أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع في الأردن

The Impact of Virtual Reality and Augmented Reality technologies on Developing English Language Skills among Fourth Grade Students in Jordan.

إعداد

لين صبحي محمد عودة

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير

في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم

قسم تكنولوجيا التعليم

كلية الآداب والعلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

كانون الثاني، 2024

تفويض

أنا **لين صبحي محمد عودة**، أفوّض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي ورقيًا وإلكترونيًا للمكتبات، أو المنظمات، أو الهيئات والمؤسسات المعنية بالأبحاث والدراسات العلمية عند طلبها.

الاسم: لين صبحي محمد عودة.

التّاريخ: 13 / 1 / 2024.

التّوقيع:

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها: **أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في الأردن.**

للباحثة: لين صبحي محمد عودة.

وأجيزت بتاريخ: 13/ 1 / 2024.

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم	الصفة	جهة العمل	التوقيع
أ. د. محمد محمود الحيلة	مشرفًا	جامعة الشرق الأوسط	
د. هالة جمال أبو النادي	عضوًا من داخل الجامعة ورئيسًا	جامعة الشرق الأوسط	
د. سناء يعقوب بنات	عضوًا من داخل الجامعة	جامعة الشرق الأوسط	
أ. د. المثنى مصطفى قسايمه	عضوًا من خارج الجامعة	جامعة الحسين بن طلال	

الإهـداء

إلى الذي وهبني كل ما يملك؛ حتى أحقق له آماله

إلى من كان يدفعني قدمًا نحو الأمام لنيل المبتغى...

إلى الأنسان الذي امتلك الإنسانية بمعانيها كلها...

إلى الذي سهر على تعليمي بتضحيات جسام مترجمة في تقديسه للعلم...

إلى مدرستي الأولى في الحياة... **والدي الغالي**... أطال الله في عمره...

إلى جسر الحب الصاعد بي إلى الجنة

إلى التي كانت دعواتها لي بالتوفيق تتبعني خطوة خطوة

أمي، ثم أمي، ثم أمي...

إلى الذين كلما أظلمت الطريق أمامي لجأت إليهم، فأناروها لي...

إلى السند والعضد والساعد **إخوتي وأختي (أحمد، محمد، عمرو، مجد)**

إلى رفيقة الخطوة الأولى والخطوة ما قبل الأخيرة

إلى من كانت بأيامي سحابًا ممطرًا ... **(هبه)**

إلى كل من يؤمن بأن بذور نجاح التغيير هي في ذواتنا وفي أنفسنا قبل أن تكون في أشياء أخرى ...

إليهم أهدي هذا الجهد ...

محبةً، ووفاءً، وعرفانًا ...

الباحثة: لين صبحي عودة

شكر وتقدير

قال تعالى: "رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ" [النمل:19]

فاللهم لك الحمد حتى ترضى، ولك الحمد إذا رضيت، ولك الحمد بعد الرضى، اللهم لك الحمد حمدًا طيبًا مباركًا فيه ملء السماوات والأرض، وملء ما بينهما، الحمد لله الذي منّ عليّ بتمام هذه الرسالة.

وإنني بهذا المقام أتقدم ببالغ الشكر والتقدير **للأستاذ الدكتور الفاضل محمد الحيلة** لجهوده المبذولة وعلمه الذي لم يبخل به وتعاونه الدائم لإنجاز هذه الرسالة فجزاه الله خير الجزاء.

وأحمد الله على وجود **والديّ وعائلتي والأصدقاء** بجانبي خلال فترة دراستي ، ولا أنسى التوجه بجزيل الشكر والامتنان والعرفان لكل من كان له الأثر الطيب في نصحي وإرشادي.

وأتقدم بالشكر **لأساتذتي على تفضلهم بمناقشة** دراستي وإثرائها.

وأشكر **السادة محكمي الأداة الكِرام**؛ لما كان لهم من نصح وتوجيه والشكر موصول لجامعتي التي أتاحت لي الفرصة وفتحت أبوابها للاستمرار في طريق العلم، ولجميع أعضاء هيئة التدريس على تقديم الدعم والاهتمام.

وأخص بالشكر **المعلمة الفاضلة حنان الداسوقي** من مدارس الحصاد التربوي على جهدها معي خلال فترة التطبيق فجزاها الله خير الجزاء.

الباحثة

فهرس المحتويات

الموضوع **الصفحة**

العنوان.....أ
تفويض ..... ب
قرار لجنة المناقشة .....ج
الإهداء .....هـ
شكر وتقدير ..... د
فهرس المحتويات..... و
قائمة الجداول .....ح
قائمة الأشكال..... ط
قائمة الملحقات..... ي
الملخّص باللغة العربية .....ك
الملخّص باللغة الإنجليزية .....ل

الفصل الأول: خلفيّة الدّراسة وأهميّتها

المقدّمة 1
مشكلة الدراسة وأسئلتها 2
أهمية الدراسة.....5
حدود الدراسة.....5
محدّدات الدراسة.....6
مصطلحات الدراسة 7

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً: الأدب النظري.....9
المحور الأول: الواقع الافتراضي (Virtual Reality) 9
المحور الثاني: الواقع المعزّز (Augmented Reality).....15
المحور الثالث: مهارات اللغة الإنجليزية.....21
ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة.....33
ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة 40

الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات

منهجية الدراسة..... 43
أفراد الدراسة..... 44
أداة الدراسة..... 45
صدق المحكمين 45
ثبات الأداة..... 46
متغيرات الدراسة..... 47
إجراءات الدراسة..... 47

الفصل الرابع: نتائج الدراسة

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول..... 51
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني..... 52
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث 54

الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول 55
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني 57
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث..... 58
التوصيات..... 59
المقترحات 60

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية..... 61
ثانياً: المراجع الأجنبية..... 70
الملحقات..... 72

قائمة الجداول

رقم الفصل – رقم الجدول	محتوى الجدول	الصفحة
2 –1	الفرق بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز	22
3 – 2	توزيع عينة الدراسة حسب طريقة التدريس.	44
3 – 3	مجالات الأداة وفقرات كل مجال.	44
3 – 4	ثبات الاتساق الداخلي وثبات التجزئة النصفية لأداة الدراسة.	45
4 – 5	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير استراتيجية التدريس (الواقع الافتراضي، الطريقة الاعتيادية).	50
4 – 6	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير استراتيجية التدريس (الواقع المعزز، الطريقة الاعتيادية).	51
4 – 7	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير لاستراتيجية التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز).	53

قائمة الأشكال

رقم الفصل – رقم الشكل	المحتوى	الصفحة
1	تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار البعدي فقط	43

قائمة الملحقات

الرقم	المحتوى	الصفحة
1	أداة الدراسة بالصورة الأولية	71
2	قائمة بأسماء السادة المحكمين	73
3	أداة الدراسة بالصورة النهائية	74
4	كتاب تسهيل المهمة	76
5	الخطة الدراسية للواقع الافتراضي	77
6	الخطة الدراسية للواقع المعزز	78
7	صور للبيئات الافتراضية	81

أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع في الأردن.

إعداد

لين صبحي عودة

إشراف

الأستاذ الدكتور: محمد محمود الحيلة

الملخّص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في الأردن، تكون مجتمع الدراسة من طالبات الصف الرابع الأساسي والبالغ عددهن (135) طالبة في مدارس الحصاد التربوي للعام الدراسي (2023–2024)، تم اختيار عينة قصدية، ومكونة من (82) طالبة من الصف الرابع الأساسي حيث تم اختيار ثلاثة شعب موزعين على ثلاث مجموعات اثنتين منهم تجريبية وعدد كل منهم (28) و (25) وواحدة ضابطة ويبلغ العدد فيها (29)، حيث اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي ذو تصميم المجموعة الواحدة، وتم استخدام بطاقة الملاحظة كأداة رئيسة لجمع البيانات، وتم استخراج خصائص الصدق والثبات للأداة.

أظهرت النتائج وجود أثر دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) لتقنيتي (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى الطلبة، كما واظهرت عدم وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعًا لتقنيتي التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز). وجاءت التوصيات بتعزيز تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز في المدارس وعمل دورات وورشات تدريبية للمعلمين تتضمن كيفية تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والمعزز وإجراء دراسات تتناول متغيرات الدراسة على مقررات وعينات مختلفة.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، الواقع المعزز، مهارات اللغة الإنجليزية، الصف الرابع.

The Impact of Virtual Reality and Augmented Reality technologies on Developing English Language Skills among Fourth Grade Students in Jordan.

Prepared by:

Leen Subhi Mohammed Odeh

Supervised by:

Prof. Mohammed Mahmoud Al-Hileh

Abstract

The study aimed to determine the impact of virtual reality and augmented reality technology on the development of English language skills among fourth-grade students in Jordan. , The study population consisted of (135) female students in (AL-Hasaad schools) for the academic year (2023-2024), An intentional sample was selected, consisting of (82) female Students from the fourth grade, where three divisions were picked dispersed across three groups, two of them experimental consisted of (28) and (25) students and one control division consisted of (29) Students.

The study used a semi-experimental approach with the design of one-group, and the observation card was the major tool for collecting data and extracting the features of validity and reliability. The results showed a statistically significant effect at ($\propto \leq 0.05$) for the two techniques (virtual reality and augmented reality) in developing the reading and speaking skills of students, and showed that there were no differences in the reading and speaking skills of fourth grade students according to the two teaching techniques (virtual reality and augmented reality), whereas the recommendations came to promote the use of virtual and augmented reality technology in schools, to conduct teacher training courses and workshops, to include how to apply virtual and augmented reality technology, and to conduct studies that address study variables on various courses and sample sizes.

Keywords: Virtual Reality, Augmented Reality, English Language Skills, Fourth Grade.

الفصل الأول
خلفيّة الدّراسة وأهميّتها

المقدّمة

تُعدُّ التّكنولوجيا من أهمّ المجالات الّتي شهدت تطوّرًا كبيرًا في العصر الحديث، وأثّرت بشكل كبير على جميع جوانب الحياة منها: الاجتماعيّة والصّحيّة والثّقافيّة والترفيهية بالإضافة إلى التّعليم. حيث أصبح استخدام التّكنولوجيا في التّعليم من الأمور الحيويّة الّتي يجب مراعاتها في العمليّة التّعليميّة، إذ أن التّقنية الحديثة تساعد على تحسين نوعيّة التّعليم وتقديمه بشكل أكثر فاعليّة وتفاعليّة وتشويقًا.

لذا، من الضّروريّ انتقاء التّقنيات التّعليميّة الحديثة الّتي تخاطب حواسّ المتعلّمين وتُنمّي لديهم المعرفة والمهارات اللّازمة الّتي تتناسب مع أحدث الاستراتيجيات المستخدمة في التّدريس، ومن التّقنيات الحديثة الّتي تحقّق هذا الغرض تقنية الواقع الافتراضي. فقد ذكر إبراهيم (2011:3) أنّ "الواقع الافتراضيّ في ميدان التّعليم بيئة تعليم اصطناعيّة وتكنولوجيّة تحاكي ما يتوفّر في بيئة التّعليم الاعتيادية، وتتجاوز ما يصعب تحقيقه فيها عن طريق التّخيّل المرئيّ، وذلك بالاستخدام المكثّف لتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتّصالات، خاصّة في جوانب المحاكاة والمؤثّرات الحركيّة والمرئيّة والسّمعيّة". ويُضيف Piovesan, et al. (2019:22): "تقنية الواقع الافتراضيّ يمكن استخدامها لجعل التّعلُّم أكثر إثارة للاهتمام والمرح بهدف تحسين الدّافعيّة، وخفض تكاليف توفير البيئة الحقيقيّة، كما أنّه يجعل من الممكن اكتشاف الحالات الّتي كان من المستحيل استكشافها في العالم الحقيقيّ".

تقنية الواقع المعزز تشكل حلاً فعّالاً في عمليات التعلم بفضل قدرتها على تجاوز التحديات التي تطرأ في أساليب التدريس الاعتيادية، خاصة في مجالات قليلة التحفيز كاللغات الثانية. يظهر أن

التكامل الفعّال لتقنية الواقع المعزز يعزز مشاركة المتعلمين ويحفّزهم على التعلم بشكل أفضل، محولًا خبرات التعلم من مجرد نقل المعرفة إلى تجارب تفاعلية تعزز فهم المفاهيم وتعزز اندماج الطلاب بشكل فعّال في العملية التعليمية. (العنزي والفليكاوي، 2018).

تُعدُّ اللغة الإنجليزية من اللغات العالمية المهمة؛ فهي من المواد الأساسية في العديد من برامج التعليم حول العالم. وتتضمن عدة مهارات مختلفة كالقراءة والكتابة والاستماع والمحادثة. وتُعدُّ مهارات اللغة الإنجليزية من المهارات الحيوية التي يحتاجها الطلبة في مساراتهم الأكاديمية والمهنية في المستقبل. ونظرًا إلى الأهمية المتزايدة لتطوير مهارات اللغة الإنجليزية كونها لغة التواصل العالمي بالإضافة إلى التطور التكنولوجي – تظهر الحاجة المُلحّة لتوظيف التقنيات الحديثة في تعلم مهارات اللغة الإنجليزية (الحميدي،2019).

تتجلى أهمية التوجه نحو تبني تقنيات التعليم الإلكتروني المتقدمة في تلبية احتياجات التعلم والتدريب، ومعالجة التحديات المتعلقة بالتدريس، سواء كان ذلك بسبب الطرح غير الفعّال لها، أو استخدام تقنيات غير ملائمة. يبرز أن هذه التقنيات الحديثة تسهم في تحسين تجربة التعلم عبر توفير حلول مبتكرة، وتعزيز التفاعل والفاعلية في عمليات الدراسة، مما يعزز الفعالية التعليمية ويحقق توازناً أفضل بين المحتوى والتقنية المستخدمة (العريفي، 2022).

مشكلة الدراسة وأسئلتها

انعكست آثار التطور السريع في مجال التكنولوجيا على المجال التعليمي فظهرت العديد من وسائل التعليم الحديثة التي تشجع على التعلم، حيث يعد التعليم من خلال استخدام تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز أحد هذه الأساليب.

بعد إجراء دراسة استطلاعية استهدفت معلمات اللغة الإنجليزية في بعض المدارس الحكومية والخاصة، حيث تم إجراء مقابلات مع خمسة منهن بعض معلمات اللغة الإنجليزية، وتوصلت الباحثة إلى وجود صعوبة تتعلق بتطوير بعض المهارات لدى الطلاب، وتم التركيز بشكل كبير على مهاراتي القراءة والمحادثة، حيث أكدت الدراسة الاستطلاعية حول أهمية اللغة الإنجليزية كمهارة أساسية في العصر الحالي، وأن اتقانها ضروري لمواكبة التقدم الحديث، حيث تم التركيز على كيفية استخدام هذه التكنولوجيا، مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز، لمعالجة هذه المشكلة وتعزيز وتنمية مهارات اللغة الإنجليزية بشكل فعّال.

وأشارت الدراسات السابقة مثل: دراسة العساف (2022) للاهتمام بتنمية مهارات اللغة الإنجليزية وتنمية اتجاهات الطلبة نحو تعلمها الذي يعد ضروريًا في المراحل الأساسية لتنمية مهارات الطلبة اللغوية في جميع المراحل التعليمية اللاحقة . كما ويشير الشريف (2023) بأن استخدام التقنيات الحديثة يمكن أن يساعد في تحسين مهارات الاستماع والمحادثة والقراءة لدى الطلاب في اللغة الإنجليزية.

وجاءت توصيات بعض الدراسة السابقة مثل دراسة (الحميدي،2019؛ القحطاني،2020) دعم فاعلية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تحسين تعلم اللغة الإنجليزية. وقد أشارت هذه الدراسات إلى ضرورة استكشاف فعالية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المجال التعليمي لمختلف المراحل الدراسية. كما جاءت التوصيات لدراسة فاعلية برامج تعليمية قائمة على التقنيات المعززة للواقع في تعزيز التحصيل الدراسي وتعزيز الاتجاه نحو تعلم اللغة الإنجليزية.

وتستند مبررات استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طالبات الصف الرابع الأساسي عددًا من الجوانب ومنها مدى فاعلية هذه التقنيات في

إثارة اهتمام الطلبة بتعليم اللغة الإنجليزية وتحفيزهم على التعلم وتطوير مهاراتهم اللغوية (الشهراني والسعيدي، 2024). استنادًا إلى ما سبق، تأتي هذه الدراسة كمحاولة لتطوير مهارات اللغة الإنجليزية باستخدام التقنيات الحديثة. على الرغم من أن هذه التقنيات أظهرت فاعليتها في تعلم اللغة الإنجليزية وتحسين مهاراتها وتعزيز التفاعل والمشاركة الفاعلة، إلا أنه لا يوجد العديد من الدراسات التي تناولت تنمية مهارتي القراءة والمحادثة معًا باستخدام التقنيتين الحديثتين، الواقع الافتراضي والواقع المعزز. لذلك، تأتي هذه الدراسة لسد هذه الفجوة وتوفير إرشادات حول تأثير هذه التقنيات على تنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

وبذلك تمثلت أهمية هذه الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزّز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في الأردن؟

وقد انبثق عن هذا السؤال الأسئلة الآتية:

السؤال الأول: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والطريقة الاعتيادية؟

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لاستخدام تقنية الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية؟

السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تُعزى لأثر تقنيتي التدريس المستخدمة (الافتراضي والمعزّز)؟

أهمية الدراسة

تتمثل الأهمية النظرية والتطبيقية لهذه الدراسة في الآتي:

الأهمية النظرية:

– قد تُمكّن مدرسي اللغة الإنجليزية ومختصّي التعليم من الاستفادة من النتائج لتحسين طرائق تدريس اللغة الإنجليزية باستخدام التقنيات الحديثة.

– قد تساعد في تحسين فهم العملية التعليمية التعلمية بشكل عام، وكيفية توظيف واستخدام التقنيات الافتراضية الحديثة لتعزيز تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى الطلبة.

– قد تكمن أهميتها في كونها مطبّقة لتوصيات بعض المؤتمرات العلمية والدراسات السابقة.

الأهمية التطبيقية:

– قد تفيد معلمي اللغة الإنجليزية بتطبيق التقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز لتنمية مهارات القراءة والمحادثة لدى الطلبة.

– قد ترفع الوعي لدى المختصين والخبراء وصناع القرار نحو أهمية التقنيات الحديثة في العملية التعليمية التعلُمية التي تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية.

حدود الدراسة

تتحدّد الدراسة بالآتي:

– الحدود المكانية: أُجريت الدراسة في مدارس الحصاد التربوي في عمان –الأردن (مدارس خاصة).

- الحدود الزمانية: طُبقت هذه الدراسة في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي(2023-2024)
- الحدود البشرية: طالبات الصف الرابع الأساسي.
- الحدود الموضوعية: واقتصرت الدراسة على (تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزّز) ومهارات اللغة الإنجليزية: القراءة، والمحادثة) تم التطبيق على الوحدة الثالثة (Keeping Healthy) ضمن المنهاج الوطني (I WONDER) والتي تم اعتمادها للتدريس باستخدام تقنيتي: الواقع الافتراضي والمعزّز.

محدّدات الدراسة

يمكن تعميم نتائج هذه الدراسة وإجراءاتها على المجتمع الذي سحبت منه العينة، والمجتمعات الأخرى المماثلة بناءً على مدى كل من:

- صدق وثبات أداة الدراسة.
- ملاءمة المادة التعليمية التي قامت الباحثة بإعدادها حسب متطلبات الواقع الافتراضي والواقع المعزّز.
- تمثيل العينة للمجتمع الذي سحبت منه.
- مناسبة الطريقة للفئة المستهدفة.
- محدودية عدد النظارات بما يتناسب مع عدد الطالبات.
- ضعف شبكة الانترنت داخل المدرسة.

مصطلحات الدراسة

تعرف مصطلحات الدراسة اصطلاحيًا وإجرائيًا كما يأتي:

الواقع الافتراضي (Virtual Reality): يعرفه السبيعي والجهني (2018:ص9) اصطلاحًا بأنه " تقنية تفاعلية تسمح للمستخدمين بتجربة بيئات واقعية محاكاة بواسطة الحواسيب والأجهزة الإلكترونية. يتم إنشاء هذه البيئات باستخدام تقنيات الرسومات الحاسوبية والمحاكاة والتّتبع الحركي والتحكم الصوتي والحسي، ويُمكّن الواقع الافتراضي المستخدمين من التفاعل مع البيئات المحاكاة بشكل واقعي وعملي، مما يمكّنهم من تجربة أنشطة ومواقف وتفاعلات مختلفة في بيئة آمنة ومريحة". وتم تعريفه إجرائيًا على أنه: بيئات وعوالم افتراضية تضم داخلها عناصر رقمية افتراضية ثلاثية الأبعاد يتم التفاعل معها من خلال نظارات خاصة في هذه التقنية بحيث يراها الطلاب بشكل ثلاثي الأبعاد ويتفاعل معها.

الواقع المعزّز (Augmented Reality): يعرفه العربيد(2020:ص32)، اصطلاحًا بأنه " تقنية تستخدم الحواسيب والأجهزة الذكية لتعزيز الواقع الفعلي بإضافة عناصر وهمية، بحيث يصبح الواقع أكثر تفاعلية وواقعية للمستخدمين". ويمكن تعريفه إجرائيًا بأنه: استخدام الأجهزة اللوحية والذكية لعرض بيئة تمزج بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي من خلال تعزيز بعض العناصر برسومات توضيحية من خلال كائنات افتراضية رقمية: كالشخصيات ، والمواد الغذائية التي لها ارتباط بالدرس مثل: الأطعمة الصحية وغير الصحية، بالإضافة للعناصر التي تحتاجها البيئة الافتراضية حتى تخرج بصورتها النهائية من أشكال ثلاثية الأبعاد والوسائط الصوتية وغيرها.

مهارة القراءة (READING SKILLS): عرّفها (Phillips& Phillips,2010:p12) اصطلاحًا بأنها " القدرة على فهم المعاني والمفاهيم المكتوبة في النصوص بشكل سليم، واستخلاص

المعلومات والأفكار الرئيسة من النص، وتحليل وتفسير النصّ بشكل منطقي ودقيق"، وتعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها تُعد مهارة القراءة إحدى العناصر الأساسية في تعلم اللغة، حيث تشمل القدرة على فهم وتحليل النصوص المكتوبة. يشمل ذلك فهم الكلمات، والجمل، والفقرات، واستخلاص المعاني والأفكار الرئيسية، والتمييز بين المعلومات الأساسية والثانوية. وفي سياق تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، تم استخدام هذه التقنيات لتوفير بيئات افتراضية تفاعلية تقوم بتحفيز القارئ وتعزز تفاعله مع النصوص بطرق مبتكرة، مما يسهم في تعزيز فهمه للمحتوى وزيادة مستوى الالتفات والاهتمام.

مهارة المحادثة (Speaking Skills): عرّفها (Phillips& Phillips,2010:p11) اصطلاحًا بأنها " القدرة على التواصل باللغة الإنجليزية بشكل شفهي، والتعبير عن الأفكار والمعلومات بطريقة واضحة ومنطقية، والمشاركة في المحادثات والنقاشات بطريقة فعالة وبناءة، واستخدام المفردات والتراكيب اللغوية بشكل صحيح ومناسب". وتعرّفها الباحثة إجرائيًا بأنها المشاركة في النقاشات والحوارات داخل الغرفة الصفية شفهيًا بلغة سليمة وواضحة للتعبير عن الآراء والأفكار. وتم استخدام هذه التقنيات لخلق محادثات ومواقف واقعية تفاعلية، تُسهم في تحسين مهارات المحادثة من خلال توفير فرص للممارسة والتفاعل اللغوي في سياقات حياتية محاكاة.

الفصل الثاني
الإطار النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل أربعة محاور وهي: الواقع الافتراضي، والواقع المعزّز، مهارات اللغة الإنجليزية، والدراسات السابقة كما يأتي:

أولاً: الأدب النظري

المحور الأول: الواقع الافتراضي (Virtual Reality)

الواقع الافتراضي يقدم لنا منظورًا جديدًا للتفاعل مع العالم الرقمي، حيث يستند هذا الابتكار إلى تقنيات متقدمة لإنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد واقعية. يسمح للأفراد بتجربة تفاعلية شاملة في مجالات متنوعة كالتعليم والترفيه. يتيح هذا التقدم الرائع استكشاف مفاهيم جديدة في تفاعل الإنسان مع التكنولوجيا، ويعزز التجارب الواقعية، مما يفتح أفقًا للابتكارات في عدة ميادين. يعد مصطلح "الواقع الافتراضي" من أكثر المصطلحات استخدامًا للإشارة إلى تكنولوجيا تجسيد البيئة الظاهرية.

مفهوم الواقع الافتراضي

تظهر مصطلحات الواقع الافتراضي بتعدد وتنوع، وقام جارون لانير (Jaron Lanier) بتقديم مصطلح الواقع الافتراضي الذي يُعرف بأنه افتراض شيء واقعي، حيث يظهر على شاشات الحاسوب ويُشاهد باستخدام الأجهزة المادية، ونفترض أنه جزء من الواقع (الآغا، 2015).

يعرفه (Scheucher,2020) بأنه: تقنية يتيح للمتعلمين التفاعل الحسي في الوقت الفعلي مع البيئة أو الكائنات داخلها، بحيث يصلون إلى درجة تمكّنهم من الشعور بالواقع أو اكتساب إحساس بالوجود. ويعرفه راشد (2020) بأنه راشد بأنها التقنية التي تمكِّن المتعلم من رؤية وتجسيد المعلومات المتاحة عبر تكنولوجيا وأساليب الحوسبة. ومن خلال استخدام تقنيات الحاسوب، يصبح المتعلم قادرًا

على التفاعل مع عالم افتراضي يشبه العالم الحقيقي، من خلال إعداد محاكاة تمثِّل هذا العالم وتمكِّنه من التجربة الشبيهة بالتفاعل في الواقع.

أما أحمد (2020) فتعرفها بأنها تُشكِّل بيئة افتراضية مُجسمة ثلاثية الأبعاد التي ينشئها الحاسوب، بفضل استخدام نظارات الواقع الافتراضي، تجربة مميزة تعتمد على تطبيقات متقدمة تدعم هذه التكنولوجيا. يتيح ذلك للمستخدم دخول عالم افتراضي يُعد بديلاً كاملاً للعالم الحقيقي، حيث يتم حجب المحيط الفعلي واستبداله بعالم ثنائي يشبه الواقع. وتضيف بويل (Boyle, 2021) بأنها تقنية يتم إنشاؤها بواسطة أجهزة الكمبيوتر، حيث يتيح استخدام نظارات الرأس للمستخدم فرصة اكتشاف عالم ثلاثي الأبعاد غير حقيقي والتفاعل معه بشكل ملموس. يُشكِّل وضع نظارات الرأس مفتاحًا لخلق تأثير ثلاثي الأبعاد واقعي، حيث يتم دمج العناصر المرئية والصوتية ببراعة باستخدام التكنولوجيا. هذا ينتج عنه تجربة غامرة يمكن تصديقها، حيث يتمتع المستخدم بقدرة فائقة على استكشاف وتفاعل مع هذا العالم البديل بشكل شبيه بالواقع.

في حين تعرفه اليونسكو (UNESCO, 2021) بأنها تقنية تستخدم في السياقات التعليمية، وغالبًا يتم دمجها في تقنيات الذكاء الاصطناعي حيث يستخدم في تدريس العديد من الموضوعات ولمختلف المراحل الدراسية من رياض الأطفال وحتى التعليم الثانوي وما بعده. أما منصور (2023) فعرفها بأنها تقنية حاسوبية تقوم بإنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد تمثل الطبيعة بشكل واقعي، وتحيط بالمستخدم، وتتفاعل معه بطريقة طبيعية، مما يسمح له بالاندماج بشكل أكبر في البيئة الافتراضية وتجربة تفاعلية مماثلة للواقع.

من خلال السياق السابق، يظهر أن التعريفات السابقة للواقع الافتراضي قد اختلفت بناءً على نوع بيئة الواقع الافتراضي المستخدمة. تركز بعض التعريفات على الأدوات والأجهزة المستخدمة في

هذه البيئة، مثل النظارات وأجهزة الاستشعار. في المقابل، تتعمق تعريفات أخرى في خصائص الواقع الافتراضي وتفاصيل تركيبه البيئي. ومع ذلك، يتفق جميعها على أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي تمثل تقنية يتم إنتاجها بشكل أساسي باستخدام الحواسيب.

ويمكن تعريف الواقع الافتراضي بأنه: تقنية تمكّن المتعلم من الاندماج في بيئة افتراضية إلكترونية تقوم بمحاكاة العالم الحقيقي بشكل تام. يتفاعل المتعلم مع هذا العالم الافتراضي من خلال عروض ثلاثية الأبعاد، حيث يعتبر المحتوى جزءًا حيويًا يمكن التفاعل معه كما لو كان واقعيًا.

مميزات الواقع الافتراضي

يعتبر الواقع الافتراضي مفتاحًا لتحوّل تجاربنا اليومية، حيث يُتيح لنا استكشاف عوالم ثلاثية الأبعاد بشكل واقعي. تبرز مميزاته في خلق تفاعل فائق وتجارب غامرة، مما يعزز التعلم والتدريب بشكل فعّال. كما يفتح الأبواب أمام فرص جديدة في مجالات الترفيه والابتكار التكنولوجي.

بناءً على ما تم ذكره في دراسات كل من (باشماخ، 2020؛ باقديم،2021) يمكن تلخيص مميزات تقنية الواقع الافتراضي بأنها تقدم تقنية الواقع الافتراضي تجربة فريدة ومُثيرة من خلال عالم ثلاثي الأبعاد يتم إنشاؤه بواسطة أجهزة الكمبيوتر، حيث يمكن للمستخدم استكشاف بيئات افتراضية تقريبًا تشبه العالم الحقيقي. حيث يسهم الانغماس في هذه التجربة بتوفير شعور قوي بالتحاشي بين الحقيقة والافتراضي، مما يجعل المستخدم يعيش تجربة تعليمية واقعية وشاملة.

في حين ميزة التواجد تُضفي على المستخدم الإحساس بالتواجد الفعلي داخل البيئة الوهمية، مما يعزز مشاركته الفعّالة في تجربة الواقع الافتراضي. بالإضافة إلى ذلك، تتيح خاصية المحاكاة للمستخدم اختبار مهاراته واتخاذ القرارات في سياق افتراضي واقعي، مما يعزز التعلم الفعّال وتفاعل المستخدم مع المحتوى.

أما التفاعلية تُعزز قدرة المستخدم على التحكم والتفاعل مع العناصر الوهمية في البيئة، سواءً باستخدام الحركات اليدوية أو التفاعل بالصوت، مما يعزز الشعور بالتحكم والمشاركة الفعّالة. في هذا السياق، يسهم الإبحار في تسهيل استكشاف المستخدم للبيئات الوهمية دون الحاجة لتحريك مكانه، ما يُضفي أبعادًا إضافية من الحرية والاستكشاف.

بينما خاصية نقطة الرؤية تتيح للمستخدم التحكم في زاوية رؤيته، مما يسمح له بتغيير الزاوية أو النقطة التي يرغب في مشاهدتها، مما يعزز تفاعله ومشاركته الفعّالة في البيئة الوهمية. في الختام، يُمكن خاصية المقياس المستخدم من تغيير مقاييس البيئات الوهمية وضبط الحجم المناسب، مما يتيح له تكييف تجربته وتحديد حجمه النسبي بالنسبة للعالم الوهمي الذي يتفاعل معه.

رغم توافق دراسات سابقة مثل (الحربي، 2017؛ العريني، 2018؛ آل سعود، ؛ 2019؛ منصور،2023) مع الدراسات السابقة فيما يتعلق بمميزات الواقع الافتراضي مثل الإبحار والانغماس والمحاكاة والتواجد، إلا أن هناك مزايا إضافية تُسلط الضوء

إلا أن هناك مميزات إضافية تبرز مثل توفير الأمان خلال دراسة المعلومات الخطرة وتقديم فعالية في توفير الوقت والجهد للمتعلم. ويتمثل الأمان في القدرة الفريدة لتقنية الواقع الافتراضي في توفير بيئة آمنة للمستخدم، حيث يمكنه استكشاف محتوى خطر دون المخاطرة الفعلية. فيما يتعلق بتوفير الوقت والجهد، تتيح التقنية للمتعلم إجراء تجارب ودراسات بشكل سهل وفعّال، مما يسهم في تحقيق أقصى استفادة من فترات التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تظهر تقنية الواقع الافتراضي قدرتها على نقل فوائد التعلم وتعزيز تطبيقها في مواقف حياتية مختلفة، مما يسهم في تحسين تفكير المتعلم وتحقيق فوائد تعلم مستدامة. كما وتبرز أهمية التغذية الراجعة في تعزيز تفاعل المتعلم واستجابته،

حيث توفر صور الواقع الافتراضي ردود فعل سريعة ودقيقة تعزز فهم المتعلم وتحفزه لتحقيق تحسين مستمر في أدائه وفهمه.

أما ما تم ذكره في دراسة الريامية (2018) من خصائص تم ورودها في دراسة هوانج وآخرين (Huang et al. 2010) فتمثلت في تحقيق المشاركة الطبيعية، حيث يتفاعل الطلبة مع التطبيق بشكل يشعرهم كأنهم في العالم الفعلي، كما يسمح التعبير الطبيعي عن العمل بالتصرف والاستكشاف دون قيود، مع توفير ردود فعل واقعية من الطلبة. الدراسة أشارت أيضًا إلى أهمية توفير تغذية راجعة تمكِّن الطلبة من التفاعل الفعَّال، وأثبتت أن البيئة التعليمية يجب أن تدعم الشعور بالخيال، مما يمكِّن الطلبة من الانخراط في مواقف وأحداث تشبه تلك التي يواجهونها في الواقع الحقيقي.

في حين أضاف عبد المقصود والبقمي (2017) : إن الواقع الافتراضي يساعد في نقل عملية التعلم من حيز الجمود والنظرية إلى حيز الحيوية والتطبيق، ويتيح الفرصة للمتعلمين لتحمل دور نشط في عملية التعلم. يعزز هذا التفاعل المكثف مستوى التحصيل ويساهم إيجابيًا في تعزيز التفاعل بين المتعلمين.

فوائد توظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التَعليمية التُعلمية

في ظل التقدم التكنولوجي السريع، أصبحت تقنية الواقع الافتراضي تحظى باهتمام متزايد في مجال التعليم. حيث تقدم هذه التقنية تجربة تعلم فريدة ومثيرة، حيث تمتاز بإمكانيات استثنائية لتحسين عملية التعلم وتوفير بيئة تفاعلية. إن من أهم الفوائد لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي في مجال التعليم ما جاء في العديد من الدراسات السابقة كدراسة القاسمي (2020) التي تتمثل باستخدام التقنية في التعليم حيث يشكل نقلة نوعية، حيث يتيح الواقع الافتراضي تصميم وتمثيل المعلومات بشكل ثلاثي الأبعاد، مما يساهم في إنشاء تجارب تعلم ملهمة وفعّالة للطلبة. يمكنهم أيضًا تنفيذ مشاريع

تعليمية متنوعة والسيطرة على بيئتهم لاستخدام الحاسوب بطرق متعددة، ما يشجع على تطبيق المعلومات بشكل إبداعي. ومن جهة أخرى، يتيح الواقع الافتراضي للطلبة تحقيق خيالهم العلمي، إذ يعيشون تجارب مذهلة تسهم في تحفيز فضولهم وتوسيع آفاقهم. ومع دمج المتعة والتسلية في تجارب المعرفة، يُقدم الواقع الافتراضي صورة جذابة للتعليم، مما يعزز الروح المرحة في عملية الاكتساب المعرفي.

وبالإضافة إلى فضل تفعيل التخيل وتوفير فرص حل المشكلات الحقيقية، يمكن للطلبة الاستفادة من التقنية لفهم أفضل للتحديات ووضع حلول إبداعية. وفي النهاية، يسهم الواقع الافتراضي في تعزيز رغبة الطلبة في التعلم، مما يعزز دافعيتهم لاستكشاف المعلومات والمزيد من التعلم. وقد بينت دراسة (باقديم، 2021) ودراسة (المنديل، 2020) عددًا من المبررات لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية التعلمية، ومنها:

- المتعلم يجد نفسه متفاعلًا بشكل أكبر مع المعلومات في الواقع الافتراضي، حيث يمكنه التفاعل مع العناصر المحيطة والمحتوى بطريقة أكثر حرية.
- يُمكّن المتعلم من الحركة بكل حرية داخل العالم الافتراضي، مما يسهم في تجربة تعلم أكثر دينامية وتشويقًا.
- تقنية الواقع الافتراضي تتيح للمتعلم تجربة وتطبيق مفاهيم صعبة أو خطيرة في بيئة آمنة، مما يجعله أكثر استعدادًا لتنفيذ هذه المهارات في الواقع الحقيقي.

وبشكل عام، تقدم التقنية الافتراضية تجربة تعلم فريدة وفعالة، حيث يمكن للمتعلم الانغماس في بيئة تفاعلية وتجربة مفاهيم التعلم بشكل أعمق وأكثر واقعية.

وتأسيسًا على ما سبق تعد تقنية الواقع الافتراضي مفيدة للغاية في العملية التعليمية التعلُمية كما ورد في دراسة آل سعود(2019) ودراسة العريني (2018) حيث إنها:

- تقدم الأشياء بشكل مجسم يوفر تجربة حسية واقعية للمتعلم تدوم لفترة طويلة.
- تمنح الفرصة للمتعلم رؤية المجسمات والأشياء من زوايا مختلفة، مما يعزز التفاعل والاستكشاف.
- تزيد الدافعية لدى المتعلم من خلال تقديم المواد التعليمية بطريقة شيقة ومثيرة.
- تمكن من التفاعل والتعلم النشط للمتعلم، مما يعزز تفاعله مع المحتوى التعليمي.
- تيسر عملية التعلم بالاكتشاف، حيث يمكن للمتعلم الاستكشاف والتفاعل بحرية داخل البيئة الواقعية الافتراضية.
- تربط المعلومات الجديدة ببيئة مشابهة للواقع، مما يسهل عملية التعلم وتكاملها مع البنية العقلية.
- توضح وتسرّع فهم المفاهيم المعقدة التي يصعب فهمها بسرعة عبر وسائط تعليمية تقليدية.
- تنمّي القدرة على التفكير البصري من خلال العروض ثلاثية الأبعاد التي تستدعي تفاصيل للمناظر التخيلية أو الأشياء المشابهة للواقع، وتساعد في التمييز بينها.

المحور الثاني: الواقع المعزّز (Augmented Reality)

في عصر التقنية الحديثة، يشهد مجال التعليم تحولًا مهمًا نحو الابتكار واستخدام التكنولوجيا لتعزيز فعالية عمليات التعلم من خلال التقنيات التي تثري تجربة الطلبة وتعزز مستوى فهمهم للمواد التعليمية. إن استخدام تقنيات التعليم الحديثة يساهم في التغلب على بعض التحديات التربوية والتعليمية؛ إذ يمثل جزءًا من التوجهات الحديثة في مجال التعليم المركزة على المتعلم، ومن بين التقنيات الرائدة في هذا المجال يبرز الواقع المعزز كإحدى أهم الأدوات التكنولوجية الحديثة. وإن العديد من مستخدمي تقنية الواقع المعزز يعتقدون أن هذه التقنية حديثة جدًا وليست من القرن

العشرين، وذلك بسبب تقديمها لفكرة تقنية متقدمة للغاية. ومع ذلك، في الحقيقة، مرت هذه التقنية بتاريخ طويل تجاوز الـ 50 عامًا، وتُعد امتدادًا للفكرة الأصلية للواقع الافتراضي أو البيئة الافتراضية، حيث يتم وضع الواقع المعزز في مكان يمتد بين البيئة الحقيقية والبيئة الافتراضية (القحطاني، 2020).

مفهوم الواقع المعزّز

تنوعت المصطلحات التي تُستخدم للإشارة إلى الواقع المعزز نظرًا لحداثة هذا المفهوم، ويعود هذا التباين في المصطلحات المرادفة إلى اختلاف الترجمة للكلمات المرادفة لـ "الواقع المعزز". حيث يُطلق عليه أيضًا مصطلحات مثل "الواقع المحسن"، "الواقع المضاف"، و "الواقع المزيد" (عطار وكنسارة، 2015). كما وأضاف برخايا وآخرون (Bark Haya et al. 2018) إن الواقع المعزز تقنية تعليمية جذابة وفعالة في تنمية النمو المعرفي واللغوي والاجتماعي للأطفال، حيث تعزز فهمهم للمعلومات المعقدة التي يصعب استيعابها بسهولة إلا من خلال التفاعل الشخصي والخبرة المباشرة.

أما الشمري (2019) فيعرفه بأنه: التقنية التي تدمج عناصر افتراضية في العالم الحقيقي، وتعزز معلوماتنا حول البيئة من حولنا من خلال إضافة طبقات من المعلومات المفصلة في الواقع الافتراضي على الواقع الحقيقي الذي نراه. يُمكن التنقل في هذه البيئة بحرية، مما يسمح بتجربة تفاعلية وغنية توفر رؤية محسنة وتفاصيل إضافية حول العناصر الموجودة في البيئة الحقيقية.

وعرفها (Kocak et al. 2019) على أنها تقنية برمجية تقوم بإنشاء صور افتراضية ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد، وتراكب هذه الصور على البيئة المادية في العالم الحقيقي. في حين عرفها

الأسرج (2019) بأنها تشير إلى تقنية تمكن المستخدم من التفاعل مع المحتوى الرقمي في أي زمان ومكان باستخدام تطبيقات متخصصة يتم تنزيلها على الهاتف الذكي. تقوم هذه التطبيقات بدمج

العالم الافتراضي مع العالم الملموس الذي يحيط بالمستخدم، مما يسمح له برؤية المحتوى الرقمي على سطح علامة أو نقطة معينة. وتعرفها خالد (2020) بأنها: نوع من أنواع الواقع الافتراضي يهدف إلى تكرار البيئة الحقيقية في الحاسوب وتعزيزها بمعطيات افتراضية لم تكن جزءًا منها. ببساطة، يُطلق عليه نظام الواقع المعزز، حيث يقوم بخلق عرض مركب للمستخدم يجمع بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الظاهري الذي تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب. يتم تعزيز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية وظاهرة بشكل واقعي بفضل التكامل بين البيئتين الفعلية والافتراضية.

أما البرادعي والعكية (2019) فيعرفاها بأنها: تقنية تدمج الواقع الحقيقي بكائنات تعلم افتراضية لتعزيز محتوى التعلم وجعله مشوقًا من خلال توفير عدد لا حصر له من الأدوات المساعدة لتلقي التعلم والانغماس فيه. في حين العربيد (2020) بأنها: تقنية تستخدم الحواسيب والأجهزة الذكية لتحسين أو تعزيز الواقع الفعلي عن طريق إضافة عناصر وهمية، وهذا يساهم في جعل الواقع أكثر تفاعلية وواقعية للمستخدمين.

أما الغامدي وقطب (2020) فتعرفها بأنها: بيئة تعلم قائمة على الأجهزة الذكية تجمع بين ظواهر العالم الحقيقي والمعلومات التي تستخدم فيها كالصور، والرسومات، والأصوات؛ بهدف تعزيز عملية التعلم وتحسين عملية التقييم وزيادة دافعية المتعلم نحو التعلم. وتضيف الحسامية (2020) بأنها: تقنية تدمج الواقع الحقيقي بمعلومات معززة سواء أكانت صورة ثابتة أو فيديو أو نصًا، ولا يمكن الاستغناء عن الواقع الحقيقي بهدف تعزيز الإدراك الحسي. في حين عرفها عبد العزيز (2024) بأنها: القدرة على استخدام نمطي من أنماط الواقع المعزز الصور والفيديو من خلال الأجهزة اللوحية الذكية لتنمية بعض المفاهيم العلمية.

في ضوء التعريفات السابقة لتقنية الواقع المعزز يمكن تعريفها بأنها: تقنية تعرض بيئة تمزج الواقع الحقيقي بما يحتويه من عناصر ومواد والواقع الافتراضي من خلال تعزيزها بعض العناصر والكائنات الافتراضية الرقمية المختلفة (كالصور، والفيديوهات، والرسومات ثلاثية الأبعاد) عن طريق استخدام كاميرا الأجهزة اللوحية الذكية، بما يسهم في الفهم العميق للموضوعات الدراسية.

مميزات الواقع المعزز

تُعد التكنولوجيا المتقدمة للواقع المعزز محطة للابتكار؛ حيث تمنحنا القدرة على دمج بيئتنا الواقعية بعناصر افتراضية. تبرز مميزات الواقع المعزز في إمكانية تعزيز تفاعلنا مع العالم من حولنا، وتوفير تجارب فريدة في مجالات، مثل: التعليم والتدريب وتحسين تجارب الاستهلاك والتفاعل الاجتماعي.

حيث أشار كل من (أحمد، 2020؛ الغامدي، 2020؛ حمد الله والدليمي، 2020) لعدد من المميزات منها:

1 .تعزيز عمليات التعلم والتعليم، وتحفيز تطوير قدرات الطلاب.

2 .مساعدة المتعلمين على اندماج فعّال في استكشافاتهم في العالم الحقيقي.

3 .توفير تجربة تعلم ممتعة، مما يجعل العملية التعليمية أكثر فعالية وسرعة.

4 .توفير بيئة آمنة وفعالية، بالإضافة إلى مرونة في التنقل.

5. المساهمة في تعزيز التعلم التعاوني بين الطلاب من خلال توفير دروس تفاعلية.

كما وتتسم تقنية الواقع المعزز بمجموعة من المزايا التي ذكرت في دراسات (العنزي،2021؛ الغول،2016؛ عليان،2017؛ رزق،2017؛ محمد،2017) ويمكن تلخيصها بأنه يتسم الواقع المختلط بالقدرة على دمج الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي في بيئة التعلم الفعلية، حيث يتم عرض المعلومات بشكل ثلاثي الأبعاد باستخدام أشكال افتراضية. يتيح هذا للمتعلم التفاعل مع المعلم وبيئته وأقرانه في الوقت الفعلي، ما يسهم في تحسين مهارات حل المشكلات واكتساب الخبرة. بفضل سهولة الاستخدام، يستطيع المعلم إدخال ونقل المعلومات بطريقة سهلة وفعّالة، مما يمنح المتعلم القدرة على التحكم والتفاعل الفعّال، وبالتالي يعزز بقاء آثار عملية التعلم (الغامدي، 2020).

وتأسيسًا على ما سبق؛ تضيف الباحثة أن هناك العديد من الخصائص المتعلقة بتقنية الواقع المعزز، إذ تُعد إضافة قيّمة للبيئة التعليمية؛ حيث تعزز النشاط والدافع لدى الطلبة داخل الفصل الدراسي. ويتسم استخدامها بالمرونة؛ حيث يمكن تنفيذها في أي مكان ولا تقتصر على بيئة تعليمية محددة. كما وتتيح هذه التقنية إمكانية إضافة عناصر صوتية وبصرية لتحسين فهم المفاهيم وتعميق تجربة التعلم. بالاعتماد على العناصر الرقمية والتفاعلية، ويمكن تحفيز الطلبة وجعل عملية التعلم أكثر نشاطًا وفعالية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن دمج عناصر ثلاثية الأبعاد وتوفير محتوى تفاعلي لتعزيز تجربة التعلم وزيادة فهم الطلبة للمواضيع التعليمية.

فوائد توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية التعلُّمية:

توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية التعلُمية يعزز بشكل فعّال تجربة الطلبة ويفتح أفقًا جديدة للتعلم الشامل. يساهم هذا النهج في توفير بيئة تعليمية غنية بالتفاعل، حيث يتيح للطلبة التفاعل مع المحتوى التعليمي ثلاثي الأبعاد بطريقة واقعية.

وإن استخدام تقنية الواقع المعزز داخل البيئة الصفية له العديد من المميزات والتي قد ذكرها كلٌ من(أبو اثنتين، 2022؛ متولي، 2020؛ الحجيلي، 2020) منها:

- تمكين تقنية الواقع المعزز من دمج الواقع بالخيال، مما يفتح آفاقاً جديدة للاستكشاف والتجربة.
- تمكين التقنية من تجاوز الحواجز الزمانية والمكانية، مما يسهم في توسيع آفاق التعلم.
- توفير السيطرة والتفاعل للطلاب، مما يجعل عملية التعلم تجربة دائمة ومستمرة.
- توفير المعلومات بشكل واضح وسهل الوصول، مما يزيد من دافعية الطلاب وفهمهم للمواضيع بشكل أفضل.
- تشجع على التعاون والتفاعل بين المتعلمين، مما يعزز تبادل الأفكار والتجارب.
- توفر بيئة تعلم آمنة حيث يمكن للطلبة ممارسة المهارات وتطبيق التجارب دون مخاطر.
- تُعد وسيلة فعّالة لتطبيق نظريات التعلم بطرائق مشوقة ومثيرة للاهتمام.
- تمكن من توفير تجارب تعلم يصعب الوصول إليها– مثل استكشاف الفضاء– لتحفيز الفهم.
- تشجع على تنمية الفكر الإبداعي لدى المتعلمين، وتعزز فهمهم للمواد الدراسية.
- تسهم في تعزيز التفاعل والمشاركة الاجتماعية بين المشاركين في البيئة التعليمية نفسها.
- تحول البيئات التعليمية إلى تجارب تفاعلية جاذبة وممتعة للطلبة.
- تمكن المتعلمين من رؤية نماذج متنوعة للمفاهيم النظرية الصعبة.
- تتيح للمتعلمين استكشاف النظرية من خلال أمثلة عملية وملموسة.
- توفّر تجربة طبيعية للتفاعل مع الوسائط المتعددة للمواد التعليمية.
- تجذب انتباه المتعلمين وتحفزهم للتعلم من خلال تفعيل حواسهم.

- توفّر فرصًا لمشاهدة الأشكال من زوايا مختلفة، مما يلبي احتياجات المتعلمين بشكل فردي.
- تدعم المتعلمين في اكتشاف المعلومات والتفاعل معها من خلال المشاركة في الأنشطة.
- تمكّن المتعلمين من اكتساب خبرات تعلم مستدامة من خلال التدريب العملي.
- لا تحتاج إلى بيئة تعلم محددة، ويمكن تنفيذها بسهولة في أي فصل دراسي.

في حين ترى الباحثة أن تقنية الواقع المعزز تلعب دورًا أساسيًا في إثراء العملية التعليمية. يعزز هذا الوسيط التعليمي قدرة المتعلمين على فهم المحتوى بشكل أفضل من خلال تكامل المعلومات الافتراضية مع الواقع الحقيقي. ويعتبر الواقع المعزز وسيلة فعالة لتحسين إدراك المستخدمين للعالم المحيط بهم، وتقديم دعم إضافي لفهم الأشياء الحقيقية بشكل أعمق. وأن مبررات استخدام هذه التقنية تكمن في: تقديم تقنية تساعد في تجاوز الخوف لدى المتعلمين، تعزيز فهم المحتوى العلمي، تطوير مهارات حل المشكلات، تحفيز المتعلمين على الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول، وزيادة الحصيلة المعرفية لديهم، وزيادة التفاعل فيما بينهم.

الفرق بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز

في عالم التكنولوجيا الحديثة، يشكل الواقع الافتراضي والواقع المعزز نقطتين محوريتين للابتكار التكنولوجي. يعتمد الفرق بينهما على كيفية تفاعل المستخدم مع البيئة المحيطة. يُفهم الواقع الافتراضي كتقنية تغمر المستخدم ببيئة افتراضية كاملة، في حين يعزز الواقع المعزز البيئة الحقيقية بعناصر افتراضية. يتيح هذا الفرق فرصًا متنوعة للاستخدام في مجالات التعلم والترفيه والصناعة (الشهراني والسعيدي، 2024).

أشار كل من (الفهيد، 2018؛ الحويفي، 2019؛ العمري، 2019؛ الحسيني، 2014؛ العنزي، 2021؛ الزهراني، 2021) إلى أهم الفروقات بين تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز وتتمثل بما جاء في الجدول (1):

الجدول (1)

الفرق بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز

المجال	الواقع الافتراضي Virtual Reality	الواقع المعزز Augmented Reality
التعريف	بيئة افتراضية كاملة تخلق بواسطة الحواسيب وتشمل عادة عالمًا ثلاثي الأبعاد.	إضافة عناصر افتراضية إلى الواقع الحقيقي، حيث يتفاعل الأفراد مع البيئة المحسوسة.
درجة الانغماس	يقدم تجربة غامرة تقوم بنقل المستخدم إلى بيئة افتراضية تمامًا.	يضيف عناصر افتراضية إلى الواقع الحقيقي دون استبداله.
البيئة	يخلق بيئة افتراضية كاملة قد تكون مستقلة عن العالم الحقيقي.	يعتمد على الواقع الحقيقي مع إضافة عناصر افتراضية كالأطعمة الصحية وغير الصحية.
تفاعل المستخدم	يعتمد على تفاعل المستخدم داخل العالم الواقعي الافتراضي.	يتيح للمستخدم التفاعل مع العناصر الافتراضية في سياق الواقع الحقيقي.
استخدام التقنية	يستخدم نظارات وغالبًا يتطلب مساحة كبيرة للاستفادة الكاملة.	يمكن استخدامه بواسطة الهواتف الذكية أو الأجهزة الخفيفة مثل النظارات.
تطبيقات	يستخدم بشكل رئيس في التعليم والألعاب والتجارب التفاعلية.	يستخدم في التعليم، والطب، والصيانة، والتسوق، وغيرها.
محيط الاستخدام	يستخدم في أماكن مخصصة عادةً.	يمكن استخدامه أينما كان المستخدم.

المحور الثالث: مهارات اللغة الإنجليزية

تُعد اللغة الإنجليزية لغة عالمية نتيجة إلى تحولها لوسيلة حيوية للتواصل بين الشعوب ذات الخلفيات الثقافية المتنوعة، إذ لم تعد مقتصرة على كونها وسيلة تواصل للناطقين الأصليين فحسب، بل أصبحت لغة ثانية تربط بين الأفراد من مختلف الأصول. تتزايد أهمية تعلم اللغة الإنجليزية في عصر الانفجار المعرفي، نظرًا لقدرتها على إثراء البيئة الفكرية بتجاربها العلمية والخبرات.

أهمية تعلم مهارات اللغة الإنجليزية

يلعب توظيف اللغة الإنجليزية كوسيلة للتواصل دورًا حيويًا في تعزيز عجلة التنمية، حيث يعتمد المستوى العلمي والتعليمي في أي مجتمع على قدرته على استيعاب العلوم والأبحاث العلمية. تساهم اللغة الإنجليزية في تحفيز هذا العملية؛ حيث تعمل على توسيع أفق المعرفة ومتابعة التقدم الحضاري والمعرفي (العريفي، 2020).

إن اللغة الإنجليزية ليست مجرد وسيلة لتحسين مهارات اللغة بحد ذاتها، بل تمثل تقنية أساسية للتواصل والتفاعل في عالم يتسم بالتنوع الثقافي. حيث يعتبر أكثر من 400 مليون شخص نفسهم متحدثين أصليين بها، ويزيد العدد بشكل كبير عندما نأخذ في اعتبارنا الذين يستخدمونها كلغة ثانية. ودراسة اللغة الإنجليزية لا تقتصر على تحسين المهارات اللغوية فقط، بل تعزز أيضًا قدرة الفرد على تطبيقها بفعالية، كتابتها بدقة، وفهمها بشكل شامل. وهذا يتيح للشخص الاستفادة من اللغة كأداة للتعبير عن أفكاره والتفاعل مع الآخرين بشكل أفضل (McEnery, et al. 2018).

وتُعد المهارات اللغوية الأربعة: الاستماع (Listening)، والمحادثة (Speaking)، والقراءة (Reading)، والكتابة (Writing)، أركانًا أساسية لاكتساب أي لغة بشكل شامل. تعتمد هذه المهارات على بعضها بعضًا وتتداخل في عملية اكتساب اللغة، وفي سياق اكتساب اللغة الأولى يتم

تطوير هذه المهارات عادةً بترتيب يبدأ بمهارة الاستماع، حيث يتعلم الفرد اللغة من خلال سماعها من الأشخاص المحيطين به. ثم تأتي مهارة المحادثة، حيث يبدأ الشخص في التفاعل بلغته الأم مع المحيطين به. بعد ذلك، يتعلم الفرد مهارة القراءة بفهم الكلمات والجمل، وأخيرًا، يطور مهارة الكتابة ليتمكن من التعبير عن أفكاره بشكل مكتوب. ولهذا السبب غالباً ما تُشير إلى هذه القدرات باختصار LSRW، ممثلة للأربع مهارات اللغة. كما وتُعد جاكوبس (Jacobs,2015) أن تلك المهارات الأربعة هي أساسية في تحصيل الطلبة.

سيتم التطرق في هذه الدراسة إلى مهارتي القراءة والمحادثة فقط؛ لكونهما جزءان أساسيان في تعلم اللغة الانجليزية وتطويرها، وأن الارتباط بينهما وثيق فتتأثران ببعضهما بعضًا، فمثلًا عندما يتحسن مستوى القراءة سيكون لهذا تأثير إيجابي على مهارة المحادثة. والعكس صحيح، فمهارة المحادثة تعزز مهارة القراءة، فعند التفاعل والتواصل مع الآخرين تتعرض إلى مجموعة من المفردات التي تعزز فهمنا وقدرتنا على القراءة.

مهارة القراءة (Reading Skills)

تأتي أهمية مهارة القراءة من الدور الحيوي الذي تلعبه اللغة في حياة الفرد، حيث تمكنه من الاطلاع على مختلف المعارف والثقافات. تُعد القراءة وسيلة أساسية للتعلم والتحصيل، وهي الكلمة الأولى التي نزلها الله –عز وجل– في كتابه. "اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ" [العلق:1]، مشيرًا إلى أهمية القراءة والتعلم. تُعد هذه الآية تنويهًا من الله على أهمية القراءة في حياة الفرد والمجتمع، إذ تعد القراءة عمادًا للعلم والمعرفة، وتمثل وسيلة أساسية للاحتكاك بالمعرفة والمعلومات. إنها السبيل الذي يؤدي إلى تقدم المجتمعات، وتعزز القراءة المستمرة الفهم العميق وتوسيع الأفق الفكري، وبالتالي تلعب دورًا حيويًا في بناء مجتمع قائم على العلم والتقدم.

خوجة (2015) أن القراءة هي عملية معرفية تتضمن تفكيك الحروف لتشكيل معانٍ، وتسعى إلى التحول إلى مرحلة الفهم والإدراك. كجزء من اللغة، تُعد القراءة وسيلة للتواصل والفهم، حيث تُعد وسيلة لاستقبال المعلومات واستشعار المعنى من الكاتب أو المرسل. تشكل القراءة أداة للتثقيف وتتنوع بين الصامتة والجهرية. في حين يعرفها العساف (2016) بأنها: عمل بصري وصوتي أو صامت يستخدمه الإنسان لفهم النصوص والتعبير عن أفكاره، وللتأثير على الآخرين. كما أشار إلى أن مهارة القراءة ترتبط بالقدرة على التمييز بين الحروف وفهم النمط الإملائي، والقدرة على الاحتفاظ بقطع اللغة في الذاكرة. بالإضافة إلى ذلك، فإنها تشمل أيضًا التعرف إلى جوهر الكلمات وفهم ترتيبها وتصنيفاتها في السياق.

وعرفتها العبيدان (2022) بأنها: القدرة على المطابقة بين رموز الحرف واسمه والتمييز بين الحروف المتشابهة في الشكل وقراءة كلمة من حرفين أو ثلاثة حروف وتقاس بالدرجة الكلية التي يحصل عليها المتعلم.

أما نصر الله (2022) فقد عرفها بأنها: هي التقاط المعنى وفهمه من خلال رموز صوتية مكتوبة يتم تنظيمها بشكل معين حتى تقوم بإيصال فكرة. وتضيف الرويلي (2023) بأنها: عملية إخراج الحروف والكلمات من مخارجها الصحيحة بطلاقة ووضوح بطريقة المتحدثين الأصليين للغة وتقاس بتقويم استطلاعي شفاهيًا.

ويمكن تعريف القراءة بأنها تتمثل في: فهم صحيح للمعاني والقدرة على قراءة النصوص بشكل صحيح، مع استخدام لغة واضحة وخالية من الأخطاء.

أهمية القراءة

القراءة تمثل جسرًا رائعًا نحو عوالم متعددة ومعارف غنية. إنها ليست مجرد هواية، بل أداة أساسية لتوسيع آفاق المعرفة وتطوير الفهم العميق. من خلال القراءة، يستفيد الفرد من تنمية مهاراته اللغوية

وتعزيز قدرته على التفكير التحليلي، مما يعزز تطوير شخصيته ويفتح أمامه أفقًا واسعًا من الفهم والإبداع. فقد أشارت دراسة (حسن، 2019؛ العبيدان، 2022) لأهمية تنمية القراءة وتم ذكرها على النحو الآتي:

- تحسين مهارات اللغة لدى المتعلمين.
- تطوير سلوكيات واتجاهات إيجابية لدى الأطفال.
- توجيه الأطفال في تعلم قراءة الصور وفهم المواقف.
- تعزيز قدرة الأطفال على تحليل الصور وفهم المواقف.
- تطوير مهارات التعرف إلى الحروف والكلمات لدى الأطفال.

أنواع القراءة

تُعد القراءة نشاطًا متعدد الأوجه، ويمكن تقسيمها إلى عدة أنواع بناءً على الغرض والشكل والطريقة. تأسيسًا على دراسة الطراونة (2022) فقد أشارت إلى وجود نوعين رئيسين من القراءة:

- القراءة الجهرية: في هذا النوع من القراءة، تتم قراءة النص بصوت مرتفع، حيث يتم استخدام الصوت لإيصال المعاني وفهم النص. يُستخدم هذا النوع بشكل شائع في القراءة الصفية وفي المناسبات التي تتطلب التحدث بصوت عالٍ.
- القراءة الصامتة: في هذا النوع، تتم قراءة النص دون إصدار صوت. يستخدم هذا النوع في العديد من السياقات، مثل القراءة الشخصية والدراسية؛ حيث يركز الفرد على فهم المعاني داخليًا دون الحاجة إلى التعبير الصوتي.

فقدت أشارت دراسة مصطفى (2005)، أبو مغلي (2006) الواردة في دراسة الطراونة (2022) أن من أهم مزايا القراءة الجهرية الآتي:

- تعزيز مهارات النطق والإلقاء والتعبير بوسائل صوتية فعّالة.
- تشجيع على الشجاعة وبث الثقة في النفس، وتجاوز حواجز الخجل والتردد.
- المساهمة في تشخيص صعوبات القراءة لدى الطلبة والتعامل معها.

وقد أشار أبو مغلي (2006) الوارد في دراسة الطراونة (2022) إلى أهمية القراءة الصامتة وتأثيراتها الإيجابية، وتبرز في الآتي:

- طريقة طبيعية لاكتساب المعرفة وتحقيق المتعة من خلال تسليط الضوء على الطبيعة الاستكشافية للقراءة الصامتة، وكيفية تعزيز المتعة من خلال الاستيعاب الذاتي.
- اقتصادية في التحصيل وأكثر فعالية: حيث تشير إلى كفاءة القراءة الصامتة في الاستيعاب السريع والفعّال، مما يجعلها أقل استهلاكًا للوقت مقارنة بالقراءة الجهرية.
- تعود الطالب على الاعتماد على النفس: إذ تشجّع الطلبة على الاعتماد على أنفسهم في فهم النصوص واستيعاب المعلومات دون الحاجة إلى التعبير الصوتي.

وإن من الجوانب الأساسية لمهارة القراءة في اللغة الإنجليزية ما ورد في دراسة عبد الله (2016) وتلخصهم الباحثة كما يأتي:

- فهم الكلمات والمفردات: يتطلب منا فهم القراءة القدرة على التعرف إلى الكلمات وفهم معانيها في السياق.
- تحليل الهيكل والتنظيم: يشمل هذا فهم كيفية تنظيم الجمل والفقرات في النصوص وتحديد العلاقات المعنوية بين الأفكار والمعلومات.
- استنباط المعنى: يتطلب منا القدرة على استخلاص المعاني المعنوية والتفاصيل من النصوص.

- التفكير النقدي: ينطوي على القدرة على تقييم المعلومات وتحليلها والوصول إلى استنتاجات وتفسيرات.

مهارة المحادثة (Speaking Skills)

إتقان فن التحدث يشكل الهدف الرئيس لتعلم أي لغة، إذ يلعب دوراً حيوياً في تنمية باقي مهارات اللغة، مثل: الكتابة، القراءة، والاستماع. يعتبر التحدث مرتبطًا بشكل أساسي بالعناصر الأخرى للغة، ولا يمكن للفرد أن يتقنه دون امتلاكه لمستوى مناسب من المفردات والتراكيب اللغوية والقواعد. وإن نجاح المتعلم في مهارة التحدث يعتمد على قدرته على استخدام المفردات والتراكيب اللغوية والقواعد بشكل فعّال في سياق الحديث. بالإضافة إلى ذلك، يتطلب التفوق في هذه المهارة وعيًا بالاستراتيجيات التواصلية، مثل: بدء الحديث وإنهائه بشكل لائق، وكذلك القدرة على إعادة التوجيه لضمان تسهيل التفاهم والتواصل الفعّال في مختلف السياقات اللغوية.

مفهوم المحادثة

تعرف مهارة المحادثة بأنها تتضمن عمليات تفاعلية لبناء المعنى، حيث يشمل ذلك إنتاج ومعالجة واستقبال المعلومات (Kauts& Monika, 2013).أما خوجة (2015) فعرفها بأنها: من أبرز المهارات اللغوية التي يستخدمها الإنسان لفهم والتواصل مع الآخرين. يُمكن تصنيف مهارات التحدث إلى نوعين: التحدث الوظيفي والتحدث الإبداعي. كما يعرفها العقيل (2017) بأنها: مهارة أساسية للتواصل، حيث تمكّن الفرد من تبادل المعلومات والتعبير عن أفكاره ومشاعره عبر التفاعل اللفظي مع الآخرين.

وتضيف رشيدة (2017) بأنها مهارة متقدمة؛ حيث تتعلق بقدرة الأفراد على تحديد أهداف الحديث، واستخدام عبارات صحيحة، مثل: التحية، والمقاطعة، والتعبير عن الرأي، بالإضافة إلى

القدرة على المشاركة في الحوار والمناقشة، وتغيير اتجاه الحديث بشكل ملائم. في حين عرفتها علامه (2017) بأنها القدرة على تحويل المعلومات، والأفكار، والمشاعر إلى كلام أو حديث باللغة الإنجليزية، بهدف التفاعل الفعّال مع الآخرين.

ويعرف الدوسري (2018) مهارة المحادثة بأنها: فعل التحدث والتفاعل اللغوي بين فردين أو أكثر، وتتناول ممارسة اللغة بشكل فعّال في سياقات الحياة اليومية. وتشير الطويرقي (2020) إلى أنها: القدرة على نقل الأفكار والمعلومات بشكل صحيح وواضح عن طريق الكلام، مع الاهتمام بالتركيب اللغوي، واللحن، واستخدام الكلمات الملائمة. تقييم هذه المهارة غالبًا يتم من خلال المحادثات الشفوية، ويشمل الاستماع إلى كيفية التعبير، وصحة النطق، والقدرة على التفاعل بفعالية في المواقف اللغوية المختلفة. كما ويضيف Suliman (2020) بأنها: وسيلة حيوية للتواصل والتعبير عن وجهات النظر، والآمال، والنوايا، وتحقيق الأهداف في مختلف المجالات التعليمية والتجارية.

وتعرف الباحثة مهارة المحادثة بأنها: مجموعة من المهارات التي يمتلكها الطالب للتعبير الشفوي باستخدام الكلمات المناسبة، والمشاركة في النقاشات والحوارات داخل الغرفة الصفية بلغة سليمة وواضحة، بهدف التعبير عن الآراء والأفكار.

أهمية مهارة المحادثة

تؤكد العديد من الدراسات والاستطلاعات حول متطلبات سوق العمل على أهمية امتلاك مهارات الاتصال الشفوي باللغة الإنجليزية. تعد مهارة التحدث وسيلة سريعة وسهلة للتواصل وإقامة العلاقات مع الآخرين؛ حيث يمكن لهذه المهارة تحديد شخصية الفرد في ذهن الآخرين، وتمكين الشخص من قدرته الفعّالة على إقناع الآخرين. النجاح في مهارة التحدث يمثل امتدادًا لنجاحات تحقيق الذات ورضا النفس أمام الآخرين.

ويُشير الشنقري (2019) إلى أن مهارة التحدث تُعد هدفًا رئيسًا في تعليم اللغات، حيث يهدف إلى تكوين متعلم قادر على التواصل بفعالية وإيجابية بمفهومية الأفكار والاتجاهات والمشاعر. وتحظى هذه المهارة باهتمام كبير في البحوث والدراسات التي تسلط الضوء على مجالاتها وكيفية توظيفها ونقلها للدارسين. ونظرًا لأهمية مهارة التحدث وضرورة إتقانها وتعلمها في سياق تعليم اللغات، فقد اهتمت العديد من الدراسات بمهارات التحدث، كما توضح دراسات مثل دراسة (القصاص وآخرون،2019) ويمكن تلخيص ما أشاروا إليه في دراستهم فيما يأتي:

- تسلسل الأفكار وتنظيمها: القدرة على ترتيب الأفكار بشكل منطقي وتنظيمها في سياق يسهم في فهم المحتوى.
- النطق السليم: القدرة على نطق الحروف والأصوات بشكل صحيح وواضح لتحقيق فهم دقيق من قبل المستمعين.
- التحكم في درجة الصوت والنبرات: القدرة على تغيير تردد الصوت واللحن بناءً على السياق والموقف لزيادة التأثير في التواصل.
- استخدام جمل كاملة: القدرة على استخدام جمل كاملة بناءً على قواعد اللغة لنقل المعنى بشكل دقيق.
- التعبير عن المشاعر والأفكار: القدرة على التعبير بوضوح عن المشاعر والأفكار خلال المحادثات.
- محاولة إقناع الآخرين: القدرة على إقناع الآخرين بآراء وأفكار معينة من خلال الحديث.
- التعرف إلى غرض المتحدث: فهم الهدف والمقصد وراء المحادثة وضبط الأسلوب وفقًا له.

وتشير الباحثة إلى أن مهارة التحدث تحمل أهميات عديدة تشمل: تسهيل التواصل الفعّال، وفهم الأفكار والمشاعر بشكل واضح. كما وتعزز هذه المهارة التفاعل الاجتماعي وتمكن الأفراد من بناء علاقات قوية. بالإضافة إلى ذلك، تُعَدُّ مهارة التحدث وسيلة قوية للتعبير عن الأفكار والرؤى الشخصية، وتسهم في نجاح المؤثرة في مجالات العمل والحياة اليومية.

مميزات مهارة المحادثة

مهارة المحادثة تلعب دورًا حيويًا في سياق التعليم. فهي لا تقتصر فقط على تبادل الأفكار والتواصل الاجتماعي، بل تمتد تأثيراتها إلى المجال التعليمي. يمكن أن تعزز مهارة المحادثة التفاعل الفعّال في الصفوف الدراسية، مما يسهم في بناء بيئة تعليمية داعمة. فقد أشارت علامه (2017) إلى أهم مميزات مهارة التحدث إذ إنها تعزز مهارة نطق الحروف من فهم المعنى؛ حيث يمكن أن يؤدي خطأ في النطق إلى سوء الفهم. لذلك، يتطلب تطوير هذه المهارة التدريب على مجموعة واسعة من الكلمات والجمل. ترتيب الكلام بشكل منطقي يسهل نقل المعنى بفعالية، بدءًا من العام وصولًا إلى الخاص، ومن البسيط إلى المركب. التحكم الجيد في لفظ كل كلمة وعبارة يعزز فهم المستمع ووضوح الرسالة، وتسلسل الأفكار وتجنب التشتت يسهم في التركيز والفهم الفعال من قبل المستمع. والقدرة على الإقناع وتأثير الخطاب يتطلب إلمامًا جيدًا بالموضوع، وفهمًا لنقاط التوافق والتباين مع المواضيع الأخرى، مع استخدام أدلة قوية وفعّالة وتجنب التعصب. استخدام اللفظ المناسب يحافظ على وضوح المعنى، حيث يجب على المتحدث اختيار اللفظ بعناية ووضعه في السياق الصحيح لتجنب الالتباس.

وتمتلك المحادثة عدة مميزات منها ما ورد في دراسة عبد الحفيظ (2022)، وتلخص في الآتي:

- التبادلية: تعتمد على التفاعل المشترك بين فردين أو أكثر؛ حيث يشارك المحادثون في تبادل الأفكار والمعلومات.

- التنوع والاختلاف الثقافي: يظهر في المحادثة التنوع في الثقافات بين المشاركين، ويتأثر سياق وغرض المحادثة بهذا التنوع.
- تكوين وحدات وأفكار مترابطة: يتم تنظيم المحادثة عبر تشكيل وحدات وأفكار متصلة بشكل منطقي، مما يسهم في تسلسل الفهم.
- التخطيط أو عدمه: قد تكون المحادثة مخططة مسبقًا، حيث يتم التفاوض حول مواضيع معينة، أو قد تكون غير مخططة وتنشأ بشكل طبيعي وعفوي.
- استخدام كلمات ذات غموض: في المحادثة، يتم استخدام كلمات قد تكون غامضة وقابلة للتفسير بطرائق متعددة، مما يضيف إلى عمق المحادثة ويحفز التفكير.

وتضيف الباحثة أن هناك عدة مميزات لمهارة المحادثة، إذ تتميز بحيويتها وديناميكيتها؛ حيث يتبادل المشاركون أفكارهم ومعلوماتهم بشكل حيوي. وتُظهر المحادثة التعبير عن المشاعر بوضوح وتدمج بين اللفظي وغير اللفظي، مع توفير فرصة للتصحيح الفوري وتحسين المهارات. كما يمكنها التكيف مع السياق وتقديم تجربة تواصلية مرنة وديناميكية، ويمكن للمشاركين التحكم في وقت الرد والتأقلم مع التغيرات في الأداء اللغوي. تعزز المحادثة التفاعل الاجتماعي وتتيح للأفراد التعبير عن أنفسهم بشكل شامل، مما يجعلها وسيلة فعّالة للتواصل.

إن للمحادثة باللغة الإنجليزية عدة جوانب رئيسة، فمنها ما ورد في دراسة عبد الله (2016) وتلخصهم الباحثة كما يأتي:

- فهم الطرف الآخر: حيث يتعين التركيز على فهم ما يقوله الطرف الآخر والرد على الأسئلة بشكل مناسب.
- التواصل اللفظي: الذي يشمل استخدام مجموعة متنوعة من الكلمات والعبارات للتعبير بوضوح.

- المهارات اللغوية: مثل النطق الصحيح واستخدام التركيب اللغوي السليم.
- التواصل غير اللفظي: حيث يتمثل في استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدعم وتعزيز المحادثة.
- مهارة المحادثة تساهم في تطوير الثقة بالنفس والتكيف مع مواقف حقيقية، وتعزز التفاعل الاجتماعي والثقافي وتوسع دائرة المعارف والتواصل مع الآخرين.

ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة

فيما يأتي عرض للدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة وتم عرضها ضمن ثلاثة محاور: المحور الأول الدراسات المتعلقة بالواقع الافتراضي، والمحور الثاني الدراسات المتعلقة بالواقع المعزز، والمحور الثالث الدراسات المتعلقة بمهارات اللغة الإنجليزية والتي تم ترتيبها زمنيًا من الأقدم إلى الأحدث.

1. الدراسات السابقة المتعلقة بالواقع الافتراضي

هدفت دراسة الحربي (2017) إلى التعرف إلى مستوى توظيف الواقع الافتراضي بمعامل اللغة الإنجليزية ودوره في تنمية مستوى مهارات الكتابة لدى طلبة المرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت على استبانة من محورين، أحدهما لقياس واقع التوظيف والثاني لبيان دور معامل اللغات الافتراضية في تنمية مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية لدى طلبة المرحلة الثانوية، وتكونت العينة من (300) طالبٍ في المرحلة الثانوية بمدارس التعليم العام النهارية للبنين بإدارة تعليم الرس بمنطقة القصيم، وتوصلت النتائج إلى أن مستوى توظيف الواقع الافتراضي في تعليم اللغة الإنجليزية جاء بدرجة متوسطة، وأن دور توظيف معامل اللغات الافتراضية في تنمية مستوى مهارات الكتابة في اللغة الإنجليزية لدى عينة الدراسة جاء بدرجة مرتفعة،

كما أشارت النتائج إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة الدراسة تعزى لمتغير التخصص لصالح ذوي التخصص النظري.

هدفت دراسة الحميدي (2019) إلى التعرف إلى فاعلية تصميم معمل لغات افتراضي في تنمية مهارتي الاستماع والقراءة لمادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني الثانوي بمدينة بالرياض، ولتحقيق هذه الأهداف تم استخدام المنهج شبه التجريبي في تنفيذ إجراءات هذا البحث، واشتملت عينة الدِّراسة على طالبات الصف الثاني الثانوي بمدينة الرياض خلال العام الدراسي 1437هـ – 1438هـ، حيث بلغ عدد مجتمع الدِّراسة (50) طالبة، تم اختيارهن عشوائياً وتقسيمهن إلى مجموعتين: مجموعة ضابطة بلغ عددها (25) طالبة، ومجموعة تجريبية بلغ عددها (25) طالبة، وكانت أداة الدِّراسة عبارة عن اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية لمهارتي القراءة والاستماع، وخلصت الدِّراسة بعد أن استغرق التطبيق ثلاثة أسابيع إلى أنَّ استخدام معمل لغات افتراضي له أثر إيجابي في تنمية قدرة الطَّالبات على مهارات القراءة والاستماع. وتبيّن أن فاعلية معمل لغات افتراضي في تنمية مهارة القراءة في مادة اللغة الإنجليزية للصف الثاني الثانوي بلغت (0.87)، وفي تنمية مهارة القراءة في مادة اللغة الإنجليزية للصف الثاني الثانوي بلغت (0.93)، وهي قيمة تدل على فاعلية استخدام معمل لغات افتراضي في تنمية مهارة الاستماع في مادة اللغة الإنجليزية للصف الثاني الثانوي.

في حين هدفت دراسة باشماخ (2020) إلى قياس أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة مفردات اللغة لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي في جدة، وكذلك أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة انخراط الطالبات في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية. وتم تطبيق التجربة على عينة من طالبات الصف الرابع عددهن (10) طالبات كنشاط لا منهجي باستخدام المنهجية شبه

التجريبية لمجموعة واحدة مع عمل اختبار قبل وبعد التجربة لقياس المفردات. كما تم استخدام المنهج الوصفي في مقابلة قياس الانخراط وتطبيقه على الطالبات بعد إجراء التجربة، وقد حقق البحث نتائج إيجابية لزيادة المفردات؛ حيث كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطالبات في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي مما دل على أن استخدام نظارة الواقع الافتراضي يزيد من تعلم مفردات اللغة الإنجليزية، كما أظهرت النتائج أن استخدام نظارة الواقع الافتراضي يزيد من انخراط الطالبات في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية.

في حين هدفت دراسة (Acar & Cavas,2020) إلى معرفة تأثير بيئة التعلم المعزز بالواقع الافتراضي على التحصيل الأكاديمي لطلبة الصف السابع في القراءة والكتابة باللغة الإنجليزية. وفي نطاق التطبيق التجريبي للبحث، وفي هذه الدراسة تم استخدام تصميم البحث شبه التجريبي. تم تطبيق الاختبار التحصيلي الذي وضعه الباحثون قبل التجربة على كل من 15 طالبة (مجموعة تجريبية) و11 طالبة (مجموعة ضابطة)، كنّ متطوعات وتم اختيارهنّ عشوائيا في الصف السابع من مدرسة ثانوية حكومية في مدينة إزمير بتركيا. تم تطبيق الاختبار التحصيلي على طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة. وقد وجد أن التطبيق التجريبي له أثر إيجابي على التحصيل الدراسي لطلبة المجموعة التجريبية فيما يتعلق بالقراءة والكتابة باللغة الإنجليزية. بالإضافة إلى ذلك، كشفت النتائج أن الواقع الافتراضي الغامر يتفوق على التدريس الاعتيادي من قبل المعلمين وجميع المواد الاعتيادية الأخرى، وخاصة الكتب المدرسية من خلال تقديم المعلومات الحسية للطلبة في ثلاثة أبعاد.

أما دراسة حماد (2020) هدفت إلى تنمية المهارات اللغوية (بعض مهارات القراءة) لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من خلال تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية. والتي تكونت من خمس مهارات رئيسة. كما قامت بإعداد مقياس للمهارات اللغوية (بعض المهارات القرائية).

واختارت مجموعة البحث وهي مجموعة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وبلغت 30 تلميذًا وتلميذة بمدرسة نجع البركة للتعليم الأساسي بإدارة جهينة التعليمية/ محافظة موهاج. اعتمدت الباحثة التصميم شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة، والذي يستخدم القياس القبلي/البعدي لمستوى التلاميذ مجموعة البحث، حيث تم تطبيق مقياس المهارات اللغوية على التلاميذ– مجموعة البحث، ثم تعليم مجموعة البحث موضوعات الوحدة التي صمّمت باستخدام الألعاب التعليمية داخل البيئة الافتراضية، وبعد الانتهاء طبّق المقياس مبدئيًا، ثم معالجة النتائج وتحليلها وتفسيرها. وقد توصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ($0.05 \geq \propto$) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس بعض مهارات القراءة لدى مجموعة البحث، لصالح التطبيق البعدي.

أما دراسة القاسمي (2020) فقد هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام تقنية الواقع الافتراضي في تنمية التحصيل الدراسي في مقرر الأحياء لدى طالبات المستوى الثاني في المدارس الثانوية بمدينة مكة المكرمة. تم استخدام المنهج شبه التجريبي. وأجريت التجربة على عينة من طالبات الصف الثاني من المرحلة الثانوية المستوى الثاني. وتكونت العينة من (60) طالبة تم تقسيمها إلى: مجموعة تجريبية مكونة من (30) طالبة تم تدريسها باستخدام تقنية الواقع الافتراضي ومجموعة ضابطة مكونة من (30) طالبة تم تدريسها باستخدام تقنية الواقع الافتراضي ثنائي الأبعاد. بهدف جمع البيانات من عينة الدراسة، تم إعداد مقياس لاختبار التحصيل الدراسي في المستويات المعرفية العليا لبلوم فيما يتعلق بالفصل السادس من علم الأحياء. وخلصت الدراسة إلى النتائج الآتية: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \propto$) بين متوسطي درجات المجموعتين (المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية) في التحصيل البعدي في مستويات بلوم العليا لدى طالبات المرحلة

الثانوية المستوى الثاني للمجموعة التجريبية يوجد تأثير عالٍ لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي في تنمية التحصيل الدراسي لدى المجموعة التجريبية.

وأجرى العتيبي والكلثم (2023) دراسة هدفت إلى وضع تصور مقترح لتقنية الواقع الافتراضي في تدريس اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة في ضوء النهج التواصلي CLT، وتحقيقًا لأهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج الوصفي، واستخدمت أداة الاستبانة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (36) معلمة من معلمات المرحلة المتوسطة التابعات لإدارة تعليم المجمعة وإدارة تعليم حوطة سدير للعام الدراسي 1443 هـ. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: أن هناك موافقة بشدة بين أفراد الدراسة على مبررات استخدام تقنية الواقع الافتراضي في تدريس اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة. وفي ضوء النتائج تم وضع تصور مقترح لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي في تدريس اللغة الإنجليزية.

2. الدراسات السابقة المتعلقة بالواقع المعزز

هدفت دراسة العمري (2019) إلى استخدام الواقع المعزز في تعليم اللغة الثانية كموسوعة ومعجم تفاعلي (اجتياز) لمقررات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية، وقد تم تطبيق أدوات الدراسة وهي: آلية اجتياز (الواقع المعزز باستخدام برنامج Blip par) على كتاب اللغة الإنجليزية لمرحلة الثالث الابتدائي نموذجًا، واختبار تحصيلي عند مستوى (التذكر /الفهم/ التحليل). وتشرح الدراسة المراحل التي تمت لعمل آلية اجتياز، وتم عرضها على عينة الدراسة تلميذات الصف الثالث الابتدائي، بمدرسة 145 الابتدائية في المدينة المنورة وعددهن (44) تلميذة، بمعدل (22) تلميذة (مجموعة تجريبية) و(22) تلميذة (مجموعة ضابطة). حيث تمت المقارنة بين الطريقة العادية في اكتساب الكلمات الإنجليزية واستخدام آلية اجتياز في اكتسابها. وأوضحت نتائج الدراسة أن نسبة الكلمات

المكتسبة باستخدام اجتياز تجاوزت أضعاف هذه النسبة باستخدام الطريقة العادية. وإلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (a) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة، ودرجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي عند مستوى (التذكر /الفهم/ التحليل)، وجاء لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

أجرى خليل (2020) دراسة هدفت إلى البحث لبيان نمط التعزيز في بيئة الواقع المعزز وأثره في تنمية مهارات القراءة الناقدة لطلبة الفرقة الأولى لشعبة اللغة الإنجليزية في كلية التربية جامعة الفيوم واتجاهاتهم نحو هذه البيئة. تضمن البحث عدة مصطلحات تشير إلى موضوع البحث (الواقع المضاف، الواقع المحسن، الحقيقة المعززة، الواقع المدمج) وكلها تدل على الواقع المعزز. واعتمد البحث على المنهجين (الوصفي التحليلي، التجريبي). وبلغت العينة (25) طالبًا وطالبة لم يجيدوا القراءة الناقدة. وتمثلت أدوات جمع البيانات (استبيان)، مادة المعالجة التجريبية، نمط التعزيز في بيئة الواقع المعزز، أدوات القياس اختبار مهارات القراءة الناقدة باللغة الإنجليزية، مقياس اتجاهات. واختتم البحث بالتركيز على النتائج، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه لصالح التطبيق البعدي. وأكدت التوصيات على الاهتمام بمهارات اللغة الإنجليزية وخصوصًا مهارات القراءة المختلفة.

في حين هدفت دراسة القحطاني (2020) إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على الواقع المعزز في تنمية التحصيل والاتجاه نحو مادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثالث متوسط في الرياض، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذا التصميم شبه التجريبي، وقد تكوّن مجتمع الدراسة من جميع طالبات الصف الثالث متوسط في الرياض للعام الدراسي 1440-1441هـ خلال الفصل الدراسي الثاني، وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية

وبلغ عددها (60) طالبة من طالبات الصف الثالث متوسط في المتوسطة المائة والسبعة والأربعين في الرياض، وتم تقسيمهن إلى مجموعتين في كل مجموعة (30) طالبة. وهكذا، خلصت الدراسة إلى التأكيد على دور التقنية الحديثة في تحسين العملية التعليمية، كما وأشارت إلى أهمية دمج التقنية بالتعليم ودورها الفاعل في تحسين نواتج التعلم خصوصًا في اللغة الإنجليزية وذلك لما لها من دور في توفير بيئة تعلم تفاعلية تساعد على زيادة تحفيز المتعلمين نحو تعلم اللغة وتنمية مهاراتهم اللغوية بشكل إيجابي.

أما دراسة (Wedyan et al,.2022) هدفت إلى استكشاف أهمية الواقع المعزز لتعلم مهارات اللغة الإنجليزية من وجهة نظر معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية. تم استخدام المنهج النوعي المختلط. ولتحقيق هدف هذه الدراسة، تم إجراء 12 مقابلة مع مدرسي اللغة الإنجليزية حول الموضوع قيد البحث. ثانيًا– تم إجراء مراجعة منهجية للأدبيات (SLR) توضح مزايا ومحدودية ونهج الواقع المعزز لتعلم اللغة الإنجليزية. وهكذا، خلصت الدراسة إلى أن الواقع المعزز يحسن المهارات اللغوية والإنجازات الأكاديمية، كما أنه يقلل من مستويات قلق الطلبة، ويحسن إبداع الطلبة، ويزيد من تعاون الطلبة ومشاركتهم. علاوة على ذلك، فإنّ لدى الطلبة مواقف إيجابية تجاه استخدام الواقع المعزز لتعلم اللغة الإنجليزية. وتقدم النتائج آثارًا مهمة على تكامل وتطوير الواقع المعزز للتعلم.

وأجرت الرويلي والعنزي (2023) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر توظيف تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات القراءة والكتابة باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلماتهن في منطقة الجوف. وللكشف عن هذا الأثر لجأ الباحثون إلى استخدام المنهج الوصفي المسحي؛ حيث قامت ببناء استبانة كأداة لجمع البيانات تحتوي على محورين: واحد يختص بمهارة القراءة، والآخر مهارة الكتابة باللغة الإنجليزية، وطبق البحث على معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة

الثانوية في منطقة الجوف والبالغ عددهن (144) حسب إحصائية مكتب التعليم لعام 1443هـ، ووزعت الاستبانة بشكل عشوائي على العينة خلال الفصل الثالث من العام الدراسي 1444هـ.

ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة

استعرضت بعض الدراسات ذات الصلة بالدراسة الحالية، وقد اتفقت مع الدراسة الحالية في جوانب واختلفت معها في جوانب أخرى، ويمكن توضيح ذلك فيما يأتي:

من حيث الهدف اتفقت الدراسة مع دراسة الحميدي (2019) خليل (2020)، الرويلي والعنزي (2023)، حماد (2020)، (Acar & Cavas, 2020)، (Wedyan et al, 2022) والتي تهدف إلى توظيف وقياس أثر وفاعلية توظيف الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

واختلفت مع الدراسات الآتية من حيث الهدف: الحربي (2017)، باشماخ (2020)، القاسمي (2020)، العتيبي والكلثم (2023)، العمري (2019)، القحطاني (2020)، الحميدي (2019).

من حيث المنهج المستخدم فقد تشابهت الدراسة مع كل من دراسات باشماخ (2020)، القاسمي (2020)، القحطاني (2020)، الحميدي (2019)، حماد (2020)، (Acar & Cavas, 2020) في استخدام المنهج شبه التجريبي.

بينما اختلفت في المنهج المستخدم مع جميع الدراسات السابقة: الحربي (2017)، العتيبي والكلثم (2023)، العمري (2019)، خليل (2020)، الرويلي والعنزي (2023)، Wedyan et al, (2022) التي تنوعت بين منهج وصفي مسحي ووصفي تحليلي.

بينما اختلفت الدراسة مع باقي الدراسات في الأداة المستخدمة؛ حيث تنوعت بين الاستبانة كدراسات: الرويلي والعنزي (2023)، خليل (2020)، الحربي (2017)، والاختبار التحصيلي كدراسات: باشماخ (2020)، القاسمي (2020)، القحطاني (2020)، الحميدي (2019)، حماد

(2022)، (Acar & Cavas, 2020)، أما المقابلة فكانت الأداة الرئيسة المستخدمة في دراسة (Wedyan et al, 2022).

أهم ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

الدراسة الحالية تبرز كأول دراسة – حسب معرفة الباحثة – التي تبحث في تأثير استخدام تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تطوير مهارتي القراءة والمحادثة لدى طالبات الصف الرابع في الأردن. ويتميز الدراسة الحالية بأنها تناقش مهارة المحادثة، التي نادرًا ما تمت دراستها في الأبحاث السابقة، بالإضافة إلى استخدام أداة بطاقة الملاحظة –على حد علم الباحثة.

بتحليل الدراسات السابقة ذات الصلة، تم التوصل إلى أن الدراسة الحالية تتميز في استخدام تطبيق COSPACES لتنفيذ تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز بهدف تطوير مهارات اللغة الإنجليزية (القراءة والمحادثة)، حيث يمكن لهذا التطبيق إنشاء بيئة افتراضية وعرضها باستخدام كلا التقنيتين، دون الحاجة إلى برمجة كل بيئة على حدة. كما يسمح بالاستغناء عن الأجهزة اللوحية واستبدالها بالهواتف الذكية، مما يتيح للطلاب الوصول إلى الدروس في أوقات مختلفة خارج الساعات المدرسية.

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

يبيّن هذا الفصل الطريقة والإجراءات المتبعة في تنفيذ الدراسة سعيًا نحو تحقيق أهدافها، والإجابة عن أسئلتها، وذلك من خلال عرض المنهج المستخدم، وتحديد مجتمع وعينة الدراسة بالإضافة لوصف الأدوات والأساليب التي تم استخدامها من قبل الباحثة، وكيفية تطويرها والتحقق من صدقها وثباتها والمعالجة الإحصائية التي استخدمت في تحليل بيانات الدراسة للوصول إلى نتائجها.

منهجية الدراسة

نظرًا لطبيعة الدراسة الحالية ولتحقيق أهدافها تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار البعدي فقط (One Shot Case Study)، حيث يعد هذا المنهج الأنسب لأغراض وأهداف هذه الدراسة، حيث يهدف بشكل رئيسي إلى إظهار تأثير تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تطوير بعض مهارات اللغة الإنجليزية. يأتي اختيار هذا التصميم نتيجة لمحدودية الوقت المتاحة لإجراء الاختبارات وتقييم النتائج، بالإضافة إلى الجهد والوقت المطلوب لتطوير بيئات افتراضية وإضافة المكونات الضرورية. ومن ضمن التحديات أيضًا الحاجة إلى وجود معلمين للمساعدة في مراقبة نتائج بطاقة الملاحظة وتحليلها بدقة وفعالية، كما وأنه لتكلفة الموارد المستخدمة دور كبير في ذلك، حيث تطلب ذلك اختيار ثلاث مجموعات: اثنتين منهما مجموعات تجريبية أحداهما تم تدريسها الوحدة المقررة بتقنية الواقع الافتراضي والأخرى تم تدريسها بتقنية الواقع المعزز، أما المجموعة الثالثة فهي المجموعة الضابطة والتي تم تدريسها نفس الوحدة المقررة ولكن بالطريقة الاعتيادية. ولاحتساب الأثر تم أخذ ملاحظات بناءً على بطاقتي الملاحظة التي تم تصميمها

واعتمادها لتزويد الباحثة بالبيانات الكافية لتغطية مشكلة الدراسة والإجابة عن أسئلتها في الشكل رقم (1).

تصميم الدراسة

شكل رقم (1): تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار البعدي فقط

Experimental Group1	X	O2
Experimental Group2	X	O2
Control Group	-	O2

X: المعالجة التجريبية (التدريس بتقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز)

- : لا يوجد معالجة (التدريس بالطريقة الاعتيادية)

O2: القياس البعدي لبطاقة الملاحظة

أفراد الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من جميع طالبات الصف الرابع الأساسي للعام الدراسي (2023-2024) في مدارس الحصاد التربوي التابعة لمديرية التعليم الخاص محافظة العاصمة والبالغ عددهن (135) وتم أخذ عينة بالطريقة القصدية بما يتناسب مع المدرسة ومعلمات اللغة الإنجليزية بحيث يكون لديها خبرة سابقة في استخدام وتطبيق تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في التدريس، بالإضافة لتحديد مجموعة متنوعة من الأفراد أو الخصائص التي تمثل هذه المجموعة مثل مستواهم التحصيلي في مادة اللغة الإنجليزية، حيث بلغ عددهن (82) موزعات على ثلاث شعب اثنتين منهم تجريبية والبالغ عدد كل منهم (28) و(25) والثالثة منهم ضابطة ويبلغ عدد الطالبات فيها (29).

الجدول (2): يبيّن توزيع عينة الدراسة حسب طريقة التدريس

المتغير		العدد	النسبة
طريقة التدريس	الواقع الافتراضي	28	%34.1
	الواقع المعزز	25	%30.5
	الاعتيادية	29	%35.4
	المجموع	82	%100.0

أداة الدراسة

تم استخدام بطاقة الملاحظة كأداة رئيسة لدراسة أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع. ولقد تم بناء الأداة من خلال مراجعة الدراسات السابقة ومن خلال آراء المحكمين ملحق(2)، وعليه فقد تم بناء بطاقة الملاحظة الخاصة بالبحث والمكونة من (31) فقرة ملحق (1).

الجدول (3) : مجالات الأداة وفقرات كل مجال

المحور	موضوعه	عدد فقراته
الأول	مهارة القراءة	14
الثاني	مهارة المحادثة	17

الخصائص السيكوميترية للأداة

تم التحقق من صدق الأداة وثباتها كالآتي:

صدق المحكمين

تم التحقق من صدق أداة البحث من خلال عرضها على المحكمين والبالغ عددهم (10) محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص من هيئة التدريس في جامعة الشرق الأوسط وغيرها، والمبينة أسماؤهم في الملحق رقم (2)، حيث طُلِب منهم إبداء الرأي على فقرات بطاقة الملاحظة من حيث ارتباطها

بالمحاور، واقتراح التعديل في صياغتها أو حذفها أو إضافة فقرات أخرى، وقد تم استلام إجابات المحكمين وتطبيق الأداة على عينة من خارج عينة الدراسة لفحص صدق و ثبات الأداة, وبعد الأخذ برأيهم أصبحت بطاقة الملاحظة في صياغتها النهائية ملحق (3) المكونة من (26) فقرة بدلًا من (31) فقرة موزعة على محورين.

ثبات الأداة

للتحقق من الثبات تم تطبيق الاداة على (30) طالبة لتوضيح أثر واستخراج معامل الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباخ للتأكد من الاتساق الداخلي وثبات التجزئة النصفية لفقرات الأداة كما هوه موضح في الجدول (4).

الجدول (4): ثبات الاتساق الداخلي وثبات التجزئة النصفية لأداة الدراسة

المجال	عدد الفقرات	معامل ثبات الاتساق الداخلي	معامل ثبات التجزئة النصفية
القراءة	12	0.916	0.829
المحادثة	14	0.883	0.874

يلاحظ من الجدول (4) أن معاملات ثبات الاتساق الداخلي لمجال (القراءة) بلغ (916.)، وثبات التجزئة النصفية بلغ (829.)، ولمجال (المحادثة) بلغ معامل ثبات الاتساق الداخلي (883.)، وبلغ ثبات التجزئة النصفية بلغ (874.)، وجميعها معاملات ثبات مقبولة مما يدل على أن الأداة تتمتع بالثبات.

تصحيح الأداة

بهدف تصحيح الأداة تم اعتماد التدريج الخماسي مقسم إلى (ممتاز وتأخذ علامة 5)، و(جيد جدًا وتأخذ علامة 4)، و(جيد وتأخذ علامة 3)، و(مقبول وتأخذ علامة 2)، و(ضعيف وتأخذ علامة 1).

متغيرات الدراسة

المتغير المستقل ويتضمن متغير طريقة التدريس وله ثلاثة مستويات:

- تقنية الواقع الافتراضي.
- تقنية الواقع المعزز.
- الطريقة الاعتيادية (دون استخدام أي تقنيات).

المتغير التابع ويتضمّن:

- مهارات اللغة الإنجليزية وتقتصر في هذه الدراسة على مستويين (مهارة القراءة ومهارة المحادثة).

إجراءات الدراسة

لتحقيق هدف الدراسة "أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع في الأردن" قامت الباحثة باتباع الإجراءات الآتية:

- الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة.
- تم بناء الأداة وهي بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارتي القراءة والمحادثة.
- ثم الحصول على كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط كما في الملحق رقم (4).
- تم توزيع الأداة على المحكمين لفحصها وتدقيقها (ملحق 2).
- تم التواصل مع مدارس الحصاد التربوي ومقابلة رئيس قسم تكنولوجيا التعليم واطلاعه على هدف الدراسة والتنسيق مع معلمة اللغة الإنجليزية والتواصل معها وإجراء عدة لقاءات لتوضيح كيفية تطبيق الدراسة وأدواتها.

- تم اختيار الصف الرابع الأساسي من مدارس الحصاد التربوي بطريقة قصدية بما يتناسب مع معلمات اللغة الإنجليزية والمدرسة.
- تم التواصل مع قسم تكنولوجيا التعليم في مدارس الحصاد التربوي للبدء بتصميم بيئات العلم الالكتروني (الواقع الافتراضي والواقع المعزز)، والتي سيتم تصميم الدروس عليها ومن تطبيق CoSpaces وتطبيق flip sketch ، إذ تم تصميم وبناء بيئات افتراضية يتناسب عرضها بتقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في نفس الوقت مع المحافظة على تحقيق الهدف الرئيسي .

تم تصميم أربع بيئات افتراضية تتناسب مع محتوى الدرس كما هو موضح بالصور ملحق (8).
https://edu.cospaces.io/XXX-TNL https://edu.cospaces.io/FDD-DCM
https://edu.cospaces.io/BZS-MEJ https://edu.cospaces.io/CLZ-SLT

- تم اختيار الشعب بالطريقة القصدية لتمثل أفراد الدراسة حيث كانت الشعبة (أ) المجموعة التجريبية الأولى وتم تدريسها بتقنية الواقع الافتراضي، والشعبة (هـ) هي المجموعة التجريبية الثانية وتم تدريسها بتقنية الواقع المعزز، والشعبة (ب) مجموعة ضابطة وتم تدريسها بالطريقة الاعتيادية.
- تم اعتماد الوحدة الثالثة "Keeping Healthy" من كتاب اللغة الإنجليزية للصف الرابع لتطبيق الدراسة عليها .
- تم تصميم وتنسيق المادة الدراسية التي ستعرض للطالبات بمساعدة قسم تكنولوجيا التعليم في مدارس الحصاد التربوي.
- تم تحديد هدف بيئة الواقع الافتراضي والواقع المعزز والتأكد من توافقه مع أهداف الدراسة ومتطلبات المتعلمة بالإضافة الى تحديد المهارات أو المفاهيم التي يجب تعزيزها أو توضيحها من خلال هذه البيئة كالمفردات الواردة في الدرس مثل :(..... Biscuits, Cherries, etc).

- تم إنشاء البيئة الافتراضية بشكل مفصل باستخدام أدوات CoSpaces المتاحة ، حيث يمكن استخدام أدوات السحب والإسقاط لإضافة عناصر ثلاثية الأبعاد مثل الأثاث، والمباني، والشخصيات، والأجهزة الإلكترونية، وأي مكونات أخرى ذات صلة. بحيث تكون البيئة تتيح للمستخدمين التفاعل مع العناصر والكائنات الموجودة فيها .
- تم إضافة تفاصيل تفاعلية مثل الأزرار والألواح التفاعلية لتمكين المستخدمين من تفعيل إجراءات محددة أو الحصول على معلومات إضافية وإجابات صحيحة وخاطئة ، والإجابة عن الأسئلة بخيارات من متعدد.
- تم أخذ عينة عشوائية (26 طالبة) من خارج عينة الدراسة الأصلية لتطبيق الأداة عليها والتأكد من صدقها وثباتها، وتمثلت بالشعبة (د). ومن ثم تم التأكد من صدق وثبات الأداة ثم البدء بتطبيق الدراسة.
- استمر التطبيق (5) أسابيع وقد تم تحديد يوم الأحد 2023/10/15 لبدء التجربة ولغاية انتهاء التجربة يوم الخميس 2023/11/16، حيث كان التطبيق موزع على 3 حصص بالأسبوع لتكون الأولى الحصة التطبيقية والاثنتين المتبقيات هم لأخذ الملاحظات بصورة مباشرة، قامت الباحثة خلالها بمتابعة عمل معلمة اللغة الإنجليزية للمشاركة في التجربة.
- حيث كان متوفر 16 نظارة للتطبيق في الشعبة (أ) التي تم تدريسها بتقنية الواقع الافتراضي، حيث تم تنظيم الطلاب بالتناوب على استخدام النظارات نظراً لأن العدد لا يغطي كل أفراد عينة الدراسة للمجموعة التجريبية الأولى التي يتم تدريسها باستخدام الواقع الافتراضي، وذلك بالاستعانة بتقنيات التفاعل البديلة كالألواح الذكية الموجودة بالصفوف لعرض المحتوى الافتراضي لجميع الطلاب في الوقت نفسه، مما يتيح لهم مشاهدة التجربة والمشاركة فيها دون الحاجة إلى النظارات.

- أما بالنسبة للأجهزة اللوحية التي تم استخدامها بالتطبيق في تقنية الواقع المعزز، كان يوجد 8 أجهزة، حيث تم توزيع الطالبات على شكل مجموعات والقيام بالتطبيق المطلوب بناءً على الدرس بالتناوب بينهم.
- خلال تطبيق الوحدة الدراسية تم تسجيل وأخذ الملاحظات للطالبات، حيث كان يوجد ثلاث معلمات للقيام بأخذ الملاحظات بحيث تكون كل معلمة مسؤولة عن مجموعة معينة، وتقوم معلمة اللغة الإنجليزية باختبار الطلبة شفهيًا لقراءة الدرس أو المشاركة في المحادثة حتى يتم أخذ الملاحظات.
- ثم بدأت الباحثة بتنظيم البيانات وإدخالها إلى البرنامج الإحصائي (SPSS) وتحليلها إحصائيًا وتفسير النتائج ووضع التوصيات.
- عرض نتائج الدراسة في جداول دقيقة حسب الأصول واستخلاص النتائج ومناقشتها واقتراح التوصيات بشأنها.

التصميم الإحصائي المُستخدم في الدراسة

تم استخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية من خلال برمجية SPSS لتحليل ومعالجة البيانات، لحساب ما يلي:

- للإجابة عن السؤال الأول والثاني والثالث تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent T test). وحساب قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات الأداة ومحاورها.
- معادلة ألفاكرونباخ لحساب الثبات.

الفصل الرابع
نتائج الدراسة

تضمّن هذا الفصل عرض نتائج الدراسة مرتبة وفق أسئلتها، وفيما يلي عرض لنتائج الدراسة:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول والذي نص على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لأثر تطبيق تقنية الواقع الافتراضي /الطريقة الاعتيادية؟

للإجابة عن السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent T test) لإجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير تقنية التدريس، والجدول (5) يبيّن النتائج:

الجدول (5)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير التقنية المستخدمة (الواقع الافتراضي، الطريقة الاعتيادية)

المتغير		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية	مربع آيتا
القراءة	الواقع الافتراضي	28	4.53	0.48	7.571	55	.000	0.505
	الطريقة الاعتيادية	29	3.17	0.82				
المحادثة	الواقع الافتراضي	28	4.46	0.49	7.047	55	.000	0.470
	الطريقة الاعتيادية	29	3.18	0.83				

يتبيّن من الجدول (5) وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعاً لتقنية التدريس وكانت لصالح تقنية الواقع الافتراضي في المهارتين، حيث بلغ المتوسط الحسابي لمهارة القراءة في تقنية الواقع الافتراضي (4.53) وانحراف معياري (0.48)، وتأتي التقنية الاعتيادية بمستوى أقل حيث بلغ المتوسط حسابي (3.17) بانحراف معياري (0.82)، وبالنسبة

لمهارة المحادثة بلغ المتوسط الحسابي لتقنية الواقع الافتراضي (4.46)، بانحراف معياري (0.49)، وجاء للطريقة الاعتيادية بمستوى أقل حيث بلغ (3.18)، بانحراف معياري (0.83). وأما بالنسبة لاختبار ت للعينات المستقلة فقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في مستوى مهارتي القراءة والمحادثة تعزى لتقنية التدريس لصالح الواقع الافتراضي حيث كانت قيمة ت بالترتيب (7.571) و(7.047)، وبلغت قيمة الأثر (0.505)، (0.470)، وبالتالي وجود أثر لتقنية الواقع الافتراضي في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني والذي نص على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لأثر تطبيق تقنية الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية؟

للإجابة على السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار ت للعينات المستقلة (Independent T test) لإجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير تقنية التدريس (الواقع المعزز، الطريقة الاعتيادية)، والجدول (6) يبيّن النتائج:

الجدول (6): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير التقنية المستخدمة (الواقع المعزز، الطريقة الاعتيادية)

المتغير		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية	مربع آيتا
القراءة	الواقع المعزز	25	4.45	0.65	6.236	52	.000	0.408
	الطريقة الاعتيادية	29	3.17	0.82				
المحادثة	الواقع المعزز	25	4.42	0.55	6.545	48.876	.000	0.425
	الطريقة الاعتيادية	29	3.18	0.83				

يتضح من الجدول (6) وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعاً لتقنية التدريس، وكانت لصالح تقنية الواقع المعزز في المهارتين، حيث بلغ المتوسط الحسابي لمهارة القراءة لتقنية الواقع المعزز (4.45) وانحراف معياري (0.65)، وتأتي الاستراتيجية الاعتيادية بمستوى أقل حيث بلغ المتوسط حسابي (3.17) بانحراف معياري (0.82)، وبالنسبة لمهارة المحادثة بلغ المتوسط الحسابي لتقنية الواقع المعزز (4.42)، بانحراف معياري (0.55)، وجاءت للاستراتيجية الاعتيادية بمستوى أقل حيث بلغ (3.18)، بانحراف معياري (0.83). وأما بالنسبة لاختبار ت للعينات المستقلة فقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في مستوى مهارتي القراءة والمحادثة تعزى للطريقة لصالح تقنية الواقع المعزز حيث كانت قيمة ت بالترتيب (6.236) و(6.545)، وبلغت قيمة الأثر (0.408)، (0.425)، وبالتالي وجود أثر لتقنية الواقع المعزز في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث والذي نص على: هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لمادة اللغة الانجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تعزى لأثر تقنية التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز)؟

للإجابة على السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار ت للعينات المستقلة (Independent T test) لإجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير تقنية التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز)، والجدول (7) يبيّن النتائج:

الجدول (7)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمقياس تنمية مهارتي القراءة والمحادثة وذلك تبعاً لمتغير تقنية التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز)

المتغير		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية	مربع آيتا
القراءة	الواقع الافتراضي	28	4.53	0.48	.553	51	.583	0.006
	الواقع المعزز	25	4.45	0.65				
المحادثة	الواقع الافتراضي	28	4.46	0.49	.271	51	.787	0.001
	الواقع المعزز	25	4.42	0.55				

يظهر الجدول (7) عدم وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعاً لتقنية التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز)، حيث كانت قيمة (ت) بالترتيب (.553) و(.271)، وبلغت قيمة الأثر (0.006)، (0.001).

الفصل الخامس
مناقشة النتائج والتوصيات

يتضمّن هذا الفصل مناقشة للنتائج التي تم التوصل إليها، بعد جمع البيانات وتحليلها باستخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)؛ للإجابة عن أسئلة الدراسة تبعاً لتسلسلها، وصولاً إلى التوصيات والمقترحات، وعلى النحو الآتي:

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول والذي نص على: : هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لأثر تقنية الواقع الافتراضي والطريقة الاعتيادية؟

أظهرت النتائج وجود أثر لتقنية الواقع الافتراضي في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة.

يمكن تفسير النتيجة بما تتضمنه تقنية الواقع الافتراضي من ميزات، حيث تتيح للطلبة الاستكشاف بأسلوب ثلاثي الأبعاد وبشكل واقعي، وتحقيق المشاركة الطبيعية، مما يؤدي إلى خلق تفاعلٍ كبيرٍ وتجارب غامرة، كما يسمح التعبير الطبيعي بالتفاعل والاستكشاف دون قيود، مما يعزز التعلم والتدريب بشكل فعّال، حيث يتفاعل الطلبة مع التطبيق بشكل يشعرهم كأنهم في العالم الواقعي، مع توفير ردود فعل واقعية من الطلبة على الدرس، الأمر الذي يساعد الطلبة على تحسين مهاراتهم في القراءة من حيث، تحسين مستوى الطالب على القراءة جهريًا قراءة سليمة، وقدرة على قراءة النصوص المقررة بسهولة، كما يستطيع أن يقرأ الكلمات بشكل صحيح، ويجيد القراءة بالوقت المحدد بما يتناسب مع النص، ويميز بين المفردات، ويجيب عن الأسئلة المطروحة عليه.

كما يُسهم في تحسين مهارة المحادثة للطلبة وتتكون لديهم قدرة على التحدث بطلاقة أثناء النقاش واستخدام اللغة السليمة في نقاشهم، يتحدث بثقة، يتحدث بصوت واضح، ويلفظون المفردات بطريقة

صحيحة، يحاول تركيب جمل بسيطة صحيحة، وتنمي لديهم مهارة تسلسل الأفكار وتنظيمها، وربطها ببعضها البعض. وهذا ينسجم مع دراسات كدراسة (القاسمي، 2020) التي تشير إلى أن تقنية الواقع الافتراضي تتيح تصميم وتمثيل معلومات بشكل ثلاثي الأبعاد، مما يسهم في بناء تجارب تعلم فعّالة للطلبة، وتنفيذ تجارب ومشاريع تعليمية متنوعة، حيث يكون لديهم السيطرة الكاملة على بيئتهم، مما يشجع على استخدام الحاسوب لتطبيق المعلومات بوسائل متنوعة، وتحقيق الخيال العلمي للطلبة، حيث يعيشون تجارب مذهلة تساهم في تحفيز فضولهم وتوسيع آفاقهم، كما يمكن للطلبة حل المشكلات الحقيقية باستخدام التخيل ووضع حلول لتحدياتهم وفهمها بشكل أفضل، ويعزز رغبة الطلبة في التعلم ويعزز دافعيتهم لاستكشاف المعلومات ومشاهدتها، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (Acar & Cavas,2020) ، ودراسة (حماد، 2020). حيث يمكن استنتاج أن قيم مربع آيتا في جدول (5) لكل من المهارات (القراءة والمحادثة) بين الواقع الافتراضي والطريقة الاعتيادية هي 0.505 و 0.470 على التوالي. هذا يشير إلى أن هناك علاقة قوية بين استخدام التقنية المستخدمة وتنمية المهارات في القراءة والمحادثة، حيث يكون أداء الطلاب أفضل عند استخدام التقنية الافتراضية مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني والذي نص على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تعزى لأثر تقنية الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية؟

أظهرت النتائج وجود أثر لتقنية الواقع المعزز في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة.

يمكن تفسير النتيجة من خلال التكنولوجيا المتطورة للواقع المعزز وتُعد محطة للابتكار، حيث تمنح الطلبة القدرة على دمج بيئتهم الواقعية بعناصر افتراضية، وتعزيز تفاعلهم مع العالم من حولهم ومع المعلم في العملية التعلمية، وتوفر للطلبة تجربة مميزة في التعليم والتدريب وتحسين الأداء الأكاديمي، وتعزز النشاط والدافع لدى الطلبة داخل الفصل الدراسي، ويتسم استخدامها بالمرونة، حيث تنفذ في أي مكان ولا تقتصر على بيئة تعليمية محددة، وتتيح هذه التقنية إمكانية إضافة عناصر بصرية وصوتية لتحسين فهم المفاهيم وتعميق تجربة التعلم، بالاعتماد على العناصر الرقمية والتفاعلية، ويمكن تحفيز الطلبة وجعل عملية التعلم أكثر فاعلية ونشاط، بالإضافة إلى ذلك، يمكن دمج عناصر ثلاثية الأبعاد وتوفير محتوى تفاعلي لتعزيز تجربة التعلم وزيادة فهم الطلبة للمواضيع التعليمية.

وهذا بدوره يؤدي إلى مساعدة الطلة على تحسين مهارة المحادثة لديهم ويظهر ذلك بالالتزام بالوقت المحدد للنقاش وبآداب الحوار مع المعلم والزملاء والمحاورة بجرأة، وتوظيف المفردات توظيفًا صحيحًا، والانسيابية في الحديث حيث لا يتوقف الطلبة لفترة طويلة قبل الكلام وأثنائه، وقدرة على صياغة الكلام الذي يتحدثون به للتعبير عن أفكاره. كما تساعد في تحسين مهارة القراءة للطلبة وتعزز لديهم القدرة على تحليل النص فهمه واستخراج المعلومات من النص المعطى لهم، ويستطيع تمييز الكلمات من حيث الاسم والفعل والضمير، ويحدد الأفكار الرئيسية والفرعية في النص، وتطوير مهارة القراءة بشكل ذاتي. وهذا يتماشى مع ما جاءت به دراسات (العنزي،2021) التي تشير إلى

دور تقنية الواقع المعزز في الدمج من خلال تجميع الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي في بيئة المتعلم الفعلية، وعرض المعلومات بشكل ثلاثي الأبعاد باستخدام أشكال افتراضية ثلاثية الأبعاد، وتتيح للمتعلم فرصة التفاعل مع المعلم وبيئته الفعلية وأقرانه في نفس الوقت، والمشاركة النشطة مع أقرانه في الوقت الفعلي، مما يساهم في اكتساب الخبرة وتنمية مهارات حل المشكلات، كما وتتيح سهولة الاستخدام للمعلم إدخال ونقل المعلومات إلى المتعلم بطريقة سهلة وفعّالة. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (العمري، 2019)، ودراسة (القحطاني، 2020)، ودراسة (Wedyan et al,.2022)، ونستنتج أن قيم مربع آيتا في جدول (6) لكل من المهارات (القراءة والمحادثة) بين الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية هي 0.408 و0.425 على التوالي. هذا يشير إلى أن هناك علاقة قوية بين استخدام التقنية المستخدمة وتنمية المهارات في القراءة والمحادثة، حيث يكون أداء الطلاب أفضل عند استخدام التقنية المعززة مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث والذي نص على: ما فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لمادة اللغة الانجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تعزى لأثر لتقنيتي التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز)؟

أظهرت النتائج عدم وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعاً لتقنيتي التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز).

يمكن تفسير النتيجة من خلال ما تتضمنه اتقنية الواقع الافتراضي، والواقع المعزز من خصائص وميزات تعزز الأداء الأكاديمي لدى الطلبة، وتعزيز قدرة المعلمين على التفاعل والتعاون والتفاعل بينهم وبين المتعلمين، مما يعزز تبادل التجارب والأفكار، وتمكن للطلبة من ممارسة مهاراتهم وتطبيق التجارب دون مخاطر، وتشجع على تنمية التفكر الإبداعي لدى الطلبة وتعزز فهمهم للمواد الدراسية،

وعمل تجارب ومشاريع تعليمية متنوعة، حيث يكون لديهم السيطرة الكاملة على بيئتهم، مما يشجع على استخدام الحاسوب لتطبيق المعلومات بوسائل متنوعة، وتحقيق الخيال العلمي للطلاب، حيث يعيشون تجارب مذهلة تساهم في تحفيز فضولهم وتوسيع آفاقهم.

كما تساعد المدرسين على تطبيق نظريات التعلم بطرق جاذبة ومشوقة ومثيرة للاهتمام وممتعة للطلبة، مما يعزز التفاعل والمشاركة الاجتماعية بين الطلبة في نفس البيئة التعليمية، وجذب انتباه الطلبة وتحفيزهم للتعلم من خلال استخدام حواسهم، ودعمهم في اكتشاف المعلومات والتفاعل معها من خلال المشاركة في الأنشطة، واكتساب خبرات تعلم مستدامة من خلال التدريب العملي. نستنتج من الجدول (7) أن قيم مربع آيتا لكل من المهارات (القراءة والمحادثة) بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز هي 0.006 و0.001 على التوالي. هذا يشير إلى أنه لا يوجد تأثير قوي لتقنية التدريس على تنمية مهارتي القراءة والمحادثة، حيث لا تتجاوز قيمة مربع آيتا الحدود القياسية المعتادة للدلالة الإحصائية.

التوصيات

في ضوء النتائج التي توصلت الدراسة إليها توصي الباحثة بما يأتي:

- تعزيز تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز في المدارس.
- عمل دورات وورشات تدريبية للمعلمين تتضمن كيفية تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والمعزز.
- الاهتمام بتوفير المعدات الخاصة بتقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز وتدريب الطالبات عليها.
- إشراك المجتمع المحلي في لقاءات تهدف إلى اطلاعهم على التقنيات التكنولوجية الحديثة المستخدمة في المدارس.

المقترحات

- إجراء دراسات تتناول متغيرات الدراسة على مقررات وعينات مختلفة.
- إجراء دراسة لتطبيقات تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في اللغة الإنجليزية والمقررات الأخرى.
- دراسة تتناول استخدام تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز وعلاقتها بتنمية مهارات اللغة الإنجليزية (كالكتابة والاستماع).

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

إبراهيم، السعيد مبروك (2011). *الوسائط المتعددة بالمكتبات المدرسية ومراكز مصادر التعلم*. الإسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

أبو اثنتين، نواف (2022). أثر تدريس العلوم بتقنية الواقع المعزز في تنمية الدافعية للتعلم والتحصيل الدراسي لدى طالب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة بمحافظة عفيف، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 3*(30)، 520-549.

أبو مغلي، سميح (2006). *تعليم القراءة والكتابة*. عمان، دار البداية.

أحمد، بسمة (2020). استخدام تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز لدعم التعليم عن بعد لمواجهة فايروس كورونا . استرجع في 17 يناير 2024 من المصدر www.rayaedu.org

أحمد، بسمة توفيق (2020). استخدام تقنية الواقع الافتراضي والمعزز لدعم التعليم عن بعد لمواجهة فيروس كورونا . معهد راية العالي.

الأسرج، محمد (2019). *أثر اختلاف نمطي الواقع المعزز على تنمية مهارات نظم تشغيل الحاسب الآلي والدافعية للإنجاز لدى طلاب المعاهد الفنية التجارية*، [رسالة ماجستير]، جامعة نبها مصر، كلية التربية النوعية.

الأغا، منى (2015). *فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة*، [رسالة ماجستير]، الجامعة الإسلامية.

آل سعود. الجوهرة (2019).فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في مستوى دافع الإنجاز والاتجاه الإيجابي نحو استخدام التكنولوجيا في التعليم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد ٤٥١، الجزء الأول

باشماخ، أفنان فيصل (2020). أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة الانخراط في العملية التعليمية التعلمية لتعلم مفردات اللغة الانجليزية، *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، جامعة الملك عبد العزيز، 4*(17)، ص 39-66.

باقديم، منال (2021). *دور استخدام الواقع الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة من وجهة نظر معلماتهم*، كتاب أبحاث المؤتمر الدولي الثاني، لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي، ج1 .

البرادعي، أشرف؛ والعكية، أميرة (2019). أثر التفاعل بين نمط التعقب لتقنية الدمج بالواقع على تنمية التحصيل المعرفي والأداء المهاري والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة كلية التربية ببنها ، 10.(130).

الحارثي، سميرة (2022). أثر توظيف استراتيجية القصص الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة الابتدائية في الصفوف العليا، *مجلة الدوريات المصرية، 26*(4)، 3775-3839.

الحامد، عبد الله حامد (2020). معوقات استخدام تقنيات الواقع المعزز في التدريس من وجهة نظر المشرفين التربويين. *كلية الدراسات العليا لتربية، جامعة القاهرة، 28*(2)، 133-175 .

الحجيلي، سمر بنت أحمد بن سليمان (2020). فاعلية الواقع المعزز في التحصيل وتنمية الدافعية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات المرحلة الثانوية. المجلة العربية للتربية النوعية،9، 31-90.

الحربي، عايض بن طريفان (2017). مستوى توظيف الواقع الافتراضي بمعامل اللغة الانجليزية ودوره في تنمية مستوى مهارات الكتابة لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية، جامعة القصيم بالمملكة العربية السعودية، 91*(2)، 65-105.

الحسامية، رحمة تحسين (2020). أثر تقنية الواقع المعزز في التحصيل الدراسي وفي التفكير البصري لطالبات الصف الثالث الأساسي لمادة العلوم في لواء القويسمة. عمان (رسالة ماجستير). جامعة الشرق الأوسط. قاعدة معلومات AskZad

حسن، حسن عمران (2019). تنمية مهارات التحدث لدى متعلمي اللغة العربية غير الناطقين بها باستخدام المدخل الوظيفي، *المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، 29*(3)، 278- 323.

الحسيني، مها (2014). *أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في وحدة من مقرر الحاسب الآلي في تحصيل واتجاه طالبات المرحلة الثانوية*، [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، السعودية.

حماد، رانيا حسن (2020). *تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع في مادة اللغة العربية*، [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة سوهاج، مصر.

حمدالله، حيدر ميسر؛ والدليمي، مصطفى علي (2020). أثر التدريس وفقًا لتقنية الواقع المعزز في تحصيل طلاب الصف الخامس العلمي لمادة علم الأحياء. دراسات تربوية، 13(51)، 21-42.

الحميدي، وسمية (2019). (فاعلية معمل لغات افتراضي في تنمية مهاراتي الاستماع والقراءة لمادة اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثاني الثانوي مدينة الرياض)، *مجلة كلية التربية، 35*(12)، 419-449.

الحويفي، بندر راشد (2019). توظيف تكنولوجيا الواقع المعزز في هندسة الكتاب المدرسي. رسالة ماجستير غير منشورة. كليات الشرق العربي للدراسات العليا، الرياض.

خالد، جميلة شريف محمد (2020). *أثر استخدام بيئة تعلم افتراضية في تعليم العلوم على تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس*، [رسالة ماجستير غير منشورة].

خليل، محمد صلاح (2020). نمط التعزيز في بيئة الواقع المعزز وأثره في تنمية مهارات القراءة الناقدة لطلاب الفرقة الأولى لشعبة اللغة الانجليزية بكلية التربية بجامعة الفيوم واتجاهاتهم نحو هذه البيئة، *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، 14*(14)، 696-729.

خوجة، منى بنت عبدالله عبد الرؤوف (2015). *فاعلية المختبر الإلكتروني في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لطالبات الثانوية بمدينة الطائف*، [أطروحة دكتوراه]، كلية التربية، جامعة أم القرى.

الدوسري، خلود شبيب سعيد (2018). *تحليل محتوى كتاب اللغة الانجليزية للصف السادس الابتدائي في ضوء مهارات التواصل الشفهي*، موقع شمعة.

راشد، محمد (2020). علم المتاحف ونشأته وفروعه وآثره. مصر، القاهرة: العربي للنشر والتوزيع.

رزق هناء (2017). تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في عملية التعليم والتعلم، *مجلة دراسات في التعليم الجامعي-مصر*، (36)، 287-322 .

رشيدة، لاو (2017). مهارة المحادثة وأسباب ضعف الطلاب الصينيين فيها، *مجلة كلية دلتا العلوم والتكنولوجيا*،مج 14(5).

الرويلي، ليلى؛ العنزي، عبد الحميد (2023). دور الواقع المعزز في تنمية مهارات القراءة والكتابة في اللغة الانجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلماتهن في منطقة الجوف، *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، 17*(8)، 180-222.

الريامية، بسماء (2018). *فاعلية استخدام الواقع الافتراضي (3D Mazelike) في تدريس الدراسات الاجتماعية على تنمية التحصيل ومهارات التفكير البصري لدى طالبات الصف العاشر الأساسي*، [رسالة ماجستير منشورة]، جامعة السلطان قابوس، كلية التربية.

الزهراني ،ابتسام بنت دعسان بن رمضان (2021) واقع استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم الدراسات الاجتماعية، *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، 63، 57-80.

السبيعي، عبدالله والجهني، عبدالله (2018). الواقع الافتراضي وأثره على التعليم، *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 20*(1)، 1-19.

الشريف، علاء الدين (2023).أثر استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية الاتجاهات نحو تعليم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية . مجلة التربية والتعليم. 3(2)،257-274.

الشمري، فهد بن فرحان (2019). استخدام تطبيقات الواقع المعزز لتنمية مهارات التفكير الابتكاري وتحصيل مقرر الحاسب الآلي لدى طلاب الصف الاول المتوسط. *المجلة التربوية-جامعة سوهاج*، (60)،181-216 .

الشنقري، سهيل سالم (2019). اللغة الإنجليزية مطلب حيوي للتعليم والتعلم. رسالة التربية، العدد 18، سلطنة عُمان.

الشهراني، فاطمة؛ والسعيدي حنان (2024). دور تطبيقات الدكاء الاصطناعي في تنمية اتجاهات طلاب المرحلة الابتدائية تحو تعلم اللغة الانجليزية من وجهة نظر المعلمات في خميس مشيط. مجلة التربية النوعية، 33(1)، 181-212.

الطراونة زكية (2022). *اثر التدريس باستراتيجية التعلم التعاوني في مادة اللغة الانجليزية على التحصيل وتنمية مهارة القراءة والكتابة لدى طالبات الصف السادس الاساسي في لواء المزار*

الجنوبي. مجلة الشرق الأوسط للعلوم الإنسانية والثقافية, 2(1), 94-73. https://doi.org/10.56961/mejhss.v2i1.21

الطويرقي، غادة (2020). *فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4*(12)، 23-51.

عبد الحفيظ، زهراء (2022). *بيئة تعلم إلكترونية قائمة على القصة الرقمية لتنمية مهارات المحادثة في اللغة الإنجليزية والفهم القرائي لدى طالبات جامعة أم القرى، مجلة تكنولوجيا التعليم، 32*(12)، 21-89.

عبد العزيز، إيهاب (2024). *أثر نمطي الفيديو (الخطي/التفاعلي) في الفصل المقلوب على تنمية معارات استخدام الواقع المعزز. مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم*. 1(1).31-97.

عبد الله، سميرة (2016). *اللغة الإنجليزية: مفاهيم وتطبيقات*، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

عبد المقصود، ناهد فهمي والبقمي، مدى (2017). *استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي ثلاثية الأبعاد لتنمية المفاهيم العلمية وتحسين الاتجاهات نحو مقرر الأحياء، المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت، 16*(1)، 19-166.

العبيدان، فاطمة(2022). *فاعلية برنامج تدريب قائم على استخدام تقنية الواقع المعزز في تحسين مهارات القراءة.مجلة العلوم التربوية النفسية*، 6 (34).

العتيبي، ربى والكلثم، مها. (2023). *تصور مقترح لتقنية الواقع الافتراضي في تدريس اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة في ضوء النهج التواصلي CLT. المجلة العلمية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية. 42*(197)، 539-568.

العربيد، علي (2020). الواقع المعزز: مفهومه، تطبيقاته، وآثاره الإيجابية، *مجلة جامعة الدمام للعلوم الصحية، 1*(1)، 25-35.

العريفي، رحاب. (2020). الصعوبات التي تواجه تدريس مادة اللغة الانجليزية في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات والحلول المقترحة لها في محافظة القويعية، *مجلة القراءة والمعرفة*، (227)، 117-148.

العريني، أحمد عبدالله (2018). *مدى استخدام تقنية الواقع الافتراضي في التعليم العام من وجهة نظر معلمي العلوم*، قاعدة معلومات دار المنظومة.

العساف، عبدالله خلف (2016). *ثقافة التواصل الفعال*، الرياض: العبيكان.

العساف، هناء(2022). دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين مهارات تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية . مجلة الدراسات التربوية. 37(1)،1-19.

عسيري، منال (2020). فاعلية استخدام المنصات الرقمية التعليمية في تنمية الفهم القرائي باللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمدينة جدة، *مجلة جامعة أم القرى، 6*(23)، 471-498.

عطار، عبدالله وكنسارة إحسان (2015). *الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو*، ط1، مكتبة الملك فهد الوطنية، مكة المكرمة.

العقيل، نواف (2017). أثر استخدام استراتيجية القراءة التعاونية في تحسين مهارة التحدث لدى طلبة الصف العاشر الأساسي، *مجلة دراسات العلوم التربوية الجامعة الأردنية*، 44، ص 91-101.

علامه، نبيلة علي (2017). *صعوبات تطبيق مهارة التحدث وفق الطريقة التواصلية لدى معلمي اللغة الانجليزية في المرحلة الثانوية بمدينة نمار*، [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة ذمار.

عليان، غصون حسين محمد (2017). مستوى وعي معلمي الدراسات الاجتماعية بالمملكة العربية السعودية برامج تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في تعليم مادتهم وتعلّمها. *مجلة البحث العلمي في التربية: جامعة عين شمس، 18*(10)، 571-541 .

العمري، عائشة (2019). استخدام الواقع المعزز في تعليم اللغة الثانية كموسوعة ومعجم تفاعلي (اجتياز) لمقررات اللغة الانجليزية للمرحلة الابتدائية، *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية. 5*(20)، 237-284.

العنزي، عبد العزيز دخيل والفلكاوي، أحمد حسين (2018). درجة وعي أعضاء هيئة التدريس لمفهوم الواقع المعزز في كلية التربية الأساسية بالهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب في دولة الكويت، *مجلة العلوم التربوية، 26*(2).

العنزي، فهد عوض (2021). العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز واسلوب التعليم في البيئات الافتراضية وأثرهما في تنمية مهارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني لدى معلمي التعليم الثانوي، *مجلة بحوث التربية النوعية: جامعة المنصورة-كلية التربية النوعية، 61*(3).

الغامدي، ابتسام (2020). أثر استخدام الواقع المعزز في تحصيل الرياضيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة في منطقة الباحة بالمملكة العربية السعودية. مجلة الجامعة الإسلامية لدراسات التربوية والنفسية، 28(2)،823-849.

الغامدي، إيمان؛ وقطب، إيمان (2020). فاعلية الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الناقد لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الدمام واتجاهاتهن نحوه. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(25)،60-92.

الغول، ريهام محمد (2016).تصميم بيئات التعلم بتكنولوجيا الواقع المعزز لذوي الاحتياجات الخاصة (رؤية مقترحة). *دراسات عربية في التربية وعلم النفس:(ASEP) رابطة التربويين العرب*، (عدد خاص)، 259-257 .

الفهيد، تهاني فهد (2018).فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لدى طلاب الصف الثاني الثانوي في مادة الفيزياء بمدارس الرياض، *مجلة القراءة والمعرفة، جمعية القراءة والمعرفة*، (205). مج 18(205)، ص 39-82.

القاسمي، مها (2020). قياس أثر استخدام تقنية الواقع الافتراضي في التدريس، *مجلة الحكمة العالمية للدراسة الإسلامية والعلوم الإنسانية، 3*(3)، 242-219.

القحطاني، امل (2020). فاعلية برنامج قائم على الواقع المعزز في تنمية التحصيل والاتجاه نحو مادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثالث المتوسط بالرياض. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والتقنية، 56*(1)، 140.

القصاص، حسين؛ زاهر، عايدة؛ خاطر، أميرة (2019). برنامج مقترح لتنمية مهارات التحدث باللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية في ضوء التعلم التشاركي في بيئة التعلم المدمج، *مجلة البحث العلمي في التربية، 20*(15)، 306-346.

متولي ،تامر محمد (2007): أثر الواقع الافتراضي وعروض الفيديو التعليمية كإحدى أحداث للتعلم الإلكتروني على السعة العملية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، دراسة ماجستير في غير منشورة، كلية التربية النوعية ،جامعة طنطا.

متولي، صفوت حسن (2020). أثر الواقع المعزز على تنمية عمليات العلم في مادة الأحياء لدى طالبات المرحلة الثانوية بدولة الكويت. مجلة منارات للدراسات والعلوم الاجتماعية، 1(1)،280-313. قاعدة معلومات شمعة

محمد، هناء رزق (2017). تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في عمليات التعليم والتعلم، *مجلة دراسات في التعليم الجامعي-جامعة عين شمس*، (36)، 570-581.

المشهراوي، حسن سليمان (2018). فاعلية توظيف تقنية الواقع المعزز في تدريس طلبة الصف العاشر الأساسي في تنمية الدافعية نحو التعلم والتحصيل في مبحث تكنولوجيا-بغزة، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والتقنية، 9*(25)، 227-240.

مصطفى، رياض بدوي (2005). *مشكلات الطفولة من الطفولة إلى المراهقة التشخيص والعلاج.* دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

المطيري، متعب (2018). *المشكلات التدريسية لمعلم اللغة الانجليزية بالمرحلة الابتدائية بمحافظة المهد*، [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

المنديل، خلود. (2020). أثر استخدام بيئة الواقع الافتراضي " Black board " في تحسين الكفاءة الذاتية لإنتاج المقررات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة المجمعة. *مجلة العلوم التربوية التقنية*، (36)، ص278-313.

منصور، عزام (2023). استخدام تقنية الواقع الافتراضي في تصميم التعليم لتنمية معارات التفكير الإبداعي لدى طلاب جامعة الخليج للعلوم والتكنولوجيا بدولة الكريت. المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج. 116(2). الكويت.

نصر الله ليلى علي (2022).مهارات الاستيعاب القرائي في اللغة الانجليزية وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت. كلية التربية الأساسية.38.(12)

ثانياً: المراجع الأجنبية

Acar, Ahmet& Cavas, Bulent. (2020). The Effect of Virtual Reality ENHANCED Learning Environment on the 7th Grade students Reading and Writing skills in English. 8(4).

Bark Haya, N.M.M., Halim, N. D. A. & Yahaya, N. (2018). the Importance of Augmented Reality Applications for children's Development During preschool year. *Advanced science letters, 24*(11),7935-7938.

Boyle, Britta. (2021). What is VR? Virtual reality explained. Retrieved January 18,2022 from www.pocket -lint.com

Gandolfi, E. (2018). *Virtual Reality and Augmented Reality.* http://www.ircm.tu.graz.ac.at/thesis/Scheucher-Thesis.pdf,p6.

Huang, Hsiu- Mei; Rauch, Urich, and Liaw, Shu-sheng. (2010). *Investigating learner's attitudes to word Virtual Reality Learning environments: Based on a constructivist approach.* Retrieved December 2017 from: https://www.science direct.com/Since/article/pie/so360131510001466.

Jacobs, H.H. (2015). *Curriculum 21: essential education for a changing world. Virginia: ASCD.*

Kauts, A. & Monik, A. (2013). Effect of Dramatization on Speaking Skills and Academic Achievement in English among primary students, *MIER journal of educational students, Trends and Practices, 3*(2), 103-182.

Koçak, Ömer, Yılmaz, Rabia M., Küçük, Sevda, & Göktaş Yüksel. (2019). The Educational Potential of Augmented Reality Technology: Experiences of Instructional Designers and Practitioners. *Journal of Education and Future,* (15), 17-36.

Mc Enery, A., Wodak, R., Kerswill, p., Culpeper, J. & Katamba, F. (2018). *English Language: description, variation and context, UK:* Palgrave Macmillan.

Phillips, T., & Phillips, A. (2010). English skills for university: Reading. Garnet Education.

Piovsan, S. & Passerino, &Pereira, A. (2019). *Virtual Reality as a Tool in the Education. Walden University International Association for Development of the Information Society (IADIS).* (Oct 19-21, 2019).

Scherucher, Bettina. (2020). *Remote physics Experiments in 3D Virtual Environment. 3D Virtual Entertainment for Remote physics Laboratories in Learning Sittings,* [Master's thesis], Graz University of Technology.

Suliman, W. (2020). *Investigating English Speaking Difficulties that Encounter ESL. Learners* [Doctoral dissertation]. The British University in Dubai.

UNESCO, (2021). AI and education Guidance for policy makers. https:/unesdoc.unesco.org

Wedyan, M. Falah, J. El-Shawish, O. Al-Falah, S. Alazab, M. (2022). Augmented Reality Based English Language Learning: Impotence and State of the ART**.** *Electronics 2022,* 11(17), 2692; https://doi.org/10.3390/electronics11172692

الملحقات

الملحق (1)

أداة الدراسة بصورتها الأولية

بطاقة ملاحظة لمهارة القراءة						
	نتاج التعلم	التقديرات				
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف
المهارة الأول: القراءة وهي: القدرة على فهم واستيعاب المعلومات والأفكار المكتوبة في نصوص مختلفة.	1. يقرأ جهريًا قراءة سليمة.					
	2. يجيد قراءة أي نص.					
	3. يلفظ الكلمات بشكل صحيح.					
	4. يتقن مهارة القراءة بسرعة.					
	5. يميز بين المفردات.					
	6. يَعرف المعاني.					
	7. يُجيب عن الأسئلة.					
	8. يستخرج المعلومات من النص.					
	9. يستطيع تحليل النص.					
	10. يُميز ما بين الفعل والاسم والضمير والصفة.					
	11. يحدد الأفكار الرئيسة والفرعية.					
	12. يُميز الأفكار الرئيسة من الفرعية.					
	13. يتطور بشكل ذاتي.					
	14. تنمو لديه القيم والاتجاهات الواردة في النص.					

بطاقة الملاحظة لمهارة المحادثة						
	نتاج التعلم	التقديرات				
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف
المهارة الثانية: المحادثة وهي: مهارة تبادل المعلومات وقدرة الفرد على التواصل والاتصال مع الآخرين بشكل فعال للتعبير عن الأفكار باستخدام عبارات سليمة، فهي وسيلة لنقل الافكار بين المتحدث والمستمع.	1. يتحدث بطلاقة.					
	2. يستخدم لغة سليمة.					
	3. يلفظ المفردات بشكل صحيح.					
	4. يفهم الكلام الذي يقوله.					
	5. ينظم الأفكار ويربطها ببعض.					
	6. يتعلم المفردات والكلمات الجديدة بسهولة.					
	7. يلتزم بالوقت المحدد.					
	8. يتحدث بثقة وصوت واضح.					
	9. يحاول تركيب جمل بسيطة صحيحة.					
	10. يوظف المفردات توظيفًا صحيحًا.					
	11. لديه مخزون من المفردات للمناقشة وتوضيح المعنى.					
	12. يلتزم بآداب الحوار مع الآخرين.					
	13. يحاور الآخرين بجرأة وطلاقة.					
	14. يستخدم فقط المفردات المحفوظة.					
	15. يظهر التردد في بعض الأحيان.					
	16. يتوقف لفترة طويلة قبل الكلام وأثنائه.					
	17. يستخدم إعادة الصياغة ليعبر عن أفكاره.					

الملحق (2)

قائمة بأسماء السادة المحكمين

الرقم	اسم المحكم	الرتبة	التخصص	مكان العمل
1	محمد حمزة	أستاذ	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط
2	هالة أبو النادي	أستاذ مشارك	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط
3	خليل السعيد	أستاذ مشارك	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الأوسط
4	جهاد درويش	أستاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	الجامعة الإسلامية بمينيسوتا الأمريكية
5	أليس الخوري	أستاذ مساعد	مناهج وطرق تدريس	كلية القادسية
6	صباح النوايسة	أستاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الأوسط
7	فاطمة وهبة	أستاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الأوسط
8	محمد حبيب السمكري	أستاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	الجامعة الإسلامية بمينيسوتا الأمريكية
9	محمود الدويري	أستاذ مساعد	المناهج وأساليب التدريس	جامعة الشرق الأوسط
10	منال الطوالبة	أستاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الأوسط

الملحق (3)

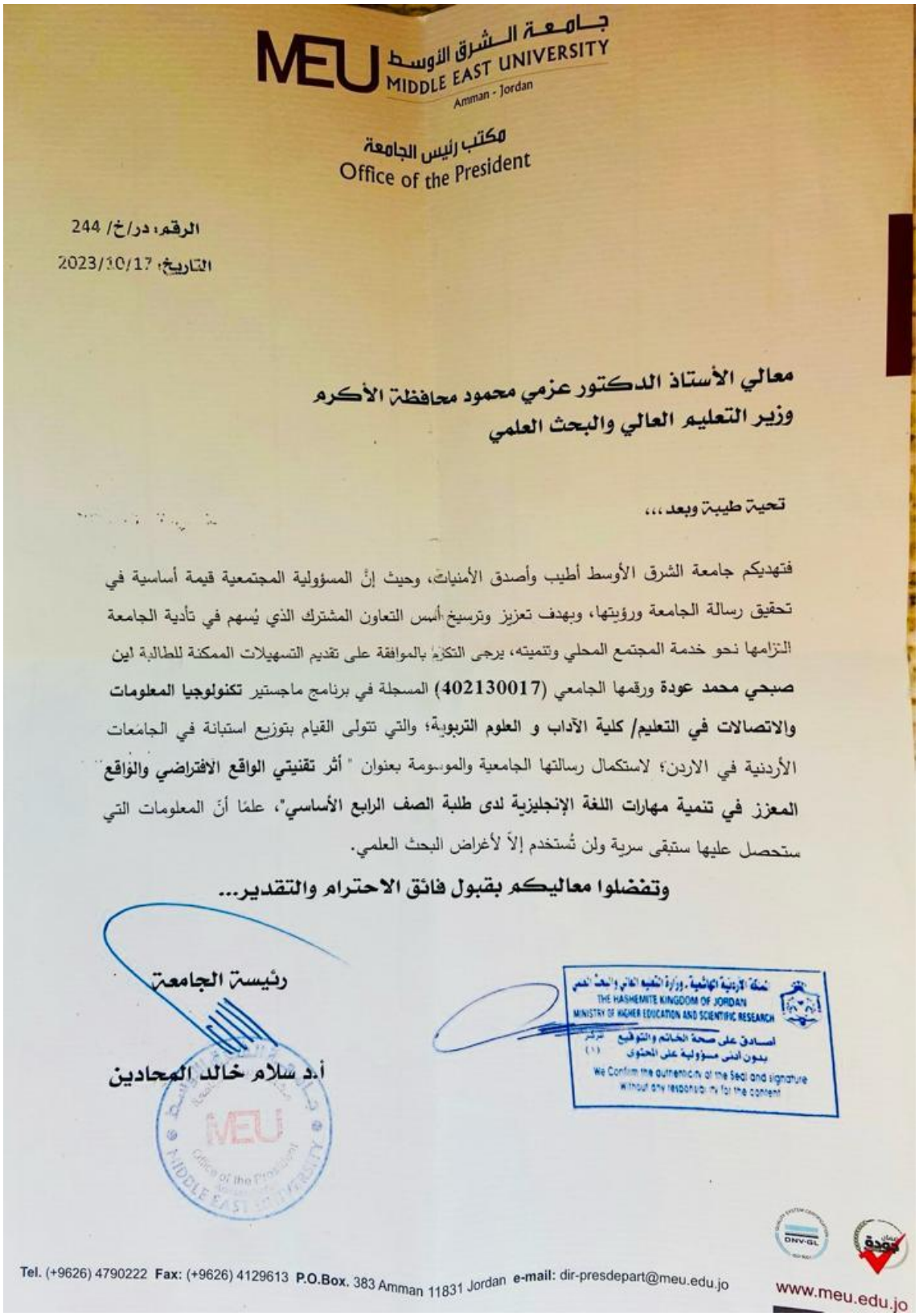
أداة الدراسة بصورتها النهائية

بطاقة ملاحظة لمهارة القراءة						
	نتاج التعلم	التقديرات				
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف
المهارة الأول: القراءة وهي: قدرة المتعلم على فهم واستيعاب المعلومات والأفكار المكتوبة في نصوص مختلفة.	1. يقرأ جهريًا قراءة سليمة.					
	2. يجيد قراءة النصوص المقررة لهذه المرحلة بسهولة.					
	3. يقرأ الكلمات بشكل صحيح.					
	4. يجيد القراءة بالوقت المحدد بما يتناسب مع النص.					
	5. يميز بين المفردات.					
	6. يجيب عن الأسئلة المطروحة عليه.					
	7. يستخرج المعلومات من النص المعطى له.					
	8. يستطيع تحليل النص.					
	9. يستطيع التمييز بين الاسم والفعل والضمير والاسم.					
	10. يحدد الأفكار الرئيسية والفرعية في النص.					
	11. لديه القدرة على تطوير مهارة القراءة ذاتيًا.					
	12. يتبنى القيم والاتجاهات الواردة في النص					

بطاقة الملاحظة لمهارة المحادثة						
	نتاج التعلم	التقديرات				
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف
المهارة الثانية: المحادثة وهي: مهارة تبادل المعلومات وقدرة الفرد على التواصل والاتصال مع الآخرين بشكل فعال للتعبير عن الأفكار باستخدام عبارات سليمة، فهي وسيلة لنقل الافكار بين المتحدث والمستمع.	1. يتحدث بطلاقة أثناء النقاش.					
	2. يستخدم لغة سليمة في حديثه.					
	3. يلفظ المفردات لفظاً صحيحًا.					
	4. تسلسل الأفكار وتنظيمها.					
	5. يربط الأفكار ببعضها البعض.					
	6. يلتزم بالوقت المحدد للنقاش.					
	7. يتحدث بثقة.					
	8. يتحدث بصوت واضح.					
	9. يحاول تركيب جمل بسيطة صحيحة.					
	10. يوظف المفردات توظيفًا صحيحًا.					
	11. يلتزم بآداب الحوار مع الآخرين.					
	12. يحاور الآخرين بجرأة.					
	13. لا يتوقف لفترة طويلة قبل الكلام وأثنائه.					
	14. يعيد صياغة الكلام الذي يتحدث به ليعبر عن أفكاره.					

الملحق (4)

كتاب تسهيل المهمة



جامعة الشرق الأوسط
MEU MIDDLE EAST UNIVERSITY
Amman - Jordan

مكتب رئيس الجامعة
Office of the President

الرقم: د ر/خ/ 244
التاريخ: 2023/10/17

معالي الأستاذ الدكتور عزمي محمود محافظة الأكرم
وزير التعليم العالي والبحث العلمي

تحية طيبة وبعد،،،

فتهديكم جامعة الشرق الأوسط أطيب وأصدق الأمنيات، وحيث إنَّ المسؤولية المجتمعية قيمة أساسية في تحقيق رسالة الجامعة ورؤيتها، وبهدف تعزيز وترسيخ أسس التعاون المشترك الذي يُسهم في تأدية الجامعة التزامها نحو خدمة المجتمع المحلي وتنميته، يرجى التكرم بالموافقة على تقديم التسهيلات الممكنة للطالبة **اين صبحي محمد عودة** ورقمها الجامعي (**402130017**) المسجلة في برنامج ماجستير **تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم/ كلية الآداب و العلوم التربوية**؛ والتي تتولى القيام بتوزيع استبانة في الجامعات الأردنية في الاردن؛ لاستكمال رسالتها الجامعية والموسومة بعنوان " **أثر تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي**"، علمًا أنَّ المعلومات التي ستحصل عليها ستبقى سرية ولن تُستخدم إلاّ لأغراض البحث العلمي.

وتفضلوا معاليكم بقبول فائق الاحترام والتقدير...

رئيسة الجامعة

أ.د سلام خالد المحادين

المملكة الأردنية الهاشمية - وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
THE HASHEMITE KINGDOM OF JORDAN
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
المصادق على صحة الخاتم والتوقيع بدون اية مسؤولية على المحتوى
We Confirm the authenticity of the Seal and signature without any responsibility for the content

Tel. (+9626) 4790222 Fax: (+9626) 4129613 P.O.Box. 383 Amman 11831 Jordan e-mail: dir-presdepart@meu.edu.jo
www.meu.edu.jo

الملحق (5)

الخطة الدراسية للواقع الافتراضي والواقع المعزز

الصف: الرابع الأساسي **عنوان الوحدة: Keeping Healthy**

الصفحات:29- 40 **الفصل الدراسي الأول لعام 2024/2023**

المبحث: اللغة الإنجليزية

الفترة الزمنية من 2023/10/15-2023/11/16

الموضوع	النتاجات	استراتيجية التدريس	المادة/ الموارد	التقويم		الإجراءات
				أداة	استراتيجية	
الحفاظ على الصحة	بحلول نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادرًا على: - التحدث عن الطعام الصحي وأهميته. - التحدث عن الطعام الغير صحي وأضراره. - القدرة على قراءة الدرس Uncle Lucas. - التحدث عن الأمراض والمشاكل الصحية - يقدم نصائح وفوائد الطعام الصحي وفق قاعدة (Should) - يقرأ الدرس قراءة صحيحة . - يمارس قراءة المفردات الجديدة في الدرس.	- تعليمات مباشرة. - سؤال وجواب. - العمل مع الأقران. - العمل بمجموعات. - التدريس بالواقع الافتراضي من خلال نظارات خاصة تعرض الواقع الافتراضي.	- كتاب الطالب. - كتاب التمارين. - أجهزة اللوحية. - الهواتف الذكية. - ونظارات الواقع الافتراضي.	بطاقة ملاحظة .	-العصف الذهني - الملاحظة - عمل مجموعات ومناقشة النتائج.	- التمهيد للدرس بسؤال وجواب. - تقديم وعرض المادة . - المناقشة ما هو الطعام الصحي وما هو الطعام غير الصحي؟ - الاستماع للكلمات الجديدة في الدرس. - قراءة وكتابة الكلمات الجديدة. - عرض درس القراءة Uncle Lucas - محادثة ومناقشة الأمراض والمشاكل الصحية المتعلقة بالطعام. - الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالحوار. - القيام بتمارين الكتاب الخاص بالطالب.

الملحق (6)
الواقع الافتراضي

الحصة 1: استكشاف الأطعمة الصحية وغير الصحية باستخدام الواقع الافتراضي (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. استكشاف أنواع الأطعمة الصحية وغير الصحية باستخدام الواقع الافتراضي.
2. فهم التأثيرات الصحية لكل نوع من الأطعمة.
3. تحفيز المشاركة الفعّالة والتفاعل مع الواقع الافتراضي.

تفاصيل الحصة:

1. تقديم الواقع الافتراضي (10 دقائق):
   - شرح كيفية استخدام الواقع الافتراضي لاستكشاف الأطعمة.
   - تقديم الأطعمة ثلاثية الأبعاد في بيئة افتراضية.
2. استكشاف الأطعمة (25 دقيقة):
   - دعوة الطلبة لتجوال في بيئة الواقع الافتراضي لاستكشاف الأطعمة.
   - توجيههم للتفاعل مع الأطعمة وفحص الفوائد والمخاطر.
3. مناقشة وتحليل (10 دقائق):
   - تشجيع الطلبة على المناقشة حول تجاربهم واستنتاجاتهم.
   - تحليل الفوائد والمخاطر المكتسبة.

الحصة 2: مقارنة الأطعمة وتحليل المشاكل الصحية باستخدام الواقع الافتراضي (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. مقارنة الأطعمة الصحية وغير الصحية باستخدام الواقع الافتراضي.
2. توضيح المشاكل الصحية المحتملة نتيجة تناول الطعام غير الصحي.
3. تحفيز التفاعل والمشاركة في مناقشة الأثر الصحي للأطعمة.

تفاصيل الحصة:

1. مقارنة الأطعمة (20 دقيقة):
   - استخدام الواقع الافتراضي لعرض مقارنة بين الأطعمة.
   - توجيه الطلبة لتحليل الاختلافات والتأثيرات الصحية.
2. تحليل المشاكل الصحية (20 دقيقة):
   - استخدام الواقع الافتراضي لتوضيح المشاكل الصحية والأمراض المتعلقة بتناول الطعام غير الصحي.
   - تشجيع الطلبة على مشاركة تجاربهم والتعبير عن آرائهم.
3. مناقشة وتحليل (5 دقائق):
   - إجراء مناقشة حول الأثر الصحي والتعليمات من الواقع الافتراضي.
   - التحقق من فهم الطلبة للمفاهيم المدروسة.

الحصة 3: تقديم النصائح وختام الدرس باستخدام الواقع الافتراضي (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. تقديم نصائح عملية حول الغذاء الصحي باستخدام الواقع الافتراضي.
2. تشجيع الطلبة على المشاركة الفعّالة باستخدام التطبيق.
3. استعراض المفاهيم والتجارب باستخدام الواقع الافتراضي.

تفاصيل الحصة:

1. تقديم النصائح (25 دقيقة):

- توجيه الطلبة لاستخدام الواقع الافتراضي لتقديم نصائح عملية.
- مشاركة النصائح باستخدام واجهات التفاعل.

2. المناقشة وختام الدرس (15 دقيقة):

- إجراء مناقشة حول التجارب والنصائح المقدمة.
- تشجيع الطلبة على تبادل أفكارهم وتوجيه الأسئلة.
- جمع ملاحظات نهائية وشكر الطلبة على مشاركتهم.

الملحق (7)
الواقع المعزز

الحصة 1: مقدمة واستكشاف الأطعمة الصحية وغير الصحية (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. فهم أهمية الغذاء الصحي في الحفاظ على الصحة.
2. التعرف على أنواع الأطعمة الصحية وغير الصحية.
3. استخدام التفاعل مع الواقع المعزز لاستكشاف نماذج ثلاثية الأبعاد للأطعمة.

تفاصيل الحصة:

1. مدخل (5 دقائق):
   - توجيه الانتباه إلى موضوع الحصة وأهميته.
   - تقديم خطة الحصة.
2. شرح الأطعمة (15 دقيقة):
   - عرض صور وأمثلة للأطعمة الصحية وغير الصحية.
   - شرح الفوائد والمخاطر المحتملة لكل نوع.
3. استكشاف الواقع المعزز (20 دقيقة):
   - استخدام التطبيق لعرض نماذج ثلاثية الأبعاد للأطعمة.
   - تفاعل الطلبة مع النماذج وطرح الأسئلة.
4. تحليل ومناقشة (5 دقائق):
   - تشجيع الطلبة على مناقشة تجاربهم ومشاهداتهم.

- التحقق من فهم الطلبة للمفاهيم المدروسة.

الحصة 2: المقارنة وفهم المشاكل الصحية (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. المقارنة بين الأطعمة الصحية وغير الصحية.
2. فهم تأثير الأطعمة على الصحة.
3. استخدام التفاعل مع الواقع المعزز لتوضيح المفاهيم.

تفاصيل الحصة:

1. مقارنة الأطعمة (20 دقيقة):

- توجيه الطلبة لاستخدام التطبيق لمقارنة الأطعمة.
- مناقشة الاختلافات والتأثيرات على الصحة.

2. المشاكل الصحية (20 دقيقة):

- استخدام التطبيق لتوضيح المشاكل الصحية والأمراض.
- تحفيز الطلبة لمشاركة تجاربهم وأفكارهم.

3. تحليل ومناقشة (5 دقائق):

- إجراء مناقشة حول التحديات والتعليمات.
- التحقق من فهم الطلبة للمفاهيم.

الحصة 3: تقديم النصائح والمناقشة الختامية (45 دقيقة)

أهداف الحصة:

1. تقديم نصائح عملية حول الغذاء الصحي.
2. تشجيع الطلبة على المشاركة الفعّالة باستخدام التطبيق.
3. استعراض المفاهيم والتجارب.

تفاصيل الحصة:

1. تقديم النصائح (20 دقيقة):

- توجيه الطلبة لاستخدام التطبيق لتقديم نصائح عملية.
- مشاركة النصائح باستخدام واجهات التفاعل.

2. المناقشة الختامية (20 دقيقة):

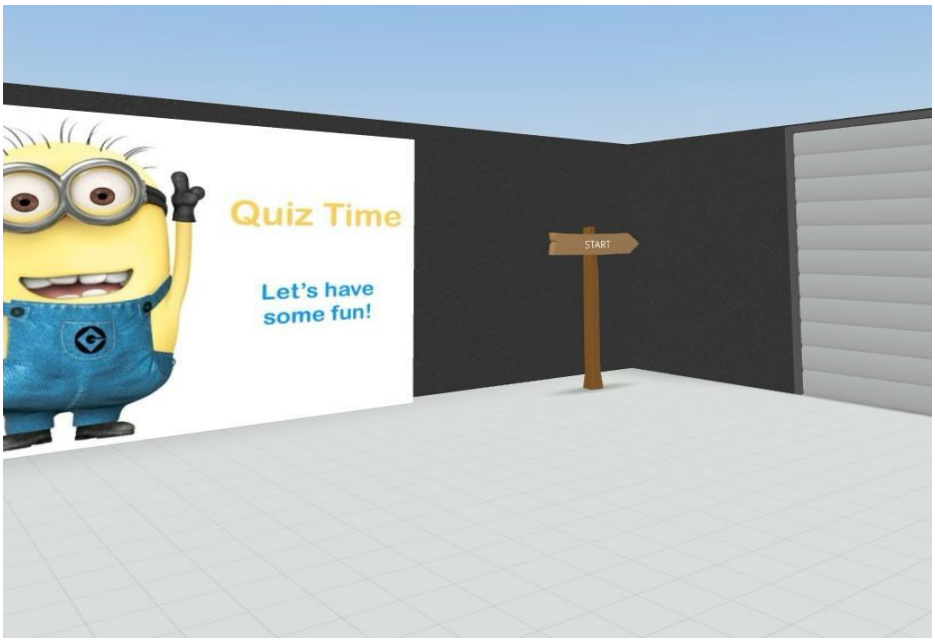
- إجراء مناقشة حول التجارب والتعليمات خلال الدرس.
- تشجيع الطلبة على تبادل أفكارهم وتوجيه الأسئلة.

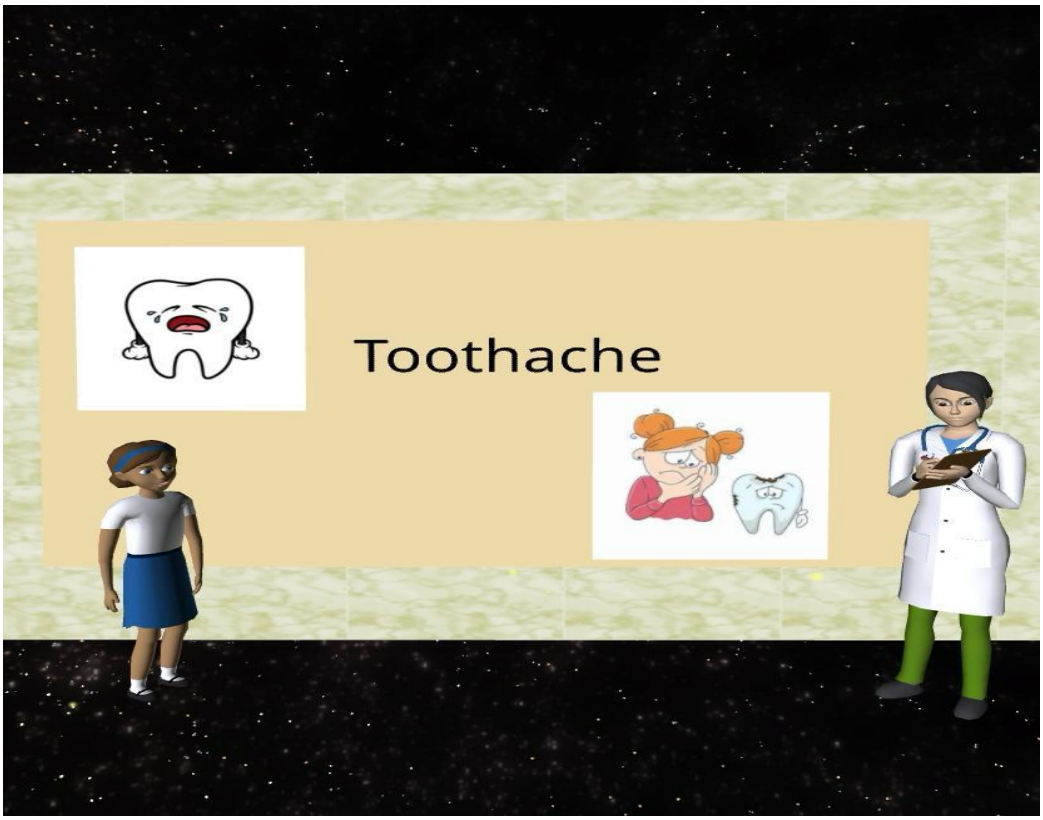
3. تقييم وختام (5 دقائق):

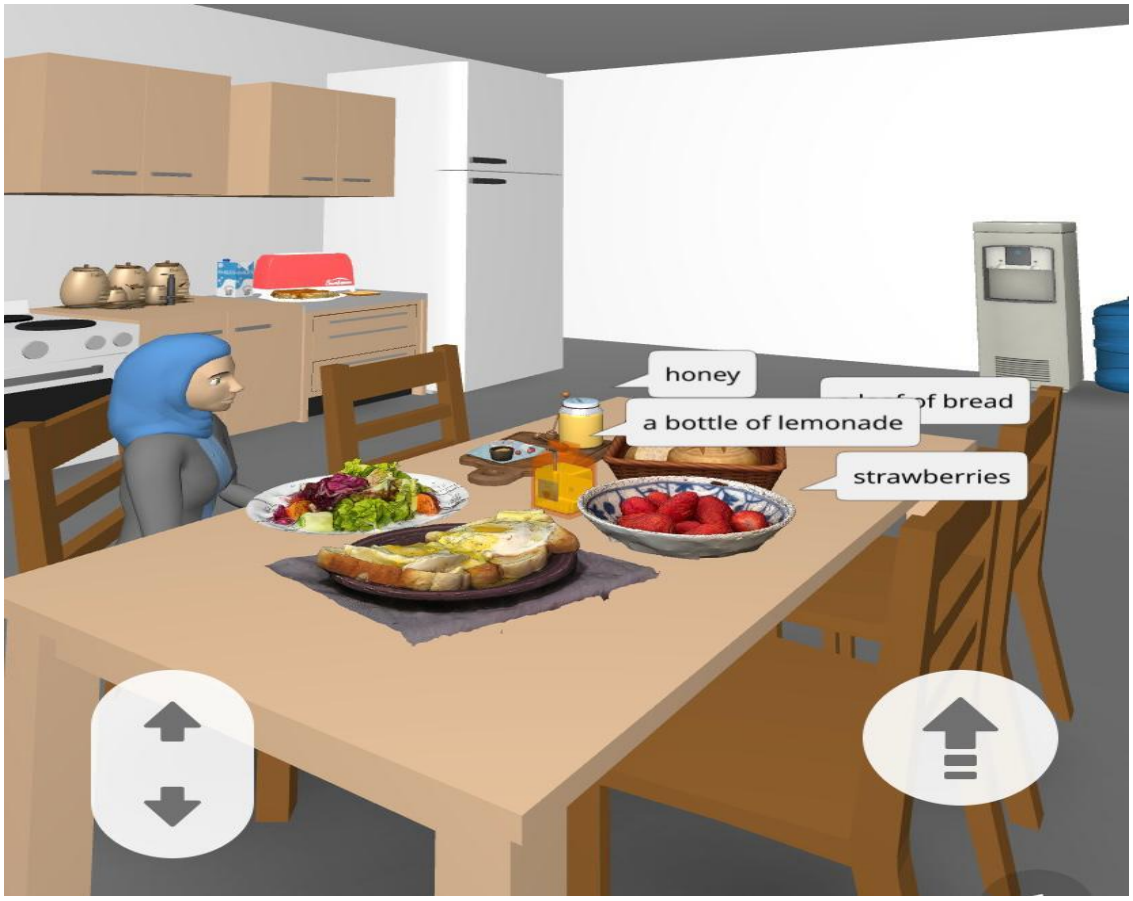
- جمع ملاحظات سريعة حول فهم الطلبة.
- شكر الطلبة وتحفيزهم لمواصلة الاهتمام بالصحة.

الملحق (8)

صور من البيئات الافتراضية






honey
a bottle of lemonade
strawberries

coffee
nuts

I can`t see any jars of mustard!
Where are they?

Well, not quite. There isn`t any
honey either!