تاريخ استقبال المقال: 2016/07/16 تاريخ قبول نشر المقال:2016/08/11 تاريخ نشر المقال: 2016/12/01

التأثيرات المعرفية للإعلام الجديد على الشباب المسلم

دراسة تحليلية في تأثير استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم اللغات الأجنبية

أ. طارق سعيدي جامعة خنشلة

أ. خالد منصر جامعة خنشلة

الإيميل: menaceurk@yahoo.fr

ملخص:

تحاول هذه الورقة البحثية أن تسلط الضوء على التأثيرات المعرفية للإعلام الجديد على الشباب المسلم و ذلك من خلال التركيز على تأثيرات استخدام ألعاب الحاسوب في اكتساب الشباب المسلم للغات الأجنبية ، و هي في هذا تحاول تحديد ماهية ألعاب الحاسوب ذات المضامين التعليمية، والتعرف على التأثيرات التعليمية لاستخدام ألعاب الحاسوب على الشباب مركزة على تعليم الشباب المسلم للغات الأجنبية و بالخصوص اللغة الإنجليزية، هذه الدراسة تحليلية و توثيقية فقد اعتمدت على المنهج الوصفي من أجل وصف تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية وتأثيرات استخدامها على الشباب كما اعتمدت هذه الدراسة أيضا على المنهج التحليلي من أجل تحليل العديد من الدراسات التي تم انجازها في مجتمعات إسلامية (تركيا، ماليزيا إيران)، والتي تناولت تأثيرات ألعاب الحاسوب في تعليم الشباب للغات الأجنبية.

وتوصلت الدراسة إلى أن ألعاب الحاسوب باعتبارها شكلا من أشكال الإعلام الجديد تعد وسيلة فعالة تساعد الشباب المسلم على اكتساب اللغات الأجنبية من خلال التحصيل الجيد للمفردات بالإضافة إلى إتقان الكتابة و النطق.

الكلمات المفتاحية: الإعلام الجديد، تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية، التأثيرات التعليمية، تعليم اللغات الأجنبية

Cognitive effects of new information on the Muslim Youth

An analytical study of the impact of the use of computer games in the teaching of foreign languages

Abstract :

This paper attempts to shed light on the cognitive effects of new media on Muslim youth by focusing on the effects on the Muslim youth use of computer games to learn foreign languages, and try to find out what are the educational

computer games and their educational effects, in particular the use of Muslim youths to learn English. This analytical study has adopted the descriptive approach; also it relied on the analytical method for the analysis of studies that were completed in Muslim societies (Turkey, Malaysia, Iran), which dealt the effects of computer Games in teaching youth foreign languages.

This study found that computer games is an effective way to help young Muslims to acquire foreign languages through good achievement of keywords in addition to mastering writing and pronunciation.

Keywords: new media, computer technologies, educational games, educational influences, the teaching of foreign languages.

مقدمة

كثر الحديث في الأوساط العلمية والأكاديمية بمختلف أشكالها داخل مجتمعاتنا الإسلامية حول التأثيرات السلبية للإعلام الجديد على الشباب المسلم وطرق تقليل مثل هذه التأثيرات وصدها، وتعمقت العديد من البحوث والدراسات وكذا مختلف الملتقيات والمحافل العلمية في وصف هذه التأثيرات وتحليلها في الوقت الذي تغاضت أو على الأقل أهملت هذه الأوساط العلمية الإمكانات الكبيرة التي تتيحها والتأثيرات الإيجابية التي تحققها مثل هذه الأشكال المختلفة والمتعددة للإعلام الجديد ولم تمنحها ما يكفي من الاهتمام، وانطلاقا من هذه الرؤية فضلنا أن نتطرق إلى التأثيرات الإيجابية لأحد أشكال الإعلام الجديد والذي يتمثل في ألعاب الحاسوب وتأثيراتها في المجال التعليمي.

أصبحت ألعاب الحاسوب بشكل عام جزء مهم من المحيط الاجتماعي والتربوي والتعليمي، كما أن موضوع ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية أصبح موضوع هام في المجال التعليمي ودائرة الاهتمام به أخذت تتسع تدريجيا سواء تعلق الأمر بالإمكانات التعليمية لألعاب الحاسوب أو تعلق بالبحوث العلمية التي تنجز حول استخدامات هذه الألعاب، وتعود بدايات ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية إلى أواخر الخمسينات من القرن الماضي مع محاولات دمج الألعاب الحربية مع علوم الحاسوب ونظريات التعليم الوليدة في تلك الفترة الزمنية أما الظهور الفعلي لأول لعبة حاسوب فكانت في الستينات لتظهر بعد ذلك بقليل ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية.[1]

تعرف **الموسوعة الحرة** ألعاب الحاسوب بأنها وسيلة من وسائل الإعلام الجديد أو هي عبارة عن تطبيقات وبرامج حاسوبية تفاعلية صممت من أجل أهداف ترفيهية أما ألعاب الحاسوب التعليمية والمعروفة أيضا بألعاب الحاسوب الجدية **(Serious Games)** فهي عبارة عن تطبيقات حاسوبية تفاعلية صممت من أجل تحقيق أهداف تعليمية ومن أجل مساعدة الناس على التعلم في مجالات متعددة وتوسيع معارفهم وتنمية قدراتهم وتعزيزها بالإضافة إلى مساعدتهم على إتقان مهارات معينة، ويعتمد هذا النوع من الألعاب على الترفيه من أجل تحقيق مردود تعليمي أكبر، وهي أيضا مسابقة ذهنية أو عقلية تلعب باستخدام

الحاسوب وفقا لقواعد معينة و ذلك من خلال دمج الترفيه في العملية التعليمية وأهدافها، وتتكون ألعاب الحاسوب من خمسة عناصر أساسية **5 Basic Elements of Game Design** : [2]

1- **الحيز الفضائي (Space):** يعني شكل ومظهر اللعبة الذي يتجسد من خلال الفضاء البصري، الألوان ، الأصوات ، الإضاءة والحواجز وغيرها فالحيز الفضائي هو الذي يحدد مضمون اللعبة.

2- **أهداف اللعبة(Goals)** : ألعاب الحاسوب تتضمن أهدافا فرعية وهدفا رئيسيا يسعى اللاعبون إلى تحقيقه من خلال الفوز أو جمع أكبر قدر ممكن من النقاط أو غيرها.

3- **المكونات (Components):** وفقا للحيز الفضائي للعبة وأهدافها تتحدد مكوناتها وتتمثل في الأسلحة، الأبطال ، المركبات ، الأشرار وغيرها.

4- **الحركات(Mechanics):** هي الأفعال التي يمكن لشخصيات اللعبة القيام بها طوال مجريات اللعبة وخلال جميع مستويات اللعب.

5- **القواعد (Rules):** النقاط التي توجه اللاعب وتحدد كل ما هو ممنوع و كل ما هو مسموح من أجل الفوز.

يقول **برينسكي (Prensky)** في نفس الصدد أن ألعاب الحاسوب يمكن تمييزها من خلال بنيتها التي تعتمد على ستة عناصر أساسية: [3]

1- القواعد 2- الأهداف 3- النتائج أو التغذية الراجعة 4- الصراع، المنافسة، التحدي 5- التفاعلية 6- القصة أوالسيناريو.

تزداد ألعاب الحاسوب تنوعا بتنوع الأرضيات التكنولوجية المستخدمة وتعدد مجالات استخدامها، وبالتالي من المنطقي جداً أن نناقش القضية المتعلقة بكيفية استخدام ألعاب الحاسوب في العملية التعليمية، فنجد من بين التكنولوجيات التي تساعد على تعلم اللغات الأجنبية ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية أو ما يعرف بالألعاب الجادة؛ وعليه هذه الدراسة تعالج تأثيرات استخدام ألعاب الحاسوب ودورها في تحسين المستويات التعليمية والمعرفية للشباب وتسهيل عملية تعليم اللغات الأجنبية وخصوصا اللغة الانجليزية باعتبارها أكثر اللغات العالمية انتشاراً وأكثرها استخداما في العلوم والتكنولوجيا، وبناء على ما سبق فإن هذه الورقة البحثية تحاول الإجابة على التساؤلات الآتية: **ما هي ألعاب الحاسوب ذات المضامين التعليمية؟ ما هي التأثيرات التعليمية لاستخدام ألعاب الحاسوب على الشباب ؟ وما هي تأثيرات استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم الشباب المسلم للغات الأجنبية و بالخصوص اللغة الإنجليزية؟ .**

هذه الدراسة تحليلية وتوثيقية فقد اعتمدت على المنهج الوصفي من أجل وصف تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية وتأثيرات استخدامها على الشباب، كما اعتمدت هذه الدراسة أيضا على المنهج التحليلي

من أجل تحليل العديد من الدراسات التي تم انجازها في مجتمعات إسلامية (تركيا، ماليزيا إيران)، والتي تناولت تأثيرات ألعاب الحاسوب في تعليم الشباب للغات الأجنبية.

أولا: استخدام ألعاب الحاسوب لأغراض التعليم.

يمتلك اللعب قوة تأثير كبيرة في المجال التعليمي فقد سبق وأثبت **كوستر (Koster)** في 2005 أن الألعاب هي عنصر أساسي في تنمية الخبرات الإنسانية و المناهج التعليمية [4] ، وتعد تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية أو ما يعرف بـ "**Game-Based Learning**" والتي يطلق عليها اختصارا "**GBL**" إحدى التكنولوجيات التي تساعد الطلبة على التعلم وعلى إتقان استخدام اللغات الأجنبية، وهذه الطريقة توصف بأنها أحدى تطبيقات الألعاب الجدية أو الألعاب التي تستخدم الحاسوب والإنترنت لأغراض تعليمية [5] ، فوفقاً لـ **فوستر**[6] **(Foster)** أصبحت تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية موضوعاً رئيسياً في التكنولوجيات المستخدمة في المجال التعليمي بشكل عام، فهو يرى أن: ألعاب الفيديو هي إحدى الطرق التي تجعل من الطلبة ينجذبون إلى التعليم ويحضرون أنفسهم لشغل وظائف القرن الواحد والعشرين، كما أن ألعاب الفيديو يمكن أن تستخدم في تعليم الشخص وتطوير هويته الشخصية وفقاً لرزنامته الشخصية وبعيدا عن ارتباطه المكاني والزماني بالجامعات والمدارس.

ويصف **(دوندلينجر،Dondlinger)** أيضاً تكنولوجيات ألعاب الحاسوب التعليمية بالقول أن الكثير من الاهتمام منح مؤخراً لاستخدام ألعاب الفيديو في المجالات التعليمية، وذلك بسبب مقدرتها الكبيرة في جذب انتباه اللاعب والحفاظ على انتباهه لفترات طويلة؛ فهو يقرأ ويركز من أجل تجاوز تعقيدات اللعبة وتحقيق الأهداف.[7]

تم تصميم ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية كطريقة من أجل تشجيع التأثيرات الايجابية وتحفيز اللاعب وتقوية ارتباطه بالمجالات التعليمية، وقد اختبرت العديد من الدراسات والأعمال مدى ايجابية ألعاب الحاسوب في تنمية معارف وقدرات اللاعب – الطالب–، فدراسة **هالينان** و **زملائه Hallinen & AL** دلت على أن دمج ألعاب الحاسوب في النظام التعليمي تزيد من ارتباط الطلبة، كما أن دراسة **ووترز** و **زملائه Wouters & AL** أظهرت مدى قوة الفوائد الايجابية التي تحققها ألعاب الحاسوب في المجال التعليمي من خلال المحيط التعليمي الذي توفره، ضف إلى ذلك الارتباط القوي بين التحفيز وقوة الارتباط، وبين التعليم الذي توفره ألعاب الحاسوب.[8]

يمكن لاستخدام ألعاب الحاسوب ذات الأغراض التعليمية أن يحقق العديد من النتائج في الميداني التعليمي، ويرى **دوندلينجر(Dondlinger)** أن هذه النتائج تتمثل في:[9]

1- **تطوير المهارات:** العديد من الدراسات التي تناولت الدور التعليمي لألعاب الحاسوب أثبتت أن مثل هذه الألعاب هي وسيلة فعالة في تطوير مهارات معينة مثل الانتباه، التركيز، حل المشكلات، اتخاذ القرارات، العمل التعاوني، الإبداع، وبطبيعة الحال مهارات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وقد أجريت العديد من الدراسات لاختبار حالات استخدام ألعاب الحاسوب في المجال التعليمي ودورها في تطوير المهارات داخل المجموعات التي أطلق عليها **برينسكي (Prensky)** مصطلح **المهاجرون الرقميون** (حديثو الاستخدام للتكنولوجيات الرقمية)، وقد أثبتت هذه الدراسات أن ألعاب الحاسوب تطور من مهارات المهاجرين الرقميين بشكل واضح وجلي، فالعديد من هذه المهارات تعتبر أكثر من ضرورية من أجل الاندماج ضمن المستويات العالمية والمشاركة الناجحة في اقتصاد المعرفة في القرن الواحد والعشرين.

2- **إمكانية الاستنتاج واختبار الفرضيات:** أوضحت نتائج العديد من الدراسات أن ألعاب الحاسوب والبيئة التي تمارس فيها هذه الألعاب تساعد على الاستنتاج وعلى اختبار الفرضيات، كما أن العديد من الدراسات التي أجريت على دور ألعاب الحاسوب في استيعاب محاضرات التاريخ والعلوم الإنسانية وكذا العلوم الاجتماعية توصلت إلى أن ألعاب الحاسوب تساعد على تعميق الفهم في هذه المجالات العلمية واختبار فرضياتها بإضافة إلى تطوير التخطيط الاستراتيجي، ويعزو الباحثون هذه الايجابيات إلى إمكانية إعادة اللعب مرات عديدة وبالتالي اختبار العديد من الفرضيات التي تتيحها ألعاب الحاسوب.

3- استيعاب المفاهيم المعقدة والأفكار المجردة: أثبتت العديد من الدراسات أن المجموعات التجريبية التي استخدمت ألعاب الحاسوب أصبحت متمكنة من المعرفة النظرية والأفكار المجردة الخاصة بمجال التجربة أكثر من المجموعات التي تلقت هذه المعرفة والأفكار بالطريقة التقليدية، كما توصلت الدراسات إلى أن الطلبة الذين يستخدمون ألعاب الحاسوب يمكنهم استيعاب الأنظمة المعقدة بعد استخدامهم المتكرر لهذه الألعاب.

4- **زيادة التفاعل:** الطلبة الذين يمتلكون خبرة واسعة مع ألعاب الحاسوب لديهم قدرة كبيرة على التفاعل مع الحواسيب، كما أن استخدام هذه الألعاب يمنح اللاعب القدرة التفكير النقدي وتقييم طبيعة الحيز الفيزيائي داخل اللعبة وكل عناصره وبالتالي كل أشكال التفاعل معها.

ثانيا: ألعاب الحاسوب و علاقتها بتعليم اللغات الأجنبية.

استقطب موضوع استخدام ألعاب الحاسوب في التعليم بشكل عام وتعليم اللغات الأجنبية بشكل خاص خلال السنوات الأخيرة اهتماماً كبيرا بالرغم من أنه موضوع يمكن وصفة بالحديث والذي لا يزال في مرحلة التطوير؛ فدراسة وتحليل ألعاب الحاسوب من زاوية تعليم اللغات الأجنبية يوضح لنا بشكل كبير أن هذه الألعاب توفر العناصر التي تستلزمها نظريات اكتساب اللغات الأجنبية وتعتبرها هامة جدا من أجل نجاح

العملية التعليمية واكتساب اللغات الأجنبية، وتتمثل هذه العناصر في إمكانية استيعاب مدخلات اللغة المستهدفة وربط اللاعب مع اللعبة وإسناده والحفاظ على تركيزه من خلال التفاعلية، بالإضافة إلى التحفيز الذي توفره مثل هذه الألعاب، فقد ذكر **كراشن (Krashen)** في عام 1982 أن استمرارية تعرض المتعلم للمدخلات اللغوية التي يمكن استيعابها ولفترات طويلة تلعب دورا مهما في اكتساب اللغات الأجنبية، وهذا هو المبدأ الذي تقوم عليه ألعاب الحاسوب.

يحدث التعليم عن طريق ألعاب الحاسوب من خلال ثلاثة عناصر وهي **المحاولة** و**العمل** و**التفاعل**، فوفقا لـ" **لوين ديوي** و **بياغيت**، **Lewin, Dewey & Piaget** " هناك ثلاثة نماذج منفصلة لنظريات التعليم تدعم بشكل كبير دور التجربة والتفاعل في عملية التعليم، وتوضح لنا أن التعليم هو أولاً عملية مستمرة وليست مجرد نتائج، ثانيا عملية مستمرة تعتمد على التجربة، ثالثاً هي عملية تتطلب التفاعل بين المتعلم وبين محيطه، وتوضح لنا نظرية التعليم من خلال التجربة أن المتعلم يبني تعليمه من خلال اختباره وتجربته لمواقف ومعارف جديدة، ويرتكز التأثيرات المعرفية لألعاب الحاسوب في تعليم اللغات الأجنبية على المحاور الآتية:[10]

1- **مفردات اللغة**: تعليم المفردات وفقا للمنهج التقليدي غالبا ما يعتبره الطلبة مملاً خاصة في أوساط الجيل الجديد الذي ترعرع في بيئة رقمية، فالإنترنت فتحت الباب على العديد من الإمكانات في تعلم الأطفال وكذا الشباب للمفردات اللغوية وتحسينها وذلك من خلال استخدام ألعاب الحاسوب، وعليه فإن الأساتذة والمعلمين والآباء يمكنهم التيقن من أن المتعلمين من الأطفال والشباب ومن خلال استخدامهم لألعاب الحاسوب يلجون إلى تجربة مثيرة تجعلهم على أتم الاستعداد لتعلم القراءة والكتابة فيما يتعلق باللغات الأجنبية، حيث أن الجيل الجديد يمكنه أن لا يدخل إلى الأقسام الرسمية لتعليم مفردات اللغات الأجنبية من أجل اكتساب المفردات فالأطفال الذين لم يسبق لهم تعلم اللغات الأجنبية قد تجد لديهم رصيد لغوي وثيق الصلة باستخدامهم لأجهزة الحاسوب.[11]

يستخدم الشباب من خلال استخدامهم لألعاب الحاسوب العديد من المفردات اللغوية الأجنبية وذلك بطرق معقدة ومسلية، فألعاب الحاسوب تعتبر واجهة مهمة جدا مما وصفه "**Sefton-Green**" بالبيئة التربوية الواسعة والتي تشكل كل من المدرسة والمنزل والمتحف والمكتبات وأوقات اللعب جزءا منها.

أغلبية ألعاب الحاسوب تعتمد اللغة الإنجليزية كواجهة للتفاعل مع اللاعبين وتنفيذ عملياتهم، وهذا ما يجعل اللاعبين يتعرضون لحجم كبير من المفردات اللغوية الإنجليزية [12] ، وبالتالي فإن التفاعل المتواصل مع ألعاب الحاسوب باستخدام اللغة الانجليزية يوفر أرضية صلبة لتحصيل المفردات وهو ما يسهل في النهاية من عملية تعليم المفردات.

أكثر العوامل المهمة التي تجعل ألعاب الحاسوب ذات فعالية كبيرة في تعليم مفردات اللغات الأجنبية هي التفاعلية والتحفيز حيث أن التفاعلية ترتكز في أغلب الأحيان على الطبيعة الاجتماعية للعبة، والتحفيز

يتم من خلال إيجاد طرق تعليمية سهلة والحفاظ على اهتمام اللاعب –الطالب–، فقد أظهر **McCardle & Chhabra** في دراستهم عام 2004 أن تعليم المفردات من خلال ألعاب الحاسوب يمكن أن تكون أكثر فعالية من التعليم المباشر الذي غالباً ما يخضع لطبيعة التجهيزات المتوفرة و خصائص الجمهور المستهدف.[13]

2– **نطق اللغة:** إتقان اللغة الأجنبية الثانية يمكنه أن يكون أمرا صعباً وشاقاً ويمكنه أن يثبط من همة كل طالب لا يملك الإصرار اللازم، وكمنهجية من أجل تجاوز هذه الصعوبات فكان الطلبة في قاعة التدريس يتبادلون الأدوار في لعب مختلفة ويستخدمون اللغة الأجنبية في التفاعل فيما بينهم كخطوة أولى لإتقان اللغة الأجنبية قبل استخدامها في العالم الخارجي، وتعد ألعاب الحاسوب طريقة أخرى لتجربة وإتقان اللغة الأجنبية في عالم افتراضي آمن، إذ يمكن أن يكون الطالب مترددا في المشاركة في دروس تعليم اللغات الأجنبية التي تقام في المؤسسات التعليمية لأسباب نفسية ترجع إلى تجنب الوقوع في أخطاء أمام الزملاء لكن يمكن لهذا الطالب أن تكون لديه رغبة قوية في استخدام ألعاب الحاسوب والتفاعل معها من أجل إتقان نطق اللغة قبل استخدام هذه المعرفة في العالم الخارجي، كما أن بعض الألعاب تمنح للاعبين إمكانية التفاعل الصوتي مع اللعبة باستخدام **الميكروفونات** وهو ما يوفر الفرصة لإتقان النطق الصحيح للغات الأجنبية من خلال محاكاة النطق داخل سياق اللعبة وفي حالة كان نطق اللاعب غير صحيح توجه له اللعبة تعليمات بإعادة المحاولة وبالتالي فإن هذا النوع من الألعاب يوفر فرص عديدة للاعب – المتعلم – من أجل تحسين مستواه اللغوي ومقدرته الكلامية.[14]

3–**كتابة اللغة:** تستخدم ألعاب الحاسوب كأرضيات تكنولوجية لتحسين التعليم في الرياضيات والعلوم بشكل كبير، بينما استخدامها في تحسين القدرات والمهارات الكتابية يبقى ضعيفاً، إلا أن هناك بعض الألعاب التي تسمح للأستاذ على سبيل المثال أن يلعب دور المحرر في جريدة أو مجلة وتتيح تفاعل الطلبة معه من خلال كتابة مقالاتهم علاوة على ذلك هناك بعض الألعاب التي تمنح اللاعب حرية اختيار واجباته الكتابية التي تزيد صعوبة بمرور الوقت على طول مراحل اللعبة، وهي في ذلك تحاول دمج اللاعب ضمن المستويات العليا في إتقان المهارات الكتابية، وقد أثبتت الدراسات أن الطلبة بعد استخدامهم لهذه الأنواع من الألعاب أصبح بإمكانهم كتابة جميع واجباتهم بالمقارنة مع الطلبة الذين لم يستخدموا هذه الألعاب والذين أظهروا عجزا في مواصلة كتابة واجباتهم؛ ألعاب الحاسوب إذن أثبتت فعاليتها الكبيرة في تحفيز اللاعب – الطالب– على تحسين مهاراته الكتابية.[15]

ثالثا: دراسات التأثير المعرفي لألعاب الحاسوب على الشباب المسلم.

الدراسة الأولى: اتجاهات الطلبة الأتراك نحو تعلم قواعد اللغة الانجليزية من خلال ألعاب الحاسوب:
هذه الدراسة من انجاز **أنور كوكسال**"**Onur KÖKSAL** " و **أحمد سوكيس** "**Ahmet ÇEKİÇ**"و عمر بيهان "**Ömer BEYHAN**"[16]

1-أهداف و تساؤلات الدراسة: يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في اكتشاف اتجاهات ورؤى الطلبة الأتراك نحو تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب، وتحاول هذه الدراسة معالجة ثلاث أبعاد؛ يتمثل البعد الأول في تقييم الطلبة لتعلم قواعد اللغة الانجليزية من خلال ألعاب الحاسوب، كما يتمثل الثاني في التحديات التي تواجه الطلبة أثناء عملية التعلم، بالإضافة إلى تقديم اقتراحاتهم كبعد ثالث، وتهدف الدراسة أيضاً إلى اكتشاف مستويات استعداد الطلبة لاستخدام هذه القواعد في الكتابة والحديث، وتستهدف الدراسة في نهاية الأمر إلى الإجابة على الأسئلة الآتية:

- ماهي اتجاهات الطلبة الأتراك نحو تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب؟
- ماهي اتجاهات الطلبة الأتراك نحو التحديات التي تواجههم أثناء عملية تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب؟
- ماهي اقتراحات الطلبة فيما يتعلق بعملية تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب؟

2-**منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات:** اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي كما استخدمت المقابلة كأداة لوصف القضية محل الدراسة من خلال إجراء العديد من المقابلات مع الطلبة من أجل كشف توجهاتهم ورؤاهم حول استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم قواعد اللغة الإنجليزية، أما ما يتعلق بالعينة فالدراسة تمت على عينة تتضمن 49 طالب في السنة الأولى بقسم التربية في كلية التربية بجامعة **كيمهوريات Cumhuriyet** والذين اختاروا اللغة الانجليزية كلغة أجنبية أولى خلال الموسم الجامعي 2013-2014، وتم اختيار هذه المجموعة من الطلبة من طرف الباحثين بحكم أن أحد هؤلاء الباحثين من أساتذة المجموعة، ففي بداية الموسم الجامعي كان عدد الطلبة 56 لكن بعد اجتيازهم لامتحان تحديد المستوى في اللغة الانجليزية حصل 7 طلبة على المستوى المتوسط بينما رسب الباقي في اجتياز هذا المستوى أي 49 طالب ليس لديهم مستوى في اللغة الإنجليزية، وهذه المجموعة هي العينة التي أجريت عليها الدراسة، كما أن بعض الطلبة فشلوا في الالتزام بجميع مراحل اللعبة فانسحبوا وبالتالي استقرت العينة على 35 طالب، جميع طلبة العينة تم إعلامهم بأهداف الدراسة وبعملية تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب وبعد موافقة جميع الطلبة تم الانطلاق في العمل.

الباحث اعتمد على لعبة تدعى **(مرة و أخرى Time and again)** وهذه اللعبة تهدف إلى إتقان استخدام الأحوال المتكررة في اللغة الإنجليزية مثل مرة في اليوم، أكثر من مرة في اليوم، كل يوم تقريباً،

مرتين في اليوم، نادراً .....إلخ، وذلك من أجل تمكين الطلبة من إتقان طرح الأسئلة في الزمن المضارع، الباحث بصفته أستاذاً لمجموعة الطلبة يلتقي بهم ثلاث مرات في الأسبوع، وفي كل مرة يقضي ساعتين من الزمن في شرح قواعد اللغة الإنجليزية بالإضافة إلى استخدام لعبة الحاسوب التي سبق ذكرها في تقوية وترسيخ ما تم تناوله من قواعد وذلك من خلال إعطاء التعليمات للطلبة وتقديم عرض في استخدام اللعبة أمام الطلبة من طرف مجموعة صغيرة منهم، إذن بشكل عام يقوم الباحث بشرح كيفية استخدام اللعبة للطلبة ثم شرح دروس القواعد مع تطبيق هذه القواعد باستخدام لعبة (Time and again) ثم بعدها يقوم بتدوين آراء الطلبة بعد إنهاء كل الأنشطة، كما أنه مع كل نهاية للحصة يدون الطلبة كل التحديات التي واجهتهم خلال استخدامهم للعبة بالإضافة إلى تدوين كل اقتراحاتهم فيما يتعلق بعملية تعلم قواعد اللغة الإنجليزية من خلال ألعاب الحاسوب لتكون كل هذه الملاحظات محل نقاش بين الطلبة والأستاذ.

3- **عرض ومناقشة النتائج:** بعد إجراء لمقابلات مع الطلبة و تحليلها وصل فريق البحث إلى العديد من النتائج تم تصنيفها وفقاً للأبعاد الثلاثة السالفة الذكر، و يمكن إيجازها فيما يأتي:

البعد الأول: تقييم الطلبة لتعلم قواعد اللغة الانجليزية من خلال ألعاب الحاسوب: أشار الطلبة من خلال المقابلة إلى العديد من النقاط من بينها الاستيعاب الجيد والسهل لدروس القواعد التي يشرحها الأستاذ، الاستمتاع بتعلم قواعد اللغة الإنجليزية والتحمس للاستمرار في العملية، ارتفاع مستوى التحفيز والثقة بالنفس في تعلم قواعد اللغة الإنجليزية، التعلم من خلال ألعاب الحاسوب يمكن أن يؤدي إلى ترسيخ أقوى للمعرفة التي حصلها الطالب، تحسين مهارات الحديث وتحصيل أكبر لمفردات اللغة الإنجليزية؛ وعليه استنتج فريق البحث من خلال تحليل النتائج أن تعلم اللغات الأجنبية من خلال ألعاب الحاسوب هي طريقة فعالة جدا.

البعد الثاني: التحديات التي تواجه الطلبة أثناء عملية التعلم تطرقت إجابات الطلبة المتعلقة بالمشاكل التي واجهتهم طوال مدة العملية إلى العديد من النقاط، فضعف معرفة الطلبة بمفردات اللغة الإنجليزية صعبت عليهم العملية، كما أن بعض الطلبة يجدون صعوبات في بنية قواعد اللغة الإنجليزية المستخدمة في اللعبة.

البعد الثالث: اقتراحات الطلبة حول استخدام ألعاب الحاسوب في تعلم قواعد اللغة الإنجليزية: قدم الطلبة العديد من الاقتراحات المتعلقة بفعالية تعليم قواعد اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب الحاسوب والتي تتمحور كلها حول سرعة حركات اللعبة، عدد الطلبة في كل مجموعة بالإضافة إلى طبيعة المعلومات والدروس حول اللعبة.

وختاما عند تحليل آراء الطلبة وتقييمهم لعملية تعليم قواعد اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب الحاسوب يتضح جليا أن الطلبة يستمتعون بدراسة قواعد اللغة الإنجليزية من خلال الألعاب، ويعتبرون أن هذه الطريقة هي أكثر فعالية من الطريقة التقليدية؛ فهم يروون أنها تشجعهم على التفاعل أكثر وعلى تحسين

مستواهم أكثر كما تحفزهم على تعلم اللغات الأجنبية أكثر، ومن ناحية أخرى يرى الطلبة أن هذه الطريقة تقوي الثقة بالنفس بشكل كبير، علاوة على ذلك يرى الطلبة أن أدائهم تطور من خلال تقسيمهم إلى أفواج كما يمكن أن يتطور أكثر لو كانت حركات اللعبة أقل سرعة مما هي عليه في النسخة المستخدمة في التجربة.

الدراسة الثانية: تأثير العاب الحاسوب في اكتساب الطلبة الماليزيين لمهارات كتابة اللغة الإنجليزية: هذه الدراسة من انجاز مجموعة من الطلبة الماليزيين ينتمون إلى كلية التربية في الجامعة الوطنية الماليزية(**UKM**).[17]

1- **منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات:** استخدم فريق البحث في هذه الدراسة المنهج الاستقرائي والمسحي كما استخدم الفريق استمارة الاستبيان بالإضافة للمقابلة كأدوات لجمع البيانات، فاستمارة الدراسة تتكون من قسمين، القسم الأول يحاول التعرف على الخلفية المعرفية للطلبة الماليزيين حول ألعاب الحاسوب وكذا طبيعة تفاعلهم معها، والقسم الثاني من الاستمارة يركز على تأثير ألعاب الحاسوب في اكتساب الطلبة الماليزيين لمهارات كتابة اللغة الإنجليزية وبالأخص مفردات اللغة ومهارات السرد، أما المقابلة فقد استخدمت من أجل الحصول على ملاحظات الطلبة وعلى وجهات نظرهم فيما يتعلق باستخدام ألعاب الحاسوب في تعليم كتابة اللغة الانجليزية.

أما ما يتعلق بالعينة التي تم استجوابها باستخدام استمارة الاستبيان فقد شملت 30 طالباً ماليزيا يزاولون تعليمهم في الجامعة العامة (30 بالمائة ذكور و70 بالمائة إناث)، أما المقابلة فقد تمت مع ثلاث طلبة فقط.

2- **عرض النتائج و مناقشتها:** توصلت الدراسة إلى نتائج التالية:

1- **<u>تفاعل الطلبة مع ألعاب الحاسوب</u>:** أغلب مستخدمي ألعاب الحاسوب أي حوالي 40 بالمائة من المبحوثين بدءوا في استخدامها منذ أن كانوا في روضة الأطفال، 33 بالمائة استخدموا ألعاب الحاسوب أول مرة في مرحلة التعليم الابتدائي، 17 بالمائة في مرحلة التعليم المتوسط والثانوي، 10 بالمائة فقط في مرحلة التعليم العالي، كما توصلت الدراسة إلى أن أغلب مستخدمي ألعاب الحاسوب اعترفوا بإدمانهم على هذه الألعاب منذ المرة الأولى لاستخدامها بالرغم من أنهم لا يستخدمونها لأوقات طويلة ، فقط 3 بالمائة يقضون بين 6 ساعات إلى ثمانية ساعات في اللعب بينما نجد 47 بالمائة يقضون بين 3 ساعات إلى 5 ساعات و50 بالمائة يقضون ما بين 5 دقائق إلى ساعتين،

نقطة أخرى هامة جدا توصلت إليها الدراسة وهي أن 80 بالمائة من مستخدمي ألعاب الحاسوب يرون أنها تحفزهم من أجل تعلم اللغة الإنجليزية بينما 20 بالمائة فقط يرون عكس ذلك.

يتضح من خلال النتائج أن أغلب الطلبة يمتلكون خبرة مع ألعاب الحاسوب تصل حتى عشر سنوات، ويتضح أيضاً أن العالم الافتراضي لألعاب الحاسوب ليس غريبا ولا مملا بالنسبة للطلبة فهم يدمنونها بشكل سريع، وهذا ما يجعل من الألعاب أرضية مثالية للتعليم إذا تم استغلالها بشكل جيد، كما أن هذه النتائج هي مؤشرات عن إمكانية ألعاب الحاسوب في تطوير التلقين الاختياري للغات الأجنبية كما أن ألعاب الحاسوب ذات الأهداف التعليمية هي أداة مثالية جدا في مساعدة أساتذة اللغة الإنجليزية في مهامهم التدريسية.

2- تأثير ألعاب الحاسوب في اكتساب الطلبة الماليزيين لمهارات كتابة اللغة الإنجليزية:

2-1- **اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية:** استخدم فريق البحث **مقياس ليكرت** الرباعي من أجل الحصول على إجابات الطلبة على مدى موافقتهم على العديد من العبارات حول تأثير استخدام ألعاب الحاسوب في اكتسابهم لمفردات اللغة الإنجليزية، وقد توصلت الدراسة إلى أن 73.86 بالمائة من الطلبة وافقوا على أن استخدام ألعاب الحاسوب يساعدهم عل اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية، بينما 26.14 بالمائة لا يوافقون، 56 بالمائة قالوا أنهم بحثوا عن تعريف كل الكلمات الجديدة التي يصادفونها خلال استخدامهم لألعاب الحاسوب فأغلب الطلبة أشاروا إلى محاولة استيعاب المفردات الجديدة التي يصادفونها بينما أقلية فقط أشاروا إلى تجاهلهم لهذه المفردات؛ وهذا ما يؤكد اهتمام الطلبة بكلمات ومفردات اللغة الإنجليزية أثناء استخدامهم لألعاب الحاسوب، كما أن 90 بالمائة من المبحوثين يرون أن ألعاب الفيديو تثري رصيدهم اللغوي، و87 بالمائة استخدموا كلمات انجليزية جديدة في كتاباتهم كانوا قد تعلموها عن طريق ألعاب الحاسوب، كما أن تحليل النتائج أوضح أن الطلبة يميلون إلى النقاش والتواصل وتبادل الأفكار مع بعضهم ومحاولة إيجاد حلول للصعوبات التي تواجههم باستخدام المفردات التي حصلوها من خلال استخدامهم لألعاب الحاسوب.

2-2- **مهارات السرد و الحكي:** وصلت الدراسة إلى أن 76.5 بالمائة من المشاركين في البحث يروون أن استخدام ألعاب الحاسوب تزيد من مهاراتهم في الكتابة والسرد اللغوي، 83 بالمائة قالوا أنهم أصبحوا أكثر إبداعا باستخدام ألعاب الحاسوب، 80 بالمائة يرون أن ألعاب الفيديو تقوي خيالهم وتحسن تركيبهم اللغوي وتنظيم أفكارهم باللغة الإنجليزية، كما أن 77 بالمائة يروون أن ألعاب الحاسوب تؤثر في اختيارهم للكلمات المستخدمة.

فالدراسة تشير إلى أن السرد والحكي صعبان بالنسبة للطلبة الذين يملكون رصيد لغوي محدود فالخبرة والإبداع مهمان جدا من أجل إتقان السرد والحكي، وهي ما تقوم به ألعاب الحاسوب من خلال تطوير الإبداع والقدرة على التخيل وبالتالي استخدام ألعاب الحاسوب بشكل متكرر يمكن الطلبة من إيجاد أفكار جديدة أثناء الكتابة.

3- **تصورات الطلبة حول دمج ألعاب الحاسوب في دروس تعليم كتابة اللغة الإنجليزية:** من خلال تحليل المقابلات مع الطلبة أظهرت الدراسة أن استخدام ألعاب الفيديو يحفز الطلبة على تعلم اللغة الإنجليزية كما أن استخدام هذه الألعاب في تعليم الكتابة يمنح الدرس أهمية في أوساط الطلبة و يزيدهم اهتماما به، وعليه يتضح جليا أن الطلبة لا يفضلون الطريقة التقليدية في تعليم كتابة اللغة الإنجليزية ويحتاجون إلى أدوات جديدة تجعل من الطريقة المستخدمة في تعليم اللغة الإنجليزية طريقة فعالة كما أنه أصبح مهما جداً اختيار الأساتذة للعبة التي تساهم بشكل فعال في تعليم كتابة اللغة الإنجليزية للطلبة.

توصلت الدراسة مجملا إلى وجود علاقة بين استخدام ألعاب الحاسوب وبين تحسين مستوى الطلبة في ما يتعلق بكتابة اللغة الإنجليزية واكتساب المفردات والقدرة على السرد والحكي، كما أنه بإمكان أساتذة اللغة الإنجليزية استغلال ألعاب الحاسوب لأغراض التعليم بشكل جيد وفعال دون فقد وظيفة الترفيه؛ فألعاب الحاسوب هي أرضية مثالية للتعليم غير الرسمي والاختياري، لكن بالرغم من أهمية ألعاب الفيديو في التعليم إلا أن عدم استغلالها جيدا يفقدها هذه الأهمية، وبالتالي هناك تحديات كبيرة تواجه أساتذة اللغة الانجليزية فيما يتعلق بالاختيار الجيد للعبة وخلق مناخ تعليمي جيد وفعال يساعد على إنجاح العملية من خلال الاستفادة القصوى من الفرص التعليمية التي تتيحها ألعاب الحاسوب.

الدراسة الثالثة: استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية وطريقة نطقها: هذه الدراسة من انجاز مجموعة من الباحثين الإيرانيين ينتمون إلى قسم تعليم اللغة الإنجليزية وقسم المحاسبة في جامعة آزاد الإسلامية.[18]

تحاول هذه الدراسة أن تجيب على إشكالية تأثير ألعاب الحاسوب على اكتساب الطلبة الإيرانيين للغة الإنجليزية كلغة أجنبية وذلك من حيث النطق وكذا الرصيد اللغوي.

1- **منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات:** تعتبر هذه الدراسة من الدراسات التجريبية والتي تعتمد على المنهج التجريبي في جمع وتحليل البيانات.

1-1- **المشاركون في البحث:** اشترك في هذه الدراسة التجريبية 88 طالب ممن يجيدون استخدام ألعاب الحاسوب، من **جامعة البحرية بخورامشهر**، جميعهم طلبة ذكور تتراوح أعمارهم بين 22 و24 عاما، كما أن جميعهم طلبة إيرانيون يتحدثون اللغة الفارسية بصفتها لغتهم الأم وتعد اللغة الإنجليزية بالنسبة إليهم لغة أجنبية، كل أفراد العينة قبلوا المشاركة في هذه الدراسة بمحض إرادتهم .

اجتاز الطلبة اختبار لتحديد مستواهم اللغوي في مفردات اللغة الانجليزية وطريقة نطقها، فكانت النتائج حصول 6 طلبة على المستوى الثالث و22 طالب على المستوى الثاني، بينما تحصل 60 طالب على المستوى الأول، وبناء على هدف الدراسة تم قبول طلبة المستوى الأول والذي يقدر عددهم ب 60 طالب من أجل الاشتراك في الدراسة، وتم في مراحل لاحقة استجواب هؤلاء الطلبة باستخدام استمارة

الاستبيان، وتجدر الإشارة إلى أن أربعة طلبة فقط من مجمل المشتركين استخدموا ألعاب أخرى في نفس الوقت فتم إقصائهم من الدراسة، فأصبح العدد النهائي للمشاركين في الدراسة 56 طالب، بعد تحديد العدد النهائي للمشاركين في الدراسة تم ترتيبهم وفقا للنظام الألف بائي ثم ترقيمهم من الطالب الأول إلى الطالب الأخير ثم بعدئذ تم تقسيمهم إلى مجموعتين، المجموعة الأولى تتضمن الأعداد الفردية وهي المجموعة التي ستكون محل التجربة الخاصة باستخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية في تعليم اللغة الانجليزية بينما تتضمن المجموعة الثانية الأعداد الزوجية و ستزاول تعليم اللغة الانجليزية وفقا للطريقة التقليدية المعروفة.

2-1 **التجهيزات و أدوات جمع البيانات:** من أجل تحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على تجهيزات ألعاب محاكاة الإبحار ذات المستوى اللغوي البسيط المناسب لمستوى الطلبة، واستقر الخيار في نهاية الأمر على لعبة "**Ship Simulation Extreme Collection**" لتكون محل التجربة من طرف طلبة المجموعة الأولى باعتبار هذه اللعبة تحتوي على العديد من الخيارات و الوضعيات بالإضافة إلى أن مستواها اللغوي مناسب جدا للطلبة، فتم إعداد وتجهيز مخبر يحتوي على 28 جهاز حاسوب مزود بلعبة الإبحار السالفة الذكر بالإضافة إلى برنامج تحليل البيانات في العلوم الاجتماعية والمعروف باسم **SPSS.**

3-1- **الإجراءات:** أنجزت الدراسة خلال 45 يوم، وتمت على مجموعتين في جامعة البحرية بخورامشهر، المجموعة الأولى وضعت في مخبر مجهز بحواسيب مزودة بلعبة محاكاة الإبحار بينما المجموعة الثانية وضعت في قاعة عادية لتدريس اللغة الإنجليزية بالطريقة التقليدية، وهناك نقطة مهمة تستحق التنويه في إجراءات هذه الدراسة هي أنه قبل البداية في التجربة أعطيت مفردات اللعبة وطريقة نطق هذه المفردات للأساتذة من أجل الاتفاق على نفس المفردات وعلى نفس طريقة النطق التي ستدرس في كلا المجموعتين وهذا من أجل تفادي تداخل العوامل المؤثرة في العملية التعليمية، وبعد الانتهاء من جميع الاستعدادات تم الانطلاق في التجربة، المجموعة الأولى تلقن المفردات وطريقة النطق باستخدام لعبة محاكاة الإبحار ومع انتهاء الجولة يعيد الطلبة استخدام ما تم تحصيله من خلال اللعبة بينما المجموعة الثانية تلقن باستخدام الطريقة التقليدية من أساتذة ودروس وكتب، وبعد مرور 45 يوم أعيد اختبار الرصيد اللغوي للطلبة وكذا طريقة نطقهم للمفردات الإنجليزية في كلا المجموعتين، وبعد جمع المعلومات تم تحيلها باستخدام "**اختبار ت T test**".

2- عرض النتائج و مناقشتها:

تم تقييم مستوى الطلبة في المفردات وطريقة النطق وفق سلم من 100 درجة، وقام فريق البحث بتفريغ النتائج في جداول ثم تحليلها فاتضح أن هناك فروقات جوهرية بين المجموعتين في الرصيد اللغوي وطريقة النطق، فالمتوسط الحسابي للمجموعة الأولى فيما يتعلق بكلمات ومفردات اللغة الإنجليزية يقدر بـ 61.03 فيما يقدر المتوسط الحسابي للمجموعة الثانية في نفس العنصر المتعلق بالمفردات بـ 49.89؛ وعليه يتضح أن الفرق بين المتوسط الحسابي للمجموعتين في المفردات وصل 11.14 نقطة وهو مؤشر قوي على أهمية

تعليم مفردات وكلمات اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية، نفس الأمر يتعلق بطريقة النطق فالمتوسط الحسابي للمجموعة الأولى يقدر بـ 64.85 فيما يقدر المتوسط الحسابي للمجموعة الثانية في نفس العنصر المتعلق بطريقة النطق 54.28، وعليه يتضح أيضاً أن الفرق بين المتوسط الحسابي للمجموعتين في طريقة النطق وصل 10.57 نقطة وهو مؤشر قوي أيضاً على أهمية تعليم طريقة نطق اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية.

من خلال ما سبق يتضح جلياً أن ألعاب المحاكاة الحاسوبية تمتلك تأثيرا قوياً على تعليم مفردات وطريقة نطق اللغة الإنجليزي في جامعة البحرية بخورامشهر.

جاءت نتائج هذه الدراسة لتدعم الفرضيات القائلة بأن ألعاب المحاكاة الحاسوبية لديها تأثير كبير في تعليم مفردات وطريقة نطق اللغة الإنجليزية للطلبة كما جاءت لتدعم الدراسات السابقة في نفس الموضوع، فاستخدام مثل هذه الألعاب تساعد على توسيع وتقوية الطالب لرصيده اللغوي في اللغة الإنجليزية كما تساعده في تحسين طريقة نطقه للكلمات والمفردات، كما أن التعليم باستخدام وسائل تكنولوجية ترفيهية يحفز الطالب على التعليم ويعبد الطريق أمامه من أجل النجاح، فالتحفيز هو عامل رئيسي في تعليم اللغات الأجنبية ولذلك فإن ألعاب المحاكاة الحاسوبية هي أداة هامة جدا تقوم بتحفيز و تسهيل عملية تعليم اللغات الأجنبية للطلبة.

الدراسة الرابعة: تأثير العاب الحاسوب في اكتساب الطلبة الإيرانيين لمفردات اللغة الإنجليزية: هذه الدراسة من انجاز **سيدغاه فاهداة Vahdat Sedigheh** من جامعة **الشهيد شمران** و **أمين راستي باهباهاني Behbahani** Amin **Rasti** من جامعة **آزاد الإسلامية**. [19]

1- **إشكالية الدراسة:** حاولت هذه الدراسة أن تجيب على سؤالين جوهريين هما:

- إلى أي مدى تساعد ألعاب الحاسوب طلبة اللغة الانجليزية في تحصيل رصيد لغوي جيد بالمقارنة مع الطلبة الذين لا يستخدمون الألعاب؟
- هل هناك فروقات بين الذكور والإناث في تحصيل كلمات و مفردات اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب الحاسوب؟

2- **أدوات الدراسة:** تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات التجريبية واستخدمت كل من المنهج التجريبي والمنهج الوصفي بالإضافة إلى اعتمادها على ثلاث أدوات لجمع البيانات، تتمثل الأداة الأولى في برنامج يحاكي برنامج تحديد المستوى والمعروف بـ " **TOFEL**"، الأداة الثانية تتمثل في استمارة تحتوي على 40 سؤال متعدد الاختيارات لقياس مدى تحصيل الطلبة لمفردات اللغة الإنجليزية، أما الأداة الثالثة تتمثل في استمارة لمقياس ليكرت صممت من أجل التعرف على اتجاهات وآراء الطلبة حول تعليم اللغات الأجنبية من باستخدام ألعاب الحاسوب.

3- **المشاركون في الدراسة:** اشترك في الدراسة 40 طالب من جامعة **إسلام آزاد**، 20 من الذكور و20 من الإناث، تتراوح أعمارهم بين 23 و27 سنة، تم اختيارهم من بين 80 طالب لم يتحصلوا على المستوى المتوسط بعد اجتيازهم لاختبار تحديد المستوى في اللغة الإنجليزية والمعروف باختبار "TOFEL"، بعد اختيار الطلبة تم تقسيمهم إلى فوجين كل فوج يتضمن 10 ذكور و10 إناث، المجموعة الأولى هي المجموعة التجريبية وهي التي ستستخدم ألعاب الفيديو من أجل تحصيل مفردات جديدة في اللغة الإنجليزية، في حين تعتبر المجموعة الثانية مجموعة ضابطة تم تزويدها بخمسة نصوص مكتوبة ومصممة من طرف الباحثين، كما أن محتوى النصوص مستمدة من القصص التي تتضمنها لعبة الحاسوب التي تستخدمها المجموعة التجريبية وتدعى اللعبة المستخدمة في التجربة بـ "**الهروب: طريق المغامرة Runaway: A Road Adventure** "، ووقع اختيار فريق البحث على هذه اللعبة بناء على ثلاث خصائص:

4- **الإجراءات:** تخضع المجموعة التجريبية للتدريب على كيفية استخدام لعبة الحاسوب من أجل تحصيل الكلمات والمفردات في اللغة الإنجليزية، في حين أن أفراد المجموعة الضابطة تلتقي في قاعة تدريس تقليدية للتمرين على اكتساب المفردات بالطريقة التقليدية، بعد مرور خمسة أسابيع من التطبيق والتي تقدر بـ 120 ساعة تخضع كل من المجموعتين إلى اختبار جديد من أجل تقييم مستوى التحصيل اللغوي، كما توزع استمارة على المجموعة التجريبية من أجل التعرف على اتجاهاتها وآراء أعضائها حول تعليم اللغات الأجنبية من باستخدام ألعاب الحاسوب.

5- **عرض النتائج و مناقشتها:** من أجل التحقق من الفرضيات تم إخضاع النتائج إلى العديد من التحاليل الإحصائية بالاعتماد على برنامج تحليل البيانات في العلوم الاجتماعية "**SPSS**" في نسخته السادسة عشر، وقد استخدمت العديد من الاختبارات لاختبار الفرضية الأولى القائلة بغياب أي تأثير لألعاب الحاسوب على الطلبة في تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية، وقد توصلت النتائج من خلال مقارنة المتوسط الحسابي الخاص بكل مجموعة إلى أن الذكور في المجموعة التجريبية تفوقت على الذكور في المجموعة الضابطة في تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية، ونفس الأمر تكرر مع الإناث حيث أن إناث المجموعة التجريبية تفوقت أيضا على إناث المجموعة الضابطة في تحصيل المفردات، ثم في المرحلة الثالثة قام فريق البحث بمقارنة المتوسط الحسابي لكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة وتوصلوا إلى أن أفراد المجموعة التجريبية بذكورها وإناثها تفوقوا على أفراد المجموعة الضابطة بذكورها وإناثها أيضاً فيما يتعلق بتحصيل مفردات اللغة الإنجليزية؛ وعليه فإن نتائج المراحل الثلاث هي نتائج مهمة جدا ًسمحت برفض الفرضية الأولى وأكدت على أن الطلبة الذين يستخدمون ألعاب الفيديو يتفوقون في تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية على الطلبة الذين يخضعون للطريقة التقليدية في التعليم.

كما قام أيضا فريق البحث من خلال معادلة معامل الارتباط باختبار الفرضية الثانية القائلة بعدم وجود فروقات بين الذكور والإناث في تحصيل كلمات ومفردات اللغة الإنجليزية باستخدام ألعاب الحاسوب،

وتوصل الفريق إلى أن متوسط التحصيل بالنسبة للذكور هو أكبر من متوسط تحصيل الإناث، وعليه فقد توصلت النتائج إلى رفض هذه الفرضية أيضاً و بالتالي يمكن القول أن عامل الجنس يلعب دور كبير في تحصيل المفردات الإنجليزية باستخدام ألعاب الحاسوب

وتوصلت نتائج استمارة مقياس ليكرت التي استخدمت من أجل معرفة اتجاهات وآراء طلبة المجموعة التجريبية حول التعليم من خلال ألعاب الحاسوب إلى أن 67.5 بالمائة منهم يرون أن ألعاب الفيديو تلبي احتياجاتهم في تحصيل مفردات جديدة في اللغة الإنجليزية.

في الختام حاولت هذه الدراسة أن تكتشف تأثير ألعاب الحاسوب على التحصيل اللغوي لمفردات اللغة الإنجليزية بالنسبة للذكور والإناث، وقد أظهرت النتائج أن ألعاب الحاسوب تمتلك تأثيرا قوياً في عملية اكتساب كلمات ومفردات انجليزية جديدة، فقد اتضح من خلال التحليل الإحصائي أن استخدام ألعاب الحاسوب في تحصيل المفردات هي أكثر أهمية وأكثر إفادة من استخدام المنهجية التقليدية في التعليم، كما أن العالم الافتراضي داخل ألعاب الحاسوب والذي يحاكي السياق الاجتماعي يعتبر أداة فعالة لأنه يوفر مناخ تعليمي يساعد اللاعبين على التحصيل الجيد في التعليم.

ميزة أخرى تحسب لألعاب الحاسوب فيما يخص المجال التعليمي وتتمثل في إمكانية تكرار مراحل اللعبة ومحتواها اللغوي، وهو ما يجعل اللاعب يتعرض للمفردات التي يرغب في تحصيلها، وبالتالي ألعاب الحاسوب توفر إمكانيات كبيرة في تحصيل هذه المفردات ضف إلى ذلك أن ألعاب الحاسوب توفر واجهة تفاعلية تسمح للمستخدمين بالتحكم في مضامين اللعبة والمشاركة في تعديل أشكالها، وهو ما يساهم في حدوث عملية التعليم و تحصيل المفردات.

من بين نتائج هذه الدراسة أيضا هو الترابط الإيجابي الكبير بين متغير الجنس وعملية تحصيل المفردات من خلال ألعاب الحاسوب و الجدير بالذكر أن هذه اللعبة محل التجربة ذات توجهات ذكورية ساهمت في ميلان كفة التحصيل لصالح الذكور و بالتالي فإن العنصر الذي يتحكم في الجنس الذي يتفوق في التحصيل هو التوجه الذكوري أو الأنثوي للعبة.

خاتمة :

ألعاب الحاسوب تمتلك إمكانات ايجابية هائلة في المجال المعرفي والتعليمي كما أنها تعتبر أداة فعالة تساعد الشباب المسلم على اكتساب اللغات الأجنبية، فمن خلال تحليل الدراسات العلمية التي تناولت تأثير ألعاب الحاسوب في تعليم اللغات الأجنبية للشباب المسلم في كل من تركيا وماليزيا وإيران تمكنا من الوصول إلى العديد من النتائج أبرزها :

1- استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم قواعد اللغة الإنجليزية هي الطريقة الأكثر فعالية من الطريقة التقليدية فهي تشجع اللاعب المسلم على التفاعل أكثر وعلى تحسين مستواه أكثر كما تحفزه على تعلم

اللغات الأجنبية أكثر بالإضافة إلى أن استخدام الألعاب في التعليم يساهم على تقوية الثقة بالنفس بشكل كبير.

2- هناك علاقة قوية بين استخدام ألعاب الحاسوب وبين تحسين مستوى الشباب المسلم في ما يتعلق بكتابة اللغة الإنجليزية واكتساب المفردات والقدرة على السرد والحكي بشكل جيد وفعال دون فقد وظيفة الترفيه؛ فألعاب الحاسوب هي أرضية مثالية للتعليم غير الرسمي والاختياري، لكن بالرغم من أهمية ألعاب الحاسوب في التعليم إلا أن عدم استغلالها جيدا في المجتمعات الإسلامية يفقدها هذه الأهمية، وبالتالي هناك تحديات كبيرة تواجه أساتذة اللغة الانجليزية في الدول الإسلامية فيما يتعلق بالاختيار الجيد للعبة وخلق مناخ تعليمي جيد وفعال يساعد على إنجاح العملية من خلال الاستفادة القصوى من الفرص التعليمية التي تتيحها ألعاب الحاسوب.

3- استخدام ألعاب الحاسوب يساعد على توسيع وتقوية الطالب المسلم لرصيده اللغوي في اللغة الإنجليزية كما تساعده في تحسين طريقة نطقه للكلمات والمفردات، كما أن التعليم باستخدام وسائل تكنولوجية ترفيهية يحفز الطالب على التعليم ويعبد الطريق أمامه من أجل النجاح، فالتحفيز هو عامل رئيسي في تعليم اللغات الأجنبية ولذلك فإن ألعاب المحاكاة الحاسوبية هي أداة هامة جدا تقوم بتحفيز وتسهيل عملية تعليم اللغات الأجنبية للشباب المسلم .

4- هناك ترابط إيجابي كبير بين متغير الجنس وعملية تحصيل المفردات من خلال ألعاب الحاسوب، والجدير بالذكر أن ألعاب الحاسوب ذات التوجهات الذكورية تساهم في ميلان كفة التحصيل لصالح الذكور والعكس صحيح كذلك، وبالتالي فإن العنصر الذي يتحكم في الجنس الذي يتفوق في التحصيل هو التوجه الذكوري أو الأنثوي للعبة.

الهوامش:

[1] Whitton, A. (2007).**Motivation and computer game based learning**. Paper presented at the meeting of a scilite Singapore 2007, ICT: Providing Choices for Learners and Learning,Singapore.

[2] Zyda, M. (2005). From **visual simulation to virtual reality to games** ; IEEE Computer, September , p 26.

[3] Mitchell. A and Savill-Smith. C.(2004). **The use of computer and video games for learning ;A review of the literature**. London. Learning and Skills Development Agency. P 03.

[4] Whitton, A. op cit.

[5] Derryberry,A.(2007). **Serious games: online games for learning** . available online at http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf .

[6] Foster, A. (2008). **Games and motivation to learn science: Personal identity, applicability, relevance and meaningfulness.** Journal of Interactive Learning Research, 19(4), 597–614.

[7] Dondlinger, M. J. (2007). **Educational video game design: A review of the literature** [Electronic Version].Journal of Applied Educational Technology, 4, 21-31.

[8]Jennifer L. Sabourin and James C. Lester. (2014). **Affect and Engagement in Game-Based Learning Environments** .IEEE transactions on affective computing, vol. 5, no. 1, january-march , p 46.

[9] Dondlinger, M. J. op cit. pp 26-27.

[10] Melor MD, Y. Lisa K,S,L. Nurehsan, M, S. Khaironnajah, A,K.Rabi'atul, A, J.Mohdam irul, S,S. (2012). **Educational Gaming: The Influence of Video Games on ESL Students' Writing Skills**. Paper presented at the meeting of Latest Trends in Information Technology, Vienna, Austria, p365.

[11] Hussein, M .Bahram, M.Zeinab, V. (2013). **CALL in the Form of Simulation Games: Teaching English Vocabulary and Pronunciation through Sims**. International Letters of Social and Humanistic Sciences,Vol. 8, Online: 2013-09-26 http://dx.doi.org/10.18052/www.scipress.com/ILSHS.8.57.

[12] Melor MD, Y. & AL . op cit .p365.

[13] Ibid,.p365.

[14] YıldızTurgut, Pelinørgin. (2009). **Young learners' language learning via computer games.** Procedia Social and Behavioral Sciences,1 (2009) 760–764. Available online at www.sciencedirect.com.

[15] Melor MD, Y. & AL . op cit .p365.

[16] Onur, K. Ahmet, Ç. Ömer, B. (2014). **Views of turkish EFL students with regard to learning grammar with games**. International Journal on New Trends in Education and Their Implications, Volume: 5 Issue: 1.

[17] Melor MD, Y. Lisa K,S,L. Nurehsan, M, S. Khaironnajah, A,K.Rabi'atul, A, J.Mohdam irul, S,S. (2012). **Educational Gaming: The Influence of Video Games on ESL Students' Writing Skills**. Paper presented at the meeting of Latest Trends in Information Technology, Vienna, Austria, pp 355-365

[18] Hussein, M .Bahram, M.Zeinab, V. op cit .

[19] Sedigheh, V. Amin, R, B. (2013). **The Effect of Video Games on Iranian EFL Learners' Vocabulary Learning**. The Reading Matrix: An International Online Journal**,** Volume 13, Number 1, Online April 2013, http://www.readingmatrix.com/archives/archives_vol13_no1.html.