

المستخلص

فاعلية نموذج مقترح لتوظيف تقنيات الواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بحث مقدم استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص تقنيات التعليم الطالب: مطران محمد يحيى عياشي الرقم الجامعي ١٦٠٢٤٥٣ المشرف د. أشرف أحمد عبد العزيز زيدان أستاذ تقنيات التعليم المشارك - كلية الدراسات العليا التربوية المستخلص استهدف البحث تصميم نموذج لتوظيف تقنيات الواقع المعزز في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية عبر تحديد معايير تصميم الواقع المعزز في الوسائط الالكترونية الرقمية لتعلم اللغة الإنجليزية، وحصراً أهم أدوات الواقع المعزز في هذه المصادر، ووضع نموذجاً لتوظيف تقنيات الواقع المعزز، وقياس فاعليته في تنمية المهارات اللغوية في اللغة الإنجليزية. ووفقاً لنموذج الواقع المعزز المقترح تم تصميم وحدتين تعليميتين في مقرر اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الثالث الثانوي لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية الأربع (الاستماع، التحدث، القراءة والكتابة)، وتمثلت أداة البحث في اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية والمهارية لدى الطلاب في مستوى أداء المهارات اللغوية. ولقياس فاعلية النموذج في تنمية هذه المهارات تم تطبيقه على عينة من طلاب الصف الثالث الثانوي بلغ قوامها ١٢٤ طالباً، وتقسمها إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتم تطبيق التجربة الأساسية عليهم، ورصد النتائج، وتم استخدام "اختبار ت" لحساب دلالة الفروق بين المجموعتين، وقد أشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى ثقة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في المهارات اللغوية الكلية لصالح المجموعة التجريبية التي تعرضت لمصادر التعلم المصممة وفقاً لنموذج توظيف الواقع المعزز. كما تم فحص الفاعلية لكل مهارة على حدة للوقوف على سعة أدوات الواقع المعزز في تنمية كل مهارة بشكل منفصل، وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً لصالح مهارة الاستماع والتحدث والقراءة بينما لم تظهر فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فيما يتعلق بمهارة الكتابة، وقد انتهى البحث إلى مجموعة من التوصيات والمقترحات فيما يتعلق بتوظيف أدوات وتطبيقات الواقع المعزز في تنمية المهارات اللغوية في اللغة الإنجليزية.

Abstract

The Effectiveness of a Proposed Model for Employing Augmented Reality Technologies in The Development of English Language Skills Among High School Students. Prepared By Matran Muhammad Yahyia Ayyashy Supervisor By Dr. Ashraf Ahmed Abdul Aziz Zeidan Associate Professor at the Faculty of Educational Graduate Studies - Educational Technology

The research aimed to design a model for employing augmented reality technologies and its effectiveness in development English language skills for Secondary School Students by defining standards for augmented reality design in digital electronic media to learn the English language, listing the most important augmented reality tools in Learning resources, setting a model for employing augmented reality technologies, and measuring its effectiveness in development of language skills in the English language. According to the proposed augmented reality model, two educational units were designed in the English language course for third year secondary students to develop the four English language skills (listening, speaking, reading and writing), and the research tool was an achievement test to measure the cognitive and skill aspects of students in the level of language skills performance. To measure the effectiveness of the model in developing these skills, it was applied to a sample of 124 third-grade students, divided into two groups, one is experimental and the other is control, and the basic experiment was applied to them, and the results were monitored, and a "T test" was used to calculate the significance of the differences between the two groups, The results indicated that there is a statistically significant difference at a level of confidence (0.05) between the mean scores of the members of the experimental and control groups in the total language skills in favor of the experimental group that was exposed to learning sources designed according to the augmented reality employment model. The effectiveness of each ski