جامعة سوهاج

كلية التربية

مجلة شباب الباحثين

استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

إعداد

أ/ نوف مسعد بخيت الصاعدى

ماجستير فى المناهج وطرق التدريس

كلية التربية– جامعة أم القرى

تاريخ استلام البحث : ٣ يوليو ٢٠٢٤م – تاريخ قبول النشر: ١٧ سبتمبر ٢٠٢٤م

.

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينتها من (١١٦) معلمة من معلمات رياض الأطفال، واستخدمت المقاييس التالية: مقياس لاستخدام الألعاب الإلكترونية والذي تكون من (١٩) فقرة على مقياس ليكرت الخماسي، ومقياس التفكير الإبداعي والمكون من (١٤) فقرة، وكذلك مقياس القيم التربوية والمكون من (١٧) فقرة، وقد أسفرت نتائج الدراسة على حصول المعلمات على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس بمتوسط حسابي قدره(4.17)، وبانحراف معياري(.838)، ووجود علاقة ارتباط بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.603) وهو معامل ارتباط فوق المتوسط وبمستوى دلالة (.000)، ووجود علاقة ارتباط متوسطة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.534**) بمستوى متوسط وبمستوى دلالة إحصائية (٠٠٠و). وفي ضوء هذه النتائج أوصت الدراسة بتعزيز الاتجاه لدى المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس، وتضمين مناهج رياض الأطفال ألعاب تساهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المختلفة، وتساهم في تنمية القيم التربوية المختلفة.**

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – التدريس – التفكير الإبداعي –القيم التربوية.

ABSTRACT

The study aimed to investigate the use of electronic games in teaching and its relationship with creative thinking and educational values among children from the perspective of teachers. To achieve this goal, a descriptive-analytical approach was used, with a sample of 116 kindergarten teachers. The following scales were used: a scale for the use of electronic games consisting of 19 items on a Likert pentagon scale, a scale for creative thinking consisting of 14 items, and a scale for educational values consisting of 17 items. The study results revealed that teachers obtained an average score of 4.17 on the scale of using electronic games in teaching, with a standard deviation of 0.838. There was a significant correlation between the use of electronic games in teaching and creative thinking, with a correlation coefficient of 0.603, indicating an above-average correlation level with a significance level of 0.000. Furthermore, a moderate correlation was found between the use of electronic games in teaching and educational values, with a correlation coefficient of 0.534** at a moderate level and a statistical significance level of 0.000. Based on these results, the study recommended enhancing teachers' inclination towards using electronic games in teaching, and incorporating kindergarten curricula with games that contribute to the development of various creative thinking skills and different educational values.**

Keywords: Electronic Games - Teaching - Creative Thinking - Educational Values.

مقدمة :

تُعد الألعاب أحد المطالب التربوية والمهمة في حياة الطفل، حيث أنها تساهم في تطوير قدراتهم المختلفة، وتساعد على تحقيق نموهم الشامل والمتكامل والمتوازن، وغيرها من الأهداف التي تسعى إليها مؤسسات التربية والتعليم، والتي تؤدي إلى ما يعرف بالتربية الرياضية حيث تكسب الأطفال الكثير من المعلومات والخبرات والمهارات، من خلال الأنشطة اللامنهجية.

حيث إن اللعب يساعد في بناء شخصية الطفل بصورة متكاملة، فهو يعتمد على جهد الطفل الذاتي، واستخدامه لحواسه المختلفة من خلال التفاعل المباشر مع الأشياء التي يقوم بلعبها، وتفاعله مع زملائه، لذلك فاللعب يُعد بمثابة حاجة أساسية من حاجات الطفل، ومظهرًا من مظاهر سلوكه، واستعدادًا فطريًا ليتعلم من خلاله الكثير عن البيئة المحيطة به، بما يحقق له تواصلاً ناجحًا مع البيئة، ويُمكّنه من تعلّم الكثير من المفاهيم العلمية والاجتماعية والثقافية واللغوية وغيرها من الخبرات، والمهارات الاجتماعية (الفلفلي وآخرون،٢٠١٨).

وترى الباحثة أن الألعاب لها أهمية كبيرة في حياة الطفل، خاصة بعد دخول التكنولوجيا والتي استنفدت كل وقت الطفل، فلجأ إلى الألعاب كنوع من التنفيس، ومن تلك الألعاب؛ الألعاب الإلكترونية.

فالألعاب الإلكترونية تُعد من أهم المجالات التي يُقْبل عليها الأطفال نظرًا لشعور هم بالمتعة في ممارستها ، فهي مشوقة لهم وتعتمد على المثيرات المحببة للطفل، ولذلك فإن استثمار هذه الألعاب في عملية التعلم أصبح أمرًا واقعيًا يفرض نفسه على طرق التعلم الحديثة من منطلق السعي للتخفيف من استخدام طرق التعلم والتدريس التقليدية، والعمل على إيجاد بدائل تعليمية تُسهم بدرجة عالية في تعليم الأطفال العديد من المفاهيم، والمهارات المختلفة، والقيم التربوية مع شعورهم بالمتعة في تعلم ذلك، وبالتالي حاولت التقنية والتكنولوجية الحديثة تنمية التفكير لدى الطفل من خلال تمتعه بلعب اللعبة، ومن تلك الألعاب الإلكترونية " البلاي ستايشن"، و" ألعاب الفيديو" وغيرها من الألعاب الإلكترونية الهادفة(حجاج، ٢٠٢١).

ولهذا فإن للألعاب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيس للتعلم، وبالتالي فإن اللعب عندما يسير بخطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى فإن تحديد هذه الخطوات والتأكد والتحقق من صحتها وارتباط كل منها بالآخر، وهل حققت الأهداف التي وضعت لأجلها، كل ذلك يقودنا للحديث عن التفكير والإبداع والتعلم كعملية عقلية (عبد الرحيم،٢٠١٥).

وفي هذا الصدد أكد عدد من المربين وعلماء النفس على أهمية تعليم التفكير الإبداعي ومهاراته في المؤسسات التعليمية لاسيما في المدارس من أجل تحقيق أهداف تربوية عليا لها تتمثل في الآتي: التعامل بواقعية مع ظاهرة الانفجار المعرفي والمعلوماتي وكثرة المعلومات وتعقدها، وما يتطلب ذلك من توظيف لمهارات التفكير من أجل اختيار انسبها وأكثرها فائدة، كما أن تنمية وتعليم التفكير الإبداعي مهم للمتعلمين في تحصيلهم العلمي ومستقبلهم الأكاديمي، وبالتالي فإن التعليم المباشر لمهارات التفكير يساعد الأطفال على رفع مستوى الكفاءة التفكيرية لديهم ، ويساعدهم على الفهم الأفضل للموضوعات المتضمنة في محتوى المناهج الدراسية، كما أن تعليم مهارات التفكير الإبداعي على وجهه الخصوص يخلق إحساسًا عاليًا عند الأطفال بأهمية ما يملكون من قدرات بما ينعكس إيجابًا على مستوى تحصيلهم وإكسابهم الشعور بالثقة في مواجهة المهمات الدراسية والتحديات التي تعترضهم في أثناء دراستهم، مما يعني أن تنمية الإبداع لدى الأطفال يتم عن طريق منهج محدّد يقوم في مضمونه على تنمية التفكير والاتقاد الذهني عند الطفل (الحلاق،٢٠١٠).

ولذلك اهتمت المملكة العربية السعودية بالتعليم العام بصورة خاصة خلال السنوات الأخيرة، فُخطط التنمية المتعاقبة أكدت على جودة التعليم وتطوير المناهج الدراسية وتطوير المعلم مهنياً، ثم جاءت رؤية ٢٠٣٠ للمملكة للتأكيد على تحسين مخرجات التعليم العام والارتقاء بجودة العملية التعليمية من أجل إعداد أطفال قادرين على التفكير وحل المشكلات، ومساعدتهم على تكوين اتجاهات علمية إيجابية نحو المعرفة وتحصيلها وتطبيقها ميدانياً. (رؤية ٢٠٣٠، ٢٠١٦).

ولهذا هناك العديد من الألعاب الإلكترونية التي تنمي التفكير الإبداعي مثل البلاي ستيشن، ولعبة التراكيب للقطع الناقصة، ولعبة المتاهات ولعبة التركيز، حيث تساعد هذه الألعاب في تنمية الخيال والطلاقة اللفظية والتعبير،

وتُسهم الألعاب في حياة الأطفال بتنمية قيم جسدية تظهر من قدراتهم على الحركة وأنماطها، والمشاركة بانتظام في الأنشطة الجسدية بما يساعدهم على تحقيق مستوى جيد من الصحة واللياقة البدنية (بشناق، ٢٠١٣).

بالإضافة لذلك فالألعاب لها قيمة نفسية فعن طريقها يُعبّر الطفل عن نفسه وظروف حياته، ويُبدِع عالمه الخاص به، ويستطيع أن يُعبر عن احتياجاته ورغباته، كما يكتسب القدرة على اتخاذ القرارات والتقويم الذاتي(السلامة،٢٠١٥).

وتُحقق الألعاب الإلكترونية قيمة تربوية؛ حيث تُعطي للطفل فرصة للتفاعل الإيجابي مع البيئة المحيطة به وكيفية مواجهة المشكلات التي تعترضه، ومحاولة إيجاد حلول منطقية لهذه المشكلات، ولذلك لا يمكن ترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية، وإنما من خلال النمو السليم بما يتوافق مع خصائص نمو الطفل ومقومات تشكيل شخصيته في سياق نشاط تربوي منظم (شبانة، ٢٠١٠).

لذا يُمكن استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات المعرفية للطفل وإثرائها بما يُعزز نموه المعرفي، كما تُنمي لديه قيمة التعاون من خلال اللعب الجماعي ، وتُنمي لديه مهارات نادرة الاستخدام مثل المحاكاة، ولكن ينبغي أن تُصمم هذه الألعاب بفاعلية لأهداف تعليمية يمكن أن يستفيد منها الطفل الكثير من الأشياء وخاصة إذا تم تصميمها بطريقة جذابة ومحفزة (جيوسي،٢٠٢٠)

من كل ما سبق فان الدراسة الحالية تسعى إلى معرفة العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات".

من كل ما سبق فان الدراسة الحالية تسعى إلى معرفة العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات".

مشكلة الدراسة:

يُعد اللعب هو النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه معظم الأفراد ناشدين فيه عن المتعة والتسلية كما أنه نشاط أساسي بالنسبة للطفل فمن خلاله يكتشف العالم الذي يحيط به ويكتسب منه المهارات وتنمو من خلاله مدارك الطفل العقلية والانفعالية والاجتماعية، كما أشارت العديد من الدراسات الحديثة المتصلة بنمو الطفل وتكوين شخصيته أن استخدام الطفل لحواسه يعتبر مفتاح التعلم واكتساب المهارات وهذا ما تؤكده لنا ماريا منتسوري التي اعتمدت في تعليمها للطفل على اللعب واستخدام حواسه وتدريبها (الحريري،٢٠١٤).

فمن خلال اللعب يكتسب الطفل التفكير الإبداعي والذي أكدت عليه نظرية جان بياجيه والعالم فرويد حيث أشاروا بأن التعليم يكون أفضل عندما يمتزج باللعب، وأشارت دراسة هوك (Hock ow,2017) أن ألعاب الحاسوب تُعد مفيدة وعملية لتقييم وتعزيز العديد من المهارات وطرق التفكير مثل: التفكير النقدي والتفكير الإبداعي.

ولهذا فقد أكد عدد من المربين وعلماء النفس على أهمية تعليم التفكير الإبداعي ومهاراته في المؤسسات التعليمية لاسيما في المدارس من أجل تحقيق أهداف تربوية عليا.

ونتيجة لأهمية تعليم وتنمية التفكير الإبداعي فقد سعت العديد من الدراسات لمعرفة أهمية الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الإبداعي كدراسة نوبي، والجزار (٢٠١٥) والتي سعت لتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثرها في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية في الصف الخامس بالمملكة العربية السعودية، ودراسة جيوسي (٢٠٢٠) والتي سعت للتعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال بمدينة طولكرم، ودراسة العطوة (٢٠٢٢) والتي أشارت في توصياتها إلى دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في الصفوف الأولية في المرحلة الابتدائية.

بالإضافة إلى ما سبق فإن الألعاب شكلت جزء من ثقافة المجتمعات قديمًا وحديثًا، فكانت هذه الألعاب تعكس قيم وسلوكيات وعادات هذه المجتمعات، كما تحتوي الألعاب على قيم تربوية وأخلاقية يُمكن ترسيخها وتنميتها في نفوس الأطفال(الشرعة وآخرون،٢٠١٤).

ونتيجة لأهمية تعليم وتنمية القيم التربوية فقد سعت العديد من الدراسات لمعرفة أهمية الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية القيم التربوية كدراسة الشرعي وآخرون (٢٠١٤) والتي سعت لمعرفة أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية، ودراسة حميد (٢٠١٦) والتي سعت للتعرف على القيم التربوية السائدة في الألعاب الحركية الصغيرة لأطفال الرياض.

لذلك ومن خلال توصيات الدراسات السابقة والتي أشارت إلى أهمية الألعاب بصورة عامة والألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص ولما للألعاب من أهمية في إكساب الطفل المهارات الحياتية والاجتماعية والقدرة على حل المشكلات، والمعارف المختلفة من خلالها ، وإكسابه القيم التربوية، فإن الباحثة سعت إلى معرفة واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات، خاصة بعد دخول الألعاب الإلكترونية وطغيان التقنية على حياة الناس بما فيهم الأطفال، لذلك قامت الباحثة ببحث هذه المشكلة لمعرفة علاقتها بتنمية التفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

أسئلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيسي التالي: "ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟" ويتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟

٢. ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى الآتي:

٣. معرفة العلاقة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

٤. معرفة العلاقة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

أهمية الدراسة: وتنقسم أهمية الدراسة إلى الآتي:

الأهمية النظرية: ويتمثل في الآتي:

١. تنبع أهمية الدراسة من أهمية ارتباط الألعاب الإلكترونية بالأطفال والتي أصبحت منتشرة في كل بيت، وأهميتها في تنمية التفكير الإبداعي والقيم التربوية للأطفال.

٢. قد تساهم الدراسة في فتح مجال للدراسة عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي من وجهة نظر المعلمات.

٣. قد يساهم الدراسة في فتح مجال للدراسة عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالقيم التربوية من وجهة نظر المعلمات.

٤. قد تساهم الدراسة في إثراء المكتبة الخاصة بالألعاب الإلكترونية في التدريس.

الأهمية التطبيقية: وتتمثل في الآتي:

١. قد تستفيد منها المعلمات في توجيه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية التي تساعد في تنمية التفكير الإبداعي.

١. قد تستفيد منها المعلمات في توجيه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية التي تساعد في تنمية القيم التربوية.

٢. ربما تساهم في لفت أنظار المهتمين إلى الاعتناء بالألعاب الإلكترونية عن طريق تحسينها وتطويرها بما يساعد على تنمية التفكير الإبداعي والقيم التربوية

حدود الدراسة: تمثلت حدود الدراسة بما يلي:

الحدود الموضوعية: وهي معرفة واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس – علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية بالتفكير الإبداعي – علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية بالقيم التربوية المتمثلة بـ (الإتقان للمهام – بذل الجهد في التعلم– المحافظة على

الممتلكات العامة– تشجيع المنتجات الوطنية– النظافة الشخصية– احترام زملائه– تكوين الصداقات– الصدق– التعاون– التخطيط).

الحدود البشرية: معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في مدينة مكة المكرمة

الحدود المكانية: مدارس مدينة مكة المكرمة.

الحدود الزمنية: الفصل الثاني من العام الدراسي: ١٤٤٤–١٤٤٥هـ الموافق ٢٠٢٣–٢٠٢٤م.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية: تُعرّفها الباحثة إجرائيًا بأنها: استخدام الألعاب الإلكترونية المتوفرة بصورة الكترونية في التدريس لأطفال الروضة، وعلاقتها بالتفكير الإبداعي والقيم التربوية، وتقاس بالدرجة الكلية التي تحصل عليها المعلمة على المقياس المعد من قبل الباحثة.

التفكير الإبداعي: تُعرفه الباحثة إجرائيًا بأنه: عقلية تهدف إلى إيجاد حلول للمشكلات، ويمتلك الطفل الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتوصل لنواتج لم تكن معروفة سابقًا، ويقاس بالدرجة الكلية على مقياس التفكير الإبداعي المُعد من قبل الباحثة.

القيم: تُعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: مجموعة من القيم والأخلاق التي تظهر على الطفل كالاحترام والتقدير للمعلمة، والتعاون مع زملائهم والمحافظة على الممتلكات العامة وغيرها، وتقاس بالدرجة الكلية التي تحصل عليها المعلمة على المقياس المعد من قبل الباحثة.

مرحلة الطفولة المبكرة:تُعرّفها الباحثة إجرائيًا بأنها: المرحلة العمرية التي تضم الأطفال من عمر ٤ سنوات إلى ٨ سنوات، ويتم الاهتمام بجوانب نموهم في (التفكير الإبداعي، والقيم التربوية)، والعمل على إكسابهم المعارف والمهارات والخبرات المختلفة التي ستساعدهم في مراحل نموهم المختلفة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

اللعب:

يُعرفه قاموس التربية لمؤلفه (GOOD) المشار إليه في (غالم، ٢٠١١) بأنه: " نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بهدف تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة؛ الجسمية، والوجدانية"(ص١٠).

كما يُعرّف بأنه: "نشاط جسمي، أو فكري يبادر إليه الطفل تحقيقًا للتسلية، والترفيه، والتنفيس عن طاقة الجسم، وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية"(حنفي، ٢٠١٨، ٣٠).

وتُعرفه الشريف (٢٠١٨) اللعب بانه:" نشاط موجه يقوم به الطفل من أجل المتعة والتسلية يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتتلاءم مع حاجات الطفل لتنمية سلوكهم وتفكيرهم"(ص.٢٦٥).

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

يُعرّفها خميس وآخرون (٢٠١٥) بأنها: "بيئة تعلم الكترونية تحتوي على مجموعة من الأنشطة المقدمة للتلاميذ من خلال الكمبيوتر أو الفيديو والتي تمكنهم من التفاعل والتحكم فيها إما بالاختيار بين شاشات اللعبة أو الانتقال بينهما، مما تعمل على جذب اهتمام التلاميذ وزيادة تركيزهم وإثارة دافعتيهم للوصول إلى الفوز فيها وذلك من خلال إتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات التي تحكم سير اللعبة وبالتالي تحقيق أهداف تعليمية محددة" (ص.٤٤٢).

ويُعرفها الزيودي (٢٠١٥) الألعاب الإلكترونية بأنها: " نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والهواتف النقالة" (ص٢١).

ويُعرفها الصادق (٢٠١٥) على أنها: "جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة" (ص٢٣).

وتُعرّف بأنها: "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية" (المحمولة)"(عثمان،٢٠١٨، ١٣٢).

أهداف الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية العديد من الأهداف فقد ذكرها محمود (٢٠١٥) في النقاط التالية:

١. تنمية التآزر البصري العضلي لدى الأطفال.
٢. تنمية القدرة على الانتباه والتركيز أثناء ممارسة الأطفال للأنشطة القصصية، أو الألغاز، والمسابقات التي تحتويها البرمجيات.
٣. تنمية القدرة على الملاحظة أثناء ممارسة الأطفال لبعض الألعاب الحاسوبية، مثل تحديد الأشياء المختلفة في صورتين، تحديد الأشياء غير المنطقية بين مجموعة من المثيرات.
٤. اكتساب مهارة التعلم الذاتي.
٥. تنمية القدرة على التخيل والابتكار من خلال الرسم والتلوين.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية للأطفال، والتي أشار لها عثمان (٢٠١٨) بأنها تنمي حس المبادرة والمنطق والتخطيط، وتطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير، وتساعد على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة واحتراف العمل عليها، وتنشط الانتباه والتركيز، وتغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، وتعطي الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، وتولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.

التفكير الإبداعي:

مفهوم التفكير الإبداعي:

يُعرفه (Harris,2012) بأنه: القدرة على توليد أفكار جديدة من خلال التغيير أو إعادة تطبيق الأفكار القائمة.

ويُعرّف بأنه: قدرة الفرد على الإنتاج إنتاجًا يتميز بأكبر قدر من الطلاقة الفكرية والمرونة والأصالة، والتداعيات البعيدة كاستجابة لمشكلة أو موقف مثير معين، وهو التفكير فيما وراء الأشياء المألوفة أو الواضحة، وينتج عنه إضافة أفكار وحلول جديدة تؤدي إلى إنتاج جديد (سويدات، والشيخ،٢٠١٧، ٣٥).

ويُعرّف بأنه: " نمط من التفكير غير المحدد بسقف يقود إلى الوصول إلى علاقات جديدة بين المفاهيم والأفكار المألوفة، أو إلى حلول جديدة لمشكلات قائمة باستخدام أساليب مرنة وغير مألوفة، ويمكن وصفه بأنه متباعد، وتخيلي، ويتسم بالأصالة والجدة، ويتميز بالشمولية التعقيد"(المعجم الموحد٤٥، ٢٠٢٠، ٣٨).

مهارات التفكير الإبداعي:

تُعرف بأنها:" العمليات العقلية التي يقوم بها الأفراد من أجل جمع المعلومات وحفظها أو تخزينها، من خلال إجراءات التحليل والتخطيط والتقويم والوصول إلى الاستنتاجات وصنع القرارات"(الحلاق، ٢٠١٠، ١٣).

ويُعرفها القطيش (٢٠٢٢) بأنها:" عمليات عقلية يمارسها الفرد من أجل إنتاج الأفكار وإنتاج استجابات لفظية وغير لفظية بحيث يتصف الإنتاج بالطلاقة والمرونة والأصالة"(ص.٣٦).

مما سبق ترى الباحثة بأن مهارات التفكير الإبداعي هي عمليات عقلية يستدل بها من خلال سلوك الأطفال وتتمثل في الطلاقة والمرونة والأصالة.

مهارات التفكير الإبداعي:

- **الطلاقة: مفهوم مهارة الطلاقة وأمثلة عليها.**

يُعرفها سالم (٢٠٢١) بأنها:" القدرة على التفكير في العديد من الأفكار والعديد من الحلول للمشكلة" (ص.٣٩٩).

وأضاف الطرباق وعسيري (٢٠١٩) بأن الطلاقة هي: القدرة على توليد أكبر عدد من البدائل أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات، أو الاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين، والسرعة في توليدها، وهي في جوهرها عملية تذكر واستدعاء لمعلومات أو خبرات سبق تعلمها، تقسم الطلاقة إلى عدة أنواع من الطلاقة وهي: الطلاقة اللفظية أ وطلاقة الكلمات، وطلاقة المعاني أو الطلاقة الفكرية والطلاقة التعبيرية.

ومن الأمثلة عليها كأن يُعطي الطفل أكبر عدد من الكلمات المكونة من أربعة حروف، أو إعطاء أكبر عدد لأسماء الحيوانات، أو يقوم الطفل بإلقاء كلمة حول موضوع معين، أو يضرب عددين بأكثر من طريقة من طرق الحل وهكذا.

- **مهارة الأصالة: مفهوم مهارة الأصالة وأمثلة عليها**

ويُقصد بالأصالة: الجدة والتفرد، وتُعد مهارة الأصالة من أهم القدرات التي تُسهم في ظهور الأداء الإبداعي لدى الأفراد لأن الإبداع يشير إلى كل ما هو أصيل وجديد، كما أن هناك اتفاقًا عامًا على أن العمل الإبداعي لابد أن تتوافر فيه الأصالة والحداثة حتى مع استخدام الأفكار القديمة في علاقات جديدة وبشكل جديد (الطرباق وعسيري، ٢٠١٩).

ومن الأمثلة عليها : قيام الطفل بكتابة عبارة مميزة من تلقاء نفسه، أو إدخال تغيير في لعبة، أو القدرة على الحساب بطريقة مختلفة عما تعوده زملائه.

- **مهارة المرونة: مفهوم مهارة المرونة وأمثلة عليها**

يقصد بالمرونة: القدرة على توليد أفكار متنوعة وليست من الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه مسار التفكير أو تحويله مع تغير المثير أو متطلبات الموقف، والمرونة عكس الجمود الذهني الذي يعني تبني أنماط ذهنية محددة سلفا وغير قابلة للتغيير حسب ما تستدعي الحاجة، ومن أشكال المرونة: المرونة التلقائية ومرونة التخلي عن المفهوم، ومرونة إعادة التعريف، والمرونة التكيفية(الرويلي،٢٠١٥).

ويوضح أبو جادو ونوفل (٢٠١٧) أن هناك فروق بين الطلاقة والمرونة؛ حيث تختلف الطلاقة عن المرونة؛ فالطلاقة تتحدد في كمية الاستجابات التي يستطيع الفرد أن يولدها في وحدة زمنية ثابتة، في حين أن المرونة تستند أساسا إلى الخصائص لكيفية الاستجابات المولدة من قبل الفرد، وتُقاس بمقدار تنوع هذه الاستجابات.

أهمية التفكير الإبداعي.

يُعد التفكير الإبداعي أحد أنواع التفكير التي تساعد الفرد على توليد العديد من الأفكار، واكتشاف العلاقات الجديدة، والتوصل إلى طرق وأساليب غير معتادة وغير مألوفة لحل العديد من المشكلات المختلفة، وهذا يتطلب صياغة أهداف واضحة وبمواقف إيجابية، والعمل على إزالة كل العقبات، والموازنة بين الأفكار والآراء الأقرب للصواب، ومن ثم اتخاذ القرار والإثبات(الطويرقي،٢٠١٥).

وأضاف الخليل (٢٠٢٢) إلى أن التفكير الإبداعي يُعد من أهم القدرات التي يجب أن يسلط عليها الضوء ويهتم بها، لأن المبتكرين والمخترعين هم الذين عملوا على رقي مجتمعاتهم وتقدمها، والتفكير الإبداعي يُعد قيمة بشرية نادرة وعامل مهم لتقدم المجتمعات ورقيها، ومن مبررات تضمين المناهج لمهارات التفكير الإبداعي كما يلي: الانتقال من دراسة الذكاء إلى الإبداع ودراسة العوامل التي تساعد على أن يكون المتعلمين مبدعين، وكذلك التحول الحاصل إلى الاهتمام بالتفكير الإبداعي والذي يُسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المختلفة وطرائق حل المشكلات، كما يُساعد في تقديم حلول إبداعية وفريدة من نوعها، كما أن التطور الحاصل في العالم والتغيرات المتسارعة تتطلب مهارات خاصة لمواجهة ذلك والتعايش والتكيف معها.

القيم التربوية:

القيم:

القيمة في اللغة مشتقة من الفعل (قام) وتعني في المعجم الوسيط؛ قيمة الشيء قدره، وقيمة المتاع ثمنه، ومجموعها قيم، ويُقال لفلان قيمة أي له ثبات ودوام على الأمر، أما في لسان العرب لابن منظور فقد وردت القيمة بمعنى ثمن الشيء بالتقويم، تقوم فقاوموه فيما بينهم، وقام الشيء: أي أستقام واعتدل واستوى (ابن منظور، ١٩٩٧).

وتُعرّف بأنها:" مجموعة من المعتقدات والتصورات المعرفية والوجدانية والسلوكية الراسخة، ويختارها الإنسان بحرية بعد تفكر وتأمل، ويعتقد بها اعتقادًا جازمًا؛ تشكل لديه منظومة من المعايير يحكم بها على الأشياء بالحسن أو القبح، وبالقبول أو الرد ويصدر عنها سلوك منتظم يتسم بالثبات والتكرار والاعتزاز" (الجلاد، ٢٠١٠، ٢٣).

وتُعرفها شاذلي (٢٠١٣) بأنها:" مجموعة من القواعد الأخلاقية والسلوكية التي يكتسبها الطفل من عادات وتقاليد المجتمع الذي يعيش فيه، وتعم على توجيه سلوكه في الاتجاه الذي يتماشى مع ما يتقبله المجتمع" (ص. ٢٨٠).

وتُعرّف القيم بأنها:" مجموعة من المواقف والسلوك والأفكار والأهداف العليا لكل مرحلة من مراحل تطور المجتمع مدعومة بالعرف السائد للأغلبية"(حميد، ٢٠١٦، ٤٢).

وبالتالي تُعد القيم الضابط والمعيار الأساسي للسلوك الفردي والاجتماعي، فقد أشار فرويد إلى أن القيم تختزن في الجزء المثالي من الشخصية، وهي تنتج عن العمليات التدريبية المستمرة للوظائف العقلية، وتنبثق فكرة نسق القيم من تصور مؤداه بأنه لا يمكن دراسة قيمة معينة بمعزل عن القيم الأخرى (كاطع، ٢٠١٦).

كما تُعد القيم كقوة محركة لسلوك الفرد وهي توجه أدائه وتشكل شخصيته وتصبح مرجعًا له في الحكم على الأشياء، وتُكسبه القدرة في التعامل مع الناس والمجتمع، وتُعد القيم كموجهات للسلوك بما يُمكّن الفرد من التكيف مع المجتمع الذي يعيش فيه، وتُسهم في إكسابه المحافظة على الممتلكات الخاصة وعلى الترشيد وعدم التبذير والأمانة وحب العمل وتحمل المسؤولية (عثمان، ٢٠١٩).

مرحلة الطفولة المبكرة:

تُعرّف بأنها:" فترة النمو والتطور حتى سن ثماني سنوات، وهي مفهوم شامل يتضمن التعليم والصحة، والتغذية، وحماية الطفل، والرفاه الاجتماعي، والحماية الاجتماعية للأطفال"(وزارة التربية والتعليم العالي، ٢٠١٣، ٤).

كما تُعرّف بأنها: المرحلة العمرية التي تبدأ منذ الميلاد وحتى الثامنة من العمر(عيسى،٢٠١٧).

الدراسات السابقة:

دراسةJoan (٢٠١٦) هدفت إلى التعرف على التأثيرات المحتملة التي تسببها الألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال ونموهم الانفعالي، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من (٦٥) طفل، وأسفرت نتائجها عن وجود تأثيرات سلبية على ذكاء الأطفال وتنمية تفكيرهم، حيث يتسم الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية بالسطحية الشديدة في التفكير بدلاً من التفكير المعمق، كما تؤثر سلبًا على العلاقات الشخصية والاجتماعية للأطفال، مما يجعلهم أكثر عزلة وانطوائية.

ودراسة حميد (٢٠١٦) هدفت إلى معرفة القيم التربوية السائدة في الألعاب الصغيرة لرياض الأطفال، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من ثلاث روضات (٤٩) طفل وطفلة، وتم استخدام بطاقة تحليل المحتوى كأداة لجمع المعلومات والبيانات، وقد أسفرت الدراسة عن ارتفاع قيم المرح والإثارة وهذا يوضح أثر الألعاب الحركية الصغيرة للأطفال في مساهمة لخلق شخصيات مرحة بعيدة عن الاكتئاب.

دراسة جيوسي(٢٠٢٠) حيث هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال ، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج التجريبي ، وتكونت عينة الدراسة من (٢٤) طفل وطفلة ، تم توزيعهم بالتساوي على المجموعة الضابطة والتجريبية (١٢) طفل وطفلة لكل مجموعة، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام أسلوب اللعب، وأطفال المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة العادية في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي.

دراسة حجاج (٢٠٢١) هدفت إلى إعداد برنامج باستخدام الألعاب الإلكترونية والتعرف على فاعليته لتنمية مهارة الإبداع لدى طفل ما قبل المدرسة، والتعرف على فاعلية البرنامج في تنمية مهارات الإبداع، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج التجريبي، كما تكونت عينة الدراسة من (٥٤) طفل مقسم بالتساوي على مجموعتي الدراسة الضابطة والتجريبية، كما تم استخدام اختبار توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة، وبرنامج الألعاب الإلكترونية

لأطفال ما قبل المدرسة، وأسفرت الدراسة عن وجود تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية على تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة.

دراسة العطوة (٢٠٢٢) هدفت إلى وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية وذلك من خلال دراسة واقع استخدام هذه الألعاب في التعليم في مدارس شمال مدينة الرياض ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي المسحي وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) معلمة من مختلف التخصصات والمؤهلات، كما تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع المعلومات والبيانات، وقد أسفرت الدراسة عن استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية حيث تساعد الأطفال على التعايش في بيئة تقنية عن طريق تدريبهم على استخدامها كما تعمل على جعل مخرجات التعليم اقل عرضة للنسيان وتجعل المعلومات اكثر ثباتا، كما تساعد المعلمات على عرض المقرر بطريقة أسهل .

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

أولاً: منهج الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي والارتباطي.

ثانياً: مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من جميع المعلمات في مدينة مكة المكرمة والبالغ عددهن (٨٢٧) معلمة.

ثالثًا: عينة الدراسة: أجريت الدراسة على عينة بلغت (١١٦) معلمة من معلمات الطفولة المبكرة في مدينة مكة المكرمة تم اختيارهن بالطريقة العشوائية البسيطة، حيث يمثلن ما نسبته (١٤.٠٣ %) من مجتمع الدراسة.

رابعاً: أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة الأدوات الآتية:

١. مقياس الألعاب الإلكترونية:

هدف المقياس ووصفه: قياس استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لمرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، حيث تم الرجوع إلى الإطار النظري والأدب التربوية المتعلق بالألعاب الإلكترونية، وقد قامت الباحثة ببناء مقياس للألعاب الإلكترونية مكون من (١٩) فقرة وتتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (١٩–٩٥) درجة، وتتم الإجابة على المقياس عبر متصل خماسي متدرج وفق تدرج ليكرت الخماسي (موافق بشدة، موافق،

محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)، والدرجات موزعة على النحو التالي (٥، ٤، ٣، ٢، ١).

– الخصائص السيكو مترية للمقياس:

- **صدق المقياس:**

– الصدق الظاهري: تم التحقق من صدق المقياس بعرضه على عدد من المحكمين بلغ عددهم (١٠) محكمين وقد أبدوا ملاحظاتهم على المقياس وتم التعديل وفق أراءهم حيث تم التعديل وفق المعيار التالي: إذا اتفق (٦) من المحكمين على تعديل أو حذف فقرة يتم تعديلها أو حذفها، وقد تم تعديل الفقرات الآتية: الفقرة الثالثة والتي تنص على " تقوم المعلمة باستخدم الألعاب الإلكترونية لتعليم الأطفال الحروف." تم تعديلها الى " استخدم الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال النطق بالحروف" وهكذا تم مع بقية الفقرات والتي تم تعديلها بشكل بسيط والكثير منها لم يعدل.

– صدق الاتساق الداخلي: تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس وذلك بحساب معامل الارتباط بين كل درجة لفقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية للمقياس كما يوضحه الجدول (١) التالي:

جدول (١)

صدق الاتساق الداخلي لمقياس الألعاب الإلكترونية

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	.667**	١١	.912**
٢	.709**	١٢	.883**
٣	.860**	١٣	.933**
٤	.865**	١٤	.894**
٥	.857**	١٥	.806**
٦	.823**	١٦	.882**
٧	.825**	١٧	.876**
٨	.882**	١٨	.889**
٩	.857**	١٩	.869**
١٠	.749**	///////	///////

(**) تعني أن الفقرة دالة عند مستوى دلالة إحصائية (٠,٠١)

من الجدول (١) يتضح أن فقرات مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) وهي مستوى دلالة عالية وبالتالي فإن فقرات المقياس صادقة فيما وضعت لأجله.

- **ثبات المقياس: تم التحقق من ثبات المقياس بتطبيقه على عينة استطلاعية بلغ قوامها (٣٠) معلمة، باستخدام معامل ألفا كرونباخ، كما يوضحه الجدول (٢) التالي:**

جدول (٢)

الثبات لمقياس الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات

المقياس	معامل ألفا كرونباخ	عدد الفقرات
مقياس الألعاب الإلكترونية	.٩٦٨	١٩ فقرة

من الجدول (٢) يتضح أن معامل الثبات ألفاكرونباخ كان مساويا (.٩٦٨) وهو معامل ثبات مناسب وبالتالي بعد حساب صدق المقياس الظاهري وصدق الاتساق الداخلي وثبات المقياس أصبح المقياس جاهزًا للاستخدام مع عينة الدراسة.

٢. مقياس التفكير الإبداعي:

هدف المقياس ووصفه : قياس التفكير الإبداعي لمرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات ، حيث تم الرجوع إلى الإطار النظري والأدب التربوية المتعلق بالتفكير الإبداعي ، وقد قامت الباحثة ببناء مقياس للتفكير الإبداعي مكون ثلاث مجالات هي : الطلاقة (٥) فقرات ، والمرونة (٥) فقرات ، والأصالة (٤) فقرات ، وبذلك كان المقياس مكون من (١٤) فقرة ، وتتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (١٤–٧٠) درجة، وتتم الإجابة على المقياس عبر متصل خماسي متدرج وفق تدرج ليكرت الخماسي (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)، والدرجات موزعة على النحو التالي (٥، ٤، ٣، ٢، ١).

– الخصائص السيكو مترية للمقياس:

- **صدق المقياس:**

– الصدق الظاهري: تم التحقق من صدق المقياس بعرضه على عدد من المحكمين بلغ عددهم (١٠) محكمين وقد أبدوا ملاحظاتهم على المقياس وتم التعديل وفق أراءهم حيث تم التعديل وفق المعيار التالي: إذا اتفق (٦) من المحكمين على تعديل أو حذف فقرة يتم تعديلها أو حذفها.

– صدق الاتساق الداخلي: تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس وذلك بحساب معامل الارتباط بين كل درجة لفقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية للمقياس، وكذلك بين درجة كل مجال والدرجة الكلية للمقياس كما في الجدول (٣) التالي:

جدول (٣)
صدق الاتساق الداخلي لمقياس التفكير الإبداعي

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	.661**	6	.735**	١١	.888**
٢	.743**	7	.765**	١٢	.877**
٣	.833**	8	.785**	١٣	.885**
٤	.831**	9	.830**	١٤	.867**
٥	.837**	10	.824**	مجال الأصالة	.941**
مجال الطلاقة	.922**	مجال المرونة	.911**		

(**) تعني أن الفقرة دالة عند مستوى دلالة إحصائية (٠١.)

من الجدول (3) يتضح أن فقرات مقياس التفكير الإبداعي دالة عند مستوى دلالة (٠١.) وهي مستوى دلالة عالية وبالتالي فإن فقرات المقياس صادقة فيما وضعت لأجله.

- **ثبات المقياس: تم التحقق من ثبات المقياس بتطبيقه على عينة استطلاعية بلغ قوامها (٣٠) معلمة، باستخدام معامل ألفا كرونباخ، كما يوضحه الجدول (4) التالي:**

جدول (4)
الثبات لمقياس التفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات

المقياس	معامل الثبات الفا كرونباخ	عدد الفقرات
الطلاقة	.882	٥
المرونة	.877	٥
الأصالة	.913	٤
مقياس التفكير الإبداعي ككل	.٨٤٠	١٤ فقرة

من الجدول (٤) يتضح أن معامل الثبات ألفا كرونباخ لمجال الطلاقة كان مساويا (882.) ولمجال المرونة يساوي (877.)، ولمجال الأصالة يساوي (913.)، كما أن معامل الثبات للمقياس ككل يساوي (٨٤٠.) وهو معامل ثبات مناسب وبالتالي بعد حساب صدق

المقياس الظاهري وصدق الاتساق الداخلي وثبات المقياس أصبح المقياس جاهزًا للاستخدام مع عينة الدراسة.

٣. مقياس القيم التربوية:

هدف المقياس ووصفه: قياس القيم التربوية لطفل مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، حيث تم الرجوع إلى الإطار النظري والأدب التربوية المتعلق بالقيم والقيم التربوية، وقد قامت الباحثة ببناء مقياس للقيم التربوية مكون من (١٧) فقرة، وتتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (١٧–٨٥) درجة، وتتم الإجابة على المقياس عبر متصل خماسي متدرج وفق تدرج ليكرت الخماسي (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)، والدرجات موزعة على النحو التالي (٥، ٤، ٣، ٢، ١).

- **الخصائص السيكو مترية للمقياس:**
  - **صدق المقياس:**

– الصدق الظاهري: تم التحقق من صدق المقياس بعرضه على عدد من المحكمين بلغ عددهم (١٠) محكمين وقد أبدوا ملاحظاتهم على المقياس وتم التعديل وفق أراءهم حيث تم التعديل وفق المعيار التالي: إذا اتفق (٦) من المحكمين على تعديل أو حذف فقرة يتم تعديلها أو حذفها.

– صدق الاتساق الداخلي: تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس وذلك بحساب معامل الارتباط بين كل درجة لفقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية للمقياس كما في الجدول (٥) التالي:

جدول (٥)
صدق الاتساق الداخلي لمقياس القيم التربوية

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	.708**	7	.779**	١٣	.928**
٢	.768**	8	.830**	١٤	.916**
٣	.889**	9	.884**	١٥	.870**
٤	.870**	10	.857**	١٦	.857**
٥	.814**	١١	.882**	١٧	.877**
٦	.776**	١٢	.920**	////////	//////////////////

(**) تعني أن الفقرة دالة عند مستوى دلالة إحصائية (٠,٠١)

من الجدول (٥) يتضح أن فقرات مقياس القيم التربوية دالة عند مستوى دلالة (٠١.) وهي ذات مستوى دلالة عالية وبالتالي فإن فقرات المقياس صادقة فيما وضعت لأجله.

- ثبات المقياس: تم التحقق من ثبات المقياس بتطبيقه على عينة استطلاعية بلغ قوامها (٣٠) معلمة، باستخدام معامل ألفا كرونباخ، كما يوضحه الجدول (٦) التالي:

جدول (٦)

الثبات لمقياس القيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات

المقياس	معامل الفا كرونباخ	عدد الفقرات
مقياس القيم التربوية	,٩٦٠	١٧ فقرة

من الجدول (٦) يتضح أن معامل الثبات ألفا كرونباخ كان مساويا (,٩٦٠) وهو معامل ثبات مناسب وبالتالي بعد حساب صدق المقياس الظاهري وصدق الاتساق الداخلي وثبات المقياس أصبح المقياس جاهزًا للاستخدام مع عينة الدراسة.

أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد عملية جمع البيانات، تم ترميز المقاييس الثلاثة وإدخالها إلى الحاسوب، باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS لمعالجة البيانات، واستخراج النتائج، وللإجابة عن أسئلة الدراسة، تم استخدام الاختبارات الإحصائية التالية: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ، معامل ألفا كرونباخ لقياس درجة ثبات المقاييس، معامل بيرسون للارتباط لقياس درجة الاتساق الداخلي لفقرات كل مقياس لحده مع الدرجة الكلية، وكذلك لحساب العلاقة بين متغيرات الدراسة.

كما اعتمد المحك التالي في الدراسة: تم تحديد طول الخلايا في مقياس ليكرت الخماسي من خلال حساب المدى بين درجات المقياس (٥–١=٤) ثم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الخلية أي (٤÷٥= ٠.٨٠) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (بداية المقياس وهي واحد صحيح "١") وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية كالتالي: المدى = ٥– ١= ٤ (أعلى قيمة – أقل قيمة) ، طول المدى= ٤ ÷ ٥= ٨٠ , (المدى / عدد الدرجات)، وتم إضافة العدد.٨٠, إلى أقل درجة في المقياس وهي واحد صحيح (١) من أجل وضع الحد الأعلى كما في الجدول(٧) التالي.

جدول (٧)
المحك المعتمد في الدراسة

طول الخلية (معيار	درجة التوافر(الموافقة)	الوزن
من ١,٠٠ـ ١,٧٩	غير موافق بشدة	١
من ١,٨٠ـ ٢,٥٩	غير موافق	٢
من ٢,٦٠ ــ ٣,٣٩	محايد	٣
من ٣,٤٠ ــ ٤,١٩	موافق	٤
من ٤,٢٠ ــ ٥	موافق بشدة	٥

ولتفسير نتائج الدراسة والحكم على مستوى الاستجابة، اعتمدت الباحثة ترتيب المتوسطات الحسابية على مستوى الفقرات لكل فقرة، وكذلك المجموع الكلي للمقياس وقد حددت الباحثة درجة الموافقة (الاستخدام) حسب المحك المعتمد في الدراسة.

عرض نتائج الدراسة وتفسيرها ومناقشتها:

نتائج السؤال الأول ومناقشتها: والذي ينص على: "ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟" وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري للفقرات الخاصة باستخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس من وجهة نظر المعلمات كما يوضحها الجدول (٨):

جدول (٨) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مقياس الألعاب الإلكترونية في التدريس من وجهة نظر المعلمات.

م	رتبة الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
.١	١٨	أقوم بتنظيم الألعاب الإلكترونية التي تنمي مهارات التفكير الإبداعي بجدول متتابع.	3.46	1.410	موافق
.٢	١٩	أقوم بتنظيم الألعاب الإلكترونية التي تنمي القيم التربوية بجدول متتابع.	3.41	1.384	موافق
.٣	١٠	استخدم الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال النطق بالحروف.	4.28	.929	موافق بشدة
.٤	٤	أعطي الأطفال ألعاب الكترونية تساعدهم على التمييز بين الحيوانات من حيث الشكل واللون.	4.32	.900	موافق بشدة
.٥	١٤	استخدم لعبة إسقاط المجسمات الهندسية للتعرف على المكعب والأسطوانة وغيرها.	4.17	1.007	موافق
.٦	٢	استخدم مع الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تساعدهم على اكتساب العادات الاجتماعية الصحيحة.	4.35	.877	موافق بشدة
.٧	١٣	استخدم مع الأطفال الألعاب الإلكترونية القائمة على المقارنات بين الصور لتنمية مهارات الخيال.	4.21	.928	موافق بشدة
.٨	١١	استخدم الألعاب الإلكترونية لأنها محببة للطفل وتثير دافعيته.	4.27	.908	موافق بشدة
.٩	١٢	استخدم الألعاب الإلكترونية التي تساعد الطفل على ترتيب الصور لإنتاج صورة جديدة.	4.27	.926	موافق بشدة
.١٠	٦	أقوم بدمج الألعاب الإلكترونية كنوع من التعزيز للأطفال.	4.28	.940	موافق بشدة
.١١	١٧	استخدم الألعاب الإلكترونية لتمكين الأطفال مع التكيف مع البيئة التقنية.	4.06	1.137	موافق
.١٢	١٥	استخدم الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	4.16	1.027	موافق
.١٣	١٦	استخدم الألعاب الإلكترونية لأنها تنقل الأطفال من التجريد في التعليم إلى الواقعية.	4.15	1.032	موافق
.١٤	٩	استخدم الألعاب الإلكترونية لتحفيز الأطفال على التفاعل أثناء الدرس.	4.28	.938	موافق بشدة
.١٥	٧	أقوم باستخدام الألعاب الإلكترونية حيث تسمح بتنوع طرق التدريس التي استخدمها.	4.28	.967	موافق بشدة
.١٦	٨	أقوم باختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب المرحلة العمرية للطفل،	4.28	.947	موافق بشدة
.١٧	٥	أقوم بتحديد مهارات التفكير الإبداعي التي تنميها اللعبة الإلكترونية.	4.31	.964	موافق بشدة

١٨.	٣	أقوم بتحديد الألعاب الإلكترونية التي تساهم في تنمية القيم التربوية.	4.35	.907	موافق بشدة
١٩.	١	استخدم الحوار والمناقشة مع الطفل أثناء قيامه بلعبة الكترونية تنمي مهارة الرسم لديه كنوع من التقويم التكويني.	4.35	.847	موافق بشدة
المجموع الكلي للمقياس			4.17	.838	موافق

من الجدول(٨) يتضح أن درجة الاستخدام لمقياس الألعاب الإلكترونية ككل حصل على متوسط حسابي قدره (4.17)، وبانحراف معياري (.838)، وبدرجة موافقة " موافق" ، كما أن أعلى فقرة في استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المعلمات كانت الفقرة (١٩) والتي تنص على " استخدم الحوار والمناقشة مع الطفل أثناء قيامه بلعبة الكترونية تنمي مهارة الرسم لديه كنوع من التقويم التكويني " بمتوسط حسابي قدره (4.35) وانحراف معياري (.847) وبدرجة موافقة " موافق بشدة" ، بينما كانت أقل فقرة هي الفقرة (٢) والتي تنص على " أقوم بتنظيم الألعاب الإلكترونية التي تنمي القيم التربوية بجدول متتابع" بمتوسط حسابي (3.41) وانحراف معياري(1.384) وبدرجة موافقة "موافق".

وقد تراوحت متوسطات بقية الفقرات بين (3.46– 4.35) بانحرافات معيارية تراوحت بين (1.410–.877) بالترتيب.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن المعلمات يستخدمن الحوار مع الطفل وكذلك المناقشة في أثناء قيامه باللعب، كما تستخدم المعلمات الألعاب الإلكترونية لمساعدة الأطفال على الرسم وتنمية الجانب الاجتماعي واللغوي لدى الطفل، كما تستخدم المعلمات الألعاب الإلكترونية لأنها محببة للطفل وتساعد المعلمة على توصيل المعلومات وتنمية المهارات المختلفة للطفل باعتبار الألعاب مشوقة للطفل ولا تحدث ملل لدى الطفل وتساهم في مساعدة المعلمة على تنويع طرق التدريس واكتشاف المواهب المختلفة للطفل ، كما أن استخدام الألعاب من قبل المعلمة تساعد الطفل على الهدوء والتكيف مع البيئة التي يعيش فيها وتنمي لديه عدد من القيم التربوية مثل احترام آراء زملائه والتعاون معهم وغيرها.

تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة العطوة (٢٠٢٢) والتي أشارت نتائجها عن استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية حيث تساعد الأطفال على التعايش في بيئة تقنية عن طريق تدريبهم على استخدامها كما تعمل على جعل

مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان وتجعل المعلومات أكثر ثباتا، كما تساعد المعلمات على عرض المقرر بطريقة أسهل.

نتائج السؤال الثاني ومناقشتها: والذي ينص على: "ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟ " وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب معامل الارتباط بين درجات المعلمات على مقياس واقع استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجاتهن على مقياس التفكير الإبداعي كما يوضحه الجدول (٩) كالتالي:

جدول (٩) العلاقة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات

	الإحصاءات	التفكير الإبداعي
استخدام الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون	.603**
	مستوى الدلالة	.000
	العدد	١١٦

من الجدول (٩) يتضح أن هناك علاقة ارتباط متوسطة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.603) وهو معامل ارتباط فوق المتوسط وبمستوى دلالة (.000).**

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن اللعب له دور في تكوين التفكير الإبداعي ومهاراته المختلفة حيث يساعد اللعب على اكتشاف الطفل لعدد من الحلول للمشكلات التي تظهر في أثناء اللعب، وقد يكون التفكير الإبداعي أصيل، وقد يكون مرنًا، وقد يكون بطلاقة حيث يستطيع الطفل من خلال اللعبة الواحدة أن يكيفها لتصبح لعبتان مثلا أو غيره، فهناك الألعاب الاستكشافية والاستقصائية وهناك الألعاب الاستطلاعية وهذه تساهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل بصورة كبيرة وهو ما ظهر من خلال معامل الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المعلمة وبين نمو مهارات التفكير الإبداعي لدى الطفل.

تتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة جيوسي (٢٠٢٠) والتي أشارت نتائجها إلى أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال، كما اتفقت مع دراسة حجاج (٢٠٢١) والتي أشارت نتائجها عن وجود تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية على تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة.

بينما اختلفت مع دراسة Joan (٢٠١٦) والتي توصلت نتائجها إلى أن هناك تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال، ونموهم الانفعالي، حيث يتسمون بالتفكير السطحي الشديد بدلا من التفكير العميق، كما تؤثر على العلاقات الشخصية والاجتماعية للأطفال بطريقة سلبية بحيث تجعلهم أكثر عزلة وانطوائية.

نتائج السؤال الثالث ومناقشتها: والذي ينص على: "ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس وعلاقتها بالقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟ وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب معامل الارتباط بين درجات المعلمات على مقياس واقع استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجاتهن على مقياس القيم التربوية كما يوضحه الجدول (١٠) كالتالي:

جدول (١٠) العلاقة بين واقع استخدام
الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات

	الإحصاءات	القيم التربوية
استخدام الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون	.534**
	مستوى الدلالة	.000
	العدد	١١٦

من الجدول (١٠) يتضح أن هناك علاقة ارتباط متوسطة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.534) بمستوى متوسط وبمستوى دلالة إحصائية (٠٠٠و).**

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية تساعد على التعاون بين الأطفال واحترام بعضهم البعض وهذا يعزز القيم التربوية لديهم، كما تعزي الباحثة هذه النتيجة إلى أن الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية يطوّر قدراته ويستطيع أن يتفاعل بإيجابية مع بيئته المحيطة به وكيفية مواجهة المشكلات التي تعترضه، كما أن الألعاب الإلكترونية تكسب الطفل العديد من مهارات التفكير الإبداعي والقيم المختلفة وهذا ما ظهر من علاقة الترابط بين استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية كما يتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية العمل الجماعي والتعامل بروح الفريق والمحاكاة للأخرين كالمعلمة والزملاء من الأطفال.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة حميد (٢٠١٦) والتي أشارت إلى أن هناك ارتباط بين القيم التربوية واستخدام المعلمة للألعاب الصغيرة حيث تعمل الألعاب الصغيرة على تنمية القيم التربوية مثل الفرح وغيره.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية

أ- حصلت المعلمات على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس بمتوسط حسابي قدره (4.17)، وبانحراف معياري (.838)، وبدرجة موافقة " موافق"

ب- وجدت علاقة ارتباط بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والتفكير الإبداعي حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.603) وهو معامل ارتباط فوق المتوسط وبمستوى دلالة (.000).**

ت- وجدت علاقة ارتباط متوسطة بين واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس والقيم التربوية حيث بلغ معامل الارتباط بينهما (.534) بمستوى متوسط وبمستوى دلالة إحصائية (٠٠٠و).**

توصيات الدراسة:

بناءً على نتائج الدراسة توصلت الدراسة إلى التوصيات الآتية:

أ- تعزيز الاتجاه لدى المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس.

ب- تضمين مناهج رياض الأطفال ألعاب تساهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المختلفة.

ت- تضمين مناهج رياض الأطفال ألعاب تساهم في تنمية القيم التربوية المختلفة.

مقترحات الدراسة:

بناءً على نتائج الدراسة توصلت الدراسة إلى المقترحات الآتية:

أ- واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لدى أطفال الصفوف الثلاثة الأولى.

ب-دراسة اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية وأثارها عليهم".

ت-دراسة القيم التي تنميها الألعاب الإلكترونية".

المراجع:

أولًا: المراجع العربية

ابن منظور، أبو الفضل جمال الدين. (١٩٩٧). *لسان العرب* (ط.٦). بيروت، دار صادر، ٤٩٨–٥٠٠.

أبو جادو، صالح محمد، ونوفل، محمد بكر (٢٠١٧). *تعليم التفكير النظرية والتطبيق* (ط.٦). دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

الجلاد، ماجد زكي (٢٠١٠). *تعلم القيم وتعلمها، تصور نظري وتطبيقي لطرائق واستراتيجيات تدريس القيم*، دار المسيرة، عمان، الأردن.

جيوسي، مجدي راشد نمر (٢٠٢٠) أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال بمدينة طولكرم، *مجلة العلوم النفسية والتربوية*، ٦(١)، ٧٠–٩٢.

حجاج، رحاب رمضان. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة، *مجلة التربية وثقافة الطفل*، ١٨(١)، ١١٩– ١٣٩.

الحريري، رافده (٢٠١٤) *الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال*، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

الحلاق، هشام سعيد. (٢٠١٠). *التفكير الإبداعي، مهارات تستحق التعلم*، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، وزارة الثقافة، دمشق.

حميد، هناء حسين. (٢٠١٦) القيم التربوية السائدة في الألعاب الصغيرة لرياض الأطفال، *مجلة كلية التربية بالأنبار*، (٤٩)، ٤٠–٥٣.

حنفي، خالد صلاح. (٢٠١٨). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة، *مجلة الطفولة والتنمية، كلية التربية، جامعة الإسكندرية*، (٣٢)، ٢١– ٥٤.

الخليل، محمد عزام محمد (٢٠٢٢). أهمية تدريس التفكير الناقد والتفكير الإبداعي للطلبة (دراسة نظرية)، *مجلة العلوم التربوية والنفسية*،٦(٢٧)، ٨٢– ٩٧.

خميس، محمد عطية، صالح، عبد القادر عبد المنعم، خطاب، أيمن فوزي وعبد الحميد، صافي حسين. (٢٠١٥). أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات. *المجلة العلمية لكلية التربية النوعية*، (٤)، ٤٣٥–٤٩٠.

الرويلي، عبده منيزل حريث. (٢٠١٩). أثر برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال بمحافظة القربات على توظيفهن مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذهن، المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، ٦(١)، ١٨– ٣٧.

الزيودي، ماجد. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة التربوية*، ١٠(١)، ١٥–٣١.

السلامة، صالح، والمشيقح، محمد.(٢٠١٥). واقع استخدام معلمي الصفوف الأولى للألعاب التعليمية في محافظة الراس من وجهة نظرهم، *مجلة كلية التربية بأسيوط*، ٣١(٤)، ٩٩– ١٠١.

سويدات، أحمد عبد الله، والشيخ، فؤاد نجيب. (٢٠١٧). أثر التفكير الإبداعي على فاعلية اتخاذ القرار الإداري: دراسة ميدانية من وجهة نظر الإدارة العليا والوسطى في شركات التأمين العاملة في الأردن، (١٣)١ *المجلة الأردنية في إدارة الأعمال* ،٢٠١٧، ص ٣١– ٦٣.

شاذلي، مرفت سيد. (٢٠١٣). فاعلية استخدام بيئة الأركان التعليمية في تنمية بعض القيم الاقتصادية لدى طفل الروضة، *مجلة الطفولة والتربية، كلية التربية، جامعة الإسكندرية*،٥(١٦)، ٢٧١– ٣٧٩.

شبانة، سميرة.(٢٠١٠). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي لدى طفل الروضة، *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٢(١١)، ٣٠٥– ٣٠٧.

الشرعة، ممدوح منيزل، وشديفات، صادق حسن، والنبراوي، إسماعيل.(٢٠١٤). أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية، *دراسات العلوم التربوية*، ٤١(١)، ١٢٨– ١٣٨.

الشريف، سناء شاكر. (٢٠١٨). العلاقة بين اللعب التمثيلي والتفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. *مجلة العلوم التربوية* ٢٦(١)، ٢٢٥.

الطرباق، منيرة عبد العزيز، عسيري، محمد جابر (٢٠١٩). أثر التدريس باستخدام نظام الواقع المعزز في تنمية تفكير الطالبات الإبداعي، مجلة *جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية*،١(١٧)، ٢٦٠– ٢٩١.

عبد الصادق، عبد الصادق. (٢٠١٥). التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين. *حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، الحولية٣٥, الرسالة٤٢٩*، ٩ – ١٤٠.

عثمان، هناء محمد. (٢٠١٩). برنامج إلكتروني مقترح لتنمية النسق القيمي وأثره في التخفيف من بعض السلوكيات الخاطئة لدى أطفال الروضة، *مجلة الطفولة والتربية*،٣ (٤٠)، ٨٦– ١٦٠.

العطوة، سيدة محمد. (٢٠٢٢). تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية *المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث– مجلة العلوم التربوية والنفسية*،٦(٥٣)، ٦٩– ٩٢.

عيسى، إيفال. (٢٠١٧). مدخل إلى التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة (أبو طالب، تغريد فتحي، ولينا، محمد إبراهيم، وخوندة، أحلام عادل، مترجم). دار الفكر، ناشرون وموزعون (العمل الأصلي نشر في ٢٠١٤).

غالم، نقاش. (٢٠١١). *مسرح الطفل في الجزائر، دراسة في الأشكال والمضامين* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة وهران، الجزائر.

الفلفلي، هناء حسين، والوشلي، أمة الرزاق محمد، العنسي، أسماء حمود. (٢٠١٨). أثر ركن تعليمي في تنمية الذكاء الرياضي لدى أطفال ما قبل المدرسة في أمانة العاصمة– صنعاء، *مجلة الطفولة العربية*، (٧٧)، ١٠–٢٨.

القطيش، حسين مشوح (٢٠٢٢). أثر برنامج تعليمي قائم على توظيف أدوات التفكير التفاعلية عبر الإنترنت في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مبحث العلوم لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في الأردن، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*،١٣(٣٩)، ٢٨–٤١.

كاطع، زينب محمد. (٢٠١٦). الضغوط النفسية وعلاقتها بارتقاء النسق القيمي لدى معلمات رياض الأطفال– دراسة ميدانية في مدينة بغداد، مجلة مركز دراسات الكوفة، مجلة فصلية محكمة (٤٣)، ٢٤١– ٢٨٢.

محمود، عبير، وسلامة، عبد الحافظ. (٢٠١٥). *أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي* [رسالة ماجستير غير منشورة] . جامعة الشرق الأوسط.

المعجم الموحد٤٥. (٢٠٢٠). *المعجم الموحد لمصطلحات الاستراتيجيات التربوية والتعليمية*، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، مكتب تنسيق التعريب– الرباط–، المركز التربوي للغة العربية لدول الخليج العربي.

نوبي، أحمد، والجزار. (٢٠١٥). تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية، *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*، ١(٢١٠)، ٦٣– ٦٥.

وزارة التربية والتعليم العالي. (٢٠١٣). *الإستراتيجية الوطنية لتطوير الطفولة المبكرة*، فلسطين.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Harris, R. (2012). Introduction to creative thinking. Retrieved from http://www.virtualsalt.com/crebook1.htm.

Hock ow. S. (2017). Using a computer game to assess the critical thinking skills of preschoolers. IEEE Conference on e-Learning, e-Management and e-Services. 151-156.

Joan, F. (2016). Possible Effects of Electronic Social media on Gifted and Talented children's Intelligence and Emotional Development "Gifted *Education International*, vol32(2),165- 172.