المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات
International Journal of Education and Information Technology
مجلة علمية – دورية – محكمة – مصنفة دولياً

# تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الشخصيات الرمزية (الأفتار) في تدريس طلبة المرحلة الثانوية

أ. ايلين عيسى علي الزهراني
طالبة دكتوراه -جامعة الملك خالد -المملكة العربية السعودية

# EFL Teachers' Perceptions of Using Avatar-Based Virtual Environments in Teaching Secondary School Students

Elaine Eisa Alzahrani
PhD Candidate-King Khalid University - KSA

Email: Elainealzahrani@gmail.com

**الكلمات المفتاحية:**
البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار، الشخصيات الرمزية، اللغة الإنجليزية.

**KEY WORDS:**
Virtual environments based on avatars, avatars, English language.

**مستخلص البحث:**

هدفت الدراسة إلى الكشف عن تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الشخصيات الرمزية (الأفتار/Avatar) في تدريس طلبة المرحلة الثانوية. ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وأداة الاستبانة لجمع البيانات على عينة بلغت (279) معلماً ومعلمة بمنطقة عسير خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 1443هـ. وتوصلت الباحثة إلى عدد من النتائج منها: أن أبرز استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار هي تقديم الأنشطة التفاعلية وعرض الوسائط التعليمية وإرسال الواجبات المنزلية، وأن زيادة دافعية الطلبة لتعلم اللغة الإنجليزية وتنمية مهارة الاستماع تعد أكثر الفوائد التربوية لتلك البيئات. كذلك أوضحت النتائج بأن ضعف البنية التحتية وقلة الخبرة لدى المعلم/الطالب وعدم توفر محتوى إلكتروني ملائم للاستخدام في البيئات الافتراضية تعد أهم المعوقات، وفي ضوء النتائج أوصت الباحثة بأهمية تقديم الدورات التدريبية في مجال التعليم الرقمي والبيئات الافتراضية، والاستفادة من التجارب العالمية في هذا المجال.

**ABSTRACT**

The study aimed to reveal the perceptions of English teachers about the use of avatar-based virtual environments in teaching English to EFL secondary school students.To achieve this, a descriptive approach was utilized and a questionnaire were used to collect data from (279) English teachers in Asir region, Saudi Arabia.Results of the study revealed that the most prominent uses of avatar-based virtual environments are to provide language interactive activities, and sharing educational contents.It also showed that increasing students' motivation and develop listening skills are the most educational benefits of those virtual environments.The results also showed that poor infrastructure and lack of teacher/student experience in using virtual environments for educational purposes are the most important challenges.In light of the results, several recommendations were presented to improve the use of avatar based virtual environment for teaching English, by providing technological infrastructure and technical support required,and also providing training courses in digital education and virtual environments.

**مقدمة البحث**

شهدت السنوات القليلة الماضية طفرة كبرى في توظيف التكنولوجيا بالتعليم ودمجها، كما تأثرت كل عناصر الموقف التعليمي بالتكنولوجيا، وعلى رأسها المعلم؛ حيث تغير دوره من ناقل للمعرفة إلى مسهل لعملية التعلم، ومصمماً لبيئة التعلم، ويشخص مستويات طلبته، ويتابع تقدمهم، ويرشدهم ويوجههم حتى تتحقق النتائج المطلوبة، وأصبح متوقعًا من المتعلم أن يكون قادرًا على التعامل مع المستحدثات التقنية بفاعلية في البيئة التعليمية من خلال امتلاكه لمهارات تعد من متطلبات التعلم في القرن الحادي والعشرين (الزهراني،2018)، وهي مهارات ضرورية للإفادة من تقنية المعلومات في إثراء العمل التعليمي، وتوليد المعارف وإنتاجها وتوظيفها، وتقديم النوعية التعليمية الجديدة التي يفرضها مجتمع المعرفة على المتعلمين لتعينهم على التعامل الفعّال مع تحديات المجتمع (السبحي،قاروت، صائغ، الصبياني، 2016)، وتحديات العولمة، والاستجابة للأزمات، التي تستلزم تطوير التعاون عبر الشبكات المهنية، ورقمنه المحتوى التعليمي، ومحاكات الفصول الدراسية، والتعلم عبر الإنترنت والعوالم الافتراضية، وأتمتة العمليات الروتينية ونتيجة لذلك، الحاجة إلى تعزيز كفاءة استخدام تقنية المعلومات والاتصالات من قبل المعلمين والطلاب، والاستخدام النشط للمحتوى الرقمي وتقنيات التعلم الإلكتروني في العملية التعليمية وإضفاء الطابع الفردي على التعليم، والذي ينطوي على تحديد مسارات تعليمية شخصية، والابتعاد عن نظام الفصل والدروس للتدريب نحو البدائل وبالتالي تنظيم العملية التعليمية وتوفير محتوى أكثر عملية (Chesnokova & Agavelyan,2019).

ومن أبرز التقنيات الحديثة، والتي لاقت أصداءً عالية في مجال التعليم، وتعلم اللغة على وجه الخصوص وتميزت بخاصية التفاعل الاجتماعي الآني بين المستخدمين وواقعية السياقات والمحتويات وقدرتها على تجاوز حدود المكان والزمان، ما يسمى بالبيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار (Avtar-Based Virtual Environment)، وهي كما عرّفها بيل (Bell,2008) عبارة عن شبكة متزامنة ومستمرة، يتجسد فيها المستخدمون على شكل صور رمزية (أفتار-Avatar) ويتم الوصول إليها عبر شبكة الإنترنت والحواسيب، وهي بيئات تتميز بالواقعية والمصداقية والأصالة، ويقصد بالواقعية والمصداقية ما تقدمه تلك البيئات من تصوير ومحتويات أقرب ما يكون للواقع، ومن ناحية أخرى تشير الأصالة إلى تكرار المواقف أو الأنشطة التي نراها في العالم الحقيقي وفي الحياة اليومية ، وبالتالي تعتمد تلك المواقف والأنشطة على الحاجة لصنع القرار أو حل المشكلات، كما تقدم البيئات الافتراضية للمتعلمين فرصة التعلم الموقفي والتجريبي (Reiners et al,2018)، بالإضافة إلى أن الصور الحقيقية والبيئة الواقعية التي تعكسها تلك العوالم تساعد في جذب المتعلمين ويسهل مشاركتهم في الأنشطة المقدمة (Melchor-Couto, 2019).

ويمكن للمتعلمين أو كما يسمون في بيئة الحياة الثانية (المقيمين) التفاعل فيما بينهم باستخدام الصور الرمزية التي تمثلهم، واستكشاف العالم، واللقاء بمقيمين آخرين بغض النظر عن الحدود الاجتماعية أو الفارق الزمني، والمشاركة في الأنشطة الفردية أو الجماعية، كما يمكن تقديم تجربة قريبة من الفصول التقليدية للمتعلمين فيمكن استخدام اللوحات أو السبورات و الوسائط المتعددة وبإمكان المتعلم تدوين الملاحظات وخوض الاختبارات(Kruk,2014)، وتتيح البيئات الافتراضية كما ذكر كوك بلاقويتز-(Cooke Plagwitz, 2008) القائمة على تقنية الأفتار للمتعلمين المشاركة بالمهام والألعاب التعليمية التي تقع في بيئة أقرب ما تكون للواقع بحيث تتنوع بين الألعاب والألغاز ولعب الأدوار والتفاعل معها، ويتخذ التعلم طابعا مختلفاً أكثر أريحيةً للمتعلم وذلك بتفاعله الاجتماعي مع الآخرين في نفس الوقت الذي يمارس فيه أنشطة التعلم، وبالتالي يمكن القول بأن تفعيل استخدام تلك البيئات لغرض تعلم اللغة سيكون جانباً مكملاً لمصادر تعلم اللغة الأخرى وكذلك المنهج الدراسي، فالفضاء السيبراني يلعب دورًا حيويًا في التعليم العام كما أنه يلعب دورًا كبيرًا في تعليم وتعلم اللغة الأجنبية، حيث أن العديد من الإدارات والمعاهد والمدارس العامة باتت تستخدم تلك البيئات الافتراضية من أجل تعزيز ودعم تعلم اللغة (Dalgarno & Lee, 2010).

وقد انتشرت تلك البيئات الافتراضية عبر الإنترنت كما أوضحت دراسة حامد (2012) فيما يعرف بظاهرة العالم الافتراضي (Virtual World) حيث يتفاعل المستخدمين فيها باستخدام صورهم الرمزية ثلاثية الأبعاد (الأفتار) مما يتيح للمتعلم التنقل داخل البيئة الافتراضية والتفاعل مع عناصرها ومع بقية المستخدمين؛ ومن أشهر البيئات الافتراضية استخداماً في التعليم بيئة الحياة الثانية (Second life -SL)، والتي تتميز بقلة تكلفتها مقارنة ببيئات أخرى، كما أنها تتميز بتغلبها على معظم الصعوبات التي تواجه المتعلمين أثناء التعلم وذلك باستخدام بدائل وبيئات ومواقف مختلفة، وكذلك تعطي المتعلم شعور التواجد الآني والتفاعل مع هذه البيئة ومع المتعلمين الآخرين (Warburton,2009)، كما أنها تعتبر بدائل قوية للتعليم والتعلم التقليدي (Nunes et al., 2013).

ونظراً لما لتلك البيئات الافتراضية من سمات تميزت بها، فقد تم توظيفها على المستوى العربي والعالمي لغرض التعليم، فعلى سبيل المثال، يوجد ما يقارب 200 كلية جامعية بالولايات المتحدة الأمريكية في بيئة الحياة الثانية ويتمكن

الطلاب من الحضور الافتراضي لها، وتقدم لهم خدمات تعليمية فعّالة (kelton,2009)، أما على الصعيد العربي، فقد نجحت كلية دبي بإقامة مبنى جامعي في بيئة افتراضية، حيث تحتوي على قاعات دراسية افتراضية وكذلك مكتبة للطالبات(حامد،2012).

وفيما يتعلق بالدراسات البحثية التي أجريت حول موضوع البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار، فقد هدفت دراسة لورينسيت وتومولو Lorenset & Tumolo, (2019) إلى تعرّف العلاقة بين اكتساب المفردات باللغة الإنجليزية كلغة أجنبية واستخدام الألعاب الرقمية القائمة على شخصيات أفتار (SIM)، وتم تطبيق البحث شبه التجريبي على عينة تكونت من (19) متعلم بالمرحلة الثانوية بالبرازيل، واستخدم الباحثان اختبار قبلي واختبارين بعدية، وكذلك كتابة سردية لآراء العينة حول التجربة، وأشارت النتائج إلى فعالية استخدام اللعبة الرقمية في اكتساب وتطوير المفردات في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وأوصى الباحثان باستخدام الألعاب الرقمية في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية لما لها من أثر ولما تتمتع به من خصائص كتقديم الأنشطة التحفيزية واعتمادها على الوسائط والسياقات المتعددة، والتطبيقات الرقمية وتمثيلها للمواقف الحياتية بصورة واقعية، وفي دراسة عبدالله ومنصور ( Abdallah & Mansour,2015) حاول الباحثان التحقق من فعالية توظيف بيئة تعلم لغة قائمة على المهام بوساطة بيئة افتراضية في تطوير مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية كلغة أجنبية للطلاب المعلمين ومهارات الكفاءة الذاتية التكنولوجية، واستخدم المنهج شبه التجريبي على عينة قوامها (20) متعلماً، وتم استخدام اختبار بعدي ومقياس الكفاءة الذاتية وملف إنجاز إلكتروني كأدوات للبحث، وتوصل الباحثان في النتائج إلى فعالية بيئة التعلم القائمة على المهام الافتراضية في تنمية مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية لدى العينة وأوصى الباحثان بضرورة تفعيل استخدام البيئات الافتراضية لتعليم اللغة الإنجليزية؛ وهدفت دراسة جاريدو اينيقو ورودريقس مورينو (Garrido-Iñigo & Rodríguez-Moreno,2015 ) إلى تعرف واقع استخدام البيئة الافتراضية وإيجابياتها وسلبياتها أثناء استخدامها في تدريس اللغة الفرنسية عبر منصة OpenSim ، وتكونت العينة من (108) طالباً، وتم استخدام اختبار قبلي وبعدي، وأظهرت النتائج أن اكتساب اللغة كان إيجابياً في مهارات (القراءة والفهم والاستماع والفهم والتعبير الكتابي )، كما أظهرت نتائج الاستبيان المطبق بعد التجربة استمتاع العينة بالتجربة وتحديدا بسبب وجود الشخصيات البديلة (الأفتار) والتي منحتهم فرصة وحرية أكبر للتواصل مع زملائهم ومعلمهم، وفي دراسة كرك (Kruk,2014) هدف الباحث إلى التحقق من فعالية الاستخدام للأنشطة عبر الإنترنت والعالم الافتراضي في تدريس القواعد باللغة الإنجليزية، واستخدم المنهج شبه التجريبي على عينة تكونت من (27) طالبًا تم تقسيمهم عشوائيًا إلى مجموعتين ومن ثم أعتمد على الاختبارات القبلية والبعدية واستبيان ونموذج تقييم أيضا كأدوات لقياس الفعالية، وتوصل الباحث إلى وجود أثر إيجابي للأنشطة المستخدمة على تحصيل المجموعة التجريبية وبقاء أثر التعلم كذلك؛ كما أجرى رحيمي وقولشان وموحبي (Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014) دراسة هدفت إلى تعرّف آراء واتجاهات معلمي اللغة الإنجليزية في الجامعات والمعاهد الإيرانية نحو استخدام البيئات الافتراضية داخل صفوفهم، وتم استخدام أداة الاستبانة ومن ثم المقابلة، على عينة قوامها (36) من معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية ، وأسفرت النتائج عن حماس المعلمين نحو توظيف البيئات الافتراضية كأداة تعليمية في غرف الصف، ووجود اتجاه إيجابي تجاه هذه التقنية، مع تخوف من التعامل مع التقنيات الجديدة، خاصةً الأدوات التي تتعلق بالبيئات الافتراضية لحداثتها، كما أشارت النتائج إلى أن أبرز التحديات التي تواجه تطبيق هذه التقنية هو ضعف البنية التحتية في المدارس وشبكة الإنترنت، أما أبرز الفوائد التربوية فهي تعريض المتعلم لمواقف واقعية وهذا يجعل تجربة التعلم أصيلة، بالإضافة إلى ممارسة اللغة بصورة فعّالة وطبيعية؛ وحاول شي (Shih,2014) في دراسته تقصي أثر بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد قائمة على الأفتار، والتعلم القائم على المهام في تمكّن طلبة اللغة الإنجليزية من استخدام استراتيجيات تواصلية لفظية وغير لفظية لدعم اللغة، واستخدم الباحث منهج دراسة الحالة على عينة مكونة من خمسة متطوعات متخصصات في اللغة الإنجليزية (3) والفنون والتصميم(2)، وبعد تطبيق التجربة، تم استخدام أساليب نوعية لجمع وتحليل وتفسير النتائج كالمقابلة والملاحظة، وأظهرت النتائج دور التقنية المستخدمة في تعزيز التواصل (غير اللفظي واللفظي) باللغة الإنجليزية لدى أفراد، ودور المهام المتضمنة في التجربة في تحفيز الطلبة على التواصل وتحديداً المهام التي تقوم على استراتيجية لعب الأدوار.

**مشكلة البحث**

يعد تعلم اللغة هو النوع الأكثر انتشارا من التعليم في العوالم الافتراضية، مع انضمام العديد من الجامعات، وتدفق معاهد اللغات ومدارس اللغات الخاصة باستخدام البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد لدعم تعلم اللغة (بسيوني،2015)، واستناداً إلى نتائج الدراسات السابقة (Werner et al., 2011;Wigham et al. 2018; Peterson ,2016) التي أكدت على أهمية البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تعليم اللغة وأثرها

الإيجابي على المتعلمين وإثارة وتعزيز دافعيتهم وخفض قلقهم نحو استخدام اللغة بالإضافة الى التفاعل الاجتماعي فيما بينهم ومع متحدثي اللغة الأصليين، والاستقلالية والتفاعل الاجتماعي في بيئة ثلاثية الأبعاد، وتوفير مهام وأنشطة ممتعه تساهم في اكتساب مهارات اللغة في عالم لا يحكمه حدود زمانية أو مكانية، يأتي هذا البحث كخطوة تمهيدية تعطي تصوّراً واضحاً عن الواقع، ويُمكن أن ينبني على نتائجه خططاً تطويرية لضمان نجاح تطبيقها مستقبلاً، وقد تحددت مشكلة البحث الحالي في السؤال الآتي:

ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام بيئات التعليم الافتراضية القائمة على الشخصيات الرمزية (الأفتار) في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية وما فوائدها التربوية المتوقعة وما معوقات استخدامها؟

**أسئلة البحث**

حاولت الباحثة من خلال البحث الحالي الإجابة على الأسئلة الآتية:

ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الشخصيات الرمزية (الأفتار) في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية الآتية:

ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية؟

ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول الفوائد التربوية لاستخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية؟

ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول معوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث المتعلقة بتصوراتهم حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية تعزى إلى متغير النوع؟

**أهداف البحث**

هدف البحث الحالي إلى:

- الكشف عن تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية.
- تعرّف أثر متغير (النوع) على تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية.

**أهمية البحث**

تأمل الباحثة أن تفيد نتائج البحث الحالي في:

إبراز أهمية البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية.

إطلاع مخططي ومطوري المناهج بوزارة التعليم على كيفية توظيف البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار من وجهة نظر المعلمين.

فتح آفاق بحثية أمام الباحثين للقيام بمزيد من الدراسات حول البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس مادة اللغة الإنجليزية وكذلك التخصصات الأخرى.

**حدود البحث**

اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

- عينة من معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية بالمرحلة الثانوية بمنطقة عسير.
- الفصل الدراسي الأول من العام 1443هـ
- تعرّف تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول استخدام بيئات التعليم الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية من حيث (الاستخدام-الفوائد التربوية-المعوقات)، بالإضافة إلى الكشف عن أثر متغير النوع على تصورات أفراد العينة.

**مصطلحات البحث**

**تضمن البحث المصطلحات التالية:**

البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار (Avtar-based virtual environment)

يعرف زانق ومو ويانق (Zhang, Mu, & Yang, 2009) البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار بأنها عوالم افتراضية يتم انشاؤها بالكامل من قاعدة بيانات الكمبيوتر التي تتكون من كائنات ووسائط مصممة بواسطة برنامج التصميم بمساعدة الكمبيوتر وقد تم برمجة هذه الكائنات للتصرف بطرق معينة كما يتفاعل معها المستخدم، ويتحرك في هذه البيئة لتنفيذ مهام معينة، وفي سعيهم للقيام بهذه المهام يمكنهم التفاعل مع أعمال رقمية كما يمكن لهم تمثيل أنفسهم عبر الأفتار أو الشخصيات الافتراضية.

ويعرفها فيكرز (Vickers ,2010) بأنها بيئات اجتماعية يمكن للمتعلمين زيارتها عن طريق المواقع ذات الصلة عبر الإنترنت والالتقاء بالآخرين عبر صورته الرمزية لإجراء محادثات في الوقت الفعلي (الصوت أو النص)، ولأنها افتراضية فهي تضيف للعوالم جودة مختلفة تمامًا، ففي حين أن الويب ثنائي الأبعاد يوفر محتويات مختلفة كالنص والصوت والصورة والفيديو)، فإن الويب ثلاثي الأبعاد يضيف إحساسًا بالمكان والزمان الفعلي وذلك نتيجة التفاعل الاجتماعي.

كما وعرفها سادلر (Sadler,2017) بأنها بيئات وعوالم ثلاثية الأبعاد موجودة على الشبكة يتم تمثيل المستخدمين فيها بواسطة شخصيات اعتبارية (Avtar).

وتعرّفها الباحثة إجرائياً في هذا البحث بأنها: عوالم افتراضية تحاكي الواقع الفعلي، مصممة على شبكة الإنترنت، تستخدم الشخصيات ثلاثية الأبعاد (الأفتار) لتمثل المستخدمين، وتوظف في تدريس اللغة الإنجليزية.

**منهج البحث وإجراءاته**

بناءً على مشكلة البحث وأسئلته استخدمت الباحثة المنهج الوصفي (المسحي)، والمنهج الوصفي يعتمد على دراسة الواقع، ووصفه والتعبير عنه تعبيرا كيفياً أو كمياً، حيث أن التعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها، أما التعبير الكمي فيعطي وصفا رقميا يوضح مقدار الظاهرة، وهو أسلوب لا يهدف إلى وصف الظواهر أو وصف الواقع كما هو بل إلى الوصول إلى استنتاجات تسهم في فهم هذا الواقع وتطويره (عبيدات، عبد الحق، عدس، 2014).

**مجتمع البحث وعينته**

تكون مجتمع البحث من جميع معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية بالمرحلة الثانوية بمنطقة عسير، والذي بلغ عددهم (442) معلماً ومعلمةً، حيث بلغ عدد المعلمين (192)، وبلغ عدد الإناث (250)، وتكونت عينة الدراسة من (279) معلماً ومعلمة، ويوضح الجدول(1) توزيع العينة على متغير النوع.

جدول (1): توزيع عينة الدراسة في ضوء متغيرات الدراسة

| الجنس | العدد | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| ذكر | 130 | %46.6 |
| أنثى | 149 | %53.4 |

**أداة البحث**

لتحقيق أهداف البحث والإجابة على أسئلته استخدمت الباحثة أداة استبانة لجمع البيانات ووصف عينة البحث والكشف عن تصورات العينة حول استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية والفوائد التربوية المرجوة ومعوقات استخدامها، وهي تعد أداة ملائمة ،ومن أكثر الأدوات المستخدمة في جمع البيانات الخاصة بالعلوم الاجتماعية التي تتطلب الحصول على المعلومات أو المعتقدات أو التصورات أو آراء الأفراد (عبيدات،ابونصار،مبيضين،2006)، ويتم صياغتها على هيئة أسئلة أو عبارات تتطلب الإجابة عليها من قبل أفراد العينة المعنيين بموضوع الاستبانة (عبيدات، عبد الحق، عدس، 2014)، وتم إعداد الأداة من خلال الرجوع للأدبيات والدراسات السابقة، حيث تكون المقياس بصورته النهائية من (45) فقرة خماسية التدريج، وتمت الاستجابة على المقياس في ضوء تدريج ليكرت الخماسي.

**صدق الأداة:**

**أولاً: الصدق الظاهري:**

يشير الصدق الظاهري إلى المظهر العام للأداة، ويتحقق هذا النوع من الصدق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين، للحكم على دقة فقراته وكيفية صياغتها ومدى وضوحها وموضوعيتها، وقد أوصى المحكمون بإجراء بعض التعديلات على بعض فقرات الاستبانة للبحث الحالي، وتم الأخذ بآراء السادة المحكمين وإجراء التعديلات اللازمة.

**ثانياً: صدق البناء (الاتساق الداخلي) لأداة الاستبانة:**

للتحقّق من صدق الاتساق الداخلي لفقرات محاور الاستبانة، تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين علامة كل فقرة والعلامة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، ومن ثم تم حساب معاملات الارتباط بين درجات كل محور والدرجة الكلية للأداة، كما في الجدول (2)

جدول (2): قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجة محاور الأداة والدرجة الكلية للأداة.

| المحور | الاستخدام | الفوائد التربوية | المعوقات |
|---|---|---|---|
| معامل الارتباط | 0.953 | 0.970 | 0.979 |

يظهر من جدول (2) أن جميع قيم معاملات الارتباط لمحاور أداة البحث بالدرجة الكلية للأداة كانت جميعها قيم موجبة دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.05)، وقد تراوحت معاملات الارتباط للدرجة الكلية للأداة بين (0.953-0.979)، ويدل ذلك على قوة التماسك الداخلي لفقرات كل محور من محاور الاستبانة.

**ثبات الأداة:**

تم التحقق من ثبات تجانس فقرات كل محور من محاور الاستبانة الثلاثة باستخدام معامل ألفا كرونباخ، كما يتضح في الجدول (3).

جدول(3) معامل ثبات ألفا كرونباخ لكل محور من محاور الاستبانة والدرجة الكلية للأداة.

| البعد | معامل الثبات |
|---|---|
| استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار | 0.969 |
| الفوائد التربوية المتوقعة لاستخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار | 0.977 |
| معوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار | 0.982 |
| معامل الثبات الكلي | 0.990 |

**جدول (4): استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية**

| م | الفقرة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة الاستخدام | الرتبة |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لتقديم أنشطة تعليمية متنوعة وألعاب تفاعلية ممتعة لتعلم اللغة الإنجليزية. | 2.92 | 1.46 | متوسطة | 1 |
| 15 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لعرض كافة أنواع الوسائط كالمواد النصية والمسموعة والمرئية والروابط. | 2.91 | 1.53 | متوسطة | 2 |
| 9 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لمشاركة الملفات والمحتويات التعليمية مع الطلبة. | 2.90 | 1.51 | متوسطة | 3 |
| 8 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لإرسال/استلام الواجبات المنزلية. | 2.89 | 1.52 | متوسطة | 4 |
| 14 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لعرض إنجازات ومشاركات الطلبة المقدمة خلال الأنشطة. | 2.89 | 1.56 | متوسطة | 4 |
| 11 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية لتقديم دروس اللغة الإنجليزية بصورة تفاعلية. | 2.78 | 1.42 | متوسطة | 5 |
| 13 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لعمل مكتبة رقمية تشتمل على مصادر تعلم مختلفة يمكن للطلبة الاستفادة منه. | 2.76 | 1.59 | متوسطة | 6 |
| 10 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لإجراء الاختبارات والتقويم ومتابعة مستوى تقدم أداء الطلبة اللغوي. | 2.65 | 1.42 | متوسطة | 7 |
| 6 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لتقديم تغذية راجعة للطلبة. | 2.64 | 1.47 | متوسطة | 8 |
| 1 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لتقديم تجربة قريبة من الفصول التقليدية للمتعلمين ولكن بصورة رقمية. | 2.62 | 1.46 | متوسطة | 9 |
| 7 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار للتواصل مع الطلبة بصورة آنية. | 2.62 | 1.34 | متوسط | 9 |
| 4 | تستخدم الشخصيات الرمزية (الأفتار) كهوية افتراضية تمثل شخصية المستخدمين(معلم-طالب-مشرف) في المجتمع الافتراضي. | 2.60 | 1.49 | منخفضة | 10 |
| | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لإتاحة الفرصة للطلبة بالتواصل مع المتحدثين الأصليين وممارسة اللغة بطريقة فعلية. | 2.49 | 1.34 | منخفضة | 11 |
| 3 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تكوين مجتمع طلابي عالمي بغض النظر عن هوياتهم ومجتمعاتهم. | 2.48 | 1.41 | منخفضة | 12 |
| 2 | تستخدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لتكوين مجتمعات تعليمية افتراضية مفتوحة يتبادل فيها المعلمون المعلومات والخبرات. | 2.34 | 1.19 | منخفضة | 13 |
| | المتوسط الحسابي الكلي | 2.69 | 1,32 | متوسطة | |

يظهر الجدول (4) أن تصورات أفراد العينة حول محور الاستخدام جاءت بدرجة متوسطة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي (2.69)، كما يوضح الجدول أن أكثر استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات هي العبارات (12-15-9-8) بمتوسطات تتراوح بين (2.89-2.92) وبدرجة تقدير متوسطة، ويتضح من العبارات التي حلت بالمراتب الأولى أن تصورات أفراد العينة حول استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار عند تدريس اللغة الإنجليزية يتركز حول توظيفها كمنصة لعرض الأنشطة والوسائط والألعاب التفاعلية وتبادل المحتويات والملفات، وهذا يتفق مع ما أشار إليه تشيتارو ورانون (Chittaro& Ranon, 2007) من أن تلك البيئات الافتراضية تقدم فرص متميزة لتعلم اللغة وذلك لما تتيحه من فرصة الاستخدام الفعّال للغة، وتمكّن من التواصل بين المتعلمين عبر وسائط متعددة يتم فيها استخدام كافة الحواس والجانب الانفعالي للمتعلم، ويؤكد بيترسون (Peterson ,2016) ذلك، بأنه عند الحديث عن تعلم اللغة خلال البيئات الافتراضية، فلابد من الإشارة إلى الإمكانيات والفرص المتاحة والتي لا تتوفر عادة في حجرة الصف كتوفر الوسائط التفاعلية المختلفة، كما تتفق استجابات العينة مع نتائج دراسة كرك (Kruk,2014) التي خلصت إلى أهمية الأنشطة المستخدمة في البيئات الافتراضية وأثرها الإيجابي على تحصيل الطلبة وبقاء أثر التعلم وأيضا دراسة لورينسيت وتومولو (Lorenset & Tumolo, 2019) التي أشارت إلى فعالية استخدام اللعبة الرقمية في اكتساب وتطوير المفردات في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

وتعزو الباحثة استجابة العينة إلى تجربتهم الحديثة في استخدام منصة مدرستي، والتي تم توظيفها خلال الجائحة كبديل للتعليم التقليدي في المدارس، وقدمت تلك المنصة للمعلمين والمعلمات فرصة التواصل مع الطلبة وتقديم الدروس وإرسال ومشاركة الملفات وتقييم الأداءات، ولعل لتلك التجربة تأثيراً على تصورات أفراد العينة حول البيئات الرقمية والافتراضية وإمكانية استخدامها بطريقة مشابهة لمنصة مدرستي وتوظيفها لذات الأغراض.

كما يظهر الجدول (4) أن أقل استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار من وجهة نظر العينة وبمتوسطات حسابية تتراوح بين (2.49-2.34) وبدرجة تقدير منخفضة، العبارات (2-3-5) وهذا في نظر الباحثة يختلف تماماً مع واقع البيئات الافتراضية، فكما أورد شرف (2006) أن مما يميز البيئات الافتراضية هو دورها في تكوين مجتمعات تعليمية افتراضية مفتوحة واسعة الانتشار لتبادل المعلومات والخبرات وتكوين مجتمعات للتدريب، فالهدف الأساسي من استخدام البيئات الافتراضية لتعليم اللغة الإنجليزية يكون لغرض استعمالها كمنصات تواصل بديلة وكمساحات للمحاكاة، وللتعلم التجريبي ( Wigham et al. 2018) ، بالإضافة إلى ماسبق، تسمح البيئات الافتراضية كما يفترض بيترسون (Peterson ,2010) عند توظيفها إمكانية التفاعل الآني بين المتعلمين ومتحدثي اللغة الأصليين، وبذلك يكون التفاعل أصيلاً حقيقياً. وتعزوا الباحثة الانخفاض في درجات تقدير العبارات بالمراتب الأخيرة إلى حداثة هذه البيئات وندرة استخدامها بالنسبة لأفراد العينة، وكونها لم تطبق حتى الآن في مجال تدريس اللغة الإنجليزية لدى طلبة التعليم العام، وهذا ما يفسر أيضا درجة التقدير المتوسطة لهذا المحور ككل.

الإجابة عن السؤال الفرعي الثاني ونصه: " ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول الفوائد التربوية لاستخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية؟"، وللإجابة على هذا السؤال تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث كما هو موضح في الجدول (5).

**جدول (5): الفوائد التربوية لاستخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية**

| م | الفقرة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة الفائدة | الرتبة |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | تزيد الشخصيات الرمزية (الأفتار) من دافعية الطلبة نحو تعلم اللغة الإنجليزية، لإمكانية التحكم بها وتغيير خصائصها ومظهرها والبيئة المحيطة. | 4.33 | 0.67 | مرتفعة جدا | 1 |
| 2 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تنمية مهارة الاستماع من خلال الاستماع للعديد من الدروس المسموعة والمرئية، المتزامنة وغير المتزامنة. | 4.32 | 0.71 | مرتفعة جدا | 2 |
| 5 | تتميز البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار بأنها بيئات دائمة، ويمكن للطلبة الوصول إليها بأي وقت، ومن أي مكان. | 4.25 | 0.64 | مرتفعة جدا | 3 |
| 9 | تساعد الشخصيات الرمزية (الأفتار) على التقليل من خجل الطلبة وخوفهم وقلقهم من المشاركة أو تقديم إجابات خاطئة. | 4.21 | 0.69 | مرتفعة جدا | 4 |
| 15 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال التطبيقات المضافة ومن خلال الممارسة. | 4.20 | 0.89 | مرتفعة | 5 |
| 7 | تزيد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار من إحساس الطلبة بالمسئولية وتوجيه عملية التعلم باختيار وسائل التعلم المناسبة. | 4.19 | 0.97 | مرتفعة | 6 |
| 11 | تتيح البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار فرصة التجوال في الفضاء الافتراضي باستخدام الأفتار مما يزيد من رغبة الطلبة في الاكتشاف واكتساب المعرفة الغير مباشرة باللغة المستهدفة. | 4.17 | 0.76 | مرتفعة | 7 |
| 3 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تنمية مهارة القراءة من خلال قراءة الحوارات والإعلانات أو المهام. | 4.15 | 0.76 | مرتفعة | 8 |
| 8 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تنمية مهارة التحدث من خلال المحادثات الصوتية والتحدث مع أصحاب اللغة، وممارسة اللغة بصورة آنية. | 4.11 | 0.74 | مرتفعة | 9 |
| 10 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على مراعاة الفروق الفردية بحيث يتعلم الطلبة على حسب قدراتهم عبر اختيار الأنشطة المتنوعة التي تناسبهم. | 4.08 | 1.00 | مرتفعة | 10 |
| 13 | تسمح البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار بتواجد عدد كبير جدا من الطلبة في نفس الوقت. | 4.00 | 0.99 | مرتفعة | 11 |
| 4 | تساعد البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تنمية مهارة الكتابة من خلال تطبيقات قواعد اللغة والكتابة، والمحادثات الكتابية (Chat). | 3.95 | 0.94 | مرتفعة | 12 |
| 14 | تقدم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار للمتعلمين فرصة التعلم الموقفي والتجريبي والتفاعل في سياقات واقعية يصعب إيجادها أو التعامل معها داخل حجرة الدراسة. | 3.94 | 0.82 | مرتفعة | 13 |
| 12 | تقدّم البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار مواقف وسياقات تحاكي الواقع وهذا يجعل تجربة التعلم أصيلة وأكثر عمقاً. | 3.92 | 0.99 | مرتفعة | 14 |
| 6 | تعزز الشخصيات الرمزية (الأفتار) التفاعل الاجتماعي بين الطلبة، حيث يمكنهم التحكم بها لإظهار الاستجابات العاطفية أو القيام بإيماءات مختلفة. | 3.81 | 1.10 | مرتفعة | 15 |
| | المتوسط الحسابي الكلي | 4.10 | 0.55 | مرتفعة | |

يتضح من الجدول (5) أن تصورات أفراد العينة حول محور الفوائد التربوية جاءت بدرجة تقدير مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي(4.10)، كما يوضح الجدول أن أهم فوائد استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار التربوية في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر المعلمين هي العبارات(1-2-5-9) وبمتوسطات حسابية تراوحت بين(4.33-4.21) ودرجة تقدير مرتفعة جدا وهذا يتفق مع دراسة وينر وآخرون (Wehner et al., 2011) ودراسة ليو (Liou,2012) ودراسة تشين وهوانق وجونق (Chien, Hwang& Jong,2020) حيث أشارت في نتائجها إلى أن البيئات الافتراضية تساهم في خفض القلق لدى الطلبة أثناء استخدام اللغة كما وتساهم في زيادة الدافعية لدى المتعلمين للتعلم، وتتفق العبارتان(2-9) مع نتائج دراسة جاريدو اينيقو وورودريقس مورينو( Garrido-Iñigo & Rodríguez-Moreno,2015) التي أظهرت دور البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تنمية مهارات الفهم والاستماع أثناء تعلم اللغات الأجنبية، بالإضافة إلى استمتاع العينة بالتجربة وتحديدا بسبب وجود الشخصيات البديلة (الأفتار) التي منحتهم فرصة وحرية أكبر للتواصل مع زملائهم ومعلمهم، كما تتفق العبارة(5) مع ماذكر سادلر (Sadler,2017) حول تميز هذه البيئات بالإتاحة وإمكانية الوصول لها في أي وقت ومكان; ويظهر الجدول(5) أن أقل فوائد استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر أفراد العينة هي العبارات(4-14-12-6) بمتوسطات تراوحت بين (3.95-3.81) ودرجة تقدير مرتفعة، وعلى الرغم من حلولها في المراتب الأخيرة إلى أنها ذات أهمية بالغة من وجهة نظر العينة، حيث تتفق العبارة(4) مع دراسة عبدالله ومنصور ( Abdallah & Mansour,2015) والتي أثبتت نتائجها دور البيئة الافتراضية (الحياة الثانية) في تطوير مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية، وتتفق العبارتان (12-14) مع ما أوضحته دراسة كل من: Lorenset & Tumolo, 2019; Melchor-Couto, ) 2019;Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014)من دور للبيئات الافتراضية في تقديم فرصة التعلم الموقفي والتجريبي بصورة تقد للمتعلمين تجربة تعلم أصيلة، بالإضافة إلى ممارسة اللغة بصورة فعّالة وطبيعية، وإتاحة الفرصة لهم للتفاعل في سياقات يصعب إيجادها أو التعامل معها داخل حجرة الدراسة، وتتفق استجابة العينة مع العبارة (6) مع ما أورده هندرسون وآخرون (Henderson et al. 2018) حيث أوضحوا بأن الشخصيات الرمزية أو الأفتار تتيح للمستخدم نوعاً من لغة الجسد، وبالتالي بإمكان المتعلمين والمعلمين استخدام تعابير الوجه والإيماءات المختلفة كوسيلة للتواصل وإظهار التعابير والمشاعر خلال التعلم كما يحدث أثناء التعلم وجهاً لوجه.

بالإضافة إلى ما سبق يظهر الجدول(5) درجة أهمية مرتفعة لفوائد استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية وبمتوسط حسابي (4.10) وهذا يدل على انطباع إيجابي لدى أفراد العينة من الذكور والإناث عن البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار واستخدامها في تدريس اللغة الإنجليزية وعلى القيمة التربوية لها، فبالرغم من غياب آليات التطبيق والاستخدام لتلك البيئات وكيفية توظيفها فعلياً في تدريس اللغة الإنجليزية كما اتضح لنا من استجابات العينة على المحور الأول، إلا أن النتائج لهذا المحور تدل على قناعة أفراد العينة بأهمية هذه البيئات ودورها في تحقيق الأهداف التربوية ودعم اكتساب اللغة وتنمية المهارات اللغوية وزيادة دافعية المتعلمين نحو تعلم اللغة الإنجليزية، وهذا يتفق مع دراسة (Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014).

الإجابة عن السؤال الفرعي الثالث ونصه: " ما تصورات معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية حول معوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية؟"، للإجابة على هذا السؤال تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث كما هو موضح في الجدول (6).

**جدول (6): معوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية**

| م | الفقرة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة وجود المعوق | الرتبة |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | عدم توفر خدمة الإنترنت بصورة ثابتة وقوية. | 4.69 | 0.74 | مرتفعة جدا | 1 |
| 1 | عدم توفر الأجهزة للمعلم/الطالب. | 4.63 | 0.68 | مرتفعة جدا | 2 |
| 7 | نقص الخبرة لدى المعلمات في التعامل مع البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار واستخدامها لأغراض تعليمية. | 4.53 | 0.62 | مرتفعة جدا | 3 |
| 10 | عدم توفر أدوات تقويم مناسبة يمكن استخدامها في البيئة الافتراضية. | 4.34 | 0.76 | مرتفعة جدا | 4 |
| 6 | نقص الدورات التدريبية في مجال التقنيات التعليمية الحديثة. | 4.31 | 0.85 | مرتفعة جدا | 5 |
| 8 | قلة الخبرة لدى الطلبة في التعامل مع البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار. | 4.29 | 0.88 | مرتفعة جدا | 6 |
| 9 | عدم توفر محتوى تعليمي إلكتروني مناسب يمكن استخدامه في البيئة الافتراضية. | 4.28 | 0.92 | مرتفعة جدا | 7 |
| 3 | ارتفاع تكلفة المنصات الافتراضية. | 4.17 | 0.96 | مرتفعة | 8 |
| 15 | عدم توفر عناصر ثقافية محلية في البيئة الافتراضية تمثل البيئة الأصلية للطلبة | 4.13 | 1.03 | مرتفعة | 9 |
| 11 | القضايا الأخلاقية (كالتنمر الالكتروني -انتهاك الخصوصية مثلا) قد تكون عائق لاستخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في التدريس. | 4.11 | 0.99 | مرتفعة | 10 |
| 4 | عدم سماح الإدارات التربوية بتوظيف البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في التدريس. | 4.03 | 1.08 | مرتفعة | 11 |
| 14 | يتطلب تقديم الدروس وإعداد الأنشطة التفاعلية من خلال البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار مجهودا كبيرا. | 3.98 | 1.05 | مرتفعة | 12 |
| 13 | صعوبة تدريس موضوعات ومحتويات تعليمية معينة عبر البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار. | 3.96 | 1.14 | مرتفعة | 13 |
| 5 | تُجرِد البيئات الافتراضية التعليم الرسمي من طابعه الإنساني. | 3.52 | 1.18 | مرتفعة | 14 |
| 12 | عدم توفر السرية والأمان للمحتوى الدراسي والاختبارات. | 3.51 | 1.26 | مرتفعة | 15 |
| | المتوسط الحسابي الكلي | 4.16 | 0.55 | مرتفعة | |

يظهر الجدول(6) أن أكثر معوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية بناءً على تصورات افراد العينة هي العبارات(2-1-7-10-6-8-9) بمتوسطات تراوحت بين (4.69-4.28) ودرجة تقدير مرتفعة جداً، وهذا يدلّ على درجة الاتفاق الشديد بين أفراد العينة حول هذه المعوّقات وأنها تمثّل أبرز العقبات التي قد تواجههم وتقلّل من فرص استخدامهم لتلك البيئات في التدريس بالوقت الراهن، وبالنظر للعبارات المذكورة نجدها تركزت حول مكونين أساسيين من مكونات التعليم الرقمي، ألا وهما المكون التكنولوجي ويظهر في العبارات (2-1)، والمكون التعليمي ويظهر في العبارات(7-10-6-8-9) ويعد المكونان السابقان مطلباً ضرورياً لتحقيق التعليم عبر البيئات الافتراضية، فتوفر البنية التحتية للشبكات اللاسلكية وخدمة الإنترنت وسرعة الاتصال، وتوفر الأجهزة والمحتويات التعليمية والمناهج الإلكترونية المناسبة والمتلائمة مع طبيعة البيئات الافتراضية والخبرة والمهارة في التعامل معها كل ذلك يعد لبنات أساسية لاستخدامها لأغراض تعليمية،

وتعزوا الباحثة قلة الخبرة لدى المعلمين والمعلمات إلى نقص الدورات التدريبية وورش العمل واللقاءات التربوية حول البيئات الافتراضية وتوظيفها في التعليم كما جاء في إجاباتهم في العبارة(6)، ويمكن تفسير نقصُ الدورات التدريبية من وجهة نظر الباحثة إما لنقصِ عدد المدربين والمدربات المعتمدين في مجال التقنيات التعليمية والتعليم الإلكتروني، أو لنقصِ عدد البرامج والحقائب التدريبية حول التعلم الرقمي والبيئات الافتراضية أو ربما لأسباب تتعلّق بالمعلم/ة نفسه، إما لعدم مناسبة توقيت الدورات التدريبية، أو لغياب عنصر التشويق والتفاعلية في الدورات المقدمة، أو نتيجة الاكتفاء بأعداد محدودة لحضور الدورات؛ وتتفق استجابة العينة حول المكون التكنولوجي مع نتائج دراسة روي وآخرون (Rowe et al. 2011) حول أهمية تصميم مهام ملائمة وإعداد محتويات تعليمية مناسبة لهذه البيئات الافتراضية حتى يتحقق التعلم ويصبح ذا قيمة، ونتائج دراسة ميلكور كوتو وآخرون (Melchor-Couto et al., 2011) التي أوضحت بأن التعلم عبر البيئات الافتراضية يواجه في بعض الأحيان رفضاً سواءً من المعلمين أو المتعلمين وذلك يعود لأسباب مختلفة كقلة الخبرة، كما تتفق مع دراسة رحيمي وقولشان وموحبي (Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014) والتي أوضحت أن أبرز التحديات التي تواجه تطبيق هذه التقنية هو ضعف البنية التحتية في المدارس وشبكة الإنترنت، كما تتفق مع دراسة الغامدي(2020) والتي خلصت فيها الباحثة إلى أن المعوقات المتعلقة بالبنية التحتية والمتعلقة بالجوانب المادية والمتعلقة بالمعلم /الطالب جاءت بالمراتب الأولى كمعوقات لتطبيق التعليم الرقمي؛ كذلك فيما يتعلق بالمكون التعليمي، فالاستجابات تتفق مع ما أكدت عليه دراسة فرج والسلمي(2020) فيما يتعلق بالكفايات اللازمة للمعلمين للقيام بدورهم في جانب توظيف تقنية التعليم عن بعد في التعليم من ضرورة اتقان استخدام تقنيات التعليم المتطورة، ومواكبة المعلمين للطرق والأساليب الحديثة التي تساير العصر، وجعل البرامج التدريبية تقنية ومتطورة ومتنوعة وتساهم في تجويد وتنمية مهارات المعلمين التكنولوجية.

ويظهر الجدول(6) أيضاً أن العبارات (12-5-13-14) قد حلت بالمراتب الأخيرة، وبمتوسطات تراوحت بين (3.98-3.51) وبدرجة تقدير مرتفعة، وهذا يعطينا مؤشر بأهمية تلك المعوقات بالنسبة لأفراد العينة على الرغم من حلولها في المراتب الأخيرة، وكونها معوقات لها أثرها على استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية، وتدل استجابة أفراد العينة من وجهة نظر الباحثة إلى تخوفهم من زيادة الأعباء التدريسية عليهم نظراً لحاجتهم توفير وتصميم أنشطة لغوية تفاعلية، ومحاولة موائمة الموضوعات لتقديمها عبر البيئات الافتراضية، بالإضافة إلى ميلهم للأسلوب التقليدي في التعليم (وجها/لوجه) لإحساسهم بفقدان التواصل الإنساني من خلال التعليم الافتراضي، كذلك عدم ثقتهم بأساليب التقييم الإلكترونية وكونها معرضة للاختراق، وقد تعود هذه التصورات إلى تجربة أفراد العينة سواءً مع منصة مدرستي، أو تجاربهم الشخصية في التعليم الرقمي؛ وتتفق العبارة(5) مع ما ذكره شرف (2006) في أن البعض يرى أن لهذا النوع من التعليم سلبياته التي لا يمكن غض الطرف عنها كتجريده التعليم الرسمي من طابعه الإنساني وذلك لانعدام التواصل المباشر بين المعلم والمتعلم، بينما تختلف نتيجة العبارة (12) مع دراسة (Kruk,2014) حيث أشار إلى إمكانية خوض المتعلم للاختبارات بكل سلاسة؛ بالإضافة إلى ما سبق يظهر الجدول درجة عامة مرتفعة لمعوقات استخدام البيئات الافتراضية القائمة على تقنية الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية من قبل المعلمين والمعلمات، اذ بلغ المتوسط العام (4.16) وبدرجة تقدير مرتفعة، وهذا يشير إلى اتفاق أفراد العينة حول المعوقات المذكورة وتحديداً التكنولوجية والتعليمية، مما يؤكد على ضرورة بحث تلك المعوقات ومسبباتها والعمل على معالجتها وحلها من أجل ضمان استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في التعليم بصورة فعالة.

وبمقارنة المتوسطات الكلية لمحاور الأداة، نجد أن محور المعوقات والفوائد التربوية قد حصلا على متوسطات (4.16) و(4.10) وبدرجة تقدير (مرتفعة) مقارنة بمحور الاستخدام الذي حصل على متوسط كلي(2.67) ودرجة تقدير (متوسطة)، ولعل هذا يعود إلى حداثة الموضوع بالنسبة لأفراد العينة وعدم وضوح استخدامات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لهم، وبالتالي هذا يشير إلى حاجة أفراد العينة للتعرف إلى خصائص وإمكانات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار وكيفية توظيفها في تدريس اللغة الإنجليزية، مما يتطلب تقديم المزيد من اللقاءات والدورات التدريبية وورش العمل للمعلمين والمعلمات لإيضاح هذه النوع من التقنية.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني ونصه: " هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث المتعلقة بتصوراتهم حول استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الشخصيات الرمزية (الأفتار) في تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية تعزى إلى متغير النوع

وللإجابة على هذا السؤال تم تطبيق اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent sample T-Test، لكل مجال من مجالات الاستبانة وللأداة ككل وكانت النتائج كما في الجدول (7).

**جدول(7): نتائج اختبار ت للفرق بين متوسط تصورات العينة تبعاً لمتغير النوع**

| م | المحور | النوع | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة ت | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | الاستخدام | ذكر | 2.22 | 1.31 | 5.91 | .000 |
| | | أنثى | 3.11 | 1.19 | | |
| 2 | الفوائد التربوية | ذكر | 4.17 | .53 | 1.73 | .085 |
| | | أنثى | 4.05 | .56 | | |
| 3 | المعوقات | ذكر | 4.33 | .44 | 4.88 | .000 |
| | | أنثى | 4.02 | .60 | | |
| 4 | الأداة ككل | ذكر | 3.57 | .47 | 2.69 | .007 |
| | | أنثى | 3.73 | .49 | | |

يتضح من الجدول (7) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ( α ≤0.05 ) بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث المتعلقة بمحور الاستخدام والمعوقات والأداة ككل، حيث بلغ مستوى الدلالة (000، 0) لمحوري الاستخدام والمعوقات ،كما بلغت قيمة مستوى الدلالة (007، 0) للأداة ككل، وبمقارنة المتوسطات، يتضح أن الفروق جاءت لصالح الإناث فيما يتعلق بمحور الاستخدام حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي (3.11) ودرجة تقدير (متوسطة) مقارنة باستجابة الذكور التي بلغ متوسطها الحسابي (2.22) ودرجة تقدير(منخفضة)، وهذه النتيجة تختلف مع دراستي ميليز وآخرون (Milis et al.,2008) ودراسة علي ونوردين (Ali&Nordin,2010) التي أوضحتا ضعف نية الاستخدام للبيئات التعليمية الافتراضية وعدم تقبل التقنيات الجديدة من قبل الإناث مقارنة بالذكور، ويعود ذلك لتصوراتهن السابقة عن تلك التقنية إما صعوبة استخدامها أو تعقيدها والذي يؤثر سلبا على تقبلهن لأي مستحدثات تقنية، وعلى العكس أظهرت نتيجة عينة الإناث في البحث الحالي تقبلا أكثر للاستخدام وبدرجة متوسطة وقد يعزى ذلك إلى رغبتهن في اكتشاف وتجربة البيئات الافتراضية واستخدامها لأغراض تعليمية، ولكن مع وجود تردد بسبب نقص الخبرة والثقة في قدرة المعلمة على التعامل مع متطلبات البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار نظراً لعدم استخدامها وتجريبها من قبل، بالإضافة إلى ذلك ترى الباحثة بأن الأسباب المذكورة قد تكون هي ذاتها لدى عينة الذكور وا وفيما يتعلق بمحور المعوقات فقد جاء بمتوسط حسابي (4.33) ودرجة تقدير (مرتفعة جدا) لصالح الذكور، مقارنة بمتوسط الإناث الذي بلغ (4.02) ودرجة تقدير (مرتفعة)، وهذه النتيجة تختلف مع دراسة رحيمي وقولشان وموحبي (Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014)لدافع وراء استجابتهم المنخفضة على هذا المحور.
التي كان فيها اتفاق شبه تام بين أفراد العينة من المعلمين والمعلمات حول معوقات تطبيق البيئات الافتراضية في تدريس اللغة الإنجليزية، وتعزوا الباحثة الاختلاف بين متوسطات أفراد العينة ربما إلى تباين تصوراتهم حول المعوقات، بناء على خبراتهم السابقة في التعامل مع التعليم الرقمي، بجانب اختلاف قناعاتهم حول الاستخدام (المحور الأول) والتي قد يكون لها تأثير على تحديد درجة المعوقات.

كما يتضح من الجدول (7) عدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ( α ≤0.05 ) بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة المتعلقة بمحورالفوائد التربوية حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (085، 0)، وهذا يعني اتفاق أفراد العينة من الذكور والإناث على القيمة التربوية للبيئات الافتراضية القائمة على الأفتار، فبالرغم من غياب آليات التطبيق والاستخدام لتلك البيئات وكيفية توظيفها فعليا في تدريس اللغة الإنجليزية كما اتضح في استجابات أفراد العينة على محور الاستخدام، إلا أن النتائج لهذا المحور تدل على قناعة أفراد العينة بقدرة هذه البيئات على تحقيق الأهداف التربوية ودعم اكتساب اللغة وتنمية المهارات اللغوية وزيادة دافعية المتعلمين نحو تعلم اللغة الإنجليزية، وهذا يتفق مع دراسة رحيمي وقولشان وموحبي (Rahimi,Golshan,&Mohebi,2014) التي كان فيها اتفاق بين أفراد العينة حول الفوائد التربوية للبيئات الافتراضية.
بالإضافة إلى ما سبق، جاءت نتائج الأداة ككل لصالح الإناث بمتوسط حسابي (3.73) ودرجة تقدير مرتفعة، مقارنة بمتوسط الذكور البالغ (3.57) ودرجة تقدير مرتفعة أيضاً، وتجد الباحثة أن الفروق في الأداة ككل بسيطة مما يعني تقارب تصورات أفراد العينة على الأداة ككل وتقارب استجاباتهم ولعل هذا يعود لتشابه الإعداد الأكاديمي ونوعية التدريب أثناء الخدمة وتشابه البيئة التعليمية لكلا الجنسين.

**التوصيات والمقترحات:**

في ضوء نتائج البحث توصي الباحثة بما يلي:
توظيف البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار في تدريس اللغة الإنجليزية.
الاستفادة من التجارب العالمية، في استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار لتدريس اللغة الإنجليزية.
إقامة دورات تدريبية وورش عمل (للمشرف/ة، المعلم/ة) والطلبة كذلك بهدف توعيتهم بأهمية البيئات الافتراضية في التعليم والتعلم وكيفية توظيفها لأغراض تعليمية.
تصميم وإنتاج مناهج لغة إنجليزية يمكن استخدامها في البيئات الافتراضية.

**كما تقترح الباحثة ما يلي:**

دراسة مدى استعداد وتقبل طلبة المرحلة الثانوية للبيئات الافتراضية القائمة على الأفتار.

دراسة أثر استخدام البيئات الافتراضية على تطوير الممارسات التدريسية لدى معلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية.

دراسة أثر استخدام البيئات الافتراضية القائمة على الأفتار على تنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

تقديم تصوّر مقترح لبرامج تدريبية تهدف إلى تنمية مهارات استخدام البيئات الافتراضية لأغراض تعليمية.

قائمة المراجع

بسيوني، عبد الحميد (2015). كيف نعيش الحياة الثانية في الواقع الافتراضي. القاهرة: دار النشر للجامعات.

حامد مروة حسن(2012). فاعلية بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد على زيادة دافعية الإنجاز لدى الطلاب واتجاهاتهم نحو البيئة الافتراضية (أطروحة دكتوراه منشورة). كلية التربية جامعة عين شمس، القاهرة مصر.

الزهراني منى محمد(2018). فاعلية استخدام بيئة تعلم افتراضية قائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى طالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن. مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية،9(2)،109-157.

السبحي، عبد الحي بن أحمد عبيد؛ وقاروت، نهى بنت عبد الرحمن بن سالم؛ وصائغ، وفاء بنت حسن عبد الوهاب؛ والصبياني، نورعبدالهادي حسين(2016). أنموذج مقترح لبرنامج إعداد معلم المستقبل بكليات التربية بجامعات المملكة العربية السعودية في ضوء معايير الجودة الشاملة. مجلة التربية، 171 (4)، 358 – 412.

شرف فاروق حسن محمد(2006). آفاق التعليم الافتراضي الفلسطيني ودوره في التنمية السياسية) نحو جامعة افتراضية فلسطينية( رسالة ماجستير غير منشورة). بكلية الدراسات العليا في جامعة النجاح الوطنية في نابلس، فلسطين.

عبيدات، ذوقان؛ وعبد الحق، كايد؛ وعدس، عبد الرحمن (2014). البحث العلمي-مفهومه، أدواته، أساليبه. عمان: دار الفكر.

عبيدات، محمد؛ أبونصار، محمد؛ مبيضين، عقلة(2006). منهجية البحث العلمي: القواعد والمراحل والتطبيقات. عمان:دار وائل

الغامدي، عبير ضيف الله أحمد (2020، أكتوبر30-نوفمبر2). معوقات تطبيق التعليم الرقمي من وجهة نظر قادة المدارس المتوسطة بشرق الدمام. المؤتمر الدولي(الافتراضي) لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي: المملكة العربية السعودية.

فرج،سعاد مسعود محمد؛السلمي،حياة معلث زايد(2020،أكتوبر30-نوفمبر2).تجربة التعليم عن بعد في ضوء الزمات كما يراها المعلمون والمعلمات في المملكة العربية السعودية. المؤتمر الدولي(الافتراضي) لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي: المملكة العربية السعودية.

المطيري، منى شباب (2019). واقع توظيف معلمات العلوم الشرعية بالمرحلة الثانوية لمواقع الويب التشاركية في ممارساتهن التدريسية، وتصور مقترح لتفعيلها. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3(32)،68-97.

Abdallah, M., & Mansour, M. M. (2015). Virtual task-based situated language learning with second life: Developing EFL pragmatic writing and technological self-efficacy. Arab World English Journal (AWEJ), (2), 150-182.

Ali, D. F. B., & Nordin, M. S. B. (2010). Gender issues in virtual reality learning environments. Proceeding of Edupres 2010, Faculty of Education, UTM.

Bell, W. M. (2008). Toward a definition of "Virtual Worlds". Journal of Virtual Worlds Research 1(1). Retrieved on May 5, 2012, from http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237

Chesnokova, G & Agavelyan, R. (2019). Modern context of teacher`s professional development in high school. Multidisciplinary Academic Conference, 148-152.

Chien, S. Y., Hwang, G. J., & Jong, M. S. Y. (2020). Effects of peer assessment within the context of spherical video-based virtual reality on EFL students' English-Speaking performance and learning perceptions. Computers & Education, 146, 2-20.

Chittaro, L. & Ranon, R. (2007). Web3D technologies in learning, education and training: Motivations, issues, opportunities. Computers & Education 49, 3-18.

Cooke-Plagwitz, J. (2008). New directions in CALL: An objective introduction to Second Life. CALICO Journal, 25(3), 547-557.

Dalgarno, B. & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? British Journal of Educational Technology 41(1), 10-32.

Garrido-Iñigo, P., & Rodríguez-Moreno, F. (2015). The reality of virtual worlds: Pros and cons of their application to foreign language teaching. Interactive Learning Environments, 23(4), 453-470.

Henderson, Michael, Henderson, Lyn, Grant, Scott, Huang, &Hui (2018).Cognitive

Rahimi, A., Golshan, N. S., & Mohebi, H. (2014). Virtual reality as a learning environment in Iranian EFL context: Personal, technical and pedagogical. Global
Zhang, J., Mu, B., & Yang, Y. (2009, May). Design and Implementation of the 3D Virtual Learning Environment. In 2009 WRI World Congress on Software Engineering (Vol. 1, pp. 348-352). IEEE.
Journal of Information Technology, 4, 234 – 239.
Rowe, Jonathan, Shores, Lucy, Mott, Bradford and Lester, James (2011).Integrating learning, problem solving, and engagement in narrative- centered learning environments.International Journal of Artificial Intelligence in Education, 21,115–33.
Sadler, R., (2017), 'The continuing evolution of virtual worlds for language learning', in C. Chapelle and S. Sauro (eds), The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning, Oxford: Wiley Blackwell, pp. 184–201.
Shih, Y. C. (2014). Communication strategies in a multimodal virtual communication context. System, 42, 34-47.
Vickers, H. (2010). VirtualQuests: Dialogic language learning with 3D virtual worlds. CORELL: Computer resources for language learning, 3, 75-81.
Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. British journal of educational technology, 40(3), 414-426.
Wehner, Amy, Gump, Andrew , Downey,& Steve (2011).The effects of second life on the motivation of undergraduate students learning a foreign language.Computer-Assisted Language Learning, 24(3), 277–89.
Wigham, Ciara, Panichi, Luisa, Nocchi, Susanna and Sadler, Randall (2018).Interactions for language learning in and around virtual worlds. ReCALL Journal, 30 (2), 153–60.
Yulia, H. (2020). Online Learning to Prevent the Spread of Pandemic Corona Virus in Indonesia. ETERNAL (English Teaching Journal), 11, 48-56.
engagement in virtual world's language learning. In S.Gregory and D. Wood (eds), Authentic Virtual World Education, Springer: Singapore.
Kelton, A. J. (2007). Second Life: Reaching into the virtual world for real-world learning. ECAR Research Bulletin, (17), 2-13.
Kruk, M. (2014). The use of Internet resources and browser-based virtual worlds in teaching grammar. Teaching English with Technology, 14(2), 51-66.
Liou, H. C. (2012). The roles of Second Life in a college computer-assisted language learning (CALL) course in Taiwan, ROC. Computer Assisted Language Learning, 25(4), 365-382.
Lorenset, C. C., & Tumolo, C. H. S. (2019).Vocabulary Acquisition in English as a Foreign Language: Digital Gameplaying the Sims. Revista Linguagem & Ensino, 22(4), 1002-1019.
Melchor-Couto, S. (2019). Virtual worlds and language learning. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 11, 29-43.
Melchor-Couto, Sabela, García Núñez, José María, Pedregosa, Inma and Eizaga-Rebollar, Bárbara (2011), 'Is Second Life a good CALL? Student,teacher and institutional perceptions', EUROCALL Conference 2011, Nottingham, 31 August–3 September.
Milis, K., Wessa, P., Poelmans, S., Doom, C., & Bloemen, E. (2008). The impact of gender on the acceptance of virtual learning environments. KU Leuven Association: Belgian.
Nunes, F. B., Voss, G. B., Amaral, É. M. H. D., Herpich, F., Medina, R. D., & Tarouco,L.M. (2013). Integrating Virtual Worlds and Virtual Learning Environments through Sloodle: from theory to practice in a case of study for teaching of algorithms. Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE 2013, 598-601.
Peterson, M. (2010).Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning.Computer Assisted Language Learning, 23(5), 429–39.
Peterson, M. (2016), 'Virtual worlds and language learning: An analysis of research',in M. Peterson (ed.), The Routledge Handbook of Language Learning and Technology, Abingdon: Routledge.