المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

دورية فصلية علمية محكمة – تصدرها كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ داليا حسين فهمى

رئيس التحرير

أ.د/ إيمان سيد علي

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل (مصر)

أ.د/ عجاج سليم (سوريا)

أ.د/ محمد فرج (مصر)

أ.د/ محمد عبد الوهاب العلالي (المغرب)

أ.د/ محمد بن حسين الضويحي (السعودية)

المحرر الفني

د/ أحمد محمد نجيب

سكرتارية التحرير

أ /ليلى أشرف **أ/ أسامة إدوارد**

أ/ زينب وائل **أ/ محمد عبد السلام**

المراسلات :

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور/ رئيس التحرير، على العنوان التالى

٣٦٥ ش رمسيس – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس ت/ ٠٢/٢٦٨٤٤٥٩٤

الموقع الرسمي:
https://ejos.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني:
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

الترقيم الدولي الموحد للطباعة : 6164 - 1687

الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : 2682 - 4353

تقييم المجلة (يونيو ٢٠٢٤) : (7) نقاط

معامل ارسيف Arcif (أكتوبر ٢٠٢٤) : (0.4167)

المجلد (١٣) . العدد (٤٦) . الجزء الخامس

أبريل ٢٠٢٥

الهيئة الاستشارية للمجلة

أ.د/ إبراهيم فتحي نصار (مصر)
استاذ الكيمياء العضوية التخليقية
كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ اعتدال عبد اللطيف حمدان (الكويت)
استاذ الموسيقى ورئيس قسم الموسيقى
بالمعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ السيد بهنسي حسن (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس

أ.د / بدر عبدالله الصالح (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الملك سعود

أ.د/ رامى نجيب حداد (الأردن)
استاذ التربية الموسيقية وعميد كلية الفنون والتصميم الجامعة الأردنية

أ.د/ رشيد فايز البغيلي (الكويت)
استاذ الموسيقى وعميد المعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ سامى عبد الرؤوف طايع (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الإعلام – جامعة القاهرة
ورئيس المنظمة الدولية للتربية الإعلامية وعضو مجموعة خبراء
الإعلام بمنظمة اليونسكو

أ.د/ سوزان القليني (مصر)
استاذ الإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس
عضو المجلس القومي للمرأة ورئيس الهيئة الاستشارية العليا للإتحاد
الأفريقي الأسيوي للمرأة

أ.د/ عبد الرحمن إبراهيم الشاعر (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال - جامعة نايف

أ.د/ عبد الرحمن غالب المخلافي (الإمارات)
استاذ مناهج وطرق تدريس- تقنيات تعليم
– جامعة الأمارات العربية المتحدة

أ.د/ عمر علوان عقيل (السعودية)
استاذ التربية الخاصة وعميد خدمة المجتمع
كلية التربية - جامعة الملك خالد

أ.د/ ناصر نافع البراق (السعودية)
استاذ الاعلام ورئيس قسم الاعلام بجامعة الملك سعود

أ.د/ ناصر هاشم بدن (العراق)
استاذ تقنيات الموسيقى المسرحية قسم الفنون الموسيقية
كلية الفنون الجميلة - جامعة البصرة

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology

(*) الأسماء مرتبة ترتيباً ابجديًاً.

الصفحة الرئيسية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهه / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	Multidisciplinary عام	المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية	1687-6164	2682-4353	2024	7

معامل التأثير والاستشهادات المرجعية العربي Arab Citation & Impact Factor
قاعدة البيانات العربية الرقمية Arab Online Database
معرفة e-MAREFA
Arcif Analytics

التاريخ: 2024/10/20

الرقم: L24/0228 ARCIF

سعادة أ. د. رئيس تحرير المجلة المصرية للدراسات المتخصصة المحترم

جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر

تحية طيبة وبعد،،،

يسر **معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية (ارسيف – ARCIF)**، أحد مبادرات قاعدة بيانات **"معرفة"** للإنتاج والمحتوى العلمي، إعلامكم بأنه قد **أطلق التقرير السنوي التاسع للمجلات للعام 2024**.

ويسرنا تهنئتكم وإعلامكم بأن **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة** الصادرة عن **جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر، قد نجحت في تحقيق معايير اعتماد معامل "ارسيف Arcif"** المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها **(32) معياراً**، وللاطلاع على هذه المعايير يمكنكم الدخول إلى الرابط التالي: http://e-marefa.net/arcif/criteria/

وكان **معامل "ارسيف Arcif " العام** لمجلتكم لسنة 2024 **(0.4167)**.

كما صُنفت مجلتكم في **تخصص العلوم التربوية** من **إجمالي عدد المجلات (127)** على المستوى العربي ضمن الفئة **(Q3)** وهي الفئة الوسطى ، مع العلم أن **متوسط معامل "ارسيف" لهذا التخصص** كان **(0.649)**.

وبإمكانكم الإعلان عن هذه النتيجة سواء على موقعكم الإلكتروني، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، وكذلك الإشارة في النسخة الورقية لمجلتكم إلى معامل **"ارسيف Arcif"** الخاص بمجلتكم.

ختاماً، نرجو في حال رغبتكم الحصول على شهادة رسمية إلكترونية خاصة بنجاحكم في معامل " **ارسيف** "، التواصل معنا مشكورين.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

أ.د. سامي الخزندار

رئيس مبادرة معامل التأثير

" ارسيف Arcif"

+962 6 5548228 -9
+ 962 6 55 19 10 7
info@e-marefa.net
www.e-marefa.net
Amman - Jordan
2351 Amman, 11953 Jordan

محتويات العدد

الجزء الثانى :

أولاً : بحوث علمية محكمة باللغة العربية :

- أغاني جلوة العروس في شمال الأردن ١٢٤٧
  د/ عبد السلام مرعي إبراهيم حداد
  ا.د/ محمد علي رضا الملاح
- دلالات توظيف المواقع الصحفية للأطر المصورة في تناول أحداث العنف ضد المرأة ١٢٧٧
  د/ أميرة محمود حسن إسماعيل
- دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز فعالية الأمن السيبراني دراسة تحليلية للتحديات والحلول المستقبلية ١٣٤١
  د/ هيثم رزق فضل الله
- دراسة تجريبية لبناء أشكال خزفية معاصرة مستوحاة من العلاقات الهندسية للسدو كمدخل لإثراء مجال تدريس الخزف ١٣٦٣
  ا.م.د/ فهد أحمد الكندري
  ا.م.د/ محمود محمد السعيد
- المشغولات الفنية المعاصرة القائمة على التوافق التشكيلى للخامات الجاهزة الصنع وفقا للفن التجميعى ١٤٠٣
  ا.م.د/ منال سيد احمد محمد
- إمكانية الاستفادة من جماليات غرزة التطريز الغوجاراتية في إثراء تصميمات العباءة الحريمي كمدخل للمشروعات الصغيرة ١٤٢٣
  ا.م.د/ رحمة إسحاق عجيب سليمان
- تأخر الإنجاب وعلاقته بالأمن النفسي والمسؤوليات الأسرية لدى عينة من الزوجات ١٤٨٩
  د/ بوسي عبد العال عبد الرحيم حسين
  د/ سعاد عيد عليوة إبراهيم
- التوظيف الجمالي لحروف الخط الكوفي في استحداث تصميمات زخرفية جرافيكية ١٥٤١
  ا.د/ وائل حمدي القاضي
  ا.م.د/ نجلاء محمد عبد الحميد الخولي
  ا/ بسنت سعيد فاروق فرغلي

- الزجاج كمدخل لإثراء المشروعات الفنية الصغيرة
ا.د/ أميرة أحمد حسين أحمد
ا.د/ مروى محمد رضا عبد الرحمن ١٥٦٧
ا.م.د/ منال سيد أحمد
ا/ صفاء محمد أحمد عليان
- تعزيز مهارات المصمم الصناعى باستخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي (الحياة الثانية) ١٥٩٧
د/ سيد محمد صلاح محمد عبد الحميد

ثانياً : بحوث علمية محكمة باللغة الإنجليزية :

- Effect of Golden Germander (Teucrium polium L.) on Male Albino Rats Induced Diabeto-Renal Disease
Prof. Ayman Fathey Khlil 179
Prof. Eshak Mourad El-Hadidy
Dr. Aya Abdelrahman Gad
Dalia Demian Azer Saman

تعزيز مهارات المصمم الصناعى باستخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي (الحياة الثانية)

د / سيد محمد صلاح محمد عبد الحميد [1]

[1] مدرس بقسم الفنون الصناعية ، كلية التربية ، جامعة حلوان.

تعزيز مهارات المصمم الصناعى باستخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي (الحياة الثانية)

د/ سيد محمد صلاح محمد عبد الحميد

ملخص:

يهدف هذا البحث إلى استكشاف دور تطبيقات التعليم الإفتراضي باستخدام "الحياة الثانية"، في تعزيز مهارات المصممين الصناعيين. تم تقييم تأثير التعليم الإفتراضي على تطوير مهارات المصممين مقارنة بالأساليب التقليدية. يفترض البحث أن التعليم الإفتراضي يوفر بيئة تعليمية أكثر فعالية، تساعد المصممين في تطبيق المفاهيم النظرية عملياً، مما يسهم في تطوير مهاراتهم بشكل أسرع وأكثر كفاءة. يتوقع أن يسهم هذا البحث في فهم كيفية استفادة المصممين الصناعيين من التقنيات الحديثة في التعليم، ودورها في تعزيز مهاراتهم وتوسيع آفاقهم المهنية.

الكلمات الدالة : التعليم الإفتراضى ، الحياة الثانية ، المصمم الصناعى

Abstract:

Title: Enhancing Industrial Designer Skills Using Virtual Learning Applications (Second Life)

Authors: Sayed Mohamed Salah Mohamed Abd Elhamied

The aim of this research is to explore the role of virtual learning applications using "Second Life" in enhancing the skills of industrial designers. The impact of virtual education on the development of designers' skills was evaluated in comparison to traditional methods. The research assumes that virtual education provides a more effective learning environment that helps designers apply theoretical concepts practically, thereby contributing to the faster and more efficient development of their skills. It is expected that this research will contribute to understanding how industrial designers can benefit from modern educational technologies and their role in enhancing their skills and expanding their professional horizons.

Keywords: Virtual Education, Second Life, Industrial Designer

المقدمة Introduction:

تسعى البحوث العلمية الحديثة إلى استكشاف أساليب مبتكرة لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية تسهم في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم على تبادل الأفكار والخبرات. تعتبر تقنيات الاتصال والمعلومات، مثل الحاسوب وشبكة الإنترنت، من أبرز الأدوات التي تساهم في خلق هذه البيئة الغنية، حيث تتيح الانتقال من العالم الواقعي إلى الفضاء الافتراضي الذي يتميز بجاذبيته وقدرته على منح مزيد من الحرية والاختيارات في عالم سريع التغير. يُعرف هذا العالم الآن بعالم الوسائط المتعددة، حيث يمتزج الاتصال والتواصل عبر الإنترنت لتشكيل ما يُسمى بالفضاء الإفتراضي (Virtual Space or Cyber Space). تقدم الوسائط المتعددة شكلاً رقمياً يحاكي الحواس الإنسانية (البصرية، السمعية، اللغوية، والحركية)، مما يجعل التواصل في هذا الفضاء الافتراضي ممتعاً ويؤثر بشكل كبير في تصوراتنا حول العالم والذات والآخرين وطريقة تفكيرنا وحياتنا.

يُعد Second Life عالمًا افتراضيًا ثلاثي الأبعاد (3D) يمضي فيه الملايين من الأشخاص وقتهم، وهو في العديد من الجوانب يُعد واقعًا موازٍ للحياة الحقيقية . Second Life هو رواية حية غير مكتوبة، حيث تتنوع القصص بقدر تنوع الأفاتارات (التمثيلات الإفتراضية للأشخاص)، وهو عالم دائم الحركة والتغيير. يتكون هذا العالم من مزيج من عناصر الثقافة التقليدية واستخدام التكنولوجيا لتشكيل بيئة فريدة تتيح للناس التواصل بطرق جديدة ومميزة.

من المهم لنا كمعلمين فهم العوالم الإفتراضية. من خلال إدراك هذه العوالم، يمكننا الاستفادة من الجوانب التكنولوجية المختلفة وتطبيقها في بيئة التعلم. كما أن فهمنا للتقنيات الحديثة يساعدنا في فهم طلابنا وتجاربهم الإجتماعية وطرق تواصلهم. كان التعريف التقليدي للأميّة يشير إلى القراءة وفهم النصوص، ولكن هذا المعنى أصبح أقل ارتباطًا بواقعنا الحالي. (Alicia Stewart, 2014)

كشفت الدراسات أن الطرق التقليدية في التعليم والتدريب قد تفتقر إلى المرونة والتفاعل اللازمين لتلبية احتياجات المتعلمين في ظل التطورات التكنولوجية المستمرة. وقد أدت هذه القيود إلى تأخر في اكتساب المصممين للمهارات المطلوبة في عالم الصناعة المعاصر. وبالتالي تظهر الحاجة المُلحة إلى استخدام طرق جديدة في التعليم، مثل التعليم الإفتراضي، التي توفر بيئات محاكاة تسمح للمصممين بتطوير مهاراتهم دون الحاجة للتواجد في بيئة إنتاجية حقيقية، ما يعزز من فاعلية العملية التعليمية وييسر الوصول إلى التقنيات الحديثة في التصميم الصناعي، ومن هنا ظهرت مشكلة البحث.

مشكلة البحث Research problem:

يواجه المصممون الصناعيون تحديات كبيرة في تحسين مهاراتهم العملية والنظرية بسبب قلة الفرص التدريبية الواقعية والمحدودية في التفاعل مع البيئة الإنتاجية الحقيقية. كما أن الطرق التقليدية في التعليم والتدريب قد تكون غير فعّالة أو لا تواكب التطورات التكنولوجية الحديثة.

هدف البحث Research objective:

الهدف من هذا البحث هو الكشف عن كيفية استخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي مثل "الحياة الثانية" لتعزيز مهارات المصمم الصناعي، من خلال توفير بيئة تفاعلية تسمح بتعلم وتطبيق التقنيات الحديثة في التصميم الصناعي، وتحفيز الإبتكار والإبداع في المجال.

أهمية البحث Research significance:

تُعد أهمية الموضوع في استخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي مثل "الحياة الثانية" في تقديم بيئات تعليمية واقعية تفاعلية للمصممين الصناعيين، مما يعزز فرصهم لتعلم مهارات جديدة وممارسة التصاميم في بيئة محاكاة. كما يتيح لهم العمل على تطوير حلول إبداعية ومواجهة تحديات التصميم دون التقيد بالموارد المادية.

فروض البحث Research hypotheses:

استخدام تطبيقات التعليم الإفتراضي مثل "الحياة الثانية" يساعد في تطوير مهارات المصممين الصناعيين بشكل أكثر فعالية مقارنةً بأساليب التعليم التقليدية، من خلال توفير بيئات تعليمية محاكاة تسمح بتجربة تصاميم حية وواقعية.

منهج البحث Research methodology:

يتبع البحث المنهج الوصفي بإستخدام أسلوب التحليل في وصف وتحليل تقنيات التعليم عن بعد وأثر استخدام الحياة الثانية.

الدراسات السابقة Previous Studies:

M. Vandiver, Joshua L. Stanley, EdD, Study(Jennifer Titled EDUCATORS' EXPERIENCES "Dean , 2024), INTEGRATING SECOND LIFE INTO HIGHER EDUCATION: A "CASE STUDY

تهدف الدراسة الى استكشاف تجارب المعلمين الذين قاموا بالتدريس في العالم الإفتراضي "Second Life" في التعليم العالي. تم التركيز على تحديد أفضل الممارسات ونظريات أساسية، إضافة إلى فهم تجارب المعلمين في استخدام "Second Life".استخدم البحث عدسة البنائية الإجتماعية مع التركيز على مفاهيم مثل التعلم النشط، التعلم التعاوني، والأفراد الأكثر معرفة. شملت الدراسة ثلاث وحدات مدمجة: متخصصى تكنولوجيا المعلومات، مصممو المناهج، المعلمين، والمرشدون وموظفو الدعم، وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الموضوعي. تم تحديد ثمانية مواضيع رئيسية: الشبكات والتعاون، سهولة الاستخدام، أدوات التعلم الإفتراضي الناجحة، الأنشطة الناجحة، فوائد استخدام"Second Life" ، مستقبل "Second Life"، أفضل الممارسات، والنصائح المفيدة. كما تم التركيز على أهمية

البحث المستمر، قبول الإدارة والطلاب، وتدريب المعلمين لضمان تعلم فعّال في العوالم الإفتراضية.

Titled Virtual Reality "Study(Rashid Sadki , 2024), " Studio for Collegiate Industrial Design Education

تستعرض هذه الرسالة بإختصار تاريخ وفوائد الواقع الإفتراضي منذ ظهوره في مجال التعليم، واستخدامه في تعليم التصميم، وظهوره الحديث في تعليم التصميم الصناعي من خلال عام ٢٠٢٣. كما تقدم هذه الرسالة تحليلًا لتقنيات الواقع الافتراضي الحالية، وتطبيقاتها، والحاجة إلى التقدمات لتكرار استوديو التصميم الصناعي من أجل تقديم محتوى تعليمي بشكل أكثر سلاسة. ختمت الرسالة بمصفوفة لبرنامج تجريبي للواقع الإفتراضي تم تحضيره خصيصًا لقسم التصميم الصناعي في جامعة سينسيناتي، للنظر فيه من قبل الإدارة لإعتماده في الوقت الحالي أو في المستقبل القريب. ويكمل دليل بدء مبدئي مصفوفة البرنامج التجريبي من خلال تقديم خطوات عملية وتوصيات للبدء في التحول إلى استوديو تصميم صناعي غامر وواقعي بالكامل عن بُعد.

دراسة (محمد إبراهيم الدسوقى، وآخرون، ٢٠١٨): بعنوان "توظيف الحياة الثانية فى تدريب تلاميذ المرحلة الإبتدائية على إستخدام مصادر التعلم"

تهدف الدراسة إلى تحديد مدى فعالية استخدام "الحياة الثانية" في تنمية مهارات تلاميذ المرحلة الابتدائية في استخدام مصادر التعلم. ولتحقيق هذا الهدف، اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي لمسح الأبحاث والدراسات ذات الصلة لاستخلاص قائمة مهارات استخدام مصادر التعلم، بالإضافة إلى المنهج التجريبي لقياس تأثير البرنامج التدريبي على التحصيل المعرفي والأداء المهاري. وقد توصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠١) بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة (التي استخدمت العالم الحقيقي) وتلاميذ المجموعة التجريبية

(التي استخدمت الحياة الثانية) في التحصيل المعرفي والأداء المهاري، لصالح المجموعة التجريبية.

الإطار النظري للبحث Theoretical Framework:

مع تزايد استخدام تقنيات وأجهزة الواقع الإفتراضي (VR) بشكل أوسع، من المحتمل أن تؤدي فوائد استخدام الواقع الإفتراضي في تعليم التصميم إلى زيادة استخدامه على نطاق أوسع. منذ ظهور الواقع الإفتراضي وانتشاره في التعليم العالي، وتطبيقه في تعليم التصميم، تم التركيز على تعليم تصميم المنتجات. كيفية استخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضي كأداة في مجال التعليم، لتوفير بيئة تدعم: تحفيز التعلم، تطوير المهارات المطلوبة لسوق العمل، زيادة الإنتاجية في بيئات العمل عن بُعد، تسهيل التواصل الفعّال، تعزيز العلاقات بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس، دعم بيئة العمل الجماعي وتحمل المسؤولية عن بُعد. (Rashid Sadki , 2024)

لقد أثبت الواقع الإفتراضي المغمور (IVR) قيمته في مجالات التعاون والتصميم المشترك في التصميم الصناعي، لكنه يواجه تحديات في دمجه في التعليم العالي. تشير الدراسة إلى أن التكنولوجيا يمكن أن تحسن التعلم في الحرم الجامعي أو عن بُعد، من خلال تفاعلات افتراضية وغمر تعليمي. ومع ذلك، تعرقل عدة عوامل دمجها، مثل وجود تكنولوجيا زائدة في بيئة التعلم، والشكوك حول فوائدها، بالإضافة إلى العوامل العملية مثل الوقت، الموارد، والدعم الفني. Bernardo, N., Duarte, E., 2023)

التعليم الإفتراضي:

يُعد التعليم الإفتراضي من أحدث أساليب التعليم، حيث يشير مصطلح "افتراضي" إلى المؤسسة التعليمية بكافة مكوناتها من (محتوى، وصفوف، مكتبات، أساتذة، وطلاب، بالإضافة إلى التجمعات المختلفة). جميع هؤلاء يشكلون قيمة

حقيقية موجودة بالفعل، لكن التواصل بينهم يتم عبر شبكة الإنترنت. في هذا السياق، يمكن أن يضم الصف الإفتراضي طلاباً من مختلف أنحاء العالم، حيث يحضرون دروساً مع أستاذ في بريطانيا مثلاً ويتفاعلون معه بشكل افتراضي، سواء بشكل مباشر أو عبر الخوادم التقنية الخاصة بالمؤسسة، متحررين من قيود الزمان والمكان. (سيد محمد صلاح، ٢٠١٤)

مزايا التعليم الإفتراضي:

– الفعالية من خلال تصميم وتمثيل معلومات ثلاثية الأبعاد كبرامج متعددة الوسائل فى بيئة إفتراضية مما يساعدهم على بناء خبرات تعليمية فعالة .

– إستخدام مشاريع تعليمية متنوعة.

– يقدم التعليم بصورة جذابة تحتوى على المتعة والتسلية ومعايشة المعلومات.

– ينمي الخيال التعليمى للطلاب.

– يظهر الأشياء ثلاثية الأبعاد وقابلة للقياس.

– جعل المعلومات أكثر حقيقة، مما يعمل على التحصيل بسرعة أكبر .

– حل مشكلات التعليم الحقيقية، من خلال طرح حلول وفهمها وإستخدامها .

– يزيد الرغبة فى التعليم، والدافعية لممارسة المعلومات ومشاهدتها.

(حسن شحاته، ٢٠١٠)

- **بيئات التعلم الإفتراضية Virtual learning environment (VLE):**

توفر البيئات الإلكترونية الحديثة وسائل تواصل متزامن وغير متزامن عبر أدوات تفاعلية متقدمة، بما يتناسب مع خصائص الجيل الثاني للتعليم الإلكتروني. تتيح هذه البيئات للمعلم نشر المحتوى التعليمي، تصميم الأنشطة والمهام التدريبية،

والتواصل مع المتعلمين باستخدام النصوص المكتوبة، الصوت، الصور، الفيديو، المحادثات المباشرة، بالإضافة إلى السبورة الإلكترونية التفاعلية .(E-board) كما تساهم في مشاركة التطبيقات والملفات، مما يعزز المشاركة الفعالة للمتعلمين في منصات الحوار والنقاش. (Michele A. Parker & Florence Martin, 2014)

تضم الجامعة الإفتراضية عددًا من الطلاب وأعضاء هيئة التدريس الذين يستخدمون منصات افتراضية لتوسيع تجربتهم التعليمية. توفر هذه المنصات العديد من الإمكانيات مثل المكتبات الرقمية التي تساعد الطلاب على اكتشاف طرق جديدة لدعم البرامج الأكاديمية والبحثية، مما يعزز فرص التعلم لديهم. شكل رقم (١) يوضح ذلك (Hargis, Jace. , 2008)

شكل (١) نموذج من الجامعات الإفتراضية فى الحياة الثانية Second Life

- **التعلم الإفتراضي في عالم الحياة الثانية (Second Life)**

توفر "Second Life" القدرة على ربط الطلاب والمؤسسات التعليمية عالميًا، مما يوفر فوائد غير ممكنة في الفصول الدراسية التقليدية. الشبكات والتعاون هما من نقاط القوة الرئيسية في"Second Life" ، حيث توفر فرصًا للطلاب لتطوير حضورهم عبر الإنترنت وإقامة علاقات مهمة قد تفيدهم في مسيرتهم المهنية. كما أن الأنشطة التعليمية النشطة والتجريبية تعلم الطلاب مهارات القرن الواحد والعشرين التي

تعدهم أيضًا لمسيرتهم المستقبلية. قدرة "Second Life" على التفاعل مع أشكال أخرى من التكنولوجيا مثل Google Docs (أوSlides ، YouTube، Zoom، أو Discordو WhatsApp) ، تمنح الطلاب مهارات تعطيهم ميزة على غيرهم من المتقدمين للوظائف.

التدريس في "Second Life" ليس مشابهًا للتدريس في الفصول الدراسية التقليدية. قد يوفر المنهج الدراسي في الدورة التقليدية إطارًا من أجل تصميم نشاط افتراضي، لكنه لا يمكنه بناء دورة دراسية كاملة. أفاد المشاركون بأن إلقاء المحاضرات في "Second Life" هو أقل الطرق فعالية لاستخدام العالم الإفتراضي. مع وجود العديد من الفرص التعليمية التي لا يمكن تكرارها في العالم الحقيقي، يعتقد المشاركون أن إضاعة الوقت في إلقاء المحاضرات على الطلاب أمر غير مجد. وفقًا للمشاركين، لا يمكن للطلاب التفاعل في بيئة محاضرات، مما يعوق ارتباطهم بشخصياتهم الإفتراضية (Avatar). أكدوا أن تمثيل الأفاتار هو عنصر أساسي لكي يتعلم الطلاب ويقدرون"Second Life" ، لأنه يساعدهم على الإندماج في تجربة التعلم. شدد المشاركون على أهمية أن يعرف المعلمون عند اختيار "Second Life" أو أي عالم افتراضي آخر، لماذا وكيف ينوون استخدامه لتكملة دورتهم الدراسية وليس كمنصة رئيسية لها) أي أن "Second Life" هو أداة، وليس منصة لدورة دراسية كاملة.

(Jennifer M. Vandiver, Joshua L. Stanley, EdD, Dean, 2024)

تقدم البيئات الإفتراضية، مثل الميتافيرس، فرصًا جديدة في التعليم من خلال تمكين المستخدمين من التفاعل عبر الأفاتار، وإنشاء بيئات تعليمية مخصصة، واستكشاف المعارض الرقمية. يمكن لهذه المنصات، مثل Decentraland وRoblox، تقديم تجارب تفاعلية تمكن الطلاب من الوصول إلى محتوى تعليمي في أي وقت ومن أي مكان. تتيح هذه البيئات للمعلمين والطلاب الاستفادة من تقنيات مثل الرموز غير القابلة للإستبدال (NFT)لعرض وتبادل المعرفة. بينما لا تزال

بعض المنصات تحاكي الواقع المادي، فإن الأساليب المبتكرة في تصميم هذه البيئات تفتح آفاقًا جديدة للابداع في التعليم الإفتراضي. شكل رقم (٢) يوضح ذلك Zeynep (Uzun, 2024)

شكل (٢) نماذج للبيئات الإفتراضية

يتيح "Second Life" للمعلمين ليس فقط توفير تجربة غامرة أثناء التعلم، ولكن أيضًا يوفر القدرة على استخدام استراتيجية تعلم أخرى، وهي "الألعاب التعليمية " (gamification)، للحفاظ على تفاعل الطلاب وفضولهم. ومع ذلك، رغم وجود العديد من الدراسات البحثية حول استخدام "Second Life" في البيئات التعليمية، إلا أن هناك فجوات في البحث، مثل عدم وجود مجموعة من أفضل الممارسات، ونظرية أساسية للتدريس في"Second Life" ، وتجارب المعلمين بشكل عام في استخدام "Second Life"للتدريس في التعليم العالي. يتيح "Second Life" للمعلمين ليس فقط توفير تجربة غامرة أثناء التعلم، ولكن أيضًا يوفر القدرة على استخدام استراتيجية تعلم أخرى، وهي "الألعاب التعليمية(gamification) "، للحفاظ على تفاعل الطلاب وفضولهم. ومع ذلك، رغم وجود العديد من الدراسات البحثية حول استخدام "Second Life"في البيئات التعليمية، إلا أن هناك فجوات في البحث، مثل عدم وجود مجموعة من أفضل الممارسات، ونظرية أساسية للتدريس في "Second Life"، وتجارب المعلمين بشكل عام في استخدام "Second Life" للتدريس في التعليم العالي. (Jennifer M. Vandiver, 2024)

الخصائص المميزة لاستخدام الحياة الثانية في التعليم:

- التعاون :(Collaboration) تتيح الحياة الثانية التواصل مع الأفراد والمؤسسات من جميع أنحاء العالم في مجالات متعددة، مما يسهم في تعزيز التعاون بين مختلف الأطراف.
- إلغاء الحدود :(Without Boundaries) يمكن للعمل مع الآخرين في أي وقت ومن أي مكان، دون التقيد بالحدود الزمنية أو الجغرافية، مما يتيح حرية أكبر في التفاعل.
- التفاعل :(Interactivity) يرى الكثيرون أن الحياة الثانية توفر بيئة تعليمية أفضل من مؤتمرات الفيديو التقليدية، حيث يمكن دمج الفيديو والعروض التقديمية والصور والمواقع الخارجية في مكان واحد، مما يسهل ربط الأنشطة الافتراضية بمصادر المعلومات في العالم الواقعي.
- الدعم :(Support) توفر الحياة الثانية بيئة ملائمة للعثور على أشخاص يواجهون نفس التحديات، مما يسمح بالتفاعل معهم، مناقشة القضايا المشتركة، والاستماع إلى الخبراء المتخصصين الذين يتواجدون في العالم الإفتراضي.
- التعلم :(Learning) توفر الحياة الثانية فرصًا للالتقاء بعدد من الخبراء في مواضيع معينة، مما يسهم في زيادة المعرفة والمهارات في مجالات متنوعة.
- البحث :(Search) يمكن للمستخدمين إجراء عمليات بحث في المجلات الأكاديمية أو تصفح الكتب الإلكترونية المتاحة في المكتبات الافتراضية، مما يوفر مصادر تعليمية غنية.
- المعارض : (Exhibitions) توفر الحياة الثانية منصة لإقامة المعارض، اللقاءات المرئية، أو مؤتمرات الفيديو، مما يسهم في تعزيز الفعالية التعليمية والتواصل بين المشاركين.

- التدريب والمحاكاة (Training and Simulation): تتيح الحياة الثانية تصميم تجارب تعليمية افتراضية تحاكي الواقع بشكل دقيق، مما يساعد في نقل التجارب الميدانية إلى بيئة افتراضية، مما يعطي المتعلمين خلفية قوية قبل التعامل مع الواقع الفعلي.

من خلال ما تم عرضه بالإطار النظرى نستنتج معوقات استخدام الحياة الثانية فى التعليم الإفتراضى، فيما يلى:

١. نقص التخصص :الحياة الثانية ليست مصممة أساسًا لتلبية احتياجات العملية التعليمية.

٢. قضايا قانونية وأخلاقية : تثير الحياة الثانية تساؤلات قانونية وأخلاقية، خاصة فيما يتعلق بالحقوق والخصوصية.

٣. الهويات المزدوجة :قد يواجه الطلاب صعوبة في التعامل مع الهويات المزدوجة داخل الحياة الثانية.

٤. عدم المساءلة :لا يُحاسب الطالب على سلوكه في الحياة الواقعية بناءً على تصرفاته في الحياة الثانية.

٥. طرق تدريس جديدة :تتطلب الحياة الثانية تقنيات تدريس جديدة تحتاج إلى تدريب متخصص.

٦. تكنولوجيا جديدة :تتطلب الحياة الثانية أجهزة وبرمجيات متقدمة قد تكون غير متاحة للجميع.

٧. مستقبل غير مؤكد :يتأثر مستقبل الحياة الثانية بالمشاكل المتعلقة بالعلاقات العامة والاحتياجات التجارية.

٨. صعوبة التعامل مع الواجهة :قد يواجه البعض صعوبة في التعامل مع واجهة الاستخدام.

٩. محدودية الكفاءة التقنية :بعض الأجهزة قد لا تكون قادرة على التعامل مع البيئات الافتراضية بشكل فعال.

١٠. التعقيد في الاستخدام :البيئات ثلاثية الأبعاد قد تكون معقدة وتشتت الانتباه عن الهدف التعليمي.

١١. محتوى غير مناسب :تحتوي بعض المشاهد على محتوى يتعارض مع المبادئ الإسلامية، مما يجعلها غير مناسبة في بعض السياقات التعليمية.

التجارب العملية Experimental Work:

تم وضع تصور لإجراءات بناء بيئة تعليمية في الحياة الثانية (أو التعليم في البيئة الافتراضية أو الرقمية) تستدعي مراعاة عدة جوانب تكنولوجية وتربوية واجتماعية لضمان تقديم تجربة تعليمية متميزة وفعّالة. فيما يلي بعض الإجراءات الأساسية:

- تحديد الأهداف التعليمية

من الضروري تحديد أهداف تعليمية واضحة ومحددة، لضمان توجيه العملية التعليمية في البيئة الافتراضية نحو تحقيق النتائج المطلوبة. يتطلب ذلك تحديد ما يجب تعلمه وكيفية قياس مستوى إتقانه.

-اختيار الأدوات التكنولوجية المناسبة

تحتاج البيئة التعليمية الافتراضية إلى منصات تعليمية فعّالة مثل **Moodle**، **Google Classroom**، أو **Zoom**، التي تتيح التفاعل بين الطلاب والمعلمين. كما يجب استخدام الأدوات التفاعلية مثل **الألعاب التعليمية، الأنشطة التشاركية، والمحاكاة الرقمية** لزيادة التفاعل والمشاركة.

- تطوير المحتوى التعليمي الرقمي

يجب تصميم المحتوى التعليمي الرقمي بشكل جذاب، باستخدام وسائل متعددة

مثل مقاطع الفيديو، الرسوم المتحركة، والمحاضرات التفاعلية. كما ينبغي مراعاة تنوع أساليب التعلم لتلبية احتياجات جميع الطلاب، مثل النصوص، الصوت، والفيديو، لضمان الوصول إلى جميع أنواع المتعلمين.

- التفاعل والمشاركة

يجب توفير وسائل متعددة للتفاعل بين الطلاب وبعضهم البعض وبين الطلاب والمعلمين، مثل المنتديات، مجموعات النقاش، أو منصات التواصل الاجتماعي المخصصة. كما يجب تشجيع الطلاب على المشاركة النشطة في الأنشطة التعليمية عبر هذه الوسائل.

- تقييم الأداء والتقدم

استخدام تقنيات لتقييم تقدم الطلاب بشكل دوري من خلال **الاختبارات الإلكترونية، المشاريع التطبيقية،** أو **المناقشات الفردية** .من المهم تقديم **تغذية راجعة فورية** تساعد الطلاب على فهم نقاط قوتهم وضعفهم، مما يعزز عملية التعلم.

-تدريب المعلمين والطلاب

من المهم تدريب المعلمين على استخدام التقنيات الحديثة بشكل فعّال، وتحضيرهم لإدارة البيئة التعليمية الرقمية بكفاءة. في الوقت ذاته، يجب تدريب الطلاب على كيفية استخدام الأدوات التكنولوجية والتفاعل مع المحتوى الرقمي بفاعلية.

-تحقيق التوازن بين التعلم الذاتي والإرشاد

من الضروري أن تتوازن البيئة التعليمية بين **التعلم الذاتي** (من خلال الموارد الرقمية المتاحة) و**الدعم المباشر** من المعلمين عبر جلسات تفاعلية، مما يساعد الطلاب على الاستفادة من الموارد المتوفرة بشكل مستقل وفي الوقت ذاته الحصول على التوجيه اللازم.

- **ضمان الوصول والعدالة**

يجب التأكد من أن جميع الطلاب لديهم الوصول الكافي إلى الأدوات التكنولوجية اللازمة (مثل الإنترنت والأجهزة الرقمية). كما يجب توفير بيئة تعليمية شاملة تراعي التنوع في القدرات والاحتياجات المختلفة للطلاب، مما يعزز العدالة والمساواة في الفرص.

- **التحفيز والمكافآت**

استخدام استراتيجيات تحفيزية مثل **المكافآت الرقمية** أو **الشهادات** لتعزيز التفاعل والمشاركة، كما يجب دعم الطلاب وتحفيزهم على الالتزام بالواجبات والمشاركة الفعّالة في الأنشطة التعليمية.

-**التطوير المستمر**

من الضروري تحديث المنهج والمحتوى التعليمي بشكل مستمر بناءً على **التطورات التكنولوجية** و**احتياجات الطلاب** .يجب الاستفادة من التغذية الراجعة لتحسين وتعديل البيئات التعليمية الافتراضية بانتظام، مما يضمن استمرار التحسين والتطور.

بناء بيئة تعليمية ناجحة في الحياة الثانية يتطلب تكامل هذه العناصر بشكل فعّال لضمان خلق تجربة تعليمية شاملة ومناسبة لجميع الأطراف المشاركة.

أولًا: إجراءات التجربة

تم تنفيذ التجربة العملية من خلال تنظيم تجربة تطبيقية باستخدام عالم "الحياة الثانية(Second Life) "، حيث دعا الباحث الدارسين للمشاركة في الجلسة التعليمية التي تمت في وقت محدد مسبقًا، مع السماح لهم بالانضمام من مواقع مختلفة عبر الإنترنت. تفاصيل التجربة كالتالي:

١. الهدف من التجربة: يهدف الباحث إلى تنظيم الجلسة الأولى من مقرر "الواقع الإفتراضي"، الذي قام بتصميمه ضمن رسالته للدكتوراه، بالتعاون مع طلاب مرحلة الدكتوراه في تخصص التصميم الصناعي. تتم المحاضرة باستخدام تقنيات الصوت والصورة والفيديو عبر منصة "الحياة الثانية" الإفتراضية.

٢. مكان التجربة: تُنفذ التجربة من أماكن متفرقة، حيث يمكن للدارسين المشاركة من أي مكان حول العالم باستخدام الإنترنت.

٣. الوقت المستغرق: تستغرق التجربة ساعتين، وهي مدة كافية لعقد المحاضرة وتفعيل التفاعل بين الباحث والدارسين.

٤. فئة الدارسين (عينة البحث): الدارسون في هذه التجربة هم طلاب مرحلة الدكتوراه بكلية الفنون التطبيقية، تخصص التصميم الصناعي، جامعة حلوان. ويمكن تلخيص خصائصهم في النقاط التالية:

- تتراوح أعمارهم من منتصف العشرينات وما فوق.
- يعملون كمصممين مستقلين أو في شركات صناعية أو كمدرسين مساعدين في الجامعات.
- حاصلون على بكالوريوس وماجستير في تخصص التصميم الصناعي.
- يمتلكون مهارات في استخدام تكنولوجيا الحاسب الآلي وبرامج التصميم الصناعي.
- يواجهون مشكلة عدم التفرغ الكامل للدراسة، وهي من أبرز التحديات التي يواجهها طلاب الدراسات العليا.

٥. إجراءات التطبيق: تمت التجربة وفقًا لعدة خطوات يجب على المشاركين اتباعها، وتشمل:

- الدخول إلى موقع "الحياة الثانية" عبر الرابط .http://secondlife.com
- إنشاء حساب مستخدم جديد وتحديد كلمة مرور.

- تنزيل برنامج "Second Life Viewer" لاستخدامه في تصفح "الحياة الثانية."
- اختيار شخصية "Avatar" للمشاركة والتفاعل داخل البيئة الإفتراضية.
- استكشاف الموقع الإفتراضي، والتعرف على المكتبات والمتاحف، والتفاعل مع الأفراد لتبادل المعرفة والخبرات.
- إجراء لقاء مع الدارسين في جزيرة افتراضية مخصصة لإجراء الجلسة التعليمية، باستخدام الصوت والصورة والفيديو.

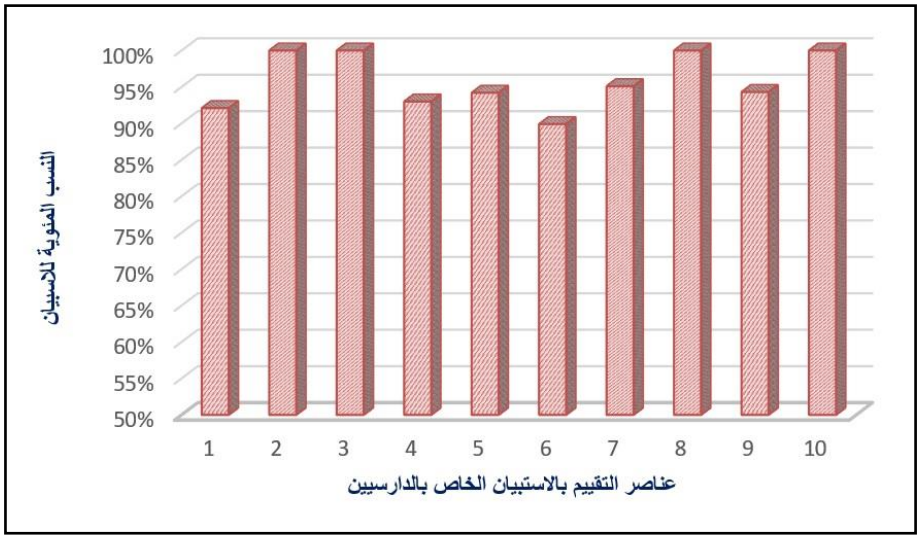
تسعى هذه التجربة إلى تحسين مهارات الدارسين وتوفير بيئة تعليمية تفاعلية، مما يساهم في تطوير مهاراتهم باستخدام تقنيات التعليم الحديثة.

ثانيًا : تصميم الإستبيان:

تم تصميم الإستبيان باستخدام مقياس ليكرت الخماسي لتقييم المحاضرة المقترحة. احتوت الإستبانة على عشرة أسئلة لتقييم الجلسة التعليمية، تم تقديم الإستبيان إلى (١٠) محكمين (أعضاء هيئة التدريس والدارسين).

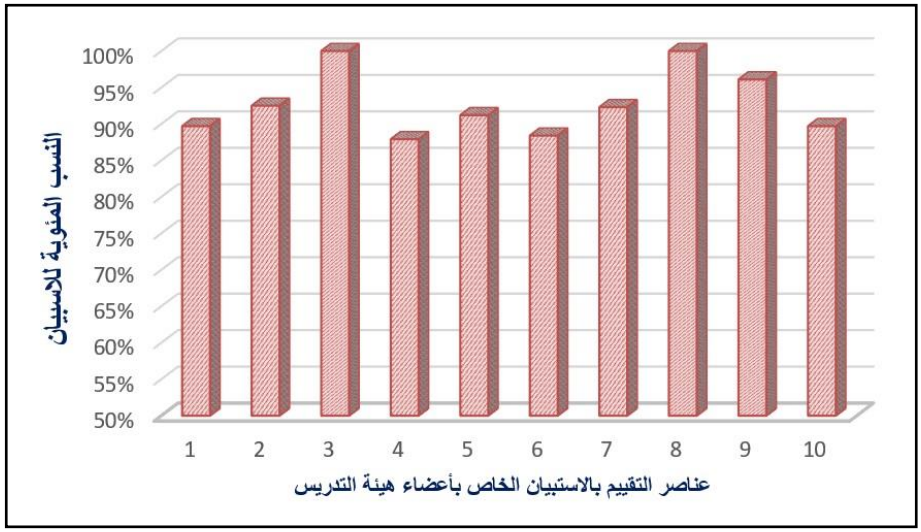
Results & Discussion:النتائج والمناقشة

بناءً على التجربة العملية التي تم تنفيذها باستخدام "الحياة الثانية Second) " (Life، قام الباحث بتقييم التجربة من خلال استبيان تم تصميمه باستخدام مقياس ليكرت الخماسي، حيث تم تقديم الإستبيان إلى (١٠) محكمين، بما في ذلك أعضاء هيئة التدريس والدارسين، لتقييم الجلسة التعليمية. فيما يلي عرض للنتائج والمناقشة بناءً على البيانات المتاحة. وكانت نتيجة التحكيم بالنسبة للدارسين، وكان متوسط نسبة التقييم للدارسين ٩٥.٩٪، كما هو موضح بشكل (٣) :



شكل (٣) رسم بيانى لتقييم الدارسين للتجربة

الشكل (٤) يوضح رسم بيانى لتقييم أعضاء هيئة التدريس، وكان متوسط نسبة التقييم لأعضاء التدريس ٩٢.٨٪.



شكل (٤) رسم بيانى لتقييم أعضاء هيئة التدريس للتجربة

النتائج:

- الجانب الإبتكاري لتطبيق "الحياة الثانية" أظهر المحكمين إعجابهم بالفكرة المبتكرة لاستخدام "الحياة الثانية" كمنصة تعليمية، حيث تم تقييم التطبيق الإفتراضي بشكل إيجابي من حيث إمكانية إجراء المحاضرات في بيئة تفاعلية عبر الإنترنت. تم تقدير قدرة هذه المنصة على تمكين المشاركين من التفاعل في بيئة تعليمية غير تقليدية.
- تقييم تقنية الصوت والصورة والفيديو: تلقى استخدام تقنيات الصوت والصورة والفيديو عبر "الحياة الثانية" تقييمات جيدة من المقيمين. وكان المشاركون قادرين على التفاعل بشكل واضح وفعّال مع المحاضر والطلاب الآخرين، مما ساهم في تحسين تجربة التعلم. ومع ذلك، تم الإشارة إلى أن بعض المشاكل التقنية مثل التأخير في الصوت أو الصورة كانت قد تؤثر أحيانًا على جودة التفاعل.
- تقييم فعالية التجربة التعليمية: حصلت التجربة على تقييمات إيجابية فيما يتعلق بالجانب التعليمي، حيث أشار المشاركون إلى استفادتهم من المحتوى المقدم والمناقشات التفاعلية. أظهر المقيمون تقديرًا للطريقة التي استطاع بها الباحث إشراك الدارسين باستخدام بيئة تفاعلية تمكنهم من التواصل والتفاعل مع بعضهم البعض.
- التفاعل والمشاركة: لوحظ أن مستوى التفاعل بين الدارسين كان مرتفعًا خلال الجلسة، حيث أبدوا رغبة قوية في المشاركة والتفاعل مع المحاضرة. ولكن بعض المشاركين أشاروا إلى الحاجة لمزيد من الوقت لإستكشاف المنصة الإفتراضية بعمق قبل الإنخراط في مثل هذه الجلسات.
- التحديات التقنية: على الرغم من التفاعل الجيد، أبدى بعض المشاركين بعض القلق بشأن التعقيد التكنولوجي المطلوب لاستخدام "الحياة الثانية". تم الإشارة

إلى أن بعض الدارسين قد يواجهون صعوبة في التنقل داخل المنصة أو استخدام بعض الأدوات الرقمية المتاحة، خاصة إذا كانت لديهم خبرة محدودة في استخدام مثل هذه التقنيات.

المناقشة:

- تأثير استخدام "الحياة الثانية" في التعليم الإفتراضي: أظهرت نتائج الاستبيان أن استخدام بيئة افتراضية مثل "الحياة الثانية" يمكن أن يوفر تجربة تعليمية تفاعلية ومرنة، وهو ما يعزز من مستوى التفاعل بين الطلاب والمحاضرين. استخدام تقنيات الصوت والصورة والفيديو يعزز من فعالية التجربة ويتيح تجربة غامرة للدارسين في بيئة لا تقتصر على الحدود الجغرافية.
- دور الإبتكار في تحسين التعليم: يعتبر الإبتكار في استخدام العالم الإفتراضي جزءًا أساسيًا من التجربة. النتائج تشير إلى أن المشاركين قد وجدوا أن استخدام هذه التقنيات أضاف بُعدًا جديدًا للتعلم، مما يساعد في فهم الموضوعات بطريقة تفاعلية وغير تقليدية. ولكن يتطلب هذا أيضًا توفير تدريب أو دعم إضافي للدارسين الذين قد يكون لديهم خلفية تكنولوجية ضعيفة.
- التحديات التقنية وتأثيرها على التجربة: على الرغم من الفوائد التي حققتها هذه التجربة، تظل التحديات التقنية عنصراً مهماً يجب أخذه في الاعتبار. التأخير في الصوت والصورة يمكن أن يقلل من فعالية التفاعل، كما أن المستخدمين الذين ليس لديهم خبرة كبيرة في التعامل مع البيئات الإفتراضيسة قد يواجهون صعوبة في التنقل أو المشاركة بشكل كامل في الجلسات. من المهم تطوير المنصة الإفتراضية بشكل يعالج هذه القضايا ويسهل على المشاركين التفاعل بكفاءة.

- التفاعل والمشاركة: من حيث التفاعل، أظهرت التجربة أن المشاركين أبدوا استعدادًا للمشاركة والتفاعل في بيئة "الحياة الثانية"، وهو ما يعكس أهمية تقديم تجربة تعليمية تفاعلية حيث يتمكن الطلاب من تبادل الأفكار والمعلومات بشكل غير تقليدي. ومع ذلك، يتعين أن يتاح للمشاركين المزيد من الوقت لاستكشاف الأدوات والوظائف المتاحة في المنصة.

التوصيات :

- تحسين التقنيات المستخدمة: ينبغي تحسين بعض الجوانب التقنية لتقليل التأخير في الصوت والصورة، مما يعزز من تجربة التفاعل بين المشاركين.
- توفير تدريب على استخدام المنصات الإفتراضية: من المفيد توفير دورات تدريبية للمشاركين قبل البدء في مثل هذه التجارب لضمان أنهم يمتلكون المهارات اللازمة لاستخدام المنصة الافتراضية بشكل فعّال.

بناءً على النتائج المستخلصة من التجربة، يُظهر البحث أن استخدام البيئة الإفتراضية مثل "الحياة الثانية" يمكن أن يكون له تأثير إيجابي في تعزيز التجربة التعليمية، ولكنه يحتاج إلى معالجة التحديات التقنية لضمان استفادة أفضل لجميع المشاركين.

المراجـع Reference

المراجع العربية

- حسن شحاتة : "التعليم الإلكترونى وتحرير العقل"، دار العالم العربى، الطبعة الأولى، ٢٠١٠م.
- سيد محمد صلاح: "الحقيقة الإفتراضية كمقرر تعليمى لدراسى التصميم الصناعى", رسالة دكتوراه الفلسفة في الفنون التطبيقية، تخصص التصميم الصناعى، جامعة حلوان، القاهرة، ٢٠١٤م.
- محمد إبراهيم الدسوقى، مصطفى محمود عارف، هند محمود علي قاسم، ٢٠١٨، "توظيف الحياة الثانية فى تدريب تلاميذ المرحلة الإبتدائية على إستخدام مصادر التعلم"، (١١١٠-٢٤١١) مجلة كلية التربية بنها، المجلد ٢٩، العدد ١١٦ .

English References

- Alicia Stewart, 2014, THE NEW LITERACY OF SECOND LIFE AND ITS IMPACT ON THE FIRST LIFE: A QUALITATIVE MEDIA ANALYSIS , Published by ProQuest LLC (2014). Copyright in the Dissertation held by the Author. Microform Edition © ProQuest LLC.
- Bernardo, N., Duarte, E. (2023). Industrial Design Education and Immersive Virtual Reality: Perceptions on Utility and Integration. In: Marcus, A., Rosenzweig, E., Soares, M.M. (eds) Design, User Experience, and Usability. HCII 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 14031. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35696-4_27.
- Hargis, Jace. (2008). A SECOND LIFE FOR DISTANCE LEARNING.- Turkish Online Journal of Distance Education, pp. 57- 63.- Retrieved: Jan. 15,2011.
- Jennifer M. Vandiver, Joshua L. Stanley, EdD, Dean , 2024, EDUCATORS' EXPERIENCES INTEGRATING SECOND LIFE INTO HIGHER EDUCATION: A CASE STUDY , © Jennifer M. Vandiver, 2024.
- Rashid Sadki , 2024, Virtual Reality Studio for Collegiate Industrial Design Education, University of Cincinnati.
- Zeynep Uzun, 2024. SPATIAL EXPERIENCE IN METAVERSE EXHIBITIONS: A COMPARATIVE ANALYSIS OF REALITY-BASED AND VIRTUALITY-BASED DESIGN APPROACHE.

Egyption Journal
For Specialized Studies
Quarterly Published by Faculty of Specific Education, Ain Shams University

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

Board Chairman
Prof. Osama El Sayed
Vice Board Chairman
Prof . Dalia Hussein Fahmy
Editor in Chief
Dr. Eman Sayed Ali
Editorial Board
Prof. Mahmoud Ismail
Prof. Ajaj Selim
Prof. Mohammed Farag
Prof. Mohammed Al-Alali
Prof. Mohammed Al-Duwaihi
Technical Editor
Dr. Ahmed M. Nageib
Editorial Secretary
Laila Ashraf
Usama Edward
Zeinab Wael
Mohammed Abd El-Salam

Correspondence:
Editor in Chief
365 Ramses St- Ain Shams University,
Faculty of Specific Education
Tel: 02/26844594
Web Site :
https://ejos.journals.ekb.eg
Email :
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

ISBN : 1687 - 6164
ISNN : 4353 - 2682

Evaluation (July 2024) : (7) Point
Arcif Analytics (Oct 2024) : (0.4167)
VOL (13) N (46) P (5)
April 2025

Advisory Committee

Prof. Ibrahim Nassar (Egypt)
Professor of synthetic organic chemistry
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Osama El Sayed (Egypt)
Professor of Nutrition & Dean of
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Etidal Hamdan (Kuwait)
Professor of Music & Head of the Music Department
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. El-Sayed Bahnasy (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Badr Al-Saleh (KSA)
Professor of Educational Technology
College of Education- King Saud University

Prof. Ramy Haddad (Jordan)
Professor of Music Education & Dean of the
College of Art and Design – University of Jordan

Prof. Rashid Al-Baghili (Kuwait)
Professor of Music & Dean of
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. Sami Taya (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Suzan Al Qalini (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Abdul Rahman Al-Shaer (KSA)
Professor of Educational and Communication
Technology Naif University

Prof. Abdul Rahman Ghaleb (UAE)
Professor of Curriculum and Instruction – Teaching
Technologies – United Arab Emirates University

Prof. Omar Aqeel (KSA)
Professor of Special Education & Dean of
Community Service – College of Education
King Khaild University

Prof. Nasser Al- Buraq (KSA)
Professor of Media & Head od the Media Department
at King Saud University

Prof. Nasser Baden (Iraq)
Professor of Dramatic Music Techniques – College of
Fine Arts – University of Basra

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in
education (OISE) at the university of Toronto and
consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus,
university technology