تفعيل التعلم الذاتي باستخدام ألعاب Xbox لجمهور الأطفال
رؤية في المهارات المعرفية والتقنية

Enabling self-learning with Xbox games for children Vision in cognitive and technical skills

أمينة بصافة

جامعة الجزائر3، bessafa.amina@univ-alger3.dz

تاريخ الاستلام: 2024/09/12 تاريخ القبول: 2024/11/26 تاريخ النشر: 2024/12/23

ملخص:

تسعى هذه الدراسة إلى مناقشة كيفية تفعيل التعلم الذاتي لجمهور الطفل الجزائري باستخدام ألعاب Xbox من الناحية الإيجابية، خاصة وأن أغلب الدراسات تميل إلى اهمال هذا الجانب والتركيز على الجانب السلبي، فإدراك الفوائد يساعدنا على التقليل من الأضرار، خاصة من الجانب المعرفي والتقني، باعتبار أن التوجه المستقبلي هو التعلم الذاتي الرقمي الذي ينتج أجيال رقمية مبدعة ومبتكرة.

وفي هذا السياق البحثي سلطنا الضوء على دراسة الجوانب التالية: الوقت الذي يقضونه في لعب ألعاب الفيديو عبر جهاز Xbox باعتباره يحتوي على مختلف ألعاب الجيل الجديد، والمهرات المكتسبة منها، فإتاحة إمكانية وصولهم إلى الوسائط الرقمية قد تمكنهم من تنمية التفكير وزيادة القدرة على الملاحظة والابداع في تجاوز الفخاخ، اضافة إلى تحسين اللغات الأجنبية لديهم باعتبار كل الألعاب إما باللغة الفرنسية أو الانجليزية.

وقد اعتمدنا على المنهج المسحي من خلال القيام بمقابلة مع عينة من الأطفال بالجزائر العاصمة من كلا الجنسين وتتراوح أعمارهم بين 11 و14 سنة، والمتمكنين من استخدام هذا الجهاز.

الكلمات المفتاحية: التعلم الذاتي، ألعاب الفيديو، جهاز Xbox، الأطفال، المهارات المعرفية.

Abstract:

المؤلف المرسل : أمينة بصافة

This study seeks to discuss how to activate self-learning for the Algerian child audience using Xbox games from a positive perspective, especially since most studies tend to focus on the negative, ignoring the fact that realizing the benefits helps to reduce the harms, especially in the cognitive and technical aspects, considering that the future trend is digital self-learning that produces creative and innovative digital generations.
Accordingly, we will study the following aspects: the time they spend playing video games via Xbox, as it contains various new generation games, and the skills acquired from them. Providing them with access to digital media may enable them to develop thinking and increase the ability to observe and be creative in overcoming traps, in addition to improving their foreign languages.
We relied on the survey method by conducting an interview with a sample of children in Algiers of both sexes, aged between 11 and 14 years, who were able to use this device.
Keywords: Self-learning; video games; Xbox; children; cognitive skills.

1 . مقدمة:

يعتبر اللعب حق من حقوق الطفل وينعكس بشكل إيجابي على نموه وتطوره، وقد تطور لعبهم بتطور الوسائل، فطريقتنا تختلف عن طريقة أجدادنا، وطريقة أطفالنا تختلف عن طريقتنا خاصة أنهم الجيل الرقمي بامتياز فقد ولدوا في مرحلة التطور والتقدم التكنولوجي ولم تعد تستهويهم الدمى والألعاب التقليدية بقدر شغفهم بالألعاب الالكترونية، التي اختلفت آراء الباحثين حولها بين مؤيد ومعارض، مما جعلنا نسعى في هذه الدراسة إلى التحقق من آثارها على القدرات المعرفية واللغوية من الناحية الايجابية للطفل الجزائري، خاصة وأنهم أصبحوا أكثر استخداما لها من أي وقت مضى، نظرا لسهولة استخدامها وذلك بمجرد النقر على لوحة المفاتيح أو ملامسة الأجهزة بابهامهم، حيث أن هذه الألعاب أصبحت متاحة عبر مختلف وسائط الاتصال الجديدة سواء الهاتف الذكي، أو الحاسوب، والتلفاز المرتبط بالشبكة، أو مختلف الأجهزة المخصصة لها، ونحن في هذه الدراسة سنركز على جهاز Xbox، باعتباره الحامل لألعاب الجيل الجديد، وأكثر تحديثا من باقي الأجهزة، هذا من جهة، ومن جهة أخرى سنقوم بالكشف عن هذه الآثار من خلال التعرف على مساهمتها في التعلم الذاتي نتيجة القدرات والمهارات التي يكتسبونها بمفردهم دون

وسيط تعليمي، ففي العالم الحديث، أصبحت ألعاب الفيديو شكلاً شائعًا من أشكال الترفيه بين الأطفال والتعلم، ومع تزايد إمكانية الوصول إلى التكنولوجيا، أصبح بإمكان الأطفال الآن الوصول إلى عدد غير محدود من الألعاب للعب على أجهزة مختلفة، وهو ما يمكن لألعاب الفيديو أن توفر الترفيه والتحفيز المعرفي للأطفال.

ويمكن تنزيل معظم ألعاب الفيديو مجانًا أو من خلال الاشتراك بتكلفة منخفضة تقدر بـ 1 أورو في تطبيق GAME PASS، وبجودة عالية، ويمكن للأطفال الاستمتاع بلعب هذه الألعاب المختلفة سواء كانت ألعاب الحركة أو المغامرة أو الرياضة في أي مكان وفي أي وقت، حيث يكونون أول من يلعب أحدث الألعاب بمجرد صدورها مع مئات الأصدقاء من مختلف دول العالم، وهذا التطور في عالم الألعاب لم يعد من الممكن عزل الطفل عنه، وقد تزايد لعب الأطفال في الجزائر بها خاصة في فترة الحجر المنزلي المفروض الممتد من 12 مارس 2020 إلى غاية أكتوبر 2021، وهذا ما جعل الأولياء يسمحون لهم بفعل ما يريدون للتخفيف عنهم وتوفير الراحة النفسية وعدم تحسيسهم بالخطر الناجم عن انتشار الفيروس، وربما قبل هذا بعد انتشار خطف الأطفال ومتلف الآفات الاجتماعية كالتدخين والمخدرات خاصة في سن المراهقة، حيث أصبح الآباء يفضلون لعب أطفالهم أمامهم في المنزل بدل النزول إلى الشارع واللعب، وهذا ما جعل البعض يرى في هذه الحرية الممنوحة لها نوعا من الخطورة لما ينتج عن هذه الألعاب من خطورة على صحة النظر وخوفا من الادمان متجاهلين الفوائد الناتجة عن استخدامها خاصة من الناحية التعليمية، بينما يرى البعض الآخر أنها تساعد الطفل على اكتشاف قدرات معفية واكتساب مهارات تقنية جديدة.

وبين مؤيد ومعارض، قمنا كباحثين خاصة في ميدان دراسات الجمهور بمختلف فئاته أن نسلط الضوء على هذه الفئة وعلى الأثر الإيجابي خاصة في مجال التعلم الذاتي من خلال استخدامهم لهذه الألعاب وما ينتج عنها من تطوير للمهارات المعرفية والتقنية، وقد شارك في هذا العمل عشرة أطفال تتراوح أعمارهم بين 11 و14 سنة، وهذا للإجابة عن سؤال الاشكالية الذي مفاده: كيف يتم تفعيل التعلم الذاتي باستخدام ألعاب Xbox لجمهور الأطفال عينة الدراسة؟

وقد قمنا بتفكيك هذه الاشكالية إلى تساؤلين رئيسيين تمثلا في:

- ما هي عادات وأنماط لعب الأطفال عينة الدراسة بالألعاب الالكترونية على جهاز Xbox؟

- ما هي الآثار الايجابية الناتجة عن استخدام ألعاب Xbox المساهمة في تحسين التعلم الذاتي على مستوى المهارات المعرفية والتقنية للأطفال المبحوثين؟

وعليه تهدف هذه الدراسة إلى فهم كيفية تفعيل التعلم الذاتي باستخدام ألعاب Xbox لجمهور الأطفال عينة الدراسة وخاصة على مستوى المهارات المعرفية والتقنية وذلك من خلال:

- التعرف على عادات وأنماط لعب الأطفال عينة الدراسة بالألعاب الالكترونية على جهاز Xbox.
- الكشف عن الآثار الايجابية الناتجة عن استخدام ألعاب Xbox المساهمة في تحسين التعلم الذاتي على مستوى المهارات المعرفية والتقنية للأطفال المبحوثين.

استخدمت هذه الدراسة الوصفية لتحقيق أهدافها المنهج المسحي وهو من أكثر مناهج البحث ملاءمة لدراسة الواقع الاجتماعي وخصائصه كما هو، وهو الخطوة الأولى نحو تحقيق الفهم الصحيح لهذا الواقع، والمتمثل هنا في استخدام الأطفال المبحوثين لألعاب الفيديو الالكترونية على جهاز Xbox، وقد استخدمنا كأداة أساسية المقابلة باعتبارها الأداة المناسبة للبحوث الوصفية الكيفية من جهة، كما أنها المناسبة خاصة عندما يكون المبحوثين من فئة الأطفال، فلا يمكن الحصول على نتائج دقيقة إلا بمحاورتهم وجها لوجه بحضور الوالدين بعد موافقتهم، وقد قمنا بترميز بيانات المبحوثين حفاظا على خصوصيتهم، وهذا بإبراز الحرف الأول من الاسم واللقب، واستخدام هذه الأداة أعطانا فهما أفضل للموضوع وساعدتنا في الحصول على الكثير من التفاصيل، وجاء دليل المقابلة وفقا لمحورين رئيسيين وضم كل محور مجموعة من الأسئلة:

- ✓ **المحور الأول:** عادات وأنماط لعب الأطفال عينة الدراسة بالألعاب الالكترونية على جهاز Xbox.
- ✓ **المحور الثاني:** الآثار الايجابية الناتجة عن استخدام ألعاب Xbox المساهمة في تحسين التعلم الذاتي على مستوى المهارات المعرفية والتقنية للأطفال المبحوثين.

أجرينا الدراسة في الجزائر العاصمة حيث يتمثل مجتمع البحث في الأطفال الجزائريين الذين يلعبون بألعاب الفيديو الالكترونية على جهاز Xbox، وبما أن عددهم كبير ولا يمكن احصاؤهم، قمنا باختيار وسط وتمثل في الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 11 و14 سنة وكلهم ذكور يدرسون في الطور المتوسط، من خلال الاعتماد على عينة كرة الثلج بحكم معرفتنا بأحد الأولياء الذين

يلعب ابنهم الألعاب الالكترونية بهذا الجهاز، وهو ما أوصلنا إلى باقي أفراد العينة، وتم توضيح خصائص المبحوثين التي كانت الكترونية عبر كاميرا الفيديو وأثناء العطلة الصيفية لسنة 2024 في الجدول أدناه:

الجدول 1: يمثل خصائص المبحوثين

رمز المبحوث	اسم المبحوث	سن المبحوث
1	ل. س	14
2	و. ب	12
3	ع. ف	11
4	ر. ب	11
5	أ. ز	14
6	م. ف	14
7	هـ. ج	12
8	س. خ	12
9	إ. س	13
10	ن. ق	11

المصدر: من إعداد الباحثة

وباعتبار أن الدراسات السابقة من أهم أجزاء البحث العلمي، ولا يوجد بحث علمي كامل دون احتواء دراسات سابقة، فقد اخترنا دراسة سابقة أجنبية انطلقنا من نتائجها والمعنونة بتجارب الأطفال في تعلم مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال الألعاب الرقمية للباحثين Juho Kahila جوهو كاهيلا وeemu ValtonenT تمو فالتونن وMatti Tedre ماتي تدر وKati Mäkitalo كاتي ماكيتالو بجامعة شرق فنلندا سنة 2019، حيث استكشفت هذه الدراسة ما اكتسبه الأطفال من خبرات تعلموها من خلال لعب الألعاب الرقمية، وكيفية ارتباط تجارب التعلم هذه بمهارات القرن الحادي والعشرين المتمثلة في مهارات الابتكار، ومهارات الاتصال والتعاون، ومهارات المعلومات والتكنولوجيا، بالإضافة إلى قراءة اللغة الإنجليزية، واللغات العالمية، والفنون، والرياضيات، والاقتصاد، والعلوم، والجغرافيا، والتاريخ، والحكومة والمدنية، ومهارات "تعلم كيفية التعلم" باعتبارها مهارات مستقبلية مهمة، كما وضحت هذه الدراسة السياقات التي يستفيد الأطفال منها في لعب الألعاب الرقمية، تم جمع البيانات من مقالات الأطفال، والتي تم تحليلها باستخدام تحليل المحتوى الكيفي، وكشفت النتائج أن تجارب التعلم لدى الأطفال غالبًا ما تكون مرتبطة

بموضوعات ومهارات القرن الحادي والعشرين الأساسية، كما أن هذه الألعاب حسنت القدرات البدنية والكفاءات الرياضية، حيث شعر الأطفال أن المهارات التي اكتسبوها كانت مفيدة في سياقات المدرسة والرياضة والصداقات. (Kahila, Teemu , & Matti , 2019)

2. مدخل مفاهيمي للتعلم الذاتي وألعاب الفيديو الإلكترونية:

1.2 الأسس المفاهيمية للتعلم الذاتي:

التعليم الذاتي هو عملية اكتساب المعرفة أو المهارات دون وجود شخص آخر ليعلمك إياها. أنت الوحيد الذي سيساعد نفسك في الحصول على هذه المعرفة دون أي تعليمات رسمية ودون أي تعليم رسمي فعلي، فقد أحدثت التكنولوجيا ثورة في طريقة التعلم، وقد ولت الأيام التي كان فيها التعلم محصورًا داخل جدران المدرسة وأغلفة الكتب المدرسية، فاليوم، لدينا مجموعة من الأدوات التكنولوجية في متناول أيدينا تمكننا من تولي مسؤولية تعلمنا، مما يجعل التعلم الذاتي ليس مجرد إمكانية، بل حقيقة واقعية، باستخدام مختلف التقنيات الجديدة القائمة على دمج الوسائط المتعددة من النص والصوت والصورة وإنتاج الفيديو التفاعلي عبر مختلف المنصات الرقمية كاليوتيوب، إضافة إلى التلفزيون التعليمي، وتعتبر الألعاب الالكترونية من بين الموارد الإضافية للأطفال، وتعزيز المهارات التعليمية لهم بدلاً من التقليدية، ويعني استخدام الهواتف المحمولة كمنصة تعليمية وهي أحد أفضل الخيارات لحل التحديات التعليمية (Mohammed Akour & Aldiabat, 2020. P. 146-160) إضافة إلى استخدام أجهزة ألعاب الفيديو المتطورة كجهاز Xbox.

أ. جهاز Xbox:

هو جهاز ألعاب فيديو شهير للغاية من إنتاج شركة مايكروسوفت، تم طرحه في السوق عام 2001، وكان مصممًا للتنافس مع جهاز PlayStation من إنتاج شركة Sony وجهاز GameCube من إنتاج شركة Nintendo ومع وجود خدمات Netflix و YouTubeومجموعة متنوعة من خدمات بث الفيديو الأخرى، كان جهاز Xbox يستخدم على نطاق واسع كمصدر للترفيه المنزلي، وكان من الممكن بث مجموعات الموسيقى والفيديو والصور الموجودة على جهاز الكمبيوتر إلى جهاز Xbox باستخدام برنامج Zune من إنتاج شركة Microsoft حتى تم إغلاق Zune في عام 2015.

يأتي طراز Xbox مزودة بقرص بصري، ومع ذلك، في عام 2019، تم طرح One S بدون قرص بصري، ليصدر في أواخر عام 2020 Xbox Series S و Xbox Series X، وتتشابه سلسلة X وسلسلة Sفي دعمهما لبث K4، لكن X الأعلى سعرًا يتميز بأربعة أضعاف قوة وحدة المعالجة المركزية، وذاكرة وصول عشوائي سعتها 16 جيجابايت ومساحة تخزين 1 SSD تيرابايت) 12 جيجابايت و512 جيجابايت في S تدعم سلسلة X الألعاب بدقة 4 K(2160 بكسل)، بينما تبلغ دقة 1440 S بكسل فقط، وبنصف وزنX ، لا يحتوي S على محرك ضوئي، وهو مزود بإمكانية الاتصال بالبلوتوث وشبكة الأنترنت. (Mag, 2024)

ومعظم ألعاب الفيديو على هذه الجهاز عبارة عن محاكاة لبعض الأشكال، حيث يتم تطبيق نظريات التعلم البصري على نطاق واسع باستخدام الرسومات وخطوط القصة الجذابة للغاية، وتشمل المحاكاة القائمة على الواقعية ألعاب سباق السيارات المعاصرة ومحاكاة الأعمال والرياضة وألعاب القتال وتطوير الحضارة، وتتضمن المحاكاة الأكثر تجريدية ألعاب المغامرة والخيال ومعارك الفضاء، واستخدام الرسومات الواقعية والمؤثرات القائمة على الفيزياء في العديد من هذه الألعاب، يجعلها لا تقتصر على الترفيه، بل التعلم فمثلا تشتهر صناعة الطيران باستخدام المحاكاة لتدريب طياريها خاصة عندما يقومون بإدخال طائرات جديدة إلى أساطيلهم أو الاستعداد للهبوط في مطار جديد، ولطالما استخدم قطاع الأعمال الألعاب والمحاكاة لتدريب الموظفين على تطوير المهارات المالية والاقتصادية والتجارية، ويستخدم القطاع العسكري الألعاب القائمة على المحاكاة في التدريب على القتال، وهو ما جعل صناعة الألعاب تطور وفق تطور مستخدميها، وأصبح الباحثون يهتمون بها خاصة في مجال التعلم الذاتي، وطوروا أبحاثهم بعنوان "دفع ألعاب التعلم إلى الأمام". (Klopfer, 2024. P.P 1-56)

2.2 مفهوم ألعاب الفيديو الالكترونية:

تعرف الالعاب الالكترونية بأنها برمجيات تحاكي واقعا ماديا أو افتراضيا بعد تحميلها على الوسائط الجديدة سواء حاسوب أو لوح الكتروني أو هاتفا ذكيا أو جهازا ذكيا، ومنها ما هو مجاني ومنها ما هو مدفوع الثمن، تحتوي على الصورة والصوت والنص، مما يتيح امكانية تفاعل الفرد مع الآلة، وتكون عبارة عن ألعاب تعليمية أو ترفيهية (سعيد و شرارة، 2019. الصفحات 212-227)، وتعتبر المفضلة لكل الفئات خاصة الأطفال، كونها تجعل اللاعب جزءا من اللعبة فعبر جهاز Xbox

يستشعر اللاعب في الواقع حركة اللاعبين الافتراضيين، ولها مجموعة ن السلبيات في مقابل مجموعة من الايجابيات.

كما يمكن تعريف لعبة الفيديو بأنها لعبة نلعبها بفضل جهاز سمعي بصري وتكون مبنية على قصة ذات شكل ثقافي، فني، سردي، كما تعتبر أداة تعليمية، وهي لعبة ذات نشاط تفاعلي طوعي، يتبع فيه لاعب واحد أو أكثر القواعد التي تقيد سلوكهم، وهناك عدة أنواع من هذه الألعاب منها ما هو متعلق بالرياضة، المغامرة، القتال، الأساطير، الألغاز، ونذكر بعض الأنواع التي تساعد على التعلم الذاتي فيما يلي: (Klopfer, 2024. P.P 1-56)

1. **ألعاب المحتوى:**

تُستخدم هذه الألعاب لتقديم فهم لموضوع أو مجال محتوى معين. على سبيل المثال، يلعب الأطفال لعبة SimCity لتعلم التخطيط الحضري، أو لعبة Civilization لتعلم التاريخ، وعندما تُستخدم الألعاب بهذه الطريقة، يجب تزويد الأطفال بفرص للتفكير ومناقشة المحتوى في أماكن خارج اللعبة للسماح لهم برؤية اللعبة كجزء من مجموعة أكبر من المعرفة حول هذا الموضوع.

2. **ألعاب المحاكاة:**

تستخدم هذه الألعاب كأنظمة ديناميكية يمكن للأطفال من خلالها اختبار النظريات حول كيفية عمل الأنظمة، بالإضافة إلى كيفية ملاحظة مبادئ معينة للأنظمة الديناميكية ولعبها. على سبيل المثال، قد يلعب الأطفال لعبة Bridge Builder لتعلم الجسور كأنظمة هندسية، أو استخدام لعبة Soda Play كوسيلة لاختبار النظريات القائمة على الفيزياء، ويمكن لعب ألعاب المسرح لجعل الأطفال يعيدون تمثيل المواقف أو السيناريوهات كوسيلة لمعرفة كيف يمكن أن يتأثر النظام من خلال التلاعب بعوامل معينة.

3. **ألعاب السياق:**

تُستخدم هذه الألعاب لإنشاء سياق تجريبي لفهم موضوع أو قضية أو مبدأ يتم البناء عليه. على سبيل المثال، لعبة Dungeons and Dragons تجعلهم يستكشفون الاحتمالات، أو Pictionary كوسيلة لتقديم أفكار حول أشكال الاتصال، وعندما تُستخدم الألعاب بهذه الطريقة، يجب تزويد الأطفال بفرص للتفكير ومناقشة المحتوى في المساحات الخارجية للعبة للسماح لهم برؤية اللعبة كجزء من مجموعة أكبر من المعرفة حول هذا الموضوع. اعتمادًا على مقدار الوقت المتاح.

4. **ألعاب بوابات التكنولوجيا:**

تُستخدم هذه الألعاب كوسيلة لمنح الأطفال خبرة في التكنولوجيا، سواء كان ذلك تعلم كيفية استخدام برنامج أو منصة معينة (أي تعلم كيفية استخدام جهاز كمبيوتر أو متصفح) أو نوع من التكنولوجيا (الهواتف المحمولة والأجهزة اللاسلكية والكتابة والبرمجة)، وهذا موجود في كل ألعاب الفيديو الالكترونية.

5. **ألعاب المثال توضيحي:**

تُستخدم هذه الألعاب كسياقات لتأمل الأطفال، على سبيل المثال، قد يطلب منهم ممارسة لعبة ثم مناقشة الخيارات التي اتخذوها: لماذا اختاروا هذا المظهر الرمزي بدلاً من آخر؟ لماذا اختاروا مهاجمة تلك الدولة وليس دولة أخرى؟ ما الذي جعلهم يشعرون بعدم الارتياح وما الذي فوجئوا باختياره؟

6. **ألعاب التقمص:**

تسمح هذه الألعاب بتبني هويات معينة ووجهات نظر مرتبطة بها، فقد يلعب الأطفال لعبة تقمص أدوار حيث يتعين عليهم اختيار لعب شخصية "جيدة" و"سيئة" ومقارنة الاختلافات في الاستراتيجية والاختيار والقيم التي تتبناها هذه الشخصيات.

7. **الألعاب كعوالم برمجية:**

يستخدم الأطفال في هذه الألعاب الكتابة كآلية أساسية للعب، سواء كانوا يلعبون مغامرات نصية أو يصممون أو يلعبون ألعابًا نصية، وينصب التركيز هنا على استخدام الكتابة كطريقة عمل وتعبير، نظرًا لأن الكتابة نفسها تُنتج كأثر للعب، ويمكن تقييم هذه الكتابة لالتقاط فهم الأطفال.

وعليه، تعتبر ألعاب الفيديو بأنها "قادرة على تعليم مهارات التفكير العليا مثل التفكير الاستراتيجي والتحليل التفسيري وحل المشكلات وصياغة الخطط وتنفيذها والتكيف مع التغيير السريع" فالأطفال لا يستطيعون تذكر سوى 10 في المائة مما يقرؤونه، و20 في المائة مما يسمعونه، و30 في المائة، إذا رأوا صورًا مرتبطة بما يسمعونه، و50 في المائة، إذا شاهدوا شخصًا ما يقوم بنمذجة شيء ما أثناء شرحه، ولكن ما يقرب من 90 في المائة، إذا انخرطوا في الوظيفة بأنفسهم، حتى لو كان ذلك كمحاكاة فقط.

3. كيفية تفعيل التعلم الذاتي باستخدام ألعاب Xbox لجمهور الأطفال عينة الدراسة وتطوير المهارات المعرفية والتقنية:

وخلصت هذه الدراسة بعد تحليل البيانات المتحصل عليها من المقابلة إلى مجموعة من النتائج، تمثل أهمها فيما يلي:

- ✓ **المحور الأول: عادات و أنماط لعب الأطفال عينة الدراسة بالألعاب الالكترونية على جهاز Xbox.**

- حصل الأطفال المبحوثون على جهاز Xbox كهدية من والديهم نتيجة نجاحهم وتفوقهم في دراستهم، وكانت مفاجأة رائعة بالنسبة لهم لم يتوقعوها، فهو كان من أحلامهم وطالما طلبوه من أهلهم ولكن رفضوا لأن سعره غالي، كما أنهم لا يزالون صغار على استخدامه، ولكن بمجرد حصولهم على معدلات جيدة تفوق 15 حصلوا عليه وهم لا يزالون غير مصدقين أنهم يملكونه (1، 2، 5، 6، 7، 8، 9) ومنهم من حصل عليه نتيجة نجاحه في شهادة المكتسبات القبلية (3، 4، 10)، وهو ما يجعلهم حرصين على الحصول على أعلى المعدلات ليحصلوا على مثل هذه الهدايا وأغلبهم يحلم بهاتف ذكي خاص به.

- يقضي الأطفال عينة البحث الذين تتراوح أعمارهم بين 11 سنوات و13 سنة بين ثلاث وخمس ساعات في اليوم خاصة بينما كانوا في فترات الدراسة لا يتجاوز لعبهم الساعتين في ظل انجاز الواجبات المنزلية، حيث كانوا يقضون أغلب أوقاتهم في الدراسة من الثامنة صباحا إلى الخامسة مساء، بينما يقضي الأطفال ذو 14 سنة أكثر من أربع ساعات يوميا بسبب تعهم سابقا من أجل المراجعة وحل التمارين والدروس الخصوصية تحضيرا لامتحانات شهادة التعليم المتوسط.

- يفضل المبحوثون اللعب في المساء بعد الدخول إلى المنزل، ففي العطلة الصيفية يذهبون إلى البحر ومختلف حدائق التسلية، كما انه في المساء يجتمع جميع الأصدقاء افتراضيا للعب بلعبتهم المفضلة والمتمثلة في لعبة Fortnite وهي اللعبة الأولى على Xbox بالنسبة لهم حسب تصريحاتهم (المبحوث 1، 2، 3، 4، 5)، وتصنف حسب الاحصائيات فعلا بأنها اللعبة رقم واحد في جوان 2024 وهو ما يوضحه الملحق رقم 1، كما يفضلون ألعاب السيارات والسباق حيث يتحكم اللاعب في سباق والهدف هو الفوز، ويفضلون أيضا المغامرات كلعبة Minecraft ويشتركون أيضا في تفضيل ألعاب الألغاز خاصة الخاصة بالرياضيات، وهذا ما يريح أولياؤهم، ويفضل المبحوثون (6، 7، 8،

9، 10) لعبة FIFA 2024 حيث يشعرون أنهم شخصيات مهمة باختيارهم الشخصية التي يلعبون بها والنادي الذي ينتمون إليه وما يشعرهم بالسعادة عندما تهتز آلة التحكم في أيديهم عندما يسجلون الأهداف ويرقصون رقصة النصر.

- يفضل المبحوثون عينة الدراسة وضعية الوقوف عند لعبهم الألعاب القتالية والمغامرات والرياضة لأنها تشعرهم أنهم يعايشون اللعبة من حيث الأحداث ويقفزون عندما ينتصرون فرحا، حتى أن منهم من يصرخ بالفوز أو النجاة من المعركة أو الحصول على أسلحة متطورة (1، 2، 3، ....، 10)

المحور الثاني: الآثار الايجابية الناتجة عن استخدام ألعاب Xbox المساهمة في تحسين التعلم الذاتي على مستوى المهارات المعرفية والتقنية للأطفال المبحوثين.

- أظهرت اجابات المبحوثين أن أكبر فوائد ألعاب الفيديو هي تنمية التفكير خاصة في مجال البحث عن الحلول في ألعاب الألغاز، والقدرة على الملاحظة خاصة في مجال ملاحظة مختلف الفخاخ والإبداع في تجاوزها، وروح المنافسة خاصة عندما تكون اللعبة بين لاعبين أو أكثر، إضافة إلى تعلم اللغات الأجنبية فأغلب الألعاب الالكترونية إما باللغة الفرنسية أو الانجليزية وهذا ما جعلهم يتعلمون الكثير من الكلمات فحين لا يعرفون معناها يسألون آباءهم الذين يعلمونهم معناها وتترسخ في أذهانهم وهذا ما يحسن الذاكرة، وما يعجبهم أكثر الآن أن Xbox لم يعد مجرد علبة وآلة تحكم وإنما أصبح كتطبيق يمكنهم تحميله على هواتف والديهم واللعب به في أي وضعية يريدون (1، 2، .....،9، 10)

- كما أن الألعاب بالنسبة للمبحوثين تكون باستخدام المهارات، وتركيز الاهتمام، وهذا ما يطور معلوماتهم، وثقافة، وتعلمهم استخدام المنطق، كما تطور القراءة والكتابة في مجال اللغات الأجنبية لديهم فكثير من الألعاب خاصة في مجال الألغاز تعطيهم رمز بلغات أجنبية يقرؤونها ويعيدون كتابتها لفتح الخزنة أو الأبواب حسبهم، وليس هذا فقط ففي بعض الألعاب التفاعلية هناك نافذة دردشة يتحدثون عبرها بالكتابة مع أصدقائهم من مختلف الدول، كما أنها يتحدثون بالصوت معهم عبر سماعات الأذن.

- اضافة إلى هذا تطور الألعاب الالكترونية السمات شخصية، فحسب إجاباتهم ساهمت في تطوير الطموح حيث أصبح اللاعبون أكثر طموحا في الفوز في أصعب الألعاب فكلما فازوا في مرحلة زاد

طموحهم للفوز في المرحلة الثانية أو في لعبة أكثر صعوبة، فمثلا في لعبتهم المفضلة Fortnite يطمحون للحصول على الشخصيات المشهورة (Les SKINS) رغم أنها غالية الثمن وتصل إلى 30 أورو خاصة شخصيات الأبطال الخارقين، كما طورت ديناميكيتهم وأصبحوا أكثر حركة تفاعلا مع حركات تلك الألعاب، إلى جانب تعزيز المثابرة، والثقة بالنفس فالفوز باللعبة يجعلهم أكثر ثقة بأنهم قادرون على كل شيء وأنهم ناجحون ومميزون، إلى جانب تعلم ضبط النفس عند الفشل فهي بالنسبة لهم مجرد لعبة سيعيدون لعبها وسيفوزون، مما يجعلهم أكثر ذكاء، والأهم من هذا أنها تجعلهم يشعرون بالمؤانسة خاصة عندما يلعبون مع لاعبين آخرين على الخط حتى لو لم يكونوا يعرفونهم، كما أنها تعزز روح الفريق، والمسؤولية والتسامح، إلى جانب العزيمة والعناد، والبراغماتية فبنسبة لهم هذه الألعاب يلعبونها لغاية نفعية إما الفوز أو التسلية وتختلف المنفعة من طفل لآخر حسب تصوره لها، كما أنها تزرع فيهم الروح المبتكرة والاحترام والقدرة على التحليل والتفاؤل والروح النقدية والاستقرار العاطفي والحيوية، واتخاذ الموقف الصحيح فيما يتعلق بالفشل، وهذا ما استنتجناه من اجاباتهم (1، 2، 3، ....،7، 8، 9، 10).

- كما رأينا، فإن ألعاب الفيديو لها تأثير كبير على نمو الأطفال من الناحية المعرفية فمن المستحسن أن يستخدم الأطفال هذه الألعاب لأهداف وأنشطة تعليمية وتنموية معينة، وهذا ما يحرص عليه الآباء من خلال وضع قيودًا على كمية ومحتوى الألعاب التي يلعبونها فهم دائما يراقبون الهواتف والألعاب التي يحملها أطفالهم المبحوثين، وهذا ما يعزز لديهم خاصية التفاعل مع الآخرين حيث يشرحون لهم مزايا كل لعبة وسبب ميلهم لها مما يعزز أيضا وردود الفعل التفاعلية بينهم، فهذه الألعاب تساعد في ظهور سلوكيات اجتماعية أفضل، ورضا أكبر عن الحياة خاصة عند منحهم الاستقلالية وحرية الاختيار، مما يساهم في تطوير القدرة على القيادة والتأثير، وتحسين مهارات اللغة والاتصال، والمعرفة والتفكير، وحل المشكلات، والفضول والملكية المادية مما يمنحهم إحساسا بالتحكم.

- كما أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال على بناء الفضول مما يساعدهم على استكشاف بيئاتهم والتي بدورها تمكنهم من التعرف على أشياء جديدة في تلك البيئات وتعزز البقاء واستخدام الأدوات للاستكشاف بحرية وهو جانب مهم من الفضول لأنه نشاط مستقل لمتابعة المعلومات، فمخيلة الأطفال تتطور بسرعة في هذه المرحلة من حياتهم، وبالتالي، فإن اللعب واستكشاف

محيطهم والانخراط في أنشطة مختلف الألعاب الالكترونية تساعد في بناء الفضول والخيال، فعندما يلعبون ألعابا إلكترونية تنافسية ويفوزوا، فإنهم يستمتعون بأنفسهم أكثر، خاصة وأنها مصممة لمعالجة مشكلات معينة أو تعليم وتعزيز مهارات معينة فالأشخاص الذين يلعبون الكثير من ألعاب الحركة لديهم رؤية أفضل ويمكنهم تتبع الأجسام المتحركة في الفضاء بشكل أسرع من أولئك الذين لا يلعبون الكثير من ألعاب الفيديو، حيث تكون أجزاء الدماغ المستخدمة في التركيز والانتباه أكثر كفاءة في الأشخاص الذين يمارسون ألعاب الحركة (Green, 2007. P. P 1-11)، وبالتالي فإن من الفوائد الفكرية للعب ألعاب الفيديو أنها توسع الإدراك وتزيد التركيز، كما أنها تساهم في محو الأمية الالكترونية، حيث أثبتت إجابات المبحوثون أنهم جد متمكنين ولهم مهارات تقنية عالية، ودائما يفضلون لعب الألعاب ذات الجودة العالية ولا يرضون بالأقل، كما انهم يشعرون بالحرية عند اللعب حيث يمارسون حرية الفشل، حرية التجربة، حرية تشكيل الهويات، حرية الجهد، حرية التفسير، وهذا ما يجعلها أكثر متعة بالنسبة لهم.

- ومن خلال اجابات المبحوثين استنتجنا أنه من المهم أن يشارك الآباء عندما يلعب أطفالهم هذه الألعاب الإلكترونية، على سبيل المثال من خلال منحهم ردود الفعل والتفاعل معهم، من أجل اكتساب الأطفال لمهارات وسلوك إيجابي، فالألعاب الإلكترونية والأجهزة اللوحية ليست جيدة بشكل أساسي ولا سيئة بشكل أساسي، فطبيعة آثارها تعتمد في الواقع عل على كيفية استخدامها، فالألعاب الالكترونية ليست وحدها المعنية بتنمية القدرات المعرفية والمهارات الذهنية والابداعية للطفل إذ تتداخل عدة عوامل مثل العوامل الشخصية، والبيئة الأسرية، والعوامل الثقافية، العوامل الاقتصادية والعوامل الاجتماعية التي كان لها تأثير كبير في طبيعة الاستخدام، فإن كانت بيئة الطفل ملائمة لتنمية مهاراته الفكرية فإن الالعاب ستساهم بدرجة كبيرة في تنمية أشكال الفكر التي تختلف جوهريا من طفل لآخر، فالألعاب الالكترونية من شأنها أن تساعد على تطوير مهارات التواصل للأطفال وذلك من خلال تمكينهم من تعلم بعض السلوكيات الموالية للمجتمع، كما يمكن أن تحفز خيال الطفل وتفتح فرص لانهائية لمساعدة الأطفال على فهم أفضل لعالمهم، إلى جانب تعلم أشياء مختلفة في كل مرة لأنها يمكن التعامل مع الجودة في بيئة متطورة على نحو متزايد.

-تقدم الألعاب الالكترونية للأطفال الكثير بما يغني حياتهم ويثري خبراتهم ويزيدهم إمتاعا وتسلية من خلال الصور والألوان والحركات، مما ينمي قدراتهم ومهاراتهم الفكرية فالأطفال في القرن الحادي والعشرين تتطور مهاراتهم الفكرية عادة أمام الشاشة (Morin, 2008. P 176) التي تعكس الطبيعة الحية من خلال نقل صور والمعلومات المفيدة، هذه القدرة تجعلها أكثر مثالية لنقل صور حية عن القصص والأحداث والمغامرات وتخليدها في الذاكرة البصرية للطفل خاصة وأنها تضم بعض المؤثرات الخيالية كالحيوانات الأشخاص في شكل رسوم متحركة، والبرامج يوفر أيضا المعلومات، وهو بهذا وسيلة للتواصل كونه يجمع بين صور الدامغة والصوت، وهذه الطبيعة السمعية والبصرية أعطت الالعاب قوة عظمى في نقل الواقعية المتزاوجة بالخيال التي تعكس عالم الطفل، مما يزيد من قدرتها على تنمية المهارات الفكرية وحتى الابداعية للطفل، وذلك من خلال تحفيز تفكيره للإجابة عن مختلف الأسئلة التي يطرحها، وكذا الترويح عن نفسه عن طريق تنويع الفقرات المختلفة في كل لعبة، مع استخدام الأغاني والموسيقى فالأغنية تبعث في نفوس الأطفال البهجة وُتحفز نشاطهم، كما أن التمثيلية تشبع ميول الأطفال في التقليد والتعبير عن أنفسهم والجرأة في مخاطبة الجماعات والكشف عن قدراتهم وتوسيع آفاقهم (ناسه، 2009. صفحة 55).

- وبهذا تعتبر الالعاب الترفيهية والتثقيفية بمثابة المحفز الذي ينشط فكر الطفل الذي يستجيب بدوره بكل فعالية، كما أنها تنمي في الطفل القدرة على الانفتاح ليكون اجتماعيا وذلك من خلال انخراطه مع الأطفال اللاعبين، وبالتالي فهذه الالعاب الالكترونية تعتبر وسيلة تعليمية بارزة وتثقيفية إذ تستخدم لغة نظام الرموز القريبة من فهم الطفل، وتنقل معاني تساعد على تقويم سلوكه كما يوفر حزم تعليمية مفيدة لهم تمكن من تطوير مخيلتهم، والكثير من الالعاب الالكترونية لها القدرة على تسهيل النمو المعرفي عند الأطفال من خلال كيفية إنتاجها وتصميمها وفقا للاحتياجات المحددة للأطفال، وعبرها يتعلمون بعض الأنماط السلوكية التي تحسن التنمية المعرفية ليهم، وبهذا تلعب الالعاب الإلكترونية دورا هاما في تطوير المهارات المعرفية للأطفال الذين تصبح نشطة كونها تدفع انتباههم من خلال الحوار والسرد (Kirkorian, 2008. P. P 39. 64)، وبهذا من شأنها أن تعزز فعالية تربوية من خلال لفت الأنظار إلى أهم الجوانب، لما لها من تأثير قوي على حياة الأطفال فهي تزودهم بمجموعة واسعة من مواقف الحياة والاحتمالات للاستكشاف من خلال لعبهم، كما يمكن للأطفال استخدامها لزيادة فهمهم للعالم من حولهم وكذلك تعليمهم

إيجابيا للسلوكيات الاجتماعية..، فالأطفال من خلال تعرضهم الانتقائي يمكن أن تعزز التحصيل الدراسي أيضا وتنمية القدرات الذهنية لديهم، وتقوية الذاكرة، والانتباه ومهارات اتخاذ القرار. بالإضافة إلى ذلك، يمكن لألعاب الفيديو أيضًا تعزيز قدرات حل المشكلات وتعزيز الإبداع، كما أن بعض أنواع ألعاب الفيديو، مثل تلك التي تتضمن الإستراتيجية ولعب الأدوار، يمكن أن تعلم مهارات حياتية قيمة، مثل العمل الجماعي والتواصل. وعلاوة على ذلك، يمكن لألعاب الفيديو أن توفر بيئة آمنة وغامرة للأطفال للتعلم والاستكشاف، وينعكس هذا في قدرتهم على التحكم في السلوك الاندفاعي وحفظ المعلومات، فهم أسرع وأكثر دقة في كل من المهام المعرفية (Chaarani, 2024).

- كما بينت نتائج الدراسة أن الألعاب الالكترونية على جهاز Xbox تطور المهارات الحركية فعندما يلعبون يتم تدريب أصابعهم وأيديهم، وهذا تمرين صحي للغاية للأطفال في مرحلة النمو، نتيجة لذلك، فإنهم يعرفون استخدام أيديهم وأصابعهم بشكل أفضل ويصبحون فعالين للغاية في ذلك في وقت قصير، كما تمنحهم المزيد من المرح كونها مصدرًا للمتعة خاصة وأنها تقوي روح المنافسة فعندما يلعبون مع أشخاص آخرين من مختلف أنحاء العالم ومع أقاربهم وأصدقائهم، فإنهم يشعرون بالمنافسة التي تعزز مهاراتهم في المنافسة وتمكنهم من إدارة أنفسهم في بيئة تنافسية (Sundus, 2017. P. P 163)

4. خاتمة:

وفي ختام هذه الدراسة أوصي بأن يكون لعب ألعاب الفيديو للأطفال محدودًا لفترة محددة من اليوم تحت اشراف الآباء، فلعب ألعاب الفيديو للأطفال لها فوائد إيجابية وعواقب سلبية، ولكن الفوائد الإيجابية يمكن أن تفوق العواقب السلبية إذا كان الأطفال يلعبون ألعابًا في وقت محدد من يوم، فهم من خلالها يتعلمون مختلف اللغات ومختلف المهارات الفكرية التي تساعدهم في حياتهم اليومية، لذا تعتبر وسيط تعليمي ذاتي بامتياز.

ويمكن ذكر الفوائد الإيجابية في تحسين التنسيق بين اليد والعين فهي تنمي المهارات الحركية، وتقليل وقت رد الفعل، كما تُعتبر ترفيهًا نشطًا ترتبط بالسعادة خاصةً عندما يلعبون ألعاب المغامرات والحركة، كما تزداد معرفة الرياضيات في فترة زمنية قصيرة من خلال الألعاب فإن التعليمية التي لها تأثيرا إيجابي على التعلم والشعور بالقيمة الذاتية، كما أنها تمنحهم فرصة

لتطوير إتقان التكنولوجيا وهو مكسب من التعلم الذاتي وهذا تطوير للمهارات التقنية حيث ينشأ جيل بعيد كل البعد عن الأمية الرقمية، وبشكل عام على مستوى المهارات المعرفية تظهر كفاءة واتقان الألعاب الإلكترونية نتائج أكثر إيجابية من الكفاح لإنهاء اللعبة أو للانتقال من مستوى إلى آخر، حيث يعتبر محتوى ألعاب الفيديو على جهاز Xbox المفيد ذو إمكانيات كبيرة لتحسين حياة الأطفال من خلال زيادة التركيز والانتباه وتنمية روح المنافسة وتقوية الذاكرة، فممارسة الألعاب تعزز مجموعة واسعة من المهارات المعرفية، مثل تخصيص انتباه أسرع وأكثر دقة، دقة أعلى في المعالجة المرئية بنتيجة الاستمتاع وتحقيق الانتصارات والنجاحات، إلى جانب تعلم اللغات الأجنبية، فحسب تصريحات أغلب المبحوثين فقد تعلموا الكثير من الكلمات الأجنبية من خلال الألعاب الالكترونية خاصة الانجليزية والفرنسية، فالتعلم الذاتي يجعلهم يحبون الانخراط في العملية التعلمية نتيجة انغماسهم في لعبتهم المفضلة وتخلق التفاعل في بيئتهم.

وعليه، نستنتج أن كل شيء جيد إذا استخدمناه بطريقة إيجابية أو سيئ إذا استخدمناه بطريقة سلبية، فمن الصعب إبعاد الأطفال عن الأجهزة الإلكترونية ولكن يمكننا الحد من وقتهم، لهذا لابد من تشجيع الطفل على استخدامها في المجال التعليمي أو غرض الدراسة، وهو ما يمكن أن يؤدي إلى تغيير جذري في حياتهم ويحسن مهاراتهم، فاستخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية بطريقة بناءة يمكن أن يؤدي إلى عقول أكثر صحة وكفاءة، ولكن ورغم هذه الإيجابيات هذا لا يعني أن الأطفال يجب أن يقضوا وقتًا غير محدود على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو أجهزة التلفزيون، فمن المهم تنظيم استخدام الأطفال لألعاب الفيديو لضمان عدم تداخلها مع نموهم البدني أو الاجتماعي أو العاطفي، فمن الضروري مراعاة نوع اللعبة، وعمر الطفل وتطوره، وكمية الألعاب المشاركة، مع الاستخدام المسؤول والتوجيه،

5. قائمة المراجع:

<u>المؤلفات</u>:

1. ناسه. أ .ا .(2009) . الاعلام المرئي وتنمية ذكاءات الطفل، العربي . دار الفكر للنشر والتوزيع.
2. Kirkorian, H. L. (2008). Media and young children's learning. Spring.
3. Klopfer, E. (2024). moving learning games forward. creative commons.

4. Morin, E. (2008). Communications. Ed Le Seuil.

- المقالات:

1. سعيد. ع .ا، شرارة. ح .(2019) . الألعاب الالكترونية والأطفال : قراءة في الايجابيات والسلبيات . مجلة سوسيولوجيا.227-212
2. Mohammed Akour, & Aldiabat, S. (2020). Game-based learning approach to improve self-learning motivated students. International Journal of Technology Enhanced Learning, 146-160.
3. Green, C. (2007). Action-Video-Game Experience Alters the Spatial Resolution of Vision . Psychological Science , 1-11.
4. Sundus, M. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 1-3.
5. Kahila, J., Teemu , V., & Matti , T. (2019). Children's Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. Journals Permissions, 1-22.

- مواقع الانترنيت:

1. Chaarani, B. (2024, 06 29). Video gaming may be associated with better cognitive performance in children . Récupéré sur https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children
2. Mag, P. (2024, 06 26). Définition of xbox. Récupéré sur https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/xbox