

# The effectiveness of imaginative play virtual reality games developing student problem solving and curiosity

**Salah Mohamed Mahmoud Mohamed**

إن الأطفال حين تناح لهم الفرصة والبيئة الفعالة التي تساعدهم على الاستكشاف بما يتوافر فيها من مثيرات متنوعة جديدة تجذب الأطفال إليها وتسعدني خيالهم وتدعوهم للتفاعل الدرامي الاجتماعي واللعب التخييلي الاستكشافي بالتجربة وما لم تستطع بيئات الواقع توفيره للأطفال للعب التخييلي فيها نتيجة لعامل البعد ، المكان ، الخطورة ، الزمن ، والتكلفة الباهظة يمكن توفيره من خلال بيئات افتراضية غمزية تصحب الأطفال إليها في داخل رؤية ومعايشة داخلية للأحداث الافتراضية بواسطة لعب الدور ليصبح الأطفال داخل هذه العوالم الافتراضية مستكشفين متوازنين ومتشارkin في الاختيارات والأحداث فيؤدي ذلك إلى تنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات بعيداً عن جو المدرسة المقيد والامتحانات ؛ فلا شك أن الطفل في جو المدرسة ربما لا تناح له الفرصة ليعبر عن أفكاره بحرية ، أما إذا وضع في بيئه مفتوحة توافر فيها الإمكانيات وأنشطة اللعب التخييلي الاستكشافي بالتجربة واللعب التخييلي الغمرى التفاعلى الاستكشافي في البيئات الافتراضية ومن ثم اللعب التخييلي التمثيلي للأحداث قصصية (لعب الدور) فإن ذلك ينمى حب الاستطلاع وحل المشكلات عند الأطفال بشكل كبير وفعال . والمطلوب إذاً هو جيل من العلماء يشب على أرض مصر ويبقى على أرض مصر ويكتشف ويبتكر ويكون قادرًا على حل ما يواجهه من مشكلات . مما حدا بالباحث إلى إجراء هذه الدراسة لقلة الدراسات التي تناولت اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى الأطفال في بيئه علمية استكشافية مفتوحة حرصاً من الباحث على بناء جيل يستطيع مواجهة التحديات والصعاب ويكتشف ويعالج القضايا والمشكلات التي يتعرض لها بشكل خاص والمجتمع بشكل عام . مشكلة الدراسة : يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤلات التالية : ما مدى فعالية برنامج قائم على اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية مهارة حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى التلاميذ من الجنسين ؟ وهل يختلف تأثير استخدام اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع باختلاف الجنس (ذكور - إناث) ؟ أهمية الدراسة : تكمن أهمية الدراسة الحالية في : تناولها متغيرين على قدر كبير من الأهمية وهما تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع ، وللذان يدخلان ضمن اهتمام الدولة العصرية الحديثة التي تريد اللحاق بركب الحضارة والتقدم حيث إن تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى الأطفال في مرحلة الطفولة أصبح ضرورة استراتيجية ملحة لبناء الجيل المكتشف والمبتكر الخلاق . كما تتضح أهمية الدراسة في تناولها تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى الأطفال ، وذلك بأسلوب جديد يستخدم لأول مرة - في حدود علم الباحث - تكنولوجيا الواقع الافتراضي (R.V) واللعب التخييلي الغمرى التفاعلى الاستكشافي في البيئات الافتراضية إلى جانب اللعب التخييلي التمثيلي بواسطة لعب الدور في الواقع المادى وذلك في مرحلة الطفولة الوسطى ، وهي مرحلة ذات أهمية كبيرة في حياة الطفل يحتاج فيها إلى تنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات لديه بطرق واستراتيجيات وفنينات عديدة ومتعددة ، بالإضافة إلى أن هذه الدراسة يمكن أن تقدم إطاراً نظرياً يضاف إلى المكتبة العربية، وأنها تستخدم استراتيجية التدريب القائم على اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي (R.V) في تنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات لدى الأطفال داخل بيئه علمية استكشافية مجهزة يمتنزج فيها التعلم مع اللعب والتجربة ، وما تتخض عنه من نتائج وتوصيات ومقررات توجه الآباء والمعلمين والخبراء للإهتمام بتنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات لدى الأطفال ، بالإضافة إلى أنها تقدم تصوراً جديداً لبيئة المدرسة الابتدائية يساهم في القضاء على التعلم النمطي التقليدي المقيد

بالكتاب المدرسي وأنماط اللعب التقليدية غير الهدافه . وتقدم هذه الدراسة نوعاً جديداً ومتميزاً من الألعاب الإلكترونية ، وهي ألعاب الواقع الافتراضي (R.V) ثلاثة الأبعاد ذات التقنية التكنولوجية المتقدمة التي يمكن أن تحل بديلاً عن التعلم النظري التقليدي ، والتي سيتم استخدامها لأول مرة كمقدمة لاستخدامها داخل المدارس ومعرفة مدى تأثيرها على تنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات لدى الأطفال ، كما أن هذه الدراسة تمدنا بكيفية الاستفادة من تكنولوجيا الواقع الافتراضي لأغراض تعليمية وإثرائية وحل المشكلات بطرق إبداعية . أهداف الدراسة : تهدف الدراسة الحالية إلى : اختبار فعالية برنامج قائم على اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى الأطفال . بيان مدى اختلاف تأثير استخدام اللعب التخييلي وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية حب الاستطلاع وحل المشكلات باختلاف الجنس (ذكور - إناث) .