البحث الأول :

فاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة (Minecraft) الإصدار التعليمي في العملية التعليمية

إعداد :

أ. أحلام بنت يوسف بن أحمد آل فاران الدوسري
قسم رياض الأطفال، كلية التربية
جامعة الملك فيصل المملكة العربية السعودية

فاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة (Minecraft) الإصدار التعليمي في العملية التعليمية

أ. أحلام بنت يوسف بن أحمد آل فاران الدوسري
قسم رياض الأطفال، كلية التربية
جامعة الملك فيصل المملكة العربية السعودية

• **المستخلص**:

هدفت الدراسة الحالية للتحقق من فاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي لمناسبته إجراءات الدراسة. حيث بلغ عدد العينة (٣٠) معلمة من معلمات الصفوف الأولية تم اختيارهن بالطريقة القصدية من (٣) مدارس في محافظة الأحساء، حيث تم تدريبهم على النموذج الاسترشادي المقترح لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية، وتم جمع البيانات من خلال استبانة تقييم للنموذج الاسترشادي من وجهة نظر المعلمات الذين خضعوا لعملية التدريب، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين أفراد المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي وذلك لصالح الاختبار البعدي على جميع المراحل وعلى الدرجة الكلية حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة (ت) (٠.٠٠) وهي أقل من (٠.٠٥)، مما يشير الى فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية، وتوصي الدراسة بعدة وصايا، منها: الحد من المعوقات التي تواجه المعلمات في توظيف التقنية في العملية التعليمية من خلال توفير حقائب تدريبية ونماذج استرشادية تعين المعلمة على توظيف المهارات التكنولوجية في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: نموذج استرشادي - لعبة Minecraft الإصدار التعليمي - العملية التعليمية.

Title of thesis: The effectiveness of a workflow model for primary school teachers to employ Minecraft Education Edition in the learning process.

Ahlam yousif Ahmad Alfaran Aldossari

Abstract:

The aim of this study was to verify the effectiveness of a workflow model for elementary school teachers to employ the Minecraft Education Edition in the learning process. For suitability to the study procedures, the study follows the semi-experimental approach. The sample consisted of (30) primary school teachers who were specifically selected from (3) schools in the Al Ahsa governorate, where they were trained on the proposed workflow model to use the Minecraft Education Edition in the learning process. Data were collected through an evaluation questionnaire for the workflow model from the perspective of female teachers who receive training. In the present study, several results have been obtained, the most important of which are: the presence of statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the selected sample in the pre and post experiment, in favor of the post- experiment at all stages and on the total score, where the level of

significance was for the value of (T) (0.00), which is less than (0.05), which indicates the effectiveness of the guiding model directed to primary school teachers to employ the Minecraft Education Edition in the learning process. The study recommends several recommendations, including reducing teachers' obstacles to integrating technology into the learning process through courses and workflow models that help teachers integrate technology skills into the learning process.

Keywords: guiding model - Minecraft game, educational version - educational process

• المقدمة:

في عصرنا الحالي ومع تقدم البشرية يُعد التعليم هو اللبنة الأولى التي تعتمد عليها الدول في تقدمها، فكلما تطور وتطورت وسائلة سيُخرج لنا جيل واعي يسعى للإبداع في كافة المجالات، وبذلك سيساهم في تقدم ورقي البلاد، ومن المسلّم به أن التعليم في عمر مبكر فرصة عظيمة للنمو، وقد أكدّ المربون على أهمية التعلم في مرحلة الطفولة وضرورة العناية بها وضرورة توفير بيئة ثرية تساهم في تنشيط قدراتهم وتحفيز مواهبهم، لا سيما جهود وزارة التعليم في اطلاق مبادرة الطفولة المبكرة التي تستهدف تحقيق رؤية المملكة ٢٠٣٠ وتسعى للمساهمة في التعليم الجيد والمنصف والشامل وتعزيز فرص التعلم مدى الحياة للجميع (وزارة التعليم، ٢٠٢٠).

كما عُقدت العديد من المؤتمرات العلمية التي تطالب بالاهتمام بهذه المرحلة وتوفير كافة الطرق والسبل لرعايتها. وذلك مثل المؤتمر الدولي الـ ٧٤ للمنظمة العالمية للتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة - حقوق الطفل (٢٠٢٢، يوليو ١٣).

لذا وجب علينا الاهتمام بتعليم الطفل بفكر الثورة الرقمية والتطور التكنولوجي الهائل الذي يسري في وقتنا الحالي وفي جميع فروع العلوم، مع التنويه إلى أن ما يعرف بالثورة الرقمية ذاتها، هو نتاج للتفكير العلمي الجديد الذي رسخ قيم جديدة في ميدان التعليم، وقد ساهم هذا التطور في إعادة النظر في أساليب التعليم التقليدية التي لم تتمكن من إيفاء متطلبات أطفال هذا العصر، فإن نمو التعليم وتطوره ليس رهنا بما يخصص له من موارد مالية فحسب، بل يتوقف على مدى الفاعلية والكفاءة في استخدام هذه الموارد والوسائل المتاحة، وذلك لأن جميعها مفردات تتفاعل فيما بينها، والتقنيات الحديثة تدخل ضمن هذا السياق، إذ يراد بها تحقيق أكبر قدر ممكن من الكفاية التعليمية عبر تطوير بنية التعليم ومحتواه.

ومن هنا وجب على المعلم تحمل العاتق الأكبر في العملية التعليمية من خلال سعيه وحرصه لمواكبة التطورات وزيادة الكفاءة المهنية التكنولوجية في استخدام الوسائل المختلفة واتباع النماذج الاسترشادية التي تدله على تطوير مهاراته في

عملية التعليم، فأكثر اعتماد العصر الحالي على العنصر البشري الذي يعد كمقوم رئيس لتحقيق التقدم والتنمية والنهوض بالمجتمعات.

وفي ضوء التقدم التكنولوجي برز جيل جديد من المتعلمين في جميع أنحاء العالم يطلق عليهم "جيل الإنترنت" والذين يحتاجون لامتلاك أساليب تعلم فريدة من نوعها نظرا لأنهم نشأوا وهم يمارسون مجموعة واسعة من التقنيات الرقمية، حيث إن التكنولوجيا تكاد حاضرة في جميع تفاصيل حياتهم اليومية، وهذا يعزز الاعتقاد السائد بأن أساليب التعلم التقليدية بحاجة إلى أن تكيف أساليبها من أجل استيعاب هذا الجيل (Wu، ٢٠١٥). ويعتبر التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أحد أهم أدوات التعلم التي اقترحتها عدة دراسات لتلبية احتياجات تعلم جيل الإنترنت ومنها دراسة (قصير، ٢٠٢٠) التي هدفت التعرف على أثر التعلم القائم على اللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

وقد أظهرت الدراسات المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أن الألعاب الرقمية الجيدة ذات المبادئ التعليمية السليمة تحتوي على العديد من العناصر التي لديها القدرة على إشراكهم في التعلم وتحفيزهم. كما أظهرت الدراسات أن المتعلمين غالباً ما يختلفون من حيث تفضيلاتهم التكنولوجية وأنماط استخدامهم للتكنولوجيا مما يسلط الضوء على أهمية دراسة تصورات الأفراد حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، هذا وتشير نتائج دراسة (Wu، ٢٠١٥) إلى أن الطلاب الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٦ -١٨) سنة يجيدون بمستوى فائق استخدام الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة اللوحية المختلفة، بل وتؤكد نتائج هذه الدراسات على أن هذه الفئة العمرية من الطلاب تتميز بقدراتها المرتفعة على التعامل مع الأجهزة الرقمية والتطبيقات الذكية.

فمن بين أحدث نماذج التدريس اعتماداً على التقنية وخاصة الإنترنت وما يوفره من تطبيقات، يأتي التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية Digital DGBL Game-Based Learning في الصدارة، ذلك لأن الألعاب عموما تحفز المتعلم على التحدي ومواجهة المشكلات واتخاذ القرارات والعمليات المناسبة، إضافة إلى ذلك، فإنها تبعث في المتعلم روح المثابرة عند الفشل وتحقيق الأهداف الصعبة على نحو متزايد، هذا إلى جانب أنها تكرس الاهتمام والوقت والجهد لاكتساب المعرفة والمهارات، كل هذا يتم أثناء تعامل المتعلم مع اللعبة، فمن خلال اللعبة يتم تقييم انجازاته ومهاراته (بوشلالق، ٢٠١٩).

ومن هنا جاءت أهمية البحث الحالي بإدخال لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية لما لها من أثر في تعزيز العمل التعاوني بين الأطفال وحل المشكلات في بيئة افتراضية آمنة، بيد أنها داعمة لجميع أنواع المتعلمين وفروقاتهم الفردية وجميع الأجهزة وأنظمة التشغيل وما توفره من أدوات تساعد المعلم في خلق بيئة افتراضية تتناسب مع درسه وإمكانيته من تتبع تقدّم الطلاب في اللعبة.

• **مشكلة الدراسة**:

وضعت الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (International Society for Technology in Education) العديد من المعايير المهنية اللازمة لبرامج إعداد المعلمين، وهي استمرارية تحسين ممارساتهم من خلال التعلم من الاخرين ، واستكشاف الممارسات التي اثبتت جدواها ، وإلهام المعلم الطالب للمساهمة الإيجابية في العالم الرقمي، وقدرتهم على استخدام التعلم الإلكتروني في مواقف تعاملهم مع الطلاب، ومن أمثلة التعلم الالكتروني استخدام ما يعرف بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية (Digital Game-Based Learning)، والذي يحتل مكانة مرموقة بين عموم الطلاب كونه يزيد من فاعلية عملية التعلم ويجعلها أكثر جاذبية (Squire، ٢٠١١).

ووفقا لـ Forges&Williams (٢٠٠٩) فإن إحدى الكفايات المهنية التي تنشدها برامج إعداد المعلمين تتمثل في تدريبهم وتمكينهم من دمج وتوظيف التقنيات التعليمية المختلفة في تقديم المحتوى العلمي للطلاب، و تشير نتائج بعض الدراسات والبحوث إلى انخفاض اهتمام المعلمين بتفعيل التعلم القائم على اللعب بصفة عامة والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في مواقف التدريس المختلفة، إما لضعف مستوى إعدادهم التربوي والمهني في هذا المجال، أو بسبب قصور معرفتهم بطريقة ونوعية تضمين مثل هذا النوع من التعلم في الإعداد للموضوعات الدراسية المختلفة، أو لعدم وجود القناعة الكافية لديهم لتبني هذا النوع من التعلم، كما أشارت نتائج دراسة Hightower& Smith& Wiens (٢٠٢١) إلى انخفاض في مستوى ممارسات التعلم القائم على اللعب، وأوصت بشدة بتوفير برامج تدريبية للمعلم، وذلك لأن الساحة التربوية اليوم باحتياجها، هذا وبالإضافة إلى عمل الباحثة كمعلمة في الميدان التربوي، فقد لاحظت قصوراً واضحاً في توظيف اللعب الالكتروني في العملية التعليمية، وقد تم الكشف عن هذا القصور من خلال إعداد استبيان ساعد على تحديد مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة المهارات التكنولوجية اللازمة للألعاب الالكترونية؛ لذا يرى البحث أهمية إعداد نموذج استرشادي يساعد المعلمات على توظيف الألعاب في العملية التعليمية، و يساهم في تطويرهن والارتقاء بالعملية التعليمية لتواكب التطور التقني والسبل التعليمية الحديثة، ومن هنا انبثقت مشكلة البحث الحالي.

تتحدد مشكلة الدراسة في الأسئلة التالية:

- ما الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية؟
- ما مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية؟

- ما مدى فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة (*Minecraft*) الإصدار التعليمي في العملية التعليمية؟

- **أهداف الدراسة**:

هدفت الدراسة الحالية الى:

- تحديد الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية.
- تحديد مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية.
- التحقق من فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة (*Minecraft*) الإصدار التعليمي في العملية التعليمية.

- **أهمية الدراسة**:

- توجيه نظر المختصين في المناهج لدمج التقنية في التعليم على وجه العموم.
- توجيه نظر المسؤولين عن أهمية رفع مستوى الإقبال والدافعية لدى الأطفال في مرحلة الصفوف الأولية من خلال التعلم القائم على اللعب في التعليم.
- توجيه الإدارة التعليمية لتوفير الموارد والمصادر الداعمة للتعلم الإلكتروني في المدارس.
- تطوير المستوى المهني للمعلمات فيما يتعلق باستخدام التعلم القائم على اللعب الإلكتروني وتحديدا لعبة (*Minecraft* الإصدار التعليمي).
- اعداد نموذج استرشادي يخدم المعلمات في توظيف لعبة *Minecraft* في العملية التعليمية لإظهار مدى فاعلية اللعب في التعليم.
- تدريب المعلمات ليصبحوا جزءا من عملية صنع القرار عند اختيار الألعاب التي تفي بمعايير محددة للمساءلة في الفصل الدراسي.

- **حدود الدراسة**:

تقتصر حدود الدراسة على الآتي:

- الحدود الموضوعية: لعبة *Minecraft* الإصدار التعليمي
- الحدود البشرية: معلمات الصفوف الأولية (الأول - الثاني – الثالث).
- الحدود الزمانية: عام ١٤٤٣/٢٠٢٢م – الفصل الدراسي الثاني.
- الحدود المكانية: مدارس الطفولة المبكرة في محافظة الاحساء.

- **مصطلحات الدراسة**:

- **نموذج استرشادي**:

هو دليل يقدم تصوراً عاماً وخطوطاً عريضة لتطبيق مشروع ما، حيث يقدم تعريف للمشروع ومصطلحات هذا المشروع وأدوار ومهام ومسؤوليات الواردين في الدليل ومراحل وعمليات المشروع التي ينبغي مراعاتها خلال تطبيق المشروع (وكالة التخطيط والتطوير،٢٠١٢).

ويُعرف اجرائياً بأنه: دليل مرجعي يتضمن الخطوات التي تحتاج المعلمة اتباعها للتعرف على لعبة Minecraft الإصدار التعليمي، من جانب نظري وتطبيقي، بحيث يشمل آلية توظيف اللعبة في الدرس وخطوات تنفيذها مع الأطفال وقياس مخرجاتهم بعد الانتهاء.

- **لعبة** Minecraft **الإصدار التعليمي**:

لعبة مقدمة للمنظمات التعليمية وتستخدم في عدة مناهج مختلفة مثل STEM والفنون والتطوير الوجداني والاجتماعي، وتقدم اللعبة أدوات للمعلمين لتطوير وإنشاء مراحل خاصة بهم تحتوي على تفاعلات وشخصيات وأوامر برمجية (Bar-El & Ringland, 2020).

وأيضاً "هي لعبة مصممة للتعليم؛ لجعل عملية التعليم في المدارس والفصول الدراسية أكثر سهولة وفعالية؛ لذلك فهي تتضمن أدوات وعناصر تختلف عن الإصدار الأصلي" (Klimova& Kacet, 2017).

- **الإطار النظري**:

يتناول الإطار النظري في هذا الفصل مفهوم العملية التعليمية ومتطلبات دمج التقنية فيها، ومفهوم الكفايات التكنولوجية وأهمها للمعلم، ومفهوم التعلم باللعب وفوائده وشروط توظيفه في العملية التعليمية وأخيراً لعبة Minecraft مفهومها وأهميتها ومميزاتها.

- **المبحث الأول**: **العملية التعليمية**

- **العملية التعليمية بين أساليب التعلم التقليدية والحديثة**:

التعليم يعد منظومة كبيرة تسعى بمجملها لإكساب المتعلم المعارف والمهارات المهمة واللازمة، وبالأخص المعلم، فالمعلم المتميز المحب لعمله الإنساني هو الذي يسعى لتتبع التقنيات التعليمية الحديثة التي من الممكن دمجها في شرح أحد المناهج الدراسية، أو الوحدات الدراسية أو درس بعينه، فالدمج هو أحد استراتيجيات التدريس التي يمكن أن يستخدمها المعلم لإيصال المفهوم أو تعليم المهارة، فقد كان التعليم في الماضي وهو ما يسمى بالتعليم التقليدي مختصر على تلقين الطالب للمعلومة، والطالب عليه أن يكون الوعاء الذي يخزن المعلومات لكي يسترجعها وقت الاختبارات.

ووفقاً للعليان (٢٠١٩) يؤكد على أن الطالب اليوم هو محور العملية التعليمية، يبحث ويناقش ويستكشف المعلومة بنفسه، مما يجعله نشط متفاعل في بيئته التعليمية، مدركاً أهمية العلم والتعلم، والمعلم يعمل كموجه ومرشد للطالب. ومن هذا المنطلق جاءت استراتيجيات تعمل على إثارة حماس المتعلم، وتجعل للتعلم معنى وتساعده على التعايش مع الحياة الواقعية والأكاديمية والتي تتمثل في تمكين المعلم من توظيف التقنية في العملية التعليمية.

• **متطلبات دمج التقنية في العملية التعليمية**:

دمج التقنية الفعال يؤدي إلى تعميق وتعزيز عملية التعلم لدى الطالب، وهناك عدة عناصر لنجاح إدخال التقنية في العملية التعليمية :

- تمكين المعلم من استخدام التقنية.
- معرفة الطلاب بالتقنية المستخدمة وقدرتهم على التفاعل معها، وحرص المعلم على إيضاح كل ما هو صعب بالنسبة لهم.
- توفير البنية التحتية من الأجهزة الحاسوبية والإنترنت والبرامج المطلوبة. (العليان،٢٠١٩).

• **المبحث الثاني**: **الكفايات التكنولوجية**:

• **تعريف الكفايات التكنولوجية**:

هي القدرة على عمل شيء بفاعلية واتقان وبمستوى من الأداء، وبأقل جهد ووقت وكلفة، وقد تكون الكفاية معرفية وقد تكون أدائية والكفاية المعرفية تكون منطلقا وأساسا للكفايات الادائية، والأخيرة تسير إلى عمليات وإجراءات يمكن ملاحظتها، وتختلف باختلاف المهام التي ترتبط بها. (مرعي والحيلة، ٢٠٠٩) بينما يعرفها القشامي (٢٠٠١) على أنها مجموعة المعارف والقدرات والمهارات والاتجاهات التي يمتلكها المعلم، ويقدر على ممارستها في مجال تكنولوجيا التعليم والمتعلقة بتصميم العملية التكنولوجية وتطويرها وتنظيمها، وتنفيذها، وإدارتها، وتقويمها.

• **الكفايات المهنية التكنولوجية اللازمة للمعلم**:

يتوجب على المؤسسات التعليمية الاهتمام ببرامج تأهيل المعلمين والنظر في المداخل التربوية والأساليب التي تهتم بإعداد مهارات وكفايات المعلم لأنه أحد أهم اركان العملية التعليمية، لذا يتوجب أيضا على المعلم مواكبة التطورات التي تحدث في العملية التعليمية والالمام بالكفايات اللازمة في توظيف التكنولوجيا في العملية التعليمية، وتتمثل في:

• **كفايات متعلقة بالثقافة الحاسوبية**:

مثل معرفة المكونات المادية للحاسوب وملحقاته، والتعرف على برمجيات التشغيل والوسائط التي يعمل بها الحاسوب، والاستخدامات المختلفة للحاسوب في العملية التعليمية والحياتية المختلفة والتعامل مع الفيروسات وطرق الوقاية منها، ومعرفة المصطلحات المستخدمة في مجال الحاسوب.

• **كفايات متعلقة بمهارات استخدام الحاسوب**:

مثل استخدام لوحة المفاتيح والفأرة، وكيفية التعامل مع وحدات الإدخال والإخراج، والتعامل مع سطح المكتب والملفات والبرامج سواء بالحفظ، أو النقل، أو الحذف، أو التعديل، التعامل مع وحدات التخزين، استخدام مجموعة برامج الأوفيس والتغلب على المشكلات الفنية التي تواجهه أثناء الاستخدام.

• **كفايات متعلقة بالثقافة المعلوماتية**:

مثل التعرف على مصادر المعلومات الإلكترونية، استخدام شبكة الإنترنت في العملية التعليمية من بحث وبريد إلكتروني وغيرها من استخدامات الإنترنت التعليمية، والقدرة على تقييم مصادر المعلومات الإلكترونية المتاحة عبر الإنترنت، ومعرفة المبادئ الأساسية للتصميم التعليمي، والقدرة على تصميم ونشر الصفحات التعليمية على الإنترنت، واستخدام الوسائط المتعددة في عملية التعلم، واستخدام المصطلحات المتعلقة بتكنولوجيا المعلومات. (الطاهر، مصطفى، ٢٠١٦).

• **المبحث الثالث**: **التعلم باللعب**:

ترى الدراسات التربوية والسيكولوجية المتطورة أن للعب دورا مهماً في نمو الأطفال وتطورهم وفي تحفزهم على التعلم وزيادة نشاطهم وتجديد حيويتهم وأيضا جعل التعلم أكثر إبداعا، ولكي يكون اللعب كذلك ينبغي أن يكون منظما ومخططا وفق خصائص الأطفال وحاجاتهم النهائية، وأن تكون الألعاب هادفة وجذابة وسهلة الإعداد والتنفيذ وقليلة التكاليف كذلك، ولذا يصبح اللعب وسيطا مهما وأساسيا للنمو المتكامل والسوي لشخصية الطفل. (الصرايرة، ٢٠٠٩، ص. ٤٥)

ويعد تدريب المعلمين على التعلم القائم على اللعب فجوة مهمة تحتاج إلى الاستمرار في استكشافها حتى يخرج المجال من "بدايته" إلى مجال ناضج مع مزيد من التنوع والعمق والتعقيد (Shah & Foster، 2015).

غير أنه يجادل البعض بأنه لكي تنجح عملية التعلم القائم على اللعب على نطاق واسع، فإن الأمر لا يعتمد بالحصول على ألعاب مناسبة للتعلم فحسب، وإنما وجود كفاءة عند المعلمين للقيام بتصميم النشاطات التعليمية بواسطة الألعاب الإلكترونية.

• **دور اللعب في العملية التعليمية**:

يتخذ المعلم اللعب ضمن العملية التعليمية كمساعد لتحقيق أهداف الدرس، يترتب عليه بعض المهام قبل وخلال وبعد اللعب، وذلك ليكون اللعب فعالاً خلال عملية التعلم، يذكر منها:

- إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة المتعلم.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب مع قدرات واحتياجات المتعلم. توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.
- ترتيب المجموعات وتحديدا الأدوار لكل متعلم.
- تقديم المساعدة والتدخل في الموقت المناسب.
- تقويم مدى فاعلية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها المعلم. (صبحي، ٢٠٠٩: ٧٧)

• **فوائد اللعب في العملية التعليمية**:

- تمكن المتعلم من اشباع حاجاته النفسية.

- تخفف التوتر النفسي والعصبي.
- تساعد على تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات.
- توفير فرص التفاعل الاجتماعي.
- توفر عناصر الجذب الكثيرة مثل المنافسة.
- تساعد في بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية (جيوسي، ٢٠٢٠).

ويقسم فرج (٢٠٠٥) فوائد اللعب في العملية التعليمية على النحو التالي:

- الناحية المعرفية: اكتساب المعلومات وتعلم المهارات في جو من المتعة والتلقائية، وزيادة دافعية تعلم التلاميذ أكثر من الطرق التقليدية في عملية التدريس.
- الناحية الاجتماعية: بناء العلاقات الاجتماعية السليمة وكيفية التعامل مع الآخرين.
- الناحية الخلقية: اكتساب مفاهيم: الصواب والخطأ، العدل والتضحية، ضبط النفس، احترام القوانين، تنمية الاتجاهات الجيدة.
- الناحية النفسية: تخفيف أعراض الاضطرابات النفسية كالتوتر والقلق، الخجل، الانطواء، الحزن، كذلك علاج بعض حالات صعوبات التعلم وحالات التوحد. (ص. ٥٨)

شروط يجب على المعلم الالتزام بها خلال القيام بالألعاب للمشاركين أو التلاميذ، ومن أهم هذه الشروط هي:

- إدارة اللعبة بالطريقة المناسبة، والتأكد من قواعد اللعبة مطبقة بالطريقة المناسبة.
- الانتباه لوقت تطبيق اللعبة.
- التمكن من اللعبة المراد تطبيقها.
- اختيار المفاهيم المناسبة لعمر الطفل داخل اللعبة.
- حماية المشاركين من تعدي بعض الأفراد لفظياً بسبب الحماس الزائد.
- الحرص على وضوح وسهولة التعليمات المقدمة للأطفال. (الخضر، ٢٠٠٧، ص ٣٤)

• **المبحث الرابع**: **لعبة** Minecraft:

هي من الألعاب التي تعمل على محاكاة الواقع بصورة كبيرة حيث تعتمد اللعبة على بناء العالم الخاص بك في بيئة افتراضية تشبه إلى حد كبير العالم الواقعي (Microsoft,2014).

• **أهمية لعبة** Minecraft **الإصدار التعليمي**:

تعمل على تعزيز عدة مبادئ ومن اهم تلك المبادئ هي مبدأ الإبداع والابتكار والفكر النقدي والتعاون وحل المشكلات في بيئة رقمية كاملة، حيث يتم استخدام المنصة التعليمية من خلال الكثير من المعلمين حول العالم بأكمله في أكثر من (١١٥) دولة، حيث إن تلك اللعبة توفر الكثير من المعلومات التي لا حصر لها للاستكشاف ورواية القصص والتعلم الرقمي فهي تلائم وتناسب الفصول الدراسية.

• **عملية التعلم من خلال لعبة** Minecraft **الإصدار التعليمي**:

عملية التعلم في لعبة Minecraft الإصدار التعليمي تكون عن طريق المحاكاة والتعلم القائم على اللعب. وقد تم تصميم صفحة في موقع Minecraft لدعم المعلمين والمعلمات في المملكة العربية السعودية. وتم تزويدها بالمحتوى الذي يتلاءم مع المناهج، بالإضافة إلى مجموعة من المصادر التي تمكنهم من تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى طلابهم وتعلم البر مجة من خلال الدروس الإثرائية أو المتصلة بالمنهج، باستخدام استراتيجيات التعلم القائم على المشاريع مما يعزز الابتكار ومهارات التفكير الإبداعي في عالم افتراضي يحاكي الواقع عبر Minecraft الاصدار التعليمي وحسب الدراسات فإن الفئة العمرية الأكثر شيوعاً في ممارسة هذه اللعبة تتراوح بين (٨ -١٠) سنوات، وتوفر اللعبة أدوات تعليمية داعمة مثل:

- توفر الدورات التدريبية والدروس الإرشادية النموذجية لدعم المعلمين والمعلمات وتعزيز مهاراتهم ومهارات طلابهم في التصميم والبر مجة.
- ميزات الأمن والسلامة.
- توفر إمكانية اللعب في بيئة افتراضية آمنة تحاكي البيئة الواقعية ونماذج تعليمية جاهزة.

كما أنها تتيح العديد من الأنشطة المتنوعة فهي توفر:

- محتوى تعليمي تفاعلي متعدد المسارات، ونماذج من الدروس لدعم المناهج والمواد الدراسية المختلفة.
- دعم اللعبة للمعلمين في إدارة الفصل وتقييم الطلاب.
- تساعد المتعلمين في تعلم "ستيم" من خلال دروس تعتمد على مشاريع تؤدي إلى اكساب المتعلمين بعض المهارات في القرن الحادي والعشرين.
- تحتوي على (١٥٠) ساعة من دروس منهج علوم الحاسب
- تساعد المتعلمين في حل المشاكل الإبداعية والمواطنة الرقمية.
- تساعد المتعلم على زيادة الطاقة للمنافسة والشغف، والتحدي، والابتكار، والابداع.
- تدعم جميع المتعلمين.
- تساعد المتعلمين على اكتشاف المواهب الرقمية في مجال البر مجة لدى المتعلمين والمعلمين أيضا.
- تمكنهم من تخصيص اللعبة واستخدام ميزات إمكانية الوصول لذوي الاحتياجات الخاصة، لاسيما أنها ملائمة للعديد من الأجهزة وأنظمة التشغيل، مثل: ويندوز والماك والكروم بوك والآيباد. (*Microsoft,2016*)

• **الدراسات السابقة**:

تم تصنيف الدراسات الى محورين هما: الدراسات العربية والدراسات الأجنبية وكلاها تتضمن مفهوم التعلم القائم على اللعب الالكتروني، وتم عرضها حسب التسلسل الزمني من الأقدم الى الأحدث:

• **الدراسات العربية**:

دراسة ربيع وطنطاوي (٢٠١٩) هدفت إلى تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة المرونة – حل المشكلات - الأصالة) وبعض المعارف في مجال التذوق الملبسي باستخدام أسلوب اللعب وتم استخدام المنهج شبة التجريبي في هذه الدراسة، وتمثلت عينة البحث في (٤٠) طفل وطفلة من أطفال الصف الثاني رياض الأطفال، حيث تقسيمهم إلى (٢٠) عينة ضابطة و (٢٠) عينة تجريبية، وكانت الأداة عبارة عن برنامج تعليمي الكتروني قائم على اللعب يتناسب مع المرحلة العمرية للمتدربين، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية تقنية اللعب في بيئة التعلم الإلكتروني لتنمية مهارات التذوق الملبسي وبعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة.

دراسة أمين وسيد (٢٠٢٢) هدفت إلى قياس فاعلية نمط الألعاب التعليمية الرقمية (الفردي - التشاركي) ببيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه (الثابت - المرن) على تنمية مهارات إنتاج الالعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب التأهيل التربوي بكلية التربية جامعة الأزهر، وتم اعتماد المنهج شبه التجريبي في هذه الدراسة، وتمثلت عينة البحث من (١٠٠) طالب تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات؛ وتكونت أدوات البحث من (الاختبار التحصيلي - المقياس المتدرج – مقياس الدافعية للإنجاز، وتشير أهم النتائج إلى فعالية تضمن الوسائل التعليمية لألعاب الكترونية وذلك لما فيها من عناصر تشويقية للطلبة ونتاج أكبر في تقبل الطالب للعملية التعليمية.

دراسة جنحاني (٢٠٢١) هدفت الى بناء برنامج قائم على اللعب لتنمية مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائي واعتمدت على المنهج التجريبي في تطبيق البرنامج القائم على اللعب والتأكد من فاعليته وتكونت عينة الدارسة من (١٠) تلاميذ من السنة الثانية ابتدائي، وتمثلت أداة الدراسة في بطاقة ملاحظة لقياس مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائي، وأشارت نتائج الدراسة الى تحقق فرضيتها ووجود فروق دالة إحصائية في مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائي بين درجات القياس القبلي والبعدي لصالح البعدي وهو ما يدل على فاعلية البرنامج المعد.

• **الدراسات الأجنبية**:

دراسة Ming(2020) هدفت الى اختبار فعالية لعبة Minecraft الإصدار التعليمي كمنهج للتعلم القائم على اللعب؛ لتحسين مهارات التعلم ومفاهيم الاحتمالات لدى الطلاب ذو الخامسة من العمر، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي لإيضاح فعالية لعبة Minecraft كمنهج للتعلم القائم على اللعب، وتكونت العينة من ستة أطفال في الخامسة من العمر. واشتملت أدوات الدراسة

على الاختبار القبلي والبعدي والملاحظات والتمارين الموضوعية المستخدمة في جمع البيانات، وتوصلت النتائج إلى أن استخدام لعبة Minecraft الإصدار التعليمي لها تأثير ايجابي واضح على أطفال السنة الخامسة في تحسين فهم مفهوم الاحتمالات.

دراسة Hightower& Smith& Wiens (2021) هدفت إلى إعداد نموذج مرنًا لزيادة دقة وشفافية مناهج تعليم المعلمين في ممارسات التعلم القائم على اللعب، ولاختبار تأثير النموذج، استخدمت هذه الدراسة المنهج المزجي من أجل إنشاء صورة واضحة لعملية التعلم القائم على اللعب، وذلك لتدريب المعلمين عينة الدارسة باستخدام Minecraft الإصدار التعليمي، وتم اعتماد أداة الاستبانة والمقابلة والملاحظة أدوات لجمع البيانات وأسفرت النتائج عن أن التعلم القائم على اللعب يساعد الطلاب على تطوير مهارات التحفيز والتقنية والتفكير النقدي من خلال الإمكانيات المنشئة بواسطة المحاكاة ونشاطات عقلية و ميسورة التكاليف على الفصل. كما توصلت إلى توافر ممارسات التعلم القائم على اللعب بالنسبة للأطفال، إلا أن ما يتعلق بالمعلم لاتزال قليله.

دراسة bar& Ringland2 (2021) هدفت إلى استكشاف تصميمات الأنشطة التعليمية للمعلمين الذين استخدموا Minecraft Education Edition وذلك من خلال اتباع منهج نظري قائم على أسس محددة، وتم جمع البيانات بواسطة تحليل ١٥٩ خطة دروس متاحة للجمهور والتي صممت من قِبل ١٦ معلمًا، وتم تحديد سبعة أبعاد منها لوصف الاختلافات عبر خطط الدروس، و كشفت الدراسة عن النتائج التالية: إمكانيات التصاميم المختلفة التي يتمتع بها المعلمون عند التدريس باستخدام لعبة رقمية آلية وتسليط الضوء على الدور المهم الذي يلعبه المعلمون في تصميم أنشطة التعلم القائمة على الألعاب.

- **التعليق على الدراسات السابقة**:

من خلال استعراض الدراسات السابقة ونتائجها، اتضح أن موضوع التعلم القائم على اللعب الإلكتروني يعد من الموضوعات المهمة التي نالت اهتمام الكثير من الباحثين، وقد تبين الاتي: ساعدت الدراسات السابقة في بلورة مشكلة الدراسة الحالية، وطرح العديد من التساؤلات التي أثارت مشكلة الدراسة الحالية، إضافة الى إسهامها في وضع تصور عام لموضوع الاطار النظري، وتكوين تصور شامل لموضوع البحث، وأنسب المناهج التي يمكن استخدامها بما يتناسب مع طبيعة الدراسة، وهذا يساعد الباحثة في عمل تصور عن الأساليب الإحصائية التي سوف تطبقها في تحليل بيانات الدراسة الحالية.

وتم التعليق على الدراسات السابقة على النحو التالي:

- من حيث الهدف: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة *Hightower&Smith& Wiens (2021)*

- في تحديدها للهدف الذي تمثل في إعداد نموذج استرشادي للمعلمين، ولكن باختلاف العينة والمؤسسة التعليمية والأماكن.
- من حيث المنهج: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة ربيع وطنطاوي (٢٠١٩) ودراسة أمين وسيد (٢٠٢٢) في اختيارها للمنهج الشبه تجريبي.
- العينة: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة *Wiens &Hightower&Smith* (*2021*) في اختيارها المعلمين كعينة أساسية للدراسة.
- من حيث الأداة: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة *Ming*(*2020*) في اختيارها للاختبار كأداة من أدوات الدراسة واتفقت دراسة *Wiens &Hightower&Smith* (*2021*) مع الدراسة الحالية في اعتمادها الاستبانة كأداة من أدوات الدراسة.
- من حيث النتائج: اتفقت دراسة *bar& Ringland2* (*2021*) مع الدراسة الحالية في نتائجها التي أسفرت عن ضعف في مهارات المعلمين التكنولوجية والتي تمكنهم من توظيف لعبة *Minecraft* الإصدار التعليمي في العملية التعليمية.

- **التميز في الدراسة الحالية**:

في ضوء الدراسات السابقة يظهر أهمية المنحى الذي يأخذه البحث الحالي، حيث أنه يركز على التحقق من فاعلية نموذج استرشادي خاص بمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية. تم اجراء هذه الدراسة المستقاة من نتائج الكثير من الدراسات السابقة التي أسفرت عن فاعلية التعلم القائم على اللعب الإلكتروني وفي المقابل أشارت بعضها إلى ضعف مهارات المعلمين المهنية التكنولوجية؛ فقد جاءت هذه الدراسة امتداداً لهذه النتائج التي تتطلب سبل تعين المعلمة وتبسط لها آلية توظيف الجانب التكنولوجي في العملية التعليمية وتحديداً لعبة Minecraft الإصدار التعليمي التي تناولتها هذه الدراسة، وقد كان النموذج الاسترشادي أحد الحلول للارتقاء بمستوى المعلمة المهني التكنولوجي

- **منهج الدراسة**:

من أجل الكشف عن فاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة على كلا من المنهج الوصفي التحليلي لتحديد الكفايات - المنهج الوصفي المسحي لتحديد مستوى الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية، وكذلك المنهج شبه التجريبي لبيان فاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية.

- **مجتمع الدراسة**:

يتكون مجتمع الدراسة من (٢٠٦٥) معلمة من معلمات الصفوف الأولية في محافظة الإحساء، وذلك حسب آخر إحصائية عند تطبيق الدراسة.

- **عينة الدراسة**:

- **العينة الاستطلاعية**:

تكونت العينة الاستطلاعية من (٢٠) معلمة من معلمات الصفوف الأولية من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق أداة الدراسة وثباتها.

- **العينة الأساسية**:

- **عينة مستوى الكفايات الأساسية**:

حيث استُخدِم أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط إلكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة من معلمة من معلمات الصفوف الأولية في مدارس الطفولة المبكرة في الاحساء وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (اسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهم (٣١٢) معلمة وبنسبة (١٥.١٪) من مجتمع الدراسة، والجدول (١) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغيرات المؤهل وسنوات الخبرة.

جدول (١): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي وسنوات الخبرة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة٪
المؤهل	دبلوم	30	9.6
	بكالوريوس	222	71.2
	دراسات عليا	60	19.2
سنوات الخبرة	أقل من (٣) سنوات	88	28.2
	من (٣-٥) سنوات	46	14.7
	من (٥) الى (١٠) سنوات	36	11.5
	أكثر من (١٠) سنوات	142	45.5
الإجمالي		312	100

- **عينة المنهج شبه التجريبي**:

تكونت عينة الدراسة لفاعلية نموذج استرشادي لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية من (٣٠) معلمة تم اختيارهن بالطريقة القصدية من (٣) مدارس في محافظة الاحساء.

- **أدوات الدراسة**:

- **أولاً: استبانة الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية لتوظيف لعبة** Minecraft **الإصدار التعليمي في العملية التعليمية**.

استخدم في الدراسة الحالية الاستبانة كأداة لجمع البيانات حيث تم بناء الاستبانة لقياس الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمية، وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة الحالية وتم تحديد الكفايات بصورتها النهائية ومكونة من (٢٠) كفاية، وتكونت الاستبانة في صورتها النهائية من ثلاثة أقسام:

- القسم الأول: يحتوي على مقدمة تعريفية بعنوان الدراسة والهدف من الاستبانة، ونوع البيانات والمعلومات التي يراد جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتعليمات الاستجابة والغرض من جمع البيانات.
- القسم الثاني: يحتوي على البيانات الأولية الخاصة بالمعلمات، والمتمثلة في (المؤهل العلمي، عدد سنوات الخبرة).
- القسم الثالث: فقرات الاستبانة والمكونة من (٢٠) كفاية، موزعة على (٤) مجالات وفق سلم التقدير الرباعي (دائما – احيانا–نادرا – أبدا) وتأخذ القيم على التوالي (٤، ٣، ٢، ١)، والجدول (٢) يوضح الكفايات وكيفية توزيعها على المجالات.

جدول (٢) مجالات الكفايات المهنية

م	المجال	عدد العبارات
١	اولا: الوصول للمعرفة	5
٢	ثانيا: انتاج المعرفة	5
٣	ثالثا: نشر المعرفة	5
٤	رابعا: توظيف المعرفة	5
	الاجمالي	20

- **صدق الأداة (الكفايات)**:

تم التحقق من صدق أداة الدراسة (الكفايات المهنية التكنولوجية) من خلال:

- **الصدق الظاهري (المحكمين)**:

تم التحقق من صدق استبانة الكفايات المهنية التكنولوجية من خلال عرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٩) من أعضاء هيئة التدريس وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة فقرات جديدة، وحذف أو تعديل الفقرات غير المناسبة، ووضع الفقرات في المجال الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

- **صدق الاتساق**:

تم تطبيق استبانة الكفايات التكنولوجية المهنية على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة (٢٠) معلمة وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين الفقرات أبعاد درجة ممارسة معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لأبعاد التنمية المستدامة والدرجة الكلية للبعد المنتمية له، وكذلك بين الفقرات والابعاد مع الدرجة الكلية للأداة، والجدول (٣) يبين ذلك:

من الجدول (٣) يتضح أن معاملات ارتباط بيرسون بين الكفايات والدرجة الكلية للمجال المنتمية له دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الكفايات مع الدرجة الكلية للمجال بين (٠.٦٩٥ ❖❖ – ٠.٩٣٥ ❖❖)، وجميعها دالة عند (٠.٠١)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية للمجال مع الدرجة الكلية للكفايات بين (٠.٩٠٨ ❖❖ – ٠.٩٨٠ ❖❖)، وجميعها دالة عند (٠.٠١).

جدول (٣) معامل ارتباط بيرسون بين فقرات الكفايات التكنولوجية والدرجة الكلية للمجال المنتمية له، وكذلك بين الفقرات والمجالات مع الدرجة الكلية للكفايات

م	المجال – الكفايات	معامل الارتباط مع المجال	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية
	أولاً: الوصول للمعرفة	1	.947**
١	أسعى لتطوير أنظمة التعليم الإدارية وتوظيفها في مفاهيم اللعب الإلكتروني التعليمي.	.795**	.742**
٢	أستخدم القوالب الجاهزة في إعداد الألعاب التعليمية، مثل: قوالب PowerPoint.	.864**	.836**
٣	أحضر دورات تطويرية عن التعلم القائم على اللعب الالكتروني.	.895**	.899**
٤	أجيد الدخول لتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية والتسجيل فيها بسهولة.	.912**	.784**
٥	أطلع على البيانات الضخمة على حساباتي (big data) والتي تفيد في معرفة اتجاهات وميول طلابي، مثل: الألعاب التي نالت مشاهدات أعلى.	.695**	.611**
	ثانياً: انتاج المعرفة	1	.980**
٦	أستطيع انتاج كائنات التعلم الرقمي مثل (الافلام التعليمية، ألعاب..).	.864**	.836**
٧	أتّبع في انتاج وتصميم اللعبة الالكترونية التعليمية معايير واهداف محددة.	.716**	.732**
٨	أستطيع تصميم أساليب تقييم الكترونية داخل اللعبة التعليمية.	.912**	.784**
٩	أستطيع تصميم لعبة تعليمية الكترونية ذات مراحل متعددة.	.895**	.899**
١٠	أمتلك مهارة في ادارة الالعاب الالكترونية المعروضة على المنصات الافتراضية مثل (Zoom, Microsoft Teams).	.817**	.737**
	ثالثاً: نشر المعرفة	1	.908**
١	أهتم بنشر اللعبة التعليمية في حساباتي على مواقع التواصل الاجتماعي للاستفادة منها.	.864**	.797**
٢	أستخدم (Hashtag) عند نشري للعبة التعليمية الالكترونية بغرض تعميم الفائدة.	.896**	.841**
٣	أهتم بالمؤتمرات الخاصة باللعب التعليمي الالكتروني.	.882**	.865**
٤	أخضع اللعبة الالكترونية التعليمية لعينة استطلاعية قبل تطبيقها على الأطفال في الصف.	.935**	.887**
٥	أستطيع اشراك جميع الأطفال في اللعبة الالكترونية بسهولة.	.795**	.742**
	رابعاً: توظيف المعرفة	1	.928**
١	أضع رؤى مستقبلية للعبة الالكترونية التعليمية اثناء انتاجي لها.	.920**	.873**
٢	أهدف من طرح اللعبة: اكتساب المعرفة والعمل بها.	.877**	.846**
٣	أهدف من الالعاب المقدمة مساعدة الأطفال على التعاون مع الاخرين من خلال توظيف الألعاب الجماعية.	.716**	.732**
٤	أهدف من توظيف اللعب الإلكتروني التعليمي اكساب الطفل مهارات التقنية الاساسية.	.895**	.899**
٥	أستفيد من إخفاقات الطفل أثناء اللعبة في تفادي الثغرات السلبية في التجارب المستقبلية.	.817**	.737**

** دالة احصائيا عند (٠.٠١)

- **ثبات أداة الدراسة**:

تم حساب معاملات الثبات على مجالات الكفايات المهنية التكنولوجية وعلى الدرجة الكلية للكفايات من خلال معادلة الفا كرونباخ، حيث تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٢٠) معلمة والجدول (٤) يبين معاملات الثبات.

جدول (٤): معاملات ثبات ألفا كرونباخ لمجالات الكفايات المهنية وعلى الدرجة الكلية للكفايات

م	المجال	عدد الفقرات	معامل الثبات
١	اولاً: الوصول للمعرفة	5	0.85
٢	ثانيا: انتاج المعرفة	5	0.87
٣	ثالثا: نشر المعرفة	5	0.89
٤	رابعا: توظيف المعرفة	5	0.91
	الدرجة الكلية للكفايات	20	0.94

يبين الجدول (٤) أن معامل الثبات ألفا كرونباخ على الدرجة الكلية للكفايات بلغ (٠.٩٤)، كما تراوحت معاملات الثبات على المجالات بين (٠.٨٥ –٠.٩١)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة وبذلك تحققت الباحثة من ثبات الكفايات المهنية.

- **ثانياً: اختبار النموذج الارشادي**:

تم التحقق من صدق اختبار النموذج الاسترشادي من خلال:

- **الصدق الظاهري (المحكمين)**:

تم التحقق من صدق اختبار النموذج الاسترشادي من خلال عرضه على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٧) من اعضاء هيئة التدريس وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم حول مناسبة الفقرات وإمكانية قياسها للمهارات ووضع الفقرات في المجال الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

- **ثبات اختبار النموذج الاسترشادي**:

تم تقييم عينة استطلاعية (١٠) من المعلمات وتدريب باحثة أخرى على تقييم المعلمات من خلال النموذج الاسترشادي وتم احتساب معامل الثبات باستخدام معادلة كوبر = (عدد مرات الاتفاق / عدد مرات الاتفاق والاختلاف) ❖ ١٠٠، والجدول (٥) يبين ذلك:

جدول (٥) معامل الثبات لاختبار النموذج الاسترشادي

م	المجال	عد مرات الاتفاق	عدد مرات الاختلاف	معامل الثبات
	أولاً: مرحلة اعداد الدرس:	35	5	88
١	عملية البحث عن دروس داخل مستودع الاعمال.	8	2	80
٢	اختيار الدرس المرغوب به من الدروس المتاحة داخل مستودع الاعمال.	10	0	100
٣	تحديد نمط الدرس إذا كان (متزامن- غير متزامن) من صفحة الدرس المحدد.	9	1	90
٤	ادراج أداة تقييم لمخرجات اللعب من خلال "Add Resource".	8	2	80
	ثانيا: مرحلة تنفيذ الدرس:	8	2	80
٥	الاطلاع على أداء الطفل اثناء اللعب في حال كان نمط اللعب تزامني.	8	2	80
	ثالثاً: مرحلة الانتهاء من الدرس:	25	5	83
٦	اظهار كشف تقارير التقييم النهائي لكل طفل.	9	1	90
٧	التحقق من ملائمة الدرس للفئة المستهدفة من خلال تقرير نتائج الأطفال.	8	2	80
٨	مشاركة المعلم تقارير النتائج مع جميع المهتمين للاستفادة منها في اختيار الدروس المستقبلية.	8	2	80
	الثبات الكلي	68	12	85

بين الجدول (٥) ان معامل الثبات على الدرجة الكلية لنموذج التقييم بلغ (٨٥٪)، كما تراوحت معاملات الثبات على المراحل بين (٨٠٪ - ٨٨٪) وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة.

- **ثانيا: محتوى النموذج الاسترشادي:**

تم التحقق من صدق محتوى النموذج الاسترشادي من خلال:

- **الصدق الظاهري (المحكمين):**

تم التحقق من صدق محتوى النموذج الاسترشادي من خلال عرضه على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٧) للحكم على بناء النموذج الارشادي ومراحله وخطواته والية تنفيذه.

- **النموذج الاسترشادي:**

وهو عبارة عن دليل لاستخدام المعلمين للعبة وتوظيفها في العملية التعليمية بشكل سلس فعال، ويحتوي النموذج على مبادئ أساسية في اتباع خطوات سير العمل، وهي:

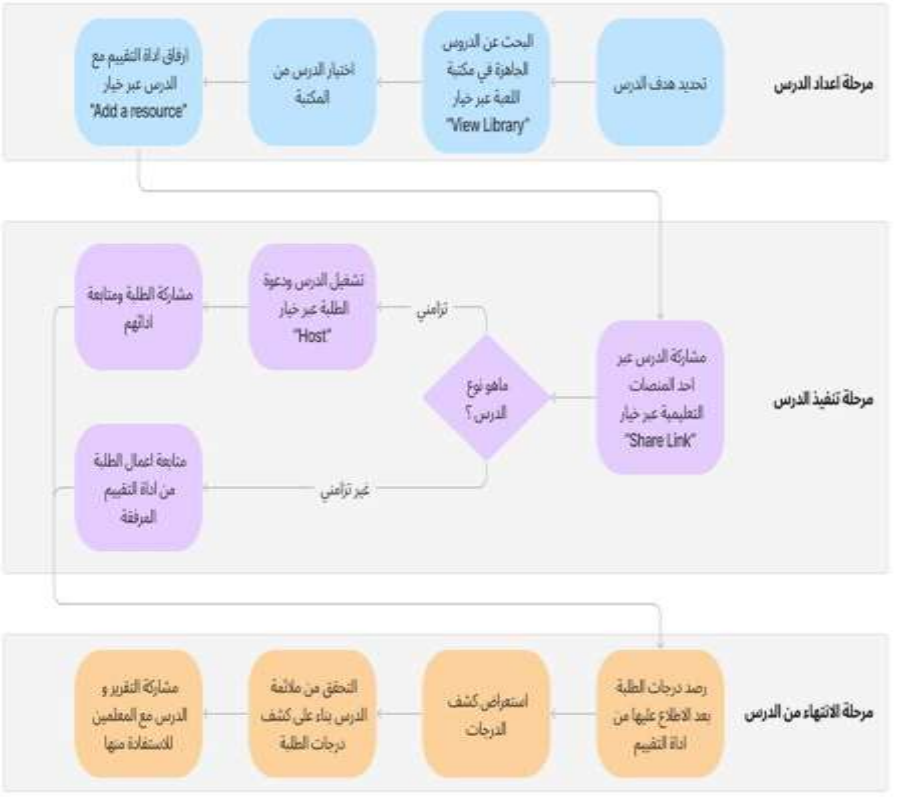
- تحديد الأهداف الرئيسة للدرس وتحديد المقاييس المهمة في اللعبة للتعرف على مخرج كل طفل حسب المقاييس المحددة، مثل (التمكن من انتهاء اللعبة من عدمه -عدد النقاط المكتسبة - الوقت المستغرق).
- تخصيص تجربة تعليمية فردية بناءً على مستوى كل طفل في اللعبة، حيث يمكن للمعلم وضع شروط على مخرجات اللعبة وتصميم مسارات متعددة حسب أداء الفرد وانجازاته، فإذا كانت مخرجات أحد الأطفال متدنية سيتم تحويله إلى مسار جديد لمساعدته على تحسين اداءه وتلك أحد الشروط التي يستطيع المعلم وضعها أثناء تصميم الدرس.
- خلق مجتمع معلمين مبني على التعاون في نشر الدروس الفعّالة في اللعبة وإمكانية التحسين عليها، والتي تنشر فيما يسمى بـ (مستودع الأعمال) الموجود داخل اللعبة.
- تم تصميم النموذج الاسترشادي من قِبل الباحثة، وذلك وفقا لما يتطلبه سير العمل داخل لعبة (*Minecraft*) الإصدار التعليمي، حيث تضمن ثلاث خطوات لتوظيف العملية التعليمية، وهي كما في الشكل التوضيحي (١):

- **إجراءات تدريب المعلمات على النموذج الاسترشادي:**

جرى تدريب المعلمات على مرحلتين، وهما:

- قبل التدريب: تم عقد اجتماع مع عينة من معلمات الصفوف الأولية بلغ عددهم (٣٠) معلمة وذلك عبر منصة *zoom*، حيث بدأت الباحثة بإعطائهن التعليمات لتفعيل أحد الدروس التعليمية في لعبة *Minecraft* دون الاسترشاد بالنموذج وطلبت منهن التطبيق مع أطفالهن، وبعد الانتهاء من تطبيقهن

الذي استمر لأسبوع، أعدت الباحثة اختبار لتقييم مستوى صعوبة الخطوات التي مروا بها أثناء تنفيذهن للتعليمات، حيث أشارت نتائجهن بانخفاض



مستوى المعلمات في التعرف ومتابعة الخطوات بالشكل الصحيح.

شكل (١) تصميم النموذج الاسترشادي

- بعد التدريب: تم عقد اجتماع آخر بعد أسبوع من الاجتماع الأول على منصة *zoom*، وتم تزويدهم بالنموذج الاسترشادي لاتباع الخطوات ذاتها، وتفعيل أحد الدروس في لعبة *Minecraft* الإصدار التعليمي، وبعد الانتهاء من تطبيقهن توظيف اللعبة مع أطفالهن، تم اخضاعهم للاختبار البعدي لتقييم مستوى صعوبة الخطوات المتبعة لتوظيف لعبة *Minecraft* في العملية التعليمية، حيث أسفرت النتائج بارتفاع مستوى المعلمات في التعرف على الخطوات المتبعة، وهذا

ما يدل على أن الفضل يعود للنموذج الاسترشادي الذي يسّر لهم اتباع الخطوات بشكل سلس وفعال.

ويوضح ملحق (٦) أدلة مصورة لتدريب المعلمات على النموذج الاسترشادي.

- **أساليب المعالجة الإحصائية**:

اعتمدت البرمجية الإحصائية (SPSS) نسخة (٢٣) في تحليل نتائج الدراسة والإجابة عن أسئلتها حيث تم استخدام:

- معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق.
- ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة.
- تحليل الدراسات السابقة والأدب التربوي والتوصل إلى قائمة الكفايات للإجابة عن السؤال الأول: ما الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية؟
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للإجابة عن السؤال الثاني "ما مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية؟
- اختبارت للعينات المرتبطة للإجابة عن السؤال الثالث: ما مدى فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة *Minecraft* الاصدار التعليمي في العملية التعليمية؟

وتم اعتماد التدريج الآتي لدرجة تحقق فقرات ومجالات أداة الدراسة لتحديد مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية بالاعتماد على معادلة المدى وفق الجدول (٦):

جدول (٦) معايير تفسير قيم المتوسطات الحسابية وفقا لسلم التقدير الرباعي

درجة الموافقة	قليلة	متوسطة	كبيرة
المتوسط الحسابي	١.٠٠ – ٢.٠٠	أكبر من ٢.٠٠ – ٣.٠٠	أكبر من ٣.٠٠ – ٤.٠٠

- **نتائج السؤال الأول: والذي نص على**: "**ما الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلميمرحلة الصفوف الأولية**؟"

تم تحليل الدراسات السابقة والأدبيات التربوية للتوصل الى القائمة النهائية للكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية بعدٍ تحكيمها والتحقق من صدقها وثباتها، ويعزى سبب اختيار هذه الكفايات تحديداً إلى أنها الأكثر احتياجاً في الساحات التعليمية، لا سيما أهميتها في تطوير العملية التعليمية لتتواكب مع الثورة التكنلوجية الحالية، حيث أن الوصول للمحتوى التعليمي التكنولوجي مهارة مهمة وأساسية لكل المعلمين والمتعلمين

ويساويه في الأهمية توظيف المعرفة في العملية التعليمية ونشرها بين المتعلمين أو المعلمين للاستفادة منها أو على مواقع التواصل الاجتماعي لتعميم أحدث السبل التي توصلت لها المعلمة، والجدول (٧) يبين ذلك:

جدول (٧): القائمة النهائية للكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي مرحلة الصفوف الأولية

م	الكفايات
أولا: الوصول للمعرفة	
١	أسعى لتطوير أنظمة التعليم الإدارية وتوظيفها في مفاهيم اللعب الإلكتروني التعليمي.
٢	أستخدم القوالب الجاهزة في إعداد الألعاب التعليمية، مثل: قوالب .PowerPoint
٣	أحضر دورات تطويرية عن التعلم القائم على اللعب الالكتروني.
٤	أجيد الدخول لتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية والتسجيل فيها بسهولة.
٥	أطلع على البيانات الضخمة على حساباتي (big data) والتي تفيد في معرفة اتجاهات وميول طلابي، مثل: الألعاب التي نالت مشاهدات أعلى.
ثانيا: انتاج المعرفة	
٦	أستطيع انتاج كائنات التعلم الرقمي مثل (الافلام التعليمية، ألعاب..).
٧	أتّبع في انتاج وتصميم اللعبة الالكترونية التعليمية معايير واهداف محددة.
٨	أستطيع تصميم أساليب تقييم الكترونية داخل اللعبة التعليمية.
٩	أستطيع تصميم لعبة تعليمية الكترونية ذات مراحل متعددة.
١٠	أمتلك مهارة في ادارة الالعاب الالكترونية المعروضة على المنصات الافتراضية مثل (Zoom, Microsoft Teams).
ثالثا: نشر المعرفة	
١	أهتم بنشر اللعبة التعليمية في حساباتي على مواقع التواصل الاجتماعي للاستفادة منها.
٢	أستخدم (Hashtag) عند نشري للعبة التعليمية الالكترونية بغرض تعميم الفائدة.
٣	أهتم بالمؤتمرات الخاصة باللعب التعليمي الالكتروني.
٤	أخضع اللعبة الالكترونية التعليمية لعينة استطلاعية قبل تطبيقها على الأطفال في الصف.
٥	أستطيع اشراك جميع الأطفال في اللعبة الالكترونية بسهولة.
رابعا: توظيف المعرفة	
١	أضع رؤى مستقبلية للعبة الالكترونية التعليمية اثناء انتاجي لها.
٢	أهدف من طرح اللعبة: اكتساب المعرفة والعمل بها.
٣	أهدف من الالعاب المقدمة مساعدة الأطفال على التعاون مع الاخرين من خلال توظيف الألعاب الجماعية.
٤	أهدف من توظيف اللعب الإلكتروني التعليمي اكساب الطفل مهارات التقنية الاساسية.
٥	أستفيد من إخفاقات الطفل أثناء اللعبة في تفادي الثغرات السلبية في التجارب المستقبلية.

- **نتائج السؤال الثاني: والذي نص على: "ما مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية؟"**

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة مستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية، والجدول (٨) يبين ذلك:

يبين الجدول (٨) الدرجة الكلية لمستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية جاء بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٢٣) وبانحراف معياري (٠.٤٨٢)، وجاء توظيف المعرفة بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٥١) وبانحراف

معياري (٠.٥٦٢) وبدرجة متوسطة وتراوحت المتوسطات على فقرات توظيف المعرفة بين (٢.٢٩ – ٢.٦٠) وبدرجة متوسطة.

وجاء مجال الوصول للمعرفة بالمرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٢.٣٥) وبانحراف معياري (٠.٤٩٢) وبدرجة متوسطة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على

جدول (٨): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى معلمات مرحلة الصفوف الأولية في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية لتوظيف اللعب الإلكتروني في العملية التعليمية

	الرتبة	الكفايات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
	2	أولاً: الوصول للمعرفة	2.35	.492	متوسطة
١	1	أسعى لتطوير أنظمة التعليم الإدارية وتوظيفها في مفاهيم اللعب الإلكتروني التعليمي.	2.82	.573	متوسطة
٢	2	أستخدم القوالب الجاهزة في إعداد الألعاب التعليمية، مثل: قوالب PowerPoint.	2.39	.704	متوسطة
٣	4	أحضر دورات تطويرية عن التعلم القائم على اللعب الالكتروني.	2.18	.748	متوسطة
٤	3	أجيد الدخول لتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية والتسجيل فيها بسهولة.	2.35	.706	متوسطة
٥	5	أطلع على البيانات الضخمة على حساباتي (big data) والتي تفيد في معرفة اتجاهات وميول طلابي، مثل: الألعاب التي نالت مشاهدات أعلى.	2.00	.786	متوسطة
	3	ثانياً: انتاج المعرفة	2.09	.658	متوسطة
٦	1	أستطيع انتاج كائنات التعلم الرقمي مثل (الافلام التعليمية، العاب..).	2.21	.808	متوسطة
٧	3	أتّبع في انتاج وتصميم اللعبة الالكترونية التعليمية معايير واهداف محددة.	2.15	.795	متوسطة
٨	4	أستطيع تصميم أساليب تقييم الكترونية داخل اللعبة التعليمية.	2.07	.795	متوسطة
٩	5	أستطيع تصميم لعبة تعليمية الكترونية ذات مراحل متعددة.	1.87	.792	قليلة
١٠	2	أمتلك مهارة في ادارة الالعاب الالكترونية المعروضة على المنصات الافتراضية مثل (Zoom, Microsoft Teams).	2.16	.790	متوسطة
	4	ثالثاً: نشر المعرفة	1.95	.612	قليلة
١	3	أهتم بنشر اللعبة التعليمية في حساباتي على مواقع التواصل الاجتماعي للاستفادة منها.	1.96	.801	قليلة
٢	4	أستخدم (Hashtag) عند نشري للعبة التعليمية الالكترونية بغرض تعميم الفائدة.	1.79	.783	قليلة
٣	5	أهتم بالمؤتمرات الخاصة باللعب التعليمي الالكتروني.	1.65	.766	قليلة
٤	2	أخضع اللعبة الالكترونية التعليمية لعينة استطلاعية قبل تطبيقها على الأطفال في الصف.	1.97	.844	قليلة
٥	1	أستطيع اشراك جميع الأطفال في اللعبة الالكترونية بسهولة.	2.38	.702	متوسطة
	1	رابعاً: توظيف المعرفة	2.51	.562	متوسطة
١	5	أضع رؤى مستقبلية للعبة الالكترونية التعليمية اثناء انتاجي لها.	2.29	.761	متوسطة
٢	1	أهدف من طرح اللعبة: اكتساب المعرفة والعمل بها.	2.60	.628	متوسطة

	الرتبة	الكفايات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
٣	3	أهدف من الالعاب المقدمة مساعدة الأطفال على التعاون مع الاخرين من خلال توظيف الألعاب الجماعية.	2.54	.665	متوسطة
٤	2	أهدف من توظيف اللعب الإلكتروني التعليمي اكساب الطفل مهارات التقنية الاساسية.	2.58	.662	متوسطة
٥	4	أستفيد من إخفاقات الطفل أثناء اللعبة في تفادي الثغرات السلبية في التجارب المستقبلية.	2.54	.684	متوسطة
		الدرجة الكلية	2.23	.482	متوسطة

الفقرات بين (٢.٠٠ – ٢.٨٢) وبدرجة متوسطة، وجاء مجال انتاج المعرفة بالمرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٢.٠٩) وبانحراف معياري (٠.٦٥٨) وبدرجة متوسطة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على الفقرات بين (١.٨٧ – ٢.٢١) وبدرجات قليلة الى متوسطة، وجاء مجال نشر المعرفة بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (١.٩٥) وبانحراف معياري (٠.٦١٢) وبدرجة قليلة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على الفقرات بين (١.٦٥ – ٢.٣٨).

ويعزى انخفاض مستوى المعلمات في ممارسة الكفايات المهنية التكنولوجية إلى افتقارهن لأساسيات استخدام الحاسوب و عدم اقتناع بعض المعلمات بتوظيف الجانب التكنولوجي وذلك بحجة أن له سلبيات كثيرة على المتعلمين، أو عدم سعي المعلمة لتطوير مهاراتها المهنية من خلال الاطلاع على شبكة الانترنت والأبحاث العلمية الحديثة للتعرف على أحدث الطرق والاستراتيجيات في التعليم، و قد يعود السبب لإدارة المدرسة في عدم اهتمامها بالمعلمات ومتابعة أدائهن المهني الذي يتناسب مع العصر الحالي ودعمهن بإتاحة الفرصة بحضور الدورات التدريبية والمؤتمرات ذات الصلة أو تكليف أحد المعلمات بإقامة درس نموذجي لهن فيما يخص توظيف الجانب التكنولوجي في العملية التعليمية.

- **نتائج السؤال الثالث**: **والذي نص على**: "**ما مدى فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة** Minecraft **الاصدار التعليمي في العملية التعليمية**؟"

تم استخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية بين افراد المجموعة التجريبية على الاختبار القبلي والبعدي على مقياس فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية، وحجم الأثر من خلال معادلة (ت/ الجذر التربيعي لحجم العينة) والجدول (٩) يبين ذلك:

يبين الجدول (٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين أفراد المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي على جميع المراحل وعلى الدرجة الكلية حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة (ت) (٠.٠٠٠) وهي أقل من (٠.٠٥)، مما يشير الى فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية، وكان حجم الأثر على جميع المراحل وعلى الدرجة الكلية بمستوى تأثير كبير.

جدول (٩): اختبار (ت) للعينات المرتبطة لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية بين افراد المجموعة التجريبية على الاختبار القبلي والبعدي على مقياس فاعلية النموذج الاسترشادي الموجه لمعلمات الصفوف الأولية لتوظيف لعبة Minecraft الاصدار التعليمي في العملية التعليمية (ن = ٣٠)

المجال	الاختبار	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية	حجم الأثر D	مستوى حجم التأثير
أولاً: مرحلة اعداد الدرس	القبلى	2.87	.819	-7.818-	29	.000	1.42	كبير
	البعدى	4.38	.503					
ثانيا: مرحلة تنفيذ الدرس	القبلى	2.83	.913	-5.662-	29	.000	1.03	كبير
	البعدى	4.23	.858					
ثالثا: مرحلة الانتهاء من الدرس	القبلى	2.72	.907	-7.498-	29	.000	1.36	كبير
	البعدي	4.36	.600					
الدرجة الكلية	القبلى	2.84	.994	-7.218-	29	.000	1.31	كبير
	البعدي	4.35	.485					

ويعزى سبب فاعلية النموذج الاسترشادي إلى تميّزه بوصف واضح ومختصر للخطوات الرئيسة التي تمكّن المعلمة من توظيف الدروس في العملية التعليمية، لاسيما اختيار لعبة Minecraft – الإصدار التعليمي – التي أضحى الكثير من المعلمين في الآونة الأخيرة يقبلون عليها وذلك بسبب أنها تعطي كامل الصلاحية للمعلم في التصرف داخلها وذلك بعكس الألعاب الأخرى، فالمعلم في هذه اللعبة يمكنه أن يصبح مصمم وقائد ولاعب، بيد أن هذه اللعبة شائعة بين شريحة كبيرة من الأطفال وهذا السبب الذي كان وراء حرص المعلمات ورغبتهن الجادة في التدرب على هذا النموذج الاسترشادي لتوظيف اللعبة في العملية التعليمية لتصبح متناسبة مع ذائقة وميل الطفل في العصر الحالي ولتكن أكثر فاعلية

- **توصيات الدراسة**:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إلها، فإن الدراسة توصي بما يلي:

- إجراء المزيد الدراسات والأبحاث التي تهتم بتنمية مهارات معلم الطفل التي تسهم في تطوير العملية التعليمية.
- تنظيم ورش عمل ودورات تدريبية لمعلمات الأطفال للقيام بأدوارهم الجدية في العملية التعليمية في ظل عصر المعلومات والتطورات التكنولوجية.
- اهتمام الأنظمة التعليمية بالتقنية التعليمية والمعايير التكنولوجية لأحداث التحول المطلوب في العملية التعليمية وتحقيق الجودة.
- الحد من المعوقات التي تواجه المعلمات في توظيف التقنية في العملية التعليمية من خلال توفير حقائب تدريبية ونماذج استرشادية تعين المعلمة على توظيف المهارات التكنولوجية في العملية التعليمية.

- اهتمام المشرفات التربويات بمتابعة المعلمات وتقييم الجانب التكنولوجي المهني لديهن ليتم تطوير المعلمات حسب احتياج كلا منهن.
- حرص مديرات المدارس على تطوير المهارات التكنولوجية المهنية لدى المعلمات وذلك من خلال إتاحة الفرصة لهن بحضور دورات او مؤتمرات أو ندوات ذات صلة.

- **مقترحات الدراسة**:
- مدى استيعاب معلمات الأطفال لمهارات تصميم الألعاب الالكترونية.
- مدى استيعاب معلمات الأطفال للغة البرمجة البسيطة.
- فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية لأطفال الروضة كبديل للواجبات المنزلية التقليدية.
- فاعلية نموذج استرشادي لدعم المعلمين المبتدئين في تعلم مهارات تصميم الألعاب الالكترونية

- **خاتمة الدراسة**:

استناداً على العديد من الدراسات التي تم الاطلاع عليها يتضح أهمية الألعاب التعليمية الالكترونية حيث إنها تعد من أكثر الوسائل التي تساعد على شد انتباه المتعلمين وتؤكد النظريات التعليمية أن عملية شد الانتباه أكثر أهمية من عملية التشجيع في عملية التعلم، لاسيما أن التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا وذلك نظرا لاستعمالها أكثر من حاسة لدى المتعلم، فمعظمها يعتمد على تأثيرات سمعية بصرية، ويتقدّم كل هذا ميول الطفل في العصر الحالي الذي يتمحور حول الأجهزة والألعاب.

أما بالنسبة لتحديد لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في الدراسة الحالية، يرجع السبب أنها تعطي كامل الصلاحية للمعلم في التصرف داخلها وذلك بعكس التطبيقات أو الألعاب الأخرى التي تتيح مسارا واحدا للمعلم أو خاصية واحدة فقط يمكنه التعديل عليها، فالمعلم في هذه اللعبة يمكنه أن يصبح مصمم وقائد ولاعب، لاسيما التعاون الكبير الذي ألقى الضوء على الألعاب الالكترونية عامة ولعبة Minecraft خاصة للمعلمين والمتعلمين وتمثل هذا التعاون بين شركة Microsoft ووزارة التعليم، حيث تم اطلاق مبادرة "مدرستي تبرمج" التي ساهمت في اقبال الكثير من التلاميذ عليها بعد تجربتها في هذه المبادرة، وهذا ما شجع المعلمين لانتهاج هذه اللعبة وتوظيفها في العملية التعليمية وذلك لزيادة كفاءة التعليم وبث روح المرح فيها، ومن المسلم به أن المهارات التكنولوجية أصبحت مطلب لمواكبة هذا العصر وهذا الجيل، وبناءً على عمل الباحثة كمعلمة في الميدان التربوي وملاحظتها لافتقار العديد من المعلمات للكفايات المهنية التكنلوجية وتوظيفها في العملية التعليمية، أرادت مد يد العون لهن باقتراح نموذج استرشادي يتميز بوصف واضح ومختصر لتوظيف لعبة Minecraft الإصدار التعليمي في العملية التعليمة.

• أولاً: المراجع العربية:

- بوشلالق، ناديـة. (٢٠١٩، مـايو ٣١). *الـتعلم القـائم علـى الألعـاب التربويـة الالكترونيـة* [أوراق مؤتمرات]. مؤتمر التعليم في الوطن العربي نحو نظام تعليمي مميز، الجامعة الأردنية، الأردن.
- جنحاني، أسماء. (٢٠٢١). *بناء برنامج قائم على اللعب لتنمية مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائية* [أطروحة دكتوراه منشورة، جامعة الشهيد حمه لخضر]. المستودع الرقمي لجامعة الوادي.
- جيوسي، مجدي. (٢٠٢٠). أثـر الألعـاب التعليميـة في تنميـة الـتفكير الإبـداعي لـدى الأطفـال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*،٦ *(١)*، ٧٠-٩٢.
- جنحاني، أسماء. (٢٠٢١). بناء برنامج قائم على اللعب لتنمية مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائي. *جامعة الشهيد حمه لخضر*، ١-٢٢٠.
- الخضر، عثمان. (٢٠٠٧). *الألعاب التربوية*. الابداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت.
- داود، سـرمد، (٢٠٢١). فاعليـة برنـامج تعليمـي مقـترح قـائم علـى الـتعلم باللعـب في التحصـيل والتفكير الاستدلالي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية. *مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية*،٢٩ (٥)، ١-٢٩.
- سـبتي، عبـاس. (٢٠١٦). مشـروع الألعـاب الالكترونيـة في المنـاهج المدرسـية، *مجلـة الالوكـة الاجتماعية*، ١-١٢.
- صبحي، محمد. (٢٠٠٩). *صعوبات التعلم والتأخر الدراسي عند الأطفال*. مؤسسة اقرأ.
- الصرايرة، باسم. (٢٠٠٩). *استراتيجيات التعلم والتعليم*. عالم الكتب الحديث، عمان، الأردن.
- طنطـاوي، نسـرين وربيـع، ايمـان. (٢٠١٩). فاعليـة اسـتخدام الألعـاب التعليميـة الالكترونيـة في تنميـة بعـض مهـارات الـتفكير الإبـداعي للأطفـال في مجـال التـذوق الملبسـي. *مجلـة البحـوث في مجالات التربية النوعية*، ٥(٢٥)، ٢٩-٦٩.
- فـرج، عبـد اللطيـف بـن حسـين. (٢٠٠٥). تعلـيم الأطفـال والصـفوف الأوليـة. دار المسـيرة للنشـر والتوزيع، عمان، الأردن.
- مـوكلي، خالـد. (٢٠١٩). واقـع اسـتخدام الـتعلم القـائم علـى الألعـاب الالكترونيـة مـن وجهـة نظـر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. *مجلة كلية التربية ببنها*،٥ (١٢٠). ١-٤٧.
- منير، عيادي. (٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل. *دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية*، ١٨ (٢)، ١٨٩-٢٠٤.
- نجاة، قصير. (٢٠٢٠). *أثـر الـتعلم القـائم علـى اللعـب في تنميـة مهـارات الـتفكير الإبـداعي*. [رسـالة دكتوراة منشورة، جامعة الجزائر]. المستودع الرقمي المؤسساتي للإنتاج العلمي والأكاديمي لجامعة الجزائر٢. http://www.ddeposit.univ-alger2.dz:8080/xmlui/
- مرعـي، توفيـق والحيلـة، محمـد. (٢٠٠٩). *المنـاهج التربويـة الحديثـة*. عمـان دار المسـيرة للنشـر والتوزيع.
- القشـامي، غـازي. (٢٠٠١). *مـدى امـتلاك أعضـاء هيئـة التـدريس في كليـات المعلمـين في المملكـة العربيـة السـعودية للكفايـات التقنيـة التعليميـة وممارسـتهم لهـا*. [رسـالة ماجسـتير، جامعـة اليرموك]. دار المنظومة. http://search.mandumah.com/Record/568035
- العليان، نرجس. (٢٠١٩). استخدام التقنية الحديثة في العملية التعليمية. *مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية*، (٤٢)، ٢٧١-٢٨٨.
- الطاهر، مجاهـدي ومصـطفى، بعلـي. (٢٠١٦). مـدى امـتلاك أسـاتذة التعلـيم المتوسـط للكفايـات التكنولوجية التعليمية ومستوى ممارستهم له. *مجلة دفاتر*،٩، ٣٤٤- ٣٥٤.
- وزارة التربيـــة والتعلـــيم. (٢٠٢٠). *مبـــادرة الطفولـــة المبكـــرة "المكاســـب الســـريعة"*. https://www.moe.gov.sa/ar/education/generaleducation/Pages/Kindergarten.aspx

• **ثانياً: المراجع الاجنبية:**

- Acosta, M. & Denham, R. (2018). *digital gaming, 50*. 345-362. https://www.doi.org/10.1007/s11256-017-0436-7.
- Bar, D., &Ringland, K. (2020). Crafting Game-Based Learning: An Analysis of Lessons for Minecraft Education Edition. *In International Conference on the Foundations of Digital Games,90*.1-4. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3402942.3409788.
- Bar, D., &Ringland, K. (2021). Teachers Designing Lessons with a Digital Sandbox Game: The Case of Minecraft Education Edition. In European Conference on Games Based Learning, 1-9.
- Bar, D., &Ringland, K. (September,2020). Crafting Game-Based Learning: An Analysis of Lessons for Minecraft Education Edition. International Conference on the Foundations of Digital Games, Malta.
- Bourgonjon, J., De Grove, F., De Smet, C., Van Looy, J., Soetaert, R., & Valcke, M. (2013). Computers & Education, 67, 21-35.
- Grossman, P., Hammerness, K., & McDonald, M. (2009). Redefining teaching, re-imagining teacher education. Teachers and Teaching: Theory and Practice, 15(2), 273-289. https://www.doi.org/10.1080/13540600902875340.
- Hightower, A., &Smith, N., &Wiens, P. (2021). How We Prepare Teachers for Game-Based Learning: A Mixed-Methods Teacher Education Study with Minecraft: Education. SITE 2021 Online, 415-416. https://www.learntechlib.org/p/219164.
- Hill, H. C., Ball, D. L., & Schilling, S. G. (2008). Unpacking pedagogical content knowledge: Conceptualizing and measuring teachers' topic-specific knowledge of students. Journal for Research in Mathematics Education, 39(4), 372-400.
- Kapp, K. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice.Wiley.
- Kenny, R. & Gunter, G. (2011). Factors affecting adoption of video games in the classroom. Journal of Interactive Learning Research, 22(2), 259-276.
- Klimova, B., &Kacet,J. (2017). Efficacy of computer games on language learning. Turkish Online Journal of Educational Technology. (16), 19-26.
- Ming, G. (2020). The Use of Minecraft Education Edition as A Gamification Approach in Teaching and Learning Mathematics Among Year Five Students. In Proceedings: International Invention, Innovative & Creative (InIIC) Conference,4(2). 2158-2250.
- Šajben, J., Klimová, N., & Lovászová, G. (2020). Minecraft: Education edition as a game-based learning in Slovakia. In The

proceedings of 12th annual International Conference on Education and New Learning Technologies, (1-8). http://dspace.univ-eloued.dz/handle/123456789/10922

- Shah, M., &Foster, A. (2015). Developing and Assessing teachers' knowledge of game-based learning. Journal of Information Technology for Teacher Education, 23 (2). 241-267.
- Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. Educational Researcher, 15(2), 4-14. http://links. jstor.org/sici?sici=0013-189X%28198602%2915%3A2%3C4%3ATWUKGI%3E2.0.CO%3B2-X.
- Southgate, E., Budd, J., & Smith, S. (2017). Press play for learning: A framework to guide serious computer game use in the classroom. Australian Journal of Teacher Education, 42(7), 1-13. https://www.doi.org/10.14221/ajte.2017v42n7.1.
- Squire, K. (2011). Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age.Teachers College Press.
- Williams, J., &Forgasz, H. (2009). The motivations of career change students in teacher education. Asia-Pacific Journal of Teacher Education,37(1). 95-108.
- Wu, L., Kang, M. & Yang, S.B. (2015). What makes users buy paid smartphone applications, personal, and social influences. Journal of Internet Banking and Commerce, 20 (1), 1-22.
- Ángel del Blanco, Javier Torrente, Eugenio J. Marchiori, Iván Martínez-Ortiz, Pablo Moreno-Ger, & Baltasar Fernández-Manjón. (2012). A Framework for Simplifying Educator Tasks Related to the Integration of Games in the Learning Flow. Journal of Educational Technology & Society, 15(4), 305–318. http://www.jstor.org/ stable/jeductechsoci.15.4.305
- Microsoft, (2016). Minecraft education in Saudi Arabia

❋❋❋❋❋