فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي

أ.بسمة احمد حنفي الفولي*

أ.م.د. محمود مصطفي عطية صالح**

د. عمر سيد احمد***

مستخلص البحث

هدف البحث الحالي الى قياس فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي ، وتكونت العينة من (٣٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي ، بمدرسة ليسيه الحرية مصر الجديدة ، إدارة النزهة التعليمية، تم توزيعهم على مجموعة واحدة و تطبيق اختبار قبلي و بعدي ، واعتمد البحث على استخدام المنهج الوصفي عند الاطلاع على الدراسات والأدبيات وتحليلها للتوصل إلى قائمة بالمهارات الحياتية التي يجب أن يتمكن منها تلاميذ الصف الثاني الابتدائي، وإمكانية صياغة فروض البحث وكتابة الإطار النظري، كما تم استخدام المنهج التجريبي في التعرف على فاعلية المتغير المستقل المتمثل في الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في المتغير التابع المتمثل في تنمية المهارات الحياتية وتم تطبيق أدوات البحث قبليا ثم تنفيذ التجربة وتطبيق الأدوات بعديا، وتمثلت أدوات البحث في (اختبار مواقف لقياس المهارات الحياتية) وتوصل البحث الى وجود فرق دال احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحياتية – ككل – وفى كل مهارة رئيسية و فرعية من مهارات الاختبار لصالح التطبيق البعدي. كما أظهرت النتائج فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحياتية وقدم البحث عددا من التوصيات والمقترحات المناسبة.

الكلمات المفتاحية: بيئات التعلم النقال – الألعاب الإلكترونية التعليمية – المهارات الحياتية.

* معلمة رياضيات بمدرسة طلائع المستقبل الخاصة

** أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية جامعةعين شمس

*** مدرس تكولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة عين شمس

The Effectiveness of Educational Electronic Games in a Mobile Learning Environment in Developing Life Skills among First Stage Primary School Students

Basma Ahmed Hanafi El-Fouli*
Dr. Mahmoud Mustafa Attia Saleh**
Dr. Omar Sayed Ahmed***

Abstract

The aim of the current research to measure the effectiveness of electronic educational games in a mobile learning environment in the development of life skills among students of the first stage of basic education, and the sample consisted of (30) pupils and schoolgirls from the second grade of primary school, Lycee Freedom School Heliopolis, Nozha Educational Department, were distributed to one group and the application of a test before and after, and the research relied on the use of the descriptive approach when reviewing studies and literature and analyzing them to reach a list of life skills that It must be able to students of the second grade of primary school, and the possibility of formulating research hypotheses and writing the theoretical framework, and the experimental approach was used to identify the effectiveness of the independent variable represented in electronic educational games in a mobile learning environment in the dependent variable of life skills development and the research tools were applied before and then the implementation of the experiment and the application of the tools later, and the research tools were represented in (attitude test to measure life skills) and the research found a statistically significant difference at the level of significance (0.5) between the average The grades of the students of the research group in the pre-application and post-application on life skills - as a whole - and in each main and sub-skill of the test skills in favor of the post-application. The results also showed the effectiveness of electronic educational games in a mobile learning environment in developing life skills, and the research provided a number of appropriate recommendations and proposals.

Keywords: Mobile Learning Environments – Educational Electronic Games – Life Skills

* Mathematics teacher at Tala'ea El Mostaqbal Private School
** Assistant Professor of Educational Technology at the Faculty of Education, Ain Shams University
*** Lecturer of Educational Technology at the Faculty of Education, Ain Shams University

مقدمة:

إن تطور التكنولوجيا بوجه عام والانفجار المعرفي والثورة التكنولوجية والمعلوماتية اثرت على تطور تكنولوجيا التعليم بوجه خاص وكان لابد ان يتخذ التعليم نصيبا منها فقد تطور التعليم من التعليم التقليدي بالورقة و القلم الى التعليم الالكتروني بكل ما يحوي من أدوات تتمثل في برمجيات تعليمية تحتوى على وسائط متعددة والعاب تعليمية على أقراص مدمجة الى منصات وتعلم عبر الشبكات و الانترنت، ولعل جائحه كورونا قد ساهمت بشكل كبير منذ عام ٢٠١٩ في تغيير أفكار بعض أولياء الأمور نحو التعلم الالكتروني و التعليم عبر منصات التعليم المختلفة خاصه ، وقد تبنت وزارة التربية والتعليم والقائمين عليها بالدفع الى التعلم الالكتروني والذي اتخذ عدة اشكال منها البرمجيات التعليمة القائمة على الحاسب الالي ومع توفر الأجهزة المحمولة و النقالة لمعظم الطلاب و التلاميذ استخدمت الأجهزة النقالة في التعليم وليس فقط الترفيه، وبما أن اللعب ميل فطري يوجد لدى جميع الأفراد وخاصة المراحل العمرية الأولى ويعتبر وسيطا تربويا هاما يسهم بدرجة هائلة في تشكيل شخصية الطفل حيث يعطيه الفرصة لاستخدام عقله وزيادة قدرته على الفهم مع وجود عامل التشويق والجذب لانتباه الطفل، ويمكنه تعلم مفاهيم العد والحساب والوزن والحجم والانتماء والتعرف على الأشكال ومعرفة مفاهيم الخطأ والصواب والكثير من المبادئ والمفاهيم. كما يمكن للطفل أن يعرب عن ذاته واحتياجاته التي لا يستطيع التعبير عنها في الواقع من خلال اللعب، فهو يشبع حاجات الأطفال وينمي ميولهم وقدراتهم الإبداعية ويساعدهم على اكتساب ميول جديدة، وبعض الألعاب حرة تكون تحت اشراف المعلم وبدون توجيه منه، وبعضها موجهة يمارسها الطالب تحت اشراف المعلم وبتوجيه منه؛ وهذه الألعاب غالبا ما تسري بخطوات وقواعد منظمة.

وقد شهد العالم في العقدين الأخيرين، تطورًا هائلًا في التكنولوجيا، فأصبحت الألعاب التعليمية الإلكترونية موضوعًا مهمًا في مجالات التعليم والتطوير الشخصي. فهي تقدم أساليب جديدة ومبتكرة لتنمية المهارات الحياتية لدى الأفراد وأصبحت جزءًا لا يتجزأ من العملية التعليمية فالألعاب الإلكترونية التعليمية كما عرفتها حجاب هي تلك الألعاب

التي تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تربوية وتعليمية في جو من الاثارة والتشويق والمنافسة بين الطالب وطالب اخر او بين الطالب وجهاز الحاسب وذلك لتنمية المفاهيم والمهارات (حجاب، ٢٠١٥) ، وعرفت جونسون الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها نوع من الألعاب التعليمية التي تُقدم عبر الإنترنت أو منصات الألعاب الإلكترونية. تهدف هذه الألعاب إلى تحسين المهارات الأكاديمية والتفكير النقدي والمهارات الحركية من خلال تجربة تفاعلية وممتعة، وأضافت ان الألعاب التعليمية الإلكترونية تتيح للطلاب فرصة التعلم بطرق تفاعلية ومبتكرة، مما يعزز من فهمهم للمفاهيم المختلفة (Johnson K. , 2021). وعرفها أحمد بأنها أنشطة تعليمية تستخدم الألعاب كوسيلة لتعزيز التعلم والتطوير العقلي والجسدي للطلاب (احمد، ٢٠٢٠).

كما تهدف هذه الألعاب إلى تحفيز الفضول وتعزيز المهارات الحركية والاجتماعية والعاطفية للأطفال من خلال اللعب، يمكن للأطفال تعلم المفاهيم الأساسية بطرق ممتعة وتفاعلية، مما يعزز من فهمهم للمادة التعليمية ويجعل عملية التعلم أكثر جذباً بالإضافة إلى ذلك، تُساعد الألعاب التعليمية في تطوير مهارتهم على حل المشكلات واتخاذ القرارات (حسن، ٢٠١٩). كما انها تعد أداة فعالة في تعزيز التعلم المستقل، حيث يمكن للطلاب الوصول إلى الموارد التعليمية في أي وقت ومن أي مكان. وقد ذكر (Sulisworo & Toifur , 2016) أن التعلم النقال فعال لتوفير بيئة معرفية محسنة يمكن للمتعلمين عن بعد التفاعل مع المعلم والمواد الدراسية والفيزيائية والافتراضية والبيئات وبعضها البعض، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية (العناني، ٢٠٢١) وتعتبر هذه الألعاب وسيلة فعّالة لتحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم مع المواد الدراسية وفقًا لدراسة أجرتها (Smith L. , 2020)، وأظهرت دراسة أجراها جونز وسميث أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزز الفهم العلمي وتسهم في تحسين أداء التلاميذ في الاختبارات (Smith & Jones , 2021). كما اظهر البحث الذي اجراه جونسون في تأثير الألعاب التعليمية على الفهم العلمي أن الطلاب الذين يستخدمون هذه الألعاب يميلون إلى تحقيق نتائج أفضل في المواد العلمية (Johnson M. , 2022).

وهناك العديد من الطرق لتطبيق الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية، منها الألعاب الموجهة للأفراد والأخرى التي تعتمد على العمل الجماعي. كما أوضح ميللر كل من هذه الطرق لها فوائدها وتحدياتها الخاصة (Miller, 2017). واكد ثومبسون على أهمية اختيار الطريقة المناسبة بناءً على أهداف التعليم واحتياجات الطلاب. وبرغم الفوائد العديدة للألعاب التعليمية، هناك تحديات تواجه تطبيقها، مثل الحاجة إلى توافر البنية التحتية التكنولوجية والتكلفة العالية لتطوير هذه الألعاب (Thompson, 2018). وأن المعلمين يحتاجون أيضًا إلى التدريب الكافي لاستخدام هذه التكنولوجيا بفعالية كما أشار ويليامز (Williams, 2019). وأكدت كلارك واخرون على أهمية الاستثمار في تدريب المعلمين لضمان تحقيق أقصى فائدة من الألعاب التعليمية. فإن الألعاب التعليمية تساعد في ربط المفاهيم العلمية بالحياة اليومية وتنمية المهارات الحياتية من خلال الألعاب التعليمية تمثل أحد الاتجاهات الحديثة في التعليم، حيث توفر بيئة تفاعلية وآمنة لتعلم مهارات مثل حل المشكلات والعمل الجماعي (Clark & others, 2018).

ونظرا لاتجاه وزارة التربية والتعليم الى تحديث المناهج وإصدار مناهج ٢.٠ الذي يستند الى تطوير المهارات الحياتية وهي مجموعة من القدرات والمعارف التي تمكن الأفراد من التعامل بفعالية مع متطلبات وتحديات الحياة اليومية. وقد ذكرت جانيت كلارك (Clarke, 2020) تشمل المهارات الحياتية مجموعة واسعة من القدرات مثل التفكير النقدي، حل المشكلات، التواصل الفعّال، التعاون، اتخاذ القرارات، وإدارة الوقت.

والمهارات الحياتية تعد مدخل للتدريس تبنته العديد من الدول، لتنمية المهارات اللازمة للتفاعل الإنساني لدى أفرادها مع الحياة والتكيف مع ما أصبحت عليه متطلبات هذا العصر، وما يتضمنه من تحديات فرضها التقدم العلمي والتكنولوجي لمواجهه الثورات المعرفية بتعليم متميز تزود الأفراد بالمعارف والمهارات التي تمكنهم من تفعيل كل ما لديهم من طاقات كامنة للتكيف ومسايرة كل هذه التغييرات. (بودردابن، ٢٠٢٠). بالإضافة إلى ذلك، تُساعد الألعاب التعليمية في تطوير القدرة على حل المشكلات واتخاذ القرارات (حسن، ٢٠١٩) التي تعتبر أحد اهم المهارات الحياتية. وقد اظهر براون بدراسة

أجراها من جامعة هارفارد، أن "تطوير المهارات الحياتية من خلال الألعاب التعليمية يمكن أن يكون له تأثير إيجابي كبير على حياة الأفراد". كما أظهرت الدراسة أن الألعاب التعليمية تساعد في تنمية المهارات القيادية والقدرة على التعامل مع المواقف الصعبة بفعالية (Brown, 2019). وأضاف سميث أن "الألعاب التعليمية تعزز من مستوى الفهم العميق لدى الطلاب وتساعدهم على تطبيق المعرفة في مواقف حياتية حقيقية" (Smith J. , 2023). كما أن دراسة نشرتها جونز أشارت إلى أن "الألعاب الجماعية تحسن من قدرات التواصل والعمل الجماعي بين اللاعبين. وتبين الدراسة أن الألعاب التعليمية الجماعية تعزز من التعاون والتفاعل بين الطلاب (Jones, 2022) ، وأضاف يوسف مما يساعدهم على تطوير مهارات التواصل الفعّال والعمل الجماعي (يوسف، ٢٠٢٢).

وقد أكد لي أن الألعاب التعليمية تُحفز اللاعبين على التعلم بشكل مستمر وتحقيق الأهداف التعليمية بطرق مبتكرة. وأشارت الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية تسهم في تعزيز الدافعية الذاتية والرغبة في التعلم، مما يجعل الطلاب أكثر انخراطًا وتحفيزًا لتحقيق أهدافهم التعليمية. كما أظهرت الدراسة أن الألعاب التعليمية يمكن أن تكون أداة فعالة في تحسين مهارات إدارة الوقت واتخاذ القرارات (Lee، ٢٠١٧).

كما اكدت ونج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد في تطوير المهارات التحليلية وحل المشكلات وتبين الدراسة أن الألعاب التي تتطلب التفكير النقدي وحل المشكلات تعزز من القدرات التحليلية والتفكير الإبداعي لدى اللاعبين. كما أشارت الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية توفر بيئة آمنة للطلاب لتجريب الأفكار واختبار الحلول المختلفة، مما يعزز من ثقتهم بقدراته (Wong، ٢٠٢٢)

من خلال استعراض الدراسات السابقة التي اتضح أهمية الألعاب التعليمية الالكترونية و دورها في تنمية بعض المهارات كالتفكير النقدي و المهارات الاجتماعية و التفكير العاطفي و التوصيات باستخدام الألعاب التعليمية في دراسة كل من (Jones, 2022) ، (Smith J. , 2023) ، (Lee، ٢٠١٧) باستخدام الألعاب التعليمية الا ان هذه

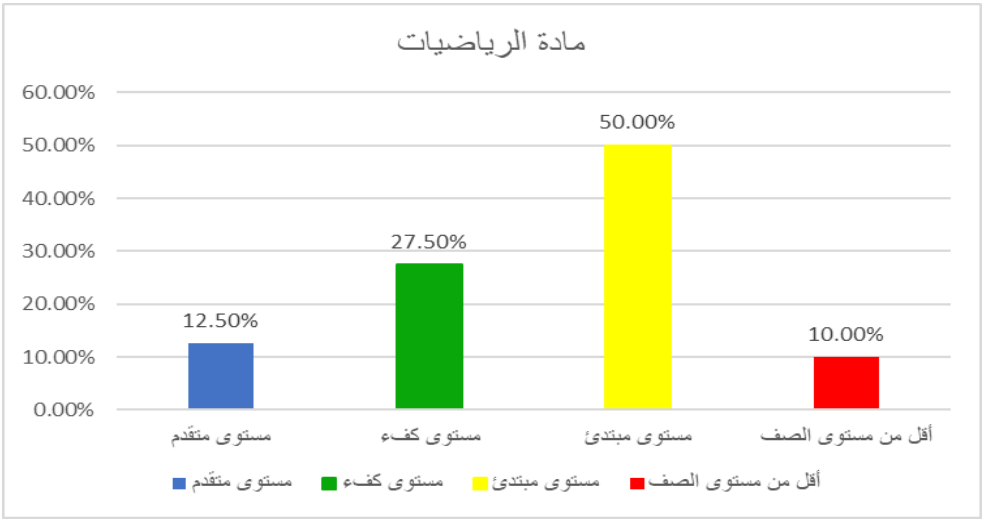
الدراسات لم تطرق الى تنمية المهارات عن طريق الألعاب التعليمية الالكترونية و هو ما تهدف اليه الدراسة الحالية .

مشكلة البحث:

١. الخبرة العملية: من واقع عمل الباحثة كمعلمة رياضيات بمدرسة اون هليوبوليس للغات إدارة النزهة التعليمية لاحظت من خلال درجات التقييم الأول للفصل الدراسي الأول لتلاميذ الصف الثاني من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي ان المهارات الحياتية ليست بالمستوى المرغوب.

- الدراسة الاستكشافية : دعمت الباحثة هذه الملاحظة بتطبيق اختبار في المهارات الحسابية لمجموعة من التلاميذ بالصف الثاني من الحلقة الأولى للتعليم الاساسي بمدرسة اون هليوبوليس للغات شيراتون – إدارة النزهة التعليمية وعددهم ٤٠ تلميذ (فصلين) لقياس قدرة التلاميذ على: فهم واستخدام كلمات الموقع، التعرف على التماثل والاختلاف، التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة، التعرف على الاوزان وتقدير اوزان الأشياء، التعرف على الوقت، التعامل في النقود، استخدام المضاعفة (Doubles) في حل مشكلات الجمع لرقمين في حدود ٢٠ ، استخدام العد لحل مشكلات الجمع والطرح بدون استخدام الأصابع ، استخدام جمع وطرح العشرات (add or subtract 10) لحل مشكلات الجمع والطرح ، استخدام تكوين عشرة (Making 10) لحل مشكلات الجمع والطرح لرقمين

ويوضح الشكل التالي نسب القصور لدى التلاميذ للدرجة الاجمالية للاختبار:



شكل رقم(١) نسبة القصورلتلاميذ المرحلة الابتدائية فى اختبار

وكانت درجات٤ تلاميذ بنسبة ١٠٪ اقل من مستوى الصف لديهم مشكلة في بعض المهارات الحساب الذهني مثل التحويل بين فئات العملات النقدية المختلفة والقيام بالحساب الذهني لبعض العمليات الحسابية كالمضاعفة + – ١ وتجميع العشرات واستخدامها في الجمع والطرح بالإضافة الى ضعف في استخدام كلمات الموقع للتعبير عن مواقع الأشياء بالنسبة للنفس وللأشياء الأخرى وعدم القدرة على تمييز الوقت صباحا ومساءا والأنشطة الخاصة بكل فترة بينما ٢٠ تلميذ بنسبة ٥٠ % مستوى مبتدئ بإجمالي ٦٠٪ من الصف بمستوى أقل من المستوى المطلوب لديهم فقد كان لديهم مشكلة في بعض المهارات الحساب الذهني مثل التحويل بين فئات العملات النقدية المختلفة والقيام بالحساب الذهني لبعض العمليات الحسابية كالمضاعفة + – ١ وتجميع العشرات واستخدامها في الجمع والطرح بالإضافة الى ضعف في استخدام كلمات الموقع للتعبير عن مواقع الأشياء بالنسبة للنفس وللأشياء الأخرى ، و١١ تلميذ بنسبة ٢٧.٥٪ مستوى كفء يستطيع التمييز بين تمييز الوقت صباحا ومساءا والأنشطة الخاصة بكل فترة وارتباط الأشكال الهندسية ثنائية الابعاد بالأشكال الهندسية ثلاثية الابعاد وتقدير الاوزان والاطوال بشكل مرض و القيام بحل المشكلات الحسابية باستخدام الاستراتيجيات التقليدية مثل العد على الأصابع و٥ تلاميذ مستوى متقدم يدرسون ببرنامج تنمية الحساب الذهني

UC Math او برامج مشابهة، مما يدل على ان أغلب تلاميذ الصف لديهم مشكلة بالمهارة الحسابية بأسلوب الحساب الذهني المقرر عليهم بالوحدة الثانية من المنهج الدراسي للفصل الدراسي الأول.

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة: اوصت (بسومي، ٢٠٠٧) العاملين في مجال تعلم وتعليم الرياضيات بعدم الاعتماد على الورقة والقلم لحل المسائل وانما تشجيع الطلبة على الحساب الذهني، كما اشارت (العيسائي، ٢٠١٨) الى ان أسلوب الرياضيات الذهنية كأحد المهارات الحياتية يركز على قيام الطالبات بدور إيجابي وتحويلهم الى مشاركات فاعلات في العملية التعليمية، ويجعلهن يشغلن عقولهن للوصول الى حلول للمسائل الرياضية بأنفسهن ولا يستقبلنها، ولذلك تبقى المعرفة في ذاكرتهن لفترة طويلة

٢. اتجاه وزارة التربية والتعليم في جمهورية مصر العربية للتطوير: تعتمد الوزارة، في خططها، على تعميم استخدام التكنولوجيا الحديثة لتعزيز الابتكار، وذلك بالاعتماد على التابليت والموارد الإثرائية الرقمية عمومًا، غير أن هذه الجهود ما تزال تواجه صعوبات خاصة في النظرة الضيقة للتكنولوجيا والتصور الخاطئ بأنها بديل العقل الإنساني في الوصول إلى حلول ابتكارية، إضافة إلى صعوبات تتعلق بالفجوة الجيلية بين الطلاب والمعلمين، والفجوة الجيلية بين الطلاب وأولياء الأمور فيما يتعلق بالاتجاهات نحو التعليم والابتكار (المصري، ٢٠٢١) "تعتمد المناهج الجديدة على بناء القدرات المعرفية والمهارات الحياتية وتتجاوب مع تطلعات رؤية مصر في التنمية المستدامة، كما ترسخ للهوية المصرية، وتتسق مع المعايير العالمية في بناء قدرات الطلاب"

من واقع اهتمام المناهج الحديثة بإكساب التلاميذ مهارات الحساب الذهني وربطها بالمواقف الحياتية وانطلاقا من أهمية الحساب الذهني في تنمية التفكير المنطقي وحل المشكلات والذي يبدأ اكتسابه لدى التلاميذ من مرحلة التعليم الأساسي وما قد يسببه افتقار هذه المهارة الى صعوبة في تعلم الرياضيات مستقبلا والتي تبين ان مستوى التلاميذ

بها ليس بالمستوى المرغوب، وايمانا من الباحثة بأن الأطفال يتعلمون باللعب والاستكشاف والتمرين

حاولت الباحثة الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟

ويتفرع منها الأسئلة الفرعية التالية؟

١. ما المهارات الحياتية الواجب توافرها لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الاساسي المراد تنميتها؟
٢. ما معايير تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية وأثرها في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟
٣. ما التصميم التعليمي المناسب للألعاب التعليمية الالكترونية وأثرها في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟
٤. ما فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.

اهداف البحث

- تنمية قدرة تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي على الحساب الذهني والتي سترفع من مستوى التحصيل في مادة الرياضيات في المراحل اللاحقة للمرحلة الأولى من التعليم الأساسي.
- الكشف عن مدى تأثير الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.

أهمية البحث:

١. تنمية مهارات الحساب الذهني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والتي تؤثر في مهارة حل المشكلات والإدراك العددي الذي يترتب عليه تعلم الرياضيات في باقي المراحل.

٢. توجيه نظر أولياء الأمور الى طرق واستراتيجيات تدريس حديثة يمكن أن تساهم في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مما يسهم في زيادة التحصيل في مادة الرياضيات.
٣. مساعدة التلاميذ في فهم المناهج واستيعابها وبقاء المعلومات لفترة أطول.
٤. تسهيل مهمة المعلم في توصيل المعلومات للتلاميذ باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

حدود البحث

- مدرسة ليسيه الحرية مصر الجديدة إدارة النزهة التعليمية محافظه القاهرة
- الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤
- تلاميذ الصف الثاني من الحلقة الأولى من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.
- بعض المهارات الحياتية المتضمنة في منهج الرياضيات– الفصل الدراسي الثاني بعنوان الحياة من حولك.

إجراءات البحث

تم استخدام المنهج الوصفي عند الاطلاع على الدراسات والأدبيات للتوصل إلى قائمة بالمهارات الحياتية التي يجب أن يتمكن منها تلاميذ الصف الثاني الابتدائي، وإمكانية صياغة فروض البحث وكتابة الإطار النظري، كما تم استخدام المنهج التجريبي في التعرف على فاعلية المتغير المستقل المتمثل في الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في المتغير التابع المتمثل في تنمية المهارات الحياتية وتم تطبيق أدوات البحث قبليا ثم تنفيذ التجربة وتطبيق الأدوات بعديا

التصميم التجريبي:

في ضوء طبيعة البحث تم اختيار التصميم التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي والمنهج شبه التجريبي لدراسة فاعلية المتغير المستقل (الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال) على المتغير التابع (المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي)

جدول (١)التصميم التجريبي

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة	القياس البعدي
التجريبية	اختبار المهارات الحياتية	برمجيه تعليمية قائمة على الألعاب التفاعلية معتمدة على استراتيجيات الحساب الذهني	اختبار المهارات الحياتية

فروض البحث

١. يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحياتية – كدرجة كلية – لصالح التطبيق البعدي.
٢. يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على مهارات التمييز البصري – كدرجة كلية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.
٣. يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات المعرفية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.
٤. يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحسابية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات البحث:

الألعاب الالكترونية: نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التي تؤثر على تحصيله للمفاهيم العلمية، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة

المهارات الحياتية: هي كما ذكرها (الرازق، ٢٠١٧) بأنها السلوكيات والمهارات الشخصية والاجتماعية للتلميذ للتعامل بثقة واقتدار مع نفسه ومع الغير والقدرة على التفكير الابتكاري وتفادي الازمات وهي كما ذكرتها (بودردابن، ٢٠٢٠) بأنها مجموعة

كبيرة من المهارات الشخصية ومهارات التواصل الاجتماعي والمهارات النفسية والمهارات المهنية التي تساعد الشباب على التغلب على التحديات اليومية وتطوير قدراتهم وتعزز الثقة بأنفسهم ليصبحوا منتجين وفاعلين في مجتمعاتهم. وفى ظل العولمة وسرعة التغيرات العالمية وتحول الاقتصاد في العديد من الدول الى الاعتماد على القطاعات الخدمية . أصبح القادة في التعليم مشغولون ويشددون على أهمية تعلم المهارات الحياتية كوسيلة لتمكين الشباب في الحياة المهنية والشخصية

اجراءات البحث:

أولا: اعداد قائمة بالمهارات الحياتية الواجب توافرها لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي:

١. دراسة أدبيات البحث والدراسات السابقة المرتبطة بالمهارات الحياتية.
٢. تحديد المهارات الحياتية المطلوبة توافرها في تلاميذ الصف الثاني الابتدائي
٣. القائمة في صورتها الأولية
٤. ضبط القائمة بعد عرضها على مجموعة من المحكمين في مجال مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم.

ثانيا: اعداد قائمة بالمعايير الواجب توافرها في بيئة التعلم النقال المستخدمة في هذا البحث:

١. اعداد القائمة في صورتها الأولية.
٢. تعديل القائمة بعد عرضها على مجموعة من المحكمين في مجال مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم.
٣. اعداد القائمة في صورتها النهائية.

ثالثا: تحديد التصميم التعليمي المناسب لتصميم الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال

١. الاطلاع على نماذج التصميم التعليمية.
٢. اختيار نموذج التصميم العام.

٣. اعداد وتصميم وتنفيذ الألعاب التعليمية الالكترونية ودمجها ببيئة تعلم نقال

رابعا: بناء أدوات القياس:

اعداد اختبار في المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي.

١. قياس صدق وثبات اختبار المهارات الحياتية بإجراء الاختبار على عينة مكونة من ١٥ تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي.
٢. حذف بعض مفردات الاختبار التي تؤثر على الصدق والثبات.
٣. اعداد الاختبار في صورته النهائية

i. خامسا: اجراء التجربة الأساسية للبحث:

٤. تطبيق الأدوات قبليا على مجموعة البحث.
٥. اجراء المعالجة التجريبية على مجموعة البحث.
٦. تطبيق الأدوات بعديا على مجموعة البحث.
٧. جمع البيانات وتحليلها احصائيا.
٨. تفسير النتائج ومناقشتها
٩. تقديم مجموعة من التوصيات والبحوث المقترحة

الاطار النظري للبحث

تم تناول محورين رئيسين وهما المحور الاول بعنوان الالعاب التعليمية الالكترونية والمحور الثاني المهارات الحياتية وفيما يلي وصفا تفصيليا لذلك.

المحور الأول: الألعاب التعليمية الالكترونية

أولًا: مفهوم الألعاب التعليمية الالكترونية

تناول هذا المحور مفهوم الألعاب الالكترونية، وخصائصها، ومميزاتها، وعناصرها، ومراحلها، ومعايير تصميمها، وخطوات بناءها، والاسس النظرية التي تستند عليها الألعاب الالكترونية، وفيما يلي توضحي هذه النقاط تفصيلاً:

تعددت مفاهيم الألعاب الالكترونية فقد عرفت بأنها أدوات تعليمية تعتمد على أساليب اللعب التفاعلي والتعلم من خلال التطبيقات الإلكترونية المخصصة للأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية (Smith, 2020, 45)

كما عرفت بانها أدوات تعليمية توفر تجربة تعلم مرنة وتفاعلية، تجمع بين التعلم واللعب لتطوير مهارات الطلاب باستخدام أجهزة محمولة مثل الهواتف الذكية . (Johnson & Brown, 2021, 30)

كما عرفت بأنها أنشطة تفاعلية تعتمد على استخدام التقنيات المحمولة لتوفير محتوى تعليمي بشكل تفاعلي، مما يحسن من مستوى التفاعل والمشاركة بين المتعلمين (Williams, 2022, 25)

تشير الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة التعلم النقال إلى استخدام ألعاب رقمية يتم تشغيلها على الأجهزة المحمولة لتعزيز عمليات التعلم والتفاعل بين الطلاب والمعلمين (Jones et al., 2023, 20)

وتعرف بانها استراتيجيات تعليمية تعتمد على الألعاب التي تُستخدم على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية لتعزيز التعلم النشط والممتع(Kim, 2020, 55)

ومما سبق لوحظ الجمع بين مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية وبيئة التعلم النقال من خلال توضيح دور هذه الأدوات في تعزيز التفاعل والتعلم النشط عبر الأجهزة المحمولة، وهذه التعريفات تشير إلى قدرة الألعاب الإلكترونية على تقديم تجربة تعليمية

مرنة وممتعة، تدمج بين اللعب والتعلم باستخدام تقنيات الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، و تتفق الدراسات على أن هذه الألعاب تعزز التحصيل الأكاديمي وتزيد من انخراط المتعلمين في المحتوى التعليمي، مما يوفر لهم بيئة تعلم مبتكرة وتفاعلية، كما تؤكد على أن الألعاب التعليمية المحمولة تلعب دوراً حيوياً في تحسين مهارات التلاميذ من خلال التفاعل الترفيهي مع المعرفة، مما يجعلها أدوات قيمة في التعليم الحديث.

ثانيًا: خصائص الألعاب التعليمية الالكترونية:

وقد اتسمت الألعاب التعليمية الالكترونية بمجموعة من الخصائص وهذه الخصائص هي المرونة، التفاعلية، التجديد، الارتباط، الفردية، التنوع، الإرشاد، الدافعية، التكامل، التزامن، التشويق، الإثراء، وفيما يلي شرح هذه الخصائص:

١. التفاعلية: توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة التعلم النقال استجابة فورية لتفاعلات المتعلمين، مما يساعدهم على تحسين أدائهم بناءً على التغذية الراجعة الفورية. يعد التفاعل الفوري من الخصائص الأساسية التي تزيد من تحفيز المتعلمين.(Smith & Johnson, 2021) .

٢. المرونة والسهولة في الوصول: تتميز الألعاب التعليمية النقالة بأنها متاحة في أي وقت وأي مكان، مما يتيح للمتعلمين فرصة التعلم في بيئات مختلفة وغير محدودة بالمكان أو الزمان.(Garcia & Lee, 2020)

٣. التعلم الموجه ذاتيًا: تعزز الألعاب التعليمية الإلكترونية القدرة على التعلم الذاتي، حيث يمكن للمتعلمين اختيار توقيتهم الخاص ومكانهم وأسلوبهم في التعلم، مما يجعلهم أكثر استقلالية في عملية التعلم.(Kim, 2021)

٤. تنمية المهارات التعاونية: توفر بعض الألعاب التعليمية الإلكترونية بيئة تعاونية حيث يمكن للمتعلمين التفاعل مع أقرانهم، مما يشجع على التعلم الجماعي وبناء المهارات الاجتماعية.(Patel et al., 2022) .

٥. التعلم التجريبي: تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية بيئة تجريبية تحاكي مواقف الحياة الحقيقية، مما يسمح للمتعلمين بتطبيق المعرفة في سياقات عملية ومحاكاة التحديات الواقعية.(Miller, 2020)

٦. تعزيز الدافعية :تعتمد الألعاب التعليمية الإلكترونية على تصميمات تحفيزية مثل المكافآت والتحديات، مما يزيد من دافعية المتعلمين للاستمرار والتقدم في التعلم (Ali & Hussein, 2021).

٧. التخصيص حسب احتياجات المتعلمين: تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية إمكانية تخصيص المحتوى التعليمي بناءً على احتياجات المتعلم ومستوى تقدمه، مما يوفر تجربة تعلم فردية مخصصة.(Williams, 2022)

٨. الدعم متعدد الوسائط: توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية ببيئة تعلم نقال استخدام تقنيات متعددة الوسائط مثل النصوص، والصور، والفيديوهات، والتفاعل الصوتي، مما يعزز من فهم المتعلمين للمفاهيم.(Jones et al., 2023)

ومما سبق يمكن توظيف خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة تعلم نقال يمكن أن يسهم بشكل كبير في تنمية المهارات الحياتية لتلاميذ الحلقة الاولي من التعليم الاساسي من خلال التفاعل الفوري، يحصل التلاميذ على تغذية راجعة مباشرة حول قراراتهم، مما يعزز مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات بشكل أسرع وأكثر دقة. بالإضافة إلى ذلك، فإن المرونة والسهولة في الوصول إلى هذه الألعاب تسمح للأطفال بالتعلم في أي وقت وأي مكان، مما يعزز استقلاليتهم وقدرتهم على التكيف مع البيئات المختلفة. الألعاب التعليمية التي تدعم التعلم الموجه ذاتيًا تمنح التلاميذ فرصة لاكتساب مهارات التنظيم الذاتي وإدارة الوقت. كما تساهم الألعاب التفاعلية التي تعتمد على التعاون في تعزيز المهارات الاجتماعية مثل التواصل والعمل الجماعي. علاوة على ذلك، توفر التجارب الواقعية والمحاكاة في هذه الألعاب فرصة للأطفال لتطبيق ما يتعلمونه في مواقف حياتية واقعية، مما يعزز مهارات التفكير النقدي. استخدام التحفيز من خلال

المكافآت والتحديات يساعد على تعزيز دافعية الأطفال للتعلم، مما يجعلهم أكثر انخراطًا واستعدادًا لاستكشاف المعرفة.

ثالثا: عناصر الألعاب التعليمية الالكترونية:

تتكون الألعاب التعليمية الإلكترونية من عدة عناصر فعالة لابد من توافرها والتي أشار إليها وحددها كلا (Turner & White, 2022; Johnson & Smith, 2021; Hassan & Ahmed, 2021; Abdullah & Jones, 2021; Yusuf & Patel, 2020; Ali, 2020; Garcia, 2020; Miller, 2020; Kim & Lee, 2019)

١. الأهداف التعليمية: يجب أن تكون اللعبة موجهة لتحقيق أهداف تعليمية محددة تتناسب مع مستوى قدرات ومهارات الطلاب، مما يساهم في تحقيق نتائج تعليمية واضحة
٢. التفاعل: تعتمد الألعاب التعليمية النقالة على التفاعل المستمر بين الطالب والمحتوى، مما يعزز من تجربة التعلم ويزيد من استيعاب المفاهيم بشكل أفضل.
٣. التغذية الراجعة الفورية: تقدم الألعاب التعليمية ردود فعل فورية للطلاب بناءً على أدائهم، مما يساعدهم على تحسين أدائهم وتطوير فهمهم بشكل أسرع.
٤. التحدي والتحفيز: توفر الألعاب مستويات مختلفة من التحديات التي تشجع الطلاب على إكمال المهام وتحقيق أهداف تعليمية من خلال مكافآت وتحفيزات.
٥. السيناريوهات والمحتوى القصصي: تضم الألعاب التعليمية قصصًا وسيناريوهات تجعل التعلم ممتعًا ومرتبطًا بحياة الطلاب اليومية، مما يعزز من دافعيتهم نحو التعلم.
٦. التعلم التكيفي: تسمح الألعاب التعليمية بتعديل مستوى الصعوبة بناءً على تقدم الطالب، مما يوفر تجربة تعلم مخصصة تتناسب مع احتياجاته.
٧. التصميم البصري والرسومي: تعتمد الألعاب التعليمية على استخدام تصميمات بصرية جذابة ورسوميات تفاعلية تعمل على جذب انتباه الطلاب وتزيد من حماسهم.

٨. التعاون والمنافسة: تتيح الألعاب التعلم الجماعي والمنافسة بين الطلاب، مما يعزز من مهارات التعاون والتواصل بين الطلاب.
٩. المرونة وإمكانية الوصول: تتميز الألعاب التعليمية بإمكانية الوصول إليها في أي وقت ومن أي مكان، مما يوفر للطلاب حرية التعلم وفقًا لاحتياجاتهم الفردية.
١٠. التقييم: تحتوي الألعاب على آليات تقييم تساعد في قياس تقدم الطلاب، مما يتيح إمكانية متابعة مستواهم التعليمي وتحسينه بمرور الوقت.

ومما سبق نستنتج ان هذه العناصر الإضافية توسع إمكانيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة التعلم النقال، وتوفر تجربة تعلم شاملة، فالتخصيص يسمح بتكييف المحتوى وفقًا لاحتياجات كل متعلم، بينما يسهم التنوع في طرق التعلم في جعل الألعاب مناسبة لمجموعة متنوعة من التلاميذ، كما ان الدعم الاجتماعي يعزز من التعاون والتعلم التفاعلي بين التلاميذ، ويسمح التعلم الذاتي للتلاميذ بالمضي قدمًا في تعلمهم بناءً على وتيرتهم الخاصة. وأخيرًا، التعلم متعدد الوسائط يزيد من تحفيز التلاميذ ويعزز من فهمهم للمفاهيم بطرق مبتكرة وجذابة.

رابعا: معايير تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية:

للقصة الرقمية التفاعلية عدة معايير لابد من توافرها حتى تحقق الهدف المنشود لتلاميذ الحلقة الاولي من التعليم الاساسي الابتدائية حيث تصنف إلى معايير تربوية وفنية، وهي:

أولًا: المعايير التربوية

- الأهداف التعليمية: تعتبر الأهداف التعليمية الأساس في تصميم الألعاب التعليمية. يجب أن تكون هذه الأهداف واضحة وقابلة للقياس وتتوافق مع المهارات التي يجب على الطلاب اكتسابها من خلال اللعبة. الأهداف التعليمية تحدد مسار اللعبة وتضمن أن الأنشطة المصممة تدعم تقدم الطلاب نحو تحقيق تلك الأهداف. يمكن للألعاب التعليمية أن تعزز مهارات مثل التفكير النقدي، وحل المشكلات، والعمل الجماعي.(Smith & Johnson, 2022)

- المحتوى التعليمي: يجب أن يكون المحتوى التعليمي في الألعاب مرتبطًا بالمناهج الدراسية ومعززًا للمهارات الأساسية المطلوبة للطلاب. المحتوى يجب أن يكون مبسطًا وسهل الفهم، بحيث يناسب مستوى الطلاب. يجب أن يكون المحتوى متنوعًا، ويغطي موضوعات متعددة بطريقة جذابة تحفز الطلاب على التعلم المستمر.(Ali & Khalid, 2023)
- الأنشطة التعليمية: الأنشطة التعليمية داخل اللعبة يجب أن تكون متنوعة وتتناسب مع أنماط التعلم المختلفة (بصري، سمعي، حركي). يجب أن توفر الأنشطة تجربة تعليمية تفاعلية تحاكي مواقف واقعية، بحيث يكتسب الطلاب من خلالها المهارات العملية اللازمة لتطبيق ما يتعلمونه. الأنشطة التفاعلية تساعد في تحفيز الطلاب وتزيد من تفاعلهم مع المحتوى التعليمي. (Martinez & Lee, 2023).
- استراتيجيات التدريس: يجب أن تعتمد الألعاب التعليمية على استراتيجيات تدريس متنوعة مثل التعلم التعاوني، التعلم القائم على اللعب، والتعلم القائم على المشكلات. يجب أن تكون الاستراتيجيات المستخدمة موجهة لتحقيق الأهداف التعليمية وتعزز من مشاركة الطلاب في العملية التعليمية. تساعد هذه الاستراتيجيات على تحفيز التفكير النقدي وتعزيز مهارات التعاون والعمل الجماعي بين الطلاب.(Garcia & Roberts, 2022)
- التقويم والتقييم: يجب أن تحتوي الألعاب التعليمية على آليات تقييم مستمرة لقياس تقدم الطلاب وتحديد نقاط الضعف والقوة. التقويم قد يشمل اختبارات صغيرة، أو تحديات داخل اللعبة تقيس مدى استيعاب الطلاب للمفاهيم. كما يجب أن يكون التقييم تفاعليًا وفوريًا، بحيث يمكن للطلاب تلقي التغذية الراجعة بشكل مستمر لتحسين أدائهم.(Williams & Brown, 2024)
- ثانيًا: المعايير الفنية

- النصوص المكتوبة: يجب أن تكون النصوص المستخدمة في الألعاب التعليمية واضحة ومبسطة، بحيث يسهل على الطلاب قراءتها وفهمها. النصوص المكتوبة يجب أن تكون خالية من المصطلحات المعقدة وتتناسب مع المستوى العمري للطلاب. كما يجب أن تكون النصوص مختصرة، ولكنها شاملة لجميع المعلومات الضرورية.(Hassan & Ahmed, 2023)
- الصور الثابتة والمتحركة: الصور الثابتة والمتحركة تعد عنصرًا هامًا في تصميم الألعاب التعليمية. يجب أن تكون هذه الصور ذات جودة عالية وجذابة بصريًا، بحيث تلفت انتباه الطلاب وتحفزهم على التفاعل مع اللعبة. الصور المتحركة تساعد في توضيح المفاهيم المعقدة بطريقة مرئية تسهل الفهم، بينما الصور الثابتة تعزز التركيز على النقاط الأساسية.(Kim & Park, 2022)
- الرسومات الثابتة والمتحركة: الرسومات الثابتة والمتحركة تلعب دورًا هامًا في تقديم المحتوى التعليمي بشكل مرئي وجذاب. الرسومات يجب أن تكون متناسقة مع المحتوى النصي وتدعم فهم المفاهيم. استخدام الرسومات المتحركة بشكل فعال يمكن أن يعزز تجربة التعلم من خلال توفير محاكاة لمواقف واقعية، مما يجعل التعلم أكثر تفاعلية.(Smith & Lee, 2023)
- المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة: تلعب المؤثرات الصوتية والموسيقى دورًا كبيرًا في تعزيز التجربة التفاعلية في الألعاب التعليمية. يجب أن تكون المؤثرات الصوتية مناسبة وتعزز من تفاعل الطالب مع الأنشطة التعليمية. الموسيقى المصاحبة يجب أن تكون هادئة ومحفزة، بحيث تساعد في تحسين تركيز الطلاب وتجعل اللعبة أكثر تشويقًا.(Johnson & Carter, 2024)
- التغذية الراجعة الفورية: التغذية الراجعة الفورية هي عنصر أساسي في الألعاب التعليمية. يجب أن تقدم اللعبة ردود فعل مباشرة للطلاب بعد إتمامهم للأنشطة، بحيث يتمكنون من معرفة أدائهم وتحديد الأخطاء التي يجب تحسينها. التغذية

الراجعة تساعد الطلاب على تحسين مستواهم في التعلم بشكل مستمر، مما يجعل التجربة التعليمية أكثر فعالية. (Williams & Thompson, 2023).

مما سبق يمكن الاستفادة من المعايير بشكل كبير في بناء قائمة شاملة لمعايير تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحياتية لتلاميذ الحلقة الاولي من التعليم الاساسي من خلال الجمع بين المعايير التربوية والفنية، يمكن تحقيق توازن بين تحقيق الأهداف التعليمية وتقديم تجربة تفاعلية وجذابة للمتعلمين، على سبيل المثال، تحديد الأهداف التعليمية بدقة يوجه اللعبة نحو تحقيق غايات تعليمية محددة، مما يجعل التصميم أكثر تركيزًا على تطوير المهارات المطلوبة. كذلك، الاهتمام بـ المحتوى التعليمي وتقديمه بشكل يتماشى مع المستوى العمري للتلاميذ يضمن أن اللعبة تلبي احتياجات المتعلمين وتساهم في تحسين مستواهم الأكاديمي.

أما المعايير الفنية مثل النصوص المكتوبة والرسومات الثابتة والمتحركة فتعتبر عناصر حيوية لتعزيز فهم التلاميذ وتحفيزهم على التفاعل مع المحتوى، وتقديم التغذية الراجعة الفورية يدعم عملية التعلم المستمر ويساعد المتعلمين على تحسين أدائهم في الوقت الحقيقي، كما أن المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة تسهم في تحسين تجربة المستخدم وجعل اللعبة أكثر تشويقًا وجذبًا للتلاميذ.

بناءً على هذه المعايير، يمكن تطوير قائمة متكاملة تشمل الجوانب التربوية والفنية لتصميم ألعاب تعليمية تتسم بالتفاعلية، التحفيز، وسهولة الاستخدام، مما يجعلها أداة فعّالة في تعزيز تعلم التلاميذ في بيئة تعلم نقال.

المحور الثاني: المهارات الحياتية:

تناول هذا المحور مفهوم المهارات الحياتية، وأهميتها، وخصائصها، وشروط اكتسابها، وانواعها، والعلاقة بين الألعاب والمهارات الحياتية، وفيما يلي توضحي هذه النقاط تفصيلاً:

اولاً: مفهوم المهارات الحياتية:

تعددت مفاهيم المهارات الحياتية فعرفتها منظمة الصحة العالمية بانها مجموعة من الكفاءات والمهارات الشخصية التي تساعد الفرد على اتخاذ قرارات، وحل المشكلات، والتفكير الناقد والابداعي، والتواصل بفاعلية، وبناء علاقات تفاعلية مع الاخرين (Mythili, 2022, 2).

وتعرفها رشا عيسى (٢٠٢٢) بانها السلوكيات التي يحتاجها طفل الروضة لمواجهة مواقف ومشكلات الحياة اليومية التي يتعرض لها، والمتعلقة بالجوانب الصحية والوقائية، والجوانب البيئية، والجوانب الغذائية.

وتعرفها هانم محمد (٢٠٢٠، ١٢٩) بانها مجموعة من المهارات التي ينبغي على الأطفال المعاقين ذهنياً تعلمها وادراكها من خلال قصة تروي باستخدام الحاسوب وتسهم في تنمية قدراتهم على التعامل مع مختلف مواقف الحياة.

وتعرفها يمنى احمد (٢٠٢٢) بانها المهارات اليومية التي يتعلمها الطفل او يكتسبها من البيئة المحيطة به وتؤكدها الروضة التي يتعلم فيها، والتي تجعله مندمجا مع المجتمع بصورة إيجابية وتمكنه من تحمل المسئولية في حياته عند وصوله الي مرحلة الشباب.

واتضح للباحثة من التعريفات السابقة مدى الدور الذي تقوم به المهارات الحياتية في التوافق النفسي والاجتماعي لدى التلاميذ مما ينمي من ثقته بنفسه وشعوره بإيجابيته داخل أسرته والمجتمع المحيط به ويعزز من نظرته الإيجابية نحو الاخرين ونمو مفهوم الذات لديه.

ثانياً: أهمية المهارات الحياتية:

ترجع أهمية المهارات الحياتية وتنميتها لدى الطفل العادي في مرحلة التهيئة إلى أنها تكسبهم القدرة على أداء الاعمال في يسر وسهولة وترفع مستوي اتقانه لداء العمال المختلفة، كما أن اكتساب التلاميذ للمهارات الحياتية في هذه المرحلة يساعدهم على النمو المستمر ويحقق لهم الاتي (هبة الله عبد الفتاح، ٢٠٠٣، ٦٧-٧٢؛ دعاء حسني، ٢٠٠٩، ٤٨؛ مرسي ومشهور، ٢٠١٢، ٣٥٩-٣٦٠):

- اكساب المتعلم خبرة مباشرة من خلال الاحتكاك المباشر بالأشياء والأشخاص والظواهر والتفاعل معها تفاعلا مباشراً، مما يمكن المتعلم من إدراك العلاقة بين ما يدرسه وما يواجه من ظواهر أو احداث، وتزوده بأساس للتعلم اللاحق، فما يشاهد المتعلم في بيئته ويتفاعل معه يعد الأساس المحسوس في توسيع مداركه فيما بعد، وتوفر له الاثارة والتشويق من خلال تفاعله مع الواقع وتوفر له فرص للحصول على المعلومات ذاتياً من مصادرها الاصلية.
- تمكين المتعلم من إدراك الذات، وتحقيق الثقة بالنفس، وتحمل المسئولية والقدرة على اتخاذ القرار، وحل المشكلات، ومهارات البحث والاتصال، والتصرف في المواقف الحياتية بشكل أفضل.
- جعل الطفل يشعر بالفخر والاعتزاز والثقة بالنفس، وتجعله قادرا على التعامل والتفاعل مع الاخرين بشكل أفضل.
- تساعد الطفل على تطوير قدراته العقلية العليا المرتبطة بالأبداع، والابتكار، والاكتشاف، والنقد، والتحليل.
- اكساب الطفل خبرات مباشرة، من خلال توفير مواقف شبيهة بمواقف الحياة الحقيقية لإكسابه فهم أفضل لها.
- تكسب الفرد القدرة على أداء العمال في يسر وسهولة فمن يمتلك المهارة يتميز عمن لا يمتلكها بأن لا يستغرق وقتاً طويلاً لا يتناسب مع طبيعة العمل وما يحتاجه من وقت.
- يعمل اكتساب المهارات بجانب اكتساب المعلومات على تعديل السلوك الذي يسعي اليه واضعو المناهج.
- اكتساب مهارات حياتية والربط بينها وبين المعرفة يؤدي الي تنمية النواحي الصحية والاجتماعية والروحية والعقلية لدى الفرد.

حيث أكدت الدراسات على ضرورة الاهتمام بتعليم الاطفال وتدريبهم على المهارات غير الاكاديمية لتكون مخرج لهم من جو الفشل الذي يحيط بهم في مجال التعلم الأكاديمي

وهكذا يتضح حاجة تلك الفئة الي مهارات السلوك التوافقي والاستقلالي التي تعد بقصد تنمية المهارات الشخصية والاجتماعية والأكاديمية بهدف تحقيقي الاستقلال الذاتي والتوافق الشخصي والاجتماعي.

ثالثاً: خصائص المهارات الحياتية:

تمثل المهارات الحياتية للتلاميذ أهمية للعيش باستقلالية وتوافق مع المجتمع المحيط به وأن من اهم خصائصها ما يلي (رشا عيسى، ٢٠٢٢، يمني احمد، ٢٠٢٢؛ عبدربه، ٢٠١٩؛ خديجة بخيت، ٢٠٠١):

- تختلف المهارات الحياتية باختلاف عمر المتعلم، فالمهارات المناسبة للطفل في مرحلة الروضة تختلف عن المهارات المناسبة للطفل في مراحل تعليمية اخري.
- أساليب تعليمها للتلاميذ تختلف عن أساليب تعليمها للتلاميذ في المراحل الأخرى.
- تتسم بالنمائية حيث تجمع المعارات الحياتية بين المعرفة والفعل بقدر الكفاءة.
- اكتساب المهارات الحياتية تمكن المتعلم من المهارات في سن مبكرة أفضل بكثير إذا تقدم الطفل في العمر.
- تتسم بالتنوع والشمولية حيث تشمل الجوانب المادية وغير المادية التي ترتبط بأساليب اشباع الفرد لاحتياجاته ومتطلبات تفاعله مع حياته اليومية.
- تستهدف مساعدة التلميذ على التفاعل مع الحياة وتطوير أساليب حياته، وهذا يعني ضرورة التفاعل مع مواقف الحياة التقليدية بأساليب متطورة وحديثة.
- الاختلاف من مجتمع الي مجتمع اخر حسب طبيعة كل مجتمع ودرجة تقدمه، وتتأثر بالمكان والزمان ومن فترة زمنية الي اخري.
- تكون هذه المهارات ذات أهمية بالغة إذا ما تم أداؤها بكفاءة وعممت في جميع المواقف التي يحتاجها الفرد فيها.
- المهارات الحياتية جزء منها فسيولوجي والجزء الاخر سلوكي متعلم.
- يحتاجها الفرد في البيئة الطبيعة المحيطة به بشكل منتظم.
- يتم اكتسابها بداية من فترة ما قبل المدرسة.

- معظم هذه المهارات تنظيم بشكل هرمي.

رابعاً: أنواع المهارات الحياتية اللازم تنميتها لتلاميذ الحلقة الاولي من التعليم الاساسي:

تختلف المهارات الحياتية باختلاف المرحلة العمرية للفرد، كما انها تختلف حسب احتياجات الافراد لها، فما يحتاج اليه فرد ما من المهارات الحياتية لا يحتاج اليه فرد اخر، فلا يوجد تصنيف محدد لتلك المهارات، ولكن يتم تحديدها من خلال معرفة التلاميذ والسلوكيات المجتمعية الموقعة منهم (خالد القحطاني، ٢٠١٩، ٩٦).

وهناك العديد من المهارات الحياتية التي يمكن تنميتها لدى التلاميذ، من خلال البرامج التعليمية والأنشطة المقدمة لهم، فقد اشارت مني رضوان (٢٠١٢، ١٠٦) الي بعض المهارات الحياتية التي يمكن تنميتها لدى التلاميذ في بعدين هما:

البعد الأول: مهارات رعاية الذات وتشمل الغذاء والنظافة، والملابس، والنظام.

البعد الثاني: مهارات التفاعل الاجتماعي وتشمل مهارة الصداقة ومهارة المشاركة، ومهارة المسؤولية الاجتماعية، ومهارة التواصل الاجتماعي.

بينما أشار Gatumu & Kathuri (2019, 3) الي بعض المهارات الحياتية اللازمة للتلاميذ وهي الوعي الذاتي والتواصل الفعال والنظافة الشخصية، والتغذية بأنفسهم، وارتداء الملابس، والسلامة.

وتتفق كل من (عفاف توفيق واحمد غنيمي، ٢٠٠٢؛ تغريد عمران واخرون، ٢٠٠٤) نقلا عن رحاب علام (٢٠٢٢) على ان امتلاك الأطفال للمهارات الحياتية وتنميتها لديهم أصبح ضرورة ملحة، ومهمة أساسية سواء للأسرة او المدرسة، من خلال عملية التنشئة الاجتماعية لهم، مما يساعدهم على تكيفهم مع ذاتهم ومجتمعهم، وتنمية قدراتهم على حل المشكلات الحياتية التي تواجههم، وتعديل سلوكياتهم بما يتوافق معها، وتحاول الباحثة فيما يلي إلقاء الضوء على بعض من التعريفات المختلفة للمهارات الحياتية للتلاميذ:

اولاً: مهارات التواصل: تعد واحدة من السمات الأساسية التي تتصف بها حالة التلميذ هي محدودية التواصل مع الاخرين، وخاصة مع المقربين، فغالبية الوقت الذي يقضيه

التلميذ ضمن اطر تبعده عن تحقيق حاجاته الاجتماعية، مما يجعل التلميذ يعيش حالة من فقدان السند والأمان الذي يوفره له محيطه الاسري والذي يعتبر من اهم حاجات النمو المتوازن للتلميذ ، الا أنه وفي فترة لاحقة تصبح العلاقات بين الاسرة والمقربين منبعاً للتوتر في حد ذاته وذلك لكون التلميذ يزيد من الاعتماد على الاخرين يوما بعد يوم ويفقد استقلالية في تلبية حاجاته ورغباته مما يجعل البطء أو التأخر في تقديم المساعدة سبباً في توتره وتغيرات اخري تطرا على حالة الطفل الاجتماعية في هذه الفترة وتتصل بالسلوك الاجتماعي للتلميذ فيسبب ما يعانيه التلميذ من انفعالات تختلف درجة تقييم سلوكياته من قبل الاخرين.

ثانياً: مهارات التعامل مع الاخرين: يري فاروق صادق (١٩٩٨، ٢٧) أن هناك خطوات يمكن اتباعها للتدريب على المهارات التعامل مع الاخرين وهي:

التدريب على الاستماع والتركيز الي ما يقال أو ما يشاهده.

السماح له بالأسئلة في الموقف الاجتماعي بطريقة مناسبة.

التدريب على التكيف مع اخوته وتدريب الاخوة على التعامل معه مع متابعة هذا التفاعل بعقلانية دون انفعال مع الارشاد بالمشاركة.

السماح له بمشاركة جار أو صديق او قريب للعب معه او لمشاركة ترفيه عادي وبالعكس ان يأتي إليه أصدقاء في المنزل أو ان ينتقل مع العائلة إلى المطعم أو النادي.

ثالثاً: مهارات التفكير وتتضمن الاعداد الحسابية والمجموعات المختلفة: من المهام الأساسية للمدرسة الابتدائية الاهتمام بتفكير التلميذ وتنمية قدرته على الاستقلال في الوصول الي النتائج السليمة في المواقف والمشكلات التي يواجها في حياته الدراسية أو الخاصة (فاطمة عبد الفتاح، ٢٠٠٣).

فالتدريب على التفكير هام لتنشيط العقل حيث تساعد التدريبات على اثارة التفكير وتتطلب حلاً لمشكلات تعترض التلميذ، وإيجاد علاقات، والتعرف على أوجه الشبه، والخلاف بين الأشياء والتعليل، والاستنتاج، والتعميم، والمقارنة، وكل هذه العمليات أساسية في التعليم وفي اكتساب الخبرات.

فالتفكير اعلي مراتب النشاط العقلي، ويمثل إحدى العمليات العقلية المعرفية التي تشكل جانبا راقيا فشخصية الانسان تميزه عن غيره من الكائنات اذ يستطيع الانسان عن طريق التفكير والذي يوظف له غالبية العمليات الأخرى ان لم يكن كلها تقريبا أن يواجه كل ما يقابله من مشكلات وان يجد لها ما يناسبها من حلول.

اجراءات البحث وخطزاته:

تتضمن هذا المحور الإجراءات المنهجية للبحث والتطبيق الميداني للتجربة، ولذلك من حيث اعداد قائمة المهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، اعداد قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية، التصميم التعليمي للألعاب الإلكترونية لتنمية المهارات باستخدام النموذج العام، بناء أدوات القياس، إجراءات تجربة البحث، المعالجة الإحصائية للبيانات.

اولا: قائمة المهارات الحياتية اللازمة لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي في ضوء :

١. الهدف من اعداد القائمة: يهدف بناء القائمة الى تحديد المهارات الحياتية اللازمة لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي المراد تنميتها عن طريق الألعاب الالكترونية.
٢. مصادر بناء القائمة: استندت الباحثة في بناء القائمة واشتقاق المهارات الحياتية اللازمة لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي التي تضمنها الى:

- دراسة الادبيات التربوية المرتبطة بالمهارات الحياتية بالإضافة الى تتبع الدراسات السابقة في مجال المهارات الحياتية باللغتين العربية والإنجليزية
- الاطلاع على مبادرة اليونسكو لتعليم المهارات الحياتية والمواطنة في الشرق الأوسط وشمال افريقيا (يونيسف، ٢٠٢٠)
- تحديد المهارات الحياتية المرتبطة بالمناهج التعليمية للصف الثاني الابتدائي بمادة الرياضيات
- عرض قائمة المهارات على مجموعة من الخبراء والمحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم واقترح بعض السادة الخبراء حذف بعض المؤشرات ودمج بعضها وإعادة الصياغة اللغوية للبعض الأخر، كما أجمع المحكمين على

أهمية المهارات الموجودة في القائمة، وفي ضوء ما أبداه المحكمون من أراء ومقترحات تم التعديل وتم التوصل للقائمة في شكلها النهائي واشتملت على (٣) مهارات رئيسية تفرعت الى (٧) مهارات فرعية تحتوي على (٤٣) مؤشر

جدول (٢) قائمة المهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي

م	مهارة رئيسية	مهارة فرعية	عدد المؤشرات
١	مهارة التمييز البصري	فهم واستخدام كلمات الموقع	٤
		التعرف على التماثل والاختلاف	٣
٢	المهارات المعرفية	التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة	١١
		التعرف على الاوزان وتقدير اوزان الاشياء	٣
		التعرف على الوقت	٦
م	مهارة رئيسية	مهارة فرعية	عدد المؤشرات
٣	المهارات الحسابية	التعامل في النقود	٧
		عمليات الحساب الذهني	٨

ثانيا: بناء قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية:

اعتمدت الباحثة في بناء قائمة المعايير على الاطلاع على الأدبيات التربوية، ونتائج الدراسات والبحوث السابقة المتخصصة في تكنولوجيا التعليم وخاصة التصميم التعليمي مثل دراسة (المراغي، ٢٠١٨) و(احمد، ٢٠٢٠) و(ابراهيم، ٢٠٢١) ، حتى تم التوصل إلى مجموعة من المعايير ولكل معيار مجموعة من المؤشرات الدالة علية وفيما يلي عرض المعايير الرئيسة التي تم التوصل إليها:

١. تنظيم الصفحة الرئيسة في بيئة الالعاب.
٢. تحديد الهدف من كل لعبة في بيئة الالعاب.
٣. تحديد المحتوى داخل العاب بيئة الالعاب.
٤. تنظيم وتنسيق المحتوى داخل صفحات بيئة الالعاب.
٥. كتابة المحتوى داخل صفحات بيئة الالعاب.

٦. توظيف الأنشطة التعليمية بكفاءة داخل بيئة الالعاب.
٧. أسئلة التقويم في بيئة الالعاب.
٨. دليل الاستخدام التعليمي في بيئة الالعاب.
٩. تخطيط صفحات بيئة الالعاب.
١٠. تنظيم العناوين في بيئة الالعاب.
١١. الخطوط والمسافات داخل بيئة الالعاب.
١٢. الألوان في بيئة الالعاب.
١٣. الصور والرسومات داخل الألعاب التعليمية الالكترونية.
١٤. تصفح بيئة التعلم النقال وسرعة التحميل الألعاب التعليمية الالكترونية.
١٥. التفاعل والتغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الالكترونية.
١٦. توظيف الإستراتيجيات التعليمية بكفاءة داخل بيئة التعلم النقال.
١٧. مناسبة التحديات في الألعاب التعليمية الالكترونية مع الفئة العمرية المستخدمة لها.

- القائمة في صورتها الأولية:

تم عرض قائمة المعايير والمؤشرات على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في (تكنولوجيا التعليم واعداد المواد التعليمية،) وطلب منهم إبداء آرائهم فيها من حيث:

- مدى سلامة الصياغة اللغوية والعلمية.
- مدى مناسبة المؤشر للمعيار الذي ينتمي له.
- إضافة، أو تعديل، أو حذف أي ملاحظات، أو مقترحات من السادة المحكمين.

وقد جاءت آرائهم كالآتي: دمج بعض المؤشرات التي تحمل نفس المعنى، إعادة صياغة بعض المفردات اللغوية، حذف بعض المؤشرات التي تحمل نفس المعني، إضافة معايير أكثر ارتباطا بالألعاب التعليمية.

وقامت الباحثة بإجراء التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمين حتى أصبحت قائمة المعايير والمؤشرات جاهزة في صورتها النهائية، والتي تمثلت في مجالين (تربوي – فني) ،١٢ معيار،٨٧ مؤشر

ثالثا: تحديد التصميم التعليمي للألعاب الالكترونية لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي

تم اختيار النموذج العام للتصميم التعليميADDIE لتميزه بالآتي:

١. نموذج شائع الاستخدام ومقبول على نحوٍ واسعٍ
٢. سهولة الاستخدام
٣. يستخدم لأي نوع من التعليم او التدريب
٤. يوفر الوقت والجهد
٥. أثبت فعاليته في العمليّة التعليميّة.
٦. يُعتبَر أساسًا لنماذج تعليمية أخرى.
٧. يُقاس الوقت وتُحدّد المصاريف بسهولة.

أولا: مرحلة التحليل (Analyses)

تعد مرحلة التحليل أولى مراحل التصميم التعليمي واهمها لما له تأثير على باقي مراحل التصميم

وتقوم هذه المرحلة على عدة عناصر أساسية.

١. تحديد احتياجات المتعلمين من الصف الثاني الابتدائي:

وذلك بتحديد التحديات التي تواجههم في تعلم بعض المهارات الحياتية وتحديد اساليب التعلم اللازمة لاكتساب هذه المهارات. والتي تتمثل في انخفاض مستوى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي في أداء بعض المهارات الحياتية الناتجة عن عدم تطبيق رؤية الوزارة في التعلم عن طريق الانشطة واستخدام المستحدثات التعليمية التكنولوجية وذلك لعدم وجود الوقت الكافي لتطبيقها في الفصول المدرسية. وهذا ما تم التأكيد عليه من نتائج البحث الاستكشافية لعدد (٤٠) تلاميذ وتلميذات من الصف

الثاني الابتدائي بمدرسة اون هليوبوليس للغات إدارة النزهة التعليمية للوقوف على مستوى المهارات الحياتية لهم

تم اعداد قائمة بالمهارات الحياتية اللازم توافرها لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي

٢. خصائص المتعلمين:

التطور المعرفي:

- يمتلكون قدرات تفكير بسيطة ومباشرة.
- يستطيعون فهم المفاهيم الأساسية وربطها ببعضها.
- يتعلمون من خلال الأنشطة العملية والقصص.

التطور الاجتماعي والعاطفي:

- يظهرون رغبة قوية في التفاعل مع زملائهم والمعلمين.
- يبدأوا في تطوير مهارات العمل الجماعي والتعاون.
- يحتاجون إلى تعزيز الثقة بالنفس من خلال التشجيع والمكافآت.

التطور الحركي:

- يمتلكون مهارات حركية دقيقة تمكنهم من القيام بالأنشطة اليدوية مثل الكتابة والرسم.
- يستمتعون بالأنشطة التي تتطلب الحركة مثل الألعاب الرياضية.

التطور اللغوي:

- يتطور لديهم القدرة على القراءة والكتابة بشكل أفضل.
- يستمتعون بالقصص والأنشطة التي تتضمن التحدث والاستماع.

الاهتمامات والهوايات:

- يظهرون فضولًا نحو العالم من حولهم ويحبون استكشاف الأشياء الجديدة.
- يستمتعون بالألعاب التعليمية والأنشطة التفاعلية التي تجعل التعلم ممتعًا.

٣. أهداف التعلم: تحديد المهارات الحياتية التي يجب ان يكتسبها تلاميذ الصف الثاني الابتدائي طبقا للمناهج الدراسية ونواتج التعلم المقررة لهذه المرحلة العمرية والتي هدفت الدراسة الحالية تنميتها عن طريق تصميم العاب الكترونية ببيئة تعلم نقال حيث تم صياغة الأهداف التعليمية صياغة إجرائية لكل مهارة من المهارات الحياتية المقررة في المناهج الدراسية يمكن قياسها وملاحظتها وتم مراعاة المعايير التالية عند صياغة الأهداف

- صياغة الأهداف في عبارات محددة
- سهولة متابعة وملاحظة الأهداف
- تسلسل الأهداف من البسيط الى المعقد

وقد اشتملت قائمة الأهداف على:

الهدف العام: تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدرسة ليسيه الحرية مصر الجديدة إدارة النزهة التعليمية.

الأهداف الإجرائية: تم اعداد قائمة مبدئية بالأهداف الإجرائية وعرضها على المختصين والمحكمين من أعضاء هيئة التدريس في مجال تكنولوجيا التعليم، وتم التعديل في القائمة طبقا لما رأته لجنة المحكمين للوصول الى القائمة النهائية وتشمل عدد (٥٥) هدف تنقسم الى (١٥) اهداف لمهارة التمييز البصري و (٢٥) هدف للمهارات المعرفية و (١٥) هدف للمهارة الحسابية (ملحق٣).

٤. البيئة التعليمية: تم تحديد الموارد والتي تتمثل في الألعاب الإلكترونية وكيفية الاستفادة منها وتوظيفها في العملية التعليمية طبقا لنواتج التعلم المطلوبة في المقررات الدراسية للصف الثاني الابتدائي لمادة الرياضيات.

٥. تحديد افراد العينة: تم التطبيق على عينة من (٣٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ مدرسة ليسيه الحرية إدارة النزهة التعليمية خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ م، حيث تم اجراء اختبار قبلي ثم اجراء التجربة باستخدام

الألعاب الإلكترونية خارج الفصل الدراسي بمعرفة وموافقة ولى الامر ثم إعادة الاختبار بعديا

ثانيا: مرحلة التصميم (Design): تعتبر مرحلة التصميم أهم مراحل التصميم التعليمي لكونها حجر الأساس للعملية التعليمية وتمم على عدة خطوات:

١. تحديد الأهداف: يتم تحديد الأهداف العامة للألعاب الإلكترونية التعليمية ببيئة تعلم نقال والتي في ضوئها يتم صياغة الأهداف الإجرائية في عبارات سهلة وواضحة قابلة للقياس و الملاحظة ، وتم إعداد القائمة بصورة مبدئية و عرضها على المحكمين من أعضاء هيئة التدريس و الخبراء المتخصصين في تكنولوجيا التعليم واعداد المواد التعليمية للوقوف على الصياغة اللغوية الصحيحة للأهداف وصحة انتمائها للمهارة الرئيسية ومدي ملائمتها للهدف السلوكي المراد تنميته ، وقد تم إعادة صياغة بعض الأهداف طبقا لتوجيهات المحكمين و اعدادها القائمة النهائية وتشمل عدد (٥٥) هدف تنقسم الى (١٥) هدف لمهارة التمييز البصري و (٢٥) هدف للمهارات المعرفية و (١٥) هدف للمهارة الحسابية (ملحق٣).

٢. تحديد محتوى الألعاب التعليمية الالكترونية: تم تحديد محتوى الألعاب التعليمية الالكترونية وفقا لمتطلبات مخرجات التعلم والمهارات الحياتية اللازمة لتلاميذ الصف لثاني الابتدائي بمقررات مادة الرياضيات للفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٣ – ٢٠٢٤ تم تحديد ٣ مهارات رئيسية وهي:

- مهارات التمييز البصري
- المهارات المعرفية
- المهارات الحسابية

والتي تم صياغتها الى اهداف إجرائية تتسم بالوضوح والدقة في الصياغة لما هو مطلوب تنميته اتسمت بالتدرج من الاسهل الى الأصعب. ملحق (٣)

٣. تصميم المحتوى التعليمي: وفقا للأهداف التعليمية تم تصميم العاب الكترونية تعليمية لتنمية مخرجات التعلم المراد تنميتها وفقا لنمط لوعبه المناهج التعليمية،

وقد نفذت هذه الأنشطة بالنظام الفردي حيث تم تحميل الألعاب التعليمية ببيئة تعلم نقال على أجهزة التلاميذ بعد موافقة ولى الامر وتحت اشرافه، حيث قام كل تلميذ باللعب في بيئة التعلم النقال الخاصة به حتى يتم اتقان المهارة ثم الانتقال الى لعبة أخرى وهكذا حتى انتهاء الألعاب

- تحديد استراتيجية التعليم والتعلم: تم تصميم البيئة لتهيئتها على أي جهاز نقال بنظام التشغيل الاندرويد وذلك طبقا لاستراتيجية التعلم باللعب تحت توجيه الباحثة من خلال مجموعة واتساب والاجابة على الاستفسارات حتى تمام التهيئة.
- كما صممت الباحثة الألعاب طبقا لاستراتيجية التعليم النشط حيث يوجد لوحة المتنافسين لتحفيز التلاميذ على المنافسة للوصول الى اعلى تقييم

ثالثا: مرحلة التطوير (Development)

١. تم تصميم سيناريو لبيئة الالعاب:

تم عمل رسم كروكي لواجهة المستخدم لبيئة الالعاب باستخدام برنامج فوتوشوب لعمل مخطط واجهه المستخدم وتوزيع الازرار الخاصة بالمهارات عليها وشكل شاشة كل مهارة وتوزيع الألعاب عليها (ملحق٥)

- الألعاب التعليمية الالكترونية: تم الاشتراك على موقع تصميم الألعاب WORDWALL لتصميم (٢٠) لعبة لتنمية المهارات الحياتية مقسمة كالتالي:

أولا: ألعاب مهارة فهم واستخدام كلمات الموقع:

يتم فتح قائمة العاب تنمية مهارة كلمات الموقع Word relative position والتي تحتوي على لعبة واحدة فقط وبالضغط على اللعبة رقم (١) يتم الدخول إلى اللعبة.

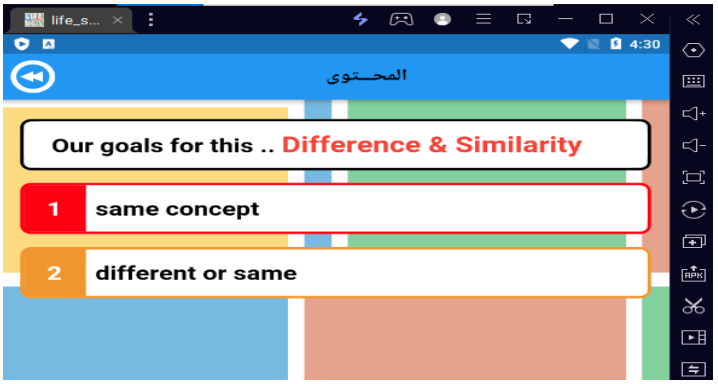
شكل (١) شاشة العاب مهارة فهم واستخدام كلمات الموقع

ثانيا: ألعاب مهارة التعرف على التماثل والاختلاف:

يتم فتح قائمة التعرف على التماثل والاختلاف Difference & Similarity والتي تحتوي على لعبتان:

١- مبدأ التماثل

٢- متماثل أم مختلف



شكل (٢) شاشة العاب مهارة التعرف على التماثل والاختلاف

ثالثا: ألعاب مهارة التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة:

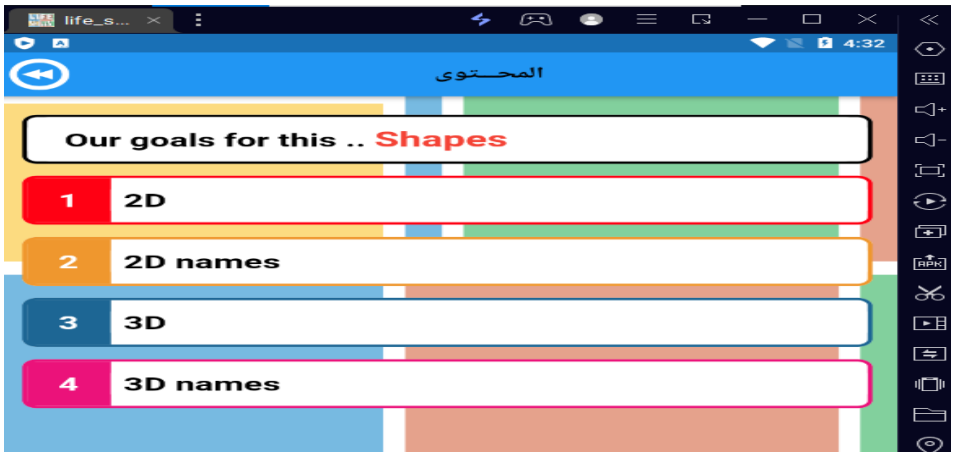
يتم فتح قائمة التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة Shapes والتي تحتوي على أربعة ألعاب

١- اسماء الاشكال ثنائية الأبعاد

٢- كتابة أسماء الأشكال ثنائية الأبعاد

٣- الاشكال ثلاثية الأبعاد

٤- أسماء الأشكال ثلاثية الأبعاد



شكل (٣) شاشة العاب مهارة التعرف على الاشكال الهندسية

٢. انشاء بيئة الالعاب:

- تم استخدام برنامج فلاتر Flutter لبناء بيئة التعلم باستخدام لغة دارت Dart
- وتم استخدام برنامج VS codeلكتابة الأكواد البرمجية لبناء بيئة التعلم وعمل الروابط لفتح الألعاب والرجوع للشاشة الرئيسية وغيرها من الروابط
- تم استخدام برنامج الستراتور Illustrator لتصميم الرسومات والايقونات المستخدمة في واجهه المستخدم

٣. إعداد دليل الاستخدام:

الهدف من هذا الدليل مساعدة المستخدم في:

- توجيه التلاميذ في حالة مواجهه أي صعوبة في الألعاب
- متابعة الأهداف من كل لعبة ومخرجات التعلم الخاصة بها
- طريقة اللعب للتأكد من تحقيق الهدف منها

رابعا: مرحلة التنفيذ (Implementation):

في هذه المرحلة يتم تطبيق التجربة من خلال خطوات:

١. التوجه الى الهيئة العامة للتعبئة العامة والإحصاء للحصول على تصريح لإجراء البحث وخطاب موجهه الى مديرية التعليم لأخذ الموافقات الأمنية
٢. التوجه الى مديرية التعليم بمحافظة القاهرة لأخذ الموافقة الأمنية والحصول على خطاب توجيه لإدارة النزهة التعليمية لعمل اللازم
٣. التوجه لإدارة النزهة التعليمية بخطاب الموافقة الأمنية من مديرية التعليم بالقاهرة وعرض البحث على توجيه الرياضيات لأخذ الموافقة وتصريح لدخول مدارس إدارة النزهة التعليمية للتطبيق
٤. أخذ موافقة مديرة إدارة مدارس ليسيه الحرية مصر الجدية التابعة لإدارة النزهة التعليمية ا/ نيهال فرحات وتوجيه مشرف مادة الرياضيات للصفوف الأولى من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي بعمل مجموعة نقاش على تطبيق واتساب.
٥. نشر الاختبار القبلي عن طريق ارسال الرابط الخاص به على مجموعة الواتساب. (https://forms.gle/pTR9Evtw6oJx4iwk8)
٦. ارسال التطبيق على مجموعة الواتساب ومتابعة تحميل وتثبيت التطبيق على أجهزة التلاميذ للتجربة الاستطلاعية ومن ثم للتجربة الأساسية وسوف يتم تناول خطوات هذه الخطوة في محور تجربة البحث.
٧. نشر الاختبار البعدي عن طريق ارسال الرابط الخاص به على مجموعة الواتساب. (https://forms.gle/fU47AVTLB6oHjErF6)

خامسا: مرحلة التقييم (Evaluation):

يتم في هذه المرحلة تقييم التجربة والوقوف على مدى الاستفادة من الاستخدام الألعاب التعليمية ببيئة تعلم نقال على تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني من الحلقة الأولى من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وهو ما سيتم عرضه تفصيليا في محور تجربة البحث

رابعا: بناء الأدوات:

اختبار في المهارات الحياتية اتباع الخطوات التالية:

- الهدف العام للاختبار:

يهدف الاختبار لقياس مستوى المهارات الحياتية لدى تلاميذ الحلقة الأولى من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي عينة البحث.

- تحديد الأهداف التعليمية للاختبار:

تحديد الأهداف التعليمية وصياغته سلوكيا بطريقة واضحة ومحددة وتصنيفها لكل موضوع من الموضوعات المقترحة وفقا لقائمة المهارات الحياتية (ملحق١) والمدرجة في الألعاب الإلكترونية التعليمية ببيئة التعلم النقال وتحديد عدد ونوع الأسئلة لكل هدف.

- اعداد الأسئلة في ضوء المهارات المراد تنميتها بحيث يغطي كل سؤال جانب من جوانب كل مهارة على النحو التالي:

جدول (٣) توزيع أسئلة اختبار مواقف لقياس المهارات الحياتية

الموضوع	عدد الاسئلة	النسبة المئوية
مهارات التمييز البصري: فهم واستخدام كلمات الموقع	٦	١٧٪
التعرف على التماثل والاختلاف	٣	٨.٥٪
المهارات المعرفية: التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة	٩	٢٥.٥٪
التعرف على الاوزان وتقدير اوزان الأشياء	٣	٨.٥٪
التعرف على الوقت	٣	٨.٥٪
المهارات الحسابية: التعامل في النقود	٢	٥.٧٪
عمليات الحساب الذهني	٩	٢٥.٥٪
الإجمالي	٣٥	١٠٠٪

وقد تم اختيار الأسئلة اختيار من متعدد لتتناسب مع الفئة العمرية للتلاميذ.

كما تم مراعاة وضوع الصور ومفردات الاختيار، توزيع الإجابات الصحيحة بشكل عشوائي وتساوي عدد الاختيارات في كل الأسئلة تحت كل تصنيف

- الصدق الظاهري:

تم عرض الاختبار في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس والمختصين في تكنولوجيا التعليم وعلى ضوء أراءهم ومقترحاتهم تم تعديل الاختبار للوصول الى صورته النهائية وتم تنفيذه على جوجل فورم

https://forms.gle/pTR9Evtw6oJx4iwk8

جدول (٤) تعديلات الاختبار

التعديل	الاختبار في صورته المبدئية	الاختبار في صورته النهائية
اسم الاختبار	الاختبار التحصيلي	اختبار مواقف
عدد الاختيارات	غير متساوي	متساوي

- ثبات الاختبار: تم تطبيق الاختبار في صورته النهائية على عينة من ١٥ تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدرسة ليسيه الحرية مصر الجديدة – إدارة النزهة التعليمية. ثم استخراج معامل الصدق بطريقة الفا كرو نباخ باستخدام برنامج SPSS وتم حذف ثلاثة اسئلة للوصول الى نسبة الثبات المرجوة ملحق (٨) ليصبح عدد الأسئلة ٣٢ سؤال

رابعا: إجراءات تجربة البحث

١. الحصول على الموافقات اللازمة لبدء التطبيق وتنفيذ تجربة البحث خلال العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ (ملحق٩)
٢. تحديد عينة البحث: تم ارسال طلب موافقة ولى الامر لتلاميذ وتلميذات الصف الثاني الابتدائي بمدرسة ليسيه الحرية مصر الجديدة إدارة النزهة التعليمية واختيار (٣٠) تلميذ وتلميذة لأداء التجربة.
٣. ارسال الاختبار القبلي عبر جروب أولياء الأمور التي تمت موافقتهم بتطبيق الواتساب من خلال الرابط https://forms.gle/pTR9Evtw6oJx4iwk8

٤. ارسال التطبيق لكل من أنهى الاختبار القبلي ومتابعة تحميل وتثبيت التطبيق وارسال دليل الاستخدام بدء التطبيق من ١٨ مارس ٢٠٢٤ وحتى ٢١ ابريل ٢٠٢٤

٥. عمل نسخة من الاختبار القبلي وارسالها لمن اتم الألعاب لأخذ نتائج الاختبار البعدي عبر الرابط https://forms.gle/fU47AVTLB6oHjErF6

خامسا: المعالجات الإحصائية للبحث

تم استخدام برنامج SPSS version 27 للمعالجة الإحصائية باستخدام T test للمقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي

نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها:

اختبار الفرض الأول: يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحياتية – كدرجة كلية – لصالح التطبيق البعدي.

جدول (٥): نتائج اختبار (t) لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي في اختبار *في* المهارات *الحياتية ككل*

المتغير التابع	القياس	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
المهارات الحياتية	قبلي	29	20.50	1.74	25.22	0.00	دالة
	بعدي		30.87	1.25			

من الجدول السابق نجد ان:

وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية المهارات الحياتية وذلك لان قيمة (T) المحسوبة (٢٥.٢٢) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (α=٠.٠٥) وبدرجات حرية ٢٩ وهي (٢.٠٤٥) مما يدل على فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحياتية –ككل– لصالح التطبيق البعدي.

كما أظهرت نتائج الجدول ارتفاع متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (٢٠.٥) عن متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي (٣٠.٨٧)

اختبار الفرض الثاني: يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على مهارات التمييز البصري – كدرجة كلية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.

جدول (٤): نتائج اختبار (t) لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على مهارات التمييز البصري – كدرجة كلية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي

مهارة التمييز البصري

المتغير التابع	القياس	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
مهارة فهم واستخدام كلمات الموقع	قبلي	29	2.00	0.45	14.30	0.00	دالة
	بعدي		3.70	0.47			
ومهارة التعرف على التماثل والاختلاف	قبلي		1.37	0.49	5.83	0.00	دالة
	بعدي		1.97	0.18			
مهارة التمييز البصري	قبلي		3.37	0.72	15.06	0.00	دالة
	بعدي		5.67	0.48			

من الجدول السابق نجد ان:

- وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية مهارة التمييز البصري ككل وذلك لان قيمة (T) المحسوبة (١٥.٠٦) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (α=٠.٠٥) وبدرجات حرية ٢٩ وهي (٢.٠٤٥) مما يدل على فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية مهارة التمييز البصري –ككل– لصالح التطبيق البعدي.

اختبار الفرض الثالث: يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات المعرفية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.

جدول (٥): نتائج اختبار (t) لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات المعرفية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي

المتغير التابع	القياس	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
مهارة التعرف على الاشكال الهندسية وعلاقتها بالبيئة المحيطة	قبلي	29	6.20	1.10	11.77	0.00	دالة
	بعدي		8.77	0.63			
مهارة التعرف على الاوزان وتقدير اوزان الاشياء	قبلي		2.07	0.45	10.26	0.00	دالة
	بعدي		2.97	0.18			
مهارة التعرف على الوقت	قبلي		1.77	0.50	9.92	0.00	دالة
	بعدي		2.87	0.43			
من المهارات المعرفية	قبلي		10.03	1.30	16.41	0.00	دالة
	بعدي		14.60	0.72			

الجدول السابق نجد ان:

وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية المهارة المعرفية ككل وذلك لان قيمة (T) المحسوبة (١٦.٤١) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (α=٠.٠٥) وبدرجات حرية ٢٩ وهي (٢.٠٤٥) مما يدل على فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارة المعرفية –ككل– لصالح التطبيق البعدي.

نتائج الفرض الرابع: يوجد فرق دال احصائيا بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحسابية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي..

جدول (٦): نتائج اختبار (t) لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والتطبيق البعدي على المهارات الحسابية – والمهارات الفرعية كل على حدي لصالح التطبيق البعدي.

المتغير التابع	القياس	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
مهارة التعامل في النقود	قبلي	29	1.43	0.50	6.16	0.00	دالة
	بعدي		2.00	0.00			
مهارة عمليات الحساب الذهني	قبلي		5.67	0.96	15.83	0.00	دالة
	بعدي		8.60	0.72			
المهارات الحسابية	قبلي		7.10	0.18	17.33	0.00	دالة
	بعدي		10.60	0.13			

من الجدول السابق نجد ان: وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية المهارات الحسابية ككل وذلك لان قيمة (T) المحسوبة (١٧.٣٣) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (α=٠.٠٥) وبدرجات حرية ٢٩ وهي (٢.٠٤٥) مما يدل على فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحسابية –ككل– لصالح التطبيق البعدي.

ثانيا: مناقشة نتائج البحث:

يتضح من نتائج البحث وجود فرق دال احصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي و التطبيق البعدي لكل مهارة من المهارات الحياتية و الدرجة الكلية لاختبار المهارات الحياتية لصالح التطبيق البعدي حيث لوحظ ارتفاع متوسط التطبيق البعدي لكل مهارة من المهارات الحياتية عن متوسطها القبلي وكذلك وجود فاعلية لاستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية ببيئة تعلم نقال في تنمية المهارات الحياتي المتمثلة في مهارة التمييز البصري والمهارات المعرفية و مهارات العمليات

الحسابية ويرجع ذلك لزيادة الحواس التي يستخدمها التلاميذ في التعلم من خلال اللعب مما يعوض القصور في الانتباه مما يؤدي الى تثبيت المعلومة (عرابي، ٢٠٢٤). وقد اتفقت نتائج البحث مع دراسة (Smith J. , 2020) أن استخدام الألعاب التعليمية في بيئة تعلم نقال يعزز من قدرة الطلاب على التفكير النقدي وهو أحد المهارات الحياتية الأساسية.

ويمكن تفسير النتائج في ضوء بعض نظريات التعلم الداعمة لاستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية المهارات بشكل عام كما يلي:

أولا نظرية التعلم القائم على اللعب من خلال تعزيز الاستكشاف والتجربة في بيئة امنة ومحفزة مما يسهم في تطوير قدرات المتعلمين على اكتساب المفاهيم والتعلم من الأخطاء فيعزز ويبني الثقة بالنفس من خلال مواجهه التحديات والتغلب عليها، كما ينمي لديهم الانتباه والملاحظة والمرونة والمثابرة من خلال مواجهه الفشل ومحاولة النجاح وتخطي الفشل.

ثانيا: نظرية التعلم ذي المعنى فأن توفير الألعاب التعليمية الالكترونية يساعد على تقديم المفاهيم بشكل بصري تفاعلي الذي يسهم في تفاعل المتعلمين وزيادة فهمهم وتشجيعهم على الاستكشاف مما يساعد على تنمية مهارات التحليل والتفكير المنطقي.

ثالثا: التوصيات:

- إجراء المزيد من الأبحاث لاستكشاف أفضل الطرق لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الحياتية.
- دراسة كيفية تحسين تصميم الألعاب لتكون أكثر تفاعلية وجذابة.
- دراسة كيفية تكييف الألعاب لتلبية احتياجات الطلاب المختلفين.
- توجيه نظر المؤسسات التعليمية لتوفير الدعم اللازم للمعلمين لضمان استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال وتوفير الموارد اللزمة للتطوير والتدريب.

- تشجيع التعاون بين المعلمين ومطوري الألعاب لضمان تصميم ألعاب تعليمية تتوافق مع الأهداف التعليمية وتوفير الدعم اللازم للمعلمين لاستخدام هذه الألعاب بفعالية.
- تصميم برامج تدريبية للمعلمين لتعليمهم كيفية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بفعالية وكيفية دمجها في المناهج الدراسية.

رابعا: مقترحات البحث:

بناء على النتائج التي توصل اليها البحث يمكن اجراء بحوث أخرى كما يلي:

١. فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية تعلم اللغات لغير الناطقين بها
٢. تصميم ألعاب تعليمية تتماشى مع المناهج الدراسية المحلية وتلبي احتياجات الطلاب الفردية
٣. استكشاف دمج تكنولوجيا الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) في الألعاب التعليمية لتوفير تجارب تعليمية غامرة وتعزيز تفاعل الطلاب.

المراجع العربية والاجنبية:

احمد عبد النبي نظير (٢٠١٣). فاعلية برنامج تدريبي قائم على المستحدثات التكنولوجية في تنمية المهارات الحياتية لذوي الإعاقة العقلية الذهنية القابلين للتعلم، *رسالة ماجستير*، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

الحربي، سعاد فهد. (٢٠٢١). تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة التعلم النقال: من التخطيط إلى التنفيذ. *مجلة التعليم المفتوح والتعلم النقال*، المجلد ٤، العدد ٣، الصفحات ٤٥–٦١.

الحسني، عادل عبد الرحمن. (٢٠٢٠). تطبيق التعلم القائم على السيناريوهات في الألعاب التعليمية الإلكترونية. *مجلة تكنولوجيا التعليم*، ٢٤(٢)، ٧٦–٨٩.

الرفاعي، أحمد محمد. (٢٠٢١). التعلم التكيفي من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.

السيد، محمد عبد الله. (٢٠٢٠). تطوير وتصميم الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات النقالة: إطار عمل شامل. *مجلة دراسات التعليم الإلكتروني*، العدد ٩، الصفحات ٢٢–٤٠.

الشناوي، رضا محمد. (٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية التفكير الإبداعي.

العتيبي، خالد محمد. (٢٠٢١) مراحل تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثرها على حسين التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة التربية التكنولوجية*، العدد ١٥، الصفحات ٣٤–٥٢.

الغامدي، عبد الرحمن صالح. (٢٠٢١). تصميم وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية وتأثيرها على مهارات التفكير النقدي. *مجلة تقنيات التعليم الحديثة*، العدد ٧، الصفحات ٣٩–٥٥.

المنظمة الدولية للشباب. (٢٠١٤). تعزيز المهارات الحياتية لدى الشباب، دليل عملي لتصميم برامج نوعية.

المهدي، نور الهدى. (٢٠٢٢). تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم الابتدائي: المراحل والتحديات. *مجلة البحوث التربوية*، العدد ١١، الصفحات ٧٨–٩٢.

إيهاب عيسى. (٢٠٠٢). إثر برنامج مقترح في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى عينة من تلاميذ الحلقة الاولي من التعليم الأساسي، *ماجستير*، كلية التربية، جامعة القاهرة.

أماني عماد عبد الرازق. (٢٠١٧). بناء مقياس المهارات الحياتية للتلميذ. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية المنصورة*، ٣٠، الصفحات ١٩–٣٥. تاريخ الاسترداد ٢٠٢٤، من https://ejsk.journals.ekb.eg/article_154711.html

أمينة بودردابن. (٢٠٢٠). التعليم والمهارات الحياتية. *مجلة العلوم الانسانية*. تم الاسترداد من http://revue.umc.edu.dz/index.php/h/article/view/3416/3531

تغريد عمران ورجاء الشناوي وعفاف صبحي (٢٠٠٤). *المهارات الحياتية*، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

جمعة، ايمان. (٢٠١٥). استخدام رواية القصص في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، *مجلة كلية (جامعة بنها)*، مج٢٦، ع١٠٤، ص. ٢٢٩– ٢٨٠.

جهاد عماد الدين وهبة (٢٠١٦). فعالية مدخل تحليل المهام في تنمية المهارات الحياتية والاتجاه نحو مادة العلوم لدي تلاميذ المعاقين عقليا، *رسالة ماجستير*، كلية التربية، جامعة المنصورة.

حمدي احمد صديق رشوان المراغي. (٢٠١٨). فاعلية استخدام بيئة تعلم الكترونية في تنمية السعة العقلية لدى طلاب التعليم الثانوي الصناعي. *المركز القومي للبحوث التربوية والتنمية بالقاهرة*.

خالد عبد الله حسن. (٢٠١٩). *تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير النقدي*. دار المعارف.

خديجة احمد السيد بخيت (٢٠٠٠). فعالية الدراسة الجامعية في تنمية بعض المهارات الحياتية، *المؤتمر السنوي السابع لمركز تطوير التعليم الجامعي*، كلية التربية، جامعة عين شمس.

دعاء حسني شعبان (٢٠٠٩). فعالية برنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدي الأطفال متعددي الاعاقات رسالة ماجستير غير منشورة، كلية رياض الأطفال جامعة الفيوم.

مختار، عبد الرازق. (٢٠٠٥). فعالية وحدة مقترحة في أناشيد واغاني الأطفال لإثراء بعض المهارات الحياتية اللازمة لهم، بحث منشور في مجلة الثقافة والتنمية، سوهاج، *جمعية الثقافة من اجل التنمية*، ع١٣، ص. ١٣٧– ١٧٧.

منى امين عبد العزيز (٢٠٠٦). برنامج لتنمية المهارات الحياتية الاسرية للفتيات المقيمات بالمؤسسات الايوائية، *رسالة ماجستير غير منشورة*، معهد البحوث والدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

مها محمد العجمي. (٢٠٠٥). المناهج الدراسية اسسها، مكوناتها، تنظيمها، تطبيقاتها التربوية *(المجلد الطبعة الثانية)*. السعودية: مطابع الحسيني الحديثة.

مهدي، حسن ربحي (٢٠١٨). *التعلم الالكتروني نحو عالم رقمي*. عمان: دار الميسرة للنشر والتوزيع. الطبعة الأولى.

هاني يوسف. (٢٠٢٢). *تنمية المهارات الحياتية من خلال الألعاب التعليمية*. دار النهضة العربية.

Abdullah, M., & Jones, R. (2021). Collaborative and competitive elements in educational mobile games. *Educational Games Research Journal*, 32(1), 89-103.

Ali, M., & Khalid, R. (2023). Content design for mobile educational games. *Educational Technology Journal*, 28(1), 22-38.

Ali, S. (2020). Challenges and rewards in educational mobile games. *Journal of Interactive Learning*, 25(1), 22-36.

Ali, S., & Hussein, M. (2019). Diverse learning activities in mobile educational games. Journal of Educational Research, 47(2), 11-29.

Ali, S., & Hussein, M. (2021). Gamification in mobile learning: Motivating students through educational games. Educational Media and Technology Journal, 27(4), 12-29.

Ali, S., & Hussein, M. (2022). Innovations in mobile educational gaming: Enhancing learning with technology. Journal of Mobile Learning, 32(1), 17-30.

Anderson, C., & Dill, K. (2020). The impact of mobile educational games on students' attention spans. Journal of Child Psychology, 42(3), 85-97.

Baker, C. (2020). Time management skills in mobile educational gaming. Journal of Learning Sciences, 35(2), 94-109.

Chen, H., & Lin, L. (2023). Exploring mobile educational games for active learning. Learning Technology Journal, 24(3), 12-19.

Wilson, G., & Patel, N. (2020). Mobile accessibility in educational game design. Journal of Mobile Learning and Development, 28(3), 77-89.

Wilson, G., & Patel, N. (2021). Launching mobile learning games: Strategies for educators. International Journal of Mobile Learning, 26(1), 89-103.

Wong, K. (2022). Analytical Skills Development via Educational Games. University of Toronto Press.

Yildiz, M., & Karaoglan, B. (2021). Collaborative learning in mobile game environments. Learning and Instruction, 61(3), 34-49.