الانعكاسات الناتجة عن استخدام الطفل في مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية على ثقافته بدولة الكويت

أ/ موزه مبارك فالح الذروه

وزارة التربية - دولة الكويت

أ.د/ فايز منشر الظفيري

كلية التربية- جامعة الكويت

الانعكاسات الناتجة عن استخدام الطفل في مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية على ثقافته بدولة الكويت

أ. / موزه مبارك فالح الذروه (*) **أ.د/ فايز منشر الظفيري (**)**

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على الانعكاسات الناتجة على ثقافته أطفال رياض الأطفال من استخدام الألعاب الإلكترونية بدولة الكويت، ومعرفة مدى اهتمامهم بها، وتحديد الشروط الواجب توافرها في تصميم الألعاب الإلكترونية لتكون مناسبة لطفل رياض الأطفال، والمعوقات التي تعرقل استخدامها، وشملت العينة (٤٦٣ معلمة) من جميع محافظات الكويت، وأظهرت النتائج استجابة معلمات رياض الأطفال للمحور الأول وهو معرفة مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية، والمحور الثاني وهو الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية لتكون مناسبة للطفل في مرحلة رياض الأطفال، فقد كانت ايجابية ومرتفعة، أما المحور الثالث وهو محور المعوقات التي تعرقل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت فقد أتى بدرجة متوسطة، كما أوضحت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا في المحور الأول لمتغير الدرجة العلمية لصالح درجة البكالوريوس، ولم تكن هناك فروق في الشروط الواجب توافرها في هذه الألعاب أو المعوقات، ، وبالنسبة للمنطقة التعليمية كانت هناك فروق دالة إحصائيا في المحاور الثلاثة تجاه الفروانية، وبالنسبة لسنوات الخبرة كان هناك فروق دالة إحصائيا في المحور الأول وهو اهتمام الطفل بهذه الألعاب والمحور الثاني وهو الشروط الواجب توافرها في هذه الألعاب لصالح المعلمات ذوات الخبرات الأعلى، فيما لم تكن هناك فروق في المحور الثالث وهو المعوقات، وبناء على ذلك تم وضع العديد من التوصيات، منها العمل على توفير ألعاب إلكترونية تلبي حاجات واهتمامات الطفل في هذه المرحلة، بحيث يكون فيها شروط خاصه تعمل على جذب طفل الروضة، ويتعلم الطفل من خلالها الأرقام والأشكال الهندسية والألوان ، كما تكسبه المفردات اللغوية وبالتالي تقوي التهجئة والنطق عنده، بالإضافة إلى أنها تخدم المنهج التربوي المقدم من وزارة التربية.

---

* وزارة التربية- دولة الكويت.

** كلية التربية- جامعة الكويت.

Abstract

The aim of the research is to know the implications of the child's use of electronic games in the kindergarten stage on his culture in the State of Kuwait, and to know the extent of the child's interest in electronic games in the kindergarten stage, the conditions that must be met in electronic games to be suitable for the child in the kindergarten stage, and the obstacles that hinder the use of games In the kindergarten stage in the State of Kuwait, the sample included (463 female teachers) From all the governorates of Kuwait, and the study tool consisted in providing a questionnaire to them, and the descriptive approach was the method used in this study, and the results showed the response of kindergarten teachers to the first axis, which is knowledge of the child's interest in electronic games in the kindergarten stage, and the second axis, which is the conditions that must be met In electronic games to be suitable for the child in the kindergarten stage, it has been As for the third axis, which is the axis of obstacles that impede the use of electronic games in the kindergarten stage in the State of Kuwait, it came with a moderate degree, and the results showed that there were statistically significant differences in the first axis of the degree variable in favor of the bachelor’s degree, and there were no differences in the conditions that must be met In these games or obstacles, and for the educational district, there were statistically significant differences in the three axes towards Farwaniya, and for years of experience. There were statistically significant differences in the first axis, which is the child's interest in these games, and the second axis, which is the conditions that must be met in these games in favor of teachers with higher experience, while there were no differences in the third axis, which is the obstacles, and accordingly many recommendations were made, including work To provide electronic games that meet the needs and interests of the child at this stage, so that they have special conditions that attract the kindergarten child, and the child learns through them the numbers, geometric shapes and colors, as well as the linguistic vocabulary and thus strengthens his spelling and pronunciation, in addition to that it serves the educational curriculum presented by Ministry of Education.

المقدمة:

الألعاب الإلكترونية والتطبيقات الرقمية الموجهة للأطفال، منتشرة بشكل كبير في مجتمعاتنا، وأصبحت اليوم الشغل الشاغل لأطفالنا، حيث تضاعف استخدامها والإقبال عليها بشكل كبير خلال السنوات الأخيرة، فنجدها في المنزل والمتجر والمطعم والسينما والمدرسة، لذا أصبحت علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية علاقة وطيدة، ولابد أن يكون لذلك انعكاسات على ثقافته في هذه المرحلة التي ينمو فيها الطفل بشكل سريع وتتشكل فيه جوانب شخصيته، وتتكون لديه العديد من المفردات اللغوية والمعارف والحقائق والقيم والاتجاهات، ولله الحمد أن رياض الأطفال في دولة الكويت هي من أولى اهتمامات وزارة التربية، فهي تسعى الى توفير الرعاية الاجتماعية والثقافية والصحية والتربوية والنفسية لأطفال هذه المرحلة مراعية مواكبة التطور التكنولوجي الذي نمر به اليوم، حيث التطور التكنولوجي والانفجار المعرفي السريع الذي تبعه العديد من المتغيرات السريعة في شتى مجالات الحياة، وانعكس ذلك بشكل كبير وواضح في العملية التعليمية، فقد أثرت التكنولوجيا ومنتجاتها بشكل كبير على مناهج التربية والتعليم بما فيهم مرحلة رياض الأطفال، مما أدى إلى ضرورة إدخالها في العملية التعليمية، فقد اصبحت جزء لا يتجزأ من نظام التعليم والتعلم، وهي من أقوى المحركات والمؤثرات في العملية التعليمية (خليفه والسباحي، ٢٠٢١)

مشكلة الدراسة:

مواكبة للتطور التكنولوجي الذي نمر به اليوم، واستناداً لخبرة الباحثة وعملها كمعلمة رياض أطفال، لاحظت أن أطفال هذه المرحلة يجب أن يستخدموا التكنولوجيا ليواكبوا التطور، وعند استخدامهم للتكنولوجيا بشكل عام والألعاب الإلكترونية بشكل خاص، شاهدت شغفهم وحبهم وانجذابهم لها، فعند استخدام الالعاب الالكترونية في الحصه الدراسية نرى الطفل أكثر حماس وانتباه وانجذاب وحب للمشاركة، لأن فيها أساليب اللعب والمتعة والترفيه، مما يجعل الحصه الدراسية ممتعه وغير مملة، فتجعل

الطفل يقبل عليها بشغف مما قد يؤدي إلى ثبات المعلومة في ذاكرته فترة طويلة، وفي المقابل تساعد في تطوير ثقافة الطفل وسلوكياته ومهاراته وخبراته ومعارفه (الأنصاري، ٢٠٢٠).

ولأن تطور الأمم والمجتمعات يُقاس بمدى اهتمامها بالنظام التربوي المتبع في عملية التعليم، والعمل على تطويرها بحيث يتلاءم مع العصر ومستجداته، فقد وجب إدخال التكنولوجيا في العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال.

أسئلة الدراسة:

- ما مدى اهتمام الطفل في مرحلة الرياض بالألعاب الإلكترونية؟
- ما الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية لتناسب طفل مرحلة الرياض؟
- ما المعوقات التي تعرقل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

أهمية الدراسة:

- توضيح مدى اهتمام الطفل مرحلة الرياض بالألعاب الالكترونية.
- تنمية ثقافة الطفل باستخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال.
- معرفة الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية لتناسب طفل مرحلة الرياض فكرياُ ولغوياً ونفسياً للطفل.
- معرفة مدى تحقيق الألعاب الإلكترونية للأهداف المرجوة من المنهج في مرحلة رياض الأطفال.
- معرفة المعوقات التي تعرقل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت.

أهداف الدراسة:

- معرفة مدى اهتمام الطفل للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت ومساهمة ذلك في تحقيق الأهداف المرجوة من المنهج.
- معرفة الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية للطفل في مرحلة رياض الأطفال لكي تكون مناسبة له.
- معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت.

حدود الدراسة:

- حدود موضوعية: اقتصرت الدراسة على تحديد انعكاس الألعاب الإلكترونية على ثقافة الطفل في مرحلة رياض الاطفال في دولة الكويت.
- حدود بشرية: اقتصرت الدراسة على معلمات رياض الأطفال في نظام التعليم العام في دولة الكويت.
- حدود زمنيه: طبقت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١

مصطلحات الدراسة:

مرحلة رياض الأطفال:

مرحلة رياض الأطفال هي أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، حيث إنها تمثل نقطة البداية في نموه في مختلف المظاهر الاجتماعية والنفسية والعقلية والفكرية والجسمية والانفعالية (الشريف، ٢٠٢١)، وهي مؤسسة تعليمية تسعى إلى تأهيل الطفل بشكل سليم ليلتحق بالمرحلة الابتدائية، بعد أن تكسبه المهارات والخبرات والقيم والمفاهيم والحقائق، ويتراوح عمر الطفل في رياض الأطفال من ثلاث إلى ست سنوات (آل سعود، ٢٠٢٠)، وقد تم تعريفها إجرائياً: بأنها مؤسسة تربوية، تهدف لإكساب الطفل المهارات والقيم والمعارف والحقائق والسلوكيات والاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية،

من خلال تقديمها لمجموعه من الأنشطة والبرامج التربوية التي تناسب الطفل في هذه المرحلة والتي تساعد في رسم ملامح شخصيته.

ثقافة الطفل:

هي أسلوب الحياة الذي يسود في المجتمع وحصيلة ما مر به الإنسان من تجارب وخبرات وتتضمن كل العادات والتقاليد والمفاهيم والحقائق في المجتمع الذي يعيش فيه الفرد، حيث يتشكل من خلالها الإنسان ويتأثر بها (الزراع، ٢٠٢٠)، وقد تم تعريفها إجرائياً: أنها مجموعه من العلوم والمهارات والقيم والثقافات والعادات والتقاليد التي يكتسبها الطفل في كل مرحله من مراحل حياته، ويمارسها ويتقنها ويتأثر بها.

الألعاب الإلكترونية:

هي برمجيات تعليمية إلكترونية يتم فيها استخدام الوسائط المتعددة بحيث تمزج بين التعليم والترفيه فتعمل على جذب المتعلم وإثارة تفكيره وتشعره بالمتعة وعدم الملل (زيرماوي، ٢٠٢١).

ويمكن تعرفها إجرائياً: بأنها ألعاب تقوم على خطوات معينة وإجراءات محددة يقوم المعلم باتباعها من خلال أجهزه إلكترونية وذلك لتحقيق أهداف محدده من هذه اللعبة، وفيها يمتزج الاستفادة والتعلم بالترفيه والمتعة، ويتم من خلالها تنمية مهارات المتعلم وتفكيره وقدراته.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

مرحلة رياض الأطفال مرحلة مهمه في حياة الانسان، حيث فيها تتشكل شخصية الطفل، وفيها يكتسب الطفل كل ما يرسم شخصيته المستقبلية من سلوكيات وقيم ومفاهيم وحقائق، وهي نقطة البداية التعليمية للإنسان، والتي تسبق المرحلة التعليمية الأساسية له، ومواكبة لما يمر به العالم اليوم من تطور تكنولوجي، فقد تم إدخال

التكنولوجيا في تعليم رياض الأطفال، فقد وجد أن لها دور كبير في تسهيل العملية التعليمية والوصول للأهداف المرجوة بطريقه مشوقه وممتعه وسهله.

مرحلة رياض الأطفال:

تعد رياض الأطفال مرحلة حاسمة في حياة الفرد لأن فيها يتم تشكيل ملامح شخصيته، حيث إن التربية التي يتلقاها الطفل في هذه المرحلة لها تأثير كبير جدا في المراحل التعليمية التي تليها، لذا تسعى رياض الأطفال إلى تحقيق النمو المتكامل لشخصية الطفل من جميع الجوانب النفسية والجسمية واللغوية والعقلية والانفعالية والحسية والاجتماعية (زوبي، ٢٠١٩).

وأكد التربويون أن هذه المرحلة من أهم مراحل النمو في حياة الانسان، حيث تحتل موقعا مهما في تطور عمليات النمو، وفيها يتم تكوين شخصية الطفل، وتتشكل فيه عاداته واتجاهاته وميوله وقدراته، وفي هذه المرحلة يتم رسم الخطوط الأولى لما سيكون عليه الطفل في المستقبل؛ لذا نادى التربويون بالاهتمام بهذه المرحلة وإعطائها الرعاية الكاملة والإعداد السليم لها ليتسنى لنا صنع أمة قوية قادرة على مواجهة التقدم والرقي (العبيد، ٢٠١٥)، وهذا ما ذكره قريشي (٢٠١٨) في توصيات دراسة له أن مرحلة رياض الأطفال مهمة جدا لإعداد الطفل للمرحلة الابتدائية لذا يجب أن تكون إلزامية ومتاحة لجميع الأطفال.

يعتبر العلماء والتربويون مرحلة رياض الاطفال من أخصب المراحل التربوية التعليمية في تشكيل الشخصية وتكوينها، لأنها مرحلة تربوية يتم فيها التعلم التلقائي، كما يتم في هذه المرحلة التمهيد لمسار العملية التعليمية في المستقبل؛ لذا فهي مرحلة مهمة في إعداد وتشكيل سمات الشخصية ومسار نموها الحركي والفكري والجسمي والنفسي والعقلي والادراكي واللغوي والانفعالي والروحي والاجتماعي والتربوي، وهي الأكثر أثرا في حياة الانسان، كما أن هذه المرحلة تعمل على تلبية جميع احتياجات الطفل المختلفة؛ فهي تعمل على تقوية الذات عند طفل الروضة وتشجعه على التعلم الذاتي وحل

المشكلات التي تواجهه؛ لذلك فقد أصبح الاهتمام بهذه المرحل العمرية من أهم المعايير التي يتم من خلالها تقدم الأمم ورقيها (الشديفات، ٢٠١٥؛ والعرفاوي، ٢٠١٧).

أما بالنسبة لدولة الكويت، فقد حظيت رياض الأطفال فيها برعاية واهتمام كبير، حيث تعد من الدول القليلة على مستوى العالم العربي التي تهتم بهذه المرحلة، وحرصت على توفيرها بالمجان، ويتمثل ذلك الاهتمام بتوفير كل الامكانيات اللازمة لتحقيق أهداف رياض الأطفال، وتطويرها بما يتناسب مع الاتجاهات التربوية المعاصرة.

وإذا عدنا لتاريخ دولة الكويت فإننا نرى أن موضوع إنشاء رياض الأطفال الذي بدأ التفكير فيه بمجيء الخبيرين التربويين اسماعيل القباني ومنى عقراوي عام ١٩٥٤ بفتح مدارس للأطفال، وبالفعل تم افتتاح أول روضتين وهما (طارق والمهلب عام ١٩٥٤-١٩٥٥) لاستقبال الأطفال من عمر (٤-٧ سنوات)، والدليل على ذلك الاهتمام الشديد بهذه المرحلة أنه في عام ١٩٨٥ بلغ عدد الأطفال الكويتيين المسجلين رسميا في مرحلة رياض الأطفال٣٣%، ومن ثم ارتفعت النسبة بشكل كبير بعد مرور خمس سنوات فقط، حيث إنها بلغت٩٢,٣% في عام ١٩٩٠، وهذا التزايد الكبير إنما يدل على الاهتمام المضاعف في هذه المرحلة (الأنصاري، ٢٠١٨).

التكنولوجيا في التعليم:

نشهد اليوم تراكما معرفيا وتطورا تقنيا هائلا في شتى مجالات الحياة، فقد دخلت التكنولوجيا في جميع المجالات بما فيها التعليم، لذا فعلى التربويين والعلماء الاهتمام بتطوير أساليب التعليم المعتادة والتركيز في ذلك على مرحلة رياض الأطفال.

وأشار العمري (٢٠١٥) إلى ان هناك دولاً فيها التطور السريع والمستمر في جميع المجالات الحياتية وبالمقابل نرى دولاً أخرى فيها التطور بطيء، ويرجع السبب في ذلك إلى أن الدول المتطورة تهتم بإدخال التكنولوجيا في جميع مجالات الحياة وأولها

التعليم، كما تعمل على توفير كل ما تحتاجه المراكز العلمية من معدات وأجهزة رقمية لتطويرها.

وذلك ما أشار إليه اسماعيل (٢٠١٥) أن التكنولوجيا اليوم جزء مهم في أنشطة تعلم الطفل الفعالة؛ لذلك يجب ادخالها في العملية التعليمية والتأكد من مشاركة الأطفال فيها وإكسابهم المعرفة والمفاهيم والمهارات من خلالها، فهي تساعدهم على التفكير بأساليب وطرق جديدة، كما ذكرت نبيل (٢٠١٦) أن المتصفح لحياة الأمم والمجتمعات سوف يجد أن الانسان قد استخدم التكنولوجيا في التعليم والتعلم في مرحلة ظهور البرمجيات وتطبيقها في المجال التعليمي، وكانت في الفترة الممتدة بين السبعينيات والثمانينات من القرن الماضي، حيث إنه تم استخدام الأقراص المضغوطة والحواسيب، ومن أهم الاهداف المرجوة من تطبيق التكنولوجيا الحديثة في قطاع التعليم تحسين التعليم وتطوير طريقة التقديم وجعلها أكثر متعة والتغلب على مشكلة الفروق الفردية، والتغلب على مشكلة كفاءة المورد البشري القائم بالعملية التعليمية، والقضاء على مشكلة شرود الذهن لدى المتعلم في أثناء تقديم الدروس، كما تعمل على تسهيل وتنظيم وتحسين عملية التعلم، وتزيد من استقلالية المتعلم عن المعلم.

لذا نجد أن في كوسوفو (٢٠١٩-٢٠٢١) يركزون على استخدام التكنولوجيا الرقمية في مؤسسات الطفولة المبكرة وفي منازل الأطفال، فقد وضعت ضمن الخطط الاستراتيجية للتعليم في كوسوفو بحيث يتم فيها استخدام موارد تعليمية عالية الجودة، كما اهتمت بشكل كبير في توفير معدات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Gjelaj et al., 2020).

تَمَّ عمل مقابلة في مجلة Learning Landscapes التي نشرت في ١٣ يناير ٢٠١٨ مع مستشار تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كيش، لمعرفة رأيه وأفكاره حول كيف يمكن للمدرسين دمج التكنولوجيا في الفصل الدراسي في ضوء التطورات التكنولوجية المتغيرة باستمرار، فذكر في اللقاء أن التكنولوجيا تتطور بشكل سريع وكبير،

لدرجة أنه من المستحيل أن نعرف كل شيء عن التكنولوجيا لكننا نستطيع البحث عن كل ما هو جديد، كما أنه ينادي بتوفير عدد كافٍ من الأجهزة اللوحية والحواسيب في الفصول الدراسية لكي يسهل استخدامها وقت الحاجة لها.

وأكد أبو صالح (٢٠١٩) أن استخدام التكنولوجيا في هذه المرحلة العمرية يساعد في تطوير مهارة حل المشكلات للمتعلمين، ومساعدة المتعلم في خلق الفنون والتصاميم، وإكساب الطفل مهارات التعلم الذاتي، وتمكين الأطفال الضعفاء من تصحيح أخطائهم دون حرج، كما تساعد في عملية التقييم الذاتي، وجعل التعلم أكثر جاذبية ومتعة من خلال توفير الألوان والصور والصوت والحركة.

الألعاب الإلكترونية:

أوضح حسن (٢٠١٧) أن الألعاب الإلكترونية تعتبر نشاطاً منظماً يتم اختياره وتوظيفه لكي يتم تحقيق الأهداف المحددة وأهمها التغلب على الصعوبات، وتنظم سير اللعبة ومراحلها وغالبا ما يشترك فيها اثنان أو أكثر، فيصبح فيها جو المنافسة وفيها يستمتع الطفل في أثناء اللعب ويتفاعل ويمارس التفكير ويبدع، ثم يتخذ قراراً سريعاً بنفسه ويتوصل إلى نتائج قراره، وقد تم البدء في صناعة هذه الألعاب الإلكترونية التعليمية منذ نهاية القرن التاسع عشر.

كما أضاف أمين (٢٠١٨) أن الألعاب الإلكترونية التعليمية توفر للطفل العديد من احتياجات هذه المرحلة فهي توظف جميع حواس الطفل للحفاظ على المعلومة مدة أطول ومقاومة نسيانها، وتحفز على التفكير الابتكاري من خلال اسهام اللعبة في تنشيط عمليات الانتباه والتذكر والتخيل والإدراك، كما تتدرج في الصعوبة حتى يتشجع الطفل لإكمال اللعبة ولا يفقد الأمل في أول الطريق، والتنوع في الألعاب لمراعات الفروق الفردية، كما توفر للطفل المتعة والانجذاب وعدم الملل ففيها مختلف المثيرات التي تؤدي الى خلق المتعة في التعلم.

وأوضح جابر (٢٠١٨) أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تعمل على تحسن تعلم المهارات الجديدة بنسبة ٤٠% لأنها ترفع مستوى التركيز عند المتعلم وتحفزه على المشاركة، كما تساعد المعلم في مراقبة تقدم المتعلم ومعرفة مدى فهمه للمادة، كما أن هناك كثيراً من الإحصائيات التي توضح الفترات التي يقضيها المتعلمون في اللعب بالألعاب الإلكترونية دون ملل أو تعب، لأنها تجذبهم بالمغامرات والخيال والألوان والصوت والرسوم.

وفي دولة الكويت تم إدخال الحاسوب تبعاً لخطط تربوية مدروسة، وقد مرت بمراحل عديدة من التطور عديدة الى أن وصلت إلى ما وصلت إليه اليوم، فقد وضعت برمجيات مليئة بالألعاب والمعلومات والقصص الهادفة والمفاهيم الشيقة والمفيدة التي تخدم جميع الخبرات التعليمية التي يتعلمها طفل الروضة طوال العام الدراسي.

الدراسات السابقة:

أكدت نتائج دراسة العمري (٢٠١٥) على أن تكنولوجيا المعلومات أصبحت من أساسيات نهوض المجتمع وتحقيق التنمية الشاملة، حيث إن توفر أجهزة الحاسوب والإنترنت في التسعينات كان له أثر إيجابي في الممارسات التعليمية، وتحقيق الأهداف التربوية وإصلاح طرائق التدريس والتقويم.

كما أثبتت دراسة عن الأساليب المستخدمة لفحص تأثيرات الألعاب الرقمية على التعلم والإدراك خلال مرحلة الطفولة، أن الألعاب الرقمية تكوِن تفاعلًا مهمًا بين الأطفال والحاسوب والتي قد تحسن من تعلم المحتوى الأكاديمي والمهارات المعرفية في مرحلة الطفولة وتساعد على التعامل مع الفروق الفردية، كما تمكن الباحثين أيضًا من فحص الاختيارات التي يتخذها الأطفال أثناء اللعب وتنسيق هذه الخيارات مع نتائج التعلم المباشرة وغير المباشرة للعب اللعبة ((Blumberg, al. 2020

وعلى مدار السنوات الماضية، برزت الألعاب الرقمية كرائدة و شكل من أشكال الترفيه، فقد وجب الاستكشاف والبحث عنها ومن ثم تقييمها، فقد وُجد أن الألعاب التي يكون فيها حُرية الاختيار تجعل الألعاب أكثر إمتاعًا وإثارة ومغامرة وتحافظ على حماس اللاعب، مع أخذ ذلك في الاعتبار تظهر قضية بحثية مثيرة للاهتمام وجديرة بالاهتمام ونود أن نطرحها، وهي تصميم الألعاب الرقمية للتعلم لمرحلة ما قبل المدرسة بحيث تناسبهم وتعزز التعليم عندهم، فالتعلم باللعب من خلال الألعاب الرقمية مفيد جداً خصوصه في اكساب اللغة للطفل (Gouscos, al. 2021).

وتوصلت نتائج الدراسة حسن (٢٠١٧) إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثيراً واضحاً على الذكاء الاجتماعي واللغوي، وقد اشتملت توصيات البحث على ضرورة توفير ألعاب إلكترونية وبرامج عربية مصممة من قبل مختصين في البرامج والألعاب الإلكترونية بحيث تناسب الطفل في مرحلة رياض الأطفال.

وأسفرت دراسة الأنصاري (٢٠٢٠) أن هناك العديد من الإيجابيات التي أثمرتها الألعاب الإلكترونية، منها تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة ومواكبته للتطور التكنولوجي، وتشجيع الطفل على المبادرة والتعلم بالمحاولة والخطأ، كما ساهمت في إثارة نشاط الطفل وحبه للاستطلاع، وتمكينه من مواجهة المخاوف.

وأوضحت نتائج دراسة أبو صالح (٢٠١٩) أن البرمجيات تتعامل مع عقل المتعلم وتدعه يعيش جو من الحماس والمتعة، وهذا ما نفتقده عند استخدام الطرق التقليدية في العملية التعليمية، كما أنها تحفز المتعلم نحو التعلم الذاتي وكثر النقاش والتعبير عن الآراء والمناقشة، وذلك يعمل على زيادة المخرجات المعرفية عند الطفل في مرحلة رياض الأطفال.

كما تساعد ألعاب الفيديو الطلاب على اكتساب التعلم الأكاديمي، من خلال تقليل مستويات التوتر لديهم، ووُجد أن الطلاب المتفوقون يقضون المزيد من الوقت في

ألعاب الفيديو، تقريبًا بقدر ما يقضونه في التعلم، ويكاد يكون من المؤكد أنه الخيار الواقعي الوحيد للترفيه لطلاب لذلك، وفي ضوء هذا البحث، فإن الاكتشاف غير المتوقع هو أن الطلاب لم يتشتتوا في فترة الامتحانات بسبب استخدام أنشطة ألعاب الفيديو، بل على العكس تمامًا، هي النتيجة الأكثر أهمية والتي تم الحصول عليها من هذا الدراسة (Adzic, al. 2021)

كما أشارت دراسة حميدي ومحيسن (٢٠١٧) إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية المحوسبة.

كما أوضحت نتائج دراسة عن أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تعليم اللغة الانجليزية بين الأطفال الإيرانيين، أن استخدام اللعبة التعليمية المحوسبة كان لها أثر إيجابي على متعلمي اللغة الإنجليزية في المجموعة التجريبية مقارنة مع المجموعة الضابطة (Ghayour & Mehrpour, 2017).

وأشارت دراسة أُجريت في "كوسوفو"، حول التقنيات الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة نحو مواقف وممارسات الآباء والمعلمين، إلى وجود اختلاف في آرائهم حول استخدام التقنيات الرقمية في هذه المرحلة، حيث ذكر الآباء أن هناك فوائد من استخدامها، تتمثل في نمو أبنائهم في مجالات عديدة مثل تطوير مهارات التعلم المبكر والمهارات التكنولوجيا و اكتساب اللغة والمعرفة ، كما تجعلهم أكثر استعداداً للمدارس، ومن جهة أخرى فهي تقلل من حركة الطفل واللعب، كما أشار المعلمون إلى قلة الأجهزة التكنولوجية التي يحتاجونها في الفصول في مرحلة رياض الأطفال، بالإضافة الى الحاجة إلى التصور المهني للمعلمين وتعليمهم على استخدام التكنولوجيا (Gjelaj et al., 2020).

التعليق على الدراسات السابقة:

أوضحت الدراسات والأبحاث السابقة أهمية استخدام التكنولوجيا بشكل عام في التعليمية، والألعاب الإلكترونية بشكل خاص، وضرورة إدخالها في مرحلة رياض الأطفال، حيث إن ادخالها في هذه المرحلة العمرية فرصة لتعليم الطفل بطريقة مشوقة وممتعة، كما جاء في العديد من الدراسات (حميدي وحسن، ٢٠١٧؛ العمري، ٢٠١٥؛ Blumberg, al. 2020).

وركزت بعض الدراسات، ومنها: (الأنصاري، ٢٠٢٠؛ حسن، ٢٠١٧؛ أبو صالح ٢٠١٩) على الأثر الايجابي للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال ودورها في التطوير من العملية التعليمية، بالإضافة إلى إعطائها جواً من المتعة، فيتعلم الطفل من خلالها دون الشعور بالملل، حيث أظهرت أن هذه الألعاب تأثيراً واضحاً على الذكاء الاجتماعي واللغوي للطفل، وساعدت على التعلم بالسرعة وفي فترة وجيزة، و من الإيجابيات التي تنتج عن استخدام هذه الألعاب الإلكترونية التعليمية أنها زادت عند الطفل الطلاقة والأصالة في التفكير، وزيادة القدرة على التفكير الإبداعي والتعلم الذاتي، والتعبير عن الآراء وحل المشكلات، وهذا ما جاء في العديد من الدراسات

كما أوضحت نتائج بعض الدراسات، ومنها: (Ghayour&Mehrpour, 2017 Adzic.al, 2021؛ Gjelaj et al, 2020؛ Gouscos.al, 2021) أن استخدام التكنولوجيا بشكل عام والألعاب الإلكترونية بشكل خاص تعمل على توفير الوقت والجهد على المعلم وتسهل العملية التعليمية وتجعلها أكثر متعه وتشويق، وفي المقابل كان يواجه بعض المعلمون القليل من المشاكل والعقبات مثل الافتقار للأجهزة إلكترونية، بالإضافة إلى حاجة بعض المعلمين إلى التصور المهني لعملية استخدام التكنولوجيا حيث إن هناك معلمين ليس لديهم المؤهلات الكافية لاستخدام التكنولوجيا، كما يرى البعض أن استخدام التكنولوجيا لطفل الروضة قد يقلل من اللعب الحركي له وقد يجعله يميل للعزلة.

وتوصلت نتائج بعض الدراسات، ومنها: (حسن، ٢٠١٧؛ Ghayour&Mehrpour, 2017؛ Gouscos.al, 2021) إلى وجود تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي للطفل في مرحلة رياض الأطفال، حيث تسهل عملية تعلم اللغتين العربية والإنجليزية، وتكتسبهم المفردات اللغوية، وقد استفاد الطفل الوعي الصوتي وقراءة الحروف بطلاقة كما جاء في العديد من الدراسات.

اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في اهتمام الطفل في مرحلة رياض الأطفال بالألعاب الإلكترونية، وأن هذه الألعاب لها القدرة على جذب انتباه الطفل وتوصيل المعلومة له بطريقة مشوقة وسهله وغير مملة، وأن هذه الألعاب تعمل على تحفيز الطفل للبحث والاستكشاف والتنقيب، كما اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في بعض الشروط الواجب توافرها في هذه الالعاب الالكترونية لكي تكون مناسبة للطفل هذه المرحلة العمرية ، وفي المقابل اختلفت هذه الدراسة عن ما سبقها من الدراسات في أن بعض الدراسات ترى أن لاستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة سلبيات، ولكن الباحثة أثبتت عكس ذلك، فقد كانت الإيجابيات من استخدام هذه الألعاب كثيرة ومؤثرة في جميع جوانب النمو لدى الطفل، فنحن في زمن يفرض علينا أن نواكب، حيث الانفجار التكنولوجي السريع في جميع مجالات الحياة.

منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي باعتبار أنه يعتمد على دراسة الواقع ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً، بحيث يعبر عنها كمياً من خلال تحليل النتائج وتفسيرها، لمعرفة الانعكاسات الناتجة عن استخدام الطفل في مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية على ثقافته بدولة الكويت وفقاً لبعض المتغيرات المستقلة (المنطقة التعليمية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي) لجمع وتحليل المعلومات، ومن ثم استنتاج أهم النتائج المتعلقة بانعكاسات استخدام الالعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال (الأهمية – الضوابط – المعوقات) بدولة الكويت.

مجتمع الدراسة وعينتها:

تكونت عينة الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال في المدارس الحكومية بدولة الكويت والبالغ عددهن ٦٦٧٢ معلمة رياض أطفال لجميع مناطق دولة الكويت، استنادًا للإدارة المركزية للإحصاء لوزارة التربية في دولة الكويت (٢٠١٨/٢٠١٩)، واشتملت عينة الدراسة على عدد (٤٦٣) معلمة تم اختيارهنَّ وفقاً لأسلوب العينة العشوائية البسيطة ما نسبته تقريباً (**١٠%**) من المجتمع الكلي والجدول الآتي يظهر وصف العينة.

جدول (١) وصف العينة

المتغير	الوصف	التكرار	النسبة المئوية	المتغير	الوصف	التكرار	النسبة المئوية
المنطقة التعليمية	الأحمدي	82	17.7	سنوات الخبرة	١٠ سنوات فأقل	190	41
	الفروانية	73	15.8		١١ – ٢٠ سنة	172	37.1
	حولي	76	16.4		٢١ سنة فأكثر	101	21.8
	العاصمة	78	16.8	المؤهل العلمي	ماجستير	20	4.3
	مبارك الكبير	83	17.9		بكالوريوس	443	95.7
	الجهراء	71	15.3	**المجموع**		463	100

يتضح من الجدول (١) وصف العينة بالنسبة لمتغير المنطقة التعليمية بتفاوت نسب المشاركة فقد بلغ نسب المشاركات لمناطق (الأحمدي، مبارك الكبير) الأكثر

مشاركة بنسب مشاركات ١٧.٧، ١٧.٩ % على التوالي فيما كانت نسب المشاركات للمناطق التعليمية (العاصمة، حولي) متقاربة بنسب مشاركات ١٦.٨، ١٦.٤ % على التوالي، فيما قلة نسب المشاركات للمناطق (الفروانية، الجهراء) ١٥.٨، ١٥.٣% أما بالنسبة لمتغير سنوات الخبرة يظهر الجدول نسب المشاركة من سنوات الخبرة (١٠ سنوات فأقل) جاءت الأكثر بنسبة ٤١.٠ % ثم سنوات الخبرة (١١ – ٢٠ سنة) بنسبة مشاركة ٣٧.١ % فيما جاءت نسب مشاركة سنوات الخبرة (٢١ سنة فأكثر) نسبة ٢١.٨ %. أما بالنسبة لمتغير المؤهل العلمي يظهر الجدول أن نسبة مشاركة المؤهل العلمي (بكالوريوس) ٩٥.٧ % مقابل نسبة ٤.٣ % مؤهل علمي (ماجستير).

أداة الدراسة:

للتعرف على آراء عينة من معلمات رياض الأطفال بدولة الكويت، قامت الباحثة بتصميم استبانة حول (الانعكاسات الناتجة عن استخدام الطفل في مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية على ثقافته بدولة الكويت)، حيث اتجهت الباحثة في معالجة الإطار النظري للبحث إلى مصادر البيانات الثانوية والتي تتمثل في المراجع والكتب العربية والأجنبية ذات العلاقة بموضوع الدراسة، التقارير والدوريات والمقالات، والأبحاث والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدارسة، والبحث والمطالعة في مواقع الإنترنت المختلفة.

وبعد الأخذ بآراء الأساتذة المحكمين تَمَّ تحديد محاور الاستبانة الأساسية الثلاثة، فقامت الباحثة بصياغة العبارات المندرجة تحت محاورها الثلاثة، حيث إنها بلغت (٤٣) فقرة مقسمة على ثلاثة محاور كالآتي: المحور الأول: مدى اهتمام الطفل الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال إلى (١٠ فقرات) من (١ –١٠ فقرات)، المحور الثاني: الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت (٢١ فقرة) من (١١ – ٣١)، المحور الثالث: المعوقات التي تعرقل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت (١٢ فقرة) من (٣٢ –

٤٣)، وقد تم وضع خمس اختيارات للحصول على استجابات أكثر دقة متدرج من (5-1) حسب مقياس "ليكرت" الخماسي يمثل الفئات الآتية: معدومة، (2) مقبولة، (3) متوسطة، (4) كبيرة، (5) كبيرة جدا، ولغرض رصد الدرجات، ثم قامت الباحثة بتحديد تقدير عبارات الاستبانة كما يلي: الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (1-1.80) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (ضعيفة جدا)، الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (1.81-2.60) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (ضعيفة)، الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (2.61-3.40) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (متوسطة)، الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (3.41 -4.20) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (كبيرة).

صدق وثبات الأداة:

أولاً: الصدق

1-الصدق الظاهري (المحكمون)

بعد أن أعدت الباحثة الصورة الأولى للأداة والمكونة من (٦٠) بندا، تم عرضها الاستبانة على مجموعة من المحكمين في كلية التربية بجامعة الكويت بمختلف أقسامها، للاستفادة من خبراتهم ومقترحاتهم حول درجة ملاءمة العبارات ووضوحها من حيث المعنى والصياغة والسلامة اللغوية، ومدى شمول الفقرات للجانب المدروس، ومدى ملاءمتها لقياس محاور الدراسة، وإبداء ملاحظاتهم وتعديلاتهم المقترحة، وقد استجابت الباحثة لآراء المحكمين وقامت بإجراء ما يلزم من حذف (١٣) بنداً في ضوء ما قدمه المحكمين من مقترحات وبالشكل الذي يخدم الدراسة ويساعد في تحقيق أهدافها المرجوة.

2- الصدق التكويني

يعد أحد مقاييس الصدق الذي يقوم بقياس مدى تحقق الأهداف التي تريد الأداة (الاستبانة) الوصول لها، وقد قامت الباحثة بحساب الصدق التكويني لمحاور الاستبانة

وهو الذي يبين مدى ارتباط درجة كل مجال من مجالات الدراسة بالدرجة الكلية لفقرات المحور.

يبين جدول (٢) أن جميع معاملات الارتباط في جميع محاور الاستبانة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة أقل من٠.٠١، وذلك مع الدرجة الكلية وبذلك يعتبر جميع محاور الاستبانة صادقه لما وضع لقياسه.

جدول (٢)

معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية وكل محور من محاور الاستبانة

المحاور	الدرجة الكلية	المحور الأول	المحور الثاني
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	.702**		
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	.931**	.645**	
المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت	.712**	.289*	.470**

*ملاحظة** – عند مستوى ٠.٠٥ ** دال عند ٠.٠١

ثانيا: الثبات: Reliability

قامت الباحثة بالتحقق من ثبات الاستبانة من خلال طريقة معامل "ألفا كرو نباخ" وقد كانت أن قيمة معامل "ألفا كرو نباخ" كانت مرتفعة لكل محور من محاور الدراسة وتتراوح بين (٠.٨٩٥، ٠٩٧٢)، كذلك جاءت قيمة معامل ألفا لجميع فقرات الاستبانة كانت (٠.٩٥٩) وهذا يعنى أن معامل الثبات مرتفع، وبذلك تكون الباحثة قد

تأكدت من صدق وثبات استبانة الدراسة مما تجعلها على ثقة تامة بصحة الاستبانة وصلاحيتها لتحليل النتائج والإجابة على أسئلة الدراسة.

جدول (٣)

قيم الثبات بمعامل ألفا لمحاور الدراسة والأداة ككل

المحاور	عدد البنود	ألفاكرونباخ
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	١٠	٠.٨٩٥
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	٢١	٠٩٧٢
المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	١٢	٠.٩١١
الاستبانة بشكل عام	٤٣	٠.٩٥٩

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

قامت الباحثة بالتحليل الاحصائي للبيانات بهدف استخراج النتائج التي توصلت اليها، وللإجابة عن أسئلة الدراسة، تم حصر استجابات أفراد عينة الدراسة عن طريق استبانة الدراسة ومعالجتها احصائيا باستخدام الحزمة الإحصائية برنامج (SPSS) للتحليل الإحصائي الإصدار (٢٦)، واستخدام الإحصاء الوصفي المتمثل بالمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض درجات أفراد عينة الدراسة، التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات وفقرات الاستبانة الارتباطات (Correlation)، اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Sample T-Test- اختبار تحليل التباين أنوفا One Way ANOVA – اختبار Tukey للفروق البعدية.

نتائج الدراسة ومناقشته:

إجابة السؤال الأول: ما مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية والشروط الواجب توافرها في الالعاب الإلكترونية والمعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت من وجهة نظر المعلمات برياض الأطفال؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأوزان النسبية ودرجة التقدير لمحاور الدراسة الثلاثة وجاءت النتائج كالآتي:

جدول(٤)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب ودرجة التقدير لاستجابات عينة الدراسة لمحاور الانعكاسات الناتجة عن استخدام الطفل في مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية على ثقافته بدولة الكويت.

الفقرات	المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	درجة التقدير	الترتيب
من ١ – ١٠	مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	4.39	0.72	87.9	كبيرة جدا	١
١١– ٢١	الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	4.29	0.75	85.8	كبيرة جدا	2
٢٢– ٤٣	المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت	3.15	0.66	63.0	متوسطة	3

ويتضح من الجدول رقم (٤) حل أولا محور مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال، أن المعلمات يؤيدن بوجود اهتماما بدرجة كبيرة جدا ، فقد بلغ المتوسط الحسابي العام لتوافر القيادة بالقوة (٤.٣٩)، وبانحراف معياري بلغ (٠.٧٢) وبوزن نسبي عام (٨٧.٩%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة، يعتبر مؤشراً كبيرا إلى توافر اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة جدا، كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الأول قد جاءت ما بين (٤.٠٢-٤.٦٠)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا)، ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرات (٥،٦،١،٢،١٠) وتقع هذه الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا).

وتعزو نتائج الفقرات أعلاه إلى أن أبرز مواطن اهتمام الطفل هي استخدام الأصوات والرسومات والصور في الألعاب الإلكترونية، ، كما أن للألوان تأثير واضحة على تكوين المفاهيم عند الطفل ومن ثم ربطها بالطبيعة، حيث أن ذلك يسهل توصيل المعلومات للأطفال، ويشعره بالمتعة عند استخدام الالعاب الإلكترونية، فضلا عن مساعدة الاطفال في سماع الآيات القرآنية بصوت واضح مما يساعدهم على ترديدها بدون أخطاء، وهي في مجملها اكتساب مهارات حركية وسمعية، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات (ابو صالح، ٢٠١٩؛ الأنصاري، ٢٠٢٠؛ حسن، ٢٠١٧؛ حميدي وحسن، ٢٠١٧؛ العمري، ٢٠١٥؛ Blumberg, al. 2020)، فإن ذلك يشد الانتباه في العملية التعليمية ويجعلها أكثر متعة وإثارة وتشويقاً، مما يجعل الطفل برغبة أكثر في التعلم والاكتشاف والتنقيب والبحث دون كلل أو ملل، كما أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تبسيط المعلومات ونقلها للطفل بطريقه سهله وشيقة، وبذلك توفر على المعلم والمتعلم الوقت والجهد، وبذلك يتم الوصول للأهداف المرجوة بأقل وقت وجهد ممكن.

وهنا نجد الهدف من توافر رسومات وصور وأصوات في اللعبة الإلكترونية، وهو مساعدة الطفل على اكتساب مهارة الاستماع والإنصات، وبالتالي انجذابه للتعلم

دون ملل، ومن ثم مساعدته على القراءة والكتابة وبالتالي انجذاب الطفل للغة العربية وحفظ القرآن.

حل بالمرتبة الثانية المحور المحور الثاني (الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت) قد بلغ (٤.٢٩) وبانحراف معياري (٠.٧٦) وبوزن نسبي عام (٨٥.٨%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة يعتبر مؤشراً كبيرا، ويشير إلى توافر الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت بدرجة كبيرة؛ كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الثاني قد جاءت ما بين (٣.٣.٢٧-٤.٥٤)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا).

ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرات (١٩ ، ٢٠ ، ١٥ ، ٢١) وتقع هذه الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا).تشير نتائج الفقرات أعلاه إلى أن أهم الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية لكي تكون مناسبة لمرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات هي تقوية التهجئة والنطق عند الطفل وأنها ربط الكلمات بالأشياء (الصوت أو الصورة أو اللون)، وتعلم الأرقام وأنها تعرض الأفكار بتسلسل وترتيب منطقي، وهي في مجملها شروط متعلقة في تعلم الارقام وتقوية الهجاء والنطق للطفل وتمتاز بمواصفات مراعاة الترتيب المنطقة لمراحل النمو والبناء، كما يجب أن تتناسب مع المرحلة العمريه ومستوى خبراته وقدراته، حسب ما دللت عليه عدة دراسات (بركات، ٢٠١٩؛ حسن، ٢٠١٩؛ Rupp, 2016 ؛ Kacet & Klimova, 2017؛ Gnayour & Mehrpour, 2017؛ Chen et al., 2020؛ Ben-Joseph, 2016).

فقد أوضحت تلك الدراسات أن للألعاب الإلكترونية دوراً كبيراً في اكتساب الأطفال المفردات اللغوية، كما أن لها تأثيراً مهم على الذكاء الاجتماعي واللغوي للطفل، كما تعمل على تحسن مخارج الحروف والقراءة عند الطفل، كما تمكنه من امتلاك

حصيلة نمائية ممتازة، وتم تمكنه حل المشكلات وتستعد في تقوية الذاكرة، وهذا ما توصلت إليها الدراسة الحالية.

حل بالمرتبة الثالثة والاخيرة المحور الثالث (المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت) قد بلغ (٣.١٥) وبانحراف معياري (٠.٦٦) وبوزن نسبي عام (٦٣.٠%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة يعتبر مؤشراً متوسطا، مما يشير إلى توافر المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت بدرجة متوسطة، كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الثالث قد جاءت ما بين (١.٧٨-٤.٣١)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير(متوسطة). ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرة (٤٠) بمتوسط حسابي ٤.٣١ ونصت على (تصميم مدخل في بدابة الحصه الدراسية) وتقع هذه الفقرة ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا) ثم الفقرة (٣٩) بمتوسط حسابي ٤.١٥ ونصت على (تصميم قصص تخدم المنهج) وتقع هذه الفقرة ضمن درجة تقدير (كبيرة) مما يعني أن المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت من وجهة نظر المعلمات في مجملها متوسطة، ومتعلقة بأمور التصاميم الخاصة بتقديم الدروس والمنهج.

ويتضح مما سبق أن النتائج كشفت لنا أن معلمات رياض الأطفال اتفاقاً على أن هناك معوقات تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت، ومن أهم هذه المعوقات هو قلة إلى عدم توفر الأجهزة اللوحية وعدم توفر خدمة الإنترنت في الفصول، مما يُعيق تصميم المنبهات الخاصة بمدخل كل درس وكذلك القصص الخاصة لتحقيق أهداف الدروس.

وهذا ما أكدته دراسات كل من: (جابر، ٢٠١٨؛ Adzic.al,2021 . Ghayour&Mehrpour,2017؛ Gjelaj et al, 2020 ؛ Gouscos.al, 2021)، حيث يرون أن الألعاب الإلكترونية لها القدرة على توفير

الوقت والجهد عليهم، وتقديم المادة العلمية بطريقة ممتعة ومشوقة ، كما أنها تساعد على رفع مستوى التركيز عند الطفل في مرحلة رياض الأطفال، وتحفيزه على المشاركة مع المعلم في الحصه الدراسية وتخلق جو من التنافس، كما أن هذه الألعاب تساعد المعلم على مراقبة الطفل ومستواه في الفهم والاستيعاب، ومعرفة مدى فهمه وتمكنه من المادة العلمية، ودمج المادة العلمية باللعب والمتعة و المرح بحيث تثير دافعية الطفل ومساعده على تحقيق المهارات المطلوبة منه.

وكذلك ما أكدته دراسات (الصالح، ٢٠١٩؛ حسن، ٢٠١٧؛ Blumberg.al, 2020) (Ghayour&Mehrpour, 2017، حيث أن ذلك يشد انتباه الطفل للعملية التعليمية ويجعلها أكثر متعة وإثارة وتشويقاً، وبالتالي يكون لدى الطفل القدرة على الاكتشاف والتنقيب والبحث دون أن يشعر بكلل أو ملل، كما تساعد الألعاب الإلكترونية في توصيل المعلومة لطفل مرحلة رياض الأطفال بشكل مبسط وسهل ويسير، وذلك بأقل وقت وجهد ممكن، ومن ثم يتم تحقيق الأهداف المرجوة من الحصة الدراسية.

إجابة السؤال الثاني: ما الشروط الواجب توافرها في الالعاب الإلكترونية؟

إجابة السؤال الثالث: ما المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت، من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

؟ للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثة باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة لمتغير (الدرجة العلمية) واختبار تحليل التباين (ف) لمتغير مستوى الخبرة كما هو مبين في الجداول الآتية:

أولا: الفروق بين متغير الدرجة العلمية:

جدول (٥)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) ودلالتها بين متغير الدرجة العلمية

المحور	الدرجة العلمية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	ماجستير	20	3.79	1.02	461	3.912	.000
	بكالوريوس	443	4.42	0.69			
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	ماجستير	20	3.79	0.95	461	3.067	.002
	بكالوريوس	443	4.31	0.73			
المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت	ماجستير	20	3.04	0.81	461	0.760	.448
	بكالوريوس	443	3.15	0.66			

ويبين الجدول (٥) نتائج اختبار (ت) التي تكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى متغير الدرجة العلمية تجاه الدرجة العلمية بكالوريوس بمحور (مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال و الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت)، فقد جاءت قيم (ت) دالة أقل من ٠.٠٥ فيما لم تكن هناك فروق دالة بين متغير الدرجة العلمية بمحور (المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت) فقد جاءت قيم (ت) غير دالة أكبر من ٠.٠٥، مما يعني أن

درجة البكالوريوس والدراسات العليا يتفقون على أن هناك اهتمام من طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، وتعزو الباحثة سبب ذلك أنهم على مختلف مستوياتهم العلمية يعملون على نفس المنهج حسب خطة وزارة التربية.

ثانيا: الفروق بين سنوات الخبرة:

جدول (٦)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحاور الدراسة حسب متغير سنوات الخبرة

المحاور	سنوات الخبرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	١٠ سنوات فأقل	4.36	0.73
	١١ – ٢٠ سنة	4.26	0.77
	٢١ سنة فأكثر	4.68	0.54
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	١٠ سنوات فأقل	4.29	0.76
	١١ – ٢٠ سنة	4.12	0.78
	٢١ سنة فأكثر	4.57	0.57
المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت	١٠ سنوات فأقل	3.15	0.63
	١١ – ٢٠ سنة	3.14	0.79
	٢١ سنة فأكثر	3.17	0.46

جدول (٧)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقًا لمتغير سنوات الخبرة

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة	متوسط المربعات	قيمة	الدلالة
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	بين المجموعات	11.42	2	5.71	11.43	.000
	داخل المجموعات	229.68	460	0.50		
	المجموع	241.09	462			
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	بين المجموعات	12.97	2	6.49	12.19	.000
	داخل المجموعات	244.86	460	0.53		
	المجموع	257.83	462			
المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت	بين المجموعات	0.05	2	0.02	0.05	.949
	داخل المجموعات	203.32	460	0.44		
	المجموع	203.37	462			

يوضح الجدول (٧) نتائج تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) وأن قيم (ف) داله عند مستوى دلالة أقل من ٠.٠٥ بالمحورين (مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال ، والشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت) مما يعني أن للفئة العمرية تأثير، وباستخدام

اختبار (توكي) تبين بوجود فروق ذات دلالة احصائية بين سنوات الخبرة (٢١ سنة فأكثر) وسنوات الخبرة (١٠ سنوات فأقل – ١١ – ٢٠ سنة) عند مستوى دلالة أقل من ٠.٠٥ تجاه سنوات خبرة (٢١ سنة فأكثر) بالمحورين، مما يعني الخبرات الأكثر يؤيدون بصفة أكبر باهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال وبتوافر الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت، وأنظر في جدول (٨) كانت هذه النتيجة متوقعة من وجهة نظر الباحثة، وقد يعزو ذلك الى أن المعلمات ذوات الخبرات التدريسية الأعلى يكون لديهنَّ قدرات أفضل في التقييم والملاحظة فهن يستطعن الوصول إلى المدى الحقيقي لاهتمام الطفل بهذه الألعاب والشروط الواجب توافرها، وذلك بسبب امتلاكهن مهارات تراكمية أكثر من المعلمات ذوات الخبرات الأقل.

كما دلت النتائج على أنه كلما زاد توظيف المعلمات للألعاب الإلكترونية كلما زاد تأييدهنَّ لأهمية هذه الألعاب لطفل الروضة، والتعرف أكثر على الشروط الواجب توفرها فيها لكي تكون مناسبة لطفل هذه المرحلة، المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت.

كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في محور المعوقات التي تعرقل استخدام الالعاب الالكترونية في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت لمتغير سنوات الخبرة، وتعزو الباحثة سبب ذلك أنهم على مختلف سنوات خبراتهم العملية يعملون على نفس المنهج حسب خطة وزارة التربية، ويواجهون نفس الصعوبات.

جدول (٨)

نتائج اختبار Tukey للمقارنات البعدية لتحديد مصادر الفروق الإحصائية لاستجابات أفراد مجتمع الدراسة حول محاور الدراسة الدالة حسب متغير سنوات الخبرة

	الفئة العمرية	المتوسط الحسابي	الفئة العمرية	المتوسط الحسابي	الفرق	مستوى الدلالة
مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال	٢١ سنة فأكثر	4.68	١٠ سنوات فأقل	4.36	.321*	0.000
	٢١ سنة فأكثر	4.68	١١ – ٢٠ سنة	4.26	.416*	0.000
الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت	٢١ سنة فأكثر	4.57	١٠ سنوات فأقل	4.29	.279*	0.000
	٢١ سنة فأكثر	4.57	١١ – ٢٠ سنة	4.12	.451*	0.000

التوصيات:

وعلى أثر ما توصلت له الدراسة من النتائج فقد تم رسم التوصيات الآتية:

- العمل على توفير ألعاب إلكترونية تعمل على تلبية احتياجات واهتمامات طفل الروضة، بحيث تتوفر فيها المؤثرات الصوتية والألوان والرسومات، حيث إن لذلك تأثير على تكوين المفاهيم لدى الطفل وترسيخ المعلومة في ذهنه، دون أن تشعره بالملل.

- تحسين الألعاب الإلكترونية بحيث تُعلم الأطفال الأرقام والأشكال الهندسية والألوان، كما تساعد على تقوية التهجئة والنطق عند الطفل، وتعلمه كيفية تسلسل الأشياء مثل الأحجام والنمو، وتكسبه المفردات اللغوية، بشرط الحداثة في كل هذه المعلومات والمفاهيم والحقائق.
- يجب أن تخدم هذه الألعاب الخبرات التربوية والمنهج المقدم من وزارة التربية.

المقترحات:

- الاستفادة من المعلمات ذوات الخبرات التدريسية الأعلى في توضيح الشروط الواجب توافرها في الألعاب الإلكترونية، لما لديهنَّ من قدرات أفضل من غيرهنَّ من المعلمات في التقييم والملاحظة بموجب خبرتهنَّ.
- الحرص على توفير الأجهزة اللوحية في فصول مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت، وإن يكن على الأقل جهاز واحد لكل فصل، لما له من أهمية كبيرة في مساعدة المعلمة على توفير الوقت والجهد، وتقديم الحصه الدراسية بطريقه مشوقه وممتعه.
- توفير خدمة الإنترنت في الفصول الدراسية، ليتمكن الطفل والمعلمة من الاستفادة من الأجهزة اللوحية أو أجهزة الحاسوب.
- الحث على استخدام الألعاب الإلكترونية لطلبة الكليات والجامعات تخصص رياض الأطفال، وتوعيتهن مهنياً بأهمية هذا النوع من الألعاب، من خلال تقديم دورات تعليمية تختص بالألعاب الإلكترونية وكيفية واستخدامها والاستفادة منها.

المراجع

العربية:

أبو صالح، بلال صالح. (٢٠١٩). أثر البرمجيات التعليمية والحاسوب في تحسين مخرجات

التعليم لطلبة رياض الأطفال بمديرية تربية الزرقاء الأولى في الأردن. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٣ (١٨)، ٤٥-٥٦. الإدارة المركزية للإحصاء لوزارة التربية في دولة الكويت. (٢٠١٨/٢٠١٩).

https//www.csb.gov.kw/Pages. / Statistics=58 Parent Child=70

آل سعود، الجوهرة بنت فهد بن خالد. (٢٠٢٠). العوامل المسببة لعزوف أولياء الأمور عن إلحاق أطفالهم برياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية وسبل التغلب عليها من وجهة نظرهم في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة البحث العلمي في التربية:* ع٢١،ج٢:٣٢٤-٣٧٢

http://search.mandumah.com/Record/1070063

اسماعيل، حمدان محمد علي، وإبراهيم، خطاب أحمد علي. (٢٠١٥). برنامج مقترح لتعليم العلوم والتكنولوجيا والرياضيات بمرحلة رياض الأطفال في ضوء المعايير العالمية. *مجلة التربية العلمية*، ١٨ (٣)، ١-٥٦.

أمين، عبير صديق. (٢٠١٨). الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية. *العلوم التربوية*، ٣ (٤)، ١٧٣-١٨٩.

الأنصاري، محمد مصيلحي. (١٢/ أكتوبر/٢٠١٨). *نبذه عن نشوء رياض الأطفال في الكويت والتطور الشامل الذي شهدته*. العلوم الانسانية والاجتماعية. تم استرجاعه في٢٠١٩/١٢/٧

من: https://www.aspdkw.com

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، ١٠ (١)، ٣٠١-٣٣٢.

جابر، سامر. (١٨/ مايو/٢٠١٨). *دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم*. مركز الأبحاث والدراسات التربوية. الجامعة الإسلامية.

https://esrc.org.lb/article.php?d=4399&cid=248&catidval=0

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

حمدي، نرجس عبد القادر، ومحيسن، ميسون محمد. (٢٠١٧). أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم. (رسالة دكتوراة منشورة). الجمعية الأردنية للعلوم التربوية. *المجلة التربوية الأردنية*، ٢(٢)، ٢٢٧-٢٥٢.

خليفة، علي عبد الرحمن محمد، والسباحي، حميد محمود حميد. (٢٠٢١). التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم "السطحي / العميق" وأثره في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم "*تكنولوجيا التعليم: الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم* مج٣١، ع٢، ٢٠٣ - ٢٩٣.

http://search.mandumah.com/Record/1121207

زبرماوي، أمل عبد الله. (٢٠٢١). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية بعض مهارات حل مشكلات أمن الشبكات في مادة الحاسب الآلي وتقنية

المعلومات لطالبات المرحلة الثانوية. *مجلة كلية التربية: جامعة كفر الشيخ – كلية التربية*، ع١٠٠، ٥٥٤ –٥٨٢.

http://search.mandumah.com/Record/1122523

الزراع، عبيده. ٢٠٢٠. أطفالنا وتكنولوجيا المعلومات. مجلة الطفولة والتنمية. ع٣٧. ٤٧-٦٣

زوبي، سليمة. (٢٠١٩). تأثير برنامج للعب في مهارات التحدث لدى أطفال الروضة. *المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية*، *٧*(٢)٣٢٠-٣٣٨.

الشديفات، جومانة حامد (٢٠١٥). الاحتياجات التدريبية لمعلمات رياض الاطفال في ضوء المتطلبات التكنولوجية من وجهة نظرهن في محافظة المفرق. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس*، ١٣ (٢)، ١٦٩-١٩٧.

الشريف، هاشم عبد المطلب الغالب. (٢٠٢١). درجة معرفة طالبات تخصصات الطفولة المبكرة في الجامعات السعودية بحاجات الطفل الموهوب. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل: المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب* ع١٤، ٩٥ – ١٤٠.

http://search.mandumah.com/Record/110671

العبيد، نهاد عبد الله. (٢٠١٥). فاعلية برنامج إثرائي قائم على الذكاءات المتعددة في تنمية بعض مهارات التفكير والمفاهيم لدى الاطفال مرحلة رياض الاطفال بالكويت. *المجلة التربوية*، ٣٠(١١٧).

العرفاوي، ذهبية. (٢٠١٧). مراحل النمو في مرحلة الطفولة المبكرة من ٣الى ٦ سنوات. *المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية*، *١٨* (٥٨)، ١-١٦.

العميري، خالد. (٢٠١٥). تكنولوجيا المعلومات والاتصال وأثرها في طرائق وأساليب التدريس الحديثة. *مجلة جرش للبحوث والدراسات*، ١٦ (٢)، ٣٦٥-٣٨٦.

قريشي، الحسين حامد محمد حسين (٢٠١٨). دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة في ظل الثورة التكنولوجية المعلوماتية. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، ١ (٣)، ٥١-٧٦

نبيل، حميدشه. (٢٠١٦/٣/٣١). *تكنولوجيا التعليم والعملية التعليمية. قاعدة البيانات العربية الرقمية*.

https://search.emarefa.net/detail/BIM-686756

الأجنبية:

Adzic, S., Mansour, J., Naqvi, H., Stambolic, S. (2021). The impact of video games on Students' educational outcomes. Entertainment Computing.38, (1).

Rachel M. Flynn, Erica Kleinknecht, Ashley A. Ricker, Fran C.

Blumberg. (2021). A narrative review of methods used to examine digital gaming impacts on learning and cognition during middle childhood. Journal Pre-proof.1-53.

Ghayour, M., & Mehrpour., S. (2017). The Effect of Educational Computerized Games on Learning English Spelling among Iranian Children. *An International Online Journal,* 17 (2), 165-178.

Gouscos, D. Kirginas,S. Mourlas, C. Psaltis, A.(2021). Studying children's experience during free-form and formally structured gameplay. International Journal of Child-Computer Interaction. (28). The Challenges of Using Integrated Technology in the Classroom. (13January,2018). Learning Landscapes.

https://doi.org/10.36510/learnland.v11i1.918

Gjelaj, M. Shatei, K. Zabeli, N. (2020). Digital Technologies in Early Childhood: Attitudes and Practices of Parents and Teachers in Kosovo. International Journal of Instruction (1), 165-184 .