

العلاقة بين "محو الأمية الرقمية" و "تنمية المهارات 21"

The relationship between "digital literacy" and "skills development 21"

رنين سميح بيادسة

أستاذة في مدرسة دركا، دالية الكرمل

<p>تاريخ المقالة الارسال: 28-12-2022 المراجعة: 20-01-2023 القبول: 15-03-2023</p>	<p>مختصر البحث التطور السريع لتقنيات المعلومات والاتصالات غير العديد من جوانب الحياة، وأسهم في بناء المجتمعات حول العالم. وقد أدى هذا بدوره إلى زيادة عدم المساواة بين الناس ثقافياً واقتصادياً واجتماعياً. تتناول هذه الدراسة مفهوم الفجوة الرقمية، وهي نوع جديد من عدم المساواة في الوصول إلى المعلومات، أن حل الفجوة الرقمية لا يعتمد على توفير الأجهزة والبرامج ومعدات الاتصال فقط، إنما الوصول إلى المعلومات المعرضة لمجموعة متنوعة من القيود المادية والرقمية البشرية والموارد والعلاقات الاجتماعية والمحتوى واللغة وثقافة المعلومات، سياسة التحالف، البنية التحتية، التعليم. الذي يؤدي إلى تهميش الأفراد والمجتمعات، ويمنعهم من المشاركة الفعالة في عصر المعلومات والفجوة الأخذة في الاتساع سواء على المستوى العالمي أو على مستوى الدولة المرغوبة</p>
<p>Article history Received: 28-12-2022 Revised: 20-01-2023 Accepted: 15-03-2023</p>	<p>Abstract The rapid development of information and communication technologies has changed many aspects of life and contributed to building societies around the world. This, in turn, has led to an increase in inequality among people culturally, economically, and socially. This study deals with the concept of the digital divide, which is a new type of inequality in access to information. The solution to the digital divide does not depend on the provision of hardware, software and communication equipment only, but access to information that is subject to a variety of physical and digital human limitations, resources, social relations, content, language and culture. Information, coalition policy, infrastructure, education. Which leads to the marginalization of individuals and societies, and prevents them from effectively participating in the age of information and the widening gap, whether at the global level or at the level of the desired country</p>
<p>Keywords: Education, the digital divide, limitations, the global level</p>	

1 المقدمة

يتعامل العمل الحالي مع العلاقة بين "محو الأمية الرقمية" و "تنمية المهارات 21"، إن الانتشار الواسع لتقنيات المعلومات والاتصالات في الحياة اليومية وظهورها كروتين للتكنولوجيات الجديدة، يخلق حاجة لتزويد الناس بمجموعة متنوعة متزايدة من المهارات المعرفية والاجتماعية العاطفية المعروفة باسم "محو الأمية الرقمية". إن الافتراض بأن الشباب هم "مواطنو رقميون" نتيجة لتجاربهم العديدة عبر الإنترنت والاتصال المستمر بالتكنولوجيا قد يؤدي إلى استنتاج مفاده أنهم يمتلكون معرفة رقمية بشكل طبيعي (Blau، Forat، Barak، 2012). لذلك، في هذا العمل، يتم عرض موضوع الألعاب التي تشجع محو الأمية الرقمية.

تتركز الأهمية في هذا الأمر على دمج الألعاب الرقمية في التدريس وحياتنا، إلى جانب فهم واستيعاب السياقات الاجتماعية والنفسية والمعرفية التي تم إنشاؤها نتيجة لهذا التكامل. على ما يبدو، فإن صانعي القرار في نظام التعليم لتصميم برنامج تدريبي للطلاب لديهم هدف مهم لصناع القرار في نظام التعليم هو تصميم برامج إثراء للطلاب وتطوير المهارات الرقمية. مع التركيز بشكل خاص على المهارات الاجتماعية والعاطفية، وذلك لتزويدهم بالأدوات اللازمة للعمل الفعال والتعلم في بيئة الإنترنت. تهدف الدراسة إلى وصف استجابات الطلاب لألعاب التعليم الرقمية. في المستقبل، يمكن استخدام تقنية الألعاب الرقمية كوسيلة تعليمية. من المؤكد ان بيئة التعلم التكنولوجي ليست مفيدة للطلاب فقط، ولكن أيضا للمعلمين.

2 عرض الأدب

2.1 محو الأمية الرقمية

ظهر مفهوم "محو الأمية" المصطلح الفجوة الرقمية على المستوى المحلي في الولايات المتحدة بشكل عام (1995) في تقرير وزارة التجارة "السقوط عبر الإنترنت"، والذي لفت الانتباه إلى الفجوة بين طبقات المجتمع الأمريكي. في استخدام أجهزة الحاسوب والإنترنت، للمهاجرين السود الذين ليسوا من ممتلكاتنا، ثم سرعان ما انتشرت هذه الفكرة على مستوى العالم.، (فيونشر لاب، 2010). يعتمد محو الأمية الرقمية للشخص على مستوى محو الأمية العام ويعتمد بشكل أساسي على القدرات والمهارات المعرفية لإدارة التعلم، والصور والأفلام). في قواعد البيانات وعلى الإنترنت، باستخدام أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، واستخدام مجموعة متنوعة من البرامج والتطبيقات لمعالجة المعلومات (على سبيل المثال - الكتب المدرسية وجدول البيانات والبرمجة الرسومية) وتوزيع المعلومات (الإعلان على الإنترنت، عن طريق البريد الإلكتروني والشبكات الاجتماعية والمزيد). (عساف، 2014).

تتطلب محو الأمية الرقمية أكثر من مجرد القدرة على استخدام البرامج أو تشغيل جهاز رقمي، فهي تتضمن مجموعة واسعة من المهارات المعقدة مثل المهارات المعرفية والحركية والاجتماعية والعاطفية التي يحتاج المستخدمون إلى إتقانها من أجل استخدام البيانات الرقمية بفعالية (Eshet، 2012). في العصر الحديث، أصبح محو الأمية الرقمية "مهارة بقاء" - وهو مفتاح يساعد المستخدمين على العمل بشكل حدسي في أداء المهام الرقمية المعقدة. في السنوات الأخيرة، تم بذل العديد من الجهود لوصف وإدراك المهارات المعرفية التي يستخدمها المستخدمون في البيئات الرقمية (Eshet، 2012).

لسوء الحظ، عادة ما تكون هذه الجهود محلية، مع تركيز محدد بالإضافة إلى مجموعة محدودة من المهارات، وخاصة مهارات البحث عن المعلومات، وبالتالي فهي لا تغطي النطاق الكامل لمصطلح "محو الأمية الرقمية". أنشأ Eshat- Alkalai (2004) نماذج مفاهيمياً شاملاً لمحو الأمية الرقمية، والمناقشات كثيرة، ومعظم المهارات المعرفية التي يستخدمها المستخدمون والعلماء أثناء العمل مع البيئات الرقمية، ولهذا الغرض، يمتلك مصممو البيئات الرقمية إطاراً وإرشادات قوية للتصميم. (إيشيتو ، 2004). خلال العقد الماضي، بذلت محاولات لعزل المهارات المتعلقة بمحو الأمية الرقمية وتعريفها. نتيجة لذلك، تم تحديد العديد من المؤهلات والمهارات المطلوبة للأداء الأمثل في الفضاء الافتراضي، وقد أكد باحثون مختلفون على مهارات مختلفة، ولكن هناك صورة مشتركة تظهر منهم جميعاً وهي أنها ليست واحدة محو الأمية، ولكن مجموعة من المتعلمين "multiliteracies"، والتي تشمل الجوانب المتعلقة بالتعامل مع المحتوى والتفاعلات الاجتماعية (Assaf، 2014).

2.2 استهلاك المعلومات في الفضاء السيبراني

تتمتع المعلومات الرقمية، وخاصة تلك المنشورة على الإنترنت، بخصائص فريدة، وبالتالي فإن المهارات الفريدة مطلوبة للتعامل مع المعلومات الموجودة على الإنترنت وإنشاء تمثيلات متماسكة لها. (عساف، 2014).

من المهارات الأساسية المطلوبة لنشاط التعلم عبر الإنترنت هي التنقل في الفضاء الافتراضي (Mioduser، Forkosh- Baruch، & Nachmias، 2008). استعارة التعلم المقبولة لتمثيل تصفح الإنترنت هي التصفح، بدلاً من القراءة المركزة أو المتعمقة. في عملية التصفح، ينتقل المتعلم حول الويب ويجمع المعلومات في مساحات مختلفة. في معظم الحالات، المساحات التي لا علاقة لها ببعضها البعض باستثناء الموضوع العام للموقع الذي يقع بعد سلسلة بحث أو كلمات أساسية. من أجل تحقيق التعلم الهادف، يحتاج المتعلم إلى معرفة كيفية تحديد موقع المعلومات وتصنيفها واختيار المصادر ذات الصلة والموثوقة (Weeler، 2012)، وكذلك حفظ المعلومات وإدارتها بحيث يمكن استخدامها عند الحاجة (إدارة المعلومات الشخصية) المهارات (Mioduser، Forkosh- Baruch، & Nachmias، 2008).

هناك مهارة أخرى ضرورية للتعلم الهادف على الإنترنت وهي القدرة على التعامل مع المعلومات المكانية. بينما تتم قراءة معظم الكتب خطياً (صفحة بصفحة حسب ترتيب المؤلف)، (عساف، 2014). غالباً ما تكون القراءة على الشبكة عبارة عن أجزاء من المعلومات المعروضة على مواقع الويب. يصل القارئ إلى هذا "الجزء" بعد الكلمات الرئيسية في محرك بحث أو عن طريق ارتباط تشعبي من موقع ويب آخر وفي كثير من الحالات ينتقل أيضاً إلى عنصر آخر عبر الارتباط التشعبي. وبالتالي، فإن مسؤولية إنشاء تمثيل واضح ومتماسك وهادف للمعلومات تقع على عاتق القارئ- يجب أن يقرر ماهية المعلومات ذات الصلة بالنسبة له، ويجب أن يفهم المفاهيم الأساسية والصلات بينها، ويجب أن يفكر في المعلومات التي يفترض إليها "أكمل الصورة" وبحث عنها والمزيد. لقد وجد العديد من الباحثين أن مثل هذا التعلم غير الخطي يتطلب مهارات فريدة وصاغوا أسماء محو الأمية المكرسة، على سبيل المثال- فرط الأمية (Mioduser، Forkosh- Baruch، Nachmias & Forkosh، 2008) والتفكير المتفرع (Eshet، 2012).

يتم أحياناً تمثيل المعلومات الموجودة على مواقع الويب المختلفة في شكل نصي، ولكن أيضاً في وسائط أخرى مثل الصور والأفلام. يعتمد فك تشفير المعلومات المرئية وترميزها في تمثيل مفاهيمي على مهارات أخرى غير فك ترميز النص، وبالتالي فإن معرفة القراءة والكتابة المرئية (Mioduser، Forkosh- Baruch، Nachmias & Forkosh، 2008) أو التفكير الفوتوغرافي المرئي (Eshet، 2012) مطلوب لفهم الكثير من المعلومات الموجودة على الويب. علاوة على ذلك، غالباً ما يتم تقديم المعلومات في العديد من الوسائط في نفس الوقت أو يواجه القارئ وسائط مختلفة عند التعلم في النص التشعبي وبالتالي فهو مطالب بمعالجة المعلومات متعددة القنوات على الفور (Eshet، 2012؛ Mioduser، Forkosh- Baruch، Nachmias & Forkosh، 2008) من أجل تمثيل مشترك متماسك. بالإضافة إلى حقيقة أن المعلومات التي يقرأها المستخدم "مبعثرة" في جميع أنحاء الشبكة وممثلة في وسائط مختلفة، فإنها أحياناً تمثل أيضاً، في أحسن الأحوال، صورة معقدة والعديد من وجهات النظر، وفي أحسن الأحوال تمثلاً خطأ صورة. لا يوجد بيان هنا يفيد بأن أي معلومات تُطبع هي بالضرورة موثوقة نظراً لوجود الكثير من المعلومات غير الصحيحة حتى في الكتب المطبوعة، ولكن على الشبكة، يتم تحسين هذا الجانب لأن كمية المعلومات ومصادرها هائلة والمعلومات ليست كذلك. يخضع بالضرورة لأي ترشيح قبل نشره. التفكير النقدي هو مهارة مهمة في التعامل مع أي نص وعند الانتقال إلى التعلم عبر الإنترنت يصبح ضرورياً. ينعكس هذا في محورين للقراءة والكتابة- التفكير المعلوماتي وفن التشكيك (Eshet، 2012) والتعامل مع التعقيد. (Forkosh- Baruch، Mioduser & Nachmias، 2008).

2.3 إنشاء المعلومات وتوزيعها على الإنترنت

في نفس الوقت الذي يتم فيه استهلاك المعلومات بكفاءة، فإن إنشاء المعرفة الناشئة من الإنترنت له أيضاً خصائص فريدة فيما يتعلق بطريقة إنتاج المحتوى وتوزيعه. متابعة للموضوع السابق، يتضمن محو الأمية لخلق المعرفة عبر الإنترنت مهارات تنظيم أجزاء المعلومات التي تم جمعها في تمثيل متماسك؛ إنتاج المحتوى في وسائل الإعلام المختلفة مثل النصوص والصور والأفلام؛ وحتى التنقل بين الوسائط المختلفة (مهارات الكتابة الصوتية- Weeler، 2012). هناك مهارة أخرى مهمة في تكوين المعرفة وهي القدرة على إنتاج المعلومات بطريقة تعاونية، سواء من خلال "الشراكة الكاملة" في بناء المعرفة أو من خلال التكامل مع المعرفة الموجودة (على سبيل المثال، الكتابة على ويكيبيديا، أو البرمجة مفتوحة المصدر). هناك مهارة أخرى مهمة وهي القدرة على الاستخدام المتكرر وغيره من المعلومات المتاحة على الويب (Weeler، 2012) عند معالجتها لتلبية الاحتياجات الشخصية للكاتب وتنفيذها بطريقة أخلاقية وقانونية، وهو إجراء قمت به (Eshet، 2012) النسخ (وليس النسخ). تشير معرفة مشاركة المعرفة (Weeler، 2012) إلى القدرة على إيجاد ساحات مناسبة لنشر المعرفة المنتجة (مواقع مشاركة الوسائط، مواقع المعلومات، المدونات، الشبكات الاجتماعية، إلخ) وتعديل الرسائل بحيث يتم نقلها بشكل فعال...

2.4 شبكة الاتصال

أحد أكثر الأنشطة شيوعاً على الإنترنت هو التواصل بين الأشخاص (عبر الشبكات الاجتماعية وتطبيقات الاتصال والبريد الإلكتروني واتصالات الفيديو وغير ذلك). من أجل التصرف على النحو الأمثل، يلزم معرفة القراءة والكتابة في الاتصال (Mioduser، Nachmias & Forkosh- Baruch، 2008)، مهارات التواصل الاجتماعي (Weeler، 2012) أو التفكير الاجتماعي العاطفي (Eshet، 2012).

تشير هذه إلى القدرة على استخدام مجموعة متنوعة من أدوات الاتصال لتعزيز الاحتياجات المختلفة (الاجتماعية والمهنية) بطريقة آمنة وأخلاقية. بالإضافة إلى السلوك الأساسي، يتوسع ويلر في المهارات التي تساعد في الحفاظ على التواصل على النحو الأمثل - المهارة الأولى هي الحفاظ على الخصوصية (الكشف عن المعلومات بشكل منظم) والمهارة الثانية هي إدارة الهوية الرقمية والحفاظ عليها (إنشاء شخصية عامة تخدم الاحتياجات الاجتماعية والمهنية والمحافظة عليه بشكل مستمر). نظراً لأن بيئة الشبكة غامضة وجديدة نسبياً ومتجددة بشكل متكرر، فإن القواعد والقوانين ليست واضحة، وبالتالي فإن مسؤولية الحفاظ على الاتصال والحفاظ على الأمن الشخصي تقع بشكل أساسي على عاتق المستخدم.

3. ألعاب التعلم الرقمية

3.1 ثقافات الألعاب

يعد التعلم نشاطاً إجتماعياً، ويمكن لأجهزة الحاسوب أن تدعم البناء الاجتماعي للمعرفة، حيث توفر بعض الألعاب بيانات تتطلب تعاون الأشخاص الذين يستخدمونها (Greenfield، 1984). توصل تويبين (1998) إلى أن ألعاب الأولاد لم تكن مجرد عملية "مسرحية"، ولكنها جزء لا يتجزأ من التفاعلات الاجتماعية. على الرغم من هذه النتائج، لم يتم إيلاء الكثير من الاهتمام للممارسات الاجتماعية الأوسع المحيطة باللعبة (Williamson and Facer، 2004).

في بعض الحالات، يمكن القول إن المناقشة والتعاون الذي ينشأ من خلال اللعب وأنواع مختلفة من أنشطة التفكير لا تقل أهمية عن اللعبة نفسها (سكوير، 2004). (Gee (2003) يشير إلى أن اللاعبين يجتمعون عمداً في "مجموعات ألفة" غير رسمية لها اهتمامات مشتركة في الألعاب، حيث يتم تشكيل المعرفة والخبرة وإثرائها وتوسيعها من خلال العلاقات المتبادلة بين جميع أعضاء

المجموعة. تطوير الإنترنت والوساطة في الاتصال يعني أن "مجموعات التقارب" لم تعد كيانات محلية. ويمكن للأشخاص الذين لديهم نفس الاهتمام التجمع من أي ركن من أركان العالم.

3.2 ألعاب التعلم الرقمية:

تكتسب ألعاب التعلم الرقمية زخماً، حيث تحدد مقالة جديدة الاتجاهات المستقبلية التي يتحرك فيها المجال. (فيشر، 2016). استخدام اللعبة كأداة تعليمية ليس بالأمر الجديد ويوصى دائماً بإمكانية استخدام مثل هذه الطريقة. تجعل الألعاب من الممكن زيادة مشاركة المتعلم، وفصله عن نفسه لصالح شخصية خيالية تعيش في بيئة آمنة ولتحسين المشاعر والدوافع للتعلم من المتعة المطلقة (في الغالب) في اللعبة. يتم الحديث كثيراً عن عالم البلى وهناك أدبيات واسعة ومتخصصة حوله. لعبة التعلم الرقمي هي عبارة عن مجموعة من أسئلة المهام والاختبارات على صفحات الويب. اللعبة، على عكس التعلم، لن تتضمن عادةً شراء المواد، ولكن سيتم بناؤها من بداية الأسئلة الصعبة التي يمكن للمتعم الإجابة عليها بنفسه أمام جهاز كمبيوتر أو جهاز محمول والوصول إلى النتيجة. أحد العناصر التي تحافظ على مشاركة المتعلم بشكل كبير أثناء اللعب هو إمكانية الحصول على مكافأة بعد إظهار المعرفة في اللعبة. (فيشر، 2016).

يمكن للمنصات الرقمية أن تساعد بشكل كبير في الشعور بالمكافأة لأن اللعبة الرقمية عادة ما تكون متداولة للجمهور، وستتضمن النتيجة والنتيجة، وسيكون من الممكن الإشارة إلى أسماء اللاعبين وإنجازاتهم (على غرار "القاعة" من الشهرة "في ألعاب الكمبيوتر). تعتمد لعبة التعلم الرقمية عادةً على القواعد. لعبة مألوفة من عالم الألعاب العالمي (صورة الاحتكار، والسلاسل والحبال، والروليت، وطاولو الزهر، وغير ذلك)، بحيث يقوم المتعلم ليس من الضروري بذل جهد في فهم قواعد اللعبة ويمكن أن يكرس نفسه للمشاركة في تحديات المحتوى المقدم فيها. تستخدم المنظمات مثل هذه الألعاب البسيطة لتحديث المواد المألوفة، في كثير من الأحيان عندما يكون المحتوى محتوى تنظيمياً والهدف هو لاختبار معرفة المتعلم من خلال الأسئلة بدلاً من إعطائه المعرفة التي قد يكون على دراية بها بالفعل. على سبيل المثال: لعبة تشيطية حول مدونة أخلاقيات المؤسسة، والتي تم تنظيمها على أنها لعبة "سلاسل وحبال" تطلب من المتعلم الوصول إلى النهاية من المجلس أثناء الإجابة بنجاح على الأسئلة المختلفة (Pappas، 2016).

قد تتضمن الألعاب التعليمية الأكثر تعقيداً المنافسة بين مجموعات المشاركين والانضمام إلى مسار تعليمي يعد نوع من البطولة ويحتوي على مجموعة من الألعاب التي يتم توزيعها بشكل دوري. في العديد من المؤسسات، على سبيل المثال، يُطلب من مندوبي المبيعات الدخول في لعبة حيث يُطلب منهم إظهار المعرفة أو تقديم دليل على الأداء الأمثل في عملهم وتسجيل نقاط في مسابقة تستمر عدة أسابيع ضد زملائهم من مندوبي المبيعات. (فيشر، 2016).

يتضمن التعلم القائم على الألعاب التفاعل الذي يستخدم المعرفة في الممارسة. يجب أن يتقدم المتعلمون من خلال مستويات اللعبة الصعبة، وكسب الشارات، وهزيمة الأعداء لتحقيق أهدافهم التعليمية. في غضون ذلك، يقومون بجمع المعلومات التي ستساعدهم في التغلب على التحديات اليومية وتحسين أدائهم. (باباس، 2016).

حصل الاهتمام بموضوع تعلم الاحتكاك على نتيجة رائعة في السنوات الأخيرة، من بين أمور أخرى بسبب المواقف التي تجعل الاحتكاك من أجل التعلم أكثر متعة. نلعب الألعاب لعدة أسباب، على الرغم من أن الدوافع الأكثر إلحاحاً هي الترفيه. تسعى العديد من مناهج التعلم القائمة على اللعب إلى الاستفادة من الجوانب الممتعة للألعاب في عملية التعلم التربوي، كنوع من التشجيع على المشاركة، وعلى الرغم من ذلك، فإن الارتباط بين التدريس واللعب عميق جداً في ألعاب الفيديو التجارية التي تعتبر ألعاباً ممتعة. وتعتبر آليات تعليمية فعالة. من المهم أيضاً ملاحظة أن استخدام الألعاب أثناء التعلم ليس فقط لحقن المتعة المفقودة في عمليات

التعلم التقليدية، ولكن لمحاولة تحسين المتعة المتأصلة في التعلم على أي حال. في السنوات الأخيرة، ناقشت الدراسات تأثير الاحتكاك وكيف يشجع على المرح والمشاركة، على سبيل المثال حدد الباحثين تشارلز، وبستارد وبلاك (2008) أربعين جانبًا رائعًا ومحفزًا لتصميم اللعبة الذي يساهم في إشراك الألعاب. ثم تم تقطير هذه الجوانب في ستة أبعاد رئيسية: الهيكل، والهوية، والتحدي، وردود الفعل، والجانب الاجتماعي، والتمتع في نهاية المطاف.

3.3 الروابط بين الألعاب ومحو الأمية الرقمية

هناك علاقة قوية بين تعليم القراءة والكتابة والقدرة على استخدام التكنولوجيا من جهة. يعد التعليم أهم عامل في قوة استخدام الإنترنت، فهذا يسمح بالتميز المتطور في الموارد البشرية وقاعدة صلبة للبقاء وهم يحققون الآخرين. على الرغم من أن العالم يشير إلى أن مستخدميها خبراء في القراءة والكتابة وهذا واضح، إلا أنها لا تزال الخطوة الأولى للوصول إلى المعلومات، إلا أن تكنولوجيا الاتصالات اليوم هي فاتورة حاسوب، ومستوى جيد من المعرفة بالمعلوماتية. (الأمم، 2014: ص. زخم المعلومات في عالم المعرفة، أعد لغات العالم المتقدم، لكن هذه إشكالية في حد ذاتها.

أصبحت الألعاب التعليمية الإلكترونية بديلاً عن أساليب التدريس والتعلم التقليدية، أو مكملًا لها. تساهم التقنيات اللامحدودة التي توفرها الألعاب التعليمية الإلكترونية في الارتقاء بالتعليم التقليدي. عند استخدام التعليم التقليدي، والذي يعتمد على تلقي المعلم (المتحمرة حول المعلم) معلومات غير فعالة عن الطالب: تلقي المعلومات هو المعلم للطالب، ويعتمد الطالب بشكل كامل على تلقي المعلومات فقط. أو عن طريق الألعاب التعليمية الإلكترونية المتاحة للطالب للمشاركة في العديد من الأنشطة المختلفة، يصبح الطالب أكثر وأكثر استقلالية. يحفز هذا النموذج التعليمي المتعلمين على تحقيق مستوى أعلى من التفكير النقدي ومهارات حل المشكلات. الوقت ليس عائقًا أمام التعليم عند استخدام التعلم الإلكتروني، فيكون الطالب قادرًا على تكرار المواد التعليمية لتحقيق استيعاب أفضل، وستكون قادرًا أيضًا على البحث عن مواد تعليمية إضافية.

4 المناقشة والاستنتاجات

بالإضافة نظرة واسعة على المراجعة الأدبية لجميع المقالات في العمل الحالي المتعلقة بموضوع المرح وسياقه في موضوع محو الأمية الرقمية، يمكن ملاحظة أن المرح له دور كبير في بناء محو الأمية الرقمية للعناصر.

السؤال الذي يتناوله العمل الحالي هو "هل يشجع التعليب محو الأمية الرقمية؟"

حاولنا الإجابة على السؤال أعلاه من خلال مراجعة الأدبيات للمقالات ذات الصلة.

غالبًا ما يرتبط مفهوم "محو الأمية" بمهارات القراءة والكتابة والأنشطة المتعلقة بها، في العقدين الماضيين، تم تطوير مفهوم جديد لـ "محو الأمية الرقمية" - تمت صياغته مع الاستخدام الواسع لأجهزة الحاسوب الشخصية في المنازل الخاصة، ومحو الأمية الرقمية يشير أيضًا إلى اكتساب مهارات مختلفة للعمل في الحياة.

في البيئة الرقمية، تتجلى هذه القدرات في الأنشطة مع الوسائط (النصوص والصور والأفلام). في قواعد البيانات وعلى الإنترنت، باستخدام أجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، واستخدام مجموعة متنوعة من البرامج والتطبيقات لمعالجة المعلومات (على سبيل المثال - برامج تحرير النصوص وجدول البيانات والبرمجة الرسومية) وتوزيع المعلومات (الإعلان على الإنترنت، عن طريق البريد الإلكتروني، على الشبكات الاجتماعية، وما إلى ذلك).

ممارسة الألعاب أمر وثيق الصلة بمفهوم محو الأمية الرقمية، وفقاً لما تظهره الدراسات حول الألعاب، يمكن ملاحظة أن محو الأمية الرقمية يمكن اكتسابه من خلال الألعاب، وأن الألعاب تعلم الكثير عن جميع العمليات الرقمية وتُظهر الدراسات أن ممارسة الألعاب مثل قراءة نص أو قصة، وأكثر عندما نلعب لعبة نعيش روايتها، فنحن داخل سردها الذي يساعدنا على فهم مهام وعمليات الحاسوب المختلفة بشكل أفضل.

تجمع الألعاب الرقمية بين اللغة المكتوبة والمنطوقة والصور والرسومات والرموز مع الصوت، ولأن التعلم نشاط اجتماعي، يمكن لأجهزة الحاسوب أن تدعم البناء الاجتماعي للمعرفة، حيث توفر بعض الألعاب بيانات تتطلب تعاون الأشخاص الذين يستخدمونها. من كل هذه المعرفة التي يمكننا استنتاجها حول مساهمة ألعاب الحاسوب في محو الأمية الرقمية، نرى من جميع الدراسات التي تمت مراجعتها في العمل الحالي أن الألعاب تحسن وتشجع محو الأمية الرقمية وتزيدها.

5 الخاتمة

عندما نقول "محو الأمية" فإننا نعني القدرة على القراءة والكتابة. هناك أنواع عديدة من محو الأمية، مثل محو الأمية الأكاديمية. في الآونة الأخيرة، تم تطوير مفهوم جديد وهو "محو الأمية الرقمية"، ويعني المهارات المتعلقة بالإجراءات الرقمية مثل: إنشاء المعلومات وتوزيعها على الإنترنت، وأنشطة الحاسوب، وأنشطة الهواتف الذكية والمزيد...

ما الذي يمكن أن يساعدنا في تحسين "محو الأمية الرقمية" لدينا؟

تظهر الدراسات أن العديد من الأشياء مرتبطة بمحو الأمية الرقمية، في العمل الحالي أخذنا مفهوم "التعليب" ورأينا ما إذا كان اقتصاد اللعبة يمكن أن يزيد محو الأمية الرقمية للفرد. من خلال مراجعة المقالات المختلفة في العمل الحالي المتعلق بموضوع الألعاب ومحو الأمية الرقمية، توصلنا إلى إجابة العمل الحالي وهي "هل تشجع الألعاب محو الأمية الرقمية؟" وخلصنا إلى أن هناك علاقة وثيقة بين الألعاب ومحو الأمية الرقمية، وأن الألعاب تشجع في الواقع محو الأمية الرقمية وتزيدها.

المراجع بالإنكليزية

- Assaf, M. (2014). Digital literacies. Lexi-K (issue 2, 4-3)
- Blum-Kulke, S. and Hock-Taglicht, D. (2002). The contribution of peer discourse in kindergarten to the development of literacy discourse. In: Blum-Kulke, S. Weitzman, A. (eds.), Talking Children: Discourse Literacy in the Types of the Bee Language. Script, Issue 3-4 (pp. 75-110). Ben-Gurion University of the Negev book publishing house, Kay College of Education.
- Eshat-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Thinking Skills in the Digital Age. The Israeli Internet Association. Retrieved on November 22, 2014 from: http://www.isoc.org.il/magazine/magazine4_6.html
- Fischler, S. (2016). What does the future hold for game-based digital learning? From: methodic effective learning. Newsletter November 2016.
- Porat, A. Blau, A. Barak, E. (2012). Digital literacy of students – self-report versus actual performance. The Open University.
- Toval, H. (2001). To read or not to read. Hed Hagan, Quarterly for Early Childhood Education.

- Toval, H. (2002). Early childhood literacy – an ecological approach, in: Klein, P. (editor), Language, Reading and Literacy, Ramot Publishing, Tel Aviv University.
- Carrington, V. (2004) .Texts and Literacies of the Shi Jinrui British Journal of Sociology of Education Vol. 25 (2
- Chen Cheng ,(2006). Gaming Culture and Digital Literacy: Inspiration and Audience . Angela Mcfarlane , volum 1.
- Gee,J.P. (2003). What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. USA : Palgrave Macmillan.
- Gee , J.P. (2004) . Why video games are good for your soul Keynote .at CAL 05
- Greene,J.A.,Yu,S.B .& Copeland,D.Z.(2014).Measuring critical components of digital literacy and their relationships with learning. Computers &Educations, dio:10.1016/j.compedu.2014.03.008.
- Kress, G. (2000) .Multimodality in Multi–literacies: Literacy Learning and the Design of Social Futures. London: Routledge
- March, J. and Millard, E. (2000). Literacy and Popular Culture. London : Sage Publications.
- United Nations, Department of Economic. (2014) United Nations E–government Survey 2014: E–Government for the Future We Want. United Nations Publications.
- Tobin,J.(1998). An American otaku in : J. Sefton –Green ed. Digital Diversions : Youth – Culture in the Age pf Multi– media. London : University College London Press .
- Wheeler, S. (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. eLearn Center Research Paper Series, 5, 14–25.
- Williamson, B. and Facer, K. (2004) .More Than Just a Game: The Implications for Schools od Children Computer Games Communities Education, Communication & Information , Vol. 4(2)PP 255–270 ..
- Becta. (2001). Computer Games in Education: Findings Report Available online at: <http://www.becta.org.uk/research/research.cfm?section=1&id=2826>
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. Issues in Informing Science & Information Technology, 9. Retrieved from <http://iisit.org/Vol9/IISITv9p267–276Eshet021.pdf>
- Futurelab .(2010).Digital Literacy across the Curriculum. Retrieved from http://www.futurelab.org.uk/sites/default/files/Digital_Literacy_handbook_0.pdf
- Mioduser,D.,Nachmais,R. ,& Forkosh – Baruch, A. (2008). New literacies for the knowledge society. In J. voogt & G. Knezek (Eds.). International Handbook of Information Technology in Education (pp. 23–42). New York: Springer Retrieved from <http://muse.tau.ac.il/publications/105.pdf>

Squire, K.D. (2004). Replaying History : Learning World History through Playing Civilization ///
PhD Thesis Indiana : Indiana University Available online at :
<http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>