؛ حيث لا يمتلك الجميع نفس القدرة على الولوج إلى الأجهزة المتطورة أو شبكة إنترنت عالية التدفق، مما قد يؤدي إلى ظهور نمط جديد من "اللاتكافؤ الاجتماعي" داخل الحرم الجامعي.

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

إن النجاح في تجاوز هذه العقبات لا يكمن في تكديس الأجهزة، بل في تبني رؤية إستراتيجية تقوم على "أنسنة التكنولوجيا .(Humanizing Technology) "و تعني هذه المقاربة جعل التقنية جسراً لتعميق الروابط الإنسانية والتواصل البيداغوجي، وليست غاية في حد ذاتها أو بديلاً عن الحضور الوجداني للأستاذ. فالهدف هو خلق بيئة "هجينة" تدعم التواصل الفعال وتراعي الخصوصيات السيكولوجية للمتعلمين. وهذا يتطلب صياغة سياسات تعليمية وطنية ترتكز على محورين :الأول هو الاستثمار في "الرأسمال البشري" عبر التدريب المستمر و الدعم التقني و النفسي للأطقم التدريسية، و الثاني هو ضمان "العدالة الرقمية" عبر توفير البنية التحتية اللازمة لكافة فئات الطلاب، لضمان أن تظل الجامعة فضاءً ديمقراطياً وشاملاً للجميع. (جودة، 2018، صفحة 58 و 60)

خاتمة

و أخيرا نجد الانتقال نحو البيداغوجيا التفاعلية في الجامعة الجزائرية لم يعد "ترفا أكاديميا"، بل هو صمام أمان لاستعادة الدور الوظيفي للجامعة. لقد أظهرت الدراسة أن التفاعل الرقمي، عبر "التلعيب" و"التذويت المعرفي"، يعيد للطالب فاعليته ويقضي على "الاغتراب الأكاديمي" الذي هو المحرك الأساسي للغياب. إن نجاح هذا التحول مرهون بتغيير العقلية التدريسية لتصبح "ميسرة" و"مهندسة للسياقات"، مما يحول المحاضرة إلى تجربة اجتماعية و علمية فريدة لا يمكن تعويضها بالوسائط الافتراضية وحدها.

نخرج بهذه التوصيات و الاقتراحات أهمها:

الآفاق (التوصيات):

- ضرورة التركيز على البعد الإنساني في استخدام التقنية لتعزيز العلاقة بين الأستاذ والطالب.
- تنظيم دورات تدريبية مكثفة للأساتذة حول "سيكولوجية المتعلم الرقمي" وكيفية إدارة الفصول المقلوبة.
- العمل على تقليص الفجوة التقنية بين الطلبة عبر توفير فضاءات إنترنت مفتوحة وأجهزة لوحية مدعمة.
- إدراج علامات "المشاركة الرقمية و التفاعل" كجزء أساسي من نظام التقييم السنوي لتشجيع الانخراط الفعلي.

قائمة المراجع:

1. **إبراهيم، وليد يوسف** .(2011) .أثر استخدام بيئات التعلم الافتراضية في تنمية مهارات التفكير الناقد والدافعية للتعلم .*مجلة كلية التربية جامعة المنصورة*، العدد.(75)

2. **جودة، أمال حمدان** .(2018) .معوقات استخدام التكنولوجيا التفاعلية في الجامعات العربية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس .*المجلة التربوية الدولية المتخصصة*، 7.(2)

3. **خميس، محمد عطية** .(2013) .*التفاعل بين الإنسان والكمبيوتر* . القاهرة: دار السحاب.

4. **زيتون، حسن حسين** .(2005) .*رؤية جديدة في التعلم: التعلم الإلكتروني (المفهوم، التطبيق، الرؤية المقترحة)* .الرياض: دار الصولتية.

5. **عزمي، نبيل جاد** .(2014) .*تكنولوجيا التعليم التفاعلية* .القاهرة: دار الفكر العربي.

6. **عقل، مجدي وأخرون** .(2014) .فاعلية بيئة تعلم قائمة على الحوسبة السحابية في تنمية مهارات التفاعل التعليمي .*مجلة جامعة النجاح للأبحاث*، المجلد.(28)

7. **الفقي، ممدوح سالم** .(2009) .*البيئات التعليمية الإلكترونية التفاعلية* .القاهرة: عالم الكتب.

8. **الحيلة، محمد محمود** .(2014) .*تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق* .ط10، عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر و التوزيع.

9. **Hattie, J.** (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

10. **Prensky, M.** (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).

Attribution - Non-Commercial - NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)