DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت (Minecraft) في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة

شهد صالح محمد علي كردي
طالبة ماجستير بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني:ShahadKurdi@gmail.com

د. دارين عبدالاله ناصر الجهني
أستاذ تقنيات التعليم المساعد بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: saDaljehani@uj.edu

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ومعوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، اشتملت عينة الدراسة على (60) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة. كما تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع المعلومات والبيانات اللازمة، والتي تكونت من (24) فقرة موزعة على محورين. أظهرت نتائج الدراسة ان المتوسط الحسابي لمحور واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية بلغ (4.29)، مما يشير الى النظرة الإيجابية لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت كجزء أساسي من استراتيجيات التعليم والتقويم. كما أظهرت النتائج ان المتوسط الحسابي لمحور المعوقات بلغ (3.42) مما يدل على وجود عوائق تحد من استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت مع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة في العملية التعليمية. وتشمل هذه العوائق نقص التجهيزات والموارد البشرية المتخصصة، وارتفاع الى تكلفة الإنتاج، إضافة إلى النظرة السلبية من الإدارة. كما اشارت الدراسة إلى نقص معرفة المعلمات وقلة المتخصصين في تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية، مما يحد من الاستفادة منها في تعليم الأطفال. واوصت الدراسة بتقديم دورات تدريبية مستمرة لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة لتأهيلهن على استخدام الألعاب الرقمية التعليمية وتحقيق نواتج التعلم. اعداد دليل مرئي للأطفال يوضح مهارات استخدام الألعاب الرقمية، وتوفير البنية التحتية اللازمة لتبني هذه التقنيات في الفصول الدراسية، من خلال توفير أجهزة الحاسب وشاشات العرض ومكبرات الصوت في جميع مدارس المملكة العربية السعودية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية، ماين كرافت (Minecraft)، العملية التعليمية، الطفولة المبكرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

The Reality of Using Digital Games via Minecraft the educational process from the point of Application in view of Early Childhood Teachers in Makkah Al-Mukaromah

Shahad Saleh Mohmmed Ali Kurdi
Master's student in the Department of Educational Technology, College of Education, University of Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: ShahadKurdi@gmail.com

Dr. Darin Abdulelah Nasser Aljehani
Assistant Professor of Educational Technology, Department of Educational Technology, College of Education, University of Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: Daljehani@uj.edu.sa

ABSTRACT

The study aimed to identify the reality and obstacles of using digital games via the Minecraft application in the educational process from the perspective of early childhood teachers in the city of Makkah Al-Mukarramah. The study used the descriptive analytical approach. The study sample included (60) early childhood teachers. The questionnaire was also used as a tool to collect the necessary information and data, which consisted of (24) paragraphs distributed over two axes. The results of the study showed that the arithmetic mean of the axis of the reality of using digital games via the Minecraft application in the educational process amounted to (4.29), indicating the positive view of early childhood teachers towards using digital games via the Minecraft application as an essential part of education and evaluation strategies. The results also showed that the arithmetic mean of the obstacles axis amounted to (3.42), indicating the existence of obstacles that limit the use of digital games via the Minecraft application with early childhood children in the educational process. These obstacles include the lack of specialized equipment and human resources, the high cost of production, in addition to the negative view of management. The study also indicated the lack of knowledge of teachers and the scarcity of specialists in designing and producing digital games, which limits their use in teaching children. The study recommended providing ongoing training courses for early childhood teachers to qualify them to use educational digital games and achieve learning outcomes. Preparing a visual guide for children that explains the skills of using digital games, and providing the necessary infrastructure to adopt these technologies in classrooms, by providing computers, display screens and speakers in all schools in the Kingdom of Saudi Arabia.

Keywords: Digital games, Minecraft, Educational process, Early childhood.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

المقدمة:

يعد التطور العلمي والتكنولوجي من اهم سمات العصر الحالي، وتسعى المؤسسات التعليمية إلى الاستفادة من هذا التطور بشكل إيجابي لتحقيق تعلم نشط واكثر فاعلية وكفاءة؛ بما يسهم في تسهيل عملية التعلم و تحسين مخرجات العملية التعليمية. ويعتبر المعلم المحرك الأساسي للتغيير والتطوير في منظومة التعليم، حيث تغيرت ادواره ومسؤولياته تغيراً جذريا تحقيقاً لأهداف التعليم، ووفقا لمستجدات العصر الحالي وامكاناته.

فالمعلم يعمل على تنمية مهارات المتعلمين في التعامل مع المعرفة بدلاً من امتلاكها فقط، كما يوجههم إلى سلوكيات تعزز السعادة النفسية وتدعم التفكير والابداع والابتكار، بالإضافة إلى تزويدهم بمهارات القرن 21. وقد أصبحت المستحدثات التكنولوجية من أهم الأدوات التعليمية لما لها من فوائد عظيمة، اذ يمكنها ان تقدم حلولاً مبتكرة لمشكلات التعليم، كما تسهم في جعل نظم التعليم أكثر مرونة في الاستجابة لطموحات المجتمع وآمال افراده، سواء فيما يتعلق بمواصلة عملية التعلم أو اكتساب المهارات التي تتماشى مع متطلبات العصر (الشاعر، 2020، ص350).

وفي هذا السياق ظهرت العديد من الدراسات والبحوث التي تؤكد على ضرورة أهمية استخدام الألعاب الرقمية في العملية التعليمية. ومن بين هذه الدراسات، دراسة (صقر وعبد المقصود، 2019) ودراسة (موكلي، 2019) في مجال تقنيات التعليم، التي شددت على ضرورة تطبيق الألعاب الرقمية في التعليم، وتوفير بيئة تعلّم إلكترونية هادفة تتميز بالمتعة والجاذبية.

تسهم هذه البيئة في تجاوز حدود المكان والزمان، مما يتيح للمتعلمين فرصاً أكبر للتفاعل والتحكم والاكتشاف، إلى جانب تنمية قدراتهم على التخيل والابداع. وتكمن أهمية الألعاب الرقمية التعليمية على تعزيز الأهداف التعليمية، كما اشارت إلى ذلك دراسة (القاسمي والسعيد، 2022).

اشارت دراسة (Bawa, Watson& Watson, 2018) الى أن استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية يؤثر بشكل إيجابي على تحفيز الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو التعلم. حيث استخدمت الدراسة الألعاب الالكترونية الرقمية كأداة فعالة تساهم في توفير بيئة تعليمية محفزة، تساعد المتعلمين على الانغماس بشكل أكبر في العملية التعليمية.

اشارت دراسة العمري (2015) الى رأي نظرية مالون ولبيير، التي تؤكد ان الألعاب الرقمية التعليمية تبنى على ثلاثة محاور أساسية، وهي (التحدي، الخيال، الفضول). وتهدف هذه المحاور إلى توفير معايير يمكن الرجوع إليها عند تصميم بيئات تعليميه تعتمد على الألعاب الرقمية، بما يعزز فاعلية العملية التعليمية ويزيد من تفاعل المتعلمين.

وعلاوة على ذلك أصبحت التكنولوجيا جزءاً لا يتجزأ من التعليم، لا سيما بعد جائحة كورونا، حيث أدخلت المؤسسات التعليمية الألعاب الرقمية في العملية التعليمية، وكان من ضمنها لعبة ماين كرافت (Minecraft).

في المملكة العربية السعودية، تم اعتماد اللعبة عام 2020 ضمن مسابقة " تبرمج " خلال مسابقة ساعة برمجة في الفصل الدراسي الأول، ومسابقة "التصميم الإبداعي" خلال الفصل الدراسي الثاني. وتجدر الإشارة إلى أن الإصدار التعليمي من ماين كرافت، الذي تم اطلاقه رسميا عام 2016، يعد بيئة تعليمية رقمية متكاملة. يتيح هذا الإصدار للمعلمين إدارة الاعدادات، والتواصل مع الطلاب، وتزويدهم بالمواد التعليمية، إضافة إلى إمكانية نقلهم داخل عالم اللعبة الافتراضي.

وتعتبر لعبة ماين كرافت (Minecraft) التعليمية واحدة من أكثر الألعاب شهرة على مستوى العالم، حيث تم اعتمادها رسمياً في العملية التعليمية من قبل أكثر من 115 دولة. ويزداد البحث مؤخراً عن كيفية استخدام هذا الإصدار التعليمي لما له من اثر كبير على تعزيز التفاعل والابداع لدى الطلاب (Kuhn, 2018).

تعمل الألعاب الرقمية التعليمية على تعزيز العديد من المبادئ الأساسية، من ابرزها: مبدأ الإبداع، والابتكار، والفكر النقدي، والتعاون، وحل المشاكلات داخل بيئة رقمية متكاملة. وتستخدم المنصة التعليمية من قبل عدد كبير من المعلمين حول العالم، لما تقدمه من إمكانيات غير محدودة للاستكشاف، ورواية القصص، والتعلم الرقمي. كما انها تتناسب بشكل كبير مع احتياجات الفصول الدراسية مما يجعلها أداة فعالة وملائمة(Thorsteinsson, G., & Niculescu, 2016).

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في حياة الطفل، فهي اول مؤسسة تربوية وتعليمية واجتماعية يلتحق بها، حيث يتم فيها تشكيل شخصيته واكتسابه السلوكيات والمهارات والقيم التي يحتاجها. كما انها تمثل فترة نمو

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

جميع الجوانب والخصائص للطفل. تعد الطفولة المبكرة مرحلة حاسمة في حياة الإنسان، إذ تعتبر اهم مراحل التعليم، حيث يتحدد على ضوءها مستقبل الفرد (الشناوي، 2024).

لا تمر طفولة معتدلة دون لعب، فإحدى أبسط حقوق كل طفل هي اتاحة الفرصة له للعب والترفيه. من خلال الألعاب المختلفة، يكتشف الطفل قوته وضعفه، وقدرته واهتماماته. كما يمكّن اللعب الطفل من التطور في جميع الجوانب المختلفة، سواء اجتماعياً أو جسدياً أو فكرياً (القحطاني،2021).

تصمم الألعاب الرقمية التفاعلية خصيصاً لتثقيف وتعليم الأطفال مجموعة واسعة من المهارات والمفاهيم. وتستخدم هذه الألعاب عناصر جذابة وتفاعلية لتعزيز عملية التعلم (Papanastasiou, et al, 2022).

يمكن للتعلم عبر الألعاب الرقمية أن يعزز أيضًا التطور الاجتماعي لدى الأطفال الصغار، حيث توفر الألعاب الرقمية التعليمية للأطفال فرصًا للتفاعل مع أقرانهم وتطوير مهارات اجتماعية مهمة مثل التعاون، والتواصل، والتعاطف. كما يمكن للأطفال تعلم العمل معًا، والتناوب، ومشاركة الموارد، وهي مهارات أساسية لبناء علاقات إيجابية والنجاح في الحياة (Lamrani & Abdelwahed, 2020).

يعد تدريب المعلمين ودعمهم أمرًا بالغ الأهمية لتحقيق تنفيذ ناجح للألعاب الرقمية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة. يجب أن يكون المعلمون مجهزين بالمعرفة والمهارات والأساليب التربوية اللازمة لدمج الألعاب بشكل فعال في المناهج الدراسية وتيسير تجارب التعلم الهادفة. تتمثل فوائد الألعاب الرقمية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة في تعزيز المشاركة، وتشجيع التعلم النشط، وتعزيز تطوير المهارات المختلفة (Alotaibi, 2024).

وتأسيساً على ما سبق، يمكن القول إن الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الرقمية تعد ذات أهمية كبيرة. استناداً إلى نتائج الدراسات السابقة التي اثبتت ضرورة استخدام الألعاب الرقمية في العملية التعليمية، تبرز الحاجة الى معرفة واقع استخدام الألعاب الرقمية التعليمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة.

مشكلة الدراسة:

تنطلق مشكلة الدراسة من أهمية توظيف الألعاب الرقمية باعتبارها إحدى المستحدثات التكنولوجية التي تسهم في اثراء العملية التعليمية، حيث تساعد الألعاب الرقمية على تنمية مهارات الابداع والتخيل، وتعزيز عقول المتعلمين وخيالهم وابداعهم. كما تسهم في زيادة من فاعليتهم في العملية التعليمية من خلال منحهم الحرية لاختيار ما يحبون وما يشاهدون.

لذا، يجب على المعلمين تحسين اختياراتهم عند استخدام التكنولوجيا ودمجها بما يتلاءم مع أهداف التعليم، بطريقة تسهم في تنمية السيكولوجيات والمهارات والأهداف والأنماط المختلفة. هذا من شأنه أن يساعد المتعلمين ويدعمهم للوصول إلى المعايير المطلوبة وتحقيقها.

من خلال مقابلة الباحثة لبعض معلمات مرحلة الطفولة المبكرة، لاحظت وجود محدودية وقلة وعي لدي بعض المعلمات حول استخدام الألعاب الرقمية في تدريس أطفال هذه المرحلة في مختلف الوحدات والأنشطة. كما تبين ان وجهات نظر المعلمات السلبية تجاه الألعاب الرقمية قد يشكل عائقاً أمام توظيفها بشكل فعال.

تعد دراسة وجهات نظر معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تجاه توظيف الألعاب الرقمية مع الأطفال امراً مهماً وضرورياً لمعرفة مدى تقبلهم لاستخدامها في تحسين العملية التعليمية..

كما دعت الحاجة التربوية الى ضرورة إجراء هذه الدراسة، مدعومة بندرة الأبحاث – في حدود علم الباحثة – التي تناولت واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة.

إضافة إلى ذلك تهدف الدراسة إلى التعرف على اراء وتصورات المعلمين حول معوقات استخدام الألعاب الرقمية التعليمية، والتي قد تواجه معلمات مرحلة الطفولة المبكرة اثناء توظيفهن لهذه الألعاب مع الأطفال.

أسئلة الدراسة:

1. ما مدى استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة؟
2. ما المعوقات التي تواجه استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة؟

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

اهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية الى:

1. التعرف على مدى استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة.
2. تحديد المعوقات التي تواجه استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة.

أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من تناولها لأحدى التقنيات الحديثة في التعليم، وهي الألعاب الرقمية، وتبرز أهميتها في النقاط التالية:

1. تحاول تسعى الدراسة إلى سد الفجوة في الأبحاث المتعلقة بواقع استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة الطفولة المبكرة.
2. تبرز الدراسة أهمية استخدام الألعاب الرقمية، مما قد يسهم في توعية المعلمات بأهمية تفعليها في التعليم.
3. تساعد الدراسة في تنمية الوعي العام بأهمية توظيف الألعاب الرقمية في العملية التعليمية بشكل عام، وبالأخص في تعليم مرحلة الطفولة المبكرة.
4. تسلط الدراسة الضوء على المعوقات التي تعيق استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة الطفولة المبكرة، مما يسهم في إيجاد حلول لتلافيها مستقبلاً.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة الحالية فيما يلي:

1. **الحدود المكانية:** اقتصرت الدراسة على مدارس الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة.
2. **الحدود الزمانية:** نفذت الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 1446هـ.
3. **الحدود الموضوعية:** ركزت الدراسة على معرفة واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر معلمات هذه المرحلة.
4. **الحدود البشرية**: شملت الدراسة معلمات مرحلة الطفولة المبكرة فقط.

مصطلحات الدراسة:

اشتملت الدراسة على المصطلحات التالية:

الألعاب الرقمية التعليمية Educational digital games:

هي "أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه من خلال تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة، ضمن إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية" (حجاب، ٢٠١٥، ص١٧٢).

وتعرفه الباحثة إجرائياً في الدراسة الحالية بأنها:

مجموعة من الأنشطة والأنظمة المقننة والهادفة التي تتيح للطفل التفاعل والتشارك مع اقرانه ومع المعلم، لاكتساب الخبرات، وتعزيز السلوكيات والاتجاهات، وتنمية الشعور بالسعادة النفسية.

الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت (Minecraft):

عرفتها الباحثة بأنها: بيئة تعليمية افتراضية ثلاثية الابعاد، تتيح للأطفال التفاعل بشكل تشاركي مع اقرانهم المتعلمين، من خلال استخدام أدوات برمجة بسيطة، ووفق أنشطة وقواعد محددة. يتم خلال هذه البيئة تحقيق تفاعل فردي او جماعي لتنفيذ مجموعة من المهارات المرتبطة بالحياة الواقعية، بهدف تعزيز الشعور بالسعادة النفسية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

مرحلة الطفولة المبكرة Early childhood:

عرفتها منظمة اليونسكو عام 2019م بأنها" الفترة الممتدة من الولادة وحتى عمر ثمان سنوات، وهي فترة نمو سريع ملحوظ. وخلال هذه المرحلة يتأثر الأطفال بالبيئة والأشخاص المحيطين بهم، حيث يتم التركيز على

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

الاهتمام والرعاية الشاملة لاحتياجات الطفل الاجتماعية والعاطفية والمعرفية والجسدية بهدف بناء أساس قوي ومتين لتعليم الأطفال"(الشناوي ومشعل، 2021، ص14)

وتعرفها الباحثة بأنها: مؤسسة تعليمية تبدأ من المرحلة الواقعة بين 3 و 8 سنوات، حيث يتم تقديم بيئة تعليمية ممتعة ذات فائدة تربوية، تنمي المهارات الفنية والقدرات العقلية للأطفال عبر استخدام الألعاب الرقمية.

متغيرات الدراسة:

1. **المتغير المستقل:** يتمثل في الدراسة الحالية في الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت.
2. **المتغير التابع:** يتمثل في الدراسة الحالية في معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.

الإطار النظري:

إن العالم اليوم يشهد ثورة تقنية هائلة شملت جميع المجالات وجعلت الحياة أكثر سهولة، مما يؤثر بشكل كبير في العملية التعليمية من خلال استخدام التقنيات الحديثة، حيث يعتبر تطوير المناهج والاستراتيجيات المتبعة في التعليم من الأمور الأساسية؛ لذا يجب علي المعلمين التعرف على اشكال التعلم والمهارات الجديدة التي يتعين على المتعلمين إتقانها ومع تزايد الاعتراف بأهمية تكامل التكنولوجيا في العملية التعليمية كأحد الخصائص التي يجب أن يتوافر لدي المعلم الفعال في القرن الحادي والعشرين، فقد ظهرت الحاجه إلي إطار أو نموذج عمل جديد يساعد علي فهم وتقويم المعارف والمهارات التي يحتاجها المعلمون لتكامل التكنولوجيا بفاعلية في المنهج. كما أن كفاءة المعلمين ترتبط ارتباطاً وثيقاً برغبتهم في معرفة الأساليب وطرق التدريس المناسبة. وبالتالي لا يختلف حجم المسؤولية الملقاة على عاتق المعلمين (الغامدي وشعبان،2021).

أولاً: الألعاب الرقمية التعليمية:

تعد الألعاب الرقمية التعليمية من أبرز مستحدثات التعلم الرقمي التي برزت في الآونة الخيرة، حيث تمزج بين التعلم بالتشويق وفقاً للقواعد والقوانين الخاصة باللعبة، واستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية، وذلك ضمن معايير لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم في العملية التعليمية، فتساهم في زيادة تحصيلهم الدراسي، وتنمية التفكير الإبداعي لديهم بأساليب مبتكرة. كما تسهم الألعاب الرقمية التعليمية في تفريد التعليم، مما يسمح للمتعلم بالتقدم في تعلمه بما يتناسب قدراته وإمكانيته وسرعته في التعلم، دون الشعور بالخجل أو الخوف (فلاته والشريف، 2022).

تعد الألعاب الرقمية بمثابة حل بديل لعملية التعليم في المدارس في الوقت الحاضر، حيث يفضل الأطفال اللعب باستخدام الوسائط الرقمية بدلاً من اللعب تقليدي، ومع ذلك لا يزال لدى بعض أولياء الأمور تخوف من أن الألعاب الرقمية قد تؤدي إلى خداع الأطفال وتسبب في انخفاض تحصيلهم (Tokarieva, et al, 2019).

اما مهدي (2020) فقد عرف الألعاب الرقمية بأنها "استخدام التقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة لتقديم التنافسية، بما يحقق إشباع حاجات اللاعبين في الفوز، حيث تسود روح التحدي عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة".

ثانياً: أهمية الألعاب الرقمية التعليمية:

أشارت دراسة (Mehrpour & Ghayour, 2017) إلى أن استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في التعليم يؤدى إلى التحفيز والمشاركة، حيث يختلف استخدام الألعاب في التعليم بشكل كبير، فهي مفيدة لتدريب الطلاب وتوفير بيئة يتعلم فيها الطلاب ويحفزون على حب العلم. كما أن الأخطاء التي يرتكبها الطلاب تحدث في بيئة محكومة، وبالتالي يعتبر أسلوب اللعب في التعليم تحفيزاً جوهرياً يتفوق على الأساليب الأخرى.

كما أشارت دراسة (الشهراني، 2019) إلى أهمية الألعاب الرقمية التعليمية التي تتمثل في النقاط التالية: -

- العمل على تحفيز الطلاب نحو التعلم.
- تشجيع الطلاب على التعلم من خلال الأخطاء وحل المشكلات.
- المساهمة في تركيز الطلاب على اكتساب المعرفة والمادة العلمية، مما يسهم في رفع مستواهم العلمي.
- تساعد الألعاب الرقمية التعليمية على تحفيز الطلاب على التعلم، خاصة في أوقات الدوام المدرسي وخارج الفصول الدراسية.

ثالثاً: انواع الألعاب الرقمية التعليمية:

بعد الاطلاع على كتابات كل من (أبو القاسم، 2020) و(بطيشة، 2019) التي تناولت أهم انواع الألعاب الرقمية، يمكن تلخيص الأنواع كما يلي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

1. **ألعاب الحركة**: هي ألعاب يتحكم فيها اللاعب في مركز اللعبة، وتتمحور حول تحديات جسدية يجب على اللاعبين التغلب عليها. وتشمل معظم ألعاب الفيديو المبكرة مثل Donkey Kong وGalaga حيث يعتبر الدخول إلى ألعاب الحركة وبدء اللعب امراً سهلاً. وبالتالي تشكل هذه الألعاب وفقاً للعديد من الدراسات أكثر ألعاب الفيديو شيوعًا.
2. **ألعاب الإيقاع:** مثل Dance Dance Revolution وGuitar Hero، وهي ألعاب تعتمد على الموسيقى، حيث يتعين على اللاعبين مواكبة إيقاع الأغنية أو المقطع صوتي في اللعبة من خلال الضغط على الزر المناسب على وحدة التحكم في الوقت المحدد لتجمع النقاط.
3. **لعبة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MMO):** يتم لعب هذه الألعاب عبر شبكة LAN أو الإنترنت، حيث يستخدم اللاعبون الشبكة للتفاعل مع لاعبين آخرين في غرفة الألعاب الافتراضية. يمكن للمستخدمين اللعب ضد آخرين من جميع أنحاء العالم.
4. **ألعاب المحاكاة:** تتضمن هذه الألعاب التحكم في المركبات الواقعية، مثل الدبابات والسفن والطائرات. يتعلم اللاعبون كيفية التحكم في هذه المركبات، وتعد ألعاب المحاكاة ايضاً أداة تدريب للمحترفين. على سبيل المثال، يتم تدريب العديد من الطيارين على استخدام محاكات الطائرات قبل أن يقوموا بالرحلة بالفعلية.
5. **ألعاب أكشن ومغامرات:** غالبًا ما تتضمن ألعاب الإثارة والمغامرة آليتين للعبة: مهام طويلة أو عقبات يجب التغلب عليها باستخدام أداة أو عنصر تم جمعه، بالإضافة إلى عنصر حركة حيث يتم استخدام هذا العنصر. على سبيل المثال: في The Legend of Zelda، عادة ما تكون هذه الألعاب مخصصة للاعب واحد، وغالبًا ما يتم وضعها في عوالم الخيال أو المغامرة. يجب على اللاعبين إكمال الألغاز لتقدم في المستويات، وتتيح لك هذه الألعاب معرفة مهمتك، وعليك معرفة كيفية إتمام المهمة.
6. **العاب استراتيجية:** تمنح الألعاب الإستراتيجية اللاعبين وصولاً إلى العالم وموارده، وتستلزم هذه الألعاب من اللاعبين استخدام إستراتيجيات وتكتيكات مطورة بعناية للتغلب على التحديات. في الآونة الأخيرة، انتقلت هذه الألعاب من الأنظمة القائمة على الدوران إلى اللعب في الوقت الفعلي استجابة لتعليقات اللاعبين.
7. **ألعاب اللغز:** تجذب هذه الألعاب أولئك الذين يحبون حل الألغاز الصعبة، مع وجود مستويات متعددة، تتراوح من المبتدئين إلى المحترفين. انها ألعاب ذهنية لا تتطلب أي فعل جسدي.
8. **ألعاب العمل:** يجب أن تكون سريعًا للاستمتاع بهذه الألعاب سريعة الحركة، حيث تحتاج إلى إتمام التحديات عبر القتال مع الأعداء، باستخدام شخصية من اختيارك لتمثيل نفسك.
9. **ألعاب القتال:** تتضمن قاتل واحدًا لواحد مع الخصوم عن قرب وبطريقة شخصية. يتطلب ذلك ردود فعل سريعة وقدرة على استخدام عناصر التحكم لتنفيذ حركات القتال المتنوعة.
10. **ألعاب لعب الأدوار (RPG):** تعتمد هذه الألعاب على الخيال والتخيل، وهي تضم الألعاب التعليمية الرائعة التي تساعد في عملية التعلم، من خلال تدريب اللاعبين على مجموعة متنوعة من الموضوعات، وجعل التعلم ممتعاً باستخدام الألعاب. تحتوي هذه الألعاب عادة على اختبارات، حيث يمكنك الإجابة على أسئلة الاختيار من متعدد. من أكثر الألعاب التعليمية شيوعًا في هذا النوع هي التي تختص بالرياضيات والعلوم وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.
11. **الألعاب الفنية:** تعرض هذه الألعاب بالفن أو الهيكل، ويُقصد بها إثارة المشاعر العاطفية لدى جمهورها، لا تقتصر طريقة اللعب في هذه الألعاب على الميكانيكيات، بل تشبه التجارب التفاعلية التي تثير ردود فعل عاطفية.
12. **الألعاب الرياضية:** تمثل هذه الألعاب محاكاة للرياضيات الواقعية، مثل: البيسبول وكرة السلة وكرة القدم. عادة ما تشمل الألعاب الرياضية الأكثر شعبية محاكاة للرياضيين المحترفين الحقيقيين وكيفية تحركهم، وغالباً ما تستند إلى أحداث رياضية شعبية محددة.

رابعاً: انماط الالعاب الرقمية التعليمية:

أشارت دراسة تيرين (Tiren, 2021) إلى أن الألعاب الرقمية تتمثل في نمطين رئيسين هما: -

1. **النمط التنافسي**: يعتمد هذا النمط على تحديد الطالب الفائز أو الخاسر في جميع مراحل اللعبة، سواء كان التنافس بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والحاسوب.
2. **النمط العلمي الاستكشافي**: يهدف هذا النمط إلى تنمية الابتكار والابداع والتفكير لدى المشاركين، وتعتمد اللعبة على استخدام استراتيجيات متقدمة لتنمية أنماط التفكير.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

خامساً: عناصر الألعاب الرقمية التعليمية:

تختلف العناصر المكونة للألعاب الرقمية بشكل عام، ولكن هناك مجموعة من العناصر الأساسية المشتركة في جميع الألعاب والتي تناولها (السواط، 2019) ويمكن تلخيص هذه العناصر في الشكل التالي (1):

شكل (1) عناصر الألعاب الرقمية التعليمية

1. **الهدف من اللعبة الرقمية**: يجب أن يكون الهدف تعليمياً وواضحاً ومحدداً.
2. **القواعد والقوانين**: تحدد كيفية وآلية اللعب.
3. **المنافسة**: بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والحاسوب.
4. **التحدي**: يستفز الطالب في حدود امكانياته.
5. **الخيال**: يعزز الدافعية والرغبة لدى المتعلم.
6. **الترفيه**: يحقق عنصر التسلية والمتعة.
7. **التكيف**: يراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب ومعلوماتهم السابقة.
8. **المثيرات والاستجابة الايجابية**: هي التي تعرض على المتعلم وتطلب استجابة ايجابية للانتقال إلى خطوات جديدة.
9. **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري**: تكون عند تقديم الطالب استجابة للمثير، وتعمل كمكافأة للمتعلم لمواصلة اللعب.

سادساً: أهداف الألعاب الرقمية التعليمية:

اوضح الشهراني (2019) اهداف الالعاب الرقمية التعليمية التي تحقق العديد من الأهداف والتي يتم توضيحها على النحو التالي: -

- **أداة استكشاف**: حيث يكتشف المتعلم البيئة المحيطة به من خلال اكتساب الكثير من المعلومات عنها.
- **تنمية الجوانب المعرفية**: من خلال فهم قواعد اللعبة وقوانينها وتطبيقها، بالإضافة إلى القدرة على التحليل والتركيب.
- **تنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية**: ويتجلى هذا الجانب في تنشئة المتعلم اجتماعياً، واتزانه عاطفياً، وانفعالياً، والتعاون، والإثارة، والأخذ والعطاء، واحترام الآخرين وأدوارهم، واكتساب مهارات العمل الجماعي، والتخلي عن الأنانية وحب الذات، بالإضافة إلى تعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية، وتقبل الفشل وتحمل المسئولية.
- **أداة تعبيرية**: حيث تجعل المتعلمين أكثر تواصلاً، فهي أفضل وسيلة لفهم عالم المتعلم والتعرف على ميوله واهتماماته واحتياجاته.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

سابعاً: دور معلمة رياض الأطفال في استخدام الألعاب الرقمية التعليمية:

يختلف دور معلمة رياض الأطفال عند استخدام الألعاب الرقمية التعليمية عن دورها التقليدي في التعليم، فهي مطالبة بتحديد اللعبة المناسبة للأطفال وتقديمها إليهم، وبيان فكرتها الأساسية وما تحتويه من مفاهيم وأهداف يجب تحقيقها، كما تقوم بتوزيع العمل والمهام، ومراقبة أداء كل طفل على حدة أثناء ممارسة اللعب، وتدوين الملاحظات وتعزيز الإيجابيات، وتصحيح الأخطاء، وإرشاد الأطفال. يتم تحديد دور المعلمة عند استخدام الألعاب الرقمية التعليمية من خلال العناصر التالية: - (موسي، 2020، ص84).

- إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة الطفل.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب لخدمة أهداف تربوية تتناسب مع قدرات واحتياجات الأطفال.
- توضيح قواعد اللعبة للأطفال أثناء تعليمهم.
- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار التي يمثلها كل طفل.
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب أثناء اللعب.
- تقويم مدى فاعلية اللعبة في تحقيق الأهداف التي رسمها.
- تحديد الوقت والمكان المناسبين لتنفيذ اللعبة.
- إثارة عنصر الدافعية لتنشيط التفكير لدى الطفل من خلال التنويع في مصادر التعلم المتعددة، وأحد أهم هذه المصادر هو برمجيات الحاسب الآلي.
- مساعدة الأطفال على اكتساب مهارة التعلم الذاتي وتنمية التفكير الإبداعي لديهم، وتحفيزهم على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم.

ثامناً: تطبيق "ماين كرافت" نبذه عن التطبيق:

تعتبر لعبة ماين كرافت (Minecraft) من أهم وأفضل الألعاب التربوية التعليمية. هي لعبة فيديو عالمية مفتوحة تركز على إبداع اللاعبين، وتسمح لهم ببناء أبنية متنوعة باستخدام مكعبات برسومات متعددة وألوان مختلفة في عالم ثلاثي الأبعاد. تم إنشاؤها في عام ،2009 وتم تطويرها من قبل الشركة السويدية موجانج (Mojang) ثم تم الاستحواذ عليها من قبل مجتمع مايكروسوفت التعليمي. تجسد اللعبة عالماً مصنوعاً من الكتل ثلاثية الأبعاد **(Lux, N, et al, 2018).**

ماين كرافت هي لعبة متصلة بالإنترنت تدور حول بناء الكتل وخوض المغامرات، يمكنك بناء أي شيء يدور في مخيلتك باستخدام موارد ومصادر غير محدودة في الوضع الإبداعي (Creative mode)، أو الذهاب في رحلات استكشافية في وضع النجاة (Survival mode)، والسفر عبر الأراضي الغامضة وفي أعماق العوالم غير المنتهية (Opmeer, M, et al, 2018).

تاسعاً: خصائص تطبيق " ماين كرافت":

أشارت دراسة (Lux, N, et al, 2018) إلى عدة خصائص لتطبيق ماين كرافت على النحو التالي: -

- تصميم المناظر الطبيعية أو إعادة بناء الأماكن والأشياء.
- إنشاء عالم كامل باستخدام كتل مستطيلة تشبه (Lego) .
- تحفز اللاعبين على العمل معاً في مشروع بناء معين، حيث "يلتقي" اللاعبون في عالم ماين كرافت الافتراضي ويتبادلون الحديث حول الحياة اليومية.
- إثارة إعجاب بعضهم البعض بمهاراتهم في الإنشاء والإبداع.
- إنشاء العديد من "الإضافات" لتغيير ميكانيكا اللعبة ومظهرها بطرق عديدة.

المبادئ النظرية التي تقوم عليها الدراسة:

ومن النظريات التي استندت اليها الدراسة الحالية في استخدام واقع الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت (Minecraft) في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة:

نظرية التعلم الاجتماعي، التي تؤكد على تعزيز المشاركة وتفاعل المتعلمين مع المعلمين واقرانهم، ومن خلال المتعة والتسلية، تساهم في تحقيق السعادة النفسية للمتعلم. وهذا ما تتيحه الألعاب الرقمية لطلاب مرحلة الطفولة المبكرة، إذ يعد اللعب أحد الأنشطة الإنسانية ذات الطابع الاجتماعي (رمضان، 2019).

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

وتأكيداً على ما سبق، يعتبر فرويد مؤسساً لنظرية التحليل النفسي، ويرى أن دافع اللعب هو ميل الإنسان نحو الحياة وصقل الشخصية الإنسانية، لاسيما في الطفولة المبكرة، حيث تعتبر هذه المرحلة جزءاً هاماً من حياة الإنسان، خصوصاً في السنوات الخمس الأولى (بخيت، 2019).

ويؤكد اقطاب النظرية على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل، حيث يفترضون أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه. فالطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال، ويعيش فيه خبراته التي تبعث على السرور والمتعة واللذة، دون خوف من تدخل الأخرين لإفساد هذه المتعة أو السعادة (قنديل ومحمد، 2015).

أما النظرية السلوكية، فهي تنظر إلى اللعب على أنه سلوك متعلم وليس فطرياً يولد مع الطفل. فهي تعزز النظرة البيئية التي تؤكد أن البيئة هي الأساس، حيث أن اللعب هو خبرة يتعلمها الفرد من بيئته (العطار، 2023).

وقد اشارت دراسة العمري (2015) الى رأي نظرية مالون ولبيير التي تؤكد ان الألعاب الرقمية التعليمية تبنى على ثلاثة محاور رئيسية: (التحدي- الخيال-الفضول)، والهدف منها هو توفير معايير يكمن الرجوع إليها عند تصميم بيئات تعليميه من خلال الألعاب الرقمية.

الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الرقمية التعليمية:

من خلال الاطلاع ومراجعة الدراسات السابقة، العربية والأجنبية، تم العثور على عدد من الدراسات التي تناولت فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية المهارات المختلفة لدى مرحلة الطفولة المبكرة بشكل خاص والمراحل التعليمية بشكل عام، وقد بينت بعض الدراسات أهمية استخدام هذه الألعاب في البيئة التعليمية، ومن أبرز هذه الدراسات:

الدراسة	الهدف منها	المنهج المستخدم	النتائج	التوصيات
جيوسي (2020)	التعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم.	تم استخدام المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (24) طفل وطفلة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين	تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية. تعتبر الألعاب من أكثر الوسائل التي تجذب انتباه المتعلمين سواء كانوا صغاراً أو كباراً. أن نسبة المشاركة كانت محدودة للأطفال عند التدريس بالطريقة التقليدية، بينما كانت المشاركة كبيرة لدى الأطفال عند استخدام أسلوب التعلم باللعب. ويعود ذلك إلى تأثيره الإيجابي في تنمية الإبداع وزيادة مستوى التفكير والدافعية لديهم.	يجب تضمين مناهج رياض الأطفال على بألعاب تعليمية تستثير التفكير الإبداعي لدى الأطفال، كما ينبغي تشجيع أولياء الأمور على إلحاق أطفالهم برياض الأطفال حيث تتوافر الألعاب التعليمية بشكل أكبر مقارنة بالمنزل، مما يسهم في زيادة نمو الإبداع لديهم، بالإضافة إلى ذلك من المهم توفير ألعاب تعليمية في فناء الروضة، مثل الألعاب الإلكترونية، التي تساعد على تنمية المهارات العقلية للأطفال.
الدراسة	الهدف منها	المنهج المستخدم	النتائج	التوصيات
الديب وإبراهيم	معرفة فاعلية	تم استخدام	توجد فورق ذات دلالة	تنظيم دورات تدريبية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

(2021)	برنامج قائم على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة	المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي، حيث تكونت عينة الدراسة من (60) طفل وطفلة، تم تقسيمهم الى ثلاث مجموعات تجريبية.	احصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعات التجريبية الثلاث (الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم، الألعاب التقليدية، محفزات الألعاب الرقمية) على مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، تعزى إلى الأثر الأساسي لمحفزات الألعاب الرقمية في البرنامج المقدم لهم. وجود تأثير واضح لدور محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة.	لمعلمات الروضة بهدف تنمية كفاءتهن في استخدام محفزات الألعاب الرقمية لدورها في تعزيز حب الاستطلاع المعرفي لدى الأطفال. كما ينبغي إتاحة الفرصة الكافية لطفل الروضة لممارسة أنشطة محفزات الألعاب الرقمية التي تسهم في رفع مستوى حب الاستطلاع المعرفي لديهم، باعتباره النافذة الأساسية للتعلم لدى الإنسان.
الدراسة	**الهدف منها**	**المنهج المستخدم**	**النتائج**	**التوصيات**
الطيب (2021)	دراسة فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات	تم استخدام المنهج شبه التجريبي، ذو المجموعة الواحدة، وتكونت عينة البحث من (36) تلميذاً وتلميذةً	أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للمفاهيم الهندسية ومجموعها الكلى لصالح القياس البعدي، حيث كان متوسط القياس البعدي أعلى، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي للمفاهيم الهندسية (بعد مرور ثلاثة أسابيع من تطبيق البرنامج).	ضرورة إعادة صياغة المنهج المقدم للتلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، مع الحفاظ على القاعدة الأساسية للمنهج دون الإخلال بها، كما يجب الاستغناء عن الطرق التقليدية في التعلم، مع توظيف التعليم بواسطة الألعاب الرقمية كوسيلة داعمة للعملية التعليمية التي تعتمد على المعلم. بالإضافة إلى ذلك، ينبغي استخدام الألعاب الرقمية في تدريس التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، لما لها فعالية في توصيل المعلومات ورفع مستوى

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

				التحصيل الدراسي لديهم.
عنوان الدراسة والباحث	الهدف منها	المنهج المستخدم	النتائج	التوصيات
سالم (2022)	الكشف عن أنسب أنواع محفزات الألعاب (القصص/النقاط) في بيئة ثلاثية الأبعاد لتنمية المهارات البرمجية بجانبيها المعرفي والأدائي، وتعزيز الانخراط في بيئة التعلم لدى طلاب الفرقة الثانية بشعبة تكنولوجيا التعليم.	تم استخدم المنهج التجريبي، حيث تكونت عينة البحث من (80) طالباً وطالبةً، موزعة على مجموعتين.	توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≤ 0.05 بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين في كل من الاختبار التحصيلي المعرفي، وبطاقة ملاحظة المهارات، ومقياس الانخراط في بيئة التعلم ثلاثية الأبعاد. تعزى هذه الفروق إلى الأثر الأساسي لنوع محفزات الألعاب في البيئة ثلاثية الأبعاد، وذلك لصالح المجموعة التجريبية الثانية التي درست باستخدام بيئة ثلاثية الأبعاد قائمة على محفز الألعاب النقاط مقارنة بالمجموعة الأولى التي درست باستخدام بيئة ثلاثية الأبعاد قائمة على محفز الألعاب القصص.	الاهتمام بعناصر محفزات الألعاب وتوظيفها في بيئات تعليمية متنوعة، مع العمل على تطوير هذه العناصر بما يتناسب مع الأهداف التعليمية. الاستفادة من البيئة التعليمية ثلاثية الأبعاد القائمة على محفزات الألعاب في تنمية الجانبي المعرفي والأدائي للمهارات التعليمية. نشر ثقافة استخدام بيئات التعلم الثلاثية الأبعاد بين الطلاب الجامعات، خاصة في التخصصات المناسبة لتكون بديلاً للألعاب ثلاثية الأبعاد التي لا تقدم فائدة تعليمية، كما يجب الاهتمام بتوظيف ببيئات محفزات الألعاب الرقمية في التعليم لمختلف الفئات العمرية.
عنوان الدراسة والباحث	الهدف منها	المنهج المستخدم	النتائج	التوصيات
Bulut, D. Samura, Y. & Cömert, Z, (2022)	دراسة تأثير تصميم الألعاب التعليمية على طلاب المدارس الصفين الخامس والسادس، من خلال تصميم هذه الألعاب التعليمية في بيئة تعليمية مختلطة.	استخدام المنهج التجريبي ذو مجموعة الواحدة.	هناك فرق ذو دلالة إحصائية في درجات مهارات التفكير الإبداعي لدى أولئك الذين صمموا ألعابهم التعليمية الخاصة بهم. وتعد هذه النتيجة دليلاً ملموساً على أن اللعبة ليست مجرد نشاط تدريبي وممارسة	هناك حاجة إلى خرائط طرق التي تم إعدادها بمنظور منهجي بهدف تطوير الأفراد القادرين على التفكير بشكل خلاق. يوفر تطوير التكنولوجيا العديد من المزايا للعالم بأسره، مثل: استخدام الألعاب

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

			فحسب، بل تقدم أيضًا بيئة تفكير إبداعية للطلاب. عند مقارنة درجات ما قبل الاختبار مع درجات بعد الاختبار، تبين وجود فرق كبير لصالح درجات ما بعد الاختبار، وذلك باستخدام اختبار (Test) ذو الصلة. كما وجد أن درجات ما بعد الاختبار كانت أعلى بكثير من درجات ما قبل الاختبار.	لأغراض تعليمية، بالإضافة إلى جعل الألعاب وتصميم الألعاب جزءاً من المناهج الدراسية. يمكن إدراج محتويات تصميم الألعاب في المنهج كخطوة بناءة نحو تعزيز الاقتصاد الوطني ودعم رأس المال البشري للشباب.

التعليق على الدراسات السابقة:

1. من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة هدفت جميع الدراسات إلى دراسة فعالية واهمية استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الجوانب المعرفية والمهارية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة وتختلف الدراسة الحالية في انها تهدف الى معرفة واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة.
2. طبقت الدراسات السابقة على أطفال الروضة وطلاب الصف الابتدائي، وتختلف الدراسة الحالية عنها أنها طبقت على معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.
3. اتبعت الدراسات السابقة المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة او على مجموعتين او ثلاث مجموعات في تطبيق تجربة البحث، بينما تختلف هذه الدراسة في أنها استخدمت المنهج الوصفي التحليلي.

منهجية وإجراءات الدراسة:

- **منهج الدراسة:**

تتبع الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لتحليل الدراسات السابقة والادبيات المرتبطة بمتغيرات الدراسة.

- **مجتمع الدراسة:**

يتمثل مجتمع الدراسة الحالية من جميع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة للعام الدراسي 1446/2024 وقد بلغ عدد أفراد العينة (60) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.

- **أداة الدراسة:**

تماشياً مع أهداف الدراسة وتساؤلاتها، تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات لملاءمتها في تحقيق اهداف الدراسة.

أ. بناء الاستبانة في صورتها الأولية:

اعتمدت الباحثة في إعداد الاستبانة على عدة خطوات وهي:

- الاطلاع على المراجع الأدبية المتعلقة بكيفية بناء أو تصميم الاستبانة، وما يجب مراعاته من أسس علمية في ذلك.
- الرجوع إلى البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة أو جزء من مشكلة الدراسة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

- تم عرض الاستبانة في صورتها الأولية على المشرف العلمي ومجموعة من الأساتذة المحكمين لإبداء أراءهم حول وضوح الاستبانة وإمكانية تحقيقها لأهداف الدراسة، ومدى اتساق الفقرات وملائمتها للمحور الذي تنتمي اليه. كما تم تعديل بعض الفقرات أو حذفها بناءاً على ملاحظاتهم على الاستبانة واضافة ما يرونه مناسباً من فقرات.

ب. صدق وثبات أداة الدراسة:

- **صدق المحكمين للأداة**

لقياس صدق الاستبانة قمت الباحثة بعرض صورة أولية للاستبانة على المشرف العلمي للاستشارة والتوجيه، ثم قامت بعرضها على مجموعة من المحكمين في تخصص تقنيات التعليم للتأكيد من صدقها الظاهري.

- **صدق الاتساق الداخلي للأداة:**

تم قياس صدق الاتساق الداخلي لبنود أداة الدراسة باستخدام معامل ارتباط بيرسون، وقد تم ذلك من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة. وجاءت النتائج موضحة في جدول (1) ادناه:

جدول (1) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية

المحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالدرجة الكلية
واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت (MINECRAFT) في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة	استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس بعض الموضوعات للأطفال	.557**
	استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تمرين وتدريب الأطفال على ما تعلموه	.696**
	احرص باستمرار على دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	.754**
	من السهل دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	.724**
	استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مرحلة تقويم الأطفال	.653**
	تساهم الألعاب الرقمية التعليمية في الاحتفاظ بالمعلومة لدى الأطفال	**.675
	تزيد الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال من الدافعية نحو التعلم وتشجع على التعلم الذاتي	**.712
	تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال القدرة على التميز والتخيل	**.686
	تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال الشعور بالسعادة	**.687
	تزيد الألعاب الرقمية التعليمية من مهارات التواصل الاجتماعي لدى الأطفال	**.663
	تغرس الألعاب الرقمية التعليمية روح المثابرة للوصول الى الأهداف المطلوبة	**.765
	تضفي الألعاب الرقمية التعليمية جوا من المتعة والتشويق في عملية التعلم	**.674

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

*وجود دلالة عند مستوى (0,01) فأقل		
معوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت (MINECRAFT) في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة	قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة المفرطة	**.759
	قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى عدم تقبل الأطفال لطرق التدريس التقليدية	**.774
	قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الي تدني مقدرة الأطفال على التركيز مع معلماتهم	**.754
	قد تدفع الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية	**.781
	تستهلك الألعاب الرقمية التعليمية وقت الحصة	**.717
	قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية في عملية التدريس تضيع الوقت والجهد في العملية التعليمية	**855.
	النظرة السلبية من قبل إدارة المدرسة للألعاب الرقمية التعليمية على انها نشاط غير فعال	**.640
	عدم معرفة المعلمين والمعلمات بكيفية دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	**.615
	استخدام الألعاب الرقمية التعليمية لا تشكل استراتيجية فعالة في تدريس الأطفال	**.352
	قلة المتخصصين في تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من الاستفادة منها في تعليم الأطفال	**.633
	التكلفة المادية لتصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من استخدامها مع الأطفال	**.580
	وجود نقص في التجهيزات اللازمة في الفصول الدراسية يمنع من التدريس بالألعاب الرقمية التعليمية مثل :(أجهزة الحاسب – الأجهزة اللوحية)	**.653
*وجود دلالة عند مستوى (0,01) فأقل		

يتضح من خلال معاملات الارتباط في جدول (1) وجود ارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور من محوري الاستبانة والدرجة الكلية للاستبانة بشكل عام، مما يشير إلى تحقق صدق الاتساق الداخلي على مستوى الاستبانة. وهذا يدل على أن أداة الدراسة بدرجة عالية من الصدق، وأنها مناسبة لقياس الأهداف التي أعدت لتحقيقها، مما يعزز الثقة في استخدامها مع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

- **ثبات أداة الدراسة:**

استخدمت الباحثة لقياس ثبات الاستبانة معامل الفا كرونباخ (Alpha Cronbach) باستخدام برنامج المعالجات الإحصائية (SPSS) لبيان مدى ارتباط فقرات الاستبانة مع بعضها البعض، وكذلك ارتباط كل فقرة مع الاستبانة ككل. وتتراوح قيم معامل الثبات (ألفا) بين الصفر والواحد الصحيح، حيث كلما اقتربت قيمته من الواحد الصحيح، دل ذلك على ثبات المقياس (علام،2002). وبإدخال إجابات المعلمات للاستبانة في البرنامج الاحصائي (SPSS) ومعالجتها احصائياً، تم استخراج معامل ألفا كرو نباخ للاستبانة. الجدول التالي يوضح نتائج معامل الثبات " ألفا" **(a)** لعبارات الاستبانة على مستوى اربع محاور وإجمالي الاستبانة.

جدول (2) معامل" ألفا" (a) لقياس ثبات أداة الدراسة

محاور الاستبانة	عدد الفقرات	معامل ألفا كرو نباخ
المحور الأول	12	0.849
المحور الثاني	12	0.893
ثبات العام للاستبانة	24	0.844

يتضح من الجدول رقم (2) ارتفاع معاملات الثبات لمحوري الاستبانة باستخدام معامل الفا كرو نباخ حيث بلغ (0,844)، وهو معامل مرتفع. وقد سجل ثبات المحور الأول (0.849)، وثبات المحور الثاني (0.893). وهذا يشير إلى أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة مما يدل على تحقق ثبات الاستبانة بشكل عام.

ج. الاستبانة بصورتها النهائية:

بعد الأخذ بتوصيات المحكمين وتوجيهات المشرف العلمي، واجراء التعديلات اللازمة، والتحقيق من الخصائص السيكومترية لأداء الدراسة، تكونت الاستبانة في صورتها النهائية من محورين وهي:

1. واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة (12 فقرة).
2. معوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة (12 فقرة).

استخدمت الباحثة في صياغة فقرات الاستبانة البساطة والسهولة قدر الإمكان، لضمان فهمها من قبل العينة المستهدفة. وتم تحديد درجات الاستجابة وفق مقياس ليكرت الخماسي، حيث يقابل كل فقرة من فقرات الاستبانة قائمة تحمل العبارات التالية (أوافق بشدة، أوافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة)، ولغرض المعالجة الإحصائية، تم تخصيص قيمة محددة لكل استجابة على كل فقرة في جميع محاور الاستبانة قيمة محددة على النحو التالي:

جدول (3) تقسيم فئات مقياس ليكرت الخماسي (حدود متوسطات الاستجابات)

م	الفئة	حدود الفئة	
		من	إلى
١	موافق بشدة	4.21	5.00
٢	موافق	3.41	4.20
٣	محايد	2.61	3.40
٤	غير موافق	1.81	2.60
٥	غير موافق بشدة	1.00	1.80

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم جمعها، تم استخدام برنامج الجداول الالكترونية (Excel) لتفريغ البيانات، ثم تمت مراجعتها والتحقق من صحة التفريغ.

بعد ذلك، تم ادخال البيانات وتحليلها باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

وبعد ذلك قد استخدمت الأساليب الإحصائية التالية:

- لاحتساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسط الحسابي (Mean).
- المتوسط الحسابي الموزون (Weighted Mean)، والانحراف المعياري (Standard Deviation).
- معامل ارتباط بيرسون (Pearson's Correlation Coefficient)؛ لقياس الاتساق الداخلي أداة الرسالة.
- معامل الثبات ألفا كرو نباخ (Cronbach's Alpha α) لقياس معامل ثبات أداة الرسالة.

تحليل بيانات الدراسة ومناقشة نتائجها:

تحليل ومناقشة النتائج المتعلقة بالأسئلة والذي نص على الآتي:

أ. ما واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة؟

جدول (4) يوضح متوسط وانحراف المعياري ما واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة

العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستخدام
تضفي الألعاب الرقمية التعليمية جواً من المتعة والتشويق في عملية التعلم	4.50	.597	1	موافق بشدة
تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال الشعور بالسعادة	4.47	.650	2	موافق بشدة
تساهم الألعاب الرقمية التعليمية في الاحتفاظ بالمعلومة لدى الأطفال	4.42	.696	3	موافق بشدة
استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تمرين وتدريب الأطفال على ما تعلموه	4.40	.616	4	موافق بشدة
تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال القدرة على التميز والتخيل	4.37	.663	5	موافق بشدة
تزيد الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال من الدافعية نحو التعلم وتشجع على التعلم الذاتي	4.35	.577	6	موافق بشدة
استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس بعض الموضوعات للأطفال	4.23	.890	7	موافق بشدة
تغرس الألعاب الرقمية التعليمية روح المثابرة للوصول الى الأهداف المطلوبة	4.18	.651	8	موافق
من السهل دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	4.18	.770	9	موافق

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

احرص باستمرار على دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	4.17	.847	10	موافق
استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مرحلة تقويم الأطفال	4.13	.791	11	موافق
تزيد الألعاب الرقمية التعليمية من مهارات التواصل الاجتماعي لدى الأطفال	4.13	.892	12	موافق
متوسط المحور	4.29	0.684		

من خلال استعراض النتائج الموضحة في الجدول (4) حول واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة، تشير البيانات إلى قبول واسع وإيجابي حول فعالية الألعاب الرقمية في دعم العملية التعليمية. يمكن تحليل النتائج كما يلي:

وفيما يلي استعراض لعبارات هذا الجدول مرتبة حسب قيمة المتوسط الحسابي:

1. **تضفي الألعاب الرقمية التعليمية جوا من المتعة والتشويق في عملية التعلم**: حصل هذا البند على أعلى درجة متوسطة (4.50) مع انحراف معياري منخفض (0.597)، مما يدل على أن المعلمين يوافقون بشدة على أن الألعاب الرقمية تضفي جوًا ممتعًا ومشوقًا في عملية التعليم. هذا يظهر الدور التحفيزي الذي تلعبه الألعاب في جعل التعلم أكثر جذبًا للأطفال.
2. **تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال الشعور بالسعادة**: حصل هذا البند على المرتبة الثانية بدرجة متوسطة (4.47) وانحراف معياري (0.650)، مما يشير إلى أن الألعاب الرقمية تسهم بشكل كبير في جعل الأطفال يشعرون بالسعادة أثناء التعلم. ويعد هذا عنصراً مهماً لتعزيز المشاركة والاندماج في العملية التعليمية.
3. **تساهم الألعاب الرقمية التعليمية في الاحتفاظ بالمعلومة لدى الأطفال**: حصل هذا البند على المرتبة الثالثة بدرجة متوسطة (4.42) وانحراف معياري (0.696)، مما يشير إلى اتفاق كبير بين المعلمين على ان الألعاب الرقمية تساعد الأطفال على الاحتفاظ بالمعلومات بشكل أفضل. هذا يعكس قدرة الألعاب على تعزيز التعلم التفاعلي والممتع.
4. **استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تمرين وتدريب الأطفال على ما تعلموه**: حصل هذا البند على المرتبة الرابعة بدرجة متوسطة (4.40) مع انحراف معياري منخفض (0.616)، مما يؤكد أن الألعاب الرقمية تُستخدم بشكل فعال في تدريب الأطفال على ما تعلموه، وهذا يعزز تكرار المعلومة ومراجعتها بطرق مبتكرة.
5. **تولد الألعاب الرقمية التعليمية لدى الأطفال القدرة على التميز والتخيل:** حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.37) مع انحراف معياري (0.663)، مما يدل على أن الألعاب الرقمية تشجع الأطفال على تطوير قدراتهم الإبداعية والتخيلية، وهو أمر أساسي لنموهم المعرفي والعاطفي.
6. **تزيد الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال من الدافعية نحو التعلم وتشجع على التعلم الذاتي**: حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.35) وانحراف معياري (0.577)، تعكس هذه النتيجة أن الألعاب الرقمية تحفز الأطفال على التعلم الذاتي وتزيد من رغبتهم في الاستكشاف والمعرفة.
7. **استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس بعض الموضوعات للأطفال** حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.23) وانحراف معياري (0.890)، مما يعكس توافقًا قويًا على أن الألعاب الرقمية تعتبر أداة مفيدة لتدريس بعض الموضوعات التي قد تكون صعبة أو معقدة للأطفال، من خلال تقديمها بأسلوب مبسط وجذاب.
8. **تغرس الألعاب الرقمية التعليمية روح المثابرة للوصول الى الأهداف المطلوبة**: حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.18) مع انحراف معياري (0.651)، مما يعني أن الألعاب الرقمية تساعد الأطفال على تطوير المثابرة لتحقيق أهدافهم، وهي مهارة مهمة للتعليم المبكر.
9. **من السهل دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال** حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.18) وانحراف معياري (0.770)، مما يعكس أن معظم المعلمين يجدون أنه من السهل دمج الألعاب الرقمية في تدريس الأطفال، ما يعني أن هذه التقنية لا تشكل عبئًا كبيرًا على التخطيط أو التنفيذ في الفصول الدراسية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

10. احرص باستمرار على دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال: حصل هذا البند على درجة متوسطة (4.17) وانحراف معياري (0.847)، مما يشير إلى أن المعلمين يميلون إلى دمج الألعاب الرقمية بانتظام في التعليم، مما يدل على التزامهم باستخدام هذه الأدوات التكنولوجية بشكل مستمر.

11. استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مرحلة تقويم الأطفال: حصل هذا البند على اقل درجة متوسطة (4.13) مع انحراف معياري (0.791)، لكنه لا يزال يعكس اتفاقًا على أن الألعاب الرقمية يمكن أن تكون جزءًا من عملية تقويم الأطفال، ما يشير إلى تنوع استخدامات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية.

12. تزيد الألعاب الرقمية التعليمية من مهارات التواصل الاجتماعي لدى الأطفال: حصل هذا البند على اقل درجة متوسطة (4.13) مع انحراف معياري أعلى نسبيًا (0.892)، إلا أنه لا يزال يعكس اتفاقًا على أن الألعاب الرقمية تسهم في تطوير مهارات التواصل الاجتماعي لدى الأطفال.

يعكس الجدول (4) نظرة إيجابية للغاية من معلمي مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب الرقمية، وخصوصًا تطبيق "ماين كرافت"، كجزء أساسي من استراتيجيات التعليم والتقويم. تشير المتوسطات العالية والانحراف المعياري المنخفض إلى إجماع واسع بين المعلمين على فعالية هذه الأدوات في تعزيز الاحتفاظ بالمعلومات والتدريب، والتدريس. كما يوضح الجدول بشكل واضح أن معلمي مرحلة الطفولة المبكرة يرون في الألعاب الرقمية، مثل تطبيق "ماين كرافت"، أداة فعالة لتعزيز التعلم. تتراوح الإيجابيات من تعزيز المتعة والسعادة إلى تطوير المهارات الاجتماعية والإبداعية. يعكس الانحراف المعياري المنخفض في معظم البنود توافقًا قويًا بين المعلمين حول الفوائد التعليمية للألعاب الرقمية.

ب. ما معوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة؟

جدول (5) يوضح متوسط وانحراف المعياري ما معوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة

العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الاستخدام
وجود نقص في التجهيزات اللازمة في الفصول الدراسية يمنع من التدريس بالألعاب الرقمية التعليمية مثل: (أجهزة الحاسب – الأجهزة اللوحية)	3.95	1.048	1	موافق
قلة المتخصصين في تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من الاستفادة منها في تعليم الأطفال	3.78	0.993	2	موافق
عدم معرفة المعلمين والمعلمات بكيفية دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال	3.60	1.108	3	موافق
التكلفة المادية لتصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من استخدامها مع الأطفال	3.55	1.185	4	موافق
النظرة السلبية من قبل إدارة المدرسة للألعاب الرقمية التعليمية على انها نشاط غير فعال	3.48	1.049	5	موافق
قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى عدم تقبل الأطفال لطرق التدريس التقليدية	3.47	1.157	6	موافق

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة المفرطة	3.43	1.125	7	موافق
قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الي تدني مقدرة الأطفال على التركيز مع معلماتهم	3.32	1.372	8	محايد
تستهلك الألعاب الرقمية التعليمية وقت الحصة	3.25	1.336	9	محايد
قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية في عملية التدريس تضيع الوقت والجهد في العملية التعليمية	3.17	1.251	10	محايد
قد تدفع الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية	3.17	1.368	11	محايد
استخدام الألعاب الرقمية التعليمية لا تشكل استراتيجية فعالة في تدريس الاطفال	2.93	1.364	12	محايد
متوسط المحور	3.42	1.164		

يوضح جدول (5) وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة حول معوقات استخدام الألعاب الرقمية، وتحديدًا من خلال تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية. كما يسلط الضوء على سلبيات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق ماين كرافت في العملية التعليمية كما يراها معلمو مرحلة الطفولة المبكرة وفيما يلي ترتيب البنود:

1. **وجود نقص في التجهيزات اللازمة في الفصول الدراسية يمنع من التدريس بالألعاب الرقمية التعليمية :** حصل هذا البند على المرتبة الأولى بمتوسط (3.95) وانحراف معياري (1.048)، مما يشير إلى أن المعلمين متفقون بشدة على أن عدم توافر الأجهزة اللازمة مثل الحواسيب والأجهزة اللوحية يشكل عقبة رئيسية امام تطبيق الألعاب الرقمية في العملية التعليمية.
2. **قلة المتخصصين في تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من الاستفادة منها في تعليم الأطفال:** حصل هذا البند على المرتبة الثانية بمتوسط (3.78) وانحراف معياري (0.993)، مما يعكس اتفاقًا واسعًا بين المعلمين على أن نقص الخبراء المتخصصين في تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية يحد من القدرة على الاستفادة الكاملة من هذه الأدوات في تعليم الأطفال.
3. **عدم معرفة المعلمين والمعلمات بكيفية دمج الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس الأطفال:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.60) مع انحراف معياري (1.108)، مما يشير إلى وجود مشكلة في تدريب المعلمين على كيفية دمج الألعاب الرقمية التعليمية بشكل فعال في عملية التدريس.
4. **التكلفة المادية لتصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية تحد من استخدامها مع الأطفال:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.55) مع انحراف معياري (1.185)، مما يشير إلى أن التكلفة المرتفعة لتصميم الألعاب الرقمية تشكل تحديًا، لكنها لا تمثل عقبة بنفس الدرجة التي تشكلها النقاط السابقة.
5. **النظرة السلبية من قبل إدارة المدرسة للألعاب الرقمية التعليمية باعتبارها نشاطاً غير فعال:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.48) مع انحراف معياري (1.049)، مما يشير إلى وجود بعض المعوقات الإدارية التي قد تعرقل استخدام الألعاب الرقمية.
6. **قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى عدم تقبل الأطفال لطرق التدريس التقليدية:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.47) مع انحراف معياري (1.157)، مما يشير إلى أن هناك اتفاقًا بين المعلمين على أن استخدام الألعاب الرقمية قد يجعل الأطفال أقل تقبلاً للطرق التقليدية في التعليم.
7. **قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة المفرطة:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.43) مع انحراف معياري (1.125)، مما يعكس توافقًا على أن الألعاب الرقمية قد تؤدي إلى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة الزائدة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

8. **قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية الي تدني مقدرة الأطفال على التركيز مع معلميهم:** حصل هذا البند على درجة متوسط (3.32) مع انحراف معياري (1.372)، مما يشير إلى أن بعض المعلمين يشعرون بأن استخدام الألعاب قد يؤثر على قدرة الأطفال على التركيز مع معلميهم.
9. **تستهلك الألعاب الرقمية التعليمية وقت الحصة:** حصل هذا البند على درجة متوسطة (3.25) وانحراف معياري (1.336)، مما يشير إلى أن المعلمين يرون أن الألعاب الرقمية قد تستهلك وقتًا كبيرًا من الحصة التعليمية، وهو ما قد يقلل من الفعالية التعليمية.
10. **قد تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية في عملية التدريس تضيع الوقت والجهد في العملية التعليمية:** حصل هذا البند على درجة متوسط بتقييم محايد (3.17) مع انحراف معياري (1.251)، مما يعكس مخاوف من أن الألعاب الرقمية قد تؤدي إلى إضاعة الوقت والجهد في العملية التعليمية بدلاً من تحقيق الفائدة المرجوة.
11. **قد تدفع الألعاب الرقمية التعليمية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية:** حصل هذا البند على نفس الدرجة المتوسط (3.17) مع انحراف معياري (1.368)، مما يشير إلى قلق المعلمين من أن استخدام الألعاب الرقمية قد يؤدي إلى إهمال الأطفال لواجباتهم المدرسية.
12. **استخدام الألعاب الرقمية التعليمية لا تشكل استراتيجية فعالة في تدريس الأطفال:** حصل هذا البند على أدنى درجة متوسط بتقييم (2.93) مع انحراف معياري (1.364)، مما يعني أن المعلمين يرون أن الألعاب الرقمية قد لا تكون دائمًا استراتيجية فعالة لتدريس الأطفال.

يعكس الجدول مخاوف المعلمين بشأن تأثير الألعاب الرقمية على بعض الجوانب السلبية في سلوك الأطفال وتحصيلهم الأكاديمي. وعلى الرغم من أن النتائج لم تكن قاطعة بشكل سلبي في جميع البنود، الا إن هناك اتفاقًا حول وجود تحديات معينة، مثل تأثير الألعاب على تركيز الأطفال وخلق خلافات بينهم نتيجة المنافسة. كما يظهر الجدول وجود عدد من التحديات التي تواجه استخدام الألعاب الرقمية في العملية التعليمية، بدءًا من نقص التجهيزات والموارد البشرية المتخصصة، وصولًا إلى تكلفة الإنتاج والنظرة السلبية من الإدارة.

خلاصة النتائج:

اشارت النتائج إلى ان معلمي مرحلة الطفولة المبكرة يدركون مدى أهمية استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية، حيث تمثلت هذه الأهمية في العبارات التالية.

ويتضح من النتائج أن أبرز العبارات التي تمثل هذه الأهمية هي:

1. واقع استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة هي:

يتبين من نتائج الدراسة ان افراد عينة البحث من معلمين الطفولة المبكرة يستخدمون الألعاب الرقمية التعليمية لزيادة من دافعية التعلم لدى الأطفال. ومن أبرز مظاهر استخدام هذه الألعاب هو تدريب الأطفال على ما سبق تعلموه. كما تلعب الألعاب الرقمية التعليمية دورًا كبيرًا في تحسين التعلم لدى الأطفال، حيث تساهم في الاحتفاظ بالمعلومات وتعزيز الفهم. بالإضافة إلى ذلك، تعد وسيلة فعالة لتدريس بعض الموضوعات، وهي سهلة الدمج في العملية التعليمية. ويُظهر استخدام الألعاب الرقمية العديد من الإيجابيات، اذ تحتوي على مميزات واضحة، مثل زيادة عنصر المتعة والتشويق، مما يزيد من دافعية الأطفال نحو التعلم، ويعزز المهارات الاجتماعية والتخيلية لديهم.

2. معوقات استخدام الألعاب الرقمية عبر تطبيق "ماين كرافت" في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمي مرحلة الطفولة المبكرة هي:

تبين من نتائج الدراسة ان افراد عينة البحث من معلمين الطفولة المبكرة يرون أن أبرز المعوقات التي تؤثر سلباً في عملية استخدام الألعاب الرقمية التعليمية تتمثل في عدم وجود بنية تحتية قوية في المدارس، بالإضافة الى عدم توافر أجهزة الحاسب الآلي والأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الرقمية التعليمية. ويرجع ذلك إلى زيادة عدد الأطفال في الفصول الدراسية، مما يصعب توفير العدد الكافي من الأجهزة. كما يعاني المعلمون من نقص في المعرفة بكيفية الدمج الفعال للألعاب في التعليمية. كما أن هناك بعض المخاوف المرتبطة بهذا الاستخدام، مثل احتمال عدم تقبل الأطفال للطرق التقليدية في التعليم وتأثير المنافسة المفرطة على التفاعل الصفّي، مما قد يؤدي الى خلافات بين الأطفال. بالإضافة الى ذلك، قد تؤدي الألعاب الرقمية الى استهلاك وقت الحصة نظراً لصعوبة تنظيم الطلاب اثناء استخدامها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

توصيات البحث:

في ضوء نتائج الدراسة التي ظهرت أهمية استخدام الألعاب الرقمية التعليمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، توصي الباحثة بما يلي:

1. تقديم دورات تدريبية مستمرة لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة، بهدف تدريبهن على كيفية استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تحقيق نواتج التعلم.
2. اعداد دليل مرئي للأطفال يوضح مهارات استخدام الألعاب الرقمية وتشجيع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة على تفعيل مشاركاتهم عند التدريس.
3. انتاج برمجيات وألعاب رقمية تعليمية تتضمن عناصر الجذب والإثارة والتشويق لتحفيز الأطفال وتعزيز تعلمهم.
4. ضرورة توفير البنية التحتية اللازمة لدعم استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في الفصول الدراسية، من خلال توفير أجهزة الحاسب الآلي، شاشات العرض، ومكبرات الصوت في جميع مدارس المملكة العربية السعودية.
5. عقد ملتقيات وورش عمل في إدارات التعليم والمدارس بهدف توعية أولياء الأمور والمعلمين بأهمية التعلم عبر الألعاب الرقمية التعليمية، وكيفية تبني هذه الألعاب في مواقف التعليم المختلفة.

مقترحات البحث:

استكمالاً للدراسة الحالية، تقترح الباحثة إجراء الدراسات الآتية:

1. دراسة فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية مهارات الابداع لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
2. دراسة واقع استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تحقيق نواتج التعلم لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
3. دراسة فاعلية استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى اطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
4. دراسة أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية على زيادة مستوى تحصيل أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ودافعيتهم نحو التعلم.
5. دراسة واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية لتنمية مفردات اللغة لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
6. دراسة تصميم مقترح قائم على الألعاب الرقمية التعليمية لتنمية بعض مهارات حل المشكلات لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

المصادر

1. أبو القاسم، رشا. (2020). أنواع الألعاب الالكترونية. متاح على: https://www.almrsal.com/post/962840, Last seen, 10-11-2020.
2. بخيت، محمد أحمد عبد اللطيف. (2019). سيكولوجية اللعب. ط1. الدمام. مكتبة المتبني.
3. بطيشه، مروة إبراهيم خليل. (2019). متطلبات توظيف التعلم القائم على الألعاب التعليمية الرقمية للأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. مجلة الطفولة والتربية، جامعة الاسكندرية، 11(40)، 361-413.
4. حجاب، أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان. (2015). فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم. مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، (165)، 156-197.
5. جيوسي، مجدي. (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. مجلة العلوم النفسية والتربوية، جامعة فلسطين التقنية، 6(1)، 70-92.
6. الديب، رندا. إبراهيم، زينب، (2021). برنامج قائم على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، المؤتمر الدولي السادس بعنوان "مقومات تطبيق منظومة التعليم الرقمي وآليات تنفيذه، تحديات الحاضر، واستشراف المستقبل، من 6-8 فبراير. المجلة الدولية للبحوث والدراسات التربوية والنفسية، 8(12)، 499-542.
7. رمضان، نورا طلعت إسماعيل. (2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت" لعبة ببجي نموذجا ". المجلة العربية للنشر العلمي، جامعة المنصورة، (14)، 446-498.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

8. سالم، محمد أحمد. (2022). بيئة ثلاثية الأبعاد قائمة على محفزات الألعاب الرقمية (القصص/النقاط) لتنمية بعض المهارات البرمجية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم وانخراطهم في بيئة التعلم، المجلة العلمية المحكمة للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي، 10(1)، 431-539.
9. الطيب، ماهيتاب أحمد. (2021). الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، مجلة الطفولة والتربية، جامعة الاسكندرية، 13(45)، 49-130.
10. العطار، محمد محمود. (2023). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظرية). المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، 7(27)، 279-324.
11. علام، صلاح الدين محمود. (2002). القياس والتقويم التربوي والنفسي واساسياته وتطبيقاته وتوجيهاته المعاصرة. القاهرة، دار الفكر العربي.
12. العمري، عائشة بلهيش. (2015). الألعاب التعليمية.. مميزاتها، انماطها، مراحل تصميمها مسترجع في 15-2-2016 من مدونة بلوقر تكنولوجيا التعليم -متاح على: http://el-gradu.blogspot.com/2016/02/blog-post_15.html
13. الغامدي، مازن، شعبان، منال. (2021). درجة امتلاك معلمي ذوي الإعاقة الفكرية لمهارات القرن الحادي والعشرين من وجهة نظرهم. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 5(17)، 123-162.
14. الشاعر، منال. (2020). مدى وعي طلاب الاقتصاد المنزلي بتوظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم والمعلومات ودافعيتهم لإنجاز. مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية- مصر، (7)، 382 – 347.
15. الشناوي، مروة محمود. (2024). برنامج تدريبي قائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز لدى الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة. مجلة بحوث ودراسات الطفولة. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، 6(11)، 97-191.
16. الشناوي، مروة محمود. مشعل، مروة توفيق. (2021). تنمية المفاهيم والمهارات اللغوية في مرحلة الطفولة المبكرة. ط1. الدمام. مكتبة المتنبي.
17. الشهراني، فاطمة محمد. (2019). معايير مقترحة لاختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية. المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة اسيوط، 35(11)، 401-420.
18. صقر، ابرار، عبد المقصود، ناهد. (2019). واقع استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت، 1 ديسمبر، 7-34.
19. فلاته، امل. الشريف، فهد. (2022). أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط بمدينة مكة المكرمة، المجلة العربية للتربية النوعية، 6(23)،433-470.
20. القاسمي، نورة. السعيد، بتول. (2022). واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا وتأثير متغيري النوع والخبرة عليها. مجلة العلوم التربوية، 2(2)، 20-56.
21. القحطاني، روان بنت عبدالله بن يحيى. (2021). انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية. 6(6)، 778-819.
22. قنديل، محمد متولي. محمد، داليا عبد الواحد. (2015). الألعاب التربوية من الميلاد وحتى الثامنة من العمر.ط1. عمان. دار الفكر.
23. السواط، طارق عويض. (2020). الألعاب التعليمية الرقمية "لعبة فصيح نموذجا"، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية. مسترجع من https://shms-prod.s3.amazonaws.com/media/editor/147814/%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8_%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%8A%D9%85%D9%8A%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A%D8%A91.pdf
24. مهدي، ريم خميس. (2020). التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية، المجلة العربية للتربية النوعية، 4(13)، 229-240.
25. موسي، سعيد عبد المعز علي. (2020). فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات المهنية لدى طفل الروضة في عصر الثورة الصناعية الرابعة، مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية، 12(41)، 65-114.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.117.2025.1360
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
Volume (117) February 2025
العدد (117) فبراير 2025

26. موكلي، خالد حسين خلوي. (2019). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. مجلة كلية التربية، جامعة بنها، 30(120)، 234-280.
27. Alotaibi. Manar. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. Frontiersin Journals. Najran University 2(15).
28. Bawa, P., Watson, S. L., & Watson, W. (2018). Motivation is a game: Massively multiplayer online games as agents of motivation in higher education. Computers & Education, 123(1), 174-194.
29. Bulut, D. Samur, Y. & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. Smart Learning Environments, 9(1), 1-15.
30. Chaidi, I. & Drigas, A. (2022). Digital games and special education. Technium Social Science Journal, 34(1), 214-236.
31. Ebeed, Shaimaa G. A. (2022). Using Digital Games to Develop English language Vocabulary Learning and Retention of kindergarten Children. Journal of Research in Education and Psychology, 37(1), 869-922.
32. Kuhn, Jeff (2018). Minecraft: Education Edition. Calico journal, 35 (2). 214.
33. Lay, A.-N. & Osman, K. (2018). Developing 21st Century Chemistry Learning Through Designing Digital Games. Journal of Education in Science, Environment and Health (JESEH), 4(1), 81-92.
34. Lamrani R., Abdelwahed E. H. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. Computer Science and Information Systems, 17(1), 339-356.
35. Lux, N. LaMeres, B. & Hughes, B. & Willoughby, S. (2018). Board 82: Increasing the Spatial Intelligence of 7th Graders using the Minecraft Gaming Platform. paper presented at 2018 ASEE Annual Conference & Exposition, Salt Lake City, Utah. 10.18260/1-2—30116.
36. Mehrpour, S. & Ghayour, M. (2017). The Effect of Educational Computerized Games on Learning English Spelling among Iranian Children. The Reading Matrix, An International Online Journal, 17(2), 165- 178.
37. Opmeer, M., Dias, E., de Vogel, B., Tangerman, L., and Scholten, H. J. (2018). Minecraft in Support of Teaching Sustainable Spatial Planning in Secondary Education. Vrije Universiteit Amsterdam. The Netherlands. Proceedings of the 10th International Conference on Computer Supported Education. 316-321.
38. Papanastasiou G., Drigas A., Skianis C. (2022). Serious games in pre-K and K-6 education. Technium Education and Humanities. 2(3),1-18.
39. Thorsteinsson, G., and Niculescu, A. (2016); Pedagogical insights into the use of Minecraft within educational settings, Studies in Informatics and Control, 25 (4), 507-516.
40. Tiren, S. (2021). Digital Games in English Language Learning: A Mixed Method Study of Teachers' and Student' Attitudes to Digital Games and its Effects in English Language Learning. Student thesis, Professional degree (advanced) 30 HE English, University of Gavle, Sweden. P. 58.
41. Tokarieva, A. Volkova, N. Harkusha, I., & Soloviev, V. (2019). Educational digital games: models and implementation. Educational Dimension, 53(1), 5-26.