عدد خاص بالمؤتمر الدولي السادس

6-8 فبراير 2021 بعنوان:

مقومات تطبيق منظومة التعليم الرقمي وآليات تنفيذه، تحديات الحاضر، واستشراف المستقبل

International Journal of Educational and Psychological Research and Studies

المجلة الدولية للبحوث و الدراسات التربوية والنفسية (IJRS).

مجلة علمية دورية محكمة

تصدرها أكاديمية رواد التميز للتعليم والتدريب والاستشارات

The Online ISSN :(2735-5063).
The print ISSN :(2735-5055).

برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.

إعداد:

أ.د. راندا مصطفي الديب.
أستاذ أصول تربية الطفل.
كلية التربيةن جامعة طنطا.

أ. زينب سميح رمضان إبراهيم.
باحثة دكتوراه بقسم المناهج وطرق التدريس.
كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.

مقدم للمؤتمر الدولي السادس لتطوير التعليم العربي، تحت رعاية أكاديمية رواد التميز للتعليم والتدريب والاستشارات، والمجلة الدولية للبحوث والدراسات التربوية والنفسية(IJRS) والمجلة الدولية لبحوث ودراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية(IJHS) والجمعية العربية لأصول التربية والتعليم المستم(ASFC) وجمعية رواد التميز للتنمية المستدامة(عطاء ومشاركة) (PEGS)

تحت شعار: (نحو رؤية علمية ناجعة لبناء منظومة التعليم الرقمي).

بعنوان: مقومات تطبيق منظومة التعليم الرقمي، وآليات تنفيذه(تحديات الحاضر، واستشراف المستقبل).

المنعقد بالقاعة الرئيسية بأكاديمية رواد التميز للتعليم والتدريب والاستشارات، وعبر برنامج الزووم أيام (السبت – الأثنين) 24 –26 جماد الآخر 1442هـ، الموافق 6–8 فبراير 2021 م.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

مستخلص البحث.

برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة

الهدف من البحث: معرفة فاعلية برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، وتكونت عينة البحث من (60) طفلًا وطفلة، تم تقسيمهم إلي ثلاث مجموعات تجريبية، وتمثلت أدوات البحث ومواده في إعداد مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، وإعداد برنامج محفزات الألعاب الرقمية، وقد تم تطبيق أدوات البحث قبليًا وبعديًا علي عينة البحث،وقد تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي من أجل رصد الدرجات ومعالجتها إحصائياً.

نتائج البحث: أشارت النتائج إلي وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعات التجريبية الثلاثة (الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم / الألعاب التقليدية/ محفزات الألعاب الرقمية) في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة ترجع إلى الأثر الأساسي لمحفزات الألعاب الرقمية في البرنامج المقدم لهم.

كلمات مفتاحية: (برنامج، محفزات الألعاب الرقمية، تنمية، حب الاستطلاع المعرفي،أطفال الروضة).

Abstract

Research title: A program based on digital game incentives to develop cognitive curiosity for Kindergarten children

The aim of the research: Knowing the effectiveness of a program based on digital game incentives in developing cognitive curiosity for kindergarten children. The research sample consisted of (60) children and girls, who were divided into three experimental groups, and the research tools and materials were represented in the preparation of the cognitive curiosity scale for kindergarten children, and the preparation of the digital game incentives program The research tools were applied before and after the research sample, and the descriptive analytical approach and the quasi-experimental approach were used in order to monitor the scores and treat them statistically.

Research results: The results indicated that there was a statistically significant difference between the mean scores of the children of the three experimental groups (paper-and-pencil educational activities / traditional games /

digital game incentives) in the cognitive curiosity scale for kindergarten children due to the main effect of digital game incentives in the program presented to them.

Key words: program - digital game incentives - development - Cognitive curiosity - Kindergarten children.

برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.

مقدمة.

تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل العمرية في حياة الفرد وأكثرها تأثيرًا في مستقبله، لأنها المرحلة التكوينية التي يوضع بها أساس شخصيته، ويكتسب فيها عاداته وأنماط سلوكه المختلفة، كما تتمثل أهمية هذه المرحلة في أنها تدمج الطفل مع أقرانه وتكسبه خاصية التأقلم الاجتماعي والتكيف مع البيئة المحيطة(**القحطاني، 2019، 89**).

وتتميز شخصية الأطفال بمجموعة من الخصائص والسمات الإيجابية القابلة للنمو من خلال المرور بالتجارب التربوية والتعليمية المختلفة التي تخاطب منافذ التعلم لديهم، وبقدر ما يوفر النظام التربوي من بيئات صالحة للتعلم والنمو، ويساهم في تعليم الأطفال ورعايتهم والاستثمار فيهم تتحقق لنا النوعية المتميزة من النشء المدرب والمؤهل والمعد إعدادًا وتأهيلًا جيدًا والقادر علي التعلم الذاتي والتدريب المستمرين مدي الحياة والمنفتح علي غيره بمرونة والتفاعل مع محيطه وبيئته بإيجابية، والذي يتميز بالفضول العلمي وشغفه بالتعلم وحب الاستطلاع والقدرة علي البحث والاستقصاء (**بخش، 2008، 106**).

هذا ويعد حب الاستطلاع أحد مهارات القرن الحادي والعشرين ،ولم يكن حب الاستطلاع أكثر أهمية مما هو عليه الآن في هذا العصر الذي يتسم بالتغيرات المتلاحقة التي تتطلب نوعية من الأفراد تمتلك العديد من المهارات الأساسية والضرورية للتعامل مع معطيات هذا العصر وتحدياته، ويعد حب الاستطلاع أحد وسائل التوافق مع هذه التغيرات في عالم أصبح كقرية صغيرة، فعن طريقه يتمكن المتعلم من ملاحقة هذه التغيرات، حيث أنه يثير التعلم المستمر، فيساهم في جودة الحياة وفي زيادة رأس المال المعرفي للأفراد

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

لاسيما وأن المقررات والمناهج الدراسية مازالت عاجزة عن ملاحقة هذه التغيرات **(رحاب خليفة،2016، 142)**.

هذا وتعد بيئات التعلم الإلكتروني القائمة علي محفزات الألعاب الرقمية من الإستراتيجيات التعليمية التي نالت اهتمام كثير من التربويين في مجالات مختلفة ومنها مجال رياض الأطفال – وأيضاً – يمكن استخدامها في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي أطفال الروضة، حيث إنه يشكل دافعًا للأطفال نحو تحقيق أهدافهم بواسطة استكشاف المثيرات البيئية ومعالجتها، ومما يزيد من ضرورة الاهتمام بحب الاستطلاع المعرفي في مرحلة الروضة أن الطفل الذي يبدي سلوكًا معينًا في سن الخامسة والسادسة يمكن أن يبدي نفس السلوك في سن الحادية عشر، فهناك نوعية من الاستمرارية في السلوك الابتكاري وحب الاستطلاع المعرفي، والاهتمام بهذه النوعية من السلوكيات في تلك المرحلة له دور إيجابي في المراحل العمرية اللاحقة **(القضاة، 2013، 31)**.

وبالرغم من الأهمية التربوية والمزايا العديدة للألعاب الرقمية، إلا أنه ما زال العديد من الآباء والأمهات، بل حتي المربين يخفقون في فهم ماهية اللعب وضرورته الحيوية بالنسبة للطفل، إذ يعدونه سلوكًا فارغًا من أي محتوي وظيفي، وعائقاً أمام التعليم والتعلم، وقد غاب عنهم أنه أول بوابة يلجأ إليها الطفل، لاكتشاف نفسه أولًا ثم اكتشاف العالم**(حسن،2017، 3)**.

وتري الباحثتان ضرورة البحث والدراسة في العوامل التي تزيد من اقبال الأطفال علي التعليم والتعلم، فقد أصبح شعور الأطفال بالملل والفتور ظاهرة ولعل أحد أسبابها قصور أساليب وطرق التعليم والتعلم عن اشباع رغبات هؤلاء الأطفال وعدم تلبيتها حاجاتهم وعدم مراعاتها تفضيلاتهم وعدم مناسبتها لمستوي حب الاستطلاع المعرفي لديهم، وهذا يستوجب ضرورة توافر برامج تعليمية إلكترونية تتناسب مع مستويات حب الاستطلاع المعرفي والكشف عن أثرها.

الإحساس بالمشكلة.

تتحدد مشكلة البحث في أن تقليدية طرق التعليم والتعلم المتبعة يؤثر سلباً علي تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة وهو ما يفرض علينا تبني مداخل وطرق واستراتيجيات تعليم وتعلم جديدة يمكن أن تسهم في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لديهم، ومحفزات الألعاب الرقمية يمكن أن تساهم بشكل كبير في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة؛ لأنهم يستطيعوا أن يستعينوا بمحفزات الألعاب الرقمية في أثناء عملية تعلمهم.

ومن هنا جاءت الحاجة إلى القيام ببحث يهدف إلى استخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، وهذا ما أكدت عليه **دراسة (شنودة، وعبدالكريم، 2020)** عن أهمية الدمج بين التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني باستخدام محفزات الألعاب الرقمية، **ويمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس الآتي: ما فاعلية برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة؟** ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما أبعاد حب الاستطلاع المعرفي المطلوب تنميتها لدي أطفال الروضة؟
2. ما معايير تصميم برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة؟
3. ما فاعلية برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة؟

فرض البحث: يسعي البحث الحالي للتحقق من الفروض التالية:

1. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعات التجريبية الثلاثة في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الخاصة بالأنشطة التعليمية بالورقة والقلم.
2. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعات التجريبية الثلاثة في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الخاصة بالألعاب التقليدية.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

3. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعات التجريبية الثلاثة في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الخاصة بمحفزات الألعاب الرقمية.

هدف البحث: يهدف البحث الحالي إلي التحقق من: فاعلية برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.

أهمية البحث: وتتمثل فيما يلي:-

1. إلقاء الضوء علي أهمية استخدام محفزات الألعاب الرقمية في مجال التعليم والتعلم لدي المسئولين عن العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال.
2. إلقاء الضوء علي أبعاد حب الاستطلاع المعرفي وأهمية تنميته في مجال التعليم والتعلم لدي المسئولين عن العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال.
3. الإسهام في زيادة تعلم وتعليم الأطفال من خلال محفزات الألعاب الرقمية عن طريق توظيف معلمات الروضة لمبادئ هذه المحفزات داخل بيئات التعلم لتحقيق المشاركة والتفاعل في الأنشطة وتنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي الأطفال.
4. تقديم برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.

حدود البحث: وكانت كما يلي:-

1. **الحدود البشرية** :تكونت عينة البحث من (60) طفلًا من أطفال المستوي الثاني من مرحلة رياض الأطفال، وتم توزيعهم بطريقة عشوائية إلي ثلاث مجموعات (تجريبية) كالتالي:
   - المجموعة التجريبية الأولى تكونت من (20) طفلًا واعتمدت علي الأنشطة التعليمية.
   - المجموعة التجريبية الثانية تكونت من (20) طفلًا واعتمدت علي تطبيق الألعاب التقليدية.
   - المجموعة التجريبية الثالثة تكونت من (20) طفلًا واعتمدت علي محفزات الألعاب الرقمية.
2. **الحدود المكانية:** المستوي الثاني من مرحلة رياض الأطفال بمدرسة سمارت الخاصة للغات بطنطا – إدارة شرق طنطا التعليمية – محافظة الغربية.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

4. **الحدود الزمنية:** في الفترة من 9/15/ 2020 إلي 25 /10/ 2020.
5. **الحدود الموضوعية:** اقتصر البحث علي محفزات الألعاب الرقمية و حب الاستطلاع المعرفي.

مصطلحات البحث: وسوف تعرف الباحثتان مصطلحات البحث إجرائيًا علي النحو التالي:

1- محفزات الألعاب الرقمية: هي تصميم وتوظيف عناصر اللعبة في بيئات التعلم لتطوير المفاهيم والمهارات وحب الاستطلاع المعرفي من خلال المشاركة والتفاعل عوضًا عن التلقين والتوجيه المباشر بالاستثارة لجعل التعلم أكثر جاذبية.

2- حب الاستطلاع المعرفي: هو استجابة للمثيرات المعقدة والغامضة والجديدة بالسؤال عنها والتحرك نحوها محاولًا استكشافها ومعرفة المزيد عنها.

الإطار النظري والدراسات السابقة.

وقسم الإطار النظري إلي المحاور التالية.

المحور الأول: محفزات الألعاب الرقمية (digital game incentives) وسوف يتناول هذا المحور النقاط الآتية:

أولًا: مفهوم محفزات الألعاب الرقمية: الألعاب الرقمية مصطلح جديد مشتق من كلمة (Game) أي اللعب، أو اللعبة، يعرف كذلك باسم (Ludification) ويترجم عربيًا بكلمة الألعاب التنافسية(**الملاح، وفهيم،93،2016**).

ولقد تعددت التعريفات الخاصة بمحفزات الألعاب الرقمية حيث يعرفها تيدرتنج وآخرون **(Deterding,etal,2011,28-39)** بأنها استخدام تقنيات اللعبة في تطبيقات غير اللعبة، ويتفق معه زيشرمان وسينجهام (Zicherman&Cunningham,2011) بأنها استخدام ألعاب التفكير وتقنيات اللعبة في سياقات لا يشترط فيها استخدام اللعب المباشر في التعليم، بل التأكيد علي توظيف تلك المحفزات في توصيل المفاهيم والسلوكيات المطلوب إكسابها للتلاميذ بشكل غير مباشر مثل حل المشكلات.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

كما أنها تعني استخدام عناصر تصميم اللعب بمعني محفزات القيام به واستخدامها في سياقات أخرى غير اللعب كتعلم محتوى، أو تنمية حب الاستطلاع المعرفي وغيرها، وذلك لتعزيز مشاركة المستخدمين (Smith-Robbins, S,2011, 58) وهي ألعاب تثير خيال المتعلمين وتنمي تفكيرهم وصولًا للفوز باللعبة وتنمي سلوك المتعلمين وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية(عبدالمولي،2015).

وقد أوضح **مصطفي القايد (2015)** أن مصطلح محفزات الألعاب الرقمية يشير إلي اتجاه تعليمي ومنحني تطبيقي جيد، يهتم بتحفيز المتعلمين للتعلم باستخدام عناصر الألعاب من فكر وتقنيات في بيئات التعلم، وذلك بهدف تحقيق أقصي قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين والتأثير علي سلوكهم مع التركيز علي المهام التعليمية والمعرفية المفيدة. وهي نهج فعال لإحداث التغيير الإيجابي في سلوك المتعلمين والموقف التعليمي؛ لتحسين دوافعهم والمشاركة ونتائج التغيير لها طبيعية وتؤثر علي نتائج الطلاب وفهم المحتوي التعليمي وتهيئة الظروف لتفعيل عملية التعلم(حسن،2017،29).

هذا وتقوم محفزات الألعاب الرقمية علي عملية تحديد العناصر التي تتكون منها اللعبة والتي تجعل تلك الألعاب ممتعة ومحفزة للأطفال لمواصلة اللعب واستخدام تلك العناصر نفسها في سياق غير اللعبة للتأثير علي السلوك في سياقات تعليمية. وتعرف محفزات الألعاب الرقمية بأنها هي استخدام مبادئ وآليات الألعاب من فكر وتقنيات اللعبة في سياق تعليمي لإشراك المتعلمين في حل المشكلات وزيادة دافعيتهم للتعلم (أحمد، 2017، 22-23).

وتعرفها الباحثتان إجرائيا بأنها هي: تصميم وتوظيف عناصر اللعبة في بيئات التعلم لتطوير المفاهيم والمهارات وحب الاستطلاع المعرفي من خلال المشاركة والتفاعل عوضًا عن التلقين والتوجيه المباشر بالاستثارة لجعل التعلم أكثر جاذبية.

ومن خلال التعريفات السابقة لمحفزات الألعاب الرقمية تري الباحثتان أنها:

- نشاط هادف وموجه ومحدد مسبقًا.
- وسيط تعليمي يعتمد علي التسلية والترفيه.
- ألعاب تثير خيال المتعلمين وتتحدي قدراتهم وتنمي تفكيرهم وصولًا للفوز باللعبة.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

- ألعاب تنمي سلوك المتعلمين وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية.
- يحكم كل لعبة مجموعة من القوانين والقواعد علي اللاعبين المتعلمين اتباعها.
- يعد التعليم والتعليم باستخدام محفزات الألعاب الرقمية من أبرز الإستراتيجيات التعليمية التي تراعي سيكولوجية المتعلم.

ثانيًا: مميزات استخدام محفزات الألعاب الرقمية في التعليم والتعلم.

1. تزيد دافعية التعلم لدي الأطفال وتحفيزهم وخلق أبعاد جديدة لعملية التعلم، وإكسابهم سلوكيات تعليمية جديدة، مع اثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
2. تساعد المتعلم في التخلص من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية، أو التنشئة الاجتماعية، مثل الخجل والانطواء، وتعطي للمتعلم الحرية في ممارسة نشاطه والمشاركة في اتخاذ القرار المناسب مبتعدًا عن الأسلوب التقليدي المتضمن للأوامر والسلطة من قبل المعلم.
3. التحرر من الخصومة والنزاع، وتقلل من المشاعر السلبية التي يواجهها الأطفال في الأشكال التقليدية للتعليم لأنها تعتمد على محفزات **(حسن ،2017، 33)**.
4. تعد من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدي المتعلم وتعمل علي زيادة نموه العقلي خاصة التفكير الإبداعي، كما أنها تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدي الطفل مما يجعل التعلم من خلالها أبقي أثرًا وأكثر تأثيرًا.
5. ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقًا وجذبًا، وغير مرتبطة بزمن معين؛ فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغب ولأي مدة يريدها، ونضمن مع إمكانية تكرار برامج المحفزات تعلم طفل الروضة حتي مرحلة التمكن والاتقان.

كما أنها تتيح إمكانية تقسيم المعلومات إلي خطوات صغيرة في شكل أنشطة تتطلب استجابة من المتعلم وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز علي الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب**(العمري ، 2015)** ومواصلة تعلمه؛ وهذا يتفق مع مبادئ النظرية السلوكية.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

6. تعمل علي ادخال البهجة والسرور لدي المتعلم لما فيها من حركة ومرح وامتاع وتسلية، كما تجعله يتقبل الهزيمة بروح رياضية، كما تساعد علي جعل المعلومات أقل عرضة للنسيان وأبقي أثرًا في ذهن المتعلم، ويمكن تقسيم المتعلمين إلي مجموعات صغيرة، ويكون لكل مجموعة قائد مما يؤدي إلي نمو عنصر التعاون والمشاركة بين أفراد المجموعة الواحدة ونمو عنصر المنافسة بين المجموعات المختلفة بالإضافة إلي اكتشاف الشخصيات والمواهب القيادية بين المتعلمين في الصف وقاعات النشاط.
7. تدعم الأطفال بمهارات القرن الواحد والعشرين وإدارة المهارات الحياتية وإدارة قدراتهم، وذلك بإعادة التفكير في بناء المناهج والبرامج بما يتناسب مع خصائصهم(Karl Kapp,2012,15).

وتري الباحثتان أن مع المميزات المذكورة فإن كثرة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بدون ترشيد وضبط له مخاطر صحية وسلوكية علي الأطفال.

ثالثًا: "سمات محفزات الألعاب الرقمية": توفر الألعاب الرقمية بيئة تعلم فعالة ليست – فقط – لأنها ممتعة ولكن لأنها تغمر اللاعبين في أجوائها وتتطلب منهم اتخاذ قرارات متكررة ومهمة، كما أن هذه الألعاب لها أهداف محددة، وتتكيف مع كل لاعب علي حدة، ولكي تكون بيئة التعلم فعالة فلابد أن تتوافر فيها سبع متطلبات أساسية وهي أن تكون قادرة علي توفير كثافة عالية من التفاعل والتغذية الراجعة، وأن تكون ذات أهداف محددة وإجراءات ثابتة ، كما يجب أن تكون تحفيزية، وتوفر شعور مستمر بالتحدي، ولا تكون صعبة للغاية فتؤدي إلي الاحباط ولا سهلة إلي الغاية فتسبب الملل، وتوفر احساس بالجاذبية تجاه المهمة المحددة، وتوفر الأدوات المناسبة التي تتلاءم مع المهمة، وتتجنب الانحرافات التي تدمر الخبرات الذاتية، كما أن الألعاب الرقمية قادرة علي تلبية جميع هذه المتطلبات، وأنها أفضل من معظم وسائل التعلم الأخرى (Kasvi ,2000).

وتتميز محفزات الألعاب الرقمية بسمات تميزها عن الوسائل التعليمية الأخرى وعن أي من الألعاب الترفيهية، ومن هذه الخصائص أنها:

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

1) **تحفيزية:** حيث أن الألعاب الرقمية ممتعة ومرحة ومتحدية وتكافئ من يقوم بها؛ فقد أثبتت عدة بحوث أن المرح والمتعة عناصر مهمة في عملية التعلم حيث يكون المتعلمين أكثر استرخاء ودافعية واستعداد للتعلم، وطبقا لنظرية الدوافع الذاتية لمالون (1980) أن التحدي والخيال والقدرة علي التحكم وحب الاستطلاع والتعاون والمنافسة من أهم العناصر التي تجعل ممارسة تلك الألعاب ممتعة وتحفيزية وتعزز دوافع اللاعبين باستمرار.

2) **تجريبية:** الألعاب بطبيعتها تجريبية فمن يمارس هذه الألعاب يستخدم حواسه المتعددة في كل عمل أو تفاعل داخل اللعبة وهناك رد فعل وهو التغذية الراجعة السريعة الفورية ويتم من خلال اختبار البدائل ويتعلم المستخدم لتلك الألعاب من خلال النتائج.

3) **معرفية:** يمكن أن تؤدي اللعبة الرقمية المعدة جيدًا دورًا إيجابيا من خلال سياق شبه واقعي حقيقي في اكساب الأفراد عديد من المعارف والمهارات، فكثير من الألعاب الرقمية تتطلب عشرات الساعات، أو أكثر في لعبها، ويحتاج اللاعبين فيها إلي اكتساب مهارات جديدة ومتعددة والاتصال أو التشارك مع لاعبين آخرين داخل أو خارج اللعبة.

كما يقوم اللاعبين بتحليل المعلومات المستقبلة وتطبيق المعرفة المسبقة، والمهارات الرقمية تقدم المطمح لبيئات التعلم المعرفية للمتعلم حيث أن المتعلم يستطيع التجريب والحصول علي التغذية الراجعة علي اقتراحاته واستراتيجياته، وهذه طريقة معرفية جديدة للمتعلمين في طلب المعرفة واكتساب المهارات بطريقة بناءة، كما أن معرفة ماهية المعلومات، أو التقنيات اللازم تطبيقها في مواقف معينة يؤدي في كثير من الأحيان إلي مزيد من النجاح وخاصة حل المشكلات التي تتضمن غالبًا تفاعلات كثيرة خلال اللعبة(**Diana Oblinger , 2006**).

4) **بحثية (استقصائية):** عند دخول اللاعب في عالم اللعبة فأنه يجب أن يتذكر بعض المعلومات السابقة ويقرر أو يحدد ما هو المطلوب من المعلومات الجديدة وكيفية تطبيقها في الموقف الجديد (الوضع الحالي للعبة) وهؤلاء الأطفال الذين يلعبون بتلك الألعاب عادة ما يحتاجون إلي القراءة والبحث عن المعلومات الجديدة من أجل السيطرة علي اللعبة(**Jong Morris et al. , 2008**).

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

5) **تثقيفية اجتماعية:** تعليم الأطفال لا يعني – فقط – أن نبني تمثيلات في عقولهم ولكن لابد من ادماج هؤلاء الأطفال في الممارسات الاجتماعية؛ فالمعرفة في حد ذاتها وفقا للمنظور الاجتماعي تنشأ من الاحتياجات الاجتماعية وترتبط طبيعتها بالظروف الثقافية المحيطة، وبالتالي فأن التعلم ليس مجرد عملية اتقان الحقائق، أو حتي القيام بالمهارات المعقدة، وهذا يتطلب من المتعلمين تطوير العلاقات الاجتماعية مع الآخرين(Diana Oblinger , 2006).

وتعد الألعاب الرقمية بيئات تعلم اجتماعية؛ فالجيل الجديد المستخدم لهذه الألعاب يفضل المنافسة البشرية والمشاركة؛ فالتعلم القائم علي الألعاب يستطيع تهيئة عالم اجتماعي وثقافي أكثر يساعد علي تعلم الأفراد من خلال دمج تفكيرهم وتفاعلاتهم الاجتماعية، ومثال علي ذلك ألعاب لعب الأدوار الضخمة عبر شبكة الانترنت حيث يلتقي اللاعبون عبر الانترنت ويشكلون فريقًا لمناقشة التحديات واكمال المهام وحل الألغاز(Jong Morris et al. , 2008).

رابعًا: الفرق بين محفزات الألعاب الرقمية وأنواع الألعاب الأخري، وسوف يوضح الجدول رقم (1) هذه الفروق:

جدول (1) الفرق بين محفزات الألعاب الرقمية وأنواع الألعاب الأخري.

وجه المقارنة	الألعاب الإلكترونية	الألعاب الجادة	التعلم القائم علي اللعبة	محفزات الألعاب الرقمية
المفهوم.	هي لعبة مصممة للمتعة فقط وقد يكون لها قواعد وأهداف أو لا يكون لها أهداف وقواعد ، ويشمل هذا المصطلح جميع الفئات الأخرى من الألعاب باستثناء محفزات الألعاب الرقمية.	هي لعبة مصممة لأغراض تعليمية.	هي لعبة صممت لكي يتم ممارسة عملية التعلم من خلالها، ويتم هنا تحديد مجموعة من الأهداف خلال الألعاب.	هي استخدام عناصر اللعبة في سياق تعليمي، وقد تكون عبارة عن مجموعة من المهام يمنح عليها المتعلم نقاط عند اتمامها.
الهدف.	يكون لها هدف محدد تعمل علي تحقيقه، كما أن الفوز والخسارة جزء من اللعبة.	تعمل علي أحداث تغير في السلوك وفهم المعرفة والمواقف.	ليست لعبة ولكنها أسلوب تعلم، والخسارة قد تكون ممكنة أو غير ممكنة لأنه يتم استخدام النقاط لتحفيز الأفراد علي اتخاذ بعض الخطوات وتحقيق التعلم	تستخدم لزيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم مع إضافة لمسة من اللعب خلال التعلم، والخسارة هنا غير ممكنة لأنه يتم استخدام النقاط لتحفيز الأفراد علي اتخاذ بعض

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

			في النهاية.	الخطوات وفعل شيء.
الاستخدام الأساسي.	تستخدم كمكافأة أو لعبة.	تستخدم لتحسين بعض الجوانب المحددة في التعليم.	تستخدم لتحسين عملية التعلم.	تعتمد علي طريقة تنفيذها، حيث يمكن أن تكون مكافأة أو طريقة للتعلم.
التركيز.	تركز علي خبرة اللاعب باللعبة.	تركز علي الرسالة والمحتوي.	تركز علي اكتساب المفاهيم والمعلومات.	تركز علي خبرة المستخدم ، وتغيير السلوك ليصبح أكثر إيجابية.
فكرة الحافز.	التسلية عنصر أساسي.	الرسالة التي تقوم بإيصالها.	اللعبة هي الدرس أو تستخدم كجزء من الدرس.	في التعليم عادة ما يتم تدريس الأمور وإدارتها.
التصميم.	القصة والأحداث المتسلسلة جزء من اللعبة وعادة ما يكون تصميمها صعب ومكلف.	يتم تصميمها من أجل هدف محدد، وتحتوي علي جميع عناصر الألعاب الحقيقية ولكنها ذات رسالة، وعادة ما يكون تصميمها صعب ومكلف.	القصة والمشاهد تكون مرتبطة بأهداف الدرس وعادة ما يكون تصميمها صعب ومكلف.	يتم إضافة خصائص اللعبة لأي موقع أو تطبيق كنظام إدارة التعلم أو أي نظام أخر وعادة ما يكون تصميمها سهل وغير مكلف.

المصدر (تسبيح حسن،2017، 23-25).

المحور الثاني: حب الاستطلاع المعرفي (Cognitive Curiosity) وسوف يتناول هذا المحور النقاط الآتية:

أولًا: مفهوم حب الاستطلاع المعرفي: تعددت تعريفات حب الاستطلاع المعرفي لدي الفلاسفة والمفكرين وعلماء النفس فقد تم تعريفه بأنه حاجة محفزة لمعالجة المعلومات، وبأنه دافع فطري لا يشبع بالطعام، أو الشراب، أو التعزيز، ولكنه يشبع بالحصول علي الجواب والمعرفة **(الشيشاني، وغباري، 2015، 12).**

ويعرفه **(الهويدي، 2005)** بأنه الرغبة في المزيد من المعرفة وكثرة الأسئلة والبحث عن الإجابات من خلال القراءة والبحث.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

وتعرفه الباحثتان إجرائيا بأنه استجابة للمثيرات المعقدة والغامضة والجديدة بالسؤال عنها والتحرك نحوها محاولا استكشافها ومعرفة المزيد عنها.

ثانيًا: أهمية حب الاستطلاع المعرفي.

- ✓ يدفع الطفل لاكتساب المعرفة.
- ✓ يشجع الطفل علي التعلم المستمر.
- ✓ يشجع الطفل علي البحث واكتشاف كل ما هو جديد.
- ✓ يزود الأطفال بثروة من المعلومات المهمة التي تزيد من المعرفة لديهم.
- ✓ تنمية المرونة وزيادة الاهتمام والتفتح العقلي والبحث عن الأشياء الجديدة.
- ✓ يعمل علي تركيز الانتباه وزيادة الإدراك الحسي، كما أنه ينمي خبرات الطفل الحسية.
- ✓ تجعل الأطفال أكثر إيجابية ومشاركة في العملية التعليمية **(موسي ،2015، 157)**.

كما يعتبر حب الاستطلاع المعرفي خطوة أولي نحو الإبداع، وأحد وسائل العملية التعليمية فأي منتج إبداعي هو نتيجة حب الاستطلاع المعرفي والاستكشاف لدي الفرد المبدع، كما يعد عنصر حاسم في الحياة العقلية والأخلاقية، فعند اكتسابه يمكن أن يصبح سمة لذلك الفرد يمكنه استخدامه في حل المشكلات بحيث يصبح نهج للحياة.

كما يعمل علي تقوية الذكاء من خلال المفاضلة الحكيمة بين الأشياء، وهو نشاط وليست معلومات سلبية متراكمة، وصرح كيلر (Keller) بأهمية الدور الذي يلعبه حب الاستطلاع المعرفي في إثارة الدافعية والحصول علي الانتباه والمحافظة عليه **(Fisher et al, 2000; Amone, M. 2003)**

وأيضا يزيد من انتباه الطفل ومن ثم إعطاء الاستجابة المناسبة للمثير، ويعزز من سلوك البحث عن المعلومات **(Driscoll,2000)** ويشجع علي التكيف ويساعد علي التنقيب والاستقصاء، ويساعد علي تنمية المرونة وزيادة الاهتمامات والتفتح العقلي والبحث عن الأشياء الجديدة، ويؤدي إلي خفض حالة التوتر

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

الناتجة عن زيادة الدافع؛ فعن طريق البحث الهادف المدفوع بحب الاستطلاع يخفض الفرد من حالة التوتر لديه (الشعراوي، 1997، 45).

ثالثًا: أبعاد حب الاستطلاع المعرفي، يتحدد حب الاستطلاع المعرفي من خلال أربعة أبعاد رئيسية وهي:

1- **الجدة (Novelty):** وتعني الاستجابة للمثيرات المألوفة في تجميع لم يسبق من قبل، وتتمثل الجدة في المثيرات التي تحتوي علي عناصر، أو صفات جديدة بالنسبة للمتعلم، عندما يتم عرضها عليه تجعله شغوفًا بها، وأن يحاول اكتشاف خصائصها والتعرف عليها، وذلك لأن كل المثيرات تكون جديدة في لحظة ما، وبالتالي لابد أن يكون لكل المثيرات نفس التأثيرات الخاصة في مرحلة ما، لكنها بعد أن تحدث مرة واحدة، أو بعد أن تتكرر عدة مرات تفقد هذه المؤثرات، ويكون ذلك نتيجة التعود علي استجابة لم يسبق تعلمها(السيد، و سلطان،2015، 45).

وتوجد أربع أنواع للجدة وهي:-

أ- الجدة الكاملة: وتعني أن المثير يكون جديدًا فيما يتصل بالخبرة الكاملة للفرد.

ب- الجدة قصيرة الأمد: وهي أن المثير يكون جديدًا بالنسبة لمجرد خبرة الفرد الحديثة.

ت- الجدة المطلقة: ويقصد بها وجود صفة لم يسبق أن أدركها الفرد من قبل.

ث- الجدة النسبية: وهي تعني أن المثيرات مألوفة، ولكن تم عرضها في تجميع لم يسبق من قبل(عبدالسلام،1998، 63).

2- **عدم التوقع (الفجائية) (Surprisingness):** وهي عبارة عن ظهور استجابات لا تتفق مع المثير، أي أنها مثيرات لا يعرفها الفرد وتتطلب استجابة أعمق منه، وذلك عن طريق تحصيل معلومات عنها، وتتطلب منه القدرة علي الانتظار حتي يصل إلى تعريف دقيق ومعقول للشيء، وبالتالي فإن الأشياء التي تشكل حيرة لدى الفرد أفضل من التي لا تحدث عنده الحيرة، لأنه عندما يقدم شيء غير مألوف إلى

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

الفرد فأنه يكون حتما مدفوع إليه أولًا بهدف جمع المعلومات، وثانيًا لاستجلاء الموقف لإزالة وجه الغرابة والغموض عنه (**عبدالهادي،2004، 102**).

3- **التعارض (Incongruity)**: ويعني عدم اتساق الأجزاء المكونة للمثير، أي المثيرات المخالفة للتوقعات القائمة علي الخبرة السابقة للفرد، وتثير لديه عديد من الأفكار والأسئلة عما هو مقدم إليه وتجعله في مستوي متناقض، والفرد عندما يواجه تعارضًا، أو تناقضًا بين مفاهيمه والحقيقة يبدأ في البحث عما يجب أن يكون، وعندما لا يقدر إلي الوصول إلي الحقيقة المتفقة مع مفاهيمه، يقع في حيرة وتناقض يدفعه إلى تحدي الصعوبات ليزيل هذا التناقض(**السيد، وسلطان،2015، 46**).

4- **التعقيد (Complexity)**: ويقصد به الاستجابة للمثيرات المتنوعة. أي تباين العناصر التي تؤدي إلىاختلاف المثير كلما إزداد التنوع في المثير يزيد التعقيد، والذي يؤدي بدوره إلى زيادة الصعوبة النسبية في تفسير هذا المثير، – وأيضاً – الميل إلي الأشياء المعقدة هو أحد مظاهر حب الاستطلاع المعرفي، ويمكن إثرائه عن طريق طرح الأسئلة المتعددة لكشف الغطاء عن الأشياء الغامضة(**عبدالله، 1993، 432**).

رابعًا: أنواع حب الاستطلاع: ميز برلاين **(Berlyn)** بين نوعين من أنواع حب الاستطلاع وهما:

أ- **حب الاستطلاع الإدراكي:**(Perceptual curiosity): وهو الذي يؤدي إلى الإدراك المستمر للمثيرات، فعندما يؤثر مثير ما علي حاسة من حواس الإنسان تصدر عنه استجابة نتيجة وجود مثير داخلي يدفعه وهو حب الاستطلاع، إلا أنه مع استمرار المثير فإن حب الاستطلاع الإدراكي يتضاءل نتيجة التعود.

ب- **حب الاستطلاع المعرفي:** ويتمثل في الرغبة في المعرفة ونتيجة لإشباع هذه الرغبة تنخفض حالة التوتر الموجودة لدي الفرد والتي هي وليدة الرغبة في المعرفة (**برلاين ،1993، 327**).

ويشير **كولينز (Collin,s.)** إلي أن حب الاستطلاع يتكون من ثلاث مكونات وهي:

- حب الاستطلاع المعرفي.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

- حب الاستطلاع الإدراكي.
- البحث الحسي (Collin,s.,2000 ,26).

وتري الباحثتان أن حب الاستطلاع المعرفي يتعلق بالرغبة في البحث ومحاولة اكتساب المعرفة ويتضح من خلال رغبة الطفل في القراءة والاستفسار عن الأشياء وطرح الأسئلة، أما حب الاستطلاع الإدراكي فهو يتعلق بميل الطفل للانتباه والإدراك لبعض المثيرات الموجودة في بيئته ويتضح من خلال تفحص الطفل الأشكال المعقدة والصور الغريبة أكثر من تفحصه للأشكال الواضحة البسيطة.

خامسًا: حب الاستطلاع المعرفي وأطفال الروضة: يفترض علماء النفس المعرفي أن حب الاستطلاع ظاهرة نمائية معرفية، ويترتب علي ذلك أن حب الاستطلاع ينمو ويتطور مع العمر، وتسهم الظروف البيئية في تطوره وبلورته علي صورة أداءات وبحث وتقص ونشاطات ذهنية أخري مرتبطة به (حسن ،1992، 26).

ويظهر الطفل المحب للاستطلاع أداءات تصنف بأنها أداءات استطلاعية معرفية، وتحدد وفقها درجات حبه للاستطلاع المعرفي، ومن هذه الأداءات: الانتباه للأشياء الغريبة والمتناقضة، التوقف إزاء العناصر الجديدة وتعميق النظر إليها، التحرك باتجاه المنبهات ذات الخصائص الجديدة والغريبة وتغيير نظامها والتدخل في تركيبها، الفحص الدقيق والاختبار للأشياء والموضوعات الغريبة، البحث عن معالجات وخبرات جديدة ومتنوعة، كثرة التساؤلات والاستفسارات عن الأشياء والأحداث والخبرات والمواقف، النشاط والحماسة والمغامرة والفضول، الحصول علي درجات عالية من الذكاء، الميل للتحدي والمخاطرة وتقليب الأشياء والظواهر (قطامي، 52،2000).

تتجلي أهمية رياض الأطفال بصلتها الوثيقة بالطفولة المبكرة التي تعد مرحلة مهمة وحاسمة في حياة الإنسان لأنها مرحلة الأساس القوي في بناء الشخصية، وبناء أساسيات المفاهيم والمعارف والخبرات والميول والاتجاهات (محمد ، 87،1999).

والطفل بدخوله مرحلة الروضة ينتقل نقلة أساسية من حيث النمو المعرفي، ذلك أنه بعد أن كان يفكر بجسمه يصبح – الآن – يفكر بعقله وهي نقلة لا تميز – فقط – هذه المرحلة عما قبلها بل تميز النمو المعرفي عند الطفل في المرحلة التالية **(حسين ،2015، 34)**.

ويظهر الأطفال منذ بداية حياتهم إشارات علي حبهم للاستطلاع من خلال النظر للآخرين، وتتطور هذه السلوكيات مع تقدمهم في العمر حيث يكثرون من الأسئلة التي يطرحوها علي الكبار والتي يعتبرها البعض محرجه لهم، وعند دخولهم المدرسة يبادر الأطفال العاديون بطرح أسئلة متعددة علي المعلمة، كإشارات منهم علي حبهم للاستطلاع واكتشاف الغموض، لذا علي المربين استغلال هذه الفضيلة وإدخالها في طرق التعليم والتعلم التي يستخدمونها وذلك من أجل تحقيق الأهداف التعليمية الخاصة والعامة**(غباري، 22،2008)**.

سادسًا: مبادئ استثارة وتطوير دافع حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة:

- **عدم تجنب الأسئلة :** يجب علي معلمة الروضة والأبوين مكافأة الأسئلة الموجهة من قبل الطفل بدلًا من تجنبها.
- **السماح بتوجيه الأسئلة المفتوحة وتجنب الأسئلة التي تحمل إجابة واحدة (نعم/لا):** لأن الأسئلة المفتوحة مهمة لأنها تقلل من كمية ونوعية الأسئلة المحتملة وتعمل علي توسيع خيال الطفل وطلاقته في محاولة الإجابة عن الأسئلة وتزيد من رغبته في التعلم.
- **عدم الإجابة علي الأسئلة المهمة:** عادة ما تحتضن أفكارًا قيمة اذا ما أتيح لنا المجال لعدم الإجابة على السؤال بعد طرحه مباشرة، وإذا ما ترك السؤال المهم بدون حل فإنه يثير فضول السائل، وهكذا يمكن زيادة دافع الاستطلاع المعرفي لدى الطفل، لذا ينبغي علينا أن نترك بعض الأسئلة بدون إجابات وذلك لفترة من الزمن، ويجب أن نتظاهر بعدم المعرفة لفترة حتي نتيح مجالًا لتنمية الفضول حتي اذا كنا نعرف الإجابة **(الشامي،2012، 65)**.

- **إظهار عدم الاكتمال في الناحية المعرفية الحالية:** يجب إظهار معرفة غير كاملة؛ فنحن لا نعرف كل شيء عن الطبيعة، وحتي عن أنفسنا، لذا يجب دائمًا إظهار أن هناك جوانب لم تكتشف بعد، وهذا سيتيح المجال للاستفسار والبحث وتنمية الميول لخلق معرفة أخري.
- **إظهار الاتجاهات التطورية في المعرفة الإنسانية:** تعد رؤيتنا للعالم قاصرة لذلك، فإن بإمكان الأطفال أن يفكروا بالتطورات المستقبلية، وعلي المعلمة والوالدين توجيه الاتجاهات التطورية لديهم في ما يخص العلوم والتكنولوجيا **(الكندري، 2014، 42)**.

وتري الباحثتان أنه يجب علي الكبار أن لا ينزعجوا ويملوا من كثرة تساؤلات الطفل بل يجب تشجيعه على أن يسأل ويصبح من الضروري أن يحصل على إجابات صادقة وصحيحة عن تساؤلاته، وأن تكون هذه الإجابات مع صدقها مناسبة لمرحلة نموه العقلي، وأن تستثير هذه الاستجابات فضوله المعرفي إلى مزيد من الأسئلة ومن الاستفسارات، وأن تزيد رغبته في اكتشاف ما حوله ومعرفته الكثير عنه.

إجراءات البحث: تمثلت الإجراءات في الآتي:

منهج البحث: اعتمد البحث الحالي علي المنهج الوصفي التحليلي، كما اعتمد علي المنهج شبه التجريبي وذلك لمعرفة أثر المتغير المستقل وهو (محفزات الألعاب الرقمية) على المتغير التابع (حب الاستطلاع المعرفي) لأطفال الروضة.

أدوات البحث ومواده: تم إعداد أدوات البحث ومواده التالية:

1. إعداد مقياس حب الاستطلاع المعرفي (ملحق 2).
2. إعداد برنامج قائم على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة (ملحق 3).

وتم عرض أدوات البحث ومواده علي مجموعة من المحكمين وعددهم (12) محكمًا من المتخصصين في مجال رياض الأطفال ومجال تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس الرياضيات **(ملحق 1)**

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

نتائج البحث ومناقشة الفروض.

أولًا: مقياس حب الاستطلاع المعرفي.

1- **تحديد الهدف من المقياس:** هو قياس حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة.

2- **تحديد مفردات المقياس:** قامت الباحثتان بدراسة مجموعة من المقاييس الخاصة بحب الاستطلاع التي صممت في عدد من الدراسات السابقة مثل: **الشيشاني وغباري (2015)** ومقياس حب الاستطلاع المعرفي – أيضًا- من تصميم وسيط بيني وماكان (Penney,R.y, McCann,B., 1964) وترجمة شاكر عبد الحميد، وبناء على ما تقدم تكون المقياس من المحاور التالية:

أ- **البعد الأول: (الجدة)** بأنها" تحرك واستكشاف الطفل لمثيرات تتضمن عناصر مألوفة في تجميع لم يسبق من قبل، ويؤدي ذلك إلى محاولة لمسها واللعب بها رغبة في التعلم واكتساب خبرات جديدة."

ب- **البعد الثاني:(التعقيد)** بأنه" مثابرة الطفل في استكشاف المثيرات التي تتصف بكونها محيرة وتشكل لغزاً أو مشكلة للطفل، وذلك بمعالجتها يدوياً، والنظر إليها، ومحاولة فك اللغز الذي فيها."

ت- **البعد الثالث:(الفجائية)** بأنها:"انتباه الطفل نحو المثيرات التي تظهر أمامه بشكل مفاجئ على نحو غير متوقع، ويتبع ذلك فحصها باستخدام حواسه وتوجيه الأسئلة إلى معلمة الروضة."

ث- **البعد الرابع :(عدم الملاءمة)** بأنها:"انتباه الطفل نحو المثيرات المتصفة بعدم الاتساق والتنافر للعناصر المكونة لها، ويتبع ذلك اندهاش الطفل وتوجيه الأسئلة إلى معلمة الروضة."

3- **صياغة بنود المقياس:** استعرضت الباحثتان في هذه المرحلة نتائج المرحلة السابقة؛ فقد تم النظر في الدراسات والأطر النظرية وكذلك المقاييس السابقة، مما ساعد الباحثتان في صياغة شروط المقياس، واختيار أفراد العينة، وقد تكون المقياس في شكله الأولى من (44) عبارة، وبعد عرض المقياس على السادة المحكمين أصبح توزيع عبارات المقياس على أبعاده موضحة بالجدول التالي:

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

جدول (2) عبارات مقياس الاتجاه نحو التفاعل موزعة على الأبعاد.

أبعاد المقياس	عدد العبارات	النسبة المئوية %
الجدة.	11	27,5
التعقيد.	10	25
الفجائية.	10	25
عدم الملاءمة.	9	22,5
المجموع	40	%100

4- تحديد بدائل الاستجابة ودرجة المقياس: قد تم الاستعانة بأسلوب الاختيار من ثلاث بدائل بما يتناسب مع (متوفرة بدرجة كبيرة درجة 3، ومتوسطة درجة 2، وغير متوفرة درجة 1، وذلك بالنسبة للعبارات الموجبة بينما العبارات السالبة فيعكس التصحيح ويبدأ بالعكس، أما في حين إغفال الإجابة على واحد أو اثنين من العبارات فقد تم تحديد الدرجة (٣) ليتناسب معها، بينما في حالة ترك ثلاثة عبارات فأكثر يتم استبعاد ورقة الطفل تماماً، وبذلك تعتبر القيمة العظمى للمقياس (120) درجة وأقل درجة هي (40) درجة.

5- ضبط المقياس وقياس الصدق والثبات.

أ- **صدق المحكمين:** قامت الباحثتان بعرض المقياس في صورته الأولية على عدد من المحكمين المتخصصين للتعرف على آرائهم حول المقياس من حيث وضوح تعليماته، والأبعاد والصياغة اللغوية، وقد قامت الباحثتان بتعديل كافة العبارات التي اتفق عليها المحكمين بتعديلها أو بحذفها، وقد كانت نسبة اتفاق المحكمين على (95%) وهي نسبة اتفاق عالية مما يطمئن الباحثتان لتطبيق المقياس على عينة البحث الاستطلاعية.

ب-**صدق الاتساق الداخلي:** وقد قامت الباحثتان بحساب معامل ارتباط بيرسون عن طريق التطبيق وإعادة التطبيق بفاصل زمني قدره أسبوع على العينة الاستطلاعية، وقد تراوحت قيم ارتباط العبارات على أبعاده والدرجة الكلية كما يوضحها الجدول التالي:

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

جدول (3) قيم معامل ارتباط بيرسون على عبارات مقياس حب الاستطلاع المعرفي موزعة على الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس.

أبعاد المقياس	قيمة الارتباط	مستوى الدلالة
الجدة.	0.846	** 0,01
التعقيد.	0,833	**0,01
الفجائية.	0,758	**0,01
عدم الملاءمة.	0,879	**0,01
المجموع	0,851	**0,01

ت-**الصدق التمييزي (صدق المقارنة الطرفية):** ويقوم على مقارنة متوسطات المجموعات التي حصلت على درجه أعلى وكذلك الدرجة الأقل ثم حساب دلالة الفروق بين هذه المتوسطات، وقد كانت النسبة دالة إحصائيًا عند مستوى (0,05) وذلك يدل على أن المقياس قد حقق قدرًا مطمئنًا لصدق الاختبار.

ث-**حساب ثبات المقاييس:** تم حساب ثبات المقياس عن طريقة معادلة الفا كرونباخ حيث بلغ (0,783) للمقياس ككل، مما يشير إلى أن المقياس صالحًا للاستخدام العلمي والنفسي ويطمئن الباحثتان للتطبيق على العينة الأساسية وأصبح المقياس في صورة النهائية ملحق(2).

6-التجربة الاستطلاعية للبحث وتكافؤ المجموعات في التطبيق القبلي.

قامت الباحثتان بتطبيق التجربة الاستطلاعية للبحث على عينة من نفس الفئة العمرية للأطفال وعددها (10) أطفال، وهم من غير المشتركين في التجربة الأساسية للبحث، و**الهدف من التجربة الاستطلاعية: هو** التعرف على أهم الصعوبات التي قد تواجه الباحثتان أثناء إجراء تجربة البحث، وذلك لتلافيها، أو معالجتها، وقد عملت الباحثتان على تلافي هذه الصعوبات أثناء القيام بالتجربة الأساسية، والتأكد من صلاحية تطبيق محفزات الألعاب الرقمية لأطفال الروضة، وتقدير مدى ثبات أدوات البحث، وصلاحيتها للتطبيق وكذلك خلوها من الأخطاء.

ثانيًا: النتائج الخاصة بمقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة:

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

عرض نتائج البحث المتعلقة بالكسب العام في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة:

يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعات التجريبية الثلاثة (الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم / الألعاب التقليدية / محفزات الألعاب الرقمية) في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة ترجع إلى الأثر الأساسي لمحفزات الألعاب الرقمية المقدمة بالبرنامج.

ولاختبار صحة الفروض البحثية المرتبطة بمقياس حب الاستطلاع المعرفي استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه (One Way ANOVA) وذلك باستخدام الحزمة الإحصائية (SPSS,V, 24) (وفيما يلي عرض للمتوسطات والانحرافات المعيارية لمقياس حب الاستطلاع المعرفي في التطبيق البعدي، وقد تم تطبيق الإحصاء الوصفي للمجموعات الثلاثة في الاختبار، والجدول التالي يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية للتطبيق البعدي:

جدول (4) حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية (مقياس حب الاستطلاع).

الاختبار	المجموعات	العينة	المتوسط	الانحراف المعياري
مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.	الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم.	20	57,30	2,36
	الألعاب التقليدية.	20	87,20	1,88
	محفزات الألعاب الرقمية.	20	113,45	2,98
	الكلي.	60	85,98	23,26

من الجدول السابق يتضح أن الإحصاء الوصفي للمجموعات الثلاثة في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة تدل على وجود فورق بين متوسطي درجات الكسب بالنسبة للمتغير المستقل برنامج محفزات الألعاب الرقمية موضع البحث الحالي للمجموعات الثلاثة الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم / الألعاب التقليدية/ محفزات الألعاب الرقمية، حيث بلغ متوسط درجة الكسب في مقياس حب الاستطلاع المعرفي

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

لأطفال الروضة المجموعة الأولى التي تعلمت بالأنشطة التعليمية بالورقة والقلم حيث إن نسبة المتوسط (57,30) والمجموعة التجريبية الثانية التي تعلمت بالألعاب التقليدية حيث أن نسبة المتوسط بلغت (87,20) والمجموعة الثالثة التي تعلمت بمحفزات الألعاب الرقمية حيث بلغت نسبة المتوسط (113,45).

من الجدول السابق يتضح ووجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (05,0) بين متوسطي درجات القياس البعدي في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة للمجموعات ذات المتوسط الطرفي الأعلى، وهي مجموعة الأطفال الذين تعلموا بمحفزات الألعاب الرقمية حيث يتضح أن هناك تباين في قيمة المتوسط، مما يتطلب الأمر بإجراء تحليلات إحصائية، وذلك باستخدام أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه من أجل التأكد من وجود فروق دالة من عدمه.

جدول (5) نتائج تحليل التباين أحادي الاتجاه لمجموعات البحث الثلاثة في مقياس حب الاستطلاع.

الاختبار	مصادر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	الدلالة
مقيـــــاس حـــــب الاستطلاع.	بين المجموعات.	31572,63	2	15786,32	2628,36	0,01
	داخل المجموعات.	342,35	57	6,01		
	الكل	31914,98	59			

من الجدول السابق يتضح أن قيمة "ف" تساوي (2628,36) حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال أفراد المجموعات التجريبية الثلاثة في التطبيق البعدي، وبذلك ترفض الباحثتان الفرض الصفرى وقبول الفرض البديل بوجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعات التجريبية الثلاثة (الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم / الألعاب التقليدية/ محفزات الألعاب الرقمية) في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، ولمعرفة اتجاه الفروق بين المجموعات التجريبية الثلاثة تبعاً لمقياس حب الاستطلاع المعرفي، استخدمت الباحثتان اختبار شفيه للمقارنات البعدية والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (6) نتائج اختبار شفيه للمقارنات البعدية في مقياس حب الاستطلاع.

المتغير	المجموعات	بين المجموعات	اتجاه الفروق	مستوي الدلالة
مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة.	التجريبية الأولى.	التجريبية الثانية.	-29,90000*	0,000
		التجريبية الثالثة.	-56,15000*	0,000
	التجريبية الثانية.	التجريبية الأولى.	29,90000*	0,000
		التجريبية الثالثة.	-26,25000*	0,000
	التجريبية الثالثة.	التجريبية الأولى.	56,15000*	0,000
		التجريبية الثانية.	26,25000*	0,000

باستقراء الجدول وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى 0,01؛ مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال للمجموعات الثلاثة حيث إن اتجاه الفروق في المتوسطات وفق اختبار شفيه كانت لصالح المجموعة التجريبية الثالثة (التي تعلمت بمحفزات الألعاب الرقمية).

ثم كانت لصالح المجموعة التجريبية الثانية (التي تعلمت بالألعاب التقليدية، ثم كانت المجموعة الأولى التي تعلمت بالأنشطة التعليمية بالورقة والقلم) وترجع الباحثتان النتائج الخاصة بمقياس حب الاستطلاع المعرفي لصالح المجموعة الثالثة محفزات الألعاب الرقمية.

وتتفق نتائج البحث الحالي مع ما أكدته **دراسة (Marko Urh, et al, 2015)** أن استخدام محفزات الألعاب الرقمية له تأثير إيجابي علي عملية التعلم من خلال زيادة الرضا والتحفيز والمشاركة، ونتائج **دراسة (Losup,Alexandru;Epema,Dick, 2014)** أكدت أن محفزات الألعاب الرقمية ساعدت علي جذب المتعلمين وزيادة مشاركتهم في الأنشطة غير العادية والمهام الصعبة بالتدريس بتقنية تستخدم عناصر الألعاب الاجتماعية، و- أيضاً- نتائج **دراسة (Goodwin,C.J, 2008)** أكدت علي أن التكنولوجيا الرقمية يمكن أن توفر فرص مهمة للأطفال الصغار بحيث ينخرطوا في الأفكار الرياضية التي تعرض عليهم،وترجع الباحثتان ما تقدم إلى:

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

1. التنوع في الأشكال البصرية في محفزات الألعاب الرقمية التي حفزت الأطفال على تحقيق الأهداف وساعدتهم على التغلب على الارتباطات السلبية التي قد تكون لديهم مع النظام والمهام التي يتطلب منهم إكمالها.
2. أن المكافآت والشارات المستخدمة في محفزات الألعاب الرقمية كانت محركًا للتقدم للطفل، وذات مغزى أكبر، فكلما زادت صعوبة محاولتهم الحصول عليها، كانت زيادة في الرغبة وحب الاستطلاع المعرفي بشكل أكثر.
3. الاعتماد علي محفزات الألعاب الرقمية حرك الإبداع الداخلي للأطفال مما جعلهم أكثر استعدادًا للعب.
4. الاعتماد على تقديم أنشطة متنوعة في محفزات الألعاب الرقمية فعندما لا ينجح الطفل في اللعب وفقًا للقواعد المطلوبة، حاول إيجاد طريقة للتغلب عليها، مما ساعد على زيادة حب الاستطلاع المعرفي.
5. إن مفتاح استخدام محفزات الألعاب الرقمية في التصميم عمل على زيادة المحركات الفسيولوجية الصحيحة مما زاد في شعور الأطفال بحب الاستطلاع المعرفي داخل التطبيق المستخدم.
6. الاعتماد على تقديم التأثير التحفيزي في تصميم محفزات الألعاب الرقمية الأمر الذي ساعد في تطوير وانجاز مهام وأنشطة العمل مما ساعد على زيادة الفضول وحب الاستطلاع المعرفي عند أطفال الروضة.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

نتائج البحث: وهي كما يلي:

1. وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أفراد المجموعات التجريبية الثلاثة (الأنشطة التعليمية بالورقة والقلم /الألعاب التقليدية/ محفزات الألعاب الرقمية) في مقياس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة ترجع إلى الأثر الأساسي في محفزات الألعاب الرقمية في البرنامج المقدم لهم.
2. وجود أثر لدور محفزات الألعاب الرقمية في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي أطفال الروضة.

التوصيات: توصلت الدراسة لعدد من التوصيات، وهي كما يلي:

1. توفير برامج وأنشطة تعليمية إلكترونية في رياض الأطفال تعمل علي تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي الأطفال.
2. ضرورة توعية معلمات الروضة بأهمية حب الاستطلاع المعرفي وأهمية قياسه وتنميته لدى أطفال الروضة.
3. إتاحة الفرص الكافية لطفل الروضة لممارسة أنشطة محفزات الألعاب الرقمية التي تؤدي إلي رفع مستوي حب الاستطلاع المعرفي لديهم والذي يعد نافذة التعلم الأساسية للإنسان.
4. تضمين أنشطة وخبرات تثير دافع حب الاستطلاع المعرفي لدى طفل الروضة في مناهج وبرامج رياض الأطفال.
5. عقد دورات تدريبية لمعلمات الروضة من أجل تنمية كفاءتهن في استخدام محفزات الألعاب الرقمية لدورها في تنمية حب الاستطلاع المعرفي عند الأطفال.

البحوث والدراسات المقترحة: وهي كما يلي:

1. برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع الإدراكي لدي طفل الروضة.
2. تصميم بيئة إلكترونية تفاعلية قائمة علي توظيف التعلم ثلاثي الأبعاد في بيئة محفزات الألعاب الرقمية على تنمية حب الاستطلاع لطفل الروضة.
3. فاعلية برنامج قائم علي استخدام تقنيات الألعاب ثلاثية الأبعاد في تنمية جوانب النشاط المعرفي وحب الاستطلاع المعرفي لدى طفل الروضة.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

4. إجراء دراسة تحليلية وصفية للكشف عن أهمية توظيف التقنيات الرقمية ومسابقات محفزات الألعاب للتعليم والتقييم في قاعات النشاط.

المراجع.

أولًا: المراجع العربية.

- حسن، أحمد (2017): فاعلية محتوي إلكتروني في مادة الحاسوب قائم علي إستراتيجية الألعاب التنافسية الرقمية في تنمية التحصيل وكفاءة التعلم لدي تلاميذ المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات التربوية، الجامعة المصرية للتعلم الإلكتروني.
- برلاين (1993): علم النفس المعرفي "الصراع – الاثارة – حب الاستطلاع" ترجمة كريمان بدير، وزارة الثقافة، القاهرة.
- الملاح، تامر المغاوري، وفهيم، نور الهدي محمد (2016): الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية "رؤية جديدة عن التلعيب"، دار السحاب، القاهرة.
- حسن، تسبيح أحمد فتحي (2017): تصميم بيئة تعلم قائمة علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدي تلاميذ الحلقة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.
- غباري، ثائر أحمد (2008): فاعلية نموذج تدريبي مبني علي إثارة حب الاستطلاع في تحصيل مادة العلوم لدي تلامذة الصف الثاني الأساسي في مديرية التربية والتعليم بقصبة إربد، مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، مجلد 5.
- الشامي، جمال الدين، (2012): دافع حب الاستطلاع والأسلوب المعرفي كمنبئات بالخيال الإبداعي لدي المرتفعين والمنخفضين تحصيليًا من تلاميذ المرحلة الإبتدائية، مجلة التربية الخاصة، جامعة المنصورة، جمهورية مصر العربية.
- القحطاني، خالد (2019): تصميم بيئة تعلم إلكتروني قائمة علي الدمج بين الأنشطة التفاعلية ومحفزات الألعاب الرقمية "Gamification" لتنمية بعض المهارات الحياتية لدي أطفال الروضة بمنطقة تبوك، المجلة التربوية الدولية المتخصصة، مجلد(8)، عدد(3)، دار سمات للدراسات والأبحاث.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

- خليفة، رحاب (2016): أثر توظيف الرحلات المعرفية عبر الويب لتدريس الاقتصاد المنزلي في مستوي التفكير التأملي وحب الاستطلاع المعرفي لدي تلميذات المرحلة الثانوية، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، عدد(77) رابطة التربويين العرب.
- شنودة، رضا جرجس، وعبد الكريم، مني عيسي (2020): فاعلية التعليم المدمج القائم علي محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدي طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد (8)، عدد(21)، كلية الآداب للبنات والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.
- الهويدي، زيد (2005): الألعاب التربوية (استراتيجية لتنمية التفكير) دار الكتاب الجامعي، العين.
- موسي، سعيد عبدالمعز علي (2015): فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدي أطفال الروضة، مجلة الطفولة والتربية، مجلد (7) عدد (21) كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
- عبدالمولي، السيد (2015): أثر برمجية مقترحة قائمة علي الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الثقافة البصرية واستخدام الحاسوب لدي الأطفال ذوي الإعاقة السمعية،المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد، من 2-5 مارس، جامعة الامام عبد الرحمن بن فيصل، الرياض.
- محمد، عادل (1999): دراسات سيكولوجية نمو الطفل وطفل الروضة، دار الرشاد، القاهرة.
- العمري، عائشة بلهيش (2015): الألعاب التعليمية: مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها، متاح علي الرابط التالي http://learning-otb.com/index.php?option=com
- الشعراوي، علاء محمود (1997) : حب الاستطلاع وعلاقته بالتوافق لدي عينة من تلاميذ الصف الثالث بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية، عدد (3) جامعة المنصورة.
- حسين، فداء (2015): أثر برنامج تدريبي مستند الي اللعب التركيبي في تنمية حب الاستطلاع لدي رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا، الجامعة الهاشمية، الأردن.
- عبدالسلام، كريمان محمد (1998): السلوك الاستكشافي عند الأطفال: دراسة مجموعات عمرية متتابعة في بيئات حضارية مختلفة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية البنات، جامعة عين شمس.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

- القضاة، محمد القضاة (2013): فعالية برنامج تدريبي قائم علي استراتيجية لعب الدور في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي عينة من أطفال الروضة، مجلة رسالة التربية وعلم النفس، عدد(43) الجمعية السعودية للعلوم التربوية والنفسية، جامعة الملك سعود.
- حسن، محمود محمد شبيب (1992): مدي فاعلية برنامج تدريبي لحب الاستطلاع في تعلم بعض المفاهيم العلمية لدي طلاب الصف الأول الثانوي، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة قنا.
- القايد، مصطفي (2015): ما هو التلعيب؟ مقالة، موقع تعليمي جديد، متاح علي الرابط التالي: http://www.new-edu.com\gamification-education.
- السيد، مصطفي عبدالرحمن، وسلطان، صفاء عبدالعزيز (2015): فاعلية نموذج التعلم البنائي في تعديل التصورات الخاطئة نحو مفاهيم الويب الدلالي وتنمية دافع حب الاستطلاع لدي طلاب كلية التربية، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، عدد (68) رابطة التربويين العرب، السعودية.
- عبدالله، معتز سيد (1993): الدافعية،الطبعة الثالثة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة.
- الكندري، مناير محمد علي (2014): تصميم القصة الإلكترونية لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي وأثرها علي تنمية مهارات حب الاستطلاع، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي، البحرين.
- نبيل عبدالهادي (2004): حب الاستطلاع وأثره في التعليم ، دار وائل للنشر والتوزيع، القاهرة.
- بخش، هالة (2008): أثر برنامج قائم علي الوسائط المتعددة في العلوم علي تنمية حب الاستطلاع والابتكارية لدي تلاميذ الصف الأول والمتوسط، المجلة التربوية، جامعة الكويت، مجلد (22) عدد(86).
- الشيشاني، هناء ذياب جمعه، وغباري ثائر أحمد (2015): الأنماط الوالدية وعلاقتها بدافع حب الاستطلاع المعرفي لدي أطفال الروضة: دراسة ميدانية علي أطفال الروضة في مديرية التربية والتعليم لقصبة الزرقاء، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية، الأردن.
- قطامي، يوسف (2000): نمو الطفل المعرفي واللغوي، الأهلية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

ثانيًا : المراجع الأجنبية.

- Amone,M. (2003): Instructional Design Strategies that Foster Curiosity.

- Collin,S.(2000):Multimedia Mad Simples.Jordan Hall, Oxford. UK.
- Deterding,S.,Sicart,M.,Nacke,L.,O'Hara,K.,&Dixon,D.(2011).Gamification.using game-design elements in non-gaming contexts.In proceedings of CHI Extended Abstracts.
- Diana G. Oblinger.(2006).Games and learning, Educause Quarterly Magazine, 29, Number (3), pp.5-7.
- Driscoll,M.(2000):Psychology of Learning for Instruction. Needham Heights,MA:Allyn&Bacon.
- Fisher, Kathleen, Curioser and Curioser (2000): The vartue of wonder. Journal of Education. 182 (2).
- Goodwin,C.J(2008):Ahistory of modern Psychology (3rd ed.).John Wiley&Sons Inc.
- Karl.m.Kapp (2012): The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education .San Francisco:Pfeiffer.
- Kasvi JJJ(2000).Not Just fun and games – internet games as atraining medium. In:Kymaalainen P,Seppanen L (eds) Cosiga- Learning with computerised simulation games.HUT, Espoo,pp.23-34.
- Losup,Alexandru;Epema,Dick (2014): H.J.\An experience report on using gamification in technical higher education. The45th ACM Technical Symposium on computer Science Education, SIGCSE,14,Atlanta,GA,USA-March05-08,Association for computing Machinery,Inc,2014.pp.27-32.
- Mark Griffiths,(2002):The Educational benefits of videogames, Education and health,Vol.(20),No.(3)
- Marko Urh, Goran Vukovic, Eva Jereb, Rok Pintar(2015):The model for introduction of gamification into e-learning in higher education ,7th World Conference on Educational Sciences, (WCES- 2015),5-7 February2015,Novotel Athhens Convention Center,Athens ,Greece, Procedia – Social and Behavioral Sciences 197(2015)388-397.
- Penney,R.y McCann,B.(1964):The childrens reactive curiosity scale.psychological reports. 15,323-334.

International Journal of Research and Studies (ijrs)
It is issued by the Excellence Pioneers Academy
The Online ISSN :(2735-5063) - The print ISSN :(2735-5055).

- Smith-Robbins, S (2011): This game sucks: How to improve the Gamification of education. EDUCASE review ,46(1), 58-59.
- Zichermann, Gabe&Cunningham, Christopher (2011)."Introduction" Gamification by Design :Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (1st ed). Sebastopol,California:O'Reilly Media.P.xiv. ISBN 1449315399.

الملاحق.

ملحق (1) قائمة بأسماء السادة المحكمين علي أدوات البحث ومواده.

أ.د.أمل محمد القداح.	أستاذ المناهج وبرامج الطفل، كلية التربية للطفولة المبكرة،جامعة المنصورة.
أ.د.السيد عبدالقادر شريف.	أستاذ أصول تربية الطفل، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
أ.د.حمدي اسماعيل شعبان.	أستاذ تكنولوجيا التعليم وعميد كلية التربية النوعية، جامعة طنطا.
أ.د.حمدي عزالعرب عميرة.	أستاذ المناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم، كلية التربية،جامعة طنطا.
أ.د.حسناء عبدالعاطي الطباخ.	أستاذ تكنولوجيا التعليم ورئيس قسم التكنولوجيا، كلية التربية النوعية، جامعة طنطا.
د.حنان محمد نصار.	أستاذ مناهج الطفل المساعد ورئيس قسم رياض الأطفال، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.
د.حسام سمير عمر.	أستاذ أصول تربية الطفل المساعد ورئيس قسم العلوم التربوية، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة دمنهور.
د.شيرين خميس عماره.	مدرس الرسم والتصوير بقسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة طنطا.
أ.د.عبدالعزيز طلبه عبدالحميد.	أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية،جامعة المنصورة.
أ.د.عبدالجواد عبدالجواد بهوت.	أستاذ المناهج وطرق تدريس الرياضيات، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.
أ.د.علاء المرسي أبوالرايات.	أستاذ طرق تدريس ومناهج الرياضيات، كلية التربية، جامعة طنطا.
أ.د.فوزية محمود النجاحي.	أستاذ علم نفس الطفل المتفرغ ، كلية التربية، جامعة طنطا.

ملحق (2): مقياس تقدير حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة من وجهة نظر المعلمة

بيانات أساسية:

الاسم (اختياري).....

مكان العمل/اسم المدرسة: .....

الإدارة التعليمية التابع لها: .....

اسم الطفل: .....

سنوات الخبرة: □ **اقل من 3 سنوات.** □ **من 3 إلى 5 سنوات.** □ **أكثر من 5 سنوات.**

المؤهل الدراسي: □ جامعي □ دبلوم تربوي □ دراسات عليا

عزيزتي المعلمة:

العبارات التالية تقيس حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة، ولا توجد عبارة صحيحة وأخرى خاطئة وأنما تلك العبارات تعبر عن وجهة نظركٍ تجاه حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة. والرجاء من سيادتكٍ القيام بوضع العلامة المناسبة في الخانة التي تعبر عن وجهة نظركٍ.

م	العبارات	تنتمي	لا تنتمي	ملاحظات وتعديل
البعد الأول :الجدة.بأنها" تحرك واستكشاف الطفل لمثيرات تتضمن عناصر مألوفة في تجميع لم يسبق من قبل، ويؤدي ذلك إلى محاولة لمسها واللعب بها رغبة في التعلم واكتساب خبرات جديدة."				
1	يتحرك الطفل نحو المثيرات الجديدة.			
2	يستكشف الطفل الألعاب المكونة من خامات جديدة.			
3	يلمس الطفل الأشياء الجديدة في الفصل.			
4	يبحث الطفل عن المثيرات غير العادية.			
5	يحب الطفل اللعب بالألعاب غير المألوفة.			
6	يرغب الطفل في معرفة كل ما هو جديد عليه.			
7	يسأل الطفل عن كيفية عمل سيارة مكونة من الورق المقوي.			
8	يبحث الطفل عن الأشياء الجديدة في الكتب الخاصة بالروضة.			
9	يستخدم الطفل الصلصال في ابتكار أشكال جديدة.			
10	يبتكر الطفل لعب مختلفة باستخدام خامات البيئة.			
11	يلفت نظر الطفل كل ما هو جديد.			
البعد الثاني :التعقيد بأنه" مثابرة الطفل في استكشاف المثيرات التي تتصف بكونها محيرة وتشكل لغزاً أو مشكلة للطفل، وذلك بمعالجتها يدوياً، والنظر إليها، ومحاولة فك اللغز الذي فيها."				
1	يثابر الطفل في استكشاف الألعاب التي لا يفهم كيف تعمل.			
2	يميل الطفل إلى اللعب بألعاب الألغاز.			
3	يستمتع الطفل بألعاب المتاهة.			
4	يميل الطفل إلى اللعب بالألعاب التي تشكل لغزاً بالنسبة له.			
5	يقوم الطفل بالمعالجة اليدوية للعب المركبة الغامضة.			
6	لا يستسلم الطفل إذا واجهه شيء يصعب عليه فهمه.			
7	يحب الطفل اللعب بألعاب الفك والتركيب.			
8	يسأل الطفل المعلمة عن الأشياء التي يصعب عليه فهمها.			
9	يغضب الطفل إذا عجز عن حل المشكلات التي تواجهه.			
10	يبحث الطفل عن إجابة أعمق من تلك التي تقدم له.			

البعد الثالث :الفجائية بأنها" انتباه الطفل نحو المثيرات التي تظهر أمامه بشكل مفاجئ على نحو غير متوقع، ويتبع ذلك فحصها باستخدام حواسه وتوجيه الأسئلة إلى المعلمة."				
1	ينتبه الطفل إلي الحركات المفاجئة.			
2	يلتفت الطفل إلى الأصوات الفجائية.			
3	يلاحظ الطفل أي تغيير يحدث في الفصل.			
4	يفحص الطفل الأشياء التي تظهر بشكل مفاجئ أمامه.			
5	عندما يري الطفل البرق يوجه الأسئلة إلى المعلمة.			
6	عندما يري الطفل الرعد يوجه الأسئلة إلى المعلمة.			
7	يتعجب الطفل من حركة الأشياء الفجائية.			
8	**يندهش الطفل عند رؤية شخص عادي تحول إلى وحش في مسلسلات الكارتون.**			
9	يهتم الطفل بأللعب التي تصدر حركات فجائية.			
10	يندهش الطفل عند رؤية طائرة تطير بالجو وتحدث صوتاً مدوياً.			
البعد الرابع :عدم الملاءمة-:" بأنها" انتباه الطفل نحو المثيرات المتصفة بعدم الاتساق والتنافر للعناصر المكونة لها، ويتبع ذلك اندهاش الطفل وتوجيه الأسئلة إلى المعلمة."				
1	ينتبه الطفل إلى الحركات غير العادية.			
2	يندهش الطفل عند رؤيته لصورة جسم أسد برأس طائر.			
3	يتعجب الطفل عند سماعه لصوت قطة تعوي كالكلاب في فيلم كارتوني.			
4	**يندهش الطفل عند سماعة للمعلمة وهي تقلد أصوات الحيوانات أثناء سرد القصص.**			
5	يفكر الطفل كثيراً في الأشياء غير العادية.			
6	يسأل الطفل عن الحيوانات التي تبدو غير عادية في حركاتها كالسلحفاة.			
7	يتعجب الطفل عند سماعه عن طفل ولد وله رأسين.			
8	يسأل الطفل المعلمة عن صورة لدجاجة ترتدي نظارة وتتكلم كالإنسان.			
9	يلفت نظر الطفل كل ما هو غريب.			

ملحق (3) معايير تصميم.

برنامج قائم علي محفزات الألعاب الرقمية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لأطفال الروضة (تساؤلات أطفال الروضة الخاصة بحب الاستطلاع المعرفي).

– اتساءل دوما كيف تنام الالعاب ولماذا لا تتكلم .

– اسال دوما لماذا شعري ناعم واملس شعر ابن الجيران خشن؟ ...

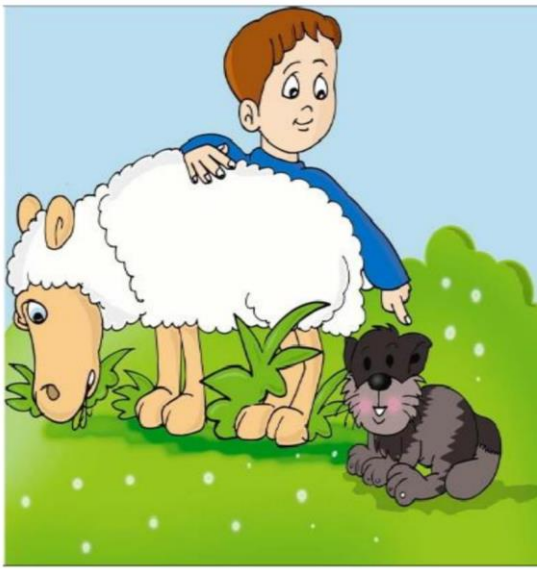
احب ان اسال عن الطريق الذي يوصلني

ارغب بشدة في استعمال اغراض والدي ووالدتي .

ا- ارغب في ان البس ملابس مشابهة

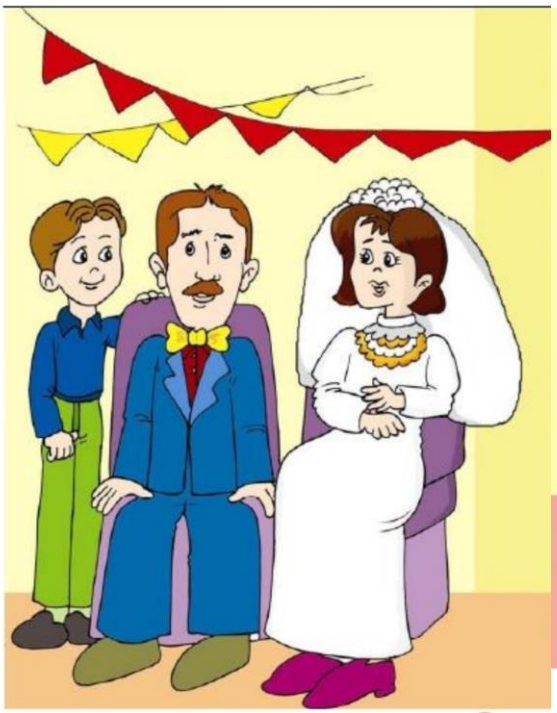
لملابس والدي/ والدتي.

- اهتم بالاصغاء لمناقشات الكبار وتعليماتهم



- احب ان اراقب الاغنام والقطط لاعرف كيف تنمو وتتغذى.
- احب ان العب بالالعاب الجديدة زاهية الالوان .

ارغب بشدة في اللعب بادوات المطبخ الحقيقية .



- تلفت انتباهي دوما الوان الملابس مثل فستان العرس الابيض ولون بدلة العريس .

اصغي جيدا لوالدي عندما يتحدثان عن ذهابنا للمراجيح او سفرنا .

اراقب والدتي وهي تطبخ واحاول وان اتعلم .

اقوم بتكسير لعبة من لعبي لاعرف كيف تصدر .

اراقب الازهار والوانها كل يوم لاعرف كيف تنمو .

- ارغب بشدة بفتح الهدايا المغلفة بنفسي لمعرفة ما بداخلها

- اجلس مع جدي وجدتي لاستمع لحكاياتهم

International Journal of Educational and Psychological Research and Studies

(IJRS)

The Online ISSN :(2735-5063).
The print ISSN :(2735-5055).