# فاعلية برنامج ألعاب رقمية في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة

إعـــداد
ا.د/هالة يحيى حجازي* د/ سليمان جمعة عوض **
أ/ صفاء محمد حنفي أبوالدهب[1]

**المستخلص:**

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج ألعاب رقمية في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة، واتبعت الدراسة المنهج التجريبي ذو التصميم الشبه التجريبي القائم على المجموعة التجريبية الخاضعة للقياس القبلي والقياس البعدي.وكانت أدوات الدراسة تتمثل في بناء قائمة لبعض المهارات الإلكترونية اللازمة لطفل الروضة، ومنها مهارة إستخدام الحاسب، ومهارة استخدام الفأرة لتنفيذ أمر بسيط، واستخدام لوحة المفاتيح لكتابة ما يعرفه من حروف واسماء وأرقام، ومهارة استخدام متصفح الانترنت وكذلك تم عمل مقياس المهارات الإلكترونية المصور لطفل الروضة والذي يقيس مدى إمتلاك طفل الروضة للمهارات الإلكترونية، وكانت محاور المقياس كما يلي:

**البعد الأول:**التعرف على الحاسب وأجزاؤه:(١١) موقف مصور.

**البعد الثاني:** التعرف على إستخدمات الحاسب:(٧) مواقف مصوره.

**البعد الثالث:**المسئولية وتامين استخدام الحاسب:( ١٢) موقف مصور.

**البعد الرابع:**تشغيل الحاسب:(٤) مواقف مصورة.

وتكونت عينة الدراسة من (٢٥) طفل وطفلة من أطفال روضة مجمع مدينة نصر الازهري النموذجي التابع لمنطقة غرب القاهرة التعليمية بمنطقة القاهرة الأزهرية لأطفال (K.G2) وأسفرت نتائج الدراسة إلى وجود فروق بين التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لمقياس المهارات الإلكترونية المصور لطفل الروضة يرجع إلى استخدام برنامج الألعاب الرقمية بما يفيد التأكيد على فاعلية البرنامج أيضًا.

**Abstract:**

[1] باحثة ماجستير كلية التربية النوعية- جامعة بنها
* أستاذ ورئيس قسم رياض الأطفال كلية التربية النوعية ـ جامعة بنها
** مدرس تكنولوجيا التعليم ـ كلية التربية النوعية- جامعة بنها

The study aimed to identify the effectiveness of a digital games program in the development of some electronic skills in the kindergarten child, and the study followed the experimental approach with a semi-experimental design based on the experimental group subject to tribal measurement and distance measurement. The electronic skills scale depicted for a kindergarten child, which measures the extent to which a kindergarten child has electronic skills, was the axes of the scale as follows:

**The first dimension:** getting to know the computer and its parts(11) illustrated situations.

**The second dimension:** familiarity with the uses of computer(7) illustrated situations.

**The third dimension:** the interactive aspect (5) illustrated situations.

**The fourth dimension:** self-efficacy(5) illustrated situations.

**The fifth dimension:** the technological self (10) illustrated parking lost, in addition to a card for observing the children.

The study sample consisted of (25) boys and girls from the kindergarten of Nasr City Al-Azhari Model Complex, affiliated to West Cairo Educational , in AL- Azhar Cairo for children (k.g2)and after applying the study tools before and after the study resulted in the presence of statistically significant differences in favor of the dimensional measurement the denotes on both the illustrated electronic skill scalem and the illustrated technological self scale samart at ≤0,0001 emphasizes the programe base and the correlation between its variables.

**مقدمة:**

يعد اللعب شكل من أشكال الفهم عند الطفل، فالطفل وهو يلعب يندمج في أدوار يعيشها في الخيال، يوظف فيها قدراته الشخصية، ومهاراته ومظاهر ذكائه، حيث يلاحظ وينتبه ويتذكر ويتخيل وهو بصفة عامة يحب اللعب بالألفاظ، ويجد متعة في الإستماع واللعب بأشكاله المختلفة كاللعب بإستخدام الألعاب التعليمية، والحل والتركيب، والأحجيات، واللعب الإيهامي، وتمثيل الأدوار، واللعب الدرامي.(محمد فضل الله، ٢٠٠٥: ١٢)

فنجد أن الألعاب لم تعد اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ، بل أصبحت أداه مهمة يحقق بها الطفل النمو العقلي والمعرفي، فهي نشاط يمارسه الطفل عندما يستخدم جملة من حواسة بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف. (محمد الصويركي، ٢٠٠٥: ٩)

فغزو التقنيات الحديثة لحياة أطفالنا جعلتهم يعيشون تحت وطأة العالم الرقمي، وبدأ علماء النفس في الآونة الأخيرة يطلقون عليه (عالم الطفولة الرقمية)، وهو مصطلح يصف الأطفال الذين ينمون في العالم الرقمي، أو الذين يستعملون ويعيشون وسط العالم التكنولوجي والإفتراضي مثل عالم الإنترنت والألعاب الإلكترونية وعصر القنوات الفضائية والسموات المفتوحة، فظهر هذا المفهوم بداية عام ١٩٩٦، وشاع إستعماله من قبل العالم مارك برنسكي إثر مقالة كتبها حول الإنحدار المعاصر في التعليم الأمريكي، وفشل التربويون في فهم حاجات الأطفال، إذ إفترض أن التعليم الحالي يجب أن يواكب التطور التكنولوجي ومهارات وحب الأطفال للعالم الرقمي (مثل الألعاب الإلكترونية، ومقاطع الفيديو، وشبكات التواصل الإجتماعي)، وبما أن الأطفال يعيشون اليوم في العالم الرقمي فأنه يجب أن نوفر لهم بيئة غنية بالأدوات الرقمية، وأطلق على الأطفال مصطلح المواطنين الرقميين وكان يهدف إلى جعل التعليم بيئة فاعلة ومغذية لعقول الأطفال من خلال إستعمال التقنيات الرقمية.(علي صالح، ٢٠١٨: ١)

كما يشهد العالم إنفجاراً معرفياً وتواصلاً سريعاً عن طريق التكنولوجيا والإنترنت وأجهزتها الذكية المتعددة بمختلف أشكالها وأنواعها وأصبح الأطفال مفتونين بالتكنولوجيا حتى أن الطفل في عمر الرابعة يبدأ بتوظيف التكنولوجيا بمساعدة الآخرين في الإكتشاف والتجريب، فالأطفال الصغارمحاطون بالتكنولوجيا في منازلهم

ومدارسهم وفي المجتمع من حولهم ويستخدمونها في تلبية إحتياجاتهم وميولهم وقدراتهم.
(رجاء باحاذق، مريم تركستاني، ٢٠١٥ :١٥٦)

فهناك من يعرف المهارات الرقمية (الإلكترونية) على أنها سلسلة متصلة من المهارات لإستخدام الأجهزة الرقمية، وتطبيقات الإتصالات، والشبكات للوصول إلى المعلومات وإدارتها، وإنشاء المحتوى الرقمي وتبادله، والتواصل، والتعاون، وحل المشاكل لتحقيق الذات بشكل فعال وإبداعي في الحياة، والتعلم، والعمل، والأنشطة الإجتماعية بشكل عام، وتعتبر المهارات الرقمية للمبتدئين (الأطفال) التي تعني المهارات الوظيفية الأساسية اللازمة لإستخدام الأجهزة الرقمية والتطبيقات عبر الإنترنت بشكل بدائي، وهناك تصنيفات عديده تناولت المهارات الإلكترونية المتعلقة بالتعليم الرقمي (الإلكتروني) مثل التي صنفت المهارات الإلكترونية على أساس:

١ـ مهارات معرفية بمجال التعليم الإلكتروني وإدارته.
٢ـ مهارات إستخدام الحاسوب في التعليم .
٣ـ مهارات إستخدام الإنترنت .
٤ـ مهارات إستخدام البرمجيات التعليمية.

يتجه بعض المربيون إلى التفكير في أن الأطفال سيكتسبون هذه المهارات بأنفسهم أو أن هذه المهارات يجب أن تنشأ وحدها في المنزل، ومع ذلك نظراً لفجوة الجيل السابق مع الجيل الرقمي الحديث كونه أول جيل ينمو تزامناً مع عصر الهواتف الذكية ووسائل التواصل الإجتماعية فلن يستطيع الآباء ولا الأمهات أو المعلمون معرفة كيفية تجهيز الأطفال بشكل كاف مع هذه المهارات وكثيراً ما يتعرض الأطفال الصغار للمخاطر الإلكترونية مثل الإدمان على التكنولوجيا أو التنمر عبر الإنترنت أوالإستدراج من قبل بعض الأفراد، كما أنهم قادرين على إمتصاص سلوكيات سامة قد تؤثر على قدرتهم على التفاعل مع الآخرين.(محمد فريقع، ٢٠١٤ : ٥٣)

**مشكلة الدراسة:**

إعتمادًا على إطلاع الباحثة على مجموعة من الأدبيات ونتائج الدراسات والأبحاث التربوية السابقة تبين لها كفاءة وفاعلية الطرق التعليمية الحديثة المستخدمة في إكساب الطفل في مرحلة الروضة المفاهيم والمهارات الضرورية للتواصل مع

بيئته المحيطة به، لا سيما تلك التي تعتمد على الألعاب الرقمية، مع الأخذ في الإعتبار أهمية اللعب لتلك المرحلة العمرية.

كما لاحظت الباحثة من خلال عملها مع الأطفال كيفية تعاملهم مع أدوات التكنولوجيا مثل الهواتف النقالة وكذلك أجهزة الحاسب مستخدمين الألعاب الترفيهية والكثير من وسائل الإعلام التفاعلية وبعض التطبيقات دون معرفة مسبقة بفوائد ومخاطر تلك الألعاب والوسائل لذلك وجدت أهمية التوجيه وإستخدام الأساليب التربوية أثناء اللعب لتعم الفائدة، كما لاحظت وفي حدود علمها عدم تناول أى دراسة لمفهوم المهارات الإلكترونية لهذه المرحلة العمرية الهامة في حياة الأطفال مما جعلها تهتم بتناول هذا الموضوع.

ومما سبق يمكن تحديد الدراسة الحالية في التساؤل الرئيسي التالي :

ما فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات طفل الروضة الإلكترونية.

ويتفرع منه التساؤلات الفرعية الأتية :

١ـ ما المهارات الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة والتي يمكن من خلالها التفاعل مع التكنولوجيا؟

٢ـ ما الألعاب المناسبة لطفل الروضة والتي يمكن وضعها في صورة رقمية؟

٣ـ ما فاعلية البرنامج المقترح في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة؟

## أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة الحالية الى الآتي:

**١ـ** تحديد المهارات الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة.

**٢ـ** إلقاء الضوء على كيفية توظيف الألعاب الرقمية ووضع برنامج رقمي لمجموعة من الألعاب لتنمية المهارات الإلكترونية للطفل.

## أهمية الدراسة :

**أولاً: من الناحية النظرية:**

**١.**تقديم محتوى نظري ينمي بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة .

**ثانياً: من الناحية التطبيقية:**

تزويد معلمات رياض الأطفال ببرنامج تربوي قائم على الألعاب الرقمية لأكساب طفل الروضة بعض المهارات الإلكترونية.

## فروض الدراسة :

١ـ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي على مقياس المهارات الإلكترونية المصور.

## مصطلحات الدراسة :

**١ ـ البرنامج الرقمي:** مجموعة من الأنشطة، والصور، والرسوم، والمثيرات الحسية والصوتية، وأساليب التقويم المنظمة من أجل تطوير مهارات الأطفال، ويزيد من فعاليتهم ومشاركتهم، ويحفزهم ويشجعهم على التعلم الذاتي. (هالة المصري، ٢٠١٧: ١٢)

**وتعرف الباحثة البرنامج الرقمي إجرائيًا بأنه:** "مجموعة من الألعاب الرقمية يتم إعدادها وبرمجتها بواسطة الحاسب الألي من أجل التعلما وتعتمد عملية إعداد البرمجيات فيها على مبدأ الإستجابة والتعزيز".

٢ **الألعاب الرقمية:**مجموعة من الألعاب التي تعتمد على الحاسب ويكون لها أهداف تعليمية محدده ويتم تصميمها وفقًا لأسس التصميم التعليمي. (تهاني الصالح، ٢٠١٢ : ١٢)

**وتعرفها الباحثه إجرائيًا على كونها** :"مجموعة الألعاب التي تستخدم الحاسب وتعرض للطفل بشكل رقمي تفاعلي".

**٣ ـ المهارات الإلكترونية :**

القدرات المعرفية والعلمية التي تلزم لمعلمي تكنولوجيا التعليم وتشمل المهارات التالية : التخزيين، ومشاركة البيانات،إستقبال الملفات، وإرسالها، ومعالجةالبيانات، ومعالجة الصور، التقويم الإلكتروني والتواصل الإلكتروني. ( محمد قريقع، ٢٠١٤ : ٩ )

**وتعرفها الباحثه المهارات الإلكترونية إجرائيًا على إنها:** نوع من الخبرة المكتسبة التي يصل إليها الأطفال من خلال الممارسة تمكنهم من الثقة والإستخدام الصحيح للوسائل التكنولوجية المختلفة.

**إجراءات الدراسة:**

**منهج الدراسة :**
استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو التصميم الشبه التجريبي القائم على المجموعة التجريبية الخاضعة للقياس القبلي والقياس البعدي.

**مجتمع الدراسة:**
أطفال روضة مجمع مدينة نصر الأزهري النموذجي بمدينة نصر التابع لإدارة غرب القاهرة التعليمية.

**عينة الدراسة:**
تشمل عينة الدراسة على مجموعة قوامها (٢٥) طفل تم إختيارهم قصديا من أطفال (Kg2) من أطفال روضة مجمع مدينة نصر.

**متغيرات الدراسة :**
المتغير المستقل : برنامج الألعاب الرقمية .
المتغير التابع : بعض مهارات طفل الروضة الإلكترونية .

## الإطار النظري للدراسة

### المحور الأول: الألعاب الرقمية.

**تعريف الألعاب الإلكترونية (الرقمية):**
هناك العديد من التعريفات التى تناولت الألعاب الإلكترونية (الرقمية) نذكر منها:
ـــــ "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسب (ألعاب الحاسب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي إستخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية".(مهاالشحروري،٢٠٠٧ :٤٦)
ـــــ تعرفها (عفاف بدوي،٢٠٠٨ :١٢٥) بأنها: مجموعة من الأنشطة المبرمجة، التي تزيد من دافعية المتعلم، لما توفره من درجة عالية من التفاعلية كما تتسم بالمتعة والتشويق، وإثارة الخيال فى إطار تعليمي، يخلق جواً من التحدي لفكر الطفل، للوصول للحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات.
ـــــ وهناك من يرى أن الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها بأنها" وسيلة ناجحة لتثقيف الطفل".
(صليحة بن مجدوب،٢٠١٨ :٦٣)

تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها: لعبة تعليمية يتم لعبها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً بإستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والإنتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة. ( Laleh Aghlara ,2011:4)

وهناك من يعرفها كونها "مجموعة من الألعاب التى تعتمد على الحاسب ويكون لها أهداف تعليمية محدده ويتم تصميمها وفقاً لأسس التصميم التعليمي. (تهاني الصالح، ٢٠١٢ : ١٢)

ومن خلال ما سبق يتضح أن تعريفات الألعاب الرقمية (الإلكترونية) تعددت وجميعها تركز على كون الألعاب الرقمية شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التى يؤديها الطفل على الحاسب، من خلال الإلتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد فى إطار تنافسي وممتع من خلال اللعب وهو نوع من التعلم يتمركز حول الطفل، ويتيح له حرية الإستكشاف والتجربه بفاعلية داخل البيئة التعليمية وتستخدم فيها تقنية الوسائط المتعددة الممتزجة بالترفيه والتسلية لتستحوذ على إهتمام الطفل وتثير دافعيته للقيام بإستخدام البرمجية بهدف إكساب الطفل بعض المهارات المراد تنميتها وتعلمها.

وتخلص الباحثة تعريفها الإجرائي للألعاب الرقمية وهو" مجموعة المثيرات البصرية والسمعية التى تعرض للطفل بشكل رقمي تفاعلي لتنمية بعض المهارات لديه من خلال الإلتزام بقواعد تتيح له حرية الإستكشاف والتجربة بفاعلية ممتزجاً ذلك بالترفيه والتسلية لإثارة دافعيته وإثارة إهتمامه".

**أهمية الألعاب الرقمية لدى طفل الروضة:**

أثبتت العديد من الدراسات فاعلية الألعاب الرقمية (الإلكترونية) فى مجال التعليم لأنها تعتمد على دمج المادة التعليمية باللعب بإستخدام جهاز إلكتروني، وتمتاز بإستخدام مؤثرات بصرية وحركية وتقوم على إنجاز المهمة المطلوبة وإحراز النقاط وذلك للصعود للمراحل التى تليها، وقد عملت هذه الألعاب على جذب الطفل وأثارت دافعيته للتعلم بشكل كبير فقد جاءت دراسة (عواطف عبد المجيد، ونوف المزيني،٢٠١٤) لتوضح أهمية الألعاب الرقمية فى النقاط الآتية :

١) زيادة دافعية الطفل ومنحه فرصاً أكثر لتحقيق النجاح.
٢) تنمية المهارات المعرفية لدى الطفل من إستنتاج وإستكشاف وتفكير وإبداع.

٣) تحقيق التوافق الشخصي والإجتماعي.
٤) إتاحة الفرصة للطفل لإكتساب العديد من المهارات والمفاهيم.
وفى دراسة (نداء إبراهيم،٢٠١٦) أشارت إلى أن أهمية الألعاب الرقمية تأتى من حيث جاذبيتها وتشويقها للاعبين التى أكدت عليها كثرة إنتشارها فى المنازل وأماكن اللعب والتسلية.
وكذلك دراسة(**Youn Jung, Huh** 2015) التى اكدت أن للألعاب الرقمية أهمية قصوة لكل من الصغار والكبار وأنها تعكس ثقافة مجتمع. ودراسة (هيام إسماعيل،٢٠١٧) التى أكدت على أهمية الألعاب الرقمية والتى إستخدمت ألعاب الحاسب فى كونها تنمى الحصيلة اللغوية لدى الطفل.وقام( Baltimore, Maryland,2018) بدراسة أكدت على أهمية الألعاب الرقمية فى التعزيز المبكر لمهارات القراءة والكتابة لدى طفل الروضة. لتجد الباحثة إتفاق تلك الدراسات على أن أهمية إستخدام الألعاب الرقمية مع الطفل تكمن فى إتاحة الفرصة لإكتسابه العديد من المهارات والمفاهيم كما تسهم فى تحقيق التوافق النفسي والإجتماعي لديه، وزيادة دافعيته للتعلم والإستكشاف.

**وظائف الألعاب الرقمية:**

يعتبر اللعب وسيلة التطوير الشامل للطفل وذلك لتنوعه ونجد أن للعب عدة وظائف تؤثر على النواحي المختلفة للطفل نذكر منها:
**الوظيفة الإجتماعية:** يساهم اللعب في تنشئة الطفل إجتماعياً، وعاطفياً، وإنفعالياً لأن من خلال لعب الطفل مع الاخرين يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء وإحترام حقوق الأخرين فاللعب ليس مجرد نشاط فردي بل هو نشاط إجتماعي ويمكن تلخيص فوائد اللعب للنمو الإجتماعي فيما يلي:
- معرفة عادات وقوانين المجتمع.
- تعليم القيم الإجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والإنتماء.
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها والتدريب على الإنتقال من التمركز حول الذات إلى الإهتمام بالأخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
- تعلم مهارات التواصل الإجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.
- تعلم الأدوار والتفرقه بين دوره وأدوار الأخرين وتحقيق المكانة الإجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.

(مريم قويدر،٢٠١٢: ٥١)

**الوظيفة العقلية والفكرية**: فمن خلال اللعب يطور الطفل من بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن والسيطرة المعرفية على الأشياء حيث يسهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

- توفير طرق الإبتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- تنمية الإدراك الحسي والتدريب على التركيز والإنتباه.
- تنمية القدرة على التذكر وتقوية الملاحظه.
- تنمية حب الإستطلاع والإبداع والخيال لدى الطفل
- تنمية القدرة على التفكير المستقل والقدرة على حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفه.
- إكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.(حنان العناني،٢٠١٤: ٢٤ــ ٢٥)

**الوظيفة الجسمية:** يقوم اللعب بدور كبير في النمو الجسمي ولذلك نجد أن هناك ألعاب قد صممت لإختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة ومن الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح له بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والتأرجح والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن، ويكمن القول أن الطفل يتدفق صحة وسعادة عندما يمارس ألعابه البدنية، فهو من خلالها يطور جهازه الحركي فتنمو قدرته على العمل والتفاعل مع البيئة تفاعلاً مثمراً بناء، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي:

- تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي
- تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.
- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- تنمية مفهوم الذات الجسمي.

ـــــ المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والإكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالإسترخاء، ونظراً لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات وإكتشافها.
ـــــ تدريب الحواس وإغناء القدرة على إستخدامها.
ـــــ تنمية التآزر الحسي الحركي.(حنان العناني،٢٠١٤: ٢٧)

**الوظيفة النفسية والشخصية**: للطفل شخصيته الإنفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الإجتماعي الذي يحيا فيه، فنجد أن الأطفال عندما يلعبون معاً يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشاته ومشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الإنفعال والغضب، فالطفل يطلق الإنفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه، وهذا يعتبر مجالاً للتنفيس عن مشاعره من خلال اللعب، فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات وإتجاهات
حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الإجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين.(مريم قويدر،٢٠١٢: ٥٢)

**تصنيف الألعاب الرقمية:**

بعد الإنتشار الرهيب والملحوظ للألعاب الرقمية فتنوعت طبيعة الألعاب والأهداف المنشودة منها، وجدت عدة تصنيفات للألعاب الرقمية وفقاً لطبيعتها، نذكر منها الآتي:

**النوع الأول: (المقاتل) أو (المحارب).**

يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التى سوف يتكبدها. يتنافس الطفل هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث تظهر المتعة التى يحس بها الطفل عندما يشعر بأنه مسيطر على مجريات سير اللعبة.

**النوع الثاني: المدير.**

يطمح هذا النوع للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان. ويعمل أيضا على تطوير طرق العمليات لتمكن الطفل من إجتياز العقبات التى تواجهه فى اللعبة وتدربه على أنواع أخرى من المهارات التي تفيده خلال اللعب.

**النوع الثالث: المتعجب (المستغرب).**

هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب وخبرات ممتعة و جديدة، ويعد مستوى التحدي هنا أقل من التصنيفين الأول و الثاني، ويكون الإسترخاء والمتعة هما غاية الطفل.

**النوع الرابع: المشارك**

يقوم هذا النوع على قدرة الطفل على مشاركة اللعبة مع أطفال آخرين فى عوالم إفتراضية وهى أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع و لكن يقدر الطفل أن يجتمع هناك بخياله بعيداً عن حياته و ظروفه، ليلعب لعبة واحدة بوقت واحدمع الأخرين.(سارة حمدان، ٢٠١٦ :٣٢)(هناء سعادو، نوال بن مرزوق،٢٠١٦ :٢٦ـــ ٣٠)

ونجد أيضاً أن من أنواع اللعب المستخدمه نوعان متمثلين فى الأتي:

**١ـــ اللعب الموجب:** وهو ذلك النوع الذي يقوم فيه الطفل بمشاركة زملائه وأقرانه فى لعبة يقومون بها، وكذلك قيام الطفل بإستخدام جهاز الحاسب فى اللعب حيث يمارس التدخل فى لعبة الفيفا مثلاً فهو يقوم بتحريك أحد اللاعبين بالكرة لتنشيطه وربما إحراز الهدف وقد يربح أو يخسر، أو تلك الألعاب التى يقوم بتحريكها في جهاز الأتاري حيث يقوم الطفل بتحريك أداة اللعب بطريقة ما ليحصل على نتيجة ما فقد يخسر أو يربح ،ايضاً الألعاب التى يشارك باللعب بها من خلال شبكة الانترنت أو جهاز الهاتف الجوال.

**٢ـــ اللعب السالب :** حيث يكتفي الطفل بالمشاهدة والملاحظة، والمتابعة والإنفعال مع اللاعبين دون أن يشاركهم بصورة مباشرة، ويتولد الإستمتاع عند الطفل في اللعب السالب عن طريق النموذج الرمزي دون أن يسهم في اللعب نفسه مثل الذي يحدث أثناء مشاهدة الأطفال للسيرك مثلاً أو مشاهدة الفرق الرياضية على إختلاف أنواعها.(محمد صوالحة ،٢٠١٧ :٢١)

**أنماط برامج الألعاب الرقمية التعليمية:**

فهناك من قسم الألعاب الرقمية إلى نمطين مقسمين كالتالي:

**١ـــ النمط التنافسي:** وفى هذا النمط لابد من وجود فائز وخاسر فى جميع الحالات سواء كان الطفل يلعب لمنافسة طفل أخر أو يلعب مع جهاز الحاسب على سبيل المثال.

**٢ـــ النمط العلمى الإستكشافي:** وفي هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الإبتكار والإبداع والتفكير لدى المستخدمين، وتقوم اللعبة على إستعمال إستراتيجيات بارعة وذكية لتفوق طفل على أخر أو مجموعة على اخرى وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة كما توجد في ألعاب المحاكاة بالحاسب.
(عادل المغذوي،٢٠١٥ :٣٤٧)

**أهداف الألعاب الرقمية:**

للألعاب الرقمية عدة أهداف متمثلة في:

١ـــ إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التعليم مع التسلية من أجل الإثارة والتشويق التي تؤدي إلى تعليم أفضل للطفل.

٢ـــ يمكن تحقيق أهداف تعليمية مختلفة بإستخدام الألعاب الرقمية.

٣ـــ يتطلب تصميم هذه الألعاب إستخدام بعض مفاهيم الذكاء الإصطناعي الذي يهدف إلى تحليل قدرات الطفل تحليلاً دقيقاً من أجل إبتكار أساليب علمية تناسب كل طفل على حدة.(فهيم مصطفي،٢٠٠٥: ١١٤)

**خصائص الألعاب الرقمية:**

تتوفر فى الألعاب الرقمية بشكل عام وفى التعليمية منها بشكل خاص مجموعة من الخصائص، تتمحور معظمها حول عوامل جذب إنتباه المستخدم، وإثارة رغبته فى المضي نحو تحقيق الهدف، وكسب التحدي، نذكر منها الاتي:

*الألعاب التعليمية الرقمية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع الطفل اللعب فى أى وقت يرغبه ولأى مدة يريدها.

*تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب إستجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع الطفل لمواصلة اللعب.

*تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط وإتخاذ القرارات.

*من خلال اللعب يتخلص الطفل من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الإجتماعية.

*تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الطفل وفقاً لإمكاناته وقدراته.

*إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطفل حتى مرحلة التمكن والإتقان.
*تكون بمثابة التدريب للطفل على التعامل مع أجهزة الحاسب وتعطيه الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها له بالتدريب المتعمد.(عادل المغذوي،٢٠١٥ :٣٤٧)
لذا ترى الباحثة أن الألعاب الرقمية من أكثر البرمجيات التفاعلية شيوعاً وتشويقاً، إذ يقوم جهاز الحاسب عن طريق البرمجية بتشويق الطفل ودفعه للتعلم باللعب، فتكون اللعبة مسلية فى ظاهرها، ولكن تتضمن فى جوهرها مفهوماً محدداً أو مهارة معينة يكتسبها الطفل أثناء اللعب.

**إيجابيات الألعاب الرقمية:**

أشارت بعض الدراسات لوجود العديد من الإيجابيات للألعاب الرقمية مثل دراسة(صليحة بن مجدوب،٢٠١٨ :٦٣) ودراسة (مريم قويدر،٢٠١٢ :١٤١) ودراسة (نداء إبراهيم،٢٠١٦ :٣٥) ودراسة (ماجد الزيودي،٢٠١٤ :١٥ـــ ٣١) ودراسة (سارة حمدان ،٢٠١٦ : ٤٣) والذين أكدوا جمعياًعلى أن من أهم الإيجابيات للألعاب الرقمية هي:

١ـــ أنها تعطي للطفل إحساساً بالإنجاز.
٢. تنمي قدراته المعرفية.
٣. تنمي بعض القدرات الإدراكية.
٤. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

**سلبيات الألعاب الرقمية**

١ـ إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب فى ضعف في المستوى الدراسي بشكل عام.
٢. الطفل الذي يلعب ألعاباً عنيفة يظهر لديه ميل شديد للسلوك العدواني فى الحياة الحقيقية.
٣. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.
٤. التأثير فى الذاكرة اللفظية.
٥. فى أحيان كثيرة يستغرق الطفل فى الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

وترى الباحثة أن قلة الألعاب الرقمية التعليمية الجيدة المرتبطة بالمرحلة العمرية الخاصة برياض الأطفال يعتبر من الأمور الهامة التي جعلتها تهتم بإجراء وتنفيذ البرنامج الرقمي الذي تتوسم أن يكون من إحدى أشكال التعلم الإلكتروني فى الروضات.

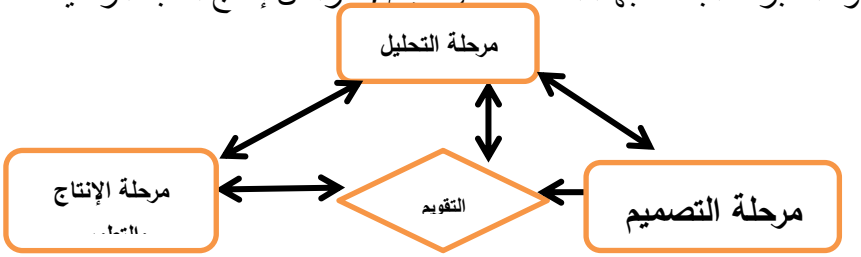
(شكل يوضح مميزات إستعمال الألعاب الرقمية فى حياة الأطفال)

**مراحل إنتاج الألعاب الرقمية:**

تتعدد أنواع البرمجيات التعليمية الرقمية شأنها فى ذلك شأن برامج التعليم العادية، حيث ترتب المادة التعليمية فى سلسلة من الخطوات التي تقود الطفل للتنقل من هدف إلى آخر حتى يصل إلى الهدف النهائي المحدد عن طريق تلك الخطوات الصغيرة التي تظهر على شاشة البرمجية المستخدمة أو شاشة الحاسب ومن أشهر أنواع البرامج، البرامج الخطية، والبرامج المتشعبة.ولكي تصل اللعبة الرقمية إلى صورتها النهائية لابد وأن تمر بثلاث مراحل إنتاجية وهم:

١ـ مرحلة التحليل ٢ـــ مرحلة التصميم ٣ـــ مرحلة الإنتاج والتطوير

ولذا عبرت الباحثة بهذا المخطط لتوضيح ( مراحل إنتاج اللعبة الرقمية



**مراحل إنتاج اللعبة الرقمية**

وإذا كان التعليم في هذه الأونه دائماً ما يواكب التطور التكنولوجي ومهاراته فلابد من أن يهتم بحب الطفل للعالم الرقمي فلابد من توفير بيئة غنية بالأجهزة الرقمية والعمل على تنمية مهارات جديدة لديه وإكسابه لها مثل المهارات الإلكترونية( الرقمية).

## المحور الثاني: مهارات الطفل الإلكترونية:

### تعريفات المهارات الإلكترونية (المواطنةالرقمية):

المهارات الإلكترونية أو المواطنة الرقمية تعني إعداد النشئ وتعليمه كيفية إستخدام الوسائل التكنولوجية بالطرق السليمة المناسبة والآمنة التي تجلب له المنفعة، من خلال تدريب الطفل على الإلتزام بمعايير السلوك الإيجابى عند إستخدام هذه الوسائل بغرض التواصل الإجتماعي أو ما شابه سواء فى المنزل أم فى الروضة. ويأخذ مفهوم المواطنة الرقمية ضمن هذا السياق طابع تعليمي من خلال إكساب الطفل مهارات إستخدام الوسائل التكنولوجية.(لمياء المسلماني،٢٠١٤ :١٥)

فى هذا السياق أيضاً ذلك التعريف الذي يصف المهارات الإلكترونية بأنها "السلوك الرقمي القائم على معاملة الآخرين بإحترام وعدم التعدي على خصوصيتهم والإضرار بمشاعرهم، بالإضافة إلى المشاركة فى المجتمع الرقمي وتقديم مساهمات إجتماعية مثل مساعدة الآخرين أو تشارك المهارات مع الآخرين."

( Jones and Mitchell,2018:2063)

وهناك من عرفها على أنها "تفاعل الطفل مع غيره بإستخدام الأدوات والمصادر الرقمية مثل الحاسب بصوره المختلفة، وشبكات المعلومات، كوسيلة للإتصال مع الآخرين، بإستخدام العديد من الوسائل أو البرامج مثل: البريد الإلكتروني، المدونات، ومختلف مواقع شبكات التواصل الإجتماعي.

(ناصر الساعدى وهناء الضحوي،٢٠١٧ :٢٠)

من خلال التعريفات السابقة وجدت الباحثة أن مصطلح المواطنة الرقمية، والمهارات الإلكترونية هما وجهان لعملة واحدة لذلك أشتقت من تلك التعريفات تعريفها الإجرائي للمهارات الإلكترونية الذي سوف تستخدمه فى دراستها وهو"نوع من الخبرة المكتسبة التي يصل إليها الطفل من خلال الممارسة تمكنه من الثقة والإستخدام الأمثل للوسائل التكنولوجية المختلفة".

**أمثلة للمهارات الإلكترونية:**

**١ـــ مهارة إستخدام الحاسب:** حيث يستطيع الطفل البدء في إستخدام الحاسب على نحو مفيد بداية من عمر الثالثة على الرغم من أنه يحتاج إلى بعض الرقابة الشديدة ومساعدة الكبار حتي يصبح بعد ذلك مستقلاً، ويستطيع طفل الثالثة والرابعة تعلم فتح جهاز الحاسب وتحريك الفأرة وإستخدام القرص المرن والأقراص المدمجة، والوصول إلى الأحرف على لوحة المفاتيح وإتباع التعليمات البسيطة الموجودة على الشاشة مثل التالي(Next) وموافق(Ok) وخروج ( Exit) وهذه المهارات تساعدة على التقدم في عملية التعلم مثل تعلم القراءة ويعزز ثقة الطفل بنفسه.(سماح مرزوق،٢٠١٣: ٨٠ ـــــ ٨٣)

**٢ـــ مهارة إستخدام الإنترنت:** وهي قدرة الطفل على البحث عن المعلومات والبرامج المحببه له من خلال شبكة الإنترنت بإستخدام محركات البحث المختلفة مثل محرك البحث الشهير جوجل( Google) وكذلك متصفح الإنترنت ميكروسوفت إنترنت إكسبلورر(Microsoft Internet Explorer).(سماح مرزوق،٢٠١٣: ١١٠)

**٣ـــ مهارات إستخدام البرمجيات التعليمية:** وهي تلك المواد التي يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسب حيث يستطيع الطفل التعامل معها حسب سرعته وقدراته وهي ترتبط بالحاسب بعدة أشكال منها (المؤثرات الصوتية) حيث يستطيع الطفل إدخال الصوتيات إلى الحاسب بإستخدام أداة الإدخال (Mic) وكذلك(الصور المتحركة والصور الثابتة) فهو يستطيع البحث عنها وحفظها وإستخدامها عن طريق بعض البرامج الخاصة بذلك .
(منى العمراني،٢٠٠٩: ١٣ ـــــ ١٧)

**٤ـــ مهارات إستخدام الأجهزة اللوحية:** وهي تلك الأجهزة اللاسلكية الصغيرة مثل الهواتف النقالة، والهواتف الذكية والحاسبات الشخصية الصغيرة والتي يسهل إستخدامها في أى وقت وفي أى مكان وعن طريقها يستطيع الطفل إستخدام العديد من الخدمات مثل إستخدام الرسائل القصيرة، وخدمات جوجل للألعاب(Google Play) واليوتيوب (Youtube) وفيس بوك (Facebook) وغيرها من المواقع الأخرى ويستطيع التنقل بينها بسهولة ويسر.(محمد عبد الرازق،٢٠١٦: ٣٠)

**خصائص الطفل فى العصر الرقمي:**

اتفق كل من (أمل القحطاني،٢٠١٧ :٦٢)، (هالة الجزار،٢٠١٤: ٤٠٢)، (ثائرة العقاد،٢٠١٧: ٣٢)، (صبحى شرف، محمد الدمرداش، ٢٠١٤: ٣) على بعض خصائص الطفل فى العصر الرقمي فيما يلى:

* يجب أن يكون ملم بالقراءة والكتابة ولغة الرموز والنصوص والتكنولوجيات الرقمية ويوظفها بكفاءة في الفضاء الإلكتروني.

*يجب أن يكون واعي بالعالم الرقمي ومكوناته ويحترم مفاهيم الخصوصية وحرية التعبير فى العالم الرقمي.

*يجب أن يمتلك مهارات الممارسة الفعالة والمناسبة في إستخدامات العالم الرقمي بآلياته المختلفة.

*يجب أن يكون قادراً على التعامل بشكل لائق مع التكنولوجيا أو مع الآخرين مستخدمي التكنولوجيا.

* أن يستطيع إدارة الوقت الذي يقضيه فى إستخدام الوسائط الرقمية.

* ان يستطيع حماية نفسه من المعتقدات الخاطئة التي تنتشر فى الوسائط الرقمية.

وهناك من يرى أن طفل الجيل الرقمي يتمتع بخصائص وسمات معينة ومنها:

١ـ سرعة الفهم والتعلم وسرعة إنجاز المهام: فأطفال الجيل الرقمي تقدم لهم المعلومات أسرع مما كانت تقدم في السابق وذلك من خلال الحاسب والإنترنيت لذلك يجب مراعاة تقديم المعلومات للطفل بشكل أسرع من السابق وبطرق تحاكي تعدد الحواس لذلك تستخدم الألعاب الرقمية في عملية التعليم.

٢ـ التواصلية والإنفتاح: فنجد أن الطفل في العصر الرقمي يتواصل مع الأحداث التي تحدث في أماكن بعيده عنه في العالم ويطلع على الأحداث المتعددة التي تحدث في آن واحد مما ينمي التواصلوالتفاعل الإجتماعي.

٣ـ النشاط والحيوية في مقابل السلبية: حيث أن إستخدام الحاسب و الإنترنيت يؤدي إلى ممارسة خبرة نشطه كالمحادثة والمراسلة والبحث عن المعلومة وجمعها وتحليلها مما جعل من الطفل أكثر نشاطاً وحيوية وأكثر دافعية للتعلم.

٤ـ التوجه نحو حل المشكلات: فالالعاب الرقمية تساعد الطفل على إجادة التخطيط والتوصل إلى حلول المشكلات والموازنة بينها وأحياناً إستعمال المحاولة والخطأ في حل المشكلات.

٥ـالرغبة في المكافأة الفورية: دائماً ما يكون الطفل شغوف بمعرفة الفائدة التي تقع علية بإكتسابه بعض
المهارات والمفاهيم وفيما يستغل معرفته بها وهذا يحدث على المدى البعيد بينما من خلال اللعب الرقمي فالطفل
يحصل على المكافأة الفورية والتطبيقات والتغذية الراجعة الفورية من خلال الالعاب الرقمية.
٦ـ تنمية الخيال: فالخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير الطفل فالألعاب الرقمية تشجع قدرات التفكير العلمي والإبداعي لدى الطفل.(آندي حجازي،٢٠١٠: ٧٤ـــــ٧٦)
إن التعامل مع التكنولوجيا أصبح ضرورة تشغل حيز كبير من حياتنا اليومية، ولم تعد تقتصر على فئة عمرية معينة وأصبح إستخدامها متوفراً للجميع، بالإضافة إلى كونها أصبحت أداة تعليمية مهمة للطفل لدرجة أن بعض الروضات أدخلت إستخدامها فى أنشطتها التعليمية كوسيلة تربوية معاصرة إدراكاً منها إلى إنها تساعد على تنمية مهارات الطفل الذهنية والعقلية وقدرته على الإبداع والإبتكار، بالإضافة إلى إكسابه مهارات تعينه على التعامل مع البيئة والمجتمع المحيط لذلك نجد الطفل شغوف بإستخدام التكنولوجيا ولكن للأسف دون إشراف أو توجيه، فأصبح إبحار الطفل فى هذا العالم الواسع كالسير وسط حقل من الألغام حيث إستخدام الطفل غير الرشيد للحاسب والأجهزة المحمولة فى ظل إتاحة الإنترنت فى كل مكان، وأصبح السؤال الآن ما هى المهارات الإلكترونية اللازمة للطفل لكى تمكنه من الحياة بكفاءة وأمان، وإكسابه المعارف والمهارات وحقوقه وواجباته أثناء التعامل مع تلك التكنولوجيا. (جمال الدهشان، ٢٠١٦ :٧٤)
أوضحت دراسة كل من (عاطف عبدالعال، محمد النجار ،٢٠١٤ : ٦٤٣ـــ ٦٤٨) إلى أنه نظراً لما تعاصره المجتمعات من تقدم فى مجال التكنولوجيا والحاسبات الإلكترونية، وإنتشار الألعاب التعليمية فى الأجهزة الإلكترونية، ومتطلبات العصر الحديث فى أن يكون الطفل على وعي بإستخدام الحاسب والتعامل مع برامجه المتنوعة، حيث يكتسب الطفل مهارات إلكترونية أساسية بالنسبة له مثل مهارة فتح، وغلق جهاز الحاسب بشكل صحيح، والقدرة على إستخدام البرامج المختلفة، وكذلك إستخدام الطفل لوحدات الإدخال مثل الفأرة ولوحة المفاتيح، وأيضاً وحدات الإخراج مثل الشاشة، والطابعة، وإستخدامه لمجموعة متنوعة من الوسائط والمصادر

التكنولوجية لأنشطة التعلم المباشرة، والذاتية، ويستخدم المصادر التكنولوجية مثل الأحاجي (Puzzle) ، وأدوات الكتابة، وأدوات الرسم بهدف حل المشكلات والتواصل وعرض الأفكار والقصص يظهر بها الطفل سلوك إجتماعي وأخلاقي إيجابي وأيضاً أن يظهر إحترامه للأجهزة التكنولوجية وإستخدامها بمسئولية وأمان كما أن هناك مجموعة المهارات المتوسطة التي يحتاج إليها طفل الروضة لكي يستطيع فتح نوافذ الإنترنت المتعددة، وأن يخرج منها وإستخدامه لمفتاح التراجع (Escape)، وإستطاعته أن يفتح حافظة ملفات (Folder) وكيفية حفظها وإستخدامها، هذا إلى جانب مجموعة المهارات المتقدمة التي يحتاجها أطفال الروضة مثل أن يكتب الطفل أشياء أساسية مثل كلمة المرور(Password) وإسم المستخدم( User name) وإستخدام شريط المهام (Taskbar) للإنتقال بين النوافذ المفتوحة . وفى دراسة أجراها كل من (إسماعيل يسن، سجى القطيشات، ٢٠١٦: ٣) تم تحديد ثمانية مهارات يجب أن يتعلمها الأطفال لتكون جزء من (مهاراتهم الإلكترونية الرقمية) وهم كالتالي:

١ـ **هوية المواطن الرقمي:** القدرة على بناء هوية صحية وإدارتها سواء بوجود إتصال على الإنترنت أو عدمه.

٢ـ **إدارة وقت الشاشة:** القدرة على إدارة الوقت الذي يقضيه الطفل أمام الشاشة من تعدد المهام وإنخراطه فى الألعاب عبرالإنترنت ووسائل التواصل الإجتماعية مع أهمية ضبط النفس.

٣ـ**إدارة التنمر عبر الإنترنت:** القدرة على إكتشاف حالات التنمر عبر الإنترنت والتعامل معها بحكمة.

٤ـ **إدارة الأمن الإلكتروني:** القدرة على حماية البيانات من خلال إنشاء كلمات مرور قوية وإدارة الهجمات الإلكترونية المختلفة.

٥ـ **إدارة الخصوصية:** القدرة على التعامل مع جميع المعلومات الشخصية المشتركة على الإنترنت لحماية خصوصية الطفل والآخرين.

٦ـ **التفكير الناقد:** القدرة على التمييز بين المعلومات الحقيقية والخاطئة والمحتوى الجيد والضار وجهات التواصل الموثوقة والمشكوك فيها عبر الإنترنت.

٧ـ **البصمة الرقمية:** القدرة على فهم طبيعة البصمة الرقمية وعواقبها فى الحياة العملية وإدارتها بمسؤلية.

٨ـ **التعاطف الرقمي:** القدرة على إظهار التعاطف تجاه احتياجات ومشاعر الطفل والآخرين عبر الإنترنت.

وترى الباحثة أن هذه المهارات الثمانية من الضروري أن يكتسبها طفل الروضة لكي يكون مواكباً للعصر التكنولوجى والتقدم التكنولوجي السريع بالإضافة إلى ماسبق الإشارة إليه من مهارات أساسية، ومتوسطة، كمهارات أساسية للإستخدام الأمن لجميع الأجهزة التكنولوجية التي يستخدمها الأطفال دون الخوض فى تفاصيل التركيب والصيانة.

## مراحل تنمية المهارات الرقمية:

**١ ــ مرحلة الوعي:"Awareness "**

بمعنى أن يمتلك الطفل الثقافة التكنولوجية اللازمة حتى تزيد معلوماته وتتسع لأبعد من معرفته للمكونات المادية للأجهزه والبرمجيات، والإستخدام السيئ والغير مناسب لتلك المكونات لتصل إلى معرفته بكيفية إستخدامه لتلك التقنيات الرقمية الحديثة، وأن يكون لديه القدرة على الإجابة عن الإستفسارات التي تطرح عليه ممن حوله بأن يجيب الطفل على التساؤل هل أنت على وعي بالمشكلات والأمور المرتبطة بإستخدام التقنيات الحديثة؟ أو على التساؤل عن مدى إستخدامه للتقنيات الحديثة بشكل يرضي من حوله فى دائرة معارفه؟

**٢ ــ مرحلة الممارسة الموجهه:"guided practice "**

وفيها يجب أن يكون الطفل قادر على إستخدام الأجهزة التكنولوجية الحديثة في مناخ يشجع على التجريب، والإستكشاف فبدون تلك الممارسة الموجهه لا يستطيع الطفل الوصول لطريقة الإستخدام المناسبة وحتى يصل الطفل لإيجاد الطريقة المناسبة لابد أن نستثير فضوله بمثل هذه الأسئلة مثال: هل تميز بين الإستخدامات المقبولة والغير المقبولة للأنواع المختلفة من التقنيات الإلكترونية الحديثة؟ كيف؟

**٣ ــ مرحلة النمذجة وإعطاء المثل والقدوة: " modeling &demonstration "**

وهو يعني إعطاء النموذج الواضح فى الإستخدام المناسب للتكنولوجيا، فالكبار يجب عليهم أن يكونوا نماذج جيدة للمواطنة الرقمية، كي يستطيع الطفل تقليد، ومتابعة هذه النماذج.

**٤ ــ مرحلة التغذية الراجعة وتحليل السلوك"feedback and analysis "**

وهنا نجد أن المنوط الأول عن تلك المرحلة هى قاعة النشاط الخاصة بطفل الروضة حيث يمكنه مناقشة طرق إستخدام التقنيات الرقمية الحديثة بطريقة مناسبة، وكذلك إمداد الطفل بالتكوين النقدي البناء للتمييز بين الطرق والوسائل التي يجب أن تستخدم بها هذه التقنيات الرقمية الحديثة سواء داخل قاعة النشاط أو خارجها.(نسرين حشيش،٢٠١٨: ٤١٩ــــ ٤٢٠)و(هادى طوالبة، ٢٠١٧: ٢٩٢) و(غادة محروس،٢٠١٨: ١٢٩)

**إستراتيجيات التدريب على المهارات الإلكترونية:**

كما وجدت الباحثة أثناء إطلاعها على الأدبيات السابقة تطرق البعض لإستخدام إستراتيجيات للتدريب على المهارات بشكل عام وهي:

- إستراتيجية الكل: حيث يتم التركيز على تعلم المهارة بصورة كلية ومن ثم الإنتقال إلى أجزاءها الأخرى.
- إستراتيجية الأجزاء: حيث يتم فى البداية تقسيم المهارة إلى أجزاء، ومن ثم التدريب على كل جزء منفرداً بشكل يؤدي إلى التكامل فى التدريب على المهارة.

لذا من الممكن إستخدام كل من الإستراتيجيتين فى عملية التدريب على المهارات الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة، وذلك بناء على طبيعة المهارة و الظروف التدريبية المحيطة.

## أدوات ومواد الدراسة:

### ١) قائمة المهارات الإلكترونية لطفل الروضة:

بعد الإطلاع على بعض الدراسات والمراجع التي تناولت المهارات الإلكترونية مثل: (محمد فريقع ، ٢٠١٤ : ٥٣)، (إسماعيل ياسين، سجى القطيشات، ٢٠١٦ : ٣)، (عاطف محمود عبد العال،محمد سيد النجار،٢٠١٤: ٦٤٣ــــ ٦٤٨)، (ناصر الساعدى وهناء الضحوي،٢٠١٧ :٢٠)، (نسرين حشيش،٢٠١٨: ٤١٤)، ( Baily Dotterer and others,2016:2)،(Ribble,2014:88 )، (معجب الزهراني، ٢٠١٩: ٤٠٤ــــــ٤٠٦).تم إعداد قائمة للمهارات الإلكترونية التي تلائم طفل الروضة والمتمثلة في أربعة محاور رئيسية يتفرع منها بعض المهارات الفرعية وقد قامت الباحثة بعرضها على السادة المحكمين لتحكيمها وقد تم الاتفاق عليها.وهي كالتالي:

*** مهارة إستخدام الحاسب ويتفرع منها:**

١ـــ يسمي أجزاء الحاسب الأساسية.

٢ـــ يفتح جهاز الحاسب بطريقة صحيحة.

٣ـــ يمارس السلوكيات الصحيحة عند استخدام الحاسب.

٤ـــ يغلق الحاسب بطريقة صحيحة.

***مهارة استخدام الفأرة لتنفيذ أمر بسيط ويتفرع منها:**

١ـــ يمسك الفأرة بطريقة صحيحة.

٢ـــ يحرك المؤشر فوق سطح المكتب.

٣ـــ يستخدم الزر الأيسر لتنفيذ أمر بسيط كفتح ملف معين أو إختيار إجابة أو صورة.

***مهارة إستخدام لوحة المفاتيح في كتابة ما يعرفة من(حروف، وأرقام، أسماء) ويتفرع منها:**

١ ـ يتعرف على أماكن الحروف والأرقام في لوحة المفاتيح.

٢ـ يستطيع التحكم بأسهم لوحة المفاتيح أثناء اللعب.

ولكي تحقق الباحثة أهداف هذة الدراسة واختبار صحة فروضها، قامت بإعداد مقياس المهارات الإلكترونية

المصور لطفل الروضة والذي يهدف إلى تحديد مستويات أطفال الروضة التي تتراوح أعمارهم بين (٥ ـــ ٦) سنوات ومعرفة مدى إمتلاكهم للمهارات الإلكترونية من خلال إجابة الأطفال على أسئلة المقياس.

**تصميم المقياس:**

عند التخطيط لإنشاء المقياس راعت الباحثة ما يلي:

*قامت الباحثة بإعداد المقياس بناء على قائمة المهارات الإلكترونية لطفل الروضة التي أعدتها وتم عرضها على المحكمين كذلك قامت بالإطلاع على بعض الأدبيات التي تناولت طبيعة مرحلة طفل الروضة.

**صياغة فقرات المقياس:**

وقد صيغت بنود المقياس بحيث كانت:

* تراعي الدقة العلمية واللغوية.

* محددة وواضحة وخالية من الغموض.

* ممثلة للمحتوى والأهداف المرجو قياسها.
* أن تكون فقرات المقياس متنوعة شكلاً وموضوعاً ومتدرجة من السهل إلى الصعب وأن يقيس جانب من المعلومات العامة لدى الطفل.
* راعت الباحثة أن تكون الأشكال والرسومات مألوفة لدى الطفل ومن البيئة المحيطه به، وراعت أن تكون الجمل والعبارات المستخدمه سهلة وواضحة ومفهومه لغة ومعنى.

**وصف المقياس:**

يتضمن مقياس المهارات الإلكترونية المصور لطفل الروضة على عدد (٢٠) عبارة عن اختيار الإجابة الصحيحة من بين ثلاث إجابات مصورة تعرض على الأطفال، و(٢٠) عبارة مصورة تحتمل الصواب والخطأ يقوم الطفل بالإختيار لما يراه مناسب وقد تم تقسيمها وفقًا لأبعاد مختلفة.

**الأبعاد المستخدمة لبناء المقياس:**

**١ـــ التعرف على الحاسب وأجزاؤه:**

والعبارات التي تقيس هذا البعد هي( ١، ٢، ٥، ٦، ٧، ٨، ٩، ١٠، ١٥،٢٥، ٢٦).

**٢ـــ التعرف على استخدمات الحاسب:**

والعبارات التي تقيس هذا البعد هي(١٢، ١٤، ١٧، ٢١،٢٤، ٢٧، ٣٣).

**٣ـــ المسئولية وتأمين استخدام الحاسب:**

والعبارات التي تقيس هذا البعد هي(٣، ٤، ٢٠، ٢٢، ٢٨، ٢٩، ٣١، ٣٤، ٣٦، ٣٧، ٣٨، ٣٩).

**٤ـــ تشغيل الحاسب:**

والعبارات التي تقيس هذا البعد هي( ١١، ١٩، ٣٠، ٣٢)

**زمن تطبيق المقياس:**

ليس هناك زمن محدد للإجابة فهو يرتبط بمدى قدرة الطفل على فهم المطلوب ويجب أن نضع في الإعتبار أن المقياس يقيس مهارات معينة مع الوضع في الإعتبار تحقيق مبدأ الفروق الفردية.

**تصحيح المقياس:**

يتكون المقياس من (٤٠) عبارة وكل عبارة تقدر إجابتها من (٠ـــ١) حسب استطاعة الطفل على الإجابة.

## صدق وثبات المقياس:

**١ــ ثبات المقياس:**

للتحقق من ثبات المقياس، قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية من أطفال المستوى الثاني لرياض الأطفال من خارج أفراد العينة، بالجلوس مع كل طفل بفرده وملاحظة ادائه في أثناء عرض المقياس عليه، وقد تم إعادة الإجراء نفسه مره أخرى بعد أسبوعين على نفس مجموعة الأطفال من العينةالإستطلاعية.

كما تم التحقق من صدق المقياس من خلال عرض المقياس وأبعاده على مجموعة من المحكميين ذوي الإختصاص والخبرة في مجال مناهج وطرق التدريس، وعلم النفس التربوي، وتكنولوجيا التعليم، بهدف إبداء الرآي حول المقياس بأبعاده المختلفة، ومدى مناسبته لطفل الروضة، ومدى مناسبة عباراته ووضوحها، وترابطها مع محتوى البرنامج والأهداف المراد تحقيقها، والمهارات المراد قياسها لكي يتم التعديل أو الإضافة أو الحذف على بنود المقياس، وقد تم تجميع أراء السادة المحكمين بالإضافة إلى حساب الصدق العاملي باستخدام معامل الإرتباط .

**برنامج الألعاب الرقمية:**

**أهمية البرنامج والحاجة إليه:**

من خلال الدراسة النظرية والإطلاع على الدراسات والبحوث السابقة، تبين ضرورة الإهتمام بتنمية المهارات الرقمية (الإلكترونية) للطفل وغرسها فيه منذ نعومة أظافره لذلك فهو بحاجة إلى الألعاب والبرامج المختلفة، التى تساعده على تنميتها، حيث تبين أنه من خلال اللعب يمكن أن ننمي المهارات الإلكترونية المختلفة كذلك تنمية ثقة الطفل بنفسة. (رحاب فتحي عبد السلام ، ٢٠٠٥ : ١٥٨ )

وانطلاقا من ذلك بعثت الحاجة إلى إعداد هذا البرنامج الذى يقوم على إستخدام الألعاب الرقمية المختلفة التى تساعد في تنمية بعض المهارات الإلكترونية مثل مهارة إستخدام الحاسب، ومهارة إستخدام الفأرة لتنفيذ بعض الأوامر، مهارة إستخدام لوحة المفاتيح.

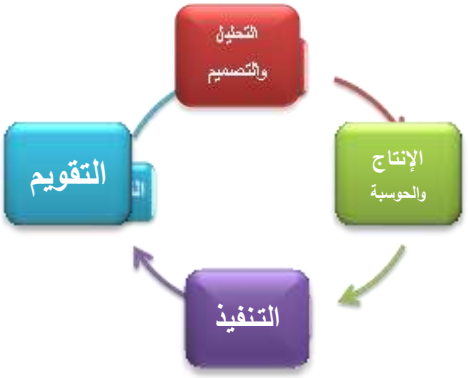
**<u>التخطيط العام للبرنامج :</u>**

أعد هذا البرنامج ليتناسب مع أطفال الروضة من سن (٤: ٦) سنوات ويراعي طبيعتهم النمائية، وهو عبارة عن مجموعة من الألعاب الرقمية متعددة المستويات والتي تهدف إلى تنمية وإكساب الأطفال بعض المهارات الإلكترونية المختلفة عن

طريق اللعب وقد تم تصميم البرنامج الحاسوبي وفق مدخل النظم الذي يتضمن عدة مراحل، وهي كالتالي:

١ــ مرحلة التحليل والتصميم.

٢ــ مرحلة الإنتاج والحوسبة.




٣ــ مرحلة التنفيذ.

وقد رافقت كل مرحلة من هذه المراحل عملية تقويم شاملة ومستمرة.(محمد سلمان الرياحنة،٢٠١٣: ٥ــــ٧)

نموذج التصميم التعليمي المتبع في تنفيذ البرنامج

**إختيار عينة الدراسة:**

تم إختيار عينة قصدية من أطفال روضة مجمع مدينة نصر التابعة لادارة غرب التعليمية بمنطقة القاهرة الأزهرية من أطفال المستوى الثاني لرياض الاطفال( K.G.2).

إجراءات تطبيق أدوات الدراسة.

قامت الباحثة بتطبيق مقياس المهارات الإلكترونية المصور عليهم تطبقا قبليا لمعرفة مدى توافر المهارات الإلكترونية لديهم قبل تطبيق البرنامج، ومن ثم تم تطبيق برنامج الألعاب الرقمية عليهم بواقع ١٦ جلسة مقسمة إلى ٤ جلسات أسبوعيا على مدار شهر وكان زمن الجلسة يتراوح ما بين ٣٠: ٤٥ دقيقة في كل مرة. ، وبعد ذلك تم إعادة تطبيق المقياس على الأطفال تطبيقا بعديًا لمعرفة واقع البرنامج على مهارات الأطفال الإلكترونية.

**نتائج الدراسة وتفسيرها:**

شرعت الباحثة بعرض تفصيلي للنتائج التي تم التوصل إليها من خلال تطبيق أدوات الدراسة والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة بالإضافة إلى تفسير

ومناقشة ما توصلت إليه من نتائج من خلال الإجابة عن تساؤلات الدراسة والتحقق من صحة فروضها.

**وتم العرض في هذا الجزء حسب تسلسل تساؤلات الدراسة كما يلي:**

**نتائج السؤال الأول ومناقشتها وتفسيرها:**

ينص السؤال الأول من أسئلة الدراسة على: ما المهارات الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة والتي يمكن من خلالها التفاعل مع التكنولوجيا؟ كشفت هذه الدراسة على فاعلية استخدام برنامج ألعاب رقمية قائم على بعض المهارات الإلكترونية والتي تمكن طفل الروضة من استخدام التكنولوجيا في حياته اليومية وقد اطلعت الباحثة على بعض الأدبيات التربوية وبعض البحوث السابقة مثل دراسة (محمد فريقع ، ٢٠١٤ : ٥٣)،(إسماعيل ياسين، سجى القطيشات،٢٠١٦: ٣)،(عاطف حمودعبدالعال،محمدسيدالنجار،٢٠١٤: ٦٤٣ـــ ٦٤٨)،(ناصرالساعدى وهناء الضحوي،٢٠١٧ : ٢٠)، (نسرين حشيش،٢٠١٨: ٤١٤)، ( Dotterer and others,2016:2) وقامت ببناء قائمة للمهارات الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة باستخدام تقنية الألعاب الرقمية، وكذلك مقياس المهارات الإلكترونية المصور لطفل الروضة ومن هنا سعت الباحثة إلى استطلاع آراء الخبراء المختصين في مجال رياض الأطفال، وتكنولوجيا التعليم وقد تبين للباحثة أن المهارات الإلكترونية اللازم تنميتها لدى طفل الروضة الأساسية والفرعية هي:

- ❖ مهارة إستخدام الحاسب .
- ❖ إستخدام الفأرة لتنفيذ أمر بسيط .
- ❖ إستخدام لوحة المفاتيح في كتابة ما يعرفه من (حروف،أرقام، أسماء).

**ويتضح مما سبق**: أن المهارات السابقة تعتبر مناسبة لتنميتها لطفل الروضة وذلك لارتباطها بأنشطة الطفل التي يستخدمها في حياته اليومية.

**وللإجابة عن السؤال الثاني، الذي ينص على:** ما الألعاب المناسبة لطفل الروضة والتي يمكن وضعها في صورة رقمية؟ قامت الباحثة بالاطلاع على البحوث والدراسات السابقة مثل دراسة مريم قويدر(٢٠١٢)، سعاد علي(٢٠١٤)، بدريةالطلحي (٢٠١٥) ,(Youn Jung, Huh2015، وهيام إسماعيل عبد الحميد **(٢٠١٧)** ودراسة Baltimore, Maryland(2018) ومن ثم قامت بوضع المحتوى المناسب لتلك المهارات والمتوافق مع الأهداف التعليمية المحددة من قبل، وقامت ببناء

برنامج الألعاب الرقمية وسعت الباحثة إلى استطلاع آراء الخبراء المختصين في مجال رياض الأطفال، وتكنولوجيا التعليم وقد تبين لها ملائمة برنامج الألعاب الرقمية لطفل الروضة وقد تم تطبيق البرنامج على عينة الدراسة للتأكد من فاعليته.

**وللإجابة على التساؤل الثالث الذي ينص على:** ما فاعلية البرنامج المقترح في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى طفل الروضة؟ قد تم تطبيق أدوات الدراسة ( مقياس المهارات الإلكترونية المصور مع بطاقة الملاحظة الخاصة بالمهارات الرقمية لطفل الروضة) قبليًا على الاطفال ثم تطبيق برنامج الألعاب الرقمية، ثم التطبيق البعدي لأدوات الدراسة ورصد النتائج للإجابة عن السؤال والتحقق من صحة الفروض

**فرضيات الدراسة وتفسيرها:**

ينص الفرض على على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي على مقياس المهارات الإلكترونية المصور وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار "ت" ( T- Test ) لدلالة الفروق بين درجات القياسين القبلي والبعدي على مقياس المهارات الإلكترونية المصور ويوضح الجدول التالي نتائج ذلك:

جدول (١) نتائج ( T- Test ) لمقياس المهارات الإلكترونية المصور للمقارنة بين درجات التطبيق القبلي والبعدي

| التطبيق | العدد | م | ع | د.ح | قيمة (ت) | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| قبلى | ٢٥ | ١٦,٨٤ | ٤,٣١٧ | ٤٨ | ١٦,٩١١ | دالة عند مستوى ≤ ٠.٠٠٠١ |
| بعدى | ٢٥ | ٣٣,٦٠ | ٢,٤٣٢ | | | |

**تفسير نتائج الفرض الأول:**

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "ت" بلغت (١٦,٩١١) وهي داله إحصائيًا عند مستوى دلالة

≤ ٠.٠٠٠١ بين متوسطات درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات الإلكترونية حيث بلغ متوسط درجات الأطفال في القياس القبلي (١٦,٨٤)، بينما بلغ متوسط درجاتهم في القياس البعدي (٣٣,٦٠) مما يشير إلى أن الفرق في اتجاه القياس البعدي وهذا يعني تحسن درجات الأطفال بعد تطبيق البرنامج مما يدل على مدى تأثير المتغير المستقل( برنامج الألعاب الرقمية) على المتغير التابع ( المهارات الإلكترونية) كبير.

وهذه النتيجة تتفق مع آراء المدرسة المعرفية حيث يرى جان بياجيه أن اللعب متطلب أساسي في مراحل نمو الطفل تحديداً مراحل نموه العقلي وتركز هذه النظرية على عمليتين أساسيتين وهم (المواءمة والتمثيل)

**المواءمة** :هى التعديلات والأنشطة التي يقوم بها الطفل ليتكيف مع العالم الخارجي.

**والتمثيل**: هو تحويل الطفل للخبرات والمعلومات التي يحصل عليها من العالم الخارجي إلى جزء من معرفته الفعلية لتلبي إحتياجاته.(محمد الصويركي،٢٠٠٥: ١٦)

**النتائج العامة للدراسة:**

١ـ أظهر البرنامج الحالي القائم على الألعاب الرقمية فاعليته في تنمية بعض المهارات الإلكترونية لدى أطفال الروضة مثل مهارة ( إستخدام الفأرة ، استخدام لوحة المفاتيح لكتابة بعض الحروف والأرقام والكلمات البسيطة،مهارة فتح وغلق الحاسب وكيفية استخدامه، ومهارة التعامل مع الإنترنت)

٢ـ أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في القياسين القبلى والبعدي لصالح القياس البعدي على مقياس المهارات الإلكترونية المصورلصالح التطبيق البعدي عند مستوى دلالة ≤٠,٠٠٠١

**التوصيات:**

إستنادًا إلى النتائج التي توصلت إليها الدراسة توصي الباحثة بما يلي:

١ـ تزويد منهج رياض الأطفال بالألعاب الرقمية التي تزيد من مهارات الطفل في جميع الجوانب الحياتية والنمائية.

٢ـ تزويد مناهج كليات رياض الأطفال بالمواد التدريبية التي تمكن الطالبة المعلمة من إنتاج الألعاب الرقمية إلى جانب الأنشطة التقليدية حتى نتمكن من إعداد مناهج متكاملة وشاملة .

٣ـ الحرص على التنوع في استخدام الأستراتيجيات المستخدمة لتنمية مهارات أطفال الروضة بما يتناسب مع التطور التكنولوجي.

**المراجع:-**

- أحمد إسماعيل سلام أبو سويرح(٢٠٠٩): برنامج تدريبى قائم على التصميم التعليمى فى ضوء الإحتياجات التدريبية لتنمية بعض المهارات التكنولوجية لدى معلمى التكنولوجيا، رسالة ماجستير غير منشوره، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ، غزة.

ـ إسماعيل يسن، سجى قطيشات (٢٠١٦): المهارات الحياتية الرقمية وكيفية تعليمها لأطفالنا.

http://www.ism-stem.com

ـ أمل سفر القحطاني(٢٠١٧): مدى تضمن قيم المواطنة الرقمية فى مقرر تقنيات التعليم من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ،مج(٢٦)ع(١)، كلية التربية، جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، السعودية.

ـ تهانى سعود رحيم الصالح(٢٠١٢): برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية الإتجاهات الإيجابية نحو المدرسة فى دولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القاهرة.

ـ حنان عبد الحميد العناني(٢٠١٤):اللعب عند الأطفال الاسس النظرية ـــ التطبيق، ط٩، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأردنية الهاشمية،عمان.

ـ رجاء عمر باحاذق، مريم حافظ تركستانى (٢٠١٥): اثر إستخدام التكنولوجيا على مفهوم الذات عند الأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة دراسة تجريبية على ضعاف السمع والعاديين، كلية التربية، جامعة الملك سعود، مجلة رسالة التربية وعلم النفس، العدد (٤٩).

ـ رحاب فتحي عبد السلام السيد(٢٠٠٥): فاعلية برنامج للانشطة النفسحركية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لأطفال الروضة، رسالة ماجستير ، كلية التربية النوعية ، جامعةالزقازيق

ـ سارة محمود عبدالرحمن حمدان(٢٠١٦): إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر

المعلمين والأطفال نفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
ـ صبحى شعبان على شرف، ومحمد السيد أحمد الدمرداش(٢٠١٤): معايير التربية على المواطنة الرقمية وتطبيقاتها فى المناهج التدريسية، المؤتمر السنوي السادس، أنماط التعليم ومعايير الرقابة على الجودة فيه، المنظمة العربية لضمان الجودة فى التعليم المنعقدة فى سلطنة عمان فى الفترة من ١٠ ـــــ ١١ ديسمبر٢٠١٤، جامعة المنوفية ، المؤتمر السنوي السادس.
ـ صليحة بن مجدوب(٢٠١٨): أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بابتدائية قارى عبد الرحمانى بالبويرة، الجزائر.
ـ عاطف محمود عبد العال، محمد سيد النجار(٢٠١٤): فاعلية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية فى تنمية مهارات إستخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض، مجلة العلوم التربوية العدد (٣) الجزء (٢).
ـ عواطف حسن عبد المجيد، ونوف المزيني(٢٠١٤): فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى إكساب المفاهيم النحوية، مجلة العلوم الإنسانية العدد(٢)، كلية التربية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
ـ غادة كمال محروس(٢٠١٨): مستوى معرفة معلمات رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية بأبعاد المواطنة الرقمية، مجلة البحث العلمى فى التربية ، العدد(١٩)، كلية البنات، جامعة عين شم
ـ فهيم مصطفى(٢٠٠٥): مهارات القراءة الالكترونية ـ رؤية مستقبلية لتطوير أساليب التفكير فى مراحل التعليم العام رياض أطفال ـ ابتدائى ـ اعدادى ـ ثانوي، دار الفكر العربي، القاهرة .
ـ لمياء إبراهيم المسلماني(٢٠١٤): التعلم والمواطنة الرقمية رؤية مقترحة، مجلة عالم التربية، مج(٤٧)السنة(١٥).
ـ ماجد بن محمد الزيودي(٢٠١٥): الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج(١٠) ع(١).

ـ محمد رجب فضل الله (٢٠٠٥) : الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة،ط٢ ، عالم الكتب ، القاهرة.
ـ محمد زهيدي حامد فريقع (٢٠١٤): فاعلية برنامج تدريبى لتوظيف تطبيقات الحوسبة السحابية فى تنمية المهارات الإلكترونية التعليمية لدى معلمى التكنولوجيا، رسالة ماجستير، كلية التربية، قسم تكنولوجيا التعليم، الجامعة الإسلامية.
ـ محمد على حسن الصويركى (٢٠٠٥):الألعاب اللغوية ودورها فى تنمية مهارات اللغة العربية، دائرة المكتبة الوطنية، الاردن .
ـ محمد مصطفى عبد الرازق(٢٠١٦): فاعلية برنامجيين تدريبيين بإستخدام كل من الأجهزه اللوحية والكمبيوتر في تنمية مهارات الإستعداد للقراءة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة،مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس،عدد(٧٢)، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.
ـ مريم قويدر(٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.
ـ نجلاء محمد فارس (٢٠١٠):الألعاب الرقمية التعليمية ـــ نظرة عامة على الأسس التربوية والنفسية، كلية التربية النوعية ، جامعة جنوب الوادى.
ـ نداء سليم إبراهيم إبراهيم(٢٠١٦): إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣ـــ ٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجيستير ، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
ـ نسرين حشيش(٢٠١٨): مهارات المواطنة الرقمية اللازمة لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة الدراسات فى التعليم الجامعى العدد(٣٩).
ـ هادى طوالبة(٢٠١٧):المواطنة الرقمية فى كتب التربية الوطنية والمدنية دراسة تحليلية، المجلة الأردنية فى العلوم التربوية مج(١٣) ع(٣) ، الأردن
ـــ هالة إسماعيل المصري (٢٠١٧) : فاعلية برنامج إلكتروني لتنمية مهارتي السرعة والفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.

ـــ هناء سعادو، ونوال بن مرزوق(٢٠١٦): الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية، كلية العلوم الإنسانية، جامعة الجيلالى بونعامة.
ـ هيام إسماعيل عبد الحميد محمد (٢٠١٧): تنمية الحصيلة اللغوية لطفل الروضة من خلال استخدام بعض ألعاب الكمبيوتر، رسالة ماجستير، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة القاهرة.
- Baltimore, Maryland(2018): The USE Of DIGITAL GAMES BY KINDERGARTEN STUDENTS TO ENHANCE EARLY LITERACY SKILLS A dissertation submitted to Johns Hopkins University in conformity with the requirements for the degree of Doctor of Education.
- Dotterer, And Other (2016): Fostering Digital In The Classroom ,Education Digest Journal V(82),No.(3),Vilnius ,Lithuania
-Jones ,L.and Mitchell ,K(2016).Defining and measuring youth citizenship,new & society,18 (9).
-Laleh Aghlara (2011)The Effect of Digital Games on Iranian Children′s Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition,International Conference on Education and Educational Psychology.
-Youn Jung, Huh(2015) Young Children’s Digital Game Culture in Everyday Life: An Ethnographic Case Study ARIZONA STATE UNIVERSITY