DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

فاعلية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية للصف السادس

تغريد عوضه القحطاني
ماجستير تقنيات التعليم
البريد الالكتروني: taghreedalqahtani6@gmail.com

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى قياس أثر برنامج تعليمي على تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي لدى الطالبات، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، كما استخدمت الدراسة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وطبّقته على عينة عشوائية من الطالبات بمدرسة لزمة الابتدائية للبنات، عددها 11 طالبة، وتوصّلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها: فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة التحدّث والحوار والإقناع لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، وأن مستوى مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي، جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"، كما توصّلت إلى أن مستوى مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ وأن مستوى مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا" وفي ضوء ما توصّل إليه البحث من نتائج، أوصت الدراسة بضرورة استخدام الواقع الافتراضي لما أثبتته نتائج هذا البحث من وجود تأثير إيجابي لها على مستوى مهارات التواصُل الاجتماعي، كما أوصت الدراسة بضرورة إجراء دراسات مشابهة، لكن في مدارس أخرى ومراحل صفية أخرى.

الكلمات المفتاحية: التواصُل الاجتماعي، الواقع الافتراضي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

The Effectiveness of Educational Program Using Virtual Reality Technology in Developing Social Communication Skills Among Sixth-Grade Primary School Students

Taghreed A. Al-Qahtani
Master of Education Technology
Email: taghreedalqahtani6@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to measure the impact of an educational program on developing social communication skills using virtual reality technology among female students. The study relied on the descriptive analytical approach, as well as the experimental approach. The study used a questionnaire as a tool for collecting data, which was applied to a random sample of 11 female students at Lazma Primary School for Girls. student, and the study reached a number of results, the most important of which are: the effectiveness of the training program using virtual reality technology in improving the skills of speaking, dialogue, and persuasion among female students to a very high degree, and that the level of listening and listening skill among female students after applying the educational program using virtual reality technology came with a very high degree of "approval." "; It was also found that the level of symbolic communication skill among female students after implementing the educational program using virtual reality technology was "very high" with a degree of approval. The level of skill in dealing with others among the female students after applying the educational program using virtual reality technology came with a "very high" degree of approval. In light of the results of the research, the study recommended the necessity of using virtual reality, as the results of this research demonstrated that it has a positive impact on the level of skills. Social communication. The study also recommended the necessity of conducting similar studies, but in other schools and other grade levels.

Keywords: social communication, virtual reality.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

مقدمة

أدّى التطوّر المستمر لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى التغيير في طبيعة وكيفية استكشاف بيئات التعلُّم والتفاعل معها، حيث تؤثّر هذه التكنولوجيا المتطورة باستمرار في طريقة وطبيعة ممارسات المعلمين في الفصول التعليمية.

هناك عديد من الابتكارات التكنولوجية التي أنتجها تطوّر الذكاء الاصطناعي، وتُستخدم في المجالات التعليمية، منها الواقع الافتراضي، ومن مميزاته أنه يُشجّع الطلبة على أن يكونوا متعلمين نشطين قادرين على اتخاذ القرار من خلال الاكتشاف الذاتي، والتعلُّم عن طريق الممارسة؛ مما يؤثّر على أدائهم الأكاديمي، وكذلك يمكّنهم من إنشاء مواقف تدريبية استكشافية آمنة، توفّر بيئة تحاكي العالم الحقيقي، ويعطي فرصة لتجربة مواقف يصعب الوصول إليها، على سبيل المثال: يُمكن للواقع الافتراضي محاكاة المهام الخطرة؛ لدعم تعلُّم سلامة البناء، حيث تتوفّر فرصة لاكتشاف مواقف تعليمية يصعب ملاحظتها وتجربتها مباشرةً في الواقع الحقيقي (Kim et al., 2020).

فالواقع الافتراضي: هو أحد مستحدثات تقنية المعلومات، وله عديد من الأمثلة، مثل: الفصول الافتراضية، والمسارح الافتراضية، والمعارض، والمتاحف، والحدائق الافتراضية، وعديد من التطبيقات الأخرى التي يمكن توظيفها في العملية التعليمية، مثل: المنصّات الافتراضية، والألعاب الافتراضية التعليمية؛ لذلك يُعدّ الواقع الافتراضي طريقةً لتوسيع البنية الحسية للفرد من خلال التوسّع في البيئة عبر التقنية وتطبيقاتها المختلفة (Gandolfi, 2018).

وتشجّع بيئات الواقع الافتراضي على تكوين الهويات الاجتماعية للمتعلمين من حيث التفاعل مع الآخرين والتعاون والتشارك فيما بينهم (Suh& Prophet, 2018)، إضافةً إلى أنها تسمح بتجسيد الأمثلة التعليمية في صورة رمزية يمكن فهمها بسهولة (Slater، 2017)، وهذا التجسيد يُعطي بُعدًا فريدًا يُنير عملية التعلُّم من خلال إتاحة الفرصة للمتعلم بالقيام بالمهام والأنشطة بفاعلية وإيجابية بدلًا من الحفظ السلبي للمعلومات، كما أن إتاحة بيئات الواقع الإفتراضي لخاصية الانغماس يخلق لدى المتعلم إحساسًا بالحضور، ويؤدّي إلى تكيّف أداء المتعلم مع بيئات التعلُّم التفاعلية (Fuchs, 2017).

وقد أكّد عديد من الدراسات على فاعلية الواقع الافتراضي في التدريس، حيث أكّدت دراسة (Acar&Cavas, 2020) على فاعلية الواقع الافتراضي في تنمية التحصيل الدراسي في القراءة، وكتابة اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف السابع.

وتُعدّ مهارات التواصُل الاجتماعي من أهم المهارات الاجتماعية التي يصعب الاستغناء عنها في بيئته، فمن خلالها يحقق ذاته، وكذلك الانتماء والتقدير وغيرها، كما أنها تحقق للفرد التوازن في شخصيته، وتخفف عنه حدّة الاضطرابات السلوكية، وغيابها يؤدّي إلى كثير من المشكلات النفسية، وهو ما تتم ملاحظته في المجتمعات الحديثة التي يميل أفرادها إلى العزلة والانفصال؛ بسبب الوسائل الرقمية التي ينشغلون بها (مشارقة، 2013).

ومن خلال ما تقدّم، فإن مهارات التواصُل الاجتماعي حاجة مهمة وأساسية في بناء الشخصية الإنسانية على نحوٍ سويّ، كما أنها سمة مُكتسبة، ومن العوامل التي تُسهم في اكتساب هذه المهارات لدى الطلبة هو التدريب على هذه المهارات، حيث يوفّر التدريب أساليب جديدة تتناسب مع ظروف تعامله مع الآخرين حسب الموقف تبعًا لإختلاف الزمان والمكان والناس، ويساعد الفرد على اكتشاف مهارات موجودة لديه، وتنمية مهارات جديدة، وتعلُّم كيف يوظّف تلك المهارات، فتأتي هذه الدراسة للعمل على تحسين مستوى مهارات التواصُل الاجتماعي من خلال إعداد برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي.

مشكلة الدراسة

أصبحت الصعوبات التي يوجهها الطلاب في حياتهم كثيرة بسبب تعدّد المجتمعات وتنوّع ثقافاتها؛ حيث يعتمد كثيرٌ منا على التواصُل الإلكتروني متناسيًا أهمية تطوير قدراته على التواصُل وجهًا لوجه مع الآخرين، وهذه المهارات الاجتماعية تُعدّ من المفاهيم الأساسية في شخصية الأفراد وعلاقاتهم الاجتماعية؛ للتكيّف مع الوسط البيئي، كما أن المهارات الاجتماعية بين الأفراد تؤثّر كثيرًا في شخصية الفرد، وتنسق سلوكه، وتحديد اتجاهه وقيمته، وهذا يعتمد على تعامله وتفاعله مع الآخرين، وأيضًا قدرته على التعامل بعقلانية، وقدرته على التواصُل الإيجابي معهم (الحريري، 2011).

كما يؤدّي الضعف في مهارات التواصُل الاجتماعي إلى عدم تكوين علاقات اجتماعية مع الأفراد، وترتبط هذه العلاقات الضرورية بشخصية الطلاب، وصحتهم النفسية، وعلاقاتهم مع الوسط المجتمعي، ويؤثّر مستوى

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

العلاقات الاجتماعية بين الطلاب في نمو شخصيتهم، وضبط وتنسيق سلوكهم، واتجاههم، وقِيَمهم، كما أن النمو يعتمد على القدر الذي يتمتع به الطلاب من الهدوء والطمأنينة في التفاعل مع الآخرين (الأطرش، 2013).

ومن المعلوم أنه مع كل تقنية جديدة تُضاف للميدان التربوي، يناقش التربويون والمخططون والمنفذون وغيرهم كيفية توظيفها؛ لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، فتُجرى استطلاعات الرأي، وتُصمّم مقاييس الاتجاهات والاستعدادات نحوها، وقد تُبذل مجهودات كبيرة في إدخال كل ما هو جديد من تقنيات مُستحدثة وغيرها إلى مجال التعليم؛ لرفع مستواه وتطويره إلا أنه قد يعترّض ذلك لصعوبات كثيرة، مثل: مقاومة بعض المعلمين للتطوير والتغيير، وهذا انطلاقًا من أن الأفراد أعداءٌ لما جهلوا، فالمُعلم الذي تعوّد على طريقة معينة، أو وسائل معينة في أداء عمله يُفضل الاستمرار فيها على الإتيان بطُرُقٍ ووسائل جديدة، فيأتي هنا دور دراسة الاتجاهات؛ لمعرفة السلبي منها من الموجب، ومحاولة تغيير الاتجاهات من سلبية وإيجابية عن طريق تصحيح المعلومات، وإزالة المخاوف من كل ما هو جديد (مُسلم، 2022).

وبما أن التواصُل الاجتماعي عنصر أساسي، وظاهرة إنسانية منذ بداية خلق البشر، فإنه يؤثّر في تكوين شخصية الأفراد، إضافةً إلى أنه عملية مستمرة وضرورية من ضروريات الحياة التي لا يمكن الاستغناء عنها (علي، 2012).

كما يدين الإنسان بوجوده وتطوّره الحياة الاجتماعية التي عاشها منذ القدم، واكتسب منها تفاعله مع ضغوط الحياة، وتطوّره عبر العصور، فالإنسان لا يستطيع العيش بمفرده بعيدًا عن الآخرين، كما تؤثّر مهارات التواصُل مع الآخرين على قدرة الفرد في التفاعل مع الآخرين والتأثير فيهم والتأثُّر بهم؛ لذا فإن الفرد يحتاج دائمًا لتعلُّم هذه المهارات وامتلاكها؛ ليُحقّق نجاحه في الحياة بالتواصل مع أفراد مجتمعه (الخفاف، 2013).

وقد أكّد عديدٌ من الدراسات مثل: دراسة (عبد الحليم وآخرين، 2017) ودراسة (آل سعود، 2019) ودراسة (القرآني وآخرين، 2020) ودراسة (المنديل، 2020) على أهمية استخدام الواقع الافتراضي والواقع المعزّز في التعليم؛ لما له من أثر إيجابي فعّال في جذب انتباه الأطفال، وتحسين الاتجاه نحو استخدام التكنولوجيا في التعليم، وتنمية مستوى دافعية الإنجاز، كما أن استخدام الواقع الافتراضي بفعالية؛ يجعل الطفل يشعر بأنه جزء من بيئة التعلُّم، وأنه أكثر دافعية للتعلُّم، كما أكّدت نتائج دراسة (Wang, et al, 2022) على أهمية استخدام الواقع التعليمي، مما يساعد على زيادة كفاءة التعلُّم، وتقليل العبء التدريسي للمعلمين الافتراضيين، كما يُحسّن من مستوى الطلاب، ويعزّز الثقة بالنفس.

أسئلة الدراسة

ومما سبق عرضه، ومن خلال نتائج الدراسات السابقة، يمكن صياغة مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الآتي:

ما فاعلية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطلاب؟

ويتفرّع عن هذ السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما مهارات التواصُل الاجتماعي اللازمة للطالبات؟
- ما أُسس برنامج تعليمي لتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي؟
- ما معوقات برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات؟
- ما مدى توافُر مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات؟

فروض الدراسة

حاولت الدراسة الحالية اختبار صحة الفروض الآتية:

لا يوجد تأثير دال إحصائيًا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطالبات.

ينتج من هذه الفرضية أربعة فرضيات :

أ-لا يوجد تأثير دال إحصائيًا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التحدث والحوار والإقناع.

ب-لا يوجد تأثير دال إحصائيًا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستماع والانصات.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

ت-لا يوجد تأثير دال إحصائيًا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصل الرمزي.

ث-لا يوجد تأثير دال إحصائيًا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التعامل مع الآخرين.

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى تحديد مهارات التواصُل الاجتماعي اللازمة للطالبات وقياس مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات وتحديد أُسُس برنامج تعليمي لتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات، وقياس أثر برنامج تعليمي على تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي لدى الطالبات، الكشف عن معوقات برنامج تعليمي قائم على تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي باستخدام الواقع الافتراضي لدى الطالبات؛ للتأكّد من مدى استطاعة المعلمين تطبيق تكنولوجيا الواقع الافتراضي في العملية التعليمية.

أهمية الدراسة

يمكن إبراز أهمية الدراسة من خلال جانبين أساسين هما: الأهمية النظرية والأهمية التطبيقية، وفيما يأتي توضيح ذلك:

الأهمية النظرية تعدّ هذه الدراسة استجابةً لما تُنادي به وزارة التربية والتعليم، والمؤتمرات العلمية من ضرورة تدريب المعلمين على استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التدريس. وتُسهم هذه الدراسة في نشر ثقافة مهارات التواصُل الاجتماعي وتعميق الوعي بها. وأيضا تُسهم هذه الدراسة في وضع إطار معرفي للقرّاء والباحثين. رصد تقويم واقع تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات من خلال مقاييس واختبارات بتلك المهارات.

الأهمية التطبيقية تقديم برنامج تعليمي لتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي لدى الطالبات، ويساعد المعلمين على استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التدريس للمعلمين كافةً، وتساعد هذه الدراسة في الكشف عن معالجة جوانب القصور والمعوقات لتطبيق تكنولوجيا الواقع الافتراضي، وتُفيد نتائج الدراسة في حثّ المسؤولين في القيادة التربوية على وضع خطط تدريبية؛ لتعزيز مهارات التواصُل الاجتماعي بالمملكة كافةً.

مصطلحات الدراسة

الواقع الافتراضي (Virtual Reality)

ابتكار يُستخدم في السياقات التعليمية، وغالبًا ما يتم دمجه في تقنيات الذكاء الاصطناعي حيث يُستخدم في تدريس عديدٍ من الموضوعات من رياض الأطفال حتى التعليم الثانوي وفيما بعده **(**Unesco, 2021**).**

ويُعرف الواقع الافتراضي Virtual Reality بأنه**:** بيئة افتراضية تفاعلية انغماسية لعناصر حقيقية، أو خيالية ثلاثية الأبعاد مُعدّة بواسطة برامج الحاسب الآلي، ينغمس فيها المشاهد باستخدام تقنيات حسيّة مختلفة، مثل: النظارات المجسمة والقفازات (خميس، 2015).

وتُعرّف الباحثة الواقع الافتراضي Virtual Reality إجرائيًّا بأنه**:** تقنية تكنولوجية، تعتمد على المجسمات الافتراضية ثلاثية الأبعاد؛ لخلق بيئة صناعية حية تخيليّة تحوّل مخرجات مادة الأحياء إلى نماذج تُكافئ الواقع، وتتفاعل معها الطالبة، وكأنها مُنغمسة في الواقع ذاته باستخدام الحواس كافةً.

مهارات التواصُل الاجتماعي Social Communication Skills

عبارة عن مصطلح نفسي اجتماعي، يُقصد به العملية التي يتم من خلالها تبادل الأفكار والمعلومات بين الأفراد والجماعات، ويُشترط فيها توفّر عناصر التواصُل الممكنة: المرسل، والمستقبل، ومضمون الرسالة، والوسيط، وقد يكون التواصُل لفظيًّا، أو غير لفظي، أو الاثنين معًا (الصرايرة، 2015).

ويُعرف بأنه القدرة على تطبيق وتحويل العلوم والمعرفة النظرية إلى ممارسات واقعية، والتعبير الانفعالي والاجتماعي، وتلقّي وتفسير انفعالات الآخرين، والقدرة على الوعي بالقواعد المرتبطة بأساليب التفاعل الاجتماعي، وضبط وتنظيم التعبيرات غير اللفظية، وأداء الأدوار وتحضير الذات اجتماعيًّا (القرني، 2015).

تُعرّف الباحثة مهارات التواصُل الاجتماعي Social Communication Skills إجرائيًّا بأنها: السلوك والتعبير الانفعالي الاجتماعي الضروري والمؤثّر في التواصُل اللفظي وغير اللفظي، تصدر عن الطلاب أثناء التفاعل مع

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

زملائهم في المواقف الاجتماعية المختلفة، ويمثّل ذلك بالرغبة في التصريح بشيء ما، أو عدم الرضا، أو تحية الآخرين، أو تقديم المساعدة، أو طلبها.

حدود الدراسة

تتحدّد الدراسة بما يأتي: **الحدود الموضوعية** تحدّدت بالكشف عن فاعلية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات. **والحدود البشرية** عينة عشوائية من الطالبات بمدرسة لزمة الابتدائية للبنات، **والحدود المكانية** تُطبّق الدراسة الحالية بمدرسة لزمة الابتدائية للبنات، والحدود الزمانية ستُطبّق الدراسة في 2023م/2024م.

الإطار النظري

المحور الأول: الواقع الافتراضي

مقدمة

تطوّر ميدان صناعة التقنيات حتى وصل إلى الحدّ الذي يمكّنها من صناعة عالم موازٍ لعالمنا (عالم الواقع الافتراضي) بحيث يتمكّن الطفل من أن يعيش فيه بأفكاره وحواسّه، فالواقع الافتراضي هو بيئة يقوم الحاسوب بإنتاجها، بحيث تتيح للطفل التفاعل معها، ولقد تزايدت مجالات استخدام الواقع الافتراضي، فقد أصبح الواقع الافتراضي عاملًا تكنولوجيًّا مشتركًا يقوم بخدمة المجالات العلمية كافةً، ومن بينها مجال ذوي الاحتياجات الخاصة بهدف إيجاد طُرُق مناسبة؛ لمساعدة هذه الفئات من الأفراد (Esteves et al., 2010).

تعريف الواقع الافتراضي Virtual Reality

تكنولوجيا الواقع الافتراضي نتيجة التفاعل بين ثلاث تقنيات، ألا وهي نُظُم الاتصالات والرسوم الكمبيوترية الثلاثية الأبعاد 3Ds، والوسائل الحديثة، وقد أشار (Mahmoud, 2001: 2) إلى عدم وجود تعريف قياسي لتكنولوجيا الواقع الافتراضي فقد تعدّدت تعريفات الواقع الافتراضي من وجهة نظر الباحثين، كلٌّ حسب اهتمامه، فقد عرّفه (Colffet& Burdea, 2003: 2) بأنه: استخدام الحاسب الآلي لمحاكاة الصور والأصوات لإنتاج أشياء وكأنها حقيقية.

وعرّفه (عزيز، 2014: 3-4) بأنه التقنية التي يتمكّن خلالها الفرد من الرؤية والإحساس واللمس من خلال الحاسب الآلي، حيث يتفاعل الفرد مع العالم المشابه للعالم الحقيقي من خلال تكوين المحاكاة لبيئات تخيليّة لممارسة التجارب أو المرور عبر الأبنية أو وصف مدينة، فالواقع الافتراضي هو أحد أهم تقنيات التصميم، فمثلًا المستخدم يستطيع رؤية المشهد الثلاثي الأبعاد ويحدّد الأبعاد، سواء في القرب، أو العمق، أو المسافة، ويتخيّل الاختلاف في نتائج التجربة.

وأيضًا عرّفه (خميس، 2015: 1) بأنه بيئة افتراضية انغماسية تفاعلية، يتم إنشاؤها عن طريق رسوم الكمبيوتر الثلاثية الأبعاد لتحاكي أشياء حقيقية، أو تخيلية، يقوم المشاهد بالانغماس فيها عن طريق برامج حاسوبية مختلفة.

وعرّفه (Stankovic, S, 2016: 9) بأنه عبارة عن بيئة تفاعلية مولّدة بواسطة برامج الكمبيوتر، تُدخل الطفل في عالم خيالي يظهر وكأنّه حقيقة نتيجة التفاعل الذي يحدث بين البيئة الافتراضية والطفل.

فالواقع الافتراضي: "تقنية رائعة ثلاثية الأبعاد تسمح لمستخدم الكمبيوتر أن يخطو إلى عالم مُصطنع آخر من خلال شاشة الكمبيوتر".

ويُعرف أيضًا بأنه "استعمال الحاسب في النمذجة (Modeling) والمحاكاة التفاعلية (Interactive Simulation) ليتمكّن الشخص من التفاعل مع منتجات، أو بيئات اصطناعية (Environment Synthetic) بشكل ثلاثي الأبعاد، ويتعامل معها في زمنها الحقيقي Real-time وكأنّها أشياء حقيقية موجودة في الواقع".

إذن، يُعدّ الواقع الافتراضي مُحاكاةً للواقع المحيط بنا، من خلال القيام بتمثيل مجموعة من العناصر المجسّمة والظروف والمؤثّرات والقُوَى والنتائج عبر برنامج يمكّن الأفراد من الحركة، والمشاهدة، والتفاعل مع هذه العناصر من خلال أدوات ومعدّات مُصمّمة لهذا.

ويُعدّ ما يميّز الواقع الافتراضي عن باقي الأنواع الأخرى من المحاكيات التي يتم توليدها من خلال الحاسوب، أنه وسيلة لجعل الحاسب الآلي يتأقلم ويتكيّف مع المستخدم، فالمشارك في بيئة الـ VR مُدرك Perception ومُبتكِر Creator في عالم، حيث يخلق الشيء المدرك بواسطة الأفعال.

يعرّف الباحث الواقع الافتراضي بأنه: القيام بمحاكاة للواقع عن طريق توظيف الصور الثابتة والمتحركة الثلاثية الأبعاد لتعطي تأثيرًا كبيرًا عبر محاكاة البيئات المختلفة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

أهمية استخدام الواقع الافتراضي

أكّد (عزيز، 2014: 4) على أهمية استخدام الواقع الافتراضي كما يأتي:

توضيح المعلومات بشكل دقيق وواضح، بمشاهدة العناصر البعيدة، والتعرّف إلى الأبعاد المختلفة للعناصر والمواد، وفحص الأشياء المرئية والمحسوسة. وتهيئة الفرد للمشاركة والتفاعل مع البرنامج.

وتهيئة الفرصة المناسبة من حيث وقت التجربة؛ ليتم التفاعل معها عبر مدة زمنية مفتوحة وليست محدودة، وتنمية مهارات التفكير الابتكاري والمهارات العقلية لدى الأفراد، ومراعاة الفروق الفردية بين الأفراد بإعطاء الفرصة للتطوّر إيجابيًا وُفق معطيات البرنامج.

خصائص الواقع الافتراضي

أشار (عبد الحليم وآخرون، 2017) إلى خصائص الواقع الافتراضي كما يأتي:

المعايشة والاستغراق Immersion

وتعني إحساس الطفل بأنه في بيئة حقيقية وليست اصطناعية، حيث يتمكّن الطفل من التعامل مع مكونات البيئة الافتراضية عبر الرؤية أو الاستماع أو اللمس؛ حيث إنه في بيئة الواقع الافتراضي تصبح المعايشة والإحساس بالاستغراق قويّة إلى درجة لا يشعر الطفل بأنه يتعامل مع بيئة واقع افتراضي، فلا يفرّق بينها وبين الواقع، فيشعر الطفل أنه يقوم بالتجارب ويكتسب الخبرات، كما لو أنه في العالم الحقيقي، وكلما ازدادت عدد العناصر المكوّنة لبيئات الواقع الافتراضي، زاد الشعور بالانغماس، والعكس.

الإبحار Navigation

حيث إن الطفل يتمكّن من أن يكون ملاحظًا ومسافرًا في بيئة الواقع الافتراضي دون التحرّك من محلّه، فبيئة الواقع الافتراضي تتيح للطفل أن يقوم بالتحرّك في كل مكان داخل هذه البيئة بأساليب عدّة وطُرُق متنوعة، كالمشي على الأقدام، أو ملامسة شيء ما.

التفاعل Interaction

حيث يتمكّن الطفل من استخدام مجال واسع من أشكال الممارسة ويتكيّف ويتعامل مع البيئة الافتراضية، ويتمكّن الطفل من تحريك المواد والأشياء عن طريق الأيدي، وبحركة العين، أو الصوت، ويتمكّن الأطفال من إنشاء بيئات افتراضية وتغييرها، أو تعديلها، فالأطفال والشخصيات والأشياء في بيئة الواقع الافتراضي تتفاعل مع بعضها بعضًا.

موضع الرؤية Viewpoint

تتيح بيئات الواقع الافتراضي للطفل القيام بتغيير زاوية رُؤية البيئة الافتراضية، وتحريك العين في أيّ اتجاه وزاوية يريدها.

المحاكاة Simulation

تتم محاكاة الخبرات في بيئة الواقع الافتراضي كالخبرة الحقيقية تمامًا، حيث يُطلب من الأطفال القيام بحل المشكلات واتّخاذ القرارات والتعامل مع المواقف المختلفة عبر المعطيات والظروف التي تتيحها بيئة الواقع الافتراضي.

التحكّم الذاتي Autonomy

تعمل بيئة الواقع الافتراضي تلقائيًّا؛ حيث تُعد مُستقلة بذاتها، وهي أيضًا بيئة ديناميكية تتّسم بالتغيّر المستمر والتلقائي، حيث إن المواقف تؤدَّى وتُنفَّذ وتتطوّر بصرف النظر عن التفاعلات، أو التدخّلات من جانب الطفل.

التعلُّم التعاوني Co- operative Learning

تسمح بيئات الواقع الافتراضي للأطفال المشاركة في استخدام بيئات الواقع الافتراضي في الوقت ذاته، أي أن مشاركة وتفاعل الأطفال في الوقت نفسه ينتج عنه التعلّم التعاوني الحقيقي.

بيئة ثلاثية الأبعاد Three Dimension Environment

يتم تقديم بيئات الواقع الافتراضي عبر فراغ ثلاثي الأبعاد، ويتم عرض الصور والرسومات بمقاسها الحقيقي، مثلما هي في العالم الحقيقي تمامًا، وهذا يعمل على مساعدة الطفل على إنشاء خبرات حسيّة وواقعية ممتدة الأثر.

القيام بالتفاعل الطبيعي مع المعلومات عبر بيئات الواقع الافتراضي

حيث يتمكّن الطفل، بدلًا من القراءة عن أماكن لا يستطيع مشاهدتها، من اكتشاف هذه الأماكن عبر تجربة تعليمية، فالواقع الافتراضي يقوم بتقديم الأدوات اللازمة ليتم تصوّر وتشكيل المعلومات المجردة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

تصوّرات ثلاثية الأبعاد متعدّدة

تتيح الاستعارات المكانية زيادة معنى البيانات، وتقوم بتزويد التلاميذ بطُرُق فهم عميقة تُمكِّن التلاميذ من القيام بالتفاعل من تصوّرات مكانية من خلال هياكل إسناد متعدّدة، وتعمل على تعميق التعلُّم من خلال تزويد الطلبة بطُرُق فهم عميقة تكاملية ومتنوعة.

وأضاف (عبد الحميد، 2010) إلى خصائص الواقع الافتراضي

الاستغراق

وهو إدراك المستخدم البيئة والتفاعل معها، وعندما يرتفع معدّل الاستغراق لدى المستخدم، يرتفع معدّل التعايش لديه؛ أي أن العلاقة طردية.

الارتباط

يكتسبه المستخدم بتركيز طاقته والمحفزات والنشاطات التي تُتاح له في البيئة الافتراضية، وعندما يزداد تركيز انتباه المستخدم على المحفّزات يصير أكثر ارتباطًا به، ما يمنح شعورًا بالتعايش. كما أنه يعمل على زيادة فرصة التعلُّم للجميع، وبصفة خاصة الأشخاص ذوي صعوبات التعلّم، أو الذين حُرموا من التعليم الحكومي.

أنواع بيئات الواقع الافتراضي

أشار (محمد، 2020) إلى أنواع بيئات الواقع الافتراضي كما يأتي:

النوع الأول بيئات الواقع الافتراضي التي يتم فيها استخدام سطح المكتب، والتي يتم عرضها على الشاشة العادية للكمبيوتر وتقوم باستخدام الفأرة Mouse أو لوحة المفاتيح Keyboard عادةً.

النوع الثاني بيئات الواقع الافتراضي ذات الغمر الكامل Total Immersion

ولقد قام بالإشارة أيضًا إلى أن الواقع الافتراضي يتكوّن من ثلاثة أصناف أساسية: واقع افتراضي قائم على النص. وواقع افتراضي قائم على الكمبيوتر، وواقع افتراضي غمري. يحتوي الواقع الافتراضي القائم على شبكة الإنترنت على بيئات واقع حقيقي تصف النص على شبكة التفاعل الإنترنت، حيث يقوم الناس بالتفاعل عبر طبع الأوامر، ويقومون بالتحدّث عبر طباعة رسائل مطبوعة على لوحات مفاتيح أجهزتهم، وتتم عملية تقييم هذا التعليم عن بُعد.

وأيضًا أضاف (Loffler & Anderson, 1994) أن الواقع الافتراضي القائم على الكمبيوتر هو عبارة عن امتداد لوسائل الإعلام التفاعلية التي تشتمل على صور ثلاثية الأبعاد، وتتم إضافتها بدون اعتباره غمريًّا، بينما يشتمل الواقع الافتراضي الغمري على مزيج من أجهزة الحاسب وبرامج الحاسب، ومفاهيم تتيح للمستخدم التفاعل مع عالم ثلاثي الأبعاد تتم عملية توليده عبر الكمبيوتر.

وأضاف كلٌّ من (Kay & Stanny, 200) أن نظام الواقع الافتراضي الغمري يتكوّن من أربعة عناصر تتفاعل مع بعضها بعضًا لعمل نظام التشغيل بالكامل، وهي: دمج تخطيط Stitching عدد من الصور لإنتاج صور بانورامية، وبالتالي يقوم البرنامج بعملَين معًا: الأول يقوم بتكوين الصور البانورامية، والثاني يقوم بتكوين وبناء تطبيقات الواقع الافتراضي.

الاستخدامات التعليمية للواقع الافتراضي

قام (عبد المقصود والبقمي، 2017) بالإشارة إلى استخدام الواقع الافتراضي في التعليم، حيث ذكر (شمي وإسماعيل، 2008) أن أهمية الواقع الافتراضي التعليمية تتمثّل فيما يأتي:

إنشاء بيئة تعليمية تفاعلية وجذّابة، مما يوفّر للمتعلمين فرصة مثالية لتعلُّم المفاهيم والإجراءات لتطوير المهارات التي يحتاجونها. ويتم توفير الصوت والتحسينات التكنولوجية الأخرى لتمكين الانغماس الكامل في العالم الاصطناعي. ويمكن للمتعلمين الوصول إلى عدد كبير جدًّا من الموارد من جميع أنحاء العالم. ومشاهد ثلاثية الأبعاد تعزّز إدراك العمق والإحساس بالمحيط.

بينما يرى (سالم، 2004) أن الواقع الافتراضي يُسهم فيما يأتي: يتيح التجوّل والتنقّل في اتجاهات ثلاثية الأبعاد، ويحقق الخيال التعليمي. ويساعد المتعلمين على تحقيق المستوى التقني المطلوب بدرجة عالية من الدقّة. ويوفّر الواقع الافتراضي خبرة وكفاءة تقنية حديثة للعملية التعليمية. ويساعد على إعطاء شكل للمعلومات المجردة وتقديمها في شكل يسهل فهمه. ويساعد المدرسين على إتقان طُرُق التدريس من خلال إعدادات تعليمية افتراضية. ويقدّم العالم الافتراضي بحجم مُشابه لجسم الإنسان، ويحاكيه من زوايا مختلفة دون الإخلال بحجمه وأبعاده.

وأكّد كلٌّ مِن (عبد الحميد، وسالم، 2010) على أنه بإمكان الواقع الافتراضي أن يساعد في جعل المعلومات أكثر واقعية، ما يتيح للمتعلمين أن يكونوا قادرين على زيادة تحصيلهم بسرعة أكبر، كما أنه يعمل على زيادة الرغبة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

في التعلُّم والدافعية للاطلاع على المعلومات والتفاعل مع الكائنات الافتراضية لدى المتعلمين، وأيضًا يعمل الواقع الافتراضي عبر التصاميم وتمثيل معلومات ثلاثية الأبعاد على بناء خبرات تعليمية فعّالة.

الدراسات السابقة

هدفت دراسة (صابر، 2019) إلى تعرّف تأثير برنامج تدريبي مُقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على الإدراكات الحس حركية لدى لاعبي الكاتا الجماعي، بينما اعتمدت على المنهج التجريبي، وتمثّلت أداة الدراسة في تجربة برنامج تدريبي إلى تقنية، وتشكيل حمل التدريب في ضوء الواقع الافتراضي، في حين تمثّلت عينة الدراسة في ناشئي وناشئات الكاتا الجماعي من عمر (14 سنة) إلى (17 سنة) بنادي الناصرية الرياضي المسجل بمنطقة الدقهلية للكاراتيه، للموسم الرياضي 2018م، وتوصّلت الدراسة إلى نتائج عدّة، أهمها:

تم التعرّف إلى أهم الإدراكات الحس حركية للاعبي الكاتا الجماعي في رياضة الكاراتيه. وجود فروق دالّة إحصائيًّا للمجموعة التجريبية لصالح القياس البُعدي، وأسهم البرنامج التدريبي المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين فهم وإدراك لاعبي الكاتا الجماعي لأهم الادراكات الحس حركية التي يجب مراعاتها في الأداء وعدم وجود دلالة إحصائية لاختبار (الإحساس الحركي المقارن بالزمن "2ث")، وأوصت الدراسة باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين وفهم وإدراك للإدراكات الحس حركية الخاصة (بالمسافة، والاتجاه، والفراغ) للاعبي الكاتا الجماعي في رياضة الكاراتيه، واستخدام البرنامج التدريبي المقترح والمعتمد على تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتحسين وتطوير الإدراكات الحس حركية للاعبي الكاتا الجماعي في رياضة الكاراتيه.

وإجراء أبحاث مُشابهة في الرياضيات والألعاب المختلفة للارتقاء بمستوى اللاعبين المصريين والعرب.

في حين هدفت دراسة (عقل، 2020) إلى الكشف عن فاعلية توظيف تقنية الواقع الافتراضي في المواد الاجتماعية لتنمية حب التعلُّم لدى طالبات الثامن الأساسي بغزة، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي، وبلغت عينة البحث (32) طالبة من طالبات الصف الثامن في مدرسة الزيتون بغزة، وتم تطبيق مقياس حب التعلُّم على عينة البحث، كما توصّلت إلى عدد من النتائج أهمها:

أتاحت البرمجية خاصية التجوّل خلال بيئة افتراضية مع تقديم تعزيزات نصية ومرئية وصوتية، وتفاعل المتعلّم مع البرمجية بصورة فردية، واحتواء البرمجية على اختبار قصير (كويز) في نهاية الجولة، حيث يقوم المتعلّم بالإجابة على الأسئلة مع تقديم تغذية راجعة فورية له. وقدرة البرنامج على جذب انتباه المتعلّم وزيادة حب التعلم، واعتماد أسلوب التعلُّم النَّشط، حيث كان للمتعلّم دور كبير في البرمجية من حيث التفاعل والاندماج داخل البيئة الافتراضية، وأوصت الدراسة بأهمية لفت انتباه الباحثين والخبراء في مجال المناهج الدراسية وطُرُق تدريس المواد الاجتماعية إلى ضرورة استخدام برامج لتحفيز طالبات الصف الثاني الثانوي على التعلّم، وتوظيف تقنية الواقع الافتراضي في تدريس المواد الاجتماعية، وعقد دورات تدريبية للمعلمين لإطلاعهم على أحدث التقنيات والبرمجيات المستخدمة في التدريس، وضرورة تدريس الواقع الافتراضي في المراحل التعليمية المبكرة لتمكّن الطالبات من القدرة على التعامل بسهولة مع تقنيات ومعطيات العصر الرقمي الذي نعيشه.

هدفت دراسة (الجمال، 2020) إلى تعرّف فاعلية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلُّم لبعض مهارات التنس، بينما اعتمدت على المنهج التجريبي، وتمثّلت أداة الدراسة في تجربتين: تجربة قائمة على برنامج لتنمية المهارات الأساسية في التنس، وتجربة باستخدام الأسلوب التقليدي، في حين تمثّلت عينة الدراسة في طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بجامعة مدينة السادات للعام الجامعي 2019/ 2020، وقد أسفرت الدراسة عن عدد من النتائج، أهمها: كان للطُرُق التقليدية المتمثّلة في الشرح اللفظي والأداء النموذجي، تأثير إيجابي على اكتساب مهارات التنس.

أسلوب الواقع الافتراضي له تأثير إيجابي على تعلّم مهارات التنس. وكان معدّل التحسّن في مستويات أداء السكتة الدماغية في المجموعة التجريبية التي استخدمت الواقع الافتراضي أعلى من معدّل التحسن في المجموعة الضابطة التي استخدمت الشرح والتوضيح. كما توصّلت الدراسة إلى فعالية أسلوب الواقع الافتراضي في تحفيز وتركيز انتهاء الطلاب لاستخدام أقصى قدرتهم للوصول إلى الأداء الأمثل لمهارات التنس. والبرنامج التعليمي المُعدّ باستخدام الواقع الافتراضي كان أفضل من الأسلوب التقليدي، وأوصت الدراسة باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في تعلّم مهارات رياضة التنس، وإجراء دراسات مماثلة على أنشطة رياضية مختلفة وعلى مراحل سنيّة متنوعة لمواكبة التطوّر. واستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في تدريس المناهج العملية بشكل خاص والمناهج النظرية بشكل عام. وحثّ أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية الرياضية بالجامعات المصرية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

على الاستفادة من الوسائل التكنولوجية الحديثة كأحد الوسائل المُعينة في تدريس المقررات العملية، والحاجة إلى دورات تدريبية لتمكين المعلمين والمدربين من إتقان استخدام الوسائل التكنولوجية.

وهدفت دراسة (أحمد، 2021) إلى تعرّف برنامج تعليمي مُقترح باستخدام نظارات الواقع الافتراضي على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية لمبتدئات الباليه، بينما اعتمدت على المنهج التجريبي، وتمثّلت أداة الدراسة في تجربة واحدة فقط قائمة على نظارات الواقع الافتراضي، في حين تمثّلت عينة الدراسة في مبتدئات الباليه بنادي جزيرة الورد بالمنصورة 2019/ 2020، وتوصّلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها: أسهم البرنامج التعليمي المقترح باستخدام نظارات الواقع الافتراضي بطريقة إيجابية على تحسّن ورفع مستوى الأداء المهارى لمهارات (الثني النصفي، الثني العميق، المدّ البسيط، المدّ 45 درجة، المدّ 90 درجة) لدى المبتدئات في الباليه.

أسهم البرنامج التدريبي المقترح باستخدام نظارات الواقع الافتراضي بطريقة إيجابية على تحسّن مستوى القدرات البدنية (التوازن الثابت– مرونة الفخذين– الرشاقة– القدرة العضلية– التوافق) لدى المبتدئات في الباليه. وأوصت الدراسة باستخدام نظارات الواقع الافتراضي كأحد الأساليب والوسائل التدريبية الحديثة لتعلّم وإتقان المهارات المختلفة والجملة الحرّة في الباليه، واستخدام نظارات الواقع الافتراضي في تعلّم مهارات التعبير الحركي الأخرى كالرقص الحديث والرقص الشعبي وأهمية تشجيع القائمين على العملية التعليمية والتدريبية والاستفادة الفعلية من نتائج تلك البحوث والدراسات في الارتقاء بمستوى المبتدئات في الألعاب الرياضية المختلفة.

المحور الثاني: مهارات التواصُل الاجتماعي

مقدمة

مهارات التواصُل الاجتماعي هي مهارات حياتية يحتاجها الأفراد وجميع الناس، وتحتاج إلى اكتسابها وتنميتها لدى الأطفال حتى يتمكّنوا من التفاعل بشكل أكثر إيجابية مع العالم من حولهم، إضافةً إلى ذلك، وبما أن الإنسان كائن اجتماعي بطبيعته فهو بحاجة إلى مهارات تساعده على الانسجام مع المجموعات التي ينتمي إليها، والتعبير عن احتياجاته وميوله المختلفة، والتي تؤدّي دورًا أساسيًّا ومهمًّا في انسجام الفرد وتناسبه مع بيئته المعيشية.

تُعدّ المدارس مؤسسات اجتماعية مفيدة في تنمية الكفاءة التواصلية لدى الطلاب، والكفاءة التواصلية مهمّة للطلاب؛ وذلك لأن الكفاءة التواصلية تُظهر القدرة على توليد التفاعل مع الآخرين من خلال الكتابة والقراءة والتواصل والاستماع بطريقة أخلاقية مع الآخرين، لذلك يجب أن يتواصل التلاميذ دائمًا مع المعلمين والأصدقاء والأفراد في المدرسة، ويجب أن تكون البيئة المدرسية جوًّا مناسبًا يتعلّم فيه التلاميذ مهارات التواصُل الجيد والفعّال ويطورونها طوال حياتهم المدرسية؛ حيث يقضي التلاميذ ما لا يقل عن 10 سنوات من حياتهم في المدرسة، وخلال هذه الفترة يطوّرون مهارات التواصُل لديهم.

مفهوم التواصُل الاجتماعي

التواصل الاجتماعي هو مقياس لكيفية تواصُل الناس مع بعضهم البعض وتأثيرهم على بعضهم البعض، على المستوى الفردي يشمل التواصُل الاجتماعي نوعية وعدد العلاقات التي يقيمها الأفراد مع الآخرين في دائرتهم الاجتماعية، بما في ذلك الأسرة والأصدقاء والمعارف، ويتجاوز مفهوم التواصُل الاجتماعي مفهوم المستوى الفردي، ويشمل العلاقات التي تتجاوز الدائرة الاجتماعية للفرد وحتى المجتمعات الأخرى، مما يوفّر أحد عوامل التماسك العديدة في المجتمع (صالح العلي، 2015: 11).

يُعرّف التواصُل الاجتماعي بأنه: العملية التي تتشكّل من خلالها العلاقات بين أعضاء مجموعة ما، بقطع النظر عن تكوين المجموعة، أو حجمها (صالح العلي، 2015: 191).

كما يشير (بكري، 2021) إلى أن التواصل الاجتماعي هو عملية نقل المعرفة الإنسانية شفهيًا أو كتابيًا بهدف مشاركة المعلومات التي اكتسبها الشخص مع الآخرين. تعد هذه العملية اجتماعية تهدف إلى تعزيز العلاقات بين أفراد المجتمع من خلال تبادل الخبرات والأفكار ومناقشتها. تربويًا، يتم تحديد التواصل من خلال التجربة والمشاركة في اكتساب المعرفة.

يُعرف التواصُل الاجتماعي بأنه الآلية التي تنمو وتتطوّر من خلالها العلاقات والرموز الذهنية من خلال الرسائل التي تنشر الرموز عبر المكان، وتستخدم الرموز عبر الزمان، بما في ذلك تعابير الوجه والإيماءات والإشارات ونبرة الصوت والكلمات (حيمري، 2003: 16).

تُعدّ عملية التواصُل الاجتماعي من أهم العمليات التي تجري في المجتمع بشكل عام، وفي المؤسسات التعليمية بشكل خاص، فبدون عملية تواصل قائمة على استعداد المتعلّم وقدرة المعلم على تحفيز الطلاب واستخدام الأدوات

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

التعليمية المناسبة وتقديم التغذية الراجعة حتى يتمكّن الطلاب من التعلُّم دون إضاعة الوقت، يصعب على المعلم نقل التعليمات الخاصة بالمحتوى التعليمي، وما يصاحبه من قِيَم واتجاهات (حسان والعجمي، 2010).

مفهوم مهارات التواصُل الاجتماعي

هي قدرة الفرد على التعبير عن حاجاته ومشاعره وأفكاره لفظيًا من خلال التحدث أو الكتابة، أو غير لفظيًا من خلال الإشارات وتعبيرات الوجه والإيماءات في المواقف الاجتماعية المختلفة. بدون مهارات التواصل الاجتماعي، يواجه الإنسان صعوبات في التوافق النفسي والاجتماعي (دسوقي و عزب، 2019، ص12)

وقد عرَّف (عكاشة وعبد المجيد، 2012: 116-117) مهارات التواصُل الاجتماعي بأنها نمط من السلوك يشير إلى امتلاك الفرد لمهارات التحكّم الانفعالي والمسؤولية وتحقيق الذات عند التفاعل بطريقة مناسبة مع الآخرين في موقف معين، ويتجسّد ذلك في التعاون الشخصي والتعاطف من خلال التواصُل اللفظي وغير اللفظي، وتتضمّن أربع مهارات فرعية هي: مهارات التواصُل بين الأشخاص، وبناء العلاقات الإيجابية مع الآخرين، والحفاظ عليها، ومهارات التواصُل الاجتماعي.

أهمية الاتصال والتواصُل

تتّضح أهمية الاتصال والتواصُل حسب (الحلاق، 2010) بما يأتي يؤدّي التواصُل بين الناس إلى تبادل الخبرات والأفكار ويجنّبهم العزلة والوحدة من خلال عملية التواصل، ويتعرّف الأفراد على آراء الآخرين ويناقشونها، وبالتالي تكوين شخصية مستقلة وناضجة. والتواصل وسيلة لنقل الثقافة ونشرها بين المجتمعات المختلفة، ونشر العادات والتقاليد، والحفاظ على التراث الإنساني وصيانته، والاتصال هدف إعلامي لإبقاء الأفراد على اطّلاع بمجريات الأمور في العالم من خلال وسائل الاتصال المختلفة. ويؤدي الاتصال دورًا رئيسًا في التأثير على الآراء والأفكار وتغييرها، ونقل الرسائل إلى المجتمع.

وكذلك يؤدي الاتصال دورًا مهمًّا في عملية التعليم والتعلّم التي يكتسب فيها الطلاب الخبرات والمهارات التعليمية والاجتماعية. إن عملية التواصُل في المؤسسات التعليمية لها جانبان: جانب اجتماعي، وجانب إداري لتنظيم العمل داخل المؤسسة وربطها مع الأقسام المختلفة، مثل: أقسام التعليم، والتخطيط، والامتحانات (الحيلة، 2007).

تتكوّن عملية الاتصال من عناصر أساسية هي: المرسل، والمستقبل، والرسالة، وقناة الاتصال المتمثّلة في وسيلة الاتصال، سواء كانت شفهية، أو مكتوبة، أو مرئية (Jhon, 2012).

ويرى (موليندا، 2015) أن الاتصال والتواصُل التعليمي له ستّة عناصر، تتمثّل فيما يأتي:

المرسل (المعلم، الطالب): يضع المعلم أهدافًا تعليمية محددة، يتم توصيلها إلى الطالب كخبرات من المفاهيم والمهارات والمواقف، ويستجيب لها الطالب. المتلقّي (المعلم، الطالب): يتلقّى الطالب المعلومات من المعلم ويفهمها ويكتسب خبرات جديدة. المعلم يتلقّى الرسائل من التلاميذ، ويطرح أسئلة لمساعدة التلاميذ على فهم الرسالة من المعلم وزيادة فهمهم لها. الرسالة (المحتوى): الرسائل هي المعلومات والمفاهيم والآراء والمشاعر، وما إلى ذلك، المتعلقة بالمحتوى التعليمي، وقناة الاتصال الوسيلة التي يُوصل من خلالها المرسل إجابته، وقد تكون صوتية أو مرئية. التغذية الراجعة هي مدى تلقّي المتلقّي للرسالة، ووضوح الرسالة المعبّر عنها في المحتوى التعليمي، ومدى ملاءمة قناة الاتصال المستخدمة، ودرجة التفاعل بين الأطراف المتّصلة، التشويش وهو تأثير العوامل الخارجية المحيطة بالمتلقّي، والتي لا علاقة لها بموضوع الرسالة، والتي تعمل على الحيلولة دون إيصال الرسالة بطريقة صحيحة وفعّالة لتحقيق الغرض المرجو من الرسالة.

خصائص مهارات التواصُل الاجتماعي

التواصُل عملية اجتماعية، فالتواصل هو عملية تفاعل اجتماعي يتم فيها تبادل الأفكار والمعلومات بين الناس، ونحن نتأثّر بالرسائل الاتصالية التي نتلقّاها من الناس، والتي بدورها تغيّر من مواقفنا وأنماط سلوكنا، ونحن بدورنا نؤثّر على الناس من خلال الاستجابة لهم وتبادل رسائل التواصُل معهم؛ من أجل التأثير على معلوماتهم ومواقفهم وأنماط سلوكهم.

التواصل عملية مستمرة، فالتواصُل حقيقة أبدية في الكون، لا بداية له ولا نهاية، فنحن في تواصل مستمر مع أنفسنا ومع المجتمع والكون من حولنا إلى أن يرث الله الأرض ومن عليها.

التواصُل عملية دائرية، ولا تسير في خط واحد من شخص إلى آخر بل في نمط دائري يشترك فيه جميع الناس. التواصُل فيه إرسال واستقبال، يعتمد على ردود أفعال المرسل والمستقبل، إنها عملية في حركة دائمة، فهي ليست أحادية الجانب، ويجب أن يكون هناك فهم مشترك ومشاركة ثنائية وتعديلات سائدة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

التواصُل عملية معقّدة، لأنها عملية تفاعل اجتماعي تحدث في أزمنة وأماكن ومستويات مختلفة، وتتضمّن أشكالًا وعناصر وأنواعًا وشروطًا يجب اختيارها بدقّة عند التواصل، وإلا سيفشل التواصُل (معروف، 2014: 42-43).

أهمية مهارات التواصُل الاجتماعي

يلخّص عطوي أهمية التواصُل كما يأتي:

التعليم نشر المعرفة يثري العقل والشخصية، ويعزّز القدرات البشرية، ويرتقي بالكفاءة عبر مراحل النمو، ويمكّن الناس من مواجهة المشاكل الجديدة والتغلّب عليها.

التثقيف ينشر التواصُل الإبداع الفني والثقافي ويحافظ على التراث وينمّيه، ويوسّع آفاق المعرفة لدى الفرد، ويُوقظ الخيال والموهبة والإبداع، ويؤدّي إلى نقل الخبرات والأفكار والابتكارات الخاصة بمجموعة عرقية معينة إلى المجموعات العرقية الأخرى، من جيل إلى جيل ومن مجموعة إلى أخرى.

التقارُب الاجتماعي يتيح التواصُل فرصة الحصول على أخبار ومعلومات عن الآخرين في المحيط الاجتماعي والإنساني للشخص، ما يزيد من فُرَص التعارف الاجتماعي والصداقة والتفاهم والشعور بالآخرين، بأوضاعهم وظروفهم.

التنشئة الاجتماعية، تُعرّف التنشئة الاجتماعية بأنها العملية التي يطوّر من خلالها الشخص معايير وقِيَم وأنماط سلوكية مقبولة مدى الحياة. المعايير والقِيَم وأنماط السلوك المقبولة اجتماعيًّا.

تأكيد الذات، يتحقّق تحقيق الذات من خلال تأثير الأفراد على الآخرين والتأثير فيهم، حيث يحتاج الناس إلى التأثير في الآخرين وتحقيق النجاح والتعبير عمّا في نفوسهم، وعدم ترك مجال لتأثير الآخرين فقط.

الترفيه، يعمل التواصُل عن طريق توفير المسرح والدراما والفن والموسيقى والرياضة لتخفيف المعاناة والتوتر الذي يشعر به الإنسان المعاصر من ضغوط الحياة، وفي الوقت نفسه لتعلّم أشياء جديدة تساعد على تأكيد القِيَم الموجودة أو تعديلها (عطوي، 2001: 157- 156).

كما يمكن تلخيص أهمية التواصُل الاجتماعي في النقاط الآتية: من خلال التواصل تنتقل العادات والأفكار والخبرات والتجارب من جيل إلى جيل، ويوجد المجتمع ويستمر من خلال الاحتكاك البشري. والبشر يستفيدون ويطوّرون شخصياتهم من خلال التواصُل مع الآخرين، والتواصل الاجتماعي يعزّز روح العمل الجماعي، وينمّي جوانب المشاركة الجماعية، ويمهّد الطريق؛ للاحتكاك بين المعلم والمتعلم ويساعد على حل مشكلة العزلة، إن الأطفال المرضى _خاصةً_ المصابون بأمراض مُعدية، معزولون عن أقرانهم ومجتمعاتهم المحلية؛ لأنهم يتواصلون مع معلميهم وفصولهم الدراسية من خلال قنوات الاتصال، مثل: التلفزيون، والإنترنت.

الاتصال يعتبر عنصراً أساسياً في العديد من الجوانب الحياتية، ويؤثر بشكل كبير على مجموعة واسعة من الجوانب الاجتماعية والثقافية والتعليمية. في سياق التعليم، يلعب الاتصال دوراً هاماً في نشر وتعميم المعرفة الإنسانية الهادفة، مما يسهم في تنمية العقل والشخصية، ويساعد في تطوير مهارات الإنسان وزيادة قدراته عبر مراحل نموه. بفضل الاتصال، يصبح بالإمكان مواجهة المشاكل المستجدة والتغلب عليها بفعالية، كما يعزز التثقيف عن طريق نشر الإبداع الفني والثقافي، وحفظ التراث وتطويره، مما يوسع آفاق الفرد المعرفية، ويحفز الخيالات والمواهب والإبداع لديه. بجعل المعرفة متاحة ومشتركة، يصبح الاتصال وسيلة فعالة لتعزيز التفاهم والتقارب الاجتماعي، حيث يتيح للأفراد الاطلاع على أخبار الآخرين في محيطهم الاجتماعي والإنساني، مما يزيد من فرص التعارف والتفاهم. وفي سياق التنشئة الاجتماعية، يعتبر الاتصال عملية مستمرة تكتسب من خلالها المعايير والقيم والسلوكيات المقبولة اجتماعياً. بالإضافة إلى ذلك، يساعد الاتصال في تحقيق الذات، حيث يؤثر الفرد بالآخرين ويتأثر بهم، مما يدفع الأفراد للمشاركة في المسائل التي تهمهم ويتبادلون الأفكار والتجارب، ويُعتبر الاتصال أداة للإقناع والتحفيز، حيث يُحفز الأفراد للمشاركة بفاعلية ويسهم في تحقيق النجاح والإنجازات المتفوقة، مما يعزز من رغبتهم في تحقيق الأهداف والطموحات الشخصية والمهنية(سمير، 2022).

مما سبق، ترى الباحثة أن كل ما كتبه الباحثون عن أهمية التواصُل الاجتماعي هو حاجة نفسية واجتماعية أساسية لا غنى عنها للبشر، ووسيلة للتفاهم والتفاعل المستمر بين أفراد المجتمع، وعامل مهم لبقاء الحياة على الأرض، وأنه لا يؤدي دورًا فعّالًا في نمو الفكر الإنساني وتقدّم الحضارة الإنسانية فحسب بل يُسهم أيضًا في تقدّم التعليم وتطوير النُّظُم التعليمية.

ومن المهارات الاجتماعية (قطامي واليوسف، 2010) التعاطف، وهو القدرة على إدراك وفهم مشاعر الآخرين ومعتقداتهم وحالاتهم المزاجية من خلال وضع النفس مكانهم، وفهم وجهة نظرهم وعواطفهم.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

التواصل مع الآخرين عملية تبادل للأفكار والمشاعر مع الآخرين بطُرُق متنوعة لفظية وغير لفظية، والتعاون هو التفاعل بين الطلاب من أجل الوصول إلى هدف مشترك؛ وقد لا يتطلّب هذا التفاعل وجود مدرّب.

أنواع مهارات التواصُل الاجتماعي

التواصُل الاجتماعي اللفظي، وهو عبارة عن تأثير متبادل بين طرفين، حيث يقوم أحد السلوكين بتحفيز الآخر، بما في ذلك اللغة المنطوقة المستخدمة بأشكال وأنماط مختلفة، وكل ما يندرج ضمن مهارات الاستماع والفهم والتحدّث (محجوب، 2006: 245).

مهارات التواصُل الاجتماعي اللفظي

التطوّر السمعي. والاهتمام بالتطور البصري. وضمان تنمية الوعي المكاني والزماني. ومساعدة الأطفال على تحقيق التفاعل الاجتماعي مع الآخرين. والاهتمام بتطوير المهارات التعبيرية (حمدي، 2014: 44).

يُعرف التواصُل الاجتماعي اللفظي أيضًا بأنه: تبادل بين طرفَي التواصُل للوصول إلى معلومة، أو فكرة، أو نقل معلومة؛ لإحداث تغيير، أو استجابة، أو التأثير في المتلقي عن طريق عدد من الوسائل (حجازي، 2014: 23).

التواصُل الاجتماعي غير اللفظي

التواصل غير اللفظي هو انعكاس لسلوك الذي يظهر عبر الوجه، الجسم، أو الصوت دون المحتوى اللغوي، بمعنى آخر، كل شيء ما عدا الكلمات. تشمل دراسة التواصل غير اللفظي البشري مجالات واسعة من الاستفسار، منها: الأصول التطورية؛ العمليات التنموية؛ العمليات الفسيولوجية والعصبية؛ الاستخدامات الشخصية والبينية، والعلاقات، والسببية، والنتائج؛ الفروقات الجماعية (مثل الثقافة، والجنس)؛ دقة استخدام الناس للتواصل غير اللفظي في نقل المعاني المقصودة؛ ودقة فهم المعاني لدى الآخرين (Hall et al.,2019, 272).

كما تطرّق عبد العال(2023) في هذا السياق إلى مفهوم التواصُل الاجتماعي غير اللفظي، وهو تواصل اجتماعي غير لفظي يشمل استخدام السلوكات غير اللفظية، سواء بشكل فردي أو مشترك مع التواصل الشفوي، لتبادل الرسائل وتفسيرها في سياق محدد. يُعتبر هذا النوع من التواصل أداة اجتماعية تساعد الأفراد على التفاعل في العلاقات الاجتماعية، مما يساهم في تحديد هويتهم وتشكيل مسار حياتهم. (عبد العال، 2023، 1135).

مهارات التواصُل الاجتماعي غير اللفظي

الانتباه المشترك هو القدرة على التعامل مع المثيرات البصرية التي يقدّمها المعلم من خلال توزيع نظره بين المعلم والمثيرات أثناء أداء النشاط في مدة أقصاها خمس دقائق. والتواصل المقلّد هو قدرة الطفل على التقليد الآلي للحركات، مثل: تقليد حركات اليدين، والقدمين. والتواصل البصري هو القدرة على النظر إلى المثير لمدة لا تقل عن ثلاث دقائق. والاستماع والفهم السمعي هو القدرة على تنفيذ الأوامر البسيطة. وفهم تعبيرات الوجه: فهم تعبيرات الوجه: القدرة على الاستجابة للحالات الانفعالية البسيطة، مثل: الإيجابية، أو السلبية، أو الغضب، أو الفرح من خلال تعبيرات وجه المعلم ونبرة صوته (Perez & Riggio, 2003: p293).

عناصر مهارات التواصُل الاجتماعي

والسبب في تنامي الاهتمام بالتواصل الاجتماعي في هذا العصر هو أن التواصُل الاجتماعي وسيلة؛ لتحقيق الحاجات النفسية والاجتماعية، وتحقيق الذات والانتماء والتقدير، التي لا يمكن التخلّي عنها؛ فالتواصل الاجتماعي يحقّق التوازن بين الحاجات الفردية والمطالب الجماعية، ولولا التواصُل لعاش الإنسان في غربة عن هذا العالم الذي أصبح قرية صغيرة، ويحتاج الأطفال إلى تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لديهم؛ وذلك لأن التواصُل الاجتماعي يمنح الأطفال الثقة بالنفس والقدرة على التأثير في الآخرين، ويزيد من مستوى الانضباط الداخلي لديهم (عمر، 2018).

وعلى الرغم من تعدّد أشكال عملية التواصُل إلا أن عناصرها تكاد تكون ثابتة، ويمكن تلخيصها فيما يأتي: المرسل هو الشخص، أو الجهة التي تقوم بتشكيل الرسالة بالألفاظ، أو الإشارات، أو الحركات، أو الصور لإرسال الرسالة إلى المتلقّي، وعادةً ما يكون المرسل هو المعلم الذي يُرسل الرسالة التعليمية في الفصل الدراسي، أو المدير، أو المشرف التربوي، أو أي شخص آخر يكون مسؤولًا عن محتوى الرسالة ويرسلها إلى الفرد أو الجماعة. المتلقّي: هو موضوع عملية الاتصال، وقد يكون فردًا، أو مجموعة، وتتجلّى الصعوبة على مستواه اعتمادًا على مرجعيته، وسلامة حواسه ومدركاته، وقدراته الإدراكية والفكرية بفك شفرات الرسالة ورموزها، وحالته النفسية، كدرجة الاستقبال والتركيز والاستيعاب والانتباه، والمخزون المعرفي الاجتماعي، والقدرة على توليد الاستجابات اللازمة الناجمة عن ذلك .الرسالة هي موضوع الاتصال ونقل الحقائق والمعارف العلمية والمهارات والقِيَم الاجتماعية التي يشفّرها المرسل برموز لفظية أو غير لفظية من أجل نقلها إلى الجماعة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

المستهدفة، حيث تظهر الصعوبات من حيث طبيعتها ومشروعيتها وفائدتها وصدقها ووضوحها ومستويات خطورتها (العربي، 2005، 106). قناة الاتصال هي الوسيلة التي يتم من خلالها نقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي، وأقدم الوسائل هي اللغة المجردة (معروف، 2014: 51).

مهارات التواصُل الاجتماعي

من بين أهم المهارات التي يجب أن تتوفّر في المرسل، والتي تساعده على تبليغ رسالته:

الاتصال والانتباه الجيد للطرف الآخر يُعتبر من أهم الشروط لإنجاح الرسالة، يُضاف إلى ذلك تركيز الانتباه على الطرف الآخر ومعرفة خصائصه، وحاجاته، ودوافعه، وهذا ما من شأنه أن يعزّز التواصل.

الفهم الجيد فيما يفكر فيه الآخر ضرورة التركيز في تعاملنا مع غيرنا على فهم أفكارهم ومشاعرهم؛ لكيلا نحرجهم، فهم في مركز اهتمام المرسل، وهذا ينطبق على المعلم في فهم تلاميذه، وعدم جرحهم عضويًّا، أو معنويًّا.

وفهم رسالة الآخر، حاول أن تبلغ الطرف الآخر بأنك تجتهد في فهم رسالته وما تحمله من أهداف ومعانٍ. الاحترام يقصد به إشعار الطرف الآخر بأنّك تحترمه وتقدّر شعوره وشخصيته، ولا يتحقّق ذلك إلا باتصالك به وتكوين علاقة متينة معه، والإدراك الذاتي، تعامُل الفرد مع غيره يتوقّف على مدى إدراكه لأسلوب التعامل معهم، وأيضًا تعامل أفراد المجتمع مع بعضهم بعضًا: أفرادًا، وجماعات، ما يساعده على تغيير سلوكه تدريجيًّا والابتعاد عمّا يضر الآخرين.

ومن هنا، يمكن القول: إن هذه المهارات ضرورية ويجب أن تتوفّر في المرسل، حتى يتمكّن من المعاملة المثالية للآخرين، ويفهم أفكارهم وأحاسيسهم، وبالتالي الحصول على أكبر نسبة من التواصُل.

معوقات مهارات التواصُل الاجتماعي

قد يواجه الأشخاص في عملية التواصُل الاجتماعي مجموعة متنوعة من العوائق التي تحول دون تحقيق الأهداف المرجوة من عملية التواصُل، ومن أهم هذه العوائق:

اللغة، يمكن أن يكون التلاعب في استخدام اللغة والإلقاء والنّطق والمعنى، خاصةً عندما تكون غير دقيقة أو غامضة، أو عند استخدام لغة خاصة، عائقًا أمام وصول الرسالة إلى المتلقّي، كما يمكن أن تشكّل الاختلافات في معنى الكلمات بسبب الاختلافات في اللغات واللهجات والبيئات الأجنبية عائقًا كبيرًا، وهناك مشكلة لغوية أخرى تتمثّل في سوء الفهم من جانب المتلقي، أو عدم القدرة على التعبير أو الكتابة أو القراءة أو التحدّث من جانب أحد أطراف عملية التواصُل (المرسل أو المتلقّي).

الحالة النفسية والشخصية الخوف من أحد الطرفين، عدم الرغبة في التواصل، عدم وجود الدافع لدى أحد الطرفين، التعصّب، الأنانية، الرغبة في الاحتفاظ بالمعلومات، المبالغة في المشاعر من جانب المرسل أو المتلقّي، الاختلافات في الإدراك بين الطرفين، شعور أحد الطرفين بأن الآخر يعرف كل شيء، شك أحد الطرفين فيما يرسله الطرف الآخر، إلخ.

الوضع الثقافي والاجتماعي ويتمثّل في العادات والتقاليد والطقوس الواجب اتّباعها، والتخلّف الثقافي لأحد الطرفين، والتحيّز الاجتماعي والثقافي، والصراع بين الطبقات الاجتماعية والثقافية، ومشكلات الرقابة، إلخ (سكر، 2011).

سُبُل الحدّ من مُعوّقات التواصُل الاجتماعي

حدّدت جمعية إدارة الأعمال الأمريكية عشر وصايا يجب على أطراف عملية التواصُل (المرسل، المستقبل) أخذها بعين الاعتبار من أجل الحدّ من المعوقات التي تحول وتأثّر في سيرورة عملية التواصُل بشكل فعّال، وهي على النحو الآتي: (زيدان، 1979: 7)

خطط لتواصلك، ومعرفة الهدف الحقيقي في عملية التواصل، وكُن دائمًا على دراية بالظروف والعوامل البشرية والمادية المحيطة بعملية التواصل، واستشِر الآخرين إذا لزم الأمر. وانتبه إلى لغة ونبرة ومحتوى التواصُل، وتوصيل الأمور والمعلومات والخبرات المهمة والمستقبلية الموجهة نحو المستقبل، ضع في اعتبارك المستقبل، وكذلك الحاضر في التواصُل، واحرص على أن تكون أفعالك واقتراحاتك متّسقة مع التواصُل.

وكُن مستمعًا جيّدًا، وأخيرًا، استمر في التواصل.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

الدراسات السابقة لمحور مهارات التواصُل الاجتماعي

هدفت دراسة (أحمد، 2020) إلى تعرّف فاعلية برنامج تدريبي لتحسين مستوى الكفاءة التواصلية لدى الأطفال الذين يعانون من صعوبات التواصُل الاجتماعي، بالاعتماد على المنهج التجريبي، بينما كانت أداة البحث مقياس ستانفورد-بينيت النموذج الخامس (معرب ومشفّر: صفوت فرج، 2011)، وكان مقياس تقدير سلوك الأطفال ذوي اضطراب التواصُل الاجتماعي النفعي، ومقياس مهارات التواصل، وبرنامج تدريبي (إعداد/الباحث)، في حين تمثّلت عينة الدراسة في (8) أطفال من ذوي اضطراب التواصُل الاجتماعي النفعي، تراوحت أعمارهم بين (6 - 9) سنوات، ونسب ذكائهم بين (90 –109)، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين متكافئتين (تجريبية، وضابطة)، وتوصّلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها فعالية البرنامج التدريبي المستخدم، استمرت حتى فترة المتابعة بعد شهرين من انتهاء البرنامج، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام البرنامج؛ لتحسين مستوى الكفاءة التواصلية لدى الأطفال الذين يعانون من صعوبات في التواصُل الاجتماعي العملي.

وهدفت دراسة (عثمان، 2022) إلى تحديد مدى فعالية تطبيقات الواقع الافتراضي المعزّز في تطوير التواصُل الاجتماعي غير اللفظي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة الذين يعانون من اضطراب طيف التوحّد في قطر، واستخدمت الدراسة مجموعة تجريبية واحدة، ومقاييس قبلية وبعدية– وصفية، والمنهج شبه التجريبي القائم على المنهج الوصفي والتحليلي، واستخدمت عددًا من الأساليب الإحصائية الوصفية وغير البارامترية، وكانت أدوات البحث هي: مقياس تقييم مهارات التواصُل غير اللفظي للأطفال المصابين باضطراب طيف التوحّد (صمّمه الباحث)- تطبيق الواقع المعزّز على جهاز لوحي، وصندوق الأدوات (صمّمه الباحث)، ونتيجةً لتطبيق الواقع المعزّز على جهاز لوحي وصندوق الأدوات (صمّمه الباحث) على عينة من الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة من ذوي اضطراب طيف التوحّد في قطر، توصّلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن المهارات الإنسانية الأساسية لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحّد أهمها فعالية تطبيقات الواقع المعزّز في تنمية مهارات التعرّف على المشاعر لدى الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحّد، إضافةً إلى جدوى التطبيق وسهولة استخدامه من قِبَل معلمي المدارس وأولياء أمور الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحّد، وأوصت الدراسة باستكمال الجهود المبذولة لإنشاء نسخة جديدة من التطبيق والأدوات والأنشطة التعليمية المصاحبة له.

بينما هدفت دراسة (مراكشي، 2021) إلى تحديد العلاقة بين استخدام شبكات التواصُل الاجتماعي والدعم الاجتماعي ومهارات التواصُل الاجتماعي بين الشباب (باستخدام فيسبوك كنموذج)، باستخدام الأساليب الوصفية والارتباطية والمقارنة، الأساليب الوصفية والارتباطية والمقارنة، وأدوات البحث هي مقياس استخدام الفيسبوك الذي طوّره الباحث، ومقياس الدعم الاجتماعي لسوزان ديون ومقياس مهارات التواصُل الاجتماعي لرونالد ريجيو، وتتكوّن عينة البحث من المراهقين الحاصلين على تعليم ثانوي وجامعي (449 مشاركًا)، وقد اتّبعت الدراسة عددًا من الأساليب الإحصائية، أي معاملات ارتباط بيرسون لتحديد العلاقة بين استخدام فيسبوك والدعم الاجتماعي ومهارات التواصُل الاجتماعي، واختبارات t لاختبار أهمية الفروق في الجنس والمستوى التعليمي (ذكور وإناث) ومكان الإقامة (ريفي وحضري)، وأسفرت الدراسة عن عدد من النتائج، أهمها أن المراهقين يقضون وقتًا معقولًا وليس مُفرطًا على الفيسبوك.وأهم دوافع المراهقين لاستخدام الفيسبوك هو الدردشة والتواصل مع الأصدقاء، ويلي ذلك نشر الصور ومقاطع الفيديو.و هناك علاقة إيجابية بين استخدام الفيسبوك والدعم الاجتماعي ومهارات التواصُل الاجتماعي لدى المراهقين، وتُوصي الدراسة باستخدام برامج الشباب ومهارات التواصُل الاجتماعي (باستخدام فيسبوك كنموذج).

التعليق على الدراسات السابقة

من حيث الأدوات، اختلفت الدراسات السابقة في الأداة المُستخدمة ما بين مقياس، واختبار، وبرنامج تدريبي وتعليمي، واستبيان، ومقابلة.

من حيث المنهج اختلفت الدراسات من حيث المنهج، فهناك دراسات استخدمت المنهج التجريبي، وهي الأكثرية لطبيعة الموضوع، وهناك دراسات استخدمت المنهج الوصفي، وهناك دراسة وحيدة استخدمت المنهج التاريخي.

مجال الإفادة من الدراسات السابقة

من خلال الاطّلاع على الدراسات السابقة، فقد أمكن الاستفادة منها في النقاط الآتية: تحديد وتجسيد مشكلة البحث وأهم متغيراته، وتحديد إطار العمل الأمثل للبحث، وتحديد التعريف الإجرائي للبحث، وتحديد أنسب مناهج البحث وأدواته للدراسة والاسترشاد بالمراجع العربية والأجنبية والاستعانة بها في وضع الإطار النظري للدراسة،

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

وتحديد أنسب الأساليب الإحصائية المتوافقة مع أهداف الدراسة وفرضياتها من أجل الحصول على نتائج موضوعية ودقيقة.

أوجه الاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة

لم تتناول أي الدراسات متغيّر الدراسة المستقلّ، وهو برنامج تعليمي، باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطلبة، سواء في فترة الدراسة، أو قبلها، واستخدمت معظم الدراسات برامج تدريبية ومقاييس كأدوات للدراسة، إلا النادر الذي استخدم برنامجًا تعليميًّا، وهذه الدراسة تستخدم برنامجًا تعليميًّا، وندرة الدراسات السابقة التي اهتمّت بتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي، وهذه الدراسة منها.

إجراءات البحث ومنهجه

تمهيد

من خلال منهجية الدراسة، يمكن التعرّف إلى أبعاد الموضوع من الأدبيات، والحصول على المعلومات اللازمة، وتحديد الأساليب الإحصائية اللازمة، والوصول إلى النتائج المطلوبة، ومناقشة ووضع التوصيات؛ لمعالجة أسئلة البحث.

وعلى هذا الأساس، يقدّم هذا الفصل وصفًا تفصيليًّا وعامًّا لأساليب وإجراءات البحث، بما في ذلك وصف أساليب البحث المستخدمة، ومجتمع وعينة الدراسة، وأدوات البحث وإجراءات البحث.

منهج البحث

سوف تقوم الباحثة باستخدام المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته مع أهداف الدراسة، ويصف المنهج الوصفي التحليلي الظاهرة قيد الدراسة كما هي، فيقوم بجمع البيانات والوقائع وتصنيفها وتبويبها وتصنيفها، ثم تحليلها بشكل مناسب ودقيق ومُفصّل (ربيع والدليمي، 2009)؛ لذلك يتم استخدام أساليب القياس والتصنيف والتفسير؛ للوصول إلى مجموعة من النتائج التي تستخلص استنتاجات ذات مغزى، وتجيب عن أسئلة البحث التي وضعتها الباحثة.

كما ستعتمد الباحثة على المنهج التجريبي الذي يتم من خلال مجموعة من الأدلة التجريبية، ويُعتبر هذا المنهج أسلوبًا يمكّن الباحثة من الحصول على قدر كافٍ من المعرفة، وبإمكانه أن يحصل على المعلومات التي يرغب بها من خلال الرصد، أو عن طريق الخبرة المتبادلة (خليل وعطية، 2005).

مجتمع البحث

يُعرف مجتمع الدراسة بأنه: العدد الإجمالي للأفراد الذين يعانون من مشكلة البحث، والذي يتم تعميم النتائج عليه، ومنه تُستمد العينة (إبراهيم، 2002).

عينة البحث

تُعرف عينة البحث بأنها جزء من مجتمع ما، شريطة أن تكون ممثّلة له، ويجب أن تكون العينة ممثّلة للمجتمع الأصلي، وبعبارة أخرى يجب أن تظهر خصائص المجتمع واختلافاته قدر الإمكان في العينة، وبما أن العينة يتم اختيارها لغرض تعميم النتائج التي يحصل عليها الباحث على المجتمع كله فيما بعد، فيجب أن تكون العينة ممثّلة للمجتمع؛ حتى يتمكّن الباحث من استخدام النتائج لتقدير معطيات المجتمع (أبو زايدة، 2018).

وتكوّنت عينة الدراسة من 11 طالبة من الطالبات بمدرسة لزمة الابتدائية للبنات.

أدوات البحث

الاستبيان يعتمد البحث في تحقيق أهدافه على قيام الباحث بتصميم استبانة تكوّنت من (16) فقرة مُوزّعة على محاور الدراسة، وتحتوي الاستبانة على أبعاد عدّة، وتتمثّل أبعاد الدراسة في: البُعد الأول مهارة التحدّث والحوار والإقناع، والبُعد الثاني مهارة الاستماع والإنصات، والبُعد الثالث مهارة التواصُل الرمزي، والبُعد الرابع مهارة التواصُل مع الآخرين.

البرنامج التعليمي القائم على الواقع الافتراضي

ستقوم الباحثة بتصميم برنامج باستخدام نموذج التصميم التعليمي (الفليح، الصرايرة، والشرعة، 2009) لاتّصافه بالسهولة والوضوح والشمول، ومناسبته لطبيعة الدراسة، ووضوح خطواته الإجرائية، ويتكوّن النموذج من خمس مراحل، وهي (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، التقويم)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

الاتّساق الداخلي للأداة

للتحقّق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة؛ حسب معامل ارتباط بيرسون (Pearson's Correlation Coefficient)؛ للتّعرّف على درجة ارتباط كل بُعد من أبعاد الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانة، ويوضّح الجدول الآتي مُعاملات الارتباط لكل بُعد مع الاستبانة.

جدول رقم (1) معامل ارتباط البُعد بالاستبانة ككل

الأبعاد	مهارة الحوار والتحدّث والإقناع	مهارة الاستماع والإنصات	مهارة التواصُل الرمزي	مهارة التعامل مع الآخرين
معامل ارتباط البُعد بالاستبانة ككل	معامل الارتباط .836**	معامل الارتباط .921**	معامل الارتباط .892**	معامل الارتباط .973**

**دالّة عند مستوى 0.01

يتّضح من الجدول السابق أن جميع أبعاد الاستبانة حقّقت معاملات ارتباطات مُوجبة ودالة إحصائيًّا عند مستوى دلالة (0,01)، حيث تراوحت بين ر= (0.836) كأدنى قيمة ارتباط ور= (0.973) كأعلى قيمة ارتباط. وهذه المؤشّرات الإحصائية تدل على تمتّع استبانة مهارات التواصُل الاجتماعي بدرجة عالية من الاتّساق الداخلي.

ثبات أداة البحث

يُقصد بثبات الأداة بأنها قدرة الأداة على إعطاء النتائج نفسها إذا تم تكرار القياس على الشخص نفسه عدّة مرات في الظروف نفسها. وقد تم التأكّد من ثبات أدوات الدراسة بواسطة معامل الثبات ألفا كرونباخ، وذلك وفقًا للآتي:

جدول رقم (2) معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراسة

المحور	معامل الثبات للمحور
البُعد الأول: مهارة التحدّث والحوار والإقناع	0.505
البُعد الثاني: مهارة الاستماع والإنصات	0.611
البُعد الثالث: مهارة التواصُل الرمزي	0.548
البُعد الرابع: مهارة التواصُل مع الآخرين	0.185
الاستبانة ككل	**0.916**

تم التأكّد من ثبات الاستبانة بواسطة معامل الثبات ألفا كرونباخ في ضوء استجابات مقياس ليكرت الخماسي، كما هو موضّح بالجدول، حيث يتّضح من الجدول أن قيمة معامل الثبات للاستبانة ككل بلغت (0.916)، وتراوحت قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ في أبعاد الدراسة من (0.185) إلى (0.611)، وتوضّح النتائج السابقة أن الاستبانة الحالية تتمتّع بدرجة عالية جدًّا من الثبات؛ ما يشير إلى إمكانية ثبات النتائج المُستفاد منها، وتعميمها على مجتمع الدراسة.

مواد البحث

تتمثّل مواد البحث فيما يأتي: كاميرا 360 درجة، نظارة VR، جهازا عرض بيانات، شاشة مُقوّسة فضيّة اللون، ريموت جهاز wii، برنامج Captivate 2019، كائنات ثلاثية الأبعاد، الصور البانورامية، خلفية الواقع الافتراضي، صوت ثلاثي الأبعاد.

إجراءات جمع البيانات

سيتم جمع البيانات وفق الخطوات الآتية:

- الاطّلاع على الأدبيات والدراسات السابقة للاستفادة منها في ضوء أدوات البحث.
- إعداد أداة الدراسة (استبانة) وتحكيمها، وذلك بعرضها على الخبراء المختصّين لمراجعة صياغتها.
- سيتم إعداد بطاقة الملاحظة الخاصة بمديري المدارس وعرضها على الخبراء المختصّين لمراجعتها والتأكّد من صحّة صياغتها.
- سيتم تصميم برنامج تعليمي وعرضه على الخبراء المختصّين لمراجعته والتأكّد من صحته.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

- الحصول على الموافقات الرسمية من الجهات ذات العلاقة من أجل تطبيق الأدوات.
- تطبيق البحث على العينة الأساسية للبحث.
- سيتم جمع البيانات وتفريغها، ومعالجتها إحصائيًّا.
- سيتم عرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة في ضوء المعلومات التي سيتم الحصول عليها.

أساليب تحليل البيانات

ولتحديد طول الخلايا لمقياس الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في أبعاد الدراسة، تم حساب المدى (5-1)=4، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح، أي (5/4= 0.8)، بعد ذلك تمّت إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس، وهي الواحد الصحيح)، وذلك لتحديد الحدّ الأعلى لهذه الخلية، وهكذا تم تحديد درجة الموافقة للمقياس ككل، كما هو موضّح بالجدول الآتي:

جدول رقم (3) تحديد طول الخلايا بالبعد ودرجة الموافقة

الفئة	المتوسّط الحسابي للعبارة- البُعد	درجة الموافقة
الأولى	من 1 إلى 1.79	منخفضة جدًّا
الثانية	من 1.80 إلى 2.59	منخفضة
الثالثة	من 2.60 إلى 3.40	متوسطة
الرابعة	من 3.41 إلى 4.20	مرتفعة
الخامسة	من 4.21 إلى 5	مرتفعة جدًّا

وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية الآتية:

تم حساب التكرارات والنسب المئوية، لتحديد الاستجابات تجاه عبارات الدراسة التي تضمّنتها أداة الدراسة.

تم حساب المتوسط الحسابي (Weighted Mean)؛ لتحديد استجابات أفراد الدراسة نحو محاور الدراسة المختلفة.

تم حساب الانحراف المعياري (standard Deviation)؛ لتحديد مدى ترابط آراء (استجابات) أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات محاور الدراسة، ولكل محور عن متوسطها الحسابي.

تم حساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)؛ لتحديد معامل ثبات أداة الدراسة.

تم حساب معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation)؛ لتحديد مدى الاتّساق الداخلي لأداة الدراسة.

خطوات تنفيذ التجربة: البرنامج التعليمي القائم على الواقع الافتراضي

يتم تنفيذ التجربة وفقًا للخطوات الآتية

المرحلة الأولى مرحلة التحليل، وتقوم الباحثة بالخطوات الآتية:

تحديد خصائص الطالبات وتحديد الهدف العام، أي فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى طالبات مدرسة لزمة الابتدائية للبنات.وتحديد الاحتياجات اللازمة، مثل: (كاميرا 360 درجة، نظارة VR، برنامج التصميم)

المرحلة الثانية مرحلة التصميم، ستقوم الباحثة في هذه المرحلة بالخطوات الآتية:

صياغة الأهداف التعليمية والإجرائية، وهي تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الأطفال. وتحديد البرنامج المراد تصميم البرمجية باستخدامه، وهو برنامج 3 (Captivate).وتحديد عناصر محتوى البرمجية، وإدخال صور 360 درجة إلى برنامج Captiva والبدء بعملية معالجة الصور وتحديد الأوامر والتعزيزات اللازمة المراد إدخالها إلى البرمجية لمساعدة الطالبات في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعية.

المرحلة الثالثة مرحلة التطوير، في هذه المرحلة ستقوم الباحثة بالإجراءات الآتية:

إنتاج البرمجية استنادًا إلى السيناريو الذي تم تصميمه في المرحلة السابقة.وتصدير البرمجية على خادم الويب لتتم مشاهدته باستخدام نظارة VRوتجريب البرمجية التعليمية للتأكّد من صلاحيتها للتطبيق والاستخدام الفعلي لها، وتطويرها من خلال عرضها على مجموعة من المُحكّمين والأخذ وتجهيز خطة العمل، والتي سيتم من خلالها استخدام التقنية في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات.

المرحلة الرابعة مرحلة التطبيق، في هذه المرحلة سيتم التجريب على عينة استطلاعية عددها (٢٠) طالبة، ثم يبدأ التطبيق الفعلي على عينة الدراسة وفقًا لما تم تخطيطه مُسبقًا.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

المرحلة الخامسة مرحلة التقويم، سيتم في هذه المرحلة التقويم البنائي من خلال جمع الملاحظات واستشارة الخبراء في كل مراحل التعديل على الإعداد التقني للبرمجية، وعرض النص النهائي على المحكّمين، والاستفادة من آرائهم في مراحل الإعداد والتطبيق، وسيتم إعداد المواد التعليمية (مقاطع الفيديو) بالاستعانة ببرامج المونتاج المتوفّرة في هذا المجال.

نتائج الدراسة

تمهيد

يتناول هذا الفصل عرضًا للنتائج التي توصّلت إليها الدِّراسَة الحاليَّة؛ وذلك من خلال عرض استجابات أفراد عينة الدِّراسَة لعبارات الاستبانة، ومعالجتها إحصائيًّا، وصولًا إلى النتائج وتحليلها وتفسيرها، في ضوء الأُطُر النظريَّة، ويقوم الباحث بمناقشة النتائج التي توصّلت إليها الدِّراسَة وتفسيرها، من خلال الإجابة عن أسئلتها، وينتهي الفصل بتقديم توصيات الدراسة.

مجتمع البحث

طلبة الصف السادس الابتدائي.

عينة البحث

تمثّلت عينة البحث في (11) طالبة.

قامت الباحثة بتطبيق الاختبار على عينة بحث حجمها 20 طالبة، وتم استرجاع 11 استبانة فقط، وتم رصد ثبات وصدق الاختبار باستخدام برنامج SPSS، وقد جاءت النتائج على النحو الآتي:

ثبات الاختبار استخدمت الباحثة برنامج SPSS الإحصائي للتحقّق من ثبات البيانات، وجدنا أن قيمة ألفا كرونباخ 0.857 أكبر من 0.70 وهذا يدل على ثبات الأسئلة.

جدول رقم (4) مقياس الثبات

عدد الأسئلة	Cronbach's Alpha
16	0.857

حساب الصدق الداخلي للاختبار بعد التأكّد من الصدق الظاهري لعبارات الاختبار، قامت الباحثة باختبار الصدق الداخلي للاختبار، وذلك بقصد التعرّف على مدى التجانس الداخلي لأداة الدراسة بحساب معامل ارتباط بيرسون بين كل محور مع درجة الاختبار كاملًا، وكذلك معرفة مدى الترابط بينهما، كما في الجدول أدناه:

جدول رقم (5) الصدق الداخلي للاختبار

المحاور	معامل الارتباط بالاختبار ككل	مستوى الدلالة
المحور الأول	0.836**	0.001
المحور الثاني	0.921**	0.000
المحور الثالث	0.892**	0.000
المحور الرابع	0.973**	0.000

يُلاحَظ من الجدول أعلاه أن كل معاملات الارتباط دالة إحصائيًّا عند مستوى 0.01، مما يشير إلى وجود ارتباط قوي بين فقرات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار، وهذا يعطي دلالة على ارتفاع الاتّساق الداخلي للاختبار، ما يدل على أن الاختبار يُعدّ صادقًا لما وُضع لقياسه، ويحقّق الهدف من الدراسة.

النتائج المتعلّقة بالإجابة عن السؤال الرئيس

للبحث الذي ينصّ على: ما فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

المهارة الأولى التحدّث والحوار والإقناع

للتعرّف على فاعلية البرنامج وأثرها في مهارة التحدّث والحوار لدى الطالبات، تم استخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لمعرفة استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات البُعد الأول (مهارة التحدّث والحوار والإقناع)، وجاءت النتائج كما هي مُوضّحة بالجدول الآتي:

جدول رقم (6) يوضح المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث حول فاعلية البرنامج التعليمي في تنمية مهارة التحدّث والحوار والإقناع لدى الطالبات

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الترتيب
.1	البرنامج التدريبي ساعدني على إثبات وجهة نظري.	5.00	0.000	مرتفعة جدًّا	1
.2	البرنامج التدريبي ساعدني على عدم تكرار كلمات (فاهم؟) و(سمعت؟).	4.82	0.406	مرتفعة جدًّا	3
.3	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أختم لقاءاتي بجُمل لطيفة.	4.91	0.302	مرتفعة جدًّا	2
.4	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أتحدّث عن مواضيع مختلفة ثم أعود للموضوع الأساسي.	4.82	0.406	مرتفعة جدًّا	3
	إجمالي البُعد	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**الدرجة**	
		4.8864	**0.20505**	**مرتفعة جدًّا**	

يتّضح من الجدول السابق والرسم البياني أن مستوى مهارة التحدّث والحوار والإقناع لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4,88)، وانحراف معياري بلغ (0,205). وتدلّ هذه النتيجة على فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة التحدّث والحوار والإقناع لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، ويتّضح من الجدول أن استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات (البُعد الأول)؛ جاءت على النحو الآتيجاءت العبارة (1) التي نصّت على "**البرنامج التدريبي ساعدني على إثبات وجهة نظري**" في المرتبة الأولى؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (5.00)، وانحراف معياري بلغ (0,000)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وجاءت العبارة (3) التي نصّت على" **البرنامج التدريبي ساعدني على أن أختم لقاءاتي بجُمَل لطيفة**" في المرتبة الثانية؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.91)، وانحراف معياري بلغ (0,302)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".بينما جاءت العبارتان (2)، (4) اللتان نصّتا على "**البرنامج التدريبي ساعدني على عدم تكرار كلمات (فاهم؟) و(سمعت؟)**"؛ "**البرنامج التدريبي ساعدني على أن أتحدّث عن مواضيع مختلفة ثم أعود للموضوع الأساسي**" في المرتبة الأخيرة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.82)، وانحراف معياري بلغ (0,405)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وللإجابة عن الفرضية الأولى، والتي تقول إنه لا يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التحدّث والحوار والإقناع. قُمنا باستخدام اختبار (ت) والموضّح في الجدول أدناه.

جدول رقم (7) نتائج اختبار ت (One Sample T Test) للإجابة عن السؤال.

المحور	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة مستوى المعنوية
الأول	30.511	10	0.000

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

تبيّن من الجدول السابق أن قيمة مستوى المعنوية أقل من 5%، وهذا يعني أنه نرفض الفرضية العدمية، ونقبل الفرض البديل والقائل إنه يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التحدّث والحوار والإقناع.

المهارة الثانية الاستماع والإنصات

للتعرّف على فاعلية البرنامج وأثره في مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات تم استخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لمعرفة استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات البُعد الثاني (مهارة الاستماع والإنصات)، وجاءت النتائج كما هي مُوضّحة بالجدول الآتي:

جدول رقم (8) يوضح المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث حول فاعلية البرنامج التعليمي في تنمية مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الترتيب
.5	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أحكم على كلام المتحدّث وفق انطباعاتي.	5.00	0.000	مرتفعة جدًّا	1
.6	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أستخدم العبارات المفتوحة التي تشجّع الطرف الآخر على الاستمرار في الحديث.	4.73	0.467	مرتفعة جدًّا	4
.7	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أشجّع المتحدّث باستخدام كلمات محفّزة ليستمر في حديثه.	4.82	0.405	مرتفعة جدًّا	3
.8	البرنامج التدريبي ساعدني على التركيز مع الشخص الذي يتحدّث.	4.91	0.302	مرتفعة جدًّا	2
	إجمالي البُعد	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**الدرجة**	
		4.866	**0.2335**	**مرتفعة جدًّا**	

يتّضح من الجدول السابق والرسم البياني: أن مستوى مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4,86)، وانحراف معياري بلغ (0,233). وتدل هذه النتيجة على فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، ويتّضح من الجدول أن استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات (البُعد الثاني)؛ جاءت على النحو الآتيجاءت العبارة (5) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أحكم على كلام المتحدّث وفق انطباعاتي"** في المرتبة الأولى؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (5.00)، وانحراف معياري بلغ (0,000)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وجاءت العبارة (8) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على التركيز مع الشخص الذي يتحدّث"** في المرتبة الثانية؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.91)، وانحراف معياري بلغ (0,302)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".بينما جاءت العبارة (6) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أتحدّث عن مواضيع مختلفة ثم أعود للموضوع الأساسي"** في المرتبة الأخيرة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.73)، وانحراف معياري بلغ (0,467)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وللإجابة عن الفرضية الثانية والتي تقول إنه لا يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستماع والإنصات. قُمنا استخدام اختبار (ت) والموضّح في الجدول أدناه.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

جدول رقم (9) نتائج اختبار ت (One Sample T Test) للإجابة عن السؤال.

المحور	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة مستوى المعنوية
الثاني	24.465	10	0.000

تبيّن من الجدول السابق أن قيمة مستوى المعنوية أقل من 5%، وهذا يعني أنه نرفض الفرضية العدمية، ونقبل الفرض البديل والقائل إنه يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستماع والإنصات.

ثالثًا. المهارة الثالثة: التواصُل الرمزي

للتعرّف إلى فاعلية البرنامج وأثرها في مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات تم استخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لمعرفة استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات المحور الثالث (مهارة التواصُل الرمزي)، وجاءت النتائج كما هي موضحة بالجدول الآتي:

جدول رقم (10) يوضح المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث حول فاعلية البرنامج التعليمي في تنمية مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الترتيب
.9	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أهتم بترتيب أغراضي.	4.73	0.467	مرتفعة جدًّا	3
.10	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أهتم بمظهري دائمًا.	4.73	0.467	مرتفعة جدًّا	3
.11	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أختار الوقت المناسب للتحدّث مع الآخرين.	5.00	0.000	مرتفعة جدًّا	1
.12	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أحافظ على مسافة معينة بيني وبين الآخر.	4.82	0.405	مرتفعة جدًّا	2
	إجمالي البُعد	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**الدرجة**	
		4.818	**0.2022**	**مرتفعة جدًّا**	

يتّضح من الجدول السابق والرسم البياني: أن مستوى مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4,81)، وانحراف معياري بلغ (0,2022). وتدلّ هذه النتيجة على فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، ويتّضح من الجدول أن استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات (البُعد الثالث)؛ جاءت على النحو الآتيجاءت العبارة (11) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أختار الوقت المناسب للتحدّث مع الآخرين"** في المرتبة الأولى؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (5.00)، وانحراف معياري بلغ (0,000)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وجاءت العبارة (12) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أحافظ على مسافة معينة بيني وبين الآخر"** في المرتبة الثانية؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.82)، وانحراف معياري بلغ (0,405)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".بينما جاءت العبارتان (9)، (10) اللتان نصّتا على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أهتم بترتيب أغراضي"؛ "البرنامج التدريبي ساعدني على أن أهتم بمظهري دائمًا"** في المرتبة الأخيرة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.73)، وانحراف معياري بلغ (0,467)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وللإجابة عن الفرضية الثالثة والتي تقول إنه لا يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الرمزي. قُمنا باستخدام اختبار (ت) الموضّح في الجدول أدناه.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

جدول رقم (11) نتائج اختبار ت (One Sample T Test) للإجابة عن السؤال.

المحور	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة مستوى المعنوية
الثالث	23.905	10	0.000

تبيّن من الجدول السابق أن قيمة مستوى المعنوية أقل من 5%، وهذا يعني أنه نرفض الفرضية العدمية، ونقبل الفرض البديل والقائل إنه يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل الرمزي.

المهارة الرابعة التعامُل مع الآخرين

للتعرّف على فاعلية البرنامج وأثرها في مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات تم استخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لمعرفة استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات البُعد الرابع (مهارة التعامل مع الآخرين)، وجاءت النتائج كما هي موضحة بالجدول الآتي:

جدول رقم (12) يوضّح المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث حول فاعلية البرنامج التعليمي في تنمية مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الترتيب
.13	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أفشي السلام على من أعرف وعلى من لا أعرف.	4.91	0.302	مرتفعة جدًّا	1
.14	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أتقبل اعتذار الطرف الآخر بسهولة.	4.91	0.302	مرتفعة جدًّا	1
.15	البرنامج التدريبي ساعدني على أن أبادر إلى خدمة الآخرين، حتى لو لم يطلبوا ذلك.	4.82	0.405	مرتفعة جدًّا	2
.16	البرنامج التدريبي ساعدني على حُسن الخلق مع الآخرين.	4.73	0.467	مرتفعة جدًّا	3
	إجمالي البُعد	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**الدرجة**	
		4.840	**0.2022**	**مرتفعة جدًّا**	

يتّضح من الجدول السابق والرسم البياني: أن مستوى مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4,81)، وانحراف معياري بلغ (0,2022). وتدل هذه النتيجة على فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، ويتّضح من الجدول أن استجابات أفراد عينة البحث حول عبارات (البُعد الرابع)؛ جاءت على النحو الآتي:

جاءت العبارتان (13)، (14) اللتان نصّتا على" **البرنامج التدريبي ساعدني على أن أفشي السلام على من أعرف وعلى من لا أعرف"؛ "البرنامج التدريبي ساعدني على أن أتقبّل اعتذار الطرف الآخر بسهولة"** في المرتبة الأولى؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.91)، وانحراف معياري بلغ (0,302)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وجاءت العبارة (15) التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على أن أبادر إلى خدمة الآخرين، حتى لو لم يطلبوا ذلك"** في المرتبة الثانية؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.82)، وانحراف معياري بلغ (0,405)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".بينما جاءت العبارة (16)، التي نصّت على **"البرنامج التدريبي ساعدني على حُسن الخلق مع الآخرين"** في المرتبة الأخيرة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.73)، وانحراف معياري بلغ (0,467)، وجاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا".وللإجابة عن الفرضية الرابعة والتي تقول إنه لا يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التعامُل مع الآخرين. قُمنا باستخدام اختبار (ت) الموضّح في الجدول أدناه.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

جدول رقم (13) جدول نتائج اختبار ت (One Sample T Test) للإجابة عن السؤال

المحور	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة مستوى المعنوية
الرابع	30.187	10	0.000

تبيّن من الجدول السابق أن قيمة مستوى المعنوية أقل من 5%، وهذا يعني أنه نرفض الفرضية العدمية، ونقبل الفرض البديل والقائل إنه يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التعامل مع الآخرين.

ومما سبق، نستنتج أن مستوى مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاء كما يأتي:

جدول رقم (14) المتوسِّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة والترتيب لعبارات (مهارات التواصُل الاجتماعي)

رقم البعد	البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة الموافقة
1	البُعد الأول: مهارة التحدّث والحوار والإقناع	4.88	0.205	1	مرتفعة جدًّا
2	البُعد الثاني: الاستماع والإنصات	4.86	0.233	2	مرتفعة جدًّا
3	البُعد الثالث: مهارة التواصُل الرمزي	4.81	0.202	4	مرتفعة جدًّا
4	البُعد الرابع: مهارة التعامل مع الآخرين	0.202	0.202	3	مرتفعة جدًّا
	المتوسط العام	**4.85**	**0.202**	**مرتفعة جدًّا**	

يتبيّن من الجدول السابق والرسم البياني:

أن مستوى مهارات التواصُل لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاء بدرجة مرتفعة جدًّا، حيث جاء المتوسِّط العام للمحور مساويًا (4.85)، ودرجة موافقة (مرتفعة جدًّا)، بانحراف معياري بلغ (0.202)، وهذا يدل على ارتفاع أثر البرنامج التدريبي على مهارات التواصُل الاجتماعي لدى الطالبات، وفيما يخص ترتيب المهارات، فقد جاءت مهارة التحدّث والإقناع في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (4.88)، ثم مهارة الاستماع والإنصات في الترتيب الثاني بمتوسط حسابي (4.86)، ثم مهارة التعامل مع الآخرين في الترتيب الثالث بمتوسط حسابي (4.81)، ثم مهارة التواصُل الرمزي في الترتيب الرابع والأخير بمتوسط حسابي (4.84).

وللإجابة عن الفرضية التي تقول إنه لا يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية المهارات بشكل عام. قُمنا باستخدام اختبار (ت) والموضّح في الجدول أدناه.

جدول رقم (15) جدول نتائج اختبار ت (One Sample T Test) للإجابة عن السؤال.

المحور	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة مستوى المعنوية
الكل	30.400	10	0.000

تبيّن من الجدول السابق أن قيمة مستوى المعنوية أقل من 5%، وهذا يعني أن نرفض الفرضية العدمية، ونقبل الفرض البديل والقائل إنه يوجد تأثير دال إحصائيًّا عند مستوى (0,05) للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية المهارات بشكل عام.

النتائج:

يوجد تأثير للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التحدّث والحوار والإقناع. ويوجد تأثير للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستماع والإنصات. ويوجد تأثير للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

الرمزي. ويوجد تأثير للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التعامُل مع الآخرين. ويوجد تأثير للبرنامج التعليمي المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية المهارات بشكل عام.

الاستنتاجات وأهم التوصيات

تمهيد

قامت الباحثة في هذا الفصل باستعراض أهم النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة، إضافةً إلى الاستنتاجات العامّة حول فاعلية المتغير المستقل على المتغيّر التابع، وما نتج عنها من توصيات ومُقترحات.

الاستنتاجات

أشارت النتائج إلى أن فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين مهارة التحدّث والحوار والإقناع لدى الطالبات بدرجة مرتفعة جدًّا، وتُرجع الباحثة هذا إلى إتقان طالبات لبنود مهارة التحدّث والإقناع ممثلةً في إثبات وجهات النظر وختام اللقاءات بجمل مفيدة وعدم الخروج عن الموضوع الأساسي للحوار، وتتّفق هذه النتيجة مع دراسة (صابر، 2019) التي توصّلت إلى أن البرنامج التدريبي المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي ساعد في تحسين فهم وإدراك لاعبي الكاتا الجماعي لأهم الإدراكات الحس حركية التي يجب مراعاتها في الأداء، وتتّفق كذلك مع دراسة (عقل، 2020) التي توصّلت إلى قدرة البرنامج الافتراضي على جذب انتباه المتعلّم وزيادة حب التعلّم، كما تشير النتائج إلى أن مستوى مهارة الاستماع والإنصات لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"، **وتعزو الباحثة** هذا إلى حب التعلُّم لدى الطالبات ما جعلهن يكتسبن المهارة من البرنامج التدريبي بشكل سريع، وتتّفق هذه الدراسة مع دراسة (أحمد، 2021) التي توصّلت إلى أن البرنامج التعليمي المقترح ساعد باستخدام نظارات الواقع الافتراضي بطريقة إيجابية على تحسّن ورفع مستوى الأداء المهارى للمهارات. وفي السياق ذاته، أشارت النتائج **إلى** أن مستوى مهارة التواصُل الرمزي لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا"؛ وتتّفق هذه النتيجة مع دراسة (أحمد، 2020) التي توصّلت إلى أن فاعلية البرنامج التدريبي المستخدم استمرّت حتى فترة المتابعة بعد شهرين من انتهاء البرنامج. كما تشير النتائج **إلى** أن مستوى مهارة التعامل مع الآخرين لدى الطالبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي جاءت بدرجة موافقة "مرتفعة جدًّا" وتعزو الباحثة هذا إلى أن البرنامج التعليمي المصمّم وافق رغبات الطالبات في التعلُّم، فجاءت النتيجة مرضية وتتّفق هذه الدراسة مع دراسة (عثمان، 2022) التي توصّلت إلى فعالية تطبيقات الواقع المعزّز في تنمية مهارات التعرّف على المشاعر لدى الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحّد، كما تتّفق هذه النتيجة مع دراسة (الجمال، 2020) إلى أن البرنامج التعليمي المُعدّ باستخدام الواقع الافتراضي كان أفضل من الأسلوب التقليدي.

التوصيات

يُوصي البحث بما يأتي: ضرورة استخدام الواقع الافتراضي لما أثبتته نتائج هذا البحث من وجود تأثير إيجابي له على مستوى مهارات التواصُل الاجتماعي، وتهيئة البيئة التعليمية، بما يتناسب مع متطلّبات الواقع الافتراضي للمساهمة في تنمية مهارات الطلاب ونشر الوعي بين المعلمين بأهمية استخدام الواقع الافتراضي. ضرورة الاستفادة من تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تشجيع الطلاب الخجولين للمشاركة وتنمية مهارات التواصُل لديهم.

المقترحات

برنامج مُقترح باستخدام الواقع الافتراضي لتنمية المهارات السلوكية وإجراء دراسات مُشابهة، لكن في مدارس أخرى ومراحل صفية أخرى، إجراء دراسة مقارنة بين برنامج يستخدم الواقع الافتراضي وبرنامج تقليدي لتنمية مهارات التواصُل الاجتماعي، وفعالية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التواصُل غير اللفظي.

المراجع

1. إبراهيم، عبد الوهاب. (2002). *كتابة البحث العلمي صياغة جديدة* (ط.9). مكتبة الرشد.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

2. أبو حطب، فؤاد. وصادق، آمال.(2010)، *مناهج البحث وطرق التحليل الاحصائي في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية*.(ط2)مكتبة الانجلو المصرية.
3. أبو زايده، حاتم. (2018). *مناهج البحث العلمي*.مركز بحث المستقبل.
4. أحمد، شريف عادل جابر. (2020). فعالية برنامج تدريبي في تحسين مستوى مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب التواصل الاجتماعي النفعي .*مجلة العلوم التربوية*، (23)، 451-510.
5. أحمد، شهيناز علي محمود (2015). أثر بعض بيئات التعلم الإلكتروني الاجتماعي القائمة على منصات التواصل الاجتماعي على تنمية مهارات التواصل الإلكتروني التعليمي لدي طالبات كلية التربية. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، *69* (1)، 87- 156.
6. أحمد، ياسمين عبد الحميد. (2021). برنامج تعليمي مقترح باستخدام نظارات الواقع الافتراضي على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية لمبتدئات البالية. *مجلة بحوث التربية الشاملة*، (1)، 1 - 17.
7. آل سعود، الجوهرة بنت فهد بن خالد. (2019). فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في مستوى دافع الإنجاز والاتجاه الإيجابي نحو استخدام التكنولوجيا في التعليم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .*مجلة التربية*، *1*(184)، 265- 329
8. بسيوني، عبد الحميد. (2015). *تكنولوجيا وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي*، دار النشر للجامعات.
9. بكري، جميل أبو العباس زكير. (2021). التواصل الاجتماعي: جذوره ومقارباته الأخلاقية: دراسة في الفلسفة التطبيقية .*مجلة كلية الآداب*، *13* (2) ، 3448- 3520.
10. الجمال، طارق محمد محمد خليل. (2020). فاعلية برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلم لبعض مهارات التنس. *مجلة نظريات وتطبيقات البدنية وعلوم الرياضة*، *34*،(1)، 285-324.
11. حجازي، أحمد توفيق. (2014). *مهارات التواصل*. مكتبة طريق العلم.
12. الحريري، رافده، والإمام، سمير (2011). *الإرشاد التربوي والنفسي في المؤسسات التعليمية*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
13. حسان، حسن، والعجمي، محمد. (2010). *الإدارة التربوية*. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
14. الحلاق، علي. (2010). *المرجع في تدريس مهارات اللغة العربية وعلومها. طرابلس*. المؤسسة الحديثة للكتاب.
15. حميري، ياسر عبده. (2003). *دراسة لبعض مهارات الاتصال الأساسية لدى المرشدين الزراعيين المحليين بمحافظة سوهاج* (رسالة ماجستير غير منشورة) ـ جامعة المنيا.
16. الحيلة، محمد. (2007). *تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية التعلمية*. ط (4). دار المسيرة للنشر والتوزيع.
17. الخفاف، إيمان. (2013). *الذكاء الانفعالي... تعلم كيف تفكر انفعاليا*. دار المناهج للنشر والتوزيع.
18. الخلفاوي، وليد سالم محمد. (2011). التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة. دار الفكر العربي.
19. خليل، محمود، وعطية، هشام. (2005). مناهج *البحث الإعلامي والتحليل الإحصائي*. مكتبة الفيروز.
20. خميس، محمد عطية. (2015). تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط. *الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*، *1*(25)، 1-3.
21. دالين، فان. (٢٠٠٣). *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*،(ترجمة محمد نوفل وآخرين) . مكتبة الأنجلو المصرية.
22. دالين، فان. (2003). مناهج *البحث في التربية وعلم النفس (ترجمة محمد نوفل وآخرين)* . مكتبة الأنجلو المصرية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

23. دسوقى، سوسن سعيد عبد الحليم، وعزب، حسام الدين محمود. (2019). برنامج تدريبي قائم على اللعب لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي لدي عينة من التلاميذ الصم .*مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، (114) ، 1-27.

24. ربيع، هادي والدليمي، طارق. (2009). *معلم القرن الحادي والعشرين أسس إعداده وتأهيله*. مكتبة المجتمع العربي.

25. الردايده، ساجدة عبد الكريم، وعجور، جمال أحمد. (2021). *تطبيقات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في تصميم أستوديوهات الإعلام المرئي: دراسة تطبيقية على برنامج تلفزيوني أردني* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان الأهلية

26. زيني، سامية، عبدة، حسن. (2022). تأثير برنامج إرشاد نفسي باستخدام الأنشطة الحركية لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي لدى أطفال التوحد. *مجلة علوم الرياضة*،

27. سالم، أحمد محمد. (2004). *تكنولوجيا التعليم والتعليم الإلكتروني*. مكتبة الرشد.

28. سالم، أحمد محمد. (2010). *وسائل وتكنولوجيا التعليم*. (ط3). مكتبة الرشد.

29. سكر، ماجد رجب العبد (2011). *التواصل الاجتماعي: أنواعه، ضوابطه، أثاره، ومعوقاته - دراسة قرآنية موضوعية* (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية بغزة.

30. سمير، حنان موسى، (2022). الاتصال والتواصل في القرآن الكريم "سورة مريم نموذجاً". *مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة، 6*(8)، 4103-4132.

31. شمي، نادر سعيد، وإسماعيل، سامح سعيد. (2008). *مقدمة في تقنيات التعليم*. دار الفكر.

32. صابر، تامر صابر محمد. (2019). تأثير برنامج تدريبي مقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على الإدراكات الحس حركية لدى لاعبي الكاتا الجماعي .*مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، 3*(48)، 424-465.

33. الصرايرة، رقية عبد الله سليم (2015). فعالية برنامج إرشادي جمعي لتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طالبات الصف التاسع في محافظة الكرك. *مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر*، (163)، 805 -825.

34. عبد الباقي، زيدان. (1979). *وسائل وأساليب الاتصال في المجالات الاجتماعية والتربوية والإدارية والإعلامية*. مكتبة النهضة المصرية.

35. عبد الحليم، الشيماء فتحي أحمد، فايد، جمال عطية خليل، وصالح، صالح أحمد شاكر. (2017). الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات لتعلم. *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، 3*(4)، 601-634.

36. عبد الحميد، عبد العزيز طلبة. (2010). *التعليم الالكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم*. المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

37. عبد العال، رباب فهمي احمد. (2023). أثر مهارات التواصل غير اللفظي للأستاذ الجامعي على الجودة المدركة لأدائه التدريسي. *المجلة العلمية للبحوث والدراسات التجارية، 37*(3)، 1129-1200.

38. عبد المقصود، ناهد فهمي، والبقمي، مدى الراجحي. (2017). استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي ثلاثية الأبعاد لتنمية المفاهيم العلمية وتحسين الاتجاهات نحو مقرر الأحياء. *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت*، 166-191.

39. العربي، فرحاتي.(2005). *أنماط التفاعل وعلاقات التواصل في جماعة القسم الدراسي وطرق قياسها*، ديوان المطبوعات الجامعية.

40. عزيز، جورج وجيه. (2014). تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تطوير التعليم العالية: دراسة حالة برنامج التصميم الصناعي. كلية الفنون التطبيقية، *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت*، 1-32.

41. عطوي، جودت عزت. (2001). *الإدارة المدرسية الحديثة مفاهيمها النظرية وتطبيقاتها العملية*. الدار العلمية ودار الثقافة للنشر والتوزيع.

42. عقل، مجدي سعيد سليمان، العالم، تسنيم مصطفى محمد، العمراني، منى حسن الجعفري، وأبو عودة، عبد الرحمن محمد. (2020). فاعلية توظيف تقنية الواقع الافتراضي VR في المواد الاجتماعية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

في تنمية حب التعلم لدى طالبات الصف الثامن الأساسي بغزة .*مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 28*(7)، 201-214.

43. عكاشة، محمود فتحي وأماني فريحات عبد المجيد.(2012). تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال الموهوبين ذوي المشكلات السلوكية المدرسية .*المجلة العربية لتطوير التفوق، 3*(4)، 116-147.

44. علي، أماني عبد الفتاح .(2012). *مهارات الاتصال والتفاعل والعلاقات الإنسانية*. مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

45. العلي، صالح. (2015). *مهارات التواصل الاجتماعي اسس ومفاهيم وقيم*. دار الحامد

46. عمر، سحر. (2018). فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية الوعي بأساليب استخدام شبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية. *مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، 2*(178): 103- 154.

47. الفراني، لينا بنت أحمد بن خليل، و باشماخ، أفنان فيصل محمد. (2020). أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة الانخراط في العملية التعليمية لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية: دراسة تجريبية على طالبات الصف الرابع الابتدائي في جدة - المملكة العربية السعودية .*المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، (17)* ، 39-66.

48. الفليح، خالد، و الصرايرة، باسم، والشرعة، نايا. (2009). *تصميم التدريس*. عالم الكتاب الحديث.

49. القرني، يعن الله علي يعن الله .(2015). مستوى مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب والطالبات المنتظمين في جامعة الملك عبد العزيز وعلاقتها ببعض المتغيرات الديموغرافية. *مجلة جامعة الملك عبد العزيز*، (22)،147-190.

50. قطامي، يوسف، واليوسف، رامي. (2010). *الذكاء الاجتماعي للأطفال النظرية والتطبيق*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

51. لميس حمدى(2014). *أثر برنامج تدريبي متعدد الأنشطة فى تنمية مهارات التواصل الإجتماعى لدى أطفال الرياض (رسالة دكتوراه غير منشورة)*.جامعة دمشق.

52. محجوب، عماد عبد المقصود (2006). ارتقاء التخاطب غير اللفظي فى مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، *مجلة دراسات عربية فى علم النفس*، (1)، 139- 249.

53. مراكشي. مريم. (2021). *استخدام شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقته بالمساندة الاجتماعية ومهارات التواصل الاجتماعي لدى المراهقين (فايسبوك أنموذجا)* (أطروحة دكتوراه غير منشورة). جامعة محمد خضير بسكرة.

54. مُسلم، حمودة أحمد حسن.(2022). اتجاهات معلمي الأحياء بالمرحلة الثانوية نحو استخدام الواقِعَين الافتراضي والمعَّزز في تدريس المادة ومعوقات تطبيقهما من وجهة نظرهم. *المجلة المصرية للتربية العلمية، 25*(4)، 1-34.

55. مشارقة، تيسير (2013). *مبادئ في التواصل*. دار أسامة للنشر والتوزيع.

56. معروف، إبراهيم ياسر. (2014). *واقع أساليب التواصل بين الأسرة ومؤسسات رياض الأطفال في ضوء الاتجاهات الحديثة وسبل تطويرها* (رسالة ماجستير). جامعة دمشق كلية التربية.

57. Acar, A., & Canvas, B. (2020). The Effect Of Virtual Reality Enhanced Learning Environment On The 7th-Grade Students' Reading And Writing Skills In English. *Mojes: Malaysian Online Journal of Educational Sciences, 8*(4), 22-33.

58. Bailenson, J ; Yee, N; Blascovich, J ; Beall, A; Lundblad, N & Jin, M. (2008). The Use of Immersive Virtual Reality in the Learning Sciences: Digital Transformations of Teachers, Students, and Social Context. *Journal of The Learning Sciences*, (17), 102–141.

59. Burdea, G & Colffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology*. Wiley-IEEE Press

60. Esteves, M; Fonseca, P; Morgado, L & Martins, P.(2010). Improving teaching and learning of computer programming through the use of the Second Life virtual world. *British Journal of Educational Technology, 4*(42), 624–637.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.111.2024.1203
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (111) August 2024
العدد (111) أغسطس 2024

61. Fuchs, P. (2017). *Virtual reality headsets-a theoretical and pragmatic approach*. CRC Press.
62. Gandolfi, E. (2018). Virtual reality and augmented reality. Handbook of Research on K-1 Online and Blending Learning020-071.
63. Hall, J. A., Horgan, T. G., & Murphy, N. A. (2019). Nonverbal communication. *Annual review of psychology*, *70*, 271-294.
64. Innocenti, E., Geronazzo, M., Vescovi, D., Nordahl, R., Serafin, S., Ludovico, L. & Avanzini, F. (2019). Mobile virtual reality for musical genre elearning in primary education. *Computers & Education*, 139, 102-117.
65. Jhon, K., (2012). *Effective teacher communication skills teacher quality*. Ph.D. dissertation.
66. Kay, M., &Stanny, P., (2002). *Handbook Of Virtual Environments: Design, Implemation and Applications, Lawrence Erlbaum Associates*, Inc Usa.
67. Kim, K. G., Oertel, C., Dobricki, M., Olsen, J. K., Coppi, A. E., Cattaneo, A., & Dillenbourg, P. (2020). Using immersive virtual reality to support designing skills in vocational education. *British Journal of Educational Technology, 51*(6), 2199-2213.
68. Kingery, J., Erdley, C., & Marshall, K. (2011). Peer Acceptance and Friendship a Predictors of Early Adolescents' Adjustment Across the Middle School Transition. *Journal of Developmental Psychology, 57,* 215-243.
69. Loffler, C. E. & Anderson, T. (EDS) (1994). *The Virtual Reality Casebook*.Van Nostrand Reinhold.
70. Mahmoud, A. (2001). Can Virtual Reality Simulation Techniques Reshape the Future of Environmental Simulations?. *Online Planning Journal*, 47, 1-43.
71. Molenda, M. (2015). *Instructional Media and the new communication*. `. N. Y., Macmillan Pup, Co.
72. Molenda, M., (2015). Instructional Media and the new communication. `. N. Y., Macmillan Pup, Co.
73. Parmar, G. (2013). An impact of teaching through virtual reality based multimedia packages on achievement in chemistry subjects of students of standard-XI. International Journal for Research in Education, 2(3). 18-25.
74. Perez, J. E., & Riggio, R. E. (2003). Nonverbal social skills and psychopathology. *Nonverbal behavior in clinical settings*, 17-44.
75. Slater, M. (2017). Implicit learning through embodiment in immersive virtual reality. In: Smart Computing and Intelligence. Singapore. *Springer Singapore*, 19-33.
76. Stankovic, S. (2016). *Virtual Reality and Virtual Environments in 10 Lectures*, Morgan & Chypool Publishers.
77. Suh, A. & Prophet, J. (2018). The state of immersive technology research: a literature analysis. Computers in Human Behavior, 86, 77-90.
78. UNESCO.(2021). *Al and education Guidance for policy makers*.
79. Wang N., Stern R. J., Urquhart M. L., Seals K. M. (2022). Google Earth Geoscience Video Library (GEGVL): Organizing Geoscience Videos in a Google Earth environment to support fieldwork teaching methodology in Earth Science. *Geosciences*, 12(6), 250.