ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

The impact of knowledge management maturity in three-dimensional virtual environments

A field study at the university of Thi-Qar

أ. م. د. شذى عبود شاكر / shatha_abood@yahoo.com
متوسطة المستنصرية للبنين /بغداد/العراق
م.الاء ابراهيم محمود / alaaibmah2@gmail.com
ثانوية الشهيدة نجوى/الموصل/العراق

تاريخ استلام البحث: 10/ 10 / 2025 **تاريخ قبول البحث: 5 / 12 / 2025**

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

المستخلص:

يهدف البحث الحالي الى بيان تأثير نضج إدارة المعرفة بأبعادها (الافراد والعمليات والتكنولوجيا) في البيئات الافتراضية ثلاثية الابعاد اذ ان نضج إدارة المعرفة في المنظمة يمكنها من الإدارة الناجحة لعوامل القوة فيها والتعامل بحكمة مع مواطن الضعف عندها لمواجهة بيئتها المتغيرة وبالتالي تحقيق أهدافها. لذا فان الهدف الأساسي من البحث ينصب تشخيص مستوى نضج إدارة المعرفة في المنظمة فضلا عن ومدى استفادة المنظمة المبحوثة منه في تحقيق نجاحها.

وتم اختيار الكليات والمراكز والوحدات التابعة لجامعة ذي قار كمساحة لأجراء البحث وكانت عينة البحث قصدية إذا بلغ حجم مجتمع البحث (200) من القيادات العليا والوسطى فيها، ووزعت الاستبانة الكترونيا على عينة بلغت (198) لتكون عدد الاستبانات النهائية الصالحة للتحليل (194) مستجيباً واعتمد البحث برنامج (SPSS V.25) لغرض استخراج أساليب الإحصاء الوصفي لاختبار الفرضيات. وقد توصل البحث الى ان هناك تأثير إيجابي ومعنوي لنضج إدارة المعرفة، وهذا يشير الى ان زيادة النضج المعرفي لدى القيادات العليا والوسطى في جامعة ذي قار يعزز من فرص البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد لها.

الكلمات المفتاحية: ادارة المعرفة، نضج إدارة المعرفة، البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

Abstract

The present study aims to identify the effect of knowledge management maturity- represented by its dimensions (people, processes and technology) on three dimensional virtual environments. The maturity of knowledge management within an organization enables it to successfully manage its strengths and wisely adress its weaknesses in order to cope with its changing environment and ultimately achieve its goals. Accordingly, the main objective of this research centers on diagnosing the level of knowledge management maturity in the organization, as well as determining

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

the extent to which the investigated organazation benefits from it in achieving its success. The colleges, centers and units affilliated with the university of Thi-Qar were selected as the research setting. Apurposive sample was used, with a research population of (200)individuals from senior and middle management. The questionnaire was distributed electronically to (198) respondents and the final number of valid questionnaires for analysis was (194).The study relied on the(SPSS, V. 25) program to obtain descriptive statistical methods and test the hypotheses. The finding revealed a positive and significant effect of knowledge management maturity, indicating that increasing knowledge maturity among senior and middle management at the university of Thi-Qar enhances the opportunities for leveraging three-dimensional virtual environmen

Keywords: Knowledge management, knowledge management maturity, Three-Dimensional virtual environments

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

المقدمة:

لقد شهد عصرنا ثورة هائلة والتي تمثلت في ظهور العديد من المستحدثات التكنلوجية وخصوصا في مجال التعلم الالكتروني، وظهور التعليم الافتراضي.

ومع تطور شبكة النترنيت وتغلغل خدمة الوصول للانترنيت السريعة عبر خطوط المشتركين الرقمية عالية السرعة (DSL) فقد تغير مفهوم التعليم الالكتروني وطرقه مما ادى الى ظهور الجيل الثاني من التعليم الالكتروني مما ادى الى توفير فرص للتواصل مع المتعلمين كالمحاماة على شبكة الانترنيت والبيئات الافتراضية ثلاثية الابعاد وهذه البيئات انتشرت عبر الانترنيت واطلق عليها ظاهرة العالم الافتراضي (Virtual World) حيث يتفاعل المستخدم ويتجول داخل البيئة ثلاثية الابعاد ويتفاعل مع الاخرين.

منهجية البحث

مشكلة البحث

ان الغرض من البحث هو قياس تأثير نضج إدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وكيف يمكن تحقيق ذلك من خلال الإجابة على التساؤلات الاتية:

1. هل تمتلك الجامعة المبحوثة تصورا واضحا عن نضج إدارة المعرفة على وفق ما جاء به الإطار النظري؟
2. ما مدى إدراك إدارة جامعة ذي قار لأهمية نضج إدارة المعرفة؟
3. ما مدى ارتباط وتأثير نضج إدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ؟

اهداف البحث.

1. تقديم إطار معرفي وفكري لمفاهيم تتعلق بمتغيرات البحث (نضج إدارة المعرفة، البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد) من خلال ما عُرض عن المتغيرات نظريا ومن ثم تقديم إطار عملي يفسر تلك المتغيرات.
2. تحديد مستوى ونوع علاقة الارتباط بين نضج إدارة المعرفة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في جامعة ذي قار.
3. قياس واختبار تأثير نضج إدارة المعرفة في ابعاد البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في جامعة ذي قار.

أهمية البحث.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

1. يساهم هذا البحث في السعي لوضع مقترحات لتفعيل نضج إدارة المعرفة في جامعة ذي قار من اجل تحقيق البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
2. مساعدة جامعة ذي قار لمعرفة وتحديد تأثير نضج إدارة المعرفة على البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد فيها.
3. يضيف البحث اسهام متواضع الى مجموعة المعرفة المتوفرة حاليا لتأثير نضج إدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
4. يسعى هذا البحث الى تحديد مستوى البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في جامعة ذي قار.

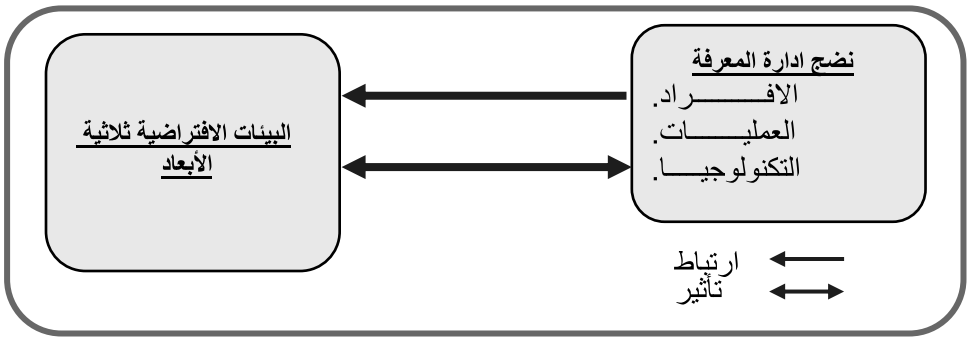
متغيرات البحث.

يفترض البحث وجود متغير مستقل هو (نضج إدارة المعرفة) الذين يؤثر بالمتغير التابع (البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد) وكما يلي:

1. **المتغير المستقل:**
   - نضج إدارة المعرفة: هو المدى الذي يمكن للمنظمة من خلاله إدارة أصول المعرفة باستمرار والاستفادة منها بفعالية (etMartins al.,2019:4). وابعاده هي الافراد والعملية والتكنولوجيا (Pamulapati & bodicherla, 2019:23-27).
2. **المتغير التابع:**
   - البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد: هو القدرة على مواجهة الفشل والكشف عن القدرة التنظيمية لتحدي الصعوبات وتطوير البيئة الداخلية للمؤسسة ودعم التطوير من خلال توفير الأموال لشراء المعدات اللازمة والمتقدمة ومواكبة التطورات التكنولوجية السريعة والقدرة على تطوير البرامج التدريبية مع اعتماد نظام حوافز عادل ومشجع لاكتساب مهارات وخبرات جديدة وتطويرها (Ahmed,2020:1186).

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

المخطط الفرضي للبحث.



شكل (1) المخطط الفرضي للبحث

فرضيات البحث.

الفرضية الرئيسة الأولى:

توجد علاقة ارتباط ذات دلالة معنوية إحصائية بين نضج إدارة المعرفة والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ويشتق منها الفرضيات الفرعية الاتية:

1. توجد علاقة ارتباط ذات دلالة معنوية إحصائية بين الافراد والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
2. توجد علاقة ارتباط ذات دلالة معنوية إحصائية بين العمليات والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
3. توجد علاقة ارتباط ذات دلالة معنوية إحصائية بين التكنولوجيا والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

الفرضية الرئيسة الثانية:

توجد علاقة تأثير ذات دلالة معنوية إحصائية بين نضج إدارة المعرفة والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ويشتق منها الفرضيات الفرعية الاتية:

1. توجد علاقة تأثير ذات دلالة معنوية إحصائية للأفراد في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
2. توجد علاقة تأثير ذات دلالة معنوية إحصائية للعمليات في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.
3. توجد علاقة تأثير ذات دلالة معنوية إحصائية للتكنولوجيا في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

المبحث الثاني

نضج إدارة المعرفة

1. مفهوم النضج ونضج إدارة المعرفة.

النضج بالمفهوم العام هو جُملة التغيرات المتعددة التي تطرأ بسبب التطور والنمو المتتابع الداخلي على البنية العضوية وتركيبتها أو البيولوجيّة، أو الفسيولوجيّة للكائن خلال مراحل حياته المختلفة، وإنّ هناك العديد من الأنماط السلوكية التي تخص الفرد لا يمكن أن تعمل لوحدها معزولة عن نضج اعضاءه الجسدية التي تخصها، مثل المشي والكلام والكتابة والقراءة، حيث لا يستطيع الاطفال ان يقوموا بتلك المهارات إلا حين اكتمال مستوى النضج العصبي والعقلي والجسدي (Escrivão & Silva,2019:2). وهو حالة من التوافق المحكم التي تُشير إلى تناغم واكتمال العمل ما بين المدارك العقليّة، والفسيولوجيّة والجسديّة، والاجتماعية والروحية، لتمكّنه من فهم الحياة بمتغيراتها المختلفة والمعقدة، وكذلك التحكم باستقلالية في شؤونه واتخاذ قرارات منطقية ومعقولة وسليمة ومصيريّة في حياته بعيدا عن سيطرة الآخرين وتأثيراتهم، وبشكل عام يمكن تعريف النضج بانه حالة من الاكتمال والكمال او الاستعداد على العكس من عدم النضج الذي هو النقص او عدم الكمال وعند تطبيقه على الأشخاص قد يشير الى حالة النضج الجسدي والعاطفي والعقلي. وقد يكون النضج في إدارة المعرفة متشابها في المفهوم بما يكمن وراء حالة كمال المنظمة (Wibowoa & Waluyob,2015:90). و بناءاً على المفهوم العام للنضج فأن نضج إدارة المعرفة هو مستوى القدرات الموجودة في منظمة ما بأبعادها المختلفة التي تؤثر على إدارة المعرفة (Azmee etal., 2017:2-3)، ووفقا لتعريف المركز الأمريكي للجودة والكفاءة فهي استراتيجية تهدف الى توفير معرفة واضحة للفرد في الوقت المناسب كما ان إدارة المعرفة هي نوع من الإدارة الاستراتيجية التي تشمل الافراد وإعطاء المعرفة جنبا الى جنب مع الخلفيات والمعلومات ذات الصلة بالمنظمة باستخدام التكنولوجيا وعملياتها

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

(Niknamian,2019:3). وسنتطرق بالجدول (1) الى مفهوم نضج إدارة المعرفة بحسب اراء عدد من الباحثين.

ت	الباحث	المفهوم
.1	Martins etal.,2019:4	المدى الذي يمكن للمنظمة من خلاله إدارة أصول المعرفة باستمرار والاستفادة منها بفعالية.
.2	Niknamian,2019:2	تحول إدارة المعرفة من حالة روتينية متكررة الى وظيفة متعددة التخصصات ومرنة لتحدد الوضع الحالي للمنظمة وتعرف ما يجب القيام به لتحقيق أهدافها من خلال التحسين المستمر لعمليات إدارة المعرفة.
.3	Hartono etal.,2019:4	قدرة المنظمة على اكتساب ميزة تنافسية مستدامة عن طريق إدارة الأصول النادرة والقيمة للمعرفة بشكل فعال
.4	Mikovic,2019:4	وصف لموقف المنظمة عندما يتعلق الأمر بإدارة المعرفة وما يمكن تحسينه من أجل أن تكون قادرة على المنافسة في السوق.
.5	Escrivao & Silva , 2019:2	الفعالية في إدارة أصول المعرفة في المنظمات

جدول (1) مفاهيم نضج إدارة المعرفة بحسب اراء بعض الباحثين

اما من وجهة نظر الباحثتان فأن نضج ادارة المعرفة هو(قدرة المنظمة على تطوير واستخدام وادارة المعرفة من خلال التقنيات ونظم تدعم الابداع واتخاذ القرار واستخدام اطر استراتيجية واضحة).

2. أهمية نضج إدارة المعرفة.

نضج إدارة المعرفة هو الجانب الرئيسي للمنظمة الذي يمكن المنظمة من أن تكون أكثر إنتاجية وتقديم خدمات عالية التعقيد، الهدف الأساسي لها هو تعزيز الأداء التنظيمي من خلال الاستفادة من المعرفة الجماعية في المنظمة وتشجيع الابداع وتسهيل عملية الابتكار، ويجلب فائدة مشاركة الخبرة بين المشروع ومستويات الانتاج، وبناء الثقة وتجنب ارتكاب الأخطاء السابقة. من خلال معرفة كيفية إدارة المعرفة، والتعلم الجماعي وإيجاد طرق مختلفة لتحسين العملية، وتحسين وتشجيع ممارسات إدارة المعرفة في المنظمة ودفع تنمية الشركات على المدى الطويل للوصول الى امتلاك مزايا تنافسية مستدامة. ومعرفة أفضل الممارسات الرشيقة لإدارة

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

عملياتها، وتكييف هذه الممارسات الرشيقة ومراقبتها لتحقيق أقصى قدر من الفوائد للمنظمة (Pee,2009:3-5). والنضج المرن يعني تشجيع الأنشطة مثل الاتصال والتعاون والالتزام والرعاية ومشاركة القيم وما إلى ذلك. ويؤكد على أهمية التحسين المستمر وفقًا لبيئة الأعمال المتغيرة والتشجيع على التعلم والإبداع من خلال تطبيق مفهوم إدارة المعرفة في تطوير برمجيات لمشاركة الخبرة السابقة المتعلقة بالخدمة او المنتج وتجنب ارتكاب الأخطاء، ومن خلال التفاعل مع أعضاء الفريق، وبناء الثقة والتواصل الذي يسمح للمنظمة بتطوير الأنشطة وتؤدي إلى التحسين والابتكار, , Bodicherla &Pamulapati,2019,4).

3. ابعاد نضج إدارة المعرفة.

تناولت العديد من الدراسات مفهوم نضج إدارة المعرفة وتطرقت الى ابعاده ويمكن ايجاز قسم منها في الجدول (2):

جدول (2) ابعاد نضج إدارة المعرفة بحسب أراء بعض الباحثين

ت	البـــــاحث	الابعـــــاد								
		الأفراد	العمليات	التكنولوجيا المعلومات	الاجتماعي/ال	المشاركة	الهيكل	دعم الإدارة ه	ادارة الموارد	التنظيمي
.1	Hartono etal,.2019:6	√	√	√						
.2	العدوان، 2019: 17	√	√	√						
.3	حلموس، 2017: 82	√		√			√	√		

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

.4	عبد الله، 2017: 135			√	√				√
.5	Azmee etal.,2017:2	√	√	√			√		
.6	Montanez etal.,2016	√	√	√					

المصدر: اعداد الباحثين بالاستناد الى الادبيات اعلاه

من الجدول (2) أعلاه نلاحظ ان منهم من اتخذ ثلاثة او أربعة ابعاد لنضج إدارة المعرفة او انهم اختلفوا في مسميات قسم منها. وبما انه عالميا لا يوجد اتفاق على ابعاد نضج إدارة المعرفة فقد اعتمدنا في اختيار الابعاد على دراسة (Hartono etal.,2019:6) والباحثين الاخرين المشار إليهم في الجدول (2) والتي هي (الافراد، العملية، التكنولوجيا):

- **الافراد:** تعتبر إدارة الموارد البشرية والمعرفة أهم عاملين داخل المنظمة يساعدانها في تحقيق ميزة تنافسية. بهذا المعنى يجب على المنظمات أن تهتم بالعوامل البشرية لزيادة التزامها بالمنظمات للاستفادة الكاملة من المعرفة التي تمتلكها وتهتم المؤسسات بشكل متزايد بتعزيز الالتزام بين افرادها على أساس المزايا المختلفة المرتبطة بتحسين أداء الافراد وتحسين الأداء بوساطة الالتزام العاطفي وتحسين استخدام المعرفة وتقليل معدل دوران العمل وزيادة معدل نقل المعرفة (Razzaq et al.,2018:4). تقوم إدارة المعرفة أساسا على موردين هما المورد الملموس المتمثل بالتقنية والبنى التحتية والمورد غير الملموس والذي هو راس المال البشري والهيكلي بما في ذلك الملكية الفكرية وراس المال التنظيمي. حيث ان تنظيم وتخزين وتداول واستخدام المعرفة كوسيلة لخلق القيمة لا يتحقق بدون راس المال البشري ووجود ثقافة منظميه تحث على المعرفة (Koshinen,2013:92-94). ويستلزم تعزيز إدارة المعرفة التي تؤسس على مبدأ ان كل فرد من افراد المنظمة يحقق النجاح والإفادة من مشاركة المعرفة وخلقها، ثقافة مؤسسية تحترم المعرفة الفردية وتقدرها وتستثمر في أخصائي المعرفة وتعزز الالتزام والثقة المتبادلة بين افراد المنظمة (Pasher etal.,2011:49-50). وبما ان إدارة المعرفة تضمنت العديد من العناصر المشتركة كان أبرزها والأكثر

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

اشتراكا بين الباحثين هو عنصر الافراد والتنظيم وهو ما يبرز أهمية هذين العنصرين (Auer etal.,2016:97-98). لذلك فان نضج إدارة المعرفة وزيادة الالتزام التنظيمي باعتبارها من الأهداف التي تسعى المنظمة من خلالها إلى تحقيق أداء وإنتاجية أفضل فيما يتعلق بإدارة المعرفة والالتزام التنظيمي لارتباطهما الفعال ببندين من إدارة المعرفة، وهما نقل المعرفة ومشاركتها (Marques etal.,2019:2).

- **العملية:** وتعني اكتساب وفهم وتخزين وتنفيذ ومشاركة المعرفة في عملية التعلم التنظيمي الذي يتعلق باستراتيجيات وثقافة المنظمة وتعد استراتيجية إدارية منهجية مكتملة تقوم بتوزيع ونقل وتطوير وتنفيذ وتخزين المعرفة لتتمكن من زيادة كفاءة وفاعلية الافراد العاملين في المنظمة (Gholami etal.,2013:206). وتتعلق العملية بالجوانب المرتبطة بأنشطة إدارة المعرفة التي تساعد المنظمة بتوليد واكتشاف والتقاط ومشاركة وتطبيق المعرفة والعمليات المتفرعة منها من نشرها بين العاملين ونقل الخبرات والمعلومات وادارتها وإجراءات العمل والتخطيط الاستراتيجي في المنظمة (Hussinki etal.,2017:5).
- **التكنولوجيا:** تسمى التكنولوجيا المعاصرة بـ (الثورة الصناعية الرابعة) وهي وصف للمصطلح الذي صاغه Klaus Schwab، وتصف عالماً يتنقل فيه الأفراد بين المجالات الرقمية والواقع غير المتصل بالإنترنت باستخدام التكنولوجيا المتصلة لتمكين وإدارة حياته. غيرت الثورة الصناعية الأولى حياتنا واقتصادنا من اقتصاد زراعي وحرف يدوية إلى اقتصاد تهيمن عليه الصناعة وتصنيع الآلات وسهّل النفط والكهرباء الإنتاج الضخم في الثورة الصناعية الثانية. وفي الثورة الصناعية الثالثة تم استخدام تكنولوجيا المعلومات لأتمته الإنتاج. على الرغم من أن كل ثورة صناعية غالبًا ما تُعتبر حدثًا منفصلاً، إلا أنه يمكن فهمها بشكل أفضل على أنها سلسلة من الأحداث التي تعتمد على ابتكارات الثورة السابقة وتؤدي إلى أشكال إنتاج أكثر تقدمًا من التكنولوجيا مثل انترنت الأشياء والطابعة ثلاثية الابعاد ودمج التقنيات والروبوتات (Min Xu etal.,2018:90-92). هناك تسعة موارد حديثة يجب على المنظمات استخدام التكنولوجيا المعاصرة فيها والاستفادة منها وهي كالاتي (Lu etal.,2018:3-8) :

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

1. توليد اللغة الطبيعية: وهو انشاء نص من بيانات الكومبيوتر بالاعتماد على الذكاء الصناعي مثل الترجمة.
2. التعرف على الكلام: هو تحويل لغة الانسان وتحويلها الى تنسيق مفيد لتطبيقات الكومبيوتر.
3. الواقع الافتراضي المعزز: هو محاكاة تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر لبيئة ثلاثية الأبعاد يمكن التفاعل معها بطريقة تبدو حقيقية للتواصل مع البشر بأجهزة بسيطة وأنظمة متقدمة.
4. إدارة القرار: تستخدم المنظمة مجموعة متنوعة من التطبيقات للمساعدة في اتخاذ القرار او تأديته مثل شجرة القرار والتعلم العميق والشبكة العصبية.
5. منصات التعلم العميق: دعم البحث المستخدم في التعرف على الأنماط والتصنيف بشكل أساسي من خلال مجموعات بيانات كبيرة جدًا مثل ما قامت به Google بأنشاء منصة Bist Belief التي تستخدم الاف وحدات المعالجة المركزية للتدريب.
6. الأجهزة المُحسّنة للذكاء الاصطناعي: وهي أجهزة سريعة وصغيرة وتعالج بيانات ضخمة.
7. أتمته العمليات الروبوتية: استخدام المنظمة البرامج والخوارزميات لأتمته الإجراءات البشرية لدعم العمليات التجارية الفعالة.
8. تحليلات النص والبرمجة اللغوية العصبية: تستخدم معالجة اللغة الطبيعية تحليلات النص وتدعمها من خلال تسهيل فهم بنية الجملة والمعنى والمشاعر والنية من خلال الأساليب الإحصائية والتعلم الآلي.
9. التعرف البصري: كالأقمار الصناعية وطريقة رسمها للخرائط والنظم والبرامج الأمنية والتلسكوبات.

توفر التكنولوجيا الأدوات للأفراد لتحسين كفاءتهم الشخصية وقد طورت التكنولوجيا لإدارة ودعم المعلومات التنظيمية واحتياجات النظام وتطويرها لدعم عمليات إدارة المعرفة. وعُرفت التكنولوجيا بأنها أحد المساهمين الرئيسيين في نضج إدارة المعرفة (Ragab & Arisha,2013:22). ولها تأثير كبير على

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

نجاحها. ولاعتماد التكنولوجيا في إدارة المعرفة دورًا مهمًا لإدارة ومشاركة واستخدام المعرفة بشكل فعال، مما يؤدي إلى نضج إدارة المعرفة في المنظمات (Lin & Lin,2009:8).

ولقد توصلت الباحثتان الى ان هناك ابعاد اخرى لكن دراسة الباحثتان ركزت على هذه الابعاد الثلاثة، اما الابعاد الاخرى وجديدة هي

٤-**جودة المحتوى والمعرفة** /تكون من حيث الموثوقية والحداثة.

٥-**الثقافة المعرفية** /تركز على الانفتاح على الافكار الجديدة وتقبل التغيير.

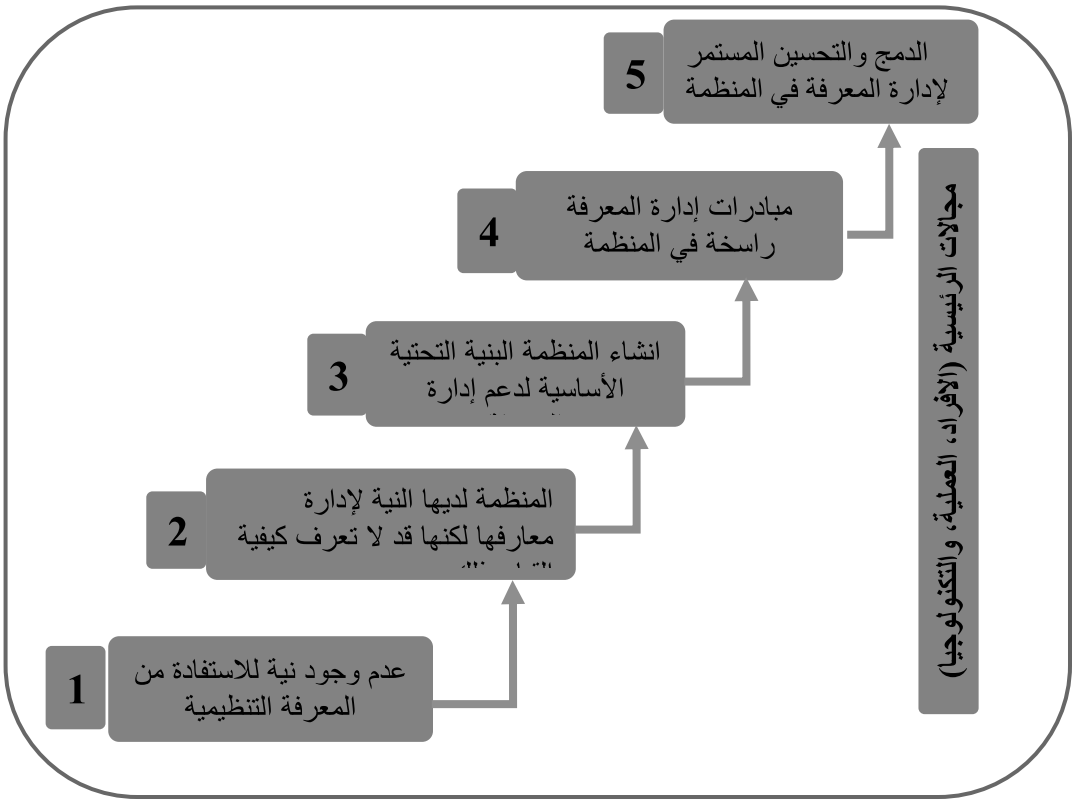
4. مراحل نضج إدارة المعرفة.

تتكون جميع مراحل نضج إدارة المعرفة من خمسة مراحل او مستويات ويشير التحليل إلى أن المؤلفين المختلفين يصفون المراحل بشكل مشابه، مع اختلاف بسيط بينهم. إن أوصافهم لمراحل نضج إدارة المعرفة متشابهة جدًا، حيث تختلف قليلاً من مؤلف إلى آخر والتي تهتم في معظم الحالات بدعم التقنيات والأنشطة التي تهدف إلى فهم المعرفة وتخزينها ونشرها ومع مرور الوقت يتم إضفاء الطابع الرسمي على ممارسات إدارة المعرفة ثم يتم دمجها في جميع أنحاء المنظمة وتصبح ممارسات إدارة المعرفة جزءًا من الشبكة الخارجية للمنظمات ويتم مراقبتها وتقييمها من أجل تعزيز التحسين المستمر (Escrivão & da Silva,2019:5). تختلف كل مرحلة عن الأخرى ويتم ترتيبها بالتتابع ويتميز كل واحد عن الاخر بمتطلبات معينة يجب على الكيان تحقيقها ويتقدم من مرحلة الى اخرى دون تخطي أي مرحلة، وتتميز بثلاثة مجالات عملية رئيسية والتي هي (الافراد والعملية والتكنولوجيا) ويتم وصف كل مجال بسلسلة من الخصائص المشتركة تحدد هذه الخصائص الممارسات الرئيسة التي تسهم في تحقيق اهداف مجال رئيسي وكالآتي (Carrillo etal., 2016:131).

1. **المرحلة الأولى:** يتميز بقلة أو عدم وجود نية للاستفادة من المعرفة التنظيمية.
2. **المرحلة الثانية:** يتميز بادراك المنظمة ونيتها لإدارة معارفها التنظيمية لكنها قد لا تعرف كيفية القيام بذلك.
3. **المرحلة الثالثة:** يتميز بأنشاء المنظمة البنية التحتية الأساسية لدعم إدارة المعرفة.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

4. **المرحلة الرابعة:** تكون فيه مبادرات إدارة المعرفة راسخة في المنظمة، واستراتيجية إدارة المعرفة موحدة.
5. **المرحلة الخامسة:** يتميز بدمج إدارة المعرفة بعمق في المنظمة وتحسينها باستمرار. وكما في الشكل (1)



شكل (2) مراحل نضج إدارة المعرفة

المصدر : اعداد الباحثين بالاستناد للأدبيات

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

ويمكن اضافة نقطة اخرى ومن وجهة نظر الباحثتان ومنها:
تطبيق ادوات الذكاء الاصطناعي وتحليل المعرفة للمشاركة فيها بالعمل اي ما تسمى مرحلة (التكيف الذكي للمعرفة)، وهذه المرحلة تؤدي الى مرحلة اخرى جديدة وهي النضج التنبؤي او الابتكاري وهو استخدام المعرفة للتنبؤ واتخاذ قرارات استباقية مع الابتكار المستمر للمعرفة.

المبحث الثالث

البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد

1. مفهوم البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد

تعرف البيئة الافتراضية بأنها وحدات تهدف الى خلق بيئة تعليمية افتراضية تسمح للكائنات بالتفاعل من خلالها (Ranillact al.2014,638).

أما (Living stone etal,2008) فقد عرفها بأنها تكامل برنامج نظم أدارة التعلم Moodel مع بيئة الحياة الثانية (Seconed life) بحيث ينتج بيئة التعلم الافتراضية الثلاثية الأبعاد sloolde التي يمكن أن تمكن مستخدميها من المشاركة الفعالة في مختلف الأنشطة. ومن وجهة نظر الباحثان يمكن أن تعرف البيئة الافتراضية بأنها التقنية التي تجعل من التعلم أكثر فاعلية وبيان قدرة وتنمية مهارات الطلاب على أجراء التجارب وتنمية وزيادة قوة الملاحظة من أجل الوصول الى نتيجة معينة.

ويتضح من ذلك بأن المتعلم يشعر بأنه متواجد في عالم حقيقي افتراضي ويكون بهيئة كائن افتراضي على شكل صورة يطلق عليها (Avictor) يتحرك في بيئة افتراضية قريبة من البيئة الحقيقية بشكل كبير (حسن , 19:2011).

ويمكن تعريف البيئة الافتراضية ثلاثية الابعاد من وجهة نظر الباحثتان هي(فضاء رقمي او منظومة رقمية ثلاثية الابعاد يتفاعل الانسان فيه مع العناصر الرقمية عبر حواسه والمشاركة في الانشطة التعليمية او الاجتماعية ضمن عالم غير ملموس وقابل للتجربة).

2. أهمية البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

تعتبر البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد من أهم الأساليب التعليمية والتي قامت بأحداث تغيير في العملية التعليمية كونها تعتبر مصدرا مهما من مصادر التعلم الرقمية والتي تحاكي الواقع وتتيح للمتعلم أمكانية التفاعل معها (الحلفاوي ,3:2011).

كما أن البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ترتكز على استحداث بيئة تخيلية تحاكي الحقيقة وذلك بحدوث تفاعل ما بين المعلم والمتعلم على الرغم من وجود مسافة بينهم مما يؤدي ذلك الى خلق بيئة تعليمية تحفز المتعلم أو الطالب على التعلم وعلى استخدام المعدات المعقدة والحساسة كالمستخدمة في أبراج المراقبة أو مواجهة المخاطر قبل وقوعها .

ولهذا تعد البيئة الافتراضية من التقنيات المتميزة والتي تمكن المستخدم من تشغيل نظامي تشغيل في ذات الوقت في نفس الحاسوب وتسمح للتقنية باستخدام الحاسوب من قبل عدة مستخدمين بنفس الوقت أذ يعمل كل منهم برامج ونظم تشغيل مختلفة عن بعضها البعض (Andelija,2009:129)

3. أنواع البيئة الأفتراضية

1 – **المحاكاة** : أكثر النماذج الشائعة لتطبيقات البيئة الافتراضية

2 – **Para victualization** : يلقى نموذج البيئة الافتراضية PV أقبالا متزايدا من المستخدمين والشركات على حد سواء .

3 – **Binary Translation** : يعمل BT على تعديل الأوامر التي ينفذها الخادم أو المدير في حال وجود خلل أو مشاكل وعندما يحاول نظام التشغيل تنفيذ أمر ما (XYZ) والذي يسبب مشاكل للخادم (زهدي , 12:2011).

ومن وجهة نظر الباحثتان هي اضافة بيئات اخرى مثل:

4-البيئات التعاونية الافتراضية والتي تقوم بالعمل المشترك وبناء نماذج افتراضية جديدة.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

5-**البيئة الاجتماعية ثلاثية الابعاد** من خلال منصات التعليم او الاجتماعات.

4. كيفية عمل البيئة الافتراضية

وذلك بأنشاء خادم افتراضي بإضافة ذاكرة واستخدام الأمر الذي يحول الذاكرة الى مكان توضح فيه جميع البيئات عندما يكون نظام التشغيل في حالة سبات وتبقى هذه المنطقة طالما بقية نظام التشغيل بحالة جيدة ولا يواجه أي مشاكل وللتحكم في الجهاز الافتراضي يمكن استخدام أحد الأمرين:

1 – Vmresume : يعمل على تعريف حالة المعالج من منطقة الذاكرة ليتحكم بعدها في نظام تشغيل خادم المستفاد منه.

2 – **Vmlaunch** : يقوم بنفس المهام لكن بأنشاء نموذج للتحكم في الجهاز الافتراضي حيث يتم تحديد المهام المطلوبة والممنوعة وتكون النتيجة سرعة في الأداء ونظام متكامل (زهدي ,13:2011).

<u>الإيجابيات</u>

1 – تمكن المتعلمين من المشاركة في العملية التعليمية

2 – أحداث تفاعل مع الشخصيات الافتراضية

3 – تفحص للبرامج غير المناسبة والتعرف عليها ورفض تنزيلها على الجهاز الافتراضي أذ يقوم الجهاز الافتراضي بتصفح مواقع شبكة الأنترنيت أذ يقوم النظام بجمع المعلومات عن عملية التصفح هذه قبل أغلاق الجهاز الافتراضي سيتعذر على الفيروسات الانتشار.

4 – تزويد المستخدم بإرشادات صوتية أو على شكل رسوم متحركة تسهل عملية الانخراط في هذه البيئة.

ومن وجهة نظري الباحثتان :

5-بناء واقع خالي من التحيزات الاجتماعية وتعزيز الابداع بأنتاج افكار جديدة لاتوجد في الواقع الحقيقي.

<u>السلبيات</u>

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

1 – معاناة الكثير من الأشخاص من الأمية الحاسوبية .

2 – تمسك العديد بطرق التعليم التقليدية.

3 – ارتفاع نفقات التكلفة لتصميم بيئة افتراضية بعيدا عن التكامل بين المؤسسات المعنية ومعالجة ذلك لابد من تعاون المؤسسات للإنتاج متطلبات البيئة الافتراضية وتقاسم تكلفة الإنتاج

4 – قد تقوم بعض المؤسسات باستيراد بيئات افتراضية من الخارج ولكن لابد من التنبيه لخطورة ذلك فلابد من تصميم هذه البيئات لتتماشى والثقافة والعادات والتقاليد لتنشئة الشخص تنشئة سليمة (المنسي ,2018: 90).

5-ومن السلبيات الاخرى والتي تراها الباحثتان هو الاعتماد على الحركة الافتراضية بدل الاعتماد على الحركة الواقعية.

6-عدم الاستخدام الصحيح من قبل بعض المستخدمين الغير قادرين على التعامل مع العالم الافتراضي او ما تسمى ب(الفجوة المعرفية).

أدوات نظام Sloodle

ويتضمن الوحدات الأساسية الاتية:

1 – **مراقب Sloodle** : حيث يقوم المشرف أو المعلم بإضافة وحدة مودل والتي يمكن أن تستخدم لتمكين أستخدام (Seconed) في المنهج والتحكم في ترخيص كائنات Sloodle في الحياة الثانية (Seconed life) مما ينتج للمودل التحكم في أي من كائنات الحياة الثانية والتي يمكنها الوصول الى بيانات معدل داخل المنهج .

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

2 – التسجيل في sloodle : المستخدم هنا ينقر على التسجيل في الحياة الثانية وعند الدخول يستخدم الأفكار التابع له ويطلب منه تسجيل صفحة بالمودل والتحقق من هوية الحياة الثانية ومن ثم يتم التسجيل والدخول فيها .

3 – أدوات التعليم والتعلم : يتم تحديد الأدوات الأكثر استخداما وأكثر محورية .

4 – شبكة الاتصال الداخلي : تتضمن غرفتين غرفة دردشة وغرفة مودل في الحياة الثانية معا حيث يمكن للطلاب المشاركة في المحادثات باستخدام غرفة دردشة المودل وأرشفة المناقشات بشكل آمن في قاعدة البيانات .

5 – **كرسي اختبار** : تسمح للمعلمين بوضع اختبارات في المودل وتسمح للطلاب بأدائها في بيئة 3D , كما يمكن للمعلمين مراجعة الدرجات بسهولة وسرعة في دفتر التقديرات .

6 – الموزع : يقوم المعلم بمليء آلة البيع التابعة للحياة الثانية بالعناصر مما يسمح للطلاب بالوصول الى العناصر بسهولة وتقوم واجهة الويب بالسماح للطلاب باختبار العناصر من المعلم أو المودل بأرسال العناصر الى الطلاب .

7 – **أداة الاختيار** : يمكن للطلاب برؤية النتائج في الحياة الثانية وبالمودل .

8 – **مقدم** : يقوم بعروض الحياة الثانية من الشرائح واليوتيوب والفيديو وصفحات الويب كل مودل وبالتالي التقديم في الحياة الثانية دوره رفع أو تحويل الصور, وبوجود المقدم يصبح بالإمكان تحويل العروض من صيغة PDF الى مجموعة من الصور المخزنة في المودل وعرضها في الحياة الثانية مما يسمح أو يتيح للطلاب مراجعة العرض On line في الوقت الملائم لهم (الياجزي ,2019).

المبحث الرابع

الجانب التطبيقي للبحث

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

تأثير نضج أدارة المعرفة في البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

دراسة ميدانية في جامعة ذي قار

اولا:التوزيع الطبيعي لمتغيرات البحث

تبين نتائج الجدول (3) الى ان المتغيرات الداخلية في التحليل تتبع التوزيع الطبيعي, مما يدل على ان البيانات تخضع لاختبارات التوزيع المعلمي وتمهد لاستخدام هذه الاساليب الاحصائية, وعليه يمكن القول ان النتائج التي يتوصل اليها البحث يمكن تعميمها على المجتمع المدروس

الجدول (3) اختبار التوزيع الطبيعي لمتغيرات البحث

ت	المتغير	Kolmogorov- Smirnov Test Statistic	القيمة المعيارية D	المعنوية
1	الافـــــــراد	0.183	0.098	P=.000
2	العمليـــــات	0.171	0.098	P=.000
3	التكنولوجيـــا	0.178	0.098	P=.000
4	البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد	0.204	0.098	P=.000

ثانيا:- ثبات اداة القياس

تبين نتائج الجدول (3) ان قيمة معامل الثبات (Cronbch's Alpha) لمجمل فقرات المتغير المستقل المعبر عن نضج ادارة المعرفة بلغت (0.95) مما يؤشر وجود ثبات مرتفع فضلا عن ابعاده بسبب كونها اكثر من القيمة المحددة في البحوث الادارية والسلوكية والبالغة (0.70) اما المتغير التابع الثاني البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد فقد سجل معامل الثبات (0.90) وهذه القيمة تؤشر تخطي فقرات المتغير التابع لاختبار الثبات بشكل جيد.

الجدول (4) معاملات الفا كرونباخ لمتغيرات البحث

المتغيرات	معامل كرونباخ الفا للمقياس	الابعاد	معامل كرونباخ الفا للبعد
نضج أدارة المعرفة	0.95	الافـــــــراد	0.83
		العمليـــــات	0.87
		التكنولوجيـــا	0.83

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد	0.91	احادي البعد	0.90

ثالثاً:- الاحصاء الوصفي للبحث

1. متغير نضج ادارة المعرفة

تستعرض نتائج الجدول (5) الى ان المعدل العام للمتوسطات الحسابية لمتغير نضج ادارة المعرفة بلغ (3.87) وبانحراف معياري قدره (0.667) وبأهمية نسبية مساوية لـ (0.46) مما يدل على اهتمام العينة المدروسة في بُعد التكنولوجيا بمتوسط حسابي قدره (3.93) وبانحراف معياري مساوٍ لـ (0.625) وبأهمية نسبية عالية قيمتها (0.76), فضلا عن ضرورة اهتمام العينة المدروسة في بُعد العمليات بمتوسط حسابي قدره (3.80) وانحراف معياري قيمته (0.688) واهمية نسبية مساوية لـ (0.76).

الجدول (5) الاحصاء الوصفي لمتغير نضج ادارة المعرفة

ت	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاهمية النسبية	ترتيب الاهمية	ت	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاهمية النسبية	ترتيب الاهمية
1	4.06	0.462	0.81	1	1	3.87	0.598	0.77	3
2	4.01	0.744	0.80	2	2	4.02	0.740	0.80	2
3	3.76	0.669	0.75	3	3	4.18	0.587	0.84	1
بعد الافراد	**3.85**	**0.665**	**0.77**	**الثالث**	**بعد التكنولوجيا**	**3.93**	**0.625**	**0.79**	**الاول**
1	4.07	0.601	0.81	2	1	3.73	0.688	0.75	3
2	4.14	0.675	0.83	1	2	3.84	0.667	0.77	2
3	3.95	0.714	0.79	3	3	3.85	0.826	0.77	1
					بعد العمليات	**3.80**	**0.688**	**0.76**	**الثالث**

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

المعدل العام لمتغير نضج ادارة المعرفة	3.87	0.667	0.46	***

2. متغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

ان المعدل العام للمتوسطات الحسابية لمتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بلغ (3.96) وبانحراف معياري قدره (0.597) وبأهمية نسبية مساوية لـ (0.79) مما يدل على اهتمام العينة المدروسة.

رابعاً:- فرضيات البحث

1. فرضية الارتباط

بهدف قبول الفرضية الرئيسية الاولى من عدم قبولها تم اختبار قيمة معامل الارتباط البسيط بين متغير نضج ادارة المعرفة(المتغير المستقل) ومتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد (المتغير المعتمد) إذ يشير الجدول (6) الى وجود علاقة ارتباط موجبة ومعنوية بين متغير نضج ادارة المعرفة ومتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد, إذ بلغت قيمة معامل الارتباط البسيط بينهما (**.729) وتشير هذه القيمة الى قوة العلاقة الطردية بين متغير نضج ادارة المعرفة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ، وإن ما يدعم ذلك معنوية علاقة الارتباط التي ظهرت عند مستوى معنوية (1%) وبدرجة ثقة بلغت (99%) والجدول (6) يوضح تلك العلاقة, اذ يتضح قبول الفرضية الرئيسة الأولى التي تنص على إنه (توجد علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة احصائية بين متغير نضج ادارة المعرفة ومتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد). عند مستوى معنوية (1%) أي إن نتيجة القرار مقبولة بدرجة ثقة قدرها (99%) .

جدول (6) مصفوفة معاملات الارتباط بين متغير نضج ادارة المعرفة بأبعاده ومتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

نضج ادارة المعرفة	الافراد	العمليات	التكنولوجيا	

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

الافراد	Pearson Correlation	.848**	.770**	.817**	.932**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	194	194	194	194
العمليات	Pearson Correlation	1	.725**	.799**	.920**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	194	194	194	194
التكنولوجيا	Pearson Correlation	.725**	1	.827**	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	194	194	194	194
البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد	Pearson Correlation	.642**	.733**	.724**	.729**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	194	194	194	194

2. فرضية التأثير

اختبار الفرضية الرئيسة الثانية: (توجد علاقة تأثير ذات دلالة معنوية بين نضج ادارة المعرفة و البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد)

وفق النموذج الهيكلي للبحث الذي يوضح المتغير المستقل (نضج ادارة المعرفة) والمتغير المعتمد (البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد)، اما القيمة الظاهرة اعلى متغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد فتمثل معامل التفسير(معامل التحديد) التي تسمى بالمعاملات المعيارية (تستخدم لاختبار الفرضيات) (R2) والتي تُبين ان متغير نضج ادارة المعرفة قادرة على تفسير ما نسبته (53%) من التغيرات التي تطرأ على متغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في جامعة ذي قار اما النسبة المتبقية والباغة (47%) فتعزى لمساهمات متغيرات اخرى غير داخلة في انموذج البحث.

كما يتضح من خلال الجدول (7) بان قيمة معامل الميل الحدي (β) البالغ (0.73). بان زيادة مستويات توافر نضج ادارة المعرفة بمقدار وحدة واحدة من الانحرافات المعيارية سيؤدي إلى زيادة مستويات البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بنسبة (73%) من وحدة انحراف معياري واحد وبناء

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

علـى مخرجـات النمـوذج الهيكلـي لعلاقـة التـأثير بـين المتغيـر المسـتقل والمتغيـر المعتمـد تقبـل الفرضـية الرئيسة الاولى من فرضيات التأثير.

جدول (7) تقديرات نموذج التأثير بين متغير نضج ادارة المعرفة ومتغير البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد

المتغير والابعاد	المسار	المتغيرات	S.R.W	Estimate	S.E.	C.R.	P
البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد	<---	نضج ادارة المعرفة	.729	.541	.037	14.802	***

المبحث الخامس

الاستنتاجات والتوصيات

أولا: الاستنتاجات

١-ا-احتواء البيئة التعليمية على انشطة اثرائية تعزز الجانب المهاري.

٢-اتبع الباحثتان في تصميم البيئة التعليمية ثلاثية الابعاد لنموذج تصميم تعليمي.

٣-تنوع الوساذط المتعددة المصاحبة للبيئة التعليمية ثلاثية الابعاد.

٤-احتواء البيئة التعليمية ثلاثية الابعاد على جانب عملي (فيديو) وهذا له تأثير ايجابي على التعليم.

٥-وجود مستوى عام للاتقان قد يساهم في ارتفاع مستوى اكتساب الطلبة للمهارات.

التوصيات

١-يجـب اسـتخدام البيئـات الافتراضـية ثلاثيـة الابعـاد فـي العمليـة التعليميـة والتدريسـية فـي جميـع المراحل.

٢-اقامـة ورش عمـل ودورات لاكسـاب وتـدريب المعلمـين والتدريسـيين لجميـع المراحـل طـرق التعامـل مع بيئات التعلم مع بيئات التعلم ثلاثية الابعاد.

٣-تدريس طلاب الماجستير والدكتوراه تقنيات التعلم الافتراضية.

٤-على اعضاء الهيئة التدريسية في الجامعة استخدام تقنيات البيئات الافتراضية ثلاثية الابعاد.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

٥-ضرورة اكساب العاملين في مصادر التعلم مهارات استخدام البيئات الافتراضية الثلاثية في التعليم.

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

المصادرالعربية

١-حسن،مروة،(٢٠١٣)،(فاعلية التكامل والدمج بين استبيان التعليم الافتراضي sloodleعلى زيادة دافعية الانجاز لدى الطلاب)، دراسات وبحوث، مصر.

٢-الحلفاوي، وليد سالم، (٢٠١١)،(اثر التفاعل بين زاوية الوكيل الافتراضي ومجالها داخل البيانات ثلاثية الابعاد في تنمية القدرات المكانية لدى طلاب تكنلوجيا التعليم)، دراسات في المنهج وطرق التدريس، مصر.

٣-الحواري،عمر علي، (٢٠١٤)،(اثر المختبر الافتراضي في اكتساب المفاهيم الهندسية ومهارات التفكير الناقد والمهارات العملية لدى طلبة الهندسة الالكترونية في جامعة اليرموك)، رسالة ماحستير، كلية التربية، جامعة اليرموك.

٤-زهري،شقور علي، (٢٠١١)،(الوسائط المتعدد التفاعلية والبيانات الافتراضية)، كلية العلوم التربوية، جامعة النجاح الوطنية، مرونة.

٥-المنهي، سامي عبد اللطيف عباس، (٢٠١٨)،(فاعلية تصميم لبيئة افتراضية قائمة على تطبيقات الحوسبة الحسابية في تنمية المهارات التكنلوجية والقابلة للاستخدام والتواصل الالكتروني للمعاقين سمعيا)، اطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة الازهر.

٦-الياجزي،فاتن،(٢٠١٩)،(فاعلية بيئة تعلم ثلاثية الابعاد في تنمية مهارات استخدام نظام ادارة بيانات التعلم الافتراضي لدى طالبات الماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك عبد العزيز)، المؤتمر الدولي الرابع للتعليم الالكتروني والتعليم عن بعد.

المصادر الاجنبية:

Andelija,M,Danijela,M.Maja.B.(2009),Applying sloodle - environment for-computing graphics course preparation, conference, Technical college&Technical .faculty cacak, Villach, Austria

,Azmee,Norem Natasha, Kassim, NorliyaAhmed & Abdullah-8 Dimensions of knowledge management maturity:Top management support),(2017)

ISSN: 2392- 5418 e-ISSN: 2520- 7423 DOI:10.59799/SQZH5356

and leadership, people and information technology,), journal of information and knowledge management(JIKM

1. ,(Volum7, number2, pp1-71

NunesF.,B.,stleler,S.,Voss,G.B.,&Medlina,R.D.,(2013),May.Virtval world:9 and education: a case of studyin the teaching of ,computer networks using the sloodle. Invirtual and Augmented reality (svgg) .pp248-251

Niknamian, sorsh, (2019),Explanation of valuation criteria based on-10 .maturity level of knowledge management

koskinen.K.U.,(2013),knowledge productionin organizations, switzer-11 .land:Springer international publishing

Lan,Y.,(2014),Does second life improve Mandarin learning by overseas-12 .Chines students? Language learning&technology, vol18issue2, pp36-56

Livingstone, D., Kemp, J, (2008),Integrating web-based and 3D learning-13 environments:second life meets moodle, up grads the European, Journal for the .informatics professional pp. 8-41

Pee,L.,Teah,H.,Kankanhalli,A,(2009),Development of a Ganeral-14 .knowledge management maturity model

15Grial

Griol D., Moline, J. M., de Mjuel, A. S., d&Callejas, Z, (2012),Aproposal-15 to cfeat learning environments in virtual world integrating advanced educative .resources. J. Ucs, 18(18),2516-2541