البحث الثامن

تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة

Evaluating the efficiency and effectiveness of using electronic games in developing creativity among kindergarten children in Makkah

إعداد

منال سلمان سلمان باقديم

باحثة ماجستير التعليم الالكتروني في قسم المناهج وطرق التدريس

جامعة ام القرى

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة، ومدى قدرتها في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة، وكذلك الكشف عن دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. كما سعت الدراسة إلى معرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعزى لمتغيرات الجنس والعمر ونوع المدرسة وعدد سنوات الخبرة وصفة المستجيب. ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداة استبانة إلكترونية لدراسة الظاهرة والحصول على المعلومات بعد التأكد من صدق الأداة، وتم تعبئتها من قبل معلمات الروضة وأولياء الأمور، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتمثلت العينة من معلمات الروضة وأولياء الأمور، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها "قدرة عالية " في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وتشير أيضًا إلى اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب التعليمية الإلكترونية –الإبداع.

Abstract :

This study aimed to reveal the effectiveness of the use of electronic educational games in kindergarten and their ability to develop creativity from the point of view of kindergarten teachers in Makkah Al-Mukarramah, as well as revealing the role of kindergarten teachers in urging children to use electronic educational games. The study also sought to find out whether there were statistically significant differences about the efficiency and effectiveness of using electronic games in developing creativity among kindergarten children due to the variables of gender, age, school type, number of years of experience, and the respondent's recipe. To achieve the goal of the study, an electronic questionnaire tool was prepared to study the phenomenon and obtain information after verifying the validity of the tool. It was filled out by kindergarten teachers and parents. The study followed the descriptive survey method. The sample consisted of kindergarten teachers and parents. Kindergarten teachers in Makkah Al-Mukarramah believe that electronic educational games have a "high capacity" in developing creativity among children in the kindergarten stage. It also indicates the agreement of parents and teachers on the efficiency and effectiveness of using electronic games in developing creativity among kindergarten children.

key words:

Electronic educational games – creativity.

المقدمة:

تعد مرحلة الروضة من المراحل التي تهتم بشخصية الطفل من الناحية المهارية والحركية والجسمية والعقلية، حيث يستمتع الطفل بالقيام بعدد من المهارات دون ملل أو تعب، ولأن هذه المرحلة تعتبر تمهيدًا لمسار العملية التربوية في المستقبل، فقد اهتمت عدد من الدول بهذه المرحلة، وعقدت العديد من المؤتمرات وتوفير كافة السبل لرعايتها(عطيفي والمليجي،٢٠١٤).

كما ذكر رفعت (٢٠١١) أن الطفل المتميز والمبدع تظهر عليه مؤهلات الإبداع والابتكار، وكلما كان اكتشاف الطفل المبدع في سن مبكرة كان توظيف طاقاته أفضل، فبعض الأطفال يكونون مبدعين ومتميزين لكن البيئة المحيطة بهم لا تساعدهم على اكتشاف مواهبهم وإبداعاتهم، لذلك فالأسرة تلعب دورًا أساسيًا في اكتشاف طفلها المبدع. والإبداع كما يعرفه أبو لطيف (٢٠١٥)" هو تفاعل عقلي ذاتي موضوعي لخلق قيمة إنتاجية جديدة تفيد الفرد والمجتمع "(ص.٢٩).

ومن الامور التي تساعد على تنمية الإبداع عند الأطفال: الاهتمام بشخصية الطفل واحترام عقله وتشجيعه، مما يشعره بالفخر والتميز ويزيده ثقة بنفسه، مشاركة الأبناء آرائهم وتصوراتهم، وإعطاء الطفل حرية في الاختيار، وعدم اتخاذ أسلوب القمع والضرب مما يشعره بالنقص والإحباط. أيضًا لابد من توفير معينات الإبداع مثل قصص المخترعين والبرامج الحاسوبية والألعاب التعليمية الإلكترونية، والتي تصمم بغرض التعليم والمتعة، وتعتمد هذه الألعاب على دمج عملية التعلم باللعب، مما يساعد الطفل على المتعة والتسلية والإثارة والخيال والتشويق وحب المنافسة، ومن مميزات هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية أن لها مؤثرات صوتية وسمعية تجذب انتباه الطفل وتنمي لديه مهارة التفكير والتأمل، والتي تثري لديهم ملكات الإبداع والإنتاج.

وقد أكد عدد من الدراسات السابقة على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع منها: دراسة الغامدي (٢٠١٨) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التفكير الإبداعي والتحصيل في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة، ودراسة القباطي وأحمد ومحمد (٢٠١٩) أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية، ودراسة Behnamnia& Kamsin&BintiIsmail(2020) استخدام تطبيقات التعلم القائمة على الألعاب الرقمية لرعاية الإبداع بين الأطفال الصغار.

مشكلة الدراسة:

تعد تنمية الإبداع من المهارات التي يجب تحقيقها لاكتشاف المبدعين في الروضة، والإبداع إذا لم يشجع في مرحلة الطفولة المبكرة، فإن ذلك سوف يكون صعبا في المراحل المتقدمة.

بعض الأطفال يميلون للعب بالألعاب التعليمية الإلكترونية، مما يشعرهم بحب التنافس والتحدي والخيال والتشويق، وتزيد من دافعتيهم للتعلم، فهذه الألعاب لها مؤثرات سمعية وصوتية مما يجعل التعلم أكثر تأثيرا وأبقى أثرا.

لذلك انبثقت مشكلة الدراسة من خلال ملاحظة أن بعض الأطفال لديهم مهارات وقدرات كامنة لم تُكتشف؛ وذلك بسبب أن بعض المعلمات يركزن على الألعاب التقليدية في الروضات من خلال أنشطة ووسائل تفتقر إلى تنمية مهاراتهم بشكل عام، وتنمية الإبداع بشكل خاص، وهذا يتناقض مع الأهداف التي نسعى إلى تحقيقها.

ولهذا كان الهدف من مشكلة هذه الدراسة الوصول إلى معرفة تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة.

أسئلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى تنمية الإبداع لدى الأطفال الروضة من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ ليكون تقديمها أكثر فاعلية وتحقيقا للتطلعات من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة؟
- ما مدى قدرة هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة؟
- ما دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس، العمر؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير (الجنس)؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر؟

– هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية، حكومية)؟

– هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر، معلمة)؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى المساهمة في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الروضة؛ بهدف تنمية الإبداع لدى الأطفال وذلك من خلال النقاط التالية:

– الكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة.

– الكشف عن مدى قدرة هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة.

– الكشف عن دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يتم فيها تكوين وبناء شخصية الطفل؛ حيث إن لها تأثير إيجابي على شخصيته في المستقبل؛ لذلك لابد من الاهتمام بجميع مراحل النمو العقلي والجسمي والمعرفي للطفل، وقد تفيد هذه الدراسة الحالية كلا من:

–الأطفال: استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تجعل العملية التربوية أكثر تشويقا ومتعة للأطفال، مما يساعدهم في تنمية مهاراتهم وقدراتهم بصورة عامة والإبداع بصورة خاصة.

–المعلمات: تفيد المعلمات في نمو وتطوير العلمية التربوية، والتي تساعد الأطفال على تنمية إبداعاتهم، وتحفيز المعلمات على إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

عرفتها زينب سالم (٢٠١٥)"هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري /الحركي) أو تحدٍ للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية "(ص.٢٧).

وذكر سمارة (٢٠١٥) أن "يجلس المتعلم أمام شاشة الحاسب ويعرض برمجية مستخدمًا ألعابًا تعليمية مشوقه تتضمن في سياقها مفهوم محدد أو مهارة محددة، في شكل نشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد أثناء اللعب"(ص.١٨).

وتعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائيا بأنها: عبارة عن مجموعة من الأنشطة التعليمية تعمل على جذب وانتباه الأطفال وتشويقهم؛ وذلك من خلال استخدام الحاسوب.

الإبداع (Creation):

عرفه الحجازي(٢٠١٠)"إيجاد الشيء بعيدا عن المحاكاة والتقليد، وهو بهذا أثر ينم عن درجة عالية من الذكاء(أبدعت الشيء: اخترعته لا على مثال)"(ص.٨).

كما عرفه أبو لطيف(٢٠١٥) "عمل ذهني يقوم به الفرد باستخدام قدراته للوصول إلى أفكار جديدة أو استعمالات غير مألوفة أو تفعيل خبرات محدودة"(ص.٢٨).

تعريف الإبداع إجرائيا: هو عبارة عن تحويل الأفكار التقليدية إلى أفكار جديدة، بحيث تنسجم هذه الأفكار والقدرات مع البيئة المحيطة به.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة، ومدى قدرة هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة.

الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في مكة المكرمة.

الحدود الزمانية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني عام ١٤٤١-١٤٤٢هـ.

الحدود البشرية: وتمثلت بمعلمات الروضة وأولياء الأمور.

الإطار النظري

في هذا البحث سوف يتم استخدام محورين أساسيين هما: المحور الأول الألعاب التعليمية الإلكترونية، والمحور الثاني الإبداع.

أ- المحور الأول: الألعاب التعليمية الإلكترونية:

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

عرفها سعد الدين (٢٠١٨): بأنها مجموعة من البرامج الإلكترونية التي صممت بهدف جذب انتباه المتعلم، وذلك بتوصيل أهدافها من خلال بيئة تعليمية جاذبة تستخدم فيها تقنية الأصوات والصور الجذابة.

وعرفها الصعيدي(٢٠١٤): هي مجموعة من الأنشطة التي تثير انتباه الطفل وتساعده على التعلم، حيث تستعمل فيها الألعاب التعليمية كوسيلة لتقديم المادة العلمية بطريقة مشوقة من خلال وسائط متعددة، مع متابعة وتوجيه الطفل إلى كيفية التعامل معها.

وأشار Zeng&Parks&shang(2020) إلى أن الألعاب التعليمية: عبارة عن نظام تعليمي برمجي يتم فيه دمج التعلم والمعرفة بواسطة اللعب، مما يعزز للمتعلم دافع التعلم.

ويرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعتبر أداة تعليمية تم تطويرها بهدف تعليمي محدد؛ لتزويد الطفل بخبرات جديدة والتطوير من شخصيته، كما أنها تساهم في تسهيل العملية التعليمية، بحيث تكون بهدف المتعة والترفيه والتكيف مع التعليم.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

ترى بعض الدراسات أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها ميزات كثيرة، حيث إن هذه الألعاب تعمل على إثارة الدافعية للمتعلم، فهي تدفع المتعلم إلى تعلم واكتساب مهارات وخبرات وقيم ومبادئ من خلال اللعب، وترى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم تعتبر تقنية حديثة تعمل على توفير الوقت والجهد والمساعدة على تطوير الإبداع والتفكير (حجازي،٢٠١٠).

وقد أشار عبد العظيم ومحمود (٢٠١٥) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميز بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى منها:

١-تعتمد على مؤثرات صوتية وسمعية، فهي تستخدم أكثر من حاسة مما يجعلها أكثر أثرا على الأطفال.

٢-تعتمد هذه الألعاب على الذات دون الاعتماد على الآخرين، حيث تكسبه الثقة بالنفس والاعتماد عليها.

٣-تتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها أكثر تشويقا ومتعة وفائدة.

٤-تعمل على زيادة النمو العقلي والتفكير والإدراك والتخيل، حيث تعمل هذه الألعاب على تحسين القدرة العقلية والموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

تطرقت هذه الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميز بجذب وانتباه المتعلم؛ لما لها من مؤثرات صوتية وبصرية تساعده على التفاعل وتحقيق هدفه، وتجعل المتعلم يشعر بالمتعة والتسلية والقضاء على الملل أثناء تعلمه (شهاب،٢٠١٦).

وتطرقت هذه الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميز بما يلي: ١-تحفيز دافع المتعلم: غالبا ما نلاحظ أن بعض الأطفال لديهم دافع للتعلم، ولكن في نفس اللحظة يكون الطفل متعلقًا بالألعاب الإلكترونية؛ لذلك لابد من جعل التعلم أكثر إثارة ودافعية حيث تم دمج التعلم باللعب.

٢- تحسين نتيجة التعلم: الألعاب التعليمية تحتوي على ثروة من المهارات والمعرفة التي تساعد الطفل على التعلم وحل المشكلات واتخاذ القرار ومهارات التفكير والمزيد من القدرات العليا.

٣-خلق بيئة التعلم: تخلق الألعاب التعليمية بيئة تفاعلية تعليمية تتيح للطلاب التجربة والخطأ، حيث يتمكن من تكرار العمليات والاكتشاف والمشاركة من خلال هذه الألعاب، مما يوفر بيئة آمنة وسهلة، وفي الألعاب التعليمية يتمكن من تجربة البيئات الافتراضية واكتشافها وتعلمها.

٤-تعزيز التحول في أساليب التعلم: غيرت الألعاب طريقة التعلم ومواد القراءة إلى طريقة تفاعلية من خلال تفاعل المتعلم مع هذه الألعاب واكتشاف البيئة (Zeng&Parks&shang،2020).

لذلك نرى أن من مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الطفل أكثر تفاعلا وتعاونا ومشاركة مع أصدقائه، وتنمي لدية حب الإبداع وتساعده على الاكتشاف، وهذه الألعاب تساعد الأطفال على إثبات الذات والتعاون والتعزيز من ثقته، كما تساعد على تنمية التفكير والإبداع لدى الطفل مما يجعله أكثر إبداعا وابتكار.

عناصر الألعاب التعليمية الإلكترونية:

ذُكر في هذه الدراسة أن الاكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني أوردت عددا من العناصر التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية، وهي كالتالي:

– الهدف: أن يكون للألعاب اهداف تعليمية تربوية محددة وواضحة أمام المتعلم.

– القواعد: أن يكون للألعاب قواعد وقوانين توضح للمتعلم كيفية اللعب بسهولة ويسر.

– المنافسة: أن تعتمد على المنافسة، مثل هذه الألعاب تقوي لدى الطفل روح المنافسة وتعلمه الخطأ وعدم تكراره، وتشجعه على الفوز والمشاركة والتعاون مع أصدقائه.

– التحدي: أن تثير لدى المتعلم التحدي الملائم الذي يزيد من قدرات الفرد. – الخيال: اعتماد اللعبة على عنصر خيال المتعلم وهذا ما تحققه الألعاب. – الترفيه: تحقيق عنصر المتعة والتسلية مع مراعاة التوازن بين المتعة والتعليم (المتروك،٢٠١٦).

وذكر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لابد أن يتوفر فيها عدد من المعايير:

١–تحديد المعايير التي يجب توافرها في اللعبة التعليمية الإلكترونية: يجب أن يتوفر في اللعبة عنصر التشويق والإثارة والجذب لانتباه الطفل، وأن يكون للعبة قوانين ضابطة لابد أن يفهمها الطفل، ليس فقط تعلم اللعبة وتكون مناسبة لمستوى الطفل وعمره.

٢– المعايير التربوية: لابد أن تحقق هذه الألعاب عددا من الأهداف أو هدفا واحدا على الأقل، وأن تندرج مستويات الألعاب من السهولة إلى الصعوبة تناسب مستويات الطفل، ويترك للطفل الحرية في اختيار اللعبة ومحتواها.

٣–المعايير الفنية: أن تكون هذه الألعاب واضحة وسهلة التنفيذ والاستعمال، مع وجود المثيرات البصرية والسمعية.

٤– اختيار نوع البرنامج الذي سوف يستخدم في اللعبة: اختيار نوع البرنامج مثل البوربوينت أو الفلاش أو غيرها من البرنامج لإنتاج هذه الألعاب (غزيز،٢٠١٧).

لذلك فعند اختيار الألعاب لابد أن تكون آمنة وغير خطرة ومناسبة لسن الطفل؛ كي نحافظ على سلامة الأطفال وتطورهم الإبداعي، كما تساعد هذه الألعاب على جذب الانتباه بمثيرات سمعية وبصرية وتكون بشروط وضوابط وقوانين يتعرف إليها الطفل ويفهمها جيدا، كما أن التدرج من صعوبة مستوى اللعبة تشعر الطفل بحب التحدي والمنافسة والوصول إلى الهدف المنشود، وهذه الألعاب لابد أن يكون محتواها مرتبطًا بتعلم مهارات ومفاهيم تناسب مستوى الأطفال ونموهم، وتثير لديهم الإبداع وتساعدهم على التفكير والتأمل والملاحظة.

ورأت هذه الدراسة أن تدرج اللعبة من البسيط إلى الصعب تعتبر خطوة ناجحة، حيث تهتم الألعاب التعليمية الإلكترونية بعرض المشكلات كلا حسب مستواه وقدراته العقلية، حيث يستطيع الطفل التنقل في مراحل اللعبة حسب تمكنه من حل مشكلات بسيطة إلى حل مشكلات أكثر صعوبة، مما يساعده على تكوين الأفكار وتحليلها واستبدالها بأفكار جديدة (الأحمري،٢٠١٦).

دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع:

يظهر لنا أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها تأثير في تنمية الإبداع، وذلك من خلال نتائج الدراسات التي تناولت هذا الموضوع بالدراسة، حيث:

أكدت دراسة الغامدي (٢٠١٨) أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يكون لها دور إيجابي في الحصول على المعلومة والتفاعل معها، مما يساعد في تنمية التفكير الإبداعي وزيادة التحصيل الدراسي، وتحتوي هذه الألعاب على العديد من الوسائط المتعددة التي تساعد الطالبات التعامل مع الحقائق والمفاهيم بطرق إبداعية جديدة، وقد اتفقت نتائج هذه الدراسة مع عدد من الدراسات السابقة- والتي أثبتت أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل وتنمية الإبداع.

وقد أثبتت دراسة إمام (٢٠١٤) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على تنمية الإبداع، وأن لها تأثير إيجابي نحو تنمية التفكير الإبداعي للطلاب.

وترى دراسة Maleki&Mousavi (2015) أن التدريس باستخدام ألعاب التعلم الإلكترونية يلعب دورًا مهمًا في الإبداع ومكوناته منها: (الطلاقة، المرونة، توسيع المبادرة والأصالة)، هذا يعني أنه كلما زادت الخبرة في ألعاب التعلم الإلكترونية، زاد التطور في المهارات الإبداعية، وأن القدرة على ممارسة الألعاب تعتبر سمة من سمات الإنسان بدافع الاكتشاف وإشباع الفضول، وتعتبر هذه الألعاب أداة تعليمية متعددة الحواس تساعد الطلاب على حل المشاكل وتمنحهم فرصة للتحدي، كما أنها أداة مساعدة في التدريس وتعزيز الطلاب.

دور الألعاب التعليمية الإلكترونية على أطفال الروضة:

أشارت دراسة حجازي (٢٠١٠) أن اللعب يعتبر من طبيعة الإنسان وخاصة الأطفال، وقد وجدوا أن الألعاب لها طاقة تعليمية كبيرة تساعد الأطفال على تطوير قدراتهم واكتساب مهارات واستراتجيات جديدة، حيث إن الألعاب تشكل جزءًا من استراتجيات التعليم، والتي يجب أن يستخدمها المعلمون ليس لأطفال الروضة فقط، بل لجميع مستويات المدرسة، فالأطفال يتعلمون الكتابة والقراءة والحساب عن طريق اللعب،

ومن الجدير أن ننوه إلى أن عددًا من الدول الأوروبية والأمريكية قد تطورت فيها الألعاب التعليمية الإلكترونية وأصبحت تستخدم في المدارس والجامعات؛ لما فيها من نشاطات كثيرة في الإبداع والتفكير والتحليل والتركيب.

وذكرت دراسة معوض والموسى (٢٠١٦) أنه يجب على الأهالي والمربين أن يساعدوا في اختيار الألعاب المناسبة حسب عمر الطفل، وضرورة تشجيع الأطفال على استخدام جميع حواسهم عند اللعب والاكتشاف؛ لأن استخدام الحواس يساعد الأطفال على تنمية الإبداع وحل مشكلاتهم، أيضًا تشجيعهم على مشاركة اللعب مع الأطفال الآخرين سواءً كان كانت ألعاباً حركية أو إلكترونية، حيث إنها تساعدهم على التشارك وتبادل الخبرات مع الآخرين.

وقد اتفت دراسة بقلاوة والدسوقي وعبد السلام (٢٠٠٩) مع مؤسسة التعلم والتدريس في أسكتلندا، حيث إنها قامت بدراسة وتحليل هذه الألعاب ومدى أثرها على المخ، فوجدت أنها تفيد من زيادة درجة التحصيل وزيادة التفوق، كما أنها تساعد على حل المسائل الرياضية، حيث تعتبر هذه الألعاب من أكثر البرمجات التي تساعد على إثارة الدافعية لدى المتعلمين، حيث تكسبهم المهارات والخبرات والقيم من خلال اللعب.

لذلك نرى أنه يجب على المعلمة تحفيز عملية التعلم، وذلك بالتعامل مع استخدام هذه الألعاب أثناء التدريس ومعرفة مدى فعاليتها وتأثرها على الأطفال للوصول للأهداف المرجوة.

ب-المحور الثاني: الإبداع:

مفهوم الإبداع:

عرفه أبو حسين (٢٠١٥) بأنه عبارة عن مجموعة من المهارات التي تتضمن القدرة على الاكتشاف والتفكير غير المقصود، والتعرف إلى خبرات جديدة. والإبداع يقوم به مجموعة من الأشخاص ينتج عنه أعمال جديدة مقبولة غير متوقعة (كيلر وجردانوس، ٢٠١٦).

وبحسب ما أشار إليه أمابيل: أن الإبداع عبارة عن جودة إنتاج الأعمال، ويتم الحكم عليها من قبل المراقبين المختصين (Sand،2002). وقد ذكر زاك أن الإبداع: عبارة عن نشاط عقلي يساعد على خلق أشياء جديدة، ويساعد على القدرة على التخيل والابتكار، وتتميز هذه العملية بتوليد الحلول والأفكار (Trna& Trnova،2014). إن الإبداع ليس محصورًا على فئة من الأفراد، بل هو موجود بصورة كاملة عند كل فرد من

أفراد المجتمع، وما يؤكد ذلك ما ذ كره آرثر جى كروبلى: أن الإبداع موزع على كل فرد، ولكن يختلف بحسب اختلاف الأفراد، فمنهم من تكون لديه مرتفعة ومنهم من تكون قليلة ومنهم متوسطة، فمن المستحيل من يكون الإبداع لديه صفرا، كما هو الحال أنه من المستحيل من يكون ذكاؤه يساوي صفرا (أونسة،٢٠١٤).

مكونات الإبداع:

تحدثت بعض الدراسات عن الإبداع وذكرت أن مكونات الإبداع تنقسم إلى: ١-الطلاقة: تطرقت هذه دراسة إلى مكونات الإبداع ورأت أن الطلاقة: عبارة عن قدرة الفرد على إنتاج وتوليد عدد كبير من المعلومات والأفكار والفقرات والعبارات المختزنة في الذاكرة.

وذكر أن الطلاقة تنقسم إلى أنواع وهي:

-الطلاقة اللفظية: وهي إنتاج أكبر عدد من الكلمات بشروط تركيبية معينة، كأن يطلب من المتعلم إنتاج أكبر عدد من الكلمات تبدأ بحرف ن، وكلمات تنتهي بحرف ن.

-الطلاقة الترابطية: وهي إنتاج سريع لعدد من الكلمات التي تربطها علاقة في المعنى أو ترابط في صفة أخرى.

-الطلاقة الشكلية: عبارة عن إنتاج أكبر عدد من الأشكال وفق معطيات محددة، كأن يطلب من المتعلم رسم أشكال معينة مثل الدوائر والخطوط المتوازية.

-الطلاقة التعبيرية: وهي القدرة على توصيل كلام مترابط ومتصل، مثل مهارة تركيب كلمات معينة جانب بعضها لتكوين جمل تلائم متطلبات معينة (يوسف،٢٠٢٠).

٢-المرونة: ذكرت هذه دراسة أن المرونة: عبارة عن قدرة الفرد على تنوع وتوليد أفكار غير متوقعة، أي قدرته على التجديد والتطوير بتغير الموقف.

وذكرت أن المرونة تنقسم إلى أنواع وهي:

-المرونة التلقائية: هي قدر الفرد على إنتاج أكبر عدد من الأفكار و الحلول لموقف معين.

-المرونة التكيفية: وهي قدرة الفرد على تغير أفكاره في مواجهة موقف أو مشكلة معينة، وتوليد الحلول السليمة لها وتكييف السلوك حسب المواقف المختلفة (الغامدي،٢٠١٨).

٣-الأصالة: رأت هذه الدراسة إلى الأصالة عبارة: عن إنتاج بعيد المدى ترتبط بأفكار سابقة ومكررة وتختلف الأصالة عن المرونة والطلاقة بما يلي:

-لا تشير الأصالة إلى توليد الأفكار التي ينتجها الفرد ولكن تعتمد الأفكار على مدى قيمتها وجودتها، وهذا ما يميز الأصالة عن الطلاقة.

-تشير الأصالة إلى نفور الفرد من تكرار أفكاره، بل تشير إلى البعد عما يفعله الآخرون، وهذا ما يميز الاصالة عن المرونة (العصيمي،٢٠١٩).

كما أشارت دراسة Jalali & Arefi (2016) إلى أن الإبداع يشمل العناصر التالية:

الطلاقة: وهي قدرة الفرد على توليد وإنتاج المعلومات والبيانات والسرعة في توليدها.

المرونة: وهي القدرة عن تحويل وتوجيه اتجاه الأفكار، والقدرة على توليد أفكار جديدة.

الأصالة: وهي بمعنى الجدة والتفرد والقدرة على توليد أفكار مبتكرة وحديثة.

توضيح التفاصيل: أي يركز المبدعون اهتماما أكبر حول تفاصيل منتج أو فكرة ما.

وتطرقت هذه الدراسة إلى أن الإبداع لا يتم إلا من خلال ما يأتي: ١-الشخص المبدع: يتميز بخصائصه المعرفية والتطورية التي تساعده على الإبداع وتطويره.

٢-الإنتاجية الإبداعية: أي أن الإبداع هو ظهور الإنتاج الجديد من خلال التفاعل بين الفرد وما يواجهه من خبرات، والتوصل إلى صورة جديدة.

٣-الموقف الإبداعي: يقصد به مجموعة الظروف والمواقف المختلفة التي توفرها البيئة للفرد المتعلم والتي تسهل الأداء الإبداعي(ابوحسين،٢٠١٦).

مراحل الإبداع:

حددت بعض الدراسات أن الإبداع لابد أن يمر بعدة مراحل منها: -مرحلة التحضير والإعداد: وهي المرحلة التي يتم فيها تحديد المشكلة والوصول إلى حل، ومقارنة المشكلة بالمشاكل المشابهة لها.

-مرحلة الاحتضان: هذه المرحلة يترك للعقل أن يعمل فيها بشكل لا شعوري حتى يتوصل إلى حل للمشكلة.

-مرحلة الإشراق: وصول الفكرة إلى الذهن بصورة مفاجئة تجعل الفرد يستمسك بها ويستفيد منها في حل المشكلة.

-مرحلة التحقيق: وتتمثل هذه المرحلة من التحقق والتأكد من صحة الحقائق التي تم التوصل لها (القباطي وأحمد ومحمد،٢٠١٩).

وذكرت في هذه الدراسة أن مراحل الإبداع تتكون من: ١-مرحلة التحضير أو الإعداد: عبارة عن جمع المعلومات والبيانات بعد الشعور بالمشكلة.

٢-مرحلة الاحتضان: عبارة عن مرحلة تفاعل وتدخل العقل لمعرفة الحقيقة والبحث عنها، أي انها مرحلة ترابط وتفاعل بين شخصية المبدع وموضوع البحث.

٣-مرحلة الظهور: تظهر في المرحلة خصائص الإبداع الذاتية، أي أن هذه المرحلة لا يمر فيها إلا المبدعون، وهي عبارة عن ظهور وبروز الفكرة.

٤- مرحلة التحقق: أي أن الناتج الإبداعي الذي يقدمه الشخص المبدع لا ينتهي إلا إذا مر في مرحلة التحقق والتنفيذ(كاظم،٢٠١٣).

معوقات الإبداع:

ذكرت دراسة أونسه (٢٠١٤) أن هناك عددًا من المعوقات التي تواجه الأطفال وتقف في وجه الإبداع منها: الخوف وعدم الثقة، والتردد من الانطلاق، والشعور بالإحباط، والتأثر من الأقران. وغيرها من العوامل التي قد تحرم الطفل المبدع من الإبداع، أيضًا يعتبر المنهج المدرسي من العوامل التي تفقد الإبداع منها التركيز على الحفظ وعدم توفر أنشطة تسهم في الإبداع وعرض المحتوى بصورة تقليدية غير شيقة، تشعر الطفل بالملل، والبيئة المدرسية لها دور أساسي حيث تقف أحيانا في وجه المبدعين من حيث عدم اهتمام الإدارة بإنجازات الأطفال وعدم تشجيعهم على إبداء آرائهم والتنافس فيما بينهم، وعدم توفير البيئة المشوقة والمشجعة على الإبداع، وعدم تجهيزها بالإمكانات والتجهيزات اللازمة.

وترى دراسة الجعفري (٢٠١٣) أن من معوقات الإبداع استخدام المعلمين الأسئلة الغامضة غير الواضحة أو الأسئلة المقيدة بإجابة صحيحة واحدة والتي تحد من نمو الإبداع أو توجيه السؤال إلى أطفال محددين، وعدم السماح لهم بالوقت الكافي للتفكير، فهم بذلك يحرمون الأطفال من تنمية إبداعاتهم، أيضًا عدم اهتمام الأسرة والمؤسسات التعليمية بتنمية مواهب الأطفال وعدم السماح لهم بفعل الأشياء التي يمكن أداؤها بشكل جيد في البيت والروضة، فإن ذلك يعيق من نمو إبداعات الأطفال.

وقد ذكرت هذه الدراسة أنه يجب على المعلمة أن تتسم بالحيوية والمرونة والنشاط، وأن تشجع الأطفال على إبداء آرائهم والاهتمام بممارسة الأنشطة التي تخرج الطاقات الإبداعية والتي تنمي مواهب الطفل، وتحفيز الأطفال على التنافس والمشاركة والاكتشاف واستخراج الأفكار الجديدة. فالأطفال المبدعون يلعبون دورا فعالا في تنمية المجتمعات؛ لذلك لابد من وضع الحلول للمعوقات التي تواجههم.

كذلك يجب على الأسرة أن تشجع أطفالها على الاعتماد على النفس وتنمية مواهبهم وإعطائهم الفرصة للاكتشاف والاهتمام بحل المشكلات التي تواجه الطفل والتي تعرضه لضغوط نفسية تؤثر على نمو الإبداع، أيضًا لابد من المساواة بين أطفالهم وتوفير الأمن العاطفي وتوفير المناخ المناسب والجو الهادئ في المنزل، واتباع الأساليب التربوية الصحيحة في التربية، وعدم استخدام أسلوب العقاب والحرمان بطريقة خاطئة.

الإبداع في مرحلة الطفولة:

يولد الطفل ولديه استعداد كبير للإبداع، ولكنه يختلف من طفل لآخر؛ حيث تجذبه الأشياء الموجودة حوله، ويبدأ باللعب بها. وتعتبر هذه بداية الإبداع، فمرحلة الطفولة هي المرحلة الأساسية التي ينمو فيها إبداع الطفل وتطوره. وقد تبين أن الأطفال المبدعين عادة ما تكون نشأتهم في بيئات منحتهم تحفيزا لنموهم الإبداعي، وتقوم بتأييد نشاطاتهم بالألعاب والكتب المناسبة لهم، وإعطاؤهم الحرية في التعبير والحوار والمناقشة، والاهتمام بالأنشطة الفكرية والثقافية، والبعد عن الأسلوب التسلطي والصراع الأسري مع الطفل؛ حتى لا تظل الموهبة والإبداع كامنة لا يمكن اكتسابها.

وترى هذه الدراسة أن البيئة المحيطة بالطفل لها دور أساسي في تنمية الإبداع، حيث تعتبر بمثابة المواقف والأنشطة التي يتعرض لها الطفل يوميا، وتعمل على تنشيط القدرات الذهنية وظهور الإبداع في مرحلة مبكرة، وأيضًا تهيئة بيئة للعب تساعد الطفل على اكتشاف مواهبه وقدراته من غير قيود. المساعدة في إعطاء الطفل فرصة للبحث عن حلول كي يكتشف الحل بنفسه، فبعض الآباء أو المعلمين يظن أنه عندما يقوم بإعطائه الجواب فهو بذلك يساعده، ولكنه في الحقيقة هو يقتل عنده القدرة على التفكير و الإبداع، وأيضًا إعطاؤه فرصة للتحدي والمغامرة عن طريق بعض الألعاب الإلكترونية، فهناك الكثير من الألعاب التي تساعد على تنمية روح الإبداع والابتكار (بخيت،٢٠١٣).

وقد يظهر لنا اتجاه الأطفال للإبداع والتعبير عنه في مرحلة الطفولة، وتكون الأيدي هي القناة الرئيسة لاكتساب المعرفة، حيث إن الأطفال يتعلمون ويلمسون ويتذوقون ويلعبون أثناء اكتشاف الأشياء، والأطفال المبدعون يتميزون بقدرتهم على التكيف مع أي موقف للوصول إلى أهدافهم المنشودة، وتتطور في هذه المرحلة الطلاقة وهي القدرة على توليد وإنتاج أفكار جديدة ومتعددة؛ لذلك لا بد من تشجيع هذه الأفكار وإعطائهم الفرصة في التعبير عنها، وإلا سوف يتضاءل الإبداع إذا لم يتم تحفيزه بالشكل الصحيح(Ponticorvo& Sica& Rega& Miglino,2020).

دور المعلمة في تنمية الإبداع لدى مرحلة الطفولة:

يسعى الأهل دائما إلى البحث عن أفكار وطرق للتطوير من إبداعات أطفالهم؛ لذلك لابد من إعطاء الأطفال الحرية الكاملة لإظهار الإبداع الداخلي وشعورهم بالأمان، فالإبداع يساعد على إكساب الطفل ثقة وقدرة على إنتاج أفكار جديدة، وتشجيعه على الفهم و اتخاذ القرار والتخيل والاكتشاف.

وترى هذه الدراسة أن للمعلمة دور كبير في تنمية الإبداع لدى أطفالها؛ إذ تعتبر الأم الحنونة والمسؤولة عن كل ما يتعلمه الطفل داخل الفناء التعليمي؛ لذلك تستطيع أن تنمي الإبداع من خلال تهيئة بيئة محفزة تساعد الطفل على المشاركة والاكتشاف والتخيل والتكيف مع أفكارهم وتفاعلاتهم، ومشاركة الأطفال فرحتهم وبهجتهم. يتضح ذلك من خلال النزول لمستواهم، والابتسامة لهم وإشعارهم بالأمان والطمأنينة، واستخدام أسلوب الحوار والمناقشة مع الأطفال يزيد من ثقتهم وإعطائهم الحرية في اختيار الألعاب التي يميلون إليها (البلوشية،٢٠١٠).

وقد رأت هذه الدراسة أن هناك اهتماما من المعلمات بتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وأن هذا الاهتمام يتمثل في جانبين: اهتمام ذاتي مثل رغبتهن في معرفة الكثير عن الإبداع ومفهومه، واهتمام وظيفي يتمثل في الاهتمام والاطلاع على مناهج الروضة قبل التدريس، كما أكدت أيضًا أن هناك مجموعة من الإجراءات تنفذها المعلمات لتنمية الإبداع لدى الأطفال تركز على تنمية مهارة التميز في التفكير، وتصنف تحت مسمى الأصالة، وتنمية قدرة الأطفال على توليد وإنتاج أفكار كثيرة لمواقف معينة. تصنف هذه تحت مسمى الطلاقة وتنفيذ مجموعة من الممارسات لتغيرات ذهنية، وتصنف تحت مسمى المرونة، كما أكدت على أن هناك مجموعة من المقترحات التي تراها معلمات الروضة مناسبة لمعالجة عدد من المعيقات منها: معالجة المعيقات الشخصية مثل توفير بيئة آمنة تشعر الأطفال بالطمأنينة والراحة، ومعالجة المعيقات الثقافية: مثل إعداد البرامج التعليمية المتطورة في المناهج؛ مما يساعد على تنشيط

القدرات الإبداعية، ومعالجة المعيقات الاجتماعية مثل تعويد الأطفال على القيادة وإبراز أدوراهم الاجتماعية (الحوامدة،٢٠١٣).

وذكرت السيد (٢٠١٦) من حكمة المعلمة أن توفر المناخ المناسب مع الأطفال، وتشيع فيهم متعة التعلم والتعليم في آن واحد، حيث يساعد في إتاحة الفرصة للمتعلمين للاستماع بالأنشطة وتقديم نواتج تعليمية مكتملة. كما أن تشجيع المعلمة على الإبداع إنما يكون دافعا للتميز والتفوق، ويجلب المتعة والسرور للأطفال.

منهج ومجتمع وعينة الدراسة:

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي لدراسة الظاهرة والحصول على المعلومات، وتكون مجتمع الدراسة أطفال الروضة بمدينة مكة المكرمة، وتم استخدام الاستبانة كأداة للدراسة، وبسبب جائحة كورونا تم عمل استبانة إلكترونية ونشرها لمعلمات الروضة وأولياء الأمور؛ للحصول على المعلومات اللازمة.

صدق ثبات الأداة:

تم عرض الأداة على محكمين متخصصين من ذوي الخبرة؛ لأخذ مقترحاتهم حول معايير الأداة، وبناء على توجهات المحكمين تم ثبات صدق الأداة.

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة الاستبانة كأداة لجمع البيانات الخاصة بالدراسة، حيث تكونت الأداة من قسمين، المعلومات الأولية وتشتمل على متغيرات الجنس والعمر وصفة المستجيب(معلمة رياض أطفال/ولي أمر) وعمل المستجيب والروضة (حكومية /أهلية) والمؤهل التعليمي وسنوات الخبرة، بالإضافة إلى سؤال يتعلق بالوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد، أما القسم الآخر للاستبيان يحتوي على أربعة محاور أساسية مكونه من (٢٤) فقرة في صورة الاستبيان النهائية، كما تم تحديد خمس استجابات متدرجة لكل بند وفقاً لطريقة ليكرت الخماسية وهي: (موافق بشدة، موافق، محايد وغير موافق، وغير موافق بشدة).

المحاور:

١. **المحور الأول** (**واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف**) ويشتمل على (٦) عبارة.
٢. **المحور الثاني** (**فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الأكاديمية**) ويشتمل على (٧) عبارات.
٣. **المحور الثالث** (**فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الشخصية**) ويشتمل على (٥) عبارات.
٤. **المحور الرابع** (**فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية**) ويشتمل على (٦) عبارات.

تصحيح محاور المقياس (بدائل الإجابة) :

٥. استخدمت الباحثة مقياس ليكرت الخماسي 5Points Likert Scale حسب الموافقة كما يلي: – " [أوافق بشدة (٥ درجات) و أوافق (٤ درجات) و محايد (٣ درجات) و غير موافق (درجتان) و غير موافق بشدة (درجة واحدة)].

الاتساق الداخلي لمحاور الدراسة:

٦. تعد الأداة صادقة إذا تمكنت من قياس ما صُممت لقياسه (العساف٢٠٠٦ م)، وقد تم التحقق من صدق الأداة من خلال الاتساق الداخلي حيث قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة ومجمل درجات عبارات المحور الذي تنتمي له وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون بواسطة الحزمة الإحصائية (SPSS) والجداول التالية توضح ذلك:

جدول رقم (١) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات محاور الدراسة الأربعة

المحور الأول: واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف			
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٦١٩**	٤	٠,٧٨٥**
٢	٠,٧٢٠**	٥	٠,٧٤٠**
٣	٠,٧١٧**	٦	٠,٧٣١**
المحور الثاني: فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الأكاديمية			
قم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٧٩٥**	٥	٠,٧٦٩**
٢	٠,٨٥٢**	٦	٠,٩٠٥**
٣	٠,٨٤٤**	٧	٠,٨٤٧**
٤	٠,٨٦٤**		
المحور الثالث: فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الشخصية			
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٨٦٢**	٤	٠,٩٠٣**
٢	٠,٩١٦**	٥	٠,٦٨٨**
٣	٠,٨٩١**		
المحور الرابع: فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية			
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٨٨٨**	٤	٠,٨٩١**
٢	٠,٨٩٨**	٥	٠,٨١٦**
٣	٠,٩١٠**	٦	٠,٨٦٥**

** دال عند مستوى ٠,٠١

تبين من الجداول (١) و (٢ن جميع عبارات محاور الدراسة الأربعة مرتبطة ارتباطاً دالاً إحصائياً مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه عند مستوى معنوية (٠,٠١) مما يشير إلى اتساقهم الداخلي.

ثبات محاور الدراسة:

تم حساب ثبات كل محور من محاور الدراسة على حدة عن طريق حساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) باستخدام الحاسب الآلي وبرنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية SPSS) ويوضح الجدول التالي معاملات ثبات محاور الدراسة:

جدول (٢)

يوضح معاملات ثبات محاور الدراسة

م	محاور الدراسة	عدد العبارات	معامل الثبات "كرونباخ ألفا"
١	واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف	٦	٠,٨٠٣
٢	فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الأكاديمية	٧	٠,٩٢٦
٣	فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الشخصية	٥	٠,٩١٤
٤	فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية	٦	٠,٩٣٤

يوضح الجدول (٢) قيم معاملات الثبات ألفا كرونباخ لمحاور الدراسة. حيث نجد جميع معاملات ثباتها مرتفعة إحصائيا والتي تراوحت ما بين (٠,٨٠٣ و ٠,٩٣٤) مما يدل على ثبات الأداة وصلاحيتها للتطبيق.

أساليب المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS).

٨٠) بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات بالحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدراسة تم حساب المدى (٥-١=٤)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (٤/٥= ٠,٨٠) بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى اقل قيمة في المقياس (بداية المقياس وهي الواحد الصحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يأتي:

- من ١,٠٠ إلى اقل من ١,٨٠ يمثل (غير موافق بشدة)
- من ١,٨٠ إلى اقل من ٢,٦٠ يمثل (غير موافق).
- من ٢,٦٠ إلى اقل من ٣,٤٠ يمثل (محايد).
- من ٣,٤٠ إلى أقل من ٤,٢٠ يمثل (موافق).
- من ٤,٢٠ إلى ٥,٠٠ يمثل (موافق بشدة).

كما تم حساب المقاييس الإحصائية التالية:

١) التكرارات والنسب المئوية للتعرف على الخصائص الشخصية لأفراد عينة الدراسة وتحديد استجابات أفرادها تجاه عبارات محاور الدراسة.
٢) المتوسط الحسابي الموزون (المرجح) وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدراسة على كل عبارة من عبارات محاور الدراسة، واستجابات أفراد الدراسة لمحاور الدراسة (المتوسط الكلي لكل محور) كما يفيد المتوسط الحسابي في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.
٣) تم استخدام الانحراف المعياري للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات محاور الدراسة، ولكل محور من المحاور عن متوسطها الحسابي. حيث يوضح الانحراف المعياري التشتت في استجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات محاور الدراسة.
٤) معامل ارتباط بيرسون " ر"(Pearson Correlation Coefficient للاتساق الداخلي
٥) معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha" لقياس ثبات أداة الدراسة .
٦) اختباري التوزيع كولموجوروف – سميرنوف Kolmogorov–Smirnov وشابيرو – ويلك Shapiro–Wilk
٧) اختبار مان وتني لعينتين مستقلتين Mann Whitney Test (U)
٨) اختبار كروسكال واليس Kruskal Wallis H

عرض نتائج الدراسة :

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة ومدى قدرتها في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة وكذلك الكشف عن دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية. كما سعت الدراسة إلى معرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعزى لمتغيرات الجنس والعمر ونوع المدرسة وعدد سنوات الخبرة و وصفة المستجيب. وفيما يلي عرض لنتائج الدارسة الميدانية من خلال عرض نتائج المعلومات الأولية والإجابة على أسئلتها وذلك على النحو التالي :

أولا: نتائج المعلومات الأولية لأفراد العينة:

شملت هذه الدراسة عينة قوامها (٣٢٠) مفردة ، حيث شكلت معلمات رياض الأطفال الغالبية العظمى (٦٥,٩%) بينما كانت نسبة أولياء الأمور (٣٤,١%). ومن حيث النوع الاجتماعي لأفراد عينة الدراسة، فقد بينت النتائج أن غالبيتهم من الإناث ، حيث شكلن نسبة (٨٤,٧%) من إجمالي أفراد العينة ، بينما شكل الذكور نسبة (١٥,٣%)، كما بينت النتائج أن النسبة الأعلى من أفراد الدراسة تراوحت أعمارهم بين ٣٠ إلى ٤٠ سنة وذلك بنسبة (٥٦,٣%)، بينما من أعمارهم أكثر من ٤٠ سنة فقد بلغت نسبتهم (٣١,٣%) ، في حين أن من كانت أعمارهم اقل من ٣٠ سنة فقد شكلوا نسبة (١٢,٥%) من إجمالي أفراد العينة.

وبالنسبة للمعلمات فقد بينت نتائج الدراسة أن غالبيتهم معلمات رياض أطفال ، حيث شكلوا الغالبية وذلك بنسبة (٩٥,٣%) ، أما قائدات رياض الأطفال فقد بلغت نسبتهم (٤,٧%) فقط. ومن جهة أخرى، فإن غالبية معلمات رياض الأطفال وقائدات رياض الأطفال يعملن في مدارس حكومية حيث شكلت نسبتهن (٨١,٥%)، أما من يعملن في مدارس خاصة فقد شكلت نسبتهن (١٨,٥%). وفيما يتعلق بمؤهلهن التعليمي، فقد بينت النتائج أن غالبيتهن يحملن درجة البكالوريوس كمؤهل تعليمي وذلك بنسبة (٩٥,٧%)، بينما نسبة (٢,٤%) منهم لديهن دبلوم متوسط و١,٩% يحملن درجة الماجستير كمؤهل تعليمي. كذلك بينت نتائج الدراسة أن أكثر من نصف معلمات وقائدات رياض الأطفال (٥٤,٥%) يتمتعن بسنوات خبرة تراوحت بين ٥ إلى اقل من ١٠ سنوات، بينما نسبة ٢٨,٠% منهن امتزن بسنوات خبرة تجاوزت العشرة سنوات ، أما كانت سنوات خبرتهن أقل من خمس نوات فقد شكلت نسبتهن (١٧,٥%).

جدول (٣)

يوضح التوزيع التكراري والنسبة المئوية لأفراد العينة وفقا للبيانات الأولية

المتغيرات	العدد	النسبة المئوية
الجنس (ن=٣٢٠)		
ذكر	٤٩	%١٥,٣
أنثى	٢٧١	%٨٤,٧
العمر (ن=٣٢٠)		
اقل من ٣٠ سنة	٤٠	%١٢,٥
٣٠ إلى ٤٠ سنة	١٨٠	%٥٦,٣
أكثر من ٤٠ سنة	١٠٠	%٣١,٣
الصفة (ن=٣٢٠)		
ولي أمر	١٠٩	%٣٤,١
معلمة رياض أطفال	٢١١	%٦٥,٩
العمل (ن=٢١١)		
معلمة رياض أطفال	٢٠١	%٩٥,٣
قائدة رياض أطفال	١٠	%٤,٧
نوع المدرسة (ن=٢١١)		
حكومية	١٧٢	%٨١,٥
خاصة	٣٩	%١٨,٥
المؤهل التعليمي (ن=٢١١)		
دبلوم متوسط	٥	%٢,٤
بكالوريوس	٢٠٢	%٩٥,٧
ماجستير	٤	%١,٩
سنوات الخبرة (ن=٢١١)		
اقل من ٥ سنوات	٣٧	%١٧,٥
٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	١١٥	%٥٤,٥
أكثر من ١٠ سنوات	٥٩	%٢٨,٠

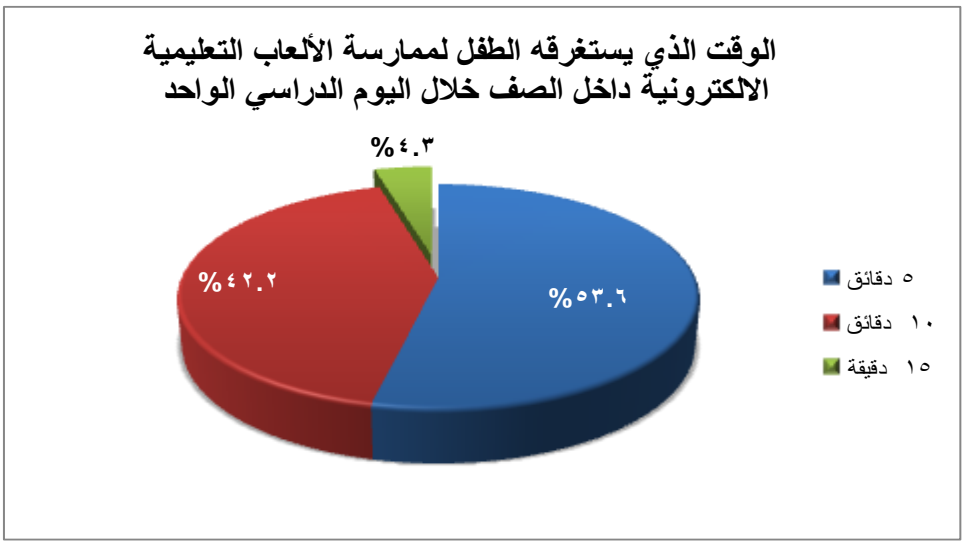
❖ الوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد:

فيما يتعلق بالألعاب التعليمية الالكترونية موضوع الدراسة، فكانت هناك فقرة في استبانة الدراسة خاصة بالوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد، حيث نجد أن نسبة (٥٣,٦%) من معلمات وقائدات رياض الأطفال ذكرن أن الوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد كان (٥ دقائق) ، بينما نسبة ٤٢,٢% منهن ذكرن أنه يستغرق ١٠ دقائق، في حين أن نسبة ٤,٣% منهن ذكرن بأن ممارسة الطفل الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد يستغرق ١٥ دقيقة.

جدول (٤)

الوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد

الوقت الذي يستغرقه الطفل لممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الصف خلال اليوم الدراسي الواحد	العدد	النسبة المئوية
٥ دقائق	١١٣	%٥٣,٦
١٠ دقائق	٨٩	%٤٢,٢
١٥ دقيقة	٩	%٤,٣
المجموع	**٢١١**	**%١٠٠,٠**



إجابة تساؤلات الدراسة:

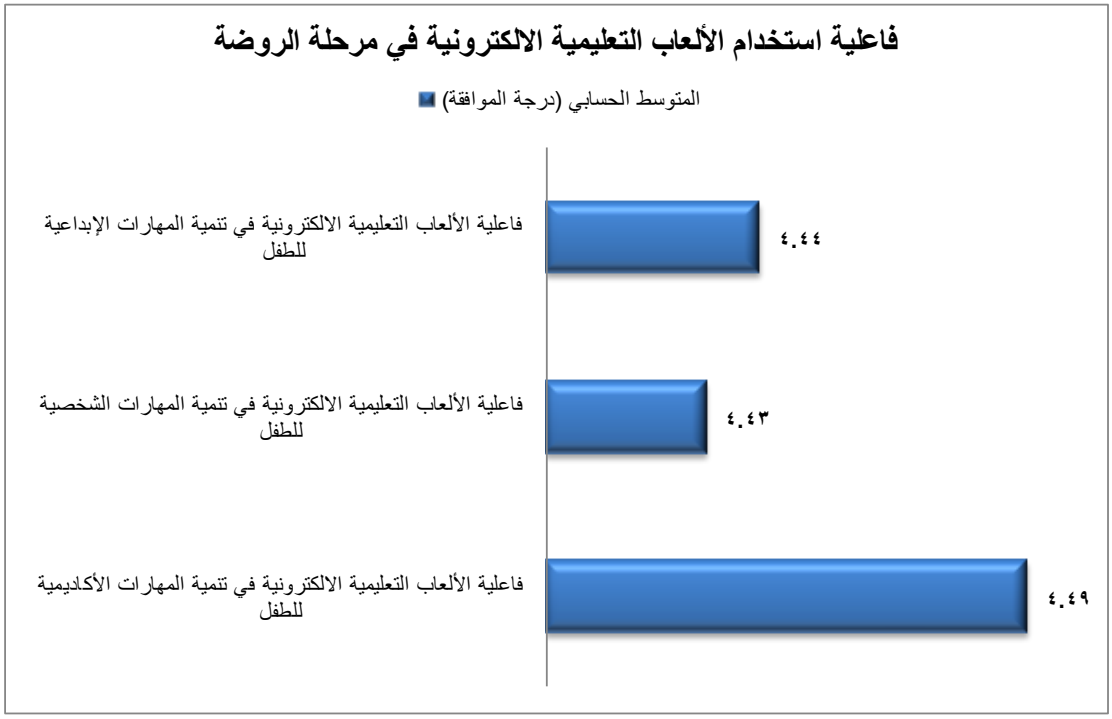
السؤال الأول:

(١) ما مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة؟

للإجابة على سؤال البحث الأول وهو (ما مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة)، قامت الباحثة باستخراج المتوسطات الحسابية الكلية التي تمثل درجة الموافقة الكلية للمحاور بالإضافة إلى الانحرافات المعيارية لمعرفة مدى تشتت إجابات أفراد عينة الدراسة نحو المحتوى الكلي للمحور الثاني والثالث والرابع والتي عن طريقها يمكن قياس فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في المهارات الأكاديمية والشخصية والإبداعية التي يكتسبها الطفل جراء استخدامه لها وذلك من وجهة نظر كلا من معلمات وقائدات رياض الأطفال وأولياء الأمور. وقد بينت النتائج في الجدول (٤) أن المتوسطات الكلية لجميع المحاور الثلاث التي تمثل فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الأكاديمية والشخصية والإبداعية للطفل، قد جاءت في المدى (٤,٢٠ إلى ٥,٠٠) والذي يشير إلى الخيار " موفق بشدة" ، مما يدل على أن أفراد الدراسة يرون أن الألعاب التعليمية الالكترونية لها "فاعلية عالية جدا" في تنمية المهارات الأكاديمية والشخصية والإبداعية للطفل في مرحلة الروضة. ونلاحظ من خلال نتائج الجدول (٤) أن فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الأكاديمية للطفل قد احتلت المرتبة الأولى بمتوسط قدره (٤,٤٩ من ٥) يليه فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الإبداعية للطفل بمتوسط قدره (٤,٤٤ من ٥) ثم فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الشخصية للطفل بمتوسط قدره (٤,٤٣ من ٥). (انظر الجداول)

جدول (٥) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب (حسب درجة الموافقة)
فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الأكاديمية للطفل	٤,٤٩	٠,٦٦	١
فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الشخصية للطفل	٤,٤٣	٠,٧٥	٣
فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات الإبداعية للطفل	٤,٤٤	٠,٦٩	٢



فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الأكاديمية:

جدول رقم (٦)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة الدراسة نحو فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة فيما يتعلق بالمهارات الأكاديمية (ن=٣٢٠)

م	العبارات	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	تسهم في تحسين مخرجات التعليم وجعله أكثر تشويقا ومتعه	٢١٨ (٦٨,١%)	٨٦ (٢٦,٩%)	١١ (٣,٤%)	٤ (١,٣%)	١ (٠,٣%)	٤,٦١	٠,٦٥	١
٢	تنمي لدى الطفل الاكتشاف وحب الاستطلاع والتذكر والحفظ	٢١٠ (٦٥,٦%)	٨٨ (٢٧,٥%)	١٣ (٤,١%)	٩ (٢,٨%)	–	٤,٥٦	٠,٧١	٣
٣	تسهم في سلامة النطق الصحيح للطفل	١٩٢ (٦٠,٠%)	٧٨ (٢٤,٤%)	٢٨ (٨,٨%)	١٨ (٥,٦%)	٤ (١,٣%)	٤,٣٦	٠,٩٥	٧
٤	تقوي قدرات الطفل الكتابية (حروف/ كلمات)	١٩٨ (٦١,٩%)	٧٧ (٢٤,١%)	٢٨ (٨,٨%)	١٣ (٤,١%)	٤ (١,٣%)	٤,٤١	٠,٩٠	٦
٥	تسهم في تقوية اللغة الإنجليزية لدى الأطفال بشكل أفضل من التلقين المباشر	٢١٥ (٦٧,٢%)	٨١ (٢٥,٣%)	١٨ (٥,٦%)	٥ (١,٦%)	١ (٠,٣%)	٤,٥٧	٠,٧٠	٢
٦	تزيد من دافعية الطفل للتعلم	٢٠٧ (٦٤,٧%)	٨١ (٢٥,٣%)	٢٦ (٨,١%)	٥ (١,٦%)	١ (٠,٣%)	٤,٥٣	٠,٧٤	٤
٧	تسهم في مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال	١٩٣ (٦٠,٣%)	٨٣ (٢٥,٩%)	٢٨ (٨,٨%)	١٤ (٤,٤%)	٢ (٠,٦%)	٤,٤١	٠,٨٧	٥
	المتوسط الحسابي العام						٤,٤٩	٠,٦٦	

فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الشخصية:

جدول رقم (٧)التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة الدراسة نحو فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مرحلة الروضة فيما يتعلق بالمهارات الشخصية (ن=٣٢٠)

م	العبارات	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	١) تجعل الطفل أكثر حيوية ونشاط.	٢٠٢ (٦٣,١%)	٧١ (٢٢,٢%)	٢٩ (٩,١%)	١٣ (٤,١%)	٥ (١,٦%)	٤,٤١	٠,٩٣	٤
٢	٢) تتيح للطفل فرصة المشاركة والاندماج وتبادل الحوارات والمعلومات مع الآخرين	٢٠٠ (٦٢,٥%)	٨٠ (٢٥,٠%)	٢٢ (٦,٩%)	١٢ (٣,٨%)	٦ (١,٩%)	٤,٤٣	٠,٩١	٢
٣	٣) تزيد ثقة الطفل بنفسه وتساعده على التخلص من الخجل	١٩١ (٥٩,٧%)	٨٥ (٢٦,٦%)	٢٣ (٧,٢%)	١٧ (٥,٣%)	٤ (١,٣%)	٤,٣٨	٠,٩٢	٥
٤	٤) تسهم في جعل الطفل يعتمد على نفسه ويتحمل مسؤولية قراراته	١٨٩ (٥٩,١%)	٩٣ (٢٩,١%)	٢٥ (٧,٨%)	١٠ (٣,١%)	٣ (٠,٩%)	٤,٤٢	٠,٨٤	٣
٥	٥) تنمي قدرات الطفل على استخدام التقنية الالكترونية الحديثة	٢٠٨ (٦٩,٧%)	٨٥ (٢١,٩%)	١٧ (٥,٣%)	٥ (١,٦%)	٥ (١,٦%)	٤,٥٢	٠,٨٠	١
	المتوسط الحسابي العام						٤,٤٣	٠,٧٥	

السؤال الثاني:

(٢) ما مدى قدرة الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة؟

للإجابة على سؤال البحث الثاني وهو (ما مدى قدرة الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة)، قامت الباحثة باستخراج التكرارات والنسب المئوية لعبارات محور فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية بالإضافة إلى المتوسطات والانحرافات المعيارية لكل عبارة لمعرفة درجة موافقة أفراد الدراسة معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة نحو كل عبارة كما تم استخراج المتوسط الكلي للمحور لمعرفة مدى موافقة معلمات رياض الأطفال على قدرة الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية الإبداع من وجهة نظرهم، وقد جاءت النتائج كالتالي:

جدول رقم (٨)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة نحو قدرة الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية الإبداع في مرحلة الروضة (ن=٢١١)

م	العبارات	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	تنمي وتشبع الخيال العلمي وتزيد من خصوبته في عقل الطفل	١٢٨ (٦٢,٢%)	٧١ (٣٠,٩%)	١٠ (٥,٠%)	٢ (٠,٦%)	–	٤,٥٤	٠,٦٣	١
٢	يجعل الطفل يطرح أكبر عدد ممكن من الأسئلة	١٣٢ (٦٢,٢%)	٦١ (٢٨,٩%)	١٠ (٤,٧%)	٧ (٣,٣%)	١ (٠,٥%)	٤,٥٠	٠,٧٨	٢
٣	يطرح من خلالها الطفل أكثر من فكرة مختلفة ومتنوعة (أفكار من أنواع مختلفة وليست من نوع واحد فقط)	١٢٨ (٦٠,٧%)	٦١ (٢٨,٩%)	١٨ (٨,٥%)	٢ (٠,٩%)	٢ (٠,٩%)	٤,٤٧	٠,٧٧	٥
٤	تجعل تفكير الطفل تفكير تشعبي	١٢٠ (٥٦,٩%)	٦٦ (٣١,٣%)	٢٠ (٩,٥%)	٥ (٢,٤%)	–	٤,٤٣	٠,٧٦	٦
٥	قد يربط بين أشياء لا يوجد بينها رابط واضح	١٢٥ (٥٩,٢%)	٦٩ (٣٢,٧%)	١٥ (٧,١%)	–	٢ (٠,٩%)	٤,٤٩	٠,٧١	٣
٦	تجعل الطفل يكتشف الثغرات بسرعة غير معتادة	١٢٤ (٥٦,٩%)	٦٩ (٣٢,٧%)	١٥ (٧,١%)	٢ (٠,٩%)	١ (٠,٥%)	٤,٤٨	٠,٧١	٤
	المتوسط الحسابي العام						٤,٤٩	٠,٦٣	

يتضح من خلال الجدول (٨) أن:المتوسطات الحسابية لعبارات المحور (قد تراوحت بين (٤,٤٣ و ٤,٥٤) وهذه المتوسطات تقع في الفئة الخامسة من فئات المقياس المتدرج الخماسي (م٤,٢٠ إلى ٥,٠٠) والتي تشير إلى الخيار " موافق بشدة" ، مما يدل على أن معلمات رياض الأطفال موافقون تماما على أن الألعاب التعليمية الالكترونية لها "قدرة عالية" في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة ، وقد بلغ المتوسط الكلي لاستجاباتهم نحو فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية (٤,٤٩من ٥) بانحراف معياري مقداره (٠,٦٣) وهو أقل من الواحد الصحيح مما تركز استجابات أفراد العينة وعدم تشتتها. وبالمثل يقع المتوسط الكلي لاستجاباتهن في المدى (من ٤,٢٠ إلى ٥,٠٠) حسب المقياس المتدرج الخماسي المستخدم في هذه الدراسة، وبناء على ذلك نستنتج أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الالكترونية لها "قدرة عالية " في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

وفي سياق قدرة الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة نجد أن العبارة رقم (٣) والتي تنص على (تنمي وتشبع الخيال العلمي وتزيد من خصوبته

في عقل الطفل) قد احتلت المرتبة الأولى من حيث درجة موافقة معلمات رياض الأطفال عليها بمتوسط قدره (٤,٥٤ من ٥) وانحراف معياري مقداره (٠,٦٣)، وأن العبارة رقم (٤) والتي تنص على (تجعل تفكير الطفل تفكير تشعبي) قد احتلت المرتبة الأخير من حيث درجة موافقة معلمات رياض الأطفال عليها بمتوسط قدره (٤,٤٣ من ٥) وانحراف معياري مقداره (٠,٧٦) وفيما يلي ترتيب عبارات هذا المحور حسب درجة موافقة معلمات رياض الأطفال عليها كالتالي:

١) تنمي وتشبع الخيال العلمي وتزيد من خصوبته في عقل الطفل.
٢) يجعل الطفل يطرح أكبر عدد ممكن من الأسئلة.
٣) قد يربط بين أشياء لا يوجد بينها رابط واضح.
٤) تجعل الطفل يكتشف الثغرات بسرعة غير معتادة.
٥) يطرح من خلالها الطفل أكثر من فكرة مختلفة ومتنوعة (أفكار من أنواع مختلفة وليست من نوع واحد فقط).
٦) تجعل تفكير الطفل تفكير تشعبي.

السؤال الثالث:

(٣) ما دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية ؟

تتم الإجابة عليه نظريا من خلال التوصيات

السؤال الرابع:

(٤) واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الالكترونية في الصفوف؟

للإجابة على سؤال البحث الرابع وهو (ما واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف ؟)، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة معلمات رياض الأطفال نحو عبارات واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف من وجهة نظرهم وذلك كما يلي:

جدول رقم (٩)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة الدراسة نحو واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الالكترونية في الصفوف (ن=٢١١)

م	العبارات	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	هناك خطة ألتزم بها لاستخدام الألعاب الالكترونية خلال العام الدراسي من قبل وزارة التعليم	١٦١ (٧٦,٣%)	٣٠ (١٤,٢%)	١٠ (٤,٧%)	٥ (٢,٤%)	٥ (٢,٤%)	٤,٦٠	٠,٨٨	٤
٢	أحرص على استخدام الألعاب الالكترونية على الأقل ٣ مرات أسبوعيا	١٤٣ (٦٧,٨%)	٥٥ (٢٦,١%)	٨ (٣,٨%)	٣ (١,٤%)	٢ (٠,٩%)	٤,٥٨	٠,٧٢	٥
٣	أستخدم الألعاب التعليمية الالكترونية لأنها من الأدوات السهلة والميسرة لعملية تعليم الأطفال	١٤٤ (٦٣,١%)	٥٥ (٢٦,١%)	٥ (٢,٤%)	٣ (١,٤%)	٤ (١,٩%)	٤,٥٧	٠,٧٨	٦
٤	أنصح جميع معلمات رياض الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الأطفال	١٥٦ (٧٠,٣%)	٤٣ (٢٣,٤%)	٨ (٣,٨%)	٢ (٠,٩%)	٢ (٠,٩%)	٤,٦٥	٠,٦٩	١
٥	أحرص على استخدم الألعاب التعليمية الالكترونية لأنه يوفر لدي الجهد والوقت	١٥٨ (٦٩,٧%)	٣٨ (٢١,٩%)	١٠ (٤,٧%)	٤ (١,٩%)	١ (٠,٥%)	٤,٦٥	٠,٧٠	٢
٦	أشعر بمتعة عند استخدم الألعاب التعليمية الالكترونية مع الأطفال	١٥٢ (٧٢,٠%)	٤٥ (٢١,٣%)	٩ (٤,٣%)	٤ (١,٩%)	١ (٠,٥%)	٤,٦٣	٠,٧٠	٣
	المتوسط الحسابي العام						٤,٦١	٠,٥٢	

يتضح من خلال الجدول رقم (٩) أن:المتوسطات الحسابية لعبارات محور (واقع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الالكترونية في الصفوف) قد تراوحت بين (٤,٥٧ و ٤,٦٥) وهذه المتوسطات تقع في الفئة الخامسة من فئات المقياس المتدرج الخماسي (من ٤,٢٠ إلى ٥,٠٠) والتي تشير إلى الخيار " موافق بشدة" ، مما يدل على أن أفراد الدراسة قد وافقوا بشدة على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في الصفوف في مرحلة الروضة والتزامهن باستخدامها، حيث نجد أنهن ينصحن جميع معلمات رياض الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الأطفال، كما أنهن يرون أن الحرص على استخدم الألعاب التعليمية الالكترونية يوفر لديهن الجهد والوقت، بالإضافة إلى أن استخدم الألعاب التعليمية الالكترونية مع الأطفال يشعرهن بالمتعة أثناء عملية التدريس. كذلك بينت النتائج أن معلمات رياض الأطفال يلتزمن التزام تام بالخطة التي وضعتها وزارة التعليم لاستخدام الألعاب الالكترونية خلال العام الدراسي، حيث يحرصن على استخدام الألعاب الالكترونية على الأقل ٣ مرات أسبوعيا، كما بينت النتائج أن معلمات رياض الأطفال يرون أن استخدامهن الألعاب التعليمية الالكترونية يعود إلى أنها من الأدوات السهلة والميسرة لعملية تعليم الأطفال.

السؤال الخامس :

(٥) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس؟

لمعرفة عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس، لابد من إجراء اختبار إحصائي للتحقق من ذلك ، وبما أن المتغير المستقل Independent variable "الجنس" يتكون من مستويين ففي الحال يتبادر إلى اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t– test لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة، وللتأكد من أن المتغير التابع Dependent variable (محور فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية والمهارات الإبداعية) يتبع التوزيع الطبيعي Normal distribution تم استخدام اختباري التوزيع كولموجوروف – سميرنوف Kolmogorov–Smirnov وشابيرو – ويلك Shapiro–Wilk حيث جاءت قيم دلالتهم الإحصائية اقل من (٠,٠٥) أي دالة إحصائيا مما يشير إلى أن المتغير التابع لا يتبع التوزيع الطبيعي. لذا وبناء على نتائج هذه الاختبارات والتي تبين فيها أن المتغير التابع لا يتبع التوزيع الطبيعي سوف نستخدم الاختبار الإحصائي اللابارمتري Nonparametric test اختبار مان وتني لعينتين مستقلتين Mann Whitney Test (U) بدلا من الاختبار الإحصائي البارامتري (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t test للمقارنة بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير الجنس كما يلي:

الفرض الصفري H_0: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس .

الفرض البديل H_a: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس

جدول (١٠)

نتائج اختبار أن وتني لعينتين مستقلتين (Mann Whitney Test (U للفروق حسب الجنس

	الجنس	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب
كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة	ذكر	٤٩	١٦٧,٨٢	٨٢٢٣,٠٠
	أنثى	٢٧١	١٥٩,١٨	٤٣١٣٧,٠٠
		٣٢٠		
قيمة مان وتني (U) =٦٢,٨١,٠٠٠				
قيمة الدلالة الإحصائية = ٠,٥٢٥				

يلاحظ من نتائج هذا الاختبار: أن قيمة الدلالة الإحصائية تساوى ٠,٥٢٥ وهي أكبر من مستوى المعنوية (٠,٠٥) مما يشير إلى انه لا يوجد فروق بين اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وبالتالي فإننا نقبل الفرض العدمى أو الصفري (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الجنس) أي أن الفروق بينهم غير معنوية.

السؤال السادس :

(٦) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر؟

لمعرفة عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر، تم استخدام الاختبار الإحصائي اللابارمتري كروسكال واليس Kruskal Wallis H بدلا من الاختبار الإحصائي البارمتري تحليل التباين الأحادي One Way ANOVA للمقارنة بين المجموعات العمرية لأفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة كما يلي:

الفرض الصفري H_0:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر .

الفرض البديل H_a:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر .

جدول (١١)

نتائج اختبار كروسكال واليس Kruskal-Wallis لدلالة الفروق وفقا لمتغير العمر

الرتب			
	المتغير المستقل (العمر)	**العدد**	**متوسط الرتب**
كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة	اقل من ٣٠ سنة	٤٠	١٥١,٨٤
	٣٠ إلى ٤٠ سنة	١٨٠	١٦٨,٩٠
	أكثر من ٤٠ سنة	١٠٠	١٤٨,٨٤
	المجموع	٣٢٠	
قيمة Kruskal-Wallis H	٣,٨١٦		
درجة الحرية df	٢		
قيمة الدلالة الإحصائية P value	٠,١٤٨		

يتبين من نتائج الجدول (١١) أن اختبار كروسكال واليس Kruskal-Wallis لم يكشف عن فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير العمر، حيث بلغت قيمة كروسكال واليس (٣,٨١٦) بقيمة دلالة إحصائية أكبر من (٠,٠٥) وبالتالي فإننا نقبل الفرض العدمى أو الصفري (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير العمر) أي أن الفروق بينهم غير معنوية.

السؤال السابع :

(٧) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية، حكومية)؟

لمعرفة عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية ، حكومية) تم استخدام الاختبار الإحصائي اللابارمتري Nonparametric test اختبار مان وتني لعينتين مستقلتين Mann Whitney Test (U) بدلا من الاختبار الإحصائي البارامتري (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t test للمقارنة بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير نوع المدرسة كما يلي:

الفرض الصفري H_0: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية، حكومية) .

الفرض البديل H_a: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية، حكومية) .

جدول (١٢)

نتائج اختبار أن وتني لعينتين مستقلتين (Mann Whitney Test (U للفروق حسب نوع المدرسة

	الجنس	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب
كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة	حكومية أهلية	١٧٢ ٣٩ ٢١١	١٠٤,٣٤ ١١٣,٣٣	١٧٩٤٦,٠٠ ٤٤٢٠,٠٠
قيمة مان وتني (U) =٣٠٦٨,٠٠٠ قيمة الدلالة الإحصائية = ٠,٣٧٧				

يلاحظ من نتائج هذا الاختبار: أن قيمة الدلالة الإحصائية تساوى ٠,٣٧٧ وهي أكبر من مستوى المعنوية (٠,٠٥) مما يشير إلى انه لا يوجد فروق بين اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير نوع المدرسة، وبالتالي فإننا نقبل الفرض العدمى أو الصفري (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير نوع المدرسة (أهلية، حكومية) أي أن الفروق بينهم غير معنوية وتشير هذه النتيجة ألي اتفقا جميع معلمات رياض الأطفال سواء أكانوا في مدارس حكومية أو أهلية على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

السؤال الثامن :

(٨) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة؟

لمعرفة عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة، تم استخدام الاختبار الإحصائي اللابارمتري كروسكال واليس Kruskal Wallis H بدلا من الاختبار الإحصائي البارمتري تحليل التباين الأحادي للمقارنة بين المجموعات العمرية لأفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة كما يلي:

الفرض الصفري H_0:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة.

الفرض البديل H_a:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة.

جدول (١٣)

نتائج اختبار كروسكال واليس Kruskal-Wallis لدلالة الفروق وفقا لمتغير عدد سنوات الخبرة

الرتب			
	المتغير المستقل (عدد سنوات الخبرة)	العدد	متوسط الرتب
كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة	اقل من ٥ سنوات	٣٧	١١٦,٧٦
	٥ إلى اقل من ١٠ سنوات	١١٥	١٠٣,٦٥
	أكثر من ١٠ سنوات	٥٩	١٠٣,٨٤
	المجموع	٢١١	
قيمة Kruskal–Wallis H	١,٥٧٥		
درجة الحرية df	٢		
قيمة الدلالة الإحصائية P value	٠,٤٥٥		

يتبين من نتائج الجدول (١٣) أن اختبار كروسكال واليس Kruskal–Wallis لم يكشف عن فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير عدد سنوات الخبرة، حيث بلغت قيمة كروسكال واليس (١,٥٧٥) بقيمة دلالة إحصائية أكبر من (٠,٠٥) وبالتالي فإننا نقبل الفرض العدمى أو الصفري (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين

متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير عدد سنوات الخبرة) أي أن الفروق بينهم غير معنوية.

وتشير هذه النتيجة إلى اتفاق جميع معلمات رياض الأطفال سواء أكانوا في مدارس حكومية أو أهلية على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

السؤال التاسع :

(٩) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة)؟

لمعرفة عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مدى موافقة أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة)، تم استخدام الاختبار الإحصائي اللابارمتري Nonparametric test اختبار مان وتني لعينتين مستقلتين Mann Whitney Test (U) بدلا من الاختبار الإحصائي البارامتري (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t test للمقارنة بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة وفقا لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة)كما يلي:

الفرض الصفري H_0: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة).

الفرض البديل H_a: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة).

جدول (١٤)

نتائج اختبار أن وتني لعينتين مستقلتين (Mann Whitney Test (U للفروق حسب لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة)

	الجنس	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب
كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة	ولي أمر	١٠٩	١٥١,٥٧	١٦٥٢١,٠٠
	معلمة	٢١١	١٦٥,١١	٣٤٨٣٩,٠٠
		٣٢٠		
قيمة مان وتني (U) =١٠٥٢٦,٠٠٠				
قيمة الدلالة الإحصائية = ٠,١٩٠				

يلاحظ من نتائج هذا الاختبار: أن قيمة الدلالة الإحصائية تساوى ٠,١٩٠ وهي أكبر من مستوى المعنوية (٠,٠٥) مما يشير إلى انه لا يوجد فروق بين اتجاهات أولياء الأمور والمعلمات نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة ، وبالتالي فإننا نقبل الفرض العدمى أو الصفري (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى α = ٠,٠٥ بين متوسط اتجاهات أفراد الدراسة نحو كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعود لمتغير الصفة (ولي أمر/معلمة) ، أي أن الفروق بينهم غير معنوية. وتشير هذه النتيجة إلى اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

توصيات الدراسة:

تقدم الباحثة التوصيات في ضوء ما توصلت لها الدراسة الحالية من نتائج:

١- إقامة دورات تدريبية وورش عمل لمعلمات الروضة وأولياء الأمور .

٢- الابتعاد عن الألعاب التقليدية لشعور الطفل بالملل وعدم التشويق.

٣- ضرورة تشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لما لها من أثر في تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة.

٤- ضرورة الاعتماد على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء تدريس الأطفال كإستراتيجية تعليمية.

٥-ضرورة نشر الوعي من خلال الورش التدريبية والندوات العلمية.

البحوث المقترحة:

١- دراسة مدى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي والإبداعي في مواد دراسية لدى طلاب الصف الأول الابتدائي.

٢- أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية الإبداع في المرحلة الابتدائية.

٣- فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحسين العملية التعليمية.

المراجع :

المراجع العربية:

-ابو حسين،سامي(٢٠١٥).*الابداع في العملية التربوية*.الاردن: أمجد للنشروالتوزيع.

-ابو لطيف،ديب نايف(٢٠١٥).*الابداع من الفكر الى الممارسة*.سوريا:دار ومؤسسة رسلان لطباعة والنشر والتوزيع.

-البلوشية ،شافية(٢٠١٠). *دور المعلمة في تنمية الابداع لدى رياض الأطفال* .مجلة التطوير التربوي ،العدد٥٧.

-الجعفري،ممدوح عبد الرحيم،الديب، إيمان علي(٢٠١٣).*التربية الاسرية في مواجهة معوقات الابداع لطفل* ماقبل المدرسة .المؤتمر الدولي الرابع بعنوان طفل اليوم أمل الغد .مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/480926

-الحجازي،مدحت عبد الرازق(٢٠١٠). معجم *مصطلحات علم النفس*.بيروت:دار الكتب العلمية .

-الحوامدة،محمود(٢٠١٣).*دور معلمات رياض الأطفال في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى الاطفال*.مجلة الزرقاء والدراسات الانسانية ،العدد الثاني .

-القباطي،هلال أحمد،أحمد،توفيق علي،محمد،ذكريات سلطان(٢٠١٩).*أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكيرالإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية*(رسالة منشورة).جامعة العلوم والتكنولوجيا.مسترجع من:
https://search.mandumah.com/Record/958782

-السيد،ماجدة مصطفى(٢٠١٦).*تنمية الموهبة والابداع :إعمال العقل ،وقوة الفكر ،ومتعة التعليم /التعلم المعادلة المطلوبة للنهوض بالتعليم* العربي .مجلة الطفولة والتنمية ،مج٧،ع٢٥ مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/771975

- العساف، صالح (٢٠٠٦). *المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية* . مكتبة العبيكان، الطبعة الرابعة ، الرياض.

-العصيمي،حامد عبدالله(٢٠١٩).*الكشف عن مستوى مهارات التفكير الابداعي"الطلاقة،الاصالة،المرونة،الافاضة ،الجدة،الحساسية ،للمشكلات"لدى الطلبة الموهوبين ذوي التحصيل المرتفع في المدارس العادية في مدينة الباحة من وجهة نظر معلميهم* .المجلة التربوية .*مسترجع من :*

-الغامدي،رحاب جمعان(٢٠١٨).*أثر الالعاب التعليمية الالكترونية في تحسين التفكير الابداعي والتحصيل في مادة الحاسب الالي لدى طالبات المرحلة المتوسطة*(رسالة منشورة).مسترجع من: https://search.mandumah.com/Record/923422

-المتروك،امنه(٢٠١٦). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية تحصيل وحدات في مادة الرياضيات لذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية في دولة الكويت*(رسالة منشورة).جامعة الخليج العربي،كلية الدراسات العليا.مسترجع من: http://search.mandumah.com/Record/1009549

-أونسة ،أونسة محمد (٢٠١٤).*العوامل المؤثرة في تنمية الابداع لدى الطفل* (رسالة منشورة).جامعة شندي،كلية التربية مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/737638

-بقلاوة،داليا محمود،الدسوقي،أماني ابراهيم،عبد السلام،أسامة محمد(٢٠٠٩).*الالعاب التعليمية الالكترونية ودورها في تنمية التفكير الابداعي*.المؤتمر العلمي للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية .مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/71442

-حجازي،آندي(٢٠١٠).دور الالعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه.مجلة الطفولة ،مج١١،ع٤٣.مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/54367

-حمزة ،عناية يوسف(٢٠٢٠).*الابداع وأهميته في العملية التعليمية* .ورقة مقدمة الى المؤتمر العلمي الدولي الثاني ، نقابة الاكاديميين العراقيين بكلية التربية جامعة واسط ، اربيل ،العراق .

-رفعت،سعد(٢٠١١).*أفكار تربوية لتنمية الابداع والاختراع عند الاطفال*.مصر:دار اليقين للنشر والتوزيع .

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

-سعد الدين،محمد(٢٠١٨).تطوير الالعاب التعليمية الالكترونية باستخدام برنامج "لزيادة التفاعل بين قيم الوعي التكنولوجي Scratch" والبرمجة المرئية لمواجهة الالعاب القاتلة لدى المرحلة الثانوية .*مجلة كلية التربية*،مج،ع١٢ .doi:MFES.2018.1021608

-سمارة،ناجي(٢٠١٥).*التصميم التعليمي والوسائط المتعددة*.الاردن:دار أمجد للنشر والتوزيع .

-عبدالعظيم،عبد العظيم صبري،محمود،حمدي أحمد(٢٠١٥). *تنمية القدرات الابتكارية والابداعية عند القائد الصغير*.مصر:المجموعة العربية للتدريب والنشر.

- عطيفي، زينب محمود،المليجي،ريهام رفعت(٢٠١٤) *فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة فى تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لديهم* (رسالة منشورة) .جامعة عين شمس ،كلية التربية.مسترجع من: https://search.mandumah.com/Record/715158

-غزيز،امجد محمد (٢٠١٧).*أثر اختلاف نمط الالعاب التعليمية الالكترونية ثلاثية البعد "فردى/تشاركى"على التحصيل المعرفي لمادة الرياضيات في المرحلة الابتدائية بمكة المكرمة* .(رسالة ماجستير ،جامعة الملك عبد العزيز).مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/787536

- كاظم،حمزة محمد(٢٠١٣).*عمليات ادارة المعرفة وتأثيرها في مراحل الابداع المنظمي دراسة استطلاعية لأراء عينة من تدريسي هيئة التعليم التقني* .مجلة التقني .مسترجع من :

https://www.iasj.net/iasj/download/73eab13e6d5646c1

-معوض،ربى عبد المطلب،الموسى،غادة عبد الرحمن(٢٠١٦).أثر اللعب بألعاب الاجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ماقبل المدرسة .المجلة التربوية ،مج٣١،ع١٢١.مسترجع من :

http://search.mandumah.com/Record/787536

المراجع الاجنبية :

- Arefi، Marzieh،Jalali،Nesa(2019).Comparation of Creativity Dimensions (Fluency, Flexibility, Elaboration, Originality) between Bilingual Elementary Students (Azari language-Kurdish language) in Urmia City – Iran.paper presented at the IAFOR International Conference on Language Learning، Dubai،The United Arab Emirates. Retrieved from:

https://2u.pw/xtBv5

- Behnamnia،Najmeh ،Kamsin،Amirrudin،Binti Ismail،Maizatul Akmar(2020).The use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children(published dissertation). University of Malaya. Faculty of Computer Science &Information Technology.Retrieved from:

https://2u.pw/udFAg

-Kaplan, S. A. and Garrett, K. E. (2005). The use of logic models by community-based initiatives. Evaluation and Programme Planning .Retrieved from: https://2u.pw/gixUD

- Lamb,R.& Annetta,L.& Vallett,D.(2015).The Interface of Creativity،Fluency،Lateral Thinking، and Technology While Designing Serious Educational Games in a Science Classroom(published dissertation).University of Almeria،Education & Psychology Faculty of Psychology Department of Educational and Developmental.Retrieved from:

https://2u.pw/siyzE

-Maleki, Parvin, Mousavi, Faranak(2015). Examining the Role of Electronic-Learning and Traditional Games Over Creativity of Female Students in Fifth Grade Primary School. Retrieved from: https://2u.pw/DrlWx

-McAndrew, Rose, Kaskutas, Vicki(2020). A Logic Model for Planning, Implementing,and Evaluating a Student-Run Free Clinic, Journal of Student-Run ClinicsDescriptive Report ,Retrieved from:

https://journalsrc.org/index.php/jsrc/article/view/132/97

-McCawley ,Paul F. The Logic Model for Program Planning and Evaluation.University of Idaho.Retrieved from:

https://2u.pw/4gmRr

- Ponticorvo, Michela,Sica, Luigia Simona, Rega, Angelo, Miglino, Orazio(2020).On the Edge Between Digital and Physical: Materials to Enhance Creativity in Children. An Application to Atypical Development,Retrieved from:

https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00755

- Stegemann, Kim Calder, Jaciw, Andrew P.(2018). Making it Logical: Implementation of Inclusive Education Using a Logic Model Framework. Learning Disabilities: A Contemporary Journal 16(1), 3-18.Retrieved from: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1179944.pdf

- Sand,BeverlyVail (2002).Toard a Definition Of Creativity:Construct Validation Of The Cognitive Components Of Creativity(Doctoral Dissertation, Texas Tech University). Retrieved from: https://2u.pw/z58rl

-Trnova,Eva,Trna,Josef(2014). Implementation Of Creativity In Science Teacher Training. International Journal on New Trends in Education and Their Implications, 06 ISSN 1309-6249. Retrieved from: https://2u.pw/52DHK

-Zeng,Jialing,Parks,Sophie,Shang(2020).To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games.China National Social Science Foundation, Retrieved from: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.188