

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب

جمال الدين إبراهيم محمود العمري*

الملخص: تعتمد تقنية الواقع المعزز على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها والمخزن مسبقاً في ذاكرته، كإحداثيات تاريخية وجغرافية أو معلومات عن المكان أو فيديو تعريفي أو أي معلومات أخرى تعزز الواقع الحقيقي. وتحاول الإجابة على السؤال الرئيس التالي: ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب؟ وينتج من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

(1) ما ملامح استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ؟ (2) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل لدى الطلاب؟ (3) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الطلاب؟ (4) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية الدافعية للتعلم التقني باستخدام التقنيات لدى الطلاب؟ وأسفرت الدراسة عن نجاح تقنية الواقع المعزز في تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب

الكلمات المفتاحية: تقنية الواقع المعزز- مهارات التفكير التاريخي- الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات.

*أستاذ المناهج وطرق التدريس الدراسات الاجتماعية المشارك _ كلية التربية _ جامعة السويس والمعار لكلية التربية بالدواهي – جامعة شقراء

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب

1. المقدمة

تعتمد تقنية الواقع المعزز على تعرف النظام على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها، والمخزن مسبقاً في ذاكرته، كإحداثيات تاريخية وجغرافية، أو معلومات عن المكان، أو فيديو تعريفي، أو أي معلومات أخرى تعزز الواقع الحقيقي. وتعتمد برمجيات الواقع المعزز على استخدام كاميرا الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر اللوحي لرؤية الواقع الحقيقي، ثم تحليله تبعاً لما هو مطلوب من البرنامج، والعمل على دمج العناصر الافتراضية به، ونشير إلى أنه هناك طريقتان لعمل الواقع المعزز، ففي حين تعتمد الطريقة الأولى استخدام علامات (Markers) تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها، تستعين الطريقة الثانية بالموقع الجغرافي عن طريق خدمة (GPS) أو ببرامج لعرض المعلومات (Image Recognition) تمييز الصورة.

وتعمل تقنية الواقع المعزز على إضافة مجموعة من المعلومات المفيدة إلى الإدراك البصري للإنسان، فعند قيام شخص ما باستخدام هذه التقنية للنظر في البيئة المحيطة من حوله، فإن الأجسام في هذه البيئة تكون مزودة بمعلومات تسيح حولها، وتتكامل مع الصورة التي ينظر إليها الشخص، وقد ساعد التطور التقني كثيراً في بروز هذه التقنية، فأصبحنا نراها في الحاسبات الشخصية والهواتف الجواله، بعد أن كانت حكراً على معامل الأبحاث في الشركات الكبرى.

ويلاحظ أن تقنية الواقع المعزز لها فائدة عظيمة في التعليم، خاصة عند تدريس بعض المعلومات التي يصعب فهمها في المواد الدراسية؛ حيث تضيف تقنية الواقع المعزز بعداً إضافياً جديداً لتدريس هذه المعلومات مقارنة بطرق التدريس التقليدية؛ حيث أنها أحد أهم تطبيقات استخدام الحاسب الآلي والأجهزة الذكية، يدخل فيها الصوت على الصورة الثابتة والمحركة ذات الأبعاد الثنائية والثلاثية كنواة أساسية في أسلوب المحاكاة الذي يشكل الأساس في تكوين البيئة الافتراضية الواقعية.

وتعتبر تقنية الواقع المعزز من التقنيات الهامة، والتي تمكن المعلم من القيام بعملية التدريس بشكل متميز، وقد أشارت الدراسات إلى أن امتلاك المعرفة العلمية النظرية غير كاف، لجعل المعلم قادراً على التدريس بكفاءة، فقد أوضح ياغر وهدايت وبنيك [4] أن المعرفة القوية بالعلوم لا تعنى قدرة الفرد على تطبيقها، ولا تعنى قدرته على توصيل هذا الفهم للآخرين.

كما أشار أندرسون [5] أن الذين لديهم معرفة جيدة بالمادة الدراسية يحتاجون إلى تقنية مناسبة لتحويلها إلى مادة قابلة للتعلم، وقد أوضح شلمان [6] إنه لا يكفي أن يكون لدى المعلم مهارات تدريس جيدة؛ لكي يكون معلماً فاعلاً، لكن يجب أن يستخدم تقنيات تدريس ناجحة؛ لتوصيل المعلومة، وتوضيحها للمتعلمين.

تعد تقنية الواقع المعزز هو نوع من الواقع الافتراضي الذي يهدف إلى تكرار البيئة الحقيقية في الحاسوب، وتعزيزها بمعطيات افتراضية لم تكن جزءاً منها، وبعبارة أخرى فنظام الواقع المعزز يولد عرضاً مركباً للمستخدم، يمزج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه المستخدم، والمشهد الظاهري التي تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب، والذي يعزز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية. وتمثل تقنية الواقع المعزز تكنولوجيا متقدمة تستخدم في القاعات الدراسية، توفر هذه التكنولوجيا مشاهدات افتراضية في البيئة الحقيقية.

وقد بدأت تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) عام 1970م، لكن أول من صاغ مصطلح الواقع المعزز شركة بوينغ وكان ذلك سنة 1990، وكانت تستخدم هذه التقنية لتمثيل بياناتها وتدريب موظفيها، ويعتبر كاندي أول من صاغ مصطلح "الواقع المعزز" كانت مهمتها تتمثل على شاشة عرض رقمية كانت ترشد العمال أثناء عملهم إلى حل مشكلات شبكات الأسلاك في الطائرات [1].

بدأت التطبيقات النقالة للواقع المعزز ظهورها في عام 2008، وكان مجال الخرائط والتواصل الاجتماعي أول المستفيدين من هذه التقنية، كما أن استخدامها للتدريب في مجال الطب والمجال العسكري هو الأكثر تقدماً، في حين أن تطبيق تقنية الواقع المعزز في التعليم مازال في بدايته. وتابعت تقنية الواقع المعزز تطورها فأصبحت من التقنيات الحديثة، وهي تمثل تكنولوجيا متقدمة تستخدم في القاعات الدراسية، وتوفر هذه التكنولوجيا مشاهدات افتراضية في البيئة الحقيقية، وتعد تقنية الواقع المعزز امتداداً لتقنية الواقع الافتراضي، كذلك فإن دراسة تقنية الواقع الافتراضي ضرورية؛ لفهم تقنية الواقع المعزز بشكل أفضل.

ويمكن توظيف تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، بهدف تقديم المساعدة إلى المتعلمين؛ ليتمكنوا من التعامل مع المعلومات، وإدراكها بصرياً بشكل أسهل وأيسر من استخدام الواقع الافتراضي، كما أنها يمكن أن تدمجهم بطرق مختلفة لتمثيل المعلومات بشكل ديناميكي سريع وسهل كما أنها توفر تعليماً مجوداً.

ففي أوروبا يمول الاتحاد الأوروبي مشروع (Tacitus)، والذي يسمح للمستخدم أن يشير له بواسطة كاميرا جهازه في مكان تاريخي، ويرى الموقع وكأنه في فترات مختلفة من الماضي [2].

وتعد تقنية الواقع المعزز من التطبيقات الحديثة للتعليم الإلكتروني، وهي تقنية متطورة تمكن الفرد من التعامل مع بيئة خيالية أو شبة حقيقية، تقوم على أساس المحاكاة (Simulation) مع بيئة إلكترونية ثلاثية الأبعاد، ويتم من خلالها بناء مواقف؛ بهدف الاستفادة منها في العملية التعليمية [3].

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

جمال الدين العمرجي

4) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية الدافعية للتعلم التقني باستخدام التقنيات لدى الطلاب؟

ب. أهداف الدراسة

تمثل أهداف الدراسة الحالية فيما يلي:

1) تحديد الملامح الأساسية لاستخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي.

2) قياس أثر تقنية الواقع المعزز على تنمية التحصيل لدى طلاب الصف الأول الثانوي.

3) قياس أثر تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى طلاب الصف الأول الثانوي.

4) قياس أثر تقنية الواقع المعزز على تنمية الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى طلاب الصف الأول الثانوي

ج. أهمية الدراسة

تمثل أهمية الدراسة الحالية على المستوى النظري في النقاط التالية:

1) تقديم تصور لاستخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ.

2) الارتقاء بتدريس التاريخ بطريقة تقنية حديثة تنمي التحصيل، ومهارات التفكير التاريخي، والدافعية للتعلم التقني لدى الطلاب.

وتتمثل أهمية الدراسة الحالية على المستوى التطبيقي حيث يمكن أن يستفيد من البحث الفئات الآتية:

أولاً: واضعو المناهج:

1) إعادة صياغة موضوعات التاريخ بالمرحلة الثانوية بما يتناسب مع كيفية الاستفادة من تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ.

2) إعداد دليل المعلم لمنهج التاريخ بالمرحلة الثانوية في ضوء الاستفادة من تقنية الواقع المعزز وتصميم أنشطة تسهم في تنمية مهارات التفكير التاريخي.

ثانياً: المعلمون:

1) الاستفادة من البحث في كيفية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الاجتماعية بصفة عامة والتاريخ بصفة خاصة بالمرحلة الثانوية.

2) الاستفادة من الاختبار التحصيلي ومقياس مهارات التفكير التاريخي، ومقياس للدافعية للتعلم باستخدام التقنيات صياغة اختبار ومقياس مهارات تفكير تاريخي ومقياس للدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لصفوف دراسية أخرى.

ثالثاً: المشرفون التربويون:

عقد دروات تدريبية لمعلمي التاريخ بالمرحلة الثانوية لتنمية مهارات استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ.

رابعاً: التلاميذ:

1) تنمية التحصيل من خلال تقنية الواقع المعزز.

2) تنمية مهارات التفكير التاريخي من خلال تقنية الواقع المعزز.

3) الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات من خلال تقنية الواقع المعزز.

خامساً: الباحثون

فتح آفاق جديدة للباحثين لإجراء أبحاث ودراسات مماثلة عن

ومن الأهداف التي يسعى إليها المعلم أثناء تدريسه لمادة التاريخ تربية المتعلمين تربية فكرية، فدراسة التاريخ لاتقف عند دراسة الماضي، وانما يحاول تفسير التطور الذي طرأ على حياة الامم والمجتمعات، كيف؟ ولماذا حدث هذا التطور؟ من خلال الترابط بين هذه الأحداث، وتوضيح العلاقة السببية بينهما. وأشار جريف وأفيري [7] أن دراسة التاريخ مجالاً خصباً لتنمية، وتطوير مهارات التفكير المعقدة لدى الطلاب، ومساعدتهم في مواجهة المشكلات المتزايدة في عالم اليوم، ويتوقف هذا على التقنية التي يدرس بها.

وأكد مارتوريللا [8] أن من الأمور الهامة التي يجب على المعلمين مراعاتها لدى تدريس التاريخ هو إكساب المتعلمين تنمية التفكير التاريخي، والذي يتطلب تحليل العلاقات القائمة بين الحقائق التاريخية، وتطوير فرضيات ذات صلات بالسبب والنتيجة، ودعمها بالأدلة.

ولمساعدة المتعلمين على تحسين الفهم التاريخي، وتشجيعهم على تطبيق المفاهيم والمعلومات التاريخية المكتسبة بربطها بالحياة اليومية، وتوظيف التقنية الحديثة في تدريس التاريخ، كانت الحاجة للقيام بمبادرة جادة: لإجراء دراسة علمية لاستخدام تقنية حديثة ومعاصرة في تدريس التاريخ، كتقنية الواقع المعزز تساهم في الأخذ بيد هؤلاء المتعلمين؛ لتوفر لهم تعليماً متميزاً ينمي لديهم التحصيل، والتفكير التاريخي، والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات.

2. مشكلة الدراسة

تولد لدى الباحث إحساس بمشكلة الدراسة بعد الاطلاع على الدراسات التي تناولت أكدت على ضرورة استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس المواد الدراسية المختلفة؛ لتنمية أنماط التفكير المختلفة لدى الطلاب مثل دراسة شاربر [9] ودراسة فريetas وكامبوس [10] ودراسة سوماديو ورامبلى [11] ودراسة شين وتساي [12] ودراسة يوين وآخرين [13] ودراسة باريبرا وأخرون [14] ودراسة أندرسون وليروكييس [15] ودراسة عطارة وكنسارة [16] ودراسة المطيري [17]: حيث لم توجد دراسة عربية - حسب علم الباحث - تناولت استخدام الواقع المعزز في تدريس التاريخ.

ومن خلال ملاحظة الباحث للطلاب أثناء الإشراف على التربية العملية لمس إقبالهم على استخدام الأجهزة الذكية والإنترنت، وللاستفادة من ذلك قام الباحث بإجراء هذه الدراسة التي تحاول الإجابة على السؤال الرئيس التالي: ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب؟

أ. أسئلة الدراسة

وينبثق من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1) ما ملامح استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ؟

2) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل لدى الطلاب؟

3) ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الطلاب؟

التجريبية.

(7) تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى طلاب المجموعة التجريبية.

(8) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم التقني لصالح التطبيق البعدي.

(9) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لصالح طلاب المجموعة التجريبية.

(10) تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى طلاب المجموعة التجريبية.

و. مصطلحات الدراسة

تقنية الواقع المعزز: عرفها لارسن وبوغنر وبوتشولز وبركسدا [18] بأنها إضافة بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها، باستخدام طرق عرض رقمية للواقع الحقيقي للبيئة المحيطة بالكائن الحي، ومن منظور تكنولوجي غالباً ما يرتبط الواقع المعزز بأجهزة كمبيوتر يمكن ارتداؤها، أو أجهزة ذكية يمكن حملها.

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها تقديم المادة العلمية لمقرر الدراسات الاجتماعية للصف الأول الثانوي بمصاحبة تقنيات تقوم علي دمج صور ومناظر ومقاطع فيديو من العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي من خلال الرسوم الحاسوبية ثلاثية الأبعاد ورسوم الانفوجرافيك (فن تحويل البيانات والمعلومات والمفاهيم المعقدة الي صور ورسوم بطريقة سلسلة وسهلة وواضحة وواقعية للطالب ليتمكن من فهمها واستيعابها بوضوح وتشويق) بتوجيه كاميرا الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي (تابلت) المتصل بالإنترنت إلى صفحات بالكتاب المدرسي؛ مما يجعل الطلاب تتفاعل مع المحتوى، ويتم تحصيله بصورة أفضل، وتنمي لديهم مهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات.

مهارات التفكير التاريخي: يعرفها اللقاني والجمل [19] مجموعة من المهارات التي يستخدمها المؤرخ في تعامله مع المادة التاريخية، تهدف إلى الكشف عن المعلومات، والوصول إلى الحقائق ذات الدلالة التاريخية، كالقدرة على وزن الأدلة وربط الأسباب بالنتائج، والمقارنة، والتمييز بين الحقيقة والرأي، واستخلاص النتائج، والخروج بتعميمات ومبادئ عامة مقبولة من وجهة النظر التاريخية.

ويعرفها الباحث إجرائياً بمجموعة المهارات التي يكتسبها المتعلم أثناء دراسة التاريخ؛ وتساعد على كيفية التفكير، والفهم والاستيعاب، والتحليل، والتفسير التاريخي، وتكسبه مهارات البحث التاريخي من خلال استخدام تقنية الواقع المعزز. وسوف يقتصر البحث على خمس مهارات وهي: مهارة قراءة النصوص التاريخية، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التفكير الزمئي والمكاني في الحدث التاريخي، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التقصي التاريخي باستخدام تقنيات التعليم.

الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات: ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها

استخدام تقنية الواقع المعزز لتنمية مهارات وأنماط مختلفة من أنماط التفكير لدى الطلاب في مواد دراسية مختلفة في صفوف ومراحل تعليمية أخرى.

د. حدود الدراسة

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود التالية:

الحدود الموضوعية: تقتصر هذه الدراسة على استكشاف فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ على الوحدة الثالثة: الأحداث العالمية المؤثرة في العالم المقررة على طلاب من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الأول الثانوي في الفصل الدراسي الأول بالمملكة العربية السعودية على تنمية التحصيل، ومهارات التفكير التاريخي، والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى الطلاب.

كما وتقتصر هذه الدراسة على استخدام تقنية الكتاب التفاعلي كأحد تطبيقات تقنية الواقع المعزز في تدريس الوحدة الثالثة "الأحداث العالمية المؤثرة في العالم".

الحدود المكانية: مجتمع الدراسة مجموعة من طلاب الصف الأول الثانوي في مدرسة (نجد) بمحافظة الدوادمي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

الحدود الزمنية: تم تطبيق أدوات البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 1437هـ / 1438هـ.

هـ. فروض الدراسة

سعت هذه الدراسة إلى التحقق من صحة الفروض التالية:

(1) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي ومقياس مهارات التفكير التاريخي ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات .

(2) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي.

(3) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

(4) تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية التحصيل لدى طلاب المجموعة التجريبية.

(5) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي لصالح التطبيق البعدي.

(6) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي لصالح تلاميذ المجموعة

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

جمال الدين العمرجي

الحياة، بمعنى أننا نستطيع أن نستعرض الكثير من المعلومات، والصور، والفيديو، والأشكال ثلاثية الأبعاد، وبدون أي تكاليف مادية تذكر بل ويمكننا التعرف على الشوارع، والآثار والمباني، والمواقع الجغرافية، والمعالم المشهورة، ومشاهدة الصور والفيديو، وغيرها من المعلومات، بمجرد تسليط كاميرا الهاتف الذكي إلى هذه الأشياء، وبدون أي رسوم، وذلك من خلال تقنية الواقع المعزز أو المضاف.

ويرى الحلواني [25] أنه مع ظهور أجهزة الحاسبات الشخصية وبرامجها التشغيلية إلى جانب تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وتطورها المستمر والمذهل، خلال السنوات القليلة الماضية ظهرت التقنيات، وأصبح من الواضح أن لها مستقبلاً باهر، إلى حد أن البعض يتوقع بل، ويؤكد أنها ستكون الأسلوب الأمثل، والأكثر انتشاراً للتعليم، والتدريب في المستقبل القريب، ويكون الفصل الدراسي معد تكنولوجياً بحيث يتعامل فيه الطالب مع الشبكات المحلية والدولية، ومجهز بأحدث مصادر التعلم، والمناهج والمقررات الموجودة على الأقراص المدمجة، وتعد بيئة تعليمية غنية بالوسائط المتعددة، وهو فصل يخضع لإشراف المدرس، وتوجيهه الدائم، ويعد خطوة مهمة في طريق التحول التقني في التدريس. كما ترى سالم [26] أن هناك عوامل عدة تساعد على عملية التعليم، وإلا فسوف سيواجه الطلاب مشكلات تعوقهم عن الاستمرار، أحد تلك العوامل هي ضرورة تقديم المعرفة بطريقة مثيرة للاهتمام وتفاعلية؛ حتى يتفاعل معها الطلاب، وبذلك يستطيعون تحصيل مزيد من المعلومات الجديدة، وبسهولة التنوع في المحتوى في التعليم الإلكتروني؛ حيث لا تستخدم الكتابة فقط، بل يوجد هناك أيضاً أصوات وصور، وبالتواصل مع الطلبة من خلال الألعاب الشائقة وأوراق العمل، والتي يسهل تقديمها على الشاشات، يسهل الاحتفاظ باهتمامهم وتركيزهم ومن ثم استمرارية التعلم.

وتعتمد فكرة عمل التقنية على البحث عن علامات معينة في الواقع الحقيقي يتعرف عليها النظام، ويقوم بإظهار العنصر الافتراضي المناسب لها (كرسوم متحركة أو نص أو فيديو، إلخ)، والذي يكون تم حفظه، وتخزينه مسبقاً؛ لذلك تقوم كل البرمجيات الاستهلاكية التي تم إنتاجها بواسطة تقنية الواقع المعزز، باستخدام كاميرا الهاتف المحمول أو الكمبيوتر اللوحي؛ لرؤيته الواقع الخارجي، ثم تحليله تبعاً لما هو مطلوب من البرنامج، والعمل على دمج العناصر الافتراضية به.

يعرف أسيوما [27] الواقع المعزز بأنها: "تقنية تفاعلية مترامنة تدمج خصائص العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي بشكل ثنائي، أو ثلاثي الأبعاد. وعرفها دونليفي وديدي [28] بأنه مصطلح يصف التكنولوجيا التي تسمح بمزج واقعي مترامن لمحتوى رقمي من برمجيات، وكمائنات الحاسوبية مع العالم الحقيقي.

ويعرفها نوفل [29] بأنه نظام يتمثل بدمج بين بيانات الواقع الافتراضي كالبيئات الواقعية من خلال تقنيات، وأساليب خاصة، ومن أمثلة ذلك يمكن أن تضاهى ممرات الهبوط أمام الطائرات في المطارات الحقيقية، أو أن يرى الجراح معلومات افتراضية أثناء إجراء الجراحة فعلياً توضح له الأماكن التي لغب استئصالها بالفعل.

بينما عرفها يون ويايونيانج وجونسون [30] بأنه شكل من أشكال التقنية التي تعزز العالم الحقيقي من خلال المحتوى الذم ينتجه

الحالة التي تثير اهتمام الطلاب، وتدفعهم إلى ممارسة الأنشطة التقنية للتعليم والتعلم، والقيام بسلوك موجه، لتحقيق الأهداف المرجوة، ويستدل على ذلك من خلال الدرجة التي يحصل عليها في المقياس المعد.

3. الإطار النظري

يسعى القائمون على المناهج الدراسية المختلفة إلى تطويرها في ضوء المستجدات والتغيرات المتسارعة المتلاحقة في هذا العصر، وأصبح شغلهم الشاغل البحث عن أفضل الوسائل، والطرائق الكفيلة بمساعدتهم في هذا المجال. وتظهر التكنولوجيا كأحد العناصر الرئيسية في هذا السياق نظراً للدور الكبير الذي أصبحت تلعبه في عملية التعلم والتعليم.

ويوضح يحيى والجنيدى [20] كيف ساعدت التكنولوجيا في تطور الوسائل التعليمية بشكل لم يسبق له مثيل، وجعلت من استخدامها ضرورة لا غنى عنها حيث لم يعد استخدام التكنولوجيا خياراً يمكن تجنبه في البيئات التعليمية، فالتكنولوجيا من الصرافة الآلية إلى البريد الإلكتروني أحدثت، وتحدث تغييراً في حياة الناس وأعمالهم حتى أصبحت جزءاً لا يتجزأ من حياة الأفراد الشخصية، ومن أعمال المؤسسات الأهلية، والحكومية، والشركات الضخمة في الدول المتقدمة، وفي الدول النامية إلى درجة أقل بالطبع.

ويرى علي [21] أن الوسائط المتعددة إحدى مستحدثات هذه التكنولوجيا، وقد ارتبطت الوسائط المتعددة بتكنولوجيا الكمبيوتر، وتكنولوجيا الاتصال عن بعد، حيث أصبحت تشير إلى صنف من برمجيات الكمبيوتر التي توفر المعلومات بأشكال مختلفة، كالصوت والصورة والرسوم المتحركة، إضافة إلى النصوص المكتوبة والمنطوقة. كما يرى سابي [22] أنه يمكن استخدام التكنولوجيا في الدراسات الاجتماعية؛ لمساعدة المتعلم بالمرور بخبرات عن العالم الحقيقي الذي يعيش فيه، وإدراك بعض المفاهيم المعقدة وكيفية معالجتها.

ونظراً للتغيرات العالمية المتسارعة التي نواجهها في العصر الحديث، وفي ضوء التطور التكنولوجي، أصبحت في حاجة ماسة إلى استخدام التكنولوجيا في تدريس التاريخ؛ لما لها من أثر في تقدم الشعوب، في ظل تطوير التعليم نحو الاقتصاد المعرفي. فيشير شيفلى وفانوسين [23] إلى أن استخدام تقنيات التعليم في الدراسات الاجتماعية يجعل من تعلمها وتعليمها نشاطاً فعالاً، يضع المتعلم في سياق تعليمي يجعله مسؤولاً على الأقل عن جزء من تعلمه الخاص.

وتوضح بينيت [24] أن من بين الأمور التي يجب على معلم الدراسات الاجتماعية امتلاكها عند ممارسة المهنة، القدرة على تزويد الطلبة بخبرات، تؤدي إلى تطوير وعيهم وفهمهم؛ لاستخدام تقنيات التعليم في الغرفة الصفية.

تقنية الواقع المعزز:

توجد معلومات مجردة في الكتب المدرسية، وكنا نتمنى لو تجسدت هذه المعلومات في صورة، أو فيديو، أو أشكال ثلاثية الأبعاد؛ لرؤيتها أو فهمها أو معرفة المزيد عنها، كم مركب من مواقع جغرافية وأماكن وأثار تاريخية؟ ورغبت في معرفة المزيد من المعلومات، ورؤية الصور والوسائط حولها، لقد تحققت هذه الأمنيات، وأصبح بمجرد تعريض كاميرا الهاتف المحمول على الكتاب الورقي العادي، فإننا نبعث فيها

(1) تطبيقات الواقع المعزز تفاعلية، ويمكن من اضافة اي نوع من الملفات لها، وكلها تعمل في بيئات تشغيل مستخدمة بشكل دارج لدى الطلاب.

(2) محتوى الواقع المعزز قابلة للتحديث المستمر كونها تعتمد على تحديث وحدات معلوماتية موجودة على خوادم موثر الخدمة.

(3) المحتوى المعزز يمكن ربطها بأدوات تقييم (نماذج استفتاء- صفحات فيس بوك- توتبر) للمتابعة والتقييم.

(4) تقديم المادة العلمية بشكل يتلاءم مع جيل التقنية.

(5) رفع قيمة الكتاب المدرسي واثراؤه بالمكتبة المنزلية.

استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ وتنمية التحصيل:

لم يعد ممكناً ترك العملية التعليمية بمراحلها المختلفة، وموادها الدراسية دون أن تستخدم التقنيات الحديثة؛ لمسيرة التطورات السريعة في هذا العصر، لذا غدا التطوير والتحديث من خلال التخطيط الجيد من أهم الأهداف التي يسعى التربويون لتحقيقها، لتلبية احتياجات المجتمع ومطالب نمو المتعلمين، لقد أدركت أمم كثيرة أهمية التخطيط لبناء مجتمع متقدم يكون أساسه العلم والمعرفة.

وقد أوصى الجمل [32] بضرورة تطوير تدريس التاريخ بمدخل تدريسية متنوعة مدعمة بالوسائط المتعددة، وبخاصة التقنيات الحديثة من حاسب آلي، وإنترنت، وتعلم إلكتروني. ويرى الباحث أن هذه الوسائط والتقنيات، تبث الحيوية في المتعلم، وترئى المواقف التعليمية المحفزة للتعلم من دروس التاريخ، وتزيد من دافعيته.

وأوضح المشهداني [33] ان التطور الكبير في المجالات التقنية والثورة التكنولوجية انصبت على العلمي، والعقلي في بداياتها الا انها توجهت ايضا، لتطوير علم التاريخ وطرائق تدريسه؛ لترفع بذلك التصور القديم عن التاريخ من انه سرد لأحداث الماضي، وقصصه لتدخله في اطار دنيا المعلوماتية التي تغزونا اليوم.

ويرى باينلى [34] أنه يمكن استخدام تقنية الواقع المعزز، وبرامجه وتطبيقاته في تدريس الدراسات الاجتماعية بفروعها المختلفة، فهي بديل عن الخرائط، والمجسمات، والمخطوطات، والنصوص التاريخية وغيرها، فهذه التقنية تقوم بتبسيط الحقائق، ومحاكاة الواقع خصوصا مع المعلومات والمعارف التي يتعذر مشاهدتها، أو ملاحظتها مباشرة، وتوفر التفاعل الشخصي بين المادة التعليمية المرصجة والطلاب.

إن تقنية الواقع المعزز ليست فقط نصا، أو ملف وسائط متعددة مرفقا، إنما هي تقنية لتزويد المستخدم بالمعلومات المناسبة في الوقت الملائم، فالهدف من تصميم هذه التقنية: هو تقليص الفارق بين الواقع الذي يشهده المستخدم والمحتوى الذي تقدمه التقنية.

وقد أضاف يوين وآخرين [13] تقنية الواقع المعزز؛ تساعد الطلاب في تعليم المواد الدراسية التي لا يمكن للطلاب لمسها، أو إدراكها بسهولة إلا من خلال تجربة حقيقية مباشرة مثل التاريخ والجغرافيا، فتساعد الطلاب على استيعابها، وفهمها بطريقة أفضل.

إن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الاجتماعية؛ يساعد المتعلمين على تطوير المهارات المطلوبة في عملية التعلم، ويجعلهم مشاركين نشطين أكثر من كونهم مجرد متلقين سلبيين؛ فيرتفع

الحاسب الألي؛ حيث تسمح تقنية الواقع المعزز بإضافة المحتوى الرقمي بسهولة؛ لإدراك تصور المستخدم للعالم الحقيقي حيث يمكن إضافة الأشكال ثنائية الأبعاد، وثلاثية الأبعاد، وإدراج ملفات الصوت كالفديو كمعلومات نصية، كما يمكن لهذه التعزيزات أن تعمل على تعزيز معرفة الأفراد، وفهم ما يجري من حولهم.

وعرفتها الخليفة والعتيبي [31] بأنه إمكانية دمج المعلومات الافتراضية مع العالم الواقعي، فعند قيام شخص ما باستخدام هذه التقنية للنظر في البيئة المحيطة من حوله، فإن الأجسام في هذه البيئة تكون مزودة بمعلومات تسبح حولها، وتتكامل مع الصورة التي ينظر إليها الشخص، وقد ساعد التطور التقني كثيرا في بروز هذه التقنية، فأصبحنا نراها في الحاسبات الشخصية والهواتف الجوالة، بعد أن كانت حكرًا على معامل الأبحاث في الشركات الكبرى.

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنه تقديم المادة العلمية لمقرر الدراسات الاجتماعية للصف الأول الثانوي بمصاحبة تقنيات تقوم علي دمج صور ومناظر ومقاطع فيديو من العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي من خلال الرسوم الحاسوبية ثلاثية الابعاد ورسوم الانفوجرافيك (فن تحويل البيانات والمعلومات والمفاهيم المعقدة الي صور ورسوم بطريقة سلسلة وسهلة وواضحة وواقعية للطلاب ليتمكن من فهمها واستيعابها بوضوح وتشويق)بتوجيه كاميرا الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي (تابلت) المتصل بالإنترنت إلى صفحات بالكتاب المدرسي؛ مما يجعل الطلاب تتفاعل مع المحتوى، ويتم تحصيله بصورة أفضل، وتنتهى لديهم مهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات. أن تقنية الواقع المعزز جاءت تطويرا للواقع الافتراضي، فبعد أن كان محتوى الواقع الافتراضي أشكالا ثلاثية الأبعاد جاء الواقع المعزز، ليضم أغلب المحتويات الرقمية، كما أن تقنية الواقع المعزز تغلبت على بعض قيود الواقع الافتراضي، كالأدوات والبرمجيات، فالواقع الافتراضي يتطلب أدوات خاصة، واحترافا لبرامج التصميم ثلاثية الأبعاد، ولكن في الواقع المعزز يمكن عمله ببرامج أقل احترافية، أو باستخدام المكتبات الموجودة على الإنترنت، والتي تحتوي على الكثير من الأشكال ثلاثية الأبعاد المصممة سابقا، أو يمكن تعزيز الواقع بفيديو، صورة، صوت...إلخ.

وذكر أندرسون وليروكيبس [15] أهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز بما يلي:

- بسيطة وفعالة.
- تزود المتعلم بمعلومات واضحة وموجزة.
- تمكن المتعلم من إدخال معلوماته وبياناته وإيصالها بطريقة سهلة.
- تتيح التفاعل السلس بين كل من المعلم والمتعلم.
- تجعل الإجراءات بين المعلم والمتعلم شفافة وواضحة.
- تمتاز بفعاليتها من حيث التكلفة، وقابليتها للتوسع بسهولة. بذلك يتضح لنا أن تقنية الواقع المعزز تخدم العملية التعليمية عامة، والمتعلمين خاصة، وهذا يجعل تقنية الواقع المعزز هي الاختيار الأفضل للطلاب؛ مما يحتم على المؤسسات التعليمية توظيف التقنية بما يعود بالنفع، والفائدة على المتعلم والمعلم، والمؤسسات التعليمية.
- فوائد استخدام تقنية الواقع المعزز "الكتاب التفاعلي" في التدريس:

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

جمال الدين العمرجي

التي تهدف إلى الاستخدام الفعال لطريقة ذهنية في التعامل مع المعرفة التاريخية، وتنظيمها، أو معالجتها؛ لاكتشاف علة الأحداث الماضية، واتخاذ التاريخ التي تراه الآن.

ويعرفها الباحث إجرائياً بمجموعة المهارات التي يكتسبها المتعلم أثناء دراسة التاريخ وتساعد على كيفية التفكير، والفهم والاستيعاب، والتحليل والتفسير التاريخي، وتكسبه مهارات البحث التاريخي، من خلال استخدام تقنية الواقع المعزز، وسوف يقتصر البحث على خمس مهارات وهي: مهارة قراءة النصوص التاريخية، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التفكير الزماني والمكاني في الحدث التاريخي، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التقصي التاريخي باستخدام تقنيات التعليم.

ويرى مصطفى [41] أن استخدام تقنيات التعليم في تدريس الدراسات الاجتماعية الوطنية؛ يساعد المتعلم في اكتساب مهارات البحث التاريخي، والجغرافي ورسم الخرائط، وإدراك حقيقة الظواهر الطبيعية، وجمع البيانات التاريخية، واستخدام المحاكاة، والألعاب والاستقصاء، وحل المشكلات.

كما يرى ماسون وآخرون [42] أن معلم الدراسات الاجتماعية يجب أن يحاول اكتشاف التطبيقات التكنولوجية في مجال الدراسات الاجتماعية، مع الأخذ بالحسبان كيف أن التكنولوجيا قد غيرت الطرائق التي نتعلم بها ونعلم، وإتاحة الفرص لدراسة العلاقات بين العلم والتكنولوجيا والمجتمع، وتطوير المعرفة، ومهارات التفكير، والمشاركة لدى المتعلمين؛ لإعدادهم كمواطنين صالحين في مجتمع ديمقراطي.

وأكد خريشه [43] على مكانة التاريخ بين فروع الدراسات الاجتماعية في تنمية مهارات التفكير العليا، وتعدُّ مهارتي التحليل والتركيب، من المهارات الضرورية لتفسير التاريخ وتوضيحه، كما أنها من أساسيات مهارات التفكير الناقد الذي بواسطته يتم تقويم الأدلة التاريخية، وإصدار الأحكام عن صحة الحقائق، والربط بين حقيقة وأخرى.

وتوضح بينيت [24] أن من بين الأمور التي يجب على معلم الدراسات الاجتماعية امتلاكها عند ممارسة المهنة، القدرة على تزويد الطلبة بخبرات تؤدي إلى تطوير وعيهم، وفهمهم وتفكيرهم؛ لاستخدام تقنيات التعليم في الغرفة الصفية.

ويحدد دوليتل وهيكس [44] الكفايات التي يجب أن يتمكن معلم الدراسات الاجتماعية منها عند استخدام تقنيات التعليم، ومنها استخدامها كأداة للاستقصاء، والتفكير من قبله، ومن قبل طلبته، وتعزيز التفاعل المحلي، والعالمي لدى الطلبة، وإضفاء صبغة المصادقية على المصادر التاريخية والجغرافية.

وقد أوضح الزهراني [45] إن تدريس التاريخ ينبغي أن يأخذ منحنى يتلاءم مع التطورات والاستشرافات المستقبلية، لا سيما وأن المناهج الدراسية سيتم اختيارها وبنائها في المستقبل من لدى الطلبة، وعلى المدرسين أن يستعملوا استراتيجيات تدريس تحقق هدف المحافظة على بنية التاريخ كعلم، ومادة دراسية في المفاهيم والحقائق، والأحداث، وتنقيته من الافتراءات، والتبديلات والتدلسيات، والتشويهات الممكنة، كما عليهم ابتكار الأساليب التي تساعد على تحقيق مهارات التفكير

مستواهم التحصيلي حيث يرى شيلتون وهيدلى [35] أن تعلم الجغرافيا باستخدام الواقع المعزز؛ تساعد الطالب على اكتشاف الظواهر الطبيعية بتقنية متطورة، مع توفير المرونة اللازمة لتصوير الظواهر والتفاصيل عن الدول والمدن والأماكن الجغرافية. ويرى شارير [9] أن تعلم التاريخ باستخدام الواقع المعزز؛ يساعد الطلاب على معايشة الأحداث التاريخية، كأنهم مشاركون فيها، وتمكنهم كذلك من التفاعل مع الشخصيات التاريخية، والتعرف على أهم وقائع الحروب والثورات، وتمثيل أهم الشخصيات المشاركة في أحداثها؛ مما يزيد تحصيلهم الدراسي.

وأثبتت دراسة سوماديو ورامبلى [11] أن استخدام الواقع المعزز في التدريس؛ سيجعل الطلاب يحفظون الأشياء التي تعلموها بشكل أفضل؛ لأن تصوير المحتوى يكون أكثر جاذبية في كائنات افتراضية ثلاثية الأبعاد، يمكنهم التفاعل معها في بيئة العالم الحقيقي. كما أثبتت دراسة بيرزلوبيز وكوتيرو [36] أن احتفاظ الطلاب الذين استخدموا محتوى الوسائط المتعددة بتقنية الواقع المعزز أكبر للمعرفة، عكس الطلاب الذين اتبعوا المنهج التقليدي. وأثبتت دراسة شيا [37] أن تقنية الواقع المعزز المحمولة توفر وسيلة ناجحة، لتعلم اللغة خارج الفصول الدراسية، وذات تأثير إيجابي على الطلاب. كما أثبتت دراسة الحسيني [38] أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية التحصيل لمقرر الحاسب الآلي عند المستويات المعرفية عند مستويات (التذكر، الفهم، التحليل) لدى طالبات الصف الثالث الثانوي بمدينة مكة المكرمة، وتنمية الاتجاه نحوها بسبب ما تقدمه من أنشطة تجعلهن يطمحن ما يتعلمن.

وقد أشار عطارة وكنسارة [16] إلى أن تقنية الواقع المعزز تلعب دوراً مهماً في مساعدة المعلم على شرح المعلومة بشكل أكثر كفاءة، فإذا كان المعلم يشرح درساً عن الحضارة القديمة مثلاً، فإنه سيواجه صعوبة في تبسيط المعلومة إذا لم يكن معه قطعة أثرية يمكن للمتعلمين معاينتها مثلاً، ولكن مع تقنيات الواقع المعزز أصبحت عملية التعليم أسهل، فبفضلها يستطيع المعلم عرض كل زاوية من زوايا القطعة الأثرية، ويستطيع المتعلمون معاينتها.

استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ وتنمية مهارات التفكير التاريخي:

يعد التفكير التاريخي بعداً هاماً من أبعاد تطوير برامج الدراسات الاجتماعية بمراحل التعليم العام وأحد أهداف تدريس التاريخ، باعتبار أن دراسة التاريخ ليس الهدف منها حفظ المعلومات التاريخية كغاية في حد ذاتها، وإنما تهدف إلى اكتساب المتعلمين مهارات التفكير التاريخي مثل: النقد والتفسير للأحداث التاريخية، فالمتعلمون في حاجة إلى قليل من المعرفة التاريخية وكثير من الفهم لتلك المعرفة.

ومهارات التفكير التاريخي يعرفها ويتكر [39] بأنها أسلوب تدريس التاريخ، الذي يشجع الطلبة على التفكير في الماضي، بطريقة تتطلب الأخذ بوجهات نظر الآخرين الذين يعيشون في أزمنة مختلفة؛ ليمكنوا من تحليل وتفسير الأحداث التاريخية، والبحث التاريخي اخذين بنظر الاعتبار ظروف ذلك الماضي.

وتعرفها قزامل [40] مجموعة من مهارات التفكير المترابطة والمتداخلة

الأطراف ذات العلاقة؛ لتوفير متطلبات نجاح توظيف التقنيات المعاصرة في تدريس التاريخ، من زيادة فناعة معلمي التاريخ بأهميتها، ووضعها في اولويات الخطط التربوية الموضوعية، وتحديد الاهداف من استعمالها بشكل علمي منطقي، وبما لا يتعارض مع طرائق التدريس المستعملة، زيادة على العمل على اكتساب معلمي التاريخ مهارات التفكير التاريخي ليكسبها لطلابهم.

وتشير المطيري [17] مصطلح الواقع المعزز (Augmented Reality) إلى تقنية تزود الواقع الحقيقي للمستخدم بمعلومات افتراضية، يتم إنتاجها باستخدام الكمبيوتر من الوسائط المتعددة كالصور، والأصوات والفيديو، والكائنات ثنائية وثلاثية الأبعاد، بحيث يتم تزويد المستخدم بالمعلومات الافتراضية المناسبة في الوقت المناسب؛ وذلك بهدف توسيع مداركه وزيادة مستوى فهمه للمحتوى، وتفكيره، والاحتفاظ به. استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ وتنمية الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات:

تعتبر الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات من الشروط الأساسية التي يتوقف عليها تحقيق الهدف من عملية التعلم، سواء في تحصيل المعلومات والمعارف، أو تعلم أساليب وطرق التفكير، أو تكوين الاتجاهات والقيم أو تعديل بعضها.

وقد عرفت قطامي [53] الدافعية للتعليم بأنها حالة داخلية تحث المتعلم على السعي بأي وسيلة؛ ليمتلك الأدوات والمواد التي تعمل على إيجاد بيئة، تحقق له التكيف والسعادة وتجنبه الوقوع في الفشل. وتعرفها سعيد [54] بأنها تستخدم لتفسير الدرجة التي يقوم عندها الطلبة باستثمار انتباههم، ومجهودهم في الموقف الصفي. وعرفتها غباري [55] هي البحث عن نشاطات تعليمية تقنية ذات معنى مع أقل طاقة للاستفادة منها.

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها الحالة التي تثير اهتمام الطلاب، وتدفعهم إلى ممارسة الأنشطة التقنية للتعليم والتعلم، والقيام بسلوك موجه، لتحقيق الاهداف المرجوة، ويستدل على ذلك من خلال الدرجة التي يحصل عليها في المقياس المعد.

وقد بين فارمر [56] للتاريخ قيمة تربوية، فهو يمكن الطالب من التعلم من أخطاء ماضيه الشخصي، وكذلك التعلم من الاخطاء التي وقع فيها اسلافه، فهو بالنسبة للمجتمع كالذاكرة بالنسبة للفرد، ويمكن من خلاله أيضاً دراسة محتوى كل العلوم الاجتماعية، إذ ان بإمكان التاريخ ان يربط بين الأحداث السياسية التطورات على الصعيد الاجتماعي والاقتصادي والثقافي، هذا الى جانب المتعة الذهنية الخالصة، حيث يسافر القارئ عقلياً وعاطفياً الى عصور واماكن اخرى، وفي النهاية ونتيجة للفرصة المتواصلة يقع الطلبة في حب التاريخ ودراسته، وتزداد دافعيتهم للتعليم باستخدام التقنيات. وأشار عبد الله [57] إلى أن دارس مادة التاريخ يتعلم كيف يفكر، ويتخيل الحدث التاريخي، ويتمثل المواقف التاريخية، وكأنه يعيش فيها ويتفاعل معها، وهذا ما سيساعده على التعاطف مع الأحداث التاريخية، وبالتالي ينعكس على تكوينه الوجداني، لان احداث التاريخ البشري هي محصلة للتفاعل بين عقل الفرد ووجدانه، وبذلك يصبح التاريخ ذا معنى وقيمة بالنسبة للطالب، وتنبى دافعيته للتعليم باستخدام التقنيات.

التاريخي، وهذا يعني ضرورة الالتزام التدريسي بتطوير كفاياتهم المهنية، بشكل يتوازن مع متطلبات البنية التعليمية المستقبلية، وخصائصها، وبما يتلاءم مع خصائص الطلبة ويلي احتياجاتهم.

ويعد مشروع الجمعية التاريخية الأمريكية [46] عن تدريس التاريخ، وتعلمه في العصر الرقمي، أحد المشاريع الحديثة الهامة التي قامت بتطوير وحدات دراسية قائمة على التعلم الإلكتروني؛ لدراسة التاريخ الأمريكي، وتتم دراستها وفق استراتيجيات تعتمد على التحليل التاريخي، واستخدام مصادر تعلم متنوعة، فكل التقنيات المستخدمة طورت؛ لتساعد المتعلمين على التعلم بالكشف والاستقصاء، واكتساب مهارات التفكير التاريخي.

ويذكر كترينجهام [47] أن من أهم أهداف الدراسات الاجتماعية بفروعها تنمية مهارات جمع، وتنظيم، وتفسير، وربط المعلومات، ومعالجتها، والتوصل إلى استنتاجات، وإيجاد بدائل لحل المشكلات، واتخاذ القرارات، وأن الدراسات الاجتماعية تتحمل المسؤولية في إعداد المتعلمين؛ لتحديد المشكلات التي يواجهها المجتمع، وفهمها، وإيجاد الحلول لها. ويضيف أوسك [49] إليها تنمية فهم المعلومات والمفاهيم والتعميمات، وعلى تفسير الأحداث، والظواهر الاجتماعية وتحليلها، والتواصل والتفاعل مع الآخرين.

وترى ابا الخيل [48] أن منهج التاريخ أحد المناهج الدراسية الذي يفترض أن يسهم بدور فعال في تعليم المتعلم كيف يفكر، وابتكر الجديد، وبالنظر إلى طبيعته المتميزة المركزة على النقد والاستقصاء، حيث تؤكد الاتجاهات المعاصرة في تدريس التاريخ، أن دراسة التاريخ تتطلب أن يكون المتعلمون مؤرخين أكثر من كونهم متعلمين، وينطلق هذا التأكيد من طبيعة التاريخ، ومنهجية القائمة على البحث والاستقصاء، والتفكير الناقد المستندة إلى مهارات يمارسها المؤرخ عند معالجاته التاريخية في مصادر متعددة؛ للوصول إلى الحقيقة التاريخية، الأمر الذي يؤكد أن دراسة التاريخ تتطلب القيام بأنشطة متعددة؛ للكشف عن الحقائق التاريخية من الأدلة والمصادر المتنوعة.

وتوضح العاتكي وسليمان [50] أن مادة الدراسات الاجتماعية بفروعها لا تحتاج إلى متعلم يذكرها، ويحفظها بقدر ما تحتاج إلى متعلم مفسر، ومقيم للمعلومات التي تتضمنها بحيث؛ تساعده في فهم واقعه الحياتي، والتنبؤ بمستقبله الآتي، لا ولاسيما وأن المحتوى الدراسي يعمل بوصفه أرضية يحدث فيها التفكير، لذا لا بد من اختياره بعناية واهتمام، إذ لا تكمن قيمته بذاته فقط، وإنما بما ينعكس إيجاباً على طريقة التدريس، وعلى المعلم بما يشجعه أن يعلم بطريقة تسهم في تنمية مهارات التفكير التي يتضمنها ذلك المحتوى.

وأشار برقي [51] إلى أنه رغم ما يبذل من عمليات في مراكز التطوير لمنهج التاريخ، والأخذ بأحدث الاتجاهات، والنماذج والأساليب في تدريسها، والاستعانة بكافة الوسائل وتكنولوجيا المعلومات، والعناية بأساليب إعداد المدرس وغيرها، إلا أنها ستظل محدودة ما لم تتجه النية إلى الاهتمام بالطالب، وتوفير مناخ تعليمي، يسمح له باكتساب المهارات التي يحتاجها، وان كانت هذه المهارات موجودة لديه، ولكنها تحتاج إلى إنماء؛ للإفادة منها في تعليم التاريخ.

وقد أوصى الكريطي [52] بضرورة العمل الجماعي المشترك بين كل

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

جمال الدين العمرجي

- مراجعة الأدبيات السابقة الخاصة بمتغيرات الدراسة. ووضع إطار نظري لتقنية الواقع المعزز وكيفية الاستفادة بها في الواقع التربوي المعاصر.

- تحديد مهارات التفكير التاريخي والتي سوف تعمل الاستراتيجية على تنميتها لدى الطلاب.

- تحديد أبعاد الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات والتي سوف تعمل تقنية الواقع المعزز على تنميتها لدى الطلاب.

- تصميم دليل معلم عن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي الوحدة الثالثة: "الأحداث العالمية المؤثرة في العالم" المقررة على طلاب الصف الأول الثانوي في الفصل الدراسي الأول في كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية بالمملكة العربية السعودية.

- إعداد أدوات القياس الخاصة بالدراسة وتشمل:

اختبار تحصيلي في الوحدة المختارة. (إعداد الباحث).

مقياس مهارات التفكير التاريخي. (إعداد الباحث).

مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات. (إعداد الباحث).

- تطبيق أدوات القياس التي تشمل الاختبار التحصيلي، ومقياس مهارات التفكير التاريخي، ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات، تطبيقاً قليلاً على تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة، أي قبل دراسة الوحدة الثالثة من مقرر الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الأول الثانوي، باستخدام تقنية الواقع المعزز للمجموعة التجريبية، وباستخدام الطريقة التقليدية للمجموعة الضابطة.

- تطبيق تقنية الواقع المعزز على طلاب المجموعة التجريبية فقط في تدريس الوحدة الخامسة من مقرر الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الأول الثانوي، وطلاب المجموعة الضابطة يدرسون الوحدة بالطريقة التقليدية.

- تطبيق أدوات القياس التي تشمل الاختبار التحصيلي، ومقياس التفكير مهارات التاريخي، ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات، تطبيقاً بعدياً على تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة، أي بعد دراسة الوحدة الخامسة من مقرر الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الأول الثانوي، باستخدام تقنية الواقع المعزز للمجموعة التجريبية، وباستخدام الطريقة التقليدية للمجموعة الضابطة.

- رصد نتائج تطبيق أدوات القياس وتحليلها إحصائياً.

- الخروج بالتوصيات وتقديم المقترحات الخاصة.

خطوات تطبيق إجراءات الدراسة:

للإجابة على تساؤلات الدراسة والتحقق من صحة فرضها اتبعت

الإجراءات التالية:

أولاً- اختيار المحتوى العلمي:

تم اختيار الوحدة الثالثة: "الأحداث العالمية المؤثرة في العالم" المقررة على طلاب الصف الأول الثانوي من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية بالمملكة العربية السعودية في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2016م-2017م.

وأثبتت دراسة شاربر [9] أن استخدام ألعاب الواقع المعزز في تدريس التاريخ نموذج قد حفز الطلاب، وأثار دافعيتهم على جمع، وتقييم وتفسير المعلومات التاريخية، وإيجاد الفروض، واستخلاص الاستنتاجات.

ويوضح السيد [1] دور دافعية المتعلم في توجيه عملية التعلم بداية واستمراراً، سبيل جذب انتباه الطلاب، وتفعيل دافعيتهم، على المعلمين أن يتأكدوا من وثوق صلة كل موضوع بالتعلم ككل، والصلة هنا تشير إلى الأنشطة التي تلي احتياجات المتعلمين: لتحقيق فرصة التعلم الذاتي، كما أن على المعلم أن يربط مواضيع المحتوى العلمي باهتمامات الطلبة، وبغیراتهم الشخصية، وبالفضايا الاجتماعية، والخلفيات الثقافية، وبالمواد الدراسية الأخرى. وهو ما تؤيده النظرية المعرفية التي تركز على أهمية أن يتعلم الطالب الشيء الجديد، عن طريق ربطه بالأحداث، والأشياء المألوفة، وذات المعنى بالنسبة له، وعلى المعلم أن يتذكر أن معظم طلابه قد لا يمتلكون - على الأغلب - ما يمتلكه هو من دافعية داخلية للتعلم، بل إن دافعيتهم بحاجة إلى التحفيز عن طريق ربط ما يدرسه من محتوى علمي بالأشياء المألوفة، والمهمة بالنسبة لهم. وأشار يونين وآخرين [30] إلى أن استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس تحفز الطلاب على اكتشاف معلومات المواد التعليمية من زوايا مختلفة وتزيد من دافعيتهم للتعلم باستخدام التقنيات.

وتؤكد الغامدي [58] علي أن تقنية الواقع المعزز تعمل على زيادة دافعية التعلم لدى المتعلم. وتشير المطيري [17] إلى أن تقنية الواقع المعزز ثورة في طرق التعليم والتعلم، وذلك للإمكانيات الهائلة التي توفرها، ومنها تحقيق تعلم مستمر للجميع، وتقديم المادة العلمية بشكل يتلاءم مع جيل التقنية، وتشجع خيال وإبداع المتعلمين، وزيادة دافعيتهم للتعلم باستخدام التقنيات، وتنمية المهارات العملية لديهم، ومساعدتهم على التحكم في طريقة تعلمهم، من خلال التعلم وفقاً لمدى استيعابهم وطريقتهم المفضلة، ومساعدتهم في تعلم المواد الدراسية التي لا يمكن لمسها أو استيعابها بسهولة، إلا من خلال تجربة حقيقية مباشرة، إضافة إلى تسهيل فهم المواضيع المعقدة. وقد كشفت دراسة عثمانة والقاعد [59] عن استراتيجيات التدريس الفعالة في إثارة دافعية الطلبة للتعلم عند دراسة الدراسات الاجتماعية تلك التي تعتمد على التقنيات الحديثة مثل: تنظيم المشاريع، والألعاب التربوية، وربط المادة بالأحداث الجارية.

4. الطريقة والإجراءات

أ. منهج الدراسة

تستخدم الدراسة المنهج شبه التجريبي الذي يعتمد على التصميم التجريبي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، ليكون استخدام تقنية الواقع المعزز مع المجموعة التجريبية فقط، وطريقة التدريس التقليدية مع المجموعة الضابطة. وتستخدم المنهج الوصفي في استعراض الدراسات السابقة ومناقشة النتائج التي توصل إليها الباحث.

إجراءات الدراسة:

واتساقاً مع منهجية البحث، سارت الدراسة الحالية وفقاً للخطوات التالية:

ثانياً- إعداد دليل المعلم:

تم إعداد دليل ليسترشد به المعلم عند تدريس الوحدة، وتضمن:

- مقدمة: تضمنت مقدمة الدليل توضيح الهدف من استخدام الدليل، وبعض الإرشادات العامة للمعلم حول كيفية تنفيذ الاستراتيجية المقترحة.

- الاهداف العامة للوحدة.

- بوضع خطة زمنية لتدريس موضوعات المحتوى: بما يتفق والخطة الزمنية المحددة من قبل وزارة التربية والتعليم لتدريس تلك الموضوعات .

- تخطيط دروس المحتوى: تم تنظيم دروس المحتوى طبقاً لاستخدام تقنية الكتاب التفاعلي كأحد تطبيقات تقنية الواقع المعزز. بحيث يتضمن كل درس العنوان، الأهداف الإجرائية، المفاهيم المتضمنة، المواد والوسائل التعليمية، والاستراتيجية المقترحة، تقويم الدرس.

وللتأكد من صدق الدليل قام الباحثان بعرض الدليل على مجموعة من السادة المحكمين والخبراء، أشاروا ببعض الاقتراحات والتعديلات التي تم إجراؤها ليصبح في صورته النهائية.

ثالثاً - إعداد أدوات القياس الخاصة بالدراسة:

أ- الاختبار التحصيلي: مر إعداد الاختبار بالخطوات التالية:

• تحديد الهدف من الاختبار: تم إعداد اختبار تحصيلي في الوحدة الثالثة " الأحداث العالمية المؤثرة في العالم" المقررة على طلاب الصف الأول الثانوي من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية بالمملكة العربية السعودية في الفصل الدراسي الأول، بهدف قياس تحصيلهم في مستويات (الفهم- التطبيق -التحليل - التقويم) بعد استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس

• الاطلاع على العديد من الأدبيات والدراسات والبحوث التي اهتمت باستخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس مثل دراسة شاربر [9] ودراسة فريتاس وكامبوس [10] ودراسة سوماديو ورامبلى [11] ودراسة شين وتساي [12] ودراسة يوين وآخرين [13] ودراسة باربيرا وآخرون [14] ودراسة أندرسون وليروكبيس [15] ودراسة عطارة وكنسارة [16] ودراسة المطيري [17].

• تحديد نوع أسئلة الاختبار: تم اختيار نوع الأسئلة (الاختبار من متعدد) يتكون من (40) سؤالاً لقياس تحصيل الطلاب في المستويات المحددة، والدرجة النهائية للاختبار التحصيلي (40) درجة، والوزن النسبي لمستويات الاختبار يوضحه الجدول التالي:

جدول 1

مواصفات الاختبار التحصيلي

مستويات الاختبار	أرقام الأسئلة	عدد الأسئلة	الدرجة الكلية	الوزن النسبي
الفهم	10-1	10	10	25%
التطبيق	11-20	10	10	25%
التحليل	21-30	10	10	25%
التقويم	31-17	10	10	25%
المجموع	40	40	40	100%

الاطلاع على العديد من الأدبيات والدراسات والبحوث التي اهتمت باستخدام استخدام تقنية الواقع المعزز وأثره على تنمية التفكير مثل: دراسة شاربر [60]، ودراسة فريتاس وكامبوس [10]، ودراسة سوماديو ورامبلى [11] ودراسة شن وتساي [12] ودراسة لارسن وبوغنر وبوتشولز وبركسدا [18] ودراسة باربيرا وآخرون [14] ودراسة المطيري [17]. والدراسات التي تناولت مهارات التفكير التاريخي مثل: دراسة جريف وأفيري [7] ودراسة مارتوريلا [8] ودراسة ويتكر [39] ودراسة الزهراني [45] ودراسة أوسك [49] ودراسة ابا الخيل [48] ومشروع الجمعية التاريخية الأمريكية [46] ودراسة برقي [51] ودراسة العاتكي وسليمان [50] ودراسة الكريطي [52].

تحديد نوع أسئلة المقياس:

قام الباحث بصياغة أسئلة الاختبار التي تحقق قياس كل مهارة من مهارات المقياس بما يتناسب مع طبيعة المهارة والدرجة النهائية للاختبار التحصيلي (50) درجة، والوزن النسبي لمستويات الاختبار يوضحه الجدول التالي:

• صدق الاختبار وثباته: تم عرض الصورة المبدئية على مجموعة من المحكمين، وتم إجراء التعديلات المطلوبة، ثم حساب الصدق الذاتي للاختبار (0.93)، ثم حساب معامل ثبات الاختبار باستخدام التجزئة النصفية وكان معامل الثبات (0.82).

الصورة النهائية: تكون الاختبار في صورته النهائية من (40) سؤالاً بحيث يعطى درجة لكل سؤال، وقد وزعت الأسئلة على المستويات الأربعة حسب الوزن النسبي لكل مستوى، وتم حساب زمن الإجابة عليه بحصة دراسية (50 دقيقة).

ب- مقياس مهارات التفكير التاريخي:

مر إعداد المقياس بالخطوات التالية:

تحديد الهدف من الاختبار: يهدف هذا المقياس إلى قياس مهارات التفكير التاريخي، وقد اقتصر القياس على خمس مهارات وهي: مهارة قراءة النصوص التاريخية، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التفكير الزماني والمكاني في الحدث التاريخي، مهارة التحليل التاريخي، مهارة التقصي التاريخي باستخدام تقنيات التعليم" بعد استخدام تقنية الواقع المعزز.

مواصفات مقياس مهارات التفكير التاريخي

الوزن النسبي	الدرجة الكلية	عدد الاسئلة	مهارات المقياس
20%	10	2	مهارة قراءة النصوص التاريخية
20%	10	2	مهارة التحليل التاريخي
20%	10	2	مهارة التفكير الزمني والمكاني في الحدث التاريخي
20%	10	2	مهارة التحليل التاريخي
20%	10	2	مهارة التقصي التاريخي باستخدام تقنيات التعليم
100%	50	10	المجموع

للطالب.

• الاطلاع على العديد من الأدبيات والدراسات والبحوث التي اهتمت بتنمية الدافعية للتعلم مثل: دراسة بروكات ودركين [61] دراسة هفنيير [62] ودراسة هسياو وآخرون [63] ودراسة عثمانة والقاعد [59] ودراسة جلين وبريكمان [64] ودراسة جلين وبريكمان [65] ودراسة تزن [66] ودراسة السيد [1] ودراسة صالح [67] ودراسة المطيري [17].

• تحديد نوع أسئلة المقياس: قام الباحث بصياغة أسئلة المقياس التي تحقق قياس كل بعد من أبعاد المقياس، واتبع التقدير الخماسي في الاجابة على عبارات المقياس (موافق بدرجة كبيرة - موافق - متردد - غير موافق - غير موافق بدرجة كبيرة).

• صدق المقياس وثباته: تم عرض الصورة المبدئية على مجموعة من المحكمين وتم إجراء التعديلات المطلوبة. ثم حساب الصدق الذاتي للمقياس (0,94) ثم حساب معامل ثبات للمقياس باستخدام التجزئة النصفية وكان معامل الثبات (0.85).

صدق الاختبار وثباته: تم عرض الصورة المبدئية على مجموعة من المحكمين، وإجراء التعديلات المطلوبة، ثم حساب الصدق الذاتي للاختبار (0.91) ثم، حساب معامل ثبات الاختبار باستخدام التجزئة النصفية وكان معامل الثبات (0.85).

• الصورة النهائية: تكون المقياس في صورته النهائية من خمسة أقسام رئيسية للمهارات الخمس، وتحديد المطلوب في كل قسم، وتم تحديد زمن الإجابة عليه (50 دقيقة).

ت- اعداد مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات:

مر إعداد مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات بالخطوات التالية:

• تحديد الهدف من المقياس: يهدف المقياس إلى قياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى طلاب الصف الأول الثانوي، وقد اقتصر على ثلاثة أبعاد هي: الدافعية الذاتية للتعلم باستخدام التقنيات، ونظرة الطالب للتعلم باستخدام التقنيات، وقيمة التعلم باستخدام التقنيات

جدول 3

مواصفات مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات

الوزن النسبي	الدرجة الكلية	المحور	م
33,333%	50	الدافعية الذاتية للتعلم باستخدام التقنيات	1
33,333%	10	نظرة الطالب للتعلم باستخدام التقنيات	2
33,333%	10	قيمة التعلم باستخدام التقنيات للطالب	3
100%	30	المجموع	

التدريس العادية، وسوف يدرس لها معلم الفصل حسب الأسلوب المعتاد الذي يستخدم في التدريس.

التطبيق القبلي لأدوات القياس:

لحساب التجانس بين المجموعات تم صياغة الفرض الأول:

الفرض الأول: " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي ومقياس مهارات التفكير التاريخي ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات " وللتأكد من صحة الفرض تم تطبيق الاختبار التحصيلي، ومقياس مهارات التفكير التاريخي، ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات على طلاب المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة تطبيقاً قبلياً في أيام الأحد والأثنين 13/14/11/2016م. وتم رصد درجات التطبيق القبلي والمعالجة الإحصائية لها للتحقق من تكافؤ المجموعتين من حيث تحصيل التحصيل والتفكير التاريخي، والدافعية للتعلم باستخدام

• الصورة النهائية: تكون المقياس في صورته النهائية من ثلاث أقسام رئيسية، وتم تحديد المطلوب في كل قسم، وحساب زمن الإجابة عليه بحصة دراسية (50 دقيقة).

التصميم التجريبي للدراسة:

اختيار عينة الدراسة: قام الباحث باختيار عينة الدراسة، وهم تلاميذ فصلين من إحدى المدارس الثانوية (ثانوية نجد) بمحافظة الدوادمي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، وتم الحصول على موافقة المدرسة على تطبيق البحث بها.

المجموعة التجريبية: وهم طلاب فصل 1/أ ويدرسون الوحدة الثالثة " الأحداث العالمية المؤثرة في العالم" باستخدام تقنية الواقع المعزز وسوف يقوم بالتدريس للمجموعة التجريبية معلم الفصل عبد العزيز محمد العنزي بعد إعطائه دليل المعلم، والجلوس معه؛ لتوضيح كيفية استخدام دليل المعلم، والإجابة على أي استفسار يدور في ذهنه.

المجموعة الضابطة: وهم طلاب فصل 1/ ب وهم الذين يدرسون الوحدة الثالثة "الأحداث العالمية المؤثرة في العالم" باستخدام طريقة

جدول 4

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) لدرجات التطبيق القبلي لأدوات القياس

الأداة	الدرجة	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت) عند مستوى 0,01 دلالتها
		م	ع	م	ع	
الاختبار التحصيلي	40	13,15	6,75	13,75	6,70	1,88
مقياس مهارات التفكير التاريخي	50	13,15	7,75	13,88	7,10	1,65
مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات	150	45,33	15,14	45,22	15,38	1,95

يتضح من الجدول السابق:

ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات تطبيقاً بعدياً على عينة الدراسة، وتم هذا يوم الاحد والاثنين 18-19/12/2016م للمجموعتين، وتم الحصول على إفادة من المدرسة بأنه تم تطبيق البحث بها.

5. النتائج

أولاً: نتائج تطبيق الاختبار التحصيلي:

للإجابة السؤال الثاني: ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل لدى الطلاب؟ وللإجابة على هذا السؤال تم صياغة الفرض الثاني والثالث والرابع.

الفرض الثاني:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي"، وتم التأكد من صحة الفرض وحساب وقيمة (ت) كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول 5

يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي ودرجاتهم في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة التجريبية	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التطبيق القبلي	36	13,15	7,75	11,79	دالة عند مستوى 0,01
التطبيق البعدي	36	37,25	9,66		

المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية. " وتم التأكد من صحة الفرض وحساب وقيمة (ت) كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول 6

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التجريبية	36	37,25	9,66	8,74	دالة عند مستوى 0,01
الضابطة	36	26,13	6,26		

يركز على مدى الثقة التي تضعها في النتائج بصرف النظر عن حجم الفرق أو حجم الارتباط، بينما يركز مفهوم حجم التأثير على الفرق أو حجم الارتباط بصرف النظر عن مدى الثقة في النتائج، ويتحدد حجم التأثير وما إذا كان صغيراً أو متوسطاً أو كبيراً [69].

عدم وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية، وتلاميذ المجموعة الضابطة في تطبيق الاختبار التحصيلي، ومقياس مهارات التفكير التاريخي، ومقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات في التطبيق القبلي، وهذا يدل على تجانس المجموعتين، وبذلك تم قبول الفرض الأول.

التدريس لمجموعتي الدراسة:

قام بالتدريس لمجموعتي البحث معلمي الفصل، وبدء تدريس الوحدة حسب خطة الوزارة يوم الثلاثاء 16/11/2016، واستغرق التدريس شهر، وقد راعى الباحث أن تكون المدة الزمنية لتدريس الوحدة هي المدة الزمنية التي أقرتها الوزارة، وتم الانتهاء من تدريس الوحدة للمجموعتين التجريبتين يوم الخميس 15/12/2016م.

التطبيق البعدي لأدوات القياس:

بعد الانتهاء من تدريس الوحدة للمجموعتين التجريبية والضابطة تم تطبيق الاختبار التحصيلي، ومقياس مهارات التفكير التاريخي،

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، وبذلك تم قبول الفرض الثاني. الفرض الثالث: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية على طلاب المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي، وبذلك تم قبول الفرض الثالث. الفرض الرابع: "تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية التحصيل لدى طلاب المجموعة التجريبية" إن مفهوم الدلالة الإحصائية للنتائج

جدول 7

الجدول المرجعي المقترح لتحديد مستويات حجم التأثير

كبير	متوسط	صغير	حجم التأثير
0.14	0.06	0.01	قيمة (η^2)
0.80	0.50	0.20	قيمة (d)

مربع قيمة "ت" لدلالة الفروق بين متوسطين غير مرتبطين لعينتين متساويتين في عدد الأفراد.
درجات الحرية df

استخدام الباحث معادلة مربع ايتا (η^2) التالية:

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

ولتحديد حجم تأثير المتغير المستقل (استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ) في المتغير التابع (التحصيل) تم حساب قيمة مربع ايتا وقيمة d المقابلة لها كما هو موضح بالجدول التالي:

ومن قيمة مربع ايتا يمكن حساب قيمة حجم التأثير (d) باستخدام المعادلة التالية:

$$d = \frac{\sqrt{\eta^2}}{\sqrt{1-\eta^2}}$$

جدول 8

قيمة وقيمة d المقابلة لها ومقدار حجم تأثير

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	قيمة "ت"	قيمة " η^2 "	قيمة "d"	حجم التأثير
التجريبية	استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ	التحصيل	11,79	0,94	5,45	كبير

المعزز في تدريس التاريخ " رشدي فام [69] وبذلك يكون الباحث قد تحقق من صحة الفرض الرابع.
ولحساب فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية التحصيل استخدم الباحث معادلة الكسب المعدل لبلاك [68].

يتبين من الجدول السابق ما يلي: أن حجم تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية التحصيل لطلاب المجموعة التجريبية كبير، نظراً لأن قيمة (d) أكبر من (0.8)، ويمكن تفسير نفس النتيجة على أساس أن (94%) من التباين الكلي للمتغير التابع "التحصيل" يرجع إلى تأثير المتغير المستقل "استخدام تقنية الواقع

جدول 9

متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي ونسبة الكسب المعدل لبلاك

المجموعة	متوسط الدرجات قبلياً	متوسط الدرجات بعدياً	النهاية العظمى للاختبار	نسبة الكسب المعدل	الدلالة
التجريبية	13,15	37,25	40	1,8	مقبول أو فاعل
الضابطة	13,75	26,13		0,7	غير مقبول أو غير فاعل

ثانياً: نتائج تطبيق مقياس مهارات التفكير التاريخي: للإجابة السؤال الثالث: ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الطلاب؟ وللإجابة على هذا السؤال تم صياغة الفرض الخامس والسادس والسابع.

الفرض الخامس: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع المعزز في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي لصالح التطبيق البعدي"، وتم التأكد من صحة الفرض وحساب وقيمة (ت) كما هو موضح في الجدول التالي:

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدل لبلاك (1,8) بالنسبة للمجموعة التجريبية وهذه النسبة تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2)، وهذه النتيجة تدل على أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الوحدة المختارة كان على درجة عالية من الفاعلية بالنسبة للتحصيل لطلاب المجموعة التجريبية في هذه الدراسة. بينما نسبة الكسب المعدل لبلاك (0,7) بالنسبة للمجموعة الضابطة وهذه النسبة لا تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2)، وهذه النتيجة تدل على أن استخدام الطريقة التقليدية في تدريس الوحدة المختارة ليست على درجة عالية من الفاعلية بالنسبة لتنمية التحصيل لطلاب المجموعة الضابطة.

جدول 10

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي ودرجاتهم في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي

المجموعة التجريبية	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التطبيق القبلي	36	13,15	8,47	11,55	دالة عند مستوى 0,01
التطبيق البعدي	36	48,15	10,86		

المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية. "وتم التأكد من صحة الفرض وحساب وقيمة (ت):

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي، وبذلك تم قبول الفرض الخامس. الفرض السادس: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع

جدول 11

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي

المجموعة	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التجريبية	36	48,15	8,47	8,75	دالة عند مستوى 0,01
الضابطة	36	29,19	6,66		

ومن قيمة مربع ايتا يمكن حساب قيمة حجم التأثير (d) باستخدام المعادلة التالية:

$$d = \frac{\sqrt{\eta^2}}{\sqrt{1-\eta^2}}$$

t^2 : مربع قيمة "ت" لدلالة الفروق بين متوسطين غير مرتبطين لعينتين متساويتين في عدد الأفراد. df: درجات الحرية.

لتحديد حجم تأثير المتغير المستقل (استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ) في المتغير التابع (التفكير التاريخي)، تم حساب قيمة مربع ايتا

وقيمة η^2 والمقابلة لها كما هو موضح بالجدول التالي:

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية على طلاب المجموعة الضابطة في مقياس مهارات التفكير التاريخي، وبذلك تم قبول الفرض السادس. الفرض السابع:

"تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية التفكير التاريخي لدى طلاب المجموعة التجريبية" إن مفهوم الدلالة الإحصائية للنتائج يركز على مدى الثقة التي تضعها في النتائج بصرف النظر عن حجم الفرق أو حجم الارتباط، بينما يركز مفهوم حجم التأثير على الفرق أو حجم الارتباط بصرف النظر عن مدى الثقة في النتائج، ويتحدد حجم التأثير وما إذا كان صغيراً أو متوسطاً أو كبيراً طبقاً للجدول المرجعي المقترح لتحديد مستويات حجم التأثير جدول (7).

واستخدام الباحث معادلة مربع ايتا (η^2) التالية: $d = \frac{\sqrt{\eta^2}}{\sqrt{1-\eta^2}}$

جدول 12

قيمة η^2 وقيمة d المقابلة لها ومقدار حجم تأثير

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	قيمة "ت"	قيمة " η^2 "	قيمة "d"	حجم التأثير
التجريبية	استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ	مهارات التفكير التاريخي	11,55	0,95	4,65	كبير

"استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ" وبذلك يكون الباحث قد تحقق من صحة الفرض السابع. ولحساب فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية مهارات التفكير التاريخي، استخدم الباحث معادلة الكسب المعدل لبلاك.

يتبين من الجدول السابق ما يلي: أن حجم تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية مهارات التفكير التاريخي لطلاب المجموعة التجريبية كبير، نظراً لأن قيمة (d) أكبر من (0.95) ويمكن تفسير نفس النتيجة على أساس أن (95%) من التباين الكلي للمتغير التابع "مهارات التفكير التاريخي" يرجع إلى تأثير المتغير المستقل

جدول 13

متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لمهارات التفكير التاريخي ونسبة الكسب المعدل لبلاك

المجموعة	متوسط الدرجات قبلياً	متوسط الدرجات بعدياً	النهاية العظمى للاختبار	نسبة الكسب المعدل	الدلالة
التجريبية	13,15	48,15	50	1,9	مقبول أو فاعل
الضابطة	13,88	29,19		0,8	غير مقبول أو غير فاعل

الفاعلية بالنسبة لمهارات التفكير التاريخي لطلاب المجموعة التجريبية في هذه الدراسة. بينما نسبة الكسب المعدل لبلاك (0,8) بالنسبة للمجموعة الضابطة وهذه النسبة لا تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2)، وهذه النتيجة تدل على أن استخدام الطريقة

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدل لبلاك (1,9) بالنسبة للمجموعة التجريبية وهذه النسبة تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2)، وهذه النتيجة تدل على أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الوحدة المختارة كان على درجة عالية من

جمال الدين العمرجي

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

للتعلم باستخدام التقنيات للطلاب؟ وللإجابة على هذا السؤال تم صياغة الفرض الثامن والتاسع والعاشر.
الفرض الثامن:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم التقني لصالح التطبيق البعدي"

التقليدية في تدريس الوحدة المختارة ليست على درجة عالية من الفاعلية بالنسبة لتنمية مهارات التفكير التاريخي لطلاب المجموعة الضابطة.

ثالثاً: نتائج تطبيق مقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات: للإجابة على السؤال الثالث ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية الدافعية

جدول 14

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي ودرجاتهم في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات

المجموعة التجريبية	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التطبيق القبلي	36	45,33	15,14	14,77	دالة عند مستوى 0,01
التطبيق البعدي	36	145,56	55,75		

المعزز ودرجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست وفقاً للطريقة العادية في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات لصالح طلاب المجموعة التجريبية"، وتم التأكد من صحة الفرض وحساب وقيمة (ت):

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات وبذلك تم قبول الفرض الثامن.

الفرض التاسع: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست وفقاً لتقنية الواقع

جدول 15

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات

المجموعة	ن	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التجريبية	36	145,56	55,75	11,81	دالة عند مستوى 0,01
الضابطة	36	66,73	21,36		

للتعلم باستخدام التقنيات لدى طلاب المجموعة التجريبية. ويتحدد حجم التأثير وما إذا كان صغيراً أو متوسطاً أو كبيراً طبقاً للجدول المرجعي المقترح لتحديد مستويات حجم التأثير كما هو موضح في الجدول التالي:

تشير نتائج الجدول السابق إلى تفوق طلاب المجموعة التجريبية على طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات، وبذلك تم قبول الفرض التاسع.

الفرض العاشر: "تقنية الواقع المعزز لها تأثير كبير في تنمية الدافعية

جدول 16

قيمة η^2 وقيمة d المقابلة لها ومقدار حجم تأثير

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	قيمة "ت"	قيمة " η^2 "	قيمة "d"	حجم التأثير
التجريبية	استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ	الدافعية للتعليم التقني	14,77	0,97	5,95	كبير

تأثير المتغير المستقل "استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ" وبذلك يكون الباحث قد تحقق من صحة الفرض العاشر. ولحساب فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات استخدم الباحث معادلة الكسب المعدل لبلاك.

يتبين من الجدول السابق ما يلي: أن حجم استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تنمية الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات لدى طلاب المجموعة التجريبية كبير، نظراً لأن قيمة (d) أكبر من (0.97) ويمكن تفسير نفس النتيجة على أساس أن (97%) من التباين الكلي للمتغير التابع "الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات" يرجع إلى

جدول 17

متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للتعليم باستخدام التقنيات ونسبة الكسب المعدل لبلاك

المجموعة	متوسط الدرجات قبلياً	متوسط الدرجات بعدياً	النهاية العظمى للاختبار	نسبة الكسب المعدل	الدلالة
التجريبية	45,33	145,56	150	1,9	مقبول أو فاعل
الضابطة	45,22	66,73		0,6	غير مقبول أو غير فاعل

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدل لبلاك (1,9) بالنسبة للمجموعة التجريبية وهذه النسبة تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2)، وهذه النتيجة تدل على أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ في تدريس الوحدة المختارة كان على درجة عالية من الفاعلية بالنسبة للدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لطلاب المجموعة التجريبية في هذه الدراسة. بينما نسبة الكسب المعدل لبلاك (0,6) بالنسبة للمجموعة الضابطة وهذه النسبة لا تقع في المدى الذي حدده بلاك وهو من (2-1,2). وهذه النتيجة تدل على أن استخدام الطريقة التقليدية في تدريس الوحدة المختارة ليست على درجة عالية من الفاعلية بالنسبة لتنمية الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لطلاب المجموعة الضابطة.

6. النتائج مناقشتها

أولاً - مناقشة نتائج تطبيق الاختبار التحصيلي وتفسيرها:

أثبتت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي على تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة الذين قاموا بدراسة الوحدة الثالثة " الأحداث العالمية المؤثرة في العالم " أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الوحدة أثبتت نجاحها في تنمية التحصيل، ويمكن ان تعزى هذه النتيجة إلى أنها:

(1) تقدم وسائل تعليمية ومصادر متنوعة للمعرفة تجعل المتعلم يتقن المادة المتعلمة بجميع مستوياتها المعرفية، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة باينلي [34]، ودراسة شيلتون وهيدلي [35]، ودراسة يوين وآخرين [13]، ودراسة شيا [37].

(2) تقدم للمتعم مجموعة متنوعة من الأنشطة تجعله يطبق ما يتعلمه؛ مما يساعد على اتقان ما يتعلمه، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة شارير [9]، ودراسة سوماديو ورامبلي [11]، ودراسة يوين وآخرين [30]، ودراسة المشهداني [33]، ودراسة بيرزلوبيز وكونترو [36] ودراسة الحسيني [38].

(3) تسمح للمتعم بالتعلم من خلال النشاط والعمل والمشاركة والتوجيه والارشاد؛ مما يساعد على تحقيق مستوى أعلى في التحصيل، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة شيلتون وهيدلي [35]، ودراسة شارير [9] ودراسة سوماديو ورامبلي [11]، ودراسة عطارة وكنسارة [16].

(4) اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في أنها أوضحت فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ على تنمية التحصيل لدى طلاب الصف الأول الثانوي، وعند حد علم الباحث لم توجد دراسة علمية تناولت هذا الموضوع.

ثانياً: مناقشة نتائج تطبيق مقياس مهارات التفكير التاريخي وتفسيرها:

أثبتت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير التاريخي على طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الوحدة أثبتت نجاحها في تنمية مهارات التفكير التاريخي للطلاب، ويمكن ان تعزى هذه النتيجة إلى أنها:

(1) تتيح للمتعم الفرصة للتعرف على الآراء المختلفة حول الأحداث التاريخية، والأدلة التاريخية؛ مما يساعد على تنمية التفكير التاريخي، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: مشروع الجمعية

التاريخية الأمريكية [46]، ودراسة المطيري [17].

(2) تجعل المتعم يقيم الآراء في ضوء الأدلة، والبراهين التاريخية؛ مما يساعده على تنمية مهارات التفكير التاريخي، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة بينيت [24]، ودراسة العاتكي وسليمان [50].

(3) تتيح الفرصة للمتعم للتفاعل مع المادة العلمية في المواقف التعليمية، وعرض الأفكار، والاستقلالية، وابداء رأيه، والاندماج النشط في عملية التعلم؛ مما يساعد على تنمية مهارات التفكير التاريخي، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة ماسون وآخرون [42] ودراسة الكريطي [52].

(4) تتيح للمتعم الفرصة للتعرف على الآراء المختلفة حول الأحداث التاريخية، والأدلة التاريخية؛ مما يساعد على تنمية مهارات التفكير التاريخي، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة مصطفى [41]، ودراسة أندرسون وليروكيس [15].

(5) اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في أنها أوضحت فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ على تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى طلاب الصف الأول الثانوي، وعند حد علم الباحث لم توجد دراسة علمية تناولت هذا الموضوع.

ثالثاً: مناقشة نتائج تطبيق مقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات وتفسيرها: أثبتت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات على طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة أن استخدام تقنية الواقع المعزز أثبتت نجاحها في تنمية الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات للطلاب، ويمكن ان تعزى هذه النتيجة إلى أنها:

(1) تتيح للمتعم الفرصة للبحث والاكتشاف، والتوصل للمعلومة بنفسه؛ مما يزيد من دافعيته للتعلم باستخدام التقنيات، ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة شارير [9] ودراسة يوين وآخرين [13] ودراسة الغامدي [58] ودراسة المطيري [17].

(2) اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في أنها أوضحت فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ على تنمية الدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لطلاب الصف الأول الثانوي، وعند حد علم الباحث لم توجد دراسة علمية تناولت هذا الموضوع.

6. التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج يمكن تقديم التوصيات التالية:

(1) اهتمام معلمي الدراسات الاجتماعية بتنظيم بيئة التعلم التي تجعل من التلميذ محور التعلم، وتثير اهتمامه ونشاطه، وتنبى دافعيتهم للتعلم باستخدام التقنيات.

(2) استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الثانوية تقنية الواقع المعزز في التدريس لنجاحها في تنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الطلاب؛ لأنها تشجعهم على النشاط والبحث أثناء التعلم، فيزيد حماسهم للتعلم، وينبى دافعيتهم للتعلم باستخدام التقنيات.

(3) عقد وزارة التربية والتعليم دورات تدريبية، وورش عمل لموجبي ومعلمي الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الثانوية حول تقنية الواقع

فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي

جمال الدين العمرجي

- التعليمية، جمهورية مصر العربية، طنطا. دار ومكتبة الاسراء.
- [25] الحلفاوي، وليد سالم محمد (2012). مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، الأردن، عمان، دار الفكر للنشر.
- [26] سالم، جيلان (2015). التعليم الإلكتروني في إفريقيا، مجلة كوكب الأرض، مكتبة الاسكندرية، مركز القبة السماوية العلمي، السنة الثامنة، العدد (2).
- [29] نوفل، خالد (2010). تكنولوجيا الواقع الافتراضي واستخداماته التعليمية، الأردن، عمان، دار المناهج.
- [31] الخليفة، هند سليمان والعتيبي، هند مطلق (2015). توجهات تقنيات مبتكرة في التعلّم الإلكتروني: من التقليدية إلى الإبداعية، مؤتمر التعلّم الإلكتروني الرابع، الرياض.
- [32] الجمل، علي أحمد (2005). تدريس التاريخ في القرن الحادي والعشرين: رؤية تربوية تعكس واقع مناهج التاريخ في مواجهة تحديات القرن الجديد. القاهرة، عالم الكتب.
- [33] المشهداني، ياسر عبد الجواد (13-14 تشرين الثاني 2012). التقنيات الحديثة ودورها في ضمان الجودة في تدريس مادة التاريخ، المؤتمر العلمي الدولي الخامس لكلية التربية الأساسية، جامعة بابل، العراق.
- [38] الحسيبي، مها بنت عبد المنعم محمد (2014). "أثر استخدام تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) في وحدة من مقر الحاسب الآلي في تحصيل واتجاه طالبات المرحلة الثانوية" رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة مكة المكرمة.
- [40] قزامل، سونيا هاشم (2008). فاعلية برنامج مقترح لتعلم الذاتي قائم على الأنشطة لتنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الطلاب المعلمين بكليات التربية شعبة التاريخ، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، مصر
- [41] مصطفى، محمد محمود (1999). "فاعلية استخدام برنامج حاسوب في تدريس الجغرافية الطبيعية في الصف الأول الثانوي في القطر العربي السوري" رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة دمشق.
- [43] خريشة، علي (2001). مستوى مساهمة معلمي التاريخ بالمرحلة الثانوية في تنمية مهارات التفكير الناقد والإبداعي لدى طلبتهم، مجلة مركز البحوث التربوية، جامعة قطر، السنة العاشرة، العدد (19)
- [45] الزهراني، سعود (24-26 ابريل 2006). تطوير استراتيجيات تدريس التاريخ في التعليم العام، مؤتمر التاريخ في التعليم ما قبل الجامعي والجامعي، سوريا، دمشق
- [48] ابا الخيل، فوزية محمد (2008). فاعلية وحدة دراسية قائمة على التعلم الإلكتروني في تنمية بعض المهارات التاريخية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمدينة الرياض، الأردن عمان، دراسات العلوم التربوية، المجلد 35، العدد (1).
- [50] العاتكي، سندس وسليمان، جمال (2011). مهارات التفكير المتضمنة في كتب الدراسات الاجتماعية للصفوف الثلاثة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي وأدلتها في الجمهورية العربية

المعزز، وكيفية توظيفها في التدريس؛ لمساعدتهم على إتقان هذه الاستراتيجية.

(4) تصميم مناهج الدراسات الاجتماعية بالمرحل المختلفة في ضوء استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس.

(5) إعداد دليل لمعلم الدراسات الاجتماعية في جميع الصفوف المرحلة الثانوية، بجانب كتاب الطالب كمرجع للتدريس وفقا للتدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز.

(6) العمل على تجهيز المدارس بقاعات تعليمية مزودة بكافة الأجهزة كالتاشات التي يمكن المعلم من استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس مع ربطها بخدمة الإنترنت.

مقترحات البحث:

استكمالاً لنتائج البحث وتوصياته يقترح الباحث إجراء البحوث التالية:

- 1) برنامج تدريبي لمعلمي الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارة التدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز.
- 2) أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الثانوية للطلاب المعاقين بصريا على تنمية التفكير التصوري والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات.
- 3) فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز على متغيرات أخرى ذات علاقة مثل (الاتجاه نحو المادة، الميل للمادة، الفاعلية الذاتية) لدى الطلاب بمراحل دراسية مختلفة.
- 4) الفعالية النسبية لاستخدام تقنية الواقع المعزز وتقنية التعلم الافتراضي في تدريس التاريخ على التحصيل وتنمية التفكير التاريخي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- 5) أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية التحصيل الدراسي في مواد دراسية أخرى في مراحل دراسية مختلفة: الابتدائية-المتوسطة - الثانوية-الجامعية.

المراجع

أ. المراجع العربية

- [3] صبري، ماهر إسماعيل وتوفيق، صلاح الدين (2005). التنوير التكنولوجي وتحديث التعليم، الاسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.
- [16] عطار، عبد الله إسحاق؛ كنسارة، إحسان محمد (2015). الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع.
- [17] المطيري، دلال بنت ذياب (يونية 2016). هل ستكون تقنية الواقع المعزز هي مستقبل التعليم في المملكة، مجلة المعرفة، الرياض. وزارة التربية والتعليم، العدد (247).
- [19] اللقاني، أحمد حسين والجمل، علي أحمد (1999). معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس، القاهرة، عالم الكتب.
- [20] يحيى، زكريا والجنيدى، علياء عبد الله (2005). الاتصال الإلكتروني وتكنولوجيا التعليم، الرياض، مكتبة العبيكان، ط3.
- [21] علي، محمد السيد (2005). تكنولوجيا التعليم والوسائل

- [4] Yager, R., Hidayat, E., & Penick, J., (1988). Teachers which separate least effective from more effective science teachers. *Journal of Research in Science Teaching*, 25.
- [5] Anderson, C., (1989). The role of education in the academic disciplines in teacher preparation. In: Woolfolk (Ed.), *Research perspectives on graduate preparation of teachers*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- [6] Shulman, L., (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2).
- [7] Graves, M., & Avery, P., (1997). Scaffolding student reading of history, *The Social Studies*, 88(3).
- [8] Martorella, P.H., (2001). Teaching social student in middle and secondary schools, New Jersey. Merrill Prentice Hall.
- [9] Schrier, K., (2005). *Revolutionizing History Education: Using Augmented Reality Games to Teach Histories*. Department of comparative media studies in Partial. unpublished master's thesis. Massachusetts institute of technology. Cambridge.
- [10] Freitas, R., & Campos, P. (1 - 5 September, 2008). SMART: a System of Augmented Reality for Teaching 2nd Grade Students, *The 22nd British HCI Group Annual Conference*, Liverpool, UK.
- [11] Sumadio, D., & Rambli, D., (19-21 March, 2010). Preliminary Evaluation on User Acceptance of the Augmented Reality use for Education, *Second International Conference on Computer Engineering and Applications*, Bali Island.
- [12] Chen, C., & Tsai, Y., (2011). *Interactive augmented reality system for enhancing library instruction in elementary schools*. (Computers and Education), unpublished master's thesis, Graduate Institute of Library, Information and Archival Studies, National Chengchi University. Wenshan District, Taipei City 116, Taiwan.
- [13] Yuen, S., Yaoyune, G., & Johnson, E., (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, Vol. 4, No. 1
- [14] Barreira, J., Bessa, M., Pereira, L. C., Adao, T., Peres, E., & Magalhaes, L., (20-23 June, 2012). Augmented Reality Game to Learn Words in Different Languages. *Paper Presented at the Information Systems and Technologies (CISTI)*, 7th Iberian Conference, Madrid.
- السورية (دراسة تحليلية)، مجلة كلية التربية جامعة دمشق، المجلد (27) ملحق.
- [51] برقي، ناصر علي محمد احمد (2008). تدريس التاريخ الفعال، القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية.
- [52] الكريطي، رياض كاظم عزوز (2015). التقنيات المعاصرة في تدريس التاريخ بين الحاجة إليها ومتطلبات نجاحها، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، جامعة بابل، العراق، العدد (19)
- [53] قطامي، نايفة. (2004). مهارات التدريس الفعال، عمان، الأردن، دار الفكر للنشر والتوزيع.
- [54] سعيد، سعاد جبر (2008) الذكاء الانفعالي وسيكولوجية الطاقة اللامحدودة، عمان: الأردن، عالم الكتب.
- [55] غباري، ثائر أحمد (2009)، الدافعية النظرية والتطبيق، عمان: الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- [57] عبدالله، حسام (2003). طرق تدريس التاريخ لجميع المراحل الدراسية، عمان، دار أسامة للنشر.
- [58] الغامدي، ناجية (2013). مشروع تجسيد.. البعد الآخر للتعليم، استرجع بتاريخ 2016/10/20 10:20 م، متوافر علي الرابط: <http://goo.gl/d11iAw>.
- [59] عثمانة، صلاح والقاعود، إبراهيم (2006). استراتيجيات إثارة دافعية الطلبة للتعلم عند معلمي الدراسات الاجتماعية في المرحلة الثانوية في الأردن، دراسات العلوم التربوية، المجلد 33، العدد (2)
- [67] صالح، ادريس سلطان (2011). فاعلية استخدام التعلم الخليط في تدريس الدراسات الاجتماعية في تنمية التحصيل والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، المجلة الدولية للأبحاث التربوية، جامعة الامارات العربية المتحدة، العدد (29)
- [68] جيرولد، كيم (1991). تصميم البرامج التعليمية، ترجمة أحمد خيرى كاظم، القاهرة، دار النهضة العربية.
- [69] منصور، رشدي فام (1997). حجم التأثير – الوجه المكمل للدلالة الاحصائية، المجلة المصرية للدراسات النفسية والتربوية، العدد السادس عشر، المجلد السابع.
- ب. المراجع الاجنبية
- [1] El Sayed, N., (2011). *Applying Augmented Reality Techniques in the Field Of Education*. Computer Systems Engineering unpublished master's thesis, Benha University, Egypt.
- [2] Catenazz N., & Sommaruga, L. (2013). Social media, challenges and opportunities for education in modern society, mobile learning and augmented reality: new learning opportunities, *International Interdisciplinary scientific Conference*, Vol. 1, No 1.

- Communicate in Japanese. Education in Learning Technologies*, unpublished Doctor's thesis, Pepperdine University. California- United States.
- [39] Whtataker S., (2003). *The Impact of Digital Images and Visual Narratives on the Ability of fourth Graders of Angnge in Historical Thinking*. Diss. abs. Int.vol.64.103.A.sep
- [42] Mason, C. Berson, M. Diem, R., Hicks, S. Lee, J & Dralle T. (2000 "Guidelines for Using Technology to Prepare Social Studies Teachers", *Contemporary Issuer in Technology and Teacher Education*, 1 (1),(107-116)
- [44] Doolittle, P., & Hicks, D., (2003). Constructivism as a Theoretical Foundation For the Use of Technology in Social Studies, *Theory and Research in Social Education*, 31 (1).
- [46] American Historical Association.(2006). Teaching and Learning in the Digital Age Project Links: History of the Americas and World History [Online]. Retrieved 10/11/2016 from <http://www.historians.org/tl/list.Cfm>
- [47] Kettering ham, K., (2007). Do we need studies in the classroom. *Journal of early children*, 3(2)
- [49] Osk, M., (2008). *Importance of teaching social studies*. New Jersey: Intelligent Life Publishers.
- [56] Farmer, R., (1983). The benefits of Historical study. *The socials studies*. 74.(1),
- [60] Schrier, K., (2005). Revolutionizing History Education: Using *Augmented Reality Games to Teach Histories*. *Department of comparative media studies in Partial*. unpublished master's thesis. Massachusetts institute of technology. Cambridge.
- [61] Brookhart, S. M., & Durkin, D. T., (2003). Classroom assessment, student motivation, and achievement in high school social studies classes. *Applied Measurement in Education*, 16 (1).
- [62] Heafner, T., (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(1).
- [63] Hsiao, L. T., Chin, C., & Shieh, S., (2005). The Development of a questionnaire to measure students' motivation towards science learning. *International Journal of science education*, 26 (6).
- [15] Anderson, T., & Liarokapis, F., (2014). *Using Augmented Reality as a Medium to Assist Teaching in Higher Education*. Coventry University.
- [18] Larsen, Y., Bogner, F., Buchholz, H., & Brosda, C., (27– 29 October 2011). Evaluation Of A Portable And Interactive Augmented Reality Learning System By Teachers And Students, *open classroom conference augmented reality in education*, Ellinogermaniki Agogi, Athens, Greece.
- [22] Saye, J., (2002). "The Potential of Personal Technology for Empowering Democratic Decision Making", *The International Social Studies Form*, 2 (2).
- [23] Shiveley, M., & Vanfossen J., (2006). "Toward Assessing Internet Use in the Social Studies Classroom: Developing and Inventory Based on a Review of Relevant Literature" *Paper Submitted to Contemporary Issues in Technology and Teacher Education Journal*.
- [24] Bennett, L., (2005). "Guidelines for Using Technology in the Social Studies Classroom", *The Social Studies* January / February..
- [27] Azuma, R., (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence: Tele operators and Virtual, Environments, Vol. 1, No. 6
- [28] Dunleavy, M., & Dede, C., (2006). *Augmented Reality Teaching and Learning*, Augmented reality, us a, Harvard Education Press.
- [30] Yuen, S., Yaoyune, G., & Johnson, E., (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, Vol. 4, No. 1
- [34] Bailey, S., (2002). Using the computer in middle school social Studies. *The Social Studies*, 78(1)
- [35] Shelton, B., & Hedley, N., (September, 2002). Using Augmented Reality for Teaching Earth-Sun Relationships to Undergraduate Geography Students. *In The First IEEE International Augmented Reality Toolkit Workshop*, Darmstadt, Germany, IEEE Catalog Number: 02EX632 ISBN: 0-7803-7680-3.
- [36] Perez-Lopez, D., & Contero, M., (2013). Delivering Educational Multimedia Contents Through an Augmented Reality Application: A Case Study on its Impact on Knowledge Acquisition and Retention, *The Turkish Journal of Educational Technology*, Vol.1, No. 24.
- [37] Shea, A., (2014). *Student Perceptions of a Mobile Augmented Reality Game and Willingness to*

- [65] Glynn, S. M., Taasoobshirazi, G., & Brickman, P., (2009). Science motivation questionnaire: Construct validation with Non-science majors. *Journal of Research in Science Teaching*, 46 (2).
- [66] Tuzun, H., Yilmaz-Soylu, M., Karakus, T., Inal, Y., & Kizilkaya, G., (2009). The Effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52 (1).
- [64] Glynn, S. M., Taasoobshirazi, G., & Brickman, P., (2007). Non-science majors learning science: A Theoretical model of motivation. *Journal of Research in Science Teaching*, 44(8).

THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF ENHANCED REALITY IN HISTORY TEACHING FIRST GRADE IN SECONDARY STAGE ON DEVELOPMENT OF: ACHIEVEMENT, THE HISTORICAL THINKING SKILLS, AND MOTIVATION TO LEARN USING THE TECHNOLOGY OF THE STUDENTS

GAMAL EL DIN EBRAHEM

Associate Professor of Curriculum & instruction

Faculty of Education, Suez University

Faculty of Education El Dawadmi, Shaqra University

***ABSTRACT_** Enhanced Reality technology based on the linkage of reality element in virtual element and fitting them in advance and stored in his memory as historical and geographical locations or information about the place or introductory video, or any other information that enhances true reality landmarks. The study trying to answer the following question: How effective is the use of enhanced reality in history teaching first grade of secondary stage achievement, the historical thinking skills, and motivation to learn using the technology of the Students?, Emanating from this main question the following sub-questions: 1) What are the features the use of enhanced reality technology in the teaching of history? 2) How effective is the use of enhanced reality in history teaching first grade secondary to the development of achievement among students?3) How effective is the use of enhanced reality technology in teaching the history of the secondary first grade on development of historical thinking skills among students? 4) How effective is the use of enhanced reality in the teaching of the history of the first grade on the development of motivation to learn using the technology by the students? The study results indicated the enhanced reality technology's success in the development of achievement and skills of historical thinking and motivation to learn using technology by the students.*

***Key Words:** Enhanced Reality Technology - Historical thinking skills- Motivation to learn using the technology.*