المعين في التربية

نشرة تربوية تصدر عن مفوضية البرامج في جمعية كشافة المهدي
العدد ٣٧ آذار ٢٠١٦

تعدّ تكنولوجيا المعلومات، والإنترنت، ووسائل الإتصال الحديثة والمتطوّرة عوامل مؤثّرة في صياغة المفاهيم، وإحداث تغيير في بعض القيم والاتجاهات، والتقاليد؛ ويعود ذلك إلى دخولها مجالات الثقافة، والفنون، والتعليم، والإدارة، والترفيهي، والإعلام... بل أضحت تتداخل مع جميع مجالات الحياة، حتى بات هذا التداخل يشكّل في بعض الأحيان أمرًا مقلقًا بالنسبة للمربين، بسبب انخراط الأفراد في العالم الافتراضي بعيدًا عن العالم الواقعي بفضل جاذبيته، وقدرته على إتاحة نطاق واسع من الحرية والاختيار، كما أنّه يستطيع الفرد أن يشكّل عالمه الذي يريده أو كما يتخايله، والذي بات جزءًا لا يتجزأ من هوية مستخدمي هذا العالم.

من هنا عزيزي القائد سوف نتطرق في هذه النشرة العناوين التالية:

ما المقصود من العالم الافتراضي؟

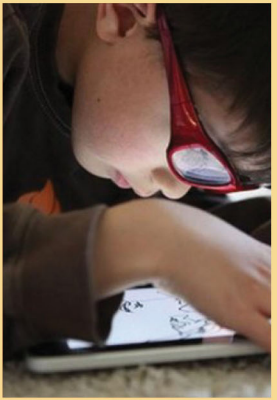
العالم الافتراضي، هو عالم خيالي نتيجة للتطوّر الحادث في ثورة التكنولوجيا، ولا وجود له أصلاً في العالم الواقعي، ولكنّه يحاكي الواقع والبيئة من حولنا، يتفاعل معه المستخدمون فيما بينهم مشكلين عالمًا افتراضيًّا، ويتمّ التوجّه نحو هذا العالم بصفته وسيلة للعب، والترفيه، والتسلية لمستخدمي الإنترنت، كما أنّه استخدم في المجالات العلميّة، والعسكريّة بشكل هائل. بعبارة أخرى هو عالم يصنعه الحاسب الآلي، بحيث يمكن للمستخدم التفاعل معه بنفس الأسلوب الذي يتفاعل به مع العالم الواقعي، كما يمكنه بناء الصداقات، والمحادثة، ومشاركة الصور الفيديو والتسجيلات...

ويُعرف أيضًا بالفضاء الإلكتروني، وبعالم الوسائط المتعددة المتمثل في الكومبيوتر، وألعابه، الهواتف والألواح الذكية، البرامج والتطبيقات الإلكترونية، مواقع التواصل الاجتماعي، والاتصالات عبر الإنترنت...

كيف يعمل العالم الافتراضي ؟

إنّ العالم الافتراضي - بالنسبة للفرد- المتمثل في الكومبيوتر وألعابه، والاتصالات عبر الإنترنت، مزج بين التخيّل لدى الفرد، وما هو مفترض أن يكون في عالم من الإبهار والإثارة والتشويق، فيعيش الفرد مع جميع حواسه (السمعية، والبصرية، والحسية..) في عالم لا يعكس حياته، وبالتالي يستحضر الفرد صورًا لم يسبق إدراكها حسيًّا، كاستحضار الفرد لنفسه وهو يقود مركبة أو دبابة... وهذا يعني أنّ هذه الصور هي من تأليف خياله تحاكي بيئة معينة ولكنّها لا تعبر عن واقع حقيقي، وبالتالي فإنّ كلّ ما يقدمه العالم الافتراضي أكان في الألعاب، أو الأفلام، أو الإعلام... يساعد في تحفيز الفرد على تقليد ما يراه، وتؤثر في إدراكه للواقع الحقيقي المحيط به.

أنواع العوالم الافتراضية:



1. **العالم الافتراضي المبسط:** هو العالم الذي يمكن رؤيته والتفاعل معه عن طريق الحاسب الآلي، الهاتف، الألعاب الإلكترونية.

2. **العالم الافتراضي يعتمد على المحاكاة:** وهذا العالم يتم تصميمه وتقديمه للأفراد في شكل تطبيقات، وألعاب على شبكة الإنترنت، يحاكي الواقع لدرجة إيهام الفرد بأنّ المثال هو الواقع الحقيقي.

3. **العالم الافتراضي المكتمل:** وهو الذي يتجاوز محاكاة الواقع ليتطوّر إلى عالم خيالي لا وجود له بالأصل، لكن الفرد يتوهم أنّ يتعامل معه كأنّه واقع بالفعل.

إيجابيات العالم الافتراضي:

يقول الإمام القائد السيد علي الخامنئي (دام): " (...) **تلك الوسائل الميسّرة كالكمبيوترات وشبكات الإنترنت والفضاء الافتراضي والسايبري الذي هو تحت أيديكم اليوم، لوتمكّنتم من تعلّم هذه الأمور يمكنكم أن توصلوا كلّ كلمة صحيحة تنطقون بها إلى آلاف المستمعين الذين لا يعرفونكم شخصيّاً. هذه فرصةٌ استثنائيةٌ، حذار من أن تضيع؛ ولو ضاعت فسوف يسألنا الله تعالى أنا وأنتم يوم القيامة**"

1. يتيح العالم الافتراضي إمكانية التفاعل مع المستخدمين، وتبادل الخبرات بصرف النظر عن أماكن تواجدهم.
2. يقدّم المعرفة في شتى الموضوعات والمجالات بأسلوب جاذب ومشوّق.
3. تُكسب الفرد القدرة على التعلّم الذاتي، والتعامل مباشرة مع مصادر المعرفة.
4. يؤثّر العالم الافتراضي في تنمية اتجاهات الأفراد نحو التعليم واكتساب المعلومات.
5. يساعد العالم الافتراضي في تنمية ثقة الأفراد بأنفسهم، وتقدير ذواتهم، وصقل مهاراتهم.
6. يعدّ من الوسائل الأفضل للترفيه والتسلية عند الأفراد.
7. الاستفادة منه في عالم التدريب والتعليم، واكتساب المهارات والقدرات...
8. يساعد الفرد على الاستكشاف، وينمي لديه حبّ الاستطلاع ودقة الملاحظة.

سلبيات العالم الافتراضي:

يقول الإمام القائد السيد علي الخامنئي (دام): **" ثمة ضجة في العالم وفي العالم المجازي. ثمة في عالم الإعلام المسموع والمرئي المئات من الوسائل والقنوات، بل ربما أمكن القول الآلآف من الوسائل تقصف دوماً أفكار شبابنا؛ بعضها يحاول إبعاد الشباب عن الدين، وبعضها يسعى لإبعادهم عن النظام الإسلامي، وبعضها يحاول بثّ الخلافات والنزاعات بينهم، وبعضها يريد استخدامهم لخدمة أهدافه الخبيثة، وبعضها يحاول جرهم إلى التحلّل والعطل والفساد. "**

1. يؤثر العالم الافتراضي على صورتنا نحو العالم الحقيقي، كما أنّه يؤثر على تصورنا عن الآخرين وعن ذواتنا.
2. يتيح للأفراد تقمص ما يحلو لهم من شخصيات، وفعل ما يستطيعون فعله دون خوف أو رادع.
3. إنغماس الناشئة في ألعاب العالم الافتراضي، إلى درجة تصل في بعض الأحيان إلى عدم قدرتهم على التمييز بين الواقع والمجاز، ممّا يؤدي إلى نشوء سلوكيات خطرة كالسرقة، العنف، العدوان...

1❖ الخامنئي، علي: كلمته في الحرم الرضوي الشريف بمناسبة بدء السنة الإيرانية الجديدة 1394ه ش (21/3/2015)، word.

تحليل نموذج من الألعاب الإلكترونية:

انتشرت مؤخرًا لعبة "فايس سيتي" (gta vice city) أو لعبة مدينة الرذيلة، هذه اللعبة تستهدف من هم بسن 8 سنوات وما فوق، تدور أحداثها عن شخص يكون هو اللاعب، يقود دراجة نارية وفي يده رشاش يجوب الشوارع، وعناصر الشرطة تطارده، ويطلق عليهم النار بين السيارات والمارة، فيقتل من يقتل من الشرطة والمارة، وكلّما قتل أو هرب يزداد رصيد أمواله، وهذه الأموال تخوله شراء أسحلة أو أيّة وسيلة قتل، وبضغطة صغيرة على إحدى أحرف لوحة المفاتيح يدخل دبابة، أو سيارة، ويخرج من اللعبة منتصرًا وينجح في قتل الشرطة والمارة، والفرار ويكسب المال، ويترقى إلى مرحلة أكثر صعوبة وأكثر عدوانية ودموية.

هذه اللعبة تشدّ الفرد من ناحية المؤثرات الصوتية القوية المحاكية لصوت الرصاص الحقيقي، شكل البنايات والشوارع، المارة في الشارع...،

4. يساعد على تغيير العادات والثقافات، وإحلال ثقافات أخرى وترقيتها إلى سلم القيم، مثل الموضة والملابس، الموسيقى، الألعاب، أو حتى في نمط التفكير.

5. العالم الافتراضي أصبح بديل في العديد من البيوت عن الأسرة المصغرة، ممّا أدى إلى التفكّك الأسري ونشوء الأمراض النفسية، وتدهور القيم.

6. يؤثر العالم الافتراضي وخاصة الألعاب الإلكترونية على مراحل النمو والتطوّر لدى الفرد، وتترك آثارًا سلبية على سلوكه، ويتطوّر الأمر إلى الإحساس بالعزلة والإنطواء، وتؤدي إلى عدم التكييف مع عالمه الواقعي، والأهم أنّهم يحاولون تقليد شخصية البطل في أفعاله، ونمط حياته.

وتوهمه أنّه يعيش في عالم اللعبة وعليه أن يفرّ من الشرطة بأيّة وسيلة، هذه اللعبة تكون تشدّ كل حواس الفرد، ويتفاعل معها وتجعله يظنّ أنّه في العالم الواقعي، وحتى بعد الإنتهاء يبقى خيال الفرد منشغلًا باللعبة وما سينتظره، وما سيحققه.
أما شكل البطل في اللعبة هو شكل رجل عادي ولكنّه قويّ البنية والملامح.
والأخطر من ذلك أنّها يتنمي عند الفرد فكرة أنّ الهدف هو جني الأموال والثروات بأيّة وسيلة حتى لو كانت الوسيلة هي القتل والسرقة... ناهيك عن اتخاذه للسلوك العدواني.

وأخيرًا يقول الإمام القائد السيد علي الخامنئي (دام):" **إن هذا السعي الدائم الذي تشاهدونه من قبل مئات المراكز الإذاعيّة والتلفزيونيّة، ومئات المواقع المختلفة للإنترنت والبيئة الافتراضيّة في المناطق المختلفة في العالم، لإلقاء رسالة اليأس والإحباط في أذهان شعبنا، هو من أجل هذا. فعندما يحلّ اليأس والإحباط يزول النّشاط ويخمد الحماس والتحرّك. وإنّ من أهم أدوات الدعاية السياسية المختلفة لإمبراطوريّة الإعلام العالميّة هي الحؤول دون سعي شبابنا وتحرّكه. النّاشئ من الحماسة والتطلّعات الهادفة فيه. وفي المقابل، علينا نحن أن نسعى للحفاظ عليها**".
ولهذا تعدّ الجمهورية الإسلامية الإيرانية في المركز الأوّل في المنطقة بإنتاج الألعاب الإلكترونية، حيث سيصدر 220 لعبة إلكترونية.

عن الإمام القائد السيد علي الخامنئي (دام):" ضرورة الاهتمام التام بالإمكانيات العميقة والمفيدة لوسائل الاتصال الحديثة والفضاءات المجازية باعتبارها صناعات منتجة للثقافة".

عزيزي القائد يرجى إرسال بعض الاقتراحات التي تحدّ من الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، أو مواقع التواصل الاجتماعي... أو التي تساعد من الاستخدام الأمثل أو الفعّال للعالم الافتراضي، وذلك لإدراجهم على صفحة منتدى مهدي الكشفي على الفيسوك ضمن سلسلة خاصة باقتراحاتكم.

الاقتراحات:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

يرجى إرسال الاقتراحات على منتدى مهدي الكشفي على البريد أدناه:

montadamahdi@hotmail.com

صدر حديثًا

حقيبة تدريبية بعنوان
"العالم الافتراضي" تأتي هذه الحقيبة
ضمن عشرات الحقائب التي أُعدّت، والتي
تعدّ ضمن منهاج تنمية القيادات.

للحصول على هذه النشرة بصيغة إلكترونيّة، تجدونها على الرابط التالي
في منتدى مهدي الكشفي
www.mahdifamily.net/forum/showthread.php?t=

جمعية كشافة المهدي
مفوضية البرامج
www.mahdifamily.net