فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي
أثناء تدريس مبحث التاريخ في تنمية متعة التعلم لدى الطلبة

إعداد

أ/ لمى خالد مليحان معابرة

طالبة دكتوراه

أ.د/ هاني حتمل عبيدات

قسم المناهج وطرق التدريس

كلية العلوم التربوية– جامعة اليرموك

فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي أثناء تدريس مبحث التاريخ في تنمية متعة التعلم لدى الطلبة

أ/ لمى خالد مليحان معابرة وأ.د/ هاني حتمل عبيدات*

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية الكشف عن فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي أثناء تدريس مبحث التاريخ في تنمية متعة التعلم لدى الطلبة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة، كما تم إعداد مقياس متعة التعلم وتم التأكد من صدقه وثباته، طبقت هذه الأداة على عينة من طلبة الدراسة عددهم الكلي (٥٤) الذين قسموا إلى (٢٢) طالبة في مجموعة التجريبية، و(٣٢) طالبة في المجموعة الضابطة، تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام المتحف التاريخي الافتراضي، وتدريس المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية في مدرسة نموذجية اليرموك للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=0.05) في مقياس متعة التعلم بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية التي درست وفق المتحف التاريخي الإفتراضي، وقد أوصت الدراسة بضرورة توظيف المتحف التاريخي الإفتراضي لما له من دور في خلق البهجة والترفيه في تعلم التاريخ.

الكلمات المفتاحية: المتحف التاريخي الافتراضي، متعة التعلم، تدريس التاريخ.

* أ/ **لمى خالد مليحان معابرة:** طالبة دكتوراه.

أ.د/ **هاني حتمل عبيدات:** قسم المناهج وطرق التدريس– كلية العلوم التربوية– جامعة اليرموك.

The effectiveness of using virtual historical museum while teaching history in developing the entertainment learning among students.

Abstract:

The current study aimed to demonstrate the Effectiveness of using Virtual historical museum (VHM) while teaching history in developing entertainment learning among students." To achieve the objectives of the study, the semi-experimental approach was used, the Entertainment Learning scale was prepared and their validity and reliability were confirmed. Their total number is (54), divided into (22) female students in the experimental group and (32) female students in the control group. The experimental group was taught using the Virtual History Museum and the control group was taught in the usual method at YAL YARMOUK UNI. MODEL SCHOOL for the 2022/2023 academic year. The results of the study showed that there were statistically significant differences at the level of significance ($\alpha = 0.05$) in the degree of entertainment learning between the mean values of the experimental and control groups in favour of the experimental group, which examined according to the Virtual History Museum. The study recommended the need to employ the Virtual History Museum because of its role in creating joy and entertainment in history learning.

KEYWORDS: Virtual Historical Museum, Entertainment Learning, History Teaching.

المقدمة:

يحتل التاريخ مكانة مهمة في المناهج المدرسية لما له من أهمية في التعامل مع كل الأحداث التي مرت بها البشرية، ويرى البعض أن التاريخ هو حوار بين الماضي والحاضر، وتدريسه ليس فقط قراءته والاطلاع عليه بل يتعدى ذلك الى اهداف وغايات تسعى الى إكساب الطلاب المهارات التاريخية والاتجاهات المرغوب فيها والوقوف على العِظات والعبر التي تفيدهم في مستقبل حياتهم، لهذا لابد من إعطاء أهميه بالغة في تحديد اهداف التاريخ الذي يساعد على فهم الحاضر وتفسيره في ضوء الماضي وتوضيح اتجاه المستقبل، وتكوين ثقافة تاريخية واسعة تنمي التفكير العلمي ومهاراته والروح الوطنية والإنسانية (لالوش، ٢٠١٥).

تمثل الأساليب التقليدية لتدريس التاريخ صعوبة كبيرة بالنسبة للمتعلم في فهم محتوى المادة، ويضاعف هذا الشعور من حقيقة أن هناك نسبة كبيرة من المعلمين في المدارس لا يزالون يستخدمون الأساليب والطرق التقليدية في تدريس التاريخ وترجع الى أسباب متعددة منها عدم إمكانية توفير المدرسة بالتقنيات الحديثة والأدوات المتنوعة، أو لعدم إلمام معلم التاريخ بالطرق والأساليب الرقمية الحديثة لتدريس مبحث التاريخ؛ لذلك من الضروري استخدام أساليب حديثة تتناسب مع ميلوهم وقدراتهم من أجل توسيع مداركهم (المحاسنه وعبيدات، ٢٠٢٠).

وفي ظل التقدم المعرفي والتكنولوجي في مجال الواقع الافتراضي، أصبح لزاماً على المختصين التربويين دمجه في التعليم من خلال تضمينه في الكتب والمناهج المدرسية وأن يقوم المعلم بتشريب هذه التقنية في الموقف التعليمي لما لها من ايجابيات كثيرة ومن أهمها تنمية مهارات كثيرة واثارة الدافعية عند الطلاب (التميمي، ٢٠١٩)، ومن الأساليب الحديثة التي يتم تصميمها وبناءها بواسطة تقنية الواقع الافتراضي والمعزز هي المتاحف الافتراضية التي لاقت انتشاًر كبيراً في الآونة الاخيرة وخاصةً بعد انتشار جائحة كورونا في نهاية عام ٢٠١٩، وذكر (Schweibenz, 2019) أن تعريف المتحف الافتراضي وتحديده ليس بالمهمة السهلة حيث لا يوجد اتفاق عام له حتى الان، حيث يتم استخدام عدة مصطلحات بالتوازي مثل المتحف الافتراضي، والمتحف الرقمي، والمتحف الإلكتروني، والمتحف عبر الإنترنت، ومتحف الوسائط التشعبية، ومتحف الويب، أو متحف الفضاء الإلكتروني ويرجع هذا النطاق الواسع في المصطلحات إلى تنوع التخصصات الذي يخدمها المتحف الافتراضي مثل علم التراث التاريخي وعلم الكمبيوتر وعلم المكتبات وعلم المتاحف والتخصصات المتعلقة بالمتحف مثل علم الآثار والفن والتاريخ والعلوم الطبيعية، وعلم التراث العمراني، والتي غالباً ما طورت أفكاراً محددة ومستقلة عن المتحف الافتراضي، مثل المعرض الافتراضي والصالات الافتراضية وغيرها من

المسميات، أما (Clough, 2013) فيرى أن المتحف الافتراضي هو بناء او مكان تحفظ وتعرض به الأعمال الفنية والقطع التراثية والآثار القديمة بقصد الدراسة والمتعة والفحص، وقد تكون هذه القطع مأخوذه من موقع أثري تعود لفترات زمنية معينة، ربما تكون من أصول طبيعية أو من صنع الإنسان.

ويمكن القول ان للمتحف الافتراضي دور كبير في نقل المعرفة التاريخية والعلمية للطلاب وان لها دور كبير في اثراء العملية التعليمية من خلال تثقيف الطلاب وتشجيعهم على فهم ماضيهم بشكل غير تقليدي وغير ممل، وتقديم حلول ايجابية للقضايا ذات الاولوية في تطوير التفكير التاريخي لدى الطلاب، ومساعدة الطلاب على فهم التاريخ والتعرف عليه من خلال جولة افتراضية بل تتعدى ذلك بكثير الى إكساب وترسيخ وتنمية مفاهيم عدة عند الطلبة (Atamuratov, 2021).

والهدف من تصميم متحف افتراضي واستخدامه في تدريس التاريخ العمل على تنمية الوعي التاريخي والاثري، ويعتبر وسيلة للحفاظ على التراث التاريخي من الناحية المثالية حيث يمكن للطلاب التعرف على تاريخهم وثقافتهم Marlokov, Bozhilova & Karadecheva, (2014).

كما تهدف المتاحف التاريخية الإفتراضية الى تعزيز أكبر لاستخدام حواسنا المختلفة، بما في ذلك الحواس البصرية والسمعية واللمس من خلال النظر إلى المعروضات والقطع، والاستماع إلى التسجيلات التاريخية وسرد المعلومات المتعلقة بالمعروضات على شكل تسجيل صوتي مسجل من قبل، مما تُضفي طابع المتعة في الحصة الدراسية.

تعتبر متاحف التاريخ التي تستخدم عروض الوسائط المتعددة والمعارض التفاعلية لإحياء الأحداث التاريخية، وإعادة تمثيل تاريخية تتضمن المعارك والخطب السياسية أو الحياة اليومية في فترات بيئات مختلفة وغيرها من الاستراتيجيات تعمل على تنمية متعة التعلم لدى الطلبة اثناء تدريس التاريخ عند استخدامها بشكل صحيح، ويمكن أن تجلب هذه الطريقة الأحداث والشخصيات التاريخية إلى الحياة بشكل أكثر وضوحًا وتشرك الطلبة بطرق لا تستطيع الطرق التقليدية الأخرى القيام بها (Madej, 2003).

وقد أشار شواهين (٢٠١٩) أن من الأساليب الحديثة التي يمكن دمجها واستخدامها في تدريس التاريخ تشمل تقنيات الواقع الافتراضي، لكن استخدامها يتطلب أدوات ومعدات ويتطلب خبرة كافية لمستخدميها، حيث يؤكد إلى أن دمجها في تدريس التاريخ ليس بالأمر الهين بل يحتاج إلى معلم ملم بالتقنيات التي يحتاجها خلال توظيفها في التدريس، والواقع الافتراضي هو أسلوب حديث يوفر فرصًا هائلة، لأنه يختلف عن أجهزة العرض الأخرى حيث يكون الطالب

خارج الصورة أو خارج المكان الذي ينظر إليه، والهدف الوحيد للواقع الافتراضي هو إقناع الطلاب بأنهم في مكان مختلف وهذا يحدث من خلال خداع الدماغ البشري، وخاصة حاسة البصر، حيث تستخدم مجموعة متنوعة من التقنيات التي تتحد لخلق هذا الوهم.

كما يرى (ابراهيم، ٢٠١٨) أن أهمية متعة التعلم تتمثل في التعرف على منهجية التعلم بالمتعة، وانه يعمل على تصميم أنشطة للتعلم بالمتعة، وايضا يتم تطبيق برنامج التعلم الممتع داخل الحصة المدرسية لتحقيق الأهداف المطلوبة، والقدرة على التعامل مع الطلبة واحترام تفكيرهم وارائهم والتغلب على مشكلة الفروق الفردية، اما (محمد، ٢٠٢١) فأنه يرى أهمية متعة التعلم للطالب تتمثل في جعل عملية التعلم ممتعة وشيقة، والتقريب بين المصطلحات ومساعدته على فهم معاني الأشياء، وتحويل المادة التي لا يستمتع الطالب بدراستها إلى مادة ممتعة، وتفعيل قدرات المتعلم الفكرية وتحسين موهبته الإبداعية، ويساعد المتعلم على التفاعل مع عناصر البيئة لغرض التعلم وتنمية الشخصية والسلوك.

ويرى (Low, Kamaruddin, Hamzah, Admodisastro, & Abdullah, 2022) أن الواقع المعزز والواقع المختلط يقدم مساعدة تعليمية إبداعية ومثيرة في تدريس التاريخ من الواقع المعزز والواقع الافتراضي بالإضافة إلى الواقع المختلط، من خلال تصميم موقع ويب يعلمهم التاريخ يبعدهم عن الملل من الطرق التقليدية والإنغماس في العالم الافتراضي والمعزز يعوضهم عن ما لا يمكنهم تعلمه من الكتاب المدرسي، وهذه الطرق تعتبر حل لتعلم طلاب المدارس التاريخ، وان هذه الطرق لاقت إقبالاً كبيراً بالمقارنة مع الطرق الاخرى واعتبروها كأداة رقمية لمساعدتهم في تعلم مادة التاريخ.

الدرسات السابقة:

وأجرت المشوخي (٢٠١٥) دراسة هدفت الى الكشف عن فاعلية توظيف المتاحف الإفتراضية في تنمية التفكير الابتكاري في مادة الحاسوب والاتجاه نحوها لدى طالبات الصف الخامس الأساسي، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي على عينة الدراسة المكونة من (٧٦) طالبة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من مدرسة بنات النصيرات الإعدادية قسمت الى مجموعتين متكافئتين احداهما مجموعة تجريبية تتكون من (٣٨) طالبة درست باستخدام المتاحف الإفتراضية ومجموعة ضابطة تتكون من (٣٨) طالبة درست بالطريقة الإعتيادية، تم تصميم اداتين للدراسة الاولى اختبار التفكير الابتكاري والثانية مقياس اتجاه الطالبات، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية ووجد فروق ذات دلالة إحصائية في ($\alpha = 0.05$) بين متوسط درجات

المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاه لصالح المجموعة التجريبية ، وبلغ حجم الاثر تأثير كبير بحجم (٠.٥) لصالح إستراتيجية المتاحف الافتراضية، ووجود فاعلية له في تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه لدى الطالبات بلغت بحسب معامل الكسب لبلاك (١.١٦) تقريبا (١.٢).

وسعت دراسة أحمد (٢٠٢٠) إلى الكشف عن أثر استخدام المتاحف الإفتراضية من خلال تطوير وحدة من كتاب التاريخ لتصويب التصورات التاريخية لدى طلاب الصف الثاني الإعدادي، تكونت عينة الدراسة من ٤٣ طالبة من طالبات الصف الثاني الإعدادي في مدرسة بني مر في محافظة اسيوط في مصر، وتم إعداد ادوات لهذه الدراسة تكونت من قائمة المفاهيم التاريخية من وحدة "حياة محمد صلى الله عليه وسلم قصة بناء أمة"، وإعداد إختبار تشخيص التصورات الخاطئة للمفاهيم التاريخية من الوحدة، والاداة الثالثة كانت استخدام متحف تاريخي إفتراضي المستخدم في تدريس الدراسات الإجتماعية لتصويب التصورات التاريخية الخاطئة لدى طالبات الصف الثاني إعدادي، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام المتاحف التاريخية لها اثر كبير في تصويب التصورات التاريخية الخاطئة لدى الطالبات من خلال وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لإختبار التصورات الخاطئة للمفاهيم التاريخية لصالح المجموعة التجريبية التى درست وحدة "حياة محمد صلى الله عليه وسلم قصة بناء أمة" باستخدام المتحف الإفتراضي.

كما أجرت آل سعود (٢٠٢٠) دراسة بعنوان تصميم برنامج مقترح معتمد على المتاحف الافتراضية وقياس فاعليته في تنمية الوعي الأثري والتحصيل المعرفي في مادة الدراسات الاجتماعية والمواطنة لدى طالبات المرحلة المتوسطة من الصف الثالث في المملكة العربية السعودية، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي من نمط تصميم المجموعة الواحدة لكونه برنامج تعليمي مقترح، واختيرت عينة عشوائية متيسرة مكونة من (٢٥) طالبة من الصف الثالث في مدرسة بمدينة الرياض من العام ٢٠١٨-٢٠١٩، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) بين متوسط نتائج مجموعة الدراسة في الاختبارين القبلي والبعدي في مقياس الوعي الأثري واختبار التحصيل المعرفي ولصالح التطبيق البعدي، كما أظهرت الدراسة نتائج حول التأثير الكبير للبرنامج التعليمي المقترح على تنمية الوعي الأثري والتحصيل المعرفي لدى العينة التي كان فيها معامل تأثير المتغيرين التابعين (٠.٦٨، ٠.٨٧) على التوالي، كما وأظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباطية قوية وطردية بلغت (٠.٨٥١) عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) أيضًا بين المتغيرين التابعين، كما أظهرت النتائج

أن هناك علاقة إعتمادية تبؤية خطية لقيمة بيتا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) بلغت قيمتها (٠.٨٢٠) بين المتغيرين التابعين في تنمية الوعي الأثري والتحصيل.

وعمل زيود (٢٠٢١) دراسة هدفت الكشف عن أثر استخدام تقنية المتاحف الإفتراضية في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التأملي لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مبحث التاريخ في محافظة جنين خلال العام الدارسي ٢٠٢٠-٢٠٢١ والبالغ عددهم (٣٤٣٠) طالب وطالبة، وقام الباحث بإختيار عينة قصدية تكونت من (٣٨) طالب من مدرسة حطين الثانوية، وقد اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التجريبي وتم تصميم ادوات للدراسة تمثلت في اختبار تحصيلي ومقياس التفكير التأملي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلبة في المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التحصيل في مبحث التاريخ، وكذلك في مقياس التفكير التأملي، وهذا الفرق يعود لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام تقنية المتاحف الإفتراضية.

وعمل أرسلان و أري (Arslan, Ari, 2021) دراسة بعنوان التدريس عبر الإنترنت وتم تنفيذها باستخدام المتاحف الافتراضية التي تم إنشاؤها باستخدام أداة الويب ٢.٠، هدفت الدراسة الى تنمية التحصيل العلمي والمواقف العلمية لطلاب الصف الخامس في اسنطبول، بالإضافة إلى ذلك تم أخذ آراء الطلاب حول المتحف الافتراضي في نطاق الدراسة، وتم إجراء البحث بناءً على بحث مختلط تم فيه الجمع بين نماذج البحث الكمية والنوعية، تم استخدام تصميم شبه تجريبي مع مجموعات تحكم قبل الاختبار وبعده في البعد الكمي، وبلغت عينة الدراسة من (100) طالب بالصف الخامس يدرسون في مدرسة عامة، وقد بلغ عدد المجموعة التجريبية الى (٥٠) طالب وتم إجراء تدريس المجموعة التجريبية باستخدام متحف افتراضي تم إنشاؤه باستخدام أدوات الويب ٢.٠، ومجموعة ضابطة وبلغ عددهم (٥٠) طالب تم تدريسهم بالطريقة التقليدية من خلال الالتزام بالأنشطة الواردة في الكتاب المدرسي، وفي الجانب النوعي للدراسة تم أخذ آراء الطلاب حول المتحف الافتراضي، تم استخدام مقياس موقف الدرس العلمي واختبار التحصيل الدراسي المعد لموضوع الإنسان والبيئة كأداتين لجمع البيانات، وتم تحليل بيانات المقابلة باستخدام التحليل الوصفي، أظهرت نتائج الدراسة ان استخدام المتاحف الافتراضية كطريقة تدريس لها تأثير إيجابي على مواقف الطلاب في التعليم وزيادة التحصيل العلمي.

عمل بدير(٢٠٢١) دراسة هدفت إلى استكشاف استخدام تطبيقات المتاحف الافتراضية في تنمية مهارات التفكير التباعدي والوعي التاريخي لدى رياض الأطفال، لأن المناهج المدرسية لهذا العمر لا يمكن معرفة المفاهيم التاريخية التي يصعب اكتسابها بطرق التعلم التقليدية وكذلك أهمية التعليم المتحفي في هذه المرحلة، تكونت العينة من ٤٠ طالب تم تقسيمهم الى مجموعتين

مجموعة تجريبية تكون من ٢٠ طالب ومجموعة ظابطه تكونت من ٢٠ طالب، ولإجراء الدراسة استخدم الباحث الأدوات متعددة منها أداه قائمة بالمفاهيم التاريخية المناسبة لأطفال ما قبل المدرسة، وأداه مسح للتعرف على المفاهيم التاريخية التي كان من الصعب اكتسابها من خلال طرق التعلم التقليدية في مرحلة ما قبل المدرسة، وتم استخدام استخدام المتحف الافتراضي كأداه لتعزيز تطوير المفاهيم التاريخية المختارة لأطفال ما قبل المدرسة، وقد أظهرت النتائج أن أطفال المجموعة التجريبية تفاعلوا مع المتحف الافتراضي لتعلم المفاهيم التاريخية مقارنة مع طلاب المجموعة الضابطة لم يتعرفوا على المتحف الافتراضي للمفاهيم التاريخية، وأظهرت النتائج أيضاً عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التقييم البعدي للاختبار للمفاهيم التاريخية، وأظهرت المجموعة التجريبية تحسينات ذات دلالة إحصائية في متوسط درجاتهم بين تقييمات الاختبار القبلي والبعدي ، مما يشير إلى فعالية تدخل المتحف الافتراضي، وكانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والتقييم البعدي مما يدل على التقدم الإيجابي الناتج عن تدخل المتحف الافتراضي، وأوضحت الدراسة الاستخدام الفعال للمتحف الافتراضي في تسهيل تطوير مفاهيم تاريخية مختارة لأطفال ما قبل المدرسة.

طبق أريستيدو وكوفارا وكاراتريستوس وسبيروبولو وبينافيدس–لانشتاين وفولسيفيتش وباتسي (Aristeidou, Kouvara, Karachristos, Spyropoulou, Benavides-Lahnstein, Vulicevic, & Batsi, 2022) دراسة تطبيقية بعنوان جولات المتحف الافتراضية للمدارس وتجارب المعلمين وتوقعاتهم، وتم مشاركة هذه الدراسة في مؤتمر IEEE العالمي للتعليم الهندسي من هذا العام، وكان الهدف من هذه الدراسة تعليم المعلمين وتعريف الطلاب على كيفية استخدام استراتيجيات المتاحف في المدارس لأنها تساهم في تعزيز تعلم الطلاب وزيادة خبرتهم، وكان ايضا الهدف من الدراسة طرح فكرة انه يوجد العديد من المتاحف افتراضية التي تقدم الخبرات ولكنها غير مطبقة في المدارس بشكل صحيح لانها صعبة التوظيف الا من قبل مختصين، والخوف هنا ان يتم التلاعب بها أو دمجها مع موارد أخرى، ولكن المقصد منها في العملية التعليمية لتشكيلها في أنشطة التعلم التي تركز على المناهج الدراسية وايضاً استكشاف وجهات نظر وتوقعات المعلمين حول استخدام جولات المتحف الافتراضية Virtual (VMT) Museum Tour أي جولة افتراضية متحفية في فصولهم الدراسية، واقتصرت الدراسة على (١٠١) معلم بدون خبرة في (VMT)، وأظهرت نتائج الدراسة بأن هذه الاستراتيجية ممكن أن تؤدي إلى تحسين الطريقة المبتكرة من التدريس الذي يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب على بناء المعرفة، وجد المعلمون أنها عززت للطلاب خلفية معرفية وأن التعلم القائم على الواقع

الافتراضي هو النهج التي يعزز معرفتهم وابداعهم، وأن معظم المعلمين يوافقون على ان التكنولوجيا ضرورية للتعليم والتعلم، ولكن معظم المعلمين فشلو في دمجها في مناهجهم وأفادوا انهم بحاجه الى شخص مختص لمساعدتهم في ذلك.

اجرى إيلهان وإيرول وأوزدمير (İlhan, Erol, Özdemir, 2022) دراسة هدفت الى "تجارب المتحف الافتراضي لمرشحي معلمي المدارس الابتدائية أثناء عملية تفشي وباء COVID-19" والغرض من هذه الدراسة هي اجراء تجارب لمعلمي المدارس الابتدائية المستقبليين خلال فترة جائحة كورونا فيما يتعلق بتجاربهم في زيارة المتاحف الافتراضية في ظل تأثيرات الجائحة وقيود الحركة والتباعد الاجتماعي، فقد تعذر على المعلمين الزيارة الفعلية للمتاحف الحقيقية، وبدلاً من ذلك استخدموا التقنيات الافتراضية لتوفير تجارب تعليمية مشابهة في زيارة المتاحف الافتراضية من خلال استكشاف القاعات والمعارض ودراسة الأعمال الفنية والتفاعل مع العروض المتعددة الوسائط واكتساب المعرفة والفهم حول التاريخ والتراث والعلوم والفنون التي تعرضها المتاحف، تم استخدام تصميم الظواهر ، وهو أحد تصميمات البحث النوعي، وقد تكونت العينة من ١٥ مدرسًا مرشحًا مسجلين في كلية التربية للعام الدراسي ٢٠٢٠–٢٠٢١، وتم جمع البيانات في الدراسة بعد تجربة ١٠ متحف افتراضي من قبل المشاركين الذين أجروا تقييمات من منظور تعليمي. تم جمع بيانات البحث من خلال نموذج مقابلة منظم ونموذج تقييم المتحف الافتراضي Virtual Museum Evaluation Form (VMEF) من بعدها قام الباحثيين بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها مع تحليل المحتوى، وأظهرت النتائج أن استخدام المتاحف الافتراضية في البيئات التعليمية سيفيد الطلاب والمعلمين، وممكن أن يضيف طابع التسليه والتعلم الممتع.

اجرى أرايافان، سيراساكمول، نادي وبوريتات (Arayaphan, Sirasakmol, Nadee, & Puritat, 2022) دراسة هدفت الى تعزيز الدافع الجوهري للطلاب باستخدام الواقع الافتراضي للتعليم في سياق متاحف التراث الثقافي والغرض من هذه الدراسة هي مقارنة تأثيرات التحفيز الداخلي وكفاءة التعلم للتعلم القائم على الواقع الافتراضي بالتعلم التقليدي القائم على النص، وقد تكونت العينة من ٢٨ طالب من العامين الثاني والثالث في كلية علوم المكتبات والمعلومات. تم تطوير تطبيق بيئة إفتراضية ثلاثية الأبعاد الغامرة تمامًا سميت Wieng Yong House لدعم التعلم القائم على الواقع الافتراضي في سياق المتاحف للتراث الثقافي، للتحقق من فرضية الدراسة استخدمت المجموعة الضابطة التعلم التقليدي القائم على النص والمكونة من ١٤ طالبًا، وحدة الدورة التدريبية للبيانات الوصفية للتراث الثقافي في المتحف، بينما تم توفير المجموعة التجريبية المكونة من ١٤ طالبًا للتعلم القائم على الواقع في المتحف

الافتراضي، كانت أدوات القياس هي الاختبار القبلي والبعدي لكفاءة التعلم ومقياس الدافع الداخلي Intrinsic Motivation Inventory (IMI) مع استخدام المقابلة، وأظهرت النتائج أن بناء واقع افتراضي للتعلم في سياق متحف للتراث الثقافي قد يكون طريقة جيدة لتعزيز الدافع الداخلي ولكن لا يمكن تحسين كفاءة التعلم لدى الطالب بشكل كافٍ وكبير.

عمل إسليك (Islek, 2022) دراسة تهدف إلى تحديد فعالية الأنشطة التعليمية بالمتاحف المدعومة بالبيئات الافتراضية للطلاب، تم إجراء البحث بتصميم دراسة الحالة وهو أحد الأساليب النوعية، تكونت عينة الدراسة من ٣٥ طالب، تم جمع بيانات البحث عن طريق استمارة مقابلة شبه منظمة بالاضافة الى تحليل آراء الطلاب مع تحليل المحتوى للمادة، أقيمت أنشطة تدريب بالمتاحف حول الأعمال الفنية في المتحف البريطاني ومتحف هيرميتاج ومتحف اللوفر باستخدام بيئات افتراضية (Edpuzzle) ومنصات (google) للفنون والثقافة لمدة أربعة أسابيع، أظهرت النتائج أن مستويات معرفة الطلاب وتحفيزهم فيما يتعلق بأنشطة المتحف الافتراضي كانت عاليه جدا للاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي وتبين أن الطلاب وجدوا أن تطبيقات التعليم بالمتاحف مدعومة بتطبيقات افتراضية فعالة للغاية وممتعة.

التعقيب على الدراسات السابقة:

تتشابه الدراسة الحالية مع معظم الدراسات التي تناولت التدريس بالواقع الافتراضي التعليمي وخاصة المتاحف الافتراضية التعليمية كمدخل تدريس فعال، **ولكن اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة فيما يلي:**

- هي اول دراسة تستخدم الواقع المختلط (الواقع الإفتراضي والواقع المعزز) في تدريس التاريخ.
- هي اول دراسة تربط تدريس المتحف التاريخي الافتراضي بتنمية الحس التاريخي.
- هي اول دراسة تربط تدريس المتحف التاريخي الافتراضي بتنمية متعة التعلم.
- هي اول دراسة تنشئ متحف افتراضي مطور لوحدة المظاهر الحضارية في الدولة الاموية من خلال تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز لكتاب التاريخ وفق استراتيجية المتحف التاريخي الافتراضي.
- إعداد دليل لمعلم التاريخ حول كيفية تدريس المتحف التاريخي الافتراضي والتعامل مع الواقع الافتراضي والواقع المعزز.

مشكلة الدراسة:

يعد مبحث التاريخ من المباحث التي تهتم بدراسة نشاطات الانسان في الماضي وما تركه من آثار ملموسة وغير ملموسة، تتمثل بالمسارح والقلاع والمباني الأثرية والتماثيل وأنماط اللباس

وغيرها من الآثار المتنوعة المتواجدة في الأماكن الأثرية والمتاحف، وبما أن دراسة التاريخ تتطلب تقديم أمثلة حية حسية حول الاحداث التاريخية؛ فإنه من الصعوبة أخذ الطلاب بجولات وزيارات ميدانية للأماكن التاريخية والمتاحف بسبب موقعها الجغرافي البعيد وبسبب التكلفة العالية او بسبب المخاطر التي يمكن أن تواجه الطلبة، لذلك ارتأت الباحثة إيجاد بيئة إفتراضية مشابهة للواقع الحقيقي تمثلت بالمتحف التاريخي الافتراضي Virtual Historical Museum القائم على تقنيات الواقع الإفتراضي والواقع المعزز وبثة عبر الويب كحل في القرن الواحد والعشرين كمحاولة للتغلب على هذه الصعوبات وتقديم أمثلة حية حسية للطلبة داخل الغرفة الصفية، كما وجاءت هذه الدراسة ايضا لاستجابة للعديد من توصيات الدراسات السابقة التي نادت بضرورة توظيف المتاحف الافتراضية في تدريس التاريخ مثل دراسة (Elbay, 2022) ودراسة (Ambusaidi Al-Rabaani, 2019) ودراسة (Aristeidou, at all, 2022) التي اوصت باستخدام المتاحف الافتراضية في التعليم لزيادة فهم واستعياب الطلبة.

وبالتحديد فأن هذه الدراسة الحالية ستحاول الأجابة عن السؤال التالي:

سؤال الدراسة:

- **هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات إستجابات الطلبة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس متعة التعلم تعزى لطريقة التدريس (المتحف التاريخي الافتراضي، والطريقة الاعتيادية)؟**

أهمية الدراسة:

١. ممكن ان يستفيد من نتائج هذه الدراسة مؤلفي ومعلمي كتب التاريخ في الأردن، من خلال توظيف استراتيجية المتحف التاريخي الافتراضي في كتب التاريخ أثناء عملية التأليف وأثناء التنفيذ.

٢. ممكن ان يستفيد من نتائج هذه الدراسة مديرية التدريب في وزارة التربية والتعليم الأردنية، من خلال تدريب معلمي التاريخ على كيفية توظيف واستخدام المتحف التاريخي الافتراضي في تدريس التاريخ.

التعريفات الإجرائية:

المتحف التاريخي الافتراضي: ويقصد به بأنه بناء هندسي افتراضي ثلاثي الابعاد يحتوي على قطع ومعروضات مدعومة بوسائط مرئية كل قطعة تحمل معلومات تاريخية وأثرية عنها، وتوفر بيئة تاريخية افتراضية مصممة للطلاب تدور معلوماتها ومحتوياتها حول الوحدة الدراسية (المظاهر الحضارية في الدولة الاموية) من كتاب التاريخ الصف السابع/ الفصل الدراسي الثاني، من خلال تصميم متحف تاريخي افتراضي تعليمي.

متعة التعلم: ويقصد به الشعور الايجابي الذي يشعر به الطلاب خلال استخدام استراتيجية المتحف التاريخي الافتراضي في دراسة وحدة (المظاهر الحضارية في الدولة الاموية) من كتاب التاريخ الصف السابع/ الفصل الدراسي الثاني، وتم قياسه من خلال مقياس تم إعداده لهذه الغاية.

حدود ومحددات الدراسة:

- **الحدود المكانية:** إقتصرت هذه الدراسة على المدرسة النموذجية التابعة لجامعة اليرموك في لواء قصبة محافظة إربد.
- **الحدود البشرية الزمانية:** تم تطبيق هذه الدراسة على افراد عينة الدراسة من طلبة الصف السابع في الفصل الثاني خلال العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣.
- **الحدود الموضوعية:** إقتصرت هذه الدراسة على توظيف المتحف التاريخي الافتراضي ومقياس متعة التعلم.

الطريقة والإجراءات:

منهجية الدراسة:

تم اتباع المنهج شبه التجريبي (تصميم مجموعتين غير متكافئتين مع الاختبار القبلي والبعدي) لتحقيق أهداف الدراسة، والتي تستخدم لدراسة العلاقة بين متغيرين كما هي في الواقع دون سيطرة من أجل قياس فعالية استخدام المتاحف التاريخية الافتراضية في التعليم أثناء تدريس التاريخ في تنمية التعلم للطلاب في مبحث التاريخ.

أفراد الدراسة:

تم إختيار المدرسة النموذجية لجامعة اليرموك بالطريقة القصدية، وتم إختيار المجموعة الضابطة والتي بغت (٣٢) طالبة والمجموعة التجريبية (٢٢) طالبة بالطريقة العشوائية.

أداة الدراسة:

- **مقياس متعة التعلم:**

تم التوصل إلى بنود مقياس متعة التعلم بالرجوع إلى الأدبيات النظرية والدراسات السابقة المتعلقة متعة التعلم، بعد ذلك تم الوصول إلى المقياس في شكله الأولي وعرضه على مجموعة من المحكمين، الى ان تم الوصول إلى المقياس بشكله النهائي المكون من (٣٠) فقرة، وقد تم التأكد من ثبات المقياس وقد بلغ معامل الثبات (0,902).

- **صدق أداة الدراسة (مقياس متعة التعلم)**

تم عرض المقياس على مجموعة من المحكمين بلغ عددعم (٩) محكمين من ذوي التخصصات في مناهج الدراسات الاجتماعية وأساليب تدريسها، وقسم المناهج وأساليب

التدريس، وقسم التاريخ والحضارة الإسلامية، ومختصين في التراث العمراني التاريخي، ومن قسم التاريخ والآثار، ومختص في استخدام الواقع الافتراضي والواقع المعزز في التاريخ والتراث، بالإضافة الى تخصص علم النفس الارشادي والتربوي، وقد طلب منهم الحكم على فقرات المقياس من حيث إشتمالها للمحاور الخمسة ووضوحها وإضافة وإقتراح ما يرونه مناسباً وقد تم الأخذ بملاحظات المحكمين وبلغ عدد فقرات المقياس بصورته النهائية (٣٠) فقرة.

يشير الجدول رقم (١) إلى قيم معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة من فقرات مقياس متعة التعلم مع كل مجال من مجالات المقياس ومع الدرجة الكلية للمقياس.

جدول (١) قيم معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة من فقرات مقياس متعة التعلم مع كل مجال من مجالات المقياس ومع الدرجة الكلية للمقياس

رقم الفقرة	معامل الارتباط		رقم الفقرة	معامل الارتباط	
	مع المجال	مع الدرجة الكلية		مع المجال	مع الدرجة الكلية
١	*.52	*.47	16	*.70	*.66
٢	*.62	*.54	١٧	*.75	*.73
٣	*.61	*.55	١٨	*.81	*.75
٤	*.70	*.65	١٩	*.78	*.78
٥	*.69	*.63	٢٠	*.77	*.77
٦	*.70	*.62	٢١	*.59	*.69
٧	*.67	*.60	٢٢	*.69	*.75
٨	*.77	*.74	٢٣	*.65	*.76
٩	*.74	*.69	٢٤	*.74	*.79
١٠	*.51	*.47	٢٥	*.70	*.77
١١	*.69	*.60	٢٦	*.72	*.75
١٢	*.74	*.67	٢٧	*.48	*.63
١٣	*.67	*.62	٢٨	*.71	*.77
١٤	*.70	*.62	٢٩	*.76	*.80
١٥	*.71	*.65	٣٠	*.77	*.78

يتبين من الجدول (١) بأن جميع قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس متعة التعلم مع المجال الخاص بها أو مع الدرجة الكلية للمقياس كانت مرتفعة وذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) الأمر الذي يشير بوضوح إلى أن مقياس متعة التعلم يتمتع بدرجات صدق بناء مرتفعة تجعله صالحاً للتطبيق على مجتمع الدراسة لغايات البحث العلمي.

ثبات مقياس متعة التعلم:

أما بالنسبة لمقياس متعة التعلم، فقد بلغت قيمة كرونباخ ألفا للمقياس (٠.٨٢٧) وهي قيمة مرتفعة ومقبولة لغايات البحث العلمي، ولمعرفة قيمة هذا المعامل في حال حذف أي فقرة من فقرات المقياس، يشير الجدول (٢) إلى قيمة معامل كرونباخ ألفا لمقياس متعة التعلم في حال تم

استبعاد أي فقرة من فقرات المقياس وذلك لغايات التعرف على درجة الاتساق الداخلي لفقرات المقياس.

جدول (٢) قيمة معامل كرونباخ ألفا لمقياس متعة التعلم في حال تم استبعاد أي فقرة من فقرات المقياس

رقم الفقرة	كرونباخ ألفا بعد حذف الفقرة	رقم الفقرة	كرونباخ ألفا بعد حذف الفقرة
١	.824	١٦	.826
٢	.826	١٧	.826
٣	.825	١٨	.826
٤	.822	١٩	.824
٥	.823	٢٠	.826
٦	.824	٢١	.825
٧	.824	٢٢	.825
٨	.825	٢٣	.825
٩	.825	٢٤	.825
١٠	.825	٢٥	.823
١١	.826	٢٦	.821
١٢	.826	٢٧	.825
١٣	.825	٢٨	.826
١٤	.821	٢٩	.825
١٥	.825	٣٠	.824

بالمقارنة بين قيمة كرونباخ ألفا الكلية لمقياس متعة التعلم البالغة (٠.٨٢٧) يتضح من الجدول السابق بأن هذه القيمة تبقى ثابته أو تنخفض في كل مرة يتم استبعاد أي فقرة من فقرات المقياس، الأمر الذي يشير بوضوح إلى أن جميع فقرات المقياس متسقة داخلياً بشكل كبير للغاية وتقيس الهدف التي وضعت من أجله تلك الفقرات، وهو ما يؤكد على تمتع المقياس بدرجات ثبات عالية تجعله مقبولاً لغايات البحث العلمي والتطبيق على مجتمع الدراسة.

تصحيح مقياس متعة التعلم:

تمَّ تصحيح المقياس مرتين، في المرة الأولى من قبل الباحث وفي المرة الثانية من قبل المعلم في المدرسة التي طبقت فيها الدراسة.

متغيرات الدراسة:

- **المتغير المستقل:** طريقة التدريس (الإعتيادية، المتحف التاريخي الإفتراضى).
- **المتغير التابع:** (متعة التعلم).

نتائج الدراسة ومناقشتها:

نتائج السؤال الأول: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=0.05) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات المجموعة الضابطة على

مقياس متعة التعلم تعزى لطريقة التدريس (المتحف التاريخي الافتراضي، والطريقة الاعتيادية)؟

للإجابة على هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب Univariate Analysis of Variance (ANCOVA)، والجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس متعة التعلم تبعاً لطريقة التدريس

المتغير	المجموعة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدى	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى
الاندماج ودافعية التعلم قبلي	تجريبية	3.13	2.33	4.45	2.01
	ضابطة	2.93	1.96	4.25	2.39
بيئة التعلم	تجريبية	2.86	1.45	3.40	1.53
	ضابطة	2.74	1.71	2.90	1.13
الوسائل العلمية التكنولوجية	تجريبية	3.31	1.91	4.86	1.85
	ضابطة	3.77	2.07	3.80	1.88
الواقع الافتراضي	تجريبية	4.13	1.72	4.90	1.50
	ضابطة	3.12	2.12	4.00	1.67
الأداء والملاحظة	تجريبية	2.81	1.76	3.95	1.21
	ضابطة	2.64	1.68	2.90	1.32
متعة التعلم الكلية	تجريبية	16.27	7.26	21.59	6.85
	ضابطة	15.22	7.80	17.87	6.41

يتضح من الجدول (٣) وفيما يتعلق بالاختبار القبلي بأن الفرق بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية كان منخفضاً بشكل واضح، فيما يتضح أن هناك فروق ظاهرية كبيرة نوعاً ما في نتائج الاختبار البعدي، قد تكون بسبب طريقة التدريس المستخدمة، وللتعرف على دلالة تلك الفروق يشير الجدول (٤) إلى نتائج تحليل التباين المصاحب على درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس متعة التعلم تبعاً لطريقة التدريس، بعد ضبط أثر الاختبار القبلي.

جدول (٤) نتائج تحليل التباين المصاحب على درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس متعة التعلم تبعاً لمتغير طريقة التدريس في الاختبار البعدي

مصدر التباين	المتغيرات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمةF	مستوى الدلالة*	حجم الأثر
قبلي	الاندماج ودافعية التعلم	.519	1	.519	.115	.736	.002
	بيئة التعلم	.191	1	.191	.073	.788	.001
	الوسائل التعليمية والتكنولوجية	2.676	1	2.676	.662	.420	.013
	الواقع الافتراضي	13.057	1	13.057	3.362	.073	.062
	الأداء والملاحظة	.385	1	.385	.131	.719	.003
	متعة التعلم الكلية	14.104	1	14.104	.245	.623	.005

مصدر التباين	المتغيرات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمةF	مستوى الدلالة*	حجم الأثر
طريقة التدريس	الاندماج ودافعية التعلم	.497	1	.497	.098	.755	.002
	بيئة التعلم	3.293	1	3.293	1.908	.173	.036
	الوسائل التعليمية والتكنولوجية	14.382	1	14.382	4.088	*.048	.074
	الواقع الافتراضي	10.635	1	10.635	4.115	*.048	.075
	الأداء والملاحظة	14.223	1	14.223	8.670	*.005	.145
	متعة التعلم الكلية	178.066	1	178.066	4.089	*.048	.074
الخطأ	الاندماج ودافعية التعلم	257.390	51	5.047			
	بيئة التعلم	88.028	51	1.726			
	الوسائل التعليمية والتكنولوجية	179.430	51	3.518			
	الواقع الافتراضي	131.818	51	2.585			
	الأداء والملاحظة	83.664	51	1.640			
	متعة التعلم الكلية	2220.802	51	43.545			
المجموع	الاندماج ودافعية التعلم	1256.000	53				
	بيئة التعلم	605.000	53				
	الوسائل التعليمية والتكنولوجية	1149.000	53				
	الواقع الافتراضي	1158.000	53				
	الأداء والملاحظة	689.000	53				
	متعة التعلم الكلية	22377.000	53				

• دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة **(α=0.05)**

يتضح من الجدول (٤) بأن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس متعة التعلم تعزى لمتغير طريقة التدريس عند مستوى الدلالة (α=0.05) ولصالح المجموعة التجريبية التي درست وفق المتحف التاريخي الإفتراضي، وقد يعود السبب في ذلك أن المتاحف الإفتراضية تقدم المعلومات التاريخية للطلبة بطريقة تتفاعل فيها حواس الطالب السمعية والبصرية مما يشعر الطالب بمتعة التعلم وفهم الأحداث التاريخية.

مناقشة النتائج:

أظهرت نتائج السؤال بأن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس متعة التعلم تعزى لمتغير طريقة التدريس عند مستوى الدلالة (α=0.05) في الاختبار البعدي، وذلك في الدرجة الكلية لمتعة التعلم، حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي (٢١.٥٩) درجة بانحراف معياري (٦.٨٥) درجة، في حين بلغ المتوسط الحسابي لدرجات أفراد المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي (١٧.٨٧) درجة بانحراف معياري (٦.٤١) درجة، وقد بلغت قيمة (F) عند هذا المستوى من الفرق (٤.٠٨) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى

الدلالة (α=0.05)، وهذا يدل على فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي كمدخل في تدريس مادة التاريخ.

استخدام المتحف التاريخي الافتراضي في تدريس مادة التاريخ لم يكن له تأثير جوهري بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في بعض الأبعاد الفرعية لمقياس متعة التعلم وهي أبعاد (الاندماج ودافعية التعلم، وبيئة التعلم)، حيث أنه وعلى الرغم من أن متوسطات درجات أفراد عينة الدارسة التجريبية كانت أعلى من متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة الضابطة، إلا أن تلك الفروق لم تكن جوهرية وذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، في حين كانت الفروق جوهرية وذات دلالة إحصائية في باقي أبعاد أو مجالات متعة التعلم الفرعية الأخرى أو في الدرجة الكلية، ويعود السبب في ذلك الى عدم صدق المقياس القبلي للمجموعة الضابطة حيث تم وضع منتمي بدون تفكير مسبق.

وقد يعود السبب في ذلك الى ان المتحف التاريخي الافتراضي قد عمل على جذب انتباه الطالبات وقدم المعلومات بطريقه جذابه وشيقه وبطريقة جذابة مما عمل على ايجاد بيئة تعليمية ممتعة مما ادى الى تنمية متعة التعلم لدى الطالبات، وقد يعود السبب في ذلك الى ان دراسة التاريخ من خلال استراتيجية المتحف التاريخي الافتراضي وتحليل تأثيره وفاعليته على الطالبات تعزو الباحثة السبب في تنمية متعة التعلم إلى أسلوبه الجذاب والشيق في تقديم المعلومات، فقد عمل المتحف على جذب انتباه الطالبات من خلال تصميمه الفعال الذي يتيح تجربة تفاعلية وبصرية ممتعة، وتم تقديم المعلومات بطريقة تجمع بين الحقائق التاريخية والأحداث الشيقة، واستخدام التقنيات المتطورة مثل الصور ثلاثية الأبعاد والتتجوال التلقائي والصور والخرائط المتحركة والفيديوهات التوضيحية، ليخلق بيئة تعليمية ملهمة ومشوقة، ومن خلال هذا النهج التعليمي التفاعلي، تمكن الطالبات من المشاركة بنشاط في عملية التعلم، مما أثر إيجابًا على اكتسابهن للمعرفة وفهمهن العميق للموضوعات التاريخية، بالإضافة إلى ذلك، ساهم التركيز على التفاعل والتواصل بين الطالبات في تعزيز روح التعاون والمنافسة البناءة، مما أدى إلى تعزيز رغبتهن في استكشاف المزيد واستيعاب المعلومات بشغف، وبهذا الأسلوب المبتكر والفعال، تمكن المتحف التاريخي الافتراضي من إلهام الطالبات وتحفيزهن على الاستمرار في تعلم المواد التاريخية وتطوير شغفهن بالمعرفة، وبنتيجة ذلك أصبحت التعلم متعة حقيقية بالنسبة لهن، وتحوّلت الدراسة إلى تجربة ملهمة تثري معارفهن وتطويرهن العلمي.

أو قد يعود السبب في ذلك الى ان المتحف التاريخ الافتراضي فتم تضمن جوله الافتراضيه والسفر عبر الزمن وصولا الى العصر الأموي في الأردن بالتي تتيح للطالبات فرصة التنقل داخل موقع قصير عمرة الأموي والانغماس في تجربة استثنائية تشعرهن بأنهن يعيشن في ذلك

الوقت بالإضافة الى الأطلاع على ما هو موجود داخل الموقع من القصر والبئر الارتوازي والمعالم الاخرة الطبيعية بالإضافة الى المرافق، هذه التجربه شكلت نوع من الاستمتاع لدى الطالبات تعكس هذه التجربة الافتراضية نوعًا جديدًا من الاستمتاع والتشويق لدى الطالبات بمادة التاريخ مقارنه مع الطريقه التقليديه لتدريس ماده التاريخ لأنهم شعرن انهن سافرو عبر الزمن وايضا زيارة الموقع الحقيقي في آن واحد التي تتيح للطالبات فرصة التنقل داخل موقع قصير عمرة الأموي والانغماس في تجربة استثنائية تشعرهن بأنهن يعيشن في العصور القديمة، . حيث يعتبرن هذه الجولة الافتراضية رحلة حقيقية عبر الزمن، تجمع بين التعليم والترفيه، وتجلب التاريخ إلى الواقعية أمام أعينهن، بالاضافة الى ان الجولة الافتراضية داخل المكان جعلتهن ادت الى استكشاف والاطلاع على المباني الأموية والطراز المعماري الفريد من نوعه المميز بالقبب، بالاضافة الى مشاهدة والبئر الارتوازي والمعالم الأخرى الطبيعية، بالإضافة إلى المرافق التاريخية، وبفضل هذه التجربة الشيقة والممتعة، أصبحت دراسة التاريخ ممتعة ولا تنسى من قبل الطالبات ، فهن يشعرن بأنهن يقومن برحلة عبر الزمن وزيارة الموقع الحقيقي في آنٍ واحد. هذا الجمع بين الاستمتاع والتعلم يسهم في تحفيز الطالبات وإلهامهن للتعلم بشغف أكبر، وتطوير قدراتهن العقلية والتفكيرية بطريقة فعالة ومفعمة بالحماس.

أو قد يعود السبب في ذلك الى ان المتحف التاريخي الافتراضي تضمن مقاطع فيديو حول المظاهر الحضاريه للدوله الاموية من الحياة الاقتصادية والاجتماعية بالاضافة الى التعرف على العلوم الدينية والإنسانية والتطبيقية والتعرف على العمارة الأموية بالاضافة الى التعرف الى جميع القصور الأموية الموجودة في الأردن، بحيث تستطيع الطالبات الاطلاع على هذه المقاطع والتحكم بها مما قد جعل شكل لدى الطالبات تجربه جديده في التعلم وشعرها بنوع من الاستمتاع في تعلم التاريخ

فقط يعود سبب ذلك ايضا الى ان المتحف التاريخي الافتراضي قد تضمن صور ثلاثية الابعاد لتستطيع الطالبات تقليب هذه الصور وتحريكها بدرجه ٣٦٠ درجه وهذا قد يكون شكل الاستمتاع لدى الطالبات.

وقد يعود السبب في ذلك الى وجود طرائق تفاعليه في المتحف التاريخي الافتراضي بحيث شاهدت الطالبات التطور الذي حصل في الدوله الاموية واتساعها كل ذلك كان عبر خريطه تفاعليه مما اشعرها بالفخر والمتعة، وقد يكون ذلك شكل نوع من الانهماك في التعلم لدى الطالبات وشعرن بجو ايجابي داخل الغرفه الصفيه.

وقد يعود السبب ايضا الى وجود روابط تشعبيه حول المعروضات الموجوده في المتحف التاريخي الافتراضي بحيث تمكن الطالبات من معرفه المعلومات التاريخيه حول ما هو معروض

في المتحف التاريخي الافتراضي وهذا شكل نوع من الرحلات المعرفيه الويب كويست لدى الطالبات مما ادى الى شعورهن بانهن غير محصورات في الكتاب المدرسي والمعلومات المحصوره فيه

وقد يعود السبب ايضا الى ان طبيعة المتحف التاريخي الافتراضي الذي قدم المعلومات التاريخية من خلال تفاعل الطالبات مع الأنشطة المختلفة المتضمنة في المتحف واستكشاف الطالبات للأحداث التاريخية من خلال التجارب والتعلم الذاتي والتجوال الافتراضي، كل ذلك قد جعل من عملية تعلم التاريخ من خلال المتحف التاريخي الافتراضي ممتعة وشيقة.

وقد يعود السبب ايضا الى ان المتحف التاريخي الافتراضي يعد شكل من اشكال التعلم النشط الذي يجعل من الطالب هو الذي يتعلم وينفذ الانشطه ويخرج المعلومات ويستكشف لانه زاد من واقعيه الطالبات وادى الى شعور بانهن لهن دور اساسي في عمليه التعلم والتعليم كون المتحف يجمع ما بين التعلم والترفيه.

كما تعزو باحث السبب في ذلك الى ما تضمنه المتحف التاريخي من فنون الدوله الامويه من وما تركتة من لوحات جدارية و تراث ولباس وادوات زراعيه وصناعيه والطرز المعماريه الفريد من نوعه كل ذلك اوجد نوع من الاستمتاع لدى الطالبات اثناء التفاعل مع ذلك وتتفق هذه النتيجه مع نتيجه دراسة (Islek, 2022) التي اشارت ان تطبيقات التعليم بالمتاحف الافتراضيه فعاله وممتعة.

كما تتفق مع نتيجه دراسة (Arayaphan, Sirasakmol, Nadee, Puritat, 2022) والتي اشارت ان بناء واقع تاريخي افتراضي في سياق متحف للتراث الثقافي قد يكون طريقه جيده لتحفيز الدافع الداخلي لدى الطلبات كما تتفق نتيجه دراسه (İlhan, Erol, Özdemir, 2022) والتي اشارت ان استخدام المتاحف الافتراضيه يضيف طابع من المرح والتسليه لدى تعلم التاريخ، كما وتتفق مع نتيجه دراسه (Elbay, 2022) والتي تشير ان التعليم باستخدام المتحف التاريخي الافتراضي ينمي جوانب التذوق الجمالي لدى الطلبه مما يشعرهم بالاستمتاع في التعلم.

التوصيات:

وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها تم تقديم التوصيات التالية:

١- أظهرت نتائج الدراسة فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي أثناء تدريس التاريخ؛ لفعاليته في تنمية متعة لدى الطلبة، لذا توصي الباحثة بضرورة توظيفه في تدريس التاريخ.

٢- تدريب معلمي التاريخ على كيفية تصميم وتنفيذ المتاحف التاريخية الإفتراضية في تدريس التاريخ.

٣- ضرورة الإهتمام بالواقع الإفتراضي أثناء تأليف كتب التاريخ.

المراجع

آل سعود، سارة بنت ثنيان بن محمد،(٢٠٢٠). **تصميم برنامج مقترح معتمد على المتاحف الافتراضية وقياس فاعليته في تنمية الوعي الأثري والتحصيل المعرفي في مادة الدراسات الاجتماعية والمواطنة لدى طالبات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية**، مجلة القادسية في الآداب والعلوم التربوية، المملكة العربية السعودية، العدد(٢) ١-٥٢.

احمد، جيهان محمود محمد ،(٢٠٢٠). **الكشف عن اثر استخدام الماحف الافتراضية من خلال تطوير وحدة من كتاب التاريخ لتصويب التصورات التاريخية لدى طلاب الصف الثاني الاعدادي** ، المجلة التربوية لتعليم الكبار، جامعة أسيوط ، 417- 441

التميمي، عبدالله، (٢٠١٩).**الصناعات الثقافية والابداعية، المكتبة الوطنية ط١، المملكة الاردنية الهاشمية.**

بدير، د/كريمان محمد. (٢٠٢١). فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية المفاهيم التاريخية في مرحلة الطفولة المبكرة The Effectiveness of The Virtual Museum in Developing Historical Concepts In Early Childhood. دراسات فى الطفولة والتربية، ١٦(١٦)، ١-٢٦.

زيود، محمد منية أحمد (٢٠٢١). **أثر استخدام تقنية المتاحف الإفتراضية في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التأملي لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مبحث التاريخ في محافظة جنين**، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين،١-١٤٢

شواهين، خير سليمان، (٢٠١٩). **الواقع الافتراضي والواقع المعزز**، المكتبة الوطنية ط١، المملكة الاردنية الهاشمية.

لالوش، صليحة، (2015). **تقويم الكتاب المدرسي مادة التاريخ في مرحلة التعليم المتوسط وفق المقاربة بالكفاءات (Doctoral dissertation)**، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية).

المحاسنه، محمد امين علي وعبيدات، هاني حتمل (٢٠٢٠). **أثر توظيف مدخل الرسم في تدريس التاريخ على تنمية الذكاء الفراغي لدى طلبة الصف السابع الأساسي**، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٨(٥).

محمد، هناء محمد رزق (٢٠٢٢). أثر العروض التقديمية التفاعلية بالمحاضرات الافتراضية التزامنية في رفع مستوى التفاعل ومتعة التعلم لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية،

مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد (٢٥٤)، جامعة عين شمس، مصر، ١٢-٦٦.

أبراهيم، شرين السيد (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبى مقترح فى تنمية بعض مهارات البحث العلمى ومتعة التعلم لدى التلاميذ بالمركز الاستكشافى للعلوم والتكنولوجيا، المجلة المصرية للتربية العلمية، الجمعية المصرية للتربية العلمية، 160.

المشوخي، لمياء محمد سالم (٢٠١٥). فاعلية توظيف المتاحف الافتراضية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري في مادة الحاسوب والاتجاه نحوها لدى طالبات الصف الخامس الأساسي، الجامعة الإسلامية ، غزة ، كلية التربية قسم المناهج، ٣٠-٣٤.

Ambusaidi, N. A., & Al-Rabaani, A. H. (2019). The efficiency of virtual museum in development of grade eight students' achievements and attitudes towards archaeology in Oman. International Journal of Educational Research Review, 4(4), 496-503.

Aristeidou, M., Kouvara, T., Karachristos, C., Spyropoulou, N., Benavides-Lahnstein, A., Vulicevic, B., ... & Batsi, Z. (2022, March). Virtual Museum Tours for Schools: Teachers' Experiences and Expectations. In 2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON) (pp. 201-209). IEEE.

ARSLAN, K., & ARI, A. G. (2021). Online Science Teaching Supported by Web 2.0 Tool: Virtual Museum Event. İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi, 4(2), 285-313.

Atamuratov, R. K. (2021). Historical fundamentals of creating a virtual-educational museum. The Way of Science, 6, 88.

Clough, G. W. (2013). Best of both worlds: museums, libraries, and archives in the digital age. Smithsonian Institution.

Elbay, S. (2022). DISTANCE EDUCATION EXPERIENCES OF MIDDLE SCHOOL 7th GRADE STUDENTS IN THE TURKEY DURING COVID-19 PANDEMIC: VIRTUAL MUSEUM EXAMPLE. Turkish Online Journal of Distance Education, 23(1), 237-256.

Low, J. Z., Kamaruddin, A., Hamzah, M. D., Admodisastro, N., & Abdullah, S. (2022, May). AR Mobile Application Evaluation for Learning History: High School Students' Perspective. In 2022

Applied Informatics International Conference (AiIC) (pp. 77-82). IEEE.

Madej, K. (2003). Towards digital narrative for children: from education to entertainment, a historical perspective. Computers in Entertainment (CIE), 1(1).

Marlokov, S., Bozhilova, V., & Karadecheva, M. (2014). A Virtual Museum. Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage, 4, 299-300.

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. The Museum Review, 4(1), 1-29.

İlhan, G. O., Erol, M., & Özdemir, F. (2022). Virtual museum experiences of primary school teacher candidates during the COVID-19 pandemic process. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 10(4), 232-243.

Arayaphan, W., Sirasakmol, O., Nadee, W., & Puritat, K. (2022). Enhancing Intrinsic Motivation of Librarian Students using Virtual Reality for Education in the Context of Culture Heritage Museums. TEM Journal, 11(2), 620.

Islek, D. (2022, August). The Determination of Students' Opinions on Museum Activities Integrated with Virtual Environments. In Resilience and Future of Smart Learning: Proceedings of 2022 International Conference on Smart Learning Environments (pp. 197-206). Singapore: Springer Nature Singapore.