أثر بيئة تعلم قائمة على العوالم الإفتراضية للتغلب على الشعور بالوحدة النفسية المؤثر على عمليات التعلم لدى طلاب التعليم الجامعى

رشا محمد الجمال
مدرس مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم
شعبة معلم حاسب-كلية التربية النوعية-جامعة بورسعيد

مقدمة

إن ما نشهده من تكنولوجيا حديثة فرضت نفسها فى العديد من المجالات جعل من الضرورى الإستفادة من هذه التكنولوجيا فى العملية التعلمية، ومن هنا جاء التعلم الإلكترونى والذى يعد نقلة نوعية للمجتمعات والدول لمواكبة متطلبات العصر(نعيم، ٢٠٠٩، ٢)، فمنذ ظهور التعليم الإلكترونى وهناك العديد من التطورات التى حدثت جعلت من بيئات التعلم أكثر ديناميكية وشمولية توافقاً مع المتطلبات الحديثة لتلك النظم التعليمية ولعل من أبرزها الإفتراضيات(الجهنى، ٢٠٠٧، ٢).

والعوالم الإفتراضية هي إحدى تلك بيئات التعلم الإفتراضية، وهي تلك العوالم التي لا وجود لها في عالمنا بل هى حصاد مجموعة من الأفراد اجتمعوا ليضعوا ملامحها الأساسية وأطرها التي يجب أن تقدم فيها، والعالم الإفتراضي هو برنامج ثلاثي الأبعاد يحاكي الواقع والبيئة الحقيقية، يتفاعل فيه المستخدمين فيما بينهم ليخلقوا ما يعرف(بالحياة الإفتراضية) (Brown & Hobbs & Gordon، 2008 ، (12 ولا تقتصر تلك العوالم الإفتراضية على الألعاب حيث يتواجد فيها مختلف مجالات الحياة الحقيقية من علاقات تجارية، وعملة افتراضية لها سعر صرف، وعلاقات اجتماعية، واقتصادية، وثقافية، وتعليمية (بركات، توفيق، ٢٠٠٩، ٤٤).

وهناك العديد من الدراسات التى وضعت تصنيفات مختلفة للعوالم الإفتراضية منها تصنيف

(Macedonia، 2007، 40) والذى يقسم العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أنواع هي:

١- بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play games (MMORPG) ، وفيها يقوم اللاعب بدور معين للوصول إلى هدف ما ويتمثل اللاعبون فى هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة.

٢-الميتافيرس(metaverses) وهو أكثر أنواع العوالم الإفتراضية محاكاة للواقع حيث يعد هذا النوع عباره عالم متكامل داخل الإنترنت يشبة تماما العالم الذى نعيشة يتجول فيه المستخدم عن طريق (Avatar) ويتحكم فيه عن طريق لوحة المفاتيح.

٣- بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين massively multilearner online learning environments (MMOLE) وهى بيئات تعلم متخصصة للتعليم وتعمل كأمتداد لنظم إدارة التعلم فى بيئة ثلاثية الابعاد والهدف الأساسى منها هو التعلم.

ولكن تعد العوالم الإفتراضية من النوع الميتافيرس (metaverses)هى أشهر تلك العوالم حيث أنها اكثرها تشابهاً مع عالمنا الحقيقى.

كذلك الوجود الفعلى للمتعلم من خلال(Avatar) وهو عبارة عن تجسيد لشخصيتة المستخدم داخل العالم الإفتراضى من خلال شخصية إفتراضية يقوم بإختيار ملامحها وشكلها بنفسه مما يعطية فرصة للتعاون والاتصال والأشتراك الفعال فى البيئة التعليمية وزيادة القدرة على الإبداع فضلا عن الخبرات الإجتماعية والتربوية وكذلك تفاعل الطلاب مع بعضهم مما يزيد من التعاون المشترك بينهم وزيادة فرص التعلم التعاونى وتبادل الخبرات العلمية والشخصية، كما تتيح لهم فعل ما لا يستطيعون فعله فى بيئتهم التعليمية الحقيقية دون خوف او رهبة (زين الدين، ٢٠١٠، ٢٠)(Bronack، Riedl، Tashner ، 2006، 232) (Foster، 2007، 22) (Goral، 2008، 62).

والوسيلة التعليمية التى تتيح التفاعل فى الموقف التعليمى هى أفضل من الوسيلة التى تفتقر إليه حيث أن إستقبال المتعلم للمعلومة واستجابته للتفاعل ومشاركتة فى الأنشطة تعزز علاقته مع نفسه والآخرين، وتكسبه سمات الشخصية، مما يؤدى إلى نجاحه فى مسيرة حياته(تيسير، ٢٠٠١، ١١٤).

ويؤكد كل من (Brage & Woodward،1993) أن خبرة الشعور بالوحدة النفسية خبرة عامة وشائعة أثناء فترة المراهقة بصفة خاصة . حيث تشير بعض التقارير والبحوث الإكلينيكية إلى أن هناك حوالي (٦٦%) من الطلاب والطالبات ، يعانون من مشكلات

ترتبط في معظمها باضطراب الشعور بالوحدة النفسية.

ويوضح قشقوش ، (١٩٨٥ : ٢٦٥) أن المراهق يتعلم أن حاجاته الأساسية يمكن أن تشبع عن طريق التعلم الاجتماعي، ويدرك أن قيامه بأدوار الراشدين، هو السبيل الوحيد كي يحقق لنفسه مكانة أو نضجاً ، ومن ثم فإنه يسعى جاهداً كي يحقق هذا النضج ، ومن هنا نجد أن المراهق في حاجة إلى أن يرتبط بآخرين يعايشون ما يعايشه من تطورات وتغيرات ، ويشعرون بما يشعر به من مشاعر وأحاسيس.

ويقرر كل من (Brage & Meredith،1994) وكولب وآخرون (Culp et al.،1995) أن قطاعات كبيرة من المراهقين والمراهقات يعانون من ارتفاع درجة الشعور بالوحدة النفسية بسبب البيئة المدرسية.

ومن ناحية أخرى فقد تعددت الدراسات والكتابات التى تناولت أهمية توظيف العوالم الإفتراضية فى خدمة العملية التعليمية، وأكدت على دور التعليم القائم على العوالم الإفتراضية كمستحدث فعال فى تطوير وتحسين الأداء ومنها:

دراسة (Frasca2001) التى هدفت لعلاج المشكلات الاجتماعية والشخصية عن طريق المحاكاة، من خلال تقليد الحياة المدنية بالمحاكاة الأيدلوجية وتصميم لعبة تسمح للمستخدمين بتقديم مشكلاتهم الشخصية ومناقشتها مع أقرانهم، وسعت الدراسة لإثبات أن لألعاب المحاكاة استخدامات أخرى غير الترفية.

و أوصت دراسه كلاً من(Coffman، Klinger،2007) إلى ضرورة إشراك الطلاب وتدريبهم على إستخدام العوالم الإفتراضية حيث انها يمكن إستخدامها بشكل فعال فى العمليات التعليمية مما يمكنا من تعزيز عمليتى التعليم والتعلم. كم أضافت الدراسة أن الأدوات ثلاثية الأبعاد المستخدمة فى العوالم الإفتراضية تفيد عند تمثيل المواد الدراسية على الحاسب بشكل أكثر فاعلية.

وتوصى (الخليفة ٢٠٠٨) المؤسسات التعليمية والتدريبية ممن لها اهتمام فى هذا المجال بالمبادرة فى الإستفادة من هذه الخدمات وتسخيرها فيما يعود بالنفع على الطالب والمتدرب وأضافت أن هناك عدم وعى بأهمية التقنيات الحديثة فى التعليم والتدريب ومن بينها العوالم الإفتراضية.

كما أشار (Palomäki،2009) فى دراستة إلى بحث وتقييم مدى ملائمة إستخدام العوالم الإفتراضية فى التعليم العالى و الأدوات المستخدمة لتنفيذ ذلك و توضيح خطوات تصميم نموذج بإستخدام العوالم الإفتراضية، وتوصلت الدراسة إلى مميزات وعيوب إستخدام العوالم الإفتراضية فى التعليم العالى وأدوات إنتاج بيئات

تعلم العالم الإفتراضى ومراحل إنتاج بيئات تعلم العالم الإفتراضى.

مشكلة البحث:

هناك العديد من التقنيات ومتغيرات الحياة المستحدثة والتى يتوجب علينا توظيفها فى الجانب التربوى بدلاً من قصرها على مجالات أخرى بعضها قليل النفع، ومن تلك التقنيات التى تحتاج إلى توظيف جيد فى العملية التعليمية هى تقنية العوالم الإفتراضية(Virtual Worlds)، والتى يكاد يقتصر إستخدامها على الألعاب الترفيهية، لذا يتوجب علينا محاولة توظيف تلك التقنية فى مستقبل العملية التعليمية.

أن مشكلة الشعور بالوحدة النفسية يعد خلل أو مشكلات يمكن أن تعوق الفرد عن تحقيق تفاعله الاجتماعي الطبيعي ، وقد تقوده إلى الدخول في دائرة الاضطرابات النفسية والاجتماعية . والتي تؤدى بدورها إلى ضعف فى قدراته على الابداع والأبتكار وكذلك تأثر نواتج عمليات التعلم بسبب تلك المشكلة.لذلك يفرض الواقع علينا ضرورة التصدى لهذا الجانب الهام من جوانب الشخصية الإنسانية.

ومن منظور تطوير التعليم ورفع كفاءته ترى الباحثة ضرورة ترقية نوعية التعليم بما يؤدى إلى تبلور مسار للحداثة والتميز والإبداع كمدخل للإمساك بناصية المعرفة والتقانة الأحدث كما يشير "تقرير التنمية الإنسانية العربية للعام ٢٠٠٢*"(تقرير التنمية الإنسانية العربية، ٢٠٠٢، ٥٠) والذى أكد على أنه توجد دلائل عديدة على تناقص الكفاءة الداخلية للتعليم فى العالم العربى، وان هناك حاجة لتجديد متكامل لبنية التعليم ومحتواه وأدواته يقوم على سياسة نشر التعليم وتجويدة من خلال إستغلال التقنيات التربوية الحديثة والتى لها دور هام فى التعليم النظامى، وكذلك دورها الواسع فى التعليم غير النظامى. تلك التقنيات من شأنها تزويد المتعلم بأدوات قوية تساعدة على أن يكون معلم نفسه وتفتيح طاقتهم الابتكارية وعلاجاً لمشكلاتهم التى تعوقهم عن التحصيل المعرفى وذلك حتى يتم التفاعل والتعامل بكفاءة مع متغيرات العصر ونتمكن من تحقيق جودة المتعلم وتكاملة معرفياً ومهارياً ووجدانياً.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالى إلى التعرف على أثر بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية فى التغلب على الشعور بالوحدة النفسية المؤثر على عمليات التعلم لدى طلاب التعليم الجامعى.

أهمية البحث:

* مجموعة تقارير تصدر سنويا بدعم من برنامج الأمم المتحدة الإنمائى، الصندوق العربى للإنماء الاقتصادى والاجتماعى.

يمكن الأستفادة البحث الحالى فى المجالات التالية :

١- التغلب على بعض مشكلات التعليم المتمثلة فى الشعور بالوحدة النفسية والتى تؤثر على عملية التعلم.

٢- مسايرة الاتجاهات الحديثة العالمية لتطوير التعليم بإستخدام التقنيات الحديثة وزيادة فاعلية العملية التعليمية وحل مشكلاتها وجعل المتعلم محور العملية التعليمية.

٣- توجيه أنظار المسؤلين التربويين إلى أهمية الأخذ بتقنية العوالم الإفتراضية فى العملية التربوية.

أسئلة البحث:

يمكن التعبير عن مشكلة الدراسة الحالية فى التساؤل الرئيسى التالى:

ما أثر بيئة تعلم قائمة على العوالم الإفتراضية للتغلب على الشعور بالوحدة النفسية المؤثر على عمليات التعلم لدى طلاب التعليم الجامعى.

ويتفرع من التساؤل الرئيسى السابق التساؤلات الفرعية التالية:

ما أثر استخدام بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية فى التغلب على الشعور بالوحدة النفسية المؤثر على عمليات التعلم لدى طلاب التعليم الجامعى ؟

فروض البحث :

١- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية قبلياً.

٢- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(الضابطة) قبلياً وبعدياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية.

٣- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين(الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية بعدياً لصالح المجموعة(الضابطة).

٤- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(التجريبية) قبلياً وبعدياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية لصالح التطبيق القبلى.

٥- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(التجريبية) بعدياً وتتبعياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية.

حدود البحث:

يقتصر تطبيق هذا البحث على عينة من طلاب الفرقتين الثالثة والرابعة شعبة معلم حاسب بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية ببورسعيد مكونة من ٦٠ طالب وطالبة تم تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية عليهم لإستخراج عينة البحث الأساسية والمكونة من ٢٠ طالب وطالبة ممن حصلوا على أعلى درجات فى المقياس تم

تقسيمهم لمجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية.

منهج البحث:

تشتمل هذه الدراسة على متغير مستقل يستلزم المعالجة التجريبية وعلية فإن المنهج المستخدم فى هذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبى، لمعرفة الأثر الرئيسى له وكذا التفاعل بينه وبين المتغيرات التابعة.

متغيرات البحث:

المتغيرات المستقلة

أ – بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية .

المتغيرات التابعة

أ – الشعور بالوحدة النفسية.

التصميم التجريبى

المجموعة	المقياس قبلياً	المعالجة	المقياس بعدياً
الضابطة	س١	ـــــ	س٢
التجريبية	س١	م	س٢

حيث أن:

س١، س٢ : مقياس الشعور بالوحدة النفسية.

م : التدريس بإستخدام بيئة التعلم داخل العوالم الإفتراضية.

إجراءات البحث:

أولاً: مرحلة الإعداد للتجربة و تتضمن:

أ- إعداد بيئة التعلم القائمة داخل العوالم الغفتراضية من إعداد الباحثة.

ب - اختيار عينة البحث عشوائياً من طلاب الفرقة الثالثة و الرابعة قسم إعداد معلم حاسب بكلية التربية النوعية ببورسعيد.

ثانياً: مرحلة التطبيق و تتضمن:

أ- اختيار عينة البحث الكلية(٦٠ طالب وطالبة).

ب- تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية.

ج- أختيار عينة البحث النهائية(٢٠ طالب وطالبة ممن حصلوا على أعلى درجات بالمقياس)

د- الاستعداد للتجريب.

هـ- وضع الجدول الدراسي لمجموعات التجربة.

هـ- إجراء التجربة البحثية.

و- التطبيق البعدى لمقياس الشعور بالوحدة النفسية.

ثالثاً: المعالجة الإحصائية:

تبويب وجدولة نتائج تطبيق البرنامج ومعالجتها إحصائياً باستخدام برنامج التحليل الإحصائي(SPSS) ومناقشة النتائج و تفسيرها.

رابعاً: التوصيات.

الأسلوب الإحصائى:

المتوسط، والوسيط ، والأنحراف المعيارى، ومعامل الالتواء، ومعامل التفلطح ، واختبار ت لدراسة أثر المتغير المستقل على المتغير التابع.

النتائج:

١- التحقق من صحة الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على انه" لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين(الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية قبلياً" وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب الفروق بين متوسطات درجات الطالبات فى المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس القبلى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية، وجاءت النتائج كما يلى:

المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعيار	قيمة (ت)	الدلالة
ضابطة	١٠	٣٣	٢,٩	٠,١٦٧	غير دالة
تجريبية	١٠	٣٣,٢	٢,٥		

جدول رقم (١)
يبين قيم (ت) للفرق بين متوسطى درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس القبلى

يتضح من الجدول عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس القبلى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية.

وعلية يتم قبول الفرض الأول والذى ينص على انه" لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين(الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية قبلياً" وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب الفروق بين متوسطات درجات الطالبات فى المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس القبلى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية".

٢- التحقق من صحة الفرض الثانى:

ينص الفرض الثانى على انه" لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(الضابطة) قبلياً وبعدياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية" وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطى درجات الطالبات فى المجموعة الضابطة فى القياس القبلى والبعدى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية ، وجاءت النتائج كما بالجدول التالى :

نوع القياس	العدد	المتوسط	انحراف المعيار	قيمة (ت)	الدلالة
قبلى	١٠	٣٣	٢,٩	٠,٤٢٩	غير دالة
بعدى	١٠	٣٢,٧	٢,١٦		

جدول رقم (٢)
يبين قيم (ت) للفرق بين متوسطى درجات الطالبات فى المجموعة الضابطة فى القياسين القبلى والبعدى

يتضح من الجدول عدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطى درجات المجموعة الضابطة فى القياسين القبلى والبعدى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية .

وعلية يتم قبول الفرض الثانى والذى ينص على " لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة (الضابطة) قبلياً وبعدياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية"

٣- التحقق من صحة الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على انه" يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين(الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية بعدياً لصالح المجموعة(الضابطة)"

المجموعة	العدد	المتوسط	انحراف المعيار	قيمة (ت)	الدلالة
ضابطة	١٠	٣٢,٧	٢,١٦	١٠,٢٨	٠,٠١
تجريبية	١٠	٢٢,٦	٢,١١		

جدول رقم (٣)
يبين قيمة (ت) للفرق بين متوسطى درجات الطالبات فى المجموعتين الضابطة والتجريبية فى المقياس البعدى

يتضح من الجدول وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطى درجات الطالبات فى المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس البعدى على مقياس الشعور بالوحدة النفسية لصالح التطبيق القبلى ، الامر الذى يعنى انخفاض مستوى الشعور بالوحدة النفسية لدى طالبات المجموعة التجريبية.

حيث انه تم التدريس بإستخدام بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية على المجموعة التجريبية فقط ولذلك انخفض مستوى الشعور بالوحدة النفسية لدى طلاب المجموعة التجريبية ، اما المجموعة الضابطة فهى لم يطبق عليها ولذلك مستوى الشعور بالوحدة النفسية لدى المجموعة الضابطة مرتفع ولذلك ويلاحظ ان

المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق القبلى ان مستوى الشعور بالوحدة النفسية كان مرتفعا وانخفض مستوى الشعور بالوحدة النفسية بعد تطبيق البرنامج لدى المجموعة التجريبية وهذا ان دل فإنما يدل على مدى فاعلية بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية المستخدمة فى البحث الحالى والذى اتضحت فاعليته فى خفض مستوى الشعور بالوحدة النفسية لدى المجموعة التجريبية وعليه يتم قبول الفرض الثالث والذى ينص على انه" يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعتين(الضابطة والتجريبية) وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية بعدياً لصالح المجموعة(الضابطة)".

٤- التحقق من صحة الفرض الرابع:

ينص الفرض الرابع على انه" يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(التجريبية) قبلياً وبعدياَ وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية لصالح التطبيق القبلى. وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطى درجات الطالبات التجريبية فى القياس القبلى والبعدى، وجاءت النتائج كما بالجدول التالى:

نوع القياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعيار	قيمة (ت)	الدلالة
قبلى	١٠	٣٣,٢	٢,٥٧	٩,٦٥	٠,٠١
بعدى	١٠	٢٢,٦	٢,١١		

جدول رقم(٤)

يبين قيمة (ت) للفرق بين متوسطى درجات التطبيقين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١ بين متوسطى درجات الطالبات فى التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية على مقياس الشعور بالوحدة النفسية لصالح التطبيق القبلى.

وعليه يتم قبول الفرض الرابع والذى ينص على انه" يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة(التجريبية) قبلياً وبعدياَ وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية لصالح التطبيق القبلى."

٤- التحقق من صحة الفرض الخامس:

ينص الفرض الرابع على انه" لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات

المجموعة(التجريبية) بعدياً وتتبعياً وذلك عند تطبيق مقياس الشعور بالوحدة النفسية" وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى التطبيقين البعدى والتتبعي على مقياس الشعور بالوحدة النفسية ، وجاءت النتائج كما بالجدول التالى:

نوع القياس	العدد	المتوسط	انحراف المعيار	قيمة (ت)	الدلالة
قبلى	١٠	٢٢,٦	٢,١١	٠,٣٥	غير دالة
بعدى	١٠	٢٢,٣	٢,٣٥		

جدول رقم (٥)
يبين قيم (ت)للفرق بين متوسطى درجات التطبيقين البعدي والتتبعي للمجموعة التجريبية

ويتضح من الجدول عدم وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطى درجات الطالبات فى التطبيقين البعدي والتتبعي للمجموعة التجريبية على مقياس الشعور بالوحدة النفسية .

وهذا يعنى ان مستوى الشعور بالوحدة النفسية لدى المجموعة التجريبية انخفض فى التطبيق البعدي واستمر هذا الانخفاض حتى بعد مرور شهرين (فترة المتابعة) على انتهاء التجربة البحثية ولذلك لا توجد فروق دال إحصائياً بين متوسطى درجات فى المجموعة التجريبية فى التطبيق البعدى والتتبعي وهذا إن دل فإنما يدل على نجاح بيئة التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية فى خفض درجة الشعور بالوحدة النفسية لدى عينه البحث الحالى وايضا يدل على مدى نجاحه واستمرار فعاليته.

توصيات البحث:

١- توظيف بيئات التعلم القائمة على العوالم الإفتراضية فى علاج المشكلات النفسية والسمات الشخصية المؤثرة على عملية التعلم.

٢- زيادة الأهتمام بالعوالم الإفتراضية لخدمة الأهداف التعليمية.

المراجع

أولاً المراجع العربية:

1. الجهنى ،هدى(٢٠٠٧): التعليم الإلكترونى وارتباطه بواقع التعليم الافتراضى، مجلة المعلوماتية ، العدد التاسع عشر، المملكة العربية السعودية.

Available at :http://www.informatics.gov.sa/details.php?id=204 (15/09/2010)

2. الخليفة، هند سليمان(٢٠٠٨) توظيف الحياة الثانية فى التعليم والتدريب، كلية علوم. vailable at:http://ipac.kacst.edu.sa/eDoc/1430/172676_1.pdf (28/7/2010)
3. بركات،وجدى محمد و توفيق،عبد المنعم توفيق (٢٠٠٩): الأطفال والعوالم الإفتراضية" آمال وأخطار"، مؤتمر الطفولة فى عالم متغير، البحرين، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، فى الفترة من ١٨-٢٠٠٩/٥/١٩.
4. تقرير التنمية الإنسانية العربية للعام٢٠٠٢(٢٠٠٢)، عمان-المملكة الأردنية الهاشمية، أيقونات للخدمات المطبعية. Available at: http://www.palestineremembered.com/Acre/Articles/Story5701.html (15/09/2010)
5. تيسير، محمود(٢٠٠١)، المدخل فى التربية الإسلامية معالمها ومنهجها التربوى، ط١ ، دار الفاروق للثقافة والنشر، نابلس، فلسطين.
6. زين الدين، محمد محمود (٢٠١٠): المعايير البنائية لجودة برمجيات الواقع الإفتراضي التعليمى والبيئات ثلاثية الأبعاد، الندوة الأولى فى تطبيقات تقنية المعلومات والإتصالات فى التعليم والتدريب، السعودية، جامعة الملك سعود، فى الفترة من١٢-١٤/٤/٢٠١٠.
7. نعيم ،محمد محمد(٢٠٠٩): أثر التفاعل بين أنماط التعلم الإلكترونى والأساليب المعرفية للطلاب على بعض نواتج التعلم، رسالة دكتوراة غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.
8. قشقوش ، إبراهيم (١٩٨٥) : سيكولوجية المراهقة ، الطبعة الثانية ، القاهرة ، مكتبة الأنجلو المصرية.

ثانياً المراجع الأجنبية:

9. Brage، D. & Meredith، W. (1994) : Acausal model adolescent depression. Journal of Psychology، Vol. 128، PP. 455-468.

10. Brage، D. & Woodward، J. (1993) . Correlates of loneliness among Midwestern adolescents، Adolescence، Vol.28،PP. 685-693.
11. Bronack، S.، Riedl، R.، & Tashner، J. (2006). Learning in the zone: A social constructivist framework for distance education in a 3-dimensional virtual world. Interactive Learning Environments.
12. Brown، E.، Hobbs، M.، and Gordon، M. (2008). A Virtual World Environment for Group Work، International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies. Available at: http://www.infoscijournals.com/downloadPDF/pdf/ITJ4121_Udc52WYKL.pdf(15/10/2010)
13. Coffman ،Teresa، Klinger، Mary Beth (2007) Utilizing Virtual Worlds in Education: The Implications for Practice Available at: http://www.waset.org/journals/ijhss/v2/v2-1-5.pdf(15/7/2010)
14. Culp، A. et al. (1995) : Adolescent depressed mood، reports of suicide attempts، and asking for help. Adolescence، Vol. 30، PP. 827 – 837.
15. Foster، A. (2007). 'Immersive education' submerges students in online worlds made for learning. Chronicle of Higher Education، 54(17)، A22.
16. Frasca G.(2001): Video Games of the Oppressed: Video Games As A Means for Critical Thinking and Debate، A Thesis for the Degree Master of Information Design and Technology School of Literature، Communication and Culture، Georgia Institute of Technology. http://www.ludology.org/articles/ thesis/frasca thesis videogames.pdf At 19/3/2007.
17. Goral، T. (2008). Sizing up Second Life. University Business، 11(3).

18. Macedonia ،M. (2007). "Generation 3D: Living in Virtual Worlds،" Computer، vol. 40،
19. Palomäki، E. (2009) Applying 3D Virtual Worlds To Higher Education. Available at: http://lib.tkk.fi/Dipl/2009/urn100120.pdf(15/7/2010).