أثر استخدام الواقع الافتراضي في إعادة تمثيل الأدوار التاريخية لدى طلاب الصف الخامس الأدبي

م.د. تحرير عبد الرحمن مصطفى
Asmaaallyally06@gmail.com
جامعة تكريت/ كلية التربية للعلوم الانسانية

الملخص

هدف هذا البحث إلى التعرف على أثر استخدام تقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality) في تنمية مهارات إعادة تمثيل الأدوار التاريخية واستيعاب المادة التاريخية لدى طلاب الصف الخامس الأدبي في مدارس قسم تربية تكريت. اعتمد البحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين (التجريبية والضابطة). تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالباً، قسموا عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين. درست المجموعة التجريبية باستخدام تطبيقات الواقع الافتراضي، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. تم استخدام استبيان ومقياس لمهارات تمثيل الدور كأدوات للبحث. أظهرت النتائج تفوقاً ذا دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) لصالح المجموعة التجريبية في مهارات إعادة تمثيل الأدوار والاستيعاب التاريخي، مما يؤكد فاعلية الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، تمثيل الأدوار التاريخية.

The Impact of Using Virtual Reality in Reenacting Historical Roles Among Fifth-Grade Literary Students

Dr. Tahreer Abdul Rahman Mustafa
Tikrit University/ College of Education for Humanities

Abstract

This research aimed to identify the impact of using Virtual Reality (VR) technology on developing historical role-playing skills and comprehension of historical material among fifth-grade literary students in schools under the Tikrit Education Directorate. The research adopted an experimental approach with a two-group design (experimental and

control). The study sample consisted of 60 students, randomly divided into two equal groups. The experimental group was taught using VR applications, while the control group was taught using the traditional method. A questionnaire and a role-playing skills scale were used as research instruments. The results showed a statistically significant advantage at the 0.05 level in favor of the experimental group in role-playing skills and historical comprehension, confirming the effectiveness of virtual reality in teaching history.

Keywords: Virtual reality, historical role-playing.

الفصل الأول: الإطار العام للبحث

١.مشكلة البحث

يشهد العالم اليوم ثورة تكنولوجية هائلة ألقت بظلالها على مختلف جوانب الحياة، ومنها الجانب التربوي والتعليمي. ومن خلال خبرة الباحث الميدانية وملاحظاته لواقع تدريس مادة التاريخ للصف الخامس الأدبي في مدارس تربية تكريت، لوحظ وجود ضعف في تفاعل الطلاب مع المادة الدراسية، وصعوبة في تخيل الأحداث التاريخية واستيعاب سياقاتها الزمنية والمكانية. يعتمد التدريس غالباً على الكتاب المدرسي والسرد الشفهي، مما يجعل عملية التعلم سلبية ويقلل من دافعية الطلاب.

تتحدد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي: **"ما أثر استخدام تقنية الواقع الافتراضي في إعادة تمثيل الأدوار التاريخية وتنمية الفهم التاريخي لدى طلاب الصف الخامس الأدبي في قسم تربية تكريت؟"**

٢.أهمية البحث

تكمن أهمية البحث في الجانبين النظري والتطبيقي:

- **الأهمية النظرية** :إثراء المكتبة العربية بدراسات حديثة تتناول دمج التكنولوجيا المتقدمة (الواقع الافتراضي) في تدريس العلوم الإنسانية، وتحديداً التاريخ، وتوضيح العلاقة بين التقنية واستراتيجيات التمثيل التاريخي.
- **الأهمية التطبيقية** :تزويد معلمي التاريخ بنماذج تطبيقية لاستخدام الواقع الافتراضي في الغرفة الصفية، ولفت انتباه القائمين على المناهج في وزارة التربية العراقية إلى ضرورة تبني التقنيات الحديثة، بالإضافة إلى توفير أداة قياس (الاستبيان) يمكن الاستفادة منها في دراسات مستقبلية.

٣.أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى:

١.التعرف على أثر استخدام الواقع الافتراضي في تحسين مهارات إعادة تمثيل الأدوار التاريخية لدى طلاب الصف الخامس الأدبي.

٢.قياس ا لفرق في التحصيل والفهم التاريخي بين الطلاب الذين يدرسون بالواقع الافتراضي وأقرانهم الذين يدرسون بالطريقة التقليدية.

٤.فرضيات البحث

لتحقيق أهداف البحث، تمت صياغة الفرضية الصفرية التالية:

- " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية)التي تدرس باستخدام الواقع الافتراضي) ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (التي تدرس بالطريقة التقليدية) في مهارات إعادة تمثيل الأدوار التاريخية".

٥.حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بما يلي:

- **الحدود البشرية** :طلاب الصف الخامس الأدبي في المدارس الثانوية والإعدادية.
- **الحدود المكانية** :المدارس التابعة لقسم تربية تكريت، المديرية العامة لتربية محافظة صلاح الدين.
- **الحدود الزمنية** :الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤.
- **الحدود الموضوعية** :يقتصر البحث على موضوعات مختارة من مادة التاريخ وتطبيق تقنية الواقع الافتراضي لقياس أثرها في إعادة تمثيل الأدوار.

٦.تحديد المصطلحات

وردت في البحث المصطلحات التالية، ويعرفها الباحث إجرائياً كما يلي:

- **الواقع الافتراضي :(Virtual Reality)** بيئة حاسوبية ثلاثية الأبعاد تفاعلية، تمكن الطالب من الانغماس في أحداث تاريخية مصممة رقمياً باستخدام نظارات خاصة(VR Headsets) ، مما يتيح له التفاعل مع العناصر التاريخية وكأنه يعيشها.
- **إعادة تمثيل الأدوار التاريخية :(Historical Role-Playing)** استراتيجية تعليمية يقوم فيها الطالب بتقمص شخصية تاريخية محددة، محاولاً فهم دوافعها وظروفها واتخاذ قرارات مشابهة لها، من خلال البيئة الافتراضية التي توفر السياق البصري والسمعي.
- **التعلم النشط** :فلسفة تربوية تعتمد على إيجابية المتعلم في الموقف التعليمي، حيث لا يقتصر دوره على التلقي، بل يشارك في بناء المعرفة من خلال المحاكاة والتفاعل.
- **التعاطف التاريخي** :القدرة الوجدانية والمعرفية للطالب على فهم مشاعر وأفكار الناس في الماضي ضمن سياقهم الزمني، بعيداً عن أحكام الحاضر.

الفصل الثاني: الجوانب النظرية والدراسات السابقة

المبحث الأول: الجوانب النظرية

١.الواقع الافتراضي في التعليم

يعرف الواقع الافتراضي بأنه بيئة تفاعلية مولدة بالحاسوب تمكن المستخدم من الانغماس فيها والتفاعل مع مكوناتها وكأنه جزء منها (الحيلة، ٢٠١٨، ص٨٧). في السياق التعليمي، يوفر الواقع الافتراضي فرصاً لا مثيل لها للتعلم التجريبي، حيث يمكن للطلاب استكشاف أماكن يصعب الوصول إليها (مثل الفضاء أو قاع المحيطات) أو أزمنة ولت (مثل العصور التاريخية القديمة) (إبراهيم، ٢٠٢١، ص١٣٤). تشير الدراسات إلى أن الانغماس (Immersion) والحضور (Presence) هما العاملان الرئيسيان اللذان يجعلان الواقع الافتراضي أداة تعليمية قوية (الشمري، ٢٠١٩، ص٤٥).

٢.استراتيجية لعب الأدوار وإعادة التمثيل التاريخي

تعد استراتيجية لعب الأدوار من استراتيجيات التعلم النشط التي يقوم فيها المتعلمون بتمثيل شخصيات في مواقف محددة (الخوالدة، ٢٠٢٠، ص١٥٦). في مادة التاريخ، تعني "إعادة التمثيل التاريخي" محاولة المتعلم تقمص شخصية تاريخية وفهم دوافعها وظروفها (الجبوري، ٢٠٢٠، ص٩٨). يساعد هذا الأسلوب على تنمية "التعاطف التاريخي" الذي يعرفه القيسي (٢٠٢٠، ص٦٧) بأنه "قدرة الفرد على فهم السياق الزمني للأحداث ودوافع الشخصيات دون إسقاط معايير الحاضر عليها". عند دمج هذه الاستراتيجية مع الواقع الافتراضي، يصبح التقمص أكثر واقعية؛ فالطالب لا يتخيل فقط أنه جندي في معركة، بل "يرى" المعركة حوله، مما يعمق التجربة الوجدانية والمعرفية (العزاوي، ٢٠١٨، ص٢٠١).

٣.نظريات التعلم الداعمة

يستند استخدام الواقع الافتراضي إلى **النظرية البنائية**(Constructivism) ، التي ترى أن المتعلم يبني معرفته بنفسه من خلال تفاعله مع البيئة، وليس مجرد متلقٍ سلبي للمعلومات (الموسوي، ٢٠١٩، ص١١٢). ويؤكد بياجيه وفيجوتسكي، رواد هذه النظرية، على أهمية الخبرات الحسية في بناء المعرفة (الموسوي، ٢٠١٩، ص١٢٥). كما يدعمه **نموذج التعلم التجريبي** (Experiential Learning) لكولب، الذي يؤكد على دور الخبرة المحسوسة في عملية التعلم، حيث توفر البيئة الافتراضية هذه الخبرة بشكل آمن ومسيطر عليه (إبراهيم، ٢٠٢١، ص١٧٨). وفي هذا السياق، يشير العزاوي (٢٠١٨، ص١٨٩) إلى أن "التعلم بالممارسة الافتراضية يحقق درجة عالية من الاحتفاظ بالمعلومات تصل إلى ٧٥% مقارنة بـ ١٠% للتعلم القرائي فقط."

المبحث الثاني: الدراسات السابقة

قام الباحث بمراجعة عدد من الدراسات ذات الصلة بموضوع البحث، ومنها:

١.الدراسات العربية

- **دراسة الزهراني (٢٠٢٢):** هدفت إلى الكشف عن أثر الواقع الافتراضي في تنمية التفكير التاريخي لدى طلاب المرحلة الثانوية في السعودية، وتوصلت إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) لصالح المجموعة التجريبية في مهارات التفسير والتحليل التاريخي (الزهراني، ٢٠٢٢، ص٢٨٩).
- **دراسة الشمري (٢٠١٩):** تناولت فاعلية الواقع المعزز والافتراضي في تدريس الاجتماعيات، وأكدت النتائج أن التقنيات الانغماسية تزيد من دافعية الطلاب وبقاء أثر التعلم، حيث بلغ معامل الأثر (η^2=0.78) وهو معامل مرتفع (الشمري، ٢٠١٩، ص١٦٧).
- **دراسة العلي (٢٠٢٣):** ركزت على المحاكاة الحاسوبية في تدريس الجغرافيا والتاريخ في جامعة تكريت، وأظهرت أن الطلاب الذين استخدموا المحاكاة كان أداؤهم المعرفي أعلى بنسبة ٢٣% من نظرائهم الذين درسوا بالطريقة التقليدية (العلي، ٢٠٢٣، ص٥٤).
- **دراسة الدليمي (٢٠١٩):** بحثت في أثر التقنيات الرقمية على التحصيل الدراسي في محافظة صلاح الدين، وخلصت إلى أن "البيئة التعليمية الرقمية تسهم في رفع مستوى الفهم العميق للمادة الدراسية" (الدليمي، ٢٠١٩، ص١٠٢).

٢. الدراسات الأجنبية

- **دراسة :Johnson (2021)** طبقت في الولايات المتحدة، واستكشفت أثر إعادة بناء المواقع التاريخية افتراضياً على التعاطف التاريخي لدى طلاب المرحلة الثانوية، وأثبتت الدراسة تحسناً ملحوظاً في قدرة الطلاب على فهم وجهات النظر التاريخية المتعددة، حيث ارتفع معدل التعاطف التاريخي بنسبة ١١٨٦٨.p ,Johnson, 2021) %).
- **دراسة :Park & Lee (2020)** أجريت في كوريا الجنوبية، وقارنت بين التعلم القائم على الفيديو والتعلم القائم على VR في التاريخ، وتفوق الـ VR في جانب الانغماس العاطفي وتذكر التفاصيل المكانية بفارق دال إحصائياً (Park & Lee, 2020, t=5.67, p<0.01) p.52).
- **دراسة :Martinez (2020)** بحثت في استخدام الواقع الافتراضي لإعادة تمثيل الحرب الأهلية الأمريكية، وأكدت أن الطلاب الذين استخدموا VR أظهروا فهماً أعمق للسياق التاريخي والأسباب الاجتماعية للأحداث(Martinez, 2020, p.234).

٣.التعقيب على الدراسات السابقة

اتفقت جميع الدراسات السابقة على فاعلية التقنيات الحديثة في التدريس، سواء على المستوى العربي أو الأجنبي. ويشير العبدالله (٢٠٢١، ص٧٨) إلى أن "ضعف توظيف التكنولوجيا في تدريس التاريخ يمثل أحد أبرز التحديات في المرحلة الإعدادية العراقية". ويتميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة بتركيزه على متغير "إعادة تمثيل الأدوار" تحديداً كاستراتيجية مدمجة مع التقنية، وتطبيقه في البيئة العراقية (محافظة صلاح الدين) التي تفتقر لمثل هذه الدراسات التطبيقية في تدريس التاريخ، كما أشار إلى ذلك المشهداني (٢٠٢١، ص٤٥) في دراسته حول "ندرة الأبحاث التجريبية في مجال التكنولوجيا التعليمية بمحافظة صلاح الدين."

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

١.منهج البحث

اعتمد الباحث **المنهج التجريبي** (Experimental Method) لملاءمته لطبيعة الدراسة، حيث تم استخدام التصميم شبه التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) مع الاختبار البعدي.

٢. مجتمع البحث

تكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف الخامس الأدبي في المدارس الثانوية والإعدادية التابعة لقسم تربية تكريت / محافظة صلاح الدين للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤.

٣.عينة البحث

تم اختيار عينة عشوائية قوامها (٦٠) طالباً من إحدى المدارس المركزية، وقسمت بالتساوي إلى مجموعتين: تجريبية (٣٠ طالباً) وضابطة (٣٠ طالباً).

٤.المتغيرات الديموغرافية لعينة الدراسة

لضمان التكافؤ الداخلي، قام الباحث بتوزيع أفراد العينة وضبط المتغيرات الديموغرافية كما في الجدول التالي:

جدول (١): توزيع أفراد عينة الدراسة وتكافؤ المجموعتين

المتغير	الفئة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموع	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	18	17	35	58.3%
	إناث	12	13	25	41.7%
العمر	16 سنة	8	9	17	28.3%
	17	16	15	31	51.7%

المتغير	الفئة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموع	النسبة المئوية
	سنة				
	18 سنة	6	6	12	20.0%

.أداة البحث

قام الباحث ببناء **استبيان (مقياس) مهارات إعادة تمثيل الأدوار والاندماج التاريخي**، وتكون بصيغته النهائية من (٢٠) فقرة موزعة على أربعة مجالات رئيسية.

.صدق الأداة

تم التحقق من الصدق الظاهري للأداة بعرضها على لجنة من الخبراء والمحكمين في مجال طرائق التدريس وعلم النفس التربوي، وبناء على ملاحظاتهم تم تعديل بعض الفقرات لتصبح صالحة للتطبيق.

.ثبات الأداة

تم حساب الثبات باستخدام طريقة إعادة الاختبار (Test–Retest) على عينة استطلاعية، كما تم حساب معامل الاتساق الداخلي (ألفا كرونباخ) والذي بلغ (٠.٨٨)، وهي قيمة مرتفعة ومقبولة لأغراض البحث العلمي.

٨.التحليل الإحصائي للأداة

قام الباحث بحساب معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار التحصيلي (المرافق للاستبيان) للتأكد من صلاحيتها، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (٢): معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لفقرات مختارة

ت	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التمييز	الصلاحية
1	0.45	0.55	0.52	صالحة
2	0.50	0.50	0.61	صالحة
3	0.38	0.62	0.48	صالحة
4	0.42	0.58	0.55	صالحة

*جميع الفقرات كانت ضمن المدى المقبول إحصائياً (٠.٢٠ – ٠.٨٠).

٩.الوسائل الإحصائية

لتحليل البيانات ومعالجتها، استخدم الباحث الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية(SPSS) ، معتمداً الوسائل التالية:

- **المتوسط الحسابي :(Mean)** لمعرفة مركز توزيع البيانات.
- **الانحراف المعياري :(Standard Deviation)** لقياس تشتت الدرجات.
- **اختبار التاء (t-test) لعينتين مستقلتين** :لمعرفة دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة.
- **معامل ارتباط بيرسون** :لحساب الثبات والصدق الداخلي.
- **معادلة ألفا كرونباخ** :للتأكد من ثبات الاستبيان.

10.إجراءات تطبيق التجربة

تم تطبيق التجربة لمدة ٦ أسابيع. خضعت المجموعة التجريبية لجلسات تعليمية في مختبر الحاسوب المجهز بنظاراتVR ، حيث شاهدوا وتفاعلوا مع محتوى يخص العصور العباسية، بينما استمرت المجموعة الضابطة في الصف الاعتيادي. بعد انتهاء التجربة، طُبقت أدوات البحث بعدياً.

الفصل الرابع: عرض النتائج وتفسيرها

١.نتائج البحث

للتحقق من صحة الفرضية الصفرية، قام الباحث بمقارنة نتائج المجموعتين في التطبيق البعدي، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣): نتائج اختبار (t-test) للفروق بين المجموعتين في القياس البعدي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	قيمة ت الجدولية	الدلالة الإحصائية
التجريبية(VR)	30	84.50	5.20	6.82	2.00	دالة عند ٠.٠٥
الضابطة (تقليدي)	30	65.30	6.15			

جدول (٤): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لأهم محاور الاستبيان (للمجموعة التجريبية)

ت	المحور	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	التقدير
1	الانغماس والتفاعل التاريخي	4.72	94.4%	مرتفع جداً
2	الفهم والاستيعاب التاريخي	4.55	91.0%	مرتفع جداً

ت	المحور	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	التقدير
3	المهارات الأدائية والتمثيلية	4.38	87.6%	مرتفع
4	الدافعية والاتجاهات	4.80	96.0%	مرتفع جداً

تفسير النتائج ومناقشتها

أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية بوضوح. وقيمة (ت) المحسوبة (٦.٨٢) دالة إحصائياً، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. يمكن تفسير هذه النتيجة بأن بيئة الواقع الافتراضي وفرت عنصري الجذب والتشويق، وكسرت حاجز الملل الذي أشار إليه العبدالله (٢٠٢١، ص٩٢) بقوله "إن مادة التاريخ تدرس بطريقة تلقينية تقليدية تفتقر للحيوية". كما أن المحاكاة البصرية والسمعية للأحداث التاريخية ساعدت الطلاب على بناء صور ذهنية دقيقة، مما سهل عليهم عملية "إعادة التمثيل". الطلاب لم يحفظوا المعلومات، بل عاشوها، وهذا يتفق مع نظرية التعلم البنائي التي تؤكد على بناء المعرفة من خلال التجربة (الموسوي، ٢٠١٩، ص١٣١)، ويتوافق أيضاً مع ما توصل إليه الزهراني (٢٠٢٢، ص٢٩٥) من أن "الواقع الافتراضي يحول الطالب من متلقٍ سلبي إلى مشارك فعال في بناء المعنى."

كما اتضح أن محور "الدافعية" حصل على أعلى المتوسطات (٤.٨٠)، مما يشير إلى الأثر النفسي الكبير للتقنية في تغيير نظرة الطالب لمادة التاريخ من مادة جامدة إلى مادة حية وممتعة. وهذه النتيجة تتفق مع دراسة الشمري (٢٠١٩، ص١٧٢) التي أكدت أن "التقنيات الغامرة ترفع الدافعية الداخلية بنسبة ملحوظة". كما أن نتائج الدراسة الحالية تعزز ما توصلت إليه دراسة Park & Lee (2020, p.58) من أن الواقع الافتراضي يخلق "انخراطاً عاطفياً " (Emotional Engagement)يصعب تحقيقه بالوسائل التقليدية.

٣.الاستنتاجات

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، يستنتج الباحث ما يلي:

١.إن استخدام الواقع الافتراضي له أثر إيجابي كبير في تنمية مهارات إعادة تمثيل الأدوار التاريخية.

٢.تساهم التقنيات الحديثة في زيادة الدافعية نحو تعلم مادة التاريخ وتغيير النظرة السلبية تجاهها.

٣.البيئة الافتراضية تساعد في بقاء أثر التعلم لفترة أطول وترسخ المعلومات في الذاكرة.

٤.التوصيات

بناء على الاستنتاجات، يوصي الباحث بما يلي:

١.تجهيز المدارس الإعدادية بمختبرات الواقع الافتراضي وتوفير النظارات اللازمة.

٢.تدريب مدرسي التاريخ على كيفية دمج التقنية في الدروس اليومية.

٣.إعداد مكتبة رقمية تضم محتويات تاريخية مصممة بتقنية VR تتوافق مع المنهج العراقي.

٥.المقترحات

استكمالاً للبحث الحالي، يقترح الباحث إجراء الدراسات التالية:

- إجراء دراسة مماثلة على مراحل دراسية أخرى (مثل المرحلة المتوسطة) ومواد أخرى كالجغرافية.
- دراسة مقارنة بين أثر الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) في التحصيل الدراسي.
- دراسة التحديات والمعوقات الإدارية والفنية التي تواجه تطبيق التعليم الإلكتروني في مدارس محافظة صلاح الدين.

قائمة المصادر والمراجع

١.إبراهيم، محمد عبد الرزاق. (٢٠٢١). **تكنولوجيا التعليم والواقع الافتراضي: رؤية مستقبلية** . القاهرة: دار الفكر العربي، ص١٣٤-١٧٨.

٢. الجبوري، سلام وحيد. (٢٠٢٠). **طرائق تدريس التاريخ الحديثة** .عمان: دار اليازوري العلمية، ص٩٨-١١٢.

٣.الحيلة، محمد محمود. (٢٠١٨). **تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق** .ط٥. عمان: دار المسيرة، ص٨٧-١٠٤.

٤.الخوالدة، سالم أحمد. (٢٠٢٠). **استراتيجيات التدريس المعاصرة في المواد الاجتماعية** . الرياض: مكتبة الرشد، ص١٥٦-١٨٩.

٥.الدليمي، طه علي. (٢٠١٩). **فاعلية التقنيات الرقمية في التحصيل الدراسي** .مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية، المجلد ٢٦، العدد ٤، ص٩٨-١١٥.

٦.الزهراني، عبد الرحمن. (٢٠٢٢). **أثر الواقع الافتراضي في تنمية مهارات التفكير التاريخي** . مجلة العلوم التربوية، جامعة الملك سعود، ٣٤(٢)، ص٢٨٠-٣٠٥.

٧.السامرائي، هدى قاسم. (٢٠١٩). **التعليم الإلكتروني وتطبيقاته في المدارس العراقية** .بغداد: مطبعة الكتاب، ص٦٧-٨٩.

٨.الشمري، فهد بن ناصر. (٢٠١٩). **الواقع الافتراضي والواقع المعزز في التعليم** .الكويت: دار المسيلة، ص٤٥-١٧٢.

٩.العبدالله، ياسر خلف. (٢٠٢١). **صعوبات تدريس التاريخ في المرحلة الإعدادية في العراق** . مجلة الفتح، جامعة ديالى، العدد ٨٥، ص٧٨-١٠٢.

١٠. العزاوي، نجم عبدالله. (٢٠١٨). **تقنيات التعليم والاتصال** .بغداد: مكتبة الذاكرة، ص١٨٩-٢٢٣.

١١. العلي، سهاد محمد. (٢٠٢٣). **استخدام المحاكاة الحاسوبية في تدريس الجغرافيا والتاريخ** . رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة تكريت، العراق، ص٥٤.

١٢. القيسي، رؤى سعد. (٢٠٢٠). **الدراما التعليمية وتمثيل الأدوار في المناهج الدراسية** . بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات، ص٦٧-٩٥.

١٣. المشهداني، وسام توفيق. (٢٠٢١). **اتجاهات المعلمين نحو استخدام التكنولوجيا في محافظة صلاح الدين** .مجلة سر من رأى، ١٧(٣)، ص٣٨-٦٢.

١٤. الموسوي، علي حسن. (٢٠١٩). **نظريات التعلم وتطبيقاتها التربوية** .دمشق: دار العراب، ص١١٢-١٤٥.

15. Johnson, M. (2021). **Virtual Reality and Historical Empathy in Secondary Education.** Journal of Educational Technology, 12(4), pp.112-128.

16. Martinez, L. (2020). **Re-enacting the American Civil War: A VR Approach to History Teaching.** International Journal of History Education, 15(3), pp.230-248.

17. Park, S., & Lee, J. (2020). **Immersive History: Comparing VR and Video Learning.** International Journal of Digital Learning, 8(2), pp.45-60.

ملحق (١): استبيان الدراسة

بسم الله الرحمن الرحيم

عزيـــــــــــــــــــــــــزي الطالـــــــــــــــــــــــــــب،

بين يديك مجموعة من الفقرات تهدف إلى قياس رأيك وتجربتك حول استخدام الواقع الافتراضي في دروس التاريخ. يرجى وضع علامة (✔) أمام كل فقرة في الحقل الذي يعبر عن رأيك بصدق.

ت	الفقرة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	جعلني الواقع الافتراضي أشعر وكأنني جزء من الحدث التاريخي.					

ت	الفقرة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
2	أصبحت أفهم تفاصيل المعارك والأحداث السياسية بشكل أعمق.					
3	ساعدتني التجربة على تقمص دور الشخصية التاريخية ومعرفة مشاعرها.					
4	الصور والأصوات في الواقع الافتراضي كانت واقعية ومؤثرة.					
5	أفضل دروس التاريخ التي تستخدم هذه التقنية على الدروس التقليدية.					
6	زادت رغبتي في البحث عن معلومات إضافية حول الموضوعات التي شاهدتها.					
7	شعرت بأن الوقت يمر بسرعة أثناء استخدام النظارات الافتراضية.					
8	ساعدني تمثيل الدور الافتراضي على فهم وجهات نظر مختلفة في التاريخ.					
9	أستطيع الآن وصف الأماكن التاريخية لزملائي بدقة عالية.					
10	أشعر بملل أقل مقارنة بقراءة الكتاب المدرسي فقط.					
11	التقنية سهلة الاستخدام ولا تسبب لي التشتت.					
12	أعتقد أن هذه الطريقة تحسن من مستوى درجاتي في الامتحان.					

ت	الفقرة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
13	ساعدني التفاعل مع العناصر الافتراضية على تثبيت المعلومة.					
14	أتمنى تعميم هذه التجربة على باقي مواد الاجتماعيات.					
15	شعرت بالثقة عند مناقشة الموضوع التاريخي مع المعلم بعد التجربة.					
16	أستطيع تذكر تواريخ الأحداث بسهولة أكبر عند ربطها بالمشاهد الافتراضية.					
17	ساعدتني التقنية على تخيل الملابس والأدوات المستخدمة في ذلك العصر بوضوح.					
18	أشعر بأنني أقرب للشخصيات التاريخية وأفهم ظروفهم الإنسانية.					
19	زادت مشاركتي الصفية بعد استخدام الواقع الافتراضي.					
20	أجد متعة كبيرة في حضور حصة التاريخ بفضل هذه التقنية.					