تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها

تاريخ استلام البحث: ٢٧\١١\٢٠٢٤ تاريخ قبول البحث للنشر: ٢٦ \١١\٢٠٢٥

د. عبدالله يوسف الفيلكاوي *

لولوة سعد الرشيد *

نوره مخلف الشمري *

المستخلص

هدفت هذه الدراسة للكشف عن تصورات طلبة كلية التربية بجامعة الكويت نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها. انتهجت هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي؛ لمناسبته لأهداف وطبيعة هذه الدراسة، وذلك عن طريق استطلاع آراء الطلبة وتحليلها؛ بهدف الوقوف على تصورات الطلبة حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية. تم تطوير استبانة من محورين يقيسان تصورات طلبة كلية التربية حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية. وشارك في هذه الدراسة عينة من طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية، وبلغ عددهم (١٥٣) طالبا من الطلبة المقيدين خلال الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠٢٣/٢٠٢٤. وأظهرت نتائج هذه الدراسة بأن تصورات طلبة كلية التربية بجامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية (تعليم وتعلم) كانت مرتفعة، ومؤيدة لتطبيقه في العملية التعليمية، وحتى عند النظر إلى كل محور على حدة، سواءً المحور المتعلق في توظيف الواقع المعزز في عملية التعليم، أم المحور المتعلق في عملية التعلم. كما كانت تصوراتهم أيضًا مرتفعة ومؤيدة لتطبيقه في المحورين. في ضوء هذه النتائج، تمت صياغة مجموعة من التوصيات التي تساهم في توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية بشكل فعال، وربطها في تهيئة معلمي المستقبل من خلال إعدادهم في كليات التربية؛ لاستثمار هذه التقنية بما يساهم في تحقيق الأهداف التربوية المرجوة.

الكلمات المفتاحية: الواقع المعزز، كلية التربية، تعليم اللغة الإنجليزية، تعلم اللغة الإنجليزية، جامعة الكويت

Perceptions of Students from the College of Education at Kuwait University Regarding the Use of Augmented Reality Technology in English Language Teaching and Learning

Dr. Abdullah Y. Afailakawi Lolwah S. Alrashaid Nourah M. Alshammari

Abstract

This study aimed to explore the perceptions of students from the College of Education at Kuwait University regarding the use of augmented reality technology in English language teaching and learning. The study adopted a descriptive survey methodology, suitable for the research's objectives and nature, by surveying and analyzing students' opinions to understand their perceptions about employing augmented reality technology in teaching and learning English. A questionnaire was developed, comprising two sections that measure the perceptions of students from the College of Education about integrating augmented reality technology in teaching and learning English.

The study sample consisted of 153 students specializing in English at the College of Education, enrolled during the second semester of the academic year 2023/2024. The findings revealed that these students' perceptions regarding using augmented reality in educational processes (teaching and learning) were high and supportive of its application in education. This was true for both dimensions: the dimension concerning the use of augmented reality in the teaching process and the dimension related to the learning process. The students' perceptions were similarly high and supportive of its application in both dimensions.

In light of these results, recommendations were formulated to facilitate the effective use of augmented reality technology in English language teaching and learning. These recommendations also

◆ أستاذ مشارك – كلية التربية – جامعة الكويت

◆ ماجستير مناهج وطرق تدريس – معلمة لغة إنجليزية – وزارة التربية

◆ ماجستير مناهج وطرق تدريس – معلمة لغة إنجليزية – وزارة التربية

emphasized preparing future teachers in colleges of education to harness this technology, contributing to achieving desired educational objectives.

Keywords: Augmented Reality, College of Education, English Language Teaching, English Language Learning, Kuwait University.

مقدمة

لقد صارت التكنولوجيا جزءً لا يتجزأ من حياة الإنسان، فهي مرتبطة بجميع مجالات الحياة الاقتصادية والاجتماعية والتربوية، وأصبح اعتماد الإنسان عليها بشكل رئيس. وعلى سبيل المثال؛ نجد اليوم عديدا من البرامج والأجهزة التكنولوجية تساهم في تسهيل حياة الناس؛ فساعد ظهور التكنولوجيا اليوم على التحول من العصر الصناعي إلى عصر المعرفة.

صار لتوظيف التكنولوجيا في التعليم أهمية عظمى؛ فلا يخلو صف أو مدرسة من توظيف أداةٍ تكنولوجية في العملية التعليمية. كما أن طلاب هذا العصر يختلفون عن غيرهم، لأن التكنولوجيا أصبحت شيئًا أساسيًا في حياتهم. فلا يمكن فصل التكنولوجيا عن المدرسة، بل يجب توظيفها حتى تخدم العملية التعليمية.

ويشهد اليوم مجال تكنولوجيا التعليم عديداً من التطورات من خلال إدخال مجموعة من التقنيات الحديثة في العملية التعليمية، فعلى سبيل المثال شهدت السنوات الأخيرة ظهور تقنية تعرف بتقنية الواقع المعزز، وحظيت باهتمام متزايدٍ نظرا لاتساع استخدامها. وإذ يمكن من خلال استخدام تقنية الواقع المعزز الجمع بين الأشياء الحقيقية والافتراضية لدعم العملية التعليمية (Shelton, 2002).

ولقد تطرقت عدة دراسات لتقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية منها دراسة (Hseih & Lin,2010) عن التصميم التفاعلي القائم على تقنيات الواقع المعزز لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية والتي خلصت إلى تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى المتعلمين عند تطبيق تصاميم معينة قائمة على تقنية الواقع المعزز. وخلصت دراسة أخرى (Kucuk et al, 2014) إلى وجود أثر إيجابي لتطبيقات الواقع المعزز على تحصيل المتعلمين، وخفض نسبة الخوف والقلق لديهم نحو تعلم اللغة.

ويؤيد استخدام الواقع المعزز نظرياتٌ عدةٌ. ومن أبرز هذه النظريات النظرية الاستكشافية، حيث إن تقنية الواقع المعزز قائمة على البحث واستكشاف الأشياء. فالتعلم الاستكشافي هو التعلم المبني على التعرف على قوانين الطبيعة من خلال الممارسة، والبحث، والاستنتاج، مما يحوِّل العملية التعليمية إلى تجربةٍ شخصيةٍ تكسب المتعلم القدرة على الإبداع، والابتكار (سعيد، ٢٠٠٩).

إن العالم الآن أصبح متوجهًا نحو الواقع المعزز في العملية التعليمية، ففي دول الغرب وأمريكا بدأوا بتطبيق هذه التقنية. فعلى سبيل المثال، قام Modly، وهو تطبيق لتعلم اللغة الإنجليزية، بتضمين مدرس افتراضي قائم على تقنية الواقع المعزز AR لمساعدة المستخدمين على ممارسة مهاراتهم كما لو كانوا في بيئةٍ حقيقيةٍ (الراوي، ٢٠٢٠).

ومثال آخر، فنجد اليوم دعم من الدول العربية لأي تقنية جديدة من شأنها الصعود بالمواطنين والاستفادة منها على جميع الأصعدة، ومثال على ذلك إنتاج وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية تطبيقات خاصة لشرح التجارب والمفاهيم العلمية بتقنية الواقع المعزز (تفاعل مع تجاربك،n.d.).

وفي الكويت، تم توظيف تقنية الواقع المعزز في تحويل الكتب المدرسية لمتعلمي المدارس الحكومية الابتدائية إلى تطبيق تفاعلي يقوم المتعلم عبره بمسح صورة للكتاب لتظهر له شخصيات تشرح كل درس بشكل ممتع (Kuwaitar, n.d.).

ويستطيع المعلم أن يستفيد من تقنيات الواقع المعزز في مواجهة عديدٍ من المشكلات التعليمية في الفصل الدراسي، وكذلك يتسنى له أن يعالج أوجه القصور في مصادر التعلم، ففي مجالات تعلم اللغة الإنجليزية يتطلب إعداد المتعلم نمواً شاملاً بين عناصر مهارات اللغة الأربعة

وممارسة التعلم المتوازن الذي ينمي هذه المهارات معاً، فاستخدام تطبيقات الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية أحد الحلول التقنية التي يمكن الاستفادة منها (عياشي، ٢٠١٨).

وقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية الواقع المعزز والدور الذي يؤديه في العملية التعليمية، فقد توصلت دراسة (Chiange et al, 2014) إلى أن الواقع المعزز أداة قوية لتعزيز التعليم والتعلم. وأظهرت دراسة (Radu, 2012) أن الواقع المعزز يساعد على تحسين الفهم.

وبناء على ما سبق، وتماشياً مع اهتمام جامعة الكويت بتبني أحدث التقنيات الحديثة في العملية التعليمية، جاءت هذه الدراسة للتعرف على تصورات طالبات كلية التربية نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية.

مشكلة الدراسة

تعد اللغة الإنجليزية هي اللغة الأولى في العالم، مما دعا أغلب الدول إلى تضمينها ضمن المقررات الأساسية التي يتم تدريسها في المراحل الأولى في التعليم. وللغة الإنجليزية طبيعة خاصة، فهي تتطلب إحداث نوع من التكامل في تعليمها لتشمل المهارات الأربعة التي تتمثل في الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة (Sadiku, 2015). إلا أن هناك قصوراً ملحوظاً في اكتساب مهارات اللغة الإنجليزية في الكويت (الخشاب، ٢٠١٨). كما يعاني الطلاب من عدم التمكن من المهارات الأربع (القراءة والكتابة والاستماع والتحدث) ويرجع ذلك إلى قصور في إعداد المعلمين وطرق تدريس المناهج بطريقةٍ فعالةٍ وحديثةٍ؛ حيث يُلاحَظ عزوفُ المعلمين عن استخدام أساليب التعليم الحديثة التي من شأنها أن تخدم تدريس اللغة الإنجليزية بطريقة جاذبة للمتعلمين (الخشاب، ٢٠١٨).

إن الواقع التعليمي يواجه معوقات تحول دون استخدام الابتكارات التقنية؛ وهذا ما أظهرته دراسة (شقور، ٢٠١٣) ودراسة (التركي، ٢٠٠٩) اللتان أشارتا إلى عجز المعلمين والمعلمات عن استخدام الابتكارات التقنية. ومن ضمن هذه الابتكارات التي نلاحظها في العصر الحالي الواقع المعزز.

ولذلك، أوصت المؤتمرات العلمية المتخصصة في مجال التقنيات الحديثة والتعلم الإلكتروني بدمج تقنية الواقع المعزز في مناهج اللغة الإنجليزية (IEEE, 2015) والمؤتمر الدولي حول الواقع المعزز أشار إلى ضرورة توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية بهدف تحسين التعليم (Ismar, 2016).

ورغم تلك الجهود إلا أنه لازال هناك قصور في توظيف تقنية الواقع المعزز من قبل المعلمين والمعلمات. وهذا ما أظهرته دراسة السبيعي وعيسى (٢٠٢٠) ودراسة الغامدي (٢٠٢١).
فقد كشف الوكيل المساعد لقطاع البحوث والمناهج في وزارة التربية أنه من خلال تطبيق دراسة ميزة، والتي تهدف إلى تنمية قدرات الطلبة في مادة اللغة العربية، والعلوم، واللغة الإنجليزية، والرياضيات في (٢٦٧) مدرسةٍ ابتدائيةٍ ومتوسطةٍ في الكويت، تبين أن نتائج الطلبة في اللغة الإنجليزية في الصفِ الخامس كانت (٤٧.٢٪) ونتائج الطلبة في الصف التاسع بلغت (٤٣.٧٪)، وهي نتائجٌ ضعيفة جداً حيث إن متوسط الحد الأدنى المطلوب هو (٧٥٪) (جريدة تعليم الإلكترونية، ٢٠٢٢).

كما أظهر التصنيف السنوي لمؤسسة EF EPI مؤشر كفاءة اللغة الإنجليزية في دول العالم أن الكويت تحتل المركز (٨٤) عالميا من أصل (١١١) دولة، وهو مركز متأخر جدا نظراً لجهود الدولة المبذولة في تعليم اللغة الإنجليزية (EF EPI, 2022).

ومن المهم أن يتم إعداد طلبة كلية التربية لتوظيف الواقع المعزز بشكل خاص؛ ليواكبوا التغيرات العالمية والإقليمية في مجال التعليم الحالي. وبناءً على ما سبق؛ ظهرت الحاجة الماسة لإجراء الدراسة الحالية، وحاولت هذه الدراسة أن تجيب عن السؤال الرئيس الآتي:

ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس، سؤلان فرعيان، وهما:

٢. ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية؟

٣. ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية؟

هدفا الدراسة

١- الكشف عن تصورات طلبة كلية التربية نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية.

٢- الكشف عن تصورات طلبة كلية التربية نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية.

أهمية الدراسة

١- ندرة الدراسات السابقة العربية التي تطرقت إلى استطلاع تصورات طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في التعليم.

٢- مواكبة الحداثة في طرق التدريس في مجال التعليم، عبر التعرف على تقنية الواقع المعزز ومدى وملاءمتها في تدريس اللغة الإنجليزية.

٣- الاستفادة من نتائج الدراسة؛ لتقديم توصيات حول تدريب الطلاب على كيفية توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، وتضمينها في المقررات الدراسية المتعلقة بالإعداد المهني.

٤- الاستفادة من نتائج الدراسة في دراسات مستقبلية عن الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية.

منهج الدراسة

انتهجت هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي؛ لمناسبته لأهداف وطبيعة هذه الدراسة، وذلك عن طريق استطلاع آراء الطلبة وتحليلها؛ بهدف الوقوف على آراء طلبة كلية التربية (تخصص اللغة الإنجليزية) حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية.

مصطلح الدراسة

الواقع المعزز:

التعريف الاصطلاحي:

عملية مزج المعلومات الرقمية والمادية، باستخدام الأجهزة التقنية لإضافة جزء افتراضي لما هو حقيقي. (Cabero & Barroso, 2016)

التعريف الاجرائي:

هو عملية دمج بين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي من خلال إضافة عناصر افتراضية، تعمل بواسطة برمجيات وأجهزة إلكترونية.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة الحالية على:

الحدود الموضوعية: تناولت الدراسة تصورات طلبة كلية التربية تخصص لغة إنجليزية نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر طلبة كلية التربية في جامعة الكويت.

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة خلال شهري فبراير ومارس من العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ في الفصل الدراسي الثاني.

الحدود البشرية: طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية المسجلين في الفصل الدراسي الثاني.
الحدود المكانية: كلية التربية في جامعة الكويت.

الإطار النظري

الواقع المعزز نشأته وتطوره:

لقد مرت تقنية الواقع المعزز بمراحل عدةٍ يمكن تلخيصها بثلاث مراحل: في المرحلة الأولى: لم يكن يطلق على الواقع المعزز هذا الاسم، لكن كان يطبق في ذلك الوقت، ومثال على ذلك عام ١٩٥٠ قام Morton Bleig بصناعة The Cinema of The Future. والمرحلة الثانية: ١٩٩٠ كان ظهور مصطلح الواقع المعزز، فظهر كتقنيةٍ قائمةٍ على عرض بيانات رقمية في الواقع الحقيقي، ومثال على ذلك ظهور أول ورقةٍ علميةٍ عن الواقع المعزز قدم فيها أول النماذج لجهاز محمول على الرأس، يُظهر طبقة تشرح كيفية عمل صيانة لطابعات ليزرية. أما المرحلة الأخيرة، وهي ما نعاصره اليوم من تطبيقات في الأجهزة والنظارات الذكية التي تعتمد على تقنية الواقع المعزز Augmented Reality (AR) (النشوان، ٢٠١٨).

خصائص تقنية الواقع المعزز:

من خصائص تقنية الواقع المعزز أنها تفاعلية وثلاثية الأبعاد، وتقوم بمزج الواقع الحقيقي مع عناصر افتراضية. وعلى الرغم من حداثتها إلا أنها سهلة الاستخدام وذات تكلفة مادية منخفضة (رزق، ٢٠١٧). وتضيف تقنية الواقع المعزز الديناميكية والنشاط للمواقف التعليمية؛ حيث أنها تدمج شرح المعلم مع العناصر الرقمية (عقل، ٢٠١٤). وتتميز تقنية الواقع المعزز بقدرتها على تقديم المعلومات بشكل واضح وبسيط وفعال للمتعلم (Anderson & Liarokapis, 2014).

إيجابيات توظيف تقنية الواقع المعزز في التعليم:

تضيف تقنية الواقع المعزز العديد من الإيجابيات إلى التعليم. ومن هذه الإيجابيات أن توظيف تقنية الواقع المعزز يؤدي إلى زيادة فهم المحتوى التعليمي، وحفظ المعلومات على الذاكرة طويلة المدى، وتعزيز دافعية الطالب للتعلم، وتشجيع العمل التعاوني بين الطلاب في الفصل (Radu, 2014). وتساعد تقنية الواقع المعزز بمراعاة الفروق الفردية بين الطلاب بدرجة أفضل من طرق التدريس التقليدية. حيث إنها تسمح بتكرار المحتوى الرقمي حتى يتمكن الطالب من استيعابه، وتعتمد التقنية على أكثر من حاسة للتعلم (الغامدي، ٢٠٢٠).

الفرق بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي:

الواقع الافتراضي هو بيئة افتراضية انغماسية محاكية للواقع يتفاعل فيها المستخدم عبر استخدام تكنولوجيا حسية مثل النظارات أو القفازات ليحدد سلوكه (خميس، ٢٠١٥). وقد يكون الطالب فيها منغمسًا في بيئة شبه حقيقية أو خيالية، ويمكن توظيفها في العملية التعليمية، بغرض استحداث مواقف تعليمية حديثة للطلاب، دون تعريضهم لمخاطر جسدية (صبري وتوفيق، ٢٠٠٥).

ويكمن الفرق بين تقنيتي الواقع المعزز والواقع الافتراضي، أن تقنيات الواقع المعزز هي طريقة للجمع ما بين الواقع الحقيقي والافتراضي، بينما تقنية الواقع الافتراضي تقوم بإخراج المستخدم من الواقع الحقيقي وإدخاله في الواقع الافتراضي (Makransky & Petersen, 2021).

الواقع المعزز واستخداماته التعليمية:

وضحت بعض الدراسات استخدامات تقنية الواقع المعزز في التعليم. فتبين أن تطبيقات الواقع المعزز في مناهج العلوم تنمي مهارات التفكير الناقد والتحصيل الدراسي والاتجاه نحو المقرر (الغامدي وقطب، ٢٠٢٠). وتم إيجاد نتائج مشابهة في تعزيز الإنجاز والدافعية لدى الطلاب عند توظيف تقنية الواقع المعزز في مادة الرياضيات (Estapa & Nadolny, 2015). وتبين مدى فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز كوسيط في عملية التعليم في مرحلة التعليم العالي (Andreson & Liarokapis, 2014).

نماذج للواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية:

بينت الأدبيات السابقة فوائد توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية، فتمت ملاحظة وجود أثر إيجابي على حصيلة المفردات اللغوية عند الطلاب في المرحلة الجامعية عند استخدامهم لتقنية الواقع المعزز في الحصص الدراسية (Solak, 2015). وتم إثبات فاعلية تدريس مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب المرحلة الابتدائية باستخدام الواقع المعزز في البرتغال (Barreira et al, 2012). وتبين أن استخدام الواقع المعزز في المرحلة الابتدائية يعزز الاحتفاظ بالمفاهيم في اللغة الإنجليزية مقارنة بطرق التدريس التقليدية (Perez & Contero, 2013). وأما عند طلاب الصف الأول فتبين أن تقنية الواقع المعزز فعالة في تنمية مهارتي القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية (Silva et al, 2013).

الدراسات السابقة:

أجرى الرويلي والعنزي (٢٠٢٣) دراسة هدفت إلى التعرف إلى أراء معلمات اللغة الإنجليزية نحو أثر توظيف تقنية الواقع المعزز لتعلم مهارات القراءة والكتابة في مادة اللغة الإنجليزية بمنطقة الجوف. حيث اشتملت عينة الدراسة على (١٤٤) معلمة لمادة اللغة الإنجليزية. وكانت منهجية الدراسة تتسم بالمنهج الوصفي التحليلي. ولتحقيق أهداف الدراسة تم تصميم استبانة وتحليها للوصول للنتائج. حيث أظهرت النتائج أن نتائج المحورين (توظيف تقنية الواقع المعزز لتعلم مهارات القراءة، وتوظيف الواقع المعزز لتعلم مهارات الكتابة) جاءت بدرجة مرتفعة. مما يعني أن المعلمات يؤيدن بدرجة كبيرة توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم مهارات الكتابة والقراءة في مادة اللغة الإنجليزية في المرحلة الثانوية.

وأجرى الحارثي والعيسى (٢٠٢٢) دراسة هدفت إلى التعرف على درجة استخدام تقنية الواقع المعزز ومعوقاتها في تدريس العلوم في المرحلة المتوسطة. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتم جمع البيانات من خلال استبانة إلكترونية لعينة من (١٥٩) معلمة و(٢٠) مشرفة علوم للمرحلة المتوسطة في مدينة مكة المكرمة. وأظهرت النتائج أن درجة استخدام معلمة العلوم لتقنية الواقع المعزز في تدريس العلوم بالمرحلة المتوسطة من وجهة نظر المعلمات والمشرفات جاءت بدرجة منخفضة.

وأجرى العتل والعجمي (٢٠١٩) دراسة هدفت إلى التعرف على تصورات طلبة كلية التربية الأساسية في دولة الكويت حول استخدام الواقع المعزز في مقرر المناهج وطرق تدريس الحاسوب. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتم جمع البيانات من خلال استبانة طبقت على عينة تكونت من (١٥٢) طالبا وطالبة من الطلبة الذين يدرسون مقرر طرق تدريس الحاسوب في كلية التربية الأساسية. وأظهرت النتائج أن (٦٣٪) لديهم معلومات عن الواقع المعزز، وأن (٤٠٪) قد استخدموا الواقع المعزز من قبل، وأن (٧٣٪) من عينة الدراسة يفضلون استخدامه في تعلم مقرر المناهج وطرق تدريس الحاسوب.

بينما أجرى Tzima, S., Styliaras, G., & Bassounas, A. (2019) دراسة هدفت إلى التعرف على تطبيقات الواقع المعزز في التعليم من وجهة نظر المعلمين. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتم جمع البيانات من خلال المقابلات ومن خلال استبانة طبقت على عينة تكونت من (٢٠) معلم ومعلمة في اليونان. وأظهرت الدراسة أن (١٠٠٪) من المشاركين لم يستخدموا أي تطبيقات للواقع المعزز في التعليم، مما يشير إلى عدم انتشار هذه التقنية في الممارسات التعليمية الحالية.

وأجرى Sural (2018) دراسة هدفت إلى استكشف آراء المعلمين المتدربين حول استخدام الواقع المعزز في الفصول الدراسية. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتم جمع البيانات من خلال استطلاع آراء عينة تكونت من (٨٢) معلمًا مرشحًا من قسم تعليم الحاسوب وتكنولوجيا التعليم في جامعة إسكي شهير عثمان غازي في تركيا. وأظهرت النتائج أن المعلمين والمعلمات مستمتعون بتوظيف تقنية الواقع المعزز في التعليم، وأنه يجب توظيف هذه التقنية في المواد الأخرى، وكذلك كانت درجة الرضا عن توظيف تقنية الواقع المعزز مرتفعة.

مناقشة الدراسات السابقة:

عند النظر إلى العينة التي تم التطبيق عليها في الدراسات السابقة نجد أن هناك تنوعًا من حيث العينة؛ حيث ركزت دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) ودراسة (الحارثي والعيسى، ٢٠٢٢) ودراسة (Tzima et al., 2019) على استطلاع رأي المعلمين حول توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية. بينما استهدفت دراسة (العتل والعجمي، ٢٠١٩) و (Sural, 2018) على طلاب كلية التربية واستطلاع آرائهم حول توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية.

وقد تنوعت أهداف الدراسات السابقة التي تم عرضها. حيث ركزت دراسات (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) و(العتل والعجمي، ٢٠١٩) و(Sural, 2018) على قياس الآراء والتصورات نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية. وفي المقابل، ركزت دراسة (الحارثي والعيسى، ٢٠٢٢) و (Tzima et al., 2019) على استخدام المعلمين لتقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية.

أما بالنسبة للمواد الدراسية التي تم التركيز عليها في الدراسات السابقة حول توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، فكانت دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) تتناول مهارات تعلم القراءة والكتابة باللغة الإنجليزية، ودراسة (الحارثي والعيسى، ٢٠٢٢) تناولت موضوع تعليم العلوم، ودراسة (العتل والعجمي، ٢٠١٩) و (Sural, 2018) تناولت موضوع تعليم الحاسوب والتكنولوجيا. وأخيراً دراسة (Tzima et al., 2019) تناولت توظيف الواقع المعزز بالعملية التعليمية بشكل عام.

وعند مقارنة الدراسات السابقة من حيث النتائج، نجد بأن دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) و(العتل والعجمي، ٢٠١٩) و (Sural, 2018) كانت تصورات العينة مرتفعة نحو توظيف تقنية الواقع المعزز. بينما كانت دراسة (الحارثي والعيسى، ٢٠٢٢) ودراسة (Tzima et al., 2019) أن درجة استخدام تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية كانت منخفضة.

من خلال عرض الدراسات السابقة يتبين أن منهجية جميع الدراسات السابقة كانت تعتمد على المنهج الوصفي في جمع البيانات وتحليلها.

أخيراً نلاحظ بأن دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) ودراسة (العتل والعجمي، ٢٠١٩) كانت تركز على عملية التعلم. بينما كانت دراسة (الحارثي والعيسى، ٢٠٢٢) و (Tzima et al., 2019) ودراسة (Sural, 2018) تركز على عملية التعليم.

مجتمع الدراسة:

شمل مجتمع هذه الدراسة جميع طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية سواء في برنامج المتوسط والثانوي أم برنامج الابتدائي بجامعة الكويت، الذين بلغ عددهم (١٠٢٢) طالبا وطالبة، وذلك حسب إحصائية مكتب العميد المساعد للشؤون الطلابية بالكلية (٢٠٢٣-٢٠٢٤م).

عينة الدراسة:

تكونت عينة هذه الدراسة من (١٥٣) طالباً وطالبة من كلية التربية بجامعة الكويت، وهم متخصصون في اللغة الإنجليزية سواء في برنامجي المتوسط والثانوي أم الابتدائي، وهم الذين استجابوا لاستبانة هذه الدراسة بصورة كاملة، وقد اختيرت العينة بالأسلوب العشوائي البسيط المتاح عبر شبكة المعلومات.

أداة الدراسة:

قام الباحثون بتصميم استبانة إلكترونية، تناسب أهداف الدراسة، وبعد الاطلاع على الدراسات السابقة والأدب النظري تمت صياغة بنود محوري الاستبانة المتعلق بتوظيف تقنية الواقع المعزز في محوري الاستبانة: وهما تعليم اللغة الانجليزية وتعلمها.

وقد اشتملت أداة الدراسة على محورين رئيسين هما:

المحور الأول: يركز على التعرف على تصورات طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية بجامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية، ويحتوي على (٩) بنود.

في حين يركز المحور الثاني على تصورات طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية بجامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية، ويحتوي على (١٧) بنداً.

وتم إعطاء درجة لكل بند من بنود المحورين، وتم تقسيم الاستبانة إلى خمسة اختيارات حسب مقياس ليكرت الخماسي، وهذه الاختيارات تنقسم إلى (أوافق بشدة - أوافق - محايد - لا أوافق - لا أوافق بشدة). وتنقسم أوزان هذا التقسيم إلى الآتي:

١. غير موافق: من (١.٠٠) إلى (١.٨٠)
٢. موافق بدرجة قليلة: من (١.٨١) إلى (٢.٦٠)
٣. موافق بدرجة متوسطة: من (٢.٦١) إلى (٣.٤٠)
٤. موافق: من (٣.٤١) إلى (٤.٢٠)
٥. موافق بشدة: من (٤.٢١) إلى (٥)

صدق البناء:

للتأكد من صدق بناء الاستبانة، قام الباحثون بإرسال الاستبانة بصورتها الأولية إلى ستة محكمين حاصلين على درجات علمية، (٥) محكمون يحملون الدكتوراة في تخصص تكنولوجيا التعليم، ومحكم واحد يحمل الدكتوراة في تخصص مناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية. مع العلم بأن جميع المحكمين يعملون في مؤسسات التعليم العالي. وأفاد الباحثون من ملاحظات المحكمين؛ حيث قاموا بالتعديل على بعض بنود الاستبانة، وإلغاء بعض البنود، حتى ظهرت الاستبانة بصورتها النهائية والتي احتوت على (٢٦) بنداً موزعة على المحورين، و(٩) بنود في محور التعليم، و(١٦) بنداً في محور التعلم.

وأيضا تم احتساب معامل ارتباط محوري الاستبانة، وذلك للغرض نفسه، والجدول (١) يبين معاملات الارتباط بين المحورين.

جدول (١) قياس مدى ارتباط المحور الأول بالمحور الثاني باستخدام معامل الارتباط بيرسون

		المحور الأول	المحور الثاني
المحور الأول	Pearson's r	—	
	df	—	
	p-value	—	
المحور الثاني	Pearson's r	0.779	—
	df	151	—
	p-value	<.001	—

Note. $p < .05$, $p < .01$, $p < .001$

ويتضح من الجدول (١) نتائج ارتباط بيرسون بين المحورين الأول والثاني. حيث بلغت قيمة معامل الارتباط (٠.٧٧٩)(.001 > p) ، مما يدل على وجود علاقة قوية بين المحور الأول المتعلق بتصورات الطلبة حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية والمحور الثاني المتعلق بتصورات الطلبة حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الانجليزية.

ثبات أداة الدراسة:

وللتحقق من ثبات الاستبانة تم تطبيق اختبار كرونباخ ألفا (Chornbach Alpha) للمحورين: (محور تعليم اللغة الإنجليزية، ومحور تعلم اللغة الإنجليزية).

والجدول (٢) يبين معاملات الثبات:

جدول (٢) معاملات الثبات لمحاور الاستبانة

م		عدد البنود	قيمة ألفا كرونباخ
١.	المحور الأول: آراء طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية	٩	٠.٨٢٩
٢.	المحور الثاني: آراء طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية	١٧	٠.٩٣٦
الكلي	الاستبانة كاملة	٢٦	٠.٨٨٢

ويتضح من الجدول (٢) بأن معاملات الثبات للمحورين هما (٠.٨٢٩) و(٠.٩٣٦)، ومعامل الثبات المتعلق بالاتساق الكلي لجميع البنود والمحاور (٠.٨٨٢)، وتعتبر هذه النتيجة ذات قيمةٍ عاليةٍ؛ مما يدل على أن الاستبانة تعتبر ذات درجة جيدة واتساقٍ داخليٍ.

إجراءات الدراسة:

بعد التأكد من صدق وثبات الاستبانة، وعمل التعديلات الضرورية قبل التطبيق، قام الباحثون بالتواصل مع قسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية بجامعة الكويت لمعرفة أسماء أعضاء هيئة التدريس الذين يقومون بتدريس مقررات خاصة بطلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية. وتم بعد ذلك، التواصل مع أعضاء هيئة التدريس الذين يقومون بتدريس المقررات الخاصة بطلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية في برنامجي المتوسط والثانوي والابتدائي. فتم تطبيق الاستبانة في الفصل الدراسي الأول للعام الأكاديمي ٢٠٢٤/٢٠٢٣ في المقررات التالية (مشروع تخرج لطلبة التربية العملية تخصص اللغة الإنجليزية - طرق تدريس اللغة الإنجليزية - مبادئ تدريس اللغة الإنجليزية - مناهج اللغة الإنجليزية - محادثة اللغة الإنجليزية للمعلم)، علماً بأن جميع هذه المقررات يقتصر التسجيل فيها على طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية. وتم إعداد رابط إلكتروني خاص بالاستبانة، وتم تزويد أعضاء هيئة التدريس، الذين يقومون بتدريس تلك المقررات بالرابط، لمشاركة هذا الرابط مع طلبتهم. وبعد مشاركة الرابط مع الطلاب، تمت تعبئة الاستبانة من (١٨٠) طالب، وتم استبعاد (٢٧) لعدم إكمالهم الاستبانة بشكل كامل، ليصبح إجمالي المشاركين (١٥٣) الذين استجابوا للاستبانة بشكل كامل بمحوريها.

المعالجة الإحصائية:

وللتعرف على نتائج الدراسة، والإجابة عن الأسئلة البحثية الخاصة بها، قم الباحثون باستخدام برنامج (SPSS) الإصدار (٢٩) لتحليل استجابات الطلاب الخاصة بالاستبانة:

- للإجابة على السؤال الأول والثاني والثالث، استخرج الباحثون التكرارات والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية؛ لتحديد درجة موافقة طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية على بنود الاستبانة.

نتائج الدراسة ومناقشتها

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها؟

يُظهر الجدول (٣) أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية له تأثير إيجابي عام على الطلاب؛ حيث يبلغ المتوسط الإجمالي لتقييمات الطلاب (٤.٠١) من (٥)، ونسبة الرضا الإجمالية (٧٨.٣٠٪). تُظهر النتائج أن أغلبية الطلاب يرون أن الواقع المعزز يُسهم

بشكل كبير في تعزيز الفهم وتحقيق أهداف تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية، كما يُحفّزهم على المشاركة والاهتمام داخل الحصة.

أعلى نسبة رضا كانت عند العبارة "تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية" بمتوسط (٤.٣٧) ونسبة رضا (٩١.٦٠٪)، مما يُشير إلى أن الواقع المعزز يُعزّز اهتمام الطلاب بشكل كبير. تلتها العبارة "تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع بالحصة الدراسية" بنسبة رضا بلغت (٩٠.٢٠%).

ومن ناحية أخرى، كانت العبارة "تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية" هي الأقل من حيث الرضا بنسبة (٥٨.٩٠٪) ومتوسط (٣.٦٢)، مما يُظهر أن هذا الجانب قد يحتاج إلى تحسين أكبر لتحقيق نتائج أفضل.

وعليه تُعتبر تقنية الواقع المعزز وسيلةً تعليميةً فعّالةً تُعزّز التجربة التعليمية، وتُسهم في تحقيق أهداف تعليم اللغة الإنجليزية بشكل ملحوظ حسب تصورات طلبة كلية التربية بجامعة الكويت تخصص اللغة الإنجليزية. وعند مقارنة هذه النتائج، بنتائج الدراسات السابقة نجد بأنها أتت متوافقة مع دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) و(العتل والعجمي، ٢٠١٩) و (Sural, 2018) وكانت تصورات العينة مرتفعة نحو توظيف تقنية الواقع المعزز.

جدول (٣) تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية

العبارة - المحور الأول: الواقع المعزز لتعليم وتعلم اللغة الإنجليزية	المتوسط الحسابي	نسبة الرضا ٪
1تقنية الواقع المعزز تساهم في تحقيق أهداف تدريس اللغة الإنجليزية.	4.046	81.70%
2 تقنية الواقع المعزز توفر بيئة تعلم غير مألوفة.	3.621	61.40%
3 تقنية الواقع المعزز تساعد المعلم على شرح المفاهيم والمعلومات بشكل أكثر كفاءة	3.993	80.40%
4 تقنية الواقع المعزز توفر أساليب تعليمية متعددة تناسب مختلف الأعمار.	4.072	83.00%
5 تقنية الواقع المعزز تساعد بتقديم الدرس بوقت أقل من المعتاد.	3.647	59.40%
6 تقنية الواقع المعزز تقيس مدى استيعاب الطلاب للدرس	3.745	66.10%
7 تقنية الواقع المعزز تقدم تغذية راجعة دقيقة.	3.797	69.30%
8 تقنية الواقع المعزز تتيح فرصة فعالة لفهم القواعد اللغوية في اللغة الإنجليزية	3.824	73.20%
9 تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة على الفهم العميق لمادة اللغة الإنجليزية مقارنة بالوسائل الأخرى	3.791	68.60%
1 تقنية الواقع المعزز تزود الطلاب بمعلومات واضحة	4.05	84.30%
2 تقنية الواقع المعزز تلعب دورا في تحفيز الطلبة على اكتساب المعلومات	4.18	89.50%
3 تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية	4.37	91.60%
4 تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة في تعلم المفاهيم المجردة التي لا يمكن إدراكها بسهولة.	4.05	81.00%
5 تقنية الواقع المعزز تشجع الطلبة على الإبداع وحب الاستطلاع	4.25	88.20%
6 تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية	3.62	58.90%
7 تقنية الواقع المعزز تساهم بزيادة اهتمام الطلبة نحو التعلم بالتكنولوجيا.	4.28	88.30%
8 تقنية الواقع المعزز تساعد في الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول.	4.18	83.70%
9 تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب للتعلم الذاتي.	3.99	77.10%
10 تقنية الواقع المعزز تشجع التعلم مع الأقران.	3.95	74.50%
11 تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب على التحدث باللغة الإنجليزية بصورة أفضل.	4	78.40%
12 تقنية الواقع المعزز تنمي مهارات القراءة باللغة الإنجليزية.	3.84	72.60%
13تقنية الواقع المعزز تساعد الطلاب على فهم مفردات اللغة الإنجليزية.	4.18	86.20%
14تقنية الواقع المعزز تزيد من دافعية الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية.	4.22	89.50%
15تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع بالحصة الدراسية	4.39	90.20%
16تقنية الواقع المعزز تزيد من التحصيل الدراسي للطلاب.	3.99	73.90%
17تقنية الواقع المعزز تساهم في تطوير مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية	4.17	84.90%
المتوسط الإجمالي	**4.01**	**78.30%**

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية؟

للإجابة على السؤال الثاني، يعكس الجدول (٤) تباين آراء الطلاب حول تأثير تقنية الواقع المعزز على تعليم اللغة الإنجليزية؛ حيث يظهر تفاوتًا في مستويات الرضا اعتمادًا على الأبعاد المختلفة للتجربة التعليمية. بشكل عام، حيث كان هناك رضا إيجابي عن استخدام هذه التقنية، وتراوح المتوسط الحسابي بين (٣.٦٢١) و(٤.٠٧٢).

إن أعلى متوسط حسابي كان للعبارة "تقنية الواقع المعزز توفر أساليب تعليمية متعددة تناسب مختلف الأعمار" بمتوسط (٤.٠٧٢)، مما يدل على أن الطلاب يعتبرون الواقع المعزز أداة فعالة لتقديم طرق تعليمية مرنة تناسب مختلف الفئات العمرية. هذا يدل على أن التقنية تُساهم في توفير تجربة تعليمية شاملة. في المقابل، كانت العبارة "تقنية الواقع المعزز توفر بيئة تعلم غير مألوفة" كانت هي الأقل من حيث التقييم، بمتوسط (٣.٦٢١). إن هذه النتيجة تشير إلى أن بعض الطلاب قد لا يجدون التقنية كافية؛ لتغيير البيئة التقليدية للتعلم أو تقديم تجربة غير مألوفة بشكل كبير. أما بالنسبة لدور الواقع المعزز في دعم المعلمين في شرح المفاهيم، فقد حققت العبارة "تقنية الواقع المعزز تساعد المعلم على شرح المفاهيم والمعلومات بشكل أكثر كفاءة" وبلغ المتوسط (٣.٩٩٣)، وهو ما يعكس اعتقادًا بأن التقنية تسهم بشكل كبير في توصيل المعلومات بطريقة أكثر وضوحًا وفعالية.

وبالإضافة إلى ذلك، حصلت العبارة "تقنية الواقع المعزز تقدم تغذية راجعة دقيقة" على متوسط (٣.٧٩٧)، مما يشير إلى أن الواقع المعزز يساعد في تقديم ملاحظات مفيدة ودقيقة للطلاب، وهي خطوة هامة في تحسين عملية التعلم وتصحيح الأخطاء في الوقت المناسب. أما فيما يتعلق بتوفير الوقت أثناء تقديم الدروس، فقد أظهرت العبارة "تقنية الواقع المعزز تساعد بتقديم الدرس بوقت أقل من المعتاد" متوسطا قدره (٣.٦٤٧)، ما يشير إلى أن الطلاب لا يعتبرون هذا الجانب من التقنية كأكثر الجوانب إفادة مقارنة مع الفوائد الأخرى التي يقدمها الواقع المعزز.

وعلى الرغم من هذا التفاوت، فإن المتوسط العام للتقييمات كان (٣.٨٤)، مما يعكس إجمالًا أن الطلاب يشعرون بالرضا عن استخدام الواقع المعزز كأداة تعليمية في تحسين تجربة تعلم اللغة الإنجليزية. إن هذه التقنية تُعزز من الفهم العميق للمفاهيم، وتقدم تغذية راجعة دقيقة، وتوفر طرقًا متنوعة تلائم احتياجات مختلف الطلاب.

وعند مقارنة هذا السؤال بنتائج الدراسات السابقة نجد أنها قد أتت متوافقة مع (Sural, 2018) حيث كانت تصورات العينة مرتفعة نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في عملية التعليم.

ويعكس الجدول (٥) تباين آراء الطلاب حول تأثير تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية؛ حيث كانت أعلى نسبة رضا عند العبارة "تقنية الواقع المعزز توفر أساليب تعليمية متعددة تناسب مختلف الأعمار" بنسبة (٨٣.٠٠٪)، مما يشير إلى فعالية التقنية في تنويع أساليب التعليم. وبالمقابل، كانت العبارة "تقنية الواقع المعزز تساعد بتقديم الدرس بوقت أقل من المعتاد" الأقل رضا بنسبة (٥٩.٤٠٪). وبشكل عام، فإن المتوسط الحسابي يشير إلى رضا إيجابي مع إجمالي رضا بنسبة (٧١.٤٦٪).

جدول (٤) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية

العبارة — المحور الأول: الواقع المعزز وتعليم اللغة الإنجليزية	لا أوافق بشدة		لا أوافق		محايد		أوافق		أوافق بشدة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب المتوسط
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١ تقنية الواقع المعزز تساهم في تحقيق أهداف تدريس اللغة الإنجليزية.	2	1.3%	3	2.0%	23	15.0%	83	54.2%	42	27.5%	4.046	0.7892	
٢ تقنية الواقع المعزز توفر بيئة تعلم غير مألوفة	4	2.6%	23	15.0%	32	20.9%	62	40.5%	32	20.9%	3.621	1.058	9
٣ تقنية الواقع المعزز تساعد المعلم على شرح المفاهيم والمعلومات بشكل أكثر كفاءة	2	1.3%	5	3.3%	23	15.0%	85	55.6%	38	24.8%	3.993	0.807	3
٤ تقنية الواقع المعزز توفر أساليب تعليمية متعددة تناسب مختلف الأعمار.	2	1.3%	6	3.9%	18	11.8%	80	52.3%	47	30.7%	4.072	0.836	1
٥ تقنية الواقع المعزز تساعد في تقديم الدرس بوقت أقل من المعتاد.	3	2.0%	13	8.5%	46	30.1%	64	41.8%	27	17.6%	3.647	0.935	8
٦ تقنية الواقع المعزز تقيس مدى استيعاب الطلاب للدرس	3	2.0%	10	6.5%	39	25.5%	72	47.1%	29	19.0%	3.745	0.907	7
٧ تقنية الواقع المعزز تقدم تغذية راجعة دقيقة.	3	2.0%	10	6.5%	34	22.2%	74	48.4%	32	20.9%	3.797	0.913	5
٨ تقنية الواقع المعزز تتيح فرصة فعالة لفهم القواعد اللغوية في اللغة الإنجليزية	3	2.0%	11	7.2%	27	17.6%	81	52.9%	31	20.3%	3.824	0.904	4
٩ تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة على الفهم العميق لمادة اللغة الإنجليزية مقارنة بالوسائل الأخرى	2	1.3%	10	6.5%	36	23.5%	75	49.0%	30	19.6%	3.791	0.878	6
الإجمالي العام		**15.80%**		**6.60%**		**20.18%**		**49.09%**		**22.37%**	**3.84**		

جدول (٥) تحليل تأثير تقنية الواقع المعزز على تعليم اللغة الإنجليزية: مستويات الرضا ونسب الموافقة

العبارة — المحور الأول: الواقع المعزز وتعليم اللغة الإنجليزية	أوافق ٪	أوافق بشدة٪	المتوسط الحسابي	الرضا ٪	الترتيب حسب انسبة الرضا
١. تقنية الواقع المعزز تساهم في تحقيق أهداف تدريس اللغة الإنجليزية.	54.20%	27.50%	4.046	81.70%	2
٢. تقنية الواقع المعزز توفر بيئة تعلم غير مألوفة	40.50%	20.90%	3.621	61.40%	8
٣. تقنية الواقع المعزز تساعد المعلم على شرح المفاهيم والمعلومات بشكل أكثر كفاءة	55.60%	24.80%	3.993	80.40%	3
٤. تقنية الواقع المعزز توفر أساليب تعليمية متعددة تناسب مختلف الأعمار.	52.30%	30.70%	4.072	83.00%	1
٥. تقنية الواقع المعزز تساعد في تقديم الدرس بوقت أقل من المعتاد.	41.80%	17.60%	3.647	59.40%	9
٦. تقنية الواقع المعزز تقيس مدى استيعاب الطلاب للدرس	47.10%	19.00%	3.745	66.10%	7
٧. تقنية الواقع المعزز تقدم تغذية راجعة دقيقة.	48.40%	20.90%	3.797	69.30%	5
٨. تقنية الواقع المعزز تتيح فرصة فعالة لفهم القواعد اللغوية في اللغة الإنجليزية	52.90%	20.30%	3.824	73.20%	4
٩. تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة على الفهم العميق لمادة اللغة الإنجليزية مقارنة بالوسائل الأخرى	49.00%	19.60%	3.791	68.60%	6
إجمالي الرضا	**49.09%**	**22.37%**	**3.84**	**71.46%**	

النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: ما تصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية؟

يظهر الجدول (٦) تباينًا في آراء الطلاب حول تأثير تقنية الواقع المعزز على تعلم اللغة الإنجليزية. تراوحت المتوسطات الحسابية بين (٣.٦٢) و(٤.٣٩)، مما يشير إلى تقييم إيجابي بشكل عام من قبل الطلاب على فعالية هذه التقنية.

أعلى متوسط حسابي كان للعبارة "تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع في الحصة الدراسية" بمتوسط (٤.٣٩)، مما يعكس أن الطلاب يجدون أن هذه التقنية تجعل الدروس أكثر تشويقًا ومتعة، وهو ما يعتبر مؤشرًا إيجابيًا على قدرتها في تحسين التفاعل داخل الصفوف. ويليها العبارة "تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية" بمتوسط (٤.٣٧)، مما يوضح أن الواقع المعزز يساهم بشكل كبير في جذب انتباه الطلاب، وتشجيعهم على المشاركة.

وعلى صعيد آخر، جاءت العبارة "تقنية الواقع المعزز تشجع الطلبة على الإبداع وحب الاستطلاع" بمتوسط (٤.٢٥)، مما يعكس أن الطلاب يرون أن هذه التقنية تحفزهم على استكشاف الأفكار الجديدة وتطوير مهاراتهم الإبداعية.

أما الجانب الأقل من حيث التأثير فهو "تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية" بمتوسط (٣.٦٢)، وهو ما يشير إلى أن هناك تحديات أو جوانب تتعلق بفعالية التقنية في تحسين مهارات الكتابة. قد يكون هذا التفاوت ناتجًا عن طبيعة المهارات الكتابية التي قد تتطلب تفاعلًا أكبر وتطبيقات، عملية لا يوفرها الواقع المعزز بشكل مباشر.

وبالمجمل، يُظهر الجدول أن الطلاب يشعرون بتأثير إيجابي لتقنية الواقع المعزز في تعلمهم اللغة الإنجليزية، حيث تعزز هذه التقنية من دافعية الطلاب للتعلم، وتزيد من استمتاعهم، وتوفر أساليب تعليمية مبتكرة تتماشى مع احتياجاتهم التعليمية. كما أن الانحراف المعياري المنخفض في بعض العبارات، مثل "تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية" (٠.٦٤) و"تقنية الواقع المعزز وتزيد من الاستمتاع في الحصة الدراسية" (٠.٧٢)، كما يشير إلى توافق الآراء بين الطلاب حول هذه الفوائد.

وعند مقارنة هذه النتيجة بنتائج الدراسات السابقة نجد أنها متوافقة مع نتائج دراسة (الرويلي والعنزي، ٢٠٢٣) و(العتل والعجمي، ٢٠١٩)؛ حيث كانت تصورات العينة مرتفعة نحو توظيف تقنية الواقع المعزز في عملية التعلم.

الجدول (٧) يعرض مستويات رضا الطلاب حول تأثير تقنية الواقع المعزز على تعلم اللغة الإنجليزية. بشكل عام، أظهرت النتائج أن الواقع المعزز يعزز اهتمام الطلبة واستمتاعهم بالدروس؛ حيث حصلت العبارة "تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية" على أعلى نسبة رضا بلغت (٩١.٦٠٪)، وهو ما يعكس دور الواقع المعزز في جذب انتباه الطلاب. كما أن العبارة "تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع بالحصة الدراسية" جاءت في المرتبة الثانية بنسبة رضا (٩٠.٢٠%)

وفي المقابل، كانت أقل نسبة رضا للعبارة "تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية" بنسبة (٥٨.٩٠٪)، مما يشير إلى وجود فجوة في الاستفادة من الواقع المعزز في هذا الجانب، وعلى الرغم من ذلك، يُظهر المتوسط الحسابي العام (٤.١) ونسبة الرضا العامة (٨١.٩٣٪) أن الطلاب يرون في الواقع المعزز أداة فعالة في تعلم اللغة الإنجليزية.

جدول (٦) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتصورات طلبة كلية التربية في جامعة الكويت حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية

العبارة — المحور الثاني: الواقع المعزز وتعلم اللغة الإنجليزية	لا أوافق بشدة		لا أوافق		محايد		أوافق		أوافق بشدة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب المتوسط
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١. تقنية الواقع المعزز تزود الطلاب بمعلومات واضحة	1	0.7%	6	3.9%	17	11.1%	89	58.2%	40	26.1%	4.05	0.77	10
٢.تقنية الواقع المعزز تلعب دورا في تحفيز الطلبة على اكتساب المعلومات	2	1.3%	2	1.3%	12	7.8%	88	57.5%	49	32.0%	4.18	0.74	6
٣.تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية	0	0.0%	0	0.0%	13	8.5%	70	45.8%	70	45.8%	4.37	0.64	2
٤.تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة في تعلم المفاهيم المجردة التي لا يمكن إدراكها بسهولة.	1	0.7%	3	2.0%	25	16.3%	83	54.2%	41	26.8%	4.05	0.76	10
٥.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلبة على الإبداع وحب الاستطلاع	1	0.7%	2	1.3%	15	9.8%	75	49.0%	60	39.2%	4.25	0.74	4
٦.تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية	4	2.6%	16	10.5%	43	28.1%	61	39.9%	29	19.0%	3.62	0.99	17
٧.تقنية الواقع المعزز تساهم بزيادة اهتمام الطلبة نحو التعلم بالتكنولوجيا.	0	0.0%	2	1.3%	16	10.5%	72	47.1%	63	41.2%	4.28	0.7	3
٨.تقنية الواقع المعزز تساعد في الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول.	0	0.0%	5	3.3%	20	13.1%	70	45.8%	58	37.9%	4.18	0.78	6

العبارة — المحور الثاني: الواقع المعزز وتعلم اللغة الإنجليزية	لا أوافق بشدة		لا أوافق		محايد		أوافق		أوافق بشدة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب حسب المتوسط
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
٩.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب للتعلم الذاتي.	1	0.7%	5	3.3%	29	19.0%	78	51.0%	40	26.1%	3.99	0.8	13
١٠.تقنية الواقع المعزز تشجع التعلم مع الأقران.	1	0.7%	9	5.9%	29	19.0%	71	46.4%	43	28.1%	3.95	0.88	15
١١.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب للتحدث باللغة الإنجليزية بصورة أفضل.	0	0.0%	7	4.6%	26	17.0%	80	52.3%	40	26.1%	4	0.79	12
١٢.تقنية الواقع المعزز تنمي مهارات القراءة باللغة الإنجليزية.	0	0.0%	13	8.5%	29	19.0%	80	52.3%	31	20.3%	3.84	0.84	16
١٣.تقنية الواقع المعزز تساعد الطلاب على فهم مفردات اللغة الإنجليزية.	0	0.0%	3	2.0%	18	11.8%	81	52.9%	51	33.3%	4.18	0.71	6
١٤.تقنية الواقع المعزز تزيد من دافعية الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية.	1	0.7%	2	1.3%	13	8.5%	83	54.2%	54	35.3%	4.22	0.71	5
١٥.تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع بالحصة الدراسية	0	0.0%	3	2.0%	12	7.8%	60	39.2%	78	51.0%	4.39	0.72	1
١٦.تقنية الواقع المعزز تزيد من التحصيل الدراسي للطلاب.	0	0.0%	5	3.3%	35	22.9%	70	45.8%	43	28.1%	3.99	0.8	13
١٧تقنية الواقع المعزز تساهم في تطوير مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية	1	0.7%	4	2.6%	18	11.8%	75	49.0%	55	35.9%	4.17	0.79	9
الإجمالي العام		**0.52%**		**3.36%**		**14.24%**		**49.45%**		**32.48%**	**4.1**		

جدول (٧) تحليل تأثير تقنية الواقع المعزز على تعلم اللغة الإنجليزية: مستويات الرضا ونسب الموافقة

العبارة — المحور الثاني: الواقع المعزز وتعلم اللغة الإنجليزية	أوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	نسبة الرضا	الترتيب حسب نسبة الرضا
١.تقنية الواقع المعزز تزود الطلاب بمعلومات واضحة	58.20%	26.10%	4.05	84.30%	9
٢.تقنية الواقع المعزز تلعب دورا في تحفيز الطلبة على اكتساب المعلومات	57.50%	32.00%	4.18	89.50%	3
٣.تقنية الواقع المعزز تثير اهتمام الطلبة في الحصة الدراسية	45.80%	45.80%	4.37	91.60%	1
٤.تقنية الواقع المعزز تساعد الطلبة في تعلم المفاهيم المجردة التي لا يمكن إدراكها بسهولة.	54.20%	26.80%	4.05	81.00%	11
٥.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلبة على الإبداع وحب الاستطلاع	49.00%	39.20%	4.25	88.20%	6
٦.تقنية الواقع المعزز تطور مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية	39.90%	19.00%	3.62	58.90%	17
٧.تقنية الواقع المعزز تساهم في زيادة اهتمام الطلبة نحو التعلم بالتكنولوجيا.	47.10%	41.20%	4.28	88.30%	5
٨.تقنية الواقع المعزز تساعد في الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول.	45.80%	37.90%	4.18	83.70%	10
٩.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب على التعلم الذاتي.	51.00%	26.10%	3.99	77.10%	13
١٠.تقنية الواقع المعزز تشجع التعلم مع الأقران.	46.40%	28.10%	3.95	74.50%	14
١١.تقنية الواقع المعزز تشجع الطلاب للتحدث باللغة الإنجليزية بصورة أفضل.	52.30%	26.10%	4	78.40%	12
١٢.تقنية الواقع المعزز تنمي مهارات القراءة باللغة الإنجليزية.	52.30%	20.30%	3.84	72.60%	16
١٣.تقنية الواقع المعزز تساعد الطلاب على فهم مفردات اللغة الإنجليزية.	52.90%	33.30%	4.18	86.20%	7
١٤.تقنية الواقع المعزز تزيد من دافعية الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية.	54.20%	35.30%	4.22	89.50%	3
١٥.تقنية الواقع المعزز تزيد من الاستمتاع بالحصة الدراسية	39.20%	51.00%	4.39	90.20%	2
١٦.تقنية الواقع المعزز تزيد من التحصيل الدراسي للطلاب.	45.80%	28.10%	3.99	73.90%	15
١٧.تقنية الواقع المعزز تساهم في تطوير مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية	49.00%	35.90%	4.17	84.90%	8
الإجمالي العام	49.45%	32.48%	4.1	81.93%	

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة التي ركزت على قياس تصورات الطلاب في كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية حول توظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية، فإننا نقدم مجموعة من التوصيات:

أولاً: التوصيات المتعلقة بتوظيف تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة الإنجليزية:

- ضرورة تهيئة طلبة كلية التربية تخصص اللغة الإنجليزية لتوظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، من خلال تضمين هذه التقنية في المواد الدراسية بالمرحلة الجامعية مثل المواد المتعلقة بتكنولوجيا التعليم أو طرق تدريس اللغة الإنجليزية.
- إقامة مجموعة من الدورات والورش التدريبية التي تُعِدُهَا كلية التربية لطلبة تخصص اللغة الإنجليزية؛ لتدريبهم على مجموعة من التطبيقات التي تركز على تعليم اللغة الإنجليزية في المدارس.
- تدريب طلبة كلية التربية على كيفية دمج تقنية الواقع المعزز في المناهج الدراسية الخاصة باللغة الإنجليزية، وذلك من خلال، إضافة هذا الموضوع كجزء من مادة مناهج اللغة الإنجليزية التي يدرسها الطلاب كمتطلب أساسي في كلية التربية.
- تدريب أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية من خلال إقامة الورش التدريبية حول توظيف تقنية الواقع المعزز في التعليم، لنقل هذه التجربة لطلابهم في مقررات تكنولوجيا التعليم، وطرق التدريس، والمناهج.

ثانياً: التوصيات المتعلقة بتوظيف تقنية الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية:

- تدريب الطلاب على كيفية الاستفادة من تقنية الواقع المعزز في عملية التعلم الذاتي لمادة اللغة الإنجليزية، من خلال الاستفادة من بعض التطبيقات الجاهزة والتي تحقق هذ الهدف.
- توفير مجموعة من الأنشطة الصفية التي تدمج مع تقنية الواقع المعزز لتعلم اللغة الإنجليزية، والتي يطبقها الطلاب داخل الفصل الدراسي أثناء الحصة.
- توظيف تقنية الواقع المعزز في تطوير مهارات المحادثة والاستماع في اللغة الإنجليزية من خلال تفاعل الطلاب مع محادثات افتراضية وتعلم كيفية الاستيعاب من خلال تقنية الواقع المعزز.
- توظيف تقنية الواقع المعزز في تطوير مهارات الكتابة في اللغة الإنجليزية من خلال استخدام التطبيقات الي تحول الكتابة إلى واقع معزز، والتي يتم بها دمج النصوص مع الصور.
- توظيف تقنية الواقع المعزز في تطوير مهارات القراءة في اللغة الإنجليزية من خلال استخدام التطبيقات الكتب والقصص والتطبيقات التي تعمل بواسطة الواقع المعزز، فتتيح لطلاب التفاعل مع النص الذي يقرؤه.
- تدريب الطلاب على كيفية صنع الواقع المعزز، وتحفيزهم لاستخدامه في تعلم اللغة الإنجليزية.

الدراسات المستقبلية المقترحة:

- بناء على نتائج الدراسة الميدانية يمكن القيام بإجراء الدراسات الآتية:
- فاعلية توظيف الواقع المعزز في تحسين مهارات المحادثة في مادة اللغة الإنجليزية.
- فاعلية توظيف الواقع المعزز في تطوير مهارات الاستماع والفهم في مادة اللغة الإنجليزية.
- دور الواقع المعزز في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية.
- أثر توظيف الواقع المعزز على رفع دافعية الطلاب في تعلم اللغة الإنجليزية.
- أثر دمج الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية عبر المناهج الرقمية.
- قياس أثر تطبيق تقنية الواقع المعزز على اتجاهاتهم نحو تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية.

المراجع

المراجع العربية:

١- التركي، عثمان (٢٠٠٩). نموذج مقترح لتطوير أعضاء هيئة التدريس في مجال مستحدثات تكنولوجيا التعليم والمعلومات في ضوء احتياجاتهم التدريبية بكلية المعلمين بجامعة الملك سعود. الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس كلية التربية، جامعة عين شمس.

٢- النشوان، هاجر. (٢٠١٨). التطور التاريخي لتقنية الواقع المعزز . تم الاسترجاع في ١٤ أكتوبر، ٢٠٢٤، مسترجع من https://sh-e34.wixsite.com/augmented-reality/alttwr-altarykhy-ltqnyh-alwaqa-alma

٣- *تفاعل مع تجاربك* .عين الإثرائية.(.n.d). مسترجع من https://www.ien.edu.sa/#/lessonAR

٤- الحارثي، ميساء طيب احمد. العيسى، هنادي عبدالله سعود. (٢٠٢٢). درجة استخدام تقنية الواقع المعزز ومعوقاتها في تدريس العلوم بالمرحلة المتوسطة من نظر وجهة المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*، ٣٨(٦)، ٢٠٩-٢٤٨. مسترجع من https://mfes.journals.ekb.eg/article_266116.html

٥- الخشاب، يسرا .(2018, July 24) .*أكاديميون: التغلب على صعوبات "الإنكليزية" ضروري* . جريدة القبس .مسترجع من https://www.alqabas.com/article/564511

٦- خميس، محمد . عطية (٢٠١٥). تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط تكنولوجيا التعليم مج٢٥ ،٢، ١ - ٣. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/699888

٧- *دبشة :٤٧.١٪ كفاءة طلبة الخامس و٣٨.٧٪ كفاءة طلبة التاسع ولابد من رفعها* .جريدة تعليم الإلكترونية ، . .(2022) تم الاسترجاع في ٥ أغسطس، ٢٠٢٤، مسترجع من https://taleem.com.kw/2022/01/19/%D8%AF%D8%A8%D8%B4%D8%A9-47-1-%D9%83%D9%81%D8%A7%D8%A1%D8%A9-%D8%B7%D9%84%D8%A8%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%AE%D8%A7%D9%85%D8%B3-%D9%8838-7-%D9%83%D9%81%D8%A7%D8%A1%D8%A9-%D8%B7%D9%84%D8%A8%D8%A9-%D8%A7/

٨- الراوي، طه (٢٠٢٠). *استخدام تقنية الواقع المعزز في التعليم.. الفرص والتحديات* .نون بوست .تم الاسترجاع في ٢٢ سبتمبر، ٢٠٢٤، مسترجع من https://www.noonpost.com/content/35448

٩- رزق، هناء رزق محمد (٢٠١٧) تقنية الواقع المعزز Augmented Reality وتطبيقاتها في عمليتي التعليم والتعلم. دراسات في التعليم الجامعي، ع٣٦ ، ٥٧٠ - ٥٨١ مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/861786

١٠- السبيعي، سعد علي، وعيسى، جلال جابر.(٢٠٢٠). واقع استخدام تقنية الواقع المعزز من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية في مدارسهم. المجلة العربية للنشر العلمي، (٢٦) ، ٥٠-٧٥.

١١- سعيد، محمد سامح. .(٢٠٠٩). دور التعليم الاستكشافي في تطوير منظومة التعليم في مصر. المؤتمر القومي السنوي السادس عشر - التعليم الجامعي العربي ودوره في تطوير التعليم قبل الجامعي، القاهرة مركز تطوير التعليم الجامعي . جامعة عين شمس ١٣٦ - ١٤٩. تم الاسترجاع في ١٧ أغسطس، ٢٠٢٤، مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/39958

١٢- شقور، علي.(٢٠١٣) واقع توظيف المستحدثات التكنولوجية ومعوقات ذلك في مدارس الضفة الغربية وقطاع غزة من وجهة نظر المعلمين. مجلة جامعة النجاح للأبحاث العلوم الإنسانية، ٣٨٣-٤١٦.

١٣- العتل، محمد حمد محمد العجمي، عمار أحمد ، و عق ى ل، ابتسام محمد رش ى د (٢٠١٩). تصورات طلبة كلية التربية الأساسية في دولة الكويت حول استخدام الواقع المعزز في تدريس مقرر المناهج وطرق تدريس الحاسوب. مجلة كلية التربية مج٢،٧٤، ٢٠٦ - ٢٤٦ مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1118977

١٤- عقل، مجدي (٢٠١٤)نموذج مقترح لتوظيف تقنية الحقيقة المدمجة (Augmented Reality) في عرض الرسومات ثلاثية الأبعاد لطلبة التعليم العام، ورقة عمل مقدمة لليوم الدراسي المستحدثات التكنولوجية في عصر المعلوماتية، كلية التربية جامعة الأقصى، غزة.

١٥- عياشي، مطران محمد يحيى (٢٠١٨) فاعلية نموذج مقترح لتوظيف تقنيات الواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث، ٣٦ ، ٤٢٥ - ٤٧٦. تم الاسترجاع في ١٧ أغسطس، ٢٠٢٤، مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1086303

١٦- الغامدي، إيمان عبد الله وقطب، إيمان محمد مبروك (٢٠٢٠). فاعلية الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الناقد لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الدمام واتجاهاتهن نحوه. *مجلة العلوم التربوية و النفسية*، ٤(٢٥)، ٩٢-٦٠.

١٧- الغامدي، حميدة أحمد مسعود (٢٠٢٠). دور تطبيقات الواقع المعزز في الأجهزة الذكية في اكتساب اللغة الإنجليزية مجلة الأطروحة للعلوم الإنسانية، س٥، ٣-٣١ ٥٠ مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1101889

١٨- الغامدي، علياء علي.(٢٠٢١). مدى استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس العلوم لدى معلمات المرحلة الابتدائية بمحافظة المخواة. مجلة كلية التربية- جامعة كفر الشيخ، (١٠٠)، ٢٥٧-٢٨٦.

١٩- ماهر، صبري صلاح الدين توفيق. (٢٠٠٥). التنوير التكنولوجي وتحديث التعميم. المكتب الجامعي الحديث.

٢٠- الرويلي، ليلى، والعنزي، عبدالحميد بن راكان. (٢٠٢٣). 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*-180 ,(8)*17* 222. doi: 10.21608/jfust.2023.309338

المراجع الأجنبية:

1- Anderson, E., Liarokapis,F., (2014). Using Augmented Reality as a Medium to Assist Teaching in Higher Education. Coventry University.Uk Retrieved Feb 3, 2015

2- Barreira, J. & Bessa, Maximino & Pereira, L.C. & Adão, Telmo & Peres, Emanuel & Magalhães, Luís. (2012). *MOW: Augmented Reality game to learn words in different languages: Case study: Learning English names of animals in elementary school.* 1-6.

3- Cabero, J. & Barroso, J. (2016). The educational possibilities of Augmented Reality. Journal of New Approaches in Educational Research, 5(1), 44-50. doi: 10.7821/naer.2016.1.140

4- Chiang, T. H., Yang, S.J.,& Hwang,G.J. (2014). An Augmented Reality- Based Mobile Learning System to Improve Student's Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities.

5- *EF Epi 2022 – EF English proficiency index*. (2022). Retrieved May 2, 2023, from https://www.ef.com/wwen/epi/

6- Estapa, A. & Nadolny, L. (2015). The Effect of An Augmented Reality Enhanced Mathematics Lesson On Student Achievement and Motivation. Journal of Stem Education.6(3). 40-47.

7- Hsieh, M., & Lin, H.K. (2010). Interaction Design Based on Augmented Reality Technologies for English Vocabulary Learning.

8- International Conference on Electronics Engineering 2015. (2015). 2015 IEEE Annual Report. Retrieved from: https://www.ieee.org/about/annual-report.html

9- International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR). (2016). ISMAR2016 Report. Retrieved From: https://ismar2016.vgtc.org/

10- Küçük, S., Yilmaz, R., & Göktaş, Y. (2014). Augmented Reality for Learning English: Achievement, Attitude and Cognitive Load Levels of Students. Ted Eğitim VeBilim, 39(176). doi:10.15390/eb.2014.3595

11- *Kuwaitar*. kuwaitar. (n.d.). Retrieved May 2, 2023, from https://kuwaitar.com/#

12- Makransky, G., & Petersen, G. B. (YY). The cognitive affective model of immersive learning (CAMIL): A theoretical research- based model of learning in immersive virtual reality. Educational Psychology Review, 33(3), 937-958.

13- Perez-Lopez, D. & Contero, M. (2013). Delivering Educational Multimedia Contents Through an Augmented Reality Application: A Case Study on its Impact on Knowledge Acquisition and Retention, The Turkish Journal of Educational Technology, Vol. 1, No.24

14- Radu, I. (2014). *Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis*. Personal and Ubiquitous Computing. 18. 1533-1543. 10.1007/s00779-013-0747-y.

15- Radu, L. (2012). Why Should My Students Use AR? A Comparative Review of the Educational Impact of Augmented Reality, IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality

16- Sadiku, L. M. (2015). The importance of four skills reading, speaking, writing, listening in a lesson hour. *European Journal of Language and Literature*, *1*(1), 29–31. https://doi.org/10.26417/ejls.v1i1.p29-31

17- Shelton, B., & Hedley, N.(2002) "Using augmented reality for teaching earth-sun relationships to undergraduate geography students." Augmented Reality Toolkit, The First IEEE International Workshop. IEEE doi:10.1109/art.2002.1106948

18- Silva, M. M., Roberto, R., & Teichrieb, V. (2015). Evaluation of Augmented Reality Technology in the English Language Field. Anais Do XXVI Simpósio Brasileiro De Informática Na Educação (SBIE 2015). doi:10.5753/cbie.sbie.2015.577

19- Solak, E, & Cakir, R. (2015). Exploring the effect of materials designed with augmented reality on language learners' vocabulary learning. The Journal of Education Online.

20- Sural, I. (2018). Augmented Reality Experience: Initial Perceptions of Higher Education Students. International Journal of Instruction, 11(4), 565-576. Retrieved from https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1191718.pdf

21- Tzima, S., Styliaras, G., & Bassounas, A. (2019). Augmented Reality Applications in Education: Teachers Point of View. *Education Sciences*, *9*(2), 99. MDPI AG. Retrieved from http://dx.doi.org/10.3390/educsci9020099