METAVERSE AND LANGUAGE LEARNING: ALIGNING MODERN TECHNOLOGIES WITH CONTEMPORARY CHANGES

الميتافيرس وتعليم اللغة: توافق التقنيات الحديثة مع المتغيرات العصرية

نبيلة نبيل طوخي قنديل
ماجستير، كلية تربية، جمهورية مصر العربية،
مسجلة للحصول على درجة الدكتوراه
محاضر بجامعة اوزبكستان الحكومية للغات العالمية بطشقند
كلية الترجمة ، قسم اللغة العربية
البريد الالكتروني: nabilatokhyy@gmail.com

محور : مناهج مبتكرة وخبرة عالمية في تدريس اللغات الأجنبية

ملخص باللغة الإنجليزية

The world has recently witnessed a variety of contemporary changes in information, knowledge, and culture, leading students to grow weary of traditional teaching methods. The Metaverse initiative is based on creating three-dimensional environments that blend reality and imagination using clear and safe tools. It integrates the real world with virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR), 3D environments, and artificial intelligence (AI) technologies. This is achieved by building virtual spaces, providing special glasses, and applying this technology in schools and universities for diverse students.

Enjoyment and excitement are among the most prominent features of this strategy, as both students and teachers experience a three-dimensional virtual reality that aligns with the characteristics of Generation Z, which relies on technology and AI. Moreover, this technology encourages self-learning and offers a space for education under unusual circumstances, such as pandemics.

The Metaverse is considered an innovative solution in modern educational strategies, providing interactive virtual environments that facilitate engagement between teachers and students. It addresses educational needs by simulating markets, hotels, streets, schools, and universities and offering a great opportunity to interact with native speakers, thereby improving listening and speaking skills while increasing student motivation. However, its high cost and certain ethical concerns pose challenges. Despite these issues, the Metaverse has demonstrated positive results in enhancing listening and speaking skills in numerous studies, encouraging further implementation and efforts to overcome obstacles. This highlights its significant impact on education in addressing contemporary changes.

ملخص باللغة العربية

شـــهد العالم في الآونة الاخيرة تغيرات عصـــرية متنوعة معلوماتية ومعرفية وثقافية مما جعل الطالب يمل من الطرق التعليمية المعتادة وتعتبر مبادره ميتافيرس قائمة على مبدا خلق بيئات ثلاثيه الابعاد تمزج بين الواقع والخيال بوســائل واضــحه وامنه تتضــمن مزيجا من العالم الواقعي وتكنولوجيا العالم الافتراضــيVR والواقع المعززAR والواقع المختلط MR والبيئات ثلاثيه الابعاد d3 بالاضـافه الى تقنيات الذكاء الاصـطناعي

AI عن طريق بناء فضاءات افتراضيه وتوفير نظارات خاصه ثم تطبيق هذه التقنيه في المدارس والجامعات على طلاب مختلفين ولعل المتعه والتشويق هما ابرز ميزات هذه الاستراتيجية اذ يعيش الطالب والمعلم تجربه واقع افتراضي ثلاثي الابعاد يحاكي خصائص جيل z المعتمد على التقنيه والذكاء الاصطناعي كما ان هذه التقنيه تشجع التعلم الذاتي وتوفر مساحه للتعليم في ظل الظروف غير الاعتياديه كالجوائح

وتعد الميتافيرس حلا مبتكرا في استراتيجيات التعليم الحديثة حيث يوفر بيئات افتراضية تفاعلية بين المعلم والطلاب تسهم في تلبية الاحتياجات التعليمية حيث يحاكي الأسواق والفنادق والشارع والمدرسة والجامعة ويوفر فرصة عظيمة للقاء المتحدث الأصلي مما يحسن مهارة الاستماع والتحدث ويزيد من دافعية الطلاب غير أن تكلفته باهظه ويواجه بعض القضايا الأخلاقية وبرغم هذا كله فلقد حقق الميتافيرس نتائج إيجابية في تحسن مهارة الاستماع والتحدث لدى العديد من الدراسات تجعلنا نعمل على تفعيله وتسخير كافة المعوقات والتحديات لما له من أثر طيب العملية التعليمية في مواجهات التغيرات العصرية

مقدمة :

شهد التعليم في العقود الأخيرة تطورًا ملحوظًا بفعل التغيرات التقنية والاجتماعية. تغيرت رؤية التعليم والتعلم وتطورت بشكل لا يصدق بفعل التغيرات العصرية التكنولوجية والاجتماعية فالتطور وخاصة ما يتعلق بالمعرفة والتكنولوجيا والاتصالات، وما صاحب ذلك من تطور تقنيات تسهل سبل الحياة، لذا أصبح من الضروري تطوير استراتيجيات التعليم وأهدافه ومفاهيمه ومناهجه الدراسية للمواجهة هذه المتغيرات، وتطويع تلك التقنيات ودمجها في العملية التعليمية لخدمة المعلمين والمتعلمين على اختلاف مراحلهم الدراسية، وتمثل هذه المتغيرات دورا هاما في تكوين وتنمية شخصية المتعلمين وتشكيل ثقافتهم (زينب حسن، 2021، 505).

.وأصبح لزاما على كل معلم الإلمام بالتكنولوجيا والاستراتيجيات، فلم يعد التعلم القائم على الإلقاء والمحاضرة يلقى ترحيبا من قبل المتعلمين مثلما كان يلقى بالماضى القريبحيث أنه يفتقر المتعة والدافعية والتواصل الفعال بين المعلم والمتعلمين ويعتمد فقط على نقل المعرفة والمعلومات في أدنى مستوياتها في ظل العصر الراهن

ويُعد "الميتافيرس" واحدًا من أهم الابتكارات التكنولوجية الحديثة التي أثرت في مجالات متعددة، ومن أهمها التعليم. حيث غير الميتافيرس بإمكانياته الغير مسبوقة طرق التعليم اللغة، الذي يدمج بين الواقع الافتراضي والتفاعل البشري في بيئة افتراضية تساعد على اكتساب اكتساب اللغة بطرق تفاعلية.

تهدف هذه الورقة إلى استعراض العلاقة بين الميتافيرس، المتغيرات العصرية، وإمكانيات تعليم اللغة، مع تقديم رؤية مستندة إلى دراسات عربية وأجنبية.

أولاً: الميتافيرس والمتغيرات العصرية

1. تعريف الميتافيرس :

الميتافيرس تعد مفردة غامضة في حد ذاتها ومنقسمة في نفسها إذ أنها توهم بواقع ولا واقع في الوقت ذاته، حقيقة ولا حقيقة. وفي الأبحاث ذُكر أن مفردة Metaverse مكونة من شقين، ميتا وتعنى (بعد) في اليونانية، و(فيرس) تعني الكون أو العالم، أي أن الكلمة تعني ما بعد الواقع إن صحت هذه التسمية(Mystakidis, 2022) ،

والميتافيرس هو فضاء افتراضي (تكنولوجيا الجيل الخامس ذات السرعة الفائقة لمعالجة الرسومات والاجسام ثلاثية الابعاد في الفراغ وفي الوقت الحاضر) يعتمد على تقنيات مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) ، والواقع الممتد ، والويب 3، والعملات المشفرة، يتيح للمستخدمين التفاعل داخل بيئات ثلاثية الأبعاد. وفقًا لدراسة علاء الدين خليل (2022)، يُعرف الميتافيرس بأنه "بيئة رقمية تفاعلية متكاملة تُعيد تعريف العلاقة بين المستخدمين والتكنولوجيا."

2. المتغيرات العصرية المؤثرة على التعليم

وتعرف التغيرات العصرية بأنها: الأفكار والمفاهيم للتطبيقات الجديدة التي استجدت على العالم المعاصر، والتي تتمثل في الأبعاد المعرفية، والمعلوماتية، والسياسية، والاقتصادية، والاجتماعية، والثقافية وتشمل

القضايا والمشكلات التربوية والاجتماعية والثقافية التي استحوذت على الاهتمام العالمي والتي زادت بفضل التحولات المستجدة التي عرفها العالم في كافة المجالات (موضي الجنوبي، 2017، 72)

وقد أوصى الأدب التربوي بالاستفادة من التغيرات العصرية والحذر من الأخذ بالمخاطر التي يمكن أن تنجم عن تلك التغيرات والاستخدام السلبي للمستحدثات، والعمل على تنمية القيم والعادات لدى الأفراد لمواجهة التحديات والمخاطر التي قد تؤثر على قيم المجتمع وتجلب قيم مضادة ومنافية لقيم المجتمع وعاداته (راندة حافظ، 2023، 210)

تضمن المتغيرات العصرية :

1- **تخليق المعرفة :** بسبب التغيرات المعرفية والمعلوماتية ظهر ما يسمى "تخليق المعرفة"، ويقصد بها السرعة الهائلة في إنتاج المعرفة والمعلومات ، وتوظيف المعرفة والأنشطة المعرفية في عملية الإنتاج، بالإضافة إلى التغير التكنولوجي بمعدلاته المتسارعة، الذي يشمل توليد وانتشار التقنيات والمواد الجديدة، (درويش، محمد 2000، 89).

2- **التحول الرقمي**: وهو التعلم عن بعد و يعتمد على منصات رقمية توفر المحتوى عن بُعد مثل منصة "إدراك" وكثير من المنصات التعليمية

3- **التعلم التفاعلي**: ازدياد الإقبال على النماذج التعليمية القائمة على الألعاب والمحاكاة والالعاب التعليمية مثل كاهوت والوورد وول

4- **التواصل بين الثقافات:** وهنا تقف اللغة الحائل الكبير وأصبحت الحاجة الملحة لتعلم اللغات الأجنبية نتيجة العولمة والانفتاح الثقافي

.الميتافيرس كاستجابة لهذه المتغيرات

وفقًا لدراسة عبد الله الزبيدي (2023)، يعتبر الميتافيرس حلاً مبتكرًا يدعم التحول الرقمي ويخلق بيئات تعليمية تشبه الواقع لتلبية الاحتياجات التعليمية المتزايدة.

ثانياً: إمكانيات الميتافيرس في تعليم اللغة

1 .**المحاكاة الواقعية الافتراضية :**

يمكن للميتافيرس توفير بيئات افتراضية تحاكي الحياة اليومية مثل الأسواق، المترو ، أو المحادثات الاجتماعية، الفنادق ، المطارات .... إلخ مما يعزز تجربة تعلم اللغة. وفقًا لدراسة الطائي وآخرون (2022)، يساهم هذا النوع من المحاكاة في تحسين مهارات النطق والاستماع بنسبة تصل إلى 45%.

2- التفاعل الطلابي

تُتيح العوالم الافتراضية التفاعل مع متحدثين أصليين للغة، والطلاب مما يعزز فهم المتعلم للثقافة واللغة معًا. أظهرت دراسة الجابري (2021) أن التفاعل الافتراضي يُحسن مهارات التواصل اللغوي بنسبة 35%.

3- **.التعلم الذاتي** (Personalized Learning)

الميتافيرس يعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي لتخصيص تجربة التعلم بناءً على مستوى المتعلم واحتياجاته الفردية. وفقًا لدراسة زكي وآخرون (2022)، فإن التعلم الشخصي يزيد من فعالية العملية التعليمية بنسبة 50%.

4- زيادة الدافعية

لما كانت الألعاب الالكترونية تجذب الطفال والكبار حولها لما لها من تشويق ومتعة مما ادى إلى ظهور الألعاب التعليمية في الميتافيرس التي تحفز الطلاب من خلال بيئات تفاعلية ومسابقات افتراضية. دراسة الهاشمي وآخرون (2023) أشارت إلى أن الألعاب تزيد دافعية الطلاب بنسبة 60%.

ثالثاً: تحديات استخدام الميتافيرس في تعليم اللغة

1 .أسعارها وتكلفتها باهظة

تقنيات الميتافيرس تتطلب استثمارات كبيرة في الأجهزة والبنية التحتية. يشير محمد عبد السلام (2023) إلى أن الكلفة تشكل العائق الرئيسي أمام تبني الميتافيرس في البلدان النامية.

2 .االميتافيرس بين القبول والرفض

مثل كل تغير تكنولوجي جديد يحمل بين طياته الجانب السلبي والغير خلقي في استخداماته وتشمل القضايا الأخلاقية المتعلقة بالميتافيرس خصوصية البيانات والمحتوى غير المراقب. دراسة الشريف وآخرون (2022) أكدت الحاجة إلى وضع قوانين لحماية المستخدمين.

رابعاً: دراسات وتطبيقات عملية

Engage VR ، Immerse: . Mondly VR1

وهي منصات افتراضية لتعليم اللغة عبر الميتافيرس.حيث أكدت دراسة براون وآخرون (2022) أظهرت أن الطلاب الذين استخدموا أحد هذه البرامج و أظهروا تحسنًا بنسبة 50% في مهارات الاستماع والنطق حيث يوفر بيئات تعليمية وتفاعلية من خلال منصة مخصصة لتعلم اللغات عبر الميتافيرس

الخاتمة والتوصيات

فإن اسلوبك المميز فى الشرح وطريقتك المبهرة والتفات الطلاب والطالبات حولك وتمكنك من قواعد اللغة وكافة فروعها لا يعنى بالضرورة أنك ذو كفاءة فى التدريس .

التدريس مهارة تحتاج إلى التدرب على فنون التدريس وكيفية توصيل المعلومة بأقصر الطرق وأقل مجهود والاطلاع على التطبيقات الحديثة واستخدام الذكاء الاصطناعي واستخدام العديد من الاستراتيجيات والوسائل التعليمية الحديثة والتدريب المستمر من أجل البقاء والاستمرار و العطاء المثمر فى العملية التعليمية

ويُظهر الميتافيرس إمكانيات واعدة لتحسين جودة تعليم اللغة من خلال توفير بيئات تفاعلية وشخصية.والتواصل مع أشخاص افتراضية داخل واقع افتراضي ثلاثى الأبعاد وتنظيم محاداثات جماعية وفردية متنوعة وألعاب الكترونية تفاعلية لتعيزيز تعلم اللغة ومفرداتها ومع ذلك، يتطلب نجاح هذا النهج معالجة تحديات التكلفة والبنية التحتية.

التوصيات:

1 .تقديم دعم حكومي لتبني تقنيات الميتافيرس في المؤسسات التعليمية.

2 .إنشاء منصات تعليمية تعتمد على الميتافيرس في تعليم اللغة

3. تدريب المعلمين والمعلمات لكيفية استخدام الاستراتيجيات الحديثة واستخدام الميتافيرس خاصة

المراجع

1 .العتوم، عبد الله. (2020). التعليم الرقمي في العالم العربي: تحديات وآفاق. دار الفكر العربي.
Nabila Nabil, [12/8/2024 5:26 PM]
2 .الطائي، أحمد وآخرون. (2022). استخدام الواقع الافتراضي في التعليم: دراسة تطبيقية. مجلة التعليم الافتراضي، 5(3)، 45-60.
3 .الجابري، محمد. (2021). تأثير العوالم الافتراضية على تعليم اللغة الأجنبية. مجلة التعليم والتكنولوجيا، 10(2)، 35-50.
4 .الزبيدي، عبد الله. (2023). الميتافيرس ومستقبل التعليم في العالم العربي. مجلة الدراسات المستقبلية، 15(1)، 29-45.
5 .الناصر، خالد. (2023). توظيف الميتافيرس في تعليم اللغة العربية: تجربة جامعة الملك سعود. الرياض: جامعة الملك سعود
6. حافظ، راندة أحمد (2023). دور استراتيجية القصة في تنمية القيم الاجتماعية والأخلاقية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء المتغيرات المعاصرة. مجلة المستقبل للدراسات الإنسانية، 4(1)، 199-290.

7. الجنوبي، موضي على (٢٠١٧). إعداد معلم التعليم الأساسي في ضوء بعض المتغيرات العالمية المعاصرة. مجلة جيل للعلوم الإنسانية والاجتماعية، مركز جبل البحث العلمي، (١٢)، 71- 78.
8. زينب محمد حسن (٢٠٢١). تطبيقات التعليم الإلكتروني في ظل جائحة كورونا. مجلة دراسات في التعليم الجامعي، مركز تطوير التعليم، جامعة عين شمس (51) ٥٠١-٥٢١
9. درويش ، محمد جمال (٢٠٠٠). التخطيط للمجتمع المعلوماتي القاهرة المكتبة الأكاديمية.

References:

1. Johnson, R., Lee, M., & Park, S. (2022). The Role of Metaverse in Language Learning. Journal of Virtual Education, 15(3), 45-60.

2. Zhao, X., Kim, H., & Song, Y. (2021). Personalized Learning in the Virtual World. Educational Technology Research, 10(4), 29-35.

3. UNESCO. (2022). Bridging the Digital Divide in Education. Paris: UNESCO Publications.

4. Mystakidis, S. (2022). Metaverse. Encyclopedia, 2(1), 486–497. https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031

5. Kodirova , K. . и Azimova , A. . (2023) «A COMPARATIVE STUDY OF LINGUISTIC TERMS IN ENGLISH AND ARABIC», Евразийский журнал академических исследований, 3(2), сс. 95–98. доступно на: https://in-academy.uz/index.php/ejar/article/view/9920 (просмотрено: 21 декабрь 2024).