مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

تصور مقترح لتوظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين لدى طالبات المرحلة الثانوية

إعداد

أ/ هند علي الغامدي
باحثة دكتوراه كليه التربيه قسم التعليم والتعلم
كلية التربية – جامعه الملك خالد
Hend_a@windowslive.com

أ.د/ محمود هلال عبد الباسط
أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية
جامعة الملك خالد(السعودية) وجامعة سوهاج(مصر)
dr.mahmoudhelal@yahoo.com

المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥م

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

المستخلص:

هدف البحث إلى توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة الثانوية لعام ١٤٤٥-٢٠٢٤م و قد اعتمد المنهج الوصفي و لتحقيق ذلك تم إعداد دليل إرشادي موضح فيه خطوات توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين و تم عرض الدليل على مجموعة من المتخصصين في مجال المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية لأخذ موافقتهم على صحة الأهداف الواردة في الدليل ومناسبة الأنشطة التعليمية للأهداف التعليمية وللعبة ماينكرافت و بلغت نسبة موافقتهم على الدليل ٩٨% و أوصى الباحثان بضرورة تعميم الدليل المعد لإرشاد المعلمات للاستفادة منه في أثناء تعليم اللغة.

الكلمات المفتاحية: *لعبة ماينكرافت، مهارات القرن الحادي والعشرين، فصول اللغة الإنجليزية.*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

Abstract:

The aim of this research was to employ Minecraft to enhance 21st-century skills in English language classes for secondary school female students for the academic year 1445-2024 AD. A descriptive approach was adopted. To achieve this goal, a guide was prepared, detailing the steps for employing Minecraft to enhance 21st-century skills. The guide was presented to a group of specialists in the field of English language curricula and teaching methods to obtain their approval of the validity of the objectives contained in the guide and the suitability of the educational activities to the educational objectives and the Minecraft game. The approval rate for the guide was 98%. The researchers recommended disseminating the prepared guide to guide teachers to benefit from it during language teaching.

Keywords: *Minecraft, 21st-century skills, English language classes.*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

المقدمة:

يشهد المجتمع تحديات عديدة واهتماما بالمستقبل ومن أهم هذه التحديات التطور السريع في كافة المجالات العلمية والتكنولوجية لذا تسعى الدول إلى مواكبة هذا التطور والذي يتطلب الاهتمام بقدرات الأفراد وتزويدهم بالمعرفة والمهارات التي تساعدهم على العيش بشكل أفضل. ويمثل التعليم أبرز مرتكزات المقومات الريادية في المملكة العربية السعودية لارتباطه بالإنسان والذي يعد هدف التنمية وأساس بنائها وحاضرها الذي يصنع مستقبلها , لذلك سعت المملكة العربية السعودية للوصول إلى جعل رأس المال البشري المحرك الرئيس للتنمية الاقتصادية والاجتماعية والثقافية والعامل الأهم في التحول إلى اقتصاد يعتمد على براعة الأفراد وإبداعهم وإنتاجيتهم ومن أجل ذلك ركزت على امتلاك الفرد المهارات والمعارف التي تساعده على المشاركة في مسيرة التحول الاقتصادي والاجتماعي والثقافي وتطوير الاقتصاد وتنويع مصادره(هيئة تقويم التعليم,٢٠١٨).

وفي ظل ما شهده قطاع التعليم من تحديات جراء تداعيات جائحة كورونا توجهت معظم الأنظمة التعليمية إلى توظيف التقنيات الرقمية لما لها من دور هام ومحوري في استمرار العملية التعليمية والتواصل بين أطرافها في ضوء البحث عن بديل للتواصل بين المعلم و المتعلم أصبح التعليم الإلكتروني الوسيلة الأنسب والأكثر فاعلية نظرا لما يقدمه من مميزات من خلال توفير بيئة تعليمية غنية ومتعددة المصادر حيث يشجع على التواصل بين أطراف المنظومة التعليمية ويسهم في نمذجة التعليم وتقدمه في صورة معيارية كما يسهم في إعداد جيل قادر على التعامل مع التقنية بأحدث مهارات العصر (المومني, ٢٠٢١).

ومن هنا تبرز أهمية استخدام استراتيجيات تعلم حديثة تركز على أن يكون للمتعلمين دور فاعل في العملية التعليمية وتركز أيضا على تنمية القدرات والإمكانات والاستعدادات لديهم (Elmas & bulunuz,2021,) وأيضا على توظيف الجوانب الحسية واستخدام الصور المرئية وتكوين التصورات العقلية وذلك من خلال الاستعانة ببعض الوسائط البصرية كالصور والرسوم التوضيحية والرموز والأفلام التعليمية و غيرها

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

من الأدوات التعليمية و البصرية وهذا معناه عدم الاعتماد على الطرائق الاعتيادية التي تعتمد على الإلقاء وتلقي المعلومات واستظهارها من قبل المتعلمين والتي لا تراعي الفروق الفردية بينهم(جان,٢٠١٤) .

حاليا اللغة الإنجليزية هي اللغة الأكثر شيوعا في جميع أنحاء العالم يستخدم الأشخاص الذين تختلف لغاتهم اللغة الإنجليزية للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم ورائهم. حيث تعتبر اللغة الإنجليزية لغة رسمية في العديد من البلدان. في المملكة العربية السعودية تحظى اللغة الإنجليزية باهتمام خاص، ويتم تدريسها كمادة أساسية في جميع المؤسسات الأكاديمية مثل المدارس والكليات والجامعات. نظرا لأهميتها العالمية تزيد اللغة الإنجليزية من فرص عمل الشخص وتعزز فرصة في الانضمام إلى الجامعات الدولية المرموقة. حيث يعد التواصل مع الاخرين باللغة الإنجليزية في مواقف الحياة اليومية المختلفة أحد الأهداف الأساسية لتعليم وتعلم اللغة الإنجليزية للمتعلمين العرب (كيلاني ومقتطف , ٢٠٠٣).

حيث يجب على المعلمين حاليا ليس فقط التركيز على تطوير المهارات الأكاديمية الرسمية، ولكن أيضا على مهارات القرن الحادي والعشرين. أحد الأهداف الأساسية لرؤية السعودية ٢٠٣٠ وتحول قطاع التعليم السعودي هو سد الفجوة بين المخرجات التعليمية ومتطلبات سوق العمل. حيث يمكن سد هذه الفجوة من خلال تمكين الطلاب بمهارات القرن الحادي والعشرين التي يحتاجونها لوظائفهم المستقبلية. وتشمل هذه المهارات: التواصل، والتعاون، والتفكير النقدي، والإبداع. حيث إن التواصل أمر بالغ الأهمية للطلاب لتعلم كيفية نقل الأفكار بين الشخصيات المختلفة. والتعاون يعني جعل الطلاب يعملون معا، ويحصلون على أفضل النتائج الممكنة من حل مشكلة يمكن الإبداع الطلاب من رؤية المفاهيم من منظور مختلف يؤدي إلى الابتكار (2020، Stauffer).

كما ذكرنا سابقا، فإن التحول في قطاع التعليم السعودي يكرس اهتماما كبيرا لتحسين المناهج الحالية وطرق التدريس وعمليات التقييم. من أجل تحقيق هذا الهدف بنجاح،

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

يجب دمج مهارات الحادي والعشرين في المناهج الدراسية الحالية لتطوير الكفاءة اللغوية للطلاب. وهذا لن يساعدهم فقط على استخدام اللغة الإنجليزية كوسيلة للاتصال، ولكن أيضا لاستخدامها لأغراض مهنية وأكاديمية، بما في ذلك الأعمال والطب والهندسة والإعلام وما إلى ذلك (وزارة التربية والتعليم، ٢٠١٢؛ إلياس وباداوود، ٢٠١٦).

لذلك، يجب على معلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية دمج مهارات القرن الحادي والعشرين مع مهارات اللغة الإنجليزية في فصولهم الدراسية، حيث تعتبر مهارات الكتابة نوعا واحدا من التواصل. يمكن للطلاب التواصل باستخدام اللغة إما عن طريق الكتابة أو التحدث مع المعلمين وزملائهم في الفصل. أيضا، يمكنهم التعاون مع زملائهم في الفصل. علاوة على ذلك، ترتبط مهارات الكتابة أيضا بمهارات التفكير. لذلك، عندما يقوم المعلمون بتدريس مهارات الكتابة، يجب عليهم التفكير في تطوير مهارات التفكير من خلال توفير بيئة إبداعية تعزز مهارات الكتابة لدى الطلاب. وبالتالي، سوف يكتسبون مهارات التفكير لاستخدامها في مواقف الحياة اليومية. تم تأكيد هذه الفكرة من قبل Tremmel (١٩٩٢)، الذي أكد على العلاقة بين مهارات التفكير والكتابة.

واحدة من التقنيات الحديثة التي يمكن للمدرسين استخدامها في الفصول الدراسية لتسهيل تعلم اللغة الإنجليزية ومهارات القرن الحادي والعشرين تسمى لعبة STEAM Minecraft. لعبة STEAM Minecraft هي لعبة رقمية تقدم كعالم افتراضي. لقد أصبح أداة تعليمية تستخدم كوسيلة محفزة للتدريس. عندما يلعب الطلاب هذه اللعبة، يصبحون متعلمين نشطين ويحسنون دوافعهم للتعلم (Junco، ٢٠١٤; لورنس, ٢٠١٥; ماجي, ٢٠١٥; إصدار تعليم ماين كرافت، ٢٠٢٠). في جميع أنحاء العالم، يتم استخدام Minecraft بالفعل كأداة تعليمية تفاعلية للمواد الدراسية المختلفة (Minecraft Teachers، ٢٠١٥، ٢٠١٢) مثل اللغة ومحو الأمية، والمهارات الاجتماعية، ومحو الأمية المعلوماتية وما إلى ذلك. إلى جانب ذلك، يمكن لألعاب Minecraft وضع مهارات القرن الحادي والعشرين موضع التنفيذ. حيث توفر ألعاب الفيديو تجربة تعليمية

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

وتساعد الطلاب على اكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين التي سيحتاجون إليها في حياتهم المهنية وحياتهم المستقبلية.

وعليه أصبح من الضروري إجراء بحث علمي يهدف إلى بيان توظيف استخدام التقنيات الرقمية كلعبة ماينكرافت توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة الثانوية وجاء البحث الحالي استجابة لهذا المطلب.

مشكلة البحث:

يشهد التعليم مؤخرا تغيرا جذريا في الأساليب والاستراتيجيات التدريسية المعتاد عليها، حيث انتقل التركيز إلى إيجاد بيئة تعلم تفاعلية نشطة محورها المتعلم. وقد نظمت وزارة التعليم العديد من الخطط الإستراتيجية لعملية التعليم في المدرسة ومنها دمج أدوات واستراتيجيات التعليم الإلكتروني في منظومة التعليم الاعتيادي في نموذج التعليم إلكترونيا وبشكل تفاعلي نشط بهدف تعزيز نواتج التعلم لدى الطلاب بما يضمن استدامة التعليم الرقمي وممارسته في عمليات التعليم والتعلم (دليل الخطط الدراسية المطورة,٢٠٢١).

حيث قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية على (٨٣) من معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الثانوية بإدارة تعليم مكة حول مدى امتلاك الطالبات لمهارات القرن الحادي والعشرين حيث أظهرت النتائج أن (٧٩.٥%) من معلمات اللغة الإنجليزية يعتقدون أن طالبات المرحلة الثانوية عندهم ضعف في مهارات الإبداع. بينما (٧٨,٧%) من معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الثانوية يعتقدون أن الطالبات عندهم ضعف في مهارات التواصل والتعاون.

وانطلاقا من خبرة الباحثة في الميدان التربوي كمعلمة لغة انجليزية في مدارس التعليم العام بالمملكة العربية السعودية وما لمسته من الصعوبات التي تواجه الطالبات في مهارات القرن الحادي والعشرين وخاصة في المرحلة الثانوية.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

ومما سبق تظهر الحاجة إلى توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية.

وتحددت مشكلة البحث الحالي في السؤال التالي:

كيف يمكن توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مهارات القرن الحادي والعشرين اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية؟

٢- ما خطوات توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية؟

أهداف البحث:

١- تحديد مهارات القرن الحادي والعشرين اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية.

٢- وضع خطوات لتوظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية.

أهمية البحث:

تتضح أهمية البحث في التالي:

١- مسايرة الاتجاهات الحديثة التي تدعو إلى عدم الاعتماد على الطرائق الاعتيادية المعتمدة على التلقين والحفظ وتبني طرائق واستراتيجيات قائمة على التعلم النشط ودمج التقنية في العملية التعليمية مما يجعل للمتعلمين دور إيجابي في عملية التعليم.

٢- تقديم دليل إرشادي لمعلم اللغة الإنجليزية قائم على تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين وفق لعبة ما ينكرافت.

٣- إلقاء الضوء على أهمية إكساب المتعلمين عدد من مهارات القرن الحادي والعشرين مثل: الإبداع والتعاون والتواصل.

٤-توجه نظر الخبراء التربويين والمسؤولين بالمملكة العربية السعودية والقائمين على إعداد المناهج في وزارة التعليم.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

٥-يؤمل أن يستفيد من نتائج هذا البحث بفتح افاق علمية لدى الباحثين للمزيد من عمل أبحاث جديدة في مجال استخدام لعبة ماينكرافت.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: اقتصر البحث على مهارات القرن الحادي والعشرين (الإبداع والتعاون والتواصل).

الحدود المكانية: اقتصر البحث على وحدة من وحدات مقرر اللغة الإنجليزية المقرر على طالبات الصف الثاني ثانوي وفق سلسلة ماكجروهيل.

الحدود الزمانية: الفصل الثالث للعام ١٤٤٥-٢٠٢٤م.

مصطلحات البحث:

لعبة ماينكرافت

وفقًا لشركة Mojang (2017) ، ماينكرافت هي لعبة فيديو مصممة بدون أهداف محددة. يشارك اللاعبون في الاستكشاف والإبداع من خلال وضع الكتل وبناء الهياكل.

في البحث الحالي، يُعرف لعبة ماينكرافت بأنها لعبة الفيديو المعدلة لتناسب الأهداف السلوكية للدروس وخصائص طلاب المدارس الثانوية من خلال إضافة أنشطة، وتمارين، وروابط، وفيديوهات، وألعاب تفاعلية، وتصميم حوارات بين الشخصيات، وتحديد المواقع الصحيحة لكل شخصية، وعرض محتويات الدروس بترتيب منطقي من البسيط إلى المعقد، وتصميم أوراق عمل عبر الإنترنت، وتصميم مسابقة تفاعلية قصيرة باستخدام جدار الجوائز، وإضافة خرائط ذهنية، وكتابة معايير التقييم، وتحديد ترتيب اللعبة، وتوفير التغذية الراجعة للمتعلمين.

مهارات القرن الحادي والعشرين

وفقًا لليدوارد وهيراتا (٢٠١١)، تُعتبر مهارات القرن الحادي والعشرين مزيجًا من المعرفة، والمهارات المحددة، والخبرات اللازمة للنجاح في العمل والحياة.

في هذا البحث، تُعرف مهارات القرن الحادي والعشرين بأنها اكتساب طالبات المرحلة الثانوية المهارات التي يحتاجونها في حياتهم ومستقبلهم المهني، بما في ذلك الإبداع،

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

والتواصل، والتعاون. في هذا البحث، يشير مصطلح "مهارات الإبداع" إلى قدرة طالبات المرحلة الثانوية على توليد العديد من الأفكار، وتبادلها مع أعضاء الفريق، واحترام أفكار بعضهم البعض، ثم الخروج بأفكار فريدة متعلقة بالموضوع، وأخيرًا تطوير هذه الأفكار إلى مشاريع إبداعية. في هذا البحث، يشير مصطلح "مهارات التواصل والتعاون" إلى قدرة طالبات المرحلة الثانوية على التواصل في حوارات الأقران، والاستماع بفعالية لبعضهم البعض، وبناء فهم مشترك والتفاوض على النتائج، وتتبع تعليقات زملاء الصف على الأعمال المكتوبة، وتقاسم المسؤوليات وتقدير العمل الجماعي. هذا يشجع الطالبات على المساهمة في التخطيط، والتحرير، والمراجعة، ومشاركة المشاريع مع الصف، والمعلم، والآخرين.

الإطار النظري:

مهارات القرن الحادي والعشرين في التعليم:

مؤسسة شراكة مهارات القرن الحادي والعشرين أطلقت الدعوة لمهارات القرن الحادي والعشرين في جميع التخصصات، تم إنشاؤها من خلال شراكة بين وزارة التعليم الأمريكية ومجموعة من الأعمال التجارية، بما في ذلك مايكروسوفت، الجمعية الوطنية للتعليم، وأصبحت الآن واحدة من القادة الرائدين في العالم في تطوير وتعليم مهارات القرن الحادي والعشرين. في عام ٢٠٠٢، نشرت الولايات المتحدة رسمياً بحثًا عن مهارات القرن الحادي والعشرين وأسست شراكة لمهارات القرن الحادي والعشرين (P21) لتحديد المهارات اللازمة للشباب في الألفية الجديدة. حيث أظهرت الدراسة العالمية لمنظمة التعاون والتنمية الاقتصادية عن المهارات (PIAAC) ارتباطًا وثيقًا وإيجابيًا مع مؤشرات اجتماعية إيجابية أخرى، مؤكدة صحة مهارات النجاح في الحياة. خريج قادر على حل المشكلات التقنية يمكنه حل مشكلات اجتماعية وعملية مختلفة لأنه قادر على حل وتبسيط المشكلات. وأيضا الشخص الذي يمكنه التواصل جيدًا قادر على الحوار الاجتماعي والإيجابي (جيان وآخرون، ٢٠١٣؛ ميرفت، ٢٠١٩؛ منظمة التعاون والتنمية الاقتصادية، ٢٠٠٥) .لقد وضع هذا التطور على عاتق الأنظمة التعليمية مسؤولية

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

إعداد أفراد قادرين على النجاح في هذا العصر المتطور. وتحضير الطلاب للمساهمة في عالم العمل والحياة العامة هو واحد من أكثر الاهتمامات إلحاحًا في قرننا. التعلم من أجل العمل والحياة في عالم اليوم يتطلب مساعدة أكبر عدد ممكن من الأطفال في تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين وفهم شامل للمواضيع الأساسية لمواجهة تحديات اليوم (تريلينج وفادل، ٢٠٠٩).

مفهوم مهارات القرن الحادي والعشرين

يُظهر الأدب المُستَقصى أنه لا يوجد تعريف فريد مقدم ومُعتمد دوليًا لمهارات القرن الحادي والعشرين. اقترح الباحثون والمنظمات التعليمية تعريفات مختلفة لوصف مهارات القرن الحادي والعشرين. عرّف خميس (٢٠١٨: ١٥٢) مهارات القرن الحادي والعشرين بأنها: "مجموعة من المهارات التي يحتاجها العاملون في بيئات عمل مختلفة ليكونوا أعضاء فعالين، منتجين، وحتى مبدعين، بالإضافة إلى إتقان المحتوى المعرفي اللازم لتحقيق النجاح، وفقًا لمتطلبات التطوير والاقتصادية للقرن الحادي والعشرين ."تحدد مهارات التعلم للقرن الحادي والعشرين القدرة على اكتساب المعلومات واسترجاعها، تنظيم وإدارة المعلومات، تقييم الجودة والصلة والفائدة من المعلومات، وإنشاء معلومات صحيحة باستخدام الموارد الحالية (مركز سياسة المحيط الهادئ للبحوث، ٢٠١٠) .يعرّف فوغت وروبلين (٢٠١٠، ٢٠١٢) القرن الحادي والعشرين بأنه "كفاءات جديدة" يطلبها المجتمع تدريجياً من قوة العمل الحالية ، ومن الناحية التعليمية، من الشباب الذين يحتاجون إلى تعلمها الآن من أجل المهن المستقبلية .في حين أن مهارات القرن الحادي والعشرين، وفقًا لسكوت (٢٠١٥)، هي المعرفة والقدرات والمواقف المطلوبة للمنافسة للعمل في القرن الحادي والعشرين، والانخراط بمسؤولية في مجتمع أكثر تنوعًا، استخدام التكنولوجيا الجديدة، والتعامل مع أماكن العمل المتغيرة بسرعة .من وجهة نظر مركز سياسة المحيط الهادئ للبحوث (٢٠١٠)، تعتمد مهارات القرن الحادي والعشرين على استخدام الموارد الموجودة. بينما من وجهة نظر فوغت وروبلين (٢٠١٠، ٢٠١٢)، مهارات القرن الحادي والعشرين هي كفاءات جديدة يحتاجها المجتمع في مواطنيه. من ناحية أخرى، من وجهة

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

نظر سكوت (٢٠١٥)، مهارات القرن الحادي والعشرين هي المهارات، والمعرفة، والموقف، والتكنولوجيا .على الرغم من أن هذه التعريفات أُقترحت من منظورات مختلفة، إلا أنها تحاول تحقيق هدف مشترك واحد، أي إعداد الطلاب لسوق العمل في القرن الحادي والعشرين وتمكينهم من أن يصبحوا صانعي معرفة، مفكرين، متواصلين، متعاونين، ومستخدمي التقنية لمواجهة تحديات العالم.

أهمية مهارات القرن الحادي والعشرين

وجد دنبار (٢٠١٥) أن الاتجاهات العالمية في التكنولوجيا، الهجرة، التحضر، الديموغرافيا، الاستثمار الأجنبي المباشر، التعليم، الزراعة، والبيئة ستستمر في التأثير بشكل كبير على أسواق العمل في معظم الدول الناشئة في عام ٢٠٣٠. ستغير هذه التطورات طبيعة العمل، فضلاً عن مجموعات المهارات الضرورية. كما يُتوقع أن تكون التكنولوجيا محركًا كبيرًا، كما ستكون الطلب على الصفات البينية الاجتماعية المرتبطة بالعمل الجماعي والمشروعات، إدارة المشروعات، ومهارات حل المشكلات، والقدرة على اكتساب المهارات الفردية وتحديثها باستمرار من خلال التعلم الذاتي أو التعلم بين الأقران وفرص التدريب الممكنة بالتكنولوجيا. كينورثي وكيلسترا (٢٠١٥)، اللذان أجريا استطلاعًا عالميًا لتنفيذيي الشركات يحددان "حل المشكلات"، "العمل الجماعي"، و"التواصل" كأهم ثلاث مهارات مطلوبة حاليًا ويتوقعان زيادة أهميتها. وبالتالي، تمكّن مهارات القرن الحادي والعشرين المتعلمين من تحقيق مستويات أعلى من المعرفة وتساعدهم على بناء الثقة بالنفس. كما أنها تُجهز الطلاب للابتكار والقيادة وتشجع الطلاب على المشاركة النشطة في الحياة المدنية (كاي، ٢٠١٠) .تنقل مهارات القرن الحادي والعشرين المعرفة من المستوى المنخفض إلى أعلى مستوى في تصنيف بلوم، من المعرفة والتذكر إلى التطبيق، التحليل، الإبداع، والتقييم. سيكون الطلاب مبدعين، مفكرين، وعلماء. لذا، سيكونون مستعدين للعمل في سوق العمل.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

أنواع مهارات القرن الحادي والعشرين

تصنف الرؤية التحويلية السعودية، بما يتماشى مع الشراكة مع منظمة مهارات القرن الحادي والعشرين، وهي منظمة ترعى دمج مهارات القرن الحادي والعشرين في التعليم، تقسم مهارات القرن الحادي والعشرين إلى ثلاثة أنواع رئيسية: (١) – مهارات التعلم والابتكار، (٢) – مهارات الحياة والمهنة و (٣) – الأمية الرقمية.

(1)–التعلم والابتكار تشمل هذه المهارات الـ4Cs الأربعة الإبداع، التواصل، التعاون والتفكير النقدي إلى جانب حل المشكلات. مهارات التعلم والابتكار تميز الطلاب المجهزين لظروف الحياة والعمل المعقدة المتزايدة في عالم اليوم عن الذين ليسوا كذلك.

(2)–الحياة والمهنة تركز هذه على عدد من المهارات: المرونة والتكيف، المبادرة والتوجيه الذاتي، المهارة الاجتماعية والثقافية المتعددة، الإنتاجية والمسؤولية بالإضافة إلى القيادة والمسؤولية. حاليًا، يجب على الطلاب اكتساب المهارات المعرفية، المحتوى، المعرفة، القدرات الاجتماعية والعاطفية للتنقل في سياقات الحياة والعمل المعقدة.

(3)–الأمية الرقمية تشمل هذه المهارات الأمية المعلوماتية، الأمية الإعلامية وأمية تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (أي المعلومات، الاتصال، والتكنولوجيا). يجب أن يكون العاملون والطلاب قادرين ليس فقط على عرض مجموعة واسعة من المهارات الوظيفية والتفكير النقدي، ولكن أيضًا مهارات رقمية أخرى. بما أننا نعيش حاليًا في عالم تقني وإعلامي وبالنظر إلى التقدم التكنولوجي السريع، من المهم للطلاب أن يكونوا قادرين على التعاون رقميًا.

مهارات القرن الحادي والعشرين في فصول اللغة الإنجليزية

يتطلب القرن الحادي والعشرون دمج استراتيجيات التعلم والكفاءات الرقمية وقدرات الحياة المهنية بشكل صريح. يجب أن توفر صفوف اللغة بشكل عام، وتلك المخصصة لتعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية بشكل خاص، للطلاب ممارسات وعمليات تركز على اكتساب وتطوير الإبداع والتفكير النقدي والتعاون والتوجيه الذاتي والمهارات الثقافية المتقاطعة، من بين أمور أخرى. في الماضي، كان يُعتقد أن المهارات اللغوية الأربعة،

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

وهي القراءة والكتابة والاستماع والتحدث، عالمية في فصول اللغة الأجنبية. لا تزال هذه المهارات مهمة اليوم، لكنها لم تعد تُعتبر النتيجة النهائية في تعليم اللغة الأجنبية. بدلاً من ذلك، يُعطى الأولوية لـ Cs4مهارات أساسية للقرن الحادي والعشرين. تتطلب صفوف اللغة الإنجليزية اليوم فهمًا وتنفيذًا أشمل للمعرفة الأدبية بدلاً من مفهوم المعرفة الأدبية الشامل. وبالتالي، يجب على معلمي اللغة الإنجليزية قبول الطبيعة المتغيرة والمرنة للمعارف الأدبية التي تتناول مجالات متنوعة مثل التكنولوجيا، والوسائط المتعددة، والعلاقات، والثقافة. كما يجب ألا تركز صفوف تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية على تطوير مهارات اللغة لدى الطلاب فحسب، بل يجب أيضًا دمج الـ ٤ Cs في عملية التعلم (خريطة مهارات القرن الحادي والعشرين؛ فاندينو، ٢٠١٣؛ هارمر، ٢٠١٢؛ باردیدي، ٢٠٢٠؛ شوفنر وآخرون، ٢٠١٠).

بعض تعاريف الألعاب

يُعرّف هادفيلد (١٩٩٨:٤) اللعبة بأنها "نشاط له قواعد وهدف وعنصر من المتعة". الألعاب الجدية هي "الألعاب التي لها هدف تعليمي صريح ومدروس بعناية ولا تهدف بشكل أساسي للتسلية" (أبت، ١٩٨٧/١٩٧٠: ٩). تُستخدم عبارات مثل التعلم القائم على الألعاب، والتطبيقات التعليمية، والألعاب التعليمية بالتبادل غالبًا، على الرغم من وجود بعض الاختلافات بينها. التعلم القائم على الألعاب (GBL) يتعلق باستخدام الألعاب، ليس لأغراض الترفيه، ولكن لأغراض تعليمية. العاملون في مجال (GBL)التعلم القائم على اللعب يبحثون عن طرق لتحديد السياق والظروف التي تشجع على استخدام الألعاب الرقمية في إعدادات التعلم غير الرسمية والرسمية على حد سواء. التطبيقات التعليمية تستخدم جوانب تصميم الألعاب في المواقف غير اللعبية. الألعاب التعليمية هي ألعاب محددة تم تطويرها لأغراض تعليمية أو تحتوي على اهتمام تعليمي عرضي أو ثانوي (ديتردينج وآخرون، ٢٠١٣؛ برينسكي، ٢٠٠١؛ فريق التحرير، ٢٠١٧). يدعم باحثون مثل جايبال وفيج (٢٠٠٩)، سيلسيث (٢٠١٢)، ليو وتشين (٢٠١٣)، فوستر وشا (٢٠١٥)، العزاوي وآخرون (٢٠١٦) فكرة التعلم القائم على

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

اللعب في الفصول الدراسية. وهي تستند إلى فلسفة جون ديوي وفكرة التعلم التجريبي (ديوي، ١٩٣٨).

لعبة ماينكرافت: نظرة تاريخية

وفقًا للوي (٢٠٢١)، ماركوس "نوتش" بيرسون هو مبتكر لعبة ماينكرافت. في عام ٢٠٠٩، أسس شركته الخاصة لتطوير الألعاب والتي عُرفت باسم موجانغ. خلال أسبوع واحد فقط، أنتج الإصدار الأول من ماينكرافت. في عام ٢٠١٠، أصدرت موجانغ نسخة تجريبية من ماينكرافت. كانت النماذج الأولية لماينكرافت بسيطة، وكانت تركز بشكل أساسي على وجهة نظر الشخص الأول للكهوف. أطلق عليها بيرسون اسم "لعبة الكهف". بعد بضعة أشهر، سمى اللعبة ماينكرافت وقام بتحديثها كل جمعة. في عام ٢٠١١، تم إصدار النسخة الكاملة بنجاح على أجهزة iOS وأندرويد، مما جعل اللعبة متاحة لكل مستخدمي الهواتف الذكية حول العالم. في عام ٢٠١٤، دفعت مايكروسوفت ٢.٥ مليون دولار لشراء موجانغ، بما في ذلك ماينكرافت. طورت مايكروسوفت ميزات ماينكرافت، وتم تقديم اللعبة على منصات أخرى. في عام ٢٠١٦، كانت ماينكرافت التعليمية نسخة من اللعبة تُستخدم في ١١٥ دولة في المدارس، واستُخدمت لتعليم مجموعة واسعة من المهارات العلمية والتكنولوجية والهندسية والرياضية للطلاب. في عام ٢٠١٩، احتفلت ماينكرافت بالذكرى السنوية العاشرة لها بأكثر من ١١٢ مليون لاعب يلعبون اللعبة شهريًا، مما جعلها واحدة من أكثر الألعاب مبيعًا على مر الزمن.

في هذا البحث، سيتم استخدام نسخة ماينكرافت التعليمية لتعليم مهارات الكتابة ومهارات القرن الحادي والعشرين.

وصف عام للعبة ماينكرافت

وفقًا لموجانغ (٢٠١٧)، ماينكرافت هي لعبة فيديو تتمحور حول وضع الكتل وبناء الهياكل، وهي مصممة بدون أهداف محددة. يُمنح اللاعبون حرية لاستكشاف وإبداع. يتم وضعهم في عالم مولد عشوائيًا دون تعليمات عند بدء لعبة جديدة. لمعرفة كيفية لعب اللعبة، يحتاج الطلاب إلى الاستكشاف والاكتشاف. تمنح اللعبة اللاعبين حرية التنقل

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

حول العالم الافتراضي وخلق عالمهم الخاص. تظهر اللعبة من منظور الشخص الأول مصحوبًا بمؤشرات الصحة، شريط الخبرة، أيقونات الطعام، وتسعة صناديق للأدوات مرتبطة بأزرار الكيبورد من ١ إلى ٩. عندما يلعب اللاعبون، من خلال شخصية، إما بشكل فردي أو تعاوني، يخلقون ويبنون عددًا لا نهائيًا من الهياكل، التي تصبح عالمهم الافتراضي ثلاثي الأبعاد (باريو وآخرون، ٢٠١٣؛ كوهن، ٢٠١٨؛ شورت، ٢٠١٢). أشار سيبولوني وآخرون (٢٠١٤) إلى أن ماينكرافت تمنح الطلاب فرصة فريدة للإبداع في بيئات افتراضية متنوعة قد يصعب إعادة إنشائها في العالم الواقعي. تحتوي اللعبة على العديد من الأنشطة، الاستكشاف، حل المشكلات التعاوني، القراءة، والكتابة من خلال وظيفة الدردشة. وفقًا لجينتيل وآخرون (٢٠٠٩)، تقدم ماينكرافت للمتعلمين القدرة على ممارسة الإنتاج الإبداعي، العمليات وتجارب التعلم في الإبداع. تؤدي هذه التجارب التعليمية إلى تأثير تعليمي إبداعي على اللاعبين. ذكر رايان (٢٠٢٠) أن الألعاب تأتي في ثلاثة أوضاع: الإبداعي، والبقاء، والمغامرة. وضع الإبداعي هو الأكثر انفتاحًا، حيث يكون اللاعب غير قابل للهزيمة ويتم تزويده بكتل وموارد غير محدودة، أي القدرة على الطيران، ولا يوجد قيود فعالة على خيال اللاعب. يتضمن وضع البقاء النجاة من الزومبي من خلال البحث عن الطعام والمأوى بينما في وضع المغامرة، يستكشف اللاعبون خرائط وتصاميم أنشأها لاعبون آخرون لتطوير لعبة وقيادة اللاعب خلال قصة.

وفي الختام، لعبة ماينكرافت هي لعبة مرنة يمكن لعبها في عالم مفتوح مع بعض الميزات لجعل الطلاب مبدعين لبناء كل ما يرغبون فيه. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام هذه اللعبة بسهولة من قبل المعلمين في صفوف اللغة وهي مناسبة لأي مستوى تعليمي ومتاحة بـ ٩٢ لغة.

أهمية لعبة ماينكرافت

ماينكرافت غالبًا ما يُرتبط بحركة المُصنعين الناجحة التي تعلم الابتكار وريادة الأعمال لمجموعة من الشباب المبدعين، مما يمكنهم من أن يكونوا مبدعين. تبين أنها

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

تحفز الطلاب على التعلم واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICTs) في الصف (بوسي وبوزي، ٢٠١٦؛ شورت، ٢٠١٢). من الواضح أن لعبة ماينكرافت تلعب دورًا حيويًا في التعليم. إنها تجعل الطلاب مبتكرين ورواد أعمال. في هذا البحث، يمكن للطلاب أن يكونوا مبتكرين خلال اللعبة. يمكنهم بناء وخلق عالمهم الخاص؛ ثم، يكتبون وصفًا لما يقومون به.

فوائد لعبة ما ينكرافت

تساعد ألعاب الفيديو مثل ماينكرافت الطلاب على التعبير عن مشاعرهم، وبناء روابط اجتماعية قوية، وإثارة الإبداع والخيال والتعاون والعمل ضمن مجموعات، والتفكير المعرفي، والأخلاقي، والاجتماعي. كما أنها تجعل الطلاب نشطين من خلال خلق عوالم افتراضية جديدة (ألتون، غير مؤرخ؛ بلانت، ٢٠٠٧؛ كونراد ودونالدسون، ٢٠٠٤؛ ديزواني، ٢٠١٠؛ جي، ٢٠٠٣، ٢٠٠٥؛ جريفيش، ٢٠٠٢؛ نورتون–مييز، ٢٠٠٥؛ شافر وآخرون، ٢٠٠٥).

وفقًا لما ذكره كارسنتي وآخرون (٢٠١٧)، فإن لماينكرافت فوائد تعليمية متعددة. فهي تزيد من الدافعية، والإبداع، والتعاون، ومشاعر الكفاءة الأكاديمية الذاتية. بالإضافة إلى ذلك، تعزز مهارات الاتصال وتكنولوجيا المعلومات وتحسن مهارات القراءة والكتابة. كما تطور استقلالية المتعلم وتحسن مهارات البرمجة الحاسوبية والمنطق الحسابي لدى الطالب، ومهارات حل المشكلات والتفكير. تحسن ماينكرافت أيضًا مهارات الاتصال الشفهي للطلاب وكذلك المهارات الاجتماعية واللغوية.

لعبة ماينكرافت ومهارات القرن الحادي والعشرين

أسس قسم التعليم الأمريكي وقادة الأعمال والمجتمع شراكة مهارات القرن الحادي والعشرين (P21) في عام ٢٠٠٢ نظرا لحاجة نظام التعليم إلى إعداد الطلاب بشكل أفضل لمتطلبات العمل والحياة في القرن الحادي والعشرين. وبالتالي، تزداد أهمية مهارات القرن الحادي والعشرين في الجيل الحالي؛ قد تضع ماينكرافت جزءًا من هذه المهارات موضع التطبيق. يوصف التعلم القائم على الألعاب بأنه بيئة يروج فيها محتوى

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

اللعبة وأسلوب اللعب لاكتساب المعلومات والمهارات حيث تشمل أنشطة الألعاب مساحات حل المشكلات والتحديات التي توفر للاعبين / المتعلمين شعورًا بالإنجاز. صُممت الألعاب لتجعل الناس مألوفين مع وسائل الإعلام، والتكنولوجيا، والتفكير الإبداعي والنقدي، لذا من الضروري تسهيل تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين لدى الطلاب (أبوت، ١٩٩٧؛ لونغورث وديفيز، ١٩٩٦؛ مورغان، ٢٠١٥؛ تشيان وكلارك، ٢٠١٦). وبالتالي، قد يكون نهج التعلم القائم على الألعاب فعالًا في تسهيل تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين لدى الطلاب.

تطبيق لعبة ماينكرافت لإكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين

أولى الباحثون والممارسون اهتمامًا كبيرًا بالتعلم القائم على الألعاب ومهارات القرن الحادي والعشرين. لقد تلقى التعلم القائم على الألعاب ومهارات القرن الحادي والعشرين اهتمامًا كبيرًا في السنوات الأخيرة. كشف باحثون مثل تشيان وكلارك (٢٠١٦)، وتشان ويوين (٢٠١٤)، وبيليغرينو وهيلتون (٢٠١٣)، وأنانيادو وكلارو (٢٠٠٩)، وتريلينج وفادل (٢٠٠٩) أن الألعاب يمكن أن تساعد المتعلمين على تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين. هدف ديفيد (٢٠١٨) إلى إظهار كيف يمكن تعزيز الدافعية والتعاون والإبداع من خلال استخدام ماينكرافت في نشاط يسمى "كونك معماريًا على ماينكرافت". كانت منهجية البحث شبه تجريبية. تم تقسيم عينة الدراسة، والتي كانت ١٨، إلى مجموعة تجريبية واحدة ومجموعة ضابطة واحدة، تتراوح أعمارهم بين ٨–١٠ سنوات. في المجموعة التجريبية، استخدم الباحث تطبيق التعلم القائم على الألعاب والتشويق، وفي المجموعة الأخرى، استخدم الباحث الطريقة التقليدية في التدريس. كانت أدوات الدراسة تسجيل سلوك مراقب للأفراد واختبارين. أظهرت النتائج أن ماينكرافت كطريقة للتعلم القائم على الألعاب والتشويق هي أداة تعليمية ممتازة لزيادة الدافعية والتعاون والإبداع.

هدف هيويت (٢٠١٦) إلى استكشاف المؤشرات التي تنبئ بالنجاح الأكاديمي ومهارات القرن الحادي والعشرين التي يتعلمها اللاعبون من خلال تجارب ألعاب الفيديو. استخدم

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

الباحث منهجية مختلطة تجمع بين الاستبيان ودراسة الحالة. كان المشاركون في الجزء الكمي من هذه الدراسة طلابًا من مدرسة ثانوية في منطقة جنوب تكساس (٦٦ طالبًا). أما في الجزء النوعي، فقد أُجريت مقابلات في فصول الدراسة لأربعة مشاركين. تم استخدام الاستبيان كأداة للدراسة لقياس قدراتهم في الألعاب، ومستوى الخبرة، ووجهات نظرهم حول التعلم القائم على الألعاب. أجرى الباحث أربع دراسات حالة مع عينة فرعية من إجمالي السكان. كشفت النتائج أن درجات المشروعات الجماعية كانت متحيزة بشكل كبير، مما يشير إلى أن الخبرة السابقة في الألعاب كان لها تأثير على الأداء الأكاديمي للطلاب، ولها أيضًا تأثيرات على وجهات نظر المعلمين واتجاهاتهم نحو دمج ألعاب الفيديو.

تشابه الدراسة الحالية دراسة ديفيد (٢٠١٨) في اختيار الأداة، وهي قائمة الملاحظة واختبارين. بالإضافة إلى ذلك، ستستخدم الدراسة الحالية مقياس الاتجاهات، في حين استخدم هيويت (٢٠١٦) استبيانًا. ومع ذلك، تشابه البحث الحالي هيويت (٢٠١٦) في اختيار طلاب المدارس الثانوية، بينما اختار ديفيد (٢٠١٨) العينة من طلاب المدارس الابتدائية.

يختلف البحث الحالي عن الدراسات الأخرى من حيث السياق، والمنهجية، وتنفيذ التعلم القائم على الألعاب، وتحديدًا لعبة ماينكرافت. إنها الدراسة الأولى التي تُجرى في السياق السعودي حيث يُستخدم الإنجليزية كلغة أجنبية ويُعطى اهتمام كبير لها في المدارس والجامعات فقط. كما تعتبر الدراسة الأولى التي تتناول مهارات الكتابة، ومهارات القرن الحادي والعشرين ونهج STEAM في السياق السعودي. علاوة على ذلك، يُعد البحث الأول الذي يطبق نهج STEAM في فصل تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية. بالإضافة إلى ذلك، هو البحث الأول الذي يستقصي تطوير مهارات التفكير العليا لبلوم في الكتابة من خلال لعبة ماينكرافت.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

سيستفيد الباحث من الدراسات ذات الصلة كما يلي:

تصميم مواد البحث دليل المعلم لاستخدام لعبة ماينكرافت STEAM في تدريس مهارات الكتابة ومهارات القرن الحادي والعشرين بين طلاب المدارس الثانوية.

منهجية البحث:

منهج البحث:

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي.

مجتمع البحث:

مقرر اللغة الإنجليزية المقرر على طالبات الصف الثاني ثانوي وفق سلسلة ماكجروهيل.

عينة البحث:

اقتصر البحث على وحدة من وحدات مقرر اللغة الإنجليزية المقرر على طالبات الصف الثاني ثانوي وفق سلسلة ماكجروهيل.

أدوات البحث:

بطاقة ملاحظة

مواد البحث:

تمثلت مادة البحث في إعداد دليل مقترح لتوظيف لعبة ما ينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية. وقائمة بمهارات القرن الحادي والعشرين ويتكون الدليل مما يلي:

١- مقدمة الدليل:

اشتملت على تعريف بلعبة ماينكرافت وأهميتها ومزاياها.

٢- أهداف الدليل:

يهدف الدليل إلى تمكين معلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية من:

١- تطوير مهارات الكتابة لدى طلاب المدارس الثانوية.

٢- تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين لدى طلاب المدارس الثانوية.

٣- تطبيق الأدوات الرقمية لجمع المعلومات وتقييمها واستخدامها.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

٤- تحفيز قدرة طلاب المدارس الثانوية على استخدام لعبة ماينكرافت.

٣- محتوى الدليل:

اشتمل محتوى الدليل على محتوى الدروس التالية:

٤- أهمية الدليل:

تتمثل أهمية الدليل في تقديم خطوات عن توظيف لعبة ماينكرافت في تعليم مهارات القرن ٢١

٥- الأهداف العامة للوحدة:

1- Students will be able to identify which sentence has correct spelling and Capitalization (Analysis Level) .
2-Students will identify which of the following words is a formal word (Analysis Level) .
3- Students will be able to match each adjective with correct definitions (Understanding Level) .
4-Students will be able to write at least three grammatical sentences (Creating Level) .
5 -At the end of the lesson, students will be able to write about three characters and what they build for them (Creating Level).
6-At the end of the lesson, students will be able to give a general opinion about the topic (Evaluation Level).
7-Students will be able to appreciate the importance of collaborative work (Affective Objective).
8-Students will be able to design the project (Psychomotor Objective (Psychomotor Objective- Creativity level).
9- Students will be able to link their projects with the STEAM approach, and they see the importance of writing in their lives (Affective Objective).

٦- تخطيط الدروس وفق لعبة ما ينكرافت:

تم تخطيط الدروس وفق لعبة ما ينكرافت وسيتم إيضاح ذلك عند الإجابة على أسئلة البحث:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

وبعد الانتهاء من الدليل تم عرضه على مجموعة محكمين المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس اللغة الإنجليزية للتأكد من صحة صياغة الأهداف ومناسبة الأنشطة التعليمية مع خطوات لعبة ماينكرافت وبناء على ارائهم تم تعديل بعض الأنشطة التعليمية، وتصحيح بعض الأخطاء اللغوية وبلغت نسبة موافقة المحكمين على الدليل ٩٨% وبذلك أصبح الدليل بصورته النهائية.

صلاحية دليل المعلم

تم إرسال دليل المعلم إلى عدة خبراء متخصصين في مناهج اللغة الإنجليزية والتعليم وتكنولوجيا التعليم في درجات تعليمية مختلفة لتقييم العناصر التالية:

- ملاءمة مهام الكتابة في دليل المعلم لطلاب المدارس الثانوية.
- ملاءمة خطط دروس الكتابة.
- ملاءمة ووضوح الإجراءات المدرجة في دليل المعلمين لتطوير مهارات الكتابة ومهارات القرن الحادي والعشرين.
- ملاءمة الأهداف، المحتوى، الأسئلة، ورق العمل، قائمة تقييم الأداء، وسائل الإيضاح التعليمية، والأوقات لتدريس المهام.
- صحة دليل المعلمين من حيث اللغة والمعنى.

تم تعديل دليل المعلمين وفقًا لتعديلات الخبراء.

<u>الأساليب الإحصائية:</u>

-معادلة كوبر

تم تحويل آراء الخبراء إلى نسب مئوية، وتم الاحتفاظ بالمهارات التي حصلت على نسبة موافقة تبلغ ٨٥٪ وما فوق، وذلك بناءً على معادلة كوبر.

نسبة الموافقة = عدد مرات الموافقة / (عدد مرات الموافقة + عدد الاختلافات) × ١٠٠

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

نتائج البحث:

نتائج الإجابة عن السؤال الأول:

١- ما مهارات القرن الحادي والعشرين اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية؟

للإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بعمل قائمة بمهارات القرن الحادي والعشرين لطالبات

المرحلة الثانوية وذلك على النحو التالي:

قائمة مهارات القرن الحادي والعشرين

المهارات الاساسية		المهارات الفرعية
١ الإبداع	١.١	اقتراح عناوين مناسبة لقطعة الكتابة.
	٢,١	توليد أفكار لها علاقة بالموضوع.
	٣,١	كتابة عنوانين فريدة لقطعة الكتابة.
	٤,١	كتابة فكرتين فريدتين.
	٥,١	تبادل الأفكار مع أعضاء المجموعة.
	٦,١	احترام أفكار الاخرين.
	٧,١	تنفيذ الأفكار الإبداعية إلى مشروعات.
٢ التعاون والتواصل	١,٢	المشاركة في حوارات الأقران.
	٢,٢	الاستماع باهتمام للأخرين.
	٣,٢	بناء تفاهم مشترك للوصول إلى الحل.
	٤,٢	تقديم تعليقات على عمل ما.
	٥,٢	مشاركة المشاريع مع الصف أو المعلم أو غيره.
	٦,٢	تقاسم المسؤولية وتقدير العمل الجماعي.
	٧,٢	المساهمة في التخطيط والتحرير والتنقيح.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

نتائج الإجابة عن السؤال الثاني:

٢- ما خطوات توظيف لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين داخل فصول اللغة الإنجليزية؟

للإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بتخطيط درس وفق لعبة ماينكرافت وذلك على النحو التالي:

	Write a story for a newspaper or web article (Students meet three characters).		
Time:	50 minutes.	**Class:**	3 classes.

Behavior Objectives:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

1- Students will be able to identify which sentence has correct spelling and Capitalization (**Analysis Level**).

2- Students will identify which of the following words is a formal word (**Analysis Level**).

3- Students will be able to match each adjective with correct definitions (**Understanding Level**).

4- Students will be able to write at least three grammatical sentences (**Creating Level**).

5- At the end of the lesson, students will be able to write about three characters and what they build for them (**Creating Level**).

6- At the end of the lesson, students will be able to give a general opinion about the topic (**Evaluation Level**).

7- Students will be able to appreciate the importance of collaborative work (**Affective Objective**).

8- Students will be able to design the project (**Psychomotor Objective- Creativity level**).

9- Students will be able to link their projects with the STEAM approach, and they see the importance of writing in their lives (**Affective Objective**).

Educational aids:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

(Minecraft Game / Internet / Mind Map / Worksheet)

Warm-up:

- In this section, students will be motivated to learn.
- After that, students will be divided into five groups. Each group has five students. The small group plays give learners a unique opportunity to practice communication and collaboration skills to reach a goal while sharing thoughts, questions, ideas, and solutions.
- Then, the teacher gives the students' members roles. One is Team Leader, and the other is Timekeeper, then Recorder, Encourager, and Researcher.
- **Team leader:** has world launched first and named on his or her computer. Guides group with decisions and directions.
- **Timekeeper:** reminds the team of benchmark times needed to complete the stages of the task: planning, researching, and building.
- **Recorder:** notes aspects to include with details.
- **Encourager:** supports the team by encouraging problem-solving in a positive manner.
- **Researcher:** uses digital tools to research for the group.

Roles will ensure that each learner has a part to play in the learning process. Each student is working.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

Procedures:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

1- Students will enter the game. Then, they join the world that the teacher has modified.
2- At the beginning of the world, students will be inside the house. They will meet a character. He welcomes them and tells them that they will meet three characters. Then, the guide asks them to grab a book & quill from the chest and meet three characters. The more you explore each character's home, the more you will discover about them. Take notes in your book as you go.
3- Students will face three houses. In the first house, they will meet a farmer. His name is Sally. He asks them to look around his house and asks them to help them to solve a question. **Task** (1)
4- After that, they will go to another house. They will meet Wiley. He is a laboratory. He asks them to solve the task. **Task** (2)
5- Then, they will meet Ted-arena in the cave. He gives general information about the topic. After that, they will go inside the cave and discover the gold.
6- After that, they will face a character who asks them to solve the question. **Task** (3) If students choose the wrong answer, they will fail and begin from the beginning. If students choose the correct answer, they will teleport into another place.

So, students as a group will solve the task (1) **&** (2) **&** (3). They will collaborate and communicate with each other inside the game.
7- The final project is building a Veterinary pharmacy to treat the plants or animals of the farmer or make investments in the gold to improve the character.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

8- After that, students will try to build their projects and document them using a Camera.

9- Students will generate ideas that are related to the topic. Then, they organize their ideas by using Mind Map.

10- After that, students will collect and research information from the Internet related to the topic. (**T**) **&** (**S**)

11- Students will exchange ideas with members of the groups.

12- Also, students will participate in a peer dialogue & listen attentionally with others and respect each other ideas.

13- Then, students plan and set their goals.

14- Students should build a shared understanding of negotiating outcomes.

15- Then, students will choose two unique ideas.

16- After that, students will implement creative ideas into creative projects.

17- Teacher decides the deadline to complete the project.

The project is about building a pharmacy or castle for the character.

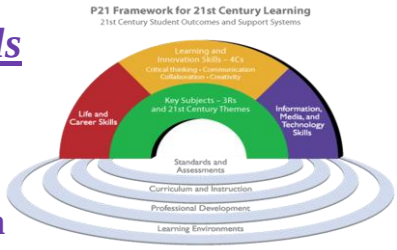
مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

Design the Project

S	T	E	A	M
Students search for scientific information about the type of materials used to build the pharmacy or castle.	Research from the Internet to collect information about the topic.	Design the project.	Write a story for a newspaper or web article (Students meet three characters).	Measure the length & width of the project.

21st Century Skills

- **Creativity**
- **Collaboration**
- **Communication**



مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

18- The teacher discusses the importance of the topic.

19- Students share projects with the class, teacher, and others.

20- Then, the teacher asks students to write two titles for a written paragraph. Then, students write two unique titles to the paragraph.

21- Teacher asks students to use the ideas they generated and the design projects to write their first draft using Book & Quill & Camera document their work and give a general opinion of the story.

22- Students will write, and the teacher provides scaffolding when they need it.

23- After that, students revise their drafts in pairs.

Evaluation:

- The evaluation is peer evaluation. Students will evaluate each other by using the rubric.

Worksheet:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الثالث ج (١) يوليو ٢٠٢٥

It will be used for Mind Map and assignment.

Assignment (1)

https://www.liveworksheets.com/3-qk447152sh

Mind Map (1)

https://www.liveworksheets.com/3-pl435328os

التوصيات:

١- تعميم الدليل المعد من قبل الباحثين لإرشاد معلمات اللغة الإنجليزية والمشرفات التربويات للاستفادة منه

٢- ضرورة عقد دورات تدريبية لمعلمات اللغة الإنجليزية عن خطوات تطبيق لعبة ماينكرافت لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين.

٣- إجراء مزيد من البحوث عن لعبة ماينكرافت ومعرفة أثرها على بعض المتغيرات مثل تنمية مهارات التفكير المختلفة.

المراجع العربية

- المومني، فاطمة. (٢٠٢١). واقع التعليم الإلكتروني وأثره على التعليم في الأردن. مجلة الشرق الأوسط للعلوم الإنسانية والثقافية, ١(٢), ٢٥٨-٢٨٨.
- جان، إلهام. (٢٠١٤). فاعلية استخدام الاستراتيجيات الحديثة في تدريس مجال الفنون التشكيلية بطريقة المشروع لتنمية الجانب التقني لطالبات جامعة الطائف. مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، كلية التربية بجامعة حلوان مصر، (٣٤) , ٢٢-١.
- دليل الخطط الدراسية المطورة. (٢٠٢١ مايو٢٨). وزارة التعليم. تم الاسترجاع من https://www.moe.gov.sa/ar/education/generaleducation/StudyPlans/Documents/GuideStudyPl.
- هيئة تقويم التعليم. (٢٠١٨). الإطار الوطني لمعايير مناهج التعليم العام في المملكة العربية السعودية. الرياض: هيئة تقويم التعليم والتدريب.

المراجع الأجنبية

- *21st Century Skills Map*. (n.d). From: http://www.p21.org/storage/documents/21st_century_skills_english_map.pdf.
- Abbott, J. (1997). *To Be Intelligent*. *Educational Leadership*, 54(6), 6-10. From: EBSCO host. (AN9703145783).
- Abt, C. C. (1987). *Serious Games*. Viking Press.
- Al-Azawi, R., Al Bulshi, M., & Al Farsi, F. (2016). *Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study*. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7, 131–136. From: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659.
- Alton, L. (n.d.). *10 Reasons Why Minecraft is Beneficial for your kids*. From: http://www.lifehack.org/articles/technology/10-reasons-Why-minecraft-beneficial-for-your-kids.html
- Barrio, F. G., Barrio, M. G. (2013). A Prender jugando.Mundos inmersivos a biertos como espacios de aprendizaje de losy last itelli. *Revista de estudios de juventud*, 101, 123-137.
- Blunt, R. (2007). *Does Game-Based Learning Work? Results from Three Recent Studies.* In Proceedings of Interservice / Industry Training, Simulation, & Education Conference *(I/ITSEC)*. NTSA.

- Cipollone, M., Schifter, C. C., & Moffat, R. A. (2014). *Minecraft as a Creative Tool: A Case Study. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 4(2), 1-14.
- Conrad, R., & Donaldson, J. A. (2004). *Engaging the Online Learner: Activities and Resources for Creative Learning.* Jossey-Bass.
- David, H. (2018). *The Use of Minecraft to Foster Creativity, Collaboration and Motivation through Game – Based Learning and Gamification.* [Master thesis]. University of Oulu.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2013). *From Game Design Elements to Gamefulness.* In Defining Gamification [White paper].
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education.* A Touchstone Book. New York: Kappa Delta Pi.
- Dezuanni, M. (2010). *Digital Media Literacy: Connecting Young People's Identities, Creative Production, and Learning about Video Games.* In D.E. Alvermann (Ed.), Adolescents' Online Literacies: Connecting Classrooms, Digital Media, and Popular Culture (pp.125-143). Peter Lang.
- Dunbar, M. (2015). *Skills and Capacity: What Does Learning Need to Look Like Today to Prepare the Workforce of 2030? (DFID* Think Piece*).* From: http://www.heart-resources.org/wp- content/uploads/2016/01/DFID-Skills-and-Capacity-Think-Piece-Dunbar.pdf? x30250
- Elyas, T., & Badawood, O. (2016). English Language Educational Policy in Saudi Arabia Post 21st Century: Enacted Curriculum, Identity, and Modernisation: A Critical Discourse Analysis Approach. FIRE: Forum for International Research in Education, 3(3), 70-81. doi.org/10.18275/fire201603031093 from: https://www.researchgate.net/publication/313034905_English_Language_Educatio nal_Policy_in_Saudi_Arabia_Post_21st_Century_Enacted_Curriculum_Identity_an d_Modernisation_A_Critical_Discourse_Analysis_Approach.
- Fandiño Parra, Y. (2013). *21st Century Skills and the English Foreign Language Classroom: A Call for more Awareness in Colombia. Gist Education and Learning Research Journal*, 7, 190-208.
- Foster, A., & Shah, M. (2015). *The Play Curricular Activity Reflection Discussion Model for Game-Based Learning. Journal of Research on Technology in Education,* 47(2), 71–88. From: 10.1080/15391523.2015.967551.
- Gee, J. P. (2005). *Why Video Games are Good for Your Soul: Pleasure and Learning. Common Ground.*

- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gentile, D.A., Anderson, C.A., Yukawa, N., Saleem, M., Lim, K.M., Shibuya, A.., & Sakamoto, A. (2009). *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. Personality and social psychology Bulletin*, 35, 752-763.
- Griffiths, M. D. (2002). *The Educational Benefits of Video Games. Education and Health*, 20(3) 47–51.
- Hadfield, J. (1998). *Elementary Vocabulary Games*. Pearson Education Limited.
- Harmer, J. (2012). *Teacher knowledge: Core Concepts in English Language Teaching*. Pearson Education Ltd.
- Hewett, K. J. (2016). *The Minecraft Project: Predictors for Academic Success and 21st Century Skills Gamers Are Learning Through Video Game Experiences*. [Doctoral Dissertation]. University of Corpus Christi.
- Jaipal, K., & Figg, C. (2009). *Using Video Games in Science Instruction: Pedagogical, Social, and Concept-Related Aspects. Canadian Journal of Science Mathematics and Technology Education*, 9(2), 117-134.
- Jian, Liu, Rui, Wi, Tshingha, Liu, Man, Washi, Binyan, Zu, Tan, Kris, Wakhia, Liu. (2013). *Altaelim Min 'Ajl Almustāqbīl: Altājrībat Alealāmiāt Līttāṭwir Māharat Wākāfa'at Alqārn Alhadi Wāleishrin*. (In Arabic), https://www.wiseqatar.org/app/uploads/2019/04/wise_research21st_century_skills_chinese_ar.pdf.
- Junco, R. (2014, April 28). Beyond “screen time”: What Minecraft teaches kids. The Atlantic. from http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/04/beyond- screen-time-what-a-good-game-like-minecraft-teaches-kids/361261/
- Kailani, T. & Muqattach, L. (2003). ELT: methodology. Al-Quds open University. Jordan. Kalas, I. et al. (2013). premeny skoly vdigitalnom veku.SPN.
- Karsenti, T, Bugmann, J. (2017). *Les écoles canadiennes à l’heure du code? Revue Education Canada. Association Canadienne deducation*,57(1). https://www.researchgate.net/publication/317971029_Les_ecoles_canadiennes_a_l'heure_du_code.
- Kay, k. (2010). *21st Century Skills: Why They Matter, What They Are, and How We Get There?* From: http://www.innovationlabs.com/plsd/itellies/kenkay.pdf.

- Kenworthy, L., & Kielstra, P. (2015). *Driving the Skills Agenda: Preparing Students for the Future (Economist Intelligence Unit Report)*. https://static.googleusercontent.com/media/edu.google.com/ar//pdfs/skills-of-the-future-report.pdf
- Khomais, S. F. (2018). 21st Century Skills: A Framework for Education for the Future. Journal of childhood and development, 31(1), 149-163.
- Kuhn,J. (2018). *Minecraft: Education Edition*. Ohio University. *Calico Journal*, 35(2), 214-223. From: https://doi.org/10.1558/cj.34600.
- Ledward, B.C., & Hirata, D. (2011). *An Overview of 21st Century Skills. Summary of 21st Century Skills for Students and Teachers.* Kamehameha Schools- Research & Evaluation.
- Liu, E., ZhiF., & Chen, P. (2013). *The Effect of Game-Based Learning on Students' learning Performance in Science learning – A Case of "Conveyance Go". Procedia-Social and Behavioral Sciences*,103,1044-1051.From: https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.430.
- Longworth, N., & Davies, W.K. (1996). *Lifelong Learning: New Vision, New Implications, New Roles for People, Organizations, Nations and Communities in the 21st Century*. Kogan page Limited, 120 Petionville Rd., London N1 9JN.
- Lorence, M. (2015, April 3). MinecraftEdu takes hold in school. School Library Journal. from http://www.slj.com/2015/04/technology/minecraftedu-takes-hold-in-schools/
- Lowe, A. (2021). *A Great Game Minecraft*. House Press.
- Magee, M. (2015, May 1). School district taps Minecraft game: World's most popular vid- eo game is a hit in schools. The San Diego Union-Tribune. Retrieved from http://www. sandiegouniontribune.com/news/education/sdut-Cajon-Valley- Schools-use-minecraft-2015
- Mervat, H, Hamed. (2019). *A Proposal for The Primary Science Curriculum is Conceived in the Light of the Curriculum Based on Excellence and its Effectiveness in Developing the Skills of the 21st Century*. Egyptian Journal of Scientific Education, Egyptian Society for Scientific Education, 22 (1)49-89.
- Minecraft Education Edition. Connect with others, Accessed 06 May, 2020. from https://education.minecraft.net/community/connect-with-others/
- Minecraft Teachers. (2015). Welcome to the Google Group dedicated to helping teachers use Minecraft to facilitate learning. from: https://groups.google.com/forum/#!forum/minecraft-teachers.Minecraft. Teaching Science, 58(3), 55–58.

- Mojang. AB. (2017). *Minecraft*. From: https://Mojang.com/games/.
- Morgan, M. L. (2015). *Developing 21st Century Skills Through Game Play: To What Extent Are Young People Who Play the Online Computer Game Minecraft Acquiring and Developing Media Literacy and the Four Cs Skills? Pro Quest LLC*.
- Norton-Meier, L. (2005). *Joining the Video Game Literacy Club: A Reluctant Mother Tries to Join the FLOW. Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 48(5), 428-432.
- OECD. (2005).*21st Century Learning Research, Innovation and Policy. OECD/CERI Innovation and Policy" Technical Report of the Survey of Adult Skills* (PLAAC.) https://www.oecd.org/site /educeri21st/40554299. Pdf.
- Pacific Policy Research Centre. (2010). *21st Century Skills for Students and Teachers*. Kamehameha Schools, Research & Evaluation Division.
- Pardede, P. (2020). *Integrating the 4Cs into EFL Integrated Skills Learning*. *Journal of English Teaching*. From: 10.33541/jet. V6i1.190.
- Partnership for 21st Century Skill. (2009). *P21 Framework Definitions*. From: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, cop.
- Pusey,M., & Pusey, G. (2016). *Using Minecraft in the Science Classroom. International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*. *Formerly CAL-Laborite International*, 23(3). From: https://openjournals.library.sydney.edu.au/index. Php/CAL/article/view/10331.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). *Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research. Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Ryan. (2020). What is adventure mode in Minecraft? What is Adventure Mode in Minecraft? | Game Mode Meaning | iD Tech
- Scott, Cynthia, L.S. (2015). *The Futures of learning2: What Kind of learning for the 21st Century?* (ERF Working Paper No.14). Paris: UNESCO Education Research and Foresight. From: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242996
- Shaffer, D. W., Squire, K., Halverson, R., &Gee, J. P. (2005). *Video Games and the Future of Learning. Phi Delta Kappen*, 87 (2), 104-111.
- Shoffner, M., De Oliveira, L., & Angus, R. (2010). *Multi-literacies in the Secondary English Classroom: Becoming Literate in the 21st Century*. *English Teaching: Practice and Critique*, 9(1), 75-89.

- Short, D. (2012). *Teaching Scientific Concepts Using a Virtual World—Minecraft. Teaching Science,* 58 (3), 55–58.
- Silseth, K. (2012). *The Multivoicedness of Game Play: Exploring the Unfolding of a Student's Learning Trajectory in a Gaming Context at School. International Journal of Computer- Supported Collaborative Learning*, 7 (1), 63-84.
- Stauffer, Bri. (2020, Mar19). What Are 21st century skills? Applied Educational systems,
- Team, Editorial. (2017). *What is GBL (Game-Based Learning). EdTech Review*. From: https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Educational%20game.
- Tremmel, R. (1992). A Habit of Mind. English Education, 24 (1), 20-33. from http://www.jstor.org/stable/40172772
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21ST Century Skills: Learning for Life in Our Times.*
- Voogt, J., & Roblin, N.P. (2010). *21ST Century Skills* (Discussion paper). Enschede: University of Twente.
- Voogt, J., & Roblin, N.P. (2012). *A Comparative Analysis of International Frameworks for 21st Century Competences: Implications for National Curriculum Policies. Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299-321. From:10.1080/0022027.2012.668938.