تدريس القصة باستخدام تقنية الواقع المعزز لتنمية بعض مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي

إعداد الباحثة
أسماء طلبه جاب الله سليمان
أخصائي تعليم – بكلية التربية بالغردقة – جامعة جنوب الوادي

بحث مقدم لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية
تخصص مناهج وطرق تدريس اللغة العربية

إشراف

أ٠م٠د/ رقية محمود أحمد على
أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية المساعد ووكيل كلية لشئون التعليم والطلاب بكلية التربية بالغردقة
جامعة جنوب الوادي

د/ شيماء حسن محمود
مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس اللغة العربية بكلية التربية بالغردقة
جامعة جنوب الوادي

١٤٤٤هـ – ٢٠٢٢م

مستخلص البحث

هدف البحث الحالي إلي التعرف على فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وتكونت عينة البحث من (٦٠) طالبة من طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة الغردقة الثانوية للبنات، وتم تقسيمهن إلي مجموعتين بشكل عشوائي لتكون إحداهن المجموعة التجريبية، وعددها (٣٠) طالبة، والتي درست باستخدام تقنية الواقع المعزز، والثانية المجموعة الضابطة، وعددها (٣٠) طالبة والتي درست بالطريقة المعتادة في التدريس، واستخدم البحث المنهج التجريبي القائم علي التصميم شبه التجريبي ذي المجموعتين التجريبية و الضابطة، وتم إعداد قائمة بمهارات الفهم القرائي الإبداعي المناسبة لطالبات الصف الأول الثانوي وفي ضوئها تم إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي وتوصلت النتائج إلي فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في إكساب الطالبات مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وأشارت النتائج إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة في اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي بعد التطبيق لصالح المجموعة التجريبية، وأوصى البحث اوصى البحث بتوظيف تقنية الواقع المعزز في تدريس اللغة العربية وعمل دورات تدريبية لتدريب المعلمين على استخدام تقنية الواقع المعزز وتضمين دروس القراءة أنشطة تنمى مهارات الفهم القرائي الإبداعي كما اوصى بضرورة مشاركة المتعلمين في بناء بيئات الواقع المعزز.

الكلمات المفتاحية: تقنية الواقع المعزز، تدريس القصة، الفهم القرائي الإبداعي.

Abstract

The current research aimed at investigating the effectiveness of using augmented reality technology in teaching the story to develop creative reading- comprehension skills for high school students. The research sample consisted of two groups of 60 first-grade secondary school students from Hurghada High School for Girls. They were divided randomly into two groups. One of them is the experimental group of thirty (30) students, who studied using augmented reality technology, and the second is the control group of thirty (30) students, who studied in the usual way of teaching. The research adopted a quasi-experimental design with two groups, experimental and controlling. The study utilized a list of creative reading comprehension skills and a test of creative reading comprehension skills. The results showed the effectiveness of using augmented reality technology in providing students with some creative reading comprehension skills and indicated that there are statistically significant differences between the average scores of the experimental group students and the average scores of the control group students in the creative reading comprehension skills test favoring the experimental group. the study recommended the necessity of involving learners in building augmented reality environments and identifying their desires in education

Recommended research by employing Aughmanted reality technology in teaching Arabic and working training courses to train teachers on the use of Aughmanted reality technology and include reading lessons developing creative real understanding skills as recommended for learners to build Augmanted realities

Keywords: Augmented reality technology- creative reading-comprehension skills

مقدمة:

تعد القراءة من المهارات الضرورية كمتطلب من متطلبات نجاح الأفراد في حياتهم العامة والخاصة، فهي أفضل مظهر فكري وأعظم إنجاز حضاري ساعد الإنسان على تحقيق أهدافه وغاياته، كما أن لها دورًا مهمًا في العملية التعليمية فهي وسيلة التلميذ في تحصيل مواده الدراسية المختلفة وتنمية تفكيره.

ويقع على مهارة القراءة مسئولية كبرى في نجاح العملية التعليمية أو فشلها؛ إذ أن خطأ التلاميذ في القراءة أو الكتابة يقلل فرصهم في النجاح، ويضعف قدرتهم على الاستفادة من المواد المقروءة ويترتب على ذلك وجود صعوبة لدى التلاميذ في استيعاب وفهم ونقد وتمييز المادة المقروءة، وعدم القدرة على حل المشكلات وافتقارهم للإبداع (وحيد السيد اسماعيل، ٢٠١٦، ١٦) (*)

وتهدف القراءة في المقام الأول إلى الفهم، ويعد الفهم القرائي مهارة رئيسة، بل ومحورية يهدف تعليم القراءة لتنميتها، ولا تقتصر القراءة على فهم المعنى المباشر فقط،بل تهدف لفهم الأفكار المتضمنة داخل النص (**Alalwan,2012,10**) ويعد وصول القارئ للقدرة على التمييز بين الأفكار الأساسية والفرعية في الموضوعات التي يقرأها، هو المحصلة النهائية لعملية القراءة حيث إن" القارئ الذي يقرأ بدون فهم المعنى والأفكار لا يقرأ حقًا "(**Teng,2009, 26**).

والفهم القرائي علامة على ارتقاء المتعلم لغويًا،حيث تنمو ثروته اللغوية ويكتسب مهارات عديدة منها نقد المقروء وتحري الدقة والقدرة على الاستنتاج وعدم التوقف عند ذلك المستوى، بل يصل إلىالابتكار والإبداع في النص؛ ليخرج القارئ في النهاية برؤية خاصة

---

* يتم التوثيق كما يلي: (الاسم الأول والثاني للمؤلف، سنة النشر، الصفحة) وتفاصيل كل مرجع مثبتة في قائمة المراجع.

تساعده على إيجاد حلول للمشكلات التي تواجهه للوصول للغاية التي يسعى إليها من الفهم القرائي ألا وهي الإبداع. (فتحي على يونس، ٢٢٧،٢٠٠٤)

ويرى حسن شحاتة ومروان السمان (١٣٥،٢٠١٢) أن الجانب الإبداعي في القراءة من أحدث تطورات فنون اللغة؛ فهو يعمل على توسيع مدارك الطلاب وتوسيع خبراتهم، ويشبع حب الاستطلاع لديهم كما يزودهم بالمعلومات الضرورية لحل كثير من المشكلات التي تواجههم في حياتهم اليومية ويحقق المتعة وينشط الذاكرة لديهم، كما أن الإبداع يتطلب من القارئ التعمق في المقروء، والتوصل لعلاقات وأفكار جديدة، وحلول للمشكلات، وتطبيق للحلول في مواقف مشابهة حتى يصل لاستنتاج أحداث وأفكار جديدة.

ويعد الفهم القرائي الإبداعي من أهم أهداف القراءة في المرحلة الثانوية، وهذا ما ورد ضمن أهداف القراءة في تلك المرحلة، ومنها تزويد كافة الطلاب ببعض من مهارات القراءة الإبداعية التي تجعلهم محبين للابتكار والإبداع في كل شيء (وزارة التربية والتعليم، ٢٠١٣).

ونظرًا لتعقد الحياة والتغير السريع المتلاحق في وسائل المعرفة غدا الفهم القرائي الإبداعي ضرورة عصرية لإعداد جيل من المبدعين يجعل من المادة المقروءة مصدرًا للتفكير في المكتوب دون التوقف عند هذا الحد، بل يسعى لتوليد أفكار جديدة متنوعة وفريدة يصبغها بصبغته الخاصة من خلال تجاربه وخبراته الحياتية (سمير يونس،شافي المحجوب،٢٠٠٤، ٤٣).

وتتضح أهمية الفهم القرائي الإبداعي في أن المتعلم في بداية تعلمه القراءة يقرأ من أجل القراءة في حد ذاتها فهي الأساس، ثم يتخذ القراءة وسيلة للتعلم ينتقل منها إلى مرحلة الفهم لأنه يريد فهم ما قام بقراءته، وهنا يتعمق في التفاصيل الدقيقة لكي يخرج بأشياء جديدة لم تكن موجودة. ويسعى الفهم القرائي الإبداعي لتحقيق الأهداف المرجوة من عملية القراءة، وكذلك تحقيق المفهوم الحديث للقراءة الذي يتمثل في الفهم والاستيعاب والإبداع

والإضافة وابداء الرأي حيث لا تتم عملية القراءة بمفهومها الحديث بالشكل الصحيح بدون الفهم القرائي الإبداعي (عبد الرازق مختار، وأحمد محمد، وعلى عمر، ٢٠٢٠، ١٥٥).

ومن هنا فقد عنيت المناهج المطورة بالفهم القرائي الإبداعي لما له من أثر فعال في تحقيق تقدم المجتمعات،اهتم كثير من الدراسات بالفهم القرائي بمستوياته المختلفة منها دراسة (محمود عباس، وسمير عبد الوهاب،٢٠١٧)، ودراسة(مي محمد، ٢٠١٨) ودراسة(فايز عبد الله، ٢٠١٩)، كما اهتمت دراسات أخرى بالفهم القرائي الإبداعي بصفة خاصة كدراسة (وفاء بنت محمد، ٢٠١٤)، ودراسة (أحمد سيد، وعبد الرازق مختار، وفاطمة محمد ،٢٠١٤)، ودراسة (محمود هلال، ٢٠١٥) ودراسة (أشجان حامد، وهالة جمال، ٢٠١٧).

وتعد القصة أحد الفنون الأدبية وأحد مجالات القراءة التي تتميز بالجاذبية والمتعة، كما أنها أداة لإكساب الطلاب الكثير من الحقائق والمعلومات والاتجاهات لأنها تقوم على الأسلوب الشفهي في نقل المعارف والمعلومات، ويظهر دورها في العمل على تنمية جميع جوانب شخصية المتعلم لأنها تخاطب مختلف حواسه.

وللقصة دور بارز في تزويد الطلاب بثروة لغوية كبيرة، فبواسطة القصة يستطيع التلميذ التعبير عن نفسه وعما يدور بخلده من أفكار، وهذا يساعده على نمو فكره وإكسابه القدرة على التصرف وقد يظهر ذلك في شكل سرده للشخصيات التي ظهرت بالقصة، أو عمل تلخيص للقصة التي قرأها، أو إقامة حوار مع أقرانه أو تحرير للأفكار الأساسية التي تضمنت القصة (خلود صبحي،١٢٠،٢٠١٦).

كما أن للقصة دور جوهري في تنمية خيال الطلاب وتشكيل هويتهم وغرس القيم والاتجاهات المرغوبة وتنمية لغتهم، كما تساعدهم على تطبيق ما اكتسبوه من ألفاظ وجمل ومعان في المواقف الجديدة التي يمرون بها في مختلف مراحل نموهم. (حسين محمد ،٤٤،٢٠١٤).

وهناك العديد من الوسائل لتدريس القصة إلا أن الربط بين القصة وبين استخدام المستحدثات التكنولوجية الحديثة يساعد على بقاء أثر التعليم عند الطلاب، خاصة أن المستحدثات التكنولوجية غنية بالمواد التي تخاطب حواسهم المختلفة من صوت وصورة وفيديو وأشكال ثلاثية الأبعاد (أمامه محمد، وسهام بنت سلمان، ٢٠١٧، ٧١).

وبفضل التطور السريع والمستمر في أساليب التعليم الإلكتروني وظهور التقنيات الإلكترونية المتعددة، ونظرًا لتعدد مصادر المعرفة ظهرت الحاجة لتطوير طرق عرض المعلومة والاستفادة من التقنيات الحديثة؛ لما تتميز به من توفير لأساليب الإثارة والتشويق وتحقيق المتعة للمتعلمين، كما أنها تدعم استقلالية المتعلم، ومن هذه التقنيات تقنية الواقع المعزز التي تزود المعلم بمعلومات واضحة وموجزة تتيح التفاعل بين المعلم والمتعلم وتمتاز بقابليتها للتوسع بسهولة (**Anderson& liarokapis,2014**).

كما تعتمد تقنية الواقع المعزز على الربط بين عنصرين هما معالم الواقع الحقيقي بالافتراضي المخزن مسبقًا، وقد يكون عبارة عن صورة أو فيديو أو نص اعتمادًا على كاميرا الهاتف النقال أو الجهاز اللوحي للوصول إلى رؤية الواقع الحقيقي مدعومًا بواقع افتراضي معززا له. (جمال الدين ابراهيم،٢٠١٧،١٣٦).

وقد أدى التقدم التكنولوجي في وسائل الاتصالات خاصة الأجهزة الذكية إلى زيادة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز التي تقوم على الصوت والصورة الثابتة والمتحركة، مما يساعد المعلمين في تزويد تلاميذهم بمحتوى رقمي ثلاثي الأبعاد في نطاق التعلم، ويعد الواقع المعزز تقنية سريعة في التطور والانتشار، كما أنها تقنية المستقبل حيث إنها تحسن الفهم والاستيعاب عند المتعلمين كما أنها تحقق الهدف من التعلم بشكل واضح وتقدم العديد من الأنشطة الابتكاريه (مها بنت عبد المنعم،٥-٦ ،٢٠١٤).

ولإثراء العملية التعليمية عند الطلاب فقد حث كثير من خبراء المجال التعليمي أنه لابد من تعزيز البيئة التعليمية برسومات وصور وصوتيات وكائنات ثلاثية الأبعاد، وهذا ما تقدمه تقنية الواقع المعزز(**lee,2012, 12**) كما ترى (هناء رزق، ٢٠١٧،

٥٧٤) أن الواقع المعزز تطويرًا للواقع الافتراضي، فبعد أن كان الواقع الافتراضي يتمثل في الأشكال ثلاثية الأبعاد، جاء الواقع المعزز ليضم أغلب المحتويات الرقمية، ويتغلب على القيود الموجودة في الواقع الافتراضي كالأدوات والبرمجيات التي تتطلب احترافًا، حيث يمكن تطبيق الواقع المعزز ببرامج جاهزة تحتوى على أشكال ثلاثية الأبعاد، كما يمكن تعزيز الواقع بصورة أو صوت أو صورة أو فيديو.

ويؤدى استخدام تقنية الواقع المعزز **(Augmented Reality)** في التعليم إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، وذلك من خلال الأنشطة التعليمية المختلفة التي تساعدهم على اكتساب مفاهيم جديدة، وخبرات تقنية وتزيد من حماسهم وتقوي روح التنافس بينهم، ويبرز هذا خلال عملهم في مجموعات وعند تنفيذهم للأنشطة التفاعلية التي تمزج الواقع الحقيقي فيها مع العالم الافتراضي **(Estapa & Nadolny, 2015)**.

وبالرجوع للدراسات والبحوث والتطبيقات ذات الصلة بالواقع المعزز استخلصت الباحثة أن هناك عديد من الدراسات التي اهتمت باستخدام تقنية الواقع المعزز وأشارت للدور المهم الذي تقوم به تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية، ومنها دراسة (على عبد الواحد،٢٠١٦) ودراسة (ماريان ميلاد ،٢٠١٧) ودراسة (فاطمة محمد،٢٠١٩) ودراسة (نهاد محمود ،٢٠٢٠) حيث أوصت باستخدام الواقع المعزز في البرامج التدريسية وعند تصميم بيئات إلكترونية تفاعلية.

وأشارت دراسة **(Brain, 2017)** إلى أنه من فوائد استخدام تقنية الواقع المعزز في التعليم أنه يؤدى لزيادة الانتباه عند المتعلمين وزيادة التركيز وتحسن من قدرة المتعلم على استيعاب المعرفة الجديدة وحل المشكلات وزيادة الإبداع، فالواقع المعزز يدعم التعلم الإبداعي وتحسين القدرة على الابتكار وتحسين الادراك والفهم الأعمق للمعلومة والتفاعل بشكل أفضل مع المادة التعليمية.

ومن منطلق ما سبق ذكره عن أهمية الفهم القرائي الإبداعي وتقنية الواقع المعزز وأثره في العملية التعليمية، يحاول البحث الحالي استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طلاب الصف الأول الثانوي.

مشكلة البحث:

تؤدى القراءة دورًا مهمًا في العملية التعليمية فهي أساس تقدم ورقي المجتمعات، وهي الوسيلة التي تقود صاحبها إلى الرقي والسمو بتفكيره فلا يقف أمام المستويات الأولى للفهم كالفهم الحرفي والتفسيري، بل تقود صاحبها لبلوغ المستويات العليا للفهم من نقد وابتكار وصولًا للفهم الإبداعي.

ويشير محمود هلال (٢٠١٥) لوجود علاقة قوية بين القراءة والفهم القرائي الإبداعي فالقراءة مهارة تؤدي لتنمية الفكر فبمقدار ما يقرأ التلميذ يرقي فكره وتتسع مداركه، مما يدفعه للابتكار والقدرة على توليد الأفكار والمعاني الجديدة وإنتاج أفكار متنوعة ومتجددة؛ فيحدث تفاعل بين الطالب وما يقرأه فيدمج بين ما قرأه مع ما يختلج في صدره من مشاعر وعواطف مع خبراته السابقة ثم يعيد صياغة الأحداث حوله وترتيبها وإضفاء صبغته الفكرية بداخلها.

وعلى الرغم من أهمية القراءة والفهم القرائي الإبداعي إلا أنه قد أشار العديد من الدراسات إلى ضعف مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى الطلاب في مختلف المراحل التعليمية ومنها:

- **دراسة وفاء بنت محمد (٢٠١٤)** التي أشارت إلى ضعف طالبات المرحلة الثانوية في مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وتوصلت لوجود فروق دالة احصائيًا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي بمستوياته الطلاقة والمرونة والأصالة والتفاصيل والحساسية بالمشكلات ودرجته الكلية لصالح تلميذات المجموعة التجريبية.

- بينما أشارت **دراسة عبد الرزق مختار، وأحمد محمد، وعلى عمر(٢٠٢٠)** إلى ضعف بعض مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي وتوصلت لوجود فرق دال احصائيًا عند مستوى دلالة٠.٠١بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة الضابطة وتلاميذ المجموعة التجريبية.

- وأوضح **محمود عباس وسمير عبد الوهاب(٢٠١٧)** إلى أن السبب الرئيسي في ضعف الطلاب في مهارات الفهم القرائي يرجع لعدم إلمام كثير من المعلمين بأهداف تدريس موضوعات القراءة والقصة، ورتابة طرق التدريس المستخدمة والاقتصار في تدريس القراءة على الطرق التقليدية التي لا تحفز المتعلمين على الإبداع، وعدم اعتمادهم على طرق حديثة في التدريس.

ويعد التعلم الإلكتروني وبيئاته التفاعلية المتمثل في تقنية الواقع المعزز أحد التقنيات الحديثة ويحفز على التخيل والإبداع وهذا ما أشار إليه على عبد الواحد (٢٠١٦) حيث الدور الفعال لتقنية الواقع المعزز فهي تقنية تراعى الفروق الفردية عند المتعلمين لأنها شكل من أشكال التعلم الذاتي يجعل عملية التعلم ممتعة وشيقة لا تحتاج أجهزة تعليمية معقدة، فلا يحتاج المتعلم سوى جهازه المحمول كي يبدأ النشاط التعليمي؛ مما يساعد المتعلمين على تكوين خبرة تعليمية مباشرة باستخدام الصور ثلاثية الأبعاد.

ويعد البحث الحالي استجابة لتوصيات بعض المؤتمرات مثل المؤتمر الدولي الأول في تكنولوجيا التعليم والتعلم الالكتروني (٥-٧ أكتوبر ٢٠١٥) في الشارقة، والذي أوصى بتعميم استخدام تقنية الواقع المعزز بشكل عام وتعليم الحاسب والتكنولوجيا بوجه خاص، والمؤتمر الدولي الثالث للتعلم الالكتروني في القاهرة (١٢-١٤ أبريل ٢٠١٦)، والذي أوصى بالبحث في استخدام الواقع المعزز في التعليم.

وقامت الباحثة بإجراء دراسة استكشافية عن طريق إجراء مقابلة لعدد من معلمي اللغة العربية بالمدارس الثانوية تم فيها توجيه بعض الأسئلة عن واقع تدريس القصة،

ومستوى الطلاب في الفهم القرائي الإبداعي، وقد توصلت الباحثة إلى أن الطريقة المستخدمة في تدريس القصة هي الطريقة المعتادة، وأن مستوى تحصيل الطلاب في القصة متدن وضعيف، وأنهم يفتقرون إلى مهارات الفهم القرائي الإبداعي كما لاحظت الباحثة أن الطرق التي يستخدمها المعلمون لا تحفز على الإبداع كما أنهم يقدمون الأفكار جاهزة للتلاميذ دون جعل التلاميذ يجتهدون في اقتراح الأفكار واستنتاجها.

كما أجرت الباحثة مقابلات مع عدد من طالبات الصف الأول الثانوي استهدفت التعرف على مدى إلمامهن بالمستحدثات التكنولوجية وعن رغبتهن في اكتساب مهارات التفاعل معها واستخدامها والإفادة منها وأبدين عدم معرفتهن بتقنية الواقع المعزز وللتعرف على حجم المشكلة تم تطبيق اختبار في مهارات الفهم القرائي الإبداعي على مجموعة من طالبات الصف الأول الثانوي بلغ قوامها (٢٥) طالبة؛ لقياس مستوى أدائهن في مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وقد كشفت نتائج تطبيق الاختبار عن تدني مستوى أداء الطالبات في مهارات الفهم القرائي الإبداعي، حيث بلغ متوسط درجات الطالبات في الاختبار(٢٠) درجة من المجموع الكلي للاختبار والذي بلغ (٥٤) درجة.

تحديد المشكلة:

مما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث في تدني مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي في مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وقصور طرق التدريس التقليدية عن تنميتها.

أسئلة البحث:

حاول البحث الإجابة عن الأسئلة التالية:

١. ما مهارات الفهم القرائي الإبداعي اللازمة لطالبات الصف الأول الثانوي؟
٢. ما مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي؟
٣. ما فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي؟

فروض البحث:

سعى البحث إلى اختبار صحة الفرضين التاليين:

١. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك في القياس القبلي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي.
٢. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك في القياس البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

- تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي.
- التعرف على فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة على تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

أهمية البحث:

قد تفيد نتائج البحث في الجوانب التالية:

١. تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي.
٢. توجيه أنظار معلمي اللغة العربية إلى فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي.
٣. تزويد معلمي اللغة العربية باختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي، للإفادة به عند تقييم مستوى أداء طلابهم لهذه المهارات.
٤. تزويد مخططي مناهج اللغة العربية بقائمة مهارات الفهم القرائي الإبداعي اللازمة للإفادة بها عند إعداد وتطوير محتوى اللغة العربية للمرحلة الثانوية.

٥. جذب انتباه مخططي المناهج إلى إعداد مناهج اللغة العربية في ضوء تقنيات حديثة تنمى الابتكار والإبداع – مثل تقنية الواقع المعزز.

حدود البحث:

١) **الحد الموضوعي:** بعض مهارات الفهم القرائي الإبداعي المناسبة لطالبات المرحلة الثانوية؛ قصة عنترة بن شداد للصف الأول الثانوي الفصل الدراسي الأول.

٢) **الحد البشري:** مجموعة من طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة الغردقة الثانوية للبنات، يتم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، يتم اختيار مجموعتي البحث من طالبات الصف الأول الثانوي؛ لأنهن يمثلن بداية المرحلة الثانوية حيث اكتسبن مهارات اللغة الأساسية في المرحلة الإعدادية، مما يمكنهن من دراسة مهارات ذات مستويات عليا منها الفهم القرائي الإبداعيويشير ابراهيم محمد(٢٠٠٥،٥٧) إلى أن طلاب هذه المرحلة بعد أن أتموا مرحلة التعليم الأساسي قد وصلوا في نواحي النشاط اللغوي إلى مستويات من النمو اللغوي تعمل المدرسة الثانوية على تجويدها وتعميقها وتنميتها.

٣) **الحد المكاني:** مدرسة الغردقة الثانوية للبنات.

٤) **الحد الزماني:** الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢١ –٢٠٢٢.

منهج البحث:

استخدم البحث المنهج التجريبي القائم على تصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة درست المجموعة التجريبية القصة باستخدام الواقع المعزز بينما درست المجموعة الضابطة القصة ذاتها بالطريقة التقليدية.

مواد وأدوات البحث:

اشتملت الإجراءات التجريبية للبحث الحالي على مجموعة من الأدوات والمواد وجميعها من إعداد الباحثة:

١. قائمة بمهارات الفهم القرائي الإبداعي المناسبة لطالبات الصف الأول الثانوي.
٢. اختبار الفهم القرائي الإبداعي لطالبات الصف الأول الثانوي.
٣. كتيب الطالبة والذي شمل فصول القصة بعد إعادة صياغتها وفقًا لتقنية الواقع المعزز.
٤. دليل للمعلم في تدريس القصة باستخدام تقنية الواقع المعزز.

وقد تم تحكيم جميع الأدوات والمواد من قبل السادة المحكمين؛ لتقرير مدى صلاحيتها للاستخدام ومناسبتها في ضوء مقترحاتهم.

مصطلحات البحث:

تضمن البحث المصطلحات التالية:

الواقع المعزز:

وعرفه جميل إطميزى (٢٠١٣، ١٥٥) بأنه: "تقنيات حاسوبية تقوم على دمج صور ومناظر ومقاطع من العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي من خلال رسومات حاسوبية ثلاثية وثنائية الأبعاد".

وعرفته غصون عليان(٢٠١٧، ٥٤٧) أنه: دمج للواقع أو العالم الحقيقي مع عالم افتراضي يحتوي على معلومات رقمية تفاعلية من صور وفيديو، وأشكال ثلاثية الأبعاد، من خلال الاستعانة ببرامج تمييز الصورة لتعزيز البيئة المحيطة بمعلومات إثرائية، تحسن التفاعل مع الواقع الحقيقي.

كما عرفته حنان عبد السلام(٢٠١٨،١٢٠) بأنه: تقنية تعتمد على إثراء الواقع الحقيقي بمحتوى رقمي يتمثل في الصور الثلاثية الابعاد ومقاطع الفيديو والصوت والصور وعروض البوربوينت، مما يساعد المتعلمين على تكوين صورة صحيحة للمفاهيم العلمية.

ويعرَف إجرائيًا في هذا البحث على أنه:

تقنية تعمل على إضافة معلومات قد تكون في شكل (فيديو، صوت، صورة، نص) على الواقع الحقيقي في فصول القصة للصف الأول الثانوي بالاستعانة بأجهزة ذكية كالهاتف الذكي، التابلت، وتعمل هذه التقنية على إظهار المحتوى الرقمي متزامن مع المشهد الحقيقي أو الواقعي من أجل تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

الفهم القرائي الإبداعي:

هناك العديد من التعريفات للفهم القرائي الإبداعي منها:

تعريف محمود هلال (٢٠١٥،٣٦١) بأنه: " استخدام الحقائق والمعلومات والمفاهيم للوصول إلى حلول جديدة لمشكلات وردت في النص، أو التنبؤ بأفكار جديدة يمكن الحكم عليها بالصحة والخطأ ".

وعرفه عبدالرازق مختار(٢٠٢٠، ١٤٧) بأنه : "عملية عقلية وجدانية تفاعلية يعتمد فيها القارئ على خلفيته المعرفية؛ لكي يمارس مجموعة من العمليات العقلية المعقدة والمتباينة لكي يقدم مجموعة من الأفكار والاستنتاجات والمعاني المتنوعة والمتداخلة بطريقة جيدة وجديدة وجذابة ومشوقة وغير معتادة تتجاوز فهم القارئ".

ويعرَف إجرائيًا في هذا البحث على أنه:

عملية فكرية تقوم فيها طالبات الصف الأول الثانوي بالمزج بين خبراتهن السابقة وما يقدم لهن من معلومات جديدة، للوصول لمجموعة من الأفكار غير المألوفة والمشوقة والتي تمتاز بالحداثة، والتجدد والتفرد والمرونة وينعكس هذا الفهم من خلال الدرجة التي تحصل عليها الطالبة في الاختبار البعدي المعد لهذا الغرض.

إجراءات البحث:

١) إرساء دعائم الإطار الفلسفي والمفاهيمي الذي ينطلق منه هذا البحث حيث يتم:

أ- دراسة نظرية حول: تقنية الواقع المعزز (مفهومها، خصائصها، أنواعها، ومكوناتها، أهمية استخدامها في التعليم، خطواتها، طالبات المرحلة الثانوية وتقنية الواقع المعزز)

ب- الفهم القرائي الإبداعي (مفهومه، أهدافه، خصائصه، مهاراته، علاقة تقنية الواقع المعزز بالفهم القرائي الإبداعي).

ج- الاطلاع على الأدبيات السابقة، والدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة.

٢) الإطار التجريبي وتحدد وفق الخطوات التالية:

- إعداد قائمة بمهارات الفهم القرائي الإبداعي، وذلك من خلال دراسة الأدبيات والبحوث والدراسات التي تناولت مهارات الفهم القرائي الإبداعي.
- إعداد قائمة مبدئية لمهارات الفهم القرائي الإبداعي ثم عرض القائمة المبدئية على مجموعة من السادة المحكمين والتوصل للصورة النهائية للقائمة بعد إجراء التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمين.
- إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي بهدف قياس مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي وعرض اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي في صورته المبدئية على مجموعة من السادة المحكمين.
- إجراء التعديلات اللازمة في ضوء أراء السادة المحكمين، والتحقق من صدقه وثباته.
- إعداد كتيب الطالبة ودليل المعلم، وذلك وفقًا للخطوات التالية:
- تحديد أهداف المحتوى.
- إعادة صياغة المحتوى باستخدام تقنية الواقع المعزز.
- تحديد الأنشطة والوسائل وأساليب التقويم.
- عرض الكتيب والدليل على مجموعة من السادة المحكمين وإجراء التعديلات اللازمة في ضوء آراء السادة المحكمين.

٣) **التصميم التجريبي للبحث** ويشمل:

- اختيار مجموعة البحث من طالبات الصف الأول الثانوي – بطريقة عشوائية – وتقسيمهن لمجموعة ضابطة وأخرى تجريبية.
- تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي على المجموعتين الضابطة والتجريبية تطبيقًا قبليًا بهدف التعرف على مستوى أداء الطالبات لمهارات الفهم القرائي الإبداعي.
- تدريس فصول القصة التي تم صياغتها باستخدام تقنية الواقع المعزز للمجموعة التجريبية، بينما تدرس المجموعة الضابطة الفصول نفسها بالطريقة التقليدية المعتادة.
- تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي تطبيقًا بعديًا على المجموعتين الضابطة والتجريبية.
- إجراء المعالجات الإحصائية المناسبة في ضوء التطبيقين القبلي والبعدي لأدوات البحث.
- استخلاص النتائج، ومناقشتها وتفسيرها.
- تقديم مجموعة من التوصيات والبحوث المقترحة في ضوء نتائج البحث.

أدبيات البحث وإطاره النظري:

المحور الأول : تقنية الواقع المعزز (Aughmented Reality):

تعد تقنية الواقع المعزز من أحدث التقنيات التي ظهرت في التكنولوجيا، ونظرًا لارتباط التعليم في الوقت الراهن بالتكنولوجيا، وسعي التربويين للاستفادة من اسهامات التكنولوجيا وتطبيقاتها في مجال التعليم لجعل العملية التعليمية أكثر تشويقًا ومتعة وإثارة، ودعمًا لبقاء أثر التعلم عند الطلاب دخلت تقنية الواقع المعزز في حقل التعليم لتسهم في تطوير التعليم وتقدمه.

أولًا: مفهوم الواقع المعزز:

تعرفه ايمان سالم أحمد وآمنه دخيل الله (١١٥،٢٠١٩) بأنه دمج بين عالمين عالم حقيقي وعالم افتراضي باستخدام هواتف نقالة، ليظهر المحتوى الرقمي سواء كان صورة، أو فيديو، أو مواقع انترنت، أو شكل ثلاثي الأبعاد فيحدث تفاعل بين المستخدم والمحتوى الرقمي.

كما ترى نداء على بكر ومحمد مبارك مشيط (٣١٠،٢٠٢٢) أن الواقع المعزز تقنية تقوم بقراءة المحتوى العلمي (نص، صورة، صوت، فيديو) يهدف دمجها مع الواقع الحقيقي للمشاهد باستخدام برامج متخصصة وقراءتها عن طريق الأجهزة الذكية مثل الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي.

ومما سبق يمكن القول إن تقنية الواقع المعزز تقنية تركز على نشاط المتعلم بشكل أساسي كما أنها تزوده بتجربة بيئة اصطناعية تمزج بين الواقع الحقيقي وبين محتوى رقمي تم تغذية التطبيقات بها مسبقًا.

ثانيًا: خصائص تقنية الواقع المعزز:

ترى هناء رزق (٢٠١٧ ، ٥٧٥) أن من أبرز الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز هى: مزج الحقيقة والعالم الإفتراضي في بيئة حقيقية، التفاعلية، والتزامن تستخدم أشكال ثلاثية الأبعاد، توفر معلومات واضحة ودقيقة، إمكانية إدخال المعلومات بطريقة سهلة وفعالة، إمكانية التفاعل بين طرفين هما المعلم والمتعلم، رغم بساطة الاستخدام إلا أنها تقدم معلومات قوية، جعل المفاهيم المجردة و المعقدة سهلة للمستخدمين، فعالة من حيث التكلفة وقابلة للتوسيع بسهولة نظرًا للتطور المستمر في تطبيقاته،التفاعل فى الواقع المعزز ثلاثي المحاور تفاعل الطالب مع المحتوى التعليمي، تفاعل الطالب مع المعلم، تفاعل الطالب مع أقرانه.

ثالثًا: أنواع الواقع المعزز:

يوجد في الوقت الحالي عدة أنواع من أشكال الواقع المعزز، ومنها ما أوردته مها الحسيني(٢٠١٤،٧٣) في الآتي.

١- **الواقع المعزز المستند على الأسقاط:** يعتمد على إسقاط الصور الاصطناعية على الأسطح المادية لزيادة نسبة التفاصيل التي يراها المستخدم.

٢- **الواقع المعزز المستند على التعرف على الأشكال:** يعمل (AR) القائم على التعرف على أشكال الكائنات من خلال التعرف على الزوايا والحدود والانحناءات الخاصة بشكل محدد كالوجه أو الجسم.

٣- **الواقع المعزز المستند على تحديد الموقع:** طريقة يتم توظيفها لتحديد الموقع من خلال صور افتراضية بالاستعانة بنظام GPS.

٤- **الواقع المعزز المستند على المخطط:** هو طريقة تدمج بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي، حيث يسمح للمستخدم بدمج الخطوط العريضة من المكونات التي يدرسها مع مكون آخر افتراضي، مما يتيح له التعامل واللمس والتقاط أجسام افتراضية غير موجودة.

٥- **الواقع المعزز المستند على التراكيب:** فيه يستبدل العرض الأصلي بإضافة مكونات زيادة لاختيار الشكل النهائي بوجودها، كليا أو جزئيا، حيث يلعب التعرف على الأشياء دورا رئيس، فبدونه يكون المفهوم بأكمله مستحيلا ، مثل كتالوج IKEA .

واستخدم البحث النوع الثاني المستند على الأسقاطللصوروالعلامات لسهولة إعداده وتطبيقه لهدف البحث،حيث توجه كاميرا الهاتف أو التابلت للصورة المستهدفة داخل كتيب الطالب ثم يتم مسحها من خلال التطبيق ليظهر المحتوي الذي تم تغذية التطبيق به من صور وفيديوهات ونصوص وأشكال.

رابعًا: مكونات تقنية الواقع المعزز:

يرى كراج(Craig , A ,٢٠١٣،١٧) أن هناك عدة مكونات لتقنية أوخبرة الواقع المعزز وهي كما يلي:

١- **تطبيقات الواقع المعزز:** وهو برنامج حاسوبي ينسق ويتحكم في الجوانب المختلفة لتقنية وخبرة الواقع المعزز مثل متصفح الواقع المعزز(AR Browser) ، وهو يتفاعل مع الحواس والأجهزة والكائنات المعروضة ليبرز الخبرة المحددة.

٢- **المحتوى:** وهو يتضمن كل العناصر والأفكار والقصص والمثيرات الحسية والأحداث، بالإضافة للمحتوى الرقمي كالصور والفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد ومواقع الإنترنت ، التي تتم خلال تقنية الواقع المعزز بالإضافة للتدخلات التي يقوم بها الحاسب لإظهار التقنية بالشكل المطلوب.

٣- **التفاعل:** أي فعل يقوم به المتعلم كالضغط على زر معين أو حركة جسدية أو أمر لفظي أو أي فعل آخر، يصدره المتعلم من شأنه التفاعل مع الخبرة المعززة.

٤- **لابد له من تكنولوجيا** ومنها ما يتطلب مستوى متقدم، ومنها ما يتطلب المستوى الأدنى ولكن كل الخبرات تتطلب قدرًا من التكنولوجيا لتجميع عناصر الواقع المعزز مع بعضها وإظهارها بشكل متكامل.

٥- **العالم الحقيقي:** جزء رئيسي من الخبرة ويمكن أن تكون في المكان المحدد لعرض الخبرة، كما في عرض الكائنات المعززة للمتاحف والأماكن العامة أو يمكن أن تحدث في مكان آخر كما في عرض نموذج مجسم لهذه المتاحف أو المعالم داخل الصف الدراسي.

٦- **المشاركين:** دورالتكنولوجيا في تزويد المشاركين بمثيرات إصطناعية، تجعله يعتقد أن ما يحدث هذا حقيقي وما يتميز به الواقع المعزز من مكونات تجعل المشارك يتابع الحدث باستمتاع، والمشارك له دور فعال من خلال الحركات والأفعال والأنشطة التى يقوم بها.

أهمية استخدام تقنية الواقع المعزز في التعليم:

١- تكمن أهمية استخدام الواقع المعززفي التعليم في النقاط التالية:خان وآخرون (Khan, Johnston,2019).

٢- زيادة القدرة على التعرف والتخيل والإبداع من خلال استخدام المتعلم لحواسه المختلفة.

٣- يعزز الواقع بالصوت والصورة والحركة مما يوفر تعليمًا استكشافيًا تفاعليًا.

٤- كما أنه يدعم التعلم الذاتي والتفاعلي.

٥- يساعد على زيادة التحصيل ورفع القدرة الاستيعابية للطالب.

٦- يسهم في تحقيق الأهداف التعليمية.

٧- يعد وسيلة جذب وتشويق للطلاب أثناء دراستهم.

٨- يقدم المادة العلمية بطريقة مشوقة وممتعة للمتعلم أينما كان وفي أي زمان وبأي جهاز ذكي.

هذا وتري الباحثة أن من مزايا استخدام الواقع المعزز في التعليم خلق جو من التفاعل بين بيئة المتعلم الحقيقية والبيئة الافتراضية المتمثلة في المحتوى الرقمي بمختلف أشكاله من صوت وصورةوفيديو ورسوم متحركة، كما أنه يتيح للمتعلم تجربة لاتقتصر على مكان أو زمان معين بحيث يمكن للطلاب التعلم في الفصول الدراسية خارج ساعات الدراسة وخارج حدود المدرسة.

خامسًا: الخطوات المتسلسلة لإنشاء وتصميم الواقع المعزز

ذكر على عبدالواحد (٨٧،٢٠١٦) خطوات إنشاء وتصميم الواقع المعززوالتي أعدتها الباحثة في الشكل التالي :

شكل (١) خطوات تصميم تقنية الواقع المعزز

طالبات المرحلة الثانوية واستخدام تقنية الواقع المعزز.

يتفق كل من حامد عبد السلام(٣٨٧،٢٠٠٥) وصالح محمد(٧٨،٢٠١٢) أن أهم ما يتميز به طلاب المرحلة الثانوية من خصائص وسمات لغوية وعقلية نمو الابتكار والإبداع والجدة والتنوع، كما يبتعد الطالب عما هو عادي ومألوف وشائع وواضح ويظهر ذلك في نمو القدرات العقلية وخاصة القدرات اللفظية وحب الابتكار والاستقلال والذكاء وأصالة التفكير، كما ينمو التفكير الابتكاري والإبداعي لدى الطلاب وكذلك النمو المعرفي وتزداد قدرة الطالب على نقد ما يقدم له من معلومات. ونظرًا لاهتمام الوزارة في المرحلة الثانوية باستخدام التكنولوجيا الحديثة في التدريس واستخدام الأجهزة اللوحية والذكية من هنا كانت فكرة البحث.

وتم تطبيق تقنية الواقع المعزز في تدريس القصةباستخدام تطبيق Halo Ar وفق مجموعة خطوات وهي:

١- تنزيل التطبيق على الجهاز اللوحي أو الهاتف من موقع متجر google play.

٢- فتح تطبيق Halo Ar.

٣- إعداد حساب من خلال التطبيق.

٤-الدخول بالحساب الخاص.

٥- ربط الصورة المستهدفة داخل فصل القصة بالوسائط المختلفة (فيديوهات- صور- أصوات- نصوص) من خلال مسحها بكاميرا الهاتف وإدراج العناصر والوسائط المرتبطة بها.

٦- مسح الصورة المستهدفة بكاميرا التطبيق لتظهر العناصر والوسائط المرتبطة بالصورة.

ونظرًا لأهمية الواقع المعزز في مختلف المراحل التعليمية وخاصة المرحلة الثانوية فهناك العديد من الدراسات التي اهتمت باستخدام تقنية الواقع المعزز مع طلاب هذه المرحلة والمراحل المختلفة:

- **دراسة أحمد بن عيد بن براك (٢٠١٩)** التي هدفت لاختبار تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي لدى طلاب الصف الأول المتوسط في مقرر اللغة الإنجليزية وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ بلن متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير الإبداعي والاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية.

- **دراسة ايمان امبارك وايمان محمد (٢٠٢٠):** التي هدفت للكشف عن فاعلية الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الناقد لدى طالبات المرحلة الثانوية في محافظة الدمام واتجاهاتهن نحوه في مادة المكتبة والبحث وتوصلت لوجود فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 50.0بين متوسطات درجات طالبات المجموعة

التجريبية التي تستخدم (الواقع المعزز) وطالبات المجموعة الضابطة التي تستخدم (التعليم التقليدي) في التطبيق البعدي لاختبار التحصيلي لمقياس التفكير الناقد لصالح المجموعة التجريبية.

المحور الثاني: الفهم القرائي الإبداعي:

للفهم القرائي بصفة عامة والإبداعي بصفة خاصة دورُ مهمُ في السعي نحو تحقيق أهداف القراءة وخاصة المفهوم الحديث للقراءة الذي يتمحور في الفهم والاستيعاب والإبداع والإضافةحيث لا تتم عملية القراءة بمفهومها الصحيح بدون الفهم القرائي الإبداعي.(عبد الرازق مختار، وأحمد محمد، وعلى عمر، 2020، 154).

أهداف الفهم القرائي الإبداعي

يرى محمد رجب فضل الله (٨٢،٢٠٠١)أن أهداف الفهم القرائي تتلخص في:

- مساعدة الطلاب على متابعة كل ما هو جديد لمواجهة مشكلات حياتهم.
- القدرة على الإلمام بكم من المعلومات الجديدة والمفيدة.
- إكساب الطلاب مهارات الفهم القرائي والقدرة على النقد وإبداء الآراء وإصدار الأحكام.
- تزويد الطلاب بما يعينهم على فهم واستيعاب المناهج وصولا للإبداع.
- تحسين لغة الطلاب وإثرائها.
- الارتقاء بالمستوى اللغوي والتذوقي والأدبي للطلاب.

خصائص الفهم القرائي الإبداعي

أشار فايز عبد الله (٢٠١٩ ،٨٩-٩٠) إلى خصائص الفهم القرائي

١- عملية عقلية تتم داخل عقل الإنسان لا يمكن رويتها أو ملاحظتها بشكل مباشر ويستدل عليها من خلال الآراء القرائي للفرد.

٢- عملية استراتيجية تحتاج لقارئ ذو كفاءة عالية يستطيع التنويع بين الاستراتيجيات القرآنية وفقا لطبيعة النص القرائي، والموقف القرائي ذاته.

٣- عملية بنائية حيث إن القارئ يستحضر ما لديه ثم يضيف ويبنى على مالديه من رصيد معرفي في ضوء استفادته بالمقروء.

٤- عملية تفكير تقوم على (التعرف على الكلمات، وفهم مدلولاتها، ومعرفة معانيها من خلال السياق، واستنتاج الأفكار العامة والرئيسة والفرعية،

ويضيف (Woodhall, 2012,7) أن من خصائص الفهم القرائي معالجة العبارات عقليًا، من خلال إعطاء التلميحات ومعالجة الأفكار وصولًا للاستدلال على المعنى واستخراجه.

خصائص القارئ المبدع:

يرى نايفة قطامي وآخرون (٢٠١١ ، ١٠-١١)أن من الخصائص التي يتميز بها القارئ المبدع أنه يتميز بالنشاط والفاعلية والثقة بالنفس، كما يتصف بالمرونة وسرعة التكييف مع الخبرات الجديدة وتعدد أفكاره وتنوعها. وحب القراءة وخاصة القراءة المثيرة وحب الاستماع للقصص والحكايات المثيرة وحب اللعب بالجمل والكلمات (يوسف محمود،٢٠١٤،٨٦٩).

مهارات الفهم القرائي الإبداعي:

يمكن تصنيف مهارات الفهم القرائي الإبداعي إلى عدة مهارات ذكرها محمود هلال(366،2015) فيالآتي

١- اقتراح أكبر عدد ممكن من الأفكار على النص القرائي.

٢- تقديم أكبر عدد ممكن من النتائج والفوائد للموضوع.

٣- تقديم أكبر عدد ممكن من التعليلات الممكنة للموضوع.

٤- يقترح أكبر عدد من العناوين لموضوعات متشابهة.

٥- اقتراح حلول متنوعة لمشكلات وردت في النص القرائي.

٦- اقتراح عناوين متنوعة للنص المقروء.

٧- تقديم مقترحات متنوعة لتطوير النص القرائي.

٨- تقديم إجابات متعددة لأسئلة النص.

٩- التعبير عن الحالات والمواقف بأسلوب القارئ.

١٠- التنبؤ بالأحداث بناء على مقترحات معينة.

١١- تطوير افكار جديدة من خلال أفكار سابقة.

ويضيف كل من محمود مصطفى (١٦٩،٢٠١٥) (penling,2006,45) بعض مهارات الفهم القرائي الإبداعي وتتمثل في:

- **الطلاقة** : تتضمن اقتراح الطالب لأكبر عدد من العناوين للنص المقروء وتحديد النتائج المترتبة على حدث معين.
- **المرونة:** تتضمن إعادة صياغة الطالب للنص وترتيب الأحداث بطريقة جديدة، واقتراح نهاية مختلفة للموضوع.
- **الأصالة:** تتضمن إضافة الطالب أفكار جديدة وغير مألوفة في النص، وكذلك التنبؤ بأحداث جديدة بعد قراءة النص.
- **الإثراء بالتفاصيل:** تتضمن أن يوسع الطالب فكرة يعالجها النص بإضافة عدد من الأفكار والتفاصيل الفرعية ويطرح أسئلة حول النص تغطي تفاصيل غير مذكورة.

مما سبق يتضح أن مستويات الفهم القرائي عملية معقدة ومركبة حيث كل مستوى منهم يبنى على الآخر فالقارئ يبدأ بقراءة النص ليحدد المطلوب منه ثم يتعمق في القراءة ليتعرف على المعلومات الضمنية الحقيقية التي يمكن أن يستنتجها ثم يقف موقف الحكم لينفذ تلك المعلومات ويتحرى مدى صحتها ثم يترك للحالة المسيطرة على الكاتب ليتعرف على أسباب عرضه الفكرة بهذه الطريقة ليصل لمبتغاه من القراءة.

العلاقة بين تدريس القصة باستخدام تقنية الواقع المعزز وتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي:

تعتبر الوسائل السمعية والبصرية كالصور والأفلام والتسجيلات والصور المتحركة معينات في جميع الصفوف الدراسية لما تقدمه من إثراء لخبرة الطلاب وتوضيح معاني الكلمات وإثارة ميلهم للقراءة (ايهاب الببلاوي والسيد على،٢٠١٢،٢٥٥) وتلك المعينات تتوفر جميعها في تقنية الواقع المعزز كمحتوى رقمي يمكن إدخاله على العالم الحقيقي للطالب المتمثل في قاعات الدروس مما يسهم في جذب الطلاب للقراءة وشعورهم بالمتعة ولما كانت القصة أكثر ألوان الأدب ارتباطًا بالصور والأفلام والأحداث والشخصيات. كما أن سماع ومشاهدة القصص يثير استعدادات المتعلمين الذهنية (مجدي عزيز،٢٠١٤،٢٣٣) من هنا جاءت فكرة البحث وهي مزج التكنولوجيا بما فيها من مثيرات مع القراءة ومهاراتها سعيًا وراء نمو المستوي الإبداعي للطالب القارئ وفي هذا الصدد نجد أن الباحثين تحدثوا عن العلاقة بين القصة وتقنية الواقع المعزز وهذا ما أكد عليه يلماز وجوكتاس،(Yilmaz &goktas) اللذان أثبتا في دراستهما أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في أنشطة السرد القصصي لدى الأطفال، وما له من فاعلية في تنمية المهارة والإبداع وكذلك دراسة رباب عبد الله العوضي (٢٠٢١) التي كشفت فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لدى طفل الروضة في جوانبه الثلاثة (التوضيح والتفسير والتطبيق) .

إجراءات البحث:

لتحقيق هدف البحث تم إعداد الأدوات التالية:

أولًا: إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي: وتم ذلك من خلال :

أ- إعداد قائمة بمهارات الفهم القرائي الإبداعي لطالبات الصف الأول الثانوي:

تم الاطلاع على الدراسات السابقة والمصادر التي أجريت في مهارات الفهم القرائي بصفة عامة ومهارات الفهم القرائي الإبداعي، وبناءً على ذلك تم تحديد مهارات الفهم القرائي الإبداعي الملائمة لطالبات الصف الأول الثانوي، وتم التوصل لقائمة مبدئية بمهارات الفهم القرائي الإبداعي، احتوت على ثلاث مهارات رئيسة وتفرع منها (تسع مهارات فرعية).

ثم تم إعداد استطلاع رأى لقائمة مهارات الفهم القرائي الإبداعي المبدئية التي تم التوصل إليها، وتم عرضها على المحكمين، وقد بلغ عدد المحكمين (٢٠) محكمًا من المختصين في مناهج وطرق تدريس اللغة العربية، وأبدى المحكمون رأيهم وبعض الملاحظات والتعديلات، كما تم حذف بعض هذه المهارات الفرعية، ودمج البعض الآخر في مهارة واحدة.

وبعد حساب نسبة اتفاق المحكمين حازت قائمة المهارات على أوزان نسبية لاتفاق المحكمين ما بين ٨٠٪ و١٠٠٪، وقد تم قبول المهارات الفرعية التي حازت على وزن نسبي ٨٠٪ فأكثر، وحذفت المهارات الفرعية التي حازت على وزن نسبي أقل، فتم حذف مهارتين فرعيتين، وبذلك أصبحت القائمة في صورتها النهائية .

جدول (١)

القائمة النهائية لمهارات الفهم القرائي الإبداعي اللازمة لطالبات الصف الأول الثانوي

م	المهارات الرئيسة	المهارات الفرعية	نسبة اتفاق المحكمين على المهارة
١	الطلاقة	اقتراح أكبر عدد من العناوين للقصة.	١٠٠%
٢		اقتراح أكبر عدد من الأفكار التي تتضمنها القصة.	١٠٠%
٣		ذكر أكبر عدد من الصفات لشخصية وردت بالقصة.	٩٠%
٤	المرونة	وضع مجموعة من الأسئلة على أحداث القصة.	٨٥%
٥		إضافة أحداث جديدة للقصة.	٨٠%
٦		وضع ألفاظ وردت بالقصة في سياقات جديدة.	٨٥%
٧		تلخيص القصة بأسلوب متميز.	١٠٠%

م	المهارات الرئيسة	المهارات الفرعية	نسبة اتفاق المحكمين على المهارة
٨	الأصالة	اقتراح حلول غير مألوفة لمشكلة وردت بالقصة.	٩٠%
٩		اقتراح نهاية جديدة وغير مألوفة للقصة.	١٠٠%

ب- إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي:

بعد الانتهاء من قائمة مهارات الفهم القرائي الإبداعي، والتوصل للشكل النهائي للمهارات المناسبة لطالبات الصف الأول الثانوي، تم إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي المناسبة، والمطلوب إكسابها لطالبات الصف الأول الثانوي، واتبع بناء الاختبار الخطوات الآتية:

١. الهدف من الاختبار:

هدف هذا الاختبار إلى قياس مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي، وكذلك التعرف على فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

٢. مصادر اشتقاق مفردات الاختبار:

تم الاطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة والبحوث في مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وخاصة مهارات الفهم القرائي الإبداعي، وكذلك الاستعانة بقائمة مهارات الفهم القرائي الإبداعي التي تم إعدادها والاستفادة منها في صياغة مفردات الاختبار،وبناء على ما سبق تم إعداد اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي لطالبات الصف الأول الثانوي.

٣. حدود بناء الاختبار:

اقتصرت حدود الاختبار على قياس مهارات الفهم القرائي الإبداعي المقترحة لمجموعة البحث.

٤.صياغة مفردات الاختبار:

استعانت الباحثة في بناء مفردات الاختبار ببعض المراجع والدراسات السابقة حول تصميم اختبارات مهارات الفهم القرائي الإبداعي للوقوف على أهم ما يجب أن يراعي عند صياغة الاختبار ووضع مفرداته أسس بناء الاختبار ووضع مفرداته: وهناك عدة اعتبارات راعها البحث، وهي:

- بناء مفردات الاختبار لتشمل جميع مهارات الفهم القرائي الإبداعي اللازمة لطالبات الصف الأول الثانوي والتي سبق تحكيمها وتحديدها.
- صياغة مفردات الاختبار بأسلوب سهل وواضح بعيدا عن الغموض والتعقيد.
- مناسبة محتوى الاختبار لطبيعة المهارات المقيسة من ناحية، ومستوى طالبات الصف الأول الثانوي من ناحية أخرى

وصف الاختبار في صورته الأولية:

تضمن الاختبار صفحة تعليمات روعي عند صياغتها أن تكون موجزة سهلة وواضحة، وملائمة لمستوى طالبات الصف الأول الثانوي، وقد بدأت بتوضيح الهدف من الاختبار، واشتملت على بعض التوجيهات للطالبات، والتي تمثلت في:

١- قراءة القصة قراءة مركزة، ثم الإجابة عن الأسئلة بدقة وبخط واضح.

٢- عند الرغبة في تغيير الإجابة يجب محو الإجابة السابقة جيدًا.

٣- محاولة الإجابة عن جميع الأسئلة.

وتكون الاختبار من صورتين متكافئتين بكل منهما مجموعة من الأسئلة لقياس مستوى أداء الطالبات- مجموعتي الدراسة – في مهارات الفهم القرائي الإبداعي التي سبق تحديدها، وقد بلغ عدد الأسئلة في كل صورة أثني عشر سؤالًامن الأسئلة المقالية القصيرة.أعدت الباحثة أسئلة الاختبار في ضوء جدول المواصفات التالي.

جدول (٢)

جدول مواصفات اختبارات مهارات الفهم القرائي الإبداعي

رقم السؤال		المهارة الرئيسة	المهارة الفرعية	النسبة المئوية
الصورة الأولى	الصورة الثانية			
١-١٠	١-١٠	الطلاقة	اقتراح أكبر عدد من العناوين للقصة.	٣٣
٢-١١	٢-١١		اقتراح أكبر عدد من الأفكار التي تتضمنها القصة.	
٣-١٢	٣-١٢		ذكر أكبر عدد من الصفات لشخصية وردت بالقصة.	
٤-١٣	٤-١٣	المرونة	وضع مجموعة من الأسئلة على أحداث القصة.	٣٤
٥-١٤	٥-١٤		إضافة أحداث جديدة للقصة.	
٦-١٥	٦-١٥		وضع ألفاظ وردت بالقصة في سياقات جديدة.	
٧-١٦	٧-١٦	الأصالة	تلخيص القصة بأسلوب متميز.	٣٣
٨-١٧	٨-١٧		اقتراح حلول غير مألوفة لمشكلة وردت.	
٩-١٨	٩-١٨		اقتراح نهاية جديدة وغير مألوفة للقصة.	
١٨ سؤال	١٨ سؤال	٣ مهارة	٩ مهارات فرعية	١٠٠%

٥- نظام تقدير درجات الاختبار وطريقة التصحيح:

قدر لكل سؤال ثلاث درجات، من درجات الاختبار الكلي الذي تكون من ثمانية عشر سؤالًا وزعت المهارات على الأسئلة حيث أصبح لكل مهارة ستة أسئلة قدر لكل سؤال ثلاث درجات، وبذلك بلغت درجات الاختبار الكلى أربعة وخمسون درجة.

٦- حساب صدق الاختبار:

تم حساب صدق الاختبار من:

أ- **صدق المحكمين:** تم عرض الاختبار على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مناهج وطرق تدريس اللغة العربية بالإضافة إلى بعض موجهي اللغة العربية ومعلميها، وذلك بهدف التأكد من صلاحيته كأداة لقياس مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي (مجموعة البحث) وإبداء آرائهم في الاختبار من حيث:

١- ملاءمة تعليمات الاختبار ووضوحها.

٢- مناسبة القطعة المختارة للاختبار والأسئلة التي تعقبها لطالبات الصف الأول الثانوي.

٣- مناسبة الأسئلة للمهارات المقيسة.

٤- مدى شمولية الاختبار للمهارات المقيسة.

٥ - مدى تكافؤ صورتي الاختبار.

وجاءت آراء ومقترحات السادة المحكمين كما يلي: مناسبة تعليمات الاختبار ووضوحها، ومناسبة القطعة المختارة والأسئلة التي تليها لمستوى طالبات الصف الأول الثانوي، كما أكد جميع المحكمين على مناسبة الأسئلة لما وضعت لقياسه من مهارات، وتكافؤ صورتي الاختبار.

أشار بعض المحكمين لإعادة صياغة بعض الأسئلة وقد تم أخذ آراء السادة المحكمين في الاعتبار، حيث تم إجراء التعديلات اللازمة ليأخذ الاختبار صورته النهائية.

ب- الصدق الذاتي لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي:

تم قياس الصدق الذاتي بحساب الجذر التربيعي لمعامل ثبات الاختبار، فإذا كان معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الاختبار هو (٠.٩٢)؛ إذن يصبح الصدق الذاتي له (٠,٩٥)، وهو صدق مرتفع؛ مما يدل على صلاحية الاختبار للتطبيق.

- **حساب ثبات الاختبار:** تم التحقق من ثبات الاختيار بطريقتين:

١- **طريقة الصور المتكافئة:** للتحقق من مدى تطابق صورتي الاختبار تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات المجموع الكلي لكل من صورتي الاختبار، وكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٣)

معامل ارتباط بيرسون بين صورتي الاختبار

العينة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
٢٥	٠.٩٢	٠.٠٥

حيث يتضح من الجدول السابق وجود ارتباط مرتفع (٠.٩٢) بين صورتي الاختبار وهو دال عند مستوى (٠.٠٥) مما يعني تطابق صورتي الاختبار، ويتميز بنسبة عالية من الثبات

٢- معامل ألفا كرونباخ:

كما تم حساب ثبات اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي باستخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات صورتي الاختبار، وكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٤)

معامل ألفا كرونباخ لثبات صورتي الاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي

الصورة (أ)	الصورة (ب)
ن= ٢٥	ن=٢٥
معامل ألفا كرونباخ=٠.٩٢	معامل ألفا كرونباخ=٠.٩٠

من الجدول السابق يتضح أن معامل الثبات للصورة الأولى لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي بلغت ٠.٩٢، بينما بلغ معامل الثبات للصورة الثانية٠.٩٠ وهي قيم عالية تدل على تمتع الاختبار بقيم ثبات عالية.

التجربة الاستطلاعية للاختبار:

تم تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي تطبيقًا استطلاعيًا بهدف:

- تحديد الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار وتعرف الصعوبات التي يمكن أن تواجه الطالبات أثناء الإجابة عن أسئلة الاختبار.
- وقد تم التطبيق على مجموعة من طالبات الصف الأول الثانوي بلغ عددها (٢٥) طالبة خلاف مجموعة البحث، وذلك في يوم الخميس الموافق ٢٠٢١/١٠/٢٨م، ثم تم تصحيحه ورصد درجات الطالبات.

- **حساب زمن الاختبار:**

تم حساب زمن الاختبار عن طريق المعادلة التالية:

زمن الاختبار التحصيلي = مجموعة الأزمنة التى أستغرقها العينة الاستطلاعية / عدد أفراد العينة الاستطلاعية = دقيقة

زمن الاختبار التحصيلي = ١٠٥٠ / ٢٥ = ٤٢ دقيقة

- وبذلك تم احتساب الزمن الفعلي للاختبار بإضافة ثلاث دقائق لقراءة تعليمات الاختبار ليصبح ٤٥ دقيقة.

- **حساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار:**

تم حساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار وتراوحتبين (٠.٧٥ ، ٠.٢٥) وهو ما يشير إلى صلاحية الاختبار للتطبيق.

ثانيًا: تصميم وإعداد المواد التعليمية:

تم إعداد دليل المعلم وكتيب الطالب لاستخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس فصول القصة وفقًا لما يلي:

أ) إعداد دليل المعلم وكتيب الطالب في صورتهما الأولية: واشتمل الدليل والكتيب في صورتهما الأولية على: مقدمة وأهداف الدليل وأهميته، تعريف تقنية الواقع المعزز وأهميته في التدريس، وخطوات تنفيذ تقنية الواقع المعزز في التدريس، والوسائل والأدوات والأنشطة التعليمية، والخطة الزمنية لتدريس فصول القصة، وأساليب التقويم المتبعة.

ب) عرض دليل المعلم وكتيب الطالب في صورتهما الأولية على المحكمين: تم عرض دليل المعلم وكتيب الطالب في صورتهما الأولية على مجموعة من المحكمين المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية لضبطهما.

ثالثًا: تجربة البحث:

اقتصرت مجموعة البحث على طالبات الصف الأول الثانوي التي تتراوح أعمرهن بين (١٥إلى ١٦سنة)، وذلك لقدرتهن على اكتساب المعلومات والمهارات، واستيعاب مهارات الفهم القرائي الإبداعي بشكل أفضل، وتكونت مجموعة البحث من مجموعتين من طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة الغردقة الثانوية للبناتوعددهن (٦٠) طالبة إلى مجموعتين قوام كل مجموعة ٣٠ طالبة.

-تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي قبليًا:

الهدف من تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الصورة الأولى قبليًا هو التعرف على مدى التكافؤ والتجانس بين المجموعتين، وأن مستوى المجموعتين في مهارات الفهم القرائي الإبداعي متقارب ومتكافئ وبينهم قدر من التجانس قبل البدء بالتطبيق والشرح بالطريقة التقليدية، أو باستخدام تقنية الواقع المعزز.

وللتأكد من مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي في اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي الصورة الأولى تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين Independent Samples T test؛ لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة.

جدول (٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة " ت " ومستوى الدلالة في التطبيق القبلي " لمجموعتي البحث لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي

المستوى	المجموعة	(ن)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة الاحصائية
الطلاقة	التجريبية	٣٠	٦.٣	٠.٤٩	٠.٩	غير دالة
	الضابطة	٣٠	٨.٢	٠.٥٥		
المرونة	التجريبية	٣٠	٦.٤	١.٢	٠.٥	غير دالة
	الضابطة	٣٠	٨.٨	٠.٤٩		
الأصالة	التجريبية	٣٠	٨.٤	٠.٤	٠.٢	غير دالة

	الضابطة	٣٠	٨.٥	٠.٨		
الاختبار الكلي	التجريبية	٣٠	٢١.٢٣	٠.٤٣	١.٧	غير دالة
	الضابطة	٣٠	٢٥.٥	١.٦		

ويتضح من الجدول السابق تدني مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي مجموعين البحث (التجريبية والضابطة) في مهارات الفهم القرائي الإبداعي ككل وفي كل مهارة على حدة، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة للمهارات ككل (١.٧)، وهي غير دالة احصائيًا لأنها أكبر من مستوي المعنوية (٠,٠٥)، وهو ما يعني قبول الفرضية الصفرية، مما يدل علي عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في القياس القبلي على اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي وهذا ما نص عليه الفرض الأول للبحث؛ مما يعني تجانس المجموعتين قبل استخدام تقنية الواقع المعزز.

وبذلك يكون تم الإجابة على السؤال الثاني للبحث والذي نصه. ما مستوى أداء طالبات الصف الأول الثانوي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي؟

تطبيق تجربة البحث:

تم التطبيق مع المجموعة التجريبية والضابطة في المدة من ٢٠٢١/١١/١٠م وحتى 2021/١٢/٢٦م بحد أقصي ساعتان باليوم، وقد أبدت إدارة المدرسة تعاونًا كبيرًا مع الباحثة، وساد التطبيق جو من المتعة والتشويق بين الطالبات.

تطبيق الاختبار بعديًا على المجموعتين التجريبية والضابطة:

تهدف هذه الخطوة إلى التعرف على مدي اكتساب مهارات الفهم القرائي الإبداعي لطالبات الصف الأول الثانوي باستخدام تقنية الواقع المعزز، وتم تطبيق اختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي الصورة الثانية بعديًا على طالبات المجموعة التجريبية والضابطة ثم تصحيح الاختبار ورصد درجاته؛ تمهيدًا لمعالجتها إحصائيًا، وتحليلها للتوصل إلى النتائج.

نتائج البحث وتفسيرها:

للتحقق من صحة الفرض الثانيوالذي نصه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة في القياس البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية تم استخدام اختبار "ت" "T" Test Independent Samples لحساب دلالة الفروق بين عينتين مستقلتين، وجدول (٦) يوضح نتائج هذا الفرض:

جدول (٦)

نتائج اختبار ت لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي (ن=٣٠)

المستوى	المجموعة	(ن)	المتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة الاحصائية
طلاقة	التجريبية	٣٠	١٧.٩	٠.١٨	٣٢	دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	١٢.٤	٠.٦٣		
مرونة	التجريبية	٣٠	١٥.٨	١.٢٩	١٠.٦	دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	١٣.٢	٠.٤١		
اصالة	التجريبية	٣٠	١٤	٠.٩	١٠.٨	دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	١٢	٠.٤		
الاختبار الكلى	التجريبية	٣٠	٤٧٠٨	١.٧٤	٢٦.١	دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	٣٧.٦٣	١.٢١		

يتضح من الجدول (٤) أن القيمة الاحتمالية (ت) لاختبار مهارات الفهم القرائي الإبداعي الكلي وأبعاده تساوي (٢٦.١)، وهي أقل من مستوي المعنوية (٠,٠٥)، وهو ما يعني رفض الفرضية الصفرية، وقبول الفرضية البديلة؛ مما يدل على وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي عند مستوي (٠,٠٥) لصالح المجموعة التجريبية.

ومما سبق يتضح أن تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات المجموعة التجريبية متفاوتًا، وربما يرجع ذلك الأسباب الآتية في كل مهارة على حدة.

مهارة الطلاقة:

ويرجع تقدم طلاب المجموعة التجريبية الملحوظ في تلك المهارة إلى:

١- ان تقنية الواقع المعزز تحث الطلاب على إعمال العقل في المقروء وربطها بالصور ومقاطع الفيديو المعزز له، حتى يتوصل لما وراء النص من أفكار ومعاني لم ترد بالقصة صريحة.

٢- كما أن تقنية الواقع المعزز نظرًا لحداثتها فأنها تجعل الطالبات فى حاله يقظة حتى تتمكن من ربط ما تم قراءته وما تم مشاهدته من أحداث القصة، وهذا يجعل الطالبات أكثر تركيزًا على كل تفاصيل ما يقدم لهن من صور او مقاطع فيديو القصة وأحداثها فتكون الطالبات أكثر انتباهًا وتركيزًا أثناء استخدام التقنية؛ كل ذلك يساعد الطالبات على تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لديهن٠

٣- طبيعة تقنية الواقع المعزز وما تحتويه من كثيرمن المؤثرات الصوتية والبصرية تجعل الفصل الدراسي ساحة تساعد الطالبات على استخدام حواسهن المختلفة أثناء استخدام وتطبيق التقنية، وهذا يساعد على جعل التعلم أكثر بقاءً وأثرًا عند الطالبات كما ان تللك التقنية تثير شغف الطالبات لاستكشاف التقنية، وتدفعهم لمحاولة التعرف على كل ما هو جديد داخل التطبيق والتعرف على الأحداث الجديدة في القصة كما انها متاحة لهم داخل الفصول الدراسية وخارجها حيث تمكنهم من اعادة الاستماع ومشاهدة المحتوى المعزز في المنزل في أي وقت وأي مكان يرغبون فيه، كل ذلك يساعد الطالبات على تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لديهن وخاصة الطلاقة.

مهارة المرونة :

قد يرجع تقدم الطالبات في تلك المهارة بحاجة تلك المهارة الى تركيز وانتباه ومشاركة مع المعلم حيث يتم تقديم المحتوى بصورة تدريجية ومن ثم الانتقال من جزء لاخر بسهولة ويسر ومرونة وهذا ما تقدمه تقنية الواقع المعزز.

ان تقنية الواقع المعزز تساعد الطالبات على إطلاق العنان لأفكارهن وعدم التقيد عند فكرة واحدة او التوقف عندها، بل تساعد على التنوع في تقديم رؤى جديدة لما تمت مشاهدته في التطبيق وربطها بما تم قراءته للتوصل لأفكار تتميز بالتنوع والتجديد والمرونة.

مهارة الأصالة:

يتضح من النتائج التي توصلت اليها الدراسة أن مهارة الأصالة قد حصلت على أقل تأثير في الطالبات عن باقي المهارات وقد يرجع التأثير الضعيف لتلك المهارة لاحتياج تلك المهارة لمزيد من الوقت وحاجتنا للتدريب المستمر حتى تتمكن الطالبات من اكتساب تلك المهارة كما أن تلك المهارة من الصعب ظهور مؤشراتها في وقت قصير.

وللتأكد من فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في اكساب مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدي أفراد المجموعة التجريبية تم حساب نسبة الكسب المعدل؛ للتعرف على فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس القصة على تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات الصف الأول الثانوي؛ وذلك باستخدام معادلة بليك للكسب المعدل(إخلاص محمد ومصطفى حسين،٢٠٠٤،٢٣٦).

جدول (٥) نسبة الكسب المعدل لمتوسطات درجات المجموعة التجريبية في كل من الاختبار القبلي / البعدي لمهارات الفهم القرائي الإبداعي

المهارة	المتوسط البعدي	المتوسط القبلي	الدرجة الكلية	نسبة الكسب المعدل	الدلالة
الطلاقة	١٧.٩	٦.٣	١٨	١.٦	ذات دلالة
المرونة	١٥.٨	٦.٤	١٨	١.٣	

المهارة	المتوسط البعدي	المتوسط القبلي	الدرجة الكلية	نسبة الكسب المعدل	الدلالة
الأصالة	١٤	٨.٦	١٨	٠.٨٧	
المهارات ككل	٤٧.٨	٢١.١	٤٥	١.٣	

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدل لمتوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في كل من الاختبار القبلي – البعدي لكل مهارة من مهارات القراءة الإبداعية جاءت دالة إحصائيًا على مستوى كل المهارات المقيسة – كل على حدة – حيث تراوحت نسبة الكسب المعدل ما بين (١.٢– ١.٨) كما جاءت نسبة الكسب المعدل للمهارات ككل (١.٣) وهي أعلى من الحد الفاصل الذي حدده بلاك (١,٢)، مما يدل على فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي المقيسة لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

وتتفق تلك النتيجة مع نتائج بعض الدراسات كدراسة (جميلة بنت عبد الله وريا بنت سالم،٢٠١٩) التي هدفت للتعرف على أثر تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الابداعي والدافعية في مادة اللغة العربية لدى طالبات الصف الخامس الأساسي، وتوصلت لوجود فرق دال احصائيًا عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية.

- **ودراسة (Yilmaz & Kucuk & Goktas, 2017)** التي أثبتت فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات الطلبة المبدعين في سرد القصص وروايتها.
- **دراسة (Fabregat, Tober-munoz, 2017)** التي ركزت على الفهم القرائي حيث دمج التعلم القائم على ألعاب الواقع المعزز وانشاء نوع من الكتب المعزز بعناصر ثلاثية الأبعاد لإثراء تجربة الطلاب وشارك ما يصل إلى ٥١ طالب من الصف الثالث حتى السادس في أزواج باستخدام جهاز لوحي للإجابة على اسئلة

الفهم المقروء بعد المرور بمشاهد مختلفة في الكتاب حيث قام تطبيق arبتركيب صورا افتراضية لتوضيح جوانب معينة من الكتاب ، ووجد أن الطلاب يتمتعون بمزيد من المتعة مقارنة بالقراءة فقط كما أن أسئلة إبداء الرأي قدم الطلاب اجابات اكثر استثارة وأقوى وأطول مقارنة بالمجموعة التي درست بدون استخدام الواقع المعزز.

كما ترجع الباحثة التقدم الملحوظ في مستوى أداء الطالبات في مهارات الفهم القرائي الإبداعي إلى:

١- مناسبة تقنية الواقع المعزز للمرحلة العمرية لطالبات الصف الاول الثانوي ولتوجهات التعليم في تلك المرحلة، والحاجة لاستخدام التقنيات والتكنولوجيا الحديثة لتلك المرحلة العمرية ولخصائص تلك المرحلة العمرية، وحب طالبات تلك المرحلة الاستكشاف والبحث على كل ما هو جديد.

٢- شعور الطالبات بسهولة استخدام التطبيق مما أضاف لعملية التدريس جو من المتعة والتشويق، وزيادة دافعيتهم لمتابعة أحداث القصة وتشويقهن لمتابعة التعرف على الأحداث الجديدة في القصة.

٣- عرض نشاطات وأوراق عمل كل مجموعة واجاباتهن على الأسئلة التقويمية، ساعد المجموعات على التنافس ومحاولة التركيز أكثر للإجابة بطرق أفضل في كل نشاط جديد يقدم لهن.

وأخيرًا ترجع الباحثة هذه النتيجة إلى ما تتميز به تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي من خلال توافرها على أنشطة ومثيرات متنوعة، كما انها تحفز الطالبات على التنافس وتخاطب مختلف حواسهن لما تحويه من صور وفيديوهات ورسومات الشخصيات وأحداث وحوارات الشخصيات داخل القصة، كل ذلك ساعد الطالبات على اطلاق العنان لأفكارهن وخيالتهن ودفع لديهن الفصول والشغف بتجربة التطبيق، واكتشاف ما داخله من معززات القصة وأحداثها وأبطالها كما انه ساعدهم على

التخيل وترك الحرية لأفكارهن لرسم أحداثوشخصيات القصة داخل مخيلتهن، تخيل الطالبات إنهن داخل القصة تحاورن شخصياتها وأحداثها.

كما أن توعية الطالبات بالأهداف المرجوة في كل فصل من فصول القصة جعلهن أكثر يقظة عند مشاهدة أحداث القصة والفيديوهات المقدمة لهن مما ساعدهن على تنظيم افكارهن وتحفيز عقولهن للابتكار والإبداع وتلك هي الغاية التي سعت الدراسة لتحقيقها.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث الحالي يمكن تقديم التوصيات الآتية:

١- عمل دورات تدريبية لتدريب المعلمين على استخدام تقنية الواقع المعزز.
٢- تدريب المعلمين على تصميم وانتاج كتب وقصص تعليمية باستخدام الواقع المعزز.
٣- ربط مقررات اللغة العربية بمختلف فروعها بالتكنولوجيا الحديثة مثل تقنية الواقع المعزز.
٤- ضرورة اهتمام واضعي المناهج بتنمية مهارات الفهم القرائي عامة والفهم القرائي الإبداعي بصفة خاصة ضمن أهداف المناهج الدراسية لتدريس اللغة العربية ومراعاة استخدام التكنولوجيا في التدريس.
٥- تضمين دروس القراءة أنشطة تنمي مهارات الفهم القرائي الإبداعي.
٦- ضرورة مشاركة المتعلمين في بناء بيئات الواقع المعزز والتعرف على رغباتهم في البيئة التعليمية والعمل على مساهمتهم في بناء المحتوى التعليمي تشجيعا لهم على التعلم .

مقترحات البحث:

استكمالًا للبحث الحالي يمكن تقديم مجموعة من المقترحات الآتية:

- فاعلية برنامج إلكتروني قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز وأثره على تنمية مهارات التعبير الكتابي.
- تصور مقترح لتنمية استخدام تقنية الواقع المعزز من خلال التعلم النقال للطلاب المعلمين بكلية التربية.
- تصميم برنامج تدريبي قائم على الواقع المعزز لتنمية المهارات التكنولوجية المهنية للطلاب المعلمين بكلية التربية.
- فاعلية برنامج قائم على تقنية الواقع المعزز لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المراحل المختلفة.
- أثر برنامج قائم على استخدام تطبيقات الواقع المعزز في تدريس النصوص الأدبية على تنمية مهارات التذوق الأدبي.
- أثر تطبيق قائم على الواقع المعزز في تدريس القصة لعلاج بعض صعوبات القراءة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

المراجع

أولًا : المراجع العربية:

١- أحمد بن عيد بن براك الصاعدي. (٢٠١٩) : فاعلية توظيف تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي لدى طلاب الصف الأول متوسط في مادة اللغة الإنجليزية. مجلة القراءة والمعرفة، ع٢١٧، ٢٨٦ – ٢٦٥.

٢- أحمد سيد محمد، عبد الرازق مختار محمود، فاطمة محمد محمود (٢٠١٤) : فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات التفكير المتشعب لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي وبعض عادات العقل المنتج لدى طلاب الصف الأول الثانوي. مجلة كلية التربية. جامعة أسيوط. (٤) ١١٦-١٦٥.

٣- إخلاص محمد عبد الحفيظ ومصطفى حسن باهي (٢٠٠٤) : التحليل الإحصائي في العلوم التربوية. القاهرة مكتبة الأنجلو المصرية.

إبراهيم محمد عطا (٢٠٠٥) : المرجع في تدريس اللغة العربية. مصر: مركز الكتاب للنشر.

٤- أشجان حامد الشديفات، هالة جمال جادالله (٢٠١٧) : استخدام خرائط المفاهيم على تنمية مهارات فهم المقروء بالمستوى الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. مجلة كلية التربية. جامعة بنها (٣)٣٣٩ -٣٥٥.

٥- أمامه محمد أحمد، سهام بنت سلمان محمد (٢٠١٧) : أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات.مجلة العلوم التربوية. جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن الرياض (١١) .٧١ -١٤٣.

٦- إيمان امبارك عبد الله ، وإيمان محمد مبروك قطب (٢٠٢٠): فاعلية الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الناقد لدى طالبات المرحلة الثانوية في

مدينة الدمام واتجاهاتهن نحوه. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج٤، ع٢٥، ٩٢ – ٦٠.

٧- إيمان سالم أحمد (٢٠١٩) : أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم الجغرافيا على تنمية مهارة الرسوم البيانية لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي. مجلة كلية التربية. جامعة بنها. (١١٩) ٤٢٩ – ٤٦٢.

٨- إيمان محمد مكرم مهني. (٢٠١٦) : أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية التفكير التخيلي وعلاقته بالتحصيل ودقة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ع٣٤ (٧) – ١٠٤.

٩- ايهاب الببلاوي والسيد على أحمد (٢٠١٢) : صعوبات تعلم القراءة والكتابة. الرياض: دار الزهراء.

١٠-جمال الدين إبراهيم محمود (٢٠١٧) : فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التاريخ للصف الأول الثانوي على تنمية التحصيل ومهارات التفكير التاريخي والدافعية للتعلم باستخدام التقنيات لدى المتعلمين. المجلة الدولية التربوية المتخصصة. ٦ (٤)١٣٥-١٥٥.

١١-جميل اطميزى (٢٠١٣) : نظم التعليم الالكتروني وأدواته.الرياض. مكتبة المتنبي.

١٢-جميلة بنت عبدالله، ريا بنت سالم (٢٠١٩) : أثر تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والدافعية في مادة اللغة العربية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة السلطان قابوس، عُمان.

١٣-حامد عبد السلام زهران. (٢٠٠٥) : علم نفس النمو الطفولة والمراهقة. القاهرة: عالم الكتب.

١٤-حسن سيد شحاتة، مروان السمان (٢٠١٢) : المرجع في تعليم اللغة العربية وتعلمها. القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.

١٥-حسين محمد أحمد (٢٠١٤) : مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية. مجلة التعليم الالكتروني. جامعة المنصورة .١٣

١٦- حنان عبدالسلام رضا (٢٠١٨). نموذج مقترح لاستخدام الواقع المعزز في تصويب الفهم الخطأ للمفاهيم العلمية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية. جامعة المنوفية (٤) ١١٤ -١٥٩.

١٧-خلود صبحي محمد (٢٠١٦) : دور أسلوب سرد القصة في تنمية مهارة القراءة لدى طلبة الصف الأول الأساسي في تربية بني كنانة. مجلة جامعة النجاح الوطنية.(٩)١٨٧٧-١٨٩٦.

١٨-خلود صبحي محمد ، ولؤي طالب مفلح. (٢٠١٦) : دور أسلوب سرد القصة في تنمية مهارة القراءة لدى طلبة الصف الأول الأساسي في تربية بني كنانة. مجلة جامعة النجاح للأبحاث – العلوم الإنسانية، مج٣٠، ع١٨٩٦ (٩) – ١٨. 9،77

١٩-رباب عبد الله العوضي. (٢٠٢١) : فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لدى طفل الروضة. مجلة بحوث ودراسات الطفولة. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بنى سويف،٣(٥)، يونيو،١٠٤٢-١٠٨٦.

٢٠-سمير يونس صلاح، شافي فهد المحجوب (٢٠٠٤) : العلاقة بين بعض مهارات القراءة الإبداعية والقدرة على التفكير الإبداعي. مجلة القراءة والمعرفة (٣٣) ١٩٣ -٢١٨.

٢١-صالح أبو جادو (٢٠١٢) : علم النفس التربوي. عمان: دار المسيرة لنشر والتوزيع.

٢٢-عبد الرازق مختار محمود، أحمد محمد على، على عمر هشام (٢٠٢٠) : أثر استخدام استراتيجية التخيل الموجه في تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي. مجلة كلية التربية. جامعة أسيوط. (٨)١٤٢-١٦٦.

٢٣- على عبد الواحد (٢٠١٦) : تجربة توظيف تقنيات الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية لطلاب الجامعة في تركيا. المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الالكتروني (التعلم الإبداعي في العصر الرقمي). القاهرة. ٢٨١ -٣٠٤.

٢٤-غصون عليان (٢٠١٧) : مستوي وعي معلمي الدراسات الاجتماعية بالمملكة العربية السعودية ببرامج تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في تعليم مادتهم وتعلمهم، مجلة البحث في التربية. (٨)،٥٤٧.

٢٥-فاطمة محمد محمد. (٢٠١٤) : برنامج مقترح على نظرية التعلم المستند إلى الدماغ لتنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي وعادات العقل المنتج لدى طلاب الصف الأول الثانوي، رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة أسيوط. مصر.

٢٦-فايز سالم عبد الله (٢٠١٩) : دور التدريس باستخدام الخرائط الذهنية في تنمية مستوى الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بدولة الكويت من وجهة نظرهم. في ضوء بعض المتغيرات: دراسة ميدانية. مجلة البحث العلمي. كلية التربية. جامعة عين شمس (٢٠) ١ – ٥٤.

٢٧-فتحي على يونس (٢٠٠٤) : أفكار حول موضوع القراءة وتنمية التفكير. الكلمة الافتتاحية للمؤتمر العلمي الرابع. القراءة وتنمية التفكير. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة. القاهرة. مصر.

٢٨-ماريان ميلاد منصور (٢٠١٧) : أثر نمط عرض المحتوى الكلي / الجزئي القائم على تقنية الواقع المعزز على تنمية التنظيم الذاتي وكفاءة التعلم لدى طلاب الصف الأول الإعدادي. مجلة تكنولوجيا التربية– دراسات وبحوث. (٣٠) ١ -٥٥.

٢٩-مجدي عزيز إبراهيم (٢٠١٤) : ابداعات التعليم قبل الجامعي. تحديات شائكة وتقدم محدود. القاهرة: عالم الكتب.

٣٠-محمد حسن عطية (٢٠١٨): النظرية والبحث التربوي في تكنولوجيا التعليم. القاهرة: دار السحاب.

٣١-محمد رجب فضل الله (٢٠٠١) : عمليات الكتابة الوظيفية وتطبيقاتها – تعليمها وتقويمها. القاهرة: عالم الكتب.

٣٢-محمود عباس السيد، سمير عبد الوهاب (٢٠١٧) : استراتيجية تدريسية قائمة على المثيرات القرآنية لتنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الثانوية الأزهرية. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة. كلية التربية. جامعة عين شمس. (١٩١) ٢٠٩ -٢٦٢.

٣٣-محمود مصطفى السيد (٢٠١٥) : فاعلية برنامج اثرائي منظومي في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى المتعلمين المتفوقين بالصف الأول الثانوي. مجلة القراءة والمعرفة (١٧) ١٥٣-١٧٨.

٣٤-محمود هلال عبد الباسط (٢٠١٥) : استخدام المدخل المعرفي الأكاديمي لتعلم اللغة في تدريس القراءة وأثره في تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي والتواصل اللغوي لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. المجلة التربوية. كلية التربية. جامعة سوهاج. (٣٩) ٣٣٣-٣٩٩.

٣٥-مها بنت عبد المنعم الحسينى (٢٠١٤) : أثر استخدام تقنية الواقع المعزز Augmented Reality في وحدة من مقرر الحاسب الالي في تحصيل واتجاه طالبات المرحلة الثانوية. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة أم القرى. المملكة العربية السعودية.

٣٦-مي محمد لطفي (٢٠١٨) : أثر القراءة الصامتة لبعض موضوعات اللغة الإنجليزية على تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية. جامعة أسيوط. (١١)٢٠٦-٢٢٩.

٣٧-نايفة قطامي ونزيه حمدي وتيسير صبحي وصابر أبو طالب (٢٠١١) : تنمية الإبداع والتفكير الإبداعي في المؤسسات التربوية. ط٣. القاهرة: الشركة العربية المتحدة للتسويق.

٣٨-نداء علي بكر الثقفي، ومحمد بن مبارك مشيط الشهراني (٢٠٢٢): معوقات استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الطلاب الصم وضعاف السمع من وجهة نظر المعلمين بمدينة جدة. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة (١٩) ٣٠٣ -٣٣٥ .

٣٩-نهاد محمود محمد (٢٠٢٠) : درجة توظيف معلمات العلوم بالمرحلة الثانوية بمدينة مكة تكنولوجيا الواقع المعزز لتنمية الوعي المعلوماتي. مجلة الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة. كلية التربية. جامعة عين شمس. (٢٢٨) ١٥-٤٣ .

٤٠-هناء رزق محمد (٢٠١٧): تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في عمليتي التعليم والتعلم. دراسات في التعليم الجامعي. (٣٦)٥٧٠ – ٥٨١.

٤١-وحيد السيد إسماعيل (٢٠١٦) : برنامج قائم على مدخل التعليم المعزز لتنمية مهارات القراءة والكتابة لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية. مجلة الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس. كلية التربية. جامعة عين شمس. (٢١٦) ١٥-١٣٢.

٤٢-وزارة التربية والتعليم (٢٠١٣) : مناهج المرحلة الاعدادية. القاهرة: قطاع الكتب.

٤٣-وفاء بنت محمد مبارك (٢٠١٤). فاعلية استخدام استراتيجية التدريس التبادلي في تنمية مهارات الفهم القرائي الإبداعي لدى طالبات المرحلة الثانوية. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة الطائف. السعودية.

٤٤-يوسف محمود قطامي (٢٠١٤) : المرجع في تعليم التفكير. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

ثانيًا المراجع الأجنبية:

45- -Al-Alwan، A (2012) The effect of Using metacognition Reading strategies on the comprehension of Arabic Texts Applied Educational studies. Intermediate Journal of Reading. (13).1-18.

46- Andderson،E&Liarokapis،F. (2014). Using Augmented Reality as medium to assist teaching in higher education. Coventry University .UK.Behavioral SCIENCES.103(22).165 -173.

47- Bacca.j(2014). Augmented Reality trends in Education: Asystematic Review of Research and Applications. Educational Technology & society. (17).133-149.

48- Bower.M،Howe.C&Mcredie .C (2014). Augmented Reality in Educationcases. Places and potentials. Education Media International. (51)1-15.

49- Brain Boyles. (2017) Virtual Reality and Augmented Reality in Education.Faculty Professional development Program conducted by the center for teaching Excellence ،United States Military Aaacademy،WestPoint Ny.

50- Craig, A (2013). Understanding Augmented Reality, Concepts and Applications. Morgan Kaufmann .Elsevier Book Aid International. British

51- Estapa.A&Nadolny.l. (2015 August-sebtember). The Effect of An Augmented Reality. Enhanced mathematics lesson on student Achievement and motivation. Journal Of SteemEducationInnovations&Research16. (3).40-48.

52- HendrysTober- Munoz, silvaBaldiris Ramon Fabregat 2017. Augmented Reality Game- based learning .Areview of Application and design Approhhes institute dinformaticauniversitat de girona, catalonia, spain 1-22.

53- https:// www.researchgate.net/ publication/316981776.

54- Lee,h.c.(2013) thinking matters: inferencing in Esl Reading lessons .TESOL journal.(4).717-742.

55- -Lee. K. (2012). Augmented reality in Education and training.: linking Research &Practice to Improve Learning .56. (2)13-21.
56- Pelingcorn,W(2006). the effects of student-Generated 11Questions on the Reading comperhension of high school student in thailand" diss-Abs".53(17)42-65.
57- Su Cai, Xu Wang, Feng- KuangChiang.(٢٠١٤)A case study of Augmented Reality simulation systemapplication in a chemistry course'' [Computerin Human. Behavior. 37 ،31–40.
58- TasneemKan, Kevin Johnston, and Jacques ophoff.(2019).The impact of Augmented Reality Application on learning Motivation of students.Department of information system, university of cape.town,south Affrica,31 december February
59- -Teng. Y (2009) the Relationship of reading methods and hearing styles to Taiwanese .12th grade male students. reading comprehension in English ". PhD.thesis. the faculty of education.
60- Woodhall.(2012).An Exploration of secondary science Grade Teachers Written Artifacts about their Experience with an online profession Development in Reading Research And instruction A Grounded Theory study. PhD university of central Florida, USA.
61- Wulandar, B(2018)the relationship between critical thinking And reding comprehension By the second year students of state Islamic senior High school 4 kaapr master's thesis .state Islamic University of sultan.
62- -Yilmaz،M،&Goktask،Y. (2017). Using Augmented Reality technology in story teeling activities: examining elementary students ،narrative skill and creativity.virtual Reality،21(2)، 75 – 89.