

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

Leen Subhi Mohammed Odeh*

Department of Educational Technology
Middle East University, Jordan
Leenodeh004@gmail.com

Mohammed Mahmoud Al-Hileh

Faculty of Arts and Educational Sciences.
Middle East University- Jordan.
prof.hileh@gmail.com

Deefallah Mohammad Alshorman

Faculty of Arts and Educational Sciences.
Middle East University- Jordan.
d.shorman@meu.edu.jo

Ghaith Yaseen Irshaidat

Department of Educational Technology
Middle East University, Jordan
g.irshaidat@meu.edu.jo

لين صبحي محمد عودة

كلية الآداب والعلوم التربوية
جامعة الشرق الأوسط / الأردن

محمد محمود الحيلة

كلية الآداب والعلوم التربوية
جامعة الشرق الأوسط / الأردن

ضيف الله محمد الشorman

كلية الآداب والعلوم التربوية
جامعة الشرق الأوسط / الأردن

غيث ياسين إرشيدات

كلية الآداب والعلوم التربوية
جامعة الشرق الأوسط / الأردن

Received: 05/07/2025

Accepted: 17/08/2025

Published: 20/08/2026

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 ($\alpha \geq 0.05$) 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).

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

المستخلص

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 ($\alpha \leq 0.05$) لتقنيتي (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى الطلبة، كما وظهرت عدم وجود فروق في مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي تبعاً لتقنيتي التدريس (الواقع الافتراضي، والواقع المعزز).

كلمات مفتاحية: الواقع الافتراضي، الواقع المعزز، مهارات اللغة الإنجليزية، الصف الرابع.

المقدمة

تُعدُّ التكنولوجيا من أهم المجالات التي شهدت تطورًا كبيرًا في العصر الحديث، وأثّرت بشكل كبير على جميع جوانب الحياة منها: الاجتماعية والصحية والثقافية والترفيهية بالإضافة إلى التعليم. حيث أصبح استخدام التكنولوجيا في التعليم من الأمور الحيوية التي يجب مراعاتها في العملية التعليمية، إذ أن التقنية الحديثة تساعد على تحسين نوعية التعليم وتقديمه بشكل أكثر فاعلية وتفاعلية وتشويقًا.

لذا، من الضروريّ انتقاء التقنيات التعليمية الحديثة التي تخاطب حواس المتعلمين وتُنمّي لديهم المعرفة والمهارات اللازمة التي تتناسب مع أحدث الاستراتيجيات المستخدمة في التدريس، ومن التقنيات الحديثة التي تحقق هذا الغرض تقنية الواقع الافتراضي. فقد ذكر إبراهيم (2011:3) أن "الواقع الافتراضي في ميدان التعليم بيئة تعليم اصطناعية وتكنولوجية تحاكي ما يتوفّر في بيئة التعليم الاعتيادية، وتتجاوز ما يصعب تحقيقه فيها عن طريق التّخيل المرئي، وذلك باستخدام المكثّف لتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتّصالات، خاصّة في جوانب المحاكاة والمؤثّرات الحركيّة والمرئيّة والسّمعيّة". ويضيف (Piovesan, et al. 2019:22) "تقنية الواقع الافتراضي يمكن استخدامها لجعل التعلّم أكثر إثارة للاهتمام والمرح بهدف تحسين الدّافعيّة، وخفض تكاليف توفير البيئة الحقيقيّة، كما أنّه يجعل من الممكن اكتشاف الحالات التي كان من المستحيل استكشافها في العالم الحقيقي".

تشكل تقنية الواقع المعزز 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، محوّلًا خبرات التعلم من مجرد نقل المعرفة إلى تجارب تفاعلية تعزز فهم المفاهيم وتعزز اندماج الطلبة 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 الملحة لتوظيف التقنيات الحديثة في تعلم مهارات اللغة الإنجليزية (الحميدي، 2019).

المشكلة البحثية

بعد إجراء دراسة استطلاعية استهدفت معلمات اللغة الإنجليزية في بعض المدارس الحكومية والخاصة، حيث تم إجراء مقابلات مع خمسة منهن بعض معلمات اللغة الإنجليزية، توصل الفريق البحثي إلى وجود صعوبة تتعلق بتطوير بعض المهارات لدى الطلبة، وتم التركيز بشكل كبير على مهاراتي القراءة والمحادثة، حيث أكدت الدراسة الاستطلاعية حول أهمية اللغة الإنجليزية كمهارة أساسية في العصر الحالي، وأن إتقانها 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 قد يساعد في تحسين مهارات الاستماع والمحادثة والقراءة لدى الطلبة في اللغة الإنجليزية.

وجاءت توصيات بعض الدراسة السابقة مثل دراسة (الحميدي، 2019؛ القحطاني، 2020) لتدعم فاعلية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تحسين تعلم اللغة الإنجليزية. وإلى ضرورة استكشاف فعاليتها في المجال التعليمي لمختلف المراحل الدراسية.

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 والسعيد، 2024). استنادًا إلى ما سبق، تأتي هذه الدراسة كمحاولة لتطوير مهارات اللغة الإنجليزية باستخدام التقنيات الحديثة. وبذلك تمثلت أهمية هذه الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

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

وقد انبثق عن هذا السؤال الأسئلة الآتية:

1. 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 لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والطريقة الاعتيادية؟
2. 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 لاستخدام تقنية الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة لدى طلبة الصف الرابع في الأردن تُعزى لأثر تقنيي التدريس المستخدمة (الافتراضي والمعزز)؟

أهمية الدراسة

تتمثل الأهمية النظرية والتطبيقية لهذه الدراسة في الآتي:

الأهمية النظرية:

- قد تُمكن مدرسي اللغة الإنجليزية ومختصي 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 مطبقة 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 التعلمية التي تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية.
- لهم الجذور النظرية لهذا الموضوع، من المهم الرجوع إلى الأدبيات السابقة واستعراض المفاهيم المرتبطة بالتقنيات التعليمية الحديثة.

أولاً: الأدب النظري

المحور الأول: الواقع الافتراضي (Virtual Reality)

الواقع الافتراضي يقدم لنا منظوراً جديداً للتفاعل مع العالم الرقمي، حيث يستند هذا الابتكار إلى تقنيات متقدمة لإنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد واقعية. يسمح للأفراد بتجربة تفاعلية شاملة في مجالات متنوعة كالترفيه والتعليم. يتيح هذا التقدم الرائع استكشاف مفاهيم جديدة في تفاعل الإنسان مع التكنولوجيا، ويعزز التجارب الواقعية، مما يفتح أفقاً للابتكارات في عدة ميادين. يعد مصطلح "الواقع الافتراضي" من أكثر المصطلحات استخداماً 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 (الأغا، 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 تمكّن المتعلم من رؤية وتجسيد المعلومات المتاحة عبر تكنولوجيا وأساليب الحوسبة. ومن خلال استخدام تقنيات الحاسوب، يصبح المتعلم قادراً على التفاعل مع عالم افتراضي يشبه العالم الحقيقي، من خلال إعداد محاكاة تمثل هذا العالم وتمكّنه من التجربة الشبيهة بالتفاعل في الواقع.

أما أحمد (2020) فتعرفها بأنها تُشكّل بيئة افتراضية مُجسّمة 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 الحاسوب، حيث يتيح استخدام نظارات الرأس للمستخدم فرصة اكتشاف عالم ثلاثي الأبعاد غير حقيقي والتفاعل معه بشكل ملموس. يُشكّل وضع نظارات الرأس مفتاحاً 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، وغالباً يتم دمجها في تقنيات الذكاء الاصطناعي حيث يستخدم في تدريس العديد من الموضوعات ومختلف 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.

مميزات الواقع الافتراضي

يُعد الواقع الافتراضي مفتاحاً 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 فعال. 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 ومؤثرة من خلال عالم ثلاثي الأبعاد يتم إنشاؤه بواسطة أجهزة الحاسوب، حيث يمكن للمستخدم استكشاف بيئات افتراضية تقريباً تشبه العالم الحقيقي. حيث يسهم الانغماس في

هذه التجربة بتوفير شعور قوي بالتحاشي بين الحقيقة والافتراضي، مما يجعل المستخدم يعيش تجربة تعليمية واقعية وشاملة.

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 الفعالة. في هذا السياق، يسهم الإبحار في تسهيل استكشاف المستخدم للبيئات الوهمية دون الحاجة لتحريك مكانه، ما يُضفي أبعاداً 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 الفعالة 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.

فوائد توظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية التعلّمية

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 القاسي (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 وفعالة للطلبة. يمكنهم أيضاً تنفيذ مشاريع تعليمية متنوعة والسيطرة على بيئتهم لاستخدام الحاسوب بطرائق متعددة، ما يشجع على تطبيق المعلومات بشكل إبداعي. ومن جهة أخرى، يتيح الواقع الافتراضي للطلبة تحقيق خيالهم العلمي، إذ يعيشون تجارب مذهلة تساهم في تحفيز فضولهم وتوسيع آفاقهم. ومع دمج المتعة والتسلية في تجارب المعرفة، يُقدم الواقع الافتراضي صورة جذابة للتعليم، مما يعزز الروح المرحّة في عملية الاكتساب المعرفي.

بينت دراسة (باقديم، 2021) ودراسة (المنديل، 2020) عدداً من المبررات لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية التعلّمية، ومنها:

- المتعلم يجد نفسه متفاعلاً بشكل أكبر مع المعلومات في الواقع الافتراضي، حيث يمكنه التفاعل مع العناصر المحيطة والمحتوى بطريقة أكثر حرية.
- يُمكن المتعلم من الحركة بكل حرية داخل العالم الافتراضي، مما يساهم في تجربة تعلم أكثر ديناميكية وتشويقاً.
- تقنية الواقع الافتراضي تتيح للمتعلم تجربة وتطبيق مفاهيم صعبة أو خطيرة في بيئة آمنة، مما يجعله أكثر استعداداً 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.

المحور الثاني: الواقع المعزّز (Augmented Reality)

مفهوم الواقع المعزّز

تنوعت المصطلحات التي تُستخدم للإشارة إلى الواقع المعزّز نظراً لحدثة هذا المفهوم، ويعود هذا التباين في المصطلحات المرادفة إلى اختلاف الترجمة للكلمات المرادفة لـ "الواقع المعزّز". حيث يُطلق عليه أيضاً مصطلحات مثل "الواقع المحسن"، "الواقع المضاف"، و "الواقع المزيّد" كما وأضاف برخايا وآخرون (Barkhaya et al. 2018) إن الواقع المعزّز 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. في حين عرفه البرادعي والعكية (2019) بأنها: تقنية تدمج الواقع الحقيقي بكائنات تعلم افتراضية لتعزيز محتوى التعلم وجعله مشوقاً من خلال توفير عدد لا حصر له من الأدوات المساعدة لتلقي التعلم والانغماس فيه. في حين العريبي (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.

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 والدليهي، 2020) لعدد من المميزات منها:

1. تعزيز عمليات التعلم والتعليم، وتحفيز تطوير قدرات الطلبة.
 2. مساعدة المتعلمين على اندماج فعال 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 الطلبة من خلال توفير دروس تفاعلية.
- كما وتتسم تقنية الواقع المعزز بمجموعة من المزايا التي ذكرت في دراسات (العزي، 2021؛ 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 للمتعلّم التفاعل مع المعلم وبيئته وأقرانه في الوقت الفعلي، ما يساهم في تحسين مهارات حل المشكلات واكتساب الخبرة. بفضل سهولة الاستخدام، يستطيع المعلم إدخال ونقل المعلومات بطريقة سهلة وفعالة، مما يمنح المتعلم القدرة على التحكم والتفاعل الفعال، وبالتالي يعزز بقاء آثار عملية التعلم (الغامدي، 2020).
- فوائد توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية التعلّمية:

إن توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية التعلّمية يعزز بشكل فعال تجربة الطلبة ويفتح أفقاً 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 كلٌّ من (أبو اثنتين، 2022؛ متولي، 2020؛ الحجيلي، 2020) منها:

- تمكين تقنية الواقع المعزز من دمج الواقع بالخيال، مما يفتح آفاقاً جديدة للاستكشاف والتجربة.
- توفير المعلومات بشكل واضح وسهل الوصول، مما يزيد من دافعية الطلبة وفهمهم للمواضيع بشكل أفضل.

- تشجع على التعاون والتفاعل بين المتعلمين، مما يعزز تبادل الأفكار والتجارب.
- تشجع على تنمية الفكر الإبداعي لدى المتعلمين، وتعزز فهمهم للمواد الدراسية.
- تدعم المتعلمين في اكتشاف المعلومات والتفاعل معها من خلال المشاركة في الأنشطة.
- تمكن 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 يرى الفريق البحثي أن تقنية الواقع المعزز تلعب دوراً أساسياً 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 محورتين 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 فرصاً متنوعة للاستخدام في مجالات التعلم والترفيه والصناعة (الشهراني والسعيد، 2024).

أشار كل من (الفهيد، 2018؛ الحويفي، 2019؛ العمري، 2019؛ العنزي، 2021؛ الزهراني، 2021؛ الشهراني والسعيد، 2024). 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

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 أنفسهم 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 أيضاً 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 (McEnergy, et al. 2018).

وتُعد المهارات اللغوية الأربعة: الاستماع (Listening)، والمحادثة (Speaking)، والقراءة (Reading)، والكتابة (Writing)، أركاناً أساسية لاكتساب أي لغة بشكل شامل. تعتمد هذه المهارات على بعضها بعضاً 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، وأخيراً، يطور مهارة الكتابة ليتمكن من التعبير عن أفكاره بشكل مكتوب. ولهذا السبب غالباً ما تُشير إلى هذه القدرات باختصار لـSRW، ممثلة للأربع مهارات اللغة. كما وتُعد جاكوبس (Jacobs, 2015) أن تلك المهارات الأربعة هي أساسية في تحصيل الطلبة.

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]، مشيراً إلى أهمية القراءة والتعلم. تُعد هذه الآية تنويهاً من الله على أهمية القراءة في حياة الفرد والمجتمع، إذ تعد القراءة عماداً 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 دوراً حيوياً في بناء مجتمع قائم على العلم والتقدم.

عرف العساف (2016) القراءة 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 أيضاً 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 شفاهياً.

أهمية القراءة

القراءة تمثل جسراً رائعاً 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 أفقاً واسعاً من الفهم والإبداع. فقد أشارت دراسة (حسن، 2019؛ العبيدان، 2022) لأهمية تنمية القراءة وتم ذكرها على النحو الآتي: تحسين مهارات اللغة لدى المتعلمين، وتطوير

سلوكيات واتجاهات إيجابية لدى الأطفال، وتوجيه الأطفال في تعلم قراءة الصور وفهم المواقف، وتعزيز قدرة الأطفال على تحليل الصور وفهم المواقف، وتطوير مهارات التعرف إلى الحروف والكلمات لدى الأطفال.

أنواع القراءة

تُعد القراءة نشاطاً متعدد الأوجه، ويمكن تقسيمها إلى عدة أنواع بناءً على الغرض والشكل والطريقة. تأسيساً على دراسة الطراونة (2022) فقد أشارت إلى وجود نوعين رئيسيين 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 داخلياً دون الحاجة إلى التعبير الصوتي.

مهارة المحادثة (Speaking Skills)

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 تمكن 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 عرفت علام (2017) بأنها القدرة على تحويل المعلومات، والأفكار، والمشاعر إلى كلام أو حديث باللغة الإنجليزية، بهدف التفاعل الفعال مع الآخرين.

ويعرف الدوسري (2018) مهارة المحادثة بأنها: فعل التحدث والتفاعل اللغوي بين فردين أو أكثر، وتتناول ممارسة اللغة بشكل فعال 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. تقيم هذه المهارة غالباً يتم من خلال المحادثات الشفوية، ويشمل الاستماع إلى كيفية التعبير، وصحة النطق، والقدرة على التفاعل بفعالية في المواقف اللغوية المختلفة.

وتعرف الفريق البحثي 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 الفعالة على إقناع الآخرين. النجاح في مهارة التحدث يمثل امتداداً لنجاحات تحقيق الذات ورضا النفس أمام الآخرين.

ويشير الشنقري (2019) إلى أن مهارة التحدث تُعد هدفاً رئيساً في تعليم اللغات، حيث يهدف إلى تكوين متعلم قادر على التواصل بفعالية وإيجابية بمفاهيمية 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 بأراء وأفكار معينة من خلال الحديث.
- التعرف إلى غرض المتحدث: فهم الهدف والمقصد وراء المحادثة وضبط الأسلوب وفقًا له.

وتشير الفريق البحثي إلى أن مهارة التحدث تحمل أهميات عديدة تشمل: تسهيل التواصل الفعال، وفهم الأفكار والمشاعر بشكل واضح. كما وتعزز هذه المهارة التفاعل الاجتماعي وتمكن الأفراد من بناء علاقات قوية. بالإضافة إلى ذلك، تُعدُّ 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 الفعال 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 وعبرة 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. 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.
- استخدام كلمات ذات غموض: في المحادثة، يتم استخدام كلمات قد تكون غامضة وقابلة للتفسير بطرائق متعددة، مما يضيف إلى عمق المحادثة ويحفز التفكير.

وتضيف الفريق البحثي أن هناك عدة مميزات لمهارة المحادثة، إذ تتميز بحيويتها وديناميكيتهما؛ 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 فعالة للتواصل.

ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة

فيما يأتي عرض للدراسات السابقة شملت ثلاثة محاور: المحور الأول الدراسات المتعلقة بالواقع الافتراضي، والمحور الثاني الدراسات المتعلقة بالواقع المعزز، والمحور الثالث الدراسات المتعلقة بمهارات اللغة الإنجليزية والتي تم ترتيبها زمنياً من الأقدم إلى الأحدث.

الدراسات السابقة المتعلقة بالواقع الافتراضي

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) و 11 طالبة (مجموعة ضابطة)، كنّ متطوعات وتم اختيارهن عشوائياً 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 رئيسية. كما قامت بإعداد مقياس للمهارات اللغوية (بعض المهارات القرائية). واختارت مجموعة البحث وهي مجموعة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وبلغت 30 تلميذاً وتلميذة بمدرسة نجع البركة للتعليم الأساسي بإدارة جبهة التعليمية/ محافظة موهاج. اعتمدت الفريق البحثي 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 صممت باستخدام الألعاب التعليمية داخل البيئة الافتراضية، وبعد الانتهاء طبق المقياس مبدئياً، ثم معالجة النتائج وتحليلها وتفسيرها. وقد توصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى

($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس بعض مهارات القراءة لدى مجموعة البحث، لصالح التطبيق البعدي.

وأجرى العتيبي والكثوم (2023) دراسة هدفت إلى وضع تصور مقترح لتقنية الواقع الافتراضي في تدريس اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة في ضوء النهج التواصلي CLT، وتحقيقاً لأهداف الدراسة اتبعت الفريق البحثي المنهج الوصفي، واستخدمت أداة الاستبانة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (36) معلمة من معلمات المرحلة المتوسطة التابعة 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.

الدراسات السابقة المتعلقة بالواقع المعزز

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) طالباً 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 وخصوصاً 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 الفريق البحثي المنهج التجريبي ذا التصميم شبه التجريبي، وقد تكون مجتمع الدراسة من جميع طالبات الصف الثالث متوسط في الرياض للعام الدراسي 1440-1441 هـ 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 خصوصاً 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. ثانياً- 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، فإن لدى الطلبة مواقف إيجابية تجاه استخدام الواقع المعزز لتعلم اللغة الإنجليزية. وتقدم النتائج آثاراً 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.

الطريقة والإجراءات

منهجية الدراسة

نظرًا لطبيعة الدراسة الحالية ولتحقيق أهدافها تم استخدام المنهج التجريبي ذو التصميم 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 رئيس إلى إظهار تأثير تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تطوير بعض مهارات اللغة الإنجليزية.

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): يبين توزيع عينة الدراسة حسب طريقة التدريس

المتغير	العدد	النسبة
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، وعليه فقد تم بناء بطاقة الملاحظة الخاصة بالبحث والمكونة من (31) فقرة. الجدول (3): يبين مجالات الأداة وفقرات كل مجال.

الجدول (3): مجالات الأداة وفقرات كل مجال

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

الخصائص السيكميترية 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، حيث طُلب 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 وثبات الأداة، وبعد الأخذ برأيهم أصبحت بطاقة الملاحظة في صياغتها النهائية ملحق (3) المكونة من (26) فقرة بدلاً 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 هو 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 (0.916)، وثبات التجزئة النصفية بلغ (0.829)، ولمجال (المحادثة) بلغ معامل ثبات الاتساق الداخلي (0.883)، وبلغ ثبات التجزئة النصفية بلغ (0.874)، وجميعها معاملات ثبات مقبولة مما يدل على أن الأداة تتمتع بالثبات.

نتائج الإجابة عن أسئلة الدراسة ومناقشتها

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) يبين 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	28	4.53	0.48	7.571	55	.000	0.505
	29	3.17	0.82				
المحادثة	28	4.46	0.49	7.047	55	.000	0.470
	29	3.18	0.83				

يتبين 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 لاختبارات للعينات المستقلة فقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى مهارتي القراءة والمحادثة تعزى لتقنية التدريس لصالح الواقع الافتراضي حيث كانت قيمة t بالترتيب (7.571) و (7.047)، وبلغت قيمة الأثر (0.505)، (0.470)، وبالتالي وجود أثر لتقنية الواقع الافتراضي في تنمية مهارتي القراءة والمحادثة. 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 تفاعل كبير وتجارب غامرة، كما يسمح التعبير الطبيعي بالتفاعل والاستكشاف دون قيود، مما يعزز التعلم والتدريب بشكل فعال، حيث يتفاعل الطلبة مع التطبيق بشكل يشعرون 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 جهرًا 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 يساهم في تحسين مهارة المحادثة للطلبة وتكون 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 (القاسي، 2020) التي تشير إلى أن تقنية الواقع الافتراضي تتيح تصميم وتمثيل معلومات بشكل ثلاثي الأبعاد، مما يساهم في بناء تجارب تعلم فعالة 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، 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 الطلبة أفضل عند استخدام التقنية الافتراضية مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

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 تطبيق تقنية الواقع المعزز والطريقة الاعتيادية؟

للإجابة عن السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبارات 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) يبين 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 أيتا
القراءة	25	4.45	0.65	6.236	52	.000	0.408
	29	3.17	0.82				
المحادثة	25	4.42	0.55	6.545	48.876	.000	0.425
	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 لاختبارات للعينات المستقلة فقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) 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.

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. ويمكن تفسير النتيجة من خلال التكنولوجيا المتطورة للواقع المعزز وتُعد محطة للابتكار، حيث تمنح الطلبة القدرة على دمج بينتهم الواقعية بعناصر افتراضية، وتعزيز تفاعلهم مع العالم من حولهم ومع المعلم في العملية التعليمية، وتوفير للطلبة تجربة مميزة في التعليم والتدريب وتحسين الأداء الأكاديمي، وتعزيز 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.

وهذا بدوره يؤدي إلى مساعدة الطلة على تحسين مهارة المحادثة لديهم ويظهر ذلك بالالتزام بالوقت المحدد للنقاش وبآداب الحوار مع المعلم والزملاء والمحاور بجرأة، وتوظيف المفردات توظيفاً صحيحاً، 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 وتعزيز لديهم القدرة على تحليل النص فهمه واستخراج المعلومات من النص المعطى لهم، 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 للمتعليم فرصة التفاعل مع المعلم وبيئته الفعلية وأقرانه في نفس الوقت، والمشاركة النشطة مع أقرانه في الوقت الفعلي، كما وتتيح سهولة الاستخدام للمعلم إدخال ونقل المعلومات إلى المتعلم بطريقة سهلة

وفعالة. 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 الطلبة أفضل عند استخدام التقنية المعززة مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث 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 تُعزى لأثر تقنيتي التدريس المستخدمة (الافتراضي والمُعزّز)؟

للإجابة على السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبارت 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	28	4.53	0.48	.553	51	.583	0.006
	25	4.45	0.65				
المحادثة	28	4.46	0.49	.271	51	.787	0.001
	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).

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث 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 تُعزى لأثر تقنيتي التدريس المستخدمة (الافتراضي والمُعزّز)؟

يمكن تفسير النتيجة من خلال ما تتضمنه تقنية 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 التفكير 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 0.001 و0.006 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.

الخاتمة

تأسيساً على ما تقدم، تقدم هذه الدراسة رؤية علمية وتطبيقية معاصرة حول دور التكنولوجيا المتقدمة في إحداث نقلة نوعية داخل البيئة الصفية، وتحديدًا في سياق تطوير مهارات اللغة الإنجليزية (القراءة والمحادثة) لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في الأردن. وقد كشفت النتائج التجريبية بوضوح عن الأثر الإيجابي البارز والذال إحصائياً لتوظيف تقنيتي الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) مقارنة بالطريقة الاعتيادية؛ إذ أسهمت هاتان التقنيتان في خلق بيئات تعلم تفاعلية غامرة ثلاثية الأبعاد تخاطب حواس المتعلمين وتثير دافعيّتهم، وتكسر جمود التلقين التقليدي، مما انعكس إيجاباً على طلاقة الطلبة اللفظية، وقدراتهم القرائية، واستيعابهم للمفاهيم اللغوية بجرأة وثقة. ومن الأهمية بمكان الإشارة إلى أن الدراسة لم تُظهر فروقاً ذات دلالة إحصائية بين أثر الواقع الافتراضي وأثر الواقع المعزز في تنمية المهارات المستهدفة؛ مما يؤكد أن القيمة المضافة الحقيقية لا تكمن في نوع التقنية بحد ذاتها، بل في قدرتهما المشتركة على نقل المعرفة بأسلوب تفاعلي، ومحاكاة الواقع الحقيقي، وتوفير خبرات تعلم مستدامة وآمنة. وبناءً على هذه المعطيات، فإن الدراسة توصي بضرورة تبني هذه الأدوات الرقمية الحديثة في المنظومة التعليمية، والعمل على تأهيل الكوادر التدريسية وتدريبهم عبر ورش عمل متخصصة لتصميم محتوى رقمي تفاعلي، بالإضافة إلى توفير البنية التحتية والمعدات اللازمة في المدارس. وتفتح هذه النتائج آفاقاً واسعة للباحثين لإجراء مزيد من الدراسات المستقبلية التي تتناول مهارات لغوية أخرى كالكتابة والاستماع، ومقررات دراسية متنوعة، لضمان مخرجات تعليمية تتماشى مع متطلبات عصر المعرفة الرقمي وتساهم في بناء جيل قادر على التواصل العالمي بفعالية.

التوصيات

- في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة إليهما توصي الفريق البحثي 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 إطلاعهم 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).

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.

- 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
- الأغا، منى (2015). *فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة*، [رسالة ماجستير]، الجامعة الإسلامية.
- باشماخ، أفنان فيصل (2020). أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة الانخراط في العملية التعليمية التعليمية 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، ج 1.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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 عبد الله 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 وأثره. 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، لاء (2017). مهارة المحادثة وأسباب ضعف الطلبة 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 معلمتهن في منطقة الجوف، *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية*، 17 (8)، 180-222.

- الزهراني، ابتسام بنت دعسان بن رمضان (2021) واقع استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم الدراسات الاجتماعية، *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، 63، 57-80.
- 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 والسعيد حنان (2024). دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية اتجاهات طلاب المرحلة الابتدائية نحو تعلم اللغة الانجليزية من وجهة نظر المعلمات في خميس مشيط. *مجلة التربية النوعية*، 33(1)، 181-212.
- الطراونة زكية (2022). أثر 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)، 73-94. <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 مهارات استخدام الواقع المعزز. *مجلة المناهج المعاصرة وتكنولوجيا التعليم*. 1(1)، 31-97.
- العبيدان، فاطمة (2022). فاعلية برنامج تدريب قائم على استخدام تقنية الواقع المعزز في تحسين مهارات القراءة. *مجلة العلوم التربوية النفسية*، 6(34).
- العتيبي، ربي والكثم، 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.
- العريبد، على (2020). الواقع المعزز: مفهومه، تطبيقاته، وآثاره الإيجابية، *مجلة جامعة الدمام للعلوم الصحية*، 1(1)، 25-35.
- العساف، هناء (2022). دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين مهارات تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة الدراسات التربوية*. 37(1)، 1-19.
- العقيل، نواف (2017). أثر استخدام استراتيجيات 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 ذمار، [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة ذمار.
- عليان، غصون حسين محمد (2017). مستوى وعي معلمي الدراسات الاجتماعية بالملكة العربية السعودية برامج تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في تعليم مادتهم وتعلمها. *مجلة البحث العلمي في التربية: جامعة عين شمس*، 18(10)، 541-571.

- العمرى، 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.
- العززي، 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).
- العززي، 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 التربية 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.
- 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.
- القاسبي، مها (2020). قياس أثر استخدام تقنية الواقع الافتراضي في التدريس، *مجلة الحكمة العالمية للدراسة الإسلامية والعلوم الإنسانية*، 3(3)، 219-242.
- القحطاني، أمل (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، عايذة وخاطر، 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.
- 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 والتقنية*، (36)، ص 278-313.
- منصور، عزام (2023). استخدام تقنية الواقع الافتراضي في تصميم التعليم لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب جامعة الخليج للعلوم والتكنولوجيا بدولة الكويت. *المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج*. 116(2). الكويت.
- نصر الله ليلي 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).
- Barkhaya, 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, Ulrich, 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/Science/article/pii/S0360131510001466>.
- 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
- Mc Enery, A., Wodak, R., Kerswill, p., Culpeper, J. & Katamba, F. (2018). *English Language: description, variation and context*, UK: Palgrave Macmillan.
- 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/electronics1117269>