

حيث يتناول المحورُ الأول: الواقع الافتراضي في التعليم من حيث: إلقاء نظرة تاريخية عن الواقع الافتراضي، والواقع الافتراضي وبعض المفاهيم ذات العلاقة، وأنواع بيئات الواقع الافتراضي، وتوظيف الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، ويتناول المحور الثاني: الانفوجرافيك التفاعلي من حيث: نشأت وتطور الانفوجرافيك، أهمية استخدام الانفوجرافيك في العملية التعليمية، والأدوات والبرامج والمواقع المستخدمة في إنتاج الانفوجرافيك، ثم النظريات الداعمة للانفوجرافيك، بينما يتناول المحور الثالث المهارات وأهداف المرحلة المتوسطة، Scratch من حيث مفهوم المهارات، ومفهوم لغة برمجة سكراتش: Scratch ولغة البرمجة سكراتش بالمملكة العربية السعودية، وخصائص نمو طلاب المرحلة المتوسطة، ويتناول المحور الرابع التمكين الرقمي: من حيث مفهومه، وخصائص التمكين الرقمي في التعليم، وأهداف التمكين الرقمي في التعليم، وهي المحاور التي يقوم عليها عنوان البحث الحالي ويمكن تفصيلها كالآتي: المحور الأول: الواقع الافتراضي في التعليم: وربطه ببعض التطبيقات التربوية، والجامعة والحجرة، Virtual Worlds، العوالم الافتراضية، Virtual Library، المكتبات الافتراضية، Virtual Classroom الافتراضية بمصطلح Electronic وقد بدأت تستبدل كلمة إلكتروني، Virtual Laboratory المعامل الافتراضية، Virtual Room الافتراضية، افتراضي في بعض الأبحاث والدراسات، ومن ثم ظهرت المتاحف الافتراضية، (2000) ومفهومه