- ضرورة عقد عدد من الدورات التدريبية للمعلمين لبيان أهمية هذه الاستراتيجية ودورها الفاعل في حل المشكلات التعليمية.
- تشجيع المعلمين على تطبيق هذه الاستراتيجية والتعاون فيما بينهم لإنتاج الدرس مسجلا بأفضل صورة ممكنة.
- عقد عدد من ورش العمل لإطلاع المعلمين على كيفية تسجيل الدروس وإخراجها وتعريفهم على أحدث البرامج المستعملة في ذلك.
- إجراء مزيد من البحوث خاصةً التجريبية لبيان أثر هذه الاستراتيجية في حل المشكلات التعليمية.
- إجراء مزيد من البحوث حول طريقة إدارة الصف في ظل تطبيق هذه الاستراتيجية.

خامسا: الانفوجرافيكس :

تنوعت التقنيات التكنولوجية لما تشهده الحياة في عصر المعلوماتية من متطلبات شخصية والمجتمعية تفرض على كافة أفراد المجتمع واقع التعامل مع متغيرات هذا العصر التقنية والمعرفية التي تتضاعف كل يوم، لذلك يواجه القائمون على العملية التعليمية واقع التعامل مع نظم وفنون تكنولوجية متجددة سعيًا لتنمية قدرات طلابهم وتأهيلهم للتعامل مع متغيرات العصر التقني الذي يتطلب تعليم الطالب كيف يحصل على المعرفة بنفسه من مصادرها المختلفة، ذات التعداد الهائل والتنوع المضطرد غالبًا ما يأخذ وقتًا كبيرًا جدا، ويُستغرق في الإبحار في تلك المصادر مما يعني هدرًا للموارد واستغلالًا عشوائيا للزمن، وبالتالي جاءت الحاجة إلى تطوير المناهج والنماذج التربوية بشكل دقيق دقيقة يتوخى الاستغلال العقلاني لتقنيات الحاسبات والمعلومات وفنون

الجرافيك والميديا وتوظيفها بطريقة مثلى في عمليتي التعليم والتعلم، فظهر فن الانفوجرافيك بتصميماته المتنوعة في محاولة لإضفاء شكل مرئي جديد لتجميع وعرض المعلومات أو نقل البيانات في صورة جذابة إلى القارئ، حيث ان تصميمات الإنفوجرافيكس مهمة جداً لأنها تعمل على تغير طريقة الناس في التفكير تجاه البيانية والمعلومات المعقدة.

وقد عرف **(محمد شلتوت، 2014)** الانفوجرافيك كمصطلح بأنه: فن تحويل البيانات والمعلومات والمفاهيم المعقدة الي صور ورسوم يمكن فهمها واستيعابها بوضوح وتشويق وهذا الاسلوب يتميز بعرض المعلومات المعقدة و الصعبة بطريقة سلسة وسهلة.

سادسا: التلعيب Gamification :

منذ عام (2010م) تكاثر الحديث عن مفهوم التلعيب، فقد استخدمته الكثير من الشركات الناشئة وأصحاب الأعمال لزيادة إنتاجية موظفيهم وزيادة المبيعات عن طريق زيادة تفعل المستخدمين، كما أستخدم في التعليم ومجالات أخرى كثيرة، فالتلعيب هو اجاه تعليمي ومنحنى تطبيقي جديد، يهتم بتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة، من خلال جذب اهتمام المعلمين لمواصلة التعلم، ويمكن للتلعيب أن يؤثر على سلوك الطالب، من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر، والتركيز على المهام التعليمية، والمعرفية المفيدة، وأخذ المبادرة في عملية التعلم **(مصطفى جودت، 2016).**

وفيما يلي بعض التعريفات التي ذكرها **(محمد الجريدي، 2015)** والتي تناولت مفهوم التلعيب: