جامعة الأزهر
كلية اللغة العربية بأسيوط
المجلة العلمية

مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: دراسة تجريبية جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجًا

Students' Skills in Documents, Libraries and Information Departments Towards the Use of Virtual Learning Environments Applications: A Pilot Study by Al-Azhar

إعداد
د. أحمد إسماعيل بغدادي
مدرس علم المكتبات والمعلومات بكلية اللغة العربية
جامعة الأزهر

(العدد الرابع والأربعون)
(الإصدار الثاني-نوفمبر)
(الجزء الرابع (1446هـ /2025م)

الترقيم الدولي للمجلة (ISSN) 2536- 9083

مـهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: دراسة تجريبية جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجاً

د. أحـمـد إسـمـاعيـل بـغـدادي

مـدرس عـلم المكتبات والمعلومات بكلية اللغة العربية جامعة الأزهر.

البريد الإلكتروني : ahmedismail201@yahoo.com

الملخص

تستهدف الدراسة رصد مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وذلك في ضوء بيان خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، واستكشاف سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وقياس دوافع ومبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وبيان مجالات استخدام خدماتها، والكشف عن منصات تنمية المهارات الافتراضية، واستعراض المهارات التقنية المتوافرة لديهم، والتعرف على معوقات مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية، كما اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي والتجريبي، ومن أبرز نتائج الدراسة: أن الدورات التدريبية تعد من أكثر المصادر فاعلية في تنمية مهارات الطلاب في التعامل مع بيئات التعلم الافتراضية، حيث بلغت نسبة الطلاب الذين يعتمدون عليها (56.86%) في المجموعة الأولى، و(27.45%) في المجموعة الثانية، بينما كانت النسبة أقل في المجموعة الضابطة (12.00%). وتؤكد هذه النتائج على الحاجة إلى توفير المزيد من الدورات التدريبية للطلاب خاصة للمجموعات التي تعاني من ضعف في هذه المهارات، وأن الدوافع التعليمية تُعد عاملًا رئيسيًا لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية بين طلاب المجموعة الأولى، حيث سجلت نسبة (43.14%)، بينما انخفضت النسبة إلى (9.80%) في المجموعة الثانية و(6.00%) في المجموعة الضابطة، وهذه النتائج تبين أن الطلاب

في المجموعة الأولى أكثر وعيًا بأهمية بيئات التعلم الافتراضية في تحقيق أهدافهم الأكاديمية مقارنة بالمجموعات الأخرى، ومن أبرز توصيات الدراسة: ضرورة تحديث المحتوى التعليمي باستمرار لضمان ملاءمته لاحتياجات الطلاب والتخصص المتغيرة، والعمل على مواكبة التطورات الحديثة في التخصصات المختلفة، وتصميم برامج تدريبية تقنية تستهدف الطلاب ذوي المستويات المنخفضة لتعزيز مهاراتهم في استخدام التطبيقات التعليمية في البيئة الافتراضية مما يسهم في تقليل الفجوة بين مستويات المهارات والتخصص العلمي.

الكلمات المفتاحية: مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات، مهارات بيئات التعلم الافتراضية، المهارات الافتراضية، مهارات التعليم الافتراضي، مهارات التعلم الإلكتروني.

Students' Skills in Documents, Libraries and Information Departments Towards the Use of Virtual Learning Environments Applications: A Pilot Study by Al-Azhar University Assiut Branch

Dr. Ahmed Ismail Baghdadi
Assistant Professor, Library and information ,Faculty of Arabic Language - Al-Azhar University
Email: ahmedismail201@yahoo.com

Abstract:

The study aims to monitor students' skills in documents, libraries and information departments towards the use of virtual learning environments applications in light of the characteristics of students' interaction with virtual learning environments, explore how students learn about the applications of virtual learning environments, and measure the motivations and justifications for using the applications of virtual learning environments, Demonstrating areas of use of virtual learning environment application services and types, and disclosure of virtual application skills development platforms, Review the technical skills and requirements of the Documentation, Library and Information Section students and to identify the skills constraints of using the Department's students for applications in virtual learning environments, The study was also based on the "descriptive and experimental" curriculum. Training courses are one of the most effective sources in developing skills to deal with virtual learning environments, with 56.86% of students relying on them in the first group, and 27.45% in the second group, while the percentage is lower in the control group (12.00%). These results underscore the need to provide more courses for students, especially for groups with poor skills. Educational motivations are a key factor for the use of

virtual learning environments among first-group students, with a rate of 43.14%, while the ratio fell to 9.80% in the second-group and 6.00% in the control group. These results show that students in the first group are more aware of the importance of virtual learning environments in achieving their academic goals than other groups. Its recommendations include: the need to constantly update academic content to ensure that it is suited to students' changing needs, and to keep abreast of recent developments in different disciplines. and the design of technical training programmes targeting students with low levels, to enhance their skills in using educational applications, thereby contributing to reducing the digital divide.

Keywords: Students' Skills in Documents, Libraries and Information Departments , Virtual Learning Environments Skills , Virtual Skills , Virtual Learning Skills , E-Learning Skills.

تمهيد

تعرف المهارة بأنها القدرة والمعرفة والخبرة اللازمة للأداء والقيام بعمل أو شيء ما بشكل جيد وتعد المهارة نوعا من العمل الذي يتطلب معرفة وتدريبا وفقا لمنهج معين، وذلك لكونها خليطًا من المعرفة والصفات الشخصية والقدرات التي تم تطويرها خلال مراحل عمليات التعلم، وقد أشار بعضهم إلى أن المهارة قدرة الشخص وخبرته في أداء مهمّة معيّنة، حيث تأتي هذه القدرة من خلال التعلّم الممنهج ؛ والممارسة والتدريب المستمر، بينما تمتد المهارة لتشمل مختلف المجالات الحياتية، سواء في المسارات الأكاديمية والمهنية والتعليمية والحياتية، حيث نجد مهارات الكتابة، والاستماع والاستيعاب، ومهارات التواصل، ومهارات العمل مع الفريق ومهارات القيادة وغيرها من المهارات التي تكتسب من خلال التدريب والممارسة، ونظرًا لسعة مجالاتها " المهارات " وعدم وجود أيّ معايير أو شروط لامتلاكها فهي قابلة

للاكتساب من قبل الجميع دون استثناء، لكنها مع ذلك تتطّلب الكثير من الوقت لتطويرها وتنميتها في الاتجاه الصحيح . (الزهرانى ، 2020م).

وفي ضوء ذلك، يُعَدّ استخدام تطبيقات بيئات التعليم الافتراضية من أبرز وأهم تطبيقات تقنيات المعلومات وأكثرها إثارة، وأسرعها تطورًا، إذ تُعَدّ وسيلة متميزة وسريعة لاكتشاف كيفية سير العملية التعليمية، فمن خلالها، يتعايش المتعلم مع العالم الواقعي افتراضيًا عبر تطبيقات شاملة ومتعددة تغطي جميع الجوانب المتعلقة بالموقف الدراسي، كما تُمكِّن بيئة التعلم الافتراضية من ربط ما يجري خارج محيطها من أحداث بالواقع الحقيقي في الموقف التعليمي. (محمد ، 2022م).

وعلى الرغم من جميع الإمكانات التي توفرها تطبيقات بيئات التعليم الافتراضية، فإن هناك العديد من العوائق التي تحول دون استخدامها وتوظيفها في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات، ولتجاوز هذه العوائق، سواء كانت مهاريه أو فنية أو إدارية أو مالية، ولا بد من تضافر الجهود لدعم ومساندة النظام التعليمي القائم في هذه الأقسام، لذلك أصبح الإلمام بهذه التقنية أمرًا مهمًا للطلاب وضروريًا لأعضاء هيئة التدريس من أجل الاستغلال الأمثل لها في جميع الجوانب التعليمية في تخصص الوثائق والمكتبات والمعلومات، حيث تُمثل هذه التقنية وسيط العرض المشترك بين مختلف البيئات التعليمية، وأصبحت خدماتها متاحة وحاضرة بقوة في الجامعات العالمية، وفي بعض الجامعات المصرية.

أولا: الإطار المنهجي للدراسة:

1/ مشكلة الدراسة :

ترتكز إشكالية الدراسة الحالية على ملاحظة "الباحث" لظاهرة انخفاض مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر "فرع أسيوط" نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، بالإضافة إلى محدودية التوجه نحو توظيفها في التدريبات الميدانية والمقررات التطبيقية، ويتضح ذلك عند طرح تكليفات تعليمية

تستهدف الاعتماد على تلك المهارات التقنية في تنفيذ المهام المطلوبة، كما يُلاحظ انخفاض دور المحتوى الدراسي في تنمية المهارات المتعلقة باستخدام تطبيقات البيئات الافتراضية، إلى جانب ضعف البنية التحتية لتلك التطبيقات المتاحة داخل بيئة الدراسة، وينعكس هذا القصور على المسؤولية التخصصية لقسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لعدم تقديمه خطة تنفيذية واضحة تحدد المهارات المستهدف إكسابها للطلاب، سواء من خلال المحتوى الدراسي أو عبر البرامج التدريبية.

2/ أهميـــة الدراســـة:

تتشكل أهمية الدراسة في سعيها نحو تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات محل الدراسة نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، واكتساب مهارات التعلم المستمر، بالإضافة إلى تقديم حلول ومقترحات تتعلق بتفعيل تطبيقات تعليمية يكون لها أثر تعليمي يضيف إلى التخصص العلمي للطالب، وتنمية مهارات استخدامها وتعلم طرق وأساليب وممارسات جديدة في مجال الوثائق والمكتبات والمعلومات، بالإضافة إلى توجيه الاهتمام نحو الاستعانة بالتطبيقات الافتراضية في دعم المواقف التعليمية، ويمكن إيجاز أهمية الدراسة في التالي :

1. توجيه أنظار المسئولين إلى معوقات استخدام تطبيقات البيئة الافتراضية بالمؤسسات الجامعية، والعمل على حلها بما يتناسب مع الواقع والمهارات المتوافرة لدى الطلاب ومقومات البيئة التعليمية.
2. تضيف الدراسة بُعداً تطبيقياً من خلال إعداد برنامج تدريبي يهتم بالمهارات التقنية لاستخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بصورة تتطلع نحو تنمية قدرات الكوادر الطلابية في التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات.
3. تنمية المهارات الرقمية للطلاب وتطوير العملية التعليمية مما يعزز من كفاءة التعلم باستخدام بيئات تفاعلية تنمي استيعابهم للمفاهيم الأكاديمية والتطبيقية في تخصص الوثائق والمكتبات والمعلومات.

4. تأهيل الكوادر للمستقبل بما يتناسب مع متطلبات سوق العمل في مجالات الوثائق والمكتبات والمعلومات، وبما يواكب التطورات الدولية في مجالات إدارة المعرفة وتنميتها بالأقسام العلمية.

3/ أهداف الدراسة :

يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في " استكشاف مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية " وذلك من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية:

1. رصد خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
2. استكشاف طرق معرفة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
3. قياس الدوافع والمبررات لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
4. تحديد مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية وأنواعها المختلفة.
5. الكشف عن المنصات التي تساهم في تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو التطبيقات الافتراضية.
6. استعراض المهارات التقنية المتوفرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات، ومتطلبات تنميتها.
7. التعرف على معوقات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

4/ فروض الدراســـــة:

يتبلور الفرض الرئيسي للدراسة في أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وذلك تبعًا لمستوى التدريب المسبق، والخلفية التقنية، ومدى توفر البنية التحتية الرقمية اللازمة "، ويمكن بيان فروض الدراسة الفرعية من خلال الآتي:

1. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوى مهارات التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية وكفاءة استخدامها لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.
2. يعاني بعض طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات من نقص في المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، مما يؤثر على مدى استفادتهم منها.
3. تتعدد دوافع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وتشمل الدوافع الأكاديمية، والبحثية، والتقنية، والاجتماعية.
4. تختلف مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية وفقاً لنوع التطبيق وأهدافه التعليمية.
5. تساهم منصات تنمية المهارات الرقمية في تحسين قدرة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات على التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بفعالية.
6. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب من حيث امتلاكهم للمهارات التقنية اللازمة لاستخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، مما يستدعي تطوير برامج تدريبية لسد الفجوات المهارية.
7. يواجه طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات معوقات متعددة في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وتشمل هذه المعوقات تحديات تقنية، وإدارية، وبشرية، وضعف البنية التحتية الرقمية.

5/ مجال الدراسة وحدودها:

- تلتزم الدراسة الحالية بحدود واضحة، وهى:

1. الحدود الموضوعية: ترتكز الاتجاهات الموضوعية للدراسة في: مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية ومدى انعكاسها على العملية التعليمية، وذلك في ضوء دراسة خصائص مهارات التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وسبل معرفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، ودوافع ومبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، ومجالات استخدامها، ومنصات تنمية المهارات الافتراضية، ومعوقات مهارات استخدام تطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية .
2. الحدود المكانية: تنحصر الحدود المكانية للدراسة في "محافظة أسيوط" جامعة الأزهر – كلية اللغة العربية : قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.
3. الحدود الزمنية: تمتد الدراسة في حدودها الزمنية خلال الفترة من بداية الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي (2024م /2025م) وحتى نهاية الفصل الدراسي الأول، وهى انتهاء مرحلة التطبيق العملي للدراسة.

6/ منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة "المنهج الوصفي والتجريبي" ؛ حيث يختص المنهج الوصفي لوصف ما هو كائن وتفسيره، وتم استخدام هذا المنهج لفهم الظواهر أو المشكلات بطريقة علمية، ومن ثم الوصول إلى تفسيرات منطقية لها دلائل وبراهين تمنح "الباحث" القدرة على وضع أطر محددة . (دباب، 2019م). أما المنهج التجريبي" فيتمثل في معرفة أثر المتغير المستقل على المتغيرات التابعة، وتم استخدام المنهج التجريبي في البحث الحالي للكشف عن العلاقة بين المتغيرات " وباعتباره أنسب المناهج لهذه النوعية من الدراسات المختصة " بقياس مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، حيث يهتم

بوصفها وصفا دقيقا بصورة أولية وإعطائها وصفاً رقمياً للتوصل إلى نتائج أكثر دقة (ابراهيم، 2023م). وفى ضوء ما سبق تم قياس مستوى المهارات المكتسبة بين فئات عينة الدراسة، وتحليلها ، وذلك من خلال الإجراءات التالية :

1. تم بحث الإنتاج الفكري المتعلق بالدراسة وإعداد الجانب النظري المبين لمفاهيم الدراسة.
2. تم إعداد استبيان (للقياس القبلي) لواقع مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات تجاه تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
3. تم إعداد قائمة مهارات تستهدف تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات تجاه تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
4. تم تطبيق قائمة مهارات على (المجموعة التجريبية الأولى) من طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات محل الدراسة.
5. تم تطبيق الاستبيان للقياس البعدي لمستوى مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات تجاه تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات الثلاث التجريبية والضابطة .

7/ مجتمع الدراسة:

ينحصر مجتمع الدراسة في "طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بكلية اللغة العربية جامعة الأزهر فرع أسيوط " ويشتمل مجتمع الدراسة على شعبتي الوثائق والمكتبات بالكلية، ويمكن استعراض مفردات مجتمع الدراسة للعام الجامعي 2024م/2025م كما هو موضح في الجدول الآتي :

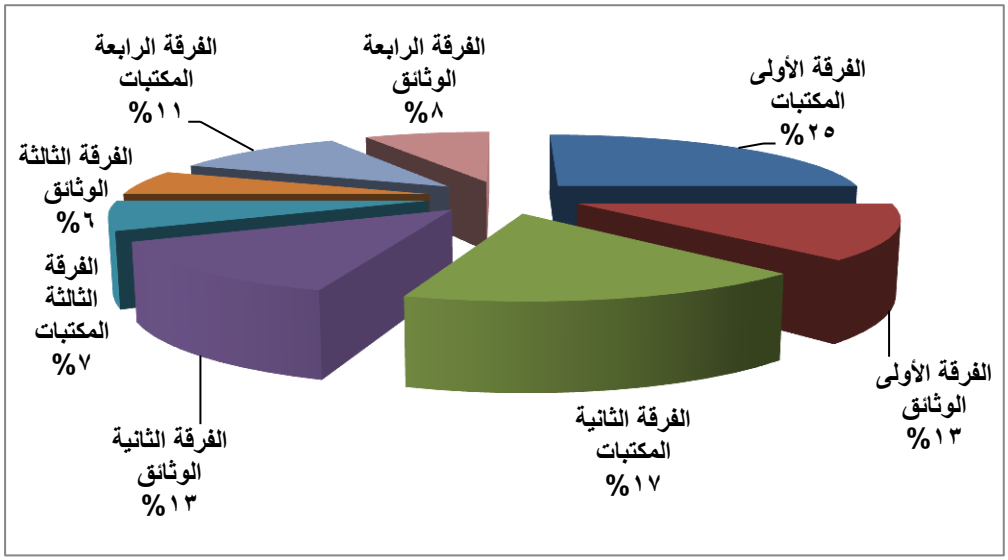
الجدول رقم (1) مفردات مجتمع الدراسة للعام الجامعي 2024م/2025م

الفرقة الدراسية	التخصص الدراسي	العدد	النسبة المئوية لكل شعبة	الإجمالي العددي لكل فرقة	النسبة المئوية لكل فرقة
الفرقة الأولى	المكتبات	378	25%	566	38%
	الوثائق	188	13%		
الفرقة الثانية	المكتبات	253	17%	450	30%
	الوثائق	197	13%		
الفرقة الثالثة	المكتبات	103	7%	192	13%
	الوثائق	89	6%		
الفرقة الرابعة	المكتبات	157	11%	278	19%
	الوثائق	121	8%		
الإجمالي		1486	100%	1486	100%

8/ عينـــة الدراسة وخصائصها:

العينة هي جزء ممثل لمجتمع البحث الأصلي لتحقق أغراض البحث، حيث تغني "الباحث" عن مشقة دراسة المجتمع الكلى، حيث أشارت "الأساليب والجدول الإحصائية" المحددة لحجم عينة الدراسة أنه في حالة وصول حجم مجتمع الدراسة إلى (1486) فإن الحجم المناسب للعينة المختارة للدراسة؛ والممثلة لها تتجسد في (152) بنسبة(10.2%) وبمستوى ثقة يصل إلى(98%) وبمعدل خطأ(5%) و ذلك للحصول على نتائج أكثر دقة، وتقليل مستوى الخطأ المسموح به (مصطفى، 2019م). ومع تعدد أنواع العينات المستخدمة في الدراسات الميدانية مثلت "العينة العشوائية الطبقية" أفضل أنواع العينات، وأكثرها دقة في تمثيل المجتمع المدروس غير المتجانس، من حيث الصفة، أو الصفات المتنوعة داخل مجتمع الدراسة (خدوج، 2019م). كما يمكن بيان حجم مجتمع الدراسة كما هو مبين في

الجدول الآتي :



الشكل رقم (1) مؤشرات حجم مجتمع الدراسة.

وفى ضوء ما سبق تم اختيار(10.2%) من كل فرقة دراسية، وهذا الاختيار تم بناء على حجم ومؤشر كل مستوى دراسي بالقسم ، وذلك في ضوء محددات العينة العشوائية الطبقية، كونها إحدى طرق المعاينة العشوائية التي تُستخدم لضمان تمثيل كامل ومتوازن لجميع الفئات داخل مجتمع الدراسة، ويتم تقسيم المجتمع إلى طبقات (مجموعات فرعية) متجانسة بناءً على خصائص معينة، وبما أن العينة (152 طالبًا) تم الاختيار بأسلوب العينة الطبقية العشوائية من إجمالي مجتمع الدراسة (1486 طالبًا)، حيث تم توزيع العينة وفقًا لنسب التمثيل في المجتمع الأصلي، وتم اتباع خطوات تحديد العينة الطبقية العشوائية وفقًا للتالي:

1. تم تحديد الطبقات المناسبة، حيث تم تقسيم مجتمع الدراسة إلى طبقات وفقًا للسنة الدراسية (الأولى، الثانية، الثالثة، الرابعة). ومستوى المهارات التقنية (عالية، متوسطة، ضعيفة).

2. تم حساب نسبة كل طبقة من إجمالي المجتمع (1486 طالبًا) حيث تم توزيع طلاب القسم وفقًا للسنوات الدراسية كما يلي:

$$\text{النسبة} = \left(\frac{\text{عدد الطلاب المطلوب في الفرقة}}{\text{إجمالي طلاب الفرقة}}\right) \times 100$$

مثال للفرقة الأولى:

$$10.25\% = 100 \times \left(\frac{58}{566}\right)$$

3. تم تحديد عدد الطلاب في العينة من كل طبقة؛ حيث تم حساب حجم العينة لكل سنة دراسية بناءً على النسبة المئوية لكل طبقة من المجتمع الأصلي: حيث تم تطبيق هذه النسبة لكل فرقة كما يلي:

الفرقة الأولى: 10.25% الفرقة الثانية: 10.22%

الفرقة الثالثة: 10.42% الفرقة الرابعة: 10.07%

4. تم الاختيار العشوائي داخل كل طبقة بعد تحديد عدد الأفراد من كل طبقة، وتم اختيار الطلاب بشكل عشوائي من كل سنة دراسية لضمان العدالة والموضوعية، وتم استخدام طريقة السحب العشوائي لضمان التوزيع العادل.

- تقسيم عينة الدراسة المختارة : في ضوء تنفيذ الدراسة بشكل منهجي ودقيق، تم تقسيم العينة إلى ثلاث مجموعات بناءً على نوعية التدريب أو المعالجة التي سيتلقاها الطلاب في الدراسة، ويمكن تقسيمهم إلى:

1. المجموعة التجريبية الأولى (المجموعة الأولى): هذه المجموعة ستحصل على تدريب متقدم في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
2. المجموعة التجريبية الثانية (المجموعة الثانية): هذه المجموعة ستحصل على تدريب أساسي في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
3. المجموعة الضابطة (المجموعة الثالثة): هذه المجموعة ستعمل بدون أي تدريب أو تدخل وستكون بمثابة مجموعة مقارنة للمجموعتين التجريبيتين.

- إجـراءات التطبيـق القبلـي والبعـدي لقيـاس مهـارات طـلاب قسـم الوثـائق والمكتبـات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:
- تطبيق اختبار قبلي (Pre-test): تم تطبيق اختبار قبلي لقياس المهارات التقنية للطلاب قبل أي نوع من التدخل أو التدريب، والهدف من الاختبار القبلي هو قياس المستوى الأولي للمهارات لدى الطلاب في التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

إجراءات القياس القبلي: تم إعداد الاختبار القبلي: إعداد اختبار تقني شامل لقياس المهارات المتعلقة بالتعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، مثل:

أ- القدرة على استخدام منصات مثل Moodle، Blackboard، Google Classroom.

ب- مهارات التواصل عبر الإنترنت (المنتديات، الاجتماعات الافتراضية).

ت- مهارات تصفح المحتوى الرقمي.

ث- مهارات البحث في بيئات التعلم الافتراضية.

تم إجراء الاختبار في بيئة مراقبة للتأكد من نزاهته على جميع الطلاب في المجموعات الثلاث (التجريبية والضابطة) وإجراء الاختبار في نفس الوقت وبنفس الطريقة.

- تطبيق التدريب (للمجموعات التجريبية فقط): بعد إجراء الاختبار القبلي، تم تدريب المجموعات التجريبية بناءً على نوع التدريب المقدم.

1. المجموعة التجريبية الأولى (التدريب المتقدم): تدريب شامل على مهارات استخدام المنصات المتقدمة والمحتوى المتنوع في بيئات التعلم الافتراضية.
2. المجموعة التجريبية الثانية: (التدريب الأساسي): تدريب مبسط يركز على المهارات الأساسية مثل: تسجيل الدخول، وتصفح المحتوى، والمشاركة في الأنشطة التعليمية.
3. المجموعة الضابطة: ولم تتلق أي نوع من التدخل أو التدريب.

- **تطبيق القياس البعدي (Post-test): بعد تنفيذ التدريب للمجموعات التجريبية، تم تطبيق اختبار بعدي لقياس التغيرات في المهارات بين المجموعات، وذلك لمعرفة تأثير التدريب على استخدام الطلاب لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.**
  - **إجراءات القياس البعدي:**

أ- تم إعداد قياس بعدي: كان مشابهًا للقياس القبلي، لكن مع تركيز أكبر على المهارات المتقدمة التي تعلمها الطلاب خلال التدريب.

ب- تم تنفيذ القياس البعدي: بعد أن تم التدريب للمجموعات التجريبية، وتطبيق الاختبار على المجموعات الثلاث (التجريبية والضابطة) بنفس الطريقة التي تم فيها الاختبار القبلي.

ت- مقارنة النتائج: بعد جمع نتائج الاختبارات (القبلية والبعدية)، تم مقارنة التحسن في المهارات بين المجموعات الثلاث، وذلك لتحديد تأثير التدريب على المهارات التقنية للطلاب.

ث- تم إجراءات تحليل البيانات: تحليل نتائج للقياس القبلي والبعدي باستخدام الأساليب الإحصائية مثل: التحليل التباييني (ANOVA) للمقارنة بين المجموعات الثلاث (التجريبية والضابطة) قبل وبعد التدريب، واختبار ت (t-test) لمقارنة الفرق بين النتائج القبلية والبعدية داخل المجموعة الواحدة، والتحقق من الفروق بين المجموعات، وتحليل الفرق بين المجموعات لمعرفة مدى تأثير كل نوع من التدريب على المهارات التقنية للطلاب من خلال استخدام المقياس الثلاثي.

ج- استنتاج النتائج: بناءً على تحليل البيانات، تم استنتاج مدى فعالية التدريب المتقدم والتدريب الأساسي مقارنةً بين المجموعات الثلاث (التجريبية والضابطة) في تحسين مهارات الطلاب في التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

9/ أدوات جـمـع الـبيانـات:

- ✓ اعتمد الباحث في جمع البيانات اللازمة للدراسة على الأدوات الآتية:

الاستبيان : يمثل أداة لجمع البيانات اللازمة للدراسة من خلال سلسلة من التساؤلات المتصلة بالجوانب المختلفة لموضوع الدراسة؛ بهدف المساعدة في رصد مهارات بيئات التعلم الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات محل الدراسة بصورة أولية لرصد الواقع ؛ تمهيدا لتطبيق البرنامج التدريبي لتنمية مهارات الطلاب، وطرحه مرة أخرى لقياس التغيرات أو مستوى المهارات المكتسبة في ضوء البرنامج التدريبي. (محمد ن.، 2016م). حيث اشتمل على النقاط الآتية :

1. خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية .
2. سبل معرفة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
3. دوافع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية .
4. تمثيل تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من وجهة نظر طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.
5. مبررات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
6. مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
7. مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات .
8. منصات تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات حول التطبيقات الافتراضية.

9. مؤشرات المهارات التقنية المتوافرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.
10. متطلبات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات من تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية .
11. معوقات مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية .

قائمة المهارات : هي مجموعة من المهارات المتعلقة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات، وتم تحديدها من خلال المتغيرات الأولية للدراسة ووفق ما تم رصده من المهارات المنخفضة لدى الطلاب في ضوء التطبيق القبلي لاستبيان الدراسة (محمد ، 2021م). حيث ارتكزت على المهارات الآتية:

1. مهارات استخدام مصادر المعلومات في بيئات التعلم الافتراضية.
2. مهارات استخدام منصات تنمية المهارات في تخصص الوثائق والمكتبات والمعلومات.
3. مهارات استخدام أنواع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
4. مهارات استخدام التقنيات فى بيئات التعلم الافتراضية.

الأدوات المساعدة: (الملاحظة المقننة): يقصد بها ملاحظة " وملاحظة الظواهر كما تحدث تلقائياً في ظروفها الطبيعية، وإخضاعها للضبط العلمي، (المقابلات الشخصية) : وهى محادثة موجهة يقوم بها الباحث مع أشخاص من مجتمع الدراسة هدفها استثارة أنواع معينة من المعلومات لاستغلالها في بحثه، وهى تتميز بالتواصل المباشر، وتعد هذه الأداة من الأدوات المهمة في البحوث الميدانية (عبدالنعيم، 2021م).

أدوات المعالجة الإحصائية: تم الاعتماد على برنامج (SPSS) في المعالجات الإحصائية للبيانات التي تم التوصل إليها من خلال أدوات جمع

البيانـــات، وذلـــك لإنجـــاز مختلـــف المعالجـــات الإحصـــائية، بالصـــورة المحققـــة لأغراض الدراسة، واستخلاص النتائج المستهدفة (جرودي، 2017م).

أســـلوب صـــياغة الاستشـــهادات المرجعيـــة: تـــم الاعتمـــاد فـــى صـــياغة الاستشـــهاد المرجعـــي علـــى أســـلوب الجمعيـــة الأمريكيـــة للغـــات (APA) ســـواء فـــي الحاشـــية أو فـــي قائمـــة المصـــادر والمراجـــع، وذلـــك نظـــرا لشـــهرته الواســـعة، ومرونتـــه وســـهولته وبهـــدف توحيـــد صـــياغة الاستشـــهادات المرجعيـــة (ســـليمان، 2021م).

10/ مـصطلحـات الـدراســة:

1. المهارة Skill: بأنها: "القدرة على القيام بعملية معينة بدرجة من السرعة والإتقان مع اقتصاد في الجهد المبذول" (المعجم الموحد لمصطلحات التواصل اللغوى، 2022م).
2. بيئة التعلم الافتراضية: virtual learning environment أنها امتداد منطقي للتقدم التكنولوجي للحاسوب، فهي بيئة يتم إنتاجها من خلال الحاسوب حيث تُمكن المستخدم من التفاعل معها سواء كان ذلك بتفحص ما تحتويه هذه البيئة من خلال حاستي البصر والسمع أو بالمشاركة والتأثير فيها بالقيام بعمليات تعديل وتطوير (المعجم الموحد لمصطلحات التقنيات التربوية والحاسوبية، 2015م).
3. تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: Virtual Learning Environments Applications يمكن تعريفها إجرائيًا: بأنها بيئة اتصال تشاركية عبر الإنترنت، يتم تصميمها وإنشاؤها على بعض تطبيقات الحوسبة السحابية، في ضوء احتياجات وخصائص أخصائي المكتبات والمعلومات، بشكلٍ متزامن وغير متزامن، ويتوافر بها العديد من أدوات الاتصال والمشاركة بهدف تسهيل تواصل الأخصائيين ومدربهم، بما يتفق مع احتياجاتهم، ويحقق أهداف التعلمية.

11/ الدراســـات السابقـــة:

تعد مراجعة الدراسات العلمية أحد أهم المرتكزات الأساسية التي يعتمد عليها الباحث اختيار المناهج المناسب لدراسته، وطرق معالجة المتغيرات المتعلقة بالمجتمع المدروس، وتمثل بنية للأبعاد ذات العلاقة بمتغيرات الدراسة؛ لبناء صلات قوية بين الدراسة والدراسات السابقة، لذا تم إجراء مسح حول موضوع الدراسة الحالية من أجل تقديم نظرة شاملة على الأدبيات التي اهتمت بمجال الدراسة، وتحديد موقع الدراسة الحالية من خريطة الدراسات السابقة، ومدى إمكانية الاستفادة في موضوع الدراسة الحالية (الهلالي، 2021م). فمن خلال البحث المستفيض، حول " مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجا" وبتصفح المواقع الإلكترونية العربية، والأجنبية، في محاولة للعثور على دراسات علمية باللغة العربية واللغة الأجنبية، في قواعد البيانات (ERIC-SPRINGER , LISA - JSTOR - Proquest Emerald Science Direc -Digital library ACML - SCOPUS)، وتصفح "قاعدة الهادي، وفهرس اتحاد المكتبات بالجامعات المصرية، ومحرك البحث العلمي من Google Scholar، وقواعد بنك المعرفة المصري، عن الدراسات التي أجريت في اتجاهات الدراسة الحالية، وذلك من خلال استخدام المصطلحات الآتيـــة.

الجدول رقم (2) مصطلحات البحث عن الإنتاج الفكري المتعلق بالدراسة.

مهارات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية	Virtual Learning Environments Application Skills
المهارات الافتراضية بأقسام الوثائق	Virtual learning environments with documents, libraries and

والمكتبات والمعلومات	information departments
المهـــارات التقنيـــة بأقســـام الوثـــائق والمكتبات والمعلومات	Technical Skills in Documents, Libraries and Information Departments

وفـى ضـوء اسـتخدام مصـطلحات البحـث السـابقة تبـين ارتفـاع معـدلات الاهتمـام بإجراء دراسات علمية تتعلق بمجالات الإفادة من بيئات التعلم الافتراضية في اتجاهات متعـددة تفرضـها طبيعـة كـل مؤسسـة تعليميـة أو تخصـص مهنـي، حيـث جـاء عـام (2019م- 2023م) من أكثر الاعوام التي تمت بها دراسات علمية، وهذا يسنده "الباحث" زيـادة الاهتمـام بمجـالات رقمنـة التعلـيم، والاتجـاه نحـو اسـتخدام المنصـات التعليمية والإفادة منها في ظل انتشار الأوبئة .

بينما تجسد المؤشرات الزمنية للإنتاج الفكري باللغة الأجنبية عن تعدد مجالات الاهتمام ببيئات التعلم الافتراضية، حيث كان عام (2018م) قمة الاهتمام بتعدد الدراسـات المتعلقـة ببيئـات الـتعلم الافتراضـية، بينمـا اسـتفاد الباحـث مـن الدراسـات السـابقة بشكل عام فـي: رسم صـورة واضـحة حـول موضـوع الدراسـة، والاطـلاع علـى الموضـوعات ذات الصـلة، واختيـار المـنهج المناسـب، والتعـرف علـى طـرق بحثيـة جديـدة، واستكشـاف أسـاليب علميـة جديـدة تتعلـق بعـرض المعلومـات وتحليـل النتـائج، بالإضـافة إلـى تحديـد أوجـه الاخـتلاف والتشـابه بـين نتـائج الدراسـات السـابقة ونتـائج الدراسـة الحاليـة، وفـى ضـوء مـا سـبق؛ يمكـن عـرض الدراسـات السـابقة المتعلقـة بموضـوع الدراسـة فـي ضـوء تسلسـل زمنـي مـن الأقـدم إلـى الأحـدث لبيـان المعـدلات الزمنية للدراسات المتصلة بسياق الدراسة الحالية، مع الاقتصار على أحدث الدراسات وأقربها لموضوع الدراسة، وأهدافها ومجتمعها الدراسي، نظراً لتعدد الدراسات العلمية المتعلقة بدراسات مهارات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية واستخداماتها.

1/11 الدراسات العربية

دراسة: عبدالسلام، زين العابدين سعد. (2020). بعنوان استخدام التعليم عن بعد في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات في ظل أزمة كورونا: استهدفت الدراسة إلى معرفة واقع التدريس في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات قبل أزمة كورونا، ومدى الاعتماد على التعليم عن بعد أثناء أزمة كورونا، والتعرف على الطرق والوسائل المفضلة في التعليم عن بعد، وتحديد مميزات ومعوقات التعليم عن بعد لكل من الطلاب وأعضاء هيئة التدريس واعتمدت الدراسة على المنهج الميداني ، ومن نتائج الدراسة : اعتماد كل من قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر وجامعة بنها على التدريس بالطريقة التقليدية قبل أزمة كورونا، بينما تعد صعوبة الاتصال بالإنترنت ورسومه المرتفعة أكثر المعوقات التي تواجه التعليم عن بعد، ومن توصياتها ضرورة تدشين منصات تعليمية مجانية خاصة بالجامعة، وإقامة دورات تدريبية، وتوفير المقررات الدراسية بشكل إلكتروني، ، وعرض المحاضرات ليلا مع إمكانية المناقشة والاستفسار (عبدالسلام، 2021م).

دراسة: العنزي، فهد عوض. (2021). بعنوان العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم في البيئات الافتراضية وأثرهما في تنمية مهارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني : حيث استهدفت الدراسة التعرف على أثر العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم عبر البيئات الافتراضية في تنمية الجانب المعرفي والأدائي لمهارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني واعتمد البحث المنهج التجريبي، وذلك بهدف التعرف على أثر العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم عبر البيئات الافتراضية في تنمية الجانب المهارى لاستخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني ، وتوصلت إلى أنه يوجد فرق دال إحصائيا ، مما يدل على وجود أثر

إيجـابي لاسـتخدام تكنولوجيـا الواقـع المعـزز فـي تنميـة التحصـيل المعرفـي لمهـارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني مما يدل على وجود أثر إيجابي لاستخدام أسلوب اسـتخدام تقنيـات الواقـع المعـزز فـي البيئـات الافتراضـية فـي تنميـة الجانـب الأدائـي لمهـارات اسـتخدام تطبيقـات الـتعلم الإلكترونـي، وأوصـت الدراسـة بضـرورة الاهتمـام بتوظيف تقنيات الواقع المعزز في التعليم، واجراء مزيد من التدريب التقني (العنزى، 2021م).

دراسـة: عبـدالوهاب، محمـد محمـود محمـد، وصـالح، شـعيب جمـال محمـد. (2021م). بعنوان العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم في البيئات الافتراضية وأثرهما في تنمية مهارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني والتدفق الأكاديمي: حيث هدفت الدراسة إلى بيان العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب الـتعلم فـي البيئـات الافتراضـية وأثرهمـا فـي تنميـة مهـارات اسـتخدام تطبيقـات الـتعلم الإلكتروني والتدفق الأكاديمي، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار الجانب المعرفي، واختبار أدائي، ومقياس التدفق الأكاديمي، وتم تطبيقهم على عينة مكونة (90) طالب وطالبة، وجاءت نتائج الدراسة: مؤكدة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عنـد مسـتوى الدلالـة (0.05) بـين متوسـطات المجموعـات التجريبيـة الـثلاث فـي الاختبار التحصيلي البعدي، كما أكدت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطات المجموعات التجريبية الثلاث في مقياس التدفق الأكاديمي البعدي، وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتوظيف تقنيات الواقع المعزز في التعليم (الوهاب، 2021م).

دراسة: أحمد، أحمد ماهر محمد الكبير. (2021). بعنوان استراتيجيات التحول الكامل نحو التعلم الإلكتروني وعوائق التطبيق بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعتي الأزهر وأسيوط بعد انتشار جائحة كورونا: حيث استهدفت الدراسة، التعرف على استراتيجية أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعتي الأزهر وأسيوط نحو

التحول الكامل إلى التعلم الإلكتروني بعد انتشار جائحة كورونا، والتعرف على مدى استعداد وجاهزية أعضاء هيئة التدريس بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعتي الأزهر وأسيوط نحو الاعتماد على التعلم الإلكتروني الكامل في ظل انتشار فيروس كورونا، وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وبلغت عينة الدراسة 58 عضوا من أعضاء هيئة التدريس بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعتي الأزهر وأسيوط بمختلف درجاتهم العلمية طبقت عليهم الدراسة، متخذة من الاستبيان في شكله الإلكتروني أداة منهجية لجمع البيانات وتم صياغته وتحكيمه من قبل المتخصصين (احمد، 2022م).

دراسة: اللبان، نرمين إبراهيم علي إبراهيم. (2021). بعنوان " استخدام تطبيقات التعليم الإلكتروني في تعليم طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مهارات تحليل الوثائق العربية التاريخية": حيث استهدفت الدراسة أهمية الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في التغلب على المعوقات المتنوعة الموجودة في بيئة التعليم الأكاديمي التقليدي، والتي تعيق تخريج طلاب أكفاء في مجال نقد الوثائق العربية التاريخية وتحليلها، وتوظيف تطبيقات التعليم الإلكتروني في تدريس مقرر نقد الوثائق العربية التاريخية إلى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات المصرية، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي والمنهج المسحي، ومن نتائج الدراسة أنه يفضل الجمع بين التعليم الإلكتروني والتعليم التقليدي في تدريس مقرر نقد الوثائق العربية التاريخية؛ لتحقيق أفضل النتائج التعليمية والتدريبية للطلاب، كما توصي الدراسة بالتعاون بين المتخصصين في إنشاء محتوى علمي إلكتروني تفاعلي يختص بقواعد نقد الوثائق العربية التاريخية، وتعميمه على قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات المصرية؛ لتيسير عملية تعلم مهارات تحليل هذه النوعية من الوثائق ونقدها بين الطلاب (اللبان، 2021م).

دراسة : هندي، أسامة محسن محمود. (2021). بعنوان تقييم تجربة التعليم الإلكتروني لمادة الفهرسة الوصفية لطلاب المكتبات والمعلومات في ظل جائحة كورونا 19 المستجد: حيث استهدفت الدراسة تنمية مهارات الفهرسة الوصفية لطلاب المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم في كلية التربية جامعة الأزهر، وبلغ حجم العينة (130) طالبًا، واستند البحث إلى استبيانات للطلاب للتعرف على مردودهم على عملية التعلم ونتائج عمليات التقييم ومقارنتها بنتائج التقييم للتعلم التقليدي وتم تطبيق البحث خلال الفصل الدراسي الثاني 1441هـ/ 2020م، ومن نتائج الدراسة أن التعليم الإلكتروني حقق نتائج جيدة جداً ومتميزة أدت إلى استمرار العملية التعليمية، وتحقيق نتائج التعلم المستهدفة في المادة الدراسية، وتوصي الدراسة بمجموعة من التوصيات التي تؤكد على أهمية استمرار دعم التعليم الإلكتروني وزيادة التوظيف لأدواته ودعم المؤسسات الجامعية بالبنية التحتية اللازمة مع زيادة التدريب والتعميم لانتشار ثقافته حتى بعد مرور الأزمة (هندى، 2021م).

دراسة: الحلبى، خالد محمد إمام. (2021). بعنوان المهارات الناعمة كضرورة للعمل في المكتبات ومراكز المعلومات: دراسة تحليلية لأهميتها من وجهة نظر أخصائي المكتبات والمعلومات؛ حيث تهدف الدراسة إلى التعرف على المهارات الناعمة وأهميتها للعمل في مجال المكتبات والمعلومات من وجهة نظر أخصائيي المكتبات والمعلومات، واتبعت الدراسة لتحقيق أهدافها المنهج الوصفي التحليلي، حيث استخدمت استبيانا لاستطلاع آراء أخصائيي المكتبات والمعلومات مكونا من 76 عنصرا موزعة على 5 أبعاد رئيسية تمثل المهارات الناعمة، ومن نتائج الدراسة أنها بينت أهمية المهارات الناعمة للعمل في المكتبات ومراكز المعلومات، وأن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية بين شاغلي المناصب الإدارية وغيرهم من تفضيل لبعض أنواع المهارات الناعمة عن غيرها من الأنواع، وأن عوامل الخبرة ونوع المكتبات تؤثر بدرجة ما على تفضيل أنواع معينة من المهارات الناعمة على أنواع أخرى، بينما لا

تؤثر عوامل العمر والمؤهل على تفضيل بعض المهارات على مهارات أخرى (الحلبى، 2021م).

دراسة حسنين، أسماء سيد محمد. (2022). بعنوان التعلم عن بعد وأثره في تنمية الثقافة الرقمية لطلاب الجامعات: دراسة تطبيقية على أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر. أدت جائحة Covid-19 حيث استهدفت الدراسة أثر استخدام التعلم الرقمي في ظل جائحة كورونا على تنمية مهارات الثقافة الرقمية لطلاب أقسام الوثائق والمكتبات بجامعة الأزهر؛ حيث تكون مجتمع الدراسة من (1595) طالبا وطالبة، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الميداني واعتمدت على الاستبيان: ومن نتائج الدراسة: درجة وعي طلبة أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر بمفهوم الثقافة الرقمية ومحاورها بلغت (65.592%)، وأن محور الأمن الرقمي للبيانات احتل الترتيب الأول بدرجة (جيد) بنسبة بلغت (79.3%)؛ ومن توصيات الدراسة ضرورة تحديث لائحة المواد الدراسية لجميع أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر؛ حيث تتعامل مع مقررات الحاسب الآلي بشكل بدائي لا تساعد الطلبة على محو الأمية الرقمية، وأن هناك عجزا واضحا في المقررات الخاصة بالتعامل مع التقنية في أقسام الوثائق والمكتبات بجامعة الأزهر؛ مما كان له أثرا واضحا في نقص مخزونهم التكنولوجي (حسنين، 2022م).

دراسة عثمان، نهى محمد أحمد(2022م) بعنوان خريطة الجدارات التدريبية الخاصة بالمهارات الحياتية لدى أخصائي المعلومات بجامعة المنوفية: دراسة للواقع وتخطيط للمستقبل: حيث استهدف الدراسة معرفة خريطة الجدارات التدريبية الخاصة بالمهارات الحياتية لدى أخصائي المعلومات بجامعة المنوفية، وطبقت الدراسة على 175 أخصائي معلومات، وقد تم استخدام المنهج الميداني الوصفي التحليلي،

واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، ومن أهم نتائج الدراسة أن 163 أخصائي معلومات بنسبة 93.1% أقروا بأن الدورات التدريبية الخاصة بتنمية الموارد البشرية تسهم في رفع الجدارات – القدرات المعرفية والمهارية والاتجاهات– الخاصة بهم في مجال العمل، في حين أقر 12 أخصائي معلومات بنسبة 6.9% بأن الدورات التدريبية الخاصة بتنمية الموارد البشرية لا تسهم في رفع الجدارات – القدرات المعرفية والمهارية والاتجاهات– الخاصة بهم في مجال العمل (عثمان، 2022م).

دراسة: السعيد، مها بنت سعد، والعديل، عبدالله بن خليفة بن عبداللطيف. (2023). بعنوان كفايات تقويم التعلم في البيئات الافتراضية لدى عضو هيئة التدريس بالجامعات السعودية من وجهة نظر الطلاب خلال جائحة كورونا: وهدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع توافر الكفايات الأساسية لعضو هيئة التدريس في الجامعات السعودية لتقويم الطلبة في بيئة التعليم الافتراضية في زمن كورونا ودرجة ممارستهم لها من خلال وجهة نظر الطلاب، وتم اختيار عينة بطريقة عشوائية، وأظهرت النتائج أن درجة امتلاك أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية للمهارات والقدرات لتقويم الطلبة في بيئة التعليم الافتراضية في زمن كورونا بدرجة عالية، كما أوصت الدراسة بأهمية الحاجة إلى تطوير مهارات أعضاء هيئة التدريس في تقييم الطلبة وغرس الوعي لديهم بأهميته وتدريبهم على متطلباته خلال مدة الجائحة (السعيد، 2023م).

دراسة : المصري، منال غريب يسن محمود. (2023). رضا طلاب برنامج المكتبات والمعلومات بجامعة جنوب الوادي عن الكتب الإلكترونية فى نظام التعليم الهجين: استهدفت الدراسة التعرف على واقع الكتب الإلكترونية ببرنامج المكتبات والمعلومات بجامعة جنوب الوادي بقنا ، ودوافع استخدام الطلاب لهذه الكتب، ومدى رضا الطلاب عن هذه الكتب، وما تقدمه من مزايا واستنباط ما بها من عيوب ، وتمت الاستعانة بمنهج البحث الميداني ذي الطبيعة الوصفية التحليلية، وقد تم الاعتماد

على الاستبيان كأداة لجمع البيانات، كما توصلت الدراسة إلى أن 64% من عينة الدراسة يستخدمون ويتعاملون مع الكتب الإلكترونية في أي مكان عن طريق الهواتف الذكية ، وأن 77,88% من الطلاب الدافع الأول من استخدام الكتب الإلكترونية، ومن توصيات الدراسة : ضرورة توفير أجهزة إلكترونية للطلاب وبخاصة للطلاب غير القادرين على شراء أجهزة حتى يمكنهم الاطلاع والاستفادة من هذه الكتب، سواء في معامل الحاسب الآلي بالكلية أو في المكتبات، والعمل على إدراج دورات عمل المقررات والكتب الإلكترونية بين دورات تنمية القدرات بالجامعة أو بشكل دوري، وعقد المزيد من الندوات والدورات التدريبية التي تساعد الطلاب على استخدام الكتب الإلكترونية والاستفادة منها (المصرى، 2023م).

- **التعقيب على الدراسات العربية وعلاقتها بالدراسة الحالية:**

تتناول الدراسات السابقة العربية مجموعة من القضايا المتعلقة بالتعليم الإلكتروني، وتكنولوجيا الواقع المعزز، وتطبيقات التعلم الافتراضي، وتأثير جائحة كورونا على نظم التعليم في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات، ويمكن ربطها بالدراسة الحالية من خلال النقاط التالية:

1. دراسات دور التعليم الإلكتروني والتعلم عن بعد في تطوير مهارات الطلاب:

أ- ركزت دراسة عبدالسلام (2020) على واقع التدريس قبل وأثناء جائحة كورونا، وأبرزت أهمية منصات التعلم عن بعد في دعم التعليم، مما يعزز فكرة الدراسة الحالية حول أهمية المهارات التقنية للطلاب في بيئات التعلم الافتراضية.

ب- دراسة حسنين (2022) تناولت أثر التعلم عن بعد في تنمية الثقافة الرقمية لطلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات، وهو ما يتقاطع مع البحث الحالي في قياس مدى إلمام الطلاب بتطبيقات التعلم الافتراضي.

ت- دراسة المصري (2023) تناولت مدى رضا الطلاب عن استخدام الكتب الإلكترونية في نظام التعليم الهجين، مما يرتبط بالدراسة الحالية من حيث استكشاف اتجاهات

الطلاب نحو استخدام التقنيات التعليمية الحديثة.

2. دراسات تكنولوجيا الواقع المعزز والبيئات الافتراضية:

أ- دراستا العنزي (2021) وعبدالوهاب وصالح (2021) تناولتا العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم الافتراضي وأثرهما في تنمية المهارات التقنية، مما يعزز الدراسة الحالية التي تسعى لتقييم مهارات الطلاب في استخدام بيئات التعلم الافتراضية، وأوصت هذه الدراسات بضرورة دمج تقنيات الواقع المعزز ضمن بيئات التعلم الافتراضي، وهو ما يدعم التوجه العام للدراسة الحالية في اقتراح حلول لتحسين استخدام الطلاب لهذه البيئات.

3. دراسات معوقات التحول نحو التعلم الإلكتروني في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات:

أ- دراسة أحمد (2021) تناولت استراتيجيات التحول الكامل نحو التعلم الإلكتروني بعد انتشار جائحة كورونا، وحددت معوقات التحول الرقمي، مما يتماشى مع أحد محاور الدراسة الحالية المتعلقة بتحديد العوائق التي تواجه الطلاب في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

ب- دراسة بدوي (2021) أكدت على أهمية توظيف تطبيقات التعلم النقال في تطوير الأداء التقني والمعرفي للطلاب، مما يدعم الدراسة الحالية في استكشاف الأساليب التكنولوجية التي يمكن استخدامها لتعزيز تعلم الطلاب.

4. دراسات أهمية المهارات التقنية والتدريب المستمر:

أ- دراسة اللبان (2021) أكدت على ضرورة الجمع بين التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني لتعزيز مهارات تحليل الوثائق، وهو ما يتقاطع مع الدراسة الحالية التي تبحث في كيفية توظيف بيئات التعلم الافتراضية في تعليم الطلاب.

ب- دراسة هندي (2021) تناولت تجربة التعليم الإلكتروني في تدريس الفهرسة الوصفية، وأكدت على نجاح التعليم الإلكتروني في تحقيق الأهداف التعليمية، مما

يدعم الدراسة الحالية التي تسعى لقياس مدى فعالية تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

ت- دراسة السعيد والعديل (2023) أكدت الحاجة إلى تطوير كفايات أعضاء هيئة التدريس في تقييم الطلاب في البيئات الافتراضية، مما يربط بين الدراسة الحالية وأهمية التدريب المستمر لأعضاء هيئة التدريس والطلاب.

5. دراسات تطوير المهارات الحياتية والمهنية:

أ- دراسة عثمان (2022) تناولت خريطة الجدارات التدريبية لدى أخصائي المعلومات، وأكدت على أهمية التدريب في رفع كفاءة الأخصائيين، مما يتوافق مع الدراسة الحالية في البحث عن أساليب تحسين مهارات الطلاب.

- لذلك تشير الدراسات السابقة إلى أهمية توظيف تطبيقات التعلم الافتراضي، وتحديد معوقات استخدامها، وتطوير مهارات الطلاب وأعضاء هيئة التدريس، وتأتي الدراسة الحالية لتكمل هذا الاتجاه من خلال:

1. رصد مستوى مهارات الطلاب في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.
2. استكشاف المعوقات والتحديات التي تواجه الطلاب في هذا المجال.
3. اقتراح استراتيجيات وحلول لتحسين استخدام هذه التطبيقات في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات.
4. تضيف الدراسة الحالية بُعدًا تطبيقيًا وتجريبيًا من خلال تقييم مهارات طلاب جامعة الأزهر فرع أسيوط، مما يجعلها امتدادًا للأبحاث السابقة مع التركيز على الجانب العملي والتجريبي.

2/11 الدراسات الأجنبية :

study Ahmad, Sajjad& Ameen, Kanwal& Ahmad, Shehzad (2021).

استهدفت هذه الدراسة استكشاف التصورات الذاتية حول مهنة المعلومات، مع التركيز على التحديات التي تواجهها وسبل تطوير المهارات المرتبطة بها: اعتمدت

الدراسة على استبيان وقائمة مقابلات متعمقة، حيث تم جمع البيانات من 560 مشاركًا يمثلون 33 جامعة في باكستان، بالإضافة إلى إجراء 21 مقابلة مع مختصين في المكتبات والمعلومات تم اختيارهم بعناية في المرحلة النوعية، وأظهرت نتائج الدراسة أن غالبية المتخصصين في المعلومات اعتبروا أنفسهم "مؤهلين بشكل معتدل" فيما يتعلق بالمهارات المهنية، بينما رأى 14.8٪ فقط أنهم "أكفاء"، كما كشفت النتائج النوعية أن المتخصصين في المكتبات والمعلومات في الجامعات يواجهون تحديات متعددة في تطوير مهاراتهم الناعمة، أبرزها: "نقص الدعم الإداري"، و"غياب الالتزام الشخصي"، و"ضعف الدعم المالي من قبل المؤسسات الأم"، وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة تعزيز المعرفة بالمهارات الناعمة، ولا سيما مهارات التواصل داخل المكتبات الجامعية، لدعم التطور المهني للعاملين في هذا المجال (Ahmad, 2021).

study Melissa, Yuerong Hu& John, Ocepek& Barke, Lecia (2022) .

حيث استهدفت الدراسة تحديد الكفاءات المهنية الأساسية لأمناء المكتبات بشكل متكرر، استنادًا إلى ردود الاستطلاع التي تم جمعها من 383 من أمناء المكتبات العاملين الموجودين في الولايات المتحدة، نصف مجموعة من الفجوات بين إرشادات الكفاءة الحالية وواقع المكتبة الحالي فيما يتعلق بالممارسة والإدارة والاتصال والتطوير الوظيفي والعلاقات والسمات الشخصية، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي، ومن نتائج الدراسة أنها بينت أن منظمات المكتبات المهنية والمعلمين وصانعي السياسات يمكنهم صياغة وثائق كفاءة أساسية أكثر صلة وتأثيرًا من خلال دمج الرؤى الحية لأمناء المكتبات عن عمد ومن توصياتها ضرورة التخطيط لبرنامج تدريبى لتنمية المهارات لأمناء المكتبات بشكل متكرر (Melissa, 2022).

study Shahzad, Khurram & Khan, Shakeel Ahmad & Latif, Mujahid & Iqbal, Abid (2023).

هدفت الدراسة إلى تحليل العلاقة بين السمات الشخصية وتطوير الكفاءة المستدامة لأمناء المكتبات، مع استكشاف الممارسات الشائعة لتطوير المهارات الشخصية والمهنية، والتحديات التي تعيق اكتساب المهارات الحديثة، وأظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية قوية بين السمات الشخصية والتطوير المهني، حيث تضمنت الممارسات الشائعة لاكتساب المهارات استخدام خبراء تكنولوجيا المعلومات، التدريب المستمر، العمل الجماعي، منتديات وسائل التواصل الاجتماعي، ونهج موجه نحو العملاء، كما كشفت الدراسة أن المناهج التقليدية، ومشكلات القيادة، والتحديات الاقتصادية، وضعف الاهتمام الشخصي تشكل عوائق أمام تطوير المهارات الحديثة، وأوصت الدراسة بضرورة تحديد الآثار العملية لتطوير استراتيجيات بناء القدرات لدى أمناء المكتبات، مع التركيز على تنفيذ خدمات تركز على احتياجات المستخدمين (Shahzad, 2023).

study Wani, Sachin Ashok (2021).

هدفت الدراسة إلى تحديد المهارات الأساسية لمديري المكتبات، بما في ذلك المهارات الناعمة، ومهارات القيادة، والاتصال، والعرض، لضمان تقديم خدمات مكتبية فعالة تلبي احتياجات المستخدمين، كما تناولت الكفاءات المطلوبة لتطبيق التكنولوجيا الحديثة، وتلبية احتياجات مستخدمي المكتبات، بالإضافة إلى جمع وتطوير المواد المطبوعة والإلكترونية، وأكدت الدراسة أن المكتبات في العصر التكنولوجي الحديث تعدّ مراكز رئيسية لجمع المعلومات وتوصيلها، مما يستلزم دورًا متطورًا لأخصائيي المكتبات، وأوصت بضرورة أن يكون المتخصصون مسؤولين عن توفير المعلومات التقليدية، بالإضافة إلى التحقق من المعلومات عبر الإنترنت وفقًا لاحتياجات المستخدمين، مع مواكبة التطورات الحديثة في المجال (Wani، 2021).

study Kolle, Shankar & Parmeshwar,s (2022).

حيث استهدفت الدراسة رصد المهارات المهنية والمهارات اللينة التي يحتاجها المتخصصون في المكتبة حتى تكون فعالة في تقديم الخدمة لمجتمع المستخدم، وبيان الكفاءات التي يتطلبها المهنيون مثل: تقييم احتياجات المستخدمين وتطبيق التكنولوجيا الجديدة واستعراض المهارات اللينة التي يجب على الاختصاصي أن يتقنها بفعالية مثل: مهارات الاتصال، ومهارات القيادة، ومهارات التعامل مع الأشخاص، ومهارات العرض، وما إلى ذلك، كما اعتمدت الدراسة على المنهج الاستقصائي وعلى الاستبيان لجمع البيانات المتعلقة بالدراسة (Kolle، 2022).

study Khan, Asad& Begum, Hamida (2022).

استهدفت الدراسة التحليل التجريبي للاحتياجات التدريبية في المهارات القيادية المبتكرة لأمناء المكتبات الجامعية في باكستان، وأجريت دراسة كمية على عينة عشوائية من أمناء المكتبات، باستخدام استبيان إداري لقياس المستويات الحالية والمطلوبة للمهارات القيادية، وتم تحليل العلاقة المفترضة باختبار العينة t، حيث وُجدت ذات دلالة إحصائية، وأظهرت النتائج الإحصائية الوصفية أن المهارات القيادية الحالية لدى أمناء مكتبات الجامعات الباكستانية تعاني من عجز يتجاوز 50٪، في حين أن أقل من 50٪ منها تُظهر فائضًا، و20٪ فقط تعدّ مناسبة لأدوارهم، وأوصت الدراسة بتصميم برامج تدريبية، وتطوير المناهج، وتقييم الأداء، واستكشاف أسباب الاستخدام غير المتوازن للمهارات القيادية، بهدف تعزيزها وتحقيق الأداء الأمثل لأمناء المكتبات الأكاديمية (Khan، 2022).

study Bronstein, Jenny& Nebenzahl, Ora (2021).

استهدفت الدراسة قياس وتصنيف المهارات والكفاءات اللازمة لمتخصصي المكتبات وعلوم المعلومات لتطوير البرامج الأكاديمية والمهنية، وأجريت الدراسة في إسرائيل وشملت 183 استبيانًا صالحًا، واختبرت 46 مهارة باستخدام تحليل العوامل وألفا كرونباخ، مما أسفر عن أربع مجموعات: المهارات التكنولوجية، ومهارات

المعلومات، والكفاءات الشخصية، ومهارات أمناء المكتبات التقليدية، وأظهرت النتائج أن 25 مهارة أساسية تفسر 44٪ من التباين الكلي، وأكدت استمرار أهمية المهارات التقليدية بجانب المهارات الرقمية مثل تطوير المواقع والإدارة، وأوصت الدراسة بضرورة تنمية المهارات بشكل مستدام لمواكبة التغيرات في المجال (Bronstein، 2021).

- **التعقيب على الدراسات الأجنبية وعلاقتها بالدراسة الحالية:**

تتناول الدراسات السابقة الأجنبية موضوعات متعددة ترتبط بتطوير مهارات أخصائيي المكتبات والمعلومات، سواء المهارات الناعمة، أو المهارات التقنية، أو الكفاءات المهنية، إضافةً إلى المعوقات والتحديات التي تواجههم في اكتساب هذه المهارات، وفيما يلي التعقيب على هذه الدراسات وربطها بالدراسة الحالية حول مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

1. دراسات المهارات الناعمة وأهميتها في بيئات التعلم الافتراضية:

أ- دراسة(Ahmad et al. (2021 تناولت تصورات أخصائيي المكتبات لمهاراتهم الناعمة، وأكدت وجود فجوات في تطوير هذه المهارات بسبب عدة عوامل، مثل: نقص الدعم الإداري والمالي.

ب- دراسة (Hamid & Younus (2022 وجدت أن المهارات الناعمة مثل: الذكاء العاطفي، والقيادة، والتحفيز لها تأثير كبير على إنتاجية العمل في المكتبات الأكاديمية.

ت- دراسة (Kolle & Parmeshwar (2022 ركزت على أهمية المهارات اللينة لأخصائيي المكتبات، مثل: مهارات الاتصال والعرض والتعامل مع الأشخاص.

ث- دراسة (Shahzad et al. (2023 أوضحت العلاقة بين السمات الشخصية والتطوير المهني لأمناء المكتبات، وأكدت أن التدريب المستمر يعزز الكفاءات

الشخصية والمهنية.

هذه الدراسات تدعم أهمية المهارات الناعمة في بيئات التعلم الافتراضية، حيث تحتاج هذه البيئات إلى مهارات تواصل قوية، والقدرة على التعلم الذاتي، وإدارة الوقت بفعالية؛ لذا، فإن تقييم مدى امتلاك طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات لهذه المهارات سيساعد في تحسين كفاءتهم في استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

2. دراسات المهارات التقنية والرقمية في بيئات التعلم الافتراضية:

أ- دراسة (2022) Riday & Onuh أكدت أن مهارات البريد الإلكتروني، معالجة الكلمات، ومحو الأمية الرقمية هي مهارات ضرورية لأمناء المكتبات في القرن الحادي والعشرين، مع الإشارة إلى أن التدريب داخل العمل هو الوسيلة الأساسية لاكتساب هذه المهارات.

ب- دراسة (2021) Bronstein & Nebenzahl صنفت المهارات المطلوبة في المكتبات إلى أربع فئات: المهارات التكنولوجية، ومهارات المعلومات، والمهارات الشخصية، ومهارات أمناء المكتبات التقليدية.

ت- دراسة (2022) .Melissa et al ركزت على الكفاءات المهنية الأساسية لأمناء المكتبات، مشيرةً إلى وجود فجوات بين المهارات المطلوبة والمهارات الفعلية التي يمتلكها الأخصائيون.

ث- دراسة(2021) Wani أكدت ضرورة امتلاك المتخصصين في المكتبات لمهارات تقنية مثل: إدارة المعلومات الإلكترونية وتقديم الخدمات عبر الإنترنت.

وتشير هذه الدراسات إلى أن هناك حاجة ملحة لاكتساب المهارات التقنية في المكتبات، وهو ما يتقاطع مع الدراسة الحالية التي تستهدف قياس مستوى مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات في استخدام بيئات التعلم الافتراضية، وإن معرفة مدى امتلاك الطلاب لهذه المهارات التقنية يمكن أن يحدد احتياجات التدريب المطلوبة لتعزيز كفاءتهم في بيئات التعلم الرقمي.

3. دراسات تحديات اكتساب المهارات والتدريب:

أ- دراسة (Shahzad et al. (2023) أشارت إلى أن المشاكل القيادية والمناهج القديمة تعيق تطوير مهارات أمناء المكتبات.

ب- دراسة (Khan & Begum (2022) وجدت أن هناك نقصًا في التدريب على المهارات القيادية، وأن هناك عجزًا كبيرًا في تطوير مهارات القيادة لدى أمناء المكتبات.

ت- دراسة (Riday & Onuh (2022) أوضحت أن نقص التمويل وضعف البنية التحتية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات يمثلان تحديات كبيرة أمام أمناء المكتبات في نيجيريا.

ث- دراسة (Ahmad et al. (2021) كشفت أن هناك نقصًا في الالتزام الشخصي والدعم المؤسسي، مما يجعل تطوير المهارات الناعمة أمرًا صعبًا.

4. دراسات أهمية التدريب والتطوير المهني المستمر:

أ- دراسة (Melissa et al. (2022) أوصت بتخطيط برامج تدريبية دورية لتنمية مهارات أمناء المكتبات.

ب- دراسة (Khan & Begum (2022) أكدت الحاجة إلى تصميم برامج تدريبية تعزز المهارات القيادية والمهنية.

ت- دراسة (Wani (2021) شددت على ضرورة تطوير مهارات أخصائيي المكتبات لمواكبة التكنولوجيا الحديثة.

وهذه الدراسات تدعم أهمية توفير برامج تدريبية لطلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات لمساعدتهم على تطوير مهاراتهم في بيئات التعلم الافتراضية، فإدراج تدريبات على استخدام التطبيقات الرقمية والمهارات الناعمة ضمن المناهج الدراسية قد يسهم في إعدادهم لسوق العمل بشكل أكثر كفاءة، وفى ضوء ما سبق يتضح تكمّل الدراسات السابقة الأجنبية مع الدراسة الحالية عبر تقديم منظور تطبيقي

تجريبي، إلى أهمية المهارات والتقنية في تحسين الكفاءة مع التأكيد على وجود تحديات مثل: نقص التدريب، وضعف الدعم المؤسسي، وقلة الموارد المالية، بينما تضيف استراتيجيات لتطوير مهاراتهم الرقمية والمهنية، مما يسهم في تحسين جاهزيتهم لسوق العمل الرقمي.

. ثانيا: الإطـــار النظـري للـدراســـــة.

1/ مفهوم مهارات بيئات التعلم الافتراضية بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات:

يختص مصطلح المهارة بالاستخدام الفكري والحركي لطاقات جسم الإنسان لإنجازه مهمة محدودة أو مجموعة مهام بشكل سريع ومقنن، والمهارة هي السهولة والدقة في إجراء عمل من الأعمال؛ وهي تنمو نتيجة عملية التعلم، بينما يعرفها البعض بأنها القيام بعملية معينة بدرجة من السرعة والإتقان مع اقتصاد الجهد المبذول، وهناك العديد من المهارات مثل: المهارات العقلية والتقنية، ومهارة التفكير الناقد، ومهارة الإبداع العلمي، ومهارة اتخاذ القرار، ومهارة القدرة على معالجة المعلومات (السالم ، 2010م).

وتعرف أيضاً المهارة بأنها: سهولة في أداء استجابة من الاستجابات أو سهولة في القيام بعمل من الأعمال بدقة وعلى أكمل وجه وفي أقصر وقت، وهي الوصول بالعمل إلى درجة الإتقان التي تيسر على صاحبه أداءه في أقل ما يمكن من الوقت والجهد، وبما يحقق آماله المنشودة (عسلة ، 2021م). وتعرف بأنها على أنها التنفيذ السهل والدقيق لمهارات استخدام مصادر المعلومات الإلكترونية في أقل وقت ممكن، وبأقل قدر من الجهد مع إمكانية ملاحظتها وقياسها، بالإضافة الي القدرة على القيام بعملية معينة بدرجة من السرعة والإتقان مع الفهم مما ينتج عنه الاقتصاد في الجهد والوقت المبذول مع دقة الأداء وتلاقي الأضرار والأخطا (مزغيش ، 2022م).

ويمكن " للباحث" تعريف المهارات بأنها: قدرة الطلاب على أداء عمل ما في أقصر وقت ممكن وبدقة عالية ليتمكنوا من التعامل مع متطلبات عصر المعلومات ، والتعامل مع المقررات الإلكترونية والتمكن من استخدام البيئات الإلكترونية بشكل سهل ودقيق في أقل وقت وبأقل جهد، وهناك مجموعة من المهارات التي تتوفر في الأشخاص لكي يؤدوا أعمالهم بالشكل الصحيح، ومن هذه المهارات:

1. المهارات الإنسانيةhuman skills ويقصد بالمهارات الإنسانية كيفية التعامل مع الأشخاص على قدر إلمامهم ومعرفتهم في أولى مهامهم على المستويات كافة سواء كانوا مسؤولين أو موارد بشرية في الأقسام المختلفة وغالبا تصل إلى مستوى المجتمع مؤسساته كافة بما يحتويه من عاملين يمتلكون مهارات تتناسب ومهام عملهم (المختار ، 2021م).
2. المهارات الفكريةconceptual skills : ويقصد بها القدرة التي يتمتع بها العاملون على التفكير المنطقي والحكم على الأمور كافة بشكل صحيح واتخاذ القرارات المناسبة حيث إن المستوى لهذه المهارات يختلف باختلاف المواقع المناسبة للعاملين والمسؤولين فمثلا المستويات للإدارة العليا تختلف عن المستويات في الإدارات الأخرى مثل: الإدارة الوسطي أو الإشراقية (ويبس، 2022م).
3. المهارات الفنيةtechnical skills : وتتمثل هذه المهارات في مدى القدرة على استخدام الأدوات والإجراءات في المجالات الفنية أو المالية وشؤون العاملين فلا بد من توفر قدر معين من المهارات للعاملين في مختلف المؤسسات التي تتطلب منه المهنة التي يمارسها من عمل بوصفه مسؤولا أو موظفا في دائرة أو مكان معين في أي قسم من الأقسام في مختلف المؤسسات (السيد ، 2022م).

2/ أنـــواع المهارات الافتراضية في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات:

- هناك مجموعة من المهارات التي يجب أن يتصف بها الطلاب في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات في عصر التطبيقات والتقنيات الافتراضية، ومن هذه المهارات:

1. **المهـــارات الحياتيـــة**: يقصد بالمهارات الحياتية مجموعة من السلوكيات الشخصية والاجتماعية للأفراد للتعامل بثقة واقتدار مع أنفسهم ومع الآخرين والمجتمع بصورة عامة (الزهرانى ، 2020م).
2. **مهـارات الاتصـال**: وهي المهارات التي تتعلق بكيفية إتقان اللغات التي يتم الاعتماد

   عليها في تنفيذ الأعمال وكيفية استيعاب المعلومات وعرضها كالرسوم البيانية (صباح ، 2019م).
3. **مهارات اسـتخدام التقنيـات**: والمقصود بهذه المهارات هو كيفية اعتماد الأفراد في عصر تكنولوجيا المعلومات على استخدام الحاسب بمهارة وخبرة عالية (السويط ، 2020م).
4. مهارات الإبداع: تعتبر مهارة الإبداع من المهارات الأساسية التي تعمل علي تفعيل قدرات الموارد البشرية للوصول إلى الأنشطة المختلفة وتقديم ما هو جديد وبشكل مستمر، حيث تنفق الكثير من المكتبات من الاعتماد على توفير النجاح في مجالات مختلفة كالبحث والتطوير والإعداد والتدريب لتسهم في إنجاز أفكار تحقق تحسينا مستمرا (سلامة، 2017م).
5. **مهـارات التفكـير النقـدي (المنطقـي)** وتشمل مهارات التفكير النقدي تقييم الأوضاع وكيفية الوصول لحل المشكلات، كالمشكلات الرياضية واستخدام التكنولوجيا ووسائلها وكيفية توظيف المعلومات في مختلف حقول المعرفة، حيث تهتم هذه المهارات بالوقت الحالي في اتخاذ القرارات ومواجهة الأزمات في مختلف جوانب المعرفة ويقصد بمهارات

التفكير النقدي: التفكير التأملي المعقول الذي يركز على اتخاذ القرار ووضع فرضيات وأسئلة وبدائل وخطط للتجريب (حجى، 2016م).

3/ المهارات والكفايات المحتم توافرها في طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات:

إن التغييرات التي أحدثتها الثورة الرقمية أدت إلى تغييرات في آليات وخصائص العمل المكتبي والمعلوماتي وخاصة في البيئة الرقمية والتي يحتاج فيها إلى كفايات ومهارات إبداعية وهى خليط من المهارات التقنية والمهارات الفنية في مجال المعلومات والحاسب الآلي ومهارات إدارة المعلومات من خلال إنتاجها وتنظيمها وبثها في عصر المعرفة، وقد تعددت أنواع وأقسام الكفايات تبعاً لتعدد الزوايا التي ينظر من خلالها الباحثون، وبعضهم ينظر إليها من الجوانب الشخصية لاختصاصي المعلومات فتعرف بالكفايات الشخصية، وبعضهم الأخر ينظر إليها من الناحية المهنية لجوانب عمل اختصاصي المعلومات فسماها الكفايات المهنية وغير ذلك من التقسيمات (بهوت، 2020م). وتنقسم المهارات إلى:

- **أولاً: المهارات المهنية**: تتعلق بمعرفة مصادر المعلومات والوصول إليها، والتكنولوجيا والإدارة والمقدرة على استخدام هذه المعرفة كأساس لتقديم خدمات معلومات عالية الجودة (سعيد، 2022م).
- **ثانياً: المهارات الشخصية**: تتمثل في مجموعة من الاتجاهات والمهارات والقيم التي تمكن الطلاب من العمل بفاعلية والمساهمة بإيجابية في العملية التعليمية (محمد ، 2022م).
- **ثالثا: المهارات الإبداعية**: إن الإبداع أصبح هو الميزة التنافسية في عصر يحتاج إلى كثير من المهارات والابتكار التي تمكنه من البقاء في عصر المعرفة، فإعداد الطلاب من خلال تنمية مهاراتهم الإبداعية يمثل القوة الرئيسة في ظل اقتصاد المعرفة، فالحاجة إلى خيال الإنسان وإبداعاته

وخبرتـه هـي السـبب فـي زيـادة أهميـة قيمـة الإنسـان فـي ظـل إدارة المعرفـة (فتحى، 2023م).

4/ بيئات التعلم الافتراضية وأبعادها التنظيمية والوظيفية لتخصص المكتبات والوثائق والمعلومات :

تؤدى بيئات التعلم الافتراضية دورًا محوريًا في إعادة تشكيل الأبعاد التنظيمية والوظيفية لتخصص المكتبات والوثائق والمعلومات، حيث تؤثر بشكل مباشر على هيكل البرامج الدراسية، ومستويات الإدارة، وآليات اتخاذ القرار داخل الأقسام الأكاديمية، يؤدي اعتماد التقنيات الحديثة إلى زيادة عدد المستويات والوظائف الإدارية، وتقصير خطوط الاتصال، وتعزيز مشاركة متخذي القرار، مما يسهم في تحسين كفاءة الهيكل التنظيمي، أما على المستوى الوظيفي، فتتطلب هذه البيئة تطوير مهارات أعضاء هيئة التدريس والطلاب لاستخدام التكنولوجيا الحديثة بكفاءة، من خلال التدريب المستمر واستثمار البرمجيات التعليمية المتاحة تجاريًا، مثل: معالجات النصوص، والجداول الإلكترونية، ومتصفحات الإنترنت، كما يستوجب ذلك إدماج تقنيات التعليم الحديثة في العملية الأكاديمية لتعزيز جودة التعلم والبحث العلمي؛ لذلك، ينبغي على الجامعات مواكبة التطورات في بيئات التعلم الافتراضية، واستبدال الوسائل التقليدية بوسائل رقمية متقدمة، بما يعزز إنتاج المعرفة وإدارتها، ويسهم في تطوير تخصص المكتبات والمعلومات ليتماشى مع متطلبات مجتمع المعرفة العالمي (Sultana، 2018).

بينما تساهم تطبيقات التعلم الافتراضية في تحديث وزيادة فعالية الأثر التعليمي، لتحقيق أهداف التنمية البشرية والتنمية المستدامة، كما تتمثل هذه الإسهامات التي توفرها التقنيات المعلوماتية والتعليمية المرتبطة بمجالات التعليم في العوامل التالية:

1. <u>زيادة فعالية التعليم في تخصص المكتبات والوثائق والمعلومات</u> : تؤكد معظم الأبحاث والدراسات على أن التكنولوجيا والتطبيقات التعليمية التي توظف بطريقة ملائمة

وفعالة، تساهم في جودة المخرجات التعليمية، وزيادة فعالية التعليم المتخصص في علوم المكتبات والوثائق والمعلومات.

2. تحقيق العدالة والمساواة في المجالات التعليمية : ينطبق هذا الحق في التعليم والوصول إلى مصادر التعليمية وتطبيقاتها في المواد التخصصية التي تدرس بالقسم كالفهرسة وخدمات المكتبات وتطبيقاتها العملية.
3. قلة التكلفة: تعتبر تكلفة استخدام بيئات التعلم الافتراضية تكلفة متواضعة، وخاصة فيما يتصل بالميزانيات المتعلقة بالتعليم العالي، فعلى سبيل المثال يلاحظ أن تكلفة الحواسيب الآلية اليوم أقل مما كانت عليه في الماضي، وهذه التكلفة تجعل من الحكومات والهيئات المسئولة عن التعليم العالي تسعى جاهدة إلى إدخال هذه التكنولوجيا إلى مؤسساتها والاستفادة منها، وهذا ما جعل الدول المتقدمة أسرع الدول إلى إدخال هذه التكنولوجيا إلى مؤسساتها التعليمية (عدلى، 2019م).
4. مواجهة التحديات المادية والتخصصية : يواجه نظام التعليم الجامعي تحديات أفرزتها ثورة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الأمر الذي يتطلب ضرورة السعي إلى إحداث تنمية معلوماتية وتكنولوجية للطلاب والأساتذة، والبنية التحتية في مؤسسات التعليم كافة (الجزار، 2019م).

ثالثا: الإطار التطبيقي للدراسة:

يستعرض الإطار التطبيقي للدراسة ما تم إجراؤه من تطبيقات عملية وفق مسار منهجي بهدف إيجاد حلول عملية لإشكالية الدراسة والتي تتصل؛ بضعف مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات البيئة الافتراضية، والوقوف على الواقع الفعلي لمستوى المهارات المتوافرة ومعالجة المهارات التي بينتها الدراسة، وذلك في ضوء بيان التحديات الحقيقية والمؤثرة في بيئة الدراسة كونها جزءًا أساسيًا من حياة الطلاب بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات، سواء في الدراسة أو الحياة العملية المستقبلية، وتطوير هذه المهارات وأثره على التفوق

أكاديميًا والتكيف مع متطلبات سوق العمل المتجدد، لذلك يمكن استعراض الخصائص التخصصية لمجتمع الدراسة من الطلاب كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول رقم (3) الخصائص التخصصية لمجتمع الدراسة.

التخصص الدراسي	العدد	النسبة المئوية %
المكتبات	891	60%
الوثائق	595	40%
الإجمالي	1486	100%

يتضح من بيانات الجدول رقم (4) وجود ارتفاع ملحوظ في نسبة الطلاب الملتحقين بالبرنامج الدراسي لشعبة المكتبات والمعلومات ببيئة الدراسة، حيث بلغت نسبتهم 60%. ويُعزى هذا الارتفاع إلى عدة عوامل رئيسة، في مقدمتها تعدد الفرص الوظيفية المتاحة أمام خريجي هذا التخصص، فضلاً عن ارتفاع مستوى الوعي لدى الطلاب بأهمية شعبة المكتبات وما توفره من مقررات دراسية تتسم بالترابط والتكامل على مدار سنوات الدراسة الأكاديمية، بينما بلغت نسبة الطلاب ضمن الخصائص التخصصية لعينة الدراسة من تخصص الوثائق 40%، وهو ما يعكس وجود علاقة بين مستوى وعي الطالب بالتخصص الذي ينوي الالتحاق به، ومدى إدراكه لمخرجاته الأكاديمية والوظيفية، بالإضافة إلى طبيعة المقررات المرتبطة به، وتُظهر نتائج الدراسة كذلك أن آليات التشعيب بالقسم تخضع للوائح محددة، يتم من خلالها توزيع الطلاب على التخصصات المختلفة منذ التحاقهم بالفرقة الأولى، كما أن تخصص المكتبات يحظى بجاذبية أكبر نظراً لارتباطه المباشر بتقنيات تكنولوجيا المعلومات، وقدرته على مواكبة التطورات التقنية والمعرفية المتسارعة، مما يجعله أكثر توافقاً مع متطلبات سوق العمل الحديث.

1/ خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

تختص خصائص مهارات التعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بالقدرة على التمييز والتعامل مع مصادر المعلومات المتعددة ومدى القدرة على المقارنة والمناقشة والتحليل والتقييم، ومدى وعى الطلاب ببناء شخصياتهم لإعداد جيل قادر على التواصل مع الآخرين؛ والتفاعل مع متغيرات العصر ، من خلال الوسائل التقنية الحديثة، ونشر الثقافة المعرفية، بما يساعد في خلق مجتمع لدية وعى تقنى قادر على مواكبة مستجدات العصر الراهن والتفاعل معها بإيجابية، ويمكن بيان خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الجداول الآتية:

جدول رقم (4) خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

خصائص إجادة اللغة الإنجليزية لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.									
المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسطة	ضعيفة	مرتفعة	متوسطة	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
11	38	2	14	32	5	7	25	18	152
21.56%	74.50%	3.92%	27.45%	62.75%	9.80%	14.00%	50.00%	36.00%	100%
خصائص مستويات التعامل مع التطبيقات التكنولوجية لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.									
12	36	3	6	15	30	6	15	29	152
23.53%	70.59%	5.88%	11.76%	29.41%	58.82%	12.00%	30.00%	58.00%	100 %

خصائص الوعى بجودة المعلومات عبر بيئات التعلم الافتراضية .									
152	30	16	4	7	16	28	4	13	34
100%	60.00%	32.00%	8.00%	13.73%	31.37%	54.90%	7.84%	25.49%	66.67%

يتضح من الجدول رقم (4) خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية حيث تبين أن خصائص مستويات إجادة اللغة الإنجليزية جاءت في المجموعة الأولى أكبر نسبة من الطلاب ذوي المهارات المتوسطة (74.50%)، يليها مستوى المهارات المرتفعة (21.56%)، مع نسبة ضئيلة جدًا للطلاب ذوي المهارات الضعيفة (3.92%)، ومن أسباب ارتفاع مؤشرات المجموعة الأولى أن هذه المجموعة تلقوا تدريبًا عمليًا على استخدام أنظمة إدارة التعلم (LMS) والمنصات الرقمية، وشاركوا في برامج تعليمية تعتمد بشكل مكثف على التفاعل مع المصادر الرقمية، بالإضافة إلى أن لديهم إدراكًا أفضل لفوائد بيئات التعلم الافتراضية، مما دفعهم إلى تطوير مهاراتهم التقنية بشكل أسرع، بينما جاءت المجموعة الثانية تحتوي على نسبة أعلى قليلاً من الطلاب ذوي المهارات المرتفعة (27.45%) مقارنةً بالمجموعة الأولى، لكنها تمتلك أيضًا نسبة أكبر من الطلاب ذوي المهارات الضعيفة (9.80%)، ولديها مستوى مقبول، لكنها تحتاج إلى تطوير المهارات التحليلية والنقدية لتعزيز كفاءتها، بينما جاءت المجموعة الضابطة تعاني من نسبة عالية من الطلاب ذوي المهارات الضعيفة (36%)، مع نسبة منخفضة جدًا من الطلاب ذوي المهارات المرتفعة (14%)، مما يشير إلى ضعف واضح في القدرة على التعامل مع بيئات التعلم الافتراضية وتحتاج إلى تدريب مكثف في المهارات الأساسية حتى تتمكن من التكيف مع بيئات التعلم الافتراضية والاستفادة منها بشكل فعال.

بينما جاءت مستويات التعامل مع التطبيقات التكنولوجية حيث تبين أن المجموعة الأولى تمتلك أعلى نسبة من الطلاب ذوي المهارات المرتفعة (23.53%)، وأغلب

طلابها يمتلكون مهارات متوسطة (70.59%)، مع نسبة ضعيفة جدًا من الطلاب الذين يعانون من ضعف في استخدام التطبيقات التكنولوجية (5.88%)، وقادرة على التفاعل بفعالية مع بيئات التعلم الرقمية، ويتضح أن المجموعة الأولى تمتلك مهارات تكنولوجية أعلى مقارنةً بالمجموعتين الأخريين، أما المجموعة الثانية فتمتلك نسبة منخفضة جدًا من الطلاب ذوي المهارات المرتفعة (11.76%)، بينما تعاني الغالبية (58.82%) من ضعف واضح في التعامل مع التطبيقات التكنولوجية، بينما المجموعة الضابطة تتشابه مع المجموعة الثانية من حيث إنخفاض نسبة الطلاب ذوي المهارات المرتفعة (12%)، حيث إن 58% من طلابها يعانون من ضعف في التعامل مع التطبيقات التكنولوجية.

كما جاءت مستويات جودة المعلومات عبر بيئات التعلم الافتراضية؛ حيث إن المجموعة الأولى لديها أعلى نسبة من الطلاب الذين يرون أن جودة المعلومات مرتفعة (66.67%)، بينما النسبة المتوسطة (25.49%)، ونسبة قليلة جدًا يرون أن جودة المعلومات ضعيفة (7.84%). وهذا نابع من أن الطلاب لديهم مهارات تقييم مصادر المعلومات وتمييز المحتوى عالي الجودة من المعلومات غير الدقيقة، مما ينعكس على إدراكهم لموثوقية المعلومات المقدمة لهم، والمجموعة الثانية تأتي في المرتبة الثانية بجودة المعلومات، حيث يرى 54.90% من الطلاب أن الجودة مرتفعة، لكنها أقل من المجموعة الأولى، بينما ارتفعت نسبة الطلاب الذين يرون الجودة متوسطة (31.37%) أو ضعيفة (13.73%)، ومما يفسر زيادة نسبة التقييمات المتوسطة (31.37%)، والمجموعة الضابطة تعاني من انخفاض شديد في جودة المعلومات، حيث يرى 60% من الطلاب أن الجودة ضعيفة، وفقط 8% يعتبرونها مرتفعة، وهذا يعود إلى ضعف القدرة على تمييز المعلومات الدقيقة من غير الموثوقة.

2/ سبل معرفة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

تتعدد سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية مثل : متابعة المصادر التقنية الموثوقة والتسجيل في الدورات التدريبية عبر الإنترنت والانضمام إلى المجتمعات التقنية والتجربة والتطبيق العملي والدراسة الأكاديمية والتخصص العلمي، وهى مؤشرات تدل على ارتفاع مستوى الوعى وسبل المعرفة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات ببيئة الدراسة، ويمكن بيان تلك السبل كما هو مبين في الجداول الاتية :

جدول رقم (5) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال أساتذة القسم.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	
26	17	8	11	20	20	3	12	35	152
50.98 %	33.33 %	15.69 %	21.57 %	39.22 %	39.22 %	6.00 %	24.00 %	70.00 %	100%

يتضح من الجدول رقم (5) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال أساتذة القسم حيث تشير النتائج إلى أن 40.79% بعدد 62 طالبًا لديهم معرفة عالية أو متوسطة، وأن 59.21% بعدد90 طالبًا لديهم معرفة ضعيفة، مما يشير إلى ضعف التأثير العام لأساتذة القسم كمصدر أساسي للمعرفة عن التعلم الافتراضي، كما بينت المؤشرات المجموعة الأولى (الأكثر استفادة من الأساتذة) 50.98% لديهم معرفة مرتفعة، و33.33% بمستوى متوسط، و15.69% فقط لديهم معرفة ضعيفة، وفى المجموعة الثانية (تأثير أقل للأساتذة) وأن 21.57% فقط لديهم معرفة مرتفعة، بينما 39.22% لديهم معرفة ضعيفة، وهذا يرجعه الباحث إلى ضعف التفاعل المباشر مع أعضاء هيئة التدريس، وعدم كفاية المحتوى المقدم

حول تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، والمجموعة الضابطة (أقل استفادة من الأساتذة) حيث أشار 70.00% لديهم معرفة ضعيفة، و6.00% فقط لديهم معرفة مرتفعة، وهذا يعود إلى اتجاه الطلاب نحو الاعتماد على زملائهم أو مصادر غير أكاديمية للحصول على المعرفة، وقلة توافر الدورات التدريبية في بيئة الدراسة.

جدول رقم (6) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال مواقع التواصل الاجتماعي

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	
27	18	6	12	21	18	5	20	25	152
52.94 %	35.29 %	11.76 %	23.53 %	41.18 %	35.29 %	10.00 %	40.00 %	50.00 %	100 %

يتضح من الجدول رقم (6) أن سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال مواقع التواصل الاجتماعي؛ حيث إن المجموعة الأولى (أكبر استفادة من مواقع التواصل الاجتماعي) وأن52.94% لديهم معرفة مرتفعة، وأن 35.29% لديهم معرفة متوسطة، وأن 11.76% لديهم معرفة ضعيفة، وهذا يشير إلى وجود وعي رقمي عالٍ بين طلاب هذه المجموعة، واستغلال فعّال لمواقع التواصل الاجتماعي، بينما تشير نتائج المجموعة الثانية (استفادة معتدلة من مواقع التواصل الاجتماعي) وأن 23.53% فقط لديهم معرفة مرتفعة، بينما 35.29% لديهم معرفة ضعيفة، وهذا يعني أن دور مواقع التواصل الاجتماعي في هذه المجموعة أقل مقارنة بالمجموعة الأولى، كما أن المجموعة الضابطة (أقل استفادة من مواقع التواصل الاجتماعي) حيث إن 50.00% لديهم معرفة ضعيفة، و10.00% فقط لديهم معرفة مرتفعة، ويشير ذلك إلى أن مواقع التواصل الاجتماعي لا تعد مصدرًا رئيسيًا للمعرفة في هذه المجموعة.

جدول رقم (7) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الممارسة الشخصية:

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	
19	28	4	13	22	16	7	25	18	152
37.25%	54.90%	7.84%	25.49%	43.14%	31.37%	14.00%	50.00%	36.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (7) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الممارسة الشخصية. في ضوء ما سبق يتبين أن المجموعة الأولى (أكبر استفادة من الممارسة الشخصية) حيث إن 37.25% لديهم معرفة مرتفعة، و54.90% لديهم معرفة متوسطة، وأن 7.84% لديهم معرفة ضعيفة، وهذا يشير إلى وجود ميل قوي نحو التعلم الذاتي من خلال التجربة العملية والتفاعل مع التكنولوجيا بشكل مباشر، بينما تشير نتائج المجموعة الثانية أن الاستفادة معتدلة من الممارسة الشخصية وأن 25.49% لديهم معرفة مرتفعة، بينما 31.37% لديهم معرفة ضعيفة، وهذا يعني أن دور الممارسة الشخصية في التعلم أقل مقارنة بالمجموعة الأولى، كما بينت نتائج المجموعة الضابطة أنها أقل استفادة من الممارسة الشخصية حيث إن 14.00% فقط لديهم معرفة مرتفعة، بينما 36.00% لديهم معرفة ضعيفة، ويشير ذلك إلى أن هذه المجموعة تعتمد بدرجة أقل على الممارسة الشخصية في اكتساب المعرفة التقنية.

جدول رقم (8) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الدورات التدريبية.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	
29	20	2	14	23	14	6	15	29	152
56.86 %	39.22 %	3.92 %	27.45 %	45.10 %	27.45 %	12.00 %	30.00 %	58.00 %	100 %

يتضح من الجدول رقم (8) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الدورات التدريبية: حيث إن المجموعة الأولى: أكثر استفادة، حيث يمتلك 56.86% من الطلاب مستوى معرفة مرتفع، وهذا يبين أن هناك علاقة طردية بين المشاركة في الدورات التدريبية ومستوى المعرفة بتطبيقات التعلم الافتراضي، كما أن المجموعة الثانية بها تفاوت ملحوظ، إذ إن 27.45% فقط لديهم معرفة مرتفعة، بينما الأغلبية 45.10% في المستوى المتوسط، و27.45% يعانون من ضعف المعرفة، بينما المجموعة الضابطة: الأقل استفادة، حيث 58.00% لديهم مستوى ضعيف، في مقابل 30.00% متوسط، و12.00% فقط مرتفع، وهذا يعود الى الاعتماد على أساليب تقليدية في التعلم دون تعزيز المهارات التطبيقية.

جدول رقم (9) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال زملاء التخصص الدراسي.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	عالية	متوسطة	ضعيفة	
24	15	12	16	25	10	8	17	25	152
47.06 %	29.41 %	23.53 %	31.37 %	49.02 %	19.61 %	16.00 %	34.00 %	50.00%	100 %

يتضح من الجدول رقم (9) سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال زملاء التخصص الدراسي، ويتضح أن المجموعة الأولى بها : 47.06% لديهم معرفة مرتفعة عبر زملائهم، مقابل 29.41% بمستوى متوسط، و23.53%

بمستوى ضعيف، وهذا يعود الى وجود بيئة تعاونية تدعم تبادل الخبرات بين الطلاب، واعتماد الطلاب على التعلم الجماعي ومشاركة المعلومات المكتسبة، كما أن المجموعة الثانية بها : 31.37% لديهم معرفة مرتفعة، و49.02% في المستوى المتوسط، بينما 19.61% يعانون من ضعف المعرفة، وأن المجموعة الضابطة: الأقل استفادة، حيث 16.00% فقط لديهم معرفة مرتفعة، و34.00% في المستوى المتوسط، في حين أن 50.00% يعانون من ضعف المعرفة، وهذا يعود إلى عدم وجود ثقافة مشاركة فعالة بين الطلاب، وضعف المبادرات الطلابية لتعزيز تبادل المعرفة، والاعتماد على مصادر فردية دون التفاعل مع زملاء التخصص.

3/ دوافع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية:

يشتمل "الدافع" على الدافع الداخلي والخارجي والذي يؤدي إلى السلوك الموجه نحو الهدف، وهو السبب الذي يدفع الطلاب إلى ممارسة سلوكيات وأنشطة معينة، ويتأثر بعوامل مختلفة مثل: الأهداف الشخصية، والقيم والمعتقدات، وعوامل خارجية، كما أنه يلعب دورًا حاسمًا في السلوك البشري، لأنه القوة الدافعة نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وقد تتغير الدوافع إلى دوافع تعلمية ومعلوماتية أو غيرها، ويمكن بيان دوافع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية في الجدول التالي:

جدول رقم (10) دوافـع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية.

أولا: الدوافع التعليميـة لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية									
الإجمالي	المجموعة الضابطة			المجموعة الثانية			المجموعة الأولى		
	ضعيفة	متوسطة	قوية	ضعيفة	متوسطة	قوية	ضعيفة	متوسطة	قوية
152	25	22	3	32	14	5	18	11	22
100 %	50.00 %	44.00 %	6.00 %	62.75 %	27.45 %	9.80 %	35.29 %	21.57 %	43.14%
ثانيا: الدوافـع المعرفيـة لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية									
152	28	20	2	21	22	8	12	21	18
100 %	56.00 %	40.00 %	4.00 %	41.18 %	43.14 %	15.69 %	23.53 %	41.18 %	35.29%
ثالثا: دوافـع معلوماتية استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية.									
152	35	12	3	25	16	10	14	12	25
100 %	70.00 %	24.00 %	6.00 %	49.02 %	31.37 %	19.61 %	27.45 %	23.53 %	49.02%
رابعا: دوافـع شخصية استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية.									
152	26	15	9	19	21	11	17	10	24
100 %	52.00 %	30.00 %	18.00 %	37.25 %	41.18 %	21.57 %	33.33 %	19.61 %	47.06%
خامسا: دوافـع حداثة المحتوى التعليمي لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضي									
152	23	25	2	18	26	7	17	6	28
100 %	46.00 %	50.00 %	4.00 %	35.29 %	50.98 %	13.73 %	33.33 %	11.76 %	54.90%

سادسا: دوافـع خاصة استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية.									
152	29	15	6	26	17	8	21	16	14
100 %	58.00 %	30.00 %	12.00 %	50.98 %	33.33 %	15.69 %	41.18 %	31.37 %	27.45%

يبـين جـدول رقـم (10) دوافـــع اسـتخدام طـلاب قسـم الوثـائق والمكتبـات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية ويمكن تحليل المعطيات الاحصائية كما هو مبين في التالي:

الدوافع التعليمية لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية: يتضح أن المجموعة الأولى تمتلك أعلى دافع تعليمي، حيث 43.14% لـديهم دافـع قـوى، مقابـل 21.57% بمسـتوى متوسـط، و35.29% لـديهم دوافـع ضعيفة، ومن أسباب ارتفاع الدافع في المجموعة الأولى: وجود وعي بأهمية التعلم الافتراضي وتأثيره على مستقبلهم الأكاديمي والمهني، ودعم أكاديمي قوي وتشجيع من الأساتذة على استخدام التطبيقات الحديثة، وأن المجموعة الثانية بها انخفاض ملحوظ في الدافع التعليمي، حيث 9.80% فقط لديهم دافع مرتفع، بينما الغالبية 62.75% بمستوى ضعيف، كما أن المجموعة الضابطة: 6.00% فقط لديهم دافع مرتفع، و44.00% بمستوى متوسط، في حين أن 50.00% يعانون من دوافع تعليمية ضعيفة، ومن أسباب ضعف الدافع في المجموعتين الثانية والضابطة، غياب الحافز الشخصي ونقص التوجيه نحو أهمية التعلم الافتراضي، والاعتماد على طرق تقليدية في التعلم دون تعزيز استخدام التكنولوجيا، وضعف المهارات الرقمية .

الدوافع المعرفية لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية : يُظهـر التحليـل تفاوتًـا واضـحًا فـي مسـتوى الـدوافع المعرفيـة بـين المجموعات الثلاث، حيث حققت المجموعة الأولى أعلى نسبة في الدوافع القوية (35.29%)، وهذا يبين امتلك المجموعة الأولى دوافع معرفية مرتفعة نتيجة

لتعرضها لبيئات تعلم تفاعلية وداعمة، بينما سجلت المجموعة الضابطة أعلى نسبة في الدوافع الضعيفة (56.00%)، والمجموعة الثانية كانت متوسطة الأداء مع تفوق بسيط في النسبة المتوسطة (43.14%)، وتأثير الدوافع المتوسطة في المجموعة الثانية ووجود نسبة كبيرة في مستوى الدوافع المتوسطة (43.14%) يشير إلى استعداد هذه الفئة لتطوير مهاراتها إذا توفرت بيئة مناسبة، كما تعاني المجموعة الضابطة من ضعف كبير في الدوافع، مما يتطلب استراتيجيات تحفيز وتدريب إضافية.

الدوافع المعلوماتية لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية: حيث أظهرت أن المجموعة الأولى تمتلك أعلى نسبة من الدوافع المعلوماتية القوية (49.02%)، مما يعكس اهتمامهم الكبير بالوصول إلى المعلومات الدقيقة واستخدام بيئات التعلم الافتراضية لتعزيز معرفتهم، بينما تعاني المجموعة الضابطة من ضعف الدوافع المعلوماتية بنسبة (70.00%)، مما يشير إلى قلة وعيهم بأهمية البحث عن المعلومات عبر الوسائل الرقمية، ومن أسباب انخفاض الدوافع المعلوماتية في المجموعة الضابطة ضعف الثقافة الرقمية، واعتمادهم على الطرق التقليدية لجمع المعلومات بدلاً من استخدام الوسائل التقنية الحديثة. وأما المجموعة الثانية، فتميل غالبية نسبتها إلى الدوافع الضعيفة (49.02%)، ما يعكس تحديات تواجه هذه الفئة في اكتساب المعرفة من بيئات التعلم الافتراضية.

الدوافع الشخصية لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية: حيث أظهرت المجموعة الأولى نسبة مرتفعة من الدوافع الشخصية (47.06%)، مما يشير إلى اعتماد هؤلاء الطلاب على رغبتهم الذاتية في التعلم وتحقيق تطور أكاديمي مستقل، أما المجموعة الثانية، فتميل النسبة الأكبر منها إلى الدوافع المتوسطة (41.18%)، مما يدل على وجود رغبة لدى بعض

الطلاب، لكنها غير كافية لدفعهم للاعتماد الكامل على التعلم الافتراضي، بينما تعاني المجموعة الضابطة من نسبة ضعيفة مرتفعة (52.00%)، مما يعكس افتقار الطلاب للحافز الذاتي الذي يدفعهم لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية، وأسباب انخفاض الدوافع الشخصية في المجموعة الضابطة ضعف الحافز الداخلي نتيجة الاعتماد الكبير على التلقين بدلاً من التعلم الاستكشافي والتفاعلي.

دوافع حداثة المحتوى التعليمي لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية: تبين أن المجموعة الأولى: تتمتع بأعلى نسبة من الدوافع المرتفعة (54.90%)، مما يعكس تقدير الطلاب لحداثة المحتوى التعليمي في بيئات التعلم الافتراضية، والمجموعة الثانية: تتوزع دوافعها بين الدوافع المتوسطة (50.98%) والضعيفة (35.29%)، بينما نسبة الدوافع المرتفعة منخفضة نسبيًا (13.73%)، ويشير ذلك إلى تردد الطلاب في الاعتماد على المحتوى التعليمي الرقمي، كما أن المجموعة الضابطة: تعاني من انخفاض واضح في الدوافع المرتفعة (4.00%) مقابل نسبة عالية من الدوافع الضعيفة (46.00%)، مما يعكس عدم وعي هذه الفئة بأهمية حداثة المحتوى الرقمي.

الدوافع الخاصة لاستخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية: فالمجموعة الأولى أظهرت نسبة دوافع مرتفعة (27.45%)، ما يشير إلى وجود فئة من الطلاب تدرك أهمية الدوافع الخاصة مثل تحقيق الأهداف الشخصية أو التميز الأكاديمي، كما أن المجموعة الثانية سجلت نسبة متوسطة (33.33%)، وهو مؤشر على وجود اهتمام جزئي بهذه الدوافع، والمجموعة الضابطة أظهرت نسبة ضعيفة مرتفعة (58.00%)، مما يعكس ضعف الاهتمام بالدوافع الخاصة كحافز رئيسي للانخراط في بيئات التعلم الافتراضية، وهذا نابعا من قلة الوعي بمدى تأثير الدوافع الخاصة على تحقيق التفوق الدراسي والمهني.

4/ تمثيل تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من وجهة نظر طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات:

يتصل تمثيل تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لطلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بالدوافع والحوافز الكامنة لديهم والتي يسعى إليها الطلاب؛ سواء كانت تمثل لديهم أداة فعالة أو وسيلة يتم من خلالها الوصول إلى هدف تعليمي معين، ويمكن بيان تمثل بيئات التعلم الافتراضية من وجهة نظر عينة الدراسة في ضوء الجداول التالية :

جدول رقم (11) تمثل بيئات التعلم الافتراضية مجموعة من الأدوات المناسبة في العملية التعليمية.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	
20	19	12	12	25	14	4	16	30	152
39.22%	37.25%	23.53%	23.53%	49.02%	27.45%	8.00%	32.00%	60.00%	100%

يبين جدول رقم (11) تمثل بيئات التعلم الافتراضية مجموعة من الأدوات المناسبة في العملية التعليمية حيث إن المجموعة الأولى لها (تمثيل واسعة 39.22%) ويرى الطلاب في هذه المجموعة أن بيئات التعلم الافتراضية توفر أدوات تعليمية فعالة تدعم التعلم الذاتي والتفاعل الرقمي، وينعكس ذلك في قدرتهم على استخدام الموارد الإلكترونية، بينما جاءت المجموعة الثانية (بتمثيل محدود 37.25%) وفى هذه المجموعة يتمتع الطلاب بوعي جزئي حول أهمية بيئات التعلم الافتراضية، لكنهم لا يعتمدون عليها، كما جاءت المجموعة الضابطة في (تمثيل نادرة – 23.53%) حيث يظهر أن غالبية الطلاب في هذه المجموعة يجدون صعوبة في

استخدام بيئات التعلم الافتراضية كأدوات تعليمية فعالة، وقلة الدافعية تجاه التعلم الرقمي، ونقص التدريب، والاعتماد على الأساليب التقليدية في التعلم.

جدول رقم (12) تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخداما لمصادر المعلومات الإلكترونية .

تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخداما لمصادر المعلومات الإلكترونية .	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	تمثل قوي	تمثل متوسط	تمثل ضعيف	تمثل قوي	تمثل متوسط	تمثل ضعيف	تمثل قوي	تمثل متوسط	تمثل ضعيف	
	25	9	17	3	30	18	3	22	25	152
	49.02%	17.65%	33.33%	5.88%	58.82%	35.29%	6.00%	44.00%	50.00%	100%

يوضح جدول رقم (12) تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخداما لمصادر المعلومات الإلكترونية : أظهرت بيانات المجموعة الأولى أن نسبة الطلاب الذين يمتلكون مستوى مرتفعًا في استخدام بيئات التعلم الافتراضية كمصادر للمعلومات الإلكترونية بلغت 49.02%، وهي نسبة ملحوظة مقارنة بنسبة المتوسط (17.65%) والضعيف (33.33%)، ويُعزى هذا الارتفاع إلى عدة عوامل، من أبرزها أن طلاب هذه المجموعة تلقّوا تدريبًا أو توجيهًا مبكرًا حول كيفية استخدام بيئات التعلم الافتراضية، مما ساهم في رفع وعيهم بأهمية تلك البيئات كمصادر معلومات مما عزز مهاراتهم في التعامل مع المصادر الإلكترونية وزاد من اعتمادهم عليها كمصدر أساس للمعلومات، أما بالنسبة للمجموعة الثانية، فقد أظهرت النسبة الأعلى في فئة المستوى المتوسط لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية، حيث بلغت 58.82%، في حين كانت نسبة المستوى المرتفع منخفضة جدًا (5.88%)، والمستوى الضعيف بلغ (35.29%)، وتشير هذه النتائج إلى أن أفراد هذه المجموعة يمتلكون معرفة محدودة إلى متوسطة في استخدام هذه البيئات، وقد يكون

ذلك ناتجًا عن نقص في التدريب المتخصص أو عدم توافر بيئة تقنية داعمة بشكل كافٍ داخل بيئة الدراسة. مما انعكس على مدى استيعاب الطلاب لمفهوم بيئات التعلم الافتراضية كمصادر معرفية أساسية، وفيما يتعلق بالمجموعة الضابطة، أظهرت البيانات أن 50% من أفرادها يصنفون في فئة الاستخدام الضعيف، بينما جاءت النسبة 44% للمستوى محدود، و6% فقط للمستوى واسع، وهذا التوزيع يشير إلى أن أفراد المجموعة الضابطة لم يتعرضوا لتدخل تجريبي أو تدريبي مكثف فيما يتعلق باستخدام بيئات التعلم الافتراضية، مما انعكس سلبًا على مهاراتهم في التعامل مع المصادر الإلكترونية.

جدول رقم (13) تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخدام لقواعد البيانات الرقمية.

تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخدام لقواعد البيانات الرقمية	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	
	25	16	10	6	24	21	5	10	35	152
	49.02%	31.37%	19.61%	11.76%	47.06%	41.18%	10.00%	20.00%	70.00%	100%

يبين جدول رقم (13) تمثل بيئات التعلم الافتراضية استخدام لقواعد البيانات الرقمية، يتضح أن المجموعة الأولى بلغت نسبة الاستخدام المرتفع لقواعد البيانات الرقمية 49.02%، وهي الأعلى بين الفئات، مما يعكس وعيًا متقدمًا لدى الطلاب بأهمية هذه القواعد، نتيجة لتدريب سابق أو دمجها في المقررات الدراسية، إضافة إلى توفر بيئة تعليمية داعمة تعزز البحث الذاتي والرقمي، والمجموعة الثانية سجلت أعلى نسبة في فئة الاستخدام المتوسط 47.06%، تليها الضعيف 41.18%، مع انخفاض في الاستخدام المرتفع 11.76%، وهذا يشير إلى وجود معرفة أساسية دون تطبيق عملي كافٍ، وربما غياب التكامل بين قواعد البيانات والمحتوى التعليمي

المقدم، والمجموعة الضابطة أظهرت النسبة الأعلى في الاستخدام الضعيف 70%، مقابل 20% متوسط و10% مرتفع، ما يدل على نقص في التدريب والدعم التقني، واعتماد محدود على قواعد البيانات، نتيجة لغياب التوجيه الأكاديمي أو الممارسة الفعلية داخل البيئة التعليمية.

جدول رقم (14) تمثل بيئات التعلم الافتراضية نظام متكاملا للتقنيات الافتراضية.

تمثل بيئات التعلم الافتراضية	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	
نظام متكاملا للتقنيات الافتراضية.	27	5	19	2	16	33	3	35	12	152
	52.94%	9.80%	37.25%	3.92%	31.37%	64.71%	6.00%	70.00%	24.00%	100%

يوضح جدول رقم (14) بيئات التعلم الافتراضية نظام متكاملا للتقنيات الافتراضية؛ حيث جاءت المجموعة الأولى (52.94%) تتمتع بأعلى نسبة إدراك لنظام التقنيات الافتراضية كبيئة متكاملة، مما يدل على وعيهم العميق بأهمية هذه الأنظمة في تحسين العملية التعليمية، كما جاءت المجموعة الثانية بنسبة (3.92%) وسجلت أدنى نسبة إدراك، مما يشير إلى ضعف وعي الطلاب بأهمية تكامل الأدوات الافتراضية ضمن بيئة تعلم موحدة، والمجموعة الضابطة سجلت (6.00%) حيث أظهرت وعيًا منخفضًا أيضًا، لكنها تفوقت بشكل طفيف على المجموعة الثانية، التي سجلت 3.92% فقط في مستوى الإدراك المرتفع، وفى المقابل، 70.00% من طلاب المجموعة الضابطة كانوا في مستوى الإدراك المتوسط، مقارنة بـ 31.37% في المجموعة الثانية، مما يشير إلى تفاوت في الفهم ولكن ليس في التطبيق.

جدول رقم (15) تمثل بيئات التعلم الافتراضية وسيلة للتعلم عن بعد .

تمثل بيئات التعلم الافتراضية وسيلة للتعلم عن بعد	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف	
	28	7	16	12	9	30	2	20	28	152
	54.90%	13.73%	31.37%	23.53%	17.65%	58.82%	4.00%	40.00%	56.00%	100%

يبين جدول رقم (15) تمثل بيئات التعلم الافتراضية تمثل وسيلة للتعلم عن بعد ؛ حيث تبين أن المجموعة الأولى بها (54.90%) وأظهرت أعلى نسبة إدراك لمفهوم التعلم عن بُعد كوسيلة فعالة، مما يدل على وعيهم بأهمية هذه البيئة، بينما المجموعة الثانية (23.53%) جاءت في مرتبة أقل بكثير، مما يعكس فجوة في استخدامهم أو إدراكهم لفوائد التعلم عن بُعد مقارنة بالمجموعة الأولى، لذا طلاب المجموعة الثانية قد يفتقرون إلى الخبرة العملية مع منصات التعلم الافتراضي، مما يجعلهم أقل دراية بمدى فاعليتها، والمجموعة الضابطة (4.00%) أظهرت نسبة إدراك منخفضة جدًا، مما يدل على أن معظم الطلاب في هذه المجموعة لا ينظرون إلى التعلم الافتراضي كوسيلة فعالة للتعلم عن بُعد، وفي المقابل، كان 40.00% من المجموعة الضابطة في مستوى الإدراك المتوسط، مقارنة بـ 17.65% في المجموعة الثانية، ومما يشير إلى أن الطلاب في المجموعة الضابطة لديهم إدراك نظري جزئي، لكنه غير مدعوم بالممارسة.

5/ مبررات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

تشهد التقنيات والتطبيقات التكنولوجية تطورًا مستمرًا، لا سيما في المجال التعليمي، حيث تظهر يوميًا أدوات ووسائل جديدة ؛ تهدف إلى تسهيل عملية التعلم،

ويأتي ضمن هذا التطور تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، والتي يستخدمها طلاب تخصص الوثائق والمكتبات والمعلومات، لما توفره من فرص لتعزيز مهاراتهم وقدراتهم، والاعتماد على الذات في البحث عن المعلومات، كما تساهم هذه التطبيقات في تحسين جودة العملية التعليمية، من خلال تصميم وإنتاج مواد تعليمية أكثر كفاءة وتفاعلية، مما يساعد الطلاب على استيعاب المعلومات بوضوح وإتقان تخصصهم بشكل أفضل، ويمكن بيان مبررات استخدام بيئات التعلم الافتراضية كما هو في الجداول الآتية:

جدول رقم (16) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتوفير الوقت والجهد في عرض المقررات الدراسية.

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتوفير الوقت والجهد في عرض المقررات الدراسية	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	23	11	17	7	19	25	5	20	25	152
	45.10%	21.57%	33.33%	13.73%	37.25%	49.02%	10.00%	40.00%	50.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (16) مؤشرات مبرر توفير الوقت والجهد والتكلفة في عرض المقرر ات الدراسية ؛ حيث تأتى المجموعة الأولى (45.10%) لديها أعلى نسبة إدراك لهذه الفائدة، مما يعكس خبرتها في الاستفادة من التقنيات الافتراضية لتقليل الجهد والوقت والتكلفة، والمجموعة الثانية (13.73%) لديها وعي منخفض مقارنةً بالمجموعة الأولى، ما قد يشير إلى قلة استخدامهم لهذه الأنظمة أو عدم توفر الدعم الكافي لهم، وفى المجموعة الضابطة (10.00%) تُظهر أدنى مستوى من الإدراك، مما يعكس قلة خبرتهم الفعلية لذا تحتاج المجموعة الثانية والضابطة إلى مزيد من التوعية والتدريب والتجربة العملية لاكتشاف دور التقنيات الافتراضية .

جدول رقم (17) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية تلبية الاحتياجات المعلوماتية من المقررات الدراسية.

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية تلبية الاحتياجات المعلوماتية من المقررات الدراسية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	28	17	6	11	18	22	18	7	25	152
	54.90%	33.33%	11.76%	21.57%	35.29%	43.14%	36.00%	14.00%	50.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (17) تعدد المتغيرات المتعلقة بمبررات تلبية الاحتياجات المعلوماتية من المقررات الدراسية؛ حيث إن المجموعة الأولى (54.90%) تؤكد بقوة أن بيئات التعلم الافتراضية تلبي احتياجاتها المعلوماتية، مما يدل على مدى فاعلية هذه الأنظمة بالنسبة لهم، بينما المجموعة الثانية (21.57%) تُظهر نسبة أقل، ما يشير إلى اختلاف مدى استخدام هذه البيئات وفقًا للمقرر الدراسي أو اختلاف في المهارات التقنية، بينما توضح المجموعة الضابطة أن (36.00%) تمتلك مستوى إدراك متوسط، مما يعكس اعترافًا جزئيًا بدور تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في تلبية احتياجاتهم المعلوماتية؛ لذلك فان طلاب المجموعة الأولى أكثر وعياً بقدرة هذه البيئات على تلبية احتياجاتهم المعلوماتية، بينما تحتاج المجموعتان الثانية والضابطة إلى تعزيز الوعى والفهم لدور تطبيقات بيئات التعلم في المقررات الدراسية.

جدول رقم (18) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية كوسيلة فعالة للتواصل العلمي ومشاركة الخبرات التعليمية.

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية كوسيلة فعالة للتواصل العلمي ومشاركة الخبرات التعليمية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	26	20	5	15	12	24	16	4	30	152
	50.98%	39.22%	9.80%	29.41%	23.53%	47.06%	32.00%	8.00%	60.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (18) تعدد المتغيرات المتعلقة بمبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية كوسيلة فعالة للتواصل العلمي ومشاركة الخبرات؛ حيث إن المجموعة الأولى حققت نسبة 50.98% في فئة الاستخدام المرتفع، ما يعكس قناعة قوية لدى الطلاب بفاعلية تطبيقات التعلم الافتراضي في دعم التواصل العلمي وتبادل الخبرات، ويُعزى ذلك إلى توفر خبرات سابقة في استخدام هذه التطبيقات، ودمجها الفعلي في العملية التعليمية بما يتيح تفاعلًا مستمرًا داخل البيئة الأكاديمية، والمجموعة الثانية أعلى نسبة كانت لفئة الاستخدام الضعيف 47.06%، مقابل 29.41% مرتفع و23.53% متوسط، مما يشير إلى ضعف التفاعل مع هذه التطبيقات، ربما نتيجة لقلة التوجيه أو عدم إتاحة فرص حقيقية لممارسة التواصل العلمي من خلالها، أو لعدم دمجها بفاعلية ضمن الأنشطة الصفية، والمجموعة الضابطة أظهرت أعلى نسبة استخدام ضعيف 60%، مقارنة بـ 32% مرتفع و8% متوسط، ما يدل على غياب دعم منظم أو تدريب منهجي لاستخدام هذه التطبيقات، وبالتالي ضعف إدراك الطلاب لأهميتها في تطوير العملية التعليمية وتعزيز التفاعل المعرفي.

جدول رقم (19) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم في تنمية القدرات التعليمية (النظرية و العملية).

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم في تنمية القدرات التعليمية (النظرية و العملية).	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	15	10	26	4	28	19	8	17	25	152
	29.41%	19.61%	50.98%	7.84%	54.90%	37.25%	16.00%	34.00%	50.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (19) تعدد المتغيرات المتعلقة بمبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم في تنمية القدرات التعليمية (النظرية و العملية)، حيث بينت المجموعة الأولى أن (29.41%) لديها نسبة إدراك أقل مقارنة بالمحاور الأخرى، مما قد يعكس حاجتهم إلى محتوى أكثر تفاعلية، وأوضحت المجموعة الثانية أن (7.84%) تُظهر نسبة متدنية جدًا، مما يدل على أن بيئات التعلم الافتراضية لم تكن كافية لتنمية قدراتهم بالشكل المطلوب وفى المجموعة الضابطة (16.00%) لديها نسبة أعلى نسبيًا، مما يشير إلى وعي متباين بأهمية هذه البيئات في تعزيز المهارات العملية؛ لذلك هناك حاجة لتطوير مفهوم الوعى حول تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بحيث لا تقتصر على الجانب النظري فقط، بل تشمل وسائل تفاعلية تعزز التعلم العملي والتطبيقي في تدريس مقررات القسم .

جدول رقم (20) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتقدم محتوى تطبيقي لا يتاح إلا من خلالها.

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتقدم محتوى تطبيقي لا يتاح إلا من خلالها.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	22	11	18	6	23	22	3	22	25	152
	43.14%	21.57%	35.29%	11.76%	45.10%	43.14%	6.00%	44.00%	50.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (20) تعدد المتغيرات المتعلقة بمبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتقدم محتوى تطبيقي لا يتاح إلا من خلالها، حيث بينت المجموعة الأولى أن (43.14%) تؤكد أن هذه البيئات تقدم محتوى لا يمكن الوصول إليه بوسائل أخرى، وفى المجموعة الثانية (11.76%) لديها وعي أقل، مما يشير إلى أن المقررات المتاحة قد لا تحتوي على تطبيقات حصرية عبر التعلم الافتراضي، بينما المجموعة الضابطة تشير إلى أن (6.00%) تُظهر نسبة متدنية جدًا، مما يعني أن المحتوى الافتراضي لم يُستخدم لديهم بشكل فعال، ومن الضروري تعزيز المحتوى التفاعلي في بيئات التعلم الافتراضية، وتوفير تطبيقات لتعزيز تجربة التعلم فى تدريس المقررات الدراسية بالقسم محل الدراسة.

جدول رقم (21) مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية للتشجيع على الابتكار والتطوير المستمر .

مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية للتشجيع على الابتكاروالتطوير المستمر	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	25	17	9	15	9	27	10	5	35	152
	49.02%	33.33%	17.65%	29.41%	17.65%	52.94%	20.00%	10.00%	70.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (21) تعدد المتغيرات المتعلقة بمبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية للتشجيع على الابتكار والتطوير المستمر: حيث بينت المجموعة الأولى أن (49.02%) يؤيدون أن التعلم الافتراضي يعزز الابتكار، بينما المجموعة الثانية تشير الى أن (29.41%) تُظهر نسبة إدراك جيدة، لكنها أقل من المجموعة الأولى، مما يشير إلى وجود بعض التحديات في استخدام هذه البيئات بشكل ابتكاري، كما أن المجموعة الضابطة (20.00%) لديها أقل نسبة إدراك، مما يدل على أن بيئات التعلم الافتراضية لم تؤثر بشكل واضح في تعزيز الابتكار لديهم، وفى ضوء ما سبق أظهرت المجموعة الأولى أعلى نسبة إدراك وإيجابية تجاه بيئات التعلم الافتراضية في جميع المحاور، مما يدل على خبرتهم المباشرة في استخدامها، كانت المجموعة الثانية متوسطة الإدراك، حيث أبدوا وعيًا ببعض الجوانب لكنهم لم يصلوا إلى مستوى المجموعة الأولى، أما المجموعة الضابطة، فقد أظهرت أدنى مستويات الوعي والإدراك، مما يعكس قلة استخدامهم لهذه البيئات أو عدم توفر الإمكانيات الكافية لهم.

6/ مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

تتعدد مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وذلك حسب المتطلبات التعليمية والتخصصية التي يسعى إليها كل طالب، وحسب تفاوت الاهتمام والمستويات التعليمية والبحثية، وهذا نابع من تغيير نظرة الطلاب إلى الحاجة لاكتساب المهارات، بالإضافة إلى ضرورة البحث عن وسائل حديثة تتناسب مع تطلعاتهم في الوقت الحالي وتجذبهم مرة أخرى للاهتمام بالتعليم بشكل أكبر، ويمكن بيان مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية كما هو مبين في الجدول التالي:

الجدول رقم (22) المجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية

أولا: مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى إعداد التكليفات الخاصة بالمقررات الدراسية.									
المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
26	15	10	12	7	32	10	10	30	152
50.98 %	29.41 %	19.61 %	23.53 %	13.73 %	62.75 %	20.00%	20.00 %	60.00 %	100%
ثانيا: مجالات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لمعرفة المستجدات في مجال التخصص									
19	20	12	9	15	27	10	12	28	152
37.25 %	39.22 %	23.53 %	17.65 %	29.41 %	52.94 %	20.00%	24.00 %	56.00 %	100%

ثالثا: مجالات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لمتابعة المواقع التعليمية المتخصصة في مجال الوثائق والمكتبات									
152	25	15	10	22	18	11	17	11	23
100%	50.00 %	30.00 %	20.00%	43.14 %	35.29 %	21.57 %	33.33 %	21.57 %	45.10 %
رابعا: مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في التدريب العملي									
152	32	8	10	18	20	13	8	21	22
100%	64.00 %	16.00 %	20.00%	35.29 %	39.22 %	25.49 %	15.69 %	41.18 %	43.14 %
خامسا: مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى التدريب العملي على تطبيقات النظم الآلية									
152	29	11	10	15	22	14	5	19	27
100%	58.00 %	22.00 %	20.00%	29.41 %	43.14 %	27.45 %	9.80 %	37.25 %	52.94 %
سادسا: مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في تعلم مهارات تخصصية جديدة.									
152	27	13	10	19	21	11	18	7	26
100%	54.00 %	26.00 %	20.00%	37.25 %	41.18 %	21.57 %	35.29 %	13.73 %	50.98 %
سابعا: مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في تعلم مهارات الفهرسة المقروءة آليا.									
152	34	6	10	13	15	23	8	18	25
100%	68.00 %	12.00 %	20.00%	25.49 %	29.41 %	45.10 %	15.69 %	35.29 %	49.02 %

يتضح من الجدول رقم (22) مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات

والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية وهو ما يمكن بيانه في النقاط التالية:

حيث تبين أن استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى إعداد التكليفات الخاصة بالمقررات الدراسية جاء في المجموعة الأولى أن (50.98%) وهي الأكثر استخدامًا لهذه البيئة في إعداد التكليفات، مما يعكس اعتمادها الكبير على الأدوات الرقمية، بينما المجموعة الثانية (23.53%) لديها نسبة متوسطة، مما يشير إلى إمكانية تحسين استخدامهم لهذه الأدوات ، بينما المجموعة الضابطة (20.00%) تُظهر أدنى نسبة استخدام، مما يعكس قلة خبرتهم أو ضعف توفير هذه الأدوات لهم؛ لذلك هناك حاجة إلى مزيد من التدريب والتوجيه للمجموعة الثانية والضابطة لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية في إعداد التكليفات بكفاءة.

وأن مؤشرات معرفة المستجدات في مجال التخصص؛ حيث أشارت المجموعة الأولى أن (37.25%) لديها وعي جيد بأهمية تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في متابعة المستجدات، وفى المجموعة الثانية (17.65%) تُظهر استخدامًا محدودًا، مما يشير إلى الحاجة إلى تحفيزهم لاستخدام هذه الأدوات في البحث عن التطورات الجديدة، والمجموعة الضابطة (20.00%) تمتلك مستوى وعي أقل، مما يدل على ضرورة تعزيز مهارات البحث العلمي لديهم، لذلك يجب تطوير استراتيجيات تدريس تدمج بيئات التعلم الافتراضية كمصدر أساسي للمعلومات الحديثة في مجال الوثائق والمكتبات.

وجاءت مؤشرات متابعة المواقع التعليمية المتخصصة متباينة؛ حيث إن المجموعة الأولى تشير إلى أن (45.10%) تستفيد بشكل كبير من المواقع التعليمية المتخصصة، والمجموعة الثانية (21.57%) لديها نسبة أقل من الاستخدام، مما قد يشير إلى عدم وجود ثقافة البحث الذاتي لديهم، بينما المجموعة الضابطة (20.00%) تُظهر اهتمامًا متواضعًا، مما يعكس حاجتهم إلى مزيد من التدريب على

كيفية البحث عن المصادر الرقمية، من الضروري توفير برامج تدريبية حول كيفية البحث عن المصادر الرقمية الموثوقة والاستفادة من المواقع المتخصصة.

وأوضحت مؤشرات مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى التدريب العملي ، حيث اشارت المجموعة الأولى أن (43.14%) لديها نسبة جيدة من الطلاب الذين يستفيدون منها، بينما المجموعة الثانية تشير إلى (25.49%) تمتلك نسبة أقل، مما يشير إلى عدم اندماجهم الكامل مع أدوات المكتبة الافتراضية، كما أن المجموعة الضابطة (20.00%) لديها أدنى مستوى من التدريب، مما يدل على ضرورة تعزيز مهاراتهم في هذا المجال، ويجب إدراج تدريبات مكثفة على استخدام المكتبات الافتراضية ضمن المناهج الدراسية لتوفير تجربة تعليمية متكاملة.

وجاءت مؤشرات التدريب على تطبيقات النظم الآلية في المكتبات والوثائق والمعلومات ؛ حيث إن المجموعة الأولى (52.94%) وهي الأكثر استخدامًا لهذه التطبيقات، مما يعكس جاهزيتها لسوق العمل، بينما المجموعة الثانية تشير إلى (27.45%) لديها نسبة متوسطة، مما يشير إلى الحاجة إلى مزيد من التدريب العملي، والمجموعة الضابطة (20.00%) لديها أدنى نسبة، مما يدل على أن هناك حاجة ماسة لتعليمهم هذه التطبيقات بشكل أكبر، ويجب تعزيز استخدام النظم الآلية في المكتبات داخل المناهج الدراسية من خلال مشروعات تطبيقية وتدريبات عملية.

وجاءت مؤشرات تعلم مهارات تخصصية جديدة ؛ حيث أشارت المجموعة الأولى إلى أن (50.98%) تُظهر اهتمامًا كبيرًا بتطوير المهارات التخصصية من خلال بيئات التعلم الافتراضية، والمجموعة الثانية (21.57%) لديها نسبة أقل، مما قد يشير إلى نقص الدافع لديهم لاستكشاف هذه المهارات، والمجموعة الضابطة (20.00%) لديها أقل نسبة، مما يدل على قلة وعيهم بأهمية التعلم المستمر في المجال، ويجب تشجيع الطلاب على استخدام بيئات التعلم الافتراضية لاستكشاف مهارات جديدة من خلال دورات تدريبية متقدمة.

وأن مؤشرات تعلم مهارات الفهرسة المقروءة آليًا ؛ حيث أشارت المجموعة الأولى إلى أن (49.02%) لديها وعي قوي بأهمية الفهرسة المقروءة آليًا، والمجموعة الثانية (45.10%) تُظهر نسبة قريبة جدًا من المجموعة الأولى، مما يدل على اهتمام جيد بهذا المجال، والمجموعة الضابطة (20.00%) لديها نسبة متدنية جدًا، مما يعكس قلة التدريب العملي في هذا المجال، ويجب دمج برامج تدريبية على الفهرسة الإلكترونية ضمن المقررات الدراسية، خاصة للمجموعات الأقل خبرة؛ لذلك فالمجموعة الأولى هي الأكثر استخدامًا واستفادةً ، بينما المجموعة الثانية لديها استخدام متوسط، مما يشير إلى إمكانية تحسين خبراتهم الرقمية من خلال توفير تدريبات إضافية وتحفيزهم على التفاعل مع هذه البيئات، بينما المجموعة الضابطة تُظهر أقل نسبة استخدام في جميع المجالات، مما يعكس ضرورة إعادة هيكلة المحتوى التعليمي لدمج بيئات التعلم الافتراضية بشكل أعمق.

7/ مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لمصادر المعلومات الافتراضية:

تتنوع مهارات استخدام مصادر المعلومات في بيئات التعلم الافتراضية ، وذلك حسب القدرات التعليمية والمهارة المتوافرة لدى كل طالب، لذلك تؤدى مصادر المعلومات دورًا مهمًا في العملية التعليمية من خلال توفير المعلومات اللازمة ودعم النتائج والحفاظ على سلامة التكوين المعرفي للطلاب، وفي هذا السياق، لا تقتصر المهارات المطلوبة على القدرة على البحث عبر الإنترنت فقط، بل تشمل أيضًا تحليل المعلومات، والتقييم الموضوعي للمصادر، واستخدام الأدوات التكنولوجية الحديثة مثل: برامج إدارة المراجع، ومحركات البحث المتخصصة، والأنظمة التي تساعد في استرجاع البيانات وتنظيمها، كونها من أدوات التعاون الأكاديمي ، ويعد جزءًا أساسيًا من المهارات التي ينبغي اكتسابها، ويمكن بيان مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لمصادر المعلومات الافتراضية في الجداول الآتية :

جدول رقم (23) مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لقواعد البيانات التعليمية:

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
23	22	6	18	21	12	15	20	15	152
45.10%	43.14%	11.76%	35.29%	41.18%	23.53%	30.00%	40.00%	30.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (23) أن مهارات استخدام قواعد البيانات التعليمية ؛ حيث أشارت المجموعة الأولى أظهرت أعلى نسبة استخدام مرتفع (45.10%) مقارنة بالمجموعة الثانية (35.29%) والمجموعة الضابطة (30%). بينما سجلت المجموعة الضابطة أعلى نسبة استخدام ضعيف (30%) مقارنة بالمجموعة الثانية (23.53%) والمجموعة الأولى (11.76%). يشير ذلك إلى أن المجموعة الأولى تمتلك خبرة أو تدريبًا أفضل في استخدام قواعد البيانات التعليمية، ربما بسبب تلقيهم تدريبًا إضافيًا أو توفر بيئة تعليمية مشجعة.

جدول رقم (24) مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات المصادر المرجعية.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
21	17	13	8	16	27	18	12	20	152
41.18 %	33.33 %	25.49 %	15.69 %	31.37 %	52.94 %	36.00 %	24.00 %	40.00 %	100 %

يتضح من الجدول رقم(24) مؤشرات مهارات استخدام تطبيقات المصادر المرجعية؛ حيث بينت المجموعة الأولى أن (41.18%) فكانت الأكثر تفوقًا في الاستخدام المرتفع، والمجموعة الثانية أظهرت توازنًا نسبيًا بين المستويات المختلفة، لكن النسبة الأكبر كانت ضمن الفئة الضعيفة (52.94%)، بينما سجلت المجموعة

الضـابطة أعلـى نسـبة اسـتخدام ضـعيف (40%)، وهـذا يشـير إلـى أن الطـلاب فـي المجموعة الضابطة لديهم قصور واضح في استخدام هذه التطبيقات، مما قد يعود إلى نقص التدريب أو ضعف المناهج التعليمية في هذا الجانب.

جدول رقم (25) مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات الكتب الإلكترونية.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
24	10	17	9	14	28	10	25	15	152
47.06 %	19.61 %	33.33 %	17.65 %	27.45 %	54.90 %	20.00 %	50.00 %	30.00 %	100 %

يتضـح مـن الجـدول رقـم(25) قياسـات مهـارات اسـتخدام تطبيقـات الكتـب الإلكترونية؛ فالمجموعة الأولى سجلت أعلى نسبة استخدام مرتفع (47.06%)، في حـين أن المجموعـة الثانيـة سـجلت نسـبة ضـعيفة مرتفعـة (54.90%)، بينمـا المجموعـة الضـابطة أظهـرت مسـتوى متفاوتًـا ولكـن نصـفها تقريبًـا يقـع ضـمن الفئـة المتوسـطة (50%)، وقـد يرجـع هـذا إلـى اخـتلاف درجـة الاعتمـاد علـى الكتـب الإلكترونية في العملية التعليمية لكل مجموعة، فالمجموعة الأولى ربما تلقت تدريبًا أفضل على استخدامها للكتب الإلكترونية.

جدول رقم (26) مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات المواقع الإلكترونية التعليمية.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
28	17	6	12	20	19	10	18	22	152
54.90 %	33.33 %	11.76 %	23.53 %	39.22 %	37.25 %	20.00 %	36.00 %	44.00 %	100 %

يتضـح مـن الجـدول رقـم (26) مؤشـرات مهـارات اسـتخدام المواقـع الإلكترونيـة التعليمية؛ فالمجموعة الأولى أظهرت تفوقًا ملحوظًا بنسبة (54.90%) في المستوى

المرتفع، مقارنة بالمجموعة الثانية (23.53%) والمجموعة الضابطة (20%)، وسجلت أعلى نسبة استخدام ضعيف (44%)، مما يشير إلى ضعف مهاراتهم في البحث عبر الإنترنت أو الاعتماد على المصادر التقليدية، كما أن الفروق بين المجموعات المجموعة الأولى تلقت تدريبًا وتوجيهًا أكاديميًا أفضل في التعامل مع مصادر المعلومات الافتراضية مما ساهم في تفوقها في معظم المهارات والخبرة الذاتية، بينما تواجه المجموعات الأخرى تحديات مثل ضعف المهارات الرقمية.

8/ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات:

يقصد بالمهارة الاستخدام الفكري والحركي لطاقات الجسم لإنجاز مهمة أو مجموعة مهام محددة بشكل سريع ومتقن، فان إتقان الطلاب لمهارات التعامل مع المصادر الرقمية يعتبر تعزيز لمفهوم الاستفادة من عنصر الوقت، ويمكن بيان مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات من خلال الجدول التالي :

الجدول رقم (27) مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.

مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Microsoft Education	25	7	19	12	14	25	12	18	20	152
	49.02	13.73	37.25	23.53	27.45	49.02	24.00 %	36.00 %	40.00 %	100 %
مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية تطبيق Zoom	23	11	17	15	22	14	8	22	20	152
	45.10%	21.57%	33.33%	29.41%	43.14%	27.45%	16.00%	44.00%	40.00%	100 %

مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Google Meet	20	20	11	9	15	27	14	16	20	152
	39.22%	39.22%	21.57%	17.65%	29.41%	52.94%	28.00%	32.00%	40.00%	100 %
مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Google classroom	20	18	13	17	11	23	14	19	17	152
	39.22%	35.29%	25.49%	33.33%	21.57%	45.10%	28.00%	38.00%	34.00%	100 %
مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Classroom from Apple	18	24	9	14	12	25	10	19	21	152
	35.29%	47.06%	17.65%	27.45%	23.53%	49.02%	20.00%	38.00%	42.00%	100 %

يتضح من الجدول رقم (27) مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات؛ حيث تبين قياس مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية فى استخدام صفوف مايكروسوفت Microsoft Education ففي المجموعة الأولى سجلت أعلى نسبة في الاستخدام المرتفع (49.02%)، بينما سجلت المجموعة الثانية نسبة أقل (23.53%)، والمجموعة الضابطة كانت الأضعف (24%). والمجموعة الضابطة سجلت أعلى نسبة استخدام ضعيف (40%)، مما يشير إلى أن الطلاب في هذه المجموعة يعانون من صعوبة في استخدام هذه المنصة؛ وذلك لأن المجموعة الأولى تلقت تدريبًا أفضل أو أنها تضم طلابًا يمتلكون خبرة سابقة في التعامل مع تطبيقات مايكروسوفت.

وجاءت مؤشر مهارات استخدام تطبيق Zoom فالمجموعة الأولى سجلت نسبة مرتفعة (45.10%)، تليها المجموعة الثانية (29.41%)، بينما المجموعة الضابطة جاءت في المركز الأخير (16%)، ومن اللافت أن المجموعة الثانية سجلت أعلى نسبة استخدام متوسط (43.14%)، مما يدل على أن العديد من الطلاب لديهم مستوى متوسط في التعامل مع Zoom دون تميز واضح في المهارات.Zoom أكثر انتشارًا بين الطلاب وقد يكون استخدامه مألوفًا لهم مقارنة ببعض التطبيقات الأخرى،

وقد يكون هناك تباين في توافر الإنترنت أو الأجهزة بين المجموعات، مما أثر على مستويات الاستخدام.

وجاءت مهارات استخدام Google Meet فالمجموعة الأولى سجلت نسبة استخدام مرتفع (39.22%)، والمجموعة الثانية كانت الأضعف (17.65%)، والمجموعة الضابطة سجلت نسبة عالية في الاستخدام الضعيف (40%)، مما يشير إلى صعوبات في التكيف مع Google Meet وربما تكون بعض المؤسسات التعليمية تعتمد على Google Meet بشكل أقل مقارنة بتطبيقات أخرى مثل Zoom، Microsoft Education مما يفسر انخفاض نسب الاستخدام المرتفع في المجموعتين الثانية والضابطة.

وجاءت مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية فى استخدام صفوف جوجل Google Classroom فالمجموعة الأولى سجلت نسبة استخدام مرتفع (39.22%)، والمجموعة الثانية سجلت نسبة (33.33%)، بينما جاءت المجموعة الضابطة في المركز الأخير (28%)، واللافت أن المجموعة الثانية أظهرت نسبة متوسطة أقل (21.57%)، لكنها سجلت نسبة استخدام ضعيف أعلى (45.10%)، مما يدل على أن بعض الطلاب في هذه المجموعة لديهم تحديات في التعامل مع Google Classroom.

وجاءت مهارات استخدام صفوف آبل Classroom from Apple فالمجموعة الأولى سجلت نسبة استخدام مرتفع (35.29%)، والمجموعة الثانية (27.45%)، بينما المجموعة الضابطة كانت الأقل (20%)، لكن المجموعة الضابطة سجلت أعلى نسبة استخدام ضعيف (42%)، مما يشير إلى أن هناك صعوبات في التكيف مع هذه الأداة في بيئة المجموعة الضابطة، وقد يعود انخفاض الاستخدام المرتفع إلى قلة انتشار أجهزة Apple بين الطلاب، أو عدم توفر التدريب الكافي على صفوف آبل Classroom from Apple.

9/ منصات تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات حول التطبيقات الافتراضية:

تُعد منصات تنمية المهارات أداة فعالة لتحفيز الطلاب على التعلم الذاتي وتطوير مهاراتهم في مختلف مجالات المكتبات والوثائق والمعلومات، وتوفر هذه المنصات بيئات تفاعلية ومصادر متنوعة، ويمكن للطلاب الاستفادة منها لتعزيز مهاراتهم التقنية، والشخصية، والأكاديمية، وتوفر هذه المنصات بيئة تعليمية تفاعلية تمكن الطلاب من اكتساب المهارات التقنية اللازمة للتعامل مع المصادر الرقمية والتطبيقات الافتراضية في مجال المكتبات والمعلومات، ويمكن بيان منصات تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات من خلال الجداول التالية:

جدول رقم (28) منصة Edx لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	
23	15	13	16	12	23	14	22	14	152
45.10 %	29.41 %	25.49 %	31.37 %	23.53 %	45.10 %	28.00 %	44.00 %	28.00 %	100 %

يتضح من الجدول رقم (28) مؤشرات استخدام منصة Edx لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات ؛ فالمجموعة الأولى سجلت أعلى نسبة استخدام مرتفع (45.10%)، بينما سجلت المجموعة الضابطة أقل نسبة (28.00%)، ومن اللافت أن المجموعة الثانية سجلت أعلى نسبة استخدام ضعيف (45.10%)، مما يشير إلى صعوبة تكيف طلاب هذه المجموعة مع المنصة؛ وذلك لان طلاب المجموعة الأولى أكثر اعتيادًا على المنصة بسبب توفر دورات تدريبية تمت لهم ولديهم خبرة سابقة.

جدول رقم (29) منصة Coursera لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	
12	20	19	15	12	24	19	10	21	152
23.53 %	39.22 %	37.25 %	29.41 %	23.53 %	47.06 %	38.00 %	20.00 %	42.00 %	100%

يتضح من الجدول رقم (29) مؤشرات منصة Coursera لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات المجموعة الضابطة سجلت أعلى نسبة استخدام ضعيف (42.00%)، بينما سجلت المجموعة الأولى نسبة استخدام مرتفع أقل (23.53%)، والمجموعة الثانية أظهرت توازنًا بين الفئات المختلفة، حيث لم تكن هناك فروقات حادة بين المستويات الثلاثة، وقد يكون انخفاض الاستخدام المرتفع في المجموعة الأولى مرتبطًا بوجود بدائل أخرى يفضلها الطلاب، مثل Edx أو Udemy، ةيمكن أن يكون لدى المجموعة الثانية قدرة متوسطة على التعامل مع المنصة دون إتقان كبير.

جدول رقم (30) منصة Future Learn لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات

المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف	
23	17	11	12	32	7	16	9	25	152
45.10 %	33.33 %	21.57 %	23.53 %	62.75 %	13.73 %	32.00 %	18.00 %	50.00 %	100%

يتضح من الجدول رقم (31) أظهرت نتائج تحليل تأثير منصة Future Learn أن في تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات تفاوتًا واضحًا بين المجموعات، وسجلت المجموعة الأولى أعلى نسبة في الأداء المرتفع

(45.10%)، مما يعكس استفادة كبيرة من المنصة، بينما حققت المجموعة الثانية غالبية أدائها في الفئة المتوسطة (62.75%) مع نسبة ضعيفة فقط (13.73%)، مما يشير إلى تحسن ملحوظ ولكن دون الوصول إلى مستوى المجموعة الأولى، وسجلت المجموعة الضابطة – التي لم تستخدم المنصة – أعلى نسبة أداء ضعيف (50.00%) وأقل نسبة في الفئة المتوسطة (18.00%)، مما يعكس تأثير غياب التعلم الرقمي على نتائج الطلاب، وتعكس هذه الفروقات فاعلية المنصة في تعزيز الأداء الأكاديمي، مع الحاجة إلى تحسين الاستراتيجيات التعليمية لضمان استفادة جميع الطلاب.

10/ مؤشرات المهارات التقنية المتوافرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات:

أصبحت المهارات التقنية جزءًا أساسيًا من تعليم الطلاب وتأهيلهم لسوق العمل الحديث، حيث توفر هذه المهارات الأدوات اللازمة للتفوق الأكاديمي والمشاركة الفعالة في البيئة الرقمية، والمهارات التقنية تعد أداة للتميز الأكاديمي جزء من الاستعداد لسوق العمل والنجاح في الحياة المهنية والشخصية، والاستثمار في اكتساب هذه المهارات يعد خطوة حاسمة نحو المستقبل، ويمكن بيان المهارات التقنية المتوافرة لدى عينة الدراسة من خلال الجدول التالي:

الجدول رقم (32) مؤشرات المهارات التقنية المتوافرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات

مؤشرات المهارات التقنية المتوافرة	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	ممتازة	متوسطة	ضعيفة	ممتازة	متوسطة	ضعيفة	ممتازة	متوسطة	ضعيفة	
1. مؤشرات مهارات	26	13	12	16	10	25	14	19	17	152

التعامل مع بيئة الإنترنت وتطبيقاتها.	50.98%	25.49%	23.53%	31.37%	19.61%	49.02%	28.00%	38.00%	34.00%	100 %
2. مهارات استخدام مصادر المعلومات الإلكترونية .	22	18	11	9	22	20	15	10	25	152
	43.14%	35.29%	21.57%	17.65%	43.14%	39.22%	30.00%	20.00%	50.00%	100 %
3. مهارات البحث عن التطبيقات الإلكترونية .	22	20	9	7	16	28	13	16	21	152
	43.14%	39.22%	17.65%	13.73%	31.37%	54.90%	26.00%	32.00%	42.00%	100 %
4. مهارات استخدام استراتيجيات البحث والتنقيب عن البيانات.	28	16	7	12	5	34	14	14	22	152
	54.90%	31.37%	13.73%	23.53%	9.80%	66.67%	28.00%	28.00%	44.00%	100 %
5. مهارات التعامل مع النظم الببليوجرافية.	25	12	14	8	19	24	11	13	26	152
	49.02%	23.53%	27.45%	15.69%	37.25%	47.06%	22.00%	26.00%	52.00%	100 %
6. مهارات التواصل الإلكتروني عبر التطبيقات المختلفة	24	19	8	15	6	30	16	10	24	152
	47.06%	37.25%	15.69%	29.41%	11.76%	58.82%	32.00%	20.00%	48.00%	100 %
7. مهارات استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي	42	2	7	11	4	36	12	18	20	152
	82.35%	3.92%	13.73%	21.57%	7.84%	70.59%	24.00%	36.00%	40.00%	100 %

يتضح من الجدول رقم (32) مؤشرات المهارات التقنية المتوافرة لدى طلاب قسم

الوثائق والمكتبات والمعلومات وهو ما يمكن بيانه فى النقاط التالية :

مؤشرات مهارات التعامل مع بيئة الإنترنت وتطبيقاتها، أظهرت المجموعة الأولى الأداء الأفضل، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات ممتازة (50.98%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة (23.53%)، مما يعكس استفادتها من التدريب المكثف والاعتماد الكبير على الإنترنت في الدراسة والمشاريع الأكاديمية، أما المجموعة الثانية، فقد سجلت أعلى نسبة مهارات ضعيفة (49.02%)، مما يشير إلى ضعف التدريب الرقمي وقلة استخدام الإنترنت في الأنشطة الأكاديمية، رغم أن نسبة المهارات المرتفعة (31.37%) تتفوق قليلاً على المجموعة الضابطة، ةفي المقابل، أظهرت المجموعة الضابطة، أداءً متوازنًا لكنه يحتاج إلى تحسين، حيث بلغت نسبة المهارات المرتفعة (28.00%)، وهي الأقل بين المجموعات، بينما سجلت نسبة المهارات الضعيفة (34.00%)، مما يعكس الحاجة إلى تعزيز الممارسات الرقمية، توضح النتائج أن التدريب المكثف والاستخدام المستمر لتطبيقات الإنترنت لهما تأثير مباشر على تنمية المهارات الرقمية لدى الطلاب.

مهارات استخدام مصادر المعلومات الإلكترونية أظهرت المجموعة الأولى الأداء الأفضل، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات ممتازة (43.14%) وأدنى نسبة مهارات ضعيفة (21.57%)، مما يشير إلى استفادتهم من فرص تدريبية وبرامج أكاديمية تدعم استخدام المصادر الإلكترونية، وحققت المجموعة الثانية أدنى نسبة مهارات ممتازة (17.65%)، مما يدل على اعتمادها الأكبر على المصادر التقليدية، رغم أن نسبة المهارات المتوسطة لديها مرتفعة (43.14%)، مما يعكس الحاجة إلى مزيد من التدريب، أما المجموعة الضابطة، فقد سجلت أعلى نسبة مهارات ضعيفة (50.00%) وأقل نسبة مهارات متوسطة (20.00%)، ومما يشير إلى وجود فجوة كبيرة في التأهيل لاستخدام المصادر الإلكترونية، وتؤكد النتائج أهمية التدريب والتوجيه لتعزيز كفاءة الطلاب في التعامل مع مصادر المعلومات الرقمية.

مهارات البحث عن التطبيقات الإلكترونية حققت المجموعة الأولى أفضل أداء، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات مرتفعة (43.14%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة (17.65%)، مما يعكس فرصًا تعليمية أفضل وتفاعلاً مستمرًا مع التكنولوجيا، أما المجموعة الثانية، فقد سجلت أضعف أداء، حيث كانت نسبة المهارات المرتفعة الأقل (13.73%)، بينما كانت نسبة المهارات الضعيفة الأعلى (54.90%)، مما يشير إلى ضعف التدريب واعتماد أكبر على الطرق التقليدية، وفي المقابل، سجلت المجموعة الضابطة نسبة مهارات مرتفعة (26.00%)، وهي أفضل من المجموعة الثانية ولكن أقل من الأولى، مع نسبة مهارات ضعيفة (42.00%)، ما يعكس الحاجة إلى تعزيز بيئة التعلم الرقمي، وتؤكد النتائج أن التدريب والتكامل بين المناهج والتكنولوجيا ضروريان لتحسين مهارات البحث عن التطبيقات الإلكترونية.

مهارات استخدام استراتيجيات البحث والتنقيب عن البيانات، حققت المجموعة الأولى الأداء الأفضل، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات مرتفعة (54.90%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة (13.73%)، مما يعكس بيئة أكاديمية متقدمة تدعم التدريب العملي واستخدام أدوات تحليل البيانات الحديثة، في المقابل، كانت المجموعة الثانية الأضعف أداءً، حيث سجلت أدنى نسبة مهارات مرتفعة (23.53%) وأعلى نسبة مهارات ضعيفة (66.67%)، مما يشير إلى نقص كبير في التدريب واعتماد أكبر على الطرق التقليدية، أما المجموعة الضابطة، فقد سجلت نسبة مهارات مرتفعة (28.00%)، وهي أفضل من المجموعة الثانية ولكن أقل من الأولى، مع نسبة مهارات ضعيفة (44.00%)، مما يعكس حاجة إلى تحسين التدريب العملي، وتؤكد هذه النتائج أهمية تعزيز استراتيجيات البحث والتنقيب عن البيانات من خلال توفير برامج تدريبية متخصصة.

مهارات التعامل مع النظم الببليوجرافية حققت المجموعة الأولى أفضل أداء، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات مرتفعة (49.02%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة

(27.45%)، ممـا يعكـس تركيـزًا أكاديميًـا قويًـا علـى التـدريب العملـي فـي الـنظم الببليوجرافيـة الحديثـة مثل MARC وRDA. فـي المقابـل، أظهرت المجموعـة الثانيـة أداءً ضعيفًا، إذ كانت نسبة المهارات المرتفعة الأدنى (15.69%)، مع نسبة مهارات ضـعيفة مرتفعـة (47.06%)، ممـا يشـير إلـى قلـة التـدريب العملـي وضـعف المنـاهج المتخصصـة، أمـا المجموعـة الضـابطة، فقـد سـجلت أضـعف أداء، حيـث بلغـت نسـبة المهـارات الضـعيفة 52.00%، وهـي الأعلـى بـين المجموعـات، مـع نسـبة مهـارات مرتفعة (22.00%)، مما يعكس غياب الخبرة العملية وضعف التركيز على الأنظمـة الببليوجرافيـة الحديثـة، وتؤكـد النتـائج ضـرورة تكثيـف التـدريب الأكـاديمي والتطبيقـي لتحسين كفاءة الطلاب في التعامل مع النظم الببليوجرافية.

مهـارات التواصـل الإلكترونـي عبـر التطبيقـات المختلفـة حققـت المجموعـة الأولـى أفضل أداء، حيث سجلت أعلى نسبة مهارات مرتفعة (47.06%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة (15.69%)، مما يعكس استخدامًا مكثفًا للأدوات الرقمية مثل Microsoft Teams وZoom، إضافة إلى تدريب فعال على مهارات التواصل الإلكتروني، وفي المقابـل، سـجلت المجموعـة الثانيـة الأداء الأضـعف، حيـث كانـت نسـبة المهـارات المرتفعـة الأدنـى (29.41%)، مـع أعلـى نسـبة مهـارات ضـعيفة (58.82%)، ممـا يشـير إلـى ضـعف التـدريب وقلـة الاعتمـاد علـى الأدوات الرقميـة، أمـا المجموعـة الضـابطة، فقـد سـجلت نسـبة مهـارات مرتفعـة (32.00%)، وهـي أفضـل قلـيلًا مـن المجموعـة الثانيـة ولكـن أقـل مـن الأولـى، مـع نسـبة مهـارات ضـعيفة مرتفعـة (48.00%)، ممـا يعكـس حاجـة إلـى تعزيـز اسـتخدام تقنيـات التواصـل الرقمـي. تؤكـد هذه النتـائج ضـرورة دمـج التطبيقـات الحديثـة فـي العمليـة التعليميـة لتعزيـز مهـارات التواصل الإلكتروني.

مهـارات اسـتخدام تقنيـات الـذكاء الاصـطناعي، أظهـرت المجموعـة الأولـى تفوقًـا واضـحًا فـي مهـارات اسـتخدام تقنيـات الـذكاء الاصـطناعي، حيـث سـجلت أعلـى نسـبة

مهارات مرتفعة (82.35%) وأقل نسبة مهارات ضعيفة (13.73%)، مما يعكس تدريبًا متقدمًا واعتمادًا واسعًا على أدوات الذكاء الاصطناعي مثل ChatGPT وPython AI Libraries، وكانت المجموعة الثانية الأضعف أداءً، حيث سجلت نسبة مهارات ضعيفة مرتفعة جدًا (70.59%)، مما يشير إلى قلة التعرض لمجالات الذكاء الاصطناعي وضعف التدريب المنهجي، أما المجموعة الضابطة، فقد حققت أداءً متوسطًا مع نسبة مهارات ضعيفة (40.00%) ونسبة مهارات متوسطة الأعلى بين المجموعات (36.00%)، مما يدل على معرفة جزئية تحتاج إلى تطوير، تؤكد هذه النتائج أهمية تعزيز تكامل الذكاء الاصطناعي في المناهج التعليمية لتقليل الفجوة المهارية بين الطلاب.

11/ معوقات مهارات استخدام تطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية لطلاب قسم الوثائق المكتبات والمعلومات :

رغم التطور الكبير في مجال التعلم الافتراضي؛ إلا أن هناك تحديات ومعوقات تؤثر على استخدام التطبيقات والأنظمة التعليمية الرقمية، وهذه المعوقات يمكن أن تكون تقنية، أو تعليمية، أو بشرية، تحدّ من فعالية العملية التعليمية وتطبيقاتها، ولكنها قابلة للتغلب عليها من خلال الاستثمار في البنية التحتية بالتعليم الجامعي والعمل على إيجاد حلول علمية، والتدريب المستدام علة الإفادة من التطبيقات الذكية، وزيادة الوعي بأهمية التقنية كونها المفتاح لتحقيق تعلم ناجح ومستدام في البيئات الجامعية والأقسام المتخصصة، ويمكن بيان معوقات مهارات استخدام تطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية لطلاب قسم الوثائق المكتبات والمعلومات كما هو مبين في الجداول الآتية:

جدول رقم(33) معوقات انخفاض مستوى التصميم في تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

معوقات انخفاض مستوى التصميم في تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	6	22	23	25	19	7	17	18	15	152
	11.76%	43.14%	45.10%	49.02%	37.25%	13.73%	34.00%	36.00%	30.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (33) معوقات انخفاض مستوى التصميم في تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية تُظهر البيانات تفاوتًا في تأثير انخفاض مستوى التصميم في تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات، المجموعة الثانية هي الأكثر تأثرًا، حيث يرى 49.02% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، مما يشير إلى أن التصميم غير الجيد يشكل تحديًا واضحًا لهم. تليها المجموعة الضابطة بنسبة 34.00% ممن يرون أن التأثير مرتفع، ما يعكس وجود مشكلات تصميمية ولكن بدرجة أقل حدة، أما المجموعة الأولى، فهي الأقل تأثرًا، حيث يرى 45.10% أن التأثير ضعيف، مما قد يشير إلى أن أفراد هذه المجموعة أكثر تكيفًا مع تصميم التطبيقات أو أقل حساسية لمشاكل تجربة المستخدم، ويعكس هذا التفاوت اختلاف توقعات الطلاب وتفضيلاتهم فيما يخص تصميم واجهات التعلم الافتراضي وسهولة استخدامها.

جدول رقم(34) معوقات انخفاض مستوى آليات البحث عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

معوقات انخفاض مستوى آليات البحث عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	11	17	23	27	9	15	19	20	11	152
	21.57%	33.33%	45.10%	52.94%	17.65%	29.41%	38.00%	40.00%	22.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (34) معوقات انخفاض مستوى آليات البحث عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية ، وتشير البيانات إلى تفاوت تأثير انخفاض مستوى آليات البحث عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات، والمجموعة الثانية هي الأكثر تأثرًا، حيث يرى 52.94% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، مما يدل على أن ضعف أدوات البحث يشكل عائقًا كبيرًا أمامهم، وتليها المجموعة الضابطة بنسبة 38.00% ممن يرون أن التأثير مرتفع، ما يعكس وجود تحديات لكن بشكل أقل حدة، أما المجموعة الأولى، فهي الأقل تأثرًا بالمشكلة، حيث يرى 45.10% أن التأثير ضعيف، مما قد يشير إلى امتلاكهم مهارات أفضل في البحث أو استخدامهم استراتيجيات بديلة للوصول إلى المحتوى المطلوب، ويعكس هذا التفاوت اختلاف تجارب المستخدمين في التعامل مع أدوات البحث داخل منصات التعلم الافتراضي.

جدول رقم(35) معوقات ارتفاع تكلفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية .

معوقات ارتفاع تكلفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية .	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	10	17	24	20	20	11	23	13	14	152
	19.61%	33.33%	47.06%	39.22%	39.22%	21.57%	46.00%	26.00%	28.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (35) معوقات ارتفاع تكلفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية ، وتعكس البيانات تفاوت تأثير ارتفاع تكلفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات، والمجموعة الضابطة هي الأكثر تأثرًا، حيث يرى 46.00% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، مما يشير إلى أن التكلفة تشكل عائقًا رئيسيًا لديهم، وتليها المجموعة الثانية بنسبة 39.22% ممن يرون أن التأثير مرتفع، ما يدل على أن بعض الطلاب في هذه المجموعة يواجهون تحديات مالية، لكن بنسبة أقل مقارنة بالمجموعة الضابطة، أما المجموعة الأولى، فهي الأقل تأثرًا بالمشكلة، حيث يرى 47.06% من أفرادها أن التأثير ضعيف، مما قد يشير إلى توفر بدائل مجانية أو دعم مالي داخل مؤسساتهم، ويعكس هذا التفاوت اختلاف الظروف الاقتصادية بين الطلاب وتأثيرها على قدرتهم على استخدام تطبيقات التعلم الافتراضي.

جدول رقم(36) معوقات عدم الإلمام بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

معوقات عدم الإلمام بتطبيقات بيئات	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	8	16	27	25	8	18	21	14	15	152

التعلم الافتراضية.	15.69%	31.37%	52.94%	49.02%	15.69%	35.29%	42.00%	28.00%	30.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (36) معوقات عدم الإلمام بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وتعكس البيانات تفاوت تأثير عدم الإلمام بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات، والمجموعة الثانية هي الأكثر تأثرًا، حيث يرى 49.02% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، مما يشير إلى نقص في التدريب أو صعوبة في التعامل مع هذه التطبيقات، وفي المقابل، فإن المجموعة الأولى هي الأقل تأثرًا، حيث يرى 52.94% أن التأثير ضعيف، ما قد يدل على امتلاكهم خبرة سابقة أو توفر دعم تعليمي كافٍ، أما المجموعة الضابطة، فتقع بين المجموعتين، حيث يرى 42.00% أن التأثير مرتفع، مما يعكس تفاوت مستويات المعرفة التقنية بين أفرادها، ويشير هذا الاختلاف إلى أن بعض الطلاب قد يكونون بحاجة إلى برامج تدريبية أو دعم إضافي لاستخدام هذه التطبيقات بكفاءة.

جدول رقم(37) معوقات صعوبة استرجاع المحتوى المتوافر عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

معوقات صعوبة استرجاع المحتوى المتوافر عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	14	12	25	28	14	9	24	10	16	152
	27.45%	23.53%	49.02%	54.90%	27.45%	17.65%	48.00%	20.00%	32.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (37) معوقات صعوبة استرجاع المحتوى المتوافر عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية تشير البيانات إلى اختلاف واضح في تأثير صعوبة استرجاع المحتوى بين المجموعات، فالمجموعة الثانية هي الأكثر تأثراً، حيث يرى

54.90% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، ما يدل على تحديات كبيرة في استرجاع المحتوى، ربما بسبب ضعف تنظيم المحتوى أو أدوات البحث داخل الأنظمة المستخدمة، وفي المقابل، تعد المجموعة الأولى أقل تأثراً، حيث يرى 27.45% فقط أن المشكلة مرتفعة، بينما يرى 49.02% أن المشكلة ضعيفة، مما يشير إلى أن أفراد هذه المجموعة يجدون سهولة نسبية في استرجاع المحتوى، أما المجموعة الضابطة، فهي في مستوى متوسط بين المجموعتين، حيث يرى 48.00% أن المشكلة مرتفعة، ما يعكس تفاوتًا في تجارب الطلاب بناءً على نوع التطبيقات المستخدمة أو مدى تدريبهم على استرجاع المحتوى بفعالية.

جدول رقم(38) معوقات تعدد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

معوقات تعدد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	12	18	21	20	13	18	18	14	18	152
	23.53%	35.29%	41.18%	39.22%	25.49%	35.29%	36.00%	28.00%	36.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (38) معوقات تعدد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وتوضح البيانات اختلاف تأثير تعدد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية بين المجموعات الثلاث؛ فالمجموعة الأولى تعتبر الأقل تأثراً، حيث يرى 23.53% فقط أن المشكلة مرتفعة، بينما يرى 41.18% أنها ضعيفة، مما يشير إلى قدرة أفرادها على التكيف مع تعدد التطبيقات، أما المجموعة الثانية فهي الأكثر تأثراً، حيث يرى 39.22% أن تعدد التطبيقات يشكل تحديًا كبيرًا، مما قد يدل على صعوبة التكيف أو نقص التكامل بين المنصات المستخدمة، أما المجموعة الضابطة، فتقع في المنتصف بنسبة

36.00% ممن يرون أن المشكلة مرتفعة، مما يعكس تباينًا في تأثير تعدد التطبيقات وفقًا لاختلاف مستوى التكيف والخبرة الرقمية لدى الطلاب.

جدول رقم(39) معوقات صدور تطبيقات الافتراضية بلغات أجنبية.

معوقات صدور تطبيقات الافتراضية بلغات أجنبية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	13	15	23	23	12	16	22	16	12	152
	25.49%	29.41%	45.10%	45.10%	23.53%	31.37%	44.00%	32.00%	24.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (39) معوقات صدور تطبيقات الافتراضية بلغات أجنبية، وتعكس البيانات تفاوت تأثير صدور تطبيقات التعلم الافتراضية بلغات أجنبية بين المجموعات الثلاث؛ فالمجموعة الأولى هي الأقل تأثراً، حيث يرى 25.49% فقط أن المشكلة مرتفعة، بينما يعتبرها 45.10% ضعيفة، مما يشير إلى امتلاكهم مهارات لغوية أو توفر دعم لغوي في بيئتهم التعليمية، وفي المقابل، بينما تعاني المجموعة الثانية بشكل أكبر، حيث يرى 45.10% أن المشكلة مرتفعة، ما يدل على ضعف التكيف مع التطبيقات غير العربية أو غياب الترجمة الكافية، أما المجموعة الضابطة، فتقع في المنتصف، إذ يرى 44.00% أن المشكلة مرتفعة، مما يشير إلى تفاوت مستويات إجادة اللغات الأجنبية بين أفرادها، ويعكس هذا التفاوت الحاجة إلى تعزيز دعم اللغات المحلية في تطبيقات التعلم الافتراضي لتحسين تجربة المستخدمين وتقليل العوائق اللغوية.

جدول رقم(40) معوقات عدم انتظام صيانة أجهزة الحاسوب في معمل الكلية.

معوقات عدم انتظام صيانة أجهزة الحاسوب في معمل الكلية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	26	15	10	10	15	26	13	15	22	152
	50.98%	29.41%	19.61%	19.61%	29.41%	50.98%	26.00%	30.00%	44.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (40) معوقات عدم انتظام صيانة أجهزة الحاسوب في معمل الكلية، وتكشف البيانات عن تباين واضح في تأثير عدم انتظام صيانة أجهزة الحاسوب بين المجموعات الثلاث؛ فالمجموعة الأولى تعاني بشدة من هذه المشكلة، حيث يرى 50.98% من أفرادها أن التأثير مرتفع، مما يشير إلى اعتمادهم الكبير على هذه الأجهزة وحاجتهم الماسة إلى صيانة منتظمة، وفي المقابل، وتعد المجموعة الثانية الأقل تأثراً، إذ يرى 50.98% من أفرادها أن المشكلة ضعيفة، مما قد يدل على وجود صيانة دورية أو قلة اعتمادهم على أجهزة المعمل، أما المجموعة الضابطة، فتقع في المنتصف حيث يرى 26.00% أن المشكلة مرتفعة، بينما يرى 44.00% أن التأثير ضعيف، ويعكس هذا التفاوت اختلاف جودة الصيانة في المعامل، مما يستدعي تحسين خطط الصيانة الدورية لضمان كفاءة الأجهزة لجميع الطلاب.

جدول رقم(41) عدم وجود نظام مرن يوضح كيفية طلب استخدام معمل الحاسب الآلي بالكلية.

	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
عدم وجود نظام مرن يوضح كيفية طلب استخدام معمل الحاسب الآلي بالكلية.	12	19	20	12	19	20	14	18	18	152
	(23.53%	37.25%	(39.22%	23.53%	37.25%	39.22%	28.00%	36.00%	36.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (41) عدم وجود نظام مرن يوضح كيفية طلب استخدام معمل الحاسب الآلي بالكلية، وتشير البيانات إلى تساوي تأثير عدم وجود نظام مرن لطلب استخدام معمل الحاسب بين المجموعة الأولى والمجموعة الثانية، حيث يرى 23.53% من أفراد كل منهما أن المشكلة مرتفعة، بينما تتوزع النسب المتبقية بين التأثير المتوسط (37.25%) والضعيف (39.22%)، وفي المقابل، تعاني المجموعة الضابطة من المشكلة بدرجة أكبر، حيث يرى 28.00% من أفرادها أن التأثير مرتفع، وهي النسبة الأعلى بين المجموعات الثلاث، بينما تتوزع باقي النسب بشكل متقارب بين التأثير المتوسط (36.00%) والضعيف (36.00%)، ويعكس هذا التفاوت الحاجة إلى تحسين إجراءات حجز واستخدام معامل الحاسب داخل الكلية، مع التركيز على تيسير العملية وتوضيح آليات الطلب لجميع الطلاب.

جدول رقم(42) عدم وجود فريق للدعم الفني لمواجهة المشكلات الفنية أثناء الاستخدام.

	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
عـــدم وجـــود فريـــق للـــدعم الفنـي لمواجهـة المشـــــكلات الفنيـــة أثنـــاء الاستخدام.	11	17	23	17	11	23	10	20	20	152
	21.57%	33.33%	45.10%	33.33%)	21.57%	(45.10%	20.00%	40.00%	40.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (42) عدم وجود فريق للدعم الفني لمواجهة المشكلات الفنيـة أثنـاء اسـتخدام تطبيقـات بيئـات الـتعلم الافتراضـية، ويظهـر التفـاوت بـين المجموعات الثلاث في مدى تـأثير غياب فريق الدعم الفني أثناء استخدام تطبيقات بيئـات الـتعلم الافتراضـية؛ فالمجموعـة الثانيـة تعـاني أكثـر مـن غيرهـا، حيـث يـرى 33.33% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، ممـا يعكس حاجة ملحة لخدمات الدعم الفنـي، أمـا المجموعـة الضـابطة، فهـي الأقـل تـأثراً، إذ يـرى 40.00% أن المشكلة ضـعيفة، ممـا قـد يشـير إلـى تـوفر دعـم فنـي أو امـتلاكهم مهـارات تقنيـة تمكنـهم مـن التعامل مع المشكلات، فـي حـين أن المجموعـة الأولـى تقـع فـي المنتصـف، حيـث يـرى 33.33% أن المشكلة متوسطة، مما يدل على تباين احتياجات أفرادها للدعم الفني، وفقًا لمهاراتهم أو مستوى توفر المساعدة التقنية في مؤسساتهم.

جدول رقم(43) ضعف اهتمام إدارة الكلية بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

ضعف اهتمام إدارة الكلية بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	8	22	21	21	8	22	15	10	25	152
	15.69%	43.14%	41.18%	41.18%	15.69%	43.14%	30.00%	20.00%	50.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (43) ضعف اهتمام إدارة الكلية بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية، وتظهر البيانات تباينًا واضحًا بين المجموعات في تأثير ضعف شبكة الإنترنت بالكلية على استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية؛ فالمجموعة الثانية تعد الأكثر تأثرًا، حيث يرى 41.18% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، مما يشير إلى معاناة كبيرة مقارنة بالمجموعتين الأخريين، وفي المقابل، المجموعة الضابطة لديها 50.00% من الطلاب الذين يرون أن المشكلة ضعيفة، مما يدل على أن نصف أفرادها لا يواجهون صعوبة كبيرة، وربما يعتمدون على حلول بديلة أو لديهم وصول أفضل لشبكة مستقرة، أما المجموعة الأولى، فهي متوازنة نسبيًا، حيث يرى 43.14% أن المشكلة متوسطة، مما يشير إلى تأثر ملحوظ لكنه أقل حدة من المجموعة الثانية، ويعكس هذا التفاوت احتمالية اختلاف البنية التحتية بين الكليات أو تباين في استخدام التطبيقات التي تتطلب اتصالًا قويًا بالإنترنت.

جدول رقم (44) شبكة الانترنت بالكلية غير مهيأة للتعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية

شبكة الإنترنت بالكليـــة غيـــر مهيـأة للتعامـل مـــع تطبيقـــات بيئـــات الـــتعلم الافتراضية	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
	9	14	28	12	18	21	13	15	22	152
	17.65%	27.45%	54.90%	23.53%	35.29%	41.18%	26.00%	30.00%	44.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (44) شبكة الإنترنت بالكلية غير مهيأة للتعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية تشير البيانات إلى أن تأثير عدم تهيئة شبكة الإنترنت في الكلية للتعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية يختلف بين المجموعات، والمجموعة الأولى تضم أدنى نسبة ممن يرون أن المشكلة مرتفعة (17.65%)، بينما يعتبر 27.45% أن المشكلة متوسطة، في حين يرى 54.90% أنها ضعيفة، مما يدل على أن غالبية أفراد هذه المجموعة لا يواجهون مشكلة كبيرة. في المجموعة الثانية، ترتفع نسبة من يعانون من المشكلة بشكل كبير إلى 23.53%، بينما يرى 35.29% أن المشكلة متوسطة، و41.18% يجدونها ضعيفة، ما يعكس تجربة أكثر تباينًا مقارنة بالمجموعة الأولى، أما المجموعة الضابطة، فتضم أعلى نسبة من الذين يعتبرون المشكلة ضعيفة (44.00%)، في حين يرى 30.00% أن المشكلة متوسطة، و26.00% يعتبرونها مرتفعة، ما يشير إلى اختلاف ظروف استخدام الإنترنت بين الطلاب، وبشكل عام، يبدو أن المشكلة ليست معيقة بشكل كبير للأغلبية، لكن هناك فئات تعاني بدرجات متفاوتة، ربما بسبب الفروق في البنية التحتية أو كثافة الاستخدام داخل الكلية.

جدول رقم(45) توجد صعوبة في استخدام بيئة التعلم الافتراضية من خارج الجامعة.

	المجموعة الأولى			المجموعة الثانية			المجموعة الضابطة			الإجمالي
	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	مرتفعة	متوسط	ضعيفة	
توجد صعوبة في استخدام بيئة التعلم الافتراضية من خارج الجامعة.	11	17	23	22	11	18	25	15	10	152
	21.57%	33.33%	45.10%	43.14%	21.57%	35.29%	50.00%	30.00%	20.00%	100%

يتضح من الجدول رقم (45) وجود صعوبة في استخدام بيئة التعلم الافتراضية من خارج الجامعة إلى أن المجموعة الأولى تعاني بشكل ملحوظ، حيث يرى 21.57% من أفرادها أن المشكلة مرتفعة، في حين أن 33.33% يعتبرونها متوسطة، و45.10% يرونها ضعيفة، أما المجموعة الثانية، فتضم النسبة الأكبر ممن يجدون المشكلة مرتفعة (43.14%)، بينما 21.57% يرونها متوسطة، و35.29% يعتبرونها ضعيفة، وفي المقابل، فإن المجموعة الضابطة لديها أقل نسبة من الطلاب الذين يعانون بشدة من المشكلة (20.00% فقط)، بينما يرى 30.00% أنها متوسطة، و50.00% يجدونها ضعيفة، مما يدل على سهولة الوصول إلى بيئة التعلم لديهم مقارنة بالمجموعتين الأخريين، وإجمالًا، تعاني نسبة كبيرة من الطلاب من صعوبة استخدام بيئة التعلم الافتراضية خارج الجامعة، مما يستدعي تطوير أنظمة أكثر تكاملًا وسهولة في الوصول.

رابعا: نتائج الدراسة وتوصياتها:

1/ نتائج الدراســـة:

نتائج الهدف الأول:

1. بينت الدراسة أن مستويات إجادة اللغة الإنجليزية جاءت النسبة الأكبر من الطلاب يمتلكون مستوى إجادة متوسط للغة الإنجليزية، حيث بلغت النسبة 74.50% في المجموعة الأولى، و62.75% في المجموعة الثانية، و50.00% في المجموعة الضابطة، ومستوى الإجادة الضعيف أكثر انتشارًا في المجموعة الضابطة (36.00%) مقارنة بالمجموعة الثانية (9.80%) والمجموعة الأولى (3.92%) مما يشير إلى تحديات أكبر لهذه المجموعة في التعامل مع المحتوى الرقمي المتاح بلغات أجنبية.
2. أثبتت الدراسة أن مستويات التعامل مع التطبيقات التكنولوجية جاء المستوى المتوسط هو الأكثر شيوعًا بين الطلاب، حيث بلغ 70.59% في المجموعة الأولى، و29.41% في المجموعة الثانية، و30.00% في المجموعة الضابطة، والتي تعاني من ضعف كبير في التعامل مع التطبيقات.
3. بينت الدراسة أن مستويات جودة المعلومات في بيئات التعلم الافتراضية جاءت مرتفعة بالنسبة للمجموعة الأولى (66.67%) والمجموعة الثانية (54.90%)، لكنها ضعيفة بالنسبة للمجموعة الضابطة حيث أفادت أن جودة المعلومات ضعيفة (60.00%) مقارنة بالمجموعة الثانية (13.73%) والمجموعة الأولى (7.84(%، مما يشير إلى مشكلات تتعلق بالمحتوى أو طريقة عرضه.

نتائج الهدف الثاني:

1. تشير النتائج إلى أن النسبة الأعلى من الطلاب الذين يعتمدون على أساتذة القسم كمصدر رئيسي لاكتساب مهارات التعامل مع بيئات التعلم الافتراضية تنتمي إلى المجموعة الأولى، حيث بلغت نسبة الطلاب الذين يرون هذا المصدر فعالًا

(50.98%)، مقارنة بـ (21.57%) في المجموعة الثانية و(6.00%) فقط في المجموعة الضابطة، وفي المقابل، أظهرت المجموعة الضابطة اعتمادًا أكبر على أساليب أخرى، حيث أفاد (70.00%) من طلابها بأنهم لا يعتمدون على الأساتذة كمصدر تعلم، مما يستدعي تكثيف الجهود لتفعيل هذا الدور في بقية المجموعات.

2. أوضحت الدراسة أن نسبة كبيرة من الطلاب يعتمدون على مواقع التواصل الاجتماعي كمصدر رئيسي لاكتساب المهارات، حيث بلغت (52.94%) في المجموعة الأولى و (23.53%) في المجموعة الثانية، بينما سجلت المجموعة الضابطة (10.00%) مما يشير إلى ضرورة توجيه الطلاب للاستفادة منها بشكل أكثر فعالية من خلال توفير محتوى تعليمي موثوق عبر هذه المنصات.
3. تُظهر النتائج أن نسبة كبيرة من الطلاب يعتمدون على الممارسة الشخصية في تعلم مهارات التعامل مع بيئات التعلم الافتراضية، حيث بلغت هذه النسبة (54.90%) في المجموعة الأولى، و (43.14%) في المجموعة الثانية، بينما كانت أقل في المجموعة الضابطة (50.00%) حيث تعكس هذه النتائج أهمية التعلم الذاتي في تنمية المهارات الرقمية، مما يستلزم تعزيز استراتيجيات التعلم الذاتي بين الطلاب.
4. أظهرت النتائج أن الدورات التدريبية تعد من أكثر المصادر فاعلية في تنمية مهارات التعامل مع بيئات التعلم الافتراضية، حيث بلغت نسبة الطلاب الذين يعتمدون عليها (56.86%) في المجموعة الأولى، و (27.45%) في المجموعة الثانية، بينما كانت النسبة أقل في المجموعة الضابطة (12.00%)، وتؤكد هذه النتائج الحاجة إلى توفير المزيد من الدورات التدريبية للطلاب، خاصة للمجموعات التي تعاني من ضعف في هذه المهارات.
5. أوضحت النتائج أن الاعتماد على الزملاء كمصدر لاكتساب المهارات متباين بين المجموعات، حيث بلغت النسبة (47.06%) في المجموعة الأولى، و(31.37%) في المجموعة الثانية، بينما كانت أقل في المجموعة الضابطة (16.00%)، وتشير

هذه النتائج إلى أهمية التعلم التعاوني بين الطلاب، مما يتطلب تعزيز بيئات تعاونية وتشاركية داخل المؤسسات الأكاديمية.

نتائج الهدف الثالث:

1. أظهرت النتائج أن الدوافع التعليمية تُعد عاملًا رئيسيًا لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية بين طلاب المجموعة الأولى، حيث سجلت نسبة (43.14%)، بينما انخفضت النسبة إلى (9.80%) في المجموعة الثانية و(6.00%) في المجموعة الضابطة، وهذه النتائج تبين أن الطلاب في المجموعة الأولى أكثر وعيًا بأهمية بيئات التعلم الافتراضية في تحقيق أهدافهم الأكاديمية مقارنة بالمجموعات الأخرى.
2. تبين الدراسة أن الدوافع المعرفية تلعب دورًا هامًا في استخدام بيئات التعلم الافتراضية، حيث سجلت المجموعة الأولى نسبة (35.29%) من الطلاب الذين لديهم دافع معرفي مرتفع، مقارنة بـ (15.69%) في المجموعة الثانية و(4.00%) فقط في المجموعة الضابطة، مما يشير إلى ضعف إدراك أهمية التعلم الافتراضي كمصدر للمعرفة بين أفراد هذه المجموعة.
3. أكدت الدراسة أن المجموعة الأولى أعلى نسبة بين الطلاب ذوي الدوافع المرتفعة (52.94%)، مقارنة بـ (17.65%) في المجموعة الثانية و(10.00%) في المجموعة الضابطة، وعلى النقيض، أظهرت المجموعة الضابطة النسبة الأكبر للطلاب الذين يرون أن هذا الدافع ضعيف (70.00%)، مما يشير إلى الحاجة لتعزيز استراتيجيات استخدام بيئات التعلم الافتراضية كأداة لحفظ واسترجاع المعلومات.
4. بينت النتائج أهمية حداثة المحتوى كدافع لاستخدام بيئات التعلم الافتراضية، حيث أظهرت المجموعة الأولى أعلى نسبة بين الطلاب الذين يرون هذا الدافع مرتفعًا (54.90%)، مقارنة بـ (13.73%) في المجموعة الثانية و(4.00%) مما يشير

إلـى أن هـذه الفئـة أقـل اهتمامًـا بمواكبـة التحـديثات الأكاديميـة عبـر هـذه البيئـات التعليمية.

5. أظهرت النتـائج تباينًـا فـي الـدوافع الخاصـة، حيث بلغت نسـبة الطـلاب الـذين لـديهم دوافـع خاصـة مرتفعـة (27.45%) فـي المجموعـة الأولـى، مقابـل (15.69%) فـي المجموعة الثانية و (12.00%) في المجموعة الضابطة، مما قد يشير إلى الحاجة لتحفيز هذه الفئة من خلال توفير تجارب تعلم مخصصة تلبي احتياجاتهم الخاصة.

نتائج الهدف الرابع:

1. أظهرت النتـائج أن (39.22%) من طـلاب المجموعـة الأولـى يـرون أن بيئـات التـعلم الافتراضـية تمثـل أدوات مناسـبة للعمليـة التعليميـة، مقارنـة بـ (23.53%) فـي المجموعة الثانية و (8.00%) فقط في المجموعة الضابطة، مما يشير إلى ضعف تقبل هذه الفئة لاستخدام هذه البيئات كأدوات تعليمية فعالة.
2. بينت النتائج إلى أن (49.02%) من طلاب المجموعة الأولى يرون أن بيئات التعلم الافتراضية تمثل مصدرًا فعالًا للمعلومات الإلكترونية، مقارنة بـ (5.88%) فقط في المجموعة الثانية و (6.00%) في المجموعة الضابطة، كما أن (50.00%) من طلاب المجموعة الضابطة يرون أن هذا الدور ضعيف، مما يعكس الحاجة لتعزيز وعي الطلاب بأهمية هذه البيئات كمصدر رقمي للمعلومات.
3. أظهرت النتائج أن (41.18%) من طلاب المجموعة الأولى يرون أن بيئات التعلم الافتراضية أصبحت ضرورة علمية وتعليمية، بينما اعتبر (15.69%) منهم أن تأثيرها متوسط، و (43.14%) رأوا أنها غير ضرورية، وفي المجموعة الثانية، انخفضت نسبة من اعتبروها ضرورة إلى (5.88%) أما في المجموعة الضابطة، فإن (12.00%) فقط أيدوا هذا الدور بشدة، مما يشير إلى الحاجة إلى نشر ثقافة التعلم الافتراضي كأحد المكونات الأساسية للتعليم الحديث.
4. أظهرت النتائج أن (50.98%) من طلاب المجموعة الأولى يستخدمون بيئات التعلم

الافتراضية بشكل مرتفع لإعداد التكليفات الدراسية، بينما أشار (29.41%) إلى أن استخدامها متوسط، وفي المجموعة الثانية، بلغت نسبة الاستخدام المرتفع (23.53%) أما في المجموعة الضابطة، فإن (20.00%) فقط يستخدمونها بكثافة، مما يشير إلى الحاجة إلى تعزيز استخدامها في هذا المجال.

5. بينت الدراسة أن (50.98%) من طلاب المجموعة الأولى بأنهم يستخدمون بيئات التعلم الافتراضية بشكل كبير لاكتساب مهارات تخصصية جديدة، بينما رأى (13.73%) أن استخدامها متوسط، وفي المجموعة الثانية، بلغت نسبة الاستخدام المرتفع (21.57%)، أما في المجموعة الضابطة، فإن (20.00%) فقط يستخدمونها بكثافة، مما يستوجب تطوير المحتوى التدريبي داخل بيئات التعلم الافتراضية.
6. أظهرت النتائج تفوق طلاب المجموعة الأولى في استخدام Microsoft Education، حيث بلغت نسبة المهارات المرتفعة 49.02%، مقارنة بـ 23.53% في المجموعة الثانية و24.00% في المجموعة الضابطة، كما كشفت الدراسة عن تباين في إتقان Zoom، إذ أبدى 45.10% من طلاب المجموعة الأولى مهارات مرتفعة، مقابل 29.41% في المجموعة الثانية، و16.00% فقط في المجموعة الضابطة.

نتائج الهدف الخامس:

1. أظهرت النتائج تفوق طلاب المجموعة الأولى في استخدام EdX، حيث بلغت نسبة المهارات المرتفعة 45.10%، مقارنة بـ 31.37% في المجموعة الثانية و28.00% في المجموعة الضابطة، ويبين أثر تعرض طلاب المجموعة الأولى لتدريبات مكثفة تركز على تطوير المهارات الرقمية.
2. بينت الدراسة أن Coursera، بلغت نسبة الطلاب ذوي المهارات المرتفعة 23.53% في المجموعة الأولى، وهي أقل من المجموعة الثانية (29.41%)

والمجموعة الضابطة (38.00%)، ويمكن تفسير ذلك بكون Coursera يعتمد على أسلوب تعلم ذاتي أكثر، مما قد يكون أقل توافقًا مع طبيعة التدريب الذي تلقاه طلاب المجموعة الأولى، بينما قد يكون لدى المجموعة الضابطة تجارب سابقة أكثر في التعلم الذاتي.

3. كشفت الدراسة أن Future Learn، قد سجلت فى المجموعة الأولى نسبة مهارات مرتفعة بلغت 33.33%، مقارنة بـ 13.73% فقط في المجموعة الثانية و32.00% في المجموعة الضابطة، ويعكس هذا التفوق النسبي للمجموعة الأولى تأثير المناهج التعليمية التي تركز على استخدام المنصات الرقمية، في حين تعكس النسبة المنخفضة في المجموعة الثانية ضعف التدريب أو قلة الاعتماد على هذه المنصة في العملية التعليمية.
4. بينت الدراسة أن Udacity، حققت المجموعة الضابطة أعلى نسبة مهارات مرتفعة (44.00%)، مقارنة بالمجموعة الأولى (41.18%) والمجموعة الثانية (17.65%)، وقد يعود هذا إلى أن الطلاب في المجموعة الضابطة لديهم خبرات سابقة في استخدام هذه المنصة، أو ربما أن طبيعة المحتوى المقدم في Udacity تتطلب مهارات تقنية متقدمة، مما شكل تحديًا للمجموعتين الأولى والثانية.

نتائج الهدف السادس:

1. بينت الدراسة أن البحث عن التطبيقات الإلكترونية، سجلت المجموعة الأولى نسبة مهارات مرتفعة بلغت 43.14%، مقارنة بـ 13.73% فقط في المجموعة الثانية و26.00% في المجموعة الضابطة، ويُشير هذا التفاوت إلى أن طلاب المجموعة الأولى قد حصلوا على فرص أكبر لاستخدام هذه التطبيقات في ممارساتهم التعليمية، مما عزز مهاراتهم.
2. أظهرت النتائج أيضًا تفوق المجموعة الأولى في استراتيجيات البحث والتنقيب عن البيانات، حيث بلغت نسبة المهارات المرتفعة 54.90%، بينما كانت 23.53% في

المجموعة الثانية و28.00% في المجموعة الضابطة، وقد يعود ذلك إلى اعتماد المجموعة الأولى على أساليب تدريس تدمج البحث العلمي واستخدام أدوات تحليل البيانات.

3. بينت الدراسة أن في التعامل مع النظم الببليوجرافية، سجلت المجموعة الأولى نسبة مهارات مرتفعة بلغت 49.02%، بينما كانت 15.69% فقط في المجموعة الثانية و22.00% في المجموعة الضابطة، ويشير ذلك إلى أن الطلاب في المجموعة الأولى تعرضوا لتدريب أكاديمي أعمق في إدارة المراجع والمصادر العلمية.
4. كشفت الدراسة أن فى التواصل الإلكتروني عبر التطبيقات المختلفة، قد أظهرت المجموعة الأولى نسبة مهارات مرتفعة بلغت 47.06%، مقارنة بـ 29.41% في المجموعة الثانية و32.00% في المجموعة الضابطة، ويعكس ذلك الفجوة في الخبرة والممارسة بين المجموعات، حيث قد يكون طلاب المجموعة الأولى أكثر تفاعلًا مع أدوات الاتصال الرقمي.
5. أظهرت الدراسة تفوقًا كبيرًا للمجموعة الأولى في استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي، حيث بلغت نسبة المهارات المرتفعة 82.35%، مقارنة بـ 21.57% في المجموعة الثانية و24.00% في المجموعة الضابطة، ويمكن تفسير هذا التفوق بوجود برامج تعليمية متخصصة أو استخدام مكثف لهذه التقنيات ضمن أنشطة التعلم الخاصة بالمجموعة الأولى.

نتائج الهدف السابع:

1. أفادت نتائج الدراسة أن 45.10% من الطلاب بأن ضعف تصميم التطبيقات يشكل عائقًا رئيسيًا أمام استخدامها الفعال، بينما 43.14% لديهم تقييم متوسط لهذه المشكلة، ويعكس ذلك الحاجة إلى تصميمات أكثر جاذبية وسهولة في الاستخدام، مما يستدعي تبني معايير واجهات المستخدم (UI) وتجربة المستخدم (UX) لضمان تجربة تعلم سلسة.

2. أظهرت الدراسة أن 41.18% من الطلاب يعانون من عدم تحديث المحتوى، مما يؤثر على موثوقية التطبيقات، في حين يرى 33.33% أن المشكلة متوسطة، ويشير ذلك إلى أهمية تطوير استراتيجيات ديناميكية لضمان تحديث المحتوى التعليمي بانتظام، مما يحافظ على جودة وملاءمة المعلومات المقدمة للطلاب.
3. كشفت الدراسة أن 41.18% من الطلاب يؤكدون تعدد التطبيقات يؤدي إلى ارتباك وصعوبة في تحديد الأنسب لهم.و يشير ذلك إلى الحاجة إلى دمج الأدوات المختلفة ضمن منصة واحدة أو تطوير دليل شامل يساعد المستخدمين في اختيار الأنسب وفقًا لاحتياجاتهم التعليمية.
4. أكدت نتائج الدراسة أن 45.10% من الطلاب أن التطبيقات غالبًا ما تكون بلغات أجنبية، مما يحد من استفادتهم منها، ويبرز ذلك أهمية تعزيز المحتوى التعليمي باللغة العربية ودعم التعريب داخل التطبيقات لضمان توفير تجربة تعليمية أكثر فاعلية للطلاب الناطقين بالعربية.
5. أظهرت النتائج أن 39.22% من الطلاب يعانون من عدم وجود نظام واضح لتنظيم استخدام معامل الحاسب، مما يؤدي إلى الازدحام وسوء توزيع الموارد، ويقترح إنشاء نظام حجز إلكتروني يتيح للطلاب وأعضاء هيئة التدريس جدولة استخدام المعامل بشكل أكثر كفاءة ومرونة.
6. أكدت نتائج الدراسة أن 45.10% من الطلاب يرون أن عدم توفر دعم فني يشكل عقبة رئيسية في استخدام التطبيقات الرقمية ومعامل الحاسب؛ لذا، من الضروري توفير فريق دعم تقني متخصص متاح لمساعدة الطلاب وأعضاء هيئة التدريس في حل المشكلات التقنية فور حدوثها.

2/ توصيات الدراســـة:

1. تحسين مهارات اللغة الإنجليزية من خلال دورات دعم لغوي خاصة بالمجموعة الضابطة، لتمكينهم من فهم المحتوى الرقمي والاستفادة القصوى من المصادر التعليمية المتاحة.
2. تصميم برامج تدريبية تقنية تستهدف الطلاب ذوي المستويات الضعيفة، لتعزيز مهاراتهم في استخدام التطبيقات التعليمية، مما يسهم في تقليل الفجوة الرقمية.
3. تعزيز دور أعضاء هيئة التدريس في توجيه الطلاب نحو الاستخدام الفعّال لبيئات التعلم الافتراضية، من خلال دمجها في العملية التعليمية والتكليفات الدراسية.
4. تحديث المحتوى الأكاديمي باستمرار لضمان ملاءمته لاحتياجات الطلاب المتغيرة، ومواكبة التطورات الحديثة في التخصصات المختلفة.
5. إتاحة المحتوى الرقمي باللغة العربية وزيادة دعمها في التطبيقات التعليمية، لتعزيز فرص الوصول إلى المعلومات وفهمها بفاعلية.
6. تعزيز استخدام تطبيقات الاجتماعات الافتراضية مثل Zoom و Google Meet من خلال توفير إرشادات ودورات تدريبية متقدمة، لضمان فاعلية التفاعل الرقمي.
7. دعم مهارات البحث الإلكتروني عبر برامج تدريبية متخصصة في استخدام مصادر المعلومات الرقمية وقواعد البيانات الأكاديمية.
8. تعزيز التكامل بين بيئات التعلم الافتراضية والتكليفات الدراسية لضمان الاستخدام المستمر لهذه البيئات في العملية التعليمية، وتعزيز تفاعل الطلاب مع المحتوى.
9. تحسين جودة شبكة الإنترنت داخل الكلية لضمان كفاءة الاتصال ودعم التطبيقات الافتراضية، مما يتيح تجربة تعلم سلسة وفعالة.

10. توفير صيانة دورية لأجهزة الحاسب لضمان كفاءتها التشغيلية، وتقليل الأعطال التي قد تؤثر على استمرارية العملية التعليمية.

12. توفير فريق دعم فني متخصص لمساعدة الطلاب وأعضاء هيئة التدريس في حل المشكلات التقنية فور حدوثها، مما يسهم في تقليل الفجوات التقنية وتحسين تجربة المستخدم.

13. زيادة عدد معامل الحاسوب أو تحديث الأجهزة لتلبية الاحتياجات المتزايدة للطلاب، وتعزيز فرص الوصول إلى التقنيات الحديثة في بيئة التعلم.

خامسا: المصـــادر والمـــراجـــع:

1/ المصـــادر والمراجـــع العربيـــة.

إبراهيم، محمد سعد أحمد. (2023). المنهج التجريبي والعلوم الإنسانية الرقمية .*المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، ع40* ، 7. - 4مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1396527

ابن موسي، محمد ناصر. (2016). تدريب وتنمية مهارات أخصائي المكتبات والمعلومات على استخدام تكنولوجيا المعلومات. المجلة الليبية للمكتبات والمعلومات والأرشيف، ع2 ، 213 - 231. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/986319

أحمد، أحمد ماهر محمد الكبير. (2021). استراتيجيات التحول الكامل نحو التعلم الإلكتروني وعوائق التطبيق بأقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعتي الأزهر وأسيوط بعد انتشار جائحة كورونا: دراسة استطلاعية لآراء أعضاء هيئة التدريس. مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، ع40، ج1 ، 2550 - 2639. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1181457

أحمد، إكرام فاروق وهبة. (2020). استراتيجية التشارك في بيئات مجتمعات التعلم الافتراضية (بين المجموعات / داخل المجموعات) وأثر تفاعلها مع نمط تدفق المعلومات (سحب المعلومات / دفع المعلومات) في تنمية مهارات تحليل وتصميم نظم المعلومات لطلاب تكنولوجيا التعليم. تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث، ع45

، 1 – 78. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1190081

بدوي، أسماء عبدالسلام شبل. (2021). توظيف تطبيقات التعلم النقال في تطوير الأداء التقني والمعرفي لطلاب برنامج المكتبات والمعلومات: دراسة تجريبية. مجلة بحوث كلية الآداب، ع126، ج4 ، 3 – 42. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/123148

بهوت، عبدالجواد عبدالجواد، أبو عماه، عثمان عبدالمجيد حامد، و عبدالرؤف، مصطفى محمد الشيخ. (2020). فاعلية استخدام البيئات الافتراضية في تنمية مهارات تسويق خدمات المعلومات الرقمية لدى أخصائي المكتبات بالأزهر. مجلة كلية التربية، مج20، ع3 ، 363 – 384. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1067814

جاب الله، مصطفى. (2019). تحديد حجم العينة واختيار مستوي المعنوية: دراسة إحصائية. مجلة أبعاد اقتصادية، ع9 ، 426 – 443.

الجزار، أمينة سعيد رشدي السيد، القاضى، رضا عبده إبراهيم، و شافعي، سحر حمدي فؤاد. (2019). أسلوب تنظيم المحتوى التعليمي الهرمي والشبكي في بيئات التعلم الافتراضية وأثره على تنمية مهارات حل المشكلات في مادة الأحياء لدى طلاب المرحلة الثانوية. دراسات تربوية واجتماعية، مج25، ع3 ، 51 – 157. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1120352

حامد، أحمد جابر. (2022). تدويل التعليم بقسم الوثائق والمكتبات والمعلومات المصرية لتحقيق القدرة التنافسية: الواقع والمأمول. المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، مج4، ع10 ، 193 – 236. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1231331

حجى، أحمد إسماعيل أحمد. (2016). الإبداع: أصوله وتنميته. مجلة الطفولة والتنمية، مج7، ع25 ، 113 – 125. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/771972

حسنين، أسماء سيد محمد. (2022). التعلم عن بعد وأثره في تنمية الثقافة الرقمية لطلاب الجامعات: دراسة تطبيقية على أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات بجامعة الأزهر.

حولية كلية اللغة العربية بالمنوفية، ع37، ج1 ، 2246 – 2323. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1305227

الحلبي، خالد محمد إمام. (2021). المهارات الناعمة كضرورة للعمل في المكتبات ومراكز المعلومات: دراسة تحليلية لأهميتها من وجهة نظر أخصائي المكتبات والمعلومات. المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، مج3، ع8 ، 7 – 52. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1176492

السالم، سالم بن محمد. (2009). توظيف شبكة الانترنت في تنمية مهارات اختصاصيي المعلومات. أعمال المؤتمر العشرين: نحو جيل جديد من نظم المعلومات والمتخصصين – رؤية مستقبلية، مج 2 ، الدار البيضاء: الاتحاد العربي للمكتبات والمعلومات " اعلم " و وزارة الثقافة ، المغرب و مؤسسة الملك عبدالعزيز آل سعود للدراسات الإسلامية والعلوم الإنسانية، 861 – 891. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/480692

سعد، أحمد محمد أحمد، المقدم، محمد محمد أحمد، و المنسي، سامي عبداللطيف. (2022). المهارات التكنولوجية لأخصائيي المكتبات والمعلومات بالمعاهد الأزهرية في ضوء احتياجاتهم التدريبية. مجلة التربية، ع194، ج5 ، 645 – 696. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1322140

سعيد، محمد سعيد محمد. (2022). المهارات والكفايات المؤهلة للتعامل مع البيانات الضخمة لدى أخصائيي المكتبات والمعلومات: العاملون بالمكتبات المركزية للجامعات المصرية نموذجا. مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، ع41، ج2 ، 1796 – 1862. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1335234

السعيد، مها بنت سعد، و العديل، عبدالله بن خليفة بن عبداللطيف. (2023). كفايات تقويم التعلم في البيئات الأفتراضية لدى عضو هيئة التدريس بالجامعات السعودية من وجهة نظر الطلاب خلال جائحة كورونا. مجلة العلوم التربوية، مج9، ع3 ، 459 – 494. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1361257

السويط، عبدالعزيز مطيران. (2020). أهمية استخدام الوسائط المتعددة في التعليم من

وجهة نظر الطلبة في كلية التربية الأساسية. العلوم التربوية، مج28، ع4 ، 321 - 343. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1157841

السيد، أسماء محمد. (2022). الفروق بين طلاب وطالبات قسم المكتبات والوثائق والمعلومات في الدافعية الدراسية والرضا عن التخصص. المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، مج4، ع9 ، 179 - 206.

السيد، سارة السيد درويش. (2022). فاعلية توظيف الفصول الافتراضية في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي وتعلم بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة. مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، ع61، ج2 ، 415 - 438. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1288863

صالح، صالح أحمد شاكر. (2021). خرائط التعلم الذهنية الإلكترونية وقدرتها على استدعاء المعلومات. مجلة تكنولوجيا التعليم والتعلم الرقمي، مج2، ع2 ، 43 - 62. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1353959

صالح، قيس. (2022). مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب قسم المكتبات والمعلومات بجامعة تشرين. مجلة جامعة دمشق للآداب والعلوم الإنسانية، مج38، ع2 ، 147 - 170. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1292575

صباح، يوسف. (2019). التعلم الإلكتروني وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات في التعليم في المدارس الفلسطينية: الطريق نحو مهارات القرن الواحد والعشرين. المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعلم الإلكتروني، مج8، ع14 ، 1 - 16. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1048399

عبدالسلام، زين العابدين سعد. (2020). استخدام التعليم عن بعد في أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات في ظل أزمة كورونا .حولية كلية اللغة العربية بالمنوفية، ع35 ، 4581 - 4725.مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1117988

العنزي، فهد عوض. (2021). العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز وأسلوب التعلم في البيئات الافتراضية وأثرهما في تنمية مهارات استخدام تطبيقات التعلم الإلكتروني لدى معلمي التعليم الثانوي. مجلة بحوث التربية النوعية، ع61 ، 107 - 131. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1121852

اللبان، نرمين إبراهيم علي إبراهيم. (2020). استخدام تطبيقات التعليم الإلكتروني في تعليم طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مهارات تحليل الوثائق العربية التاريخية. مجلة بحوث في علم المكتبات والمعلومات، ع25 ، 337 - 370. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1089429

محمد، بشرى خالد. (2022). مهارات العاملين في المكتبات الجامعية في ظل البيئة الرقمية. مجلة آداب الفراهيدي، مج14، ع51 ، 564 - 593. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1316420

محمد، نجاة عبدالوالي. (2016). الاستبيان وأهميته كادأة للدراسة في البحث العلمي .*مجلة العلوم الإدارية والاقتصادية، ع18* ، .125 - 71مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/932304

مزغيش، هاجر، و خالدي، عادل. (2022). المنصات الافتراضية للتعليم والتدريب المقاولاتي: منصة UNISIM. مجلة كلية التربية للعلوم والآداب، ع2 ، 47 - 62. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1365647

المصري، منال غريب يسن محمود. (2023). رضا طلاب برنامج المكتبات والمعلومات بجامعة جنوب الوادي عن الكتب الإلكترونية فى نظام التعليم الهجين: دراسة ميدانية. المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، مج5، ع14 ، 254 - 292.

هندى، هندى عبدالله. (2021). بوابة التعلم الإلكتروني لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات والأرشيف: دراسة حالة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات جامعة دمياط. Cybrarians Journal، ع61 ، 1 - 35. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1148149

هندي، أسامة محسن محمود. (2020). تقييم تجربة التعليم الإلكتروني لمادة الفهرسة الوصفية لطلاب المكتبات والمعلومات في ظل جائحة كورونا 19 المستجد: دراسة

حالة. اعلم، ع28 ، 183 - 202. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1245610

2/ المصادر والمراجع الأجنبية:

Ahmad, Sajjad& Ameen, Kanwal& Ahmad, Shehzad (2021), Information professionals' soft skills status and barriers in its development: a mixed method study, Library Management, Vol. 42 No. 1/2.

riday, Jerry Eyerinmene &Onuh, Ngozi Scholastica (2022). Acquisition of 21st Century Librarianship Skills by Librarians in Public University Libraries in Bayelsa and Rivers States of Nigeria. Library Philosophy and Practice (ejournal). 7265

Hamid, Aamir &Younus (2022), Muhammad. Why Soft Skills Matter: Analyzing the Relationship between Soft Skills and Productivity in Workplace of Academic Library Professionals, Libri,vol. 72, no. 3.

Melissa, Yuerong Hu& John, Ocepek& Barke, Lecia (2022), Listen to Librarians: Highlighted Core Competencies for Librarianship from the Perspectives of Working Librarians, College & Research Libraries.

Shahzad, Khurram & Khan, Shakeel Ahmad & Latif, Mujahid & Iqbal, Abid (2023 .)Relationship between Personal Traits and Sustainable Competence Development among Librarians in Relation to Value-Added Library Services in

a Networked World: A Systematic Literature Review from 2002 to 2022, Sustainability, 15, 2359.

Wani, Sachin Ashok (2019), Essential Skills for Library Professionals, Journal of Library Management and Information Technology, Vol. 5, Iss.1.

Kolle, Shankar & Parmeshwar,s (2022), Competencies and Soft Skills for Library professionals in information era ,International Journal of Library and Information Studies, Vol.4 (4)

Khan, Asad& Begum, Hamida (2022). Training Needs Analysis on Leadership Skills of University Librarians in Pakistan. PUTAJ – Humanities and Social Sciences Vol. 23, No.2

Bronstein, Jenny& Nebenzahl, Ora (2021). Developing scales for identifying and classifying library and information science skills and competencies: An Israeli perspective, Journal of Librarianship and Information Science 52(1).

ملحق رقم(1)الموافقات الرسمية لإجراء الدراسة

الموافقة الرسمية لإجراء الدراسة من إدارة كلية اللغة العربية بأسيوط

جامعة الأزهر
كلية اللغة العربية بأسيوط
قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات

السيد الأستاذ الدكتور عميد كلية اللغة العربية بأسيوط

تحية طيبة وبعد،،،

يقوم الدكتور " أحمد إسماعيل بغدادي " المدرس بقسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بإعداد دراسة علمية بعنوان " مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجاً. حيث تستهدف الدراسة استكشاف مهارات البيئة الافتراضية المتوافرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات، ورصد دوافع ومبررات ومجالات واتجاهات الطلاب تجاه بيئات التعلم الافتراضية وانعكاسها على العملية التعليمية، وبيان أنواع بيئات التعلم الافتراضية ومتطلباتها التقنية، وقياس اتجاهات توظيف بيئات التعلم الافتراضية في التخصصات المهنية" الوثائق والمكتبات"، واستكشاف المعوقات التي تواجه طلاب تجاه استخدام بيئات التعلم الافتراضية. بالإضافة إلى تقديم إرشادات وموصفات لتنمية مهارات استخدام بيئات التعلم الافتراضية لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات جامعة الأزهر فرع أسيوط من خلال اعداد برنامج تدريبي لتنمية مهارات استخدام بيئات التعلم الافتراضية.

فالمرجو من سيادتكم السماح للباحث بالحصول على البيانات التي يتطلبها موضوع دراسته والتي تهدف في مجملها إلى. تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: بجامعة الأزهر فرع أسيوط.

ولسيادتكم جزيل الشكر والتقدير...

يعتمد

جامعة الأزهر
كلية اللغة العربية بأسيوط
قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات

السيد الأستاذ الدكتور وكيل كلية اللغة العربية بأسيوط

تحية طيبة وبعد،،،

يقوم الدكتور " أحمد إسماعيل بغدادي " المدرس بقسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بإعداد دراسة علمية بعنوان " مهارات طلاب أقسام الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجاً. حيث تستهدف الدراسة استكشاف مهارات البيئة الافتراضية المتوافرة لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات، ورصد دوافع ومبررات ومجالات واتجاهات الطلاب تجاه بيئات التعلم الافتراضية وانعكاسها على العملية التعليمية، وبيان أنواع بيئات التعلم الافتراضية ومتطلباتها التقنية، وقياس اتجاهات توظيف بيئات التعلم الافتراضية في التخصصات المهنية" الوثائق والمكتبات". واستكشاف المعوقات التي تواجه طلاب تجاه استخدام بيئات التعلم الافتراضية، بالاضافة الى تقديم ارشادات وموصفات لتنمية مهارات استخدام بيئات التعلم الافتراضية لطلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات جامعة الازهر فرع أسيوط من خلال اعداد برنامج تدريبي لتنمية مهارات استخدام بيئات التعلم الافتراضية

فالمرجو من سيادتكم السماح للباحث بالحصول على البيانات التي يتطلبها موضوع دراسته والتي تهدف في مجملها إلى. تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: بجامعة الازهر فرع اسيوط.

ولسيادتكم جزيل الشكر والتقدير...

يعتمد

ملحق رقم(2) استبـــيان الدراسة

استبـــيان حـــول

مهارات طلاب أقسام الـوثائق والمكتبات والمعلومات نحو استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجًا

إعـداد

د. أحـمـد إسـمـاعيـل بـغـدادي

مـــدرس عـــلم المكتبات والمعلومات بكلية اللغة العربية جـامعـة الأزهـــر

اعزائىّ طلاب قسمِ الوثائقِ المكتباتِ والمعلوماتِ

جامعة الأزهرِ فرعَ أسيوط

أرجـو التفضـل بالإجابـةِ علـى الاسـتبيانِ والـذي يخـتصُّ بقيـاسِ مهـاراتِ اسـتخدامِ تطبيقـاتِ بيئـاتِ الـتعلمِ الافتراضيـةِ، واستكشـاف مهـاراتِ البيئـةِ الافتراضيـةِ المتـوافرةِ لـدى طلابِ أقسامِ الوثائقِ والمكتباتِ والمعلوماتِ " وذلكَ منْ خلالِ رصدِ بنيةِ البيئـةِ الافتراضيـةِ بقسـمِ الوثـائقِ والمكتبـاتِ والمعلومـاتِ وانعكاسـها علـى العمليـةِ التعليميـةِ، وبيـان أنـواعِ المتطلبـاتِ الافتراضيـةِ لطـلابِ قسـمِ الوثـائقِ والمكتبـاتِ والمعلومـاتِ، وبيـان مهـاراتِ البيئـةِ الافتراضـيةِ فـي ضـوءِ المقـرراتِ الدراسـيةِ، واستكشـاف المعوقـاتِ التـي تواجـهُ طـلابَ قسـمِ الوثـائقِ والمكتبـاتِ والمعلومـاتِ تجـاهَ اسـتخدامِ بيئـاتِ الـتعلمِ الافتراضـيةِ، بالإضـافةِ إلـى تقديمِ إرشاداتٍ توجهيةٍ لتنميةِ مهاراتِ استخدامِ بيئـاتِ الـتعلمِ الافتراضـيةِ لـدى طـلابِ قسـمِ الوثـائقِ والمكتبـاتِ والمعلومـاتِ جامعـة الأزهـرِ فـرعَ أسـيوط لـذا نرجـو منْ سيادتكم التكـرمَ بالإجابـةِ علـى أسـئلةِ هـذا الاسـتبيانِ معَ مراعـاةِ الحريـةِ فـي الإجابـةِ وتـوخى الصـراحةَ؛ علمـا بأنَ الإجابةَ على الاستبيانِ محاطة بسريةٍ تامةٍ ولا تستخدمُ إلا في مجالِ البحثِ العلميِ .

أولا: البيانات الأولية الخاصة بخصائص مجتمع الدراسة:

1. الاسم:(اختياري).....
2. الفرقة الدراسية: الأولى ( ) الثانية( ) الثالثة( ) الرابعة( )

ثانيا: خصائص مهارات تعامل طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

السؤال	مرتفعة	متوسطة	ضعيفة
1. ما خصائص إجادتك للغة الإنجليزية؟			
2. ما خصائص مستويات التعامل مع التطبيقات التكنولوجية؟			
3. ما خصائص الوعى بجودة المعلومات عبر بيئات التعلم الافتراضية؟			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

ثالثا: سبل معرفة طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

السؤال	عالية	متوسطة	ضعيفة
1. سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال مواقع التواصل الاجتماعي			

2. سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الممارسة الشخصية:			
3. سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال الدورات التدريبية.			
4. سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال زملاء التخصص الدراسي.			
5. سبل المعرفة بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من خلال أساتذة القسم			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

رابعا: دوافع استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لبيئات التعلم الافتراضية.

السؤال	قوية	متوسطة	ضعيفة
6. الدوافع التعليمية			
7. الدوافع المعرفية			
8. دوافع معلوماتية			
9. دوافع شخصية			

10. دوافـع حداثـة المحتـوى التعليمي			
11. دوافـع خاصة			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

خامسا: تمثيل تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية من وجهة نظر طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.

السؤال	تمثيل قوي	تمثيل متوسط	تمثيل ضعيف
12. تمثـل بيئـات الـتعلم الافتراضية مجموعة من الأدوات المناسبة في العملية التعليمية.			
13. تمثـل بيئـات الـتعلم الافتراضـية استخداما لمصادر المعلومات الإلكترونية .			
14. تمثـل بيئـات الـتعلم الافتراضـية اسـتخدام لقواعـد البيانات الرقمية.			
15. تمثـل بيئـات الـتعلم الافتراضـية نظـام متكـاملا للتقنيات الافتراضية.			

16. تمثـــل بيئـــات الـــتعلم الافتراضية وسيلة للتعلم عن بعد .			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

سادسا: مبررات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.

السؤال	مرتفعة	متوسط	ضعيفة
17. مبـــــررات اســـــتخدام تطبيقـات بيئـات الـتعلم الافتراضـية لتـوفير الوقـت والجهـد فـي عـرض المقررات الدراسية			
18. مبـــــررات اســـــتخدام تطبيقـات بيئـات الـتعلم الافتراضـية تلبيـــة الاحتياجـــات المعلوماتيـــة من المقررات الدراسية.			
19. مبـــــررات اســـــتخدام تطبيقـات بيئـات الـتعلم الافتراضـية كوسـيلة فعالـة للتواصـل العلمـي ومشاركة الخبرات التعليمية.			

20. مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم في تنمية القدرات التعليمية (النظرية والعملية).			
21. مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لتقدم محتوى تطبيقي لا يتاح إلا من خلالها.			
22. مبررات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية للتشجيع على الابتكار والتطوير المستمر .			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

سابعا: مجالات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لخدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية:

السؤال	مرتفعة	متوسط	ضعيفة
23. مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى إعداد التكليفات الخاصة بالمقررات الدراسية.			

24. مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في تعلم مهارات الفهرسة المقروءة آليا			
25. مجالات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لمتابعة المواقع التعليمية المتخصصة في مجال الوثائق والمكتبات			
26. مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في التدريب العملي .			
27. مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية فى التدريب العملي على تطبيقات النظم الالية			
28. مجالات استخدام خدمات تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية في تعلم مهارات تخصصية جديدة.			

29. مجالات استخدام تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية لمعرفة المستجدات في مجال التخصص			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

ثامنا: مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لمصادر المعلومات الافتراضية.

السؤال	مرتفعة	متوسط	ضعيفة
30. مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لقواعد البيانات التعليمية:			
31. مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات المصادر المرجعية.			
32. مهارات استخدام طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات الكتب الإلكترونية.			

33. مهـــارات اســـتخدام طـــلاب قســـــم الوثـــــائق والمكتبـــــات والمعلومـــات المواقـــع الإلكترونيـــة التعليمية.			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

تاسعا: مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية لدى طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.

السؤال	مرتفعة	متوسط	ضعيفة
34. مهـــارات اســـتخدام أنـــواع التطبيقـــــــات الافتراضـــــــية Microsoft Education			
35. مهـــارات اســـتخدام أنـــواع التطبيقـــات الافتراضـــية تطبيـــق Zoom			
36. مهـــارات اســـتخدام أنـــواع التطبيقـات الافتراضـية Google Meet			
37. مهـــارات اســـتخدام أنـــواع التطبيقـات الافتراضـية Google classroom			

38. مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Classroom from Apple			

أخرى من فضلك اذكرها :

.....

عاشرا: منصات تنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات حول التطبيقات الافتراضية.

السؤال	استخدام مرتفع	استخدام متوسط	استخدام ضعيف
39. منصة Edx لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات.			
40. منصة Coursera لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات			
41. منصة Future Learn لتنمية مهارات طلاب قسم الوثائق والمكتبات والمعلومات			

أخرى من فضلك اذكرها :

1.....2.....

حـادي عشـر: مؤشـرات المهـارات التقنيـة المتـوافرة لـدى طـلاب قسـم الوثـائق والمكتبات والمعلومات

السؤال	ممتازة	متوسطة	ضعيفة
42. مهـــارات التعامـــل مـــع بيئة الإنترنت وتطبيقاتها.			
43. مهـــــارات اســـــتخدام مصـــادر المعلومـــات الإلكترونيـــة .			
44. مهـــارات البحـــث عـــن التطبيقات الإلكترونية .			
45. مهـــــارات اســـــتخدام اســـتراتيجيات البحـــث والتنقيـــب عن البيانات.			
46. مهـــارات التعامـــل مـــع النظم الببليوجرافية.			
47. مهـــــارات التواصـــــل الإلكترونـــي عبـــر التطبيقـــات المختلفة			
48. مهـــــارات اســـــتخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي			

أخرى من فضلك اذكرها :

1.....2.....

ثاني عشر: معوقات مهارات استخدام تطبيقات ببيئات التعلم الافتراضية لطلاب قسم الوثائق المكتبات والمعلومات

السؤال	مرتفعة	متوسطة	ضعيفة
49. معوقات انخفاض مستوى التصميم في تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			
50. معوقات انخفاض مستوى آليات البحث عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			
51. معوقات ارتفاع تكلفة تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية .			
52. معوقات عدم الإلمام بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			
53. معوقات صعوبة استرجاع المحتوى المتوافر عبر تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			
54. معوقات تعدد تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			

55. معوقات صدور تطبيقات الافتراضية بلغات أجنبية.			
56. معوقات عدم انتظام صيانة أجهزة الحاسوب في معمل الكلية.			
57. عدم وجود نظام مرن يوضح كيفية طلب استخدام معمل الحاسب الآلي بالكلية.			
58. عدم وجود فريق للدعم الفني لمواجهة المشكلات الفنية أثناء الاستخدام.			
59. ضعف اهتمام إدارة الكلية بتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية.			
60. شبكة الانترنت بالكلية غير مهيأة للتعامل مع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية			
61. توجد صعوبة في استخدام بيئة التعلم الافتراضية من خارج الجامعة.			

62. معوقـــــات انخفـــــاض مســتوى التصــميم فــي تطبيقــات بيئات التعلم الافتراضية.			

أخرى من فضلك اذكرها :

1.....2.....

مقترحات:

- .....

.....

- .....

.....

- .....

.....

- .....

.....

- .....

.....

- .....

.....

- .....

قائمة مهارات

حـــول استخدام طلاب قسم الـوثائق والمكتبات والمعلومات لتطبيقات بيئات التعلم الافتراضية: جامعة الأزهر فرع أسيوط نموذجًا

م	المهارة	الاتجاه التدريبي	الفئة المستهدفة
.1	مهارات استخدام مصادر المعلومات في بيئات التعلم الافتراضية	○ قواعد البيانات التعليمية . ○ المواقع الإلكترونية التعليمية ○ تطبيقات المصادر المرجعية ○ تطبيقات محركات البحث. ○ قواعد البيانات الببليوجرافية ○ قواعد بيانات بنك المعرفة المصري ○ تطبيقات الكتب الإلكترونية ○ قواعد البيانات المتخصصة	المجموعة التجريبية الأولى
.2	مهارات استخدام منصات تنمية المهارات في تخصص الوثائق والمكتبات والمعلومات	○ منصة Edx ○ منصة Coursera ○ منصة Future Learn	المجموعة التجريبية الأولى

.3	مهارات استخدام انواع تطبيقات بيئات التعلم الافتراضية	○ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Microsoft Education ○ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية تطبيق Zoom ○ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Google Meet ○ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Google classroom ○ مهارات استخدام أنواع التطبيقات الافتراضية Classroom from Apple	المجموعة التجريبية الأولى
.4	مهارات استخدام التقنيات فى بيئات التعلم الافتراضية	○ مهارات إتقان استراتيجيات البحث. ○ مهارات القدرة على التعامل مع الشبكات والبيئات الافتراضية ونظمها. ○ مهارات معرفة أساسيات التعامل مع بيئة الإنترنت وتطبيقاتها	المجموعة التجريبية الأولى
.5	المهارات الاساسية	○ تسجيل الدخول على قواعد البيانات والمواقع والتطبيقات التعليمية	المجموعة التجريبية

6.	المهارات الاساسية	○ تصفح المحتوى الموقع والمنصات والتطبيقات التعليمية. ○ مهارات معرفة أساسيات التعامل مع بيئة الإنترنت .	المجموعة التجريبية الثانية
7.	المهارات الاساسية	○ المشاركة في الأنشطة التعليمية باستخدام التطبيقات والمواقع التعليمية.	المجموعة التجريبية

ملحق رقم (4) أسماء السادة المحكمين للاستبيان وقائمة المهارات

الاسم	الدرجة العلمية للسادة المحكمين
ا/ د أسامة أحمد جمال القلش	أستاذ علم المكتبات والمعلومات – بكلية الآداب جامعة القاهرة.
ا/ د عبدالرحيم محمد عبدالرحيم	أستاذ ورئيس قسم المكتبات والمعلومات كلية الآداب– جامعة سوهاج
ا.د هشام محمد الشريف	أستاذ علم المكتبات والمعلومات بالولايات المتحدة الأمريكية – جامعة كوبنز .
ا/د عبد المحسن محمد محفوظ	أستاذ علم المكتبات والمعلومات المساعد – بكلية اللغة العربية بأسيوط جامعة الأزهر.