



جامعة ميد أوشن
كلية العلوم الإنسانية
قسم التربية

أثر استخدام تقنية الواقع المعزز كاستراتيجية تعليمية حديثة في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية: دراسة

تحليلية على أعضاء هيئة التدريس والطلبة في المدارس السعودية

خطة بحث مقترحة استكمالاً للحصول على درجة الدكتوراة في التربية تخصص تقنيات التعليم

من جامعة ميد اوشن

جدول المحتويات

3.....	المقدمة
4.....	المشكلة
6.....	أسئلة الدراسة
6.....	أهمية الدراسة
7.....	أهداف الدراسة
7.....	فروض الدراسة
8.....	مصطلحات الدراسة
9.....	منهجية الدراسة وإجراءاتها
9.....	الدراسات السابقة
14.....	التعقيب على الدراسات السابقة
14.....	أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة
15.....	قائمة المراجع

المقدمة

يعتبر التقدم التكنولوجي في مختلف مجالات المعرفة الحديثة من أبرز سمات العصر الحالي، حيث يعد تطور الأمم اليوم مرهوناً بمدى قدرتها على استخدام وتطبيق التكنولوجيا التي ساهمت في تغيير ملامح الحياة الإنسانية بشكل كبير. وبفضل التطور السريع في العلوم والتكنولوجيا؛ شهدت مختلف المجالات تغييرات هامة ومتعددة، ومن هذه المجالات المجال التعليمي الذي تأثر وبصورة مباشرة بالتطورات التكنولوجية، فقد ظهرت تقنيات وأدوات جديدة مساعدة، الامر الذي حتمَّ ضرورة الحاجة لمواكبة هذا التطور السريع ومجاراته.

وقد شهدت العملية التعليمية تطورات نوعية متتالية لمواكبة هذه المستجدات، حيث تم تطبيق التقنيات الحديثة وتوظيفها لخدمة التعليم. جاءت هذه التوجهات استجابة لتوصيات العديد من المؤتمرات، مثل المؤتمر الدولي الرابع للتعليم الإلكتروني والتعلم عن بُعد تحت شعار "تعلم مبتكر لمستقبل واعد" الذي عقد في الرياض عام 2015، والمؤتمر العلمي الخامس (الدولي الثالث) للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي بعنوان "بيئات التعليم والتدريب الإلكتروني المرنة وعلاج المشكلات" الذي عقد في بورسعيد عام 2017، والمؤتمر العلمي السابع (الدولي الخامس) للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي بعنوان "تكنولوجيا تعليم القرن الواحد والعشرين" الذي عقد في بورسعيد عام 2019. وقد أوصت هذه المؤتمرات بضرورة تصميم وتطوير وتوظيف بيئات تعلم إلكترونية تفاعلية تتناسب مع الأهداف التعليمية، بالإضافة إلى الاستفادة من التطور السريع في تقنيات الاتصال لتحسين جودة العملية التعليمية. (أبو ثنتين، 2022).

في الآونة الأخيرة، برزت تقنية الواقع المعزز التي حظيت باهتمام متزايد نظراً لاتساع استخدامها في العديد من المجالات، حيث تتيح هذه التقنية الدمج بين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي، مما يسمح بالتفاعل بين الكائنات الحقيقية والافتراضية في الوقت الفعلي أثناء قيام المستخدم بالمهمة الحقيقية، وينتج عن هذا تفاعل مركب

يُدمج بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الافتراضي المولد باستخدام الحاسوب أو الهاتف الذكي، مما يزود المستخدم بمعلومات إضافية (المشهوراي، 2018). وأضاف ملحم (2021) بأن تقنية الواقع المعزز تُشعر المستخدم بأنه يتفاعل مع العالم الحقيقي بدلاً من الافتراضي، مما يحسن من إدراكه الحسي؛ لذلك تعتبر هذه التقنية من أفضل الممارسات لتكييف التكنولوجيا الحديثة والأدوات الذكية لتطوير عملية التعليم والتعلم.

تؤكد دراسة Abdoli-Sejzi (2015) على زيادة أهمية هذا النوع من التقنيات خاصة مع توجه المجتمع نحو التطور التكنولوجي والثقافة البصرية، وبيّنت الدراسة فعالية توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، حيث تسهم في تعزيز أثر التعلم وزيادة الدافعية والتحصيل لدى المتعلمين. يتفق ذلك مع المشهوراي (2018) حول دور المثيرات البصرية المختلفة التي تنتجها تقنية الواقع المعزز، مثل الصور الافتراضية، والرسوم المتحركة، ومقاطع الفيديو التي تحاكي الواقع الحقيقي.

وبناءً على ما سبق، وتماشياً مع اهتمام وزارة التعليم السعودية بتبني أحدث التقنيات لحل المشكلات التعليمية والتربوية، ظهرت الحاجة إلى إجراء دراسة عملية تبحث في أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسي والدافعية، بهدف توفير تعلم متميز يتناسب مع عالمنا المعاصر.

المشكلة

اتجهت خطة التنمية في المملكة العربية السعودية إلى تكوين مجتمع المعرفة. ومن هذا المنطلق، سعت وزارة التعليم إلى تضمين وتطوير منهج الحاسب وتقنية المعلومات في التعليم المتوسط والثانوي، بهدف إعداد جيل قادر على التعامل مع أدوات مجتمع المعرفة المتمثلة في تقنية المعلومات وأدوات هذا العصر. بالإضافة إلى ذلك، تهدف الوزارة إلى تحقيق التكامل في مناهج الحاسب بمراحل التعليم المختلفة وتوظيف تقنية المعلومات كنظم وأدوات مساندة لعمليات التعليم والتعلم. (وزارة التعليم، 2016).

وبالرجوع إلى الدراسات السابقة، أكدت الأبحاث على ضرورة استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس المواد الدراسية المختلفة لتنمية التحصيل الدراسي والدافعية للتعلم لدى الطلاب. على سبيل المثال، أوضحت دراسة (Ivanova & Ivanov, 2011) أن تقنية الواقع المعزز أتاحت للطلاب التفاعل وفهم الأحماض الأمينية، كما ساعدتهم في فهم التراكيب الكيميائية بصورة أبسط وأوضح. وأظهرت دراسة النفيعي (2015) ودراسة أحمد (2016) فعالية استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات العلوم. كما بينت دراسة الفضلي (2018) أن استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس يعمل على تنمية عمليات العلم في مادة الأحياء لدى طالبات الصف الحادي عشر في دولة الكويت.

بالإضافة إلى ذلك، أوضحت دراسة (Hou et al, 2013) ودراسة الشريف وآل مسعد (2017) أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على تعليم الحاسب الآلي، بما في ذلك توصيل الشبكات وتركيب الأجزاء الداخلية للحاسب وتوضيح سريان وتدفق البيانات داخل أجزاء الحاسب وداخل الشبكات المختلفة، إلا أنَّ هنالك العديد من التحديات التي ما زالت تواجه إمكانية توظيف هذه التقنية ومن أهمها تجهيز البيئة التعليمية بصورة تتناسب مع احتياجات ومتطلبات تطبيق هذه التقنية.

وأظهرت الدراسات العربية والأجنبية أن تقنية الواقع المعزز تلعب دوراً حيوياً في دعم عمليات التعليم والتعلم، حيث تتجاوز تطبيقاتها حدود المواد الدراسية الفردية والمراحل التعليمية المختلفة. كما أظهرت الأبحاث السابقة أن استخدام تقنية الواقع المعزز يمكن أن يبسط شرح المعلومات ويعزز الدافعية للتعلم، مما يؤدي إلى تحسين التحصيل الدراسي للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، لاحظ الباحث أن الطلاب يظهرون اهتماماً متزايداً باستخدام اليومي للهواتف الذكية والإنترنت، مما يدعم استخدام تقنية الواقع المعزز كأداة تعليمية فعالة.

أسئلة الدراسة

تحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

ما أثر استخدام تقنية الواقع المعزز كاستراتيجية تعليمية حديثة في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية لدى الطلبة في المدارس السعودية؟

حيث ينبثق من السؤال مجموعة من الأسئلة الفرعية:

1. هل يوجد فرق دال احصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة

الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية يُعزى إلى التدريس بتقنية الواقع المعزز؟

2. هل يوجد فرق دال احصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة

الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيلي يُعزى إلى التدريس بتقنية الواقع المعزز؟

أهمية الدراسة

تكمن أهمية البحث الحالي فيما يلي:

- يتناول هذا الموضوع الهام الاتجاهات التربوية الحديثة التي تؤكد على أهمية توظيف التقنيات الحديثة في التعليم، مع التركيز على تحويل وتطوير العملية التعليمية إلى الجانب التكنولوجي.
- يهدف الموضوع إلى إثراء الأدب التربوي بالمعلومات المتعلقة بتوظيف تقنية الواقع المعزز في التعليم، والتي تعتبر من التقنيات الرائدة في تحسين تجربة التعلم.
- يسعى إلى الارتقاء بتدريس العلوم من خلال استخدام تقنيات حديثة يمكن أن تنمي التحصيل والدافعية للتعلم لدى الطلاب، مما يعزز من جودة التعليم ويزيد من تفاعل الطلاب.

- تحاول الدراسة الوقوف على مدى أهمية تقنية الواقع المعزز لدى الطلبة والمعلمين، ووضع خطط استراتيجية لتفعيل هذه التقنية بشكل فعال في البيئة التعليمية.
- يمكن للمعلمين الاستفادة من تطبيق الاختبار التحصيلي ومقياس الدافعية للتعلم في صفوف دراسية أخرى، مما يساعد الطلاب على تحسين تحصيلهم الدراسي وزيادة دافعيتهم لتعلم العلوم من خلال توظيف تقنية الواقع المعزز.
- يتوقع أن تكون الدراسة الحالية هامة من خلال اقتراحها توصيات لتفعيل استخدام تقنية الواقع المعزز من قبل معلمي المدارس في المملكة العربية السعودية، مما يساهم في تحسين جودة التعليم ومواكبة التطورات التكنولوجية في المجال التعليمي.

أهداف الدراسة

1. الكشف عن أثر استخدام تقنية الواقع في تنمية التحصيل الدراسي لدى الطلبة في المدارس السعودية.
2. الكشف عن أثر استخدام تقنية الواقع في تنمية الدافعية لدى الطلبة في المدارس السعودية.

فروض الدراسة

تسعى الدراسة الى اختبار صحة الفرضيات التالية:

1. يوجد فرق دال احصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية يُعزى إلى التدريس بتقنية الواقع المعزز.
2. يوجد فرق دال احصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي يُعزى إلى التدريس بتقنية الواقع المعزز.

مصطلحات الدراسة

تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality – AR) هي تكنولوجيا تقوم بتحويل الواقع في العالم الحقيقي إلى بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها باستخدام طرق عرض رقمية تعكس الواقع الحقيقي للبيئة المحيطة. (عطار وكنسارة، 2015).

يُعرّف إجرائيًا بأنه عبارة عن تطبيقات وبرامج تقوم على دمج العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي. يتم ذلك من خلال توجيه كاميرا الجهاز نحو الصور في الكتب المدرسية، ليتم عرض محتوى تفاعلي مثل الصور، النصوص، الرسوم المتحركة، مقاطع الفيديو، الأجسام ثلاثية الأبعاد، أو روابط لمواقع الإنترنت. هذا التكامل يزود البيئة التعليمية بمعلومات شاملة حول العنصر المستهدف، مما يهدف إلى تحسين جودة التعليم وتعزيز تجربة التعلم لدى الطلاب.

الدافعية (Motivation) هي تلك القوة الداخلية الذاتية التي تحرك سلوك الفرد وتوجهه لتحقيق غايات معينة يشعر بالحاجة إليها أو بأهميتها المادية أو المعنوية. تستثار هذه القوة بعوامل تنبع من الفرد نفسه، مثل احتياجاته وميوله واهتماماته، أو من البيئة المادية أو النفسية المحيطة به، مثل الأشياء والأشخاص والموضوعات والأفكار. (الحجيلي، 2019).

وتعرّف إجرائيًا بأنها الدرجة الكلية التي يحصل عليها التلميذ في مقياس دافعية التعلم المطبق في الدراسة الحالية.

التحصيل الدراسي **Academic Achievement**: يعرف علمياً بأنه نشاط عقلي يقوم به المتعلم لمعرفة أثر التفوق الدراسي. يعتمد هذا النشاط على مجموعة من الخيارات والمعلومات التي حصل عليها المتعلم، ويعكس درجة النجاح التي يصل إليها في المادة الدراسية. (العكول والسعودي، 2016).

ويعرف إجرائياً بأنه الحصيلة العلمية التي تنتج عن عملية التعليم والتعلم باستخدام تقنية أحد تطبيقات الواقع المعزز؛ حيث تقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في الاختبار التحصيلي الذي أعده الباحث.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

ستعتمد الدراسة في تحقيق أهدافها علي المنهج شبه التجريبي لتوضيح أثر استخدام تقنية الواقع في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية لدى الطلبة في المدارس السعودية.

ستتألف الدراسة من مقياس للدافعية سيتم اختياره بحيث يتناسب مع اهداف الدراسة وعينتها، ومن اختبار تحصيلي لقياس مستوي التحصيل الدراسي للطلبة سيتم تصميمه من قبل الباحثة.

الدراسات السابقة

يتضمن هذا الجزء عرضاً لبعض الدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وقد عرضت مرتبة حسب التسلسل الزمني من الأحدث إلى الأقدم وهي:

جاءت دراسة (أبو شنتين، 2022) بعنوان: " أثر تدريس العلوم بتقنية الواقع المعزز في تنمية الدافعية للتعلم والتحصيل الدراسي لدى طالب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة بمحافظة عفيف" بهدف الكشف عن أثر تدريس العلوم بتقنية الواقع المعزز في تنمية الدافعية للتعلم والتحصيل الدراسي لدى طالب الصف الثاني بالمرحلة المتوسطة بمحافظة عفيف بالمملكة العربية السعودية. واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (118) طالباً، تم تصنيفهم بناء على درجات مادة العلوم في امتحان الفصل الدراسي الأول - حيث تمت الدراسة الحالية خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 1442 هـ- إلى مجموعتين، ضابطة تكونت من (59) طالباً درست بالطريقة العادية، والتجريبية تكونت من (59) طالباً درست باستخدام تقنية الواقع المعزز. وقد تم استخدام مقياس الدافعية للتعلم الذي تم تطبيقه على المجموعة التجريبية قبل وبعد التدريس،

والاختبار التحصيلي تم تطبيقه على كل من المجموعة التجريبية والضابطة بعد التدريس. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على الدرجة الكلية لمقياس الدافعية وأبعاده الستة لصالح التطبيق البعدي، وتبين من حساب معامل "د" لكوهين أن توظيف تقنية الواقع المعزز في تدريس العلوم له أثر كبير في تنمية الدافعية للتعلم وفي تنمية كل أبعادها، كما أشارت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي ومستوياته الثالثة (التذكر، والفهم، والتحليل) لصالح المجموعة التجريبية، وتبين من حساب معامل "د" أن توظيف تقنية الواقع المعزز له أثر متوسط في تنمية مستويات التذكر والفهم، وأثر كبير في تنمية مستوى التحليل والاختبار ككل، ووفقا استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس.

جاءت دراسة (Özeren & Top, 2023) بعنوان: "The effects of Augmented Reality applications on the academic achievement and motivation of secondary school students" بهدف الكشف عن آثار استخدام تطبيقات الواقع المعزز على التحصيل الأكاديمي لطلاب الصف السابع من المدرسة الثانوية وتحفيزهم وتحديد آراء الطلاب حول تطبيقات الواقع المعزز، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت العينة من (54) طالبًا من طلبة الصف السابع في مدرسة ثانوية خاصة، واستخدم طلاب المجموعة التجريبية تطبيق تعلم الواقع المعزز الذي طوره الباحث بالإضافة إلى مواد الدورة العادية (الكتب المدرسية والكتب الإلكترونية والمواد المطبوعة ومقاطع الفيديو والمرئيات وما إلى ذلك). في المقابل، استخدم الطلاب في المجموعة الضابطة مواد الدورة العادية فقط. تم استخدام اختبار التحصيل الأكاديمي ومقياس التحفيز واستبيان الرأي لتطبيق الواقع المعزز لجمع البيانات. وأشارت النتائج إن

التحصيل الأكاديمي والتحفيز للطلاب في المجموعة التجريبية باستخدام تطبيق الواقع المعزز أعلى بكثير من الطلاب في المجموعة الضابطة. وأوضحت النتائج أن تطبيق الواقع المعزز ساعدهم على تعلم المواد، وسهل تجسيد المفاهيم المجردة، وقدم تجارب تعليمية نشطة. وبالمثل، وجد الطلاب تطبيق الواقع المعزز مثيّرًا للاهتمام وذكروا أنه زاد من إبداعهم ودوافعهم.

جاءت دراسة (Abu Ziden, Abu Ziden& Ifedayo, 2022) بعنوان: "Effectiveness of

Augmented Reality (AR) on Students' Achievement and Motivation in

Learning Science" بهدف تحديد تأثير تطبيق الواقع المعزز (AR) على تحصيل الطلاب وتحفيزهم، واستخدمت الدراسة المنهج المختلط للتأكد من تأثير بطاقات التعلم AR-NutricARd على دافع وإنجاز طلاب العلوم، وتكونت العينة من (50) مشاركًا في هذه الدراسة وكان لكل مجموعة من المجموعات الضابطة والتجريبية 25 مشاركًا. استخدمت مجموعة المراقبة ميزات الواقع المعزز الموجودة في الكتب المدرسية التي قدمتها وزارة التعليم الماليزية. كشفت الدراسة أن هناك فرقًا كبيرًا في الإنجاز بين مجموعات العلاج والسيطرة، بالإضافة إلى إجراء مقابلات شبه منظمة، كأدوات بحث في هذه الدراسة. أظهرت النتائج أن هناك أيضًا اختلافًا كبيرًا في دوافع الطلاب. أظهرت المقابلة شبه المنظمة أن AR-NutricARd لديه القدرات والجوانب المثيرة للاهتمام التي تشجع الطلاب على التعامل مع مادة العلوم. أظهرت نتائج الدراسة أيضًا أن هناك علاقة مهمة بين الدافع والإنجاز. وبالتالي، فإن الدافع الأعلى يعني زيادة تحصيل الطلاب.

جاءت دراسة (الغامدي، 2020) بعنوان: " أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تحصيل الرياضيات لدى

طالبات المرحلة المتوسطة في منطقة الباحة بالمملكة العربية السعودية" بهدف التعرف إلى أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تحصيل الرياضيات، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت العينة من

(60) طالبة من طالبات الصف الثاني المتوسط بمدمنة الباحة في المملكة العربية السعودية، والتي تمثلت في (30) طالبة للمجموعة التجريبية والتي درست باستخدام الواقع المعزز، و(30) طالبة للمجموعة الضابطة والتي درست بالطريقة المعتادة، وتم إعداد اختبار تحصيلي كأداة للدراسة، وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل البعدي عند مستويات (التذكر، الفهم، التطبيق) وفي الاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية، وكان حجم الأثر الناتج عن الواقع المعزز كبير في التحصيل.

جاءت دراسة (الحجيلي، 2019) بعنوان: "فاعلية الواقع المعزز في التحصيل وتنمية الدافعية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات الثانوية" بهدف الكشف عن فاعلية الواقع المعزز في التحصيل وتنمية الدافعية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات الثانوية، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (64) طالبة من طالبات الصف الثالث الثانوي في الثانوية الأولى في منبع الصناعية قسمت إلى (33) طالبة للمجموعة التجريبية التي درست باستخدام الواقع المعزز، و(31) طالبة للمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة المعتادة. وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي وقياس للدافعية، وأشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، لصالح المجموعة التجريبية، كما يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية، لصالح المجموعة التجريبية، وفي ضوء النتائج أوصت الدراسة بالإفادة من الواقع المعزز في تدريس مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لطالبات المرحلة الثانوية، داخل الفصول الدراسية وخارجها، والعمل على تطوير مناهج الحاسب وتقنية المعلومات، بما يتواءم مع تقنيات التعليم الحديثة ومنها الواقع المعزز.

وجاءت دراسة (Chen; Huang & Chou, 2019) بعنوان: " **Effects of Augmented Reality**

Based Multidimensional Concept Maps on Students Learning Achievement

Motivation and Acceptance" بهدف التعرف على أثر خرائط المفاهيم متعددة الأبعاد المستندة إلى

الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية للتعلم وتقبل الطالب للواقع المعزز، واستخدمت الدراسة

المنهج شبه التجريبي، وتكونت العينة من (65) طالب وطالبة ممن مبلغ متوسط أعمارهم (11) عاما في

إحدى المدارس الابتدائية في تايوان، حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعة تجريبية تدرس باستخدام الواقع

المعزز، ومجموعة ضابطة تدرس بالطريقة المعتادة، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي قبلي وبعدي،

ومقياس دافعية الطالب للتعلم تألف من أبعاد الانتباه، والصلة، والثقة، والرضا، أما تقبل الطالب لخرائط

المفاهيم متعددة الأبعاد فقد تم قياسه باستخدام استبيان مؤلف من (23) عبارة، وتوصلت الدراسة إلى أن

الطالب في المجموعة التجريبية قد تفوقوا بشكل دال إحصائيا على أقرانهم في المجموعة الضابطة في كل من

التحصيل الدراسي والدافعية، وأن التعلم باستخدام الواقع المعزز كان أيسر في الفهم والاستخدام، وعمل على

تبسيط محتوى التعلم.

استقصى السيد واللويمي (2019) دراسة بعنوان: "فاعلية استخدام تطبيقات الواقع المعزز في تنمية التحصيل

الدراسي في مقرر الفقه لطالبات الصف الأول متوسط" بهدف الكشف عن فاعلية استخدام تطبيقات الواقع

المعزز في تنمية التحصيل الدراسي في مقرر الفقه لطالبات الصف الأول متوسط، واستخدم الباحثان المنهج

شبه تجريبي، وتكونت العينة من (30) طالبة تمثل المجموعة التجريبية التي درست عن طريق تقنية تطبيقات

الواقع المعزز وتم اختيار عينة عشوائية من بين طالبات الصف الأول المتوسط بمدارس جامعة الأميرة نورة

بمدينة الرياض للعام الدراسي 2017/2018م، أظهرت النتائج إن هناك اختلافات في التأثير الإحصائي

لمتوسط درجات الدرجات من طالب المجموعة التجريبية على طول قياس ما قبل الاختبار و الاختبار البعدي للإنجاز الأكاديمي لصالح القياس البعدي. كما يوجد تأثير تعليمي كبير في استخدام الواقع المعزز لتعزيز التحصيل الأكاديمي في الفقه لطالب الصف الأول المتوسط.

التعقيب على الدراسات السابقة

تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة التي تم مناقشتها في العديد من الجوانب، إلا أنها تشترك معها في جوانب أخرى، في هذا الجزء سوف نناقش مدى التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

من حيث أهداف الدراسة: هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز كاستراتيجية تعليمية حديثة في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية، واتفق هدف الدراسة مع دراسة (أبو ثنتين، 2022) ودراسة (Özeren & Top, 2023) ودراسة (Abu Ziden, Abu Ziden& Ifedayo, 2022) ودراسة (الحجيلي، 2019)، بينما هدف دراسة كل من السيد واللويحي (2019) ودراسة (الغامدي، 2020) في الكشف عن تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز في تحصيل الدراسي.

من حيث منهج الدراسة: لقد استخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة وقد اتفقت في ذلك مع دراسة (أبو ثنتين، 2022) ودراسة (Özeren & Top, 2023) ودراسة (الغامدي، 2020) ودراسة (الحجيلي، 2019) ودراسة (Chen; Huang & Chou, 2019) ودراسة السيد واللويحي (2019)، بينما استخدمت دراسة (Abu Ziden, Abu Ziden& Ifedayo, 2022) المنهج المختلط.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

ومن خلال الدراسات السابقة التي قام الباحث بالاطلاع عليها ومراجعتها تمكن من تطوير الدراسة الحالية، وذلك من خلال ما يلي:

1. تحديد مشكلة الدراسة الحالية وتساؤلاتها.
2. تحديد المنهج الملائم لطبيعة الدراسة ومتغيراتها.
3. اختيار الأساليب المنهجية الأنسب وتصميم أدوات الدراسة.
4. مقارنة نتائج الدراسة الحالية بما توصلت إليه الدراسات السابقة.

قائمة المراجع المراجع العربية

- أبو ثنتين، 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*، 30(3)، 520-549.
- أحمد، إسلام. (2016). فاعلية برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير البصري في مبحث العلوم لدى الطلاب الصف التاسع بغزة، رسالة ماجستير غير منشوره، كلية التربية، جامعه الأزهر، غزة.

الحجيلي، سمر. (2019). فاعلية الواقع المعزز في التحصيل وتنمية الدافعية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات الثانوية، *المجلة العربية للتربية النوعية*، 3(9)، 31-90.

السيد، عبد العال؛ واللويحي، هيا. (2019). فاعلية استخدام تطبيقات الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي في مقرر الفقه لطالبات الصف الأول متوسط، *مجلة العلوم التربوية النفسية*، 3(9)، 57-74.

الشريف، بندر، وآل مسعد، أحمد. (2017). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في مادة الحاسب الآلي على التحصيل لطالب الصف الثالث الثانوي في منطقة جازان، *المجلة التربوية الدولية المتخصصة*، المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب، 6(2)، 220-233.

عطار، عبد الله؛ وكنسارة، احسان. (2015). *الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو*، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطني للنشر والتوزيع.

الেকول، غادة؛ والسعودي، خالد. (2016). أثر برنامج تدريبي قائم على مبادئ PISK في التحصيل ومهارات التفكير الناقد في مبحث التربية الإسلامية لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في الأردن"، *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*، 12(2)، 223-237.

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

الفضلي، بشاير. (2018). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس على تنمية عمليات العلم في مادة الأحياء لدى طالبات الصف الحادي عشر بدولة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة، برنامج التربية، جامعة الكويت.

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

الملحم، إنصاف. (2021). أثر اختلاف شكل التغذية الراجعة في بيئة الواقع المعزز على التحصيل المعرفي والدافعية للتعلم لدى طالبات قسم تقنيات التعليم بكلية التربية-جامعة الملك فيصل، *المجلة العلمية بكلية التربية-جامعة أسيوط*، 37(3)، 82-130.

النفيعي، تغريد. (2015). توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم طالب الصف الثالث الابتدائي مفاهيم في مادة العلوم وقياس أثرها على سرعة تعلم الطالب ودافعتهم نحو التعلم، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية علوم الحاسب والمعلومات، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

وزارة التعليم. (2016). الحاسب وتقنية المعلومات، الرياض، وزارة التعليم.

المراجع الأجنبية

Abdoli-Sejzi. A. (2015). Augmented Reality and Virtual Learning Environment. *Journal Of Applied Sciences Research* 11(8) ,May ,Pages: 1-5.

Abu Ziden, A. Abu Ziden, A. & Ifedayo, A. (2022). Effectiveness of Augmented Reality (AR) on Students' Achievement and Motivation in Learning Science, *EURASIA J Math Sci Tech Ed*, 18(4).

Chen, C. Huang, C. Chou, Y. (2019). Effects of Augmented Reality Based Multidimensional Concept Maps on Students Learning Achievement Motivation and Acceptance, *Universal Access in the Information Society*, 18(4).

Hou, L; Wang, X; Bernold, L & Love, P. (2013). Using Animated Augmented Reality to Cognitively Guide Assembly, *Journal of Computing in Civil Engineering*, 27(5), 439-451.

Ivanova, M. & Ivanov, G., (2011). Enhancement of Learning and Teaching in Computer Graphics Through Marker Augmented Reality Technology, *International Journal on New Computer Architectures and Their Applications*, 1(1), 176-184.

Özeren, S & Top, E. (2023). The effects of augmented reality applications on the academic achievement and motivation of secondary school students. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 11(1), 25-50.

