" دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة "

The role of smart educational games in improving the level of concentration and attention among children in the kindergarten stage

إعداد

الباحثة / منى مطلق راشد السبيعي – أ.د / أيمن فوزي خطاب

ماجستير وسائل وتكنولوجيا التعليم – استاذ تكنولوجيا التعليم

كلية الشرق العربي للدراسات العليا المملكة العربية السعودية

مجلة تكنولوجيا التعليم والتعلم الرقمي

المجلد (السادس)- العدد (العشرين) – مسلسل العدد (٢٠) - أغسطس ٢٠٢٥

ISSN-Print: 2785-9754 ISSN-online: 2785-9762

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري

https://jetdl.journals.ekb.eg/

المستخلص

هدفت هذه الدِّرَاسَةُ إلى التعرُّف على درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهة نظر المعلمات، استخدمت الباحثةُ المنهج الوصفيّ التحليلي، كما استخدمت أداة الاستبانة، وتكوَّن مجتمع الدِّرَاسَة من جميع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض والبالغ عددهن (٢٧١٧)، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية بسيطة بلغ عددها (٣٣٨) معلمة، كشفت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض يوظفن الألعاب التعليمية الذكية بدرجة متوسطة في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في الروضة، كما بينت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض موافقات على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة وتمثلت أبرز هذه المعوقات في الآتي: قلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية، ارتفاع إعداد الأطفال في الفصول. أوضحت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، موافقات على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وكانت أبرز هذه المقترحات هي: أن تحرص إدارة الروضات على توفر الأعداد الكافية من الأجهزة الذكية التي تُعين المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، تقليل إعداد الأطفال في الفصول لتمكين المعلمات من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الذكية، التركيز والانتباه، الأطفال، الروضة.

Abstract

This study aimed to identify the degree of employing smart educational games in improving the level of concentration and attention among children in kindergarten from the teachers' point of view, the researcher used the descriptive analytical approach, and she also used the questionnaire tool.

The study community consisted of all early childhood teachers in the city of Riyadh, numbering (2717), while the study sample was a simple random sample numbering (338) teachers. The results revealed that early childhood teachers in Riyadh use smart educational games to a moderate degree in improving kindergarten children's concentration and attention. The results also revealed that early childhood teachers in Riyadh agreed with the obstacles that limit the use of smart educational games to improve kindergarten children's concentration and attention. The most prominent of these obstacles were: the lack of financial allocations to provide smart programs and devices, which limits teachers' use of smart educational games; and the high number of children in classrooms. The results indicated that early childhood teachers in Riyadh agreed with the proposals that help overcome the difficulties of using smart educational games to improve kindergarten children's concentration and attention. The most prominent of these proposals were: kindergarten administrations should ensure the availability of sufficient numbers of smart devices to help teachers use smart educational games to improve kindergarten children's concentration and attention; and reducing the number of children in classrooms to enable teachers to use smart educational games to improve kindergarten children's concentration and attention.

Keywords: smart educational games, focus and attention, children, kindergarten.

أولاً: الإطارُ العام للدِرَاسَة:

المُقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة هي المرحلة التي يتلقى الطفل تعليمه من خلالها بصورة مرنه وتفاعلية مع البيئة المحيطة به، وذلك من خلال اللعب الذي يُعد أحدى الوسائل الأساسية لتعليم الطفل واكتسابه العديد من المهارات والمفاهيم، وكما أن اللعب يعد أساسًا لنجاح الأطفال بالتعليم الرسمي، حيثُ يُعطي الفرصة للطفل للانخراط بمواقف ذات معنى، يطور من خلالها العديد من المهارات الخاصة بالتعلم. فاللعب نشاط يستهوي جميع الأطفال، ويثير حماسهم ورغبتهم في ممارسته، وتسخيره في مجال التربية والتعليم له دور كبير في تحقيق العديد من شروط التعلم، وتوفير الظروف الملائمة له، وخلق جو تعليمي يتناسب مع المعايير الأساسية لتعليم ذا جودة عالية. ذلك أن اللعب هو الوسيلة الطبيعية التي يكتسب الطفل من خلالها معارفه ومعلوماته، وينمي بواسطتها مهارته ومواهبه، ويحصل له عن طريقها النضوج بمختلف اتجاهاته ونواحيه، ليكون قادراً على خوض معترك الحياة (عباسي وكيبيش، ٢٠٢١). وعند الحديث عن اللعب واهميته للطفل يجب الإشارة إلي التغير الذي طرئ عليه، مع التطور في المجتمع حيث تطورت أدوات اللعب ووسائله فلم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الأطفال (محمود، ٢٠١٨)، حيث أصبحت الألعاب التعليمية الذكية أكثر اثارة وجاذبية للأطفال مع انتشارها بصورة كبيرة في العالم، وأصبحت هذه الألعاب تحتل مكانه بارزه في مجتمعاتنا نتيجة لانتشارها الواسع (حسن، ٢٠١٧)، فأصبح لا يكاد ان يخلو منزل من الألعاب الالكترونية وتوفرها في ايدي الأطفال في اغلب الأوقات فأخذ حيز من أفكارهم واهتماماتهم.

وعلى ضوء ذلك بدأت فكرة دمج الألعاب التعليمية الذكية في المناهج التعليمية (جابر، ٢٠٢٠)، وقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية الألعاب التعليمية الذكية في عملية التعليم ونمو الطفل، وذلك يعود إلى قدرة الألعاب على تسهيل العملية التعليمة عند التعلم (العنزي، ٢٠٢٢)، حيث تدعم العملية التعلمية للطفل من خلال العمل والبحث والتجريب واعتماده على ذاته في الحصول على المعلومات واكتساب المهارات في جو من التحفيز يساعده على الاستمرارية والتفاعلية (بهنسي ،٢٠٢١). ومن هذا المنطلق وجب على المربين والقائمين على تربية الطفل استخدام الأساليب التربوية

والوسائل الحديثة التي تتناسب مع هذا العصر المتطور، التي اثبتت فاعليتها مع الأطفال وقدرتها على جذبهم واكسابهم المهارات والقيم بطريقة محببه لنفسهم.فأغلب الأطفال يميلون للعلب بالألعاب التعليمية الإلكترونية، مما يشعرهم بحب التنافس والتحدي والخيال والتشويق، وتزيد من دافعيتهم للتعلم، فهذه الألعاب لها مؤثرات سمعية وصوتية مما يجعل التعلم أكثر تأثيراً وأبقى أثراً، وذلك لما لهذه الألعاب من دور في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال (باقديم، ٢٠٢١). ونظرا لأن عملية التعلم تتم في مستويات متتابعة يعتمد كل منها على الأخر، وهذه المستويات تبدأ بالانتباه ثم الإدراك ثم الذاكرة، فبعد الانتباه يتم إدراك المثير والتعرف عليه، ثم يتم تسجيله في الذاكرة العاملة التي تستدعى الخبرات السابقة المتصلة بالموضوع من الذاكرة طويلة المدى، حيث تتم عملية المقارنة والمعالجة للمثير بإعطائه معنى بناء على الخبرات السابقة، فكل هذه المكونات تعمل معاً في علاقة ديناميكية تفاعلية، وهذا ما يفتقده الأطفال وبخاصة الذين يعانون من ضعف الانتباه المتواصل للمعلومات، وكذلك الفشل في استدعاء المعلومات من الذاكرة، ويكون نتيجة لذلك عدم قدرتهم على مواصلة التحصيل الدراسي في المجالات الأكاديمية المختلفة (محمد وآخرون، ٢٠١٩).

لذى فقد جاءت هذه الدراسة للكشف عن دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

مشكلة الدراسة:

نصت الرؤية للمملكة العربية السعودية ٢٠٣٠م على أن "كل طفل سعودي يجب أن يحصل على التعليم الجيد، وسيكون التركيز الأكبر على مرحلة الطفولة المبكرة" (العبد، ٢٠١٧، ٣١)، كما نصت رؤية المملكة على أن يمتلك المواطن قدرات يستطيع من خلالها المنافسة عالميًا، ويتم ذلك عن طريق تطوير المهارات وتنمية المعارف وتطوير أساس تعليمي يساهم في غرس القيم من سن مبكر ودعم ثقافة الابتكار لدى المواطنين. (رؤية٢٠٣٠، ٢٠١٧).

ويشهد العصر الحالي ثورة تكنولوجية هائلة انعكس عل كل معالم الحياة، فيما نتائجه قصر المسافة بين الأطفال، والعلم، والتكنولوجيا؛ بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يُطلق عليه " الألعاب الإلكترونية أو الألعاب التعليمية الذكية"، وقد حلت محل

كثير من الألعاب اليدوية المُمارسة من ذي قبل، وتضم تلك التقنيات التكنولوجية في طياتها كثيراً من التطبيقات التي يجب أن يكون الآباء والأمهات على وعي تام بها، وعلى قدر من المسؤولية تجاهها؛ كي لا تمثل مصدر تهديد للطفل (عثمان، ٢٠١٨).

ويؤكد عبود (٢٠١١) على أن الألعاب التعليمية الذكية تعمل على توظيف جميع الحواس؛ مما يعمل على مقاومة النسيان وسهولة تذكر المادة المتعلمة من خلال تنشيط عمليات الانتباه والتذكر والإدراك والتخيل عند الطفل، من خلال استخدام عناصر الإثارة في الحاسب الآلي والتي تعمل على توليد المثيرات التي تتضمن الإثارة والتشويق.

كما كشفت دراسة شعلان(٢٠٢٣) عن وجود تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وتوصلت دراسة حسين(٢٠٢٤) لوجود دور الألعاب الرقمية في غرس الهوية الوطنية والحفاظ على الإرث الحضاري لدى النشء، كما كشفت دراسة الخراز(٢٠١٣) عن وجود أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة ، وتوصلت دراسة باقديم (٢٠٢١) أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها قدرة عالية " في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وتشير أيضا إلى اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة، وأكدت دراسة بعزي وقندوزان (٢٠٢٠) على وجود فاعلية كبيرة للألعاب التربوية في الحد من فرط الحركة وتشتت الانتباه لدى الأطفال.

وعلى الرغم من التوسع العالمي في دور الألعاب التعليمية الذكية والفوائد التي يحققها هذا التوظيف، فإن الباحثة لاحظت ندرة الدراسات التي بحثت دور الألعاب التعلمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بالمملكة العربية السعودية، وقد ترجع الباحثة ذلك لوجود معوقات تحد من توظيف هذا النوع من الألعاب، فقد أشارت دراسة العنزي.(٢٠٢٢). إلى أن معلمات الطفولة المبكرة يواجهن معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالبنية التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، كما توصلت دراسة الدوسري.(٢٠٢٢) لوجود معوقات بدرجة كبيرة تحد من تطبيق الألعاب الإلكترونية داخل الصف من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة وكانت

أبرز هذه المعوقات هي: عدم توافر الأجهزة وضعف البنية التحتية، وقلة الوقت المتاح لمتابعة جميع الأطفال، وكثرة أعداد الأطفال بالصف، وإزعاج الطلبة في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وفي ضوء ما سبق فقد تمثلت مشكلة الدراسة الحالية في الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: **ما دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة؟**

أسئلة الدراسة:

يتفرع من السؤال الرئيس للدراسة الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؟

٢. ما المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؟

٣. ما المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة ؟

أهداف الدراسة:

يهدف البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف التالية:

١. التعرف على درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

٢. الكشف عن المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

٣. التوصل للمقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

أهمية الدراسة: يمكن تحديد أهمية الدراسة الحالية من خلال:

أولاً": الاهمّية النظرية:

- تأتي أهمية هذه الدراسة من أهمية الأجهزة الذكية ودورها في النهوض بالعملية التعليمية، ودور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال.
- يتوافق هذا البحث مع رؤية (٢٠٣٠) للملكة العربية السعودية والتي نادت بضرورة توظيف التقنيات الذكية في التعليم.
- مسايرة للاتجاهات التربوية الحديثة التي تؤكد على استخدام مصادر تكنولوجيا التعليم والمعلومات متمثلة في الألعاب التعليمية الذكية.
- ميل الأطفال وشغفهم تجاه هذا النوع من الألعاب.
- محاولة إثراء المكتبة العربية السيكولوجية بإطار نظري عن دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

ثانيا": الأهمّية التطبيقية:

- تأمل الباحثة أن تكون هذه الدراسة ذات أهمية لصانعوا السياسات التربوية لتعزيز استخدام وتوظيف الألعاب التعليمية الذكية في مرحلة الطفولة المبكرة.
- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية المسؤولين عن مناهج رياض الأطفال لتطوير الاستراتيجيات المستخدمة وتوظيف الالعاب التعليمية الذكية في العملية التعليمية.
- قد تُساهم نتائج هذه الدراسة على تحفيز المعلمات لإنتاج الألعاب التعليمية الذكية لتطوير العملية التعليمية.
- قد تفيد نتائج البحث في الكشف عن المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، ومن ثمّ إيجاد الحلول المناسبة للتغلب على هذه المعوقات.

- قد تفيد نتائج هذه الدراسة في عقد الدورات التدريبية اللازمة لتنمية مهارات المعلمات فيما يتعلق بتوظيف الألعاب التعليمية الذكية لتحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

مصطلحات الدراسة:

اعتمدت الدراسة المصطلحات التالية:

١. الانتباه (The Attention):

يُعرف الانتباه بأنه العملية التي يتم بها توجيه إدراكنا للمعلومات كي تصبح في متناول الحواس، ويرى أنه يتم استقبال المعلومات من الجو المحيد بنا من خلال الحواس(لحمري، ٢٠١٤، ١٦٤).

وتُعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: القدرة على تركيز العقل على موضوع أو حدث أو فكرة واحدة، وفي نفس الوقت استبعاد كل فكرة أو شعور أو إحساس آخر غير ذي صلة بالموضوع، وذلك من خلال توظيف الألعاب التعليمية الذكية.

٢. الألعاب التعليمية الذكية (Smart Educational Games):

تُعرف الألعاب التعليمية الذكية بأنها" نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين(التآزر البصري/ الحركي) أو تحدً للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية"(سالم،٢٠١٥، ٢٧). **وتُعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها:** نمط من البرمجيات التي تقدم لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة يُحقق المتعة والإثارة في التعلم من خلال المنافسة مع طفل أخر أو مع جهاز الكمبيوتر نفسه، وتتميز بعنصر الإثارة والتشويق وزيادة الدافعية عند الطفل وتوجيه طاقته، مما يُساهم في تحسين التركيز والانتباه لديه أثناء التعلم.

حدود الدراسة: تتمثل حدود البحث في الحدود التالية:

١) **الحدود الموضوعية:** اقتصرت هذه الدراسة على الكشف عن دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة

٢) **الحدود المكانية:** تم تطبيق الدراسة على مدارس مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض.

٣) **الحدود البشرية:** طُبقت هذه الدراسة على معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.

٤) **الحدود الزمانية:** طُبقت هذه الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ١٤٤٦/٢٠٢٥هـ

ثانياً: الإطار النظري والدراسات السابقة:

المبحث الأول: الإطار النظري:

المحور الأول: الألعاب التعليمية الذكية:

مفهوم الألعاب التعليمية الذكية:

تعددت تعريفات الألعاب التعليمية الرقمية؛ ويمكن تناولها كالآتي: عرفتها الغامدي (٢٠١٨، ١١٠) بأنها: "برامج تعليمية إلكترونية يتم تشغيلها عن طريق الحاسب، وتمتاز باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، وتركز على إحراز النقاط، أو إتمام المهام للانتقال من مرحلة لأخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

وعُرِّفت أيضًا بأنها عبارة عن نظام تعليميّ برمجيّ يتم فيه دمج التعلم والمعرفة بواسطة اللعب؛ ما يعزز للمتعلم دافع التعلم (Zeng&Parks&shang,2020,67).

ويعرِّفها الشهري (٢٠١٩، ٦)، بأنها برمجيات تعليمية إلكترونية موجهة، تم تصميمها وفقًا لقواعد تصميم الأَلْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة تهدف مزج التعلم بالترفيه .

وفي ضوء التعريفات السابقة، يمكن تعريف الألْعَاب الإلكترونيَّة التعليميَّة بأنها: برمجيات تستخدم ألعاب محددة لأهداف خاصة أو عامة؛ الخاصة تدعم البرنامج التعليمي اليوميّ، والعامة تُنمِّي ثقافة الطفل ومداركه وتحدد اهتماماته وميوله وفقًا لخصائصه العمرية.

مميزاتُ وخصائص الألْعَاب التعليميَّة الذكية:

أشار (Zeng & Parks&shang, 2020) إلى أن الألْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة تتميز بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، منها:

١. تعتمد على مؤثرات صوتية وسمعية؛ فهي تستخدم أكثر من حاسة؛ ما يجعلها أشدَّ أثرًا على الأطْفَال.

٢. تتميز الألْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة بأنها أكثر تشويقًا ومتعة وفائدة.

٣. تعمل على زيادة النمو العقلي والتَّفْكِير والإدراك والتخيل، حيث تعمل هذه الألْعَاب على تحسين القدرة العقلية والموهبة الإبداعيّة لدى الأطْفَال.

٤. تحفيز دافع المتعلم: غالبًا ما نلاحظ أن بعض الأطْفَال لديهم دافع للتعلم، ولكن في نفس اللحظة يكون الطفل متعلقًا بالألْعَاب الإلكترونيَّة؛ لذلك لا بد من جعل التعلم أكثر إثارة ودافعية حيث تم دمج التعلُّم باللعب.

٥. تحسين نتيجة التعلم: الألْعَاب التعليميَّة تحتوى على ثروة من المهارات والمعرفة التي تساعد الطفل على التعلم وحل المشكلات واتخاذ القرار ومهارات التَّفْكِير والمزيد من القدرات العليا.

٦. خلق بيئة التعلم: تخلق الألْعَاب التعليميَّة بيئة تفاعلية تعليمية تتيح للطلاب التجربة والخطأ حيث يتمكن من تكرار العمليات والاكتشاف والمشاركة من خلال هذه الألْعَاب؛ ما يوفر بيئة آمنة وسهلة، وفي الألْعَاب التعليميَّة يتمكن من تجربة البيئات الافتراضية واكتشافها وتعلُّمها.

٧. تعزيز التحول في أساليب التعلم: غيرت الألْعَاب طريقة التعلم ومواد القراءة إلى طريقة تفاعلية من خلال تفاعل المتعلم مع هذه الألْعَاب واكتشاف البيئة.

وفي ضوء ذلك، ترى البَاحِثَة أن من مميزات الألْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الطفل أكثر تفاعلاً ومشاركة مع أصدقائه، وتنمي لديه موهبة الإبداع وتساعده على الاكتشاف، وهذه الألْعَاب تساعد الأطْفَال على إثبات الذات والتعاون والتعزيز من ثقته، كما تُساعد على تَنْمِيَة التَّفْكِير والإبداع لدى الطفل؛ مما يجعلهُ أكثر إبداعاً وابتكارًا.

معايير اختيار الألعاب التعليمية الذكية:

ذكر كل من معاجيني (٢٠٠٩) ، (الحيلة، ٢٠١٢) عدداً من معايير اختيار الألعاب التعليمية الرقمية لطفل الروضة والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

- أن تكون اللعبة هادفة ومثيرة وممتعة.
- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.
- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت انتباه الأطفال.
- سهولة استخدام اللعبة من حيث تشغيلها من قبل الطفل.
- أن يحدد الوقت اللازم لكل لعبة.
- أن تكون قواعد اللعبة واضحة ومحددة، ويستطيع كل طفل فهمها بوضوح.
- أن تستخدم المثيرات البصرية، كالصور ، والأشكال والرسوم، وتقدم المعاني بشكل ملموس.
- أن تحتوي علي الموسيقي والإيقاع لإيقاظ انتباه الأطفال في محاولتهم للتعامل مع أنشطة اللعبة.
- أن تكون لغة اللعبة سهلة ذات معان ومعلومات قريبة من فهم الأطفال.
- أن تؤكد علي تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها.
- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها.

- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم النفسية.
- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملاً أساسياً لزيادة الدافعية، من خلال إخبار الطفل بخطئه وتوجيهه إلى الطريقة الصحيحة.
- أن يكون دور المعلمة هو التوجيه والإرشاد وتوضيح قواعد اللعبة لكل طفل.

وفي ضوء ذلك، ترى البَاحِثَة ضرورة الانتباه والحرص عند اختيار الأَلْعَاب بحيث تكون آمنة غير خطرة ومناسبة لسن الطفل؛ من أجل سلامة الأَطْفَال والحرص على تطورهم الإبداعيّ، كما تساعد هذه الأَلْعَاب على جذب الانتباه بمثيراتٍ سمعية وبصرية، وتكون بشروط وضوابط وقوانين يتعرف عليها الطفل ويفهمها جيدًا، كما إن التدرج إلى مستويات صعوبة اللعبة يُشعر الطفل بحب التحدي والمنافسة والإصرار على الوصول إلى الهدف المنشود، وهذه الأَلْعَاب لا بد أن يكون محتواها مرتبطًا بتعلم مهارات ومفاهيم تُناسب مستوى الأَطْفَال ونموهم، وتُثير لديهم الإبداع وتُساعدهم على التَّفْكِير والتأمّل والملاحظة.

المهارات الواجب توافرها في معلمة الروضة لاستخدام الألعاب التعليمية الذكية:

يرى (موسى، ٢٠٢٠) أن المهارات اللازمة لمعلمة الروضة لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يُمكن إيجازها فيما يلى:

- **مهارة استخدام اللعبة بكفاءة:** يجب أن تتدرب المعلمة على أداء اللعبة حتى تصل لدرجة الإتقان، وذلك قبل عرضها على الأطفال.
- **مهارة اختيار اللعبة** في حالة توافر أكثر من لعبة لها نفس المحتوى التعليمي المتشابه يجب أن تحسن اختيار اللعبة المناسبة والتأكد من أن المشكلات التي تتضمنها اللعبة يمكن حلها في ضوء إمكانات الأطفال، والتأكد من أن حل هذه المشكلات يساعد في تحقيق الأهداف المرجوة من اللعبة، ومدى توافر عنصر الإثارة والتشويق.
- **مهارة تقديم اللعبة:** تبدأ المعلمة بعرض مقدمة مختصرة عن اللعبة، والأهداف التي يجب تحقيقها من هذه اللعبة، والإجراءات والقواعد اللازمة للتعامل مع اللعبة.

- **مهارة تقويم أداء الأطفال** يختلف دور المعلمة في استخدامها للألعاب التعليمية الرقمية عن دورها في أي استراتيجية تعليمية أخرى؛ حيث تقوم بمهارة الملاحظة الدقيقة والمنظمة والتسجيل الدائم للملاحظات. وللتأكد من تحقيق الأطفال للأهداف المرجوة تقوم المعلمة بوضع تصور عن مستوى أداء كل طفل أثناء تدريبه أداء اللعبة، وبعد الانتهاء من التدريب وإتقانه لها.

ولأن المعلم عامل اساسي في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة وتحقيق أهدافها، فقد حددت العلي والمزيني (٢٠١٤) عدداً من الشروط الهامة التي يجب مراعاتها من قبل المعلمين لكي يتم توظيف الألعاب بالشكل الصحيح وهي كالتالي:

١. دراسة اللعبة بدقة واتقان وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار المتعلمين فيها والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها وتحديد وقت وكيفية استخدامها.

٢. تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية، وذلك بالتأكد من سلامة الأجهزة اللازمة لتنفيذ اللعبة.

٣. التأكد من مدى اتقان المتعلمين لمهارات استخدام الكمبيوتر وممارسة الالعاب ومعالجة المشكلات.

٤. توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وربطها بالموقف التعليمي.

٥. اتاحة الفرصة أمام المتعلمين للاستفسار عن كل ما يتعلق باللعبة وتقديم إجابات وافيه لهم ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.

٦. متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحياناً لإزالة أي توتر قد يحدث.

٧. متابعة التغذية الراجعة بدقة، وذلك لضمان تحقيق الأهداف التعليمية وعدم الوقوع في الأخطاء نتيجة سوء الفهم.

٨. تقويم اللعبة التعليمية ويتضمن ذلك وضوح أهدافها وخطواتها وملاحظة ردود أفعال المتعلمين والانطباع العام لديهم عن اللعبة.

أدوار المتعلم في الألعاب التعليمية الذكية:

يستطيع الطفل الوصول إلى المعلومة بنفسه والتفاعل مع المواقف التعليمية المتنوعة، يفكر باستقلالية ولديه القدرة على التخيل والتوقع والتفاعل، بالإضافة إلى أن يكون لديه طموحاً للتعلم وذلك يتطلب مهارة التنظيم الذاتي للتعلم، ويكون قادراً على التعامل مع التعقيدات المستقبل القائم على التعليم الإلكتروني والذي لابد له من إعمال عقله لمواكبة التطورات(موسى، وعبد النبي الهواري، عبد الله، ٢٠٢٤).

وقد أفادت الباحثة مما سبق في تحديد ما يجب أن يقوم به كل من المعلمة والطفل عند استخدام الألعاب التعليمية الذكية، فيكون دور المعلمة تصميم الأنشطة المعروضة، وكذلك الموجه والمرشد والمعالج للمشكلات التي تقابل متعلميه، والمتعلمين القائد الذي يدير اللعبة ومحاولة الوصول للمستويات التي أمامه، والتعامل مع المشكلات التي تواجهه، وتدخل المعلمة إذا تطلب الأمر.

النظرياتُ المفسِّرة للألعاب التعليميَّة:

إن فكرة الأَلْعَاب التعليميَّة انبثقت من عدة نظرياتٍ، وهي:

١. **نظريةُ الطاقة الفائضة:** تذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي وهو ليس بحاجة إليها، وأن اللعب تعبير عن الطاقة الفائضة، فمعدل النمو عند الأَطْفَال عالٍ، ولكنه لا يستنفد كل ما يتولد لديهم من الطاقة، يدفعهم فائض الطاقة هذا إلى اللعب، وأن حرمان الأَطْفَال من الغذاء الكافي يؤدي إلى تبلدهم لكنه لا يُوقف نموهم، وإن كان شديد الوطأة فهو أيضًا لا يحول دون سير النمو في طريقه، ولكنه لا يتيح للأطفال فائضًا من الطاقة يجعلهم يلعبون ويمرحون، ووفقًا لهذه النظرية فإن المشاعر الجمالية العليا ونمو الملكات الفنية ينشأ نتيجةً لممارسة اللعب، وهذا اكتشاف هام من الناحية التربوية؛ إذ إنه في هذه النظرية ينظر إلى اللعب على أنه تنفيذ غير هادف للطاقة الزائدة عند الإنسان (محمود،٢٠١٤).

٢. **نظريةُ التحليل النفسيّ (سيجموند فرويد):** كان لهذه النظرية أثرٌ كبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة؛ كأحد المفاهيم النمائية، بل وكذلك توجيه النظر إلى إثراء العالم الداخلي للطِّفْل، وإلى الالتفات إلى أن اللعب والسلوك الظاهري ليس هو جوهر الإنسان، ولا يمكن أن تتوقف الدِّرَاسَة عند المستوى الظاهر منها، بل إلى إمعان النظر في المحتويات المركبة التي تتضمنها والوظائف التي يمكن أن تؤديها هذه المحتويات وعلاقتها بالتخيُّلات وذلك على خلاف اتجاهات أخرى تكتفي برصد وتسجيل ووصف لسلوك الظاهر أو تصنيفه وإيجاد الارتباطات بينه وبين سمات أخرى في الشخصية (عامر،٢٠١٣).

٣. **نظريةُ الترويح:** أكَّدت نظرية الترويح أثر التربية البدنية الأول في ألمانيا القيمة الترويحية للعب في كتاب" ألعاب التدريب والترويح للجسم والعقل" وتفترض هذه النظرية أن الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم بعد ساعات العمل الطويل وهو أيضًا يساعد على استعادة الطاقة المستنفذة في العمل، وهو فصل معتاد لتوتر الأعصاب والإجهاد العقلي والقلق النفسي(جيوسي،٢٠٢٠).

٤. **نظريةُ الاستجمام:** تُشبِه هذه النظرية نظرية الترويح، حيث إن اللعب يحث الإنسان على الخروج إلى الخلاء وممارسة أوجه نشاط قديم؛ مثل الصيد، السباحة، المعسكرات ومثل هذا النشاط يُكسِب الإنسان راحة واستجمامًا يساعدانه على الاستمرار في عمله بروح عالية (السخني،٢٠١١).

٥. **نظريةُ بياجية:** اعتمدت نظرية بياجية على مراحل النمو الإدراكي عند الطفل وكيفية التعامل معه، وتحريك طاقاته وتَنْمِيَة قدراته التي تظهر في كل مرحلةٍ من مراحل نموه، وتشجيع الطفل ومساعدته على تَنْمِيَة مواهبه وقدراته العقلية وعلى اتخاذ القرارات حول ما يريد أن يفعله أو كيف يفعله (الخفاجي،٢٠١٠).

المحور الثاني: الانتباه والتركيز:

مفهوم الانتباه:

عُرف الانتباه بأنه العملية التي يتم بها توجيه إدراكنا للمعلومات كي تصبح في متناول الحواس، ويرى أنه يتم استقبال المعلومات من الجو المحيط بدأ من خلال الحواس (عراقي، ٢٠٢٢)

وقد عرف محمد (٢٠١٠) الانتباه بأنه قدرة الطفل على انتقاء المثيرات وثيقة الصلة بالموضوع من بين مجموعة كبيرة من المثيرات والإحساسات المتنوعة التي يتعرض الطفل لها كالمثيرات السمعية والبصرية واللمسية وغيرها من المثيرات الحسية المختلفة التي يصادفها، والتركيز عليها للمدة الزمنية التي تتطلبها تلك المثيرات والاستجابة لها".

كذلك عرف Al-Sharbati, et al.(٢٠١١) "الانتباه على أنه عبارة عن صورة تركيزية للشعور في عمليات حسية معينة مرجعها للمثيرات الخارجية الموجودة في المجال السلوكي للفرد أو المثيرات الصادرة من داخله.

كما عرف قطامي (٢٠١١) الانتباه بأنه القدرة على حصر النشاط الذهني في اتجاه معين مدة من الزمن، ويتطلب الانتباه القدرة على التحكم في النشاط الانفعالي، ويتحدد بمدى قدرة الطفل على التحرر من المنبهات الخارجية أو الداخلية المتعددة".

أما **التركيز** فهو أقصى درجات الانتباه، وهو القدرة على تجاهل كل ما يشتت الفكر ومتابعة الأمور المهمة فقط والتركيز عكس التشتت وهو عملية سهلة نظراً لوجود مشتتات عديدة حول الإنسان سواء من المحيطين به أو من المؤثرات البيئية بمختلف أنواعها(أبو النصر، ٢٠١٢، ١٥٧).

ومن خلال العرض السابق لتعريفات الانتباه تستخلص الباحثة الآتي:

- الانتباه هو الاستجابة المركزة والموجه نحو مثير معين.
- يعتبر الانتباه أحد العمليات العقلية العليا وشرط أساسي من شروط عملية التعليم والتذكر، حيث إنه من الصعب بل من المستحيل أن يحدث تعلم بدون انتباه، ولكى يتعلم الطفل أي شيء ينبغي أن ينتبه إليه ويدركه بحواسه وعقله.

- يعد ضعف الانتباه هو أحد الأسباب الرئيسية لاضطرابات السلوك.

أنواع الانتباه:

صنفت التهامي وآخرين (٢٠١٨) الانتباه إلى أنواع متعددة وهي كالآتي:

أ – **انتباه قسري:** وفيه يتجه الفرد للانتباه إلى المثير رغماً عن إرادته: كالانتباه إلى طلقة مسدس أو ضوء خاطف أو ألم مفاجئ في الجسم.

ب– **انتباه تلقائي:** وهو انتباه الفرد إلى شيء يهتم به ويميل إليه ولا يبذل جهداً في سبيله.

ج– **انتباه إرادي:** وهو الانتباه الذي يقتضي من الشخص بذل جهد مثل: الاستماع إلى محاضرة أو إلى حديث ممل.

بعض متطلبات الانتباه الضرورية لعملية التعلم:

إن المهارات التي يتعلمها الأطفال في المدارس مثل القراءة والكتابة، والتهجئة، وتعلم الحساب وتعلم المفاهيم، والأداء الحركي، والسلوك الاجتماعي جميعها تتطلب منهم إدراك المثيرات السمعية والبصرية واللمسية من أجل القيام بالمهارات المعرفية اللازمة للمهارات السابقة والاستجابة لها أما لفظياً أو حركياً، وعليه فإن الانتباه هو أحد المهمات الرئيسية لتعلم جميع المهارات التعليمية السابقة، لأن التركيز على المهارة سمعياً أو بصرياً أو لمسياً يسهل ويسرع عملية الإدراك، وبالتالي تعلم المهمة أو المهارة ويقع على عاتق المعلم أن يلجأ إلى الأساليب التي تجذب انتباه الطالب وتدفعه إلى التركيز على المهمات التعليمية المطلوبة، ويمكن للمعلم أن يلجأ إلى الأساليب التالية:

أ – **اختيار المثير:** ويقصد به أن يقوم المعلم بتقديم المثير التعليمي بشكل مباشر للطلبة، وأن يستبعد المثيرات غير ذات العلاقة به (القاسم، ٢٠١٥).

ب– **مدي استمرار الانتباه:** اذ يتعين علي الفرد أن ينتبه وقتاً كافياً للمثير الذي يجذب اهتمامه حتي يستوعبه ويلم بعناصر المفهوم الذي يدل عليه سواء تعلق بشيء ما أو بشخص ما أو موقف ما (سالم، الشحات، وعاشور، ٢٠٠٦).

ج- نقل الانتباه من مهمة إلي أخري في صعوبات التعلم غالباً ما يعاني التلاميذ صعوبة في الانتقال من مثير إلي مثير آخر، حيث يكون الانتباه البصري والحركي ضروريان للانتقال من حرف إلي آخر ومن كلمة إلي أخري (سيد، ٢٠١١).

د – الانتباه لتسلسل المثيرات المعروضة: فنحن عادة لا ننتبه للمثيرات مفردة، وإنما غالباً ما ننتبه لعدة مثيرات متتابعة (سالم وآخرون، ٢٠٠٦).

مظاهر اضطراب الانتباه:

أشار Jackson (2014) إلى أن أهم مظاهر اضطراب الانتباه لدى الأطفال المصابين باضطراب الانتباه تتمثل في الاتي:

- التململ باليدين أو القدمين أو الالتواء في مقاعدهم.
- صعوبة البقاء جالساً عند الحاجة لذلك
- صعوبة في الحفاظ على الانتباه وانتظار دور في المهام أو الألعاب أو المواقف الجماعية.
- الإجابة عن الأسئلة قبل الانتهاء من الأسئلة
- الانتقال من نشاط غير مكتمل إلى آخر.
- عدم الاهتمام بالتفاصيل وتجنب أخطاء الإهمال.
- فقدان الأشياء الضرورية للمهام أو الأنشطة.
- صعوبة الاستماع للآخرين دون تشتيت الانتباه أو مقاطعة.
- نطاقات واسعة من التقلبات المزاجية.
- صعوبة كبيرة في تأخير الإشباع.

كما يرى (رضوان، ٢٠٢١) أن الأطفال الذين يعانون من صعوبات التعلم يواجهون مشكلات في عملية الانتباه ومنها:

- **القابلية للتشتت:** حيثُ لا يستطيع الطفل التركيز على مثير معين ، ومثل هذا السلوك يرتبط ارتباطاً وثيقاً بضيق مدى الانتباه، فلا يستطيع الطفل تركيز انتباهه لفترات كافية، ومن ثم تزداد قابليته للتشتت.

- **التمادي أو الثبات:** الذي يشير إلى استمرار الطفل في النشاط الذي يقوم به لمدة طويلة حتى بعد الانتهاء من الهدف؛ ما يجعل هذا الثبات غير ملائم للموقف.

- **نقص الانتباه الانتقائي:** حيثُ يفشل الطفل في اختيار أو انتقاء مُثير مُعين مُرتبط بالمهمة وعدم القدرة على تجاهل المُثيرات غير المرتبطة بالمهمة.

- **الاندفاعية:** التي تتمثل في طرح الطفل للإجابات قبل الانتهاء من الأسئلة، كما يجد صعوبة في انتظار دوره، ويقاطع الآخرين ويتطفل عليهم أثناء الحديث أو اللعب.

- **فرط الحركة:** حيث يتململ الطفل أثناء الجلوس في المقعد، ويستمر في فرك يديه أو رجليه، ويركض أو يتسلق في المواقف غير المناسبة، كما يعني من مشكلات أثناء اللعب أو العمل بهدوء، وغالباً ماي كون وكأنه مدفوعاً بمُحرك أثناء التنقل وتكون أحاديثه مفرطة.

- **عدم الوعي بالانتباه:** وهي عدم معرفة الطفل بالوقت الذي يكون فيه منتبهاً أو مشتتاً، وعدم إدراكه بالاستراتيجيات التي تساعده على الانتباه .

المبحث الثاني: الدراسات السابقة:

هدفت دراسة الخديدي والعبادي.(٢٠٢٤). إلى الكشف عن واقع استخدام معلمات الطفولة المبكرة للألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية من وجهة نظرهن، وتم استخدام المنهج الوصفي، وتمثلت أداة الدراسة في الاستبانة التي أعدتها الباحثة، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (٢٠٠) معلمة من معلمات الطفولة المبكرة بمدينة الطائف. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود مستوى عال جدا لدرجة استخدام معلمات الطفولة المبكرة للألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية، وفي ضوء نتائج الدراسة؛ أوصت الباحثة بمجموعة من التوصيات منها: توفير الألعاب اللازمة والمناسبة داخل

مدارس رياض الأطفال بشكل كافٍ، وتوفير أماكن مناسبة لاستخدامها، وضرورة تأهيل وتدريب معلمات الطفولة المبكرة على طرق الاستفادة من الألعاب التعليمية المتوفرة بشكل فعال.

وسعت دراسة النجعي.(٢٠٢٣). للكشف عن درجة استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات من وجهة نظر المعلمين أنفسهم، والكشف عن واقع استخدامهم للألعاب التعليمية حسب الجنس، والمؤهل، والخبرة، وتم اتباع المنهج الوصفي المسحي، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، تكونت عينة الدراسة من (٢٢٨) معلم/ة للصفوف الأولية بالخبر. وبينت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب التعليمية جاء بدرجة كبيرة بمتوسط (٣,٧٧)، أما معوقات استخدام الألعاب التعليمية جاءت بدرجة كبيرة بمتوسط (٣,٤٢)، ومن أهم التوصيات والمقترحات إعداد دليل إرشادي للمعلمين يحتوي على غالبية الألعاب التعليمية وقواعدها وأهميتها واقتراح دروس مناسبة لها، وعمل دراسة حول دور الألعاب التعليمية في تدريس الجمع والطرح من وجهة نظر معلمات الصفوف الأولية.

وهدفت دراسة العنزي.(٢٠٢٢). إلى التعرف على معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؛ ولتحقيق الأهداف استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وقد تكون مجتمع الدراسة من (١٥٢٨) معلمة في مرحلة الطفولة المبكرة، أما عينة الدراسة فقد تكونت من عينة عشوائية بسيطة من المعلمات بلغ حجمها (٣٠) معلمة. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي: معلمات الطفولة المبكرة يواجهن معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالبنية التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الباحثة بالتالي: عقد دورات تدريبية تهدف إلى توعية المدارس والإدارات التعليمية بتفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. تضمين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، واختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أعمار الأطفال.

كما هدفت دراسة الدوسري.(٢٠٢٢). إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، وتكونت عينة البحث من (٢١٦) معلمة رياض أطفال، وتم استخدام المنهج الوصفي، وأعدت الباحثة استبانة تقيس دور الألعاب

الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. وتوصلت نتائج البحث إلى أن أهم المعوقات التي تواجهها المعلمات في تطبيق الألعاب الإلكترونية داخل الصف، هي: عدم توافر الأجهزة وضعف البنية التحتية، وقلة الوقت المتاح لمتابعة جميع الأطفال، وكثرة أعداد الأطفال بالصف، وإزعاج الطلبة في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. وأوصت الباحثة بعدة توصيات منها ضرورة الاهتمام بإجراء المزيد من الدراسات والأبحاث التي تهتم بتنمية مهارات السلوك القيادي لطفل الروضة باستراتيجيات حديثة وتقنية تناسب ميول واهتمامات الطفل.

وهدفت دراسة (Karel etal,2022): إلى معرفة اتجاهات المعلمين من استخدام ألعاب الحاسوب أثناء التدريس، ومعرفة درجة استخدامها في التدريس، وتحليل العلاقة بين الألعاب والمنهج التعليمي والطلاب، وتكونت العينة من (٥٨٦) معلم في المدارس الابتدائية، واتبع المنهج الوصفي المسحي، وتم جمع البيانات من خلال الاستبانة الالكترونية، وأظهرت النتائج أن نصف المعلمين يستخدمون ألعاب الحاسوب في تدريسهم. ويستخدم معظم المعلمين الألعاب التي تم تصميمها للبيئة التعليمية، وأكبر مشكلة يحددها المعلمون هي نقص المعلومات والمواد المنهجية والتعليمية، أو قلة المعدات التقنية.

وهدفت دراسة الحراحشة والسرور.(٢٠١٩). للكشف عن واقع استخدام معلمي المرحلة الأساسية الدنيا للألعاب التعليمية في العملية التدريسية من وجهة نظرهم في الأردن. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وتكونت العينة الدراسة من (١٨٣ (معلم ومعلمة وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وتم توزيع الاستبانة على معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في قصبة المفرق؛ ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة ببناء أداة الدراسة (استبانة) وتكونت من (٢٣) فقرة، أظهرت نتائج الدراسة أن معلمي المرحلة الأساسية يستخدمون الألعاب التعليمية بدرجة متوسطة، وقد أوصت الدراسة بتفعيل دورات تدريبة لدعم دور معلمين باستخدام الألعاب التعلمية، وتشجيع الطلاب على ممارسة الألعاب التعليمية.

كما هدفت دراسة جاسم (٢٠١٩) إلى لتعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة، تكونت عينة البحث من (١٦٧) معلمة رياض أطفال بنسبة (٧٢%) من مجتمع المديرية العامة لتربية محافظة ذي قار، جرى

اختيارهم بالطريقة العشوائية من المجتمع الأصلي، واعتمد الباحث المنهج الوصفي، والاستبانة، وأسفرت نتائج الدراسة إن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة متوسطة في المجالين المعرفي والمجال التعليمي، وتوصي الدراسة إن مرحلة رياض الأطفال مهمة جدا في تكوين الطفل وينبغي إعطائها رعاية خاصة ودور فاعل في استخدام الألعاب الإلكترونية والتقنيات والتكنولوجيا الحديثة.

هدفت دراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018) : إلى التعرف على أهم الفرص والتحديات أمام استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يقدم فرص تعليم مميزة للأشخاص ذوي الإعاقة الفكرية خاصة فيما يتعلق بالمهارات الاستقلالية والمهارات الاجتماعية غير أن هناك بعض التحديات أمام استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة لذوي الإعاقة الفكرية تتمثل في الاستبعاد الرقمي الذي يعانون منه ويعزى ذلك إلى قلة التطبيقات المناسبة لهم والحاجة إلى وجود إطار مفاهيمي أكثر تكاملاً وشمولاً لتصميم ألعاب مناسبة تلبي الاحتياجات الخاصة لدى الفئات المختلفة من المتعلمين.

التعقيب على الدراسات السابقة:

قدمت الدراسات السابقة في محتواها تنوعاً كبيراً مما ساهم في اثراء الدراسة وتوجيهها نحو موضوع الألعاب التعليمية الذكية ومفاهيمها المختلفة، وتتفق الدراسات السابقة بشكل أو بآخر مع موضوع الدراسة الحالية في تناولها للألعاب التعليمية الذكية، إلا أن لكل منها موضوعها البحثي الخاص وتبين أن معظم الدراسات اهتمت بالكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الذكية ودورها في تنمية المهارات المختلفة لدى الأطفال بصفة خاصة كدراسة جاسم (٢٠١٩) ، دراسة الدوسري.(٢٠٢٢) وبصفة عامة فقد اتفقت الدراسة الحالية مع جميع الدراسات السابقة في استخدام المنهج الوصفي وأداة الاستبانة ومجتمع الدراسة وهن معلمات الطفولة المبكرة، بينما اختلفت مع بعض الدراسات التي طُبقت على معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية كدراسة النجعي.(٢٠٢٣)، دراسة (Karel etal,2022)، الحراحشة والسرور.(٢٠١٩).

- **أوجهُ الاستفادة من الدِّراسَات السابقة:** في ضوء عرض الدِّراسَات السابقة، أفادت الباحثة من تلك الجهود في إثراء الإطار النظري العام للبحث الحالي، تحديد مشكلة البحث، وأسئلة الدراسة، والأساليب الإحصائية التي طبقت في تلك الدراسات، اختيار المنهج العلمي المناسب لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلتها، الإفادة من الدِّراسَات السابقة من خلال تحديد الحجم المناسب لعينة الدِّراسَة بعد الاطلاع على حجم العينات المعتمدة في هذه الدِّراسَات، الإفادة من الدِّراسَات السابقة في صياغة منهجية الدِّراسَة، إفادة الباحثة من الدِّراسَات السابقة في إعداد أداة البحث.
- **ما تميزت به الدِّراسَةُ الحالية عن الدِّراسَات السابقة:** تميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في محاولتها للكشف عن دور الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وهذا ما لم تتناوله، أو تتطرق له أي من الدِّراسَات السابقة، وبخاصة في البيئة العربية، الأمر الذي يُعزز من إجراء هذه الدِّراسَة؛ كونها تتناول جانبًا تم إغفاله من قبل المهتمين بالعملية التعليمية، ولهذه المرحلة الدراسية.

ثالثاً: الإجراءاتُ المنهجيةُ للدِرَاسَة الميدانية:

منهجُ الدِّرَاسَة: في ضوء طبيعة الدراسة وأهدافها وتساؤلاتها والمعلومات المراد الحصول عليها، وبعد مراجعة أدبيات البحث العلمي ومناهجه، وكذلك مراجعة الدراسات السابقة في مجال البحث فإن الباحثة ترى ملائمة المنهج الوصفيّ التحليلي.

مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض والبالغ عددهن (٢٧١٧) (إحصائية وزارة التعليم، ١٤٤٥هـ).

عينة الدراسة: وفقاً لجدول مورقان لتحديد حجم العينة فأن الحد الأدنى لعينة الدراسة هو (٣٣٨) معلمة، وفي ضوء ذلك قامت الباحثة بتصميم الاستبانة الكترونياً على موقع الجوجل درايف ونشر الرابط بطريقة عشوائية على المعلمات للحصول على عدد العينة المطلوب. ويمكن تحديدُ خصائص مجتمع الدِّرَاسَة على النحو التالي:

جدول (١) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق المتغيرات الاولية

المؤهل العلمي	التكرارات	النسبة
بكالوريوس	٢٥٣	٧٤,٩
دبلوم	٦٢	١٨,٣
ماجستير	١٩	٥,٦
دكتوراه	٤	١,٢
المجموع	**٣٣٨**	**٪١٠٠**
سنوات الخدمة	**التكرارات**	**النسبة**
أقل من ٥ سنوات	٤٧	١٣,٩
من ٥ سنوات إلى أقل من ١٠ سنوات	٦٥	١٩,٢
١٠ سنوات فأكثر	٢٢٦	٦٦,٩
المجموع	**٣٣٨**	**٪١٠٠**

أداة الدِّرَاسَة: تمشيًا مع ظروف هذه الدِّرَاسَة وطبيعة البيانات التي يراد جمعها، وعلى المنهج المتبع في الدِّرَاسَة، وأهدافها وتساؤلاتها؛ استخدمت البَاحِثَةُ الاستبانة كأداة لدراستها. وتكوَّنت الاستبانة في صورتها النهائية، من جزأين، وهما:

- **الجزء الأول: يشتمل على البيانات الأولية للمعلمات**، والتي تمثلت في (المؤهل العلمي، سنوات الخدمة).

- **الجزء الثاني: يشتمل هذا الجزء على محاور الاستبانة، وهي:**

١. **المحور الأول:** درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، ويشتمل هذا المحور على (١٢) فقرة.

٢. **المحور الثاني:** المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، ويشتمل هذا المحور على (١٥) فقرة.

٣. **المحور الثالث:** المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، ويشتمل هذا المحور على (١٤) فقرة.

صِدقُ أداة الدِّرَاسَة (validity): قامت البَاحِثَةُ بالتحقُّق من صدق أداة الدِّرَاسَة بطريقتين، وهما:

أ-الصدقُ الظاهريُّ (صدق المحكمين) للأداة (face validity): قامت البَاحِثَةُ بعرض الاستبانة في صورتها المبدئية على المشرف العلمي للاستشارة والتوجيه، ثم قامت بعرضها على مجموعةٍ من المحكِّمين. للتأكد من صدقها الظاهري؛ وذلك لاستطلاع آرائهم حول مدى وضوح صياغة كل عبارةٍ من عبارات الاستبانة، وتصحيح ما ينبغي تصحيحه منها، ومدى أهمية وملاءمة كل عبارة للاستبانة، ومدى مناسبة كل عبارة لقياس ما وضعت لأجله.

صدقُ الاتِّساق الداخليِّ للأداة: (الصدق البنائيّ): قامت الباحثة بالتحقق من صدق الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط بيرسون"Pearson Correlation"؛ لمعرفة مدى الصدق الداخليِّ للاستبانة، وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرةٍ من فقرات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، وجاءت النتائجُ كالتالي:

جدول رقم (٣) معاملاتُ الارتباطِ بين درجة كل فقرةٍ من فقرات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٥ **٣٨	١	٠,٦ **٧٠	١	٠,٦٢ **٥
٢	٠,٦ **٥٠	٢	٠,٦ **٥٥	٢	٠,٥٧ **٢
٣	٠,٥ **٩٨	٣	٠,٦ **١٤	٣	٠,٥٢ **٨
٤	٠,٨ **٢٩	٤	٠,٧ **٤٣	٤	٠,٦٩ **٤
٥	٠,٥ **٤٥	٥	٠,٨ **١٤	٥	٠,٧٣ **٣
٦	٠,٥ **٩٢	٦	٠,٧ **٤٥	٦	٠,٦٦ **٨
٧	٠,٦ **٨٢	٧	٠,٥ **٠٩	٧	٠,٧٥ **٠
٨	٠,٧ **٨٤	٨	٠,٦ **١٦	٨	٠,٨٦ **٤
٩	٠,٧	٩	٠,٧	٩	٠,٧٣

	٠,٦**		٨٤**		١**
١٠	٠,٧ ٨٠**	١٠	٠,٧ ٢٨**	١٠	٠,٧٥ ١**
١١	٠,٨ ٢٦**	١١	٠,٥ ٦٥**	١١	٠,٦٩ ٠**
١٢	٠,٥ ١٩**	١٢	٠,٦ ٢٥**	١٢	٠,٦٤ ٣**
–	–	١٣	٠,٨ ٥٩**	١٣	٠,٧٤ ١**
–	–	١٤	٠,٦ ١٣**	١٤	٠,٨٥ ٩**
–	–	١٥	٠,٧ ٠٠**	–	–

** دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

تشير النتائجُ الموضحة بالجدول (٣) إلى أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، دالة إحصائيًّا عند مستوى دلالة ٠,٠١، وجميعها قيم موجبة؛ ما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي وارتباط فقرات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور، بما يعكس درجةً عالية من الصدق لفقرات الاستبانة

ثباتُ أداة الدِّرَاسَة: لقياس مدى ثبات أداة الدِّرَاسَة (الاستبانة)؛ استخدمت البَاحِثَةُ (معادلة ألفا كرو نباخ Cronbach'aAlpha)، والجدول رقم (٤) يوضح معاملات الثبات لمحاور الدِّرَاسَة.

جدول (٤) معاملاتُ ثبات ألفا كرونباخ لمحاور الدِّرَاسَة

محاور الاستبانة		عدد الفقرات	الفا كرونباخ
المحورُ الأولُ	درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.	١٢	٠,٨٨٨
المحورُ الثاني	المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.	١٥	٠,٨٠٩
المحور الثالث	المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.	١٤	٠,٨٢٨
الثبات العام للاستبانة		٤١	٠,٨٥٧

من خلال استعراض النتائجِ الموضَّحة بالجدول (٦)، يتبين أن معاملات الثبات لمحاور الدِّرَاسَة مرتفعةٌ؛ حيث تراوحت ما بين (٠,٨٠٩، ٠,٨٨٨)، أما الثبات العام لأداة الدِّرَاسَة فقد بلغ (٠,٨٥٧)، وجميعها قيمٌ موجبةٌ؛ ما يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجةٍ عاليةٍ من الثبات، وبالتالي يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدِرَاسَة.

أساليبُ المعالجة الإحصائيَّة:

لتحقيق أهداف الدِّرَاسَة وتحليل البيانات التي تم جمعها، فقد تم استخدامُ العديد من الأساليب الإحصائيَّة المناسبة باستخدام برنامج الحزم الإحصائيَّة للعلوم الاجتماعية Statistical

Package For Social Sciences والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS)، وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، حيث أعطيت الإجابة على (موافق) ٣ درجات، كما تم منح الإجابة على (محايد) ٢، (غير موافق) درجة واحدة، ومن ثم قامت البَاحِثَة بحساب الوسط الحسابي لإجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة، حيث تم تحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدِّرَاسَة، حيث تم حساب المدى (٣-١=٢)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي: (٢/٣=٠,٦٦)، بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح)؛ وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٥) درجة الموافقة ومدى الموافقة

درجة الموافقة	الترميز ز	مدى الموافقة
غير موافق	١	من ١ إلى ١,٦٦
محايد	٢	من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣
موافق	٣	من ٢,٣٤ إلى ٣

ولخدمة أغراض الدِّرَاسَة وتحليل البيانات التي تم جمعها من خلال أداة الدِّرَاسَة في الجانب الميداني؛ تم استخدام عددٍ من الأساليب الإحصائيَّة لمعرفة اتجاهات أفراد مجتمع الدِّرَاسَة، حول التساؤلات المطروحة، وذلك باستخدام برنامج التحليل الإحصائي للعلوم الاجتماعية (spss)، وقد استخدمت البَاحِثَة التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، معامل الارتباط بيرسون، معامل الفا كرونباخ.

رابعاً: تحليلُ نتائجِ الدِّرَاسَة، وتفسيرها

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الأول، والذي نص على الآتي: ما درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؟

للتعرُّف على درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة ؛ قامت البَاحِثَةُ بحساب التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على فقرات هذا المحور وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (٦) درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
١	استخدم الألعاب التعليمية الذكية التي تُشبع الخيال العلمي لدى الطفل.		٦	٨٦		,١٢	,٣٧٥		حايد
			٣,٦	٤,٦	,٨				
٢	استخدم الألعاب التعليمية								

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	الذكية لأنها تتيح للطفل فرصة المشاركة والاندماج وتبادل المعلومات مع الآخرين.		٠	٠٢	٦	,٠١	,٣٢٧	٢	حايد
			,٩	٩,٣	,٧				
٣	اهتم بالاستفادة من الألعاب التعليمية الذكية في تعزيز قدرة الطفل على طرح الأسئلة والمناقشة.		٢	٩٤	٢	,٠٦	,٣٥٦		حايد
			,٥	٧	,٦				
٤	أُفضل استخدام الألعاب التعليمية الذكية لأنها توفر فرص تعلم تتناسب مع قدرات الأطفال.		٢	٧٨	٨	,٠٧	,٤١٦		حايد
			٢,٤	٢,٢	,٣				
٥	أحرص على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة الترتيب والتسلسل لدى الأطفال.		٤	٧٠	٤	,١٢	,٤٣٣		حايد
			٦	٩,٩	,١				

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
٦	أهتم بتوظيف الألعاب التعليمية الذكية لتشجيع الطفل على تكملة الشكل الناقص.		٦	٠٨		,٠٧	,٢٩١		حايد
			,٧	١,١	,٢				
٧	أشجع الأطفال على اختيار الألعاب التعليمية الذكية التي تساعدهم على فهم العلاقات المنطقية بين الأشياء.		٥	٠٥		,٠٥	,٣٠٩		حايد
			,٤	٠,٢	,٤				
٨	أوظف الألعاب التعليمية الذكية لأنها تُساهم في تحسين الفهم والوعي لدى الأطفال.		٦	٩٢	٠	,٠٨	,٣٦١		حايد
			٠,٧	٦,٤					
٩	أوظف الألعاب التعليمية الذكية لتحفيز الأطفال واستثارتهم للتعلم.		٠	١٠		,٠٤	,٢٨٦	٠	حايد

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
			,٩	١,٧	,٤				
١٠	أُشجع الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الذكية لتنمية الاستكشاف والسلوك البحثي لديهم.		٢	٠٠	٦	,٠٢	,٣٣٥	١	حايد
			,٥	٨,٨	,٧				
١١	أهتم بتوظيف الألعاب التعليمية الذكية التي تُساهم في تنمية الإدراك والتخيل لدى الأطفال.		٩	٩١		,٠٩	,٣٦٢		حايد
			١,٥	٦,١	,٤				
١٢	أحرص على استخدم ألعاب المنافسات والمسابقات لجذب انتباه الأطفال نحو التعلم.		٤	٨٦		,١١	,٣٧٨		حايد
			٣	٤,٦	,٤				
المتوسط الحسابي العام						,٠٧	,١٦٣		محايد

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (٦) أن هناك تجانس في درجة موافقة أفراد الدِّرَاسَة على العبارات المتعلقة بدرجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؛ حيث تراوحت متوسطات موافقتهن على العبارات المُتعلِّقة بهذا المحور ما بين (٢,٠١ إلى ٢,١٢)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي والتي تُشير إلى درجة (محايد) على الفقرات المتعلقة بدرجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

فقد جاءت العبارة رقم (١)، وهي" استخدم الألعاب التعليمية الذكية التي تُشبع الخيال العلمي لدى الطفل" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢,١٢من ٣)، تليها العبارة رقم (٥)، وهي" أحرص على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة الترتيب والتسلسل لدى الأطفال " بمتوسط حسابي (٢,١٢ من ٣)، بينما جاءت العبارة رقم (٢)، وهي" استخدم الألعاب التعليمية الذكية لأنها تتيح للطفل فرصة المشاركة والاندماج وتبادل المعلومات مع الآخرين " بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢,٠١ من ٣).

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (٦) أن المتوسط الحسابي العام لدرجة موافقة المعلمات على درجة توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، بلغ (٢,٠٧ من ٣)، وهذا المتوسط يقع في الفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما ين (١,٦٧ إلى ٢,٣٣) وهي الفئة التي تُشير إلى التوظيف بدرجة متوسطة. مما يدل على أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض يوظفن الألعاب التعليمية الذكية بدرجة متوسطة في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في الروضة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنه على الرغم من أهمية وفوائد توظيف الألعاب التعليمية الذكية ؛ إلا أن هناك معوقات بدرجة كبيرة تحد من توظيفها في مرحلة الطفولة المبكرة، كارتفاع اعداد الأطفال في الصف الدراسي يعيق المعلمة من توظيف الألعاب التعليمية الذكية، وقلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية، صعوبة توفير الأدوات والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمات لاستخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الحراحشة والسرور.(٢٠١٩)، والتي بينت أن معلمي المرحلة الأساسية يستخدمون الألعاب التعليمية بدرجة متوسطة. كما اتفقت مع نتيجة دراسة جاسم (٢٠١٩) والتي بينت إن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة متوسطة في المجالين المعرفي والمجال التعليمي.

بينما اختلفت مع نتيجة دراسة النجعي.(٢٠٢٣). والتي بينت أن استخدام الألعاب التعليمية جاء بدرجة كبيرة، ودراسة الخديدي والعبادي.(٢٠٢٤). والتي كشفت عن وجود مستوى عال جدا لدرجة استخدام معلمات الطفولة المبكرة للألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية.

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الثاني، والذي نص على الآتي: ما المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؟

للتعرُّف على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؛ قامت البَاحِثَةُ بحساب التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على فقرات هذا المحور وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (٧) المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة

رقم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	ضعف الوعي لدى المعلمات بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٢٠	٦٣	٥	,١٩	,٦٩٤	٥	حايد
			٥,٥	٨,٢	٦,٣				
	قلة الألعاب التعليمية الذكية العربية مقارنة بالألعاب الأجنبية.		٢١	٩	٨	,٦٠	,٥٨٩	١	وافق
			٥,٤	٩,٣	,٣				
	بعض الألعاب التعليمية الذكية تتسم بالتعقيد مما يصعب توظيفها في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٨٦	٢٧	٥	,٤٨	,٦٣١	٣	وافق
			٥	٧,٦	,٤				

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	صعوبة توفير الأدوات والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمات لاستخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال.		٨٧	٨	٣	,٨١	,٤٨١		وافق
			٤,٩	١,٢	,٨				
	ارتفاع اعداد الأطفال في الصف الدراسي يعيق المعلمة من توظيف الألعاب التعليمية الذكية.		٩٠	٢		,٨٤	,٤١٣		وافق
			٥,٨	٢,٤	,٨				
	قلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية.		٠٨	٠		,٩١	,٢٨٥		وافق
			١,١	,٩					
	ضيق وقت الحصة يُقلل								

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية في العملية التعليمية.		٦٤	٠٠	٤	,٢٧	,٧٩٧	٤	حايد
			٨,٥	٩,٦	١,٩				
	قلة الدورات التدريبية التي تُساعد المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٤٦	٤	٨	,٦٤	,٦٢٩		وافق
			٢,٨	٨,٩	,٣				
	زيادة الأعباء الإدارية والتدريسية تحد من توظيف للألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٦٢	١	٥	,٧٣	,٥٣٥		وافق
			٧,٥	٨	,٤				
	ضعف اهتمام المسؤولين بأهمية إعداد معلمات الطفولة		٣٧	٧	٤	,٦٣	,٦١٣	٠	وافق

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
٠	المبكرة وفق التطورات التكنولوجيا الحديثة.		٠,١	٢,٨	,١				
١	وجود نقص في الفنيين المختصين بصيانة الأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٦٨	٢		,٧٧	,٤٧٥		وافق
			٩,٣	٨,٣	,٤				
٢	ضعف تشجيع المعلمات على استخدام المستحدثات التقنية في تنفيذ الأنشطة التعليمية بمرحلة الطفولة المبكرة.		٩١	١٨	٩	,٤٨	,٦٥٠	٢	وافق
			٦,٥	٤,٩	,٦				
٣	ارتفاع إعداد الأطفال في الفصول يحد من توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز		٠٢	٦	٠	,٨٦	,٤٢١		وافق

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٩,٣	,٧					
٤	عدم توفير دليل إرشادي للمعلمات يوضح طرق توظيف واختيار الألعاب التعليمية الذكية المناسبة لتحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.		٥٥	٧		,٧٤	,٤٨٠		وافق
			٥,٤	٢,٨	,٨				
٥	قلة الحوافز المادية والمعنوية لتحفيز المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٨١	٧	٠	,٨٠	,٤٦٨		وافق
			٣,١	٣,٩					
	المتوسط الحسابي العام					,٦٥	,٢٩١		موافق

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول (٧) يتبين أن هناك تفاوت في درجة موافقة أفراد عينة الدِّرَاسَة على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؛ حيث تراوحت متوسطات موافقتهن على هذه المعوقات ما بين (٢,١٩ إلى ٢,٩١)، وهذه المتوسطات تقع بالفئتين الثانية والثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي واللتين تشيران إلى درجة (محايد، موافق) على أداة الدِّرَاسَة.

فقد جاءت العبارة رقم (٦)، وهي: " قلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية " بالمرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (٢,٩١ من ٣)، تليها العبارة رقم (١٣)، وهي: " ارتفاع إعداد الأطفال في الفصول يحد من توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة " بمتوسط حسابي (٢,٨٦ من ٣)، بينما جاءت العبارة رقم (١)، وهي: " ضعف الوعي لدى المعلمات بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة " بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢,١٩ من ٣).

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (٧) أن المتوسط الحسابي العام لدرجة موافقة المعلمات على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة بلغ (٢,٦٥ من ٣)، وهذا المتوسط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي والتي تُشير إلى درجة موافق مما يدل على أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، موافقات على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنه على الرغم من التوسع العالمي في دور الألعاب التعليمية الذكية والفوائد التي يحققها هذا التوظيف، ألا أن هناك معوقات تحد من دور الألعاب التعلمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بالمملكة العربية السعودية، فالألعاب التعليمية الذكية بشكل عام تحتاج إلى وقت طويل من الممارسة ليتمكن المستخدم من الانتقال إلى مستوياتها العليا، مما قد يهدر من وقت المتعلم. صعوبة تصميم ألعاب تعليمية ذكية مثيرة لاهتمام

المتعلمين من الذكور والإناث في نفس المستوى التعليمي، نظراً لوجود اختلاف في عناصر الجذب والتشويق والإثارة بينهما، تقدم الألعاب صوراً أو أصواتاً غير محببة للمتعلم عند قيامه باستجابات خاطئة، ويُعد ذلك تعزيزاً سلبياً أو عقاباً قد يؤدي إلى إزعاج المتعلم وتوتره أثناء قيامه باللعب، تتسم بعض الألعاب الإلكترونية بالتعقيد، بسبب كثرة المتغيرات فيها، مما يؤدي ذلك إلى مزيد من جهد ووقت المعلم لشرحها، ومن المتعلم كي يستوعبها ويتقن استخدامها. كما أن قلة الألعاب التعليمية الذكية الجيدة بشكل عام، وندرة تلك المرتبطة بالمنهاج السعودي بشكل خاص، يُعد ذلك من أكبر التحديات والمعيقات التي تواجه التربويين المهتمين باعتماد الألعاب التعليمية الذكية كإحدى أشكال التعلم الإلكتروني في رياض الأطفال.

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت دراسة العنزي.(٢٠٢٢). إلى أن معلمات الطفولة المبكرة يواجهن معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالبنية التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، كما اتفقت مع نتيجة دراسة الدوسري.(٢٠٢٢) والتي كشفت عن وجود معوقات بدرجة كبيرة تحد من تطبيق الألعاب الإلكترونية داخل الصف من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة وكانت أبرز هذه المعوقات هي: عدم توافر الأجهزة وضعف البنية التحتية، وقلة الوقت المتاح لمتابعة جميع الأطفال، وكثرة أعداد الأطفال بالصف، وإزعاج الطلبة في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. ودراسة(Karel etal,2022)، والتي بينت أن أكبر مشكلة يحددها المعلمون هي نقص المعلومات والمواد المنهجية والتعليمية، أو قلة المعدات التقنية. ودراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018) والتي بينت أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يقدم فرص تعليم مميزة للأشخاص ذوي الإعاقة الفكرية خاصة فيما يتعلق بالمهارات الاستقلالية والمهارات الاجتماعية غير أن هناك بعض التحديات أمام استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة لذوي الإعاقة الفكرية تتمثل في الاستبعاد الرقمي الذي يعانون منه ويعزى ذلك إلى قلة التطبيقات المناسبة لهم والحاجة إلى وجود إطار مفاهيمي أكثر تكاملاً وشمولاً لتصميم ألعاب مناسبة تلبي الاحتياجات الخاصة لدى الفئات المختلفة من المتعلمين، ودراسة

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الثالث، والذي نص على الآتي: ما المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة ؟

للتعرُّف على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؛ قامت البَاحِثَةُ بحساب التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على فقرات هذا المحور وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (٨) المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	ير موافق				
	توفير دليل إرشادي للمعلمات يوضح طرق توظيف واختيار الألعاب التعليمية الذكية المناسبة لتحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.		١٦	٠		,٩٣	,٢٧٩		وافق
			٣,٥	,٩	,٦				
	تشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال		١٠	٨		,٩٢	,٢٧٦	١	وافق
			١,٧	,٣					

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	في مرحلة الروضة.								
	منح الحوافز المادية والمعنوية المناسبة للمعلمات لتحفيزهن على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة		١٠	٢		,٩٠	,٣٥٥	٤	وافق
			١,٧	,٥	,٨				
	توفير المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٢٨			,٩٦	,٢٥٢		وافق
			٧	,٨	,٢				
	تحفيز المعلمات على الالتحاق بالدورات التدريبية		١٨	٨		,٩٣	,٢٧٠		وافق

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	ير موافق				
	اللازمة والتي تُمكنهم من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة. .		٤,١	,٣	,٦				
	نشر الوعي بين المعلمات بأهمية وجدوى توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		١٤	٠		,٩٢	,٣١٦	٢	وافق
			٢,٩	,٩	,٢				
	تقليل إعداد الأطفال في الفصول لتمكين المعلمات من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال		٣٠			,٩٧	,٢٠٢		وافق
			٧,٦	,٨	,٦				

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
	في مرحلة الروضة.								
	توفير الدعم الفني لإصلاح الأعطال التي تحدث للأجهزة والبرامج التقنية أثناء توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٢٨	٠		,٩٧	,١٧٠		وافق
			٧						
	توفير الإنترنت بسرعة عالية لتشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٢٦	٢		,٩٦	,١٨٥		وافق
			٦,٤	,٦					
	توفير الوقت الكافي للمعلمة بتخفيف ضغط		٢٣	١		,٩٤	,٢٧٧		وافق

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			لمتوسط الحسابي	لانحراف المعياري	رتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	ير موافق				
٠	الحصص والأنصبة وتقليل الأعمال الإدارية الموكلة إليها لتمكينها من توظيف واستخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٥,٦	,٣	,٢				
١	إنشاء موقع مشترك لمعلمات الطفولة المبكرة لزيادة التعاون وتبادل الخبرات بينهم فيما يتعلق بتوظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		١٢	٦		,٩٢	,٢٦٧	٠	وافق
			٢,٣	,٧					
	حث المسؤولين بأهمية إعداد معلمات الطفولة المبكرة		٠٩	٧		,٩١	,٣٠٩	٣	وافق

قم العبارة	العبارات	التكرار والنسب المئوية	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ترتيب العبارة	رجة الموافقة
			وافق	حايد	غير موافق				
٢	وفق التطورات التكنولوجيا الحديثة.		١,٤		,٦				
٣	أن تحرص إدارة الروضات على توفر الأعداد الكافية من الأجهزة الذكية التي تُعين المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.		٣١			,٩٨	,١٤٣		وافق
			٧,٩	,١					
٤	توفير متخصصين لتصميم ألعاب تعليمية ذكية معربة وترجمة الألعاب التعليمية الأجنبية.		٢٢	٦		,٩٥	,٢١٣		وافق
			٥,٣	,٧					
المتوسط الحسابي العام						,٩٤	,١٤٣		موافق

تكشف المؤشرات الإحصائية بالجدول (٨) أن هناك تجانس في درجة موافقة أفراد عينة الدِّرَاسَة على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة؛ حيث تراوحت متوسطات موافقتهن على هذه المعوقات ما بين (٢,٩٠ إلى ٢,٩٨)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي والتي تُشير إلى درجة (موافق) على أداة الدِّرَاسَة.

فقد جاءت العبارة رقم (١٣)، وهي: " أن تحرص إدارة الروضات على توفر الأعداد الكافية من الأجهزة الذكية التي تُعين المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة " بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢,٩٨ من ٣)، تليها العبارة رقم (٨)، وهي " توفير الدعم الفني لإصلاح الأعطال التي تحدث للأجهزة والبرامج التقنية أثناء توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة " بمتوسط حسابي (٢,٩٧ من ٣)، بينما جاءت العبارة رقم (٣)، وهي " منح الحوافز المادية والمعنوية المناسبة للمعلمات لتحفيزهن على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة " بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢,٩٠ من ٣).

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (٨) أن المتوسط الحسابي العام لدرجة موافقة المعلمات على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة بلغ (٢,٩٤ من ٣)، وهذا المتوسط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي والتي تُشير إلى درجة موافق، مما يدل على أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، موافقات على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الألعاب التعليمية الذكية تسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الطفل أكثر تفاعلاً وتعاوناً ومشاركة مع أصدقائه، وتنمي لديه حب الإبداع وتساعده على الاكتشاف، وهذه الألعاب تساعد الأطفال على إثبات الذات والتعاون والتعزيز من ثقته، كما تساعد على تنمية التفكير والإبداع لدى الطفل مما يجعله أكثر إبداعاً وابتكاراً. كما تعمل على إثارة الدافعية

للمتعلم، فهي تدفع المتعلم إلى تعلم واكتساب مهارات وخبرات وقيم ومبادئ من خلال اللعب، وترى أن استخدام الألعاب التعليمية الذكية في التعليم تعتبر تقنية حديثة تعمل على توفير الوقت والجهد والمساعدة على تطوير الإبداع والتفكير. فالألعاب التعليمية الرقمية تزداد وتتحسن كلما كانت هذه الألعاب حديثة ومواكبة للتطورات، فالألعاب التعليمية التي يمكن لعبها عن طريق الإنترنت تضاف إليها ميزات التفاعل مع بيئة الإنترنت، وتزداد ميزات الألعاب الرقمية التي يمكن لعبها على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وتضاف إليها ميزات هذه الأجهزة من إمكانية التنقل وأخذها في أي مكان.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الحراحشة والسرور.(٢٠١٩)، والتي أوصت بتفعيل دورات تدريبية لدعم دور معلمين باستخدام الألعاب التعلمية، وتشجيع الطلاب على ممارسة الألعاب التعليمية. كما اتفقت مع نتيجة دراسة العنزي.(٢٠٢٢). والتي أوصت بعقد دورات تدريبية تهدف إلى توعية المدارس والإدارات التعليمية بتفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. تضمين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، واختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أعمار الأطفال. ودراسة النجعي.(٢٠٢٣). والتي أوصت بإعداد دليل إرشادي للمعلمين يحتوي على غالبية الألعاب التعليمية وقواعدها وأهميتها واقتراح دروس مناسبة لها، وعمل دراسة حول دور الألعاب التعليمية في تدريس الجمع والطرح من وجهة نظر معلمات الصفوف الأولية.

واتفقت ايضاً مع نتيجة دراسة الخديدي والعبادي.(٢٠٢٤). والتي أوصت بتأهيل وتدريب معلمات الطفولة المبكرة على طرق الاستفادة من الألعاب التعليمية المتوفرة بشكل فعال، وقدمت مجموعة من المقترحات، كإجراء دراسات تتناول طرائق التدريس الفعالة في تنمية المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة

خلاصة نتائجِ الدِّرَاسَة:

- بنيت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض يوظفن الألعاب التعليمية الذكية بدرجة متوسطة في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في الروضة بمتوسط حسابي (٢,٠٧ من ٣)، وتمثلت أبرز الفقرات التي جاءت في هذا المحور في الآتي(استخدم الألعاب التعليمية الذكية التي تُشبع الخيال العلمي لدى الطفل، أحرص على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة الترتيب والتسلسل لدى الأطفال، أحرص على استخدم ألعاب المنافسات والمسابقات لجذب انتباه الأطفال نحو التعلم).
- كشفت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، موافقات على المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة بمتوسط حسابي (٢,٦٥ من ٣)، وتمثلت أبرز هذه المعوقات في الآتي(قلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة الذكية يحد من توظيف المعلمة للألعاب التعليمية الذكية، ارتفاع إعداد الأطفال في الفصول يحد من توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، ارتفاع اعداد الأطفال في الصف الدراسي يعيق المعلمة من توظيف الألعاب التعليمية الذكية).
- أوضحت النتائج أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، موافقات على المقترحات التي تُساعد في التغلب على صعوبات توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة بمتوسط حسابي (٢,٩٤ من ٣)، وتمثلت أبرز هذه المقترحات في الآتي(أن تحرص إدارة الروضات على توفر الأعداد الكافية من الأجهزة الذكية التي تُعين المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، تقليل إعداد الأطفال في الفصول لتمكين المعلمات من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة، توفير الدعم الفني لإصلاح الأعطال التي تحدث للأجهزة

والبرامج التقنية أثناء توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة).

التوصياتُ:

- توفير دليل إرشادي للمعلمات يوضح طرق توظيف واختيار الألعاب التعليمية الذكية المناسبة لتحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- توفير الوقت الكافي للمعلمة بتخفيف ضغط الحصص والأنصبة وتقليل الأعمال الإدارية الموكلة إليها لتمكينها من توظيف واستخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- منح الحوافز المادية والمعنوية المناسبة للمعلمات لتحفيزهن على توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة
- توفير المخصصات المالية اللازمة لتوفير البرامج والأجهزة اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- تحفيز المعلمات على الالتحاق بالدورات التدريبية اللازمة والتي تُمكنهم من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- نشر الوعي بين المعلمات بأهمية وجدوى توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- تقليل إعداد الأطفال في الفصول لتمكين المعلمات من توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- توفير الدعم الفني لإصلاح الأعطال التي تحدث للأجهزة والبرامج التقنية أثناء توظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- توفير متخصصين لتصميم ألعاب تعليمية ذكية معربة وترجمة الألعاب التعليمية الأجنبية.

- إنشاء موقع مشترك لمعلمات الطفولة المبكرة لزيادة التعاون وتبادل الخبرات بينهم فيما يتعلق بتوظيف الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة
- توفير الإنترنت بسرعة عالية لتشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية الذكية في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

مُقتَرحاتٌ لدراساتٍ مستقبلية:

- فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية
- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات
- تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال
- اثر الألْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تَنْمِيَة بعض المفاهيم العلمية لدى طفل ما قبل المدرسة

قائمة المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

ابن صقر، عزيزة عبدالعزيز. (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة*، ٤(٣)، ٢٢٢ – ٢٨٠.

أبو النصر، مدحت محمد.(٢٠١٢). قوة التركز وتحسين الذاكرة، المجموعة العربية للنشر والتوزيع.

أحمد، سماح عبد الحميد.(٢٠١٦). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي .*دراسات عربية في التربية وعلم النفس*(٧٧)، ٢٩٧-٣٤٤.

أحمد، محسن حسيب السيد، عرفة، شريف محمود، و سعيد، تامر جمال عرفة علي.(٢٠٢٠). تأثير استخدام الألعاب الصغيرة على تنمية التفاعل الاجتماعي للتلاميذ المعاقين ذهنيا القابلين للتعلم . *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*، ٢٦(٢)،١-٣١.

أمين، زينب محمد. (٢٠٢٠). *إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم*. القاهرة: دار الهدي.

باقديم، منال سلمان سلمان. (٢٠٢١). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة .*المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (٦٤)، ٢٧٥-٣٢٠.

بدوي، عفاف علي.(٢٠٠٨). *فاعلية تدريس وحدة في العلوم باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*، ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

بعزي، رضوان، و قندوزان، نذير. (٢٠٢٠). دور الألعاب التربوية في الحد من أعراض فرط الحركة وتشتت الانتباه لدى الأطفال .*مجلة دراسات نفسية وتربوية*، ١٣(٤)،٤٥-٥٧.

بهنسي، دعاء حمدي عبدالحميد. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، عدد خاص، ٨٩٦-٨٧٨.

التهامي، نازك أحمد؛ المصري، إبراهيم جابر؛ علي، إسماعيل محمود؛ علي، ياسمين إسلام.(٢٠١٨). *صعوبات التعلم وسبل علاجها*. القاهرة: دار العلم والإيمان.

توفيق، نسرين خالد؛ رضوان، شعبان جاب الله.(٢٠٢١). *دور الوعي بالانتباه في تعديل العلاقة بين عزو الفشل وكفاءة حل المشكلات العقلية لدى الأطفال ذوي صعوبات تعلم الرياضيات*[رسالة دكتوراه غير منشورة] جامعة القاهرة، مصر.

جابر، سامر. (٢٠٢٠). دمج الألعاب الالكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ٣٠(٤٩)، ١٥٩-١٦٧.

جاسم، مشتاق. (٢٠١٩). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة. *المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*(٩)، ١٠٨ – ١٢٢.

جيوسي، مجدي راشد.(٢٠٢٠). أثر الأَلْعَاب التعليميَّة في تَنْمِيَة التَّفْكِير الإبداعيّ لدى الأَطْفَال الملتحقين برياض الأَطْفَال في مدينة طولكرم، *مجلة العلوم النفسية والتربوية، جامعة فلسطين*، ٦(١)، ٧٠-٩٢، ٢٠٢٠.

الحراحشة، أسمهان أحمد، و السرور، ممدوح هايل. (٢٠١٩). *واقع استخدام معلمي المرحلة الأساسية الدنيا للألعاب التعليمية في العملية التدريسية من وجهة نظرهم في الأردن* [رسالة ماجستير غير منشورة]جامعة آل البيت، المفرق.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٥(٣)، ٢٣٠-٢٥٣.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٥(٣)، ٢٣٠-٢٥٣.

حسن، فارغة؛ فوزي، إيمان.(٢٠٠٩). *تكنولوجيا تعليم الفئات الخاصة المفهوم والتطبيقات*، عالم الكتب، القاهرة.

حسين، محمود عطية المهدي. (٢٠٢٤). دور الألعاب الرقمية في غرس الهوية الوطنية والحفاظ على الإرث الحضاري لدى النشء .مجلة *العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، (٩)،٦٧٨-٦٩٨٦.

الحوامدة، محمد فؤاد، والعدوان، زيد سليمان. (٢٠١٥)، *مناهج رياض الأطفال*. عمان، الأردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد محمود.(٢٠١٢). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً*، ط٣، دار المسيرة، عمان، الأردن.

الخديدي، سلمى عواض، و العبادي، ماجد عبدالله عبدالكريم. (٢٠٢٤). واقع استخدام معلمات الطفولة المبكرة للألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية من وجهة نظرهن .*مجلة القراءة والمعرفة*، (٢٧١)،١٣٥-٢١٢.

الخراز، هنادي بدر. (٢٠١٣). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت .*مجلة القراءة والمعرفة*،(١٣٧)،١٦٣-١٧٢.

الخفاجي، زينة.(٢٠١٠). *الأنشطة التربوية في أثر الحضانات الحكومية وعلاقتها ببعض المتغيرات*. [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة بغداد: العراق.

الخفاف، إيمان عباس.(٢٠١٠). *اللعب استراتيجيات تعليم حتمية*. عمان: دار المنابع للنشر والتوزيع.

الدوسري، أحلام بنت يوسف بن أحمد آل فاران. (٢٠٢٢). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. *مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية*، (٨)،١١٠٨-١١٤٠.

الرواشدة، أروى عطا الله عقلة، و ربابعة، محمد رجا أحمد. (٢٠١٦). *تقويم الألعاب التعليمية في المنهاج الوطني التفاعلي من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مديريتي قصبة الكرك ولواء المزار الجنوبي* [رسالة ماجستير غير منشورة]جامعة مؤتة، مؤتة.

سالم، زينب. (٢٠١٥). *الطفل العربي والثقافة الالكترونية*. مصر دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

سالم، صلاح الدين علي، سلطوح، فاطمة صبحي عفيفي السيد، محمد، لمياء مصطفى كامل، و أبو النور، هاجر طارق السيد أحمد. (٢٠٢٣). توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة إعادة التدوير لدى طفل الروضة .*المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية*، (٢٦)، ٥٧٠-٥٩٢.

سالم، محمود عوض الله؛ الشحات، مجدي محمد؛ عاشور، أحمد حسن.(٢٠٠٦). *صعوبات التعلم التشخيص والعلاج*، ط٢، عمان: دار الفكر.

سيد، يسري أحمد.(٢٠١١). *صعوبات التعلم النمائية بين النظرية والتطبيق*. الرياض" دار الزهراء.

شعلان، ريهان جمال. (٢٠٢٣). تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين .*المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (٨٢)، ١٣٧٧-١٤٣٠.

الشهري .سامي بن ناصر بن علي (٢٠١٩) *فاعلية استخدام أنماط الألْعَاب التعليميَّة الإلكترونيَّة على التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة الابتدائية* . رسالة ماجستير . قسم تقنيات التعليم . كلية التربية . جامعة الباحة .السعودية.

صبيح، أماني ضرار، وصبيح، إيمان ضرار. (٢٠١٥). أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية على التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات والاتجاهات نحوها لدى طالبات الصف الرابع الأساسي في الامارات العربية المتحدة. *مجلة كلية التربية*، ٣٩(١)، ٤٥٣-٤٨٣ .

عامر، مروى.(٢٠١٣). *فاعلية برنامج مقترح لتَنْمِيَة التوافق الشخصي باستخدام الألْعَاب الترويحية لطفل ما قبل المدرسة* [رسالة دكتوراه غير منشورة]، جامعة عين شمس: مصر.

عباسي، سعاد، وكيبيش، مريم. (٢٠٢١). دور اللعب في تعلم القراءة: دراسة تحليلية نقدية لأنشطة "ألعب وأقرأ" في كتاب السنة الأولى من التعليم الابتدائي .اللغة العربية، ٢٣(٤)،٥٠٧-٥٢٤.

العبد، بهاء. (٢٠١٧). *رؤية ٢٠٣٠ ومستقبل المملكة العربية السعودية*. الجنادرية.

عبود، حارث. (٢٠١١). *الحاسوب في التعليم*. عمان، الأردن: دار وائل.

عثمان، أماني خميس محمد عثمان. (٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *المجلة العلمية لكلية التربية*– جامعة أسيوط، ٣٤(١)، ١٢٦-١٦٠.

عراقي، أحمد إبراهيم. (٢٠٢٢). تأثير الألعاب المائية على تركيز الانتباه للأطفال المصابين بفرط الحركة .*المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*، ٢٦(٢)، ٢٤-٤٣.

عزمي، نبيل جاد. (٢٠١٥).بيئات التعلم التفاعلية.ط.٢.عالم الكتاب للنشر والتوزيع.

العشماوي، هدى عبد الله .(٢٠٠٤). *أطفالنا وصعوبات التعلم. الرياض*. مكتبة الملك فهد للنشر والتوزيع.

العلي، عواطف حسن، والمزيني، سلمان صالح. (٢٠١٤). *فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الالكترونية في إكساب المفاهيم النحوية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.

العناني، حنان عبدالحميد محمد. (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي في إشباع الحاجات النفسية لأطفال الروضة .*مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٩(٤)، ١٨٣-٢٠٨.

العنزي، نهلى موسى. (٢٠٢٢). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. *المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة*، (٢)، ١١٩-٩٤.

الغامدي، رحاب جمعان.(٢٠١٨). أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التفكير الإبداعي والتحصيل في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة. *المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية*، (٣)، ١٠٣-١٦٥.

غنايم، عادل صلاح.(٢٠١٦). البرامج العلاجية لصعوبات التعلم. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

القاسم، جمال، مثقال.(٢٠١٥). *اساسيات صعوبات التعلم*. عمان: دار صفاء.

قطامي، يوسف محمود.(٢٠١١). *نمو الطفل المعرفي واللغوي*. الأردن: الأهلية للنشر.

لحمري، أمينة. (٢٠١٤). فعالية أساليب العلاج السلوكي في تحسين مستوى الانتباه وأثره في التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية: *دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ولاية تلمسان ٢٠١٣ – ٢٠١٤ .دراسات* نفسية، (١١)، ١٥٥-١٧٤.

محمد، إيمان شعبان السيد، ومنتصر، شادية عبدالعزيز مهتدي، ويوسف، ماجي وليم، ومنسي، محمود عبدالحليم حامد. (٢٠١٩). تنمية بعض العمليات المعرفية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم في ضوء نظرية التعلم المستند إلى الدماغ. *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٢٠(١١)، ٩٧٣ – ٩٩٦.

محمد، عادل عبد الله.(٢٠١٠). *مقدمة في التربية الخاصة*. القاهرة: دار الرشاد.

محمد، عبير عبدالحميد فتحى. (٢٠١٢). فاعلية استخدام الألعاب التربوية الالكترونية في تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للأطفال التوحديين بمدارس الدمج التعليمي. *المؤتمر الدولي العلمي التاسع – التعليم من بعد والتعليم المستمر أصالة الفكر وحداثة التطبيق*، القاهرة: معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة والجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، (٢)، ٦٨٠ – ٦٩٤.

محمود، خالد صالح حنفي. (٢٠١٨). *مخاطر الألعاب الالكترونية*. الوعي الإسلامي، ٥٦(٦٤٤)، ٧٧-٧٦.

محمود، خالد.(٢٠١٤). *المضامين التربوية للعب في المدارس الابتدائية من وجهة نظر معلميهم* [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة ديالي، بغداد: العراق.

المدخلي، رنيم محمد أحمد. (٢٠٢١). دور رياض الأطفال في تنمية الوعي البيئي لطفل الروضة نحو المحافظة على المياه لتحقيق التنمية المستدامة .شؤون اجتماعية، ٣٨(١٥٢)،٩٧-١٢٩.

معاجيني، أسامة حسن.(٢٠٠٩). *أهمية اللعب في حياة الطفل، مجلة خطوة*، المجلس العربي، القاهرة.

معوض، ربي عبد المطلوب؛ الموسى، غادة عبد الرحمن.(٢٠١٦). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، جامعة الكويت- *مجلس النشر العلمي*، ٣١(١٢١).

موسى، سعيد عبد المعز.(٢٠٢٠). فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات المهنية لدى طفل الروضة في عصر الثورة الصناعية الرابعة، *مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية*، كلية رياض الأطفال، ١٢(٤١)، ٦٥-١١٤.

موسى، مها محمد ؛ عبد النبي، صابر عبد المنعم؛ أمير، صلاح سيد؛ عبد الله، محمد محمد.(٢٠٢٤). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية*، ١٨(٥)، ٤٢٥-٤٦٥.

النجعي، أفراح عيسى. (٢٠٢٣). واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات ومعوقات استخدامها من وجهة نظر المعلمين أنفسهم .*مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٧(٢٥)،٨١-٩٥.

الويشى، ياسر محمد سعيد. (٢٠١٨). أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية على نمو إدراك الطفل .مجلة بحوث في العلوم والفنون النوعية، (١٠)، ١٥٥-٢١١.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Al-Sharbati, M., Zaidan, Z., Dorvlo, A., & Al-Adawi, S. (2011). Characteristics of ADHD among Omani schoolchildren using DSM-IV: descriptive study. *Journal of attention disorders,* 15(2), 139-146.

Athbah, S. Y. (2015). *Parents' attitudes toward the use of technology and portable devices with children with autism spectrum disorder (ASD) in Saudi Arabia*. Washington State University.

hona, K. F., Widiantoro, A. D., & Harnadi, B. (2019). Designing horticulture education game. Sisforma, 6(1), 34-40

Jackson, S. (2014). Teaching children with attention deficit hyperactivity disorder: instructional strategies and practices. DIANE Publishing.

Karel, P. Martin, D. Jiri, H. Zdeněk, H. 2022. Teachers' experience with digital games in Czech primary schools. Entertainment Computing. 42.

Kermani, h. (2017). Computer mathematics games and conditions for enhance young children's learning of number sense. *Malaysian journal of learning and instruction* (mjli), 14 (2), 23-57.

Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary.Language Learning & Technology, 23(1), 87-113.

Terras, M. M., Boyle, E. A., Ramsay, J., & Jarrett, D. (2018). The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 690-700.

Zeng,jialing,parks,sophie,shang(2020).to learn scientifically,effectively, and enjoyably: a review of educational games. China national social science foundation, retrieved from: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.188