أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة

إعداد

د/ لينا أحمد الفراني

أستاذ تقنيات التعليم المشارك- كلية الدراسات العليا التربوية

جامعة الملك عبد العزيز

أ/ مرح حسين الغامدي

ماجستير تقنيات التعليم - كلية الدراسات العليا التربوية

جامعة الملك عبد العزيز

أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة

لينا أحمد الفراني[١]، مرح حسين الغامدي[٢].

[١]أستاذ تقنيات التعليم المشارك- كلية الدراسات العليا التربوية جامعة الملك عبد العزيز.

[٢]ماجستير تقنيات التعليم - كلية الدراسات العليا التربوية جامعة الملك عبد العزيز.

***البريد الإلكتروني: lalfrani@kau.edu.sa**

المستخلص:

مازالت الأساليب التقليدية المتبعة في مناهج رياض الاطفال لا تتناسب مع احتياجات الطفل بالعصر الحالي ومازالت تعتمد بمنهجيتها على نقل المعلومات بطريقة غير تفاعلية مع المتعلمين دون وجود أي نشاط متبادل بينهم كونها تعتمد على الحفظ والتلقين. إن هذا الأمر أدى إلى محدودية الإستراتيجيات التقليدية وعدم القدرة للوصول إلى الأهداف المنشودة لهذا العصر المتقدم، إن دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم قد تكون حلاً فعالاً ومحبباً للأطفال لجذبهم نحو التعلم لو وظفت في توصيل المفاهيم المجردة التي يصعب على الطفل فهمها بالشكل المطلوب. إن الألعاب الافتراضية من الطرق الفعالة التي استطاعت أن تغير من طريقة تقديم المحتوى للطفل، لذا فإن هذا البحث يهدف الى الكشف عن أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة، وهي من الوحدات التي يجد أطفال ما قبل المدرسة صعوبة في التكييف لأنها تبنى على قوة العلاقات المتبادلة فيما بينهم. اعتمدت الدراسة المنهج الشبه تجريبي لمعرفة تأثير لعبة PKXD على مفاهيم وحدة الاصحاب للأطفال. تم استخدام بطاقة ملاحظة وكذلك اختبار قبلي/ بعدي لجمع البيانات وتحليلها. تكونت عينة البحث من ٢٠ طفل من أطفال ما قبل المدرسة في (المرحلة التمهيدية)، اسفرت اهم النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي/ البعدي لصالح الاختبار البعدي، مما يؤكد أن لعبة PKXD الافتراضية كان لها أثر إيجابي فعال لتنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة.

الكلمات المفتاحية: لعبة PKXD الافتراضية، مفاهيم وحدة الأصحاب، أطفال ما قبل المدرسة.

The Effect of Using the PKXD Virtual Game on the Development of the Concepts of Friendship Unit for Pre-School Children

Leena Alfarani, Marah Hussain Alghamdi

Associate Professor in Education Technology - Faculty of Educational Graduate Studies- King Abdul Aziz University

Master in EducationTechnology - Faculty of Educational Graduate Studies- King Abdul Aziz University

*__E-mail:__ lalfrani@kau.edu.sa

Abstract:

The traditional methods used in the kindergarten curricula still do not suit the needs of the child in the current era, and it still relies on its methodology on transmitting information among learners in a non-interactive manner without any mutual activity between them, as it depends on memorization and indoctrination. This has led to the limitations of traditional strategies and the inability to reach the desired goals for this advanced age. The incorporation of electronic games into education may be an effective and favorable solution for children to attract them towards learning if they are used to communicating abstract concepts that are difficult for the child to understand as required. Virtual games are among the effective methods that have been able to change the way is presented content to the child, so this research aims to reveal the effect of using the virtual PKXD game on developing the concepts of the unit of companions for preschool children, and it is one of the units that pre-school children find difficulty in Adaptation because it builds on the strength of the interrelationships between them.

The study adopted the quasi-experimental approach to find out the effect of PKXD on the concepts of friendship unit for children. A note card as well as a pre/post-test were used to collect and analyze the data. The research sample consisted of 20 pre-school children (in the preliminary stage), the most important findings showed statistically significant differences between the mean scores of the children between pre-test and post-test in favor of the post-test, which confirms that the virtual PKXD game had an effective positive effect to develop the concepts of the companion's unit for pre-school children.

Keywords: PKXD Virtual Game, the Concepts of Friendship Unit, Pre-School Children.

مقدمة:

إن مفهوم اللعب عند الطفل ينشئ منذ لحظة ولادته، فالطفل في حياته الأولى ينشأ معه اللعب بأبسط اشكاله من خلال لعبه بالأدوات البسيطة التي حوله وكلما كبر الطفل يتطور معه مفهوم اللعب ويأخذ اشكالا عدة ويؤثر بشكل كبير في شخصيته بكافة المهارات المختلفة ومنظوره للحياة، واعطائه الفرصة لاكتشاف ذاته وبناء شخصيته بواسطة اللعب عن طريق خلق بيئة غنية ممتعة. إن خروج الطفل لعالم جديد بعيدا عن والديه امر يشكل لديه تحديا كبيرا لذلك تسعى المؤسسات التعليمية والتربوية لتأهيل الأطفال إلى مراحل تعليمية مختلفة لكيلا يشعر الطفل بالتغيير المفاجئ من بيئته إلى المدرسة، فهم امام عالم جديد مليء بالتحديات والصعاب لذلك هم بحاجة إلى الدعم الكبير وإطلاق العنان لهم لزرع الثقة بأنفسهم (العون، ٢٠١٢).

لقد اهتم نظام التعليم في المملكة العربية السعودية برياض الأطفال تحديدا نظرا لأهمية تلك المرحلة العمرية في حياة الفرد كونها اللبنة الأساسية لبناء أجيال الوطن واكسابهم المهارات وصقلها والتي ينبغي تعليمها للأطفال منذ البداية ، غير أن زيادة الاهتمام بمرحلة رياض الأطفال في المملكة العربية السعودية وفي ظل الرؤية الحديثة ٢٠٣٠ يدل على مدى وعي الوطن وقوة ثقافته حيث تسعى هذه الرؤية إلى انشاء الطفل تنشئة سليمة وتأهيله إلى إكساب المهارات المطورة المختلفة مما تجعله محبا للعلم شغوفا بالمعرفة كونه محوراء أساسيا للارتقاء به في العملية التعليمية (وزارة التعليم، ٢٠٢٠) (الرحيل، الشناق، جوارنه، ٢٠١٨).

شمل التعليم الجزء الأهم في رؤية ٢٠٣٠ وكان لمرحلة الطفولة نصيبا منها من تحسين الكفاءة المالية لقطاع التعليم وزيادة عدد مباني الروضة وتحسينها وتزويدها بالموارد والتطوير من المناهج والأساليب الحديثة المواكبة لهذا العصر لجميع المواطنين كافة دون أي استثناء (وزارة التعليم، ٢٠٢٠).

أصبحنا في عصر التقنية وكل شي في حياتنا يعتمد بشكل أو بآخر على التكنولوجيا سواء أكان في التعليم أو خارجه، ومع تقدم التقنية ظهرت الألعاب الإلكترونية واستطاعت جذب العديد من الأنظار بكافة الأعمار. حيث أشار برونر(Pruner, 2017) أنه يمكن الاستفادة من الألعاب الإلكترونية وتوظيفها كوسائل متطورة لعرض المحتوى التعليمي للأطفال لجذبهم نحو التعلم.

كان للتكنولوجيا تأثيرًا إيجابيًا على تحصيل الأطفال في جميع المجالات المختلفة عندما أثبتت بعض الدراسات أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اكتساب بعض المهارات الرياضية المراد تعلمها كالترتيب والتصنيف والتمييز لدى أطفال الروضة مما أدى الى ملاحظه تفوقهم التحصيلي وزيادة قوة الملاحظة لديهم (الجنزوري، ٢٠١٦).

إن اكتساب مهارات اللغة يتطلب جهد وعمل كبيرين وعندما تم دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية وتوظيفها في التعليم فقد أظهرت الألعاب الإلكترونية أثرها الإيجابي ليس فقط في المهارات الرياضية فحسب، بل أيضا في تنمية مهارات اللغة العربية كالتحدث والاستماع والقراءة والكتابة لدى الأطفال، فقد اظهروا أطفال الصف الثاني الابتدائي تفاعلهم الإيجابي في دراسة قامت على قياس أثر الألعاب الإلكترونية على تعلم مهارات اللغة العربية لديهم وازدادت حصيلتهم اللغوية بالشكل المطلوب (حمدي، ابوعنزة، ٢٠١٩).

استطاعت الألعاب الإلكترونية الدمج بين اللعب وهو الأساس في مرحلة الطفولة وبين التقنية التي أصبحت العملية التعلمية قائمة ومعتمدة بشكل كبير عليها، مع توجه الرؤية الجديدة والتقدم

والازدهار الذي حصل في وطننا العربي أصبح للتقنية دور فعال في جميع القطاعات ومن بينها رياض الأطفال، إن دمج التقنية مع أساليب التعليم التقليدية سيفتح آفاق مشرقة ومكانًا مهمًا في حياتنا. فقد أُستخدم التعليم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية في تطوير وتحسين بعض المهارات الرياضية للأطفال وهي من الأساليب التي تتناسب مع خصائص الأطفال في مراحلهم العمرية ما عاد إليهم بالنفع والفائدة (الرحيل، الشناق، جوارنه، ٢٠١٨).

تعتبر لعبة PKXD الافتراضية أحد الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الواقع الافتراضي ثلاثي الأبعاد حيث تصنف من أكثر الألعاب جذبا للأنظار لما لها من طابع اجتماعي ممتع كونها مناسبة لجميع الأعمار، أُشتهرت بالفترة الأخيرة بشكل ملحوظ لسهولة الحصول عليها لكونها تعمل على أجهزة الهواتف المحمولة بكافة أنظمة التشغيل المختلفة، تم تصميمها من خيال الطفل وعالمه في بيئة مختلفة عن العالم الحقيقي والتي تتضمن مدينة واسعة مليئة بالألوان الجذابة لتستطيع التجوال فيها بفردك أو مع أصدقائك وتكوين صداقات جديدة والاشتراك معاً لعمل بعض المهام المشتركة التي تنمي لدى الطفل روح التعاون والعمل الجماعي ومتعة المنافسة في إطار من المرح داخل عالم مفتوح لا حدود له (Freitas, 2020).

مشكلة البحث

بالرغم من التطور الذي يواكب وطننا في ظل رؤية ٢٠٣٠ واستخدام التقنية في كثير من مجالات الحياة وخاصة التعليم إلا أن بيئة رياض الأطفال مازالت تقتصر على الأساليب التقليدية، وما يزال أطفالنا يتعلمون بالوسائل الغير مواكبة للتطور(سبحي،٢٠١٦). مازالت الأساليب التقليدية المتبعة مع الأطفال لا تتناسب مع احتياجات الطفل بالعصر الحالي ومازالت تعتمد بمنهجيتها على نقل المعلومات بطريقة غير تفاعلية مع المتعلمين دون وجود أي نشاط متبادل بينهم كونها تعتمد على الحفظ والتلقين، إن هذا الأمر أدى إلى محدودية الإستراتيجيات التقليدية وعدم القدرة للوصول إلى الأهداف المنشودة لهذا العصر المتقدم، بينما تعتمد إستراتيجيات التعليم الحديثة على مشاركة المتعلمين بعضهم البعض كونها تتسم بالجاذبية التي تنمي المهارات الاجتماعية والتفاعلية وتعززها فيما بينهم، كذلك بناء شخصية الفرد بكافة جوانبها التي تحقق التغذية الراجعة المستدامة (sarkhosh& pour,2016). هذا يعني بأن الطلاب الذين يتعلمون بالطرق التقليدية ليس لديهم تصور مفهوم حول طبيعة التعلم المشترك لأن المهارات التي يتعلمونها تكون غير تشاركية ومجردة من متعة التعلم الجماعي (المرجع السابق).

إن أطفالنا بحاجة إلى معرفة التعامل مع التقنية وتوظيفها بالطرق الصحيحة التي تخدم العملية التعليمية، فالتقنية سلاح ذو حدين والواجب علينا وعلى الأهالي توعية أطفالهم في كيفية استخدام التقنية والاستفادة منها في تطوير مهارات التواصل فيما بينهم (النصيان، قيد النشر). أيضا إدراك الأهالي بعناية لمقدار الوقت الذي يقضيه طفلهم مع التكنولوجيا، فالأطفال بحاجة إلى توجيه الكبار وإرشادهم المستمر نحو الاستخدام الصحيح للتقنية (Gallagher& Magid,2020). إن توظيف التقنية في النهج التعليمي مع الأطفال سيطور مهارات عدة منها تكوين الصداقات وبدء المحادثات، كذلك الاستماع للآخرين والتحدث معهم ومشاركتهم في التعليم والتعاون فيما بينهم في إطار من العمل الجماعي، إن اكتساب هذه المهارات لا تعزز مفهوم الصداقة للطفل في الفصل

الدراسي فحسب، بل تعتبر الأساس لتكوين المهارات الاجتماعية والتفاعلية في حياة الطفل بأكملها (Taylor& Townsend, 2016).

يحرص التعليم الحديث على إيصال المعلومة للطفل بطريقة شيقة وممتعة بعيدة كلياً عن أسلوب الحفظ والتلقين وملئ عقول الطلبة بالمعلومات، وتكرار فقط كل ما يقوله المعلم (الحسيني، ٢٠١٤). وهذا منافٍ تماماً عن كل ما يقدم للطفل الآن في ووحدات منهج رياض الأطفال، من بينها وحدة الأصحاب التي تقدم للطفل بشكل مجرد مبني على التلقين والحفظ والتي يجد فيها الطفل الصعوبة في فهم معنى الصديق، إن الطريقة الأمثل التي تتناسب لعمر الطفل في توصيل المفاهيم المجردة تكون التعلم بالممارسة، حينما يوضع الطفل في بيئة مليئة برفاق اللعب ويتفاعل معهم بأداء المهمات المطلوبة في الوحدة، فإن تلك المفاهيم تتجسد في ذهن الطفل وترسخ، مما يؤدي الى التكييف الاجتماعي الذي يشبع الحاجات العاطفية للطفل والتي تنمو مع نمو علاقات الأقران، حينما تُشبع هذه الحاجات فإن الطفل سيشعر بالاتزان الشخصي والعاطفي (Scharf, Kerns, Rousseau, and Baron, 2016). فالأطفال الذين يفشلون في معرفة مفهوم الصداقة وتكوين الصداقات سيصبح لديهم خلل في تكوين مهاراتهم التفاعلية ويعانون من القلق الاجتماعي (المرجع السابق).

اثبتت الدراسات أن أبرز المعوقات في عدم استخدام الحاسوب في تدريس أطفال ما قبل المدرسة كانت قلة خبرات المعلمات في استخدام الحاسوب وعدم توفر الأجهزة ومختبرات الحاسوب في رياض الأطفال (عيادات، حميدات، ٢٠١٣). حيث كشفت دراسة سبعي (٢٠١٦) أن المعلمات ذوات الخبرة الطويلة في التدريس يجدن صعوبة في توظيف التقنية واستخدامها ولا يتقن مهارات استخدام الحاسب، ويرجع سبب ذلك إلى عدم حضورهن الدورات التدريبية المختصة في مجال التقنية والاكتفاء بما لديهم من خبرات بعكس المعلمات حديثات التخرج. أيضا عدم توفر الأجهزة الكافية في بيئة رياض الأطفال أو قلة أعدادها في بعض المدراس، وضعف شبكات الإنترنت في بعض الأماكن يصعب عملية استخدام التقنية في بيئة رياض الأطفال، كما أن قلة خبرات معلمة رياض الأطفال في التقنية وعدم حرصها على مواكبة التطور التعليمي والاكتفاء بخبراتها فقط، لا يخلق مناخ جيد لإشباع رغبات الطفل نحو التعلم، وإن كانت ذات مهارات محدودة في استخدام الحاسب فستجد نفسها امام فجوة وتحدي كبيرين بين اختلاف مهاراتها في التدريس وبين مطالب التعلم الحديثة (المرجع السابق).

ومازالوا أطفالنا يكملون تعليمهم عن طريق مواد بسيطة لا تشبع رغباتهم وتحتاج إلى تطوير لتواكب حاجاتهم، إنهم بحاجة إلى بيئة تنمي لديهم مهاراتهم المختلفة وتصقل مواهبهم وتبني شخصية مستقلة غنية بالمعرفة والثقة (henry, putri& susilaningsih, 2019). يكون تفكير الطفل بمراحل عمره الأولى محسوس ويظل تفكيره المجرد للأمور في بأبسط أشكاله (المرجع السابق). تقوم نظرية بياجيه للعب على أن وضع الطفل في بيئة محفزة غنية بالمثيرات تزيد من تعلم الطفل وتؤثر به بشكل أفضل، بمقدور اللعب أن يطور من المهارات الجسدية كالتآزر الحسي الحركي الضروريان لممارسة أنشطة اللعب، ويرى بياجيه أن الطفل في مرحلة نمو مستمر وكل مرحلة من نموه لها مطالبها واحتياجاتها من اللعب فيتطور لعب الطفل من اللعب الإيهامي الذي يكون فيه منغمس في عالم من الخيال بعيدا عن العالم الحقيقي إلى اللعب الواقعي الذي يدرك فيه طبيعة الأشياء ويعاملها كما هيا موجودة بالواقع (عثمان،٢٠١٣).

يرى توفيق (٢٠١٨) أن استخدام أي وسيلة تعليمية إلكترونية حديثة وتقديمها للأطفال بطريقة جديدة في التعليم يؤدي إلى ظهور حماس وقابلية الأطفال لتعلمها واكتشاف كيفية استخدامها، مما أدى إلى سرعة في تعلم المحتوى المقدم وظهور نتائج فعالة، وقد أوصى بضرورة تقديم برامج ودورات تدريبية للمعلمات لتدريبهم على الوسائل الإلكترونية التي تطور خبراتهم التعليمية لتواكب التطور العلمي. إن الألعاب تحفز الأطفال وتثيرهم نحو التعلم وفقا لحاجاتهم المتمحورة نحو اللعب لذلك تعتبر تقنية الواقع الافتراضي من الأساليب الحديثة التي تشبع فضول الطفل نحو هذا العالم المثير (Maharani, Praherdhiono& Susilaningsih, 2019). إن دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم قد تكون حلاً فعالاً ومحبباً للأطفال لجذبهم نحو التعلم لو وظفت في توصيل المفاهيم المجردة التي يصعب على الطفل فهمها بالشكل المطلوب، ولو استخدمت الألعاب تحت معايير وشروط محددة ووظفت بالشكل الصحيح وأعطي لها الفرصة لأثمرت نتائجها على الطفل وعلى العملية التعليمية.

إن الألعاب الافتراضية من الطرق الفعالة التي استطاعت أن تغير من طريقة تقديم المحتوى المعتادة للطفل كونها تجعل المستخدم يعيش في عالم يتفاعل معه ويفعل فيه ما يريد (Babich, 2019). إن ممارسة الطفل للعب والتعمق في اللعبة تجعله يدرك ما نريد أن نوصله له في إطار من المتعة دون شعوره بالملل وبذلك يتحقق التعلم بالممارسة (المرجع السابق). من الألعاب الافتراضية التي ظهرت مؤخرا لعبة PKXD الافتراضية حيث تصنف من أكثر الألعاب جذبا للأنظار لما لها من طابع اجتماعي ممتع كونها تعتمد على تكوين صداقات متعددة، والمشاركة في عمل المهام مع الاصحاب، هنالك الكثير من الدراسات العربية والأجنبية التي استخدمت الألعاب الافتراضية المختلفة في دراساتها وقد ثبتت فاعليتها في تعليم الكثير من المواد والمهارات التي يتطلبها المنهج التعليمي في تعلم الطفل ونظراً لقلة الدراسات على لعبة PKXD الافتراضية في المجتمع السعودي، لذلك تم قياس أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.

الأسئلة البحثية

- السؤال الرئيسي: ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة؟

يتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية:

١- ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية لتنمية مفهوم معنى الصاحب (المعرفة) على أطفال ما قبل المدرسة؟
٢- ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية لتنمية المهارات التفاعلية (الآداء) لأطفال ما قبل المدرسة؟
٣- ما التصميم التعليمي المناسب لاستخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة؟

فرضيات البحث

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح الاختبار البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح الاختبار البعدي.

أهداف البحث

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١- الكشف عن أثر اللعبة الافتراضية PKXD في تنمية وإيصال المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة (معنى الصاحب، صفات الصاحب، مشاركة الاصحاب، المهن والأصحاب، بدائل الأصحاب، الهوايات والأصحاب، جماعة الأصحاب).

٢- تحديد تصور مقترح لاستخدام اللعبة الافتراضية PKXD في تعليم الطفل وإيصال مفاهيم الوحدة بالشكل الصحيح.

أهمية البحث

- تساعد أطفال ما قبل المدرسة على اكتساب المفاهيم المجردة والمهارات التفاعلية المطلوبة لتحسين مستواهم التعليمي بأساليب تدريس حديثة تختلف عن الأساليب التقليدية ويمكن الاستفادة منها لتطوير مهارات أخرى لدى الأطفال كالمهارات الاجتماعية وبعض المهارات الحياتية الأخرى.
- تقدم هذه الدراسة في تنمية وإيصال المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب باستخدام اللعبة الافتراضية PKXD لأطفال ما قبل المدرسة حيث يمكن للمعلمين والمعلمات الاستفادة منها ليس فقط لأطفال ما قبل المدرسة أيضا بالفصول الأولية الابتدائية لتقارب أعمار المرحلتين وتشابه خصائصها.
- تفيد الكادر التعليمي وخاصة المعلمين في تطوير أساليبهم التدريسية كاستخدام الألعاب الافتراضية لتحفيز التلاميذ وجذبهم نحو التعليم بدافعية أكبر وأكثر تحفيزاً.
- تسلط هذه الدراسة الضوء على موضوع مواكب لتقدم العلم وهو التطوير من أساليب التعليم خاصة في مرحلة الطفولة وإدخال التقنية كنوع من أنواع التعليم الإلكتروني كالألعاب الافتراضية الهادفة لنمو الطفل وتعليمه وتنمية المهارات لديه.

حدود البحث

- الحدود الزمانية: تتمثل في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (١٤٤٢) هـ.
- الحدود المكانية والبشرية: أطفال مكة المكرمة الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات (المرحلة التمهيدية).

- الحدود الموضوعية: تقتصر هذه الدراسة على اللعبة الافتراضية PKXD وتأثيرها على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.

مصطلحات الدراسة

تعريف الألعاب games

هي أنشطة تفاعلية يشترك فيها عدد من الأشخاص ذات قواعد وقوانين موضوعه مسبقاً للوصول إلى هدف محدد (الحيلة، ٢٠١٥، ص٣٧-٣٨).

- **تعريف الألعاب إجرائياً**

هي تفاعل نشط ومباشر بين الأطفال داخل اللعبة في بيئة افتراضية تختلف عن واقع الحياة لها قواعدها المتفق عليها، حيث يتم التواصل فيما بينهم وتأدية المهام المختلفة في جو لا يخلو من الحماس والمنافسة.

تعريف لعبة PKXD الافتراضية Virtual PKXD game

هي لعبة ذات واقع افتراضي ثلاثي الابعاد تم تصميمها من خيال الطفل وعالمه في بيئة تختلف عن العالم الحقيقي مليئة بالألوان الجذابة، تعتمد على العالم الاجتماعي وتكوين الصداقات في جو مليء بالمغامرات الشيقة (Freitas, 2020).

- **تعريف لعبة PKXD الافتراضية إجرائياً**

هي وسيلة تعليمية يتشارك فيها اللاعبين ذات واقع ثلاثي أبعاد، تحفز الأطفال على التعلم باللعب التشاركي وتكوين الصداقات، وبناء المهارات الاجتماعية الحياتية في إطار من اللعب الممتع.

تعريف مفاهيم وحدة الأصحاب Friendship unite

هي علاقة مبنية على التبادل والتفاهم بين شخصين وأكثر حيث يتم التفاعل فيما بينهم، تأتي بمفهوم علاقات متعددة غير رسمية تُبنى على الثقة المتبادلة ويشعر فيها الشخص بقيمة ذاته وبالدعم المعنوي، يتم فيها تبادل الأفكار والآراء فيما بينهم (Taylor& Townsend, 2016).

- **تعريف مفاهيم وحدة الأصحاب إجرائياً**

هي علاقة تضيف على حياة الطفل متعة اللعب وتبادل الثقة، وتوضح مفهوم وحدة الاصحاب والمفاهيم المتعلقة بها وهي: معنى الصاحب، بدائل الأصحاب، اللعب التشاركي، صفات الصديق، جماعة الأصحاب، الهوايات والأصحاب، جميعها تنمي شخصية الطفل وتصقلها وتعرفه على معنى الصديق وكل ما يتعلق عن مشاركة الأصحاب لنا في حياتنا.

منهجية البحث

يقوم البحث على المنهج الشبه تجريبي، تتكون العينة من مجموعة واحدة تجريبية، ثم يتم استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.

يشتمل البحث على متغيرين: المتغير المستقل وهو لعبة PKXD الافتراضية، والمتغير التابع وهو تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب. الجدول التالي يوضح التصميم الإجرائي للبحث:

جدول ١ : منهجية البحث

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة التجريبية	القياس البعدي
مجموعة تجريبية واحدة.	اختبار قبلي.	- استخدام لعبة PKXD الافتراضية في تعليم أطفال ما قبل المدرسة.	- اختبار بعدي. - بطاقة الملاحظة.

مجتمع البحث وعينته

يتكون مجتمع البحث من جميع أطفال ما قبل المدرسة بمكة المكرمة خلال الفصل الثاني من العام الدراسي ١٤٤٢هـ، حيث تقتصر عينة الدراسة على أطفال ما قبل المدرسة الذين يمثلون المستوى الثالث (المرحلة التمهيدية) والذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات.

أدوات البحث

ستجمع بيانات البحث عن طريق الأدوات التالية:

١- اختبار قبلي/ بعدي، من اعداد الباحث حيث يتم في الاختبار القبلي قياس تكافؤ المجموعة ويتم قياس مدى فهم الأطفال في الاختبار البعدي.
٢- بطاقة ملاحظة من اعداد الباحث، ويتم بواسطتها تتبُع مستوى أداء الأطفال وقدرتهم على التفاعل مع اللعبة بالشكل المطلوب.

إجراءات البحث

- الاطلاع على الدراسات السابقة ومراجعة الأدبيات ذات صلة بمتغيرات البحث.
- الاطلاع على كتب وحدات منهج رياض الأطفال وجمع المعلومات عن وحدة الأصحاب المراد تطبيقها في موضوع الدراسة.
- تحديد عينة الدراسة وهي تمثل (المرحلة التمهيدية) للقيام بتدريسها عن طريق تطبيق لعبة PKXD الافتراضية على العينة المختارة.
- تصميم وتجهيز الاختبار القبلي/ البعدي وعرضه على المحكمين لقياس المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة في صورته النهائية وتطبيق الاختبار القبلي على المجموعة التجريبية.
- يتم إعداد بطاقة الملاحظة وعرضها على المحكمين، لمتابعة تقدم المجموعة التجريبية أثناء اللعب وقدرتهم على التفاعل المطلوب داخل اللعبة.
- اختبار أدوات البحث من حيث الصدق والثبات.
- بناء الأنشطة التي سيستخدمها اطفال ما قبل المدرسة داخل اللعبة، وعرضها على محكمين.
- تطبيق الاختبار القبلي لضمان تكافؤ الأطفال داخل المجموعة.
- استخدام لعبة PKXD الافتراضية على المجموعة التجريبية لتدريسها المفاهيم المحددة بوحدة الأصحاب بينما تدرس المجموعة الضابطة المفاهيم المحددة بوحدة الأصحاب بالطرق التقليدية المطبقة في رياض الأطفال.
- تطبيق التجربة ورصد الملاحظات في بطاقة الملاحظة.
- يلي ذلك تطبيق الاختبار البعدي لقياس المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة للمجموعة التجريبية.

- وأخيرا يتم تفريغ البيانات التي تم الحصول عليها من الأدوات وتحليلها باستخدام التحليلات الإحصائية المناسبة للإجابة على أسئلة الدارسة.

الإطار النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الجزء الإطار النظري الذي يحتوي على أثر لعبة PKXD الافتراضية في تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة، وتأثيرها على المهارات التفاعلية وتطويرها لدى أطفال ما قبل المدرسة. والمميزات التي تشجع على استخدام الألعاب الالكترونية في وحدات المنهج التعليمي لرياض الأطفال وأبرز سلبيات استخداماتها، بالإضافة إلى المعوقات التي تواجه بيئة رياض الأطفال في استخدام استراتيجيات التعليم الحديثة. كذلك التعرف على النظرية التفاعل الاجتماعي ومفهوم الكفاءة الاجتماعية، التكيف الاجتماعي.

المحور الأول: وحدة الأصحاب friendship unit

أحتل التعليم جزءًا مهما في رؤية ٢٠٣٠ وكان لمراحل التعليم المختلفة على رأسها مرحلة الطفولة نصيبا من التحسين والتطوير من المناهج والأساليب الحديثة المواكبة للعصر الحديث لتحقيق فرصة تعليم مناسبة في ضوء السياسة القائمة في المملكة وتقديم أفضل الإمكانيات لجميع المواطنين (وزارة التعليم، ٢٠٢٠). تعد وحدة الأصحاب من الوحدات المهمة في نهج رياض الأطفال التي يسلط الضوء عليها لكونها تبني شخصية الطفل وتعرفه على المعنى الحقيقي للصاحب، وكيف لهذه العلاقات أن تنمي مهارات مختلفة للطفل وتفتح له آفاق عدة كونه لا يعرف غير والداه ومن ثم تتوسع دائرة العلاقات لتشمل الأصحاب، وكيف يرى الطفل نفسه أمام علاقات جديدة لم يكن يعرفها من قبل وكيفية التعامل معها، فتهيئ بيئة رياض الأطفال بالتحرر من التمركز حول الذات ويبدأ باللعب مع جماعة الاقران ويتحول سلوك اللعب من اللعب الانعزالي إلى اللعب الاجتماعي في إطار من القواعد والآداب المحددة حتى يصبح قادراً على التكييف في جو من الدعم العاطفي لزرع الثقة بأنفسهم للوصول إلى القيمة الذاتية (العون، ٢٠١٢) (أبو جادو، ٢٠١٥، ص٢٣٧).

إن مفهوم الاصحاب يمكن أن ينمو بدرجات متفاوتة بحسب تأثيرها على المهارات الاجتماعية والتفاعلية والعاطفية للطفل، ووجود الصاحب في حياة الطفل يعمل على تطوير نمو الطفل نمواً سليماً كما يحقق المشاركة الاجتماعية وبناء الهوية الوطنية إلى جانب النمو النفسي للطفل، أكد العديد من الباحثين أن الصداقة أهم علاقة اجتماعية حيث عرفها تايلور وتونسيند (Taylor& Townsend,2016) أنها علاقة مبنية على التبادل والتفاهم بين شخصين وأكثر حيث يتم التفاعل فيما بينهم، تأتي بمفهوم علاقات متعددة غير رسمية تُبنى على الثقة المتبادلة ويشعر فيها الشخص بقيمة ذاته وبالدعم المعنوي، يتم فيها تبادل الأفكار والآراء فيما بينهم. كما عرفها الباحثون بأنها علاقة بين طفلين أو أكثر تتكون من ثلاث أسس وهي: الاستماع المتبادل والقدرة على الانخراط المبني على التفاعل وتلبية الحاجات المتبادلة، وقد عرفها آخرون بأنها علاقات طوعية ديناميكية تبنى على التشارك وتبادل الثقة التي توطد تلك العلاقة بين الاصحاب، ويتشكل مفهوم الاصحاب لدى الطفل عندما يتشابه مع أقرانه في السلوك أو الميول وعندما يوضعون في موقف يتشاركون معاً نفس الاهتمامات والمشاعر فإن مفهوم الاصحاب يتجسد لدى الطفل بكل وضوح (Østvik,

Ytterhus& Balandin, 2017). تمر هيكلة الصداقة عبر مجموعة من العمليات المتسلسلة لكي تتشكل في مفهومها الصحيح وهي ١- حدوث تواصل متبادل بين طرفين، ٢- تبادل الاهتمامات والمعلومات المشتركة بين الطرفين، ٣- القدرة على التعبير عن المشاعر الشخصية، ٤- أن تكون العلاقة قائمة على التوازن بين الأخذ والعطاء، ٥- المساهمة في حل النزاعات التي قد تطرأ في العلاقة، إن هذه المراحل تغير تصورات الطفل عن مفهوم الصداقة وتكون نقطة تحول له نحو الانتماء الاجتماعي (المرجع السابق).

تلعب الصداقة دوراً مهماً في تطوير الكفاءة الشخصية كعامل رئيسي في حياة الطفل وفقاً للنظرية المعرفية لجان بياجيه، حيث أن الصداقة تأثرً إيجابياً ليس على الكفاءة والتكييف الاجتماعي بل أيضاً على القدرات المعرفية كون الصداقة تمهد الطريق لتعلم الكفاءات الاجتماعية وتنمي شعور الانتماء إلى المجموعة كتكوين الصداقات ومحاولة الحفاظ عليها وتكوين علاقات تفاعلية مع الاقران والمعلمين والتواصل معهم وحل المشكلات، جميعها مظاهر تدل على وعي الطفل وفهمه لمعنى الكفاءة الاجتماعية (Marcone, Caputo& Monica, 2015).

تعرف الكفاءة الاجتماعية بأنها قدرة الفرد على تحقيق أهدافه الشخصية في إطار من التفاعل مع الحفاظ بالوقت نفسه على علاقاته الإيجابية والمستمرة مع الآخرين، تتكون الصداقة من سلسلة من الكفاءات الاجتماعية مختلفة الابعاد حيث تعتمد على الطريقة التي ينظر بها الشخص إلى العلاقات الاجتماعية (المرجع السابق). يتغير معنى الصداقة للطفل مع تقدمه في العمر فيصبح مفهوم الصداقة قائماً على العاطفة الشخصية أكثر من كونه قائماً على مشاركة الأنشطة المختلفة (Østvik, Ytterhus& Balandin, 2017).

وجهة نظر المدرسة السلوكية في تكوين الصداقة والمحافظة عليها

فسر السلوكيين التفاعل الاجتماعي بأن الأطفال يختارون أصدقائهم بناءً على السلوكيات المشتركة في شخصياتهم داخل المدرسة، حيث أكدت النظرية بأن جودة الصداقة تنشأ عندما تتشابه آرائهم وافكارهم نحو موقف معين أو اتجاه شخص ما وأنها تنشأ عندما يستجيب الفرد للمثيرات التي تنشؤها الجماعة، فإن العلاقة تنشأ بين طرفين متآلفين يحملون نفس المعتقدات والأفكار نحو شي آخر مشترك بينهم، فالسلوكيات التي يظهرونها داخل المدرسة تتأثر بسلوك الصديق عندما تنشأ هذه العلاقة تكون بحد ذاتها غير متوازنة بالأصل وعند تغيير أي سلوك أو مثير من المثيرات المتفاعلة يتم استعادة التوازن في هذه العلاقة وبهذا يتم المحافظة على استمرارية العلاقات بين الأشخاص (أبو جادو، ٢٠١٥، ص٩٣- ٩٥).

توفر الصداقات للطفل الأمان والدعم العاطفي والشعور بقيمة الذات، من المرجح أن يفتقر الأطفال الذين ليس لديهم اصحاب من حرمان فرص التعلم التي تقدمها الصداقة، يعد وجود الصداقة من العوامل المهمة للتنبؤ بتكييف الطفل، فليس بمجرد أن وجود الصداقة من يمنح الفوائد النمائية فالصداقة تختلف في جودتها فقد تتميز بمستويات عالية من التأثير الإيجابي والدعم العاطفي بينما تتميز بعضها بمستوى عالي من التأثير السلبي الذي يؤدي إلى صراع وتشتت نفسي المؤدي إلى اضطراب بالتكييف وبذلك يرفض الطفل أقرانه ويفضل العزلة بالإضافة إلى ظهور سلوكيات عدوانية اتجاههم (Engle, McElwain, Lasky, 2011).

وعند الحديث عن مفهوم الصداقة في بيئة رياض الأطفال فإن هناك العديد من الدراسات التي تناولت واهتمت بهذا المجال، ففي دراسة ماركون وكابوتو ومونيكا (Marcone, Caputo& Monica,

2015) التي كان هدفها تأكيد زيادة كفاءة الصداقة وطبيعتها متعددة العوامل في رياض الأطفال وأطفال المدرسة الابتدائية والتحقق من الفروق بين الجنسين وتأثيرات الوالدين والحالة الاجتماعية والاقتصادية على مفهوم الصداقة، حيث أكدت النتائج أن زيادة كفاءة الصداقة تزداد مع تقدم العمر وأن الأطفال الأكبر سنا كان لديهم تصور أعمق للصداقة، بعكس الأطفال الأصغر سنا الذين لايزال منظورهم الاجتماعي والتفاعلي مرتكز حول الذات ولا يزالوا يواجهون صعوبة في التفاعلات الاجتماعية المعقدة، ولم يؤثر اختلاف الجنسين نحو مفهومهم للصداقة، وارتبط انخراط الوالدين في أنشطة الطفل ارتباطا عكسيا مع عدوانية الطفل، فالأطفال الذين لديهم علاقات وثيقة مع عائلاتهم لديهم صداقات وثيقة، مما يؤكد على أهمية بيئة الطفل الاجتماعية والعوامل المؤثرة التي تؤثر نحو منظور الطفل نحو الصداقة.

أما دراسة إنجل وماك علوان ولاسكي (Engle, McElwain, Lasky, 2011) التي هدفت إلى التعرف عن مدى مقارنة الأطفال الذين ليس لديهم أصدقاء مقابل الذين لديهم صداقات منخفضة الجودة في التكييف الاجتماعي والعاطفي، تم تشكيل أربع مجموعات حسب درجة الصداقة وهي: لا أصدقاء، جودة منخفضة، جودة متوسطة، جودة عالية، وتم استخدام هذه المجموعات للتنبؤ بالمشكلات السلوكية والمهارات الاجتماعية والتي تحدث بشكل متزامن برياض الأطفال. حيث أثبتت النتائج أن الصداقات عالية الجودة ارتبطت بالأطفال الذين يتمتعون بمهارات اجتماعية ممتازة مع رفاقهم على عكس الصداقات منخفضة الجودة، غير ان الأطفال الذين لم يكن لديهم أصدقاء اظهروا مزيدا من السلوكيات العدوانية في الفصل الدراسي، هذا يفسر بأن الصداقة عالية الجودة ترتبط بجودة المهارات الاجتماعية والتي تستمر مع الطفل وتعدل سلوكه في مراحله الدراسية القادمة.

كما قدم الباحثان هوسان وهوقلوند (Hosan, Hoglund, 2017) دراسة هدفت إلى فحص تقييم الارتباطات الاتجاهية بين جودة علاقات الأطفال مع المعلمين والأصدقاء وانخراطهم العاطفي والسلوكي في المدرسة وكشف قياس ما اذا كانت هذه الارتباطات تختلف في العلاقات مع المعلمين والأصدقاء بحسب ابعاد جودة العلاقة، كانت أهم النتائج أن الأطفال الذين كانوا منسجمين مع صداقاتهم كانت النزاعات بينهم قليلة واظهروا انخراط عاطفي مع معلميهم ونزاعا أقل اتجاههم حيث أظهر هؤلاء الأطفال الذين شاركوا صداقات وعلاقات اوثق مع اصدقائهم ومعلميهم سلوكا سويا، غير أن بعض الأطفال اظهروا مشاعر سلبية وتسربا من المدرسة وذلك بسبب صراعهم الدائم مع أصدقائهم أو معلميهم ويشعرون أن التعلم اكثر صعوبة ويرجع السبب إلى عدم قدرتهم على التكيف الاجتماعي، حينما يشعر الطفل بالدعم وقوة الارتباطات مع اقرانه فمن الممكن أن يكون اكثر نشاطا داخل الفصل فشعوره بالراحة في الفصل يمكنه من المشاركة في الأنشطة الصفية والجماعية لإحساسه بأنه شريك مرغوب به في بيئة داعمة كالفصل الدراسي.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بالرجوع إلى الدراسات السابقة نلاحظ تنوع الدراسات التي تناولت مفهوم الصداقة وتأثيرها في العملية التعليمية وكيف أن لها تأثيرا كبيرا على المستوى التحصيلي للتلميذ وارتباطها ببعض المهارات الاجتماعية التفاعلية لدى الطلبة بمختلف الأعمار، أيضا أن للصداقة أبعاد مختلفة بحسب نوعها وجودتها كما اوضحها ماركون وكابوتو ومونيكا (Marcone, Caputo& Monica,

2015) في دراستهم التي اكدوا فيها أن كفاءة الصداقة تزداد مع تقدم العمر ويلعب تأثير الوالدين دورا إيجابيا في سلوك الطفل نحو اقرانه بتكوين صداقات وثيقة اتجاههم، أيضا، الدراسة تقدم فهماً معمقاً لتطور مفهوم الصداقة لدى الأطفال في مراحل رياض الأطفال والابتدائية، مما يعكس أهمية المرحلة العمرية في تطوير المهارات الاجتماعية. يؤكد الباحثون أن تطور الصداقة ليس عملية فطرية، بل يعتمد على النضج العمري والتفاعل مع المحيط الاجتماعي، وهو ما يعزز الحاجة لدعم الأطفال في بناء هذه المهارات. كما أن عدم وجود فروق بين الجنسين يعد أحد الجوانب المثيرة للاهتمام في هذه الدراسة، وهو عدم وجود فروق بين الجنسين فيما يتعلق بمفهوم الصداقة. قد يكون هذا دليلاً على أن الفروق بين الجنسين التي تظهر في مراحل لاحقة قد تكون مرتبطة بعوامل اجتماعية أو ثقافية أكثر من كونها متعلقة بالعمر المبكر. كما أن النتائج التي تربط بين قرب العلاقة الأسرية وكفاءة الصداقة تشير إلى الدور الكبير الذي تلعبه الأسرة في تشكيل المهارات الاجتماعية للأطفال. هذه النتيجة تدعم أهمية الانخراط الوالدي والتواصل مع الأطفال لتعزيز قدرتهم على بناء علاقات صحية مع أقرانهم. وتشير الدراسة إلى أن الوضع الاجتماعي والاقتصادي يؤثر على تكوين الصداقات بشكل غير مباشر، وهو أمر يمكن ربطه بتوفر الموارد والفرص للأطفال للانخراط في أنشطة اجتماعية تنمي مهاراتهم الاجتماعية. قد يكون هذا جانباً مهماً لصانعي السياسات والمهتمين بتحقيق العدالة الاجتماعية، حيث يمكن أن تساعد البرامج التربوية والاجتماعية في تقليل الفجوات الاجتماعية. في المجمل، تعزز هذه الدراسة فهمنا للتطور الاجتماعي عند الأطفال، وتؤكد على أهمية البيئة الاجتماعية والعائلية في تشكيل نظرتهم إلى الصداقة.

كما اوضحت دراسة إنجل وماك علوان ولاسكي (Engle, McElwain, Lasky, 2011) التي قالوا بأن الصداقات لها أنواع بحسب قوة الصادقة وجودتها حيث أن الصداقة ارتبطت ارتباط وثيق بالمهارات الاجتماعية وكل من لديه تلك المهارات الاجتماعية تكون لديه صداقات قوية والعكس، وهذا ما اثبتته أيضا دراسة هوسان وهوقلوند (Hosan, Hoglund, 2017) حينما قالا أن الصداقة تلعب دورا كبيرا في التكيف الاجتماعي حيث أن الأطفال المنسجمين مع اصدقائهم اظهروا انخراطا عاطفي وسلوكي اتجاه معلمهم واصدقائهم بعكس الذين ليس لديهم صداقات سوية فانعكس ذلك في سلوكهم العدواني اتجاه معلمهم ومن معه داخل الصف. يمكن الاستفادة من نتائج هذه الدراسة لتطوير استراتيجيات تعليمية وتربوية تعزز مهارات الصداقة لدى الأطفال، خاصةً في رياض الأطفال. قد يكون توفير بيئة تعليمية داعمة تعمل على تشجيع الأطفال على التفاعل الاجتماعي والتعلم الجماعي مفيداً لتسريع تطور مهاراتهم الاجتماعية.

نظرية التفاعل الاجتماعي في تكوين العلاقات الاجتماعية والصداقة وكيفية المحافظة عليها

حاول العالم بيلز (Beals, 1950) في نظريته التي تعد من اشهر النظريات التي فسرت التفاعل الاجتماعي وانماطه وكيفية حدوث التفاعل بين الافراد في المواقف الاجتماعية، حيث حدد بيلز مفهوم التفاعل الاجتماعي بأنه سلوك ظاهر للأفراد اتجاه موقف معين ضمن إطارات جماعية صغيرة، هذه الجماعات الصغيرة تتألف من مجموعة من الافراد يتم بينهم التفاعل وجها لوجه مرة واحدة أو عدة مرات بطريقة لفظية وغير لفظية حيث يكون كل شخص صورة متميزة عن الآخر من حيث تبادل الأفعال والاستجابات والحاجات والتأثير في سلوكيات الفرد والجماعة وبهذا تحدث عملية تكوين الصداقات، كما قال بأن التفاعل عبارة عن اتصال يتكون من أفعال وكلمات ورموز بين الاصحاب خلال فترة من الزمن، حيث يميل هؤلاء الاصحاب إلى اصدار احكام متشابهة لأحكام من يحبون ويخالفون آراء من لا يحبون من الاصحاب وبذلك تتأثر شخصية الفرد

بأصحابه، تؤكد النظرية الاجتماعية بأن الفرد ينجذب نحو الأشخاص الذين لديهم نفس الميول والاهتمامات ليتشارك بها معهم في اطار من المحبة والالفة المشتركة حيث يستطيع الفرد أن يقيم ذاته والآخرين أثناء عملية التفاعل الاجتماعي الذي يؤدي إلى تعديل سلوكياتهم. قسم روبرت بيلز (المرجع السابق) التفاعل الاجتماعي إلى ٦ مراحل وهي: ١- مرحلة التعرف Recognition / وفي هذه المرحلة يتم الاهتمام بالحاجات المشتركة بين الاصحاب للموقف وتحديد المشكلة وأهدافها وتوضيحها، ٢- مرحلة التقييم Evaluation/ يتم فيها وضع الحلول والبدائل المشتركة وتبادل الآراء بين الاصحاب للوصول إلى الحل المناسب للمشكلة، ٣- مرحلة الضبط Control/ عند وضع الحل المناسب يحاول بعض الاصحاب التأثير على اصحابهم وتغيير آرائهم ومقترحاتهم نحو المشكلة التي تساعدهم للوصول إلى الحل، ٤- اتخاذ القرارDecision Making/ في هذه المرحلة يتم التوصل إلى الحل بعد أن تم المناقشة والاستماع إلى جميع القرارات سواء أكان الحل بالرفض التام والتمسك بالرأي الشخصي وعدم المساعدة أو الموافقة بالقبول والفهم وتقديم المساعدة، ٥- ضبط التوتر Tension Control/ في هذه المرحلة تتم معالجة التوترات الناجمة عن اختلاف الآراء ومواجهة المشكلات ومحاولة إعادة التوازن الناجم عن التفاعل الاجتماعي لتحقيق الأهداف ونجاحها، ٦- مرحلة التكامل Integration/ وفيها يتم إما تفكك المجموعة وإظهار العدوان فيما بينهم وتأكيد الذات عن الاخرين أو المحافظة على تكامل المجموعة واستمراريتها وتقديم العون فيما بينهم لوصول المجموعة إلى أعلى مراحل من التكييف الاجتماعي والتفاعلي.

تعد وحدة الأصحاب من الوحدات المهمة في نهج رياض الأطفال التي يسلط الضوء عليها لكونها تبني شخصية الطفل وتعرفه على المعنى الحقيقي للصديق، وكيف أن هذه العلاقات بمقدورها أن تنمي مهارات مختلفة للطفل وتفتح له آفاق عدة كونه لا يعرف غير والداه ومن ثم تتوسع دائرة العلاقات لتشمل الأصحاب، وكيف يرى الطفل نفسه أمام علاقات جديدة لم يكن يعرفها من قبل وكيفية التعامل معها، فتهيئ بيئة رياض الأطفال بالتحرر من التمركز حول الذات ويبدأ باللعب مع جماعة الاقران ويتحول سلوك اللعب من اللعب الانفرادي إلى اللعب الاجتماعي في إطار من القواعد والآداب المحددة حتى يصبح قادراً على التكييف في جو من الدعم العاطفي لزرع الثقة بأنفسهم للوصول إلى القيمة الذاتية (Taylor& Townsend, 2016) (أبو جادو، ٢٠١٥، ص٢٣٧). الجدول التالي يوضح جميع مفاهيم الخاصة بوحدة الاصحاب في منهج رياض الأطفال في المملكة العربية السعودية:

جدول ٢: المفاهيم الخاصة بوحدة الاصحاب في منهج رياض الأطفال

المفهوم	وصف المفهوم	الهدف	التصور المبدئي للنشاط داخل اللعبة
معنى الصاحب:	عرض صور توضح الأصحاب من خلالها يتعرف الطفل على اسم الوحدة ثم يذكر اسم صديقه المفضل من داخل الروضة او خارجها	أن يكون الطفل قادرا على أن يسمي الوحدة الجديدة	١- تعريف الأطفال على اللعبة وسبب تواجدهم فيها ٢- إضافة صاحب واحد في اللعبة ٣- القاء التحية على الصاحب
آداب التعامل مع الصاحب:	اللعب مع الأصحاب له أصول وآداب منها السلام- المحافظة	أن يعدد الطفل ٢-٣ من آداب التعامل مع	

المفهوم	وصف المفهوم	الهدف	التصور المبدئي للنشاط داخل اللعبة
	على الأسرار أو الممتلكات – احترام الصديق وتقديره – التواضع له-التعاون معه على أعمال الخير-زيارته إذا مرض –تشميته إذا عطس-محبته ومودته.	الأصحاب	
صفات الصاحب:	يعدد كل طفل اسماء الاطفال في الفصل وتخبرهم أن الاصحاب هم يتناصحون ويتعاونون فيما بينهم وتشجع المعلمة كل طفل أن يصف أحد أصحابه وصف دقيق من ناحية الشكل والمظهر	أن يكون الطفل قادرا على ان يذكر أهمية الصاحب	١- ادع الطفل يخبرنا عن اسم صاحبه المفضل ٢- أن يصف كل طفل شكل ومظهر شخصية صاحبه الافتراضية باللعبة ٣- أن يلتقط الطفل صورة لصاحبه
الصديق المفضل:	تتحدث المعلمة مع الاطفال عن الاصحاب واهميتهم في حياتنا ثم تذكر لكل انسان عدد من الاصحاب لكن لابد أن يكون هنالك واحد او اثنان هم المفضلين لديه فيتكلم كل طفل عن صديقه المفضل.	أن يذكر الطفل اسم صاحبه المفضل	
أصحاب الرسول صلى الله عليه وسلم:	تتحدث المعلمة عن نبينا الكريم وأن لديه الكثير من الاصحاب كلهم يحبونه لكن أبو بكر الصديق وعمر بن الخطاب كانا هما المقربين أكثر من غيرهما فكان يجمعهما المحبة والتضحية.	أن يسمي الطفل واحد أو اثنان من اصحاب الرسول.	
مشاركة الاصحاب:	تعرض لهم أدوات مثل: فرشاة أسنان – كتاب قصة – ألوان ثم تناقش المعلمة أطفالها حول الاشياء التي يستخدمونها معا والاشياء التي تخص كل طفل. ثم تعرض لوحة مقسمة إلى قسمين وتكتب	ان يكون الطفل قادر على ان يتعاون مع أصحابه في صناعة مجسم للفصل او القيام بترتيب الفصل	١- ان يتشارك الأطفال في سباق او حل الالغاز.

المفهوم	وصف المفهوم	الهدف	التصور المبدئي للنشاط داخل اللعبة
	فيها الاشياء المشتركة والقسم الاخر للأشياء الشخصية		
المهن والأصحاب:	تتحدث المعلمة عن المهن التي يتعاون فيها الرفاق وتعرض صور لبعض هذه المهن (إطفاء الحريق-بناء المسكن-والزراعة-والخياطة-ودهان الغرف-والإسعاف) وتوضح المعلمة اهمية التعاون بين الرفاق في المهنة.	أن يتعرف الطفل على المهن التي يتعاونون فيها الرفاق كإطفاء الحريق – بناء مسكن- الزراعة- الإسعاف- دهان الغرف	١- أن يخار الطفل مهنة يحب أن يتشاركها مع صاحبه
بدائل الأصحاب:	لا تقتصر الصداقة لدى الأطفال بالأصحاب، بل أن هناك صداقات يتصل بها الطفل ويرتبط معها كالاهتمام بقضاء وقت فراغه في تربية بعض الطيور أو رعاية الحيوانات الأليفة	أن يتعرف الطفل أن كلمة الصداقة تشمل بعض الحيوانات والكتب التي نحبها ونعتني بها.	١- أن يذهب الطفل إلى محل لبيع الحيوانات الاليفة. ٢- أن يطعن الطفل الحيوان ويعتني به
الهوايات والأصحاب:	هناك هوايات يتشارك فيها الأصحاب باللعب ويقضون فترات ممتعة واوقاتا مسلية كاللعب بكرة القدم وكرة السلة وكرة المضرب والسباحة	أن يتعرف الطفل ان لكل شخص هواية يحب ممارستها ومدى متعة تشارك هذه الهوايات بين الأصحاب	١- أن يتشارك الطفل مع صاحبه أحد الهوايات الموجودة في اللعبة كالسباحة
جماعة الأصحاب	تعرف المعلمة معنى جماعة الاصحاب وهم من يقيمون في وحدة سكنية معينة كالجيران أو جماعة المدرسة	أن يكون الطفل قادرا على أن يذكر صاحبه الذي يسكن بجواره والذي يشبهه بالاسم	١- أن يزور كل طفل منزل صاحبه الذي يجاوره بالمسكن حيث أن محيط اللعبة يتكون من وحدات سكنية (منازل) بجانب بعضها ٢- أن يلتقط الطفل صورة لمنزله

- ولكن بحكم قوانين اللعبة واساليبها المحددة وكيفية توظيف هذه المفاهيم داخل اللعبة تم اختيار المفاهيم التالية التي اقتصرت الدراسة على توصيلها للطفل داخل اللعبة بشكلها الصحيح والتي تعد من ضمن التفاعلات الاجتماعية المطلوبة وهي: معنى الصاحب، بدائل الأصحاب، اللعب التشاركي، صفات الصديق، جماعة الأصحاب، الهوايات والأصحاب، المهن والاصحاب.

المحور الثاني: الألعاب الالكترونية Electronic Games

لا يزال التعليم في رياض الأطفال خالٍ من التعليم الإلكتروني ومقتصراً على التعليم التقليدي ولا تزال جهود وزارة التعليم وتحت مظلة رؤية ٢٠٣٠ قائمة لإدخال التعليم الإلكتروني كنوع من الإستراتيجيات الحديثة في بيئة رياض الأطفال (سبجي،٢٠١٦). تشكل الألعاب الالكترونية المحور الأساسي في حياة لطفل كونها تجذب الطفل نحوها لأن الأطفال يرون أن اللعب هو الحياة وعندما يكون اللعب حراً دون قيود يكتشف الطفل ذاته ويزيد إدراكه بقيمة نفسه وينطلق بخيالاته إلى اقصى مدى حيث يمكنه أن يبدل الواقع بشيء من الخيال يشبع فيه رغباته (العون،٢٠١٢). إن باستطاعة الألعاب الالكترونية القدرة على تبسيط المفاهيم المجردة التي يجد فيها الأطفال صعوبة في فهمها لتعمل على ترجمة هذه المفاهيم وتوصيلها للطفل بكل وضوح، ولا يحلو اللعب إلا عن طريق المشاركة مع رفاق اللعب ولا تكمن متعة اللعب إلا بوجود صديق يتشارك معه أنشطة اللعب المختلفة (عمر، عتمان، ٢٠١٧)، إن الألعاب الالكترونية قد اخذت حيزاً كبيراً من وقت الأطفال لانهم يقضون معظم وقتهم في اللعب بمختلف أنواعه لما لها من تأثير كبير على شخصياتهم ومهاراتهم وتجدد أرواحهم وعقولهم وتفتح لهم عالم الخيال والإبداع، بالإضافة إلى أنها تلعب دور كبير في نمو تفكير الطفل ومهاراته الحركية والجسدية والنفسية والانفعالية، وكيف أنها تجعل الطفل يتعامل مع المشكلات وحلها (الشحروري، الريماوي، ٢٠١١).

عرفت الألعاب الالكترونية على أنها نشاط سواء أكان ذهني أو بدني يؤديه الفرد أو مجموعة من اللاعبين محكوم بقواعد محددة يهدف إلى تلبية حاجات الفرد ورغباته المختلفة كالتعلم أو التسلية والمتعة وغيرها من الحاجات المختلفة بحسب اختلاف العمر، وهو ضروري في حياة الطفل كأهمية الحاجات الفسيولوجية بالنسبة للطفل (عمر، عتمان، ٢٠١٧). أيضا تم تعريفها بأنها ألعاب تكون على هيئات الكترونية وتحتوي على ألعاب الحاسب وألعاب الفيديو أيضا ألعاب الهواتف النقالة وألعاب الإنترنت (الانصاري، ٢٠٢٠). كما قسمت الألعاب الالكترونية بناءً على تعريفاتها إلى: ألعاب الكترونية موجهة / وهي ألعاب تستهدف فئة مختصة وتلائم اعمار الفئة وهي ذات قواعد محددة مسبقاً حيث إنها تصمم لتطوير مهارات مستهدفة، ألعاب الكترونية الغير موجهة / هي ألعاب صممت بشكل عشوائي بدون قواعد محددة وغير مختصة لفئة مستهدفة (الشحروري، الريماوي، ٢٠١١).

قسمت الألعاب الالكترونية بناء على محتوى الألعاب إلى: ١- ألعاب المتعة والاثارة / وهي ألعاب تهدف التسلية والمتعة وملء الفارغ حيث يتفاعل المستخدم مع اللعبة وتشد انتباهه لكثرة الصور والمثيرات الصوتية والبصرية، ٢- ألعاب الذكاء/ حيث يعتمد هذا النوع من الألعاب على التفكير وحل العقد المختلفة كونها تحاكي المنطق وتقدم احتمالات متنوعة واختيار الحل الأنسب في وقت قصير ومحدد، ٣- ألعاب تعليمية/ وهي تهدف الى تحقيق التوازن بين التسلية واكتساب المعرفة والحقائق العلمية بطرق سهلة ومشوقة للمستخدم (الانصاري، ٢٠٢٠).

إن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فبالرغم من أنها تحتوي على سلبيات إلا أن لها جوانب لا تخلو من الإيجابيات ولتلافي سلبياتها فإننا امام قدر من المسؤولية اتجاه أطفالنا وأننا بحاجة إلى معرفة التعامل مع هذه الألعاب وتوظيفها بالطريقة الصحيحة التي تخدم الطفل والعملية التعليمية (Gallagher& Magid,2020). من إيجابيات الألعاب الالكترونية أنه يمكن الاستفادة منها وتوظيفها كوسائل متطورة لعرض المحتوى التعليمي للأطفال لجذبهم نحو التعلم واثارة عقولهم (Proner,2017). أيضا استطاعت الألعاب الإلكترونية الدمج بين اللعب وهو الأساس في مرحلة الطفولة وبين التقنية التي أصبحت العملية التعلمية معتمدة عليها لتوصيل بعض المفاهيم وتحسين مهارات التفكير لدى الأطفال (الرحيل، الشناق، جوارنه، ٢٠١٨). غير أن الألعاب الالكترونية اثبتت فعاليتها كأداة فعالة لإثارة التفكير عن طريق خطوات اللعبة المنظمة، حينما يسير الطفل بشخصيته الافتراضية داخل اللعبة ومروره بأنشطة مختلفة تثير حواسه وعقله (الشحروري، الريماوي، ٢٠١١). بالإضافة إلى أن الألعاب الالكترونية أثرت إيجابيا في عملية التعلم وساعدت في تحسين مهارة قراءة الصور وطورت من استراتيجيات التركيز والانتباه والسرعة في معالجة المعلومات وحل المشكلات (الانصاري، ٢٠٢٠). إن من سلبيات الألعاب الالكترونية أنها تؤثر على قدرة الانتباه والتركيز لدى الطفل حيث إنها تؤثر على بصر الطفل واجهاده وتسبب له الم في العينين وعدم التركيز، وإن الأطفال حينما يلعبون الألعاب الالكترونية يفضلون عدم الحركة مما يسبب لهم السمنة لقلة الحركة، أيضا من آثارها السلبية المشاكل النفسية كالقلق والانطواء واضطرابات في النوم إضافة إلى الخمول والكسل، قد تشكل الألعاب الالكترونية مصدر جذب للطفل وصرفه عن دراسته مما سيؤدي إلى تدني مستواهم الدراسي (المرجع السابق).

إن من أبرز المعوقات التي واجهت رياض الأطفال في توظيف التقنية واستخدام الاستراتيجيات الحديثة في التعليم كالألعاب الالكترونية كانت بسبب قلة خبرات المعلمات في استخدام الحاسوب وعدم توفر الأجهزة ومختبرات الحاسوب في رياض الأطفال (عيادات، حميدات، ٢٠١٣). ويرجع سبب ذلك إلى إما عدم توفر الدورات التدريبية المختصة في مجال التقنية أو ضعف حضورهن تلك الدورات والاكتفاء بما لديهم من خبرات، بالإضافة الى ضعف شبكات الإنترنت في بعض الأماكن يصعب عملية استخدام التقنية في بيئة رياض الأطفال، حيث أوصى الباحث لمعلمات رياض الاطفال بضرورة مواكبة التطور العلمي وحضورهن الدورات التدريبية المكثفة لتعليمهن استخدام الحاسب لسد هذه الفجوة (سبحي، ٢٠١٦).

مع تقدم العلم والتطور التقني الذي حصل في القرن الواحد والعشرين تطورت الألعاب من كونها ألعاب حركية إلى ألعاب تعتمد على العقل والمنطق، وظلت الألعاب تتطور من جيل إلى جيل حتى ظهرت التكنولوجيا فأضافت بعداً جديداً فأصبحت تحاكي الخيال البشري والواقع الحقيقي، اذ استطاعت التقنية أن تقدم ألعاب المحاكاة ومع تقدم العصر وتطور أجهزة الحاسب ولغات البرمجة نرى أن الألعاب الالكترونية قد تطورت حتى شاع استخدامها عند الكبار والصغار، كما أنها تساعدنا على تكوين العلاقات والتعرف على أصدقاء جدد وقضاء وقت ممتع معهم، ومن خلال ممارسة الألعاب نطور مهاراتنا الاجتماعية والتفاعلية وقدراتنا المعرفية وكيف نستطيع أن نتحكم بعواطفنا وتفاعلنا مع الاخرين (عمر، عتمان، ٢٠١٧).

إن الألعاب الالكترونية كالألعاب الافتراضية وألعاب المحاكاة من الطرق الفعالة التي استطاعت أن تغير من طريقة تقديم المحتوى المعتادة للطفل كونها تجعل المستخدم يعيش في عالم يتفاعل معه

ويفعل فيه ما يريد (Babich, 2019). إن ممارسة الطفل للعب والتعمق في اللعبة تجعله يدرك ما نريد أن نوصله له في إطار من المتعة دون شعوره بالملل وبذلك يتحقق التعلم بالممارسة (المرجع السابق).

من الألعاب الافتراضية التي ظهرت مؤخرا لعبة PKXD الافتراضية حيث تصنف من أكثر الألعاب جذبا للأنظار لما لها من طابع اجتماعي ممتع حيث عرفها فريتاز (Freitas, 2020) بأنها هي لعبة ذات واقع افتراضي ثلاثي الابعاد تم تصميمها من خيال الطفل وعالمه في بيئة تختلف عن العالم الحقيقي مليئة بالألوان الجذابة. تعتمد على العالم الاجتماعي وتكوين الصداقات في جو مليء بالمغامرات الشيقة وهي مناسبة لجميع الاعمار، تستخدم لعبة PKXD بيئة ثلاثية الأبعاد التي تجعل الطفل يتحكم باللعبة بكل سهوله وتحريك الشخصية في جميع الاتجاهات، إن طبيعة لعبة PKXD تجسد للطفل مفهوم الأصحاب باستخدام الأساليب الجذابة والألوان المبهجة والتي تضيف عنصر الجذب مما تجعله يتشارك معهم الأنشطة المختلفة بجو يملؤه روح التعاون كحل الألغاز معا أو الاشتراك بسباق، بالإضافة إلى التواصل فيما بينهم ومشاركة بعض المهمات، نستطيع باستخدام اللعبة تعليم الطفل المفاهيم المراد إيصالها حيث نستطيع أن نوصل له معنى الصاحب بطريقة سهلة ومجسدة للواقع، ومن الممكن أيضا تعريف الطفل ببعض المهن كالحلاق مثلا والموجودة داخل اللعبة والتي يستطيع أن يتشارك بها مع أصحابه، بإمكان الطفل أن يصف صديقه بشخصيته الافتراضية داخل اللعبة وزيارة منزله، بالإضافة إلى أن مفهوم الصديق داخل اللعبة لا يتجسد على الأصحاب فحسب بل نستطيع أن نجسده للطفل على أشياء أخرى مثل الكتب والحيوانات فهي بمثابة صديقٍ لنا نتشارك معها اللحظات الجميلة ونهتم بها (المرجع السابق).

هنالك الكثير من الدراسات العربية والأجنبية التي استخدمت الألعاب الافتراضية المختلفة في دراساتها وقد ثبتت فاعليتها في تعليم الكثير من المواد والمهارات التي يتطلبها المنهج التعليمي في تعلم الطفل كدراسة توفيق (٢٠١٨) التي أستخدم فيها وسيلة تعليمية إلكترونية مصنعة من قبل الشركة وتسمى (المصحف المعلم) والذي ينطق باللغة العربية وبصورة شفوية لتحفيظ أطفال ما قبل المدرسة بعض السور القصيرة في القران الكريم، حيث درست المجموعة التجريبية باستخدام الوسيلة التعليمية الالكترونية ودرست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية، أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في حفظها لسور القرآن، وأوصى الباحث بضرورة تقديم برامج ودورات تدريبية للمعلمات لتدريبهم على الوسائل الإلكترونية التي تطور خبراتهم التعليمية لتواكب التطور العلمي.

كما اجرى الباحثان عمر، عتمان (٢٠١٧) دراستهما التي هدفت الى التعرف على دور الألعاب الالكترونية واثرها في تنمية المهارات التفاعلية في رياض الأطفال، وتكونت العينة من أسر الأطفال الملتحقين برياض الأطفال والبالغ عددهم ومن مديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال وقد أسفرت أهم نتائج الدراسة إلى أن استخدام الألعاب الالكترونية يساهم في صقل بعض المهارات التفاعلية وتعزيزها (كمهارات التواصل والتعبير والتعاون وتأكيد الذات) بدرجة بمتوسطة وذلك بحسب وجهة نظر أسر الأطفال ومديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال، وأوصى الباحثان بقيام وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية بتطوير مناهج رياض الأطفال عن طريق اختيار مجموعة من الألعاب الالكترونية المتنوعة وتضمينها في مناهج رياض الأطفال.

وفي دراسة هوستوفيكي واخرون (Hosťovecký, Novák& Horváthová, 2017) حيث قاموا بإنشاء لعبة جادة بسيطة ذات واقع افتراضي ثلاثي الابعاد والتي ركزت بمحتواها على تعلم مهارات الرياضيات ومهارة حل المشكلات لتلاميذ المدراس الابتدائية مع مراعاة العمر والنضج والقدرات العقلية لحل المسائل الرياضية، أظهرت أهم النتائج أن اللعبة استطاعت تبسيط المفاهيم والمسائل الرياضية التي كان يجد فيها الطلاب صعوبة في تعلمها، مما أدى إلى ارتفاع تحصيلهم الدراسي في مادة الرياضيات مما نتج عن تطوير مهاراتهم في حل المشكلات، وأوصى الباحثون بضرورة استخدام الألعاب الالكترونية للحصول على نتائج افضل في عملية التعليم والاهتمام بتحفيز الطلاب ودعمهم وتقديم بيئة تحفيزية لهم.

ومن الدراسات الأخرى التي ثبتت فاعلية الألعاب الالكترونية في التعليم دراسة حمدي، أبو عنزة (٢٠١٩) التي هدفت لقياس اثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية (التحدث، الاستماع، القراءة، الكتابة) لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي حيث درست المجموعة التجريبية باستخدام ألعاب تعليمية الكترونية متنوعة كلعبة القط توم يتحدث، اربع صور كلمة واحدة، المدفع، التقط في السلة، ودرست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية، أظهرت النتائج فروق في متوسط الدرجات وتفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مهارات التحدث الاستماع والقراءة وأوصى الباحثان بضرورة استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وتوظيفها في تدريس اللغة العربية في الصف الثاني الابتدائي لما اظهرته من تأثير إيجابي في تطوير مهارات التلاميذ في اللغة العربية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بالرجوع إلى الدراسات السابقة نلاحظ تنوع الدراسات التي تناولت الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية وأنه من الممكن تحسين وتطوير بعض المهارات المختلفة لدى الطلبة بمختلف الأعمار من خلال الاستخدام الصحيح للألعاب الالكترونية كما اتضحت في دراسة توفيق (٢٠١٨) التي أستخدم فيها وسيلة تعليمية إلكترونية مصنعة من قبل الشركة وتسمى (المصحف المعلم) والذي ينطق باللغة العربية وبصورة شفوية لتحفيظ أطفال ما قبل المدرسة بعض السور القصيرة في القران الكريم لتحفيظ أطفال ما قبل المدرسة بعض السور القصيرة من القرآن الكريم والتي أظهرت نتائجها تفوق الأطفال المجموعة التجريبية في حفظ سور القرآن مما يؤكد على تطور مهارة الحفظ لديهم. المنهجية والأدوات: الدراسة استخدمت أداة تعليمية إلكترونية (المصحف المعلم) لتعليم الأطفال بعض السور القصيرة من القرآن الكريم، مما يعكس توجهاً حديثاً نحو دمج التكنولوجيا في التعليم المبكر. ومع ذلك، لم يتضح من العرض كيف تم التحكم في المتغيرات الأخرى التي قد تؤثر على الأداء التعليمي للأطفال، مثل البيئة التعليمية ومستوى الانخراط الشخصي للمعلمات في كلتا المجموعتين. يمكن أن يكون لذلك تأثير كبير على النتائج.

بالرغم من أن الدراسة تشير إلى تفوق المجموعة التجريبية، إلا أن عدم ذكر تفاصيل محددة حول حجم العينة أو خصائصها يحد من إمكانية تعميم النتائج. دراسة حجم العينة وتنوعها من حيث الخلفية الاجتماعية والاقتصادية قد تعزز مصداقية النتائج. أيضا التوصية بتقديم دورات تدريبية للمعلمات لاستخدام الوسائل الإلكترونية في التعليم هي خطوة إيجابية. ومع ذلك، كان من الأفضل تقديم توصيات حول نوعية التدريب المطلوب وكيفية تحقيق الاستدامة في استخدام

هذه الأدوات بشكل فعال، فضلاً عن تقديم تقييم شامل لتأثير هذه الوسائل على المدى البعيد. بالإضافة الى تفوق المجموعة التجريبية يمكن أن يكون مؤشراً على فعالية الوسائل الإلكترونية في تعليم الأطفال، لكن من الضروري تقييم ما إذا كانت هذه الوسيلة الإلكترونية تؤثر فقط على الحفظ أم على فهم الأطفال أيضاً. فالتعليم الناجح في هذه المرحلة العمرية يجب أن يركز على تطوير الفهم والمهارات الأخرى مثل التفكير النقدي.

وفي دراسة الباحثان عمر، عتمان (٢٠١٧) التي استخدمت الألعاب الالكترونية لتنمية المهارات التفاعلية في رياض الأطفال والتي اكدت نتيجتها إلى تحسن المهارات التفاعلية لدى أطفال الروضة بالشكل الجيد (كمهارات التواصل والتعبير والتعاون وتأكيد الذات). ورغم أن النتائج أظهرت تأثيراً إيجابياً متوسطاً، فإن التقييم تم استناداً إلى وجهات نظر الأسر والمعلمات. كان من الممكن تحسين مصداقية النتائج باستخدام ملاحظات مباشرة لسلوك الأطفال أو تقييمات تجريبية أكثر دقة. كما أن الدراسة تعتمد على أسر الأطفال ومديرات ومعلمات رياض الأطفال، وهو ما قد يوفر وجهة نظر شاملة. ولكن الاعتماد الكامل على تقييمات الأطراف الخارجية (الأسر والمعلمات) يمكن أن يؤدي إلى تحيز في النتائج، لأنه قد لا يعكس الأداء الفعلي للأطفال في السياقات التفاعلية بشكل مباشر. النتائج التي تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية ساهمت في تحسين المهارات التفاعلية بشكل متوسط تفتح الباب لأسئلة حول أنواع الألعاب التي تم استخدامها ومدى تفاعل الأطفال معها. كما أن تحديد نوعية الألعاب التي تعزز مهارات معينة سيكون مفيداً لتوجيه الأبحاث المستقبلية وتطوير المناهج. التوصية بتطوير مناهج رياض الأطفال من خلال تضمين الألعاب الإلكترونية هي فكرة جيدة، لكنها تحتاج إلى توضيح أعمق حول نوعية الألعاب وتوجهاتها التعليمية. لا يكفي إدراج الألعاب الإلكترونية فقط، بل يجب أن تكون الألعاب مختارة بعناية لتعزيز المهارات الاجتماعية والمعرفية وتوجيه تفاعل الأطفال نحو التعلم الناجح.

كلتا الدراستين تسلطان الضوء على أهمية دمج التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية في التعليم المبكر. ومع ذلك، تحتاج كل دراسة إلى منهجيات أعمق وتقييمات أكثر شمولية، سواء من خلال التقييمات المباشرة لسلوك الأطفال أو من خلال تحليل أوسع للمتغيرات المتداخلة التي تؤثر على نتائج التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الاستفادة من توصيات أكثر تحديدًا لضمان التطبيق العملي لهذه الأدوات على أرض الواقع.

وفي دراسة هوستوفيكي واخرون (Hosťovecký, Novák& Horváthová, 2017) التي طبقت على تلاميذ المرحلة الابتدائية للتطوير من مهاراتهم الرياضية ومهارة حل المشكلات باستخدام لعبة ذات واقع افتراضي ثلاثي الابعاد والتي أدت إلى ارتفاع تحصيلهم الدراسي في مادة الرياضيات مما نتج عن تطوير مهاراتهم في حل المشكلات، الدراسة اعتمدت على استخدام لعبة ذات واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد لتطوير مهارات تلاميذ المرحلة الابتدائية في الرياضيات وحل المشكلات. هذه المنهجية تعكس توجهاً حديثاً نحو دمج التكنولوجيا المتقدمة في التعليم، وهو أمر إيجابي. ومع ذلك، لم يتضح كيف تم تصميم اللعبة ومحتواها الرياضي بشكل دقيق، وكيف يمكن لهذه الألعاب الافتراضية أن تدعم المهارات الرياضية بشكل مباشر. يجب توضيح كيفية توافق محتوى اللعبة مع المنهج الدراسي ومدى تركيزها على الجوانب الرياضية المحددة المطلوبة لتحسين التحصيل الدراسي. في حين أظهرت الدراسة ارتفاعاً في التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات، لم يتضح من العرض ما إذا كان هذا التحسن نتيجة مباشرة لاستخدام الواقع الافتراضي، أم كان هناك عوامل أخرى مؤثرة. من الضروري أن تضمن الدراسة أدوات قياس دقيقة لتحديد ما إذا كانت الزيادة في التحصيل ناجمة عن المهارات المكتسبة من اللعبة فقط، وليس نتيجة عوامل

خارجية مثل دعم المعلمين أو التغيرات في المناهج. من المهم توضيح كيف ساهمت اللعبة ثلاثية الأبعاد في تطوير مهارات حل المشكلات لدى الأطفال. هل ركزت اللعبة على تحسين التفكير النقدي والتفكير المنطقي؟ كان من المفيد لو تم توضيح الآليات التي ساعدت الأطفال على نقل ما تعلموه في البيئة الافتراضية إلى مواقف واقعية تتطلب حل المشكلات.

في حين أن الدراسة تشير إلى فوائد الواقع الافتراضي في تحسين المهارات الرياضية وحل المشكلات، ينبغي تقديم توصيات واضحة حول كيفية توظيف هذه التكنولوجيا في المناهج الدراسية بشكل مستدام وفعال. كما يجب أن تكون هناك إرشادات حول كيفية تدريب المعلمين على استخدام هذه التكنولوجيا، وتحديد التكلفة والفوائد التعليمية المحتملة لتبني مثل هذه التقنيات في المدارس.

وأيضا استطاعت الألعاب الالكترونية بدورها الإيجابي الكبير على تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية (التحدث، الاستماع، القراءة، الكتابة) لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي كما ذكر في دراسة حمدي، ابوعنزة (٢٠١٩).

منهجية البحث

تتبع الدراسة الحالية المنهج الشبه التجريبي (Quasi - Experimental)، حيث عرفه كلاً من عبيدات وعبد الحق وعدس (٢٠٠٧، ص٢١٩) بأنه المنهج الذي يعتمد التغير وفق شروط محددة للظواهر الإنسانية والتي تشكل موضوع الدراسة، وملاحظة نتائج هذا التغيير للظاهرة المدروسة عن طريق استخدام التجربة لإثبات صحة الفروض. وتم استخدام المنهج الشبه تجريبي لملائمته لموضوع الدراسة ومتغيراتها وأيضا لمعرفة دور المتغير المستقل وهو استخدام لعبة PKXD الافتراضية وتأثيره على المتغير التابع وهي مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة. حيث تعتبر لعبة PKXD من الألعاب ذات واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد والتي تم تصميمها بناء على العالم الاجتماعي وتكوين الصداقات في جو مليء بالمغامرات الشيقة (Freitas, 2020). وقد تم استخدام أداتين لجمع البيانات وهي: ١) اختبار قبلي/ بعدي، حيث يتم في الاختبار القبلي قياس تكافؤ المجموعة ويتم قياس مدى فهم الأطفال في الاختبار البعدي، ٢) بطاقة ملاحظة ويتم بواسطتها تتبُع مستوى أداء الأطفال وقدرتهم على التفاعل مع اللعبة بالشكل المطلوب.

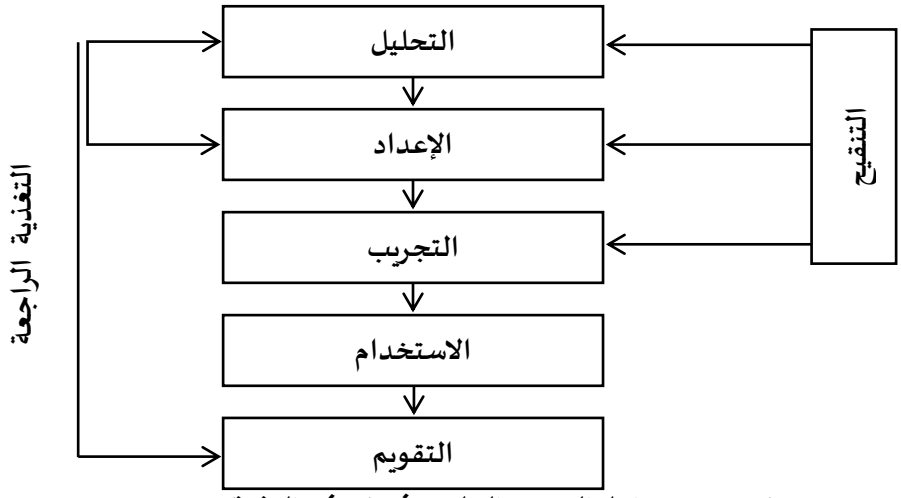
3.3 مجتمع البحث وعينته

أ- مجتمع البحث: جميع أطفال المستوى الثالث (المرحلة التمهيدية) الملتحقين برياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة خلال الفصل الثاني من العام الدراسي ١٤٤٢هـ.

ب- عينة الدراسة: تقتصر عينة الدراسة من ٢٠ طفلا والذين يمثلون المستوى الثالث (المرحلة التمهيدية) والذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بمكة المكرمة، وقد تم اختيار الاطفال بطريقة قصدية عن طريق تزويد معلمة أطفال ما قبل المدرسة بأرقام الأطفال واسمائهم.

3.4 التصميم التعليمي

يعتبر التصميم التعليمي بمثابة القلب النابض لأي برنامج تعليمي، حيث تكمن أهميته للمقررات الدراسية المختلفة للوصول إلى أقصى فائدة بواسطة استخدام محتواه وادواته الخاصة لكل مقرر (عزمي، ٢٠٠٨). إن التصميم التعليمي الناجح يحقق نجاح المعلم في تقديمه للمادة العلمية، بالإضافة إلى أنه يوفر الوقت والجهد حينما تقنن الخطوات لتحقيق غايات وأهداف التعليم (الحيلة،٢٠٠٣). حيث عرفه سليمان وقاسم (٢٠١٤، ص٨٨) بأنه عملية تصف المبادئ النظرية والإجراءات التطبيقية حول كيفية اعداد المناهج الدراسية والبرامج التعليمية بواسطة مدخل النظم الذي يعتمد على حل المشكلات ليحقق الأهداف المرجوة. وبعد الاطلاع على العديد من نماذج التصميم التعليمي تم الاعتماد على التصميم الأكثر ملائمة لمتغيرات البحث وهو نموذج المشيقح التعليمي (خميس، ٢٠٠٦)، وتم اختيار هذا النموذج لمناسبته للدراسة الحالية حيث تم استخدام لعبة PK XD الافتراضية والتي لا تحتاج إلى التصميم والتطوير. صمم النموذج التعليمي للمشيقح على خمس مراحل: ١- مرحلة التحليل Analysis، ٢- مرحلة الاعداد Preparation، ٣- مرحلة التجريب Try out، ٤- مرحلة الاستخدام Utilization، ٥- مرحلة التقويم Evaluation. وسيتم شرح كل مرحلة بالتفصيل



رسم توضيحي ١: مراحل التصميم التعليمي في نموذج المشيقح (خميس،٢٠٠٦).

3.4.1 المرحلة الأولى: مرحلة التحليل Analysis

وهي تعد أول مرحلة من مرحل التصميم التعليمي، حيث تم تحليل احتياجات الأطفال وخصائصهم، بالإضافة إلى تحليل المادة العلمية التي تم تدريسها للأطفال، وكذلك الأهداف العامة للبرنامج. يرى بياجيه أن الطفل في هذه المرحلة في نمو مستمر وتنمو حواسهم حيث يصبحون قادرين على التآزر الحسي الحركي وربط كل ما يسمعه ويراه، وأن كل مرحلة من نموه لها مطالبها واحتياجاتها من اللعب فيتطور لعب الطفل من اللعب الإيهامي المنغمس في عالم من الخيال إلى اللعب الواقعي الذي يدرك فيه طبيعة الأشياء (عثمان،٢٠١٣). إن هذه المرحلة من المراحل الحرجة التي تشكل شخصية الطفل كونها من أهم المراحل بحياته ويجب تقديم المحتوى التعليمي

لهم بطريقة مشوقة بعيداً عن أسلوب الحفظ والتلقين التي تسبب لهم الملل، إن اتاحة فرصة الاكتشاف ومشاركة المتعلمين بعضهم البعض يجذب المتعلمين نحو التعلم وبالتالي تنمي لديهم المهارات التفاعلية وتعززها، كذلك بناء شخصية الفرد بكافة جوانبها التي تحقق التغذية الراجعة المستدامة (sarkhosh& pour,2016).

إن استخدام المناهج التي تعتمد في أساسها على نشاط الطفل الفردي داخل إطار اجتماعي ليصبح قادرا على التكييف الاجتماعي وزرع الثقة بنفسه لتحقيق مفهوم الذات وتحقيق الفرد لحاجاته واشباع رغباته (جاد، ٢٠١٠). تقوم سياسة مناهج رياض الأطفال في القرن الواحد والعشرون على فلسفة الأسلوب المطور الذي يوصي بالتعلم النشط والذي بدوره يكسب الطفل المهارات والمعارف الأساسية والتي يحتاجها خلال تفاعله مع الاخرين، وكذلك التعلم عن طريق التدريب والممارسة واكتشاف عناصر البيئة المحيطة به لكي يستطيع الطفل الانخراط مع أصدقائه ويتجاوز الصعاب معهم في تلك المرحلة، يجب أن يتعرف الطفل على مفهوم الذات والذي يتحقق من خلال اعتماده على نفسه في بعض الأمور ودوره الاجتماعي خلال التفاعل مع أصحابه كجزء مهم داخل المجموعة، غير أن المنهج التعليمي برياض الأطفال يركز على المهارات المراد تنميتها في شخصية الطفل وكيفية تفاعله مع الأنشطة المختلفة (جاد،٢٠١٠)، ومن هذه الوحدات وحدة الاصحاب والتي تهدف إلى تعريف الطفل معنى الصديق وتنمية المهارات التفاعلية مع اقرانه داخل الفصل وخارجه، وكيف أن هذه العلاقات تنمي شخصية الطفل وتعرفه على كيفية التعامل مع أصدقائه ومشاركة الأنشطة المختلفة ليصبح قادرا على التكييف الاجتماعي (Østvik, Ytterhus& Balandin, 2017). كما تشمل مرحلة التحليل تحديد خصائص المتعلمين وهم أطفال ما قبل المدرسة من المستوى الثاني الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٥-٦ سنوات من الذكور والإناث والذين لا يعانون من أي مشاكل صحية، وقد تم مقابلة الأطفال والتحدث معهم قبل البدء بالتجربة.

ومن أهم الأهداف التي يتضمنها البحث لأطفال ما قبل المدرسة هي تنمية مفاهيم وحدة الاصحاب والتي تتضمن بناء المهارات التفاعلية، ويندرج تحت الهدف العام عدة اهداف فرعية:

- أن يتعرف الطفل على معنى مفهوم الصاحب.
- أن يصف الطفل شكل ومظهر صاحبه.
- أن يتشارك الطفل مع صاحبه في اللعب.
- أن يتعرف الطفل أن معنى الصاحب تشمل بعض الحيوانات والكتب والتي نحبها ونعتني بها.
- أن يتعرف الطفل أن لكل شخص هواية ومهنة يحب ممارستها ومدى متعة تشارك هذه المهام بين الاصحاب.
- أن يذكر الطفل صاحبه الذي يسكن بجواره والذي يشبهه بالاسم.
- أن يتعلم الطفل مهارة التشارك والتواصل مع الاصحاب.

3.4.2 المرحلة الثانية: مرحلة الإعداد Preparation

بعد الانتهاء من المرحلة الأولى من مراحل التصميم التعليمي لنموذج المشيقح (خميس،٢٠٠٦) تأتي المرحلة الثانية من النموذج والتي تعتبر المرحلة السابقة مدخلا لها وهي مرحلة الإعداد، وفيها نقوم بالإعداد المبدئي للبرنامج التدريبي والتي تتعلق بنتائج المرحلة السابقة، حيث اختتمت المرحلة السابقة بوضع الأهداف العامة للبرنامج المصمم لأطفال ما قبل المدرسة، وتحديد الأدوات اللازمة

لمعرفة أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة في البرنامج المُعد. شملت مرحلة الإعداد إجراءات البحث:

- اختيار عينة من أطفال ما قبل المدرسة والذين تتراوح أعمارهم ما بين ٥-٦ سنوات بمدينة مكة، وعددهم ٢٠ طفل يمثلون مجموعة واحدة.
- يتم تطبيق الاختبار القبلي والذي تم اعداده باستخدام برنامج articulate storyline والذي يقيس المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.
- استخدام بطاقة ملاحظة واحدة لكل طفل ليتم ملاحظة تقدم الطفل في الاختبار القبلي/ البعدي.
- استخدام لعبة PKXD الافتراضية على المجموعة التجريبية لتدريسها المفاهيم المحددة بوحدة الأصحاب.
- البدء بالبرنامج التعليمي من خلال ورشة عمل مدتها ١٥ دقيقة، يتم فيها عرض الدليل التعريفي والذي يعرف المجموعة بالبرنامج المقدم لهم من خلال لعبة PKXD الافتراضية.
- بناء الأنشطة التي تختص بمفاهيم وحدة الاصحاب والتي ستستخدمها المجموعة داخل اللعبة.
- تطبيق البرنامج التعليمي والذي يقوم بتنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لدى أطفال المجموعة التجريبية وأيضا تنمية بعض المهارات التفاعلية كالتواصل والتعاون من خلال استخدام لعبة PKXD الافتراضية.
- تقسيم البرنامج على خمسة فترات في الاسبوع ومدة كل فترة ٦٠ دقيقة.
- استخدام بطاقة ملاحظة واحدة لكل طفل ليتم ملاحظة المهارات والمفاهيم المراد تنميتها، وذلك من خلال عدة محاور تم ذكرها سابقا.
- تطبيق التجربة ورصد الملاحظات في بطاقة الملاحظة.
- يلي ذلك تطبيق الاختبار البعدي والذي تم إعداده باستخدام برنامج articulate storyline لقياس المفاهيم المطلوبة في وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.
- تحليل بيانات الدراسة وكتابة النتائج والتوصيات.

وقد تم إعادة صياغة الأهداف السلوكية إجرائيا لتتناسب مع إجراءات البحث لأطفال ما قبل المدرسة والتي تنمي مفاهيم وحدة الاصحاب وبعض المهارات التفاعلية كما هو موضح بالجدول:

جدول ٢ : الاهداف التي تنمي مفاهيم وحدة الاصحاب

المفهوم	الهدف السلوكي الاجرائي
معنى الصاحب	أ. أن يضيف الطفل صديق واحد على الأقل ب. أن الطفل يتقابل مع صاحبه المفضل داخل اللعبة ج. أن يلقي التحية عليه. د. أن يذكر الطفل اسم صاحبه المفضل. هـ أن يصف الطفل الافتار الخاص لكل صاحب وصفا دقيقا. و. أن يلتقط الطفل صورة مع الصاحب عن طريق كاميرا الهاتف الموجود داخل اللعبة.
المهارات التفاعلية	أ. أن يتشارك الطفل مع أصحابه في اللعب كمشاركته في سباق

المفهوم	الهدف السلوكي الاجرائي
	تنافسي داخل اللعبة مع الاصحاب. ب. أن يتشارك الطفل مع أصحابه في اللعب كحل الالغاز والتي تتطلب تشارك الاصحاب مع بعضهم. ج. أن يستطيع كل طفل زيارة منزل صاحبه الذي يجاوره في السكن. د. أن يلتقط الطفل صورة لمنزل صاحبه. ذ. أن يتقمص الطفل مهنة واحدة على الأقل كالطباخ. ز. أن يشارك الطفل مهنته المفضلة مع أصحابه الاخرين داخل اللعبة. هـ أن يذكر كل طفل هواية واحد على الأقل والتي يحب ان يشاركها مع صاحبه المفضل داخل اللعبة كالسباحة والتصوير. و. أن يذهب الطفل إلى متجر بيع الحيوانات ويقتني حيوانه الاليف داخل اللعبة. ي. أن يهتم الطفل بحيوانه الأليف ويطعمه.

وفيما يلي تفاصيل إعداد الورشة من حيث تحديد المحتوى والمكان والمواد اللازمة في التنفيذ:

تم تصميم الورشة بناء على خصائص الفئة المستهدفة، وقد أقيمت الورشة في فصل خاص بالأطفال والذي اتصف بالمساحة الواسعة والخالية تسمح للطفل بأن يتحرك بكل راحة.

كما أن المواد اللازمة لتنفيذ الورشة تضمنت:

١- هاتف محمول (لكل طفل)، ويحتوي على لعبة PKXD.

٢- شبكة إنترنت، يجب على كل هاتف محمول أن يكون متصل بالإنترنت.

بالإضافة إلى أنه تم تحديد المحتوى بناء على المستوى العمري لأطفال العينة وذلك باختيار لعبة PKXD والتي تتناسب مع خصائص الطفل العمرية والجوانب الاجتماعية والأخلاقية والدينية والتأكد من خلوها من أي عنصر مخالف لذلك، حيث أن قوانين لعبة PKXD تحمي الطفل من أي إساءة لفظية أو أخلاقية عن طريق تحديد آلية تواصل آمنة تناسب عمر الطفل.

وقد تم في مرحلة الإعداد تصميم أدوات البحث وهي عبارة عن اختبار قبلي/ بعدي وبطاقة ملاحظة. وفيما يلي تفصيل بناء وإعداد كل أداة:

بطاقة الملاحظة:

تم اعداد بطاقة ملاحظة لكل طفل، والتي بدورها تقيم أداء الطفل اثناء تأديته للأنشطة المتعلقة بمفهوم الوحدة بداخل اللعبة، بحيث اشتملت بطاقة الملاحظة على ١٩ فقرة يتم الإجابة عليها وفقا لنظام ليكرت الخماسي (likert)، قسمت إلى مجموعة من المحاور وهي: السلوكيات الملاحظة، المهارات الرقمية، مفهوم معنى الصاحب، المهارات التفاعلية، بحيث أنه كلما اكتسب الطفل هذه المفاهيم بدرجة عالية دل على اكساب الطفل المهارات التفاعلية المتعلقة بوحدة الاصحاب، وتم تقسيم المفاهيم إلى ٧ أيام لمدة أسبوعين متتالين، ويمكن الاطلاع على بطاقة الملاحظة في ملحق (1).

الصدق الخارجي لبطاقة الملاحظة:

تم التحقق من الصدق الظاهري للبطاقة وعرضها على ثلاثة محكمين من أعضاء هيئة التدريس متخصصين بقسم تقنيات التعليم في جامعة الملك عبد العزيز بجدة والموضح أسمائهم في ملحق (2)، اعتمد التحكيم على مدى وضوح كل عبارة وصحة صياغتها لغوياً، وسهولة فهمها وارتباطها بمحاور موضوع الدراسة، تم تعديل البطاقة بناء على ملاحظاتهم حيث تم إضافة جملة انشاء حساب في اللعبة (بمساعدة شخص بالغ) لمحور المهارات التقنية، وبذلك اصحبت بطاقة الملاحظة جاهزة للتجريب.

صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة:

طبقت بطاقة الملاحظة على عينة استطلاعية مكونة من ٥ أطفال، وتم التحقق من ثبات البطاقة ومحاورها عن طريق حساب ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)، كما في الجدول التالي:

جدول ٣: نتيجة ألفا كرونباخ لبطاقة الملاحظة

م	المحور	عدد العناصر	معامل ألفا كرونباخ
١	السلوكيات الملاحظة	٣	٠,٦٢٦
٢	المهارات التقنية	٤	٠,٦٨٩
٣	مفهوم (معنى الصاحب)	٦	٠,٦٢٠
٤	المهارات التفاعلية	٦	٠,٥٤٨
٥	مقياس البطاقة ككل	١٩	٠,٧٨٣

ويتضح من الجدول السابق أن نتيجة ألفا كرونباخ لجميع محاور بطاقة الملاحظة مقبولة احصائيا، بالنسبة للمقياس ككل فإن معامل ألفا كرونباخ (α =٠,٧٨٣) حيث يعد معامل الثبات المحسوب بمعادلة ألفا كرونباخ مقبول احصائيا إذا كانت قيمته اعلى من ٠,٦٠ (العلي،٢٠٠٧)، أي أن عناصر المقياس ككل يمكن الاعتماد عليها بشكل كبير في قياس ما صممت من اجله.

بالإضافة إلى التحقق من الاتساق الداخلي للبطاقة عن طريق حساب معامل الارتباط، الجدول التالي يبين نتائج معامل الارتباط لكل محور من محاور البطاقة.

جدول ٤: نتيجة معامل الارتباط لبطاقة الملاحظة

م	المحور	عدد العناصر	معامل الارتباط
١	السلوكيات الملاحظة	٣	(٠,٧٥٧:٠,٧٦٢)
٢	المهارات التقنية	٤	(٠,٦٣٢:٠,٨٢٤)
٣	مفهوم (معنى الصاحب)	٦	(٠,٤٦٣:٠,٧٧٩)
٤	المهارات التفاعلية	٦	(٠,٨١٩:٠,٨٤١)

أكدت النتائج الجدول على صلاحية جميع العناصر الخاصة لكافة المحاور حيث أكدت على ذلك قيم معاملات الارتباط والتي قد جاءت جميعها معنوية عند مستوى0.05، مما يدل على أن عناصر المقياس ككل يمكن الاعتماد عليها بشكل كبير في قياس ما صممت من اجله.

الاختبار القبلي/ البعدي:

تم إعداد اختبار قبلي/ بعدي لكل طفل، والذي بدوره يقيس مستوى الطفل وخبراته السابقة نحو مفاهيم وحدة الاصحاب، وهو عبارة عن برمجية صممت باستخدام برنامج storyline حيث تحتوي على ٧ أسئلة تقيس مستوى فهم الطفل للمفاهيم الخاصة بوحدة الاصحاب، بالإضافة إلى أن الاختبار الالكتروني اشتمل بداخله فيديو تعليمي يعرف الطفل على طريقة حل كل سؤال، تم اعداد سيناريو لمحتوى الاختبار وشكله ويمكن الاطلاع عليه في ملحق (3).

الصدق الخارجي للاختبار القبلي/ البعدي:

تم اجراء التحقق من الصدق الظاهري للاختبار القبلي/ البعدي وعرضه على ثلاثة محكمين من أعضاء هيئة التدريس متخصصين بقسم تقنيات التعليم في جامعة الملك عبد العزيز بجدة والموضح أسمائهم في ملحق (4)، اعتمد التحكيم على مدى وضوح وتوفر كل عبارة وصحة صياغتها لغوياً، وسهولة فهمها وارتباطها بمحتوى الاختبار، لم يتم ذكر أي ملاحظات أخرى نحو الاختبار القبلي/ البعدي، وبذلك أصبح الاختبار القبلي/ البعدي جاهز للتجريب.

تم الانتهاء من وضع أهداف الورشة والتي تعرف الأطفال بدورهم وما سوف يتعلمونه خلال البرنامج وتدريبهم على استخدام لعبة PKXD الافتراضية، كذلك تم الانتهاء من إعداد الأدوات والتحقق من صدقها الظاهري. وبهذا تم الانتهاء مرحلة الإعداد وبعد ذلك يتم تطبيق التجربة على الأطفال والتي تتضمن بدورها مرحلة التجريب.

الصدق الداخلي للاختبار القبلي/ البعدي:

طبق الاختبار القبلي/ البعدي على عينة استطلاعية مكونة من ٥ أطفال، تم التحقق من ثبات الاختبار عن طريق حساب ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)، ويتضح أن نتيجة معامل ألفا كرونباخ (α =0.762) وهي مقبولة احصائيا وتدل على صلاحية الاختبار للتطبيق على عينة البحث وبهذا يمكن الاعتماد عليها بشكل كبير في قياس ما صممت من اجله.

3.4.3 المرحلة الثالثة: مرحلة التجريب Try Out

في هذه المرحلة طبق الاختبار القبلي على عينة استطلاعية مكونة من ٥ أطفال، ثم بعد انتهاء التجربة اجري لهم الاختبار البعدي ورصدت النتائج، تم احتساب متوسط الزمن الذي استغرقه كل طفل من العينة في الاختبار، بالإضافة إلى قياس الزمن المستغرق في كل مرحلة من مراحل التجربة وانشطتها داخل اللعبة، وبذلك تم معرفة الوقت الكافي لكل مراحل البرنامج وبناء على ذلك التقدير تم الاعتماد عليها في مرحلة الاستخدام.

3.4.4 المرحلة الرابعة: مرحلة الاستخدام Utilization

تأتي المرحلة الرابعة وفي هذه المرحلة تم استخدام البرنامج التعليمي وتطبيقه والذي تم فيه استخدام لعبة PKXD الافتراضية على أطفال ما قبل المدرسة لتنمية مفاهيم وحدة الاصحاب لديهم، تم عقد جلسة مع أطفال ما قبل المدرسة من خلال ورشة عمل أُعدت قبل البدء بالبرنامج التعليمي، استغرقت مدة الورشة ٢٠ دقيقة حيث تم التعريف بقوانين اللعبة وخطواتها الصحيحة من خلال عرض فيديو الدليل التعريفي الذي تم تصميمه بواسطة برنامج المونتاج Sony Vegasوقد تم عرضه على ٣ محكمين في تخصص تقنيات التعليم وتحكيمه بواسطة مقياس التقدير الذي تم إعداده، وقد تم عمل التعديلات اللازمة حسب توجهات المحكمين وبذلك تم الوصول للصورة النهائية للدليل التعريفي. بدأت الورشة بذكر أهمية الصاحب وكيف أن لكل شخص صاحب يشاركه الحياة، وضُرب لهم امثلة على ذلك. ثم وُضح للأطفال البرنامج التعليمي بشكل مفصل واتمام جميع المهام داخل لعبة PKXD الافتراضية، حيث كان لدى بعض الأطفال معرفة سابقة باللعبة وكيفية استخدامها. بالإضافة إلى أنه تم ذكر مزايا اللعبة للأطفال وكيف بإمكاننا مقابلة بعضنا البعض داخل اللعبة ومشاركة الأنشطة بين بعضنا بطرق مختلفة. والجدول التالي يوضح طريقة سير البرنامج.

جدول ٥: التصميم التعليمي للبرنامج

اليوم	المهمة	المدة الزمنية	الإجراءات
اليوم الاول	تطبيق الاختبار القبلي	١٥ دقيقة	١- الترحيب بالأطفال والقاء التحية عليهم والتعريف بنفسها. ٢- سؤال الأطفال عن أسمائهم وهواياتهم والتعرف عليهم. ٣- عرض الفيديو التعريفي للاختبار على الاطفال وتعريفهم طريقة حل كل سؤال. ٣- تم طرح بعض الأسئلة والاحجيات على الاطفال والتي تطلب التركيز وهي تطبيق الاختبار القبلي لكل طفل مع كتابة الدرجة التي حصل عليها كل طفل بعد الانتهاء من الاختبار.
اليوم الثاني	اللقاء التعريفي بلعبة PKXD	٢٠ دقيقة	١- تعريف الأطفال نبذة بسيطة عن اللعبة وكيفية استخدامها عن طريق تقديم الدليل التعريفي لهم وهو عبارة عن فيديو يوضح خطوات اللعبة والأنشطة المراد تحقيقها في اللعبة. ٢- بعد الانتهاء من التعريف يقوم كل طفل بنفسه او بمساعدة شخص بالغ كالمعلمة والوالدين بإنشاء حساب خاص به كما هو موضح بالدليل التعريفي. ٣- إحصاء عدد الأطفال الذين احتاجوا للمساعدة والذي لم يحتاجوا اليها عن طريق بطاقة الملاحظة.
اليوم	النشاط الأول بناء	١٠ دقائق	١- يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعات متكافئة

اليوم	المهمة	المدة الزمنية	الإجراءات
الثالث	على المفهوم (معنى الصاحب)	لكل طفل	تحتوي كل مجموعة على ٥ أطفال وقد تم تقسيمهم لتسهل عملية التطبيق وضبط الأطفال داخل اللعبة. (تم تكرار هذه الخطوة في كل مرة يقدم فيها نشاط جديد للطفل) ٢- سيقوم كل طفل بإضافة صاحبه الاخر وقبول الإضافة بينهما ٣- يقابل كل طفل صاحبه باللعبة ويلقي التحية عليه. ٣- يتم ملاحظة سلوك الطفل داخل اللعبة عن طريق بطاقة الملاحظة. (يتم تكرار هذه الخطوة في كل مرة يقدم فيها نشاط جديد للطفل)
اليوم الرابع	النشاط الثاني بناء على المهارات التفاعلية	١٠ دقائق لكل طفل	١- سيقوم كل طفل بالتشارك مع صاحبه في سباق تنافسي او حل الالغاز مع بعضهم البعض.
اليوم الخامس	النشاط الثالث بناء على المهارات التفاعلية	١٠ دقائق لكل طفل	١- يذكر كل طفل اسم صاحبه مع وصف الافتار الخاص به ٢- يلتقط الطفل صورة مع صاحبه عن طريق كاميرا الهاتف.
اليوم السادس	النشاط الرابع بناء على المهارات التفاعلية	٧ دقائق لكل طفل	١- يقوم كل طفل باختيار الهواية التي يفضل مشاركتها مع الصاحب كالسباحة او التصوير.
اليوم السابع	النشاط الخامس بناء على المهارات التفاعلية	١٠ دقائق لكل طفل	١- يقوم كل طفل باختيار مهنة واحدة ومشاركتها مع الاصحاب.
اليوم الثامن	النشاط السادس بناء على المهارات التفاعلية	١٠ دقائق لكل طفل	١- يقوم كل طفل بزيارة منزل صاحبه المجاور. ٢- يقوم كل طفل بالتقاط صوره للمنزل عن طريق كاميرا الهاتف.
اليوم التاسع	النشاط السابع بناء على المهارات التفاعلية	١٠ دقائق لكل طفل	١- يقوم كل طفل بالذهاب لمتجر الحيوانات وامتلاك حيوانه الاليف. ٢- أن يعتني كل طفل بحيوانه الاليف ويطعمه.
اليوم العاشر	الاختبار البعدي	١٠ دقائق لكل طفل	بعد إلمام المجموعة بالبرنامج التدريبي وعمل كل الأنشطة اللازمة يتم التحقق من ذلك عن طريق إجراء اختبار بعدي للتأكد من أثر التجربة على تنمية مفاهيم وحدة الاصحاب لدى أطفال ما قبل المدرسة، حيث يجري الاختبار البعدي لكل طفل مع كتابة الدرجة النهائية التي حصل عليها كل طفل بعد الانتهاء من الاختبار.

تم استخدام بطاقة ملاحظة لكل طفل لتقييم أداءه للأنشطة داخل اللعبة، وقد كان للباحثتين دورها الفعال في العملية التعليمية وشاركت الأنشطة مع الأطفال داخل اللعبة، تم توجيه الأطفال عند الحاجة أو عند حدوث مشكلة في اللعبة. ظهر على الأطفال الحماس الشديد والتفاعل اثناء تنفيذهم للأنشطة مع بعضهم البعض وبوجود المعلمة معهم داخل اللعبة.

استمرت التجربة لمدة أسبوعين متتاليين في الأسبوع الأول تم التعرف على أسماء الاطفال واهتماماتهم والترحيب بهم، بعد ذلك تم تطبيق الاختبار القبلي وقياس مستوى كل طفل حول مفاهيم وحدة الاصحاب من خلال عرض فيديو تعريفي للأطفال حول نوعية الأسئلة وطريقة حلها، ثم بعد ذلك طُلب من الأطفال في اليوم التالي احضار أجهزة الهاتف الخاصة بهم ، وفي اليوم التالي تم تعريف الأطفال بالبرنامج التعليمي واخبارهم طريقة اللعب وخطواته وانشاء حساب لكل طفل داخل اللعبة واختيار الأفتار الخاص به عن طريق عرض فيديو الدليل التعريفي والذي تم عرضه على شاشة التلفاز وقد أظهر الأطفال حماسهم الشديد وتشوقهم للعب، وبعد مشاهدتهم للدليل التعريفي قام كل طفل بإنشاء حساب خاص به وقد احتاج معظم الأطفال إلى مساعدة المعلمة والباحثتان في كتابة الاسم والبريد الالكتروني الخاص لكل حساب، وبذلك تم إنشاء الحسابات لجميع الأطفال. تم تقييم كل طفل من خلال محور المهارات الرقمية والمكونة من ٤ فقرات.

وفي اليوم الثالث تم تقسيم الاطفال بمساعدة المعلمة إلى مجموعات صغيرة وكل مجموعة تحتوي على ٥ أطفال وقد تم تقسيمهم لتسهل عملية التطبيق وضبط الأطفال داخل اللعبة، طُلب من كل طفل في المجموعة بناءً على المفهوم الأول (معنى الصاحب) أن يضيف صاحبه ويقبل اضافته بالإضافة إلى مقابلة صاحبه داخل اللعبة والقاء التحية عليه، ثم بدأت الباحثتان بملاحظة سلوك كل طفل وتقيمه من خلال محور مفهوم (معنى الصاحب) والكون من ٤ فقرات في بطاقة الملاحظة الخاص به. في اليوم الرابع والخامس تشارك الأطفال اللعب مع بعضهم وحل الالغاز داخل اللعبة ووصف كل طفل شكل صاحبه داخل اللعبة، كان الأطفال مليئين بالسعادة أثناء تأديتهم للأنشطة المطلوبة، وفي اليوم السادس والسابع طلب من كل اختيار المهنة التي يحبها والهواية التي يفضل أن يشاركها مع صحابه، وقد تم رصد سلوك كل طفل من خلال محور المهارات التفاعلية في بطاقة الملاحظة، وقد تم تأدية أنشطة اليوم والثامن التاسع للأطفال ورصد سلوكياتهم، وفي اليوم الأخير تم اجراء الاختبار البعدي وكتابة الدرجات التي تم الحصول عليها من الأطفال وبذلك تم الانتهاء من مرحلة الاستخدام.

وبانتهاء هذه المرحلة تمت الإجابة على السؤال الثالث من أسئلة البحث الذي ينص على: ما التصميم التعليمي المناسب لاستخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة؟ من خلال التصميم التعليمي الذي تم ذكره سابقا.

3.4.5 المرحلة الخامسة: مرحلة التقويم Evaluation

وتختتم مراحل التصميم التعليمي لنموذج المشيقح بمرحلة التقويم والتي تهدف إلى تقييم فاعلية البرنامج وتقويم أداء الطفل واستجاباته حيث تم رصد النتائج من خلال بطاقة الملاحظة والاختبار القبلي/ البعدي باستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSS وسيتم عرض النتائج بالتفصيل وتفسيرها في الفصل الرابع.

النتائج ومناقشتها

هذا الجزء يتناول استعراض إحصائي للنتائج التي تم التوصل لها بعد تحليل بطاقة الملاحظة والاختبار القبلي/ البعدي ومن ثم تفسيرها ومناقشتها. وفيما يلي عرض النتائج في ضوء السؤال البحثي الرئيسي لهذه الدراسة:

السؤال الرئيسي: ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة:

وللإجابة على هذا السؤال تم استخدام بطاقة ملاحظة تشمل مفاهيم الوحدة وبعض المهارات التقنية والتفاعلية، فكلما اكتسب الطفل هذه المفاهيم بدرجة عالية دل على أن للعبة PKXD الافتراضية أثرها الفعال في إكساب مفاهيم وحدة الاصحاب على الطفل، تم تحليل بيانات كل طفل بعد الانتهاء من ملاحظة جميع الأطفال باستخدام النسبة المئوية، حيث تضمنت الأداة خمس مستويات للتقييم: ممتاز، جيد جدا، جيد، مقبول، ضعيف، يمثل كل مستوى نسبة ٢٠% بحيث يمثل اعلى مستوى ممتاز نسبة ١٠٠%، وللإجابة على السؤال الرئيسي يجب الإجابة أولا على الأسئلة الفرعية:

١- **السؤال الأول:** ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية لتنمية مفهوم معنى الصاحب (المعرفة) على أطفال ما قبل المدرسة؟

وللإجابة على هذا السؤال تم تحليل بطاقة الملاحظة التي أحد محاورها (مفهوم معنى الصاحب)، والذي تكون من ٦ فقرات حيث تم التوصل إلى النتائج وفقا لمقياس ليكرت الخماسي.

جدول ٦: يوضح مدى تأثير لعبة PKXD الافتراضية على مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	درجة الملاحظة	الترتيب
١	يستطيع الطفل إضافة صاحب واحد على الأقل	4.05	0.69	81%	جيد جدا	6
٢	سهولة مقابلة الطفل لأصحابه داخل اللعبة	4.55	0.60	91%	ممتاز	5
٣	سهولة تواصل الطفل مع الاصحاب داخل اللعبة	4.60	0.60	92%	ممتاز	4
٤	يستطيع الطفل مقابلة صاحبه المفضل داخل اللعبة وإلقاء التحية عليه	4.90	0.31	98%	ممتاز	1
٥	يستطيع الطفل ذكر اسم صاحبه المفضل مع وصف الأفتار الخاص وصفاً دقيق	4.70	0.47	94%	ممتاز	3
٦	يستطيع الطفل التقاط صورة له ولصاحبه معا داخل اللعبة وحفظها	4.75	0.44	95%	ممتاز	2
	المحور ككل	4.59	0.51	91.8%	ممتاز	-

يوضح من الجدول السابق (٧) بناء على النتائج المترتبة ككل تم رصد نسب أطفال العينة وظهرت بمقدار 91.8% بمتوسط حسابي 4.59 والذي يدل على تمكنهم الممتاز في معرفة معنى الصاحب وبروز ملامح تأثير لعبة PKXD الفعال على تنمية مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة حيث استطاعت اللعبة تجسيد مفهوم الصاحب لديهم بشكل إيجابي من خلال مشاركة بعض الأنشطة والتواصل مع الاصحاب والقاء التحية عليهم، حيث أظهر أطفال العينة أداء ممتاز في وصف الأفتار الخاص بهم بكل دقة على الرغم من اختلاف اشكالهم مما يدل على تمكنهم الممتاز في معرفة وصف الصاحب، يوضح أن في المحور الأول وهو (يستطيع الطفل إضافة صاحب واحد على الأقل) يظهر توازن نسبي بمقدار 81% جيد جدا ويرجع سبب ذلك إلى أن بعض أطفال العينة في بداية التجربة لم يعتادوا على قوانين اللعبة وإجراءات اللعب وواجهوا صعوبة في إنشاء حساباتهم الشخصية، ولكي يتم إضافة صاحب داخل اللعبة يتطلب ادخال اسم مستخدم وبريد الكتروني خاص لكل طفل مما اضطر الأمر إلى تقديم المساعدة لهم في عملية إنشاء حساباتهم الخاصة.

وللتأكيد على إجابة السؤال الأول تم استخدام الاختبار القبلي/ البعدي والذي صمم ليقيس مفاهيم وحدة الاصحاب ومن بينها مفهوم (معنى الصاحب) كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول ٧: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودلالة الفروق لاختبار مفهوم معنى الصاحب

م	الأسئلة	المتوسطات الحسابية		الانحرافات المعيارية		t-test	Sig
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي		
1	اختر الإجابة الصحيحة: إن الصورة التي تمثل معنى الصاحب الحقيقي هي	7.5	10.0	0.44	0.39	2.51	0.021
2	أكمل الجملة التالية باختيار الجواب الصح: هذا صديقنا احمد وهو يرتدي قميص اصفر وأيضا من صفات صديقنا أنه يتميز بشعره ذو اللون..	3.5	5.0	0.48	0.51	.825	0.041
	المحور ككل	11.0	15.0	5.52	5.13	2.37	0.028

نستنتج من الجدول السابق (٨) تفاوت درجات الأطفال في الاختبار القبلي/ البعدي لصالح الاختبار البعدي حيث بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي 7.5- 3.5 بانحراف معياري قدره 0.44 - 0.48 في حين بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار البعدي 10.0- 5.0 بانحراف معياري وقدره 0.51 – 0.39 مما يؤكد وجود دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05

كما تم إجراء اختبار (ت) لدرجات اختبار مفهوم معنى الصاحب ويتضح من الجدول السابق (٨) أن المتوسط الحسابي لدرجات الاختبار القبلي ككل 11.0 بانحراف معياري 5.52 بينما بلغ المتوسط الحسابي للاختبار البعدي ككل 15.0بانحراف معياري مقداره 5.13، كما أظهرت نتيجة اختبار (ت) الكلية بمقدار 2.37 واحتمال معنوية 0.028 وهو أقل من مستوى المعنوية 0.05،

وهذا يؤيد الفرض القائل: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح الاختبار البعدي. وهذا يؤكد فاعلية لعبة PKXDعلى تنمية مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة.

السؤال الثاني: ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية لتنمية المهارات التفاعلية (الآداء) لأطفال ما قبل المدرسة؟

وللإجابة على هذا السؤال تم تحليل بطاقة الملاحظة التي أحد محاورها (المهارات التفاعلية)، والتي تتكون من ٦ فقرات حيث تم التوصل إلى النتائج وفقا لمقياس ليكرت الخماسي.

جدول ٨: يوضح مدى تأثير لعبة PKXD الافتراضية على المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	درجة الملاحظة	الترتيب
1	يستطيع الطفل أن يشارك في سباق تنافسي مع أصحابه داخل اللعبة	4.65	0.58	93%	ممتاز	4
2	يستطيع الطفل زيارة منزل صاحبه الذي يسكن بجواره	4.55	0.51	91 %	ممتاز	6
3	يستطيع الطفل تقمص مهنة واحدة ويشارك بها اصحابه داخل اللعبة	4.65	0.49	93%	ممتاز	5
4	يستطيع الطفل ذكر هوايته المفضلة والتي يحب أن يشاركها مع صاحبه المفضل داخل اللعبة	4.80	0.41	96%	ممتاز	3
5	يستطيع الطفل الذهاب إلى محل الحيوانات واقتناء حيوانه الاليف	4.95	0.25	99%	ممتاز	1
6	يستطيع الطفل إطعام حيوانه الاليف والاعتناء به داخل اللعبة	4.90	0.23	97%	ممتاز	2
	المحور ككل	4.75	0.41	94%	ممتاز	-

يوضح من الجدول السابق (٩) بناء على النتائج المترتبة ككل أظهر الوزن النسبي للعينة بمقدار 94% بمتوسط حسابي 4.75 حيث اظهر أطفال العينة أداء ممتاز في مشاركة مختلف الأنشطة واستطاعت اللعبة أن تخلق بيئة تفاعلية من خلال مشاركة بعض الأنشطة كاشتراك في سباق

وحل الاحجيات كتطابق الصور. وأيضا أظهر أطفال العينة أداء ممتاز في معرفة صاحبه الذي يجاوره في المسكن والذي له حق الزيارة علينا، بالإضافة إلى مشاركتهم بعض المهن والهوايات التي يحبونها مع اصحابهم، وكذلك ظهرت لديهم ميولا للحصول على حيوان أليف للاهتمام به وإطعامه حيث حظي الأطفال بوقت ممتع في مقارنة أشكال الحيوانات المختلفة بينهم والذي يدل على بروز ملامح تأثير لعبة PKXD الفعال على تنمية المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

وللتأكيد على إجابة السؤال الثاني تم استخدام الاختبار القبلي/ البعدي والذي صمم ليقيس المهارات التفاعلية كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول ٩: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودلالة الفروق لاختبار المهارات التفاعلية

م	الأسئلة	المتوسطات الحسابية		الانحرافات المعيارية		t-test	Sig
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي		
1	اختر الإجابة الصحيحة: إن الصورة التي تمثل مشاركة الاصحاب في اللعب هي	6.0	9.0	0.503	0.308	2.854	0.010
2	قم بالضغط على مجموعة الاصحاب الذين يتمثلون بالصورة التي امامك	5.0	7.5	0.513	0.444	2.032	0.046
3	قم باختيار المهنة التي باستطاعتها بمساعدة أصحابها اخماد الحريق في المنزل	6.5	7.5	0.489	0.410	1.00	0.033
4	اختر فقط الهواية التي تستطيع أن تشارك بها اصحابك؟	4.5	8.5	0.510	0.366	3.559	0.002
5	إن هذا الطفل يشعر بالوحدة، فما الذي يحتاجه لكي يشعر بالسعادة؟ اسحب الأشياء التي يستطيع قضاء وقت ممتع معها واعطها له	2.5	7.5	0.470	0.444	4.359	0.00
	المحور ككل	24.5	40.0	1.98	1.77	11.46	0.00

نستنتج من الجدول (١٠) تفاوت درجات الأطفال في الاختبار القبلي/ البعدي لصالح الاختبار البعدي في كل سؤال من الأسئلة حيث بلغ متوسط درجات الأطفال للسؤال الاول وفي الاختبار القبلي 6.0 بانحراف معياري قدره 0.50 في حين بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار البعدي وفي السؤال نفسه 9.0 بانحراف معياري وقدره 0.30 مما يؤكد إلى وجود دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05، بالإضافة إلى السؤال الثاني حيث بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي 5.0 بانحراف معياري قدره 0.51 في حين بلغ متوسط درجات الأطفال في السؤال ذاته وفي الاختبار البعدي 7.5بانحراف معياري وقدره 0.44، أما فيما يخص السؤال الثالث فقد بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي 6.5 بانحراف معياري قدره 0.84 في حين بلغ متوسط

درجات الأطفال في الاختبار البعدي في السؤال ذاته 7.5 بانحراف معياري وقدره0.41، وبالنسبة للسؤال الرابع بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي 4.5 بانحراف معياري قدره 0.51 في حين بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار البعدي في السؤال ذاته 8.5 بانحراف معياري وقدره 0.36، أما عن السؤال الخامس والأخير فقد بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار القبلي 2.5 بانحراف معياري قدره 0.47 في حين بلغ متوسط درجات الأطفال في الاختبار البعدي في السؤال ذاته 7.5 بانحراف معياري وقدره 0.44

كما تم إجراء اختبار (ت) لدرجات اختبار المهارات التفاعلية ويتضح من الجدول السابق (١٠) أن المتوسط الحسابي لدرجات الاختبار القبلي ككل كان 24.5 بانحراف معياري 1.98 بينما بلغ المتوسط الحسابي للاختبار البعدي ككل 40.0 بانحراف معياري مقداره 1.77، كما أظهرت نتيجة اختبار (ت) الكلية بمقدار 11.46 واحتمال معنوية 0.00 وهو أقل من مستوى المعنوية 0.05 وهذا يؤيد الفرض القائل: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح الاختبار البعدي. وهذا يؤكد فاعلية لعبة PKXDعلى تنمية المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

4.2 النتائج المتعلقة بالإجابة على السؤال الرئيسي

للإجابة على السؤال الرئيسي الذي ينص على: ما أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة؟ تم إيجاد متوسطات درجات الاختبار القبلي/ البعدي والانحرافات المعيارية باستخدام اختبار ت للعينات المترابطة وذلك لتحديد الفروق بين درجات أفراد العينة قبل التجربة وبعد الانتهاء من التجربة والذي تضمن الاختبار القبلي/ البعدي والجدول رقم (١١) يوضح النتائج التي تم التوصل اليها للإجابة على هذا السؤال:

جدول ١١: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودلالة الفروق بين متوسطات افراد العينة للاختبار القبلي والبعدي

المجموعة	المتوسط الحسابي	حجم العينة	الانحراف المعياري	قيمة ت	القيمة الدلالية	مستوى الدلالة
الاختبار القبلي	3.6500	20	1.18210	-11.568	0.000	دالة عند مستوى معنوية 0.05
الاختبار البعدي	5.4500	20	0.99868			

يلاحظ من الجدول السابق (١١) أن متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي يساوي 3.65 بانحراف معياري قدره 1.182 في حين بلغت متوسط درجاتهم في الاختبار البعدي وبعد التجربة إلى 5.45 وبانحراف معياري قدره 0.998 مما يظهرازديادا في درجات أطفال المجموعة التجريبية من 3.65 إلى 5.45 وذلك لصالح الاختبار البعدي، كما يلاحظ وجود أثر دال احصائيا يعزى لمتغير لعبة PKXD الافتراضية حيث بلغت قيمة ت 11.568- عند مستوى معنوية 0,05.

تم قياس نسبة الاتقان لأداء كل طفل في الاختبار كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول ١٠: نسبة الاتقان لأداء كل طفل

الأطفال	نسبة الإتقان	التقدير
١	% 85.76	جيد جدا
٢	% 85.76	جيد جدا
٣	% 57.14	مقبول
٤	% 71.4	جيد
٥	% 85.76	جيد جدا
٦	% 100	ممتاز
٧	% 85.76	جيد جدا
٨	% 57.14	مقبول
٩	% 85.76	جيد جدا
١٠	% 71.4	جيد
١١	% 71.4	جيد
١٢	% 71.4	جيد
١٣	% 85.76	جيد جدا
١٤	% 71.4	جيد
١٥	% 100	ممتاز
١٦	% 100	ممتاز
١٧	% 57.14	مقبول
١٨	% 71.4	جيد
١٩	% 85.76	جيد جدا
٢٠	% 71.4	جيد
نسبة الاتقان الكلي للأطفال	%78.58	جيد

يتضح من الجدول (١٢) أنه تم الصول على التقديرات باستخدام النسبة المئوية، حيث تضمنت خمس مستويات للتقييم: ممتاز، جيد جدا، جيد، مقبول، ضعيف، يمثل كل مستوى نسبة ٢٠% بحيث يمثل أعلى مستوى ممتاز نسبة ١٠٠%، وجد أن ٣ أطفال قد حصلوا على تقدير ممتاز بنسبة ١٠٠%، بينما حصل ٧ أطفال على تقدير جيد جدا بنسبة ٨٥%، أما ٧ أطفال قد حصلوا على تقدير جيد بنسبة ٧١%، اما عن الأطفال الذين حصلوا على تقدير مقبول بنسبة ٥٧% فقد كان عددهم ٣. ويتضح أن نسبة الاتقان الكلي للأطفال بمقدار ٧٨,٥٨% حيث اظهر جميع الأطفال أداء جيد في الاختبار بشكل عام.

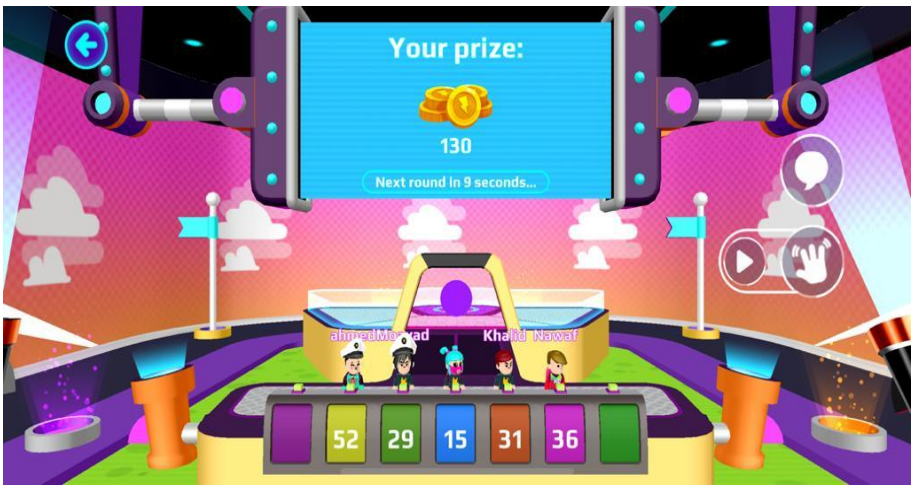
4.3 تفسير النتائج ومناقشتها

بناء على ما اوضحته نتائج الدراسة الحالية من تأثير لعبة PKXD الافتراضية على مفاهيم وحدة الاصحاب لأطفال ما قبل المدرسة من خلال النتائج السابقة الموضحة في جدول (٧) و (٨) يتضح أن أبرز ملامح تأثير لعبة PKXD الافتراضية على مفهوم معنى الصاحب كوسيلة فعالة لجذب انتباه الأطفال واهتماماتهم حيث تمثلت في استطاعة الأطفال الانسجام مع بعضهم البعض على الرغم من وجود أطفال جدد بينهم ولا يعرفون بعضهم وبواسطة اللعبة PKXD وخطواتها صنعت لهم

بيئة ممتعة قللت لديهم الخجل وشجعتهم لمشاركة الأنشطة داخل اللعبة ومعرفة كيف يمكن للطفل أن يكون صداقات داخل اللعبة وهذا ما عاد عليهم بالفائدة. وهذه النتيجة تتفق مع دراسة الشحروري، الريماوي (٢٠١١) التي أجريت على أطفال المرحلة الابتدائية واثبتت فيها أن الألعاب الالكترونية أداة فعالة لإثارة مهارات التفكير عن طريق خطوات اللعبة المنظمة، التي تجعل المحتوى أكثر سهولة ويمكن تبسيط المعلومات المجردة. اتفقت نتائج الدراسة الحالية على نهج الدراسات السابقة أنه يمكن تبسيط المعلومات التي يصعب تجسيدها على ارض الواقع حينما يسير الطفل بشخصيته الافتراضية مع أصدقائه داخل اللعبة ومروره بأنشطة مختلفة تثير حواسه وعقله وتعرفه على مفهوم معنى الصاحب، كما ظهر تمكنهم من الوصف البليغ لأشكال اصحابهم الافتراضية داخل اللعبة بشكل صحيح مع ذكر ادق تفاصيل الشكل والذي يساهم في تنمية قدرة التعبير اللغوي ومهارات التحدث والاستماع، وتفسر هذه النتيجة بأن لعبة PKXD استطاعت أن تنمي لدى الأطفال القدرة على وصف الاحداث بكامل تفاصيلها وأيضا الاستماع إلى اصحابهم والخوض في نقاش متبادل مما عزز من المهارات التفاعلية لديهم كالتحدث والاستماع.

ومن الدراسات التي تتفق مع نتيجة الدراسة الحالية دراسة حمدي، أبو عنزة (٢٠١٩) بحيث وضعا برنامج تدريب ينمي مهارات التحدث والاستماع والقراءة والكتابة لأطفال الصف الثاني الابتدائي باستخدام ألعاب الكترونية متنوعة كلعبة القط المتحدث توم، فقد اثبتت الألعاب الالكترونية فاعليتها في تنمية مهارات التحدث والاستماع والقراءة والكتابة وبالرغم من اختلاف عينة الدراستين وأهدافها إلا أنها أتفقت على تأثير الألعاب الالكترونية ومن ضمنها لعبة PKXD على تنمية بعض المهارات التفاعلية كالتحدث والاستماع، من خلال تفاعل الأطفال في أدائهم للأنشطة وانجازها وتبادل الاحاديث فيما بينهم والاستماع لآراء كل صاحب واقتراحاته حول ممارسته للأنشطة. وهذا حقق هدف المنشود للدراسة بتعزيز مفهوم معنى الصاحب لأطفال ما قبل المدرسة باستخدام لعبة PKXD الافتراضية.

ومن خلال النتائج الموضحة في جدول (٩) و(١٠) يتضح أن أبرز ملامح تأثير لعبة PKXD الافتراضية على المهارات التفاعلية لأطفال ما قبل المدرسة تمثل في بث روح المنافسة لدى الأطفال وإطلاق العنان للمشاركة في مختلف أنشطة اللعبة، وهذا يفسر بأن لعبة PKXD استطاعت تعزيز مشاركة الاصحاب مع بعضهم في اللعب حتى مع أصحاب جدد لم تربط بينهم أي صلة من قبل حيث اظهر هؤلاء الأطفال الانسجام مع بعضهم البعض داخل إطار اللعب بكل فاعلية. وفيما يلي عرض لاحد الأنشطة التي تشارك بها الأطفال داخل اللعبة.



رسم توضيحي ٢: مشاركة حل الالغاز داخل لعبة PKXD

اتفقت العديد من الدراسات على فاعلية الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية والتفاعلية ومن بينها المشاركة ففي دراسة حسن (٢٠١٧) التي أجريت على ٢٣٣ طفل في المرحلة الابتدائية باستخدام الألعاب الالكترونية وقياس أثرها على المهارات الاجتماعية حيث اثبتت الدراسة بأن الأطفال الذين مارسوا الألعاب الالكترونية قد تطورت لديهم المهارات الاجتماعية وشجعتهم على المشاركة في سياقات تعلم مختلفة. وما حدث في هذه الدراسة تمثل في بث روح التعاون واحترام الاخرين وتأكيد الذات وخاصةً من يسكنون بجوار بعضهم البعض، حيث أن تصميم اللعبة مبني على وحدات سكنية ومنازل بجانب بعضها البعض بحيث استطاع كل طفل زيارة منزل صاحبه وقاما بالتقاط صورة لهما مما يؤكد أهمية تعاون كل فرد منهما للوصول إلى تحقيق الهدف، وهذا يفسر بأن لعبة PKXD استطاعت تعزيز مفهوم الذات بتعاون الاصحاب مع بعضهم في اللعب. وفيما يلي عرض لاحد صور الأطفال داخل منزل صاحبه الذي يجاوره السكن داخل اللعبة.

رسم توضيحي ٢: زيارة احد منازل الاصحاب

حيث أن الألعاب الالكترونية توفر مجموعة من الطرق التي تساهم في تطوير المهارات التفاعلية وتعززها. ومن الدراسات التي تتفق مع نتيجة الدراسة الحالية دراسة الباحثان عمر، عتمان (٢٠١٧) التي استخدمت الألعاب الالكترونية لتنمي المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة حيث اكدت بأن باستطاعة الألعاب الالكترونية أن تنمي التعبير الاجتماعي لدى الأطفال حينما يتعرض الطفل لموقف متسلسل فإنه في اتصال مستمر مع اقرانه باللعب مما يحقق فرصة العمل الجماعي وتنمية مهارات التواصل والتعاون، كون الطفل في موقف مثير يجذبه ليتفاعل معه بشكل مفاجئ. تنوعت أنشطة الأطفال بداخل لعبة PKXD واستطاعوا بذلك مشاركة بعض الهوايات التي يفضلونها مع الاصحاب كالسباحة حيث تنافس الأطفال إلى الغوص عميقا في البحيرة، وكذلك تشاركوا القفز عاليا وتسلق الاسطح والمباني حيث تم قضاء وقتاً ممتعاً في تقسيم المهام بينهم وإدارتها، ذكر كل طفل المهنة التي يحبها وكيف يستطيع مع صاحبه إنجازها عن طريق تقسيم الأعمال وإنجازها بشكل متكامل ومن هنا كانت حلقة الوصل، حيث أن بعض الأطفال يجدون صعوبة في إشراك ما يهتمون به مع اصدقائهم فتحدث النزاعات وفرض السيطرة واثبات الذات. استطاع الأطفال التناغم فيما بينهم بالتشارك في مهنة الحلاق وقد تشاركوا أيضا في اختيار قصات الشعر المختلفة حيث ذهبوا جميعا إلى صالون الحلاقة، وكذلك مهنة المصور حيث قام الأطفال بالتقاط صور لهم ولإصحابهم ولمنازلهم وقد التقطوا صور متنوعة بأنفسهم، بالإضافة إلى ذلك فقد تقمصوا مهنة الطباخ وبعدها قاموا بتوصيل طلبات الطعام وهم يتنافسون فيما بينهم من هو الأسرع إنجازا للمهمة. وفيما يلي عرض لأحد المهن التي استمتع الاطفال في أدائها داخل اللعبة.

رسم توضيحي ٣: تشارك الاطفال في مهنة الطباخ وتوصيل الطعام

حيث اتفقت دراسة ماركون وكابوتو ومونيكا (Marcone, Caputo& Monica, 2015) مع نتائج الدراسة الحالية، ووضحت آلية نمو الصداقة لدى أطفال ما قبل المدرسة حيث أكدت أن كفاءة الصداقة لدى الأطفال صغار السن لا يزال متركز حول الذات ويواجهون صعوبة في التفاعلات الاجتماعية بين الاصحاب، وحينما يوضع الاطفال في بيئة غنية بالمثيرات يزداد شعورهم بالانتماء

ورغبة في المشاركة والتواصل مع الاخرين، وهذا ما حققته لعبة PKXD الافتراضية حيث مهدت الطريق للأطفال لتشاركوا معا هواياتهم ومهنهم المفضلة. وهذا حقق هدف الدراسة بتعزيز المهارات التفاعلية على أطفال ما قبل المدرسة باستخدام لعبة PKXD الافتراضية.

يمكن تفسير نتائج السؤال الرئيسي والذي يبحث عن أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الاصحاب لأطفال ما قبل المدرسة كونها أداة فعالة، ويعود سبب ذلك إلى ما تتمتع به لعبة PKXD من عناصر جذب متعددة لما لها من طابع اجتماعي ممتع يناسب جميع الأعمار، والتي تتضمن مدينة واسعة مليئة بالألوان الجذابة والأنشطة المختلفة وهي بذلك تحقق لأطفال ما قبل المدرسة بيئة تنمي روح التعاون والعمل الجماعي ومتعة المنافسة. ربما أن أطفال هذه المرحلة يعانون من الخجل الكبير والذي يشكل لهم عائق كبير أمام مشاركتهم لمختلف المهام مع الاصحاب فيفضل الطفل البقاء هادئا على أن يضع نفسه امام تحدي الخجل وتكوين الاصحاب، وبواسطة اللعبة PKXD صنعت لهم بيئة ممتعة قللت لديهم الخجل وشجعتهم لمشاركة الأنشطة داخل اللعبة وهذا ما عاد عليهم بالفائدة الايجابية. فمن خلال النتائج السابقة يتضح أن تأثير لعبة PKXD على مفهوم معنى الصاحب بنسبة 91.8%، وعلى المهارات التفاعلية بنسبة94%، أي أن تأثير لعبة على مفاهيم وحدة الاصحاب على أطفال ما قبل المدرسة ككل كان بنسبة 93.9%مما ساعد الأطفال على كسر حاجز الخجل وعزز الشجاعة بداخلهم للانخراط بالمواقف التعليمية المختلفة.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة إنجل وماك علوان ولاسكي (Engle, McElwain, Lasky,2011) التي ذكرت فيها بأن الأطفال يبنون صداقاتهم حينما يكونوا في بيئة تمد لهم يد العون وتغمرهم بأنشطة من خلالها تنمو المهارات الاجتماعية والتفاعلية من خلال ألعاب يمارسونها تمهد لهم طريق التواصل وتحقق لهم جو مليء بالأمان والتكييف الاجتماعي، فينطلق الطفل راغبا في مشاركة أصحابه واثبات ذاته بينهم بالمشاركة في الأنشطة الصفية، حيث تشعر الصداقات للطفل بالأمان والدعم العاطفي والشعور بقيمة الذات، وتؤكد أن وجود الصاحب في حياة الطفل يعمل على تطوير نمو الطفل اجتماعيا وبناء المهارات التفاعلية إلى جانب النمو النفسي السليم للطفل.

يتضح ان أبرز ملامح تأثير لعبة PKXD الافتراضية على مفاهيم وحدة الاصحاب لأطفال ما قبل المدرسة تمثل في اظهار أطفال العينة حماسهم الشديد لاقتناء حيوان اليف واطعامه والاهتمام به حيث قضوا الأطفال وقتاً ممتعاً في مقارنة أشكال الحيوانات المختلفة، وهذا يفسر بأن لعبة PKXD لا تركز فقط على تعزيز دافعية الأطفال لتكوين صداقات مع اصحابهم بل يشمل ذلك الحيوانات الأليفة والكائنات الرقمية الموجودة داخل اللعبة حيث يمكن قضاء أوقات ممتعة مع كائنات أخرى تنمي من خلالها مفهوم الاصحاب وتقلل الصراعات والمشاكل الاجتماعية، أكدت دراسة جامعة إدنبرة الاسكتلندية (The university of Edinburgh, 2018) حينما نشرت مقالا كتب فيه بأنه حينما يرعى الطفل حيوانا ويطعمه فإنه يتعلم المسؤولية وحسن الإدارة مما يؤدي إلى ظهور انخراط اجتماعي سوي، والذي يعزز بدوره إلى تكوين صداقات اجتماعية مستقرة، وهذا ما سعت إليه لعبة PKXD من خلق بيئة تفاعل بين الطفل وحيوانه الأليف، وبذلك أثبتت اللعبة فاعليتها في تنمية مفاهيم وحدة الاصحاب لأطفال ما قبل المدرسة.

الخلاصة

هدف هذا البحث إلى الكشف عن أثر استخدام لعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال ما قبل المدرسة، وبرزت أهم نتائج البحث إلى: أنه توجد فروق ذات دلالة

إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية مفهوم معنى الصاحب لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح الاختبار البعدي. حيث تفاوت درجات الأطفال في الاختبار القبلي/ البعدي لصالح الاختبار البعدي مما يؤكد على وجود دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات الاختبار القبلي/ البعدي في تنمية المهارات التفاعلية لدى أطفال ما قبل المدرسة تعزى لصالح الاختبار البعدي. وهذا يؤكد الأثر الفعال للعبة PKXD الافتراضية على تنمية مفاهيم وحدة الأصحاب لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة.

التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة، يوصى ما يلي:

- حث المؤسسات التربوية على استخدام التكنولوجيا واختيار مجموعة من الألعاب الالكترونية وتبنيها ضمن خطط مناهج رياض الأطفال.
- توفير شبكات إنترنت وأجهزة حاسب في جميع مدارس رياض الأطفال.
- إعداد دورات تدريبية توعوية للمعلمين والمعلمات ولأولياء الأمور لتثقيفهم نحو الاستخدام الصحيح والامثل لتوظيف التقنية في العملية التعليمية.
- زيادة كفاءة تصميم ألعاب الكترونية وجعلها تتناسب مع هويتنا الوطنية والمجتمع العربي السعودي.
- الاهتمام الجماعي بين الأسر والمدراس لتفادي الوقوع في الأضرار الناجمة عن سوء استخدام الألعاب الالكترونية في تعليم الطفل.
- التطوير على التصميم التعليمي المقترح وذلك ليكون شاملا لجميع مفاهيم الوحدة التي لم تتناولها الدراسة الحالية.
- كان التصميم التعليمي المقترح بشكل عام ممتاز، ولكن في السؤال الثاني في الاختبار القبلي/البعدي يفضل عدم الاطالة في محتوى السؤال حتى نتفادى تشتت الطفل عن الإجابة.
- توظيف لعبة PKXD في احدى وحدات مناهج رياض الاطفال المختلفة عن التي تم تناولها في الدراسة.

المراجع

مراجع اللغة العربية:

أبو جادو، صالح (٢٠١٥). *سيكولوجيه التنشئة الاجتماعية*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

جاد، منى محمد علي. (٢٠١٠). *مناهج رياض الأطفال*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الجنزوري، فريحة. (٢٠١٦). مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لأطفال الرياض.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية = The Effect of Playing Electronic Games on the Linguistic and Social Intelligence in Children: Descriptive Analytical Study on Middle Childhood in Saudi Arabia. *IUG Journal of Educational and Psychological Studies*, *7*(5304), 1-36.

الحيلة، محمد محمود. (٢٠٠٣). التصميم التعليمي نظرية وممارسة. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد محمود. (٢٠١٥). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

خميس، محمد عطية. (٢٠٠٦). *تكنولوجيا إنتاج مصادر التعلم*. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

دعاء حسين الرحيل, مأمون محمد الشناق & ,طارق يوسف جوارنة. (٢٠٢٠). فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي .*مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*.(1)*28* ,

الدليل التنظيمي للحضانة ورياض الأطفال. (١٤٣٩). تم إسترجاعها من موقع: https://departments.moe.gov.sa/EducationAgency/RelatedDepartments/Kindergarten/Documents/Organizational%20Guide%202nd%201439.pdf.

ذوقان عبيدات, عبد الرحمن العدس & ,كايد عبد الحق. (٢٠٠٧). *البحث العلمي مفهومه وأدواته واساليبه*. دمشق: دار الفكر للنشر والتوزيع.

رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل .*مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية*.332-301 ,(1)*10* ,

سبعي، منال محمد درويش. (٢٠١٦). المهارات الأدائية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتطبيق التعلم الإلكتروني ومعوقاته من وجهة نظرهن بالعاصمة المقدسة *Scientific* . *Journal of the Faculty of Education-Assiut University*, *452*(5413), 1-43.

سليمان، محمد ناصر وعلي محمد عمر قاسم. (٢٠١٤). *وسائل وتكنولوجيا التعليم*، مكتبة الرشد: الرياض.

شحادة، فداء خالد. (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في الرياضيات بمدارس محافظة رام الله الحكومية.

الشحروري، مها & ,الريماوي، محمد عودة. (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و إتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.33-1 ,(722)*162*, *Dirasat: Educational Sciences* .

عزمي، نبيل جاد. (٢٠٠٨). تكنولوجيا التعليم الالكتروني. جامعة حلوان.

العلي، إبراهيم محمد. (٢٠٠٧). نظرية الاحتمالات من منشورات جامعة تشرين: سوريا.

العون، إسماعيل سعود حنيان. (٢٠١٢). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية *Dirasat:* . *Educational Sciences*, *162*(723), 1-25.

فاروق السيد عثمان. (٢٠١٣). *اللعب وعلاقته بالتفكير الإبداعي عند الأطفال*. متاحة على: https://www.balagh.com/article/%D8%A7%D9%84%D9%84%D8%B9%D8%A8-%D9%88%D8%B9%D9%84%D8%A7%D9%82%D8%AA%D9%87-%D8%A8%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%81%D9%83%D9%8A%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D8%A8%D8%AF%D8%A7%D8%B9%D9%8A-%D8%B9%D9%86%D8%AF-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84

مروان حكم توفيق. (٢٠١٨). أثر الوسيلة التعليمية الإلكترونية في حفظ القرآن الكريم (السور القصيرة) لدى رياض الأطفال .*مجلة آداب الفراهيدي*.505-481 ,(32)*1*

نرجس عبد القادر حمدي & ,أماني سالم أبوعنزة. (٢٠١٩). أثر التّدريس باستخدام الألعاب التعليميّة الإلكترونيّة في تنمية مها ا رت اللغة العربيّة الأساسيّة لدى طلبة الصّف الثّاني الأساسيّ في الأردن*Dirasat: Educational Sciences, 46* .

النصيان، سليمان (قيد النشر). *الآداب اليومية للأسرة المسلمة. تم الإسترجاع من موقع: http://www.saaid.net/Doat/nosyan/1.htm*

يوسف عيادات & ,محمود حميدات. (٢٠١٣). درجة توظيف الكفايات الحاسوبية المكتسبة من مساق برامج الأطفال المحوسبة في التدريس من قبل معلمات التدريب الميداني ومعوقات توظيفها.

المراجع العربية مترجمة إلى الانجليزية:

Abu Jado, S. (2015). The Psychology of Socialization. Amman: Dar Al-Maseerah for Publishing and Distribution.

Gad, M. M. A. (2010). Kindergarten Curricula. Amman: Dar Al-Maseerah for Publishing and Distribution.

Al-Ganzouri, F. (2016). The effectiveness of using educational games in acquiring some mathematical skills for kindergarten children.

Hassan, A. A. S. (2017). The effect of playing electronic games on linguistic and social intelligence in children: Descriptive analytical study on middle childhood in Saudi Arabia. IUG Journal of Educational and Psychological Studies, 7(5304), 1-36.

Al-Heela, M. M. (2003). Instructional Design: Theory and Practice. Amman: Dar Al-Maseerah for Publishing and Distribution.

Al-Heela, M. M. (2015). Educational Games and Their Production Techniques. Amman: Dar Al-Maseerah for Publishing and Distribution.

Khamis, M. A. (2006). Technology of Learning Resources Production. Cairo: Dar Al-Sahab for Publishing and Distribution.

Al-Rahail, D. H., Shanaq, M. M., & Jawarneh, T. Y. (2020). The effectiveness of blended learning based on electronic games in improving mathematical thinking among fourth-grade students. IUG Journal of Educational and Psychological Studies, 28(1).

Organizational Guide for Nurseries and Kindergartens. (1439 AH). Retrieved from https://departments.moe.gov.sa/EducationAgency/RelatedDepartments/Kindergarten/Documents/Organizational%20Guide%202nd%201439.pdf

Ubeidat, D., Adas, A. R., & Abdel-Haq, K. (2007). Scientific Research: Its Concept, Tools, and Methods. Damascus: Dar Al-Fikr for Publishing and Distribution.

Al-Ansari, R. A. H. (2020). Electronic games and their impact on children's culture. Journal of Babel Center for Humanities Studies, 10(1), 301-332.

Sobhi, M. M. D. (2016). The necessary performance skills for kindergarten teachers to apply e-learning and the obstacles they face from their perspective in the holy city of Mecca. Scientific Journal of the Faculty of Education-Assiut University, 452(5413), 1-43.

Suleiman, M. N., & Qasim, A. M. (2014). Educational Media and Technology. Riyadh: Al-Rushd Library.

Shehadeh, F. K. (2014). The effect of using educational games on the academic achievement of fourth-grade students in mathematics in government schools in Ramallah Governorate.

Al-Shahrouri, M., & Al-Rimawi, M. A. (2011). The impact of electronic games on memory, problem-solving, and decision-making processes among middle childhood children in Jordan. Dirasat: Educational Sciences, 162(722), 1-33.

Azmi, N. G. (2008). E-Learning Technology. Helwan University.

Al-Ali, I. M. (2007). Probability Theory. Tishreen University: Syria.

Al-Aoun, I. S. H. (2012). The effect of computerized educational games on developing imagination skills among kindergarten students in the northeastern Badia region of Jordan. Dirasat: Educational Sciences, 162(723), 1-25.

Osman, F. S. (2013). Play and its relation to creative thinking in children.

Taufiq, M. H. (2018). The effect of electronic educational tools on memorizing the Qur'an (short surahs) among kindergarten students. Journal of Adab Al-Farahidi, 1(32), 481-505.

Hamdi, N. A., & Abu Anza, A. S. (2019). The effect of teaching using electronic educational games on developing basic Arabic language skills for second-grade students in Jordan. Dirasat: Educational Sciences, 46.

Nusayyan, S. (n.d.). Daily Etiquettes for the Muslim Family. Retrieved from http://www.saaid.net/Doat/nosyan/1.htm

Ayadat, Y., & Humaidat, M. (2013). The extent to which field training teachers utilize the computational competencies acquired from children's computer programs in teaching, and the obstacles they face.

المراجع الأجنبية

Bales, R. F. (1950). Interaction process analysis; a method for the study of small groups.

Danilo Freitas. (2020). *Estudo de caso: PK XD | Arte conceitual e direção de arte*. Available on: https://medium.com/banana-rocket-games/estudo-de-caso-pk-xd-arte-conceitual-e-dire%C3%A7%C3%A3o-de-arte-98902d6df100

Engle, J. M., McElwain, N. L., & Lasky, N. (2011). Presence and quality of kindergarten children's friendships: Concurrent and longitudinal associations with child adjustment in the early school years. *Infant and Child Development*, *20*(4), 365-386.

Hosan, N. E., & Hoglund, W. (2017). Do Teacher–Child Relationship and Friendship Quality Matter for Children's School Engagement and Academic Skills?. *School Psychology Review*, *46*(2), 201-218.

Hosťovecký, M., Novák, M., & Horváthová, Z. (2017). Problem-based learning: serious game in science education. In *Proceedings*

of the 12th International Conference on e-Learning, ICEL (pp. 303-310).

Kerry Gallagher, J.D., & Larry Magid, Ed.D. *The Parent's Guide to Educational Technology*. Available on: https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/2017/11/Edtech-8.5x11.pdf

Marcone, R., Caputo, A., & della Monica, C. (2015). Friendship competence in kindergarten and primary school children. *European Journal of Developmental Psychology*, *12*(4), 412-428.

Nic Babich. (2019). *How VR In Education Will Change How We Learn And Teach.* Available on: https://xd.adobe.com/ideas/principles/emerging-technology/virtual-reality-will-change-learn-teach/.

Østvik, J., Ytterhus, B., & Balandin, S. (2017). Friendship between children using augmentative and alternative communication and peers: A systematic literature review. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, *42*(4), 403-415.

Proner, J. (2017). The typology of digital games and their ability to educate an individual. *Marketing Identity*, *5*(1/1), 364-375.

Sarkhosh, S., & Pour, H. T. (2016). Comparing the Teaching Methods' Effect (Traditional and Modern) on Problem-Solving Ability in 4 to 6 Years-Old Students of Nursery Schools in 12 Cities of Tehran Province. *Journal of Educational and Social Research*, *6*(2), 63-63.

Scharf, M., Kerns, K. A., Rousseau, S., & Kivenson-Baron, I. (2016). Mother-child attachment and social anxiety: Associations with friendship skills and peer competence of Arab children. *School Psychology International*, *37*(3), 271-288.

Susilaningsih, S., Praherdhiono, H., & Maharani, P. D. (2019, December). Analysis of Learning Outcomes in Different Cognitive Abilities of Students Using Electronic Games. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. Atlantis Press.

Taylor, J., & Townsend, M. (2016). Childhood Friendship: Its Importance and the Educator's Role. *Kairaranga*, *17*(1), 19-25.

The university of Edinburgh. (2018). The 'pet effect': What effect do pets have on children's development and health?. Scotland. Edinburgh. Available on: https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/workshop_1_powerpoint_slides.pdf

Zimmer, R. (2020). *Handbuch Bewegungserziehung: Grundlagen für Ausbildung und pädagogische Praxis*. Verlag Herder GmbH.