الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

مجلة الجامعة الإسلامية

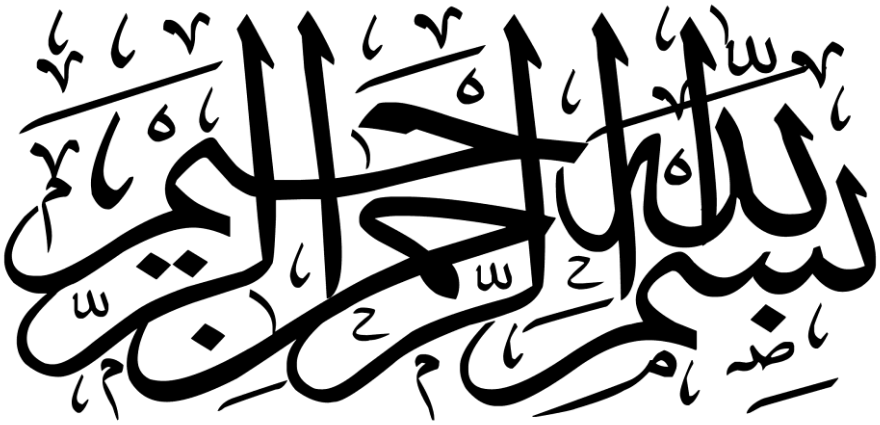
للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة

رمضان 1441هـ / مايو 2020م

العدد 1

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH


بسم الله الرحمن الرحيم

معلومات الإيداع

في مكتبة الملك فهد الوطنية

النسخة الورقية:

رقم الإيداع: 1441/7131 وتاريخ ١٤٤١/٠٦/١٨

رقم ردمد: 1658-8509

النسخة الإلكترونية

رقم الإيداع: 1441/7129 وتاريخ ١٤٤١/٠٦/١٨

رقم ردمد: 1658/8495

الموقع الإلكتروني للمجلة

https://journals.iu.edu.sa/ESS

ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة إلى البريد الإلكتروني:

iujournal4@iu.edu.sa

البحوث المنشورة في المجلة تعبر عن آراء الباحثين

ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة

جميع حقوق الطّبع محفوظة للجامعة الإسلامية

هيئة التحرير

أ.د. مُحَمَّد بن يوسف عفيفي

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

(رئيس التحرير)

أ.د. عبدالرحمن بن علي الجهني

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

(مدير التحرير)

***

معالي الأستاذ الدكتور/ راتب بن سلامة السعود

وزير التعليم العالي الأردني سابقاً أستاذ السياسات والقيادة التربوية بالجامعة الأردنية

أ.د. إبراهيم عبدالرافع السمدوني

أستاذ أصول التربية بجامعة الأزهر

أ.د. بندر بن عبدالله الشريف

أستاذ علم النفس بالجامعة الإسلامية

أ.د. عبدالرحمن بن يوسف شاهين

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الإسلامية

أ.د. عبدالعزيز بن سليمان السلومي

أستاذ التاريخ الإسلامي بالجامعة الإسلامية

أ.د. عبدالله بن علي التمام

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الإسلامية

أ.د. مُحَمَّد بن إبراهيم الدغيري

أستاذ الجغرافيا الاقتصادية جامعة القصيم

د. رجاء بن عتيق المعيلي الحربي

أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر المشارك بالجامعة الإسلامية

***

سكرتير التحرير: مجتبى الصادق المنا

الهيئة الاستشارية

معالي الأستاذ الدكتور/ مُحَمَّد بن عبدالله آل ناجي

مدير جامعة حفر الباطن

معالي الأستاذ الدكتور/ سعيد بن عمر آل عمر

مدير جامعة الحدود الشمالية

معالي الدكتور/ حسام بن عبدالوهاب زمان

رئيس هيئة تقويم التعليم والتدريب

الأستاذ الدكتور/ سليمان بن مُحَمَّد البلوشي

عميد كلية التربية بجامعة السلطان قابوس

الأستاذ الدكتور/ خالد بن حامد الحازمي

أستاذ التربية الإسلامية بالجامعة الإسلامية

الأستاذ الدكتور/ سعيد بن فالح المغامسي

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الإسلامية

الأستاذ الدكتور/ عبدالله بن ناصر الوليعي

أستاذ الجغرافيا بجامعة الملك سعود

قواعد وضوابط النشر في المجلة(*)

- أن يتّسم بالأصالة والجدّة والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
- لم يسبق للباحث نشر بحثه.
- أن لا يكون مستلّاً من بحوثٍ سبق نشرها للباحث.
- أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
- أن تراعى فيه منهج البحث العلمي وقواعده.
- ألا يتجاوز مجموع كلمات البحث (١٢.٠٠٠) كلمة بما في ذلك الملخصين العربي والإنجليزي، وقائمة المراجع.
- في حال (نشر البحث ورقياً) يمنح الباحث نسخة مجانية واحدة من عدد المجلة الذي تم نشر بحثه فيه، و (١٠) مستلات من بحثه.
- لا يحقّ للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنّشر في المجلّة إلاّ بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
- أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA) الإصدار السّادس، وفي الدراسات التاريخية نظام شيكاغو.
- أن يشتمل البحث على: صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربيّة والإنجليزيّة، ومقدّمة، وصلب البحث، وخاتمة تتضمّن النّتائج والتّوصيات، وثبت المصادر والمراجع، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
- يلتزم الباحث بترجمة المصادر العربية إلى اللغة الإنجليزية.
- يرسل الباحث بحثه إلى المجلة إلكترونيّاً؛ بصيغة (word) وبصيغة (pdf)، ويرفق تعهّداً خطّيّاً بأن البحث لم يسبق نشره، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في جهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه في المجلة.

(*) يرجع في تفصيل هذه القواعد العامة إلى الموقع الإلكتروني للمجلة https://journals.iu.edu.sa/ESS.

افتتاحية العدد الأول

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على نبينا مُحَمَّد المبعوث رحمة للعالمين ... وبعد

فهذا هو العدد الأول من مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية نقدمه للقراء الكرام مؤملين أن يجدوا فيه النفع والفائدة في مجالات العلوم التربوية والاجتماعية.

وتعتبر هذه المجلة أول مجلة متخصصة في العلوم التربوية والاجتماعية تصدرها الجامعة الإسلامية لتنظم لأخواتها من المجلات المتخصصة الأخرى في الجامعة، وتضم هيئة تحرير المجلة نخبة من الأساتذة المتخصصين في جميع مجالات العلوم التربوية والاجتماعية، وكذلك ضمت الهيئة الإشرافية كوكبة من أصحاب المعالي الذين لهم إسهامات في شتى مجالات العلوم التربوية والاجتماعية. وقد شهدت المجلة منذ الإعلان عنها إقبالاً كبيراً من الباحثين والباحثات ولله الحمد.

كل الشكر والتقدير لمقام الجامعة الإسلامية على موافقتها على إنشاء هذه المجلة، ممثلة في المدير المكلف سعادة الدكتور/ عبدالله بن مُحَمَّد العتيبي، وأخص بالشكر سعادة وكيل الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي السابق الأستاذ الدكتور/ عبدالرزاق بن فراج الصاعدي، والشكر موصول لسعادة وكيل الجامعة الإسلامية للدراسات العليا والبحث العلمي الحالي الدكتور/ حسن بن عبدالمنعم العوفي.

والشكر لأصحاب المعالي والسعادة أعضاء الهيئة الاستشارية وأعضاء هيئة التحرير، وأخص بالشكر سعادة مدير التحرير الأستاذ الدكتور/ عبدالرحمن بن علي الجهني، والزملاء العاملين في سكرتارية المجلة على جهودهم المتواصلة ومتابعتهم المستمرة فجزاهم الله خير الجزاء.

أسأل الله عز وجل أن تأتي هذه المجلة ثمارها المرجوة وأن تكون مصدراً للباحثين والباحثات في العلوم التربوية والاجتماعية.

رئيس هيئة التحرير

أ.د. محمد بن يوسف عفيفي

محتويات العدد(*)

م	البحث	الصفحة
١)	**توجّهات رسائل الدّكتوراة في قسم أصول التّربية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلاميّة في ضوء أولويّات البحث المقترحة مِن قِبَل أعضاء هيئة التدريس** د. وفاء بنت إبراهيم الفريح	٩
٢)	**مدى تمكن معلمي اللغة العربية في المرحلة الثانوية من مهارات التحدث باللغة العربية الفصيحة من وجهة نظر المشرفين التربويين والمعلمين** د. صالح بن عبدالله بن غرم الله الغامدي	٩١
٣)	**فاعلية استخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني** علي بن مستور الزهراني	١٥٩
٤)	**درجة تضمين معايير STEM في كتب العلوم للمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية** د. عطا الله بن عوده العطوي	٢٢٩
٥)	**الكفاءة الداخلية الكمية في كليات الدعوة والهندسة والعلوم بالجامعة الإسلامية** د/ منصور بن سعد بن مُحَمَّد فرغل	٢٨٥
٦)	**التوافق عبر الثقافات وعلاقته برصد الذات لدى الطلاب الدوليين في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة** د. بندر بن صلاح الميلبي	٣٢٩

(*) ترتيب الأبحاث حسب تاريخ ورودها إلى المجلة.

م	البحث	الصفحة
٧)	**تفعيل دور مواقع التواصل الاجتماعي في مواجهة التطرف الفكري من وجهة نظر الخبراء** د. عادل بن عايض بن عوض المغذّوي	٣٨١
٨)	**سلوك التأجيل التنظيمي لدى مديري المدارس الثانويّة الحكوميّة في الأردن، وعلاقته بسلوك التراخي التنظيمي عند المعلمين** أ.د. راتب سلامة السّعود د. عبلة جاسر الخطاطبة	٤٥٥

فاعلية استخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني

Effectiveness of Using Second Life Environment to Develop the Virtual Life Sills to Make Use of E-Learning Platforms

علي بن مستور الزهراني

باحث دكتوراه بجامعة أم القرى

ملخص

بشكل عام هدفت الدراسة إلى اختبار فاعلية الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life في تنمية مهارات الحياة الافتراضية؛ للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب، ولتحقيق هذا الهدف تكونت عينة الدراسة من (١٧٧) من خبراء التربية وعلم النفس والمعلمين وأولياء الأمور، و (١٣٧) طالباً ممن يدرسون بالمرحلتين المتوسطة والثانوية، و(٧٠) فرداً كعينة تجريبية وضابطة. أشارت نتائج الدراسة إلى: وجود اتفاق بنسبة كبيرة بين خبراء التربية وعلم النفس والمعلمين وأولياء الأمور على ضرورة تنمية (٣٠) مهارة من مهارات الحياة الافتراضية؛ للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني. تدني مستوى امتلاك المراهقين والشباب لـ(٩) من مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي، وتدني (٣) من مهارات الحياة الشخصية الافتراضية، وتدني (٦) من مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية، وتدني (٤) من مهارات الحياة الاجتماعية. وجود فرق دال إحصائيّاً في تقييم توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب يعزى لاختلاف نوع المقيم. وجود أثر دال إحصائيا لاستخدام إستراتيجية الإبحار الموجه في Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب.

الكلمات المفتاحية: مهارات الحياة الافتراضية – بيئة Second Life – التعليم الإلكتروني – الإبحار الافتراضي.

Abstract

In general, the study aimed to investigate the effectiveness of controlled Virtual Navigation using the Second Life Environment in developing the virtual life skills among adolescents and young people to make use of the G2 E-learning platforms. To achieve this goal, the study experimental and control samples consisted of 177experts in education, psychology, along with teachers and parents,137middle and high school students and 70 other respondents. The results of the study indicated that:

- There was a great deal of agreement between educators, psychologists, teachers and parents on the need to develop(30) virtual life skills to benefit from the G2 e-learning platforms.
- Adolescents and young people scored low at9 information literacy skills in virtual learning, 3 virtual personal life skills,6 cyber-crime prevention skills, and 4 social life skills.
- There was a statistically significant difference in the assessment of the availability of acquired virtual life skills for G2 e-learning platforms between adolescents and young people due to the different assessors.
- There was a statistically significant impact on the use of the G2 navigation strategy in developing the virtual life skills to make use of the G2 e-learning platforms by adolescents and young people.

- Key Words: Virtual Life Sills- Second Life Environment- E-Learning

مقدمة

تؤكد التحديات المعاصرة على أهمية توظيف التقنية الحديثة في أنشطة التعليم والتدريب، إذ أصبح هناك ربط وتكامل في الخدمات بين التقنية؛ لهذا تعد المهارات الرقمية جزءًا أساسيًّا من إطار التعليم الشامل. وتعد العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد مجالاً فرض نفسه على مجالات التعليم والاقتصاد والسياسة والتفاعل الاجتماعي؛ لوجود مزيج من التقدم في البرمجيات يجمع بين الرسومات والتواصل التي تتيحه بنية تطبيقات الجيل الثاني من الويب، فتلك العوالم توفر درجة كبيرة من السيطرة على الأفراد، فالملايين يدخلون هذه العوالم يوميّاً بدافع الفضول والرغبة بالاستكشاف والعمل.

ويشير تقرير إدارة البحوث والوظائف في البنك الدولي لعام ٢٠١٨م http://www.worldbank.org/404m لضرورة أن تسارع دول العالم من وتيرة عملها لتأهيل المراهقين والشباب وتدريبهم للتوافق مع متطلبات سوق العمل المستقبلي، خاصة وأن وظائف أمن المعلومات والشبكات، وتطوير التطبيقات والبرمجيات، وتحليل نظم برمجيات وبيانات، وتصميم صفحات ويب والمواقع الافتراضية والطباعة الثلاثية الأبعاد، وحماية الخصوصية والأمن السيبراني تعد جميعها من أهم وظائف المستقبل قبل حلول عام ٢٠٤٠م، وتناغماً مع ذلك أوصى مركز الإطار الوطني للمؤهلات بهيئة تقويم التعليم والتدريب السعودي https://www.eec.gov.sa/ بضرورة رفع جودة مخرجات التعلم المرتبط بمهارات الحياة المرتبطة بالتعامل مع تكنولوجيا المعلومات والاتصال (ICT)، بما يتناسب مع متطلبات التنمية الاقتصادية والاجتماعية للدخول لعالم عصر المعرفة والاقتصاد الافتراضي.

ووفقاً لمنظمة الشراكة من أجل مهارات القرن ٢١ تعد مهارات الحياة الافتراضية من المهارات اللازمة للنجاح الدراسي والعمل المهني التي يمكن من خلالها معالجة مشكلتي إدمان الإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي التي بلغت في دول الشرق الأوسط (١١%)، ومشكلة الأمية الرقمية المرتبطة بمنصات التعليم الإلكتروني، ونظم التعلم الإلكتروني، والفصول الافتراضية، وتطبيقات شبكات التواصل الاجتماعي ذات الطابع التعليمي التي بلغت نسبتها بين صفوف طلاب الدول العربية (٨٥%)؛ لذلك عدُّت (UNESCO) في تقريرها الصادر بعام ٢٠١٨م أن تنمية مهارات الحياة الافتراضية أصبحت قضية ملحة تفرضها التحديات التكنولوجية المعاصرة والمستقبلية باعتبارها أهدافاً تفرضها احتياجات القرن الـ٢١ سواء على المستوى النفسي أو التربوي أو التكنولوجي التي شددت عليها أجندة التعليم لعام٢٠٣٠م، باعتبارها جزءاً من مهارات الحياة للمراهقين والشباب https://ar.unesco.org/education2030.

وتعرف Mascia et al.(2018) مهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني بأنها: قدرات وسلوكيات إيجابية تكيفية تتناول الوعي المعلوماتي بالتعلم الرقمي، مهارات الحياة الشخصية الافتراضية، الوقاية من الجرائم السيبرانية، ومهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية تسهم بمساعدة المتعلمين على التعامل الواعي مع متطلبات وتحديات منصات الجيل الثاني للتعليم، وتجنب السلوكيات المحفوفة بالمخاطر وبناء علاقات سليمة.

يتفق (Daniels & Billingsley, 2018; Thiyam,2017) على أن بيئات التعلم التقليدية تعتبر بيئات غير مناسبة لتعليم واكتساب مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب لوجود الكثير من العناصر التي تعيق عملية التمكين المهاري الواعي

والفعال؛ لذلك تمت التوصية بضرورة اعتبار الإبحار عبر الجولات الافتراضية وبيئات التعلم الافتراضية ثلاثية الأبعاد لاسيما بيئة Second Life الوعاء الأفضل والأنسب لتنمية مهارات الحياة الافتراضية لعدة أسباب منها:

- أنها تتوافق مع السياق البنائي لمهارات الحياة الافتراضية وأهدافها وتطبيقاتها.
- أنها تعد من أحدث مجتمعات التعلم التي تتخذ من المحاكاة أنموذجاً لإتاحة الفرصة للمتعلمين؛ للمعايشة والتفاعل بما يسهم في القضاء على عيوب التعليم عن بعد.
- أنها تعد بديلاً تربوياً مناسباً لتحسين نواتج التعلم المهاري والمعرفي والوجداني على نحو تجريبي بما يسمح بملاحظته واستكشافه باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي.
- أنها تسمح باستخدام أنواع مختلفة من العروض البانورامية، وثلاثية الأبعاد بما يتيح للمتعلم التنقل داخلها للحصول على المعلومات التي يرغب في معرفتها.
- أنها تناسب الخصائص العمرية للمراهقين والشباب، وتتوافق مع انهماكهم المتواصل بتكنولوجيا المعلومات والألعاب الإلكترونية.
- أنها تسمح بتسهيل عمليات تطبيق المهارات عبر تجربة اجتماعية فردية داخل بيئة تكنولوجية معززة وقابلة للتكامل مع نظم إدارة التعلم التفاعلي النشط.

وعلى الرغم من كل تلك المميزات الإيجابية للإبحار عبر الجولات الافتراضية في Second Life إلا أن (Dabbagh et al., ؛ Fisher,2013; Ferdi, 2015 Vanaja, 2016) 2016 يرون أن الإبحار الافتراضي الحر كعملية استكشافية غير مقيدة للتجول في بيئة Second Life قد تفشل عملية التعليم المهاري وتخرجها عن أهدافها، في حين أن

الإبحار الموجه من شأنه توجيه المتعلم وإرشاده لتحقيق أقصى فائدة من التعلم باستخدام Second Life.

مشكلة الدراسة:

أولًا: نبعت مشكلة الدراسة الحالية من المؤشرات الدولية التالية:

- أشارت الإحصاءات الصادرة من معهد اليونسكو لمؤشرات جودة التعليم لعام ٢٠١٨م http://uis.unesco.org، والجمعية الدولية لتكنولوجيا التعليم (ISTE)، وجمعية الاتصالات التعليمية والتكنولوجية (AECT) إلى تدني مستوى اكتساب وممارسة المراهقين والشباب في العالم العربي لمهارات الحياة الافتراضية؛ مما يضعهم في زاوية ضيقة جدًّا معرفيّاً ومهاريّاً مقارنة بنظرائهم في البلدان الأخرى.
- أشار بيان مجلس وزراء الداخلية العرب لعام ٢٠١٧م https://carjj.org/protected-node?destination أن جرائم تقنية المعلومات، وأمن وسلامة الفضاء السيبراني، وغسل الأموال، وتمويل الإرهاب تتطلب جهوداً حثيثة من قبل خبراء التربية وعلم النفس وتقنية المعلومات المعنين بتعليم وتنشئة المراهقين والشباب؛ لأنها تمثل تحدياً أمنيّاً، واجتماعيّاً، وفكريّاً، وتربويّاً خطيراً على حاضر ومستقبل المجتمعات العربية.
- أكد تقرير المنتدى العالمي حول الشرق الأوسط وشمال إفريقيا لعام ٢٠١٩م https://www.weforum.org أن التحدي الذي يواجه

المعلمين اليوم هو تجاوز التفكير في تكنولوجيا المعلومات كأداة أو "منصات تعليمية تدعم تقنية المعلومات، فبدلاً من ذلك، عليهم أن يفكروا في تعزيز قدرة الطلاب وثقتهم بالتفوق في عالم تتواجد فيه الوسائط الرقمية في كل مكان.

- أكدت مبادرة المنظمة ALECSO الخاصة باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال http://www.alecso.org/newsite، ومبادرة مكتب التربية العربي لدول الخليج الخاصة بالتعلم الإلكتروني(٢٠١٥)، بالإضافة لرؤية السعودية ٢٠٣٠م الخاصة بالتعليم وجودة الحياة https://vision2030.gov.sa/ على ضرورة تكمين المراهقين والشباب من مهارات الحياة الافتراضية من خلال الإفادة من التطبيقات والممارسات التعليمية، لاسيما البرمجيات الإلكترونية التفاعلية الآمنة التي تدعم تلك الجوانب بشكل فعال.

ثانيًا: نبعت مشكلة البحث الحالي من الخبرة الميدانية للباحث، إذ لاحظ عدم وجود محتويات ومناهج تعليمية موجه لطلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية تهتم بتنمية مهارات الحياة الافتراضية.

ثالثًا: نبعت مشكلة البحث الحالي من الملاحظات الأكاديمية التالية:

ظهر من خلال مراجعة الباحث الأدبيات العلمية وجود مجموعة من الملاحظات، ومنها:

- وجود توجه كبير لدى خبراء التربية والتعليم يدعو لوجوب رعاية مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب في جميع المؤسسات الاجتماعية والتربوية، خاصة في ظل عدم معرفة الآباء والمعلمين لكيفية تنمية هذه المهارات بشكل مناسب، وهو ما اتفقت عليه دراسة (Fernánde &Díaz, 2016)، ودراسة Bennett Maton & Kervin, (2018).
- تدني مستوى مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين، وهو ما اتفقت عليه دراسة (Siddiq&Scherer,2016)، ودراسة (Leahy&Wilson,2014)، ودراسة (Cranmer, 2014)، ودراسة (Pérez& Castro-Zubizarreta,2016)، ودراسة (Van Laar &van Deursen, 2017)، والتي أشارت جميعها إلى تدني مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب.
- تعرض المراهقين والشباب لمخاطر التعامل مع تطبيقات الإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي ومنها مشكلات عدم القدرة على الاستفادة الإيجابية منها، والتعرض لمشكلات التنمر الإلكتروني، وسهولة امتصاص القواعد السلوكية المنحرفة التي تؤثر على تفاعلهم مع الآخرين وتنقص من مستوى وعيهم المعلوماتي، وهو ما اتفقت عليه دراسة (Fleaca, 2017)،ودراسة (Katerina & Loizou, 2017).

- عدم وجود صيغة محددة لمهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني اللازم للمراهقين والشباب من وجهة نظر خبراء التربية وعلم النفس والمعلمين وأولياء الأمور في المملكة العربية السعودية.
- عدم توافر معايير تربوية ونفسية وتكنولوجية يمكن في ضوئها بناء بيئة افتراضية آمنة باستخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب تراعي رأي خبراء التربية وعلم النفس، وخصوصية المجتمع العربي والسعودي (على حد علم الباحث).
- عدم الاستفادة بشكل إيجابي من التطبيقات والخدمات التي تقدمها بيئة Second Life في مجال التعليم والتدريب كبيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد، يشيع استخدامها لدى المراهقين والشباب.
- عدم وجود برامج تدريبية أو دراسات عربية أو محلية تناولت استقصاء أثر التعلم بالإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life في تنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب.

وعليه تحددت مشكلة الدراسة في الأسئلة التالية:

١) ما مهارات الحياة الافتراضية الواجب توافرها لدى المراهقين والشباب للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني من وجهة نظر خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور؟
٢) ما مستوى توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب؟
٣) هل يختلف مستوى تقييم درجة توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب باختلاف نوع المقيم (المعلمين/ أولياء الأمور/ الطلاب أنفسهم)؟
٤) ما فاعلية الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life في تنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب؟

أهداف الدراسة:

١) التعرف على مهارات الحياة الافتراضية التي يجب توافرها لدى المراهقين والشباب للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني من وجهة نظر خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور.
٢) الكشف عن مستوى توافر مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب للاستفادة ن منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.
٣) التعرف على مدى اختلاف مستوى تقييم درجة توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى

المراهقين والشباب في ضوء اختلاف نوع المقيم (المعلمين/ أولياء الأمور/ الطلاب أنفسهم).

٤) التعرف على فاعلية استخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب.

أهمية الدراسة:

١) أنها تتناول استقصاء أثر الإبحار الموجه باستخدام بيئة Second Lifeلتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب في ضوء إمداد القائمين على تصميم الجولات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ببعض المعايير التربوية والنفسية.

٢) أنها تمثل صيغة إجرائية تعكس الأهمية التعليمية والتكنولوجية لمهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب الذين يشكلون هدفاً إنمائيّاً لشغل وظائف المستقبل.

٣) قد تفيد المؤسسات التربوية والباحثين بمجال التربية وتكنولوجيا التعليم والمعلومات المعنيين بالتمكين المعرفي والتكنولوجي للمراهقين والشباب، والمعنيين بوقايتهم من مخاطر الفضاء السيبراني وتحدياته.

٤) قد تسهم بدعم وتطوير برامج بيئات التعلم الافتراضية ثلاثية الأبعاد، لاسيما بيئة Second Life لتكون بيئات تعليمية وتربوية لديها القدرة على تطوير المهارات والأبنية النفسية والمعرفية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني بشكل آمن وصولًا لولوجهم لعصر الاقتصاد المعرفي.

٥) يمكن أن تفيد صناع القرار التربوي والتقني بصياغة برامج وخطط تنموية وتشريعات قانونية واقتصادية تدعم توجه التعليم نحو الاقتصاد المعرفي عبر فهم الخصائص التربوية والنفسية والتكنولوجية والمهارية لمجتمع الدراسة؛ بما يدعم سد الفجوة بين مخرجات البحوث التعليمية ومتطلبات وأهداف الخطط التنموية.

مصطلحات الدراسة:

١) الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام ببيئة Second Life: يعرف إجرائيّاً بأنه إستراتيجية تعليمية انغماسية يتم توفيرها في بيئة افتراضية آمنة تربويًّا ونفسيًّا وتكنولوجيًّا عبر موقع الحياة الثانية على شبكة الإنترنت https://secondlife.com/ وفقاً لوجهة نظر خبراء التربية وعلم النفس؛ لتوجيه الطالب نحو مسارات مقيدة يتبعها لاستكشاف محتويات جولة مهارات الحياة الافتراضية، والتنقل فيما بينها عبر مجموعة من العناصر الرقمية التي تسهل عملية الاكتساب المهاري.

٢) مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني: تعرف إجرائيًّا بأنها سلوكيات إيجابية تكيفية تساعد المراهقين والشباب على التعامل الواعي مع متطلبات منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

الإطار النظري

أولًا: منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني:

- **يعبر مفهوم منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني:** عن مجموعة الخدمات التفاعلية عبر الإنترنت، وترتبط مع بعضها بطريقة مرنة تدمج أدوات منفصلة توفر للمتعلمين إمكانية الوصول إلى المعلومات والأدوات والموارد اللازمة لدعم علمية التعلم الافتراضية، وهي تعتمد على أدوات تدعم تكوين مجتمعات التعلم عبر الشبكات تسمح بالتعديل والقراءة من قبل المستخدم، وتسمح بالوصول إلى التعلم بحرية، وتتميز هذه المنصات بالقدرة على إدارة المحتوى التعليمي، ووضع المخططات والخرائط المفاهيمية للمنهج، بالإضافة إلى احتوائها على العديد من الأدوات والخدمات، مثل: المنتديات، ونظام التراسل، والمدونات، والمناقشات الجماعية (الفار،٢٠١٣).

- **فلسفة ومبادئ منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني وأهدافها:**

١) التعليم المستمر، والتعليم الذاتي المعتمد على قدرات الأفراد واستعداداتهم.

٢) المرونة في توفير فرص التعليم للمتعلمين وتفاعلهم معها بصرف النظر عن الزمان والمكان.

٣) مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين عبر الفرص المتاحة، وحق الفرد في التعليم مدى الحياة وفق ظروفه وإمكاناته.

٤) التعليم التشاركي الذي يسمح بتبادل الخبرات بين المتعلمين، وتداول المعلومات ليستفيد كل المشاركين من بعضهم بعضاً.

- **يتميز التعلم الذاتي المعتمد على منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني بمجموعة من الخصائص، ومنها:**

١) الحافز والكفاءة الذاتية في التعلم الشبكي.

٢) إدارة الوقت وبيئة التعلم بتهيئة وسيط الاتصال الرقمي.

٣) إدارة مساعدة التعلم في إتمام أنشطة التعلم، وتحقيق أهدافه من خلال الاستعانة بالأفراد الخبراء عبر شبكة الإنترنت.

- **مزايا التعليم الإلكتروني عبر منصات الجيل الثاني:** ذكر مكتب التربية العربي لدول الخليج (٢٠١٥) مجموعة من مزايا التعليم الإلكتروني عبر منصات الجيل الثاني، ومنها:

١) تنوع أساليب التدريس والتقييم في بيئة التعلم الإلكتروني بطريقة تراعي الفروق الفردية.

٢) رفع مستوى الجودة في العملية التعليمية باتباع نماذج التصميم التعليمي والتدريس.

٣) يسهم التعلم الإلكتروني في تقليل التكلفة للعملية التعليمية بإعادة استخدام المحتوى.

٤) توفير تعليم مرن ومفتوح وموزع يتجاوز حدود الزمان والمكان ومحدودية المصادر.

٥) زيادة فرص التعليم التعاوني، ونقل بيئة المدرسة إلى بيئة أكثر واقعية.

٦) مراعاة تنوع أنماط التعلم للمتعلمين، وتلبية احتياجاتهم، وتمكينهم من القيام بدور إيجابي للتعليم النشط.

- **أنواع منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني**: نتيجة لتطور شبكة الإنترنت ظهر الجيل الثاني من التعلم الإلكتروني، ومن أهم منصاته ما يلي:

١) **المدونات Weblogs**: هي إحدى أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني على شبكة الويب تسمح لصاحبها بنشر المحتوى (نصوص، ومقاطع فيديو، وصور) في قوالب جاهزة، يقوم النظام بنشر هذا المحتوى بشكل دوري، بالإضافة إلى التعليق على المحتوى، بحيث يدور نقاش حول ما يُعرض في المدونة من محتوى، وليس مجرد صفحات للقراءة.

٢) **محررات الويب التشاركية WIKI**: هو تطبيق يتيح لأي مستخدم أن ينتج أو يحرر صفحة إنترنت من خلال المتصفح على جهازه، وبحرية دون الحاجة لمعرفة لغة ترميز أو برمجة؛ بل بالكتابة النصية مباشرة، تتيح التعليم/التعلم التعاوني عن طريق المشاركة في تحرير المحتوى، كما يتم التعديل، والحذف، والإضافة مع الاحتفاظ بالنسخ السابقة والتي تمكن المعلم من متابعة التغييرات التي يحدثها كل متعلم في المحتوى.

٣) **التلقيم RSS**: هي خدمة تُمكن الطلاب من الحصول على المعلومات من المواقع التعليمية بشكل تلقائي دون الحاجة إلى زيارة الموقع الذي استمدت منه هذه المعلومات، وتمكن من الحصول على الملفات السمعية والمرئية.

٤) **اليوتيوب YouTube**: **هو** موقع يوفر مقاطع فيديو على الإنترنت، مع إمكانية تحميل تلك الخاصة بالمحتوى الدراسي المخصص لمقرر معين باستخدام ذاكرة فلاش؛ مما يسهل عرض ملفات الفيديو للطلاب بتقنية عالية وبتكلفة أقل (آل محيا،٢٠١٨).

٥) **موقع Flickr**: هو موقع لمشاركة الصور والفيديوهات، وحفظها وتنظيمها، يتم استخدامه من قبل المدونين من خلال إعادة استخدام الصور الموجودة فيه.

٦) **موقع Digg**: هو موقع ويب ٢.٠ يقدم خدمة المفضلات الاجتماعية، ويتيح للمستخدمين إضافة وتقييم مواضيع الأخبار والمدونات وغيرها، ويضيف المستخدمون وصلات لصفحات الأخبار والمدونات من الإنترنت إلى الموقع http://digg.com/.

٧) **موقع Google Docs**: هو برنامج لمعالجة كلمات وجداول ممتدة وعروض تقديمية مجانية، يعمل على الويب، مُقدم من جوجل، ويسمح للمستخدمين بإنشاء وتحرير الملفات عبر الإنترنت

بالتشـــــــارك مـــــــع مســـــــتخدمين آخـــــــرين /https://www.google.com/intl/ar_sa/docs/about

٨) **موقـــع Delicious.com**: هـــو موقـــع مفضـــلة اجتماعيـــة يتـــيح لمستخدميه إضافة ومشاركة روابط مختلفة من الويب ٢.٠، وهو جزء من مجموعة مواقع شركة Yahoo.

٩) **موقع My Space**: هو أحد وسائل التواصل الاجتماعي يقدم خدمات الشبكات الاجتماعية على الويب ويقدم شبكة تفاعلية بين الأصدقاء المسجلين في الخدمة، بالإضافة إلى خدمات أخرى كالمـــدونات، ونشـــر الصـــور والموســـيقى، ومقـــاطع الفيـــديو، والمجموعـات البريديـة، وملفـات المواصـفات الشخصـية للأعضـاء المسجلين/ https://myspace.com.

١٠) **موقع Library Thing**: هو موقع ويب من نوع فهرس مكتبة اجتماعية للمعلومات/ https://www.librarything.com

ثانيا: مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني:

تعد مهارات الحياة إحدى المفاهيم التربوية الحديثة، وعَرّفت منظّمة UNESCO المهارات الحياتيّة بأنّها: مجموعة من السلوكيات التي تلزم كلّ فرد، تستخدم بمسؤولية لاتخاذ قرارات صحيحة، وللتواصل بفعاليّة مع الآخرين، والتأقلم مع الظروف المحيطة، وإدارة الذات لتفادي الوقوع في المشكلات والتعامل معها بفعالية بما يؤدي للتقدّم والنجاح (Fernánde &Díaz,2016).

وتعرف مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني بأنها: مجموعة من السلوكيات النفسيّة والشخصيّة والاجتماعية والتكنولوجية للاندماج مع العالم الرقمي (المعلومات والخدمات)، تكتسب عبر التعلم تستخدم للتعامل التفاعلي مع الكائنات والبيئات الافتراضية، وتطبيقات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني، والمشكلات التي تواجه المتعلم أثناء تفاعله مع منصاتها بفعالية Bennett Maton & (Kervin, 2018).

أهمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني:

- تحقق التكامل بين المتعلم والحياة الافتراضية عبر ربط حاجات المتعلمين بمواقف الحياة الافتراضية ومتطلبات القرن الـ٢١.
- تسهم في إكساب المتعلم القدرة لدمج ما يتعلمه وما يواجهه خلال التفاعل مع منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.
- توفر الإثارة والتشويق للعملية التعليمية؛ لارتباطها بحاجات المتعلم، وتزوده بأساليب حديثة للحصول على المعلومات ذاتيًّا.
- تساعد المتعلم في إدارة حياته الافتراضية بشكل مرن وفعال بالاعتماد على نفسه والقدرة على التكيف الإيجابي مع بيئته، وإعطائه الفرصة ليعيش بشكل أفضل في المجتمع المعلوماتي(Siddiq&Scherer, 2016).

أهداف تعليم مهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني: ذكر Cranmer (2014) أن تعليم مهارات الحياة الافتراضية يستهدف التالي:

- تنمية الثقافة المعلوماتية للمتعلِّمين؛ ليكونوا قادرين على التعامل مع متغيرات الحياة الافتراضية.
- تنمية قدرةِ المتعلِّمين على مهارات البحث، والتقييم، والاستدلال المنْطقي، والتَّفكير العلمي الرقمي؛ لتحقيق نتائج تعليمية أفضل.
- تنمية قدرة المتعلمين على التفاعُل المعلوماتي، والشخصي، والاجتماعي، والتكنولوجي عبر منصات التعليم الإلكتروني.
- تنمية مهارات البحث والتقييم الرقمي، وتعميق قواعد المحاكمة العقلية للمعلومات المزيفة، والوصول للمعلومات بجودة عالية عبر الإنترنت؛ لتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

تصنيف مهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني:

نظراً لحداثة مفهوم مهارات الحياة الافتراضية؛ فليس هناك تصنيفٌ موحَّدٌ لهذه المهارات، وإنَّما يتمُّ تحديد هذه المهارات من خلالِ معرفةِ حاجات الطُّلاب وتطلعاتِهم، بحسب المشكلات التي تنجم عندما لا يحقق الطلاب السُّلوكيات المتوقَّعة منهم من خلال الرجوع إلى القوائم التي افترضَها التربويون كمهارات (Pérez& Castro-Zubizarreta, 2016).

وبشكل عام، تشير المنظمة البريطانية لمهارات الحياة الافتراضية لدى طلاب مراحل التعليم العام https://www.digitallifeskills.org.uk/ إلى أنّ تصنيف هذه المهارات داخل أي سياق مجتمعي يجب أن يتمّ في ضوء طبيعة أهداف النظام التعليمي، والخصائص الثقافية والاقتصادية والمعلوماتية.

ثالثًا: الإبحار الموجه في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

تعرف البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

بأنها تمثيل حاسوبي ثلاثي الأبعاد كعمليات محاكاة تفاعلية مدعمة بتغذية راجعة لواحدة أو أكثر، تُشعر المستخدم بالمكان والأفعال والاندماج داخل المشهد، يمكن عرضها من خلال متصفحات متعددة (Yasin et al, 2012).

يعرف الإبحار الافتراضي:

بأنه إستراتيجية تعليمية بنائية تقوم على تجول المتعلم في بيئة الواقع الافتراضي من خلال التحرك داخل الجولة مثلما يحدث في الحياة الحقيقية بإضافة الواقعية والشعور بالاستغراق داخل الجولة (Šašinka et al., 2018).

أنماط الإبحار بالجولات الافتراضية:

يذكر Kim (2005) نوعين للإبحار الافتراضي هما:

١) الإبحار الحر: هو ذلك التجول الذي يستطيع المتعلم من خلاله التحرك بحريه داخل الجولة الافتراضية، كما يحدث في الحياة الحقيقية؛ ليتم إعطاؤه الحرية للتحكم بعملية تعلمه بإضافة الواقعية والشعور بالاستغراق داخل الجولة.

٢) الإبحار الموجه: هو التجول بتحديد الطرائق الفعالة في بيئة الواقع الافتراضي بدلا من إطلاق العنان للمتعلم لاتخاذ القرارات بنفسه التي قد تكون غير ملائمة، فهو يعتمد على توجيه المتعلم عبر عملية استكشافية بتقديم معلومات توضح له كيفية الإبحار.

يعرف الإبحار الموجه في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بأنه إستراتيجية للتصميم التوجيهي للتعليم تتركز على تنظيم محتوى المادة التعليمية للمتعلمين في بيئة تفاعلية تضم مجموعة من الأدوات الرقمية المتنوعة يمكن توظيفها عبر الإنترنت لتقدم مجموعة من البدائل التي تتيح للمتعلم فرصاً متنوعة للتعرف على محتويات التعلم.

الأهمية التعليمية للإبحار الموجه في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

١. تشجع المتعلمين على التعلم الذاتي مدى الحياة.
٢. تَعدُّ شكلًا جديدًا يدمج استخدامات التكنولوجيا المبتكرة.
٣. تَعدُّ مصدرا للمتعة والتشويق.
٤. تنوع الوسائط التعليمية.
٥. تعزز خبرة المتعلمين وتتيح لهم الفرصة لعرض مجموعة متنوعة من الخبرات خلال الرحلة(الشهري، ٢٠١١).

خصائص الإبحار الموجه في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

١. سهولة الإتاحة والقابلية للتعديل على المحتوى.
٢. التكامل الافتراضي عبر الارتباط بمصادر خارجية.
٣. أقل تكلفة مادية.
٤. تساعد المتعلم في تحديد موضعه داخل الجولة.

٥. القابلية للتشاركية بين مواد ومصادر أخرى للتعلم. (الشهري، ٢٠١١).

أشهر التطبيقات والبرامج الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

- **تطبيقHive7**: يعد دردشة ثلاثية الأبعاد مجانية، وظيفتها تقتصر على تزيين الخلفية برسومات بسيطة جدًّا، ويتميز بسهولة الاستخدام، ويقدم مجموعة من السلوكيات عبر إقامة علاقات اجتماعية بين المشاركين، يتكلمون ويمشون سيراً على الأقدام، ويذهبون لمختلف مرافق الحياة كالمدارس وغيرها.
- **تطبيق Imvu**: هو عبارة عن لعبة ثلاثية الإبعاد مجانية، تمكن المستخدم من إنشاء موقع له، والتفاعل مع الصفحات الرئيسة التي تم إنشاؤها من المستخدمين الآخرين، تضم أكثر من(٥٠) مليون مستخدم.
- **تطبيق Kaneva**: هو دردشة ثلاثية الأبعاد تمكن الأعضاء من إنشاء الصورة الرمزية الخاصة بهم، ويمكن تعديلها وارتداء الملابس، وكل مستخدم لديه غرفة خاصة به يمكن تحميلها من جهاز الكمبيوتر، وفي هذا العالم الافتراضي يمكن الشراء والدفع ببطاقة ائتمان حقيقية.
- **تطبيق Activeworlds**: هو عبارة عن منصة واقع افتراضي ثلاثية الأبعاد، اجتماعية، مجانية، يتم دخول المستخدمين بعد اختيار اسم خاص يتيح لهم الدردشة مع بعضهم، أو مزاولة أعمال البناء، وزيارة الأماكن الحكومية وغير الحكومية، وتمنحهم قدرات تصفح الإنترنت والدردشة الصوتية، والرسائل الفورية والتواصل والاستكشاف، وإنشاء وبناء مناطق خاصة بهم لعرض المعلومات، وتسهيل تبادل المحتوى، توفر فرصة غنية للمؤسسات التعليمية

للاستفادة من تقنيات الاتصال والتفاعل لتوفير بيئات وظيفية ملائمة لأهدافها.

- **تطبيق الحياة الثانيةSecond Life**: يعد أحد نماذج الجيل الرابع من العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد، يتخطى مفاهيم المتعة والترفيه ليشمل التعلم والتدريب والسياحة والتسوق، والقيام ببعض الأنشطة على نحو استثماري، يتم إدارته من قبل شركة Linden Lab، وهو هي منصة مجانية تعمل على استعارة واقع حقيقي لمساحات افتراضية تسمح للمستخدمين بإنشاء عوالم افتراضية يسكن فيها (٣٠٠) مليون مستخدم على هيئة Avatars لتعبر عن شخصيات فردية تحمل أسماءً مستعارة لا تحمل بالضرورة أدواراً محددة، للمستخدم الحق في اختيار الدور الذي يريد أن يلعبه في الحياة الثانية بشكل حقيقي أو خيالي.

يتضمن تطبيق Second Life: الكثير من المميزات، ومنها:

١) الاستمرارية وتوفير مساحة مشتركة تسمح لعدة مستخدمين بالمشاركة في وقت واحد.
٢) تضمنه لعدد كبير من التفاعلات الاجتماعية والإنسانية الموسعة والغنية المعززة للعب الأدوار والمحاكاة في بيئة ثلاثية الأبعاد على نحو مباشر.
٣) يشبه لحد كبير العالم الحقيقي.
٤) توفير الوقت والجهد والمال، غزارة المحتويات.
٥) تفعيل الممارسة الفردية والجماعية.

٦) تفعيل الانهماك الجيد بالتعلم عبر بيئة ثلاثية الأبعاد تعزز الإحساس بالتواجد.

٧) التأثير المباشر على الجوانب الوجدانية والدافعية.

٨) منح المتعلم الفرص الكافية لإنتاج المحتوى بشكل حر وفعال.

٩) يساعد المتعلمين على التطور في مواقف إيجابية متعددة الثقافات.

١٠) يلبي الاحتياجات التعليمية للمتعلمين (Aldosemani & Shepherd,2014).

طريقة الانضمام لبيئة Second Life:

للانضمام لبيئة Second Life تتبع الخطوات التالية:

١- الدخول لموقع الحياة الثانية على شبكة الإنترنت https://secondlife.com/.

٢- التسجيل واستيفاء المعلومات الشخصية لإنشاء الحساب الشخصي https://join.secondlife.com/.

٣- اختيار المعادل الرقمي الذي يرغب الشخص في أن يمثله ويتعامل مع في بيئة Second Life.

٤- تثبيت برنامج دخول وتصفح بيئة Second Life، والتجول فيها https://secondlife.com/support/downloads/.

٥- الدخول لبيئة Second Life، وبداية استكشافها، والتعرف على معالمها، والتعرف على فعاليتها وأنشطتها (الحايك،٢٠١٣).

التوجيهات الأساسية الخاصة بالمعلومات التي يحتاجها المتعلم لتقديم المحتوى التعليمي في تطبيق Second Life:

- **أولًا: توجيهات خاصة بالمعلومات الإجرائية:** يتم في ضوئها تضمين عبارات بسيطة الهدف في المهام المرتبطة بالمتعلم، تخبره بما يجب أن يفعله، وتشمل توضيح الإجراءات المستخدمة لتقديم المحتوى، وتقدم تعريفات تساعد المتعلمين على استكمال مهامهم.
- **ثانيًا: توجيهات خاصة بالمعلومات المفاهيمية:** تضع كملخصات تشرح المحتوى والغرض من هذه المعلومات، وتخبر الطلاب بما يحتاجون لمعرفته بتقديم معلومات كافية لكل مراحل الاستخدام من جانب المعلمين الذين يحتاجون للمعلومات المفاهيمية.
- **ثالثًا: توجيهات خاصة بالمعلومات المرجعية:** تقدم أجزاء منفصلة من المعلومات تعزز الفهم واتخاذ القرار، وتقدم المعلومات التي ستستخدم بشكل متكرر أو نادر.
- **رابعًا: التوجهات الخاصة في المعلومات الهجينة:** تقدم عروضاً مناسبة يمكن فهمها بسهولة، وتستخدم عروضاً لبيان كيفية عمل هذه الإجراءات؛ لتمكين المتعلمين من استكمال المهمة عندما يتبعون إجراءات محددة (Van Laar &van Deursen, 2017).

معايير تصميم أساليب التوجيه في الجولات الافتراضية في تطبيق Second Life:

- أن تكون بسيطة وواضحة وسهلة الاستخدام، وشكلها مألوف بالنسبة للمتعلم.

- أن تقدم في أشكال وتصميمات متنوعة، في شكل نصي، أو بصري، أو سمعي يوضح خطوات أداء المهمة المطلوبة.
- أن تقدم في شكل إجراءات توجيهية قصيرة يتبعها المتعلم وتخاطبه بصيغة معززة.
- أن تقتصر التوجيهات المتقدمة على عبارات مختصرة وسهلة الفهم تحمل معلومات تفيد المتعلم نحو الأداء الصحيح (مبارز وإسماعيل، ٢٠١٠).

أهمية التوجيه في الجولات الافتراضية في تطبيق Second Life:

١- مساعدة المتعلم على معرفة الخطوات المهمة للبقاء في المسار الصحيح ليبقى المتعلم على الطريق الصحيح.
٢- إعطاء فرصة أكبر للمتعلم لاكتساب المهارات المطلوبة بالمعرفة والأداء.
٣- دعم التعلم الذاتي كقوة دافعة للمتعلم تحفزه وتوجهه للمهمة التعليمية وتبسيطها وإنجازها؛ لتقليل الإحباط الذي قد يواجه المتعلم أثناء التعلم.
٤- يساعد المتعلم لاستمراره بالتعلم وتشجيعه؛ لتقليل كمية الأخطاء المرتكبة للوصول للتمكن.

مواصفات الجولات الافتراضية في تطبيق Second Life:

١- أن تسمح للمتعلم بالإبحار فيها عبر محتوياتها مع إمكانية معالجتها، والتفاعل مع مكوناتها.
٢- أن تمنح للمتعلم شعوراً بالمعايشة، والاستغراق، والارتباط.
٣- أن تتيح إمكانية التحكم في بعض خصائص واجهة التفاعل.

٤- أن تستخدم نظاماً ثابتاً للإبحار يستخدمه المتعلم للانتقال بين كل أرجائها

٥- أن يراعى التأكد من أن الكائنات الرقمية القابلة للنقر تنقل المتعلم لمشاهد أخرى.

٦- أن تراعي وضوح وظائف أدوات الإبحار المختلفة للمتعلم (Van Laar &vanDeursen, 2017).

(الدراسات السابقة)

نظرًا لحداثة مفاهيم الدراسة الحالية مهارات الحياة الافتراضية والتعلم باستخدام بيئةSecond Life ، وعلى حد اطلاع الباحث لا توجد دراسات أكاديمية مباشرة تناولت مشكلة الدراسة الحالية؛ إلا أن هناك بعض الدراسات غير المباشرة التي تناولت فاعلية استخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات أخرى وثيقة الصلة بعينة الدراسة الحالية، ومن تلك الدراسات ما يلي:

تناولت دراسة Aydin (2013) اختبار فاعلية تعليم اللغة الإنجليزية باستخدام بيئةSecond Life لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بتركيا. أشارت نتائج الدراسة إلى: وجود أثر إيجابي للتعليم باستخدام Second Life على مهارات اكتساب اللغة الإنجليزية، وعلى الاتجاه النفسي نحوها، بالإضافة إلى تأثيرها الإيجابي على مهارات التواصل الاجتماعي مع الآخرين.

تناولت دراسة Lan et al.(2013) اختبار فاعلية تعليم اللغة الإنجليزية باستخدام بيئة Second Life لدى عينة من طلاب الصينيين مقارنة بعينات أخرى

مـن متعـددي الجنسيات(الصـينية، البرازيليـة، الكوريـة، الأندونيسية).أشـارت نتـائج الدراسة إلى: وجود أثر إيجابي للتعليم باستخدامSecond Life على مهارات اكتساب اللغـة الإنجليزيـة، وعلـى إثارة دافعيـة الطـلاب للـتعلم، وتحسـين التواصـل الشـفهي والتفاعلات الاجتماعية.

تناولت دراسة Wiecha et al.(2014) اختبار فاعلية تعليم مهارات الممارسة الطبية باستخدام بيئة Second Life لدى عينة من طلاب كلية الطب. أشارت نتائج الدراسة إلى: وجود أثر دال إحصائيًا للتعليم باستخدام Second Lifeعلى اكتساب مهارات تشخيص المرضى.

تناولت دراسةAlenezi&KirtiShahi (2015) اختبار فاعلية تعليم مهارات التعلم التشاركي المستخدمة فيBlackboard باستخدام بيئةSecond Life لدى عينة من طلاب المرحلة الجامعية. أشارت نتائج الدراسة لوجود اثر دال إحصائيا للتعليم باستخدام Second Life على اكتساب مهارات التعلم التشاركي.

تناولت دراسة Nikolaos & Kazanidis (2015) اختبار فاعلية تعليم مهارات الحياة النفسية والمعرفية باستخدام بيئةSecond Life لدى عينة من طلاب المرحلة الجامعية باليونان. أشارت نتائج الدراسة إلى أن تدريب باستخدام Second Life على إدارة برامج التعليم عن بعد أسهمت في اكتسابهم لمهارات الحياة النفسية والمعرفية.

تناولت دراسة Uzun (2017) اختبار فاعلية تعليم مهارات البيئة الرقمية باستخدام بيئةSecond Life لدى عينة من طلاب المرحلة الجامعية. أشارت نتائج

الدراسة لوجود أثر دال إحصائيًا للتعليم باستخدامSecond Lifeعلى اكتساب مهارات البيئة الرقمية.

تناولت دراسة(Chow, Andrews & Trueman (2017 اختبار فاعلية تعليم مهارات الجودة الشاملة باستخدام بيئة Second Life.أشارت نتائج الدراسة إلى أن التدريب باستخدامSecond Life على إدارة برامج التعليم عن بعد ساهمت في اكتسابهم لمهارات الجودة الشاملة.

(منهج الدراسة)

منهج الدراسة: للإجابة عن السؤال الأول والثاني والثالث، قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي؛ لمناسبته لهذه التساؤلات وأهدافها، وللإجابة عن السؤال الرابع تم استخدام المنهج شبه التجريبي.

عينة الدراسة: في ضوء تعدد أسئلة الدراسة شملت عينة البحث التالي:

- **عينة خبراء التربية وعلم النفس:** للإجابة عن السؤالين الأول والثاني من الدراسة الحالية، شملت هذه العينة (٤٠) خبيرًا تربويًا من المختصين بمجالات أصول التربية، وتكنولوجيا التعليم، وعلم النفس، ومناهج وطرائق التدريس.

جدول (١)

يوضح توصيف عينة خبراء التربية وعلم النفس

التخصص	أصول التربية			تكنولوجيا التعليم			علم النفس			مناهج وطرق التدريس		
الرتبة العلمية	أستاذ مساعد	أستاذ مشارك	أستاذ	أستاذ مساعد	أستاذ مشارك	أستاذ	أستاذ مساعد	أستاذ مشارك	أستاذ	أستاذ مساعد	أستاذ مشارك	أستاذ
العدد	٣	٢	٢	٥	٣	١	٥	٤	٣	٤	٤	٤
المجموع	(ن=٧) ١٧.٥%			(ن=٩) ٢٢.٥%			(ن=١٢) ٣٠%			(ن=١٢) ٣٠%		

- **عينة المعلمين:** للإجابة عن السؤالين الأول والثاني من الدراسة الحالية، شملت هذه العينة (١٠٦) معلمين ممن يعملون بقطاع التربية والتعليم في المرحلتين المتوسطة والثانوية.

جدول (٢)

يوضح توصيف عينة المعلمين

التخصص	المرحلة المتوسطة (ن=٥١)					المرحلة الثانوية (ن=٥٥)				
	لغة عربية	علوم شرعية	علوم طبيعية	حاسب آلي	علوم اجتماعية	لغة عربية	علوم شرعية	علوم طبيعية	حاسب آلي	علوم اجتماعية
العدد	٦	٨	١١	١٤	١٢	٧	٧	٩	١٧	١٥

- **عينة أولياء الأمور**: للإجابة عن السؤال الثاني من الدراسة الحالية، شملت هذه العينة (٣١) من أولياء أمور طلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية.
- **عينة المراهقين والشباب**: للإجابة عن السؤال الثالث من الدراسة الحالية، شملت هذه العينة (١٣٨) طالبًا ممن يدرسون بالمرحلتين المتوسطة والثانوية.

جدول (٣)

يوضح توصيف عينة المراهقين والشباب

التخصص	المرحلة المتوسطة (ن=٦٥)			المرحلة الثانوية (ن=٧٣)		
الصف	الصف الأول	الصف الثاني	الصف الثالث	الصف الأول	الصف الثاني	الصف الثالث
العدد	١٦	٢٠	٢٩	٢٩	٢١	٢٣

- **العينة شبه التجريبية**: للإجابة عن السؤال الرابع من الدراسة الحالية، شملت هذه العينة (٧٠) طالبًا ممن يدرسون بالمرحلتين المتوسطة والثانوية بمقرر الحاسب الآلي في كلتا المرحلتين بمجمع الأمير سلطان التعليمي بمحافظة جدة، بعد الحصول على الموافقات الرسمية للتطبيق تم اختيارهم عشوائيًّا؛ ليتم تنفيذ البرنامج التدريبي ضمن الأنشطة اللاصفية بشكل

جمعي بين طلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية؛ لانتفاء الموانع العلمية، وتوحيد الخصائص.

جدول (٤)

يوضح توصيف عينة الدراسة شبه التجريبية

المرحلة	المرحلة المتوسطة			المرحلة الثانوية		
الصف الدراسي	الصف الأول	الصف الثاني	الصف الثالث	الصف الأول	الصف الثاني	الصف الثالث
العينة الضابطة (ن=٣٥)	١	٧	٦	٧	٦	٨
العينة شبه التجريبية(ن=٣٥)	١	٧	٦	٧	٦	٨

(إجراءات الدراسة)

للإجابة عن أسئلة الدراسة، قام الباحث بالإجراءات التالية:

- **مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life** لتنمية مهارات الحياة الافتراضية؛ للإفادة منها على المستوى النظري والتطبيقي.
- **إعداد قائمة بمهارات الحياة الافتراضية اللازم تنميتها لدى المراهقين والشباب**، وشملت هذه القائمة المهارات التالية:

أ) مهارات الحياة الافتراضية المرتبطة ببعض الخصائص الشخصية للمتعلم عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

ب) مهارات التعلم الرقمي.

ج) مهـــارات الحيـــاة الاجتماعيـــة المرتبطـــة بـــبعض الخصـــائص الاجتماعية للمتعلم.

د) مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية المنتشرة عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

- **حساب الصدق والثبات لقائمة مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني في منصات التعليم الإلكتروني.**

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين درجة أبعاد مهارات الحياة الافتراضية مع الدرجة الكلية(ن=٩٥) طالبًا

مهارات الحياة الشخصية الافتراضية	مهارات التعلم الرقمي	مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية	مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية	الدرجة الكلية
٠.٦٠١**	٠.٧٥٠**	٠.٦٨٧**	٠.٦٣٩**	

في حين بلغ معامل ثبات القائمة ألفا كرونباخ (٠.٩٢٢).

مراحل تصميم جولات الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب:

رغم شيوع استخدام المراهقين والشباب لتطبيقSecond Life إلا أن هذا الشيوع لا يمنع من وجود بعض الملاحظات التي قد لا تتناسب مع خصائص المجتمع التربوي والإسلامي؛ لذا قام الباحث باستطلاع رأي خبراء التربية وعلم النفس(ن=٤٠)، وتم التوصل لمجموعة من المعايير التربوية والتكنولوجية لبناء بيئة افتراضية آمنة باستخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية وتمثلت بالتالي:

(أ) **معايير تربوية**: ترتكز على ضرورة أن تتضمن جولة الإبحار الافتراضي ببيئة Second Life على مقومات تراعي طبيعة العلم، المفاهيم الأساسية للعلم، عمليات العلم، القيم، العلم والمجتمع، الميول، وخصوصية المجتمع الإسلامي.

(ب) **معايير نفسية**: ترتكز على ضرورة أن تتضمن جولة الإبحار الافتراضي ببيئة Second Life على مقومات تراعي بأنها عملية موجهة بالأهداف، عملية لحل المشكلات، وأن تكون ذات طابع إنساني واجتماعي.

(ج) **معايير تقنية** ترتكز على ضرورة أن تتضمن جولة الإبحار الافتراضي ببيئة Second Life على مقومات سهولة الوصول والإتاحة على شبكة الإنترنت https://secondlife.com/، سهولة تدفق المحتوى المطلوب إتقانه، سهولة حصول المتعلم على التغذية الراجعة، المرونة، المحتوى وقابليته للتعديل المعلوماتي والتكنولوجي، أن تكون البيئة الرقمية Second Life مقيدة وتتضمن أهداف تعليمية واضحة، تتضمن مكونات رقمية ترتبط بمضمون مهارات الحياة الافتراضية.

بعد ذلك قام الباحث بالانتقال لمرحلة **تصميم جولات الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب التي** هدفت لوصف المبادئ النظرية والإجراءات العملية المتعلقة بكيفية تصميم الجولة الافتراضية داخل تطبيق Second Life بشكل يحقق الأهداف التعليمية، وتشتمل هذه المرحلة الخطوات التالية:

١- **صياغة الأهداف التعليمية**: تمت صياغة الأهداف التعليمية في عبارات سلوكية لتصف سلوكاً محدداً لإحداث التغيير المطلوب في سلوك المراهقين والشباب، بحيث تكون قابلة للملاحظة والقياس، وقام الباحث بعرضها

على مجموعة من المحكمين، وبعد الانتهاء من إجراء التعديلات اللازمة على الأهداف تم إعداد قائمة بالأهداف التعليمية في صورتها النهائية.

٢- **تحديد عناصر المحتوى التعليمي:** بعد مراجعة أدبيات البحث لمهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب، تم استنباط هذه الأهداف، وقام الباحث بعرضها على مجموعة من المحكمين لمعرفة آرائهم في مدى تحقيقها للأهداف التعليمية الموضوعة لها.

٣- **تصميم إستراتيجيات تنظيم المحتوى وتتابع عرضه:** تم تنظيم محتوى الإبحار الافتراضي لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب في شكل كائنات رقميه، ومحتويات نصية مرتبطة بها داخل تطبيق Second Life يبحر فيها المتعلم ويتابع تقدمه من أجل تنمية مهارات الحياة الافتراضية عبر مجموعة من الأنشطة البنائية.

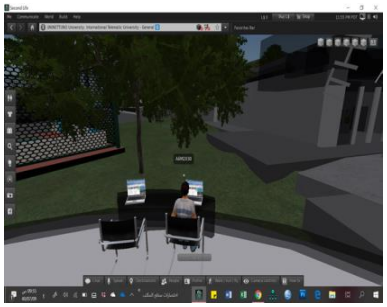
٤- **تحديد طرائق وإستراتيجيات التعليم والتعلم:** تم استخدام إستراتيجيتي التعلم المتمركز حول المتعلم والتعلم الذاتي أثناء إبحاره داخل تطبيق Second Life؛ ليكون المتعلم إيجابيًّا ونشطاً في الحصول على التعلم بمساعدة المعلم والتفاعل مع زملائه داخل تطبيقSecond Life بالشرح والأمثلة، والصور، ولقطات الفيديو والصوت للتدريب على هذه المهارات بشكل متكرر.

٥- **٥-تصميم الإبحار الافتراضي الموجه داخل تطبيق Second Life:** قام الباحث في هذه المرحلة بوضع تصميمات الإبحار الافتراضي الموجه داخل تطبيقSecond Life على النحو التالي:

(أ) تصميم الجولة الافتراضية داخل تطبيقSecond Life:

قام الباحث بشراء وتصميم مبنى تعليمي في بيئة Second life بما يتناسب مع تنمية مهارات الحياة الافتراضية المستخدمة في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني استناداً إلى:

❖ **تحديد نقطة دخول** لبيئة Second life، بحيث لا يظل أفراد العينة التجريبية (ن=٣٥) الطريق.



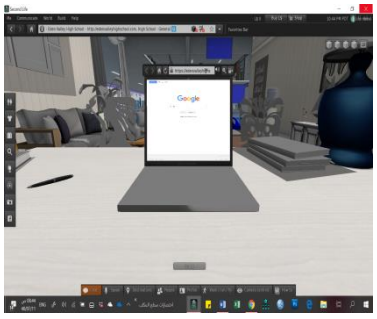
❖ **تصميم قاعة للاستقبال** للمطالعة وتبادل المعلومات والخبرات بين المتعلمين بعضهم بعضاً وبين والباحث.

❖ **تصميم قاعة لعرض** المحتوى التعليمي لمهارات الحياة الافتراضية على شكل كائنات رقمية(صور، لقطات فيديو، ملفاتPDF) والتفاعل مع الكائنات الرقمية.

❖ **تصميم قاعة للتدريب على المهارات** تتضمن حاسوباً لجلوس أفراد عينة البحث؛ للتدريب العملي على تنمية مهارات الحياة الافتراضية في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

❖ **تصميم قاعة للمناقشة والاجتماعات** تتضمن أدوات تفاعلية متزامنة وغير متزامنة يستخدمها أفراد العينة التجريبية

للتواصل فيما بينهم لعقد الاجتماعات لطرح التساؤلات والمناقشات الخاصة حول مهارات الحياة الافتراضية في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني والمشكلات التي واجهتهم وكيفية حلها.



(ب) تصميم نمط الإبحار الموجه داخل بيئة Second life هدف هذا التصميم بأن يتعرف المتعلم على المهمة المطلوب منه أدائها ثم يتم توجيهه إلى خط السير الذي سيتحرك به داخل الجولة والقاعات المطلوب منه الدخول فيها ودراسة محتوياتها، والكائنات الرقمية المطلوب دراستها لتنمية مهارات الحياة الافتراضية أثناء تجوله.

(ج) مرحلة الإنتاج والتطوير: قام الباحث في هذه المرحلة بالخطوات التالية:

(١) **توفير مساحة لإنشاء الجولات الافتراضية** عبر شراء قطعة أرض على Second life بالإضافة للمتطلبات اللازمة لبناء الجولة من المتجر الخاص بها، وتركيبها.

(٢) **استخدام مجموعة من البرامج الحاسوبية** لتصميم الجولة الافتراضية، ومنها:

- برنامج Adobe Dreamweaver https://www.adobe.com لتصميم واجهة الدخول.
- برنامج AdobePhotoshop https://www.adobe.com لإنشاء وتعديل الصور النقطية بالجولة الافتراضية.

- برنامج Camtasia Studio https://www.techsmith.com لتسجيل وإنشاء مقاطع فيديو.
- برنامج Moodle https://moodle.com/ لإنشاء محتوى مهارات الحياة الافتراضية إلكترونيا، ولإدارة أنشطة التعلم بالجولة الافتراضية.

(د) مرحلة التقويم البنائي: بعد الانتهاء من إنتاج الجولات الافتراضية، تم إعادة تكرار تشغيلها والإبحار بداخلها للوقوف على نقاط الضعف التي قد تواجه المتعلمين عند الدخول، ثم تم تعديل الأخطاء البرمجية.

(هـ) ضبط البرنامج التدريبي باستخدام بيئة Second Life: قام الباحث بعرض البرنامج التدريبي على مجموعة مكونة من(٥) محكمين من خبراء التربية وعلم النفس، وتكنولوجيا التعليم والمناهج، وطرق التدريس لاستطلاع أرائهم حول البرنامج التدريبي ومحتوياته.

(و) بطاقة تقييم مهارات الحياة الافتراضية: قام الباحث بإعداد بطاقة لقياس مستوى أداء أفراد العينة شبه التجريبية والضابطة على مهارات الحياة الافتراضي، وهي عبارة عن أسئلة تمت صياغتها على شكل مشكلات علمية خصصت لقياس الوعي المعلوماتي، ومهارات الحياة الشخصية الافتراضية، والوقاية من الجرائم السيبرانية، ومهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية. وقام الباحث بحساب الصدق والثبات لبطاقة تقييم مهارات الحياة الافتراضية (ن=٥١) فبلغ معامل الاتساق الكلي (٠.٤٥٥)، وبلغ الثبات (٠.٩١٤).

جدول (٦)

يحدد مضامين جولة الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية

مسمى المهارة	رقم الجلسة	الأهداف السلوكية المراد تحقيقها
مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي	الأولى	إدراك دور منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني
		فهم أهداف التعلم عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني
		تحديد طبيعة الحاجة المعلوماتية
مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي	الثانية	التمييز بين المنصات والتطبيقات الأكاديمية وغير الأكاديمية
		إستراتيجيات البحث الفعالة عبر منصات الجيل الثاني
		استنباط طرق جديدة في الحصول على المعلومات
	الثالثة	إعادة صياغة المعلومات المتعلمة عبر منصات التعليم
		دمج المعارف والمهارات في البنية المعرفية
		تقييم المعلومات عبر منصات الجيل الثاني للتعليم
		تقييم مصادر المعلومات عبر منصات للتعليم
	الرابعة	مقارنة المعارف الجديدة بالمعارف السابق اكتسابها
		استخدام المعلومات بكفاءة إتقان النواتج
		تعزيز الدافعية نحو التعلم الافتراضي
		التعلم مدى الحياة رقميًّا
مهارات الحياة الشخصية الافتراضية	الخامسة	الوعي الانفعالي الافتراضي بمنصات الجيل الثاني للتعليم
		المحافظة على الصحة الجسمية عند استخدام منصات التعليم
		تحديد إذا كانت المعرفة الجديدة ذات تأثير على منظومة القيم
	السادسة	إدارة الضغوط النفسية الناتجة عن سوء استخدام منصات التعليم
		إدارة الذات ضد إدمان الإنترنت الناتج عن استخدام منصات التعليم
		المحافظة على الأمن الأخلاقي من المحتوى الفاحش
	السابعة	المحافظة على الأمن الفكري عند استخدام منصات التعليم
		الحماية من خطاب الكراهية عند استخدام منصات التعليم

مسمى المهارة	رقم الجلسة	الأهداف السلوكية المراد تحقيقها
مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية	الثامنة	الوقاية من التحرش والابتزاز عند استخدام منصات التعليم
		الوقاية من التنمر الإلكتروني عند استخدام منصات التعليم
		الوقاية من انتحال الشخصية عند استخدام منصات التعليم
	التاسعة	الوقاية من انتهاك حقوق الملكية الفكرية
		أمن الأجهزة ووسائط التخزين
		أمن الشبكات اللاسلكية، وحمايتها عند استخدام منصات التعليم
	العاشرة	الحماية من الفيروسات والبرمجيات الضارة
		حماية كلمة المرور عند استخدام منصات التعليم
		أمن خدمات التجارة الإلكترونية
	الحادية عشرة	أمن خدمات البريد الإلكتروني
		أمن خدمات تصفح منصات التعليم
		أمن وسائل التواصل الاجتماعي
مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية	الثانية عشرة	التعاون مع الآخرين عبر منصات التعليم
		الاتصال الاجتماعي مع الآخرين
		مهارة الانتماء الاجتماعي الافتراضي
	الثالثة عشرة	المسؤولية الاجتماعية
		الضبط الاجتماعي الافتراضي
الجلسة الختامية		التقويم الختامي للبرنامج التدريبي

نتائج الدراسة ومناقشتها

السؤال الأول: ما مهارات الحياة الافتراضية الواجب توافرها لدى المراهقين والشباب للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني من وجهة نظر خبراء التربية وعلم النفس والمعلمين وأولياء الأمور؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام التكرارات والمتوسطات.

جدول (٧)

مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي اللازم تنميتها لدى المراهقين والشباب (ن=١٧٧)

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
فهم أهداف التعلم عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني	٨٣	٤٦.٩	٧٥	٤٢.٤	١٩	١٠.٧	٢.٣٦	كبيرة	١٣
إدراك أهمية الوعي المعلوماتي للإنسان	٥٩	٣٣.٣	٧١	٤٠.١	٤٧	٢٦.٦	٢.٠٦	متوسطة	٢٠
التمييز بين أنواع مصادر المعلومات المختلفة وطرق البحث فيها	٤٨	٢٧.١	٧٥	٤٢.٤	٥٤	٣٠.٥	١.٩٦	متوسطة	٢٢
التمييز بين المنصات والتطبيقات الأكاديمية وغير الأكاديمية	٨٦	٤٨.٦	٧٣	٤١.٢	١٨	١٠.٢	٢.٣٨	كبيرة	١١
إدراك دور منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني في إتقان	٨٢	٤٦.٣	٧٥	٤٢.٤	٢٠	١١.٣	٢.٣٥	كبيرة	١٤

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
المهارات									
تحديد مدى طبيعة الحاجة المعلوماتية	١١١	٦٢.٧	٥٣	٢٩.٩	١٣	٧.٣	٢.٥٥	كبيرة	٤
إعادة صياغة المعلومات المتعلمة عبر منصات الجيل الثاني	١١٤	٦٤.٤	٤٢	٢٣.٧	٢١	١١.٩	٢.٥٢	كبيرة	٥
اختيار إستراتيجيات بحث فعالة عبر منصات الجيل الثاني	٩٣	٥٢.٥	٦٣	٣٥.٦	٢١	١١.٩	٢.٤٠	كبيرة	١٠
تقييم المعلومات عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني	٨٩	٥٠.٣	٧٩	٤٤.٦	٩	٥.١	٢.٤٥	كبيرة	٩
تقييم مصادر المعلومات عبر منصات الجيل الثاني للتعليم	١٠٦	٥٩.٩	٥٣	٢٩.٩	١٨	١٠.٢	٢.٤٩	كبيرة	٧
اختيار من بين المعلومات المتاحة للحصول على أفضلها	٧٤	٤١.٨	٦٨	٣٨.٤	٣٥	١٩.٨	٢.٢٢	متوسطة	١٩
ترتيب وتنظيم المعلومات التي تم الحصول عليها	٩١	٥١.٤	٤٧	٢٦.٦	٣٩	٢٢.٠	٢.٢٩	متوسطة	١٨
دمج المعارف والمهارات في البنية المعرفية	١٠١	٥٧.١	٥٩	٣٣.٣	١٧	٩.٦	٢.٤٧	كبيرة	٨
استنباط طرق جديدة في الحصول على المعلومات	١١٨	٦٦.٧	٤٨	٢٧.١	١١	٦.٢	٢.٦٠	كبيرة	٢
صياغة الكلمات المفتاحية	٩٠	٥٠.٨	٥٣	٢٩.٩	٣٤	١٩.٢	٢.٣١	متوسطة	١٦

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
المعبرة عن الموضوع بشكل صحيح									
البحث عبر منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني	١٢١	٦٨.٤	٤٤	٢٤.٩	١٢	٦.٨	٢.٦١	كبيرة	١
استخدام المعلومات بكفاءة إتقان النواتج	١٠٩	٦١.٦	٥٩	٣٣.٣	٩	٥.١	٢.٥٦	كبيرة	٣
تعزيز الدافعية نحو التعلم الافتراضي	٩٧	٥٤.٨	٧٤	٤١.٨	٦	٣.٤	٢.٥١	كبيرة	٦
طلب المساعدة الأكاديمية رقميًّا	٦٨	٣٨.٤	٤٣	٢٤.٣	٦٦	٣٧.٣	٢.٠١	متوسطة	٢١
التعلم مدى الحياة رقميا	٨٤	٤٧.٥	٧٨	٤٤.١	١٥	٨.٥	٢.٣٨	كبيرة	١٢
إدارة الوقت والعبء المعرفي	٩١	٥١.٤	٤٩	٢٧.٧	٣٧	٢٠.٩	٢.٣٠	متوسطة	١٧
مقارنة المعارف الجديدة بالمعارف السابق اكتسابها	٨٢	٤٦.٣	٧٥	٤٢.٤	٢٠	١١.٣	٢.٣٥	كبيرة	١٥

يظهر من الجدول (٧) التالي:

- وجود اتفاق بنسبة كبيرة بين خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (١٥) مهارة من مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني، تراوحت متوسطاتها بين (٢.٣٥-٢.٦١).

- وجود اتفاق بنسبة متوسطة بين خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (٧) مهارات، تراوحت متوسطاتها بين (١.٩٦-٢.٣١).

جدول (٨)

مهارات الحياة الشخصية الافتراضية اللازم تنميتها لدى المراهقين والشباب (ن=١٧٧)

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
الوعي العقلاني الافتراضي بمنصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني	٦٧	٣٧.٦	٧٨	٤٣.٨	٣٢	١٨.٠	٢.١٩	متوسطة	٨
الوعي الانفعالي الافتراضي بمنصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني	٥٢	٢٩.٤	٨٠	٤٥.٢	٤٥	٢٥.٤	٢.٠٣	متوسطة	٩
المحافظة على الصحة الجسمية عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	٩١	٥١.٤	٥٠	٢٨.٢	٣٦	٢٠.٣	٢.٣١	متوسطة	٧
المحافظة على الأمن الأخلاقي من "المحتوى الفاحش "	١١١	٦٢.٧	٤٩	٢٧.٧	١٧	٩.٦	٢.٥٣	كبيرة	٢
المحافظة على الأمن الفكري عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	١٢٣	٦٩.٥	٤٩	٢٧.٧	٥	٢.٨	٢.٦٦	كبيرة	١
الحماية من خطاب الكراهية عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	٨٦	٤٨.٦	٧٩	٤٤.٦	١٢	٦.٨	٢.٤١	كبيرة	٣
إدارة الذات ضد إدمان الإنترنت الناتج عن استخدام منصات التعليم	٧٥	٤٢.٤	٨٩	٥٠.٣	١٣	٧.٣	٢.٣٥	كبيرة	٦
مكافأة الذات رقميًّا عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	٣٥	١٩.٨	٦٨	٣٨.٤	٧٤	٤١.٨	١.٧٧	متوسطة	١٠

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
إدارة الضغوط النفسية الناتجة عن سوء استخدام منصات التعليم	٨٧	٤٩.٢	٧٠	٣٩.٥	٢٠	١١.٣	٢.٣٧	كبيرة	٤
تحديد إذا كانت المعرفة الجديدة ذات تأثير على منظومة القيم	٨٤	٤٧.٥	٧٤	٤١.٨	١٩	١٠.٧	٢.٣٦	كبيرة	٥

يظهر من الجدول (٨):

- وجود اتفاق بنسبة كبيرة بين خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (٦) من مهارات الحياة الشخصية الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني، تراوحت متوسطاتها بين (٢.٣٥-٢.٦٦).
- وجود اتفاق بنسبة متوسطة بين خبراء التربية، وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (٤) مهارات، تراوحت متوسطاتها بين (١.٧٧ - ٢.١٩).

جدول(٩)

مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية اللازم تنميتها لدى المراهقين والشباب(ن=١٧٧)

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
الوقاية من التحرش والابتزاز عند استخدام منصات التعليم	١٠١	٥٧.١	٤٨	٢٧.١	٢٨	١٥.٨	٢.٤١	كبيرة	١

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
الوقاية من التنمر الإلكتروني عند استخدام منصات التعليم	٨٤	٤٧.٥	٧٨	٤٤.١	١٥	٨.٥	٢.٣٨	كبيرة	٢
الوقاية من انتحال الشخصية عند استخدام منصات التعليم	٣٨	٢١.٥	٥٤	٣٠.٥	٨٥	٤٨.٠	١.٧٣	متوسطة	١٢
الوقاية من انتهاك حقوق الملكية الفكرية	٧٥	٤٢.٤	٩٢	٥٢.٠	١٠	٥.٦	٢.٣٦	كبيرة	٥
التعامل الآمن مع الأجهزة ووسائط التخزين	٦١	٣٤.٥	٧٨	٤٤.١	٣٨	٢١.٥	٢.١٣	متوسطة	٩
أمن الشبكات اللاسلكية، وحمايتها عند استخدام منصات التعليم	٤٩	٢٧.٧	٦٠	٣٣.٩	٦٨	٣٨.٤	١.٨٩	متوسطة	١١
الحماية من الفيروسات والبرمجيات الضارة	٥٨	٣٢.٨	٨٤	٤٧.٥	٣٥	١٩.٨	٢.١٢	متوسطة	٨
مهارة حماية كلمة المرور عند استخدام منصات التعليم	٧٣	٤١.٢	٥٩	٣٣.٣	٤٥	٢٥.٤	٢.١٥	متوسطة	٧
التعامل الآمن مع خدمات التجارة الإلكترونية	٨٤	٤٧.٥	٧٦	٤٢.٩	١٧	٩.٦	٢.٣٧	كبيرة	٣
التعامل الآمن مع خدمات البريد الإلكتروني	٨٢	٤٦.٣	٧٧	٤٣.٥	١٨	١٠.٢	٢.٣٦	كبيرة	٤
التعامل الآمن مع خدمات تصفح منصات التعليم	٧١	٤٠.١	٧٣	٤١.٢	٢٣	١٣.٠	٢.٢٨	متوسطة	٦
التعامل الآمن مع وسائل التواصل الاجتماعي	٥٥	٣١.١	٧٤	٤١.٨	٤٨	٢٧.١	٢.٠٣	متوسطة	١٠

يظهر من الجدول (٩):

- وجود اتفاق بنسبة كبيرة بين خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية(٥)من مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني، تراوحت متوسطاتها بين(٢.٣٦-٢.٤١).
- وجود اتفاق بنسبة متوسطة بين خبراء التربية وعلم النفس والمعلمين وأولياء الأمور على تنمية(٤) مهارات، تراوحت متوسطاتها الحسابية بين(١.٧٣-٢.٢٨).

جدول (١٠)

مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية اللازم تنميتها لدى المراهقين والشباب(ن=١٧٧)

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
التعاون مع الآخرين عبر منصات التعليم	٨٣	٤٦.٩	٧٥	٤٢.٤	١٩	١٠.٧	٢.٣٦	كبيرة	٢
الاتصال الاجتماعي مع الآخرين	٥٢	٢٩.٤	٦٤	٣٦.٢	٦١	٣٤.٥	٢.١٤	متوسطة	٧
مهارة الانتماء الاجتماعي الافتراضي	٨٠	٤٥.٢	٨١	٤٥.٨	١٦	٩.٠	٢.٣٦	كبيرة	٣
المسؤولية الاجتماعية	٧٢	٤٠.٧	٩٦	٥٤.٢	٩	٥.١	٢.٣٥	كبيرة	٤
الضبط الاجتماعي الافتراضي	٨٧	٤٩.٢	٧٠	٣٩.٥	٢٠	١١.٣	٢.٣٧	كبيرة	١
القدوة الاجتماعية الافتراضية	٧٦	٤٢.٩	٥٩	٣٣.٣	٤٢	٢٣.٧	٢.١٩	متوسطة	٦
التسامح الاجتماعي الافتراضي	٨٣	٤٦.٩	٥٢	٢٩.٤	٤٢	٢٣.٧	٢.٢٣	متوسطة	٥

يظهر من الجدول (١٠):

- وجود اتفاق بنسبة كبيرة بين خبراء التربية، وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (٤) من مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني تراوحت متوسطاتها بين (٢.٣٥-٢.٣٧).
- وجود اتفاق بنسبة متوسطة بين خبراء التربية، وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور على تنمية (٣) مهارات، تراوحت متوسطاتها بين (٢.١٤-٢.٢٣).

السؤال الثاني: ما مستوى توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام التكرارات والمتوسطات.

جدول (١١)

درجة توافر مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي لدى المراهقين والشباب (ن=١٣٨)

المهارات	درجة الموافقة على التوافر						المتوسط	مستوى التوافر	الترتيب
	متوفرة بدرجة كبيرة		متوفرة بدرجة متوسطة		متوفرة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
فهم أهداف التعلم عبر منصات الجيل الثاني للتعليم	١٨	١٣.٠	٤٣	٣١.٢	٧٧	٥٥.٨	١.٥٧	منخفض	٨
التمييز بين المنصات والتطبيقات الأكاديمية وغير الأكاديمية	١٢	٨.٧	٤١	٢٩.٧	٨٥	٦١.٦	١.٤٧	منخفض	١
إدراك دور منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني في إتقان المهارات	٨٣	٦٠.١	٢١	١٥.٢	٣٤	٢٤.٦	٢.٣٤	متوسط	١٥

المهارات	درجة الموافقة على التوافر						المتوسط	مستوى التوافر	الترتيب
	متوفرة بدرجة كبيرة		متوفرة بدرجة متوسطة		متوفرة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
تحديد مدى طبيعة الحاجة المعلوماتية	١٥	١٠.٩	٤٩	٣٥.٥	٧٤	٥٣.٦	١.٥٧	منخفض	٧
إعادة صياغة المعلومات المتعلمة عبر منصات التعليم	٢٤	١٧.٤	٢٥	١٨.١	٨٩	٦٤.٥	١.٥٢	منخفض	٣
اختيار إستراتيجيات بحث فعالة عبر منصات الجيل الثاني	١٤	١٠.١	٤٤	٣١.٩	٨٠	٥٨.٠	١.٥٢	منخفض	٤
تقييم المعلومات عبر منصات الجيل الثاني للتعليم	٢٠	١٤.٥	٤٠	٢٩.٠	٧٨	٥٦.٥	١.٥٧	منخفض	٦
تقييم مصادر المعلومات عبر منصات للتعليم	٨٩	٦٤.٥	١١	٨.٠	٣٨	٢٧.٥	٢.٣٤	متوسط	١٤
دمج المعارف والمهارات في البنية المعرفية	١١	٨.٠	٤٩	٣٥.٥	٧٨	٥٦.٥	١.٥١	منخفض	٢
استنباط طرق جديدة في الحصول على المعلومات	٥٨	٤٢.٠	٥٠	٣٦.٢	٣٠	٢١.٧	٢.٢٠	متوسط	١١
البحث عبر منصات الجيل الثاني للتعليم	٣٨	٢٧.٥	٢٧	١٩.٦	٧٣	٥٢.٩	١.٧٤	متوسط	١٠
استخدام المعلومات بكفاءة إتقان النواتج	٦٢	٤٤.٩	٤٦	٣٣.٣	٣٠	٢١.٧	٢.٢٣	متوسط	١٣
تعزيز الدافعية نحو التعلم الافتراضي	٥٩	٤٢.٨	٥٠	٣٦.٢	٢٩	٢١.٠	٢.٢١	متوسط	١٢
مهارة التعلم مدى الحياة رقميًا	١٩	١٣.٨	٣٩	٢٨.٣	٨٠	٥٨.٠	١.٥٥	منخفض	٥
مقارنة المعارف الجديدة بالمعارف السابق اكتسابها	٢٠	١٤.٥	٤٣	٣١.٢	٧٥	٥٤.٣	١.٦٠	منخفض	٩

يظهر من الجدول (١١) انخفاض مستوى امتلاك المراهقين والشباب لمهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم

الإلكتروني، وفي ضوء المتوسطات الحسابية يمكن ترتيبها من الأدنى إلى الأعلى على النحو التالي: حظيت مهارة التمييز بين المنصات والتطبيقات الأكاديمية وغير الأكاديمية على المرتبة (١) كأكثر المهارات انخفاضاً، ثم جاءت مهارة دمج المعارف والمهارات في البنية المعرفية في المرتبة (٢)، ثم جاءت مهارة اختيار إستراتيجيات بحث فعالة عبر منصات الجيل الثاني في المرتبة (٣)، كأكثر المهارات انخفاضاً، ثم جاءت مهارة إعادة صياغة المعلومات المتعلمة عبر منصات التعليم في المرتبة (٤)، ثم جاءت مهارة التعلم مدى الحياة رقميا في المرتبة (٥)، ثم جاءت مهارة تقييم المعلومات عبر منصات الجيل الثاني للتعليم فالمرتبة (٦)، ثم جاءت مهارة تحديد درجة وطبيعة الحاجة المعلوماتية في المرتبة (٧)، ثم جاء فهم أهداف التعلم عبر منصات التعليم الإلكتروني في المرتبة (٨)، فمقارنة المعارف الجديدة بالمعارف السابقة فالمرتبة (٩)، فالقدرة على البحث عبر منصات التعليم الإلكتروني فالمرتبة (١٠)، فاستنباط طرق جديدة في الحصول على المعلومات في المرتبة (١١)، فتعزيز الدافعية نحو التعلم الافتراضي فالمرتبة (١٢)، فاستخدام المعلومات بكفاءة إتقان النواتج فالمرتبة (١٣) فالقدرة على تقييم مصادر المعلومات في المرتبة (١٤)، ثم جاءت مهارة إدراك دور منصات التعليم الإلكتروني في إتقان المهارات في المرتبة (١٥).

جدول (١٢)

درجة توافر مهارات الحياة الشخصية الافتراضية لدى المراهقين والشباب (ن=١٣٨)

المهارات	درجة الموافقة على التوافر						المتوسط	مستوى التوافر	الترتيب
	متوفرة بدرجة كبيرة		متوفرة بدرجة متوسطة		متوفرة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
المحافظة على الأمن الأخلاقي	٢٠	١٤.	٤١	٢٩.	٧٧	٥٥.	١.٥٨	منخفض	٢

المهارات	درجة الموافقة على التوافر						المتوسط	مستوى التوافر	الترتيب
	متوفرة بدرجة كبيرة		متوفرة بدرجة متوسطة		متوفرة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
من "المحتوى الفاحش "		٥		٧		٨			
المحافظة على الأمن الفكري عند استخدام منصات التعليم	٢٩	٢١.٠	٤٩	٣٥.٥	٦٠	٤٣.٥	١.٥٧	منخفض	١
الحماية من خطاب الكراهية عند استخدام منصات التعليم	٥٨	٤٢.٠	٥٢	٣٧.٧	٢٨	٢٠.٣	٢.٢١	متوسط	٦
إدارة الذات ضد إدمان الإنترنت الناتج عن استخدام منصات	٤٢	٣٠.٤	٧٥	٥٤.٣	٢١	١٥.٢	٢.١٥	متوسط	٥
إدارة الضغوط النفسية الناتجة عن سوء استخدام منصات	٣٩	٢٨.٣	٧٤	٥٣.٦	٢٥	١٨.١	٢.١٠	متوسط	٤
تحديد إذا كانت المعرفة الجديدة ذات تأثير على منظومة القيم	٢٣	١٦.٧	٤٦	٣٣.٣	٦٩	٥٠.٠	١.٦٠	منخفض	٣

يظهر الجدول (١٢) انخفاض مستوى امتلاك المراهقين والشباب لمهارات الحياة الشخصية الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني، وفي ضوء المتوسطات الحسابية يمكن ترتيبها على النحو التالي من الأدنى إلى الأعلى: حظيت مهارة المحافظة على الأمن الفكري عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني على المرتبة (١) كأكثر المهارات انخفاضاً، ثم مهارة المحافظة على الأمن الأخلاقي من المحتوى الفاحش فالمرتبة (٢)، ثم جاءت مهارة تحديد ما إذا كانت المعرفة الجديدة ذات تأثير على منظومة القيم في المرتبة (٣)، ثم جاءت مهارة إدارة الضغوط النفسية الناتجة عن سوء استخدام منصات التعليم في المرتبة (٤)، ثم جاءت مهارة إدارة الذات

ضد إدمان الإنترنت الناتج عن استخدام منصات التعليم في المرتبة (٥)، ثم جاءت الحماية من خطاب الكراهية عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني فالمرتبة (٦).

جدول (١٣)

درجة توافر مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية لدى المراهقين والشباب (ن=١٣٨)

المهارات	درجة الموافقة على التوافر						المتوسط	مستوى التوافر	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
الوقاية من التحرش والابتزاز عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	٣٠	٢١.٧	٤٥	٣٢.٦	٦٣	٤٥.٧	١.٦١	منخفض	٤
الوقاية من التنمر الإلكتروني عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني	١٧	١٢.٣	٤٠	٢٩.٠	٨١	٥٨.٧	١.٥٣	منخفض	٢
الوقاية من انتهاك حقوق الملكية الفكرية	٢١	١٥.٢	٣٨	٢٧.٥	٧٩	٥٧.٢	١.٥٧	منخفض	٣
التعامل الآمن مع خدمات التجارة الإلكترونية	١٠	٧.٢	٣٤	٢٤.٦	٩٤	٦٨.١	١.٣٩	منخفض	١
التعامل الآمن مع خدمات البريد الإلكتروني	٢٣	١٦.٧	٥٠	٣٦.٢	٦٥	٤٧.١	١.٦٢	منخفض	٥
التعامل الآمن مع خدمات تصفح منصات التعليم	٢٦	١٨.٨	٤٢	٣٠.٤	٧٠	٥٠.٧	١.٦٥	منخفض	٦

يظهر في الجدول (١٣) انخفاض مستوى امتلاك المراهقين والشباب لمهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني،

وفي ضوء المتوسطات يمكن ترتيبها على النحو التالي من الأدنى إلى الأعلى: حظيت مهارة التعامل الآمن مع خدمات التجارة الإلكترونية على المرتبة(١) كأكثر المهارات انخفاضاً، ثم مهارة الوقاية من التنمر الإلكتروني عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني فالمرتبة (٢)، ثم جاءت مهارة الوقاية من انتهاك حقوق الملكية الفكرية في المرتبة(٣)، ثم جاءت مهارة الوقاية من التحرش والابتزاز عند استخدام منصات التعليم الإلكتروني في المرتبة (٤)، ثم جاء التعامل الآمن مع خدمات البريد الإلكتروني في المرتبة (٥)، ثم جاء التعامل الآمن مع خدمات تصفح منصات التعليم الإلكتروني فالمرتبة (٦).

جدول (١٤)

درجة توافر مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية لدى المراهقين والشباب (ن=١٣٨)

المهارات	درجة الموافقة على الأهمية						المتوسط	مستوى الموافقة	الترتيب
	مهمة بدرجة كبيرة		مهمة بدرجة متوسطة		مهمة بدرجة قليلة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
التعاون مع الآخرين عبر منصات التعليم الإلكتروني	٢٠	١٤.٥	٥٢	٣٧.٧	٦٦	٤٧.٨	١.٦٦	منخفض	٤
مهارة الانتماء الاجتماعي الافتراضي	٣٤	٢٤.٦	٢٩	٢١.٠	٧٥	٥٤.٣	١.٦٠	منخفض	٢
المسؤولية الاجتماعية	٢١	١٥.٢	٥٥	٣٩.٩	٦٢	٤٤.٩	١.١٧	منخفض	١
الضبط الاجتماعي الافتراضي	٣٠	٢١.٧	٣٦	٢٦.١	٧٢	٥٢.٢	١.٦٣	منخفض	٣

يظهر من الجدول (١٤) انخفاض مستوى امتلاك المراهقين والشباب لمهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني،

وفي ضوء المتوسطات الحسابية يمكن ترتيبها على النحو التالي: حظيت المسؤولية الاجتماعية على المرتبة(١) كأكثر المهارات انخفاضاً، فمهارة الانتماء الاجتماعي الافتراضي في المرتبة(٢)، ثم جاءت مهارة الضبط الاجتماعي الافتراضي في المرتبة(٣)، ثم جاءت مهارة التعاون مع الآخرين عبر منصات التعليم الإلكتروني في المرتبة (٤).

وبشكل عام تظهر النتائج الموضحة بالجداول (١٠،١١،١٢،١٣) تدني مستوى امتلاك المراهقين والشباب لـ(٩) من مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي، وتدني (٣) من مهارات الحياة الشخصية الافتراضية، وتدني (٦) من مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية، وتدني (٤) من مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

يرى الباحث أن هذه النتيجة تؤكد أهمية القيام بدراسات تربوية معمقة تتناول تنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب، وهذه النتيجة تتفق مع (Cranmer،Leahy & Wilson;;2014، Van Laar ؛ 2016;، Pérez& Castro-Zubizarreta؛ 2016،Siddiq &Scherer 2014 2017،&van Deursen) التي أشارت لتدني مهارات الحياة الافتراضية لدى المراهقين والشباب.

السؤال الثالث: هل يختلف تقييم درجة توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني لدى المراهقين والشباب باختلاف نوع المقيم (خبراء التربية وعلم النفس/المعلمين/أولياء الأمور/الطلاب أنفسهم)؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام تحليل التباين الأحادي One-Way ANOVA.

جدول (١٥)

تحليل التباين لمعرفة دلالة الفروق بين نوع المقيم

مصدر التباين	مجموع المربعات	د٠ح	متوسط مجموع المربعات	ف	الدلالة
بين المجموعات	١٦٢١.٣١٠	٣	٥٤٠.٤٣٧	٥.٤٣٩	٠.٠٥
داخل المجموعات	٣٠٩٠٣.٨٧٣	٣١١	٩٩.٣٦٩		
المجموع	٣٢٥٢٥.١٨٢	٣١٤			

يتضح من الجدول (١٥) وجود فروق دالة إحصائيًّا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات تقييم توافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب، إذ اتضح أن هذه الفروق تعزى لاختلاف نوع عينة الدراسة.

جدول(١٦)

المقارنات البعدية بطريقة شيفيه Scheffe

م	المجموعات	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	فروق المتوسطات ودلالتها			
					١	٢	٣	٤
١	المراهقين والشباب	١٣٨	٥٢.٦٣	١.٥٩	–	–	–	–
٢	خبراء التربية وعلم النفس	٤٠	٦٩.١٨	٢.٧٧	*	–	–	–
٣	المعلمين	١٠٦	٨٣.٧٩	٣.٩١	*	*	–	–
٤	أولياء الأمور	٣١	٨٤.١٣	١.٣٦	*	*	*	–

يتضح من الجدول(١٦) وجود فرق دال إحصائيًّا عند مستوى (٠.٠٥)بين مجموعات المقارنة البعدية الأربع:

- وجود فرق دال إحصائيًّا بين عينة المراهقين والشباب، وعينة خبراء التربية وعلم النفس، لصالح المتوسط الأعلى عينة خبراء التربية وعلم النفس.

- وجود فرق دال إحصائيًّا بين عينة المراهقين والشباب، وعينة المعلمين، لصالح المتوسط الأعلى عينة المعلمين.
- وجود فرق دال إحصائيًّا بين عينة المراهقين والشباب، وعينة أولياء الأمور، لصالح المتوسط الأعلى عينة أولياء الأمور.
- عند مقارنة المتوسط الفعلي لتوافر مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب بمتوسطات تقييم عينة خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وعينة أولياء الأمور لمدى توافر تلك المهارات، يظهر وجود مبالغة مرتفعة لدى أفراد العينات الثلاث(خبراء التربية وعلم النفس/ المعلمين/أولياء الأمور) وهو ما يمكن لمسه في ارتفاع متوسطاتهم الحسابية.
- يمكن الاستفادة من هذه النتيجة في التأكيد على ضرورة استناد الممارسات التعليمية والتدريبية على الواقع الفعلي لمجتمع المراهقين والشباب، دون الاستعاضة عن ذلك بالاعتماد على تقييمات لعينات أخرى، قد لا تحمل مدركاتها تجاه مهارات الحياة الافتراضية مؤشرات حقيقية لواقع مخرجات التعلم المهاري للمراهقين والشباب، وهو ما تؤكد عليه معظم معايير وإستراتيجيات القياس والتقويم التربوي التي أقرتها الجمعية الأمريكية للبحوث التربوية (AREA) https://www.aera.net/

السؤال الرابع: ما فاعلية استخدام بيئة Second Life لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب؟.

للإجابة عن هذا السؤال تم الاستناد على الدرجات الخام لبطاقة تقييم مهارات الحياة الافتراضية للمراهقين والشباب، واستخدام اختبار T-Test لعينتين مستقلتين.

جدول(١٧)

دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية في التطبيق البعدي

الأبعاد	المجموعة	العدد	المتوسط	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	مربع إيتا η^2
مهارات الوعي المعلوماتي بالتعلم الافتراضي	التجريبية	٣٥	٣٠.٩٧	٢٧.١٧	٠.٠٥	٠.٩٥٧
	الضابطة	٣٥	١٩.٠٥			
مهارات الحياة الشخصية الافتراضية	التجريبية	٣٥	١٢.٩١	٢٨.٣٤	٠.٠٥	٠.٩٦٠
	الضابطة	٣٥	٧.١٤			
مهارات الوقاية من الجرائم السيبرانية	التجريبية	٣٥	١٤.٠٥	٣٣.٣٨	٠.٠٥	٠.٩٧١
	الضابطة	٣٥	٧.٧٤			
مهارات الحياة الاجتماعية الافتراضية	التجريبية	٣٥	٩.٩١	٢١.٣٢	٠.٠٥	٠.٩٣٣
	الضابطة	٣٥	٥.٧٧			
مهارات الحياة الافتراضية	التجريبية	٣٥	٦٧.٨٥	٢٨.٣٧	٠.٠٥	٠.٩٦٠
	الضابطة	٣٥	٣٧.٢٢			

يتبين من الجدول (١٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥)بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية، وأفراد المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية. وبلغت قيمة حجم الأثر باستخدام مربع إيتا η^2 على البرنامج التدريبي ككل (٠.٩٦٠)، وهي قيمة كبيرة تدل على أن نسبة كبيرة من الفروق في التطبيق البعدي بين أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى إلى استخدام Second Life.

ولقياس فاعلية التدريب ببيئة Second Life لإكساب مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني للمراهقين والشباب، تم استخدام معادلة الكسب لبلاك، وذلك لمقارنة المتوسطين القبلي والبعدي لمهارات الحياة الافتراضية.

جدول (١٨)

حساب فاعلية استخدام بيئة Second Life في تنمية مهارات الحياة الافتراضية

المجموعة	متوسط درجات التطبيق القبلي	متوسط درجات التطبيق البعدي	نسبة الكسب المعدل
التجريبية	٣٥.٤٩	٦٧.٨٥	١.٦٧
الضابطة	٣٥.١٨	٣٧.٢٢	٠.٠٥٧١

يبين الجدول (١٨) أن تأثير تدريب أفراد المجموعة التجريبية استخدام بيئة Second Life ساهم بتنمية مهارات الحياة الافتراضية في منصات الجيل الثاني للتعليم للمراهقين والشباب كان مرتفعاً بالنسبة، إذ بلغت نسبة الكسب المعدل (١.٦٧)، وهي تقع بين مدى (١- ٢).

وتتفق النتيجة السابقة مع نتائج دراسة (Lan,etal,2013 ;Aydin, 2013 ؛Alenezi &KirtiShahi 2015;Nikolaos & Kazanidis, ;Wiecha,etal,2014. 2015;(Uzun, 2017; Chow; (Andrews & Trueman, 2017 التي أشارت إلى فعالية استخدام بيئةSecond Life في تنمية مختلف أشكال التعلم المهاري والمعرفي للمراهقين والشباب. ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء المعايير التالية:

- مراعاة التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية المتمثل في الجولة الافتراضية الموجهة باستخدام بيئةSecond Life لأسس و مبادئ التعلم في النظرية البنائية، التي تُعلي من قيمة البناء المهاري للمتعلمين في ضوء الاستناد على ما لديهم من معلومات، وأن مهارات التعلم لا يجب أن تنفصل عن متطلبات المستقبل والمجتمع وحاجات المتعلمين، وعلى ضرورة اقتران التعلم المهاري بالتجربة والمحاكاة الإلكترونية، وهو ما يتوفر واقعاً في مضامين الجلسات التدريبية باستخدام Second Life التي تم تنفيذها مع أفراد العينة شبة التجريبية لتنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني؛ وعليه فإن التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية قد حقق ربطاً بين نموذج التعلم البنائي وبين العلم والتكنولوجيا؛ مما أعطى المتعلمين فرصة لرؤية أهمية العلم بالنسبة للمجتمع ودور العلم في حل مشكلاتهم.
- مراعاة التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية على التوافق النظري والتطبيقي والنمائي بين كلٍّ من:

أ- التوافق بين مقومات ومنطلقات المتغير التابع المتمثل في مهارات الحياة الافتراضية في منصات الجيل الثاني، ومقومات الممارسات الإجرائية المتمثلة في بيئة Second Life، فكلاهما ينتميان لمنظومة خصائص المعيار التكنولوجي التقني.

ب- التوافق بين متغيري البحث(التابع والمستقل) مع الخصائص العمرية لأفراد عينة الدراسة شبه التجريبية(المراهقين والشباب)التي تفضل الانهماك بالتطبيقات الإلكترونية وشبكات التواصل، وبالأخص تطبيقات الألعاب التعليمية الجماعية

الافتراضية ثلاثية الأبعاد التي تُعد مدخلاً حديثاً وأساسيًّا لتنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية للمراهقين والشباب، إذ أنها تستثير دافعيتهم للتعلم، وتحثهم على التفاعل النشط في جو واقعي قريب من مداركهم، وهو ما يتوفر في

بيئـةSecond Life التي تعد بيئة تدريبيـة إبداعيـة يقـوم فيهـا المـتعلم بتنظيم تراكيبه المعرفية، وتعديلها بما يؤدي إلى ديمومة التعلم، وبقاء أثره لفترة طويلة وهو ما يحتاجه المراهقون والشباب ويتوافق مع متطلبات القرن الـ٢١.

- مراعاة التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية باستخدام Second Lifeعلى خطة تعليمية تتيح للمتعلمين الفرصة الحقيقية للتفكير العلمي المنطقي، وذلك عبر تعدد مثيرات التعلم، وتعدد إستراتيجيات التعلم النشط(كالمشاركة، الاستكشاف، التنشيط، الترسيخ)، إذ تضمن تصميم الجولات الافتراضية الموجهة باستخدام Second Life على مواقف وضعت أفراد العينة شبه التجريبية في موقف يتضمن مشكلة أو سؤال يثير اهتمامهم؛ ليوضح ما لديهم من أفكار أولية، ثم ينتقلون عبر الجولة الافتراضية إلى ممارسات إجرائية استكشافية تساعدهم على اختبار صحة وجودة مهاراتهم للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

- مراعاة التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية باستخدامSecond Life على مراحل تعليمية تؤكد على التفاعل المستمر بين المعلم والمتعلم وفق أربع مراحل متتابعة تمثلت في:

أ- مرحلة جذب انتباه أفراد العينة شبه التجريبية عبر تضمين الجولة الافتراضية لمجموعة من المهام الإلكترونية والكائنات الرقمية التي تتنوع بين(الصور، لقطات فيديو، ملفاتPDF)، بهدف لفت انتباه المتعلمين.

ب- مرحلة استثارة القدرة على الاستكشاف لدى أفراد العينة شبه التجريبية عبر توجيههم لمجموعة من الإجراءات الإلكترونية الضامنة لحصولهم على خبرات عملية مباشرة للوصول لاكتساب مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

ج- مرحلة تحقيق الاستغراق والانخراط الجولة الافتراضية الموجهة باستخدام Second Life، للوصول لاكتساب نواتج التعلم المتمثلة في مهارات الحياة الافتراضية في منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

د- مرحلة تطبيق واستخدام مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني في مواقف داخل الجولة الافتراضية وبعدها باستخدام تطبيق Second Life.

هـ- مرحلة تقويم اكتساب مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني باستخدام Second Life، إذ تضمن التصميم شبه التجريبي للدراسة الحالية على تقويم نواتج التعلم المهاري بالاستعانة بأسلوب التقييم الحقيقي المستمر طوال عملية التعلم بالجولة الافتراضية الموجهة، إذ يتطلب من أفراد العينة شبه التجريبية بأداء مهام على شكل مشكلات ذات صلة بمهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

وبشكل عام، يمكن القول بأن جميع نتائج أسئلة الدراسة الحالية جاءت معززة لأهمية الإبحار الافتراضي الموجه باستخدام بيئة Second Life في تنمية مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني للمراهقين، فهي تعد استراتيجية تدريسية فعالة تضمن تنوع مداخل الدراسة للمتعلمين، وتلبية أكبر قدر من احتياجاتهم، وتجويد مخرجات تعلمهم، ولاسيما في تعزيز التوجه نحو مدخل التفاعل بين العلم والتكنولوجيا والمجتمع والبيئة باستخدام Second Life باعتباره مدخلًا ثلاثي الأبعاد يمكن من خلاله النهوض بمستقبل المتعلمين سواء من الناحية العلمية أم الحياتية، وباعتباره أسلوب تقني لمعالجة أسباب تدني مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني التي أكدت عليها المعايير التربوية للقرن الـ٢١.

التوصيات

١- ضرورة أن تولي وزارات التربية والتعليم في الوطن العربي الاهتمام بتطوير مناهج وطرق التدريس باستخدام تقنيات التعليم ثلاثية الأبعاد، لاسيما استخدام Second Life التي تراعي خصائص النظرية البنائية والتعلم التشاركي.

٢- ضرورة أن تولي وزارات التربية والتعليم في الوطن العربي الاهتمام بتطوير مهارات الحياة الافتراضية للاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني، باعتبارها مدخلًا لعبور الأجيال الحالية نحو مستقبل القرن الـ٢١.

٣- ضرورة أن تولي كليات التربية الاهتمام بإعادة تطوير برامج إعداد المعلمين قبل وأثناء الخدمة بمنظومة من المعارف المتكاملة حول إستراتيجيات التدريس باستخدام تقنيات التعليم ثلاثية الأبعاد، لاسيما استخدام Second Life بما يسهم في زيادة معدلات انخراطهم في أنشطة التعلم النشط، ولتحقيق الفائدة وتقليل الهدر التعليمي.

٤- أن تسعى مدارس المرحلتين المتوسطة والثانوية لاستحداث وحدات مدرسية لاصفية، تُعنى بتقديم برامج تدريبية تربط الوحدات الدراسية في المقررات المتناظرة ضمن سياقات تدريسية متشابهة لجميع المتعلمين على نحو يعزز التفاعل بين مهارات الحياة الافتراضية ومنصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

٥- ضرورة إيجاد حلقة تواصل مشتركة بين خبراء التربية وعلم النفس، والمعلمين، وأولياء الأمور، وطلاب المرحلين المتوسطة والثانوية، بما يسهم في دعم حل مشكلات الحياة الافتراضية للطلاب عبر تعزيز مهارات الحياة الافتراضية كأسلوب مدعم لحل المشكلات التعليمية الناتجة من التعليم التقليدي، أو منصات الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني.

٦- ضرورة إجراء المزيد من الأبحاث في البيئة العربية حول استقصاء المقارنة بين الإستراتيجيات التدريسية باستخدام تقنيات التعليم ثلاثية الأبعاد، لاسيما استخدام Second Life الملائمة لتنمية المهارات المختلفة على شرائح تعليمية أخرى.

قائمة المراجع:

آل محيا، عبدالله (٢٠١٨). أثر استخدام الجيل الثاني للتعلم الإلكتروني على مهارات التعليم التعاوني لدى طلاب كلية المعلمين في أبها، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى.

الحايك، هيام (٢٠١٣). مجتمع المعرفة في البيئة الافتراضية: تطبيقات قرائية وخبرات تعلمية في الحياة الثانية، المؤتمر التاسع عشر: مستقبل المهنة، كسر الحواجز التقليدية لمهنة المكتبات والمعلومات والتحول نحو مستقبل البيئة المهنية الرقمية،٤١٢-٤٤٥.

الشهري، علي (٢٠١١). أثر استخدام بيئات التعلم الافتراضية إكساب مهارات التجارب المعملية. دراسات عربية في التربية،٥(٢)، ٣٨١ - ٤١١.

الفار، إبراهيم (٢٠١٣). تربويات الحاسب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، دار الفكر العربي، القاهرة.

مكتب التربية العربي لدول الخليج (٢٠١٥). وثائق الورشة التدريبية لمخرجات برنامج التعليم الإلكتروني للمعلم وبوابة التعليم الإلكتروني، الرياض.

مبارز، منال عبد العال وإسماعيل، سامح (٢٠١٠). تفريد التعليم والتعلم الذاتي، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون

AlexanderJ&Deursen,A(2019).Twenty-first century digital skills for the creative industries workforce:Perspectives from industry expert,Haan.First Monday 24,1-7.

Alenezi,A&KirtiShahi,S(2015).Interactive e-learning through second life with blackboard technology, Social and Behavioral Sciences,(176),891 – 897.

Aldosemani,T&Shepherd,G(2014).Second Life to support Multicultural Literacy: Pre- and In-service Teachers' Perceptions and Expectations,TechTrends,52(2),46-58

Abdullah,S& Douglas,J(2016). Students' first impression of Second Life: a case from the United Arab Emirates,TurkishOnlineJournalof Distance Education,11(3),183-192.

Aydin,S(2013).Second Life as a foreign language learning environment: Areview of research.Turkish Online Journal of Distance Education,14(1),53-63.

Bennett, S., Maton,K&Kervin,L(2018).The Digital Natives Debate: A Critical Review of the Evidence. British Journal of Educational Technology,39,775-786.

Bridges,E; Strelzoff,A&Sulbaran,T(2011).Virtual Reta il Simulat ions in Second Life, Marketing Education Review, 21(2),125–138

Burgess,M.,Slate, J.,Rojas, A&LaPraire, K(2015).Teaching and learning in second life: using the community of inquirymodel to support online instruction with graduate students and instructional technology. Internet and Higher Education, 13(2),84–88.

Cranmer,Sue(2014).Digital Skills and Competencies in Schools,Implications and Issues for Educational Professionals and Management ,165-177.

Charles,X;Wang,S&Hibbard,M(2013).Learning effects of an experimental EFL program in Second Life, Education Tech Research,60,943–961.

Chow,A; Andrews,S& Trueman,R(2017).ASecond Life:Can this online, virtual reality world be used to increase the overall quality of learning and instruction in graduate distance learning programs?. https://pdfs.semanticscholar.org/977c/b235f29f7a27519b508f1c41f25ee67cf5c7.pdf

Fernánde,-C&Díaz, M(2016)Generation Z's Teachers and their Digital Skills Los docentesde la Generación Z y sus competencias digitales.Comunicar,24(46),97-105.

Fleaca,Elena(2017).Entrepreneurial Curriculum through Digital-Age Learning in Higher Education: A Process-Based Model,TEM Journal,6(3591- 598.

Katerina, M&Loizou,R(2017).DigitalSkillsDevelopment and ICT in Inclusive Education: Experiences from Cyprus Schools,Studies in HealthTechnology and Informatics ,242,828-835.

Leahy,Denise&Wilson, Diana(2014). Digital Skills for Employment, IFIP Conference on Information Technology in Educational Management,178-189.

Lan,Y.,Hsiao,I&Shih,M (2018).Effective Learning Design of Game-Based 3D Virtual Language Learning Environments for Special Education Students. Educational Technology&Society,21(3),213–227.

Lan,Y(2014).DoesSecond Life improve Mandarin learning by overseas Chinese students? Language Learning &Technology,18(2),36-56.

Lan,Y.,Kan,Y.,Hsiao,I,Yang,S&Chang,K(2013).Designinginteraction tasks in Second Life for Chinese as a foreign language learners:Apreliminary exploration. Australasian Journal of Educational Technology,29(2),184-202.

Maged,N;Kamel, B;Lee, H& Steve, W(2017).Second Life:an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education

Nikolaos ,P&Kazanidis,L(2015).On the value of Second Life for students' engagement in blended and online courses: Acomparative study from the Higher Education in Greece, Education and Information Technologies,
http://bibliografia.eovirtual.com/PellasN_2015_Value.pdf

Pérez,Escoda& Castro-Zubizarreta, Ana(2016).Digital Skills in the Z Generation:Key Questions for a Curricular Introduction in Primary Schools.Comunicar,(49),71–79

Siddiq, F&Scherer,R (2016).TeachersEmphasis on Developing Students' Digital Information and Communication Skills A New Construct in 21st Century Education." Computers & Education, 92–93.

Uzun,L(2017).Using the Second Life Digital Environment for FL Education:A Postmodern Perspective, Teaching English with Technology,17(2),42-54.

Van Laar,A&van Deursen,J(2017).The relation between 21st-century skills and digital skills:A systematic literature review,Computers in Human Behavior(72), 577–588.

Wang, F&Shao, E(2012).Using second life to assist EFL teaching:We do not have to sign in to the program,TechTrends,56(4),15-18.

Wehner, A.,Gump,A& Downey,S(2011).The effects of Second Life on the motivation of undergraduate students learning a foreign language.Computer Assisted Language Learning,24(3),277-289.

Wiecha,J;Heyden,R; Sternthal,M&Merialdi,D(2014).Learning in a Virtual World: Experience With Using Second Life for Medical Education, Journal of Medical Internet Research,(12),11-19.

References

Aal mahyaa, Abdllah (2018), athar istikhdam aljeel atthaney li atta`llum al`elekturoney ala maharaat atta`leem atta`awuney lada dhullab killiyyati almu`allimeen fee abhaa, risalatu dakturah, kulliyyatu attarbiyah, jami`atu ummil quraa.

Alhayik, hiyam (2013). Mujtama`ah alma`rifah fee albi`ah alliftiradhiyyah: tadhbiqatun qira`iyyah wa khibrat ta`allumiyyah fee alhayati atthaniyah, almu`tamar attasi`i ashr: mustaqbalu almihnah, kasru alhawajiz attaqlidiyyah li mihnati almaktabaat wa alma`lumaat wa attahawwul nahwi mustaqbal albi`ah almihaniyyah arraqmiyyah, 412-445.

Asshhrey, aliy (2012). Atharu istikhdam bi`aat atta`allum alliftiradhiyyah iksab maharaat attajarub alma`maliyyah. Dirasaat arabiyyah fee attarbiyah,5(2), 381-416.

Alfaar, ibrahim (2013). Tarbawiyyat alhasib wa tahaddiyaat madhla`al qarn alhadey wa al`ishreen, darul fikr al`arabey, alqahirah.

Maktab attarbiyah al`arabey li duwal alkhaleej (2015). Watha`iqul warshah attadribiyyah li mukhrajaat barnamaj atta`leem al`elekturoney li almu`allim wa bawwabati atta`leem al`elkturoney, arriyadh.

Mubariz, manaal abdul`aal wa isma`eel, samih (2010). Tafreed attta`leem wa atta`allum addhatey, oman: daru alfikr nashiruun wa muwazzi`uun.

IPA
1961

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

Journal of Educational and Social Sciences

Ramadan 1441 Hijri / MAY 2020

No. 1