جامعة سوهاج
كلية التربية
المجلة التربوية

أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة

إعداد

عائشة بنت محمد القرني
باحثة دكتوراة قسم التعليم والتعلم
مناهج وطرق تدريس العلوم الشرعية
كلية التربية – جامعة الملك خالد
معلمة بإدارة تعليم منطقة عسير

أ.د محمد بن حامد البحيري
أستاذ المناهج طرق التدريس
كلية التربية – جامعة الملك خالد

تاريخ استلام البحث :١٥ أغسطس ٢٠٢٥م – تاريخ قبول النشر: ١٦ أكتوبر ٢٠٢٥م

المستخلص

هدف البحث إلى تقصي أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثاني المتوسط. ولتحقيق ذلك، اتبع المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي للمجموعة الواحدة بالقياسين القبلي والبعدي، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالبة بالصف الثاني المتوسط بمدينة أبها، وشملت مواد وأدوات البحث دليلًا إرشاديًا للمعلمة باستخدام تقنية الواقع المعزز في وحدة الحج والعمرة وأحكامهما، واختبارًا لمهارات التفكير الإبداعي في مهارات (الطلاقة، المرونة، الأصالة). وقد أظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطات درجات الطالبات في القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي، مما يشير إلى فاعلية تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي. وقدم البحث عددًا من التوصيات منها: الاهتمام بتوظيف تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الإسلامية، وتدريب المعلمين على استخدامها.

الكلمات المفتاحية: الواقع المعزز، الدراسات الإسلامية، التفكير الإبداعي.

The Effect of Teaching Islamic Studies Using Augmented Reality Technology on Developing Creative Thinking Skills Among Middle School Female Students

Aisha Mohammed Mohammed Al-Qarni

Prof. Dr. Mohammed Hamid Albahiri

Abstract

This research aimed to investigate the effect of teaching Islamic studies using augmented reality (AR) technology on the development of creative thinking skills among second-grade middle female students in Abha, Saudi Arabia. To achieve this, the experimental method was followed with a quasi-experimental design for one group with pre- and post-measurements. The research sample consisted of (30) female students in the second middle grade in the city of Abha. The research materials and tools included a guide for the female teacher using augmented reality technology in the Hajj and Umrah unit and their rulings, and a test of creative thinking skills in the skills of (fluency, flexibility, and originality). The research results showed statistically significant differences at the (0.01) level between the average scores of female students in the pre- and post-tests of the creative thinking skills test in favor of the post-test, indicating the effectiveness of teaching Islamic studies using augmented reality technology in developing creative thinking skills. The research presented a number of recommendations, including: paying attention to employing augmented reality technology in teaching Islamic studies, and training teachers on its use.

Keywords: Augmented Reality, Islamic Studies, Creative Thinking.

مقدمة

تُعد الدراسات الإسلامية من أولى مجالات التعلم التي يقع عليها مسؤولية تربية النشء تربية متكاملة، تقوم على تحقيق التوازن بين الاهتمام ببناء مختلف الجوانب، شخصية كانت أم أخلاقية أم اجتماعية أم فكرية؛ إذ أنها تمثل جزءًا أساسيًا من المنظومة التعليمية بمختلف مراحل التعليم العام، لاسيما في ضوء طبيعتها ومكوناتها المشتقة من الدين الإسلامي القادر على مخاطبة الوجدان والعقل.

ومع التطور السريع في تكنولوجيا التعليم، بات من الضروري استخدام تقنيات جديدة تعزز من فعالية تدريس الدراسات الإسلامية، وتواكب التطورات الحديثة في هذا المجال، حيث أن الدراسات الإسلامية كغيرها من المواد الدراسية يمكن تدريس موضوعاتها باستخدام التقنيات الحديثة التي تُحسن أساليب التعلم، وتحفز مهارات التفكير لدى المتعلمين (Albab et al., 2025).

وتُعد تقنية الواقع المعزز Augmented Reality (AR) إحدى التقنيات البصرية الحديثة التي تتيح دمج عناصر افتراضية ثنائية أو ثلاثية الأبعاد في البيئة الحقيقية، والتي يتم عرضها أو إسقاطها في الوقت الفعلي باستخدام التطبيقات المساعدة (Maulana et al., 2022). والهدف هو إعادة إنشاء سيناريوهات واقعية، وإضافة معلومات افتراضية مُولّدة حاسوبيًا، كالنصوص، والصور، والنماذج ثلاثية الأبعاد، ومقاطع الفيديو (Chen et al., 2019).

وقد اكتسب دمج تقنية الواقع المعزز في البيئات التعليمية زخمًا كبيرًا كوسيلة لتعزيز تجارب تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية وذات معنى. وفي سياق الدراسات الإسلامية، يمكن لتقنية الواقع المعزز أن توفر تصورًا واقعيًا يُسهّل فهم المتعلمين للموضوعات الدينية بشكل أعمق، ويتيح تعليمًا تفاعليًا يمكن أن يزيد من مشاركة المتعلمين (Fauziah, 2024). كما أنها توفر للمتعلمين فرصة لمعايشة الأحداث الإسلامية، والتفاعل مع المادة التعليمية من خلال المثيرات البصرية التي تنتجها هذه التقنية، مما يجذب انتباههم، ويحفزهم على التفكير (النجار وذكري، ٢٠٢٣).

وقد كشفت نتائج الدراسات التربوية المعاصرة عن وجود مردودات إيجابية لاستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية العديد من المتغيرات المهمة في تدريس الدراسات الإسلامية، بما في ذلك تنمية التفكير التخيلي (الصقرية والسالمي، ٢٠٢٠)، وتنمية الوعي الديني، وبعض

مهارات التفكير الزمني والمكاني (النجار وذكرى، ٢٠٢٣)، إضافة إلى تنمية استيعاب المفاهيم الفقهية، والدافعية نحو تعلمها (مرعي وخليل، ٢٠٢٣)، وتحسين الفهم الديني (Fauziah, 2024)، وزيادة التحصيل الدراسي (هوساوي، ٢٠٢٥).

ولقد تزايد اهتمام التربويون وخبراء المناهج والتدريس في الآونة الأخيرة بأهمية تنمية القدرات العقلية المختلفة للمتعلمين من خلال تعليم التفكير وتنمية مهاراته عبر المناهج الدراسية المختلفة؛ ذلك لأن التفكير أصبح هدفًا وناتجًا رئيسيًا من نواتج العملية التعليمية؛ إذ أن تعليم التفكير يعزز من فرص المتعلمين من البقاء في عالم سريع التغير، ويُمكنهم من مواجهة التحديات المستجدة، ويكسبهم القدرة على حل المشكلات، واتخاذ القرارات السليمة للقضايا ذات الصلة (خوالده ونصر، ٢٠١٩).

وفي سياق أكثر دقة، تُعد مهارات التفكير الإبداعي Creative Thinking Skills من الأهداف التي تسعى مناهج الدراسات الإسلامية إلى تنميتها لدى المتعلمين (المعيمعة والخوالدة، ٢٠٢٠)، حيث تركز التوجهات المعاصرة في تدريس التربية الإسلامية على تنمية مهارات العمليات العقلية العليا، وتبني الأساليب والأدوات التي تعمل على تحقيق مهارات التفكير الإبداعي (إسليم، ٢٠١٧).

وينطوي التفكير الإبداعي على عدة مهارات تساعد المتعلمين على توليد الأفكار وتطويرها وصقلها بفعالية، حيث تشتمل هذه المهارات على الطلاقة التي تعبر عن القدرة على إنتاج عدد كبير من الأفكار استجابةً لمشكلة أو حافز معين، والمرونة التي تشير إلى القدرة على التفكير في مشكلة من وجهات نظر متعددة أو التعامل معها بطرق مختلفة، والأصالة التي يقصد بها القدرة على إنتاج أفكار جديدة تتسم بالجدة والتفرد (بني مرعي، ٢٠٢٤؛ Susanto et al., 2025).

وفي هذا الإطار، يمكن القول بأنه يمكن لتدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز أن يحقق تأثيرًا إيجابيًا في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى المتعلمين؛ إذ أثبتت الدراسات التي أجريت على المواد الدراسية الأخرى أن التدريس بمساعدة هذه التقنية أسهم بشكل ملحوظ في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، بما في ذلك الطلاقة والأصالة والمرونة، كدراسة الهنائية والمنذري (٢٠٢١) المطبقة على مادة اللغة العربية، ودراسة العمري (٢٠٢٣) المطبقة على مادة اللغة الإنجليزية، ودراسة ديميرسيوغلو وكاراكوس وأوكار

(Demircioglu, Karakus & Ucar, 2023) المطبقة على مادة العلوم، ودراسة سوسانتو وآخرون (Susanto et al., 2025) المطبقة على مادة الرياضيات.

وبناءً على ما سبق، تبرز الحاجة الملحة إلى تقصي تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وهو ما يستهدفه البحث الحالي.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي في ضعف قدرة طالبات المرحلة المتوسطة على ممارسة مهارات التفكير الإبداعي، وهو ما أكدته نتائج الدراسة الاستكشافية التي قام بها الباحثان، حيث تم إجراء دراسة استطلاعية ممثلة في تطبيق اختبار لمهارات التفكير الإبداعي في الوحدة الثانية (الحج والعمرة وأحكامهما) بكتاب الفقه بمادة الدراسات الإسلامية للصف الثاني متوسط من إعداد الباحثان، وتكون الاختبار من (١٠) أسئلة مقسمة إلى ثلاث مهارات رئيسية: (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، وتم تطبيقه على عينة استطلاعية قوامها (٣٠) طالبة من طالبات الصف الثاني المتوسط بمدرسة المتوسطة الحادية والعشرون التابعة لمكتب تعليم جنوب أبها بالفصل الثاني من العام الدراسي ١٤٤٦هـ الموافق ٢٠٢٥م. وبتحليل نتائج الاختبار، تبين أن حوالي (٨٣٪) من الطالبات حصلن على أقل من (١٠ – ٢١ نقطة) من الدرجة الكلية للاختبار؛ مما يشير إلى ضعف مستوى مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثاني المتوسط. وقد يرجع ذلك إلى الاعتماد على أساليب التدريس التقليدية في تدريس الدراسات الإسلامية، وقصور استخدام التقنيات الحديثة، كتقنية الواقع المعزز. ويوضح الجدول التالي المهارات الفرعية للاختبار، والدرجة الكلية للاختبار، ولكل مهارة من المهارات الفرعية الثلاث للاختبار، ومتوسط درجات الطالبات في كل مهارة:

جدول (١)

يوضح المهارات الفرعية لاختبار مهارات التفكير الإبداعي، والدرجة الكلية للاختبار، ومتوسط درجات الطالبات في كل مهارة (ن=٣٠)

المهارات الفرعية للاختبار	الدرجة الكلية للمهارة الفرعية	متوسط درجات الطالبات للمهارة
مهارة الطلاقة	٢٠	٧
مهارة المرونة	١٥	٥
مهارة الأصالة	١٥	٤
الدرجة الكلية للاختبار ككل	٥٠	١٦

كما أكدت العديد من الدراسات والبحوث السابقة أهمية تنمية مهارات التفكير الإبداعى لدى المتعلمين بمراحل التعليم العام من خلال تدريس الدراسات الإسلامية، ومن بينها دراسة الشايجي (٢٠١٩)؛ ودراسة المعيمعة والخوالدة (٢٠٢٠)؛ ودراسة التميمي (٢٠٢١)؛ ودراسة مصطفى (٢٠٢٣)؛ ودراسة عريوة والغزو (٢٠٢٤)؛ ودراسة الحوسني والمنصوري والفلاحي (٢٠٢٥)؛ ودراسة عبد الرفاعي وسيتي (Abdul Rifa'I & Siti, 2025).

وتأسيسًا على ما تقدم، ونظرًا لندرة الدراسات التي بحثت أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مجال تدريس الدراسات الإسلامية بوجه عام– وذلك في حدود اطلاع الباحثان–، وعدم وجود أي دراسة تناولت هذا الأثر لدى طالبات المرحلة المتوسطة في البيئة السعودية بوجه خاص؛ إذ تم الوقوف على دراسة واحدة فقط في هذا الشأن، وهي دراسة بني مرعي (٢٠٢٤) التي تقصدت أثر تدريس التربية الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الخامس الأساسي في البيئة الأردنية، فقد تمثلت مشكلة البحث في الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة ؟

وتفرع عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الطلاقة لدى طالبات المرحلة المتوسطة ؟
٢. ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة المرونة لدى طالبات المرحلة المتوسطة ؟
٣. ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الأصالة لدى طالبات المرحلة المتوسطة ؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى تقصي أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي فيما يلي:

- **الأهمية النظرية:**

١. إثراء الدراسات التي تبحث في تطوير مناهج قائمة على استخدام تقنية الواقع المعزز أو معرفة تأثيرها على متغيرات معينة في العملية التعليمية، وخاصة في مادة الدراسات الإسلامية.

٢. تسليط الضوء على الإطار النظري لتقنية الواقع المعزز والتفكير الإبداعي وإثراء الأدبيات التربوية بالنتائج المضافة لمعرفة تأثير تقنية الواقع المعزز على التفكير الإبداعي.

٣. تعزيز فهم العلاقة بين استخدام التقنية في التعليم وبين متغيرات مختلفة منها التفكير الإبداعي.

- **الأهمية التطبيقية:**

١. قد يفيد البحث طالبات الصف الثاني متوسط اللاتي يدرسن مادة الدراسات الإسلامية من خلال تنمية مهارات التفكير الإبداعي لديهن، وتعريفهن بتقنية الواقع المعزز، وكيفية استخدامها في تحسين تعلم الدراسات الإسلامية.

٢. من المأمول أن يساعد هذا البحث القائمين على مناهج الدراسات الإسلامية تأليفًا وتدريسًا وتطويرًا من خلال لفت انتباههم لأهمية استخدام تقنية الواقع المعزز لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

٣. من المتوقع أن يُفيد البحث معلمات الدراسات الإسلامية بالمرحلة المتوسطة من خلال تقديم دليلًا إرشاديًا للمعلمة لتدريس وحدة الحج والعمرة وأحكامهما للصف الثاني متوسط باستخدام بتقنية الواقع المعزز.

٤. قد يساهم البحث في إفادة الباحثين بتزويدهم بأدوات بحثية مقننة متمثلة في الدليل الإرشادي للمعلمة باستخدام بتقنية الواقع المعزز، واختبار مهارات التفكير الإبداعي، إلى جانب فتح المجال أمامهم لإجراء بحوث مستقبلية أخرى ذات صلة.

مصطلحات البحث:

تضمن البحث التعريف بالمصطلحات الآتية:

- منهج الدراسات الإسلامية:

عُرف منهج الدراسات الإسلامية بحسب الشرجية والرواحي (٢٠٢٣) بأنه: "مجموعة من المعارف، والمفاهيم والمهارات والقيم، والاتجاهات المستلهمة من كتاب الله وسنة رسوله مقسمة لعدة فروع، وهي القرآن الكريم، والسنة النبوية، والعقيدة، والفقه، والآداب الإسلامية، والتي يقوم الطالب بدراستها خلال فترة زمنية معينة" (ص.١٢٧)

ويعرف الباحثان منهج الدراسات الإسلامية إجرائيا بأنه: المعارف والمهارات والقيم التي تم تضمينها في مقرر الدراسات الإسلامية لتدريسها لطالبات الصف الثاني من المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، بحيث تم توزيعها بالتوازن بين موضوعات خاصة بالقرآن الكريم، والتفسير، والحديث، والفقه، العقيدة.

- تقنية الواقع المعزز:

عُرفت تقنية الواقع المعزز وفقًا لعبيد (٢٠١٨) بأنها: "تقنية حديثة تتمثل في إضافة طبقات افتراضية من المعرفة والبيانات والمعلومات ذات التصميم والإخراج الرائع في بيئة واقعية ملموسة تُرى بالعين المجردة بواسطة أدوات وبرمجيات مخصصة تساعد في رؤيتها على التعامل معها بكامل الحواس المستخدمة لهذه التقنية، وتعزز المحتوى الرقمي المقدم، وتساهم في تفاعل تلك الحواس الثلاث التالية (السمع والبصر والحركة) للمتعلم" (ص.٣٠).

ويعرف الباحثان تقنية الواقع المعزز إجرائيًا بأنها: تقنية بصرية تستخدم لإثراء المادة العلمية الخاصة بمنهج الدراسات الإسلامية للمرحلة المتوسطة المعروضة على طالبات الصف الثاني متوسط عينة البحث بمجموعة من الملفات الرقمية، التي تشتمل على فيديوهات، وصور، ومعلومات نصية، يتم عرضها ضمن البيئة التعليمية، بطريقة تزامنية بحيث يتم الدمج بين شرح المعلمة الواقعي والعرض الرقمي.

- مهارات التفكير الإبداعي:

عُرفت مهارات التفكير الإبداعي تبعًا لـ الترهوني (٢٠٢٥) بأنها: "قدرة الطلاب على إنتاج أفكار جديدة ومتنوعة حول المشكلة التي تواجههم في تعلم موضوعات المنهج، وتتميز هذه الأفكار بالاختلاف والتنوع وعدم التكرار؛ من أجل التوصل إلى نتائج أصيلة تتسم بالطلاقة والمرونة والأصالة" (ص.٤٢٩).

ويعرف الباحثان مهارات التفكير الإبداعي إجرائياً بأنها: مهارات التفكير العليا التي تكتسبها طالبات الصف الثاني متوسط عينة البحث من خلال دراسة وحدة الحج والعمرة وأحكامهما من كتاب الفقه بمادة الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز، والتي من شأنها تمكين الطالبات من التفكير بطرائق مختلفة، وتوليد استجابات متعددة ومتنوعة ومتفردة، وتقاس بالدرجة التي ستحصل عليها الطالبات على اختبار مهارات التفكير الإبداعي الذي أعده الباحثان لغرض البحث، والذي تكون من ثلاث مهارات أساسية، هي: (الطلاقة، المرونة، الأصالة).

حدود البحث:

اقتصرت حدود البحث على الآتي:

- الحدود الموضوعية: تمثلت في الوحدة الثانية (الحج والعمرة وأحكامهما) بكتاب الفقه بمادة الدراسات الإسلامية للصف الثاني متوسط، ومهارات التفكير الإبداعي الثلاث الآتية: (الطلاقة، المرونة، الاصالة).
- الحدود البشرية: تمثلت في مجموعة من طالبات الصف الثاني المتوسط.
- الحدود المكانية: تمثلت في بمدرسة المتوسطة الحادية والعشرون التابعة لمكتب تعليم جنوب أبها بالمملكة العربية السعودية.
- الحدود الزمانية: تم تطبيق البحث في الفصل الثاني من العام الدراسي ١٤٤٦هـ الموافق ٢٠٢٥م.

الإطار النظري

تناول هذا القسم عرضًا لأدبيات البحث، والتي صنفت للمحاور الآتية:

المحور الأول: تقنية الواقع المعزز في التعليم

يعد الواقع المعزز من أهم المستحدثات التقنية في مجال التعليم، لما يوفره من إمكانيات تفاعلية تساعد في تحسين تجربة التعلم، وزيادة فاعلية التدريس، وتحفيز الطلاب على المشاركة النشطة. ومن خلال دمج العالمين الحقيقي والرقمي، يصبح التعليم أكثر تشويقًا، وارتباطًا بحياة المتعلم، وأثرًا في ترسيخ المفاهيم التعليمية.

ولقد تعددت المصطلحات التي تشير إلى الواقع المعزز، حيث نجد تسميات متشابهة مثل الواقع المضاف، الواقع المحسن، الواقع المزيد، والبيئة المعززة، ويعود هذا التنوع إلى

اختلاف الترجمات، وليس إلى اختلاف في المفهوم ذاته. ومع ذلك، يُعد مصطلح "الواقع المعزز" الأكثر شيوعًا في الأدبيات التربوية العربية (الزين، ٢٠٢٠).

مفهوم الواقع المعزز:

ذكرت أبو خاطر (٢٠١٨) أن مصطلح الواقع المعزز يشير إلى واقعية مزج البيانات الافتراضية مع العالم الحقيقي. عندما يستخدم الإنسان هذه التقنية لمشاهدة منظر في البيئة المحيطة به، فإن الأشياء الموجودة في هذه البيئة تكون مزودة بمعلومات تطفو حولها، وتتكامل مع الصورة التي ينظر إليها الشخص.

واستنادًا إلى ما سبق، يمكن تعريف الواقع المعزز بأنه: مستحدث تقني يُدخل محتوى رقمياً عبر الحاسب الآلي إلى البيئة الحقيقية، بهدف تحسين الإدراك الحسي وتوفير معلومات إضافية تدعم العملية التعليمية. كما يساعد الواقع المعزز المعلمين في شد انتباه الطلاب، وتعزيز التفاعل، وزيادة مدة بقاء أثر التعلم.

خصائص الواقع المعزز في التعليم:

تمتع تقنية الواقع المعزز بعدد من الخصائص التي تجعلها أداة فعالة في تحسين العملية التعليمية، حيث توفر بيئة تفاعلية تسهم في تعزيز الفهم والاستيعاب. وقد أشارت الغامدي (٢٠٢٠) إلى عدة خصائص رئيسية لهذه التقنية، من أبرزها:

١. **تقديم محتوى ثلاثي الأبعاد: توفر تقنية الواقع المعزز كائنات ثلاثية الأبعاد تتكامل مع البيئة الحقيقية، مما يسهم في تعزيز عملية التعلم من خلال تقديم النماذج بطرق مرئية وواقعية.**
٢. **سهولة الحركة: يمكن للطلاب الذين يمتلكون أجهزة ذكية مشاهدة الدمج بين العالم الحقيقي والافتراضي في بيئة التعلم، مما يتيح لهم استكشاف المفاهيم التعليمية بطريقة أكثر انسيابية وتفاعلية.**
٣. **سهولة الوصول: تتيح التقنية الوصول إلى الكائنات الافتراضية التي تحاكي الكائنات الحقيقية في أي وقت وأي مكان، طالما توفرت شبكة الإنترنت، مما يعزز من فرص التعلم الذاتي.**
٤. **تعزيز التفاعل: تسهل تقنية الواقع المعزز التفاعل بين الطلاب والمعلمين، وكذلك بين الطلاب أنفسهم، مما يجعل عملية التعلم أكثر ديناميكية وتفاعلية.**

٥. المرونة في التعلم: يمكن للطلاب والمعلمين الاستفادة من خدمات الواقع المعزز في أي بيئة تعليمية، سواء داخل الفصول الدراسية أو خارجها، مما يوفر تجربة تعلم أكثر مرونة.
٦. سهولة الاستخدام: لا يتطلب استخدام تقنية الواقع المعزز مهارات حاسوبية متقدمة أو مهارات خاصة، مما يجعلها متاحة لجميع الطلاب والمعلمين بسهولة ويسر.
٧. تعزيز التعاون والتفاعل الاجتماعي: يتيح الواقع المعزز للطلاب العمل معًا في مشاريع وتجارب مشتركة، مما يعزز من روح التعاون والتفاعل الاجتماعي لديهم، ويساعدهم في تطوير مهارات العمل الجماعي.

دور الواقع المعزز في تدريس الدراسات الإسلامية:

عند تطبيق تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الإسلامية، فإنها تسهم في تحسين عملية التعلم وفهم المفاهيم الدينية من خلال توفير بيئة تعليمية تفاعلية، وتقديم نماذج ثلاثية الأبعاد ورسوم بيانية تفاعلية، مما يساعد الطلاب على استيعاب العلاقات والمفاهيم الدينية بوضوح أكبر، وتجسيد المفاهيم الدينية المجردة بصورة واقعية، مما يجعلها أكثر وضوحًا وقابلية للفهم، كما أنه يتيح الفرصة لاستكشاف المفاهيم بشكل أعمق من خلال التفاعل مع النماذج الافتراضية، مما يساعد على تحقيق الفهم المتكامل، كما أنه يعزز التعلم التعاوني من خلال مشاركة الطلاب في تجارب ومشاريع تعليمية مشتركة، مما يحفزهم على التفاعل والمناقشة البناءة (هوساوي، ٢٠٢٥).

وهذا ما توصلت إليه دراسة الصقرية والسالمي (٢٠٢٠) التي أوضحت أن استخدام الواقع المعزز في تعليم التربية الإسلامية أدى إلى تنمية التفكير التخيلي لدى الطالبات، كما أشارت دراسة بني مرعي (٢٠٢٤) إلى أن استخدام التقنية في تدريس التربية الإسلامية للصف الخامس الأساسي كان له أثر إيجابي على الطلاقة والمرونة والأصالة، وهي عناصر التفكير الإبداعي الأساسية.

وبالتالي يستنتج الباحثان أهمية تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز تحسن من عملية التعليم وفهم المفاهيم الدينية، وتسمح بالتفاعل المباشر مع النماذج الثلاثية الأبعاد ورسوم البيانية والأشكال؛ مما يساعدهم على فهم العلاقات والمفاهيم بشكل أفضل، كما أنها تجسد المفاهيم الدينية المجردة بشكل واقعي، ويمكن للطلاب تحسين استدراك

المفاهيم الدينية من خلال القدرة على استكشاف النماذج الثلاثية الأبعاد والمفاهيم بشكل أكثر عمقاً.

مبررات استخدام تقنية الواقع المعزز في التعليم:

وضح ارينا وآخرون (Arena et al., 2022) أن الواقع المعزز يُسهم في تعزيز الإدراك البشري من خلال دمج المحتوى الرقمي بالبيئة الواقعية، مما يجعله أداة فعالة في تبسيط المفاهيم المعقدة ودعم التفاعل داخل بيئات التعلم. وتقدم تقنية الواقع المعزز المحتوى التعليمي بصورة رقمية تتماشى مع عصر الجيل الرقمي، مما يسهم في تعزيز مكانة الكتاب المدرسي لدى المتعلم بدلاً من استبداله. ومن خلال تحليل خصائص هذه التقنية، يتضح مدى قدرتها الفائقة في خدمة العملية التعليمية بشكل عام، ودعم المتعلمين على وجه الخصوص، كما يجعلها أداة ضرورية في تطوير أساليب التعليم الحديثة، وفيما يلي توضيح أهم هذه المبررات:

١. **تحقيق المستحيل داخل الفصل الدراسي: يتيح الواقع المعزز تجارب تعليمية غير ممكنة في بيئة الفصل التقليدي، سواء بسبب تكلفتها الباهظة، أو خطورتها، أو عدم توفرها في الواقع. فعلى سبيل المثال، يمكن للطلاب استكشاف الفضاء الخارجي، أو الغوص في أعماق المحيطات، أو تنفيذ تجارب علمية معقدة بأمان تام.**
٢. **تعزيز الإبداع والتفاعل الاجتماعي: يسهم الواقع المعزز في تحفيز الإبداع لدى الطلاب من خلال تشجيعهم على العمل الجماعي والتفاعل مع الآخرين أثناء تنفيذ المهام التعليمية. كما يوفر إمكانية تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد بشكل طبيعي، مما يسمح للمتعلمين بالتنقل حولها، وتغيير المنظور، والاقتراب أو الابتعاد عنها، مما يعزز فهمهم العميق للموضوعات الدراسية.**
٣. **تعزيز التفاعل مع المحتوى التعليمي: يوفر الواقع المعزز خبرات تعليمية تفاعلية ذات مستوى عالٍ، حيث يسعى مطورو هذه التقنية إلى إضفاء الحيوية على المحتوى التعليمي وربطه بالحياة الواقعية. يتيح ذلك للطلاب فرصة التفاعل مع المحتوى الافتراضي بقدر أكبر من الاستقلالية، مما يعزز من انخراطهم في عملية التعلم.**
٤. **تعزيز المشاركة وتحفيز التعلم: يزيد الواقع المعزز من دافعية المتعلمين، ويجعلهم أكثر تحفيزًا، حيث يسهم في توفير محتوى رقمي جذاب يعزز من فهمهم للموضوعات المختلفة بطريقة أكثر تشويقًا ووضوحًا. كما يسمح لهم بإضافة المحتوى الرقمي الذي**

أنشأوه بأنفسهم إلى المحتوى العلمي، وعرضه داخل الفصول الدراسية، مما يعزز الشعور بالإنجاز والمشاركة الفعالة.

٥. تحفيز الحواس وتعزيز التفاعل الحسي: عند تصميم التجارب التعليمية المعتمدة على الواقع المعزز بطريقة جيدة، تصبح أكثر من مجرد نماذج ثلاثية الأبعاد جامدة، بل تتحول إلى خبرات تعليمية تفاعلية تشرك المتعلم من خلال الصوت واللمس. ومن خلال تصميم تجارب متعددة الحواس، يصبح التعلم أكثر تشويقًا وفاعلية، مما يضمن بقاء أثر التعلم لفترة أطول.

٦. تقليل التكلفة وتحسين الوصول إلى الموارد التعليمية: تعد تقنية الواقع المعزز حلاً اقتصاديًا مقارنة بتوفير الموارد التقليدية، حيث يمكن عبر التطبيقات المتخصصة توفير نماذج ثلاثية الأبعاد بدون الحاجة إلى مواد مكلفة أو مختبرات واقعية.

وإضافةً إلى المبررات السابقة، يرى الباحثان أن استخدام الواقع المعزز يسهم في تحقيق شعور أكبر بالرضا والاستمتاع لدى المتعلمين، مما يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، كما أنه يساعد في تنمية مهارات التفكير العليا، مثل التحليل، والاستنتاج، وحل المشكلات، وضمان بقاء أثر التعلم لفترة أطول، من خلال التفاعل الحسي والتجارب الغامرة.

ومما سبق يمكن القول بأن الواقع المعزز يُعد من أهم الأدوات التقنية الحديثة التي يمكن توظيفها لدعم العملية التعليمية، حيث يوفر بيئة تعلم أكثر تفاعلية، وإبداعية، وذات تأثير ممتد. ومن خلال دمجه في المناهج الدراسية، يمكن تحسين تجربة التعلم، وزيادة مشاركة المتعلمين، وتعزيز مهاراتهم الفكرية، وربط المعرفة بالحياة الواقعية. وقد أظهرت الدراسات التجريبية الحديثة مدى فاعلية استخدام الواقع المعزز في تحسين تجربة التعلم. ففي دراسة الحجيلي (٢٠١٩) تبيَّن أن استخدام الواقع المعزز في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات أدى إلى تحسين التحصيل الدراسي وزيادة الدافعية لدى الطالبات مقارنة بالطريقة التقليدية. كما أكدت دراسة سالم وآخرون (٢٠٢٣) أن استخدام الواقع المعزز مع ذوي صعوبات التعلم ساهم في زيادة مستوى الانتباه والتركيز لديهم، مما يعزز من أهمية توظيف التقنية في التعليم.

المحور الثاني: التفكير الإبداعي

التفكير الإبداعي هو القدرة على النظر إلى الأمور من زوايا مختلفة، وتحليلها بطرق مبتكرة وغير تقليدية، بهدف إنتاج أفكار جديدة وفريدة، وتنمية مهارات التفكير الإبداعي تسهم في تعزيز الابتكار وإيجاد الحلول الفعالة في مختلف المجالات، ونظرًا لأهمية التفكير الإبداعي؛ حيث يُعدُّ من أعلى الاستثمارات الإنسانية في حياة الشعوب، لِما يحققه من إنجازات حضارية في المجالات كافة؛ حيث يُسهم في إنتاج المعدات الطبية، وتقديم الاختراعات، وتطوير التقنيات والأجهزة التي تنظم حياة الناس، وهو السبيل الأمثل في التقدم العلمي، والفكري، والتقني، والتجاري، والتعليمي، ومواكبة التطور والتغيرات والتحديات بقدرات ذهنية، يتم تدريبها وصقلها بطريقة علمية قادرة على حلِّ المشكلات مهما كان نوعها (السليمان، ٢٠١٧).

مهارات التفكير الإبداعي:

التفكير الإبداعي كغيره من التفكير له مهارات يتفرد بها عن غيره من أنواع التفكير، ويُعرِّف العبد (٢٠٢٠) مهارات التفكير الإبداعي بأنَّها "عمليات ذهنية يستخدمها الفرد في المواقف الإبداعية؛ للوصول إلى أداء إبداعي جديد ومختلف، ويضم مهارة الطلاقة والأصالة والمرونة والحساسية للمشكلات" (ص.٤٣٧).

ويشير خميس (٢٠١٥) والشافعي وآخرون (٢٠١٤) إلى مهارات التفكير الإبداعي الرئيسة وهي على النحو الآتي:

أولاً– الطلاقة: وهي القدرة الفرد على استدعاء مجموعة متنوعة من الأفكار بسرعة وسهولة ضمن فترة زمنية محددة، حيث يتميز المبدع بقدرته على إنتاج عدد كبير من الأفكار والمترادفات والفوائد في وقت قصير، ويتفق كل من خوالدة (٢٠١٦)، وخميس (٢٠١٥)، والشافعي وآخرون (٢٠١٤) على أن الطلاقة تتجسد في قدرة الشخص على توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار خلال مدة زمنية معينة. بناءً على ذلك، يمكن تعريف الطلاقة بأنها الكفاءة في استحداث الأفكار المتعددة بسرعة وسلاسة، ما يساعد المعلم المبدع على إثراء بيئة التعلم بكمٍّ وفير من التصورات والتصورات البديلة.

ثانيًا– المرونة: تعكس المرونة قدرة الفرد على إعادة توجيه تفكيره وفق متطلبات الموقف، بحيث يتمكن من التفكير بطرق مختلفة ومتنوعة دون التقيد باتجاه معين. كما تتجلى هذه المهارة في قدرة الشخص على تعديل أفكاره وإعادة تشكيلها بما يتناسب مع المواقف

المختلفة. وبالنسبة للمعلم، فإن المرونة تُمكِّنه من التكيف مع الظروف المتغيرة في بيئة التدريس، وتقديم حلول مبتكرة ومتنوعة لمواجهة التحديات التعليمية.

ثالثًا– الأصالة: تعبر الأصالة عن قدرة الفرد على توليد أفكار جديدة وغير تقليدية، حيث تميز هذه المهارة المبدعين بقدرتهم على تقديم أفكار فريدة ونادرة لا تعتمد فقط على الكمّ، بل على النوعية والابتكار. يوضح السليمان (٢٠١٧) أن الأصالة تتمثل في إنتاج أفكار وأفعال غير مألوفة، مما يساعد على الابتعاد عن النمطي والمعتاد. ويشير خوالدة (٢٠١٦) إلى أن الأصالة تعني إنتاج أفكار نادرة تلبي معايير محددة ضمن سياق معين، مما يجعلها متميزة وفريدة من نوعها.

بهذا يمكن القول إن الطلاقة والمرونة والأصالة تمثل عناصر جوهرية في التفكير الإبداعي، حيث تعمل معًا على تمكين الأفراد، ولا سيما المتعلمين، من إنتاج أفكار غنية ومتنوعة، والتكيف مع مختلف المواقف، وتقديم حلول ابتكارية متميزة.

ومن هنا تتضح العلاقة بين استخدام التقنية وتنمية التفكير الإبداعي، حيث أوضحت دراسة النعيم وآخرون (٢٠٢٤) أن التحول الرقمي يساهم في تعزيز مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية من خلال توفير بيئات تعلم تفاعلية وثرية بالمعلومات. كما كشفت دراسة الزهراني والعبيدي (٢٠٢٤) أن التعليم بالمحاكاة باستخدام تقنيات حديثة مثل الواقع المعزز يُعد من أنجح الاستراتيجيات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

إجراءات البحث ومنهجه :

تناول هذا القسم إجراءات البحث، حيث تضمن تحديد منهج البحث، ومجتمعه وعينته، وإعداد أدوات البحث، إضافةً إلى تطبيق تجربة البحث، والأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات وتحليلها، وذلك على النحو الآتي:

- منهج البحث:

اتبع هذا البحث المنهج التجريبي من خلال التصميم شبه التجريبي للمجموعة الواحدة بالقياسين القبلي والبعدي، وذلك من أجل التحقق من أثر المتغير المستقل (تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز) على المتغير التابع (تنمية مهارات التفكير الإبداعي) لدى طالبات الصف الثاني متوسط عينة البحث، وقياس الفروق بين نتائج القياسين القبلي والبعدي لدرجات الطالبات المشاركات في البحث باستخدام الأسلوب الإحصائي المناسب.

وقد تم استخدام تصميم المجموعة الواحدة (قبلي–بعدي) في هذا البحث؛ نظرًا لظروف تطبيق البحث في الميدان التربوي، وصعوبة توفير مجموعة ضابطة مطابقة في جميع الخصائص للمدرسة أو الصف المستهدف. كما أن هذا التصميم يُعد مناسبًا في الدراسات التربوية التجريبية التي تهدف إلى استكشاف أثر توظيف تقنية تعليمية جديدة (مثل الواقع المعزز) على تنمية مهارات محددة لدى فئة معينة من الطالبات، مع التركيز على قياس التغير الحاصل بين التطبيقين القبلي والبعدي. والجدول (٢) يوضح التصميم التجريبي للبحث:

جدول (٢)
التصميم التجريبي للبحث

القياس القبلي	المعالجة التجريبية	القياس البعدي
اختبار مهارات التفكير الإبداعي	تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز	اختبار مهارات التفكير الإبداعي

- مجتمع البحث:

تمثل مجتمع البحث في جميع طالبات المرحلة المتوسطة (الصف الثاني متوسط) في مدارس التعليم العام بمدينة أبها بالمملكة العربية السعودية، حيث تم اختيار هذه الفئة لتمثيل المتعلمين المستهدفين من البحث.

- عينة البحث:

تم اشتقاق عينة البحث النهائية بالطريقة العشوائية البسيطة، تكونت من (٣٠) طالبًة من طالبات الصف الثاني المتوسط بمدرسة المتوسطة الحادية والعشرون التابعة لمكتب تعليم جنوب أبها، حيث تم اختيارها بطريقة قصدية؛ نظرًا لتعاون إدارة المدرسة والمعلمات في تسهيل مهمة تطبيق البحث.

- مواد وأداة البحث:

- أولًا: الدليل الإرشادي للمعلمة:

تم تصميم دليل إرشادي للمعلمة لوحدة الحج والعمرة باستخدام تقنية الواقع المعزز؛ بعد الاطلاع على الأدبيات المتصلة بتصميم تقنية الواقع المعزز، واشتمل التصميم على مقدمة، وأهداف عامة وإجرائية، وتعريف بتصميم تقنية الواقع المعزز من حيث: مفهومها، وأهميتها، وخطواتها، ودور المعلمة والمتعلمة عند استخدامها، والوسائل والأنشطة التعليمية، وأساليب التقويم، والخطة الزمنية التدريسية.

- **ثانيًا: اختبار مهارات التفكير الإبداعي:**

بعد الانتهاء من إعداد الدليل الإرشادي للمعلمة، تم بناء اختبار مهارات التفكير الإبداعي في الوحدة الثانية (الحج والعمرة وأحكامهما) من كتاب الفقة بمادة الدراسات الإسلامية للصف الثاني متوسط، بحيث يقيس مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثاني متوسط. وقد استعان الباحثان في بناء الاختبار باستطلاع آراء عدد من الخبراء والمختصين في مجال مناهج وطرق تدريس الدراسات الإسلامية، إلى جانب خبرة الباحثين في المجال التربوي، بالإضافة إلى الاطلاع على بعض الدراسات السابقة والأطر النظرية ذات الصلة بقياس مهارات التفكير الإبداعي، لاسيما دراسة بني مرعي (٢٠٢٤).

وبناءً على الخطوات السابقة، أمكن تحديد مهارات التفكير الإبداعي المراد قياسها فيما يلي:

- **مهارة الطلاقة: ويقصد بها القدرة على إنتاج أكبر عدد من الأفكار خلال مدة زمنية محددة.**
- **مهارة المرونة: ويقصد بها القدرة على تغيير أنماط التفكير والتكيف مع المشكلات المختلفة.**
- **مهارة الأصالة: ويقصد بها القدرة على تقديم أفكار جديدة وفريدة.**

وقد تكون الاختبار في صورته الأولية من (١٠) أسئلة مفتوحة موزعة بحسب طبيعة المهارة المراد قياسها كالتالي: (٤) أسئلة مفتوحة لمهارة الطلاقة، و(٣) أسئلة مفتوحة لمهارة (المرونة)، و(٣) أسئلة مفتوحة لمهارة الأصالة.

- **تعليمات الاختبار: بعد أن الانتهاء من تحديد وصياغة أسئلة الاختبار، تم وضع تعليمات للاختبار تضمنت ما يلي:**
  - **عدد الأسئلة: (١٠) أسئلة مفتوحة موزعة بحسب طبيعة المهارة المراد قياسها.**
  - **طريقة الإجابة: تجيب الطالبة على كل سؤال بقدر ما تستطيع من الأفكار، وتحاول أن تكون إجاباتها متنوعة وجديدة.**
  - **التقييم: يعتمد على عدد الأفكار (الطلاقة)، وتنوع الإجابات (المرونة)، ومدى ابتكارها أو تفردها (الأصالة).**

– صدق اختبار مهارات التفكير الإبداعي:

- **الصدق الظاهري للاختبار: تم التحقق من صدق الاختبار بعرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مناهج وطرق تدريس الدراسات الإسلامية بعدد من الجامعات السعودية، وعددهم (٨) محكمين، وذلك لإبداء آرائهم وملاحظاتهم بشأن صلاحية أسئلة الاختبار، وسلامة بنائها وقياسها للمهارة المحددة لها. وقد تم الأخذ بملاحظات المحكمين، حيث أُعيدت صياغة بعض الأسئلة، وأجريت بعض التعديلات المقترحة على بعضها الآخر.**
- **صدق الاتساق الداخلي للاختبار: طُبق الاختبار على عينة استطلاعية قوامها (٢٥) طالبة من طالبات الصف الثاني المتوسط بإحدى مدارس التعليم العام بمدينة أبها في الفصل الثاني من العام الدراسي ١٤٤٦هـ، وذلك بهدف التحقق من صدق الاتساق الداخلي بإيجاد معامل الارتباط بين كل مهارة والدرجة الكلية للاختبار. وبلغت معاملات الارتباط (٠,٨٩، ٠,٨٨، ٠,٨٤) لمهارات الطلاقة، والمرونة، والأصالة على التوالي، وجميعها معاملات ارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١).**

– ثبات اختبار مهارات التفكير الإبداعي: تم حساب ثبات اختبار مهارات التفكير الإبداعي من خلال تطبيقه على العينة الاستطلاعية آنفة الذكر باستخدام معامل ثبات ألفا كرونباخ كأسلوب إحصائي يعتمد على تقدير الاتساق الداخلي، حيث بلغت قيمها لاختبار مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الاصالة)، وللدرجة الكلية للاختبار (٠,٧٧، ٠,٧٩، ٠,٨١، ٠,٨٣) على التوالي؛ وهو ما يشير إلى تمتع الاختبار بدرجة عالية من الثبات تظهر صلاحيته للتطبيق على أفراد العينة الفعلية للدراسة.

– زمن الاختبار: تم تحديد زمن الاختبار من خلال جمع زمن إجابة كل طالبة على أسئلة الاختبار، ثم حساب متوسط زمن جميع الطالبات، وبلغ زمن الاختبار (٦٠) دقيقة.

– تصحيح الاختبار: تم تصحيح اختبار مهارات التفكير الإبداعي وفق معيار التصحيح الموضح في الجدول التالي:

جدول (٣)
معيار تصحيح اختبار مهارات التفكير الإبداعي

النقاط	مهارة الطلاقة	مهارة المرونة	مهارة الأصالة
٥ نقاط	أكثر من ٦ أفكار إبداعية	تقديم ٣ أفكار مختلفة تمامًا	فكرة جديدة كليًا ولم تُطرح من قبل
٤ نقاط	من ٤ إلى ٦ أفكار	تقديم فكرتين مختلفتين	فكرة مبتكرة، ولكنها مستوحاة من أفكار أخرى
٣ نقاط	من ٢ إلى ٣ أفكار	تقديم فكرة واحدة قابلة للتطبيق	فكرة عادية لكنها قابلة للتطبيق
٢ نقطة	فكرة واحدة	إجابة تقليدية أو مكررة	فكرة تقليدية أو غير عملية
١ نقطة	إجابة غير صحيحة أو لا توجد إجابة		

– التقييم العام لاختبار مهارات التفكير الإبداعي: تم تقييم إجابات الطالبات على اختبار مهارات التفكير الإبداعي وفق معيار التقييم التالي:

جدول (٤)
التقييم العام لاختبار مهارات التفكير الإبداعي

النقاط	مستوى مهارات التفكير الإبداعي
١٠ـ ٢١ نقطة	مستوى إبداعي ضعيف
٢٢ـ ٣٣ نقطة	مستوى إبداعي متوسط
٣٤ـ ٤٥ نقطة	مستوى جيد
٤٦ـ ٥٠ نقطة	مستوى متقدم

– الاختبار في صورته النهائية: بعد إجراء التعديلات على أسئلة الاختبار في ضوء آراء السادة المحكمين، وإجراء التجربة الاستطلاعية، والتحقق من صدق الاختبار وثباته، وحساب زمن تطبيقه، أصبح الاختبار في صورته النهائية مكونًا من (١٠) أسئلة مفتوحة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٥)
مواصفات اختبار مهارات التفكير الإبداعي

م	المهارة	عدد الأسئلة	الأسئلة التي تمثلها	النسبة المئوية
١	الطلاقة	٤	١، ٢، ٣، ٤	٤٠٪
٢	المرونة	٣	٥، ٦، ٧	٣٠٪
٣	الأصالة	٣	٨، ٩، ١٠	٣٠٪
	المجموع	١٠	١٠	١٠٠٪

إجراءات البحث:

أولاً– إعداد المواد التعليمية: إعداد وحدة الحج والعمرة في مقرر الدراسات الإسلامية – الفقه للصف الثاني المتوسط باستخدام تقنية الواقع المعزز، بحيث تشمل:

١– نماذج تفاعلية ثلاثية الأبعاد.

٢– مقاطع فيديو توضيحية حول مواضيع الحج والعمرة.

٣– أنشطة رقمية تعزز الفهم والاستيعاب.

ثانياً– تنفيذ التجربة:

- **المرحلة الأولى الإعداد:**

١– تدريب المعلمة على استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس.

٢– تجهيز الأدوات التقنية اللازمة لتطبيق التجربة.

٣– قياس مستوى الطالبات قبل البدء (الاختبار القبلي).

- **المرحلة الثانية التطبيق: تدريس المجموعة وحدة الحج والعمرة باستخدام تقنية الواقع المعزز.**
- **المرحلة الثالثة القياس البعدي:**

١– تطبيق الاختبار البعدي لمهارات التفكير الإبداعي.

٢– مقارنة نتائج الطالبات في الاختبار القبلي والبعدي لتحديد أثر تقنية الواقع المعزز على التفكير الإبداعي.

الأساليب الإحصائية:

لتحقيق أهداف البحث، وتحليل البيانات التي تم تجميعها، استخدمت العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة للحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences، والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS v.26)، وذلك بعد ترميز وإدخال البيانات، حيث تم الاستعانة بمجموعة من الأساليب الإحصائية لحساب ثبات وصدق أدوات البحث، وهذه الأساليب هي:

١– التكرارات والنسب المئوية لحساب نسب الاتفاق، وحساب معاملات الصعوبة والتمييز.

٢– اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين (Paired samples T–Test)؛ لدراسة دلالة الفرق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية (عينة البحث) في اختبار مهارات التفكير الإبداعي بين التطبيقين القبلي والبعدي.

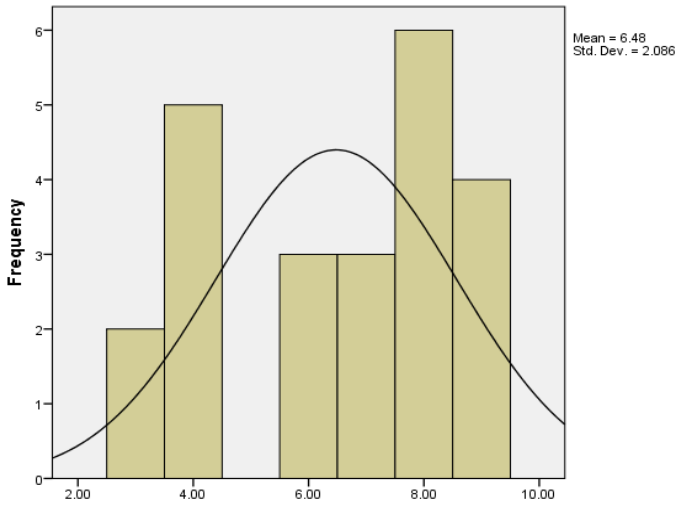
٣- معادلة دي كوهين (Cohen's d)؛ لتحديد حجم الأثر للمتغير المستقل (تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز) على المتغير التابع (تنمية مهارات التفكير الإبداعي) لدى طالبات الصف الثاني متوسط عينة البحث، وذلك وفق المحك التالي: (حجم تأثير صغير٠,٢= d، حجم تأثير متوسط ٠,٥= d، حجم تأثير كبير ٠,٨= d).

٤- التحقق من التوزيع الطبيعي لدرجات اختبار مهارات التفكير الإبداعي: تم التحقق من التوزيع الطبيعي لدرجات اختبار مهارات التفكير الإبداعي في التطبيق القبلي من خلال حساب معاملي الالتواء والتفرطح والخطأ المعياري لمهارات التفكير الإبداعي الثلاث المتمثلة في: (الطلاقة، المرونة، الأصالة) والدرجة الكلية لمهارات التفكير الإبداعي، والجدول والأشكال التالية توضح النتائج:

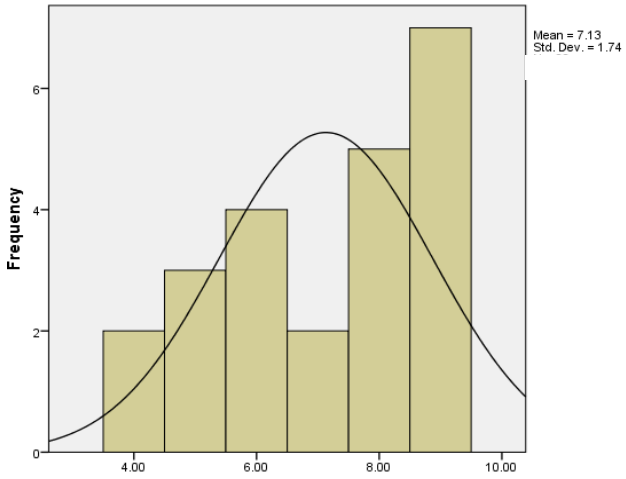
جدول (٦)

معامل الالتواء والتفرطح والخطأ المعياري لدرجات مهارات التفكير الإبداعي الثلاث (الطلاقة، المرونة، الأصالة) والدرجة الكلية لها في التطبيق القبلي (ن=٣٠)

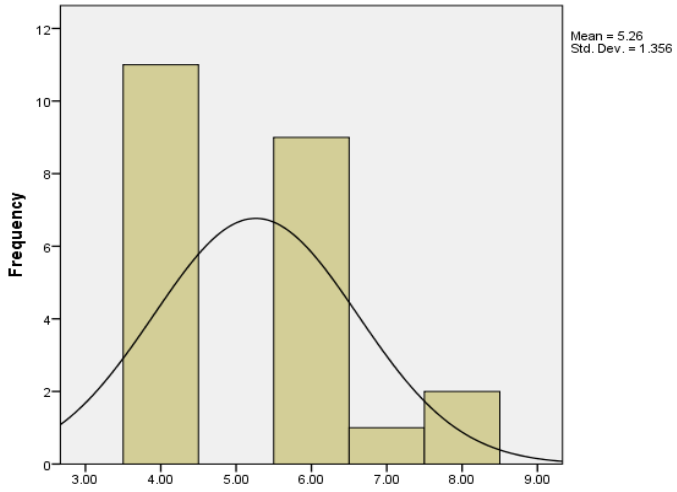
مهارات التفكير الإبداعي	معامل الالتواء	الخطأ المعياري لمعامل الالتواء	معامل التفرطح	الخطأ المعياري لمعامل التفرطح
مهارة الطلاقة	٠,٤١١	٠,٤٨١	١,٣٢٦	٠,٩٣٥
مهارة المرونة	٠,٤٤٥	٠,٤٨١	١,١٨٤	٠,٩٣٥
مهارة الأصالة	٠,٥٥٨	٠,٤٨١	٠,٧٦٥	٠,٩٣٥
مهارات التفكير الإبداعي ككل	٠,٢٧٣	٠,٤٨١	٠,٩٧٥	٠,٩٣٥



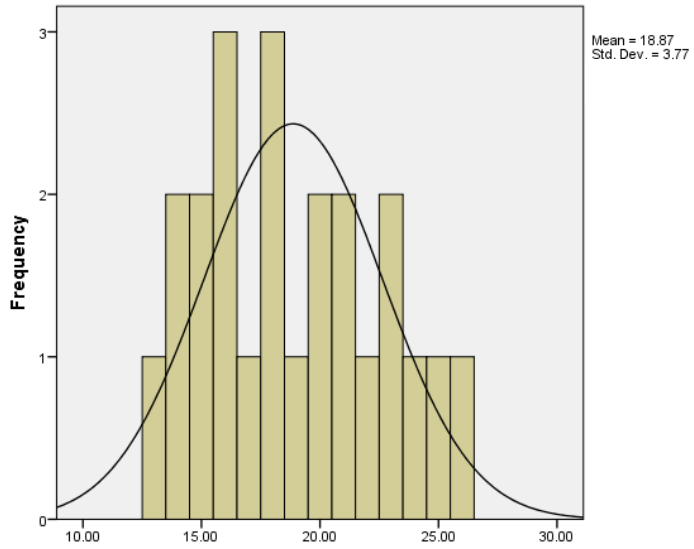
شكل (١) توزيع درجات مهارة الطلاقة مقارنة بالمنحنى المعياري (ن=٣٠)



شكل (٢) توزيع درجات مهارة المرونة مقارنة بالمنحنى المعياري (ن=٣٠)



شكل (٣) توزيع درجات مهارة الأصالة مقارنة بالمنحنى المعياري (ن=٣٠)



شكل (٤) توزيع درجات مهارات التفكير الإبداعي ككل مقارنة بالمنحنى المعياري (ن=٣٠)

يتضح من النتائج الموضحة بالجدول رقم (٦) والأشكال من (١) حتى (٤) السابقة أن القيم الإحصائية لمعاملات الالتواء لدرجات مهارات التفكير الإبداعي الثلاث (الطلاقة، المرونة، الأصالة) والدرجة الكلية لها تساوي (٠.٤١١، ٠.٤٤٥، ٠.٥٥٨، ٠.٢٧٣) على الترتيب؛ أي تقع بين (–١) و(+١). كما يتبين أن قيم معاملات الالتواء أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعاملات الالتواء، وكانت القيم الإحصائية لمعاملات التفرطح لدرجات اختبار المفاهيم العلمية

تساوي (١.٣٢٦، ١.١٨٤، ٠.٧٦٥، ٠.٩٧٥) على الترتيب؛ أي تقع بين (-٣) و(+٣). كذلك يتضح أن قيم معاملات التفرطح أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعاملات التفرطح، والأشكال (١) و(٢) و(٣) و(٤) السابقة توضح تقارب توزيع درجات اختبار مهارات التفكير الإبداعي الثلاث (الطلاقة، المرونة، الأصالة) والدرجة الكلية لها مع المنحنى المعياري؛ مما يعني تحقق التوزيع الاعتدالي لدرجات مهارات التفكير الإبداعي الثلاث والدرجة الكلية لها في التطبيق القبلي.

نتائج البحث:

يتناول هذا القسم الإجابة عن أسئلة البحث، من خلال عرض نتائج تطبيق البحث، ومن ثم مناقشتها وتفسيرها في ضوء ما تم الاطلاع عليه من الإطار النظري والدراسات السابقة، بالإضافة للخبرة المهنية للباحثين، وتفصيل ذلك على النحو التالي:

- نتائج السؤال الفرعي الأول:

نص السؤال الفرعي الأول على: "ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الطلاقة لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟"، للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين (Paired samples T-Test) لدراسة دلالة الفرق بين متوسطي درجات طالبات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الطلاقة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي. كما استخدم الباحثان دلالة حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) للتأكد من أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الطلاقة لدى طالبات المرحلة المتوسطة، والجدول (٧) يوضح النتائج:

جدول (٧)

نتائج اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين ودلالة الفروق بين متوسطات درجات طالبات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الطلاقة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي (ن=٣٠)

مهارات التفكير الإبداعي	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
مهارة الطلاقة	القبلي	٣٠	٦,١٠	٢,١٧	٢٨,٤٣	٢٩	**٠,٠٠	٥,٢٦
	البعدي	٣٠	١٥,٠٣	١,٨٨				

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١).

يتضح من الجدول رقم (٧) أن متوسط درجات الطالبات عينة البحث في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي في مهارة المرونة بلغ (١٥,٠٣)، بينما بلغ متوسط

درجاتهن في التطبيق القبلي (٦,١٠)، وبلغت قيمة (ت) المحسوبة (٢٨,٤٣)، وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، وكذلك يتبين أن حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) جاء مساويًا لـ (٥,٢٦)، وهو حجم تأثير كبير؛ لأنه أكبر من (٠,٨٠)؛ مما يؤكد وجود أثر إيجابي لتدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الطلاقة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

- **نتائج السؤال الفرعي الثاني:**

نص السؤال الفرعي الثاني على: "ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة المرونة لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟"، للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين (Paired samples T-Test) لدراسة دلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة المرونة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية. كما استخدم الباحثان دلالة حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) للتأكد من أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة المرونة لدى طالبات المرحلة المتوسطة، والجدول (٨) يوضح النتائج:

جدول (٨)

نتائج اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين ودلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة المرونة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي (ن=٣٠)

مهارات التفكير الإبداعي	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
مهارة المرونة	القبلي	٣٠	٣,٩٠	١,٧٢	٢٧,٦٩	٢٩	٠,٠٠**	٥,٠٦
	البعدي	٣٠	١١,١٠	١,٧٦				

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١).

يتضح من الجدول رقم (٨) أن متوسط درجات الطالبات عينة البحث في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي في مهارة المرونة بلغ (١١,١٠)، بينما بلغ متوسط درجاتهن في التطبيق القبلي (٣,٩٠)، وبلغت قيمة (ت) المحسوبة (٢٧,٦٩)، وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، وكذلك يتبين أن حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) جاء مساويًا لـ (٥,٠٦)، وهو حجم تأثير كبير؛ لأنه أكبر من (٠,٨٠)؛ مما يؤكد وجود أثر إيجابي لتدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة المرونة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

- **نتائج السؤال الفرعي الثالث:**

نص السؤال الفرعي الثالث على: "ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الأصالة لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟"، للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين (Paired samples T-Test) لدراسة دلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الأصالة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية. كما استخدم الباحثان دلالة حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) للتأكد من أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الأصالة لدى طالبات المرحلة المتوسطة، والجدول (٩) يوضح النتائج:

جدول (٩)

نتائج اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين ودلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الأصالة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي (ن=٣٠)

مهارات التفكير الإبداعي	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
مهارة الأصالة	القبلي	٣٠	٢,٤٠	١,٤٠	٢٩,٣٤	٢٩	**٠,٠٠	٥,٣٦
	البعدي	٣٠	٨,٧٦	١,٢٤				

**** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١).**

يتضح من الجدول رقم (٩) أن متوسط درجات الطالبات عينة البحث في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي في مهارة الأصالة بلغ (٨,٧٦)، بينما بلغ متوسط درجاتهن في التطبيق القبلي (٢,٤٠)، وبلغت قيمة (ت) المحسوبة (٢٩,٣٤)، وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، وكذلك يتبين أن حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) جاء مساويًا لـ (٥,٣٦)، وهو حجم تأثير كبير؛ لأنه أكبر من (٠,٨٠)؛ مما يؤكد وجود أثر إيجابي لتدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة الأصالة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

- **نتائج السؤال الرئيس:**

نص السؤال الرئيس على: "ما أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟"، فقد تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين (Paired samples T-Test) لدراسة دلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية. كما

استخدم الباحثان دلالة حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) للتأكد من أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة، والجدول (١٠) يوضح النتائج:

جدول (١٠)

نتائج اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين ودلالة الفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي (ن=٣٠)

مهارات التفكير الإبداعي	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
المهارات ككل	القبلي	٣٠	١٢,٤٠	٣,٦٥	٤٤,١٩	٢٩	**٠,٠٠	٨,٠٧
	البعدي	٣٠	٣٤,٩٠	٣,٢٥				

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١).

يتضح من الجدول رقم (١٠) أن متوسط درجات الطالبات عينة البحث في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي ككل بلغ (٣٤,٩٠)، بينما بلغ متوسط درجاتهن في التطبيق القبلي (١٢,٤٠)، وبلغت قيمة (ت) المحسوبة (٤٤,١٩)، وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، وكذلك يتبين أن حجم التأثير دي كوهين (Cohen's d) جاء مساويًا لـ (٨,٠٧)، وهو حجم تأثير كبير؛ لأنه أكبر من (٠,٨٠)؛ مما يعني وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي. وهذا يؤكد وجود أثر إيجابي لتدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

مناقشة نتائج البحث وتفسيرها:

أظهرت نتائج الإجابة عن أسئلة البحث وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي سواء في المهارات الفرعية الثلاث (الطلاقة، المرونة، الأصالة) أو في الدرجة الكلية للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي؛ أي أن تدريس الوحدة الثانية (الحج والعمرة وأحكامهما) من كتاب الفقه بمادة الدراسات الإسلامية للصف الثاني متوسط باستخدام تقنية الواقع المعزز أدى إلى تحسين مهارات التفكير الإبداعي الثلاث (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، والدرجة الكلية لها. وتتماشى هذه النتائج نظريًا مع ما أكده أحمد (Ahmad, 2021) حول أن تقنية الواقع

المعزز تُضفي بعدًا جديدًا على عملية التدريس مقارنة بالأساليب التقليدية؛ حيث تعزز هذه التقنية تفاعل الطلاب، وتحفزهم على المشاركة.

وتتفق هذه النتيجة مع أشارت إليه دراسة الصقرية والسالمي (٢٠٢٠) التي أوضحت أن استخدام الواقع المعزز في تعليم التربية الإسلامية أدى إلى تنمية التفكير التخيلي لدى الطالبات. وتتفق أيضًا مع نتائج دراسة خلف (٢٠٢١) التي توصلت إلى أن استخدام الواقع المعزز في تدريس العلوم ساعد طلاب الصف السابع على تعزيز قدراتهم في التفكير المنطقي. كذلك تتفق مع نتائج دراسة بني مرعي (٢٠٢٤) التي توصلت إلى أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس التربية الإسلامية للصف الخامس الأساسي كان له أثر إيجابي على تنمية مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة، وهي عناصر التفكير الإبداعي الأساسية. ومن ناحية أخرى تتفق هذه النتيجة مع دراسة العيدان (٢٠٢٤) التي أوضحت فعالية استخدام تقنية الواقع المعزز في تحسين الفهم والإدراك لدى الطالبات.

وقد تعزى هذه النتيجة من وجهة نظر الباحثين إلى أن تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز أسهم في تحسين جودة التعلم وتطوير مهارات التفكير الإبداعي؛ حيث أن تقنية الواقع المعزز كإحدى التقنيات البصرية الحديثة تتيح تقديم المحتوى التعليمي بأساليب مبتكرة وجذابة، وهذا بدوره يساعد على زيادة فاعلية تدريس الدراسات الإسلامية، وتحفيز الطالبات عينة البحث على المشاركة النشطة. كما تسهم تقنية الواقع المعزز في تحسين عملية التعلم، وفهم المفاهيم الدينية من خلال توفير بيئة تعليمية تفاعلية، وتقديم نماذج ثلاثية الأبعاد ورسوم بيانية تفاعلية، مما يساعد الطالبات على استيعاب العلاقات والمفاهيم الدينية بوضوح أكبر، وتجسيد المفاهيم الدينية المجردة بصورة واقعية، مما يجعلها أكثر وضوحًا وقابلية للفهم، كما أنه يتيح الفرصة لاستكشاف المفاهيم بشكل أعمق من خلال التفاعل مع النماذج الافتراضية، وبالتالي يساعد على تحقيق الفهم المتكامل، ويحفزهم على التفاعل والمناقشة البناءه، وإطلاق المهارات الإبداعية في التفكير، كتنوع الإجابات وتعددها وهو ما تعبر عنه الطلاقة والمرونة، بالإضافة لأصالة الإجابات وتفردها.

خاتمة البحث:

يعرض هذا القسم ملخصًا لنتائج البحث، ثم عرضًا لأهم توصيات البحث بناءً على ما توصلت إليه من نتائج، إضافة على اقتراح عناوين لبحوث مستقبلية مقترحة، وتفصيل ذلك فيما يلي:

ملخص نتائج البحث:

توصل البحث إلى النتائج الآتية:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الطلاقة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي.
٢. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة المرونة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي.
٣. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الأصالة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي.
٤. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي.

التوصيات:

في ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج، يمكن تقديم مجموعة من التوصيات التي قد تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة من خلال تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز، وتتمثل هذه التوصيات فيما يلي:

١. تبني استراتيجية تكاملية لاستخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس مختلف فروع الدراسات الإسلامية لطالبات المرحلة المتوسطة، بما يضمن الاستفادة القصوى من مزايا هذه التقنية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.
٢. توفير برامج تدريبية متخصصة لمعلمات الدراسات الإسلامية بالمرحلة المتوسطة، لتمكينهن من استخدام تقنية الواقع المعزز بشكل فعال في البيئات التعليمية.

٣. إجراء المزيد من الدراسات المستقبلية باستخدام تصميمات تجريبية أكثر قوة (مثل التصميم التجريبي الحقيقي أو شبه التجريبي بمجموعتين) لتعزيز الصدق الداخلي والخارجي للنتائج؛ نظرًا لأن استخدام التصميم شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة يحدّ من القدرة على إرجاع التغير الحاصل في النتائج بشكل قاطع إلى المتغير المستقل (تقنية الواقع المعزز)، لأن غياب المجموعة الضابطة قد يجعل النتائج عرضة لتأثير بعض العوامل الخارجي.

٤. التركيز على تطوير أدوات قياس شاملة لمهارات لتفكير الإبداعي في مادة الدراسات الإسلامية تتجاوز الأسئلة الموضوعية، وتتضمن مهام قائمة على الأداء لتقييم المهارات العليا.

٥. تفعيل دور مختلف المؤسسات المعنية في دعم استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الدراسات الإسلامية، وتوفير الموارد اللازمة لذلك.

المقترحات:

لمزيد من استكشاف المعرفة المرتبطة بموضوع البحث، فيمكن اقتراح إجراء الدراسات المستقبلية الآتية:

١- إجراء دراسة تجريبية لتقصي أثر تدريس الدراسات الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز على جوانب أخرى من التعلم، مثل الدافعية، والتحصيل الدراسي، وحل المشكلات، بالإضافة إلى التفكير البصري.

٢- إجراء دراسة تستهدف تصميم برنامج تدريبي لمعلمات الدراسات الإسلامية حول استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

٣- إجراء دراسة نوعية لاستكشا آراء الخبراء حول كيفية تطبيق مهارات التفكير الإبداعي المكتسبة في سياقات حياتية حقيقية، وليس فقط في سياق أكاديمي.

٤- إجراء دراسة لتطوير نموذج تدريسي مقترح لتدريس الدراسات الإسلامية بمختلف فروعها في المرحلة المتوسطة يعتمد على استخدام تقنية الواقع المعزز.

٥- إعادة تطبيق البحث الحالي على مواد دراسية أخرى مثل اللغة العربية أو اللغة الإنجليزية لقياس أثر استخدام تقنية الواقع المعزز عبر تخصصات متعددة.

المراجع

أبو خاطر، سهيلا. (٢٠١٨). *فاعلية برنامج يوظف تقنية الواقع المعزز في تنمية بعض مهارات تركيب دوائر الروبوت الإلكترونية في منهاج التكنولوجيا لدي طالبات الصف العاشر الأساسي بغزة* [رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية بغزة]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

إسليم، ناصر. (٢٠١٧). توظيف نمط التفكير الإبداعي في ضوء القرآن الكريم في تدريس التربية الإسلامية. *مجلة كلية التربية– جامعة الأزهر*، ٣٦ (١٧٦)، ٦١٧– ٦٥٤. https://doi.org/10.34120/jgaps.v50i195.3027

بني مرعي، أحمد. (٢٠٢٤). أثر تدريس التربية الإسلامية باستخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الخامس الأساسي. *مجلة دراسات: العلوم التربوية*، ٥١(٢)، ٨٢ – ٩٥. https://doi.org/10.35516/edu.v51i2.6084

الترهوني، سهام. (٢٠٢٥). برنامج تدريبي قائم على مبادئ نظرية تريز (**TRIZ**) لتنمية مفاهيم الاقتصاد الأخضر ومهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب شعبة الجغرافيا بكلية التربية. *مجلة كلية التربية– جامعة طنطا*، ٩١ (١)، ٤١١–٤٨٧. https://doi.10.21608/mkmgt.2025.347327.1870

التميمي، بشائر. (٢٠٢١). برنامج قائم على نظرية التعلم المستند إلى الدماغ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي في التربية الإسلامية لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي. *مجلة البحث في التربية وعلم النفس*، ٣٦ (١)، ٥٧١– ٥٩٨.10.21608/mathj.2021.148525

الحجيلي، سمر. (٢٠١٩). فاعلية الواقع المعزز في التحصيل وتنمية الدافعية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات المرحلة الثانوية. *المجلة العربية للتربية النوعية*, ٣(٩)، ٣١ – ٩٠. https://ejev.journals.ekb.eg/article_42727_870d9a1488003737a1c2261879e5b6ea.pdf

الحربي، مشاعل. (٢٠٢١). تقنية الواقع المعزز ودورها في تنمية مهارات التفكير البصري لدى الطلاب: دراسة نظرية. *عالم التربية*، ٧٣، ١١٢ – ١٤٧. http://search.mandumah.com/Record/1179377

الحوسني، بدرية والمنصوري، مريم والفلاحي، وضحة. (٢٠٢٥). توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تدريس التربية الإسلامية وعلاقته بتنمية مستوى التفكير الإبداعي لدى طالبات مدرسة بعيا ١٦٥ – ١٩٨. *المجلة العربية للتربية النوعية*، ٩ (٣٦)، ١٦٥– ١٩٨. https://doi.org/10.35516/edu.v51i2.6084

خلف، محمد. (٢٠٢١). فاعلية استخدام الواقع المعزز في تدريس العلوم على تنمية التفكير المنطقي لدى طلاب الصف السابع. *المجلة التربوية*، ٣٥ (١٣٨)، ٥١ – ٩٠. https://doi.org/10.34120/joe.v35i138.3411

خميس، محمد. (٢٠١٥). تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط. *مجلة تكنولوجيا التعليم*، ٢٥ (٢)، ١ – ٣. http://search.mandumah.com/Record/699888

خوالدة، أكرم. (٢٠١٦). *اللغة والتفكير الاستدلالي*. دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع.

خوالده، فاطمه، ونصر، حمدان. (٢٠١٩). فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على أنموذج عمليات الاستماع التكاملي في تحسين مهارات التفكير التّخيلي لدى طالبات الصف التاسع الأساسي. *مجلة دراسات: العلوم التربوية*، ٤٦ (١)، ١٥٣ – ١٧٣. https://archives.ju.edu.jo/index.php/edu/article/view/14312/9648

الزهراني، نوال، والعبيدي، رزان. (٢٠٢٤). قياس فاعلية نموذج التعليم بالمحاكاة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطفل الروضة من خلال وجهة نظر المعلمات في مدارس رياض الأطفال بمدينة جدة. *مجلة العلوم التربوية والإنسانية*، (٣٢)، ٢٢٦ – ٢٤٨. https://doi.org/10.33193/JEAHS.32.2024.452

الزين، حنان. (٢٠٢٠). *المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية* (ط.٢). تكوين.

سالم، عصام، والقصيرين، الهام، والكناني، ريم. (٢٠٢٣). فعالية توظيف تقنية الواقع المعزز في تحسين الانتباه لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم. *مجلة كلية التربية*، ٢٠ (١١٨)، ٢٨٨ – ٣١٩. https://doi.org/10.21608/jfe.2023.326531

السليمان، نورة. (٢٠١٧). *التفوق العقلي والموهبة والإبداع*. الفالحين للطباعة والنشر.

الشافعي، صبحية، وحسن، سعاد، والمحلاوي، نجلاء. (٢٠١٤). *اتجاهات حديثة في إستراتيجيات التدريس*. مكتبة الرشد.

الشايجي، سعاد. (٢٠١٩). أثر برنامج تعليمي قائم على المهارات الاجتماعية في مادة التربية الإسلامية في تنمية قيم المواطنة ومهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السابع في دولة الكويت. [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الأردنية.

الشرجية، ريان بنت سلام، والرواحي، محمد بن مبروك. (٢٠٢٣). مستوى رضا معلمي التربية الإسلامية وأولياء الأمور عن مناهج التربية الإسلامية للحلقة الأولى بمحافظة شمال الشرقية في سلطنة عمان. *مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، ١٠(٧٠)، ١٢٣ – ١٤٥. https://aust.uni.ye/magazine/sh/2023/10/70/8c4f3ac4a67889419083c9c65610ba12.pdf

الشمري، منيرة، وباحاذق، رجاء. (٢٠٢٤). توظيف تقنية الواقع المعزز في تنمية التفكير الإبداعي عند طفل الروضة كما تدركها معلمات المرحلة. *مجلة التربية (الأزهر)*، ٤٣(٢٠١)، ١٧٣ – ٢١٦. https://doi.org/10.21608/jsrep.2024.342635

الصقرية، رابعة والسالمي، محسن. (٢٠٢٠). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية التفكير التخيلي لدى طالبات الصف العاشر الأساسي في مادة التربية الإسلامية بسلطنة عمان. *المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية*، ٨ (٢)، ٤٦٣- ٤٧٤. https://doi.org/10.21608/jfe.2023.326531

الصقرية، رابعة، والسالمي، محسن. (٢٠٢٠). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في اكتساب طالبات الصف العاشر الأساسي المفاهيم الفقهية في مادة التربية الإسلامية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس*، ١٨ (٤)، ٢٠٣ – ٢٢٨.

https://digitalcommons.aaru.edu.jo/cgi/viewcontent.cgi?article=1023&context=aaru_jep

العبد، سعاد. (٢٠٢٠). *التفكير الإبداعي عند الأطفال*. دار صفاء للنشر والتوزيع.

عبيد، محمد. (٢٠١٨). *فاعلية الواقع المعزز في تنمية مهارات ما وراء المعرفة لدى الطلاب المعاقين سمعياً* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة بنها.

العجمي، مبارك، والعجمي، محمد. (٢٠٢٣). درجة ممارسة معلمي الدراسات الاجتماعية في دولة الكويت لمهارات التدريس الإبداعي من وجهة نظرهم. *مجلة دراسات: العلوم التربوية*، ٥٠(٣)، ٨٩ – ١٠٣. https://doi.org/10.35516/edu.v50i3.2647

عريوة، علا والغزو، منال. (٢٠٢٤).أثر التدريس باستخدام استراتيجيتي قبعات التفكير الست والاسئلة السابرة في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السابع الاساسي في مادة التربية الإسلامية في لواء ذبيان. *مجلة العلوم التربوية*، ٣ (٢)، ١٧٠- ٢٠٠. https://doi.10.21608/saep.2023.379730

العمري، تركي. (٢٠٢٣). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية التفكير الإبداعي ومهارة التحدث والاستماع لطلاب الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية في مدينة جدة. *المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات*، ١ (١)، ٣٢-٤١. https://doi.org/10.35516/edu.v51i2.6084

العيدان، عايده. (٢٠٢٤). فاعلية تقنية الواقع المعزز في تحسين التحصيل الدراسي في مقرر تصميم البرامج التعليمية وتنمية الاتجاه نحوه لدى الطالبات تخصص تكنولوجيا التعليم بكلية التربية

الأساسية في دولة الكويت. *مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية*، ٥٠(١٩٥)، ١٢٥ – ١٦٥. https://doi.org/10.34120/jgaps.v50i195.3027

الغامدي، ابتسام. (٢٠٢٠). أثر استخدام الواقع المعزّز في تحصيل الرياضيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة في منطقة الباحة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٨ (٢)، ٨٢٣ – ٨٤٩. https://journals.iugaza.edu.ps/index.php/IUGJEPS/article/view/5426

مرعي، هيام وخليل، حنان. (٢٠٢٣). برنامج تعليمي قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز لتنمية استيعاب المفاهيم الفقهية والدافعية نحو تعلمها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي الأزهري. *مجلة التربية– جامعة الأزهر*، ٥ (١٩٨)، ٤٤٧-٥٢٦. https://doi.org/10.21608/jfe.2023.326531

مصطفى، محمود. (٢٠٢٣). أثر توظيف نهج النظم المتداخلة في منهاج التربية الإسلامية على التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الثانوية في الأردن. *مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية*، ٢٣ (٣)، ٦٨٠- ٦٩٢.

المعيمعة، إسماعيل والخوالدة، ناصر. (٢٠٢٠). أثر استراتيجيتي تنال القمر والعصف الذهني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف السادس في مبحث التربية الإسلامية في الأردن. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٨ (٤)، ٤٣٩-٤٥٦. https://doi.10.21608/saep.2023.379730

النجار، حسام وذكري، سمير. (٢٠٢٣). فاعلية برنامج مقترح في تاريخ المقدسات الدينية الإسلامية مدعم بتقنية الواقع المعزز لتنمية الوعي الديني وبعض مهارات التفكير الزمني والمكاني لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بالتعليم العام. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، ١ (١٤٧)، ٥٢٢ -٦٣٠. https://doi.10.21608/saep.2023.379730

النعيم، سهام، والحربي، نورة، والربيعان، عبلاء. (٢٠٢٤). توظيف التحول الرقمي في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات. *المجلة العربية للتربية النوعية*، (٣٢)، ١٩٣ – ٢٣٠. http://search.mandumah.com/Record/1482850

الهنائية، جميلة والمنذري، ريا. (٢٠٢١). أثر تقنية الواقع المعزز Augmented Reality في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مادة اللغة العربية لدى طالبات الصف الخامس الأساسي. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث: العلوم الإنسانية*، ٣٥ (١٠)، ١٧٢٩- ١٧٦٨. https://doi.10.21608/saep.2023.379730

الهنائية، جميلة. (٢٠١٩). *أثر تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والدافعية في مادة اللغة العربية لدى طالبات الصف الخامس الأساسي* [رسالة ماجستير، جامعة السلطان قابوس]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

هوساوي، ماجدة. (٢٠٢٥). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسي في مقرر الدراسات الإسلامية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بمدينة مكة المكرمة. *مجلة كلية التربية*، (عدد خاص)، ١-٢٠. https://doi.org/10.21608/mfes.2025.345818.2048

Abdul Rifa'I, A. & Siti, M. (2025). An Analysis of the Impact of Project-Based Learning on Students' Creative Thinking in Islamic Education Classrooms. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman, 36* (2), 279-290. https://doi.org/10.33367/p0mtc602

Ahmad, F. B. (2021). The effect of augmented reality in improving collaborative and experimental learning processes, particularly in scientific laboratory environments. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research, 20*(8), 1–15. https://doi.org/10.26803/ijlter.20.8.1

Albab, U., Ta'rifin, A., Novianti, D., & Safitri, H. (2025). Exploring the Impact of Augmented Reality on Meaningful Learning in Islamic Religious Education: A Quantitative Analysis. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan, 23 (1), 1-25.* https://doi.org/10.32729/edukasi.v23i1.1944

Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, *11*(2), 28. https://doi.org/10.3390/computers11020028

Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence. *Teleoperators and Virtual Environments, 6*(4), 355–385. https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf

Chen, Y., Wang, Q., Chen, H., Song, X., Tang, H., & Tian, M. (2019). An overview of augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1237(2), 022082**.** https://doi.org/10.1088/1742-6596/1237/2/022082

Demircioglu, T., Karakus, M. & Ucar, S. (2023). Developing Students' Critical Thinking Skills and Argumentation Abilities through Augmented Reality–Based Argumentation Activities in Science Classes. *Sci & Educ*, (32), 1165–1195. https://doi.org/10.1007/s11191-022-00369-5

Fauziah, A. (2024). Augmented Reality (AR) as Interactive Education in Islamic Education to Improve Religious Understanding. *Proceeding Of International Conference On Islamic Education (ICIED)*, 9(1), 64-72. doi:10.18860/icied.v9i1.3124

Maulana, F. Al-Abdillah, B., Pandango, R., Djafar, A. & Permana, F. (2022). Introduction to Sumba's traditional typical woven fabric motifs based on augmented reality technology. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 29(1), 509. https://doi.org/10.11591/ijeecs.v29.i1.pp509-517

Susanto; D., Kristiana, A., Fatahillah, A, & Alfarisi, R. (2025). Enhancing Mathematical Creative Thinking in Ethno-Geometry Learning Using Augmented Reality Technology. *Mathematics Teaching Research Journal*, 17 (3), 70-87. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1237/2/022082