جامعة المنصورة
كلية التربية

تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم من ذوي صعوبات التعلم

إعداد

د/ أماني محمد عبدالله بوخمسين
أستاذ صعوبات التعلم المساعد
كلية التربية- جامعة الملك فيصل

مجلة كلية التربية – جامعة المنصورة
العدد ١٢٠ – أكتوبر ٢٠٢٢

تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم من ذوي صعوبات التعلم

د / أماني محمد عبدالله بوخمسين
أستاذ صعوبات التعلم المساعد
كلية التربية- جامعة الملك فيصل

الملخص:

هدفت الدراسة التعرف إلى تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم من ذوي صعوبات، واستخدمت الدراسة المنهج النوعي، وطبقت أداة الدراسة (مقابلة شخصية) على عينة عشوائية (١٩ ولي أمر) من أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم بمراحل التعليم العام في منطقة الاحساء بالمملكة العربية السعودية. توصلت أهم نتائج الدراسة إلى أن جميع الطلاب ذوي صعوبات التعلم لديهم حسابات على مواقع التواصل الاجتماعي، وأن لديهم مهارات رقمية مناسبة لاستخدامهم منصات التعليم الرقمية، وأن استخدام المواقع السياحية للألعاب الإلكترونية في التسويق احي ساهم في جذب عدد أكبر من الطلاب للتعرف على البرامج والمحتويات السياحية الإلكترونية، وأن مشاهدة الأبناء لبرامج السياحة الرقمية زاد من تركيزهم وقلل من تشتت انتباههم، وتتنوع السلوكيات التي تظهر على تصرفات الأبناء عند استخدامهم للإنترنت، وأن أكثرها ظهورا لديهم الهدوء مقابل العنف، والتركيز مقابل التشتت، والانسجام مقابل الضيق. أوصت الدراسة بضرورة تدريب الطلاب ذوي صعوبات التعليم على برامج السياحة الرقمية التي تسهم في خفض تشتت انتباههم.

الكلمات المفتاحية: *تصورات، أولياء الأمور، تشتت انتباه، الطلاب ذوي صعوبات التعلم، السياحة الرقمية.*

Abstract:

The study aimed to identify parents' perceptions about the importance of digital tourism in reducing attention deficit disorder (ADD) in students with Specific Learning Difficulties (SpLD). in the Al-Ahsa region, Saudi Arabia. study results showed that all students with SpLD have social networking sites accounts, and they have digital skills suitable for using digital education platforms. Furthermore, using tourist sites for electronic games in tourism marketing contributed to attracting more students to learn about electronic tourism programs and content. Children's viewing of digital tourism programs increased their focus and reduced ADD. The behaviors that appear in children's behavior when they use the Internet vary, and most of them appear to have calm versus violence, focus

versus distraction, and harmony versus distress. The study recommended the need to familiarize students with learning difficulties in digital tourism programs that contribute to reducing their ADD.

Key Words: Attention Deficit Disorder, Digital Tourism, Parents, perceptions, Specific learning difficulties.

مقدمة:

للسياحة أهمية في حياة الأفراد والأمم، وهي في نفس الوقت مطلب شخصي يحقق منافع ومكاسب شخصية، ومطلب مجتمعي يحقق التكامل والانسجام بين المجتمعات. والسياحة ظاهر إنسانية قديمة قدم الإنسان، وشهدت تطورا عبر الزمن لتتواكب مع أساليب الحياة ونظمها، لما لها من دور فعال في تبادل المنافع وخاصة الثقافية والاقتصادية. ويلعب التطور التكنولوجي دورا رئيسا في الحياة العصرية في معظم مجالات الحياة، مما يحتم توافق القطاع السياحي مع التكنولوجيا الرقمية (شنبي وبن لخضر، ٢٠١٨) والاستفادة منها في السياحة الرقمية، إذ لا يوجد قطاع من القطاعات الانتاجية أو الخدمية محصنا من التغيير الذي أحدثته التكنولوجيا الرقمية، وأن هذا التغيير في كثير من الأحيان يمكن أن يكون له تأثير سلبي يقود إلى اختفاء ذلك القطاع بشكل نهائي في حال لم يستطع التكيف مع معطيات التكنولوجيا، أو تأثير إيجابي يسمح له بالتفوق والتميز ومواكبة العصر (Fenwick & Gill, 2014).

وتشير إحصاءات وزارة السياحة بالمملكة العربية السعودية أن إجمالي عدد السياح بلغ (٦٧,٣٢) مليونا في العام ٢٠٢١، وأن أكثرهم كان في مكة المكرمة (١٤,٢٢) مليونا، وأن إجمالي إنفاق السياح بلغ (٩٥,٦٢) مليار ريال سعودي، وأن أكثر النفقات كان في مكة المكرمة (٢٢,٢٨) مليار ريال سعودي (موقع وزارة السياحة، ٢٠٢٢/١٠/٥)، في حين كان إجمالي عدد السياح في العام ٢٠٢٠ (٤٦,٢٤) مليونا. كما تشير دراسة الزهراني (٢٠٢٢) أن عدد السياح على مستوى العالم بلغ مليار ونصف في العام ٢٠١٩، وتشكل نسبة الأفراد ذوي الإعاقة منهم حوالي (١٠-١٢%)، كما تقدر منظمة العمل الدولية عدد الأفراد ذوي الإعاقة على مستوى العالم بحوالي (٦٥٠) مليون فردا، في حين تقدر منظمة العمل العربية نسبتهم في العالم العربي بحوالي (٣٥) مليون فردا. بينما تشكل شريحة السياح من ذوي الإعاقة من (١٠-٢٠%) من إجمالي السياحة العالمية حسب تقرير البنك الدولي (Lam, et al., 2020). ولم تأخذ المملكة المكانة السياحية التي تستحقها لأسباب متنوعة منها عدم توفر الثقافة السياحة لدى فئات واسعة من

المجتمع، واقتصار التركيز السياحي على الجانب الديني فقط (العميري، ٢٠١٣)، وعدم توعية الطلاب بتثقيفهم بأهمية السياحة (سعادة، ٢٠١٨)،

وتعد مشكلة صعوبات التعلم من المشكلات الكبيرة الانتشار، والتي تظهر لدى العديد من الطلاب في مراحل التعليم وما بعدها، وتبدو أهم مظاهرها في الجوانب الأكاديمية وتشتت الانتباه، غير أن لها جوانب أخرى اجتماعية ونفسية، حيث لا يتوقف الأمر على ضعف تحصيلهم الأكاديمي، بل يصل إلى وجود بعض الاضطرابات في العمليات النفسية لديهم (الزهراني، ٢٠٢٢). ولعل مجال السياحة الإلكترونية يفيد الطلاب ذوي صعوبات التعلم في خفض تشتت الانتباه لديهم، إذ إن السياحة الرقمية تعتمد على استخدام تقنيات منوعة كالواقع المعزز، والتلعيب، وغيرهم من التقنيات التي تجمع بين حاستين أو أكثر من حواس الإنسان، كالسمع والبصر والمشاعر، بالإضافة إلى عاملي الإثارة والتحدي من خلال تعدد المراحل التي تقدم من خلالها، مما قد يكون له أثر كبير في جذب اهتمام الطلاب ذوي صعوبات التعلم.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

تقوم استراتيجية السياسة السياحية في المملكة على إعداد مجتمع مثقف واع سياحيا قادرا على مواجهة التحديات المستقبلية (العويسي، ٢٠١٩). فقد بدأ اهتمام مؤسسات التعليم بالمملكة العربية السعودية في الفترة الأخيرة بوضع الخطط التطويرية الخاصة بالثقافة السياحية انطلاقا من أهمية تضمين التربية السياحية في مؤسسات التعليم (العريفي، ٢٠٢١)، كما عقدت الندوات في مجال الجذب السياحي بالمملكة مثل "ندوة الواقع السياحي: الطموحات والتحديات" التي عقدت في جامعة طيبة، مما زاد معه درجة الوعي السياحي، ويحتم ضرورة قيام الشباب السعودي بتنويع مهاراتهم للاستعداد لوظائف المستقبل، فقد وصلت عدد الرحلات السياحية (٦٤,٧ مليون رحلة) في عام ٢٠١٩ (المطيري، ٢٠١٩)، حيث إن نشر الثقافة السياحية والعمل على تنميتها لدى جميع أفراد المجتمع أصبح ضرورة ملحة لتنشيط الحركة السياحية القادمة والاستفادة من تأثيراتها الإيجابية (العريفي، ٢٠٢١).

ويمكن تفعيل السياحة الرقمية من خلال شبكة الإنترنت والمواقع الرقمية المتخصصة، وتطبيقات الهاتف الجوال، وتطبيقات الواقع الافتراضي، والواقع المعزز، وأجهزة الاستشعار عن بعد، حيث توجد تطبيقات على الجوال يمكنها توجه السائح وفق برنامج سياحي حسب قدراته ورغباته، فعلى سبيل المثال التطبيق الفرنسي (KaviAR gate) المطلق على الهواتف الذكية يمكن الشخص من اختيار الوجهة التي يريدها، عن طريق تركيز الكاميرا مباشرة في اتجاه

الأرضية ليتم مسح البيئة التي تحيط به فتنشأ بوابة افتراضية في أي مكان من البيت للتمتع بمنظر على شكل صور بمقاس ٣٦٠°، أو فيديوهات، كما أن تقنية الواقع المعزز التي تعتمد على تكنولوجيا إسقاط الأجسام الافتراضية والمعلومات في بيئة المستخدم الحقيقية لتوفير معلومات إضافية توجيهية عن طريق الهواتف الذكية أو نظارات ذكية، أو عدسات لاصقة تحتوي على نظام تتبع وردود الفعل اللمسية، كالتي تستخدم في غرف تبديل الملابس الافتراضية التي تمكن المستخدم من ارتداء الملابس دون الحاجة للقيام بذلك فعليا (ساسي، ٢٠٢١).

وسائل وتقنيات التحول الرقمي للسياحة:

يعتمد التحول الرقمي على عدد من التقنيات الحديثة، ولعل من أهمها الحوسبة السحابية، وأجهزة الهاتف المحمولة، ومنصات إنترنت الأشياء، وشبكات التواصل الاجتماعي، وتقنيات تحديد المواقع والأماكن، والتوثيق وكشف عمليات الانتحال، والطباعة ثلاثية الأبعاد، وأجهزة الاستشعار الذكية، وأجهزة الواقع المعزز، وتحليل البيانات الضخمة، والتفاعل مع المستفيدين (المطرف، ٢٠٢٠).

وتعمل الشركات السياحية المتخصصة على تطوير استخدامات أدوات السياحة الرقمية، مثل الخوذة، والنظارات التي تصورهم في أماكن سياحية، أو من خلال المعدات التي تتيح للمسافر التنقل إلى أماكن لم يخطط للذهاب إليها، كقضاء عطلة على البحر الأحمر أو القيام بجولة في نهر النيل أو زيارة الأهرامات في الواقع الافتراضي، مع استخدام أجهزة استشعار حسية لإضفاء أجواء صوتية والاستمتاع بالروائح (جريدة العربية الإلكترونية، ٢٠٢٢).

وقد أطلق معالي وزير السياحة الأستاذ أحمد بن عقيل الخطيب استراتيجية السياحة الرقمية في المملكة في ٢٠٢٢/٢/١، والتي تحقق إحدى مستهدفات رؤية المملكة ٢٠٣٠ والتي تعمل على وضع المملكة ضمن أهم الوجهات السياحية في العالم، كما أطلقت منظمة السياحة العالمية شعار "السياحة والتحول الرقمي" بمناسبة اليوم العالمي للسياحة المصادف ٢٧ سبتمبر ٢٠١٨، ووجهت الدعوة للفاعلين في مجال صناعة السياحة لمواكبة الاتجاهات التقنية الحديثة التي تعمل على استخدام تطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في المجال السياحي، لتسهيل وتفعيل الاتصال بين المنتج السياحي والسائحين، وكل المستفيدين من المجال السياحي (أوروان، ٢٠١٩).

ويستلزم التحول الرقمي للسياحة توفر بعض الوسائل الأساسية منها (مشهور ويوسف، ٢٠٢١):

١- شبكة الإنترنت: وهي الوعاء الأساس للسياحة الرقمية، ويعتمد على توفر خدمة الإنترنت للمستفيدين وأصحاب المصالح.
٢- مواقع إلكترونية: وهي التي تسهل أعمال السياحة الإلكترونية، من خلال الصفحات الرسمية لمقدمي الخدمة، والصفحات المكملة للخدمة والتي تقدم بيانات ومعلومات حول الأماكن والمناخ وطرق الوصول والثقافة وغيرها من المعلومات اللازمة للمستهدفين.
٣- تطبيقات الهواتف الذكية، وهي التي يعتمد عليها المستفيدين في الحصول على المعلومات والبيانات لأخذ القرارات المناسبة بشأن الخطة السياحية
٤- شبكات التواصل الاجتماعية، وهي التي تعطي صورة للأفراد حول الخدمات السياحية من خلال الصفحات الرسمية للمؤسسات السياحية، وما تتضمنه من معلومات وبيانات يحتاجها المستفيدون.
٥- البريد الإلكتروني، وهو من أهم الخدمات التواصلية لنقل الرسائل بسهولة وسرعة للمستندات والبيانات الرسمية الموثوقة.
٦- الكفاءات والمهارات الشخصية من الأفراد القائمين على إتمام عمليات وإجراءات السياحة الرقمية، في مختلف مراحلها ومتطلباتها.
٧- التطبيقات السياحية: حيث تعمل على تمكين السائح من التعرف على مختلف المناطق السياحية المحلية والدولية بصورة تفصيلية ودقيقة من خلال مقاطع الفيديو أو الصور أو الصور التفاعلية التخيلية للمواقع السياحية (أوروان، ٢٠١٩).

مميزات السياحة الرقمية:

تتميز السياحة الرقمية بعدد من المميزات يمكن تناول بعض تلك المميزات من خلال المحورين التاليين:

أولا: محور المؤسسات السياحية: تسهم السياحة الرقمية في تحقيق بعض الفوائد للمؤسسات منها (شنبي وبن لخضر، ٢٠١٨)، و(أوروان، ٢٠١٩):

- تحقيق مكاسب مالية بصورة أسرع من السياحة التقليدية.
- احترام قيمة الوقت بالنسبة للعملاء.
- تحسين الصورة الذهنية للمؤسسات السياحية والدول التابعة لها.
- مراقبة أذواق ومعلومات المستفيدين من السياح ومراقبة المواقع السياحية وتطروها، وظهور وظائف جديدة.

- إمكانية الوصول إلى المستهلكين في أماكنهم دون عناء من خلال الفضاء الإلكتروني على شبكة الإنترنت بأسعار منخفضة جدا وقد تكون مجانية.
- إمكانية التواصل المباشر مع المستهلكين دون وسطاء، مما يسهم في خفض التكلفة.
- خفض تكلفة إنتاج الخدمة السياحية، ورفع قدرات العاملين.

ثانيا محور المستفيدين: يمكن للمستفيدين تحقيق ما يلي:

- سرعة اتخاذ القرارات السياحة.
- القدرة على المقارنة بين البرامج السياحية والوجهات السياحية بصورة واقعية، فالمقارنات سمة من سمات المستهلكين.
- الاطلاع على ثقافة الأماكن السياحية قبل اتخاذ قرار بشأن زيارتها.
- إمكانية الوصول إلى مختلف المنتجات السياحية دون حواجز مادية أو زمنية كالتي هي متعارف عليها في السياحة التقليدية، ودون قيود جوهرية.
- القدرة على تكييف الخدمة السياحية وفق الإمكانات المادية والظرفية للمستفيدين.

التلعيب والواقع المعزز في المجال السياحي:

استخدمت التكنولوجيا في السنوات الأخيرة في شتى المجالات ومنها مجال التحفيز ودعم الأفراد نحو القيام بسلوكيات فردية أو جماعية مفيدة، والتلعيب يعد من أحد التطور المستخدمة في مجال الدعم نحو التوجهات السياحية (Matallaoui et al., 2017)، حيث انتشرت الألعاب الإلكترونية بأشكال وتطبيقات وأنواع كثيرة، وأصبح الكثيرين من سكان العالم يقبلون عليها، بصرف النظر عن السن. وقد أتاحت شبكة الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي والهواتف الذكية العديد من التطبيقات المبتكرة لتحقيق المقاصد السياحية لشركات الطيران والسياحة والفنادق والسائحين والعديد من أصحاب المصالح في صناعة السياحة، ومن أهم تلك التطبيقات المبتكرة التلعيب (Swacha & Ittermann, 2017).

ويعد التلعيب أحد التطبيقات الرقمية لتكنولوجيا الاتصال والمعلومات التي يمكن استخدامه عالميا في التسويق السياحي لتعزيز دور وجهود المؤسسات والهيئات السياحية، إذ يعبر التلعيب عن استخدام آليات ومكونات الألعاب (إلكترونية وغير إلكترونية) في سياقات ومواقف غير اللعب (العزب وعبداللاه، ٢٠١٩. ص.٥٣). ويعني التلعيب استخدام الألعاب لتحقيق فوائد اقتصادية، أو ثقافية، أو علمية، أو اجتماعية، حيث تسهم الألعاب في إيجاد بيئة تفاهم مشتركة بين الأطراف المشاركة. ويناسب استخدام التلعيب في المجال السياحي لجميع الأفراد ومراحلهم السنية وقدراتهم

العقلية، وذلك من خلال المستويات التي تتدرج منها الألعاب من المبتدئ إلى المحترف، ولعل هذه المستويات منها ما يتوافق مع قدرات بعض الطلاب ذوي صعوبات التعلم، حيث تشجع لدى اللاعبين عاملي الحماس والرغبة في الوصول إلى المستوى المتقدمة من مراحل اللعبة، وتزداد تلك الرغبات في مجال الألعاب الإلكترونية التي تزداد فيها المؤثرات الصوتية والصورية المعززة للمستخدمين.

وقد استخدم التلعيب في السياحة كاتجاه مستقبلي تم تطبيقه بعدة طرق من أجل إظهار الدوافع وتغيير السلوكيات، والعمل على تحسين الأداء ورضا العميل وتوفير تجربة سياحية رائعة للسائحين والزائرين (Souza et al., 2017). ومع التقدم التكنولوجي أصبح التسويق السياحي الإلكتروني ذا أهمية بالغة، فبيئة التسويق السياحي أكثر منافسة في مجال التسويق الإلكتروني، لما يقدمه التسويق الإلكتروني من دعم وتطوير في السياحة وتقدمها (كافي، ٢٠٢١).

ويمكن القول إن الاتجاه الرئيسي للسنوات القادمة في السياحة يعتمد على التلعيب، لجذب أكبر عدد من العملاء في جميع الأعمار والتركيبات السكانية، خصوصا مع التطور الهائل للهواتف الذكية وزيادة استخدام الإنترنت من الأفراد (Zeroual et al., 2017)، حيث تشير الإحصاءات أن حوالي ٧٠% من المنظمات العالمية تبحث عن مناهج إبداعية مبتكرة تستخدم التلعيب في التسويق وتعزيز ولاء العملاء، وذلك منذ عام ٢٠١٤ (العزب وعبداللاه، ٢٠١٩). ويعرف التلعيب (Gamification) على أنه استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات ومجالات غير الألعاب لأهداف عديدة بدءا من زيادة الوعي بالعلامة التجارية وحتى تشجيع مشاركة العميل (Dymek & Zackariasson, 2017). يؤدي استخدام التلعيب في المجال السياحي إلى العديد من المميزات، والتي يمكن تناول بعضها فيما يلي:

١- زيادة الوعي بالعلامات التجارية للمؤسسات السياحية، حيث قضاء اللاعبين وقتا طويلا أمام تطبيق التلعيب يزيد من مشاركتهم للعلامات التجارية، ويؤثر على قراراتهم الشرائية في أقرب وقت ممكن (Daisyme, 2017).

٢- تدعيم ولاء السائحين وتقبلهم للأغراض السياحية من خلال زيادة التفاعل بين العميل ونظام التلعيب، والمستخدمين الآخرين لنفس النظام (Xu et al., 2017).

٣- زيادة التأثير على سلوكيات السائحين والوصول إلى رضا العميل من خلال المكافآت الدائمة التي يحصل عليها اللاعبون أثناء اللعب.

٤- تعزيز الخبرات والتجارب السياحية، حيث تمثل الخبرات المثيرة والتجارب الشخصية أساسا مهما للسياحة والتسويق لها (Postl, 2017).

٥- الحصول على بيانات ومعلومات التواصل للعملاء المحتملين، حيث يقدم التلعيب مزيدا من الإحصاءات وبيانات العملاء الحاليين والمحتملين، وحساباتهم الإلكترونية، مما يمكن من استخدام تلك البيانات في متابعة تحسين الصورة الذهنية للعملاء (العزب وعبداللاه، ٢٠١٩).

وقد أوصت بعض الدراسات (العزب وعبداللاه، ٢٠١٩) بضرورة عمل شراكات بين الهيئات السياحية والشركات المتخصصة في برمجة الألعاب بهدف تصميم تطبيقات الكترونية تحتوي على مقومات التلعيب الجيد لتحسين الصورة الذهنية للمقصد السياحي، وضرورة إنتاج ألعاب الكترونية متعددة متاحة بصورة مجانية، تعزز من تحقيق الهدف السياحي والتسويقي، كما أوصت نتائج بعض الدراسات (الجبوري، ٢٠١٦) من أن ثقافة صناعة السياحة الإلكترونية العربية تتميز بمحدوديتها في الاتساع وضعفها في مواجهة المنافسين في تسويق الخدمات السياحية، فضلا عن غياب الاستثمار في الأطر البشرية وتطبيقات ذكاء الأعمال في مجال الإنترنت وخدماتها التفاعلية للتواصل مع السياح بالمعلومات لتقديم عروضها الجادة إذ لا تتجاوز كثير من المواقع العربية والمحلية حدود إمكاناتها الفنية والتقنية لمواجهة التنافس على ساحة الإنترنت.

كما يمكن الاستفادة من تقنيات الواقع المعزز في مجال السياحة الإلكترونية، حيث تتميز تقنية الواقع المعزز بإضافة بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها واستخدام طرق رقمية للواقع الحقيقي للبيئة المحيطة بالإنسان، من خلال أجهزة حاسوب أو أجهزة ذكية يمكن حملها، وتسهم تقنية الواقع المعزز في إسقاط الكائنات الافتراضية والمعلومات في بيئة المستخدم الحقيقي لتوفير معلومات إضافية، أو تكون بمثابة موجه له باستخدام الأجهزة الذكية أو الأجهزة القابلة للارتداء. فالواقع المعزز عبارة عن تكنولوجيا تسمح بتركيب العناصر ثلاثية الأبعاد المولدة بالحاسوب على البيئة الحقيقية في الزمن الحقيقي (الدفراوي، ٢٠٢١).

وتتميز أهم خصائص تقنية الواقع المعزز في أنها تقنية بسيطة الاستخدام تقوم على المزج بين الكائنات الحقيقية والافتراضية داخل بيئة افتراضية، والتنسيق المتبادل بين الكائنات الحقيقية والافتراضية، والتنفيذ التفاعلي في الوقت الحقيقي (حسن، وآخرون ٢٠١٩)، مع استخدام أشكال متعددة من الوسائط التي تسمح للطلاب التبديل بشكل تفاعلي بين مختلف هذه الوسائط لاستكشاف

المواد التعليمية المختلفة بأشكال متعددة ذات محتوى ثنائي وثلاثي ورباعي، مع وضوح التعليمات والإجراءات للمتعلمين والمعلمين (رزق، ٢٠١٧)، مما يسهل دعم أفضل للظواهر المعقدة ويسمح بالتشاركية بين المستخدمين (Billinghurst et al., 2015)، حيث تعتمد تقنية الواقع المعزز على الاستفادة من كم البيانات الضخمة في حوسبة جميع العمليات وسلاسل القيمة الخاصة بالقطاع السياحي، مع الأخذ في الاعتبار عاملي الكفاءة والفعالية (سالم، ٢٠٢٢)، كما أنها تعطي المتعدة للمستخدمين، بطريقة مشوقة جاذبة، وتعمل على زيادة وقوة التركيز. كما أن بيئة التعلم الافتراضية للطالبات ساعدت في تخطي حاجز المكان والزمان من خلال زيارتهن الافتراضية لمدن تاريخية وأثرية يصعب على الطالبات الوصول إليها، وأنهن اكتشفن أماكن تاريخية وأثرية في المملكة، وتعرفن على تاريخ بعض الأمم السابقة من خلال استخدام بيئة ثلاثية الأبعاد (العنزي ونجم الدين، ٢٠٢١).

نماذج نوعية لتطوير آفاق السياحة الرقمية:

تبنت بعض الدول السياحة الرقمية من خلال استخدام الواقع الافتراضي لتصبح السياحة عن بعد، مثلما تم في التعليم عن بعد، والصحة عن بعد، والعدالة عن بعد، وغيرها، ومن أمثلة تلك النماذج ما يلي (ساسي، ٢٠٢١):

١- التجربة الدانماركية: طورت جزر الفارو التي تتميز بمناظرها الجذابة تجربة سفر فريدة من نوعها، وذلك من خلال تطوير فكرة السفر عن بعد ومفادها السماح للأشخاص في أي مكان في العالم باستكشاف الجزر كسياح افتراضيين من خلال السكان المحليين، أي تمكين السائح الافتراضي من التحكم في تحركات السكان المحليين في وقت فعلي عبر الهاتف المحمول أو الجهاز اللوحي أو الحاسوب الشخصي، ويتحدد عدد الجولات السياحية بمرة واحدة أو مرتين يوميا خلال ساعة من الزمن، دون الحاجة إلى أن يغادر السائح دولته أو مقر إقامته.

٢- التجربة الفنلندية: طورت فلندا السياحة الافتراضية، حيث ساهمت هيئة ترقية مدينة هلسنكي الفنلندية بابتكار تقنية السائح الإلكتروني الذي يتاح له زيارة المدينة دون تحمل عناء السفر إليها، وذلك عن طريق نمذجة ثلاثية الأبعاد باستعمال الفيديو أو خوذة الحقيقة الافتراضية.

تجارب عربية للسياحة الرقمية المستدامة:

١- مبادرة سلطنة عمان للسياحة الرقمية: تتمتع سلطنة عمان بمناطق مميزة للجذب السياحي على المستوى العالمي، ولتسويق هذه المعالم، قامت الحكومة بتنفيذ مشاريع الكترونية بناء على الواقع الافتراضي، وإنشاء عدد من التطبيقات على الهواتف المحمولة لمساعدة السائحين على اكتشاف المعالم السياحية بسهولة، ووقعت عمان للاتصالات (عمان تل) ووزارة السياحة عقد شراكة لتمكين السياح من الاستمتاع بتطبيق قائم على البيانات الضخمة يوفر تجربة سفر شاملة، بما فيها خدمة الواي فاي، وتهدف الحكومة من ذلك أن تصبح سلطنة عمان بحلول عام ٢٠٤٠ الواجهة الأولى للعطلات والاكتشافات والاجتماعات بطريقة تسهم في تنويع مصادر الدخل الاقتصادي (Muthuraman & Al-Haziazi, 2019).

٢- دبي كواجهة سياحية رقمية ذكية: أطلقت حكومة دبي رسميا مفهوم "دبي الذكية" كتطبيق للمدينة الذكية في العام ٢٠١٤، ونفذت المدينة مشاريعا ذكية قائمة على التكنولوجيا الرقمية في إدارة المنتجات والخدمات والموارد السياحية الرئيسة، وتشمل تلك الموارد البنية التحتية الرئيسة التي تخدم السياح كالمطار والفنادق والنقل، وطورت تطبيقات متنقلة تسهم في تطوير السياحة الرقمية وإسعاد السائحين مثل تطبيق (IDubai, RTA Dubai, Dubai Calendar, Time Out Dubai, Dubai Metro, The Dubai Mall, UAE Yellow Pages, Careem/Uber, Dubai GuidePal, Triplt, Furkot)، حيث تشمل هذه التطبيقات على معظم الخدمات التي يحتاجها السياح. وقد حققت الإمارات العربية المتحدة الريادة في جميع مؤشرات التنافسية السياحية لعدة سنوات من ٢٠١٤-٢٠١٨ على التوالي حسب بيانات البنك الدولي.

٣- الجزائر: تم استخدام تطبيق "Algeria" للهواتف النقالة في مجال السياحة الرقمية بحيث يتضمن معظم المعلومات التي يحتاجها السائح ومنها معلومات حول السياحة الجزائرية، والمواقع المعتمدة على الخرائط، والترجمة الفورية، وأيضا تطبيق "Trip advisor" وهو موقع عالمي يحتوي على الفنادق وخدماتها، ومواقع السياحة وكيفية الوصول إليها، والنقل بأنواعه، والأنشطة التراثية والثقافية، والمطاعم والفنادق، والمؤتمرات السياحية، بالإضافة إلى عدد آخر من التطبيقات المفيدة للسياح (شنبي وبن لخضر، ٢٠١٨).

الطلاب ذوي صعوبات التعلم:

يتميز الطلاب ذوي صعوبات التعلم بانخفاض التحصيل الأكاديمي في واحدة أو أكثر من المواد الدراسية، وصعوبة في القراءة أو التمييز بين بعض الحروف، وصعوبة الانتقال من سطر إلى آخر أثناء القراءة، كما قد تظهر لديهم مشاكل في اللغة، وضعف الدافعية والشعور بالقلق (قاسم وآخرون، ٢٠٢٠). ويمكن تمييز وتشخيص الطلاب ذوي صعوبات التعلم من خلال محكات التشخيص كمحك التباعد أو التباين ويتضح من خلال التباين بين مستوى الذكاء العادي أو العالي والمستوى المتدني في تحصيله، ومحك الاستبعاد وفيه يتم استبعاد الحالات التي ترجع الصعوبة فيها إلى الإعاقات أو العوامل الخارجية، ومحك التربية الخاصة ويشير إلى صعوبة تعليمهم بالطرق والأساليب العادية، ومحك العلامات العصبية (الكفوري وآخرون، ٢٠١٩). وقد أوصت بعض الدراسات بأهمية المهارات الاجتماعية لدى ذوي صعوبات التعلم، لزيادة الكفاءة الاجتماعية لديهم واكتسابهم التقبل الاجتماعي وتحقيق النجاح في جوانب حياتهم المختلفة (البغدادي، ٢٠١٨).

ويعد تشتت الانتباه من المشكلات المصاحبة لذوي صعوبات التعلم، وقد يرجع إلى عوامل نفسية أو عضوية أو اجتماعية، حيث يكون من الصعب عليهم اتباع التعليمات والانتباه لها، ويبدو عليهم كأنهم لا ينصتون للمتحدث ولا يعطون اهتماما للتفاصيل، كما يبدو عليهم عدم التنظيم وصعوبة التخطيط وكثرة النسيان، وعدم القدرة على العمل باستقلالية، إلا أن بعض الدراسات أظهرت أن ذوي صعوبات التعلم يتميزون بامتلاك خصائص قوية تتمثل بعضها في الإدراك البصري المكاني وهي القدرة الغالبة، والخبرة الحسية، بالإضافة إلى قوة الإحساس أي الاستجابة بحواسهم في التعلم، كما يتميزون بالتأصل في الحاضر أي يركزون على ما يجري في اللحظة الحاضرة، ويتميزون في التفكير المتفرد، وفهم جيد للصور والمخططات ويزداد الفهم كلما كانت الصور متحركة (شعباني وسليم، ٢٠٢١). وتتيح التكنولوجيا الرقمية للمتعلمين من ذوي صعوبات التعلم المساعدات الفنية التي تعزز من سهولة تعليمهم (Najjar, 2015). وتتعدد مظاهر صعوبات التعلم المرتبطة بضعف وتشتت الانتباه للطلاب ومن أهمها (الباهلي وأبو نيان، ٢٠٢٠):

- الصعوبات اللغوية: والتي يتمثل أهمها في صعوبة القراءة والكتابة، فقد أكدت بعض الدراسات إلى أن مشكلات الانتباه قد تكون مؤشرا لحدوث صعوبات القراءة لاحقا.

- صعوبة في تحصيل الرياضيات، واستيعاب مفاهيم الرياضيات في الوقت المناسب مقارنة بزملائهم.
- ضعف الإحساس بالوقت، حيث إن فقد الإحساس بالوقت من المشكلات المصاحبة للطلاب الذين يعانون من اضطراب فرط الحركة، حيث لا يستطيعون إنجاز المهام في الوقت المحدد.
- ضعف القدرة على اتخاذ القرار، وهو من المشكلات المرتبطة بالوظائف التنفيذية كالتخطيط والتذكر والانتباه والمرونة في التفكير.

وقد عنيت المؤسسات البحثية بالطلاب ذوي صعوبات التعلم، واهتمت بالدراسات التي تسهم في حل مشكلاتهم، فتناولت العديد من الدراسات مشكلات الطلاب ذوي صعوبات التعلم من زوايا متعددة، منها دراسة (الباهلي وأبو نيان، ٢٠٢٠) التي تناولت اضطرابات الانتباه والنشاط الحركي الزائد عند ذوي صعوبات التعلم، وتناولت دراسة (Seliane & Kgothule, 2022) التحديات والحلول الممكنة التي تواجه تعليم ذوي صعوبات التعلم في الفصول الدراسية الشاملة، وتناولت دراسة (الشطي، والناطور ٢٠٢٢) المعيقات التي قد تواجه تقديم خدمات الانتقال لمرحلة ما بعد المدرسة للطلبة ذوي صعوبات التعلم، وتناولت دراسة (شعباني، ودريسي، ٢٠٢١) دور التكنولوجيا الرقمية في مواجهة صعوبات التعلم من خلال تفعيل الذكاءات المتعددة، وتناولت دراسة (عبده، وآخرون، ٢٠١٥) نموذج مقترح لعالم افتراضي ثلاثي الأبعاد وفاعليته في تحصيل الطلاب ذوي صعوبات التعلم، وتناولت دراسة (عبدالحليم وعبدالعزيز، ٢٠٢١) التوعية بالتطبيقات التربوية لمساعدة ذوي صعوبات التعلم، وتناولت دراسة (Maulana & Wiwin, 2020) التدخل الرقمي للطلاب ذوي صعوبات التعلم والتطبيقات التكنولوجية المفيدة لهم، وغيرهم من الدراسات. في حين في علم الباحثة لم تتناول أي من الدراسات العلاقة بين السياحة الرقمية وخفض تشتت الانتباه للطلاب ذوي صعوبات التعلم.

وقد تناولت بعض الدراسات السابقة السياحة الرقمية من عدة جوانب منها:

دراسة (Niekerk & Saayman, 2013) والتي هدفت إلى تنمية الوعي السياحي للطلاب من خلال اعتماد السياحة كمقرر دراسي في المدارس الثانوية في جنوب إفريقيا، ومعرفة أثر دراسة المقرر على أنماط السفر للطلاب وأولياء الأمور، وتحفيز الطلاب للعمل في مجال السياحة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وطبقت استبانة على

(٥٠٠) من أولياء أمور الطلاب بالمدارس الثانوية، وتوصلت إلى أن الطلاب الذين درسوا مقرر السياحة لديهم اتجاه إيجابي للعمل في مجال السياحة والالتحاق بالتخصصات السياحية مستقبلا.

وهدفت دراسة (المطيري، ٢٠١٦) التعرف إلى دور بعض عناصر المنظومة التعليمية في تنمية الوعي السياحي لطلاب الثانوية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وطبقت استبانة على عينة عشوائية (٣٦٠) من طلاب وطالبات الصف الثالث الثانوي بمحافظة المذنب، وتوصلت إلى وجود فروق دالة حول دور الأنشطة في تنمية الوعي السياحي لصالح الطالبات، ولصالح الطلاب المقيمين في القرى.

كما هدفت دراسة (كريشان وآخرون، ٢٠١٦) تسليط الضوء حول أهمية رقمنة خدمات النقل والمواصلات لدعم المدن السياحية من خلال توفير تطبيقات تمكن السائح من طلب وسيلة النقل المناسبة وتحديد المواقع السياحية، ومن خلال المنهج النوعي، والمقابلات الشخصية، قدمت الدراسة مقترح لبناء تطبيق يوافق نظام تحديد المواقع لتوظيف خرائط رقمية مكانية لمدينة العقبة.

وهدفت دراسة (Hamed, 2017) التحقيق من فعالية تطبيق التلعيب على المواقع السياحية في مصر من منظور العملاء، واستخدمت المنهج الاستكشافي لتصور المستهلكين تجاه استخدام تطبيقات التلعيب على مواقع السياحة، وباستخدام المنهج الوصفي، توصلت إلى أنه لا يمكن اعتبار التلعيب استراتيجية فعالة لإشراك العملاء مع المواقع السياحية من وجهة نظر العملاء بسبب انخفاض مستوى المشاركة في أنشطة التلعيب على مواقع السياحة، والنسبة الكبيرة من العملاء غير المدركين لوجودها على المواقع السياحية ورأي كل من مستخدميها والذين لا يتعاملون مع كفاءتها في إشراك العملاء في المواقع السياحية.

في حين هدفت دراسة (Huffman, 2018) التعرف إلى مدى تأثير دراسة مقرر الدراسات الاجتماعية على اهتمام الطلاب بالثقافة السياحية في ولاية فرجينيا الأمريكية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على المعلمين بالمرحلة الثانوية، واستبانة أخرى على الطلاب، وتوصلت إلى أن مقرر الدراسات الاجتماعية يعتبر أداة فاعلة في تدريس مفاهيم السياحية، وزيادة اهتمام الطلاب والمعلمين بالثقافة السياحية.

وهدفت دراسة (المطيري، ٢٠١٩) التعرف إلى دور المدرسة الثانوية في تعزيز التربية السياحية لطلابها في محافظة المذنب بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة على عينة عشوائية (١١٤) من المعلمات في المدارس الحكومية، وتوصلت إلى أن دور المدرسة متوسط في تعزيز التربية السياحية، وعدم وجود فروقا دالة لدور

المدرسة في تعزيز التربية السياحية طبقا للمؤهل العلمي للمعلمات، والمرحلة التعليمية، وعدد سنوات الخبرة.

هدفت دراسة (العزب وعبداللاه، ٢٠١٩) وضع تصور مقترح لاستخدام التلعيب في التسويق السياحي المصري من خلال إبراز مقومات التلعيب الفعال، ومزايا ومنافع تطبيقه في التسويق السياحي، والتحديات التي تواجه نجاحه، ومن خلال المنهج الوصفي، توصلت إلى أن تطبيق التلعيب في التسويق السياحي يتطلب تعاون بين كل من المتخصصين في التكنولوجيا والبرمجة، وصناعة السياحة، والتسويق، وخبراء علم النفس، وسلوك المستهلك، كما توصلت الدراسة إلى وجود علاقة طردية بين عناصر التلعيب الفعال ومنافع استخدامه كأداة تسويقية، لتحفيز السائحين على مشاركة تجاربهم في محيط دوائرهم الاجتماعية، وتوفير معلومات عن العملاء الحاليين والمحتملين، وأن استخدام الأدوات التقليدية في التسويق السياحي يعد من أبرز معوقات استخدام التلعيب، وأوصت بعمل شراكات بين هيئات التنظيم السياحي وشركات تصميم الألعاب الإلكترونية لتصميم تطبيقات الكترونية تحتوي على مقومات التلعيب الجيد لتحسين الصورة الذهنية للمقصد السياحي.

وهدفت دراسة (Lam, et al., 2020) التعرف إلى مساهمة التكنولوجيا الرقمية في الوصول إلى السياحة من وجهة نظر السائحين المعاقين بصريا في هونج كونج، والتغلب على التحديات التي تواجههم، واستخدمت المنهج الوصفي، وطبقت مقابلات شبه مقننة مع عينة من ضعاف البصر، وتوصلت إلى أن أهم التحديات التي تواجه ذوي الإعاقة البصرية كانت عوائق معرفية وعوائق تتعلق بالمرافق، وأوصت بضرورة استخدام التكنولوجيا لتحسين الوصول المادي والحسي والمعلوماتي لذوي ضعاف البصر، حيث إن تقنيات الهاتف المحمول لها القدرة على الحد من القيود للسائح ضعيف البصر.

بينما هدفت دراسة (العنزي ونجم الدين، ٢٠٢١) الكشف عن أثر استخدام بيئة تعلم افتراضية في تعليم مقرر التاريخ على تنمية الوعي السياحي لطالبات الثانوية، واستخدمت المنهج شبه التجريبي لمجموعتين، وطبقت مقياس الوعي الوطني على مجموعة تجريبية (١٣) طالبة في محافظة القنفذة بالمملكة العربية السعودية، لتعليم وحدة في مقرر التاريخ باستخدام بيئة تعلم افتراضية، وتوصلت إلى وجود فروق دالة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت البيئة الافتراضية في تدريس مقرر التاريخ.

وهدفت دراسة (الزهراني، ٢٠٢٢) التعرف إلى واقع وتحديات سياحة ذوي الإعاقة "السياحة الميسرة"، في منطقة الباحة بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت المنهج الوصفي، وطبقت الدراسة مقياس على الأفراد ذوي الإعاقات المتنوعة (حركية، بصرية، سمعية، عقلية، صعوبات، نطق، توحد، سلوكية)، وتوصلت إلى أن واقع السياحة للأفراد ذوي الإعاقة في الباحة ضعيفة، بينما كانت التحديات بدرجة كبيرة، ووجدت فروق دالة بين أفراد العينة لصالح الأفراد ذوي الاضطرابات السلوكية، ولم توجد فروقا بين استجابات أفراد العينة ترجع إلى مكان الإقامة، ومدة الزيارة، وتكرار الزيارة، ووسيلة النقل، والجنس، ومستوى التعليم.

في ضوء استعراض الدراسات السابقة، يتبين تنوعها من حيث الهدف والموضوع والمنهج والأدوات، غير أنها تتفق في المجال البحثي، حيث تناولت دراسة (Niekerk & Saayman, 2013) تنمية الوعي السياحي للطلاب من خلال اعتماد السياحة كمقرر دراسي، وتناولت دراسة (المطيري، ٢٠١٦) تنمية الوعي السياحي لطلاب الثانوية، وتناولت دراسة (كريشان وآخرون، ٢٠١٦) أهمية رقمنة خدمات النقل والمواصلات لدعم المدن السياحية، وتناولت دراسة كل من (Hamed, 2017)، و(العزب، ٢٠١٩) استخدام وفعالية تطبيق التلعيب في المجال السياحي، وتناولت دراسة (Huffman, 2018) تأثير دراسة مقرر الدراسات الاجتماعية على اهتمام الطلاب بالثقافة السياحية، وتأثير مقرر التاريخ (العنزي ونجم الدين، ٢٠٢١)، وتناول المطيري (٢٠١٩) دور المدرسة الثانوية في تعزيز التربية السياحية لطلابها، وتناولت دراسة (Lam, et al., 2020) مساهمة التكنولوجيا الرقمية في مجال السياحة، وتناولت دراسة (الزهراني، ٢٠٢٢) واقع وتحديات سياحة ذوي الإعاقة، في حين لم تتناول أي من الدراسات السابقة في حدود علم الباحثة تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم، وهو ما يبرر إجراء الدراسة الحالية ويبرز تميزها.

وتتفق الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في المنهج المستخدم، حيث استخدمت المنهج النوعي مثل دراسة (كريشان وآخرون، ٢٠١٦) بينما تنوعت المناهج المستخدمة في الدراسات السابقة بين الوصفي، والمنهج شبه التجريبي، واتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في الأداة المستخدمة، حيث استخدمت المقابلة شبه المقننة مثل دراسة (كريشان وآخرون، ٢٠١٦)، في حين استخدمت الدراسات الأخرى الاستبانة، وتطبيق برنامج مقترح، واتفقت عينة الدراسة الحالية مع بعض عينات الدراسات السابقة مثل دراسة (Niekerk & Saayman, 2013) التي طبقت على أولياء الأمور، وطبقت الدراسة الحالية على عينة من

أمهات الطلاب ذوي صعوبات التعلم، في حين كانت عينات الدراسات الأخرى متنوعة مثل طلاب وطالبات، السائحين، والمستهلكين، والمعلمين، وذوي الإعاقات، مما يكسب الدراسة الحالية تميزا، واختلافا عن الدراسات السابقة، ويسد الفجوة في المجال. وفي حدود علم الباحثة لم تتناول أي من الدراسات السابقة العلاقة بين تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم، مما يبرر إجراء الدراسة الحالية ويكسبها أهمية خاصة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

أصبحت السياحة موردا اقتصاديا مهما للدول والأفراد، وتنافست المجتمعات في جذب السائحين إليها للتعرف على تراثها وحضاراتها، وزيادة الترابط بين المجتمعات، بجانب تحقيق المكاسب المالية. وفي عصر التقدم التكنولوجي، تدخلت التقنيات الرقمية في مجال السياحة، وبرزت السياحة الرقمية كرافد للتجارة الإلكترونية، فقيامها مرتبط بقيام التجارة الإلكترونية، إذ إن تطوير السياحة يتعلق بالتسويق والتجارة الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت، والتي تعتمد عليها الجوانب الاقتصادية في جميع بلدان العالم اليوم.

وتعتمد السياحة الرقمية على استخدام تطبيقات إلكترونية من خلال الأجهزة المحمولة، وبعض البرامج التفاعلية والتقنيات الحديثة التي تعمل على جذب المستهدفين للالتحاق بالبرامج السياحية كالتلعيب، والواقع المعزز، والواقع الافتراضي، وغيرها من البرمجيات الحديثة، بالإضافة إلى المواقع الرسمية الإلكترونية للمؤسسات السياحية، وما تتضمنه من روابط للخدمات المساندة لتنفيذ السياحة الرقمية مثل خدمة حجز الفنادق وتذاكر السفر، واقتراح البرنامج السياحي، وبعض المشاهد من الأماكن السياحية الأكثر شهرة.

وتسهم تطبيقات التقنيات الرقمية في مساعدة الطلاب ذوي صعوبات التعلم على حل بعض مشكلاتهم الكتابية والانقرائية، من خلال دعم المؤثرات السمعية أو البصرية، أو كلتيهما معا، والتي تعمل على التقليل من تشتت انتباههم (السعيدات، ٢٠١٩)، مما قد يتيح لهم الفرصة للعمل في مجال السياحة الرقمية، والاستفادة منها في تحقيق بعض متطلباتهم الشخصية، وزيادة قدرتهم على تركيز الانتباه نتيجة متابعة الاستماع أو المشاهدة لنماذج من المقاطع الإعلامية التي تتضمن المحتويات السياحية المنوعة، بل والاستفادة من مهاراتهم في تطوير تلك المواد الإعلامية السياحية، وفق ما أكدته بعض الدراسات (Alnahdi, 2014) من فاعلية التقنيات الحديثة

وبرامجها في خفض مستوى صعوبات التعلم، وزيادة التركيز، وحل المشكلات التعليمية على اختلاف أنواعها وأسبابها.

وفي ضوء ما توصلت إليه بعض الدراسات (سالم، ٢٠٢٢) من أن أتمتة الأعمال السياحية، والاعتماد على البيانات الضخمة المتوفرة على الإنترنت أصبح ضرورة حتمية للاستفادة منها في معرفة التوجهات السياحية المستقبلية، وتحقيق العوائد الاقتصادية، مع عدم إغفال الاستفادة من خبرات الأفراد في الحصول على تلك البيانات. وفي ضوء توجهات المملكة العربية السعودية للوصول إلى مجتمع واعي وفق مستهدفات رؤية المملكة ٢٠٣٠ والتي تعمل على وضع المملكة ضمن أهم الوجهات السياحية في العالم، حيث تركز الاستراتيجية على تسعة مبادرات، السفر السلس، سهولة ممارسة الأعمال، الابتكار، السفر الرقمي ودعم تطبيقات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، تشجيع الاستدامة، صناعة القرارات المدروسة، القوى العاملة الرقمية الاحترافية، وجذب المستثمرين خلال المنصات الرقمية (موقع وزارة السياحة، ٢٠٢٢)، والتوجه للدخول في عصر المدن الذكية التي تعتمد على التكنولوجيا الرقمية المتطورة، لذا كانت الدراسة الحالية التي تناولت تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم.

وتتحدد مشكلة الدراسة في **السؤال الرئيس: ما تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم؟** ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما واقع استخدام الأبناء ذوي صعوبات التعلم لمواقع الإنترنت من وجهة نظر أولياء أمورهم؟

٢- ما تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم؟

٣- ما المقترحات للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم اهتمامات الطلاب ذوي صعوبات التعلم وخفض التشتت لديهم؟

ويندرج تحت السؤال الفرعي الأول خمسة أسئلة تحت فرعية، ويندرج تحت السؤال الثاني أربعة أسئلة تحت فرعية، تم طرحها في المقابلة الشخصية مع عينة الدراسة، للوصول إلى تحليل متعمق حول موضوع البحث.

هدف الدراسة:

الهدف الرئيس للدراسة هو الوصول إلى تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم، وإمكانية استفادة أبنائهم مستقبلا من السياحة الرقمية.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من التوجهات العالمية نحو السياحة باعتبارها إحدى روافد الدخل الاقتصادية للدول، والتحول إلى السياحة الرقمية من خلال شبكة الإنترنت، للوصول إلى أكبر عدد ممكن من العملاء، وتحقيق عوائد اقتصادية أكثر من خلال شبكة الإنترنت، واستفادة الطلاب ذوي صعوبات التعلم من السياحة الرقمية. ويمكن تحديد الأهمية النظرية والتطبيقية للدراسة فيما يلي:

أولًا: الأهمية النظرية:

- تناول الدراسة لإحدى الموضوعات المهمة على الساحة العالمية، والتي تحقق عوائد اقتصادية مهمة.
- تناول الدراسة فئات الطلاب ذوي صعوبات التعلم، للاستفادة من طاقاتهم.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية:

- خفض تشتت الانتباه للطلاب ذوي صعوبات التعلم من خلال متابعة مجالات السياحة الرقمية على الإنترنت.
- تحقيق عوائد اقتصادية للطلاب ذوي صعوبات التعلم من خلال السياحة الرقمية.
- رفع المهارات الرقمية للطلاب ذوي صعوبات التعلم.
- التوافق مع التوجهات العالمية نحو التحول إلى السياحة الرقمية.

حدود الدراسة: تحددت الدراسة الحالية فيما يلي:

أولًا: الحدود الموضوعية: تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم.

ثانيًا: الحدود البشرية: عينة من أولياء أمور طلاب صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية.

ثالثًا: الحدود المكانية: محافظة الاحساء، المملكة العربية السعودية.

رابعًا الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٤٤هـ.

مصطلحات الدراسة:

التصورات: تعرف التصورات على أنها عملية ذهنية غير ملاحظة مباشرة، يستخدمها الفرد لشرح الظواهر والإجابة عن الاسئلة المطروحة عليه (أبو جادو، ٢٠١٠).

السياحة الرقمية: هي استخدام الأعمال الإلكترونية في مجال السياحة، واستخدام تقنيات الإنترنت من أجل تفعيل عمل الموردين السياحيين للوصول إلى تسهيلات أكثر فعالية للمستهلكين السياحيين (عبادي وزهواني، ٢٠١٩، ص.١٥١).

السياحة الإلكترونية: هي استخدام الوسائل الإلكترونية في مجال السفر والسياحة خلال تقنيات الإنترنت (كافي، ٢٠٢١، ص.٩٤)

صعوبات التعلم: تعرف على أنها "اضطرابات في واحدة أو أكثر من العمليات الأساسية والمتضمنة في فهم أو استيعاب اللغة المنطوقة أو المكتوبة" (الوقفي، ٢٠١٣، ص.٢٦).

الطلاب ذوي صعوبات التعلم: بأنهم مجموعة من الطلاب يعانون من مشكلة في التحصيل الأكاديمي في مواد القراءة أو الكتابة أو الحساب، وقد تظهر عليهم هذه المظاهر مجتمعة أو منفردة (متولي، ٢٠١٥).

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة المنهج النوعي، الذي يعتمد على البيانات غير الرقمية، ويتكون من عبارات كلامية وصفية جمعها الباحث من خلال المقابلات والملاحظات الميدانية (الخليلي، ٢٠١٢، ص.٣٤١).

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية (الحكومية والأهلية) في محافظة الاحساء بالمملكة العربية السعودية.

أداة الدراسة:

استخدمت الدراسة استمارة للمقابلة الشخصية شبه المقننة بعد أن تم صياغة أسئلتها بحيث تتضمن أسئلة مغلقة وأسئلة مفتوحة الإجابات، لاستكشاف تصورات الأمهات نحو أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم من أجل استفادة أبنائهم مستقبلا من السياحة الرقمية في تحقيق الاكتفاء الذاتي لهم. وقد تم تحكيم أسئلة المقابلة بعرضها على (٩) محكمين متخصصين في التربية، وتم تطبيق استمارة المقابلة من خلال الاتصال الهاتفي المباشر مع (١٨) من أمهات الطلاب ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية في الاحساء، بعد أخذ موافقاتهن على إجراء المقابلة. وتم تطوير دليل المقابلة للمساعدة في إدارتها، والاستفادة من كل

وقت المقابلة (Patton, 2015)، وذلك في ضوء الإجراءات الموصي بها وفق دراسة Rubin, (Rubin & 2012). وتكونت استمارة المقابلة من ثلاثة أقسام الأول يحتوي على أسئلة تمهيدية؛ للتعارف وتهيئة المشاركين، والقسم الثاني اشتمل على سؤالين رئيسين (الواقع، والتصور) يتفرع من كل منهما خمسة أسئلة فرعية حول موضوع الدراسة، أما القسم الثالث من المقابلة فتكون من أسئلة تشجيعية لتحميس المشاركين على تقديم تفاصيل أكثر، ولتقدير الوقت المتوقع للمقابلة، ثم تقديم الشكر. وقد تم تجريب استمارة المقابلة وأسئلتها مع عينة استطلاعية من ثلاث أمهات من غير المشاركات في عينة الدراسة، وقد استغرقت كل مقابلة في المتوسط (١٥-٢٠) دقيقة، وتمت كتابة العناصر المهمة لاستجابات الأمهات أولا بأول، أثناء إجراء المقابلة، وتم استكمالها فور الانتهاء من المقابلة، للمحافظة على مقاصد الإجابات دون تعديل أو تأويل.

وقد سارت إجراءات الدراسة وفق الخطوات التالية:

- جمع الدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع البحثي (عربية وأجنبية)، والاطلاع على محتوياتها من الأدب النظري، والأدوات، والمنهجية، وأهم النتائج.
- تحديد مجتمع الدراسة وعينة الدراسة.
- إعداد الصورة الأولية لأداة الدراسة وأسئلتها، وتحكيمها.
- تم إجراء مقابلة استطلاعية مع عينة (٣) من الأمهات للتأكد من وضوح الأسئلة ومناسبتها للعينة، وتحديد المدة الزمنية المستغرقة.
- تم تطبيق المقابلة مع عينة الدراسة، وفق جدول زمني، وتفريغ البيانات المتحصلة في جداول خاصة.
- تم عرض النتائج، وتفسيرها ومناقشتها، وتقديم التوصيات والمقترحات بناء على ما أسفرت عنه النتائج.

نتائج الدراسة:

قبل الاجابة عن أسئلة الدراسة تشير الباحثة إلى توزيع عينة الدراسة الميدانية من أولياء الأمور، طبقا للمتغيرات الديموغرافية لهم، وجدول (١) يوضح خصائص عينة الدراسة طبقا للمتغيرات (مؤهل ولي الأمر، عمل الأم، نوع الابن، المرحلة التعليمية للابن).

جدول (١) الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة

المتغيرات	الفئات	العينة	%	الإجمالي
نوع ولي الأمر المستجيب	ذكر	٣	١٥,٧٩	١٩
	أنثى	١٦	٨٤,٢١	
مؤهل الأب	ثانوية فأقل	٤	٢١,٠٥	١٩
	بكالوريوس فأعلى	١٥	٧٨,٩٥	
مؤهل الأم	ثانوية فأقل	٦	٣١,٥٨	١٩
	بكالوريوس فأعلى	١٣	٦٨,٤٢	
عمل الأم	تعمل	١١	٥٧,٨٩	١٩
	ربة منزل	٨	٤٢,١١	
نوع الابن ذو الصعوبات	ذكر	٧	٣٦,٨٤	١٩
	أنثى	١٢	٦٣,١٦	
المرحلة التعليمية للابن/البنت	الابتدائية	٨	٤٢,١١	١٩
	المتوسطة	٦	٣١,٥٨	
	الثانوية	٥	٢٦,٣٢	
المعلومات عن السياحة الرقمية	ليس لدي معلومات	١	٥,٢٦	١٩
	لدي معلومات قليلة	٥	٢٦,٣٢	
	لدي معلومات متوسطة	١٠	٥٢,٦٣	
	لدي معلومات كافية	٣	١٥,٧٩	

يتضح من الجدول (١) أن نسبة المستجيبين من أولياء الأمور من الإناث 84.21%، ومن حملة درجة البكالوريوس فأعلى للآباء 78.95%، وللأمهات 68.42%، وهي أعلى من نسبة حملة الثانوية فأقل لكل من الآباء والأمهات، وأنها أعلى عند الآباء، وأن نسبة الأمهات العاملات 57.89% وهي أعلى من نسبة الأمهات غير العاملات، وأن أكثر المستجيبات من أولياء الأمور ممن لديهم إناث ذوات صعوبات التعلم 68.42%، وأن أكثر عدد المستجيبين ممن لديهم أبناء ذوي صعوبات تعلم بالمرحلة الابتدائية 42.11%، كما أن أكثر نسبة لعدد المستجيبين لديهم معلومات بدرجة متوسطة حول السياحة الرقمية 52.63%.

النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة الميدانية:

للإجابة عن السؤال الرئيس للدراسة **ما تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية Digital Tourism في خفض تشتت انتباه أبنائهم ذوي صعوبات التعلم؟** تم فرز

وتصنيف استجابات المقابلات وتحليلها للوصول إلى إجابات للسؤالين الفرعيين للدراسة، وذلك كما يلي:

للإجابة عن السؤال الفرعي الأول: ما واقع استخدام الأبناء ذوي صعوبات التعلم لمواقع الإنترنت من وجهة نظر أولياء أمورهم؟ فقد تضمن السؤال الفرعي الأول خمسة أسئلة تحت فرعية، وقد تم تفريغ الاستجابات المتضمنة للأسئلة تحت الفرعية في جدول (٢) التكرارات والنسب المئوية:

جدول (٢) التكرارات والنسب المئوية لاستجابات عينة الدراسة لسؤال واقع استخدام الأبناء للإنترنت

م	السؤال	نعم	%	لا	%
١	هل الابن/الابنه له حسابات خاصة على مواقع التواصل الاجتماعي؟ (تويتر، فيسبوك، تليجرام، سناب، .....)	١٩	١٠٠	–	٠,٠
٢	هل تغلب الابن/الابنه على صعوبة القراءة/الحساب عند إدارة حساباته الشخصية على الإنترنت؟ وكيف؟	١٨	٩٤,٧	١	٥,٣
٣	هل ساهمت متابعة الابن/الابنه للمواقع السياحة في تنمية مهاراته الرقمية؟	١٥	٧٨,٩	٤	٢١,١
٤	هل يستمتع الابن/الابنه بالألعاب الإلكترونية التي تتناول برامج السياحة الرقمية؟	١٢	٦٣,٢	٧	٣٦,٨
٥	ما السلوك الذي تلاحظه على الابن/الابنه أثناء استخدام الجوال وتصفح مواقع الإنترنت؟	السلوك	العدد	%	الإجمالي
		الهدوء	١٤	٧٣,٧	١٩
		العنف	٥	٢٦,٣	
		التركيز	١٧	٨٩,٥	١٩
		التشتت	٢	١٠,٥	
		الانسجام	١٨	٩٤,٧	١٩
		الضيق	١	٥,٣	

يتضح من الجدول (٢) واستطلاع إجابات أفراد العينة في المقابلات الشخصية حول السؤال الفرعي الأول، فقد أظهرت النتائج ما يلي:

- أفاد أولياء الأمور أن جميع الأبناء لديهم حسابات على الإنترنت، حيث كانت نسبة الاستجابة بنعم (١٠٠%)، وأن بعض الأبناء لديه حسابات لأكثر من تطبيق على وسائل التواصل الاجتماعي، بصرف النظر عن المرحلة التعليمية التي يدرس بها، وذلك كما أشارت كل من أم نورة، وأم سعيد أن لأبنائهم حسابات على تيلجرام، وسناب، ويوتيوب، وتويتر، وانستجرام، و واتسآب. وربما يرجع ذلك إلى أن انخرط الطلاب جميعهم في التعليم عن بعد خلال فترة جائحة كورونا أكسبهم القدرة على التعامل مع الحسابات الإلكترونية على شبكة الإنترنت وخاصة منصة مدرستي، واكسبهم مهارة التواصل الإلكتروني، ورفع الملفات ومشاركتها مع الزملاء.
- كما أفاد أولياء الأمور أن أبناءهم استطاعوا التغلب على صعوبة القراءة، والعمليات الحسابية عند إدارة حساباتهم على الإنترنت بطرق متنوعة مثل مساعدة الأصدقاء كما أفادت أم نورة، وأم منيرة، أو من خلال تحويل النص المكتوب إلى صوت مسموع حسب ما أفادت به أم ليان، ومساعدة أفراد الأسرة حيث أكد أبو ريم "أن ابنته تطلب المساعدة عادة من والدتها ومن أختها الأكبر منها عندما تجد صعوبة في التعامل مع الإنترنت"، وأفادت أم فراس أنها تقوم هي ووالد فراس بمساعدته في متابعة حسابه على انستجرام، وبين حين وآخر نساعده في متابعة حسابة على تويتر، ويوتيوب، ولديه تحسن في استخدام حساباته بكفاءة"، بينما أفادت أم مها "أن المدرسة ساهمت بدرجة كبيرة في تدريب الطالبات على الدخول إلى منصة مدرستي، وتدريبهن على الاستخدام الآمن للإنترنت"، في حين أفاد بعض أولياء الأمور أن أبناءهم لا يجدون صعوبة في التعامل مع حساباتهم على الإنترنت (أم أحمد، وأم محمد، وأبو سعود). وربما يفسر ذلك بأن تجربة التعليم الإلكتروني التي مر بها الطلاب خلال ثلاثة فصول دراسية جعلت من أولياء الأمور داعما أساسيا لتعليم أبنائهم التعامل مع الحسابات الإلكترونية على الإنترنت، حيث حرصت الأسرة على مشاركة المدرسة في تدريب أبنائها، لاستمرار تعليم أبنائهم أثناء جائحة كورونا.
- أفاد ٧٨,٩% من أولياء الأمور أن متابعة الأبناء للمواقع السياحية على الإنترنت ساهم في تنمية مهاراتهم الرقمية، حيث تتمتع المواقع السياحية بالعديد من المقاطع الشيقة التي تسوق للسياحة، وتعمل على جذب العملاء، مما ساعد الأبناء على تنمية مهاراتهم الرقمية للاستفادة

من المحتوى الرقمي المتنوع (صور، مقاطع مرئية، مقاطع صوتية، حوارات، استبانات، مشاركات، استطلاع آراء ،مسابقات، وغيرها)، فقد أفادت أم نورة أن "نورة وصلت إلى مستوى عال من إتقان المهارات الرقمية، والاستفادة من مواقع التواصل الاجتماعي المتنوعة، وتستطيع إجراء المشاركات مع زملائها للملفات الثقافية والدراسية"، بينما أفاد أبو يزن أن "ابنه أصبح لديه فهم جيد للمواقع السياحية ويتحدث عنها، ويقترح الأماكن السياحية التي يود زيارتها"، وأضافت أم منيرة "نعم إن متابعة الأبناء للمواقع السياحية على الإنترنت ساهم بشكل كبير في تنمية مهاراتهم الرقمية، وأن منيرة كثيرا ما تتحدث عن أنواع الملابس والمأكولات المشهورة في البلدان المختلفة، وأشهر المطاعم والوجبات الرئيسة في تلك البلدان"، بينما أفادت أم مها "أن متابعة الأبناء للمواقع السياحية على الإنترنت ساهم في تنمية مهاراتهم الرقمية ولكن ذلك لم ينعكس على تحسن درجاتهم في المدرسة". في حين أفاد (٢١,١%) من المشاركين أن أبنائهم ليس لديهم اهتمام بالمواقع السياحية على الإنترنت، وأن مهاراتهم الرقمية جيدة، وأنهم يتابعون الكثير من الحسابات للمشهورين على اليوتيوب، حيث أفصحت أم سيف أن "سيف لا يتابع المواقع السياحية على الإنترنت لكنه قادر على إدارة حساباته بنفسه، ويستشير أصدقائه كثيرا"، وأضافت أم عهود "أنها غير متأكدة من إفادة المواقع السياحية لابنتها في إكسابها المهارات الرقمية، فهي لا تتابع المواقع السياحية ومع ذلك مهاراتها الرقمية جيدة، ولا تعاني أي مشكلات في إدارة حساباتها على الإنترنت"، وقد أكدت كل من أم فاطمة، وأم دانة نفس المعلومة وأضافتا أنهما تلاحظان طول الفترة الزمنية التي يقضي فيها الأبناء في ممارسة الألعاب الإلكترونية. وربما يفسر ذلك بأن المواقع السياحية على الإنترنت تحتوي على عناصر جاذبة للعملاء من خلال المقاطع المصورة، والاستبانات، وخدمة الإجابة المباشرة عن الاستفسارات، والصور، مما يسهم في زيادة المهارات الرقمية للمتابعين لها.

- كما أفاد (٦٣,٢%) من أولياء الأمور أن أبناءهم يستمتعون بالألعاب الإلكترونية التي تتناول برامج السياحة، حيث يستمتعون بزيارة الأماكن السياحية افتراضيا، والتعرف على أشكال وأنواع الملابس والأكلات المشهورة للبلدان، والتعرف على النباتات والحيوانات المنتشرة فيها، وتنوع درجات الحرارة للأجواء المناخية، حيث أفادت أبو يزن "إن ابنه يحرص على قضاء ساعتين يوميا في الألعاب الإلكترونية، ويستمتع بالتعرف على الأماكن السياحية وأجوائها المناخية من خلال الألعاب الإلكترونية"، بينما أفادت أم سعيد "أن ابنها بعد إنشائه

لحساب على الإنترنت أصبح يقضي ساعات طويلة يوميا في التواصل مع زملائه وتبادل المقاطع والصور للأماكن السياحية والبلدان المختلفة، وهو يتعلم من أصدقائه كيفية رفع الملفات وتحميلها من المواقع المختلفة"، بينما أفادت أم فراس "أن ابنها يحب الألعاب الإلكترونية ويستمتع بالألعاب التي تحتوي على معلومات سياحية وثقافات لبلدان مختلفة ويقارن بينها"، كما أفادت أم ريان ومنى "أن أبنائها يدمنون الألعاب الإلكترونية، إذ يمضون أكثر من سبع ساعات يوميا في الألعاب الإلكترونية بما فيها الألعاب التي تتضمن محتويات سياحية وثقافات متنوعة". بينما أفاد (٣٦,٨%) من أولياء الأمور أن أبناءهم لا يحبون الألعاب الإلكترونية، ولا يستهويهم المشاركة فيها، حيث أفادت أم نورة "إن بنتي لا تحب الألعاب الإلكترونية، ولكنها تحب تبادل المقاطع المصورة مع زميلاتها"، وأفاد أبو ريم "أن ابنته لا تحب الألعاب الإلكترونية ولكنها تحب متابعة مقاطع اليوتيوب لبعض الحسابات المشهورة، وتشاركها مع زميلاتها"، كما أفادت أم سيف "إن ابنها لا يتابع الألعاب الإلكترونية التي تتناول البرامج السياحية ولكنه يلعب الألعاب الإلكترونية الجماعية الأخرى مع زملائه"، بينما أفادت أم عهود أن "ابنتها لا تواظب على الألعاب الإلكترونية السياحية ولكنها تستهويها ألعاب الطبخ والملابس، حيث تمضي ساعات في دمج بعض أزياء الملابس بين ثقافات مختلفة". ولعل استمتاع الأبناء بالألعاب الإلكترونية التي تتضمن محتويات سياحية يرجع إلى التنوع الثقافي للمجتمعات والدول، وأن الأبناء يستهويهم معرفة الفروق بين الثقافات، بل ويحاولون تقليد بعض عناصر تلك الثقافات خصوصا في الملبس والمأكل، حيث يتم عرضها بطريقة جاذبة على الإنترنت.

- وحول السلوك الملاحظ على الأبناء أثناء استخدامهم للجوال وتصفح الإنترنت، فقد أفاد (٧٣,٧%) من أولياء الأمور المشاركين بأن أبنائهم أثناء استخدام الإنترنت يكونون في هدوء تماما في مقابل (٢٦,٣%) يرون أن سلوك أبنائهم يتصف بالعنف عند استخدامهم للإنترنت، حيث أفادت أم ليان "أنها تكاد لا تشعر بوجود ابنتها أثناء استخدامها للإنترنت حيث تكون داخل غرفتها في هدوء وانسجام تام"، كما أكد أبو يزن "أن ابنه يكون في هدوء تام وتركيز، ولديه حب استطلاع وشغف لمعرفة المزيد من المعلومات السياحية"، في حين أفادت أم سيف "أن أبنها يميل إلى العنف عند استخدام الإنترنت، حيث تستهويه الألعاب العنيفة مما أثر على حالته النفسية ويتضارب مع أخوانه في المنزل". بينما أفاد (٨٩,٥%) من المشاركين أن سلوك أبنائهم يتسم بالتركيز أثناء استخدامهم للإنترنت، في مقابل (١٠,٥%) يرون أن سلوك

أبنائهم يتسم بالتشتت، حيث أفادت أم ريان ومنى "أن التوأم يكون أكثر تركيزا عند استخدامهم للإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي"، كما أفادت أم منصور "أن ابنها يشعر بالهدوء والتركيز والاندماج عندما يكون في اتصال مع زملائه وتصفح مواقع الإنترنت"، في حين أفادت أم سعيد "أن سعيد أصبح أكثر تشتتا وتنقلا بين الحسابات والمواقع المختلفة في نفس الوقت". كما أفاد (٩٤,٧%) من أولياء الأمور أن سلوك أبنائهم يتصف بالانسجام عند استخدامهم للإنترنت، في مقابل (٥,٣%) يرون أن أبناءهم يكونون في حالة ضيق عند استخدمهم للإنترنت، حيث أفاد أم منيرة "أن ابنتها تكون في حالة انسجام مع مواقع التواصل الاجتماعي والاتصال بالإنترنت، وتقضي ساعات طويلة دون أن تشعر بها"، بينما أفاد أبو ريم "ألاحظ شعور ريم بالضيق والصداع عند استخدامها للإنترنت ربما لأن لديها ضعف في البصر وترتدي نظارة، وهي كثيرا ما تتنقل وتتردد بين مشاهدة المقاطع ولا تنتظر نهايتها".

- كما أوضحت الاستجابات أن استخدام الإنترنت للأبناء ساعد على تكوين السلوك الإيجابي لدى الغالبية منهم كالهدوء (٧٣,٧%)، والتركيز (٨٩,٥%)، والانسجام (٩٤,٧)، في حين ظهر السلوك السلبي لدى النسبة الأقل من الأبناء وفق ما أفاد به أولياء الأمور كالعنف (٢٦,٣%)، والتشتت (١٠,٥%)، والضيق (٥,٣%).

وللإجابة عن السؤال الفرعي الثاني: ما تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم؟ فقد تضمن السؤال الفرعي الثاني أربعة أسئلة تحت فرعية، وقد تم تفريغ الاستجابات المتضمنة للأسئلة تحت الفرعية في جدول (٣) التكرارات والنسب المئوية التالي:

جدول (٣) التكرارات والنسب المئوية لاستجابات عينة الدراسة لسؤال تصورات أولياء الأمور حول تأثير السياحة الرقمية على خفض تشتت انتباه أبنائهم

م	السؤال	نعم	%	لا	%
١	هل ترى أن مشاهدة الابن لبرامج السياحة الرقمية يزيد من تركيزه، ويقلل من تشتت الانتباه؟	١٤	٧٣,٧	٥	٢٦,٣
٢	هل يفضل الابن مشاهدة الأماكن السياحية على الإنترنت أم السفر للسياحة الفعلية؟	٩	٤٧,٤	١٠	٥٢,٦
٣	هل يندمج الابن مع الأسرة أثناء الخروج للتنزه، أو السفر للسياحة؟	١٢	٦٣,٢	٧	٣٦,٨
٤	هل تعتقد أن الابن يمكنه العمل في مجال السياحة الرقمية، والاستفادة منها في تحقيق عائد مالي مناسب؟	١١	٥٧,٩	٨	٤٢,١

يتضح من الجدول (٣) واستطلاع إجابات أفراد العينة في المقابلات الشخصية حول السؤال الفرعي الثاني، فقد أظهرت النتائج ما يلي:

- أفاد غالبية أولياء الأمور أن مشاهدة الأبناء لبرامج السياحة الرقمية يزيد من تركيزهم ويقلل من تشتت الانتباه لديهم، حيث كانت نسبة الاستجابة بنعم (٧٣,٧%)، حيث أفادت أم ليان أن ابنتها تبذل جهدا في القراءة لمعرفة أسماء الأماكن السياحية، والبرامج التي تقدمها، وأكد كل من أبو سعود وأبو يزن على زيادة قدرات ابنائهم على التركيز وخاصة عند مشاهدته لمقاطع حول الثقافات الغريبة للشعوب، وأكدت أم فاطمة على أن البرامج السياحية على الإنترنت ساعدت بشكل بسيط في زيادة التركيز والانتباه لبعض التفاصيل التي لم تكن تنتبه إليها ابنتها من قبل، وأضافت أم فراس وأم مها أنه بجانب زيادة التركيز فإن الأبناء يكونون أكثر هدوءً، وربما يرجع ذلك إلى جاذبية محتويات المواقع الإلكترونية للأبناء. في حين أفادت نسبة (٢٦,٣%) من أولياء الأمور أن مشاهدة الأبناء لبرامج السياحة الرقمية لا يغير من درجة تركيزهم كما أفاد أبو ريم، بل ربما يزيد من تشتت انتباههم كما أفادت أم سعيد، وربما يرجع ذلك إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- أفاد غالبية أولياء الأمور أن الأبناء لا يفضلون مشاهدة الأماكن السياحية على الإنترنت ويفضلون السياحة الفعلية، حيث كانت نسبة الاستجابة (٥٢,٦%)، حيث أفادت أبو يزن ان ابنه يحب الخروج للتسوق والتنزه. في حين أفاد (٤٧,٤%) من أولياء الأمور أن الأبناء يفضلون مشاهدة الأماكن السياحية على الإنترنت أكثر من السياحة الفعلية، حيث أفاد أبو ريم وأبو سعود أن أبناءهم لا يحبون الخروج من المنزل ويستمتعون أكثر بالبقاء على الإنترنت لمشاهدة الأماكن السياحية وممارسة الألعاب الإلكترونية، كما أفادت أم أحمد، وربما يرجع ذلك إلى الحالة المادية والاجتماعية لبعض الأسر والتي قد لا تسهم في تعزيز السياحة الفعلية كما أفادت أم منيرة.
- أفاد غالبية أولياء الأمور أن الأبناء يندمجون مع الأسرة أثناء الخروج للتنزه أو السفر للسياحة، حيث كانت نسبة الاستجابة بنعم (٦٣,٢%)، حيث أفادت أم نورة أن ابنتها اجتماعية وتندمج مع الآخرين بسهولة رغم أنها تعاني من نوبات قلق، وأكدت أم ليان وأم منيرة أن ابنتيهما تحبان التحدث والاستماع إلى الآخرين ومشاركتهم النقاش. في حين أفادت نسبة (٣٦,٨%) من أولياء الأمور أن أبناءهم لا يندمجون مع الأسرة أثناء الخروج للتنزه أو السفر للسياحة، حيث أفادت أم مها أن ابنتها يزعجها الخروج من المنزل أو التواجد في التجمعات،

وأكدت ام محمد على أن ابنها يفضل التواجد منفردا مع جواله، بل وينعزل عن إخوانه في المنزل، وعند الخروج سويا يكون أكثر انشغالا بالإنترنت والجوال، وربما يرجع ذلك إلى الارتباط الشديد للأبناء بالإنترنت، وأنهم يجدون في شبكة الإنترنت المواد العلمية والثقافية التي تلبي احتياجاتهم.

- أفاد غالبية أولياء الأمور أنهم يعتقدون أن أبناءهم يمكنهم العمل في مجال السياحة الرقمية، والاستفادة منها في تحقيق عائد مالي مناسب، فقد كانت نسبة الاستجابة بنعم (٥٧,٩%)، حيث أفاد أبو ريم: "اعتقد أن العمل الإلكتروني يكون أنسب لابنتي لأن لديها خجل والذي ربما يكون عائقا لها في العمل المباشر، وهي تحرص على تنمية مهاراتها الرقمية"، وأفاد أبو سعود "ابني يقضي وقتا طويلا على الإنترنت، ولديه طموح في تحقيق ذاته والحصول على عائد مالي مثل كثير من مشاهير الإنترنت"، وأفادت أم أمل "اعتقد أن ابنتي يمكنها العمل في مجال السياحة من خلال الإنترنت لأن لديها مهارات تقنية متميزة، وأن عيوب الكلام (التأتأة) لديها تجعلها أكثر تفضيلا للعمل من خلال الإنترنت عن العمل المباشر"، وربما يفسر ذلك بأن الكثيرين من الطلاب في هذه المرحلة العمرية يقضون وقتا طويلا على الإنترنت، يتابعون حسابات المشهورين على الإنترنت، ويتعلمون من خبراتهم للحصول على عوائد مالية. في حين أفاد (٤٢,١%) من أولياء الأمور أن أبناءهم لا يمكنهم العمل في مجال السياحة الرقمية، ولا يمكنهم الاستفادة منها في تحقيق عائد مالي مناسب لهم، حيث أفادت أم سيف "لا أتوقع أن ابني يمكنه العمل من خلال الإنترنت لأن لديه تشتت عالي وعنف ويحتاج إلى تعامل خاص"، كما أفادت أم عهود وأم مها أنهن لا يتوقعن أن بناتهن يستطعن العمل من خلال الإنترنت بمفردهن، إذ لا يستطعن التركيز، وفي حاجة إلى متابعة مستمرة لإنجاز أعمالهن، وربما يرجع ذلك إلى ضعف المهارات الرقمية لدى بعض الأبناء، وقلة رغبتهم في العمل من خلال الإنترنت، وضعف الثقة في أنفسهم.

- **وللإجابة عن السؤال الفرعي الثالث:** ما المقترحات للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم اهتمامات الطلاب ذوي صعوبات التعلم وخفض التشتت لديهم؟ فقد اقترح أولياء الأمور عددا من المقترحات للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم الطلاب ذوي صعوبات التعلم أهمها ربط السياحة الرقمية بالأنشطة التعليمية، والمقررات الدراسية، وتقديم برامج تدريبية للطلاب، والترويج للسياحة الوطنية من خلال الوسائل الرقمية خاصة في اليوم الوطني ويوم التأسيس والأعياد الرسمية، والاهتمام بالصحة النفسية للطلاب، وتقديم نصائح للطلاب لعلاج

التأثيرات السلبية الناتجة عن إدمان الإنترنت، وتخصيص هاتف استشاري لمساعدة أولياء الأمور في حل المشكلات النفسية للطلاب الناتجة عن إدمان الإنترنت، واستحداث برامج وأنشطة تدعم الحياة الاجتماعية للطلاب، وتقلل من انعزالهم عن المجتمع الناتج عن إدمان الإنترنت، وتوعية الطلاب من الاختراقات الفيروسية لحساباتهم على الإنترنت، والتحذير من الحسابات الوهمية على الإنترنت، وتكوين مجموعات تعلم طلابية على الإنترنت تحت إشراف متخصصين في التقنيات، وزيادة تفعيل التواصل بين المدرسة وأولياء الأمور.

مناقشة النتائج:

تم الوصول إلى نتائج الدراسة من خلال إجراء المقابلات الشخصية عبر الهاتف مع عينة من أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم، حيث تضمنت المقابلة ثلاثة أسئلة فرعية، وشمل كل سؤال فرعي على أسئلة تحت فرعية، وقد أظهرت نتائج ما يلي:

- فيما يتعلق بالإجابة عن السؤال الفرعي الأول ما واقع استخدام الأبناء ذوي صعوبات التعلم لمواقع الإنترنت من وجهة نظر أولياء أمورهم؟ أفادت الإجابات أن جميع الأبناء لهم حسابات على الإنترنت، وتنوعت الحسابات التي يشتركون فيها (تويتر، فيسبوك، تليجرام، سناب) بالإضافة إلى تواصلهم من خلال الواتسآب، وأنهم قادرون على التعامل الجيد مع منصة مدرستي، نتيجة الخبرات التي اكتسبوها أثناء فترة التعليم عن بعد خلال جائحة كورونا. ولعل ذلك يفسر بمواكبة الأبناء للتطورات التقنية، واهتمامهم بالبحث في الإنترنت، ورغبتهم في تحقيق الاستفادة من تطبيقاته ومميزاته، ويتفق ذلك من دراسة العنزي ونجم الدين (٢٠٢١) التي أكدت قدرة الطلاب على التعلم من خلال البيئة الافتراضية، وأن لديهم حسابات منوعة على وسائل التواصل الاجتماعي. كما أظهرت المقابلات الشخصية أن الأبناء ذي صعوبات التعلم استطاعوا التغلب على صعوبة القراءة والحساب عند استخدامهم للإنترنت بطرق متعددة، وهذا يفسر رغبتهم وحرصهم على الاستفادة من التعامل مع شبكة الإنترنت، واندماجهم مع التقنية وتوافقهم مع تطوراتها، وأن صعوبات التعلم لم تكن عائقا كبيرا لهم في التعامل مع تحديات العصر الرقمي، ويختلف ذلك عن دراسة الزهراني (٢٠٢٢) التي توصلت إلى أن الطلاب ذوي الإعاقة يواجهون تحديات بدرجة كبيرة في مجال السياحة الميسرة، كما توصلت دراسة Lam, et al. (٢٠٢٠) إلى أن أهم العوائق التي واجهت الطلاب ذوي الإعاقة البصرية كانت عوائق معرفية وعوائق تتعلق بالمرافق. كما أظهرت المقابلات الشخصية مع أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم أن أبناءهم

استفادوا من المحتوى الرقمي للمواقع السياحية كالروابط الإلكترونية، والنشرات التعريفية، والمقاطع الصوتية، والمقاطع المصورة، والألعاب الإلكترونية، مما عزز مهاراتهم الرقمية، خاصة وأنها تتميز بعنصري التشويق والجاذبية، ويتفق ذلك مع دراسة Niekerk & Saayman (٢٠١٣) التي توصلت إلى أن الطلاب الذين درسوا مقرر السياحة ساعدت مهاراتهم الرقمية على تكوين اتجاه إيجابي للعمل في مجال السياحة والالتحاق بالتخصصات السياحية مستقبلا، كما يتفق مع دراسة Huffman (٢٠١٨) التي توصلت إلى تأثير دراسة مقرر الدراسات الاجتماعية على اهتمام الطلاب بالثقافة السياحية الرقمية. كما أظهرت المقابلات الشخصية أن استخدام المواقع السياحية للألعاب الإلكترونية في التسويق السياحي ساهم في جذب عدد أكبر من الأبناء للتعرف على البرامج والمحتويات السياحية الإلكترونية، حيث تم تصميم الألعاب الإلكترونية لتتوافق مع الميول النفسية للأبناء، وتدرجها تحدياتها في مراحل تدريجية، وأن اجتياز التحديات يعد عاملا معززا لهم للاستمرار في ممارستها، مما يشعر الأبناء بالمتعة والإثارة، ويختلف ذلك مع دراسة Hamed (٢٠١٧) التي توصلت إلى أنه لا يمكن اعتبار التلعيب استراتيجية فعالة لإشراك العملاء مع المواقع السياحية من وجهة نظر العملاء بسبب انخفاض مستوى المشاركة في أنشطة التلعيب على مواقع السياحة، ولكنها تتفق مع دراسة العزب وعبداللاه (٢٠١٩) التي توصلت إلى وجود علاقة طردية بين عناصر التلعيب الفعال ومنافع استخدامه كأداة تسويقية، لتحفيز السائحين على مشاركة تجاربهم في محيط دوائرهم الاجتماعية. كما أظهرت المقابلات الشخصية تنوع السلوكيات التي تظهر على تصرفات الأبناء عند استخدامهم للإنترنت، حيث كان أكثرها ظهورا لديهم الهدوء مقابل العنف، والتركيز مقابل التشتت، والانسجام مقابل الضيق، مما يفسر ارتباط الأبناء بالأجهزة الرقمية وشبكة الإنترنت، وأن بعضهم وصل إلى درجة إدمان استخدام الإنترنت، وهو أمر له محاذيره، ويحتاج إلى مزيد من الدراسات للتوعية من مخاطره.

- فيما يتعلق بالإجابة عن السؤال الفرعي الثاني ما تصورات أولياء الأمور حول أهمية السياحة الرقمية في خفض تشتت انتباه أبنائهم؟ فقد أفادت معظم المقابلات أن مشاهدة الأبناء لبرامج السياحة الرقمية زاد من تركيزهم وقلل من تشتت انتباههم، مما يفسر درجة ارتباط الأبناء بالأجهزة الرقمية، ورغبتهم في الاستفادة من البرامج الرقمية، وأن تأثير الإنترنت على سلوكيات الأبناء ربما يرجع إلى نوعية البرامج التي يتم عرضها خلال الإنترنت وخاصة على اليوتيوب، حيث تخاطب تلك البرامج عقول المستهدفين من خلال حاستي السمع

والبصر، بالإضافة إلى المؤثرات النفسية والوجدانية، ويتفق ذلك مع دراسة المطيري (٢٠١٦) التي توصلت إلى تنمية الوعي السياحي للطلاب من خلال بعض عناصر المنظومة التعليمية، ودراسة العزب وعبداللاه (٢٠١٩) التي توصلت إلى وجود علاقة طردية بين عناصر التلعيب الفعال واستخدامه كأداة تسويقية لتحفيز السائحين على مشاركة تجاربهم في محيط دوائرهم الاجتماعية، مما يزيد من تركيزهم وانتباههم في مشاركة تجاربهم، ويختلف مع دراسة المطيري (٢٠١٩) التي توصلت إلى أن دور المدرسة متوسط في تعزيز التربية السياحية. كما أفادت المقابلات الشخصية أن معظم الأبناء يفضلون السياحة الفعلية الواقعية عن السياحة الرقمية، وهو أمر طبيعي ويتوافق مع الحاجات الإنسانية في الرغبة بالسفر والانتقال بين الأماكن السياحية والشعور بالتغيير، حيث إن السياحة الواقعية تختلف عن السياحة الرقمية من حيث الخبرات المتحصلة، ودرجة الاستمتاع بالأماكن السياحية، ويتفق ذلك مع دراسة Lam, et al. (٢٠٢٠) التي توصلت إلى ضرورة استخدام التكنولوجيا لتحسين الوصول المادي والحسي والمعلومات الواقعية في المجال السياحي، ودراسة كريشان وآخرون (٢٠١٦) التي قدمت مقترحا لبناء تطبيق يوافق نظام تحديد المواقع لتوظيف خرائط رقمية مكانية. كما أن نتائج المقابلات أفادت باندماج الأبناء مع الأسرة أثناء الخروج للتنزه أو السفر للسياحة والذي ربما يفسر بواقع الارتباط الأسري بين الأبناء وأسرهم، ورغبتهم في الاستفادة من المناقشات والحوارات الأسرية التي تتناول الأماكن السياحية، ويتفق ذلك مع دراسة المطيري (٢٠١٦) من أن دور الأنشطة في تنمية الوعي السياحي كان لصالح الطلاب المقيمين في القرى، حيث إن أهل الرية يكونون أكثر ترابطا من الناحية الأسرية من غيرهم. كما أن إفادة أولياء الأمور بأن أبناءهم يمكنهم العمل في مجال السياحة الرقمية والاستفادة منها في تحقيق عائد مالي مناسب يؤكد بتوافق الأبناء مع التقنيات في العصر الرقمي، وتطور مهاراتهم الرقمية، لتحقيق عوائد مالية بطرق غير تقليدية، خاصة وأن هناك نماذج كثيرة على الإنترنت تحقق عوائد مالية كبيرة من خلال المشاركة في برامج التسويق السياحي، والتكسب من خلال الإنترنت، حيث يتناسب ذلك مع عمليات البيع والشراء التي تتم من خلال التجارة الإلكترونية، ويتفق ذلك مع دراسة كريشان وآخرون (٢٠١٦) التي توصلت إلى أهمية رقمنة خدمات النقل والمواصلات لدعم المدن السياحية من خلال توفير تطبيقات تمكن السائح من طلب وسيلة النقل المناسبة وتحديد المواقع السياحية، حيث يمكن من خلال التطبيقات الرقمية التكسب والاستثمار.

- فيما يتعلق بالإجابة عن السؤال الفرعي الثالث ما المقترحات للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم اهتمامات الطلاب ذوي صعوبات التعلم وخفض التشتت لديهم؟ فقد اقترح أولياء الأمور في المقابلات الشخصية عددا من المقترحات المناسبة للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم اهتمامات أبنائهم ذوي صعوبات التعلم وخفض تشتتهم، وقد كانت المقترحات متنوعة ومتوافقة مع مشكلات الأبناء، وقابلة للتطبيق، وقد تناولت المقترحات علاج مشكلة صعوبات التعلم للطلاب من خلال ربط المقررات الدراسية والأنشطة التعليمية ببرامج السياحة الرقمية، لمساعدتهم على التحصيل الدراسي من خلال الأنشطة الرقمية المفضلة لديهم والألعاب كالألعاب الإلكترونية، وكذلك ربط السياحة الرقمية بالأعياد الرسمية والمناسبات الوطنية لزيادة التفاعل الاجتماعي للطلاب ومشاركاتهم الوطنية، والاهتمام بالصحة النفسية للطلاب والتي قد تتأثر نتيجة إدمان الإنترنت، وزيادة التواصل بين أولياء الأمور والمدرسة.

خلاصة النتائج:

من خلال استعرض نتائج الدراسة، يمكن الوصل إلى أهم النتائج التالية:

- يشير واقع استخدام الأبناء ذوي صعوبات التعلم لمواقع الإنترنت من وجهة نظر أولياء أمورهم أن جميع الأبناء لديهم حسابات على مواقع التواصل الاجتماعي، وأن لديهم مهارات رقمية مناسبة لاستخدامهم منصات التعليم الرقمية.
- استفاد الأبناء من المحتوى الرقمي للمواقع السياحية، مما عزز مهاراتهم الرقمية.
- إن استخدام المواقع السياحية للألعاب الإلكترونية في التسويق السياحي ساهم في جذب عدد أكبر من الأبناء ذوي صعوبات التعلم للتعرف على البرامج والمحتويات السياحية الإلكترونية.
- أن مشاهدة الأبناء لبرامج السياحة الرقمية زاد من تركيزهم وقلل من تشتت انتباههم.
- تتنوع السلوكيات التي تظهر على تصرفات الأبناء عند استخدامهم للإنترنت، وأن أكثرها ظهورا لديهم الهدوء مقابل العنف، والتركيز مقابل التشتت، والانسجام مقابل الضيق.
- الشخصية أن معظم الأبناء يفضلون السياحة الفعلية الواقعية عن السياحة الرقمية
- أفاد أولياء الأمور بأن أبناءهم يمكنهم العمل في مجال السياحة الرقمية والاستفادة منها في تحقيق عائد مالي مناسب.
- قدم أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم عددا من المقترحات للاستفادة من السياحة الرقمية في دعم اهتمامات الطلاب وخفض تشتتهم أهمها، ربط المقررات الدراسية والأنشطة

التعليمية ببرامج السياحة الرقمية، وربط السياحة الرقمية بالأعياد الرسمية والمناسبات الوطنية لزيادة التفاعل الاجتماعي للطلاب ومشاركاتهم الوطنية، والاهتمام بالصحة النفسية للطلاب، وزيادة التواصل بين أولياء الأمور والمدرسة.

توصيات الدراسة:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة، فإن الباحثة توصي بما يلي:

- الاهتمام بتدريب الطلاب ذوي صعوبات التعليم على برامج السياحة الرقمية التي تسهم في خفض تشتت انتباههم.
- ضرورة اهتمام الطلاب بالمهارات الرقمية التي تسهم في الاستفادة من السياحة الرقمية.
- تدريب الطلاب على تحقيق المكاسب المالية من خلال السياحة الرقمية.
- تفعيل الهاتف المدرسي الاستشاري لتعزيز التواصل بين أولياء أمور الطلاب ذوي صعوبات التعلم والمدرسة، وحل مشكلات أبنائهم الأكاديمية.
- توعية الطلاب من المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت غير الآمنة، لتجنب الاختراقات الأمنية لحساباتهم وبياناتهم الشخصية.
- ربط الأنشطة التعليمية والمقررات الدراسية بالسياحة الرقمية، وموضوعاتها.
- الاهتمام بعلاج المشكلات السلوكية والنفسية للطلاب ذوي صعوبات التعلم، والتي قد تنتج من استخدامهم للإنترنت.

مقترحات بحثية:

في ضوء ما سبق تقترح الدراسة القيام بالبحوث التالية:

- إجراء دراسة حول دور السياحة الرقمية في تعزيز الوضع الاقتصادي للطلاب ذوي صعوبات التعلم.
- التوجهات المستقبلية للسياحة الرقمية في عصر الثورة الصناعية الرابعة.
- التطبيقات الرقمية التي تسهم في خفض درجة تشتت انتباه الطلاب ذوي صعوبات التعلم.
- أثر السياحة الرقمية على الاندماج الاجتماعي للطلاب ذوي صعوبات التعلم.

المراجع:

أبو جادو، صالح محمد. (٢٠١٠). *سيكولوجية علم الاجتماع*. دار وائل للنشر والتوزيع.

أوروان، هارون. (٢٠١٩). التحديات القانونية لصناعة السياحة في العصر الرقمي. *المجلة الدولية للقانون*، (٣)، ١٧١-٢٠٨.

الباهلي، عفاف محمد وأبو نيان، إبراهيم سعد. (٢٠٢٠). اضطراب الانتباه والنشاط الحركي الزائد عند التلاميذ الذين لديهم صعوبات تعلم. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، ٥(١٥)، ٣٨٩-٤١٢.

البغدادي، مي فتحي. (٢٠١٨). فعالية برنامج إرشادي قائم على تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لخفض السلوك العدواني لدى عينة من التلاميذ ذوي صعوبات التعلم. *مجلة العلوم الإنساني والإدارية جامعة المجمعة*، (١٣)، ١١٢-١٤٣.

الجبوري، سالم حميد. (٢٠١٦). توطين ذكاء الأعمال وتطبيقاته في تسويق السياحة الإلكترونية. *مجلة الدنانير*، (٩)، ٢٨٩-٣١١.

جريدة العربية الإلكترونية. (٢٠٢٢/٠٦/١٢). https://2u.pw/noaGwg

حسن، أمل حسان، فرج، محمد أحمد، عبدالحميد، هويدا سعيد، وسعودي، جابر عبدالصمد. (٢٠١٩). مقترح لتوظيف الواقع المعزز للطلاب الصم وفقا لنموذج التقبل التكنولوجي TAM. *مجلة دراسات في التعليم الجامعي*، (٤٥)، ٧٨-١٥١.

الخليلي، خليل يوسف. (٢٠١٢). *أساسيات البحث العلمي التربوي*. دار القلم.

الدفراوي، منى. (٢٠٢١). تصميم تطبيقات الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد 3D لتحسين جودة مخرجات التعلم في الفيزياء لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة كلية التربية جامعة طنطا*، ٨٢(٢)، ٤٠٨-٤٧٧.

رزق، هناء محمد. (٢٠١٧). تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في عمليتي التعليم والتعلم. *مجلة دراسات في التعليم الجامعي*، (٢٤)، ٥٧٠-٥٨١.

الزهراني، ناصر عطية. (٢٠٢٢). واقع وتحديات سياحة ذوي الإعاقة "السياحة الميسرة" في منطقة الباحة. *مجلة البحث العلمي في التربية*، (٢٣)، ٢١٥-٢٦٠.

ساسي، نجاة. (٢٠٢١). نحو تدعيم سياحة افتراضية ورقمية في عالم ما بعد كورونا: تجديد لمنظومة القانون الدولي للسياحة. *المجلة الجزائرية للعلوم القانونية والسياسية*، ٥٨(٢)، ٧٥١-٧٨٦.

سالم، حميد سالم. (٢٠٢٢). البيانات الضخمة في التسويق السياحي ودورها في كفاءة شركات السياحة والسفر: دراسة تطبيقية في شركات السياحة والسفر. تنمية الرافدين، ٤١(١٣٣)، ٣٩٦-٤١٩.

سعادة، يوسف. (٢٠١٨). *التربية السياحية*. دار الكتاب الحديث.

السعيدات، إلهام يوسف. (٢٠١٩). *درجة امتلاك الكفايات التكنولوجية المساندة لدى معلمي صعوبات التعلم والموهوبين في مدارس العاصمة عمان*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، الرياض.

الشطي، يوسف، والناطور، ميادة. (٢٠٢٢). المعيقات التي قد تواجه تقديم خدمات الانتقال لمرحلة ما بعد المدرسة للطلبة ذوي صعوبات التعلم في دولة الكويت. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، ٣٨(٦)، ٢٧٤-٢٩٨.

شعباني، عزيزة، ودريسي، سليم. (٢٠٢١). دور التكنولوجيا الرقمية في مواجهة صعوبات التعلم من خلال تفعيل الذكاءات المتعددة. *المجلة العلمية للتربية الخاصة*، ٣(١)، ١٧٩-٢٠١.

شنبي، صورية وبن لخضر، السعيد (٢٠١٨). الاعتماد على التكنولوجيا الحديثة لتحقيق السياحة الرقمية وواقعها في السياحة الجزائرية. *مجلة آفاق علوم الإدارة والاقتصاد*، (٤)، ٢٢٦-٢٥٤.

عبادي، محمد وزهواني، عبدالرزاق. (٢٠١٩). تجليات التحول الرقمي ودوره في تفعيل السياحة الداخلية (اتصالات الجزائر نموذجا). *مجلة الاجتهاد للدراسات القانونية والاقتصادية*، ٨(٣).

عبدالحليم، بن معيزة وعبدالعزيز، بن عبدالمالك. (٢٠٢١). تطبيقات تربوية تفاعلية مقترحة لمساعدة ذوي صعوبات التعلم في ظل جائحة كوفيد-١٩. *دراسات نفسية وتربوية*، ١٤(٢)، ٣٤٠-٣٥٢.

عبده، رضا، أمين، مصطفى، عبدالناصر، جمال، والحسيني، نادية. (إبريل، ٢٠١٥). نموذج مقترح لعالم افتراضي ثلاثي الأبعاد وفاعليته في تحصيل الطلاب ذوي صعوبات التعلم. المؤتمر العلمي الثاني: الدراسات النوعية ومتطلبات المجتمع وسوق العمل، كلية التربية النوعية جامعة عين شمس، ٦٨-١٠٠.

العريفي، سلطان ناصر. (٢٠٢١). تصورات طلاب جامعة شقراء نحو مفهوم الثقافة السياحية وسبل تطويرها. *رسالة الخليج*، (١٦٣)، ٩٨-١١٩.

العزب، محمود رمضان وعبداللاه، محمود محمد عبدالمنعم. (٢٠١٩). التلعيب كأداة إبداعية لتسويق المقصد السياحي المصري. *مجلة كلية السياحة والفنادق*، ٣ (٢)، ٥٣-٧٤.

العميري، فهد. (٢٠١٣). التربية السياحية في كتب الرداسات الاجتماعية والوطنية للمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*، ٩ (٤)، ٣٨٩-٤٠٢.

العنزي، تغريد ضاوي ونجم الدين، حنان عبدالجليل. (٢٠٢١). أثر استخدام بيئة تعلم افتراضية Second Life على تنمية الوعي السياحي الوطني لدى طالبات المرحلة الثانوية. *مجلة الطفولة والتربية*، (٤٧)، ٥٠٣-٥٤٠.

العويسي، رجب. (٢٠١٩). تعزيز الثقافة السياحية لدى الطلاب. *مجلة التطوير التربوي*، (٣٢)، ٩٥-١٢٨.

قاسم، آيات قاسم، شوكت، عواطف إبراهيم، والبصير، نشوة عبدالمنعم. (٢٠٢٠). العلاقة بين إدارة الذات وجودة الحياة لدى عينة من الطلاب ذوي صعوبات التعلم الأكاديمية في مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة البحث العلمي في التربية*، (٢١)، ٢٠٧-٢٣١.

كافي، مصطفى يوسف. (٢٠٢١). *صناعة التسويق السياحي*. ألفا للنشر والتوزيع.

كريشان، طارق تيسير، مساعدة، رائد، و بظاظو، إبراهيم خليل. (٢٠١٦). تطبيقات السياحة الرقمية ودورها في تعزيز رقمنة المجتمعات والتحول نحو المدن السياحية الذكية. *International Journal of Planning, Urban and Sustainable Development, 3*(1), 62-67.

الكفوري، صبحي، عبدالفتاح، الدغيدي، ليلى صبحي، والسماحي، فريدة عبدالغني. (٢٠١٩). فعالية برنامج تدريبي قائم على مهارات إدارة الذات لتخفيف السلوك العدواني لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم. مجلة كلية التربية جامعة كفر الشيخ، ١٩(١)، ٣٩١-٤١٩.

متولي، فكري لطيف. (٢٠١٥). *مشكلات التعلم النمائية الأكاديمية*. مكتبة الرشد.

مشهور، نهلة عبدالوهاب ويوسف، سماح عبدالحفيظ. (٢٠٢١). تأثير التحول الرقمي على القدرة التنافسية والقيمة المضافة للقطاع السياحي. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للسياحة والضيافة*، ٢١ (٣)، ٢٣٣-٢٧١.

المطرف، عبدالرحمن فهد. (٢٠٢٠). التحول الرقمي للتعليم الجامعي في ظل الأزمات بين الجامعات الحكومية والجامعات الخاصة من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس. *المجلة العلمية بكلية التربية جامعة أسيوط*، ٣٦ (٧)، ١٥٧-١٨٤.

المطيري، عائشة. (٢٠١٦). دور بعض عناصر المنظومة التعليمية في تنمية الوعي السياحي لدى طلاب المدرسة من وجهة نظرهم ومعلميهم في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة التربية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية*، (١٦٨)، ٥٥٢-٦١٠.

المطيري، عائشة. (٢٠١٩). دور بعض عناصر المنظومة التعليمية في تنمية الثقافة السياحية لدى طلاب المدرسة من وجهة نظر المعلمين. *مجلة التربية جامعة الأزهر*، (١٦٨)، ٥٥٥-٥٨٤.

وزارة السياحة. (٢٠٢١). المملكة العربية السعودية. الموقع الرسمي. https://2u.pw/149VPT

وزارة السياحة. (٢٠٢٢). المملكة العربية السعودية. (**https://mt.gov.sa/**)

الوقفي، راضي. (٢٠١٣). *صعوبات التعلم بين النظرية والتطبيق*. دار المسيرة.

Alnahdi, G. (2014). Assistive Technology in Special Education and The Universal Design for Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *13*(2), 18-29.

Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, *8*(2-3), 73-272.

Daisyme, P. (2017). *How to Add Gamification to Your Marketing Strategy*, https://2u.pw/blnpZ , Accessed on:28/10/2022.

Dymek, M. & Zackariasson, P. (eds) (2017). *The Business of Gamification: A Critical Analysis*. Routledge, New York.

Fenwick, N. & Gill, M. (2014). The Future of Business Is Digital: The Powerful Advantages of Embracing Dynamic Ecosystems of Value. Forrester Research. https://2u.pw/LujtwO

Hamed, H. (2017). Investigating the Effectiveness of Applying Gamification on Tourism Websites from the Customers' Perspective: An Exploratory Study. *European Journal of Hospitality and Tourism Research*, *5*(4), 1-27.

Huffman, J. (2018). An Evaluation of Whittle Communication, channel one by Students and Teachers. *Dissertation Abstracts*, DA1-a50/11, p.3473.

Lam, K., Chan, C. & Peters, M. (2020). Understanding Technological Contributions to Accessible Tourism from the Perceptive of Destination Design for Visually Impaired Visitors in Hong Kong. *Journal of Destination Marketing & Management*, 17. https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100434

Matallaoui, A.; Hanner, N., & Zarnekow, R. (2017). *Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories*, In Stieglitz, S.; Lattemann, C.; Robra-Bissantz,S.; Zarnekow,R. &Brockmann, T. (eds), (pp.3-18),Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts,Springer International Publishing, Switzerland.

Maulana, A. & Wiwin, H. (2020). Digital Intervention for Students with Learning Disabilities. *ANALITIKA: Journal Magister Psikologi UMA*, *12*(2), 92-97.

Muthuraman S. & Al-Haziazi, M. (2019) Smart Tourism Destination New Exploration Towards Sustainable Development in Sultanate of Oman Proceedings. *The 5th International Conference on Information Management*, 332-335.

Najjar, N. (2015). *Limpact de Lusage des Tice sur Lapprentissage des Enfants et Jeunes Dyslexiqes, Dysorthografiques et Dyscalculiques: Lautonomie et Lestime de soi*, (these de doctorate), Universitate Toulouse-Jean Jaures, France.

Niekerk, M. & Saayman, M. (2013). The Influences of Tourism Awareness on the Travel Patterns and Career Choices of High School Students in South Africa. *Tourism Review. 68*(4), 19-33. DOI:10.1108/TR-09-2013-0049

Patton, M. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE.

Postl, I. (2017). *Employed Technological Trendsfor Enhancing the Tourist Experience in Vienna: ABenchmark Approach*, (Unpublished Bachelor Thesis). Modul Vienna University.

Rubin, H. J., & Rubin, I. S. (2012). *Qualitative interviewing: The art of hearing data* (3rd ed.). SAGE.

Seliane, M. & Kgothule, R. (2022). Teaching learners with learning disabilities in inclusive classrooms: Challenges and possible solutions. *Research in Business & Social Science*, *11*(8), 367-375.

Souza, V.; Varum, C., & Eusébio, C. (2017). The Potential of Gamifcation to Increase the Competitiveness of Tourist Destinations: literaturereview based on Scopus. *Revista Turismo em Análise*, *28*(1), 91-111.

Swacha, J. & Ittermann, R. (2017). Enhancing the tourist attractionvisiting process with gamification: key concepts**.** *Engineering Management in Production and Services*, *9*(4), 59-66.

Xu, F.; Buhalis, D., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management***, (**60), 244-256.

Zeroual, I.; El Kah, A., & Lakhouaja, A. (2017). Gamification for Arabic Natural Language Processing: Ideas into Practice**.** *TMLAI*, *5*(4), 592-604.