مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، العدد الثامن، يونية ٢٠٢٢م
ISSN (Online): 2636-2899

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات

اعداد

أحلام الدوسري

كلية التربية جامعة الملك فيصل

المملكة العربية السعودية

١٤٤٣هـ/٢٠٢٢م

المستخلص:

هدف هذا البحث إلى معرفة دور الألعاب الالكترونية في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، وتكونت عينة البحث من (٢١٦) معلمة رياض أطفال، وتم استخدام المنهج الوصفي، وأعدت الباحثة استبانة تقيس دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. وتوصلت نتائج البحث إلى: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانة دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والخبرة والقطاع على جميع المحاور، وتوصلت الباحثة إلى أن أهم المعوقات التي تواجهها المعلمات في تطبيق الألعاب الالكترونية داخل الصف، هي: عدم توافر الأجهزة وضعف البنية التحتية، وقلة الوقت المتاح لمتابعة جميع الأطفال، وكثرة أعداد الاطفال بالصف، وإزعاج الطلبة في أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية. وأوصت الباحثة بعدة توصيات، منها: ضرورة الاهتمام بإجراء المزيد من الدراسات والأبحاث التي تهتم بتنمية مهارات السلوك القيادي لطفل الروضة باستراتيجيات حديثة وتقنية تناسب ميول واهتمامات الطفل.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية – أطفال الروضة – المهارات القيادية.

The role of electronic games in the development of leadership skills among kindergarten children from the point of view of female teachers

Abstract:

The aim of this research is to know the role of electronic games in the development of some leadership skills necessary for the kindergarten child from the point of view of the teachers and the research sample consisted of (216) kindergarten teachers, and the descriptive curriculum was used, and the questionnaire tool (designed and prepared by the researcher) was used to see the views of the teachers in this, and the results of the research found: there are no statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the average responses of the study sample members to the role of electronic games in the development of leadership skills in the development of leadership skills. The kindergarten stage is due to the variable qualification, experience and sector on all axes, and the researcher reached the most important obstacles faced by teachers in the application of electronic games within the class, including: lack of availability of devices and poor availability of the Internet - lack of time available to follow all students - the large number of students in class - annoy students during the practice of electronic games and recommended several recommendations, including: the need to pay attention to more conduct studies and research that are interested in developing the skills of leadership behavior of the kindergarten child with modern strategies and techniques suitable for the tendencies of the researcher and the child's interests.

Keywords: Electronic Games - Kindergarten Children - Leadership Skills.

مقدمة:

تعد مرحلة رياض الأطفال هي الساحة الجاذبة والمناسبة التي تساعد في تفعيل وتطور جميع مظاهر النمو على اختلاف أشكاله وأنواعه، حيث فيها تغرس ملامح وأبعاد الشخصية؛ وذلك لما توفره البيئة المحيطة بعناصرها التربوية من تحفيز وتنمية للقدرات وصقل للمهارات، فالروضة مكان تتفتح فيه ميول الأطفال ويزداد شغفهم بالمعرفة واكتساب الخبرات واكتشاف مهاراتهم، من خلال توفير بيئة متكاملة في إطار تعليمي مناسب لخصائصهم.

وتعتبر دراسة سلوك الطفل مهمة تربوية يمكن أن تعود بالفائدة على المعلمين والوالدين والتربويين أجمع.

وأشار الحديبي (٢٠١٣) أن العالم الان سريع التغير وتحيطه تحديات جمّة؛ تستدعي تنمية العقليات المفكّرة القادرة على النقد والإنتاج والابداع وحل المشكلات؛ فالفرد الذي لا يواكب تقدّم العصر سوف يصاب بما يسمّى "صدمة المستقبل" (Future Shock) وبالإحباط الناتج عن عدم قدرته على مواكبة التقدم المذهل في كافة مجالات الحياة.

ويتعلم أطفال الروضات والمدارس اليوم بطرق جديدة ومبتكرة، وقد أصبح التعلم التكنولوجي يشمل كل نواحي الحياة، فلا شيء يخلو من حولنا إلا ودخلت التكنولوجيا في صناعته، ومن هذه المجالات.. مجال الترفيه والتسلية للأطفال والشباب، ويسهم تضمين التكنولوجيا في الفصول الدراسية في تعزيز تجربة التعلم وليكونوا أطفال فعالين، ومن مجالات الترفيه التكنولوجية و المناسبة للأطفال ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وهي لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما يمتد أثرها إلى كل السياق الاجتماعي، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة بإهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والتربوي على حد سواء، ومن الواضح أن الطفولة في حالة من التشبع المستمر بالتكنولوجيا، فمن التلفزيون إلى الإنترنت ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الحاسبات الشخصية، ومن هنا يبدو أن الأطفال يرتبطون بها، ويحاولون ممارسة التوافق مع هذا المدى الواسع من التكنولوجيا في المنزل والمدرسة وفي العالم الكبير من حولهم، وتشير الأبحاث الحديثة إلى أن ألعاب الفيديو قد توفر فرصاً جديدة ومبتكرة (Reeves & Malone, 2007)..يبحث عنها الأطفال فيما يتعلق بتنمية القيادة

واتفق الخبراء على أن استخدام التلعيب للتدريس يؤثر على مشاركة المستخدم وعملية التعلم (Sandoval & Rojas & Creekers & Rios & Barde and Billingshurst,2022) بشكل إيجابي.

حيث يتضمن المنهج مادة ألعاب فيديو في كل دورة من الدورات التي درسها الاطفال، حتى الان لم تظهر نتائج المنهج الفريد بعد، ومع ذلك تستخدم المدرسة أسلوبا جديدا للتعلم، اعتبر ضرورياً للعالم المتطور.

ونظرا للاهتمام المتزايد برعاية الأطفال وتهيئتهم لاحتلال مواقع قيادية في المستقبل، وجب على المربين توفير المناخ الملائم لقادة المستقبل، فقد اتضح للباحثة ضرورة تنمية المهارات القيادية للطفل بأسلوب يناسب هذا العصر من خلال بعض الألعاب الالكترونية المختارة، ومن هنا انبثقت فكرة الدراسة الحالية.

مشكلة الدراسة:

من خلال عمل الباحثة في ميدان رياض الأطفال لاحظت أن هناك قصوراً ملحوظاً في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة، وتناسباً للتقدم التكنولوجي وميل الأطفال للعب وكونه مدخلا رئيسياً في تنمية شخصية طفل الروضة، وبناءً على الدراسات السابقة التي تم الاطلاع عليها والتي توصي بتفعيل اللعب في تعليم الأطفال للمهارات القيادية، ونظرا لاطلاع الباحثة على الادب التربوي والدراسات السابقة لم تجد الباحثة دراسة في حدود علم الباحثة تناولت متغيرات الدراسة الحالية والتي تنص على دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، لذلك وجدت الباحثة انه من الضروري إعادة النظر في الأنشطة والاستراتيجيات التي تقدم في هذه المرحلة، فقد رأت أنه قد يكون للألعاب الالكترونية دور في تنمية المهارات القيادية لطفل الروضة.

أسئلة الدراسة:

تتمحور أسئلة الدراسة في الاسئلة التالية:

١. ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارة (القدرة على إدارة الوقت، مهارة القدرة على العمل بروح الفريق، القدرة على التخطيط، القدرة على إدارة الذات) لدى أطفال مرحلة الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

٢. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والقطاع والخبرة؟

٣. ما هي المعوقات التي تواجهها المعلمة في تطبيق الألعاب الالكترونية في البيئة الصفية؟

أهداف الدراسة:

١. التعرف على دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

٢. معرفة إن كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والقطاع والخبرة

٣. تحديد أهم المعوقات التي تواجهها المعلمات في تطبيق الألعاب الالكترونية في البيئة الصفية

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة الحالية من الآتي:

الامر الذي سوف يجعل لهذا الدراسة أهمية تنطلق من النقاط التالية:

الأهمية النظرية:

١. توجيه انظار مخططي مناهج رياض الأطفال وبرامجها إلى أهمية تنمية المهارات القيادية في هذه المرحلة

٢. ندرة الدراسات التي تناولت تنمية المهارات القيادية من خلال الألعاب الالكترونية في هذه المرحلة وذلك في حدود علم الباحثة.

الأهمية التطبيقية:

تدريب معلمات رياض الأطفال والطفولة المبكرة على كيفية تنفيذ الأنشطة والألعاب اليومية من خلال توظيف المهارات التقنية ويتم ذلك من خلال أخذ المعوقات بعين الإعتبار والتي ظهرت في نتائج الدراسة وتوظيفها بالشكل الصحيح في البيئة الصفية.

فرض الدراسة:

سوف يتم تحقق البحث الحالي من الفرض التالي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والقطاع والخبرة.

حدود الدراسة:

تكونت حدود الدراسة من الاتي:

الحدود الموضوعية: تقتصر على الألعاب الالكترونية ودورها في تنمية المهارات القيادية للطفل.

الحدود البشرية: معلمات رياض الأطفال في محافظة الاحساء.

الحدود الزمانية: عام١٤٤٣/٢٠٢٢م، الفصل الدراسي الثاني

الحدود المكانية: تشمل عينة من ٣ روضات خاصة في محافظة الاحساء.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الالكترونية:

تعرفها الباحثة اجرائياً: بأنها الأنشطة الفعّالة والمسلية، وتسمى العاب الفيديو، وتقدم هذه الأنشطة عن طريق الحاسوب وتتيح للطفل حرية اتخاذ القرارات بنفسه وحل المشكلات في إطار تفاعلي وممتع.

المهارات القيادية:

وتعرفها الباحثة اجرائياَ: هي سلوكيات يستطيع الطفل من خلالها التأثير على أفكار الاخرين واتجاهاتهم من اجل تحقيق رغبة أو هدف معين.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

تنقسم الدراسات المتصلة بالموضوع إلى محورين:

المحور الأول: الألعاب الالكترونية

الألعاب الالكترونية هي شكل من اشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الحاسوب، أو الهواتف الذكية أو الحاسوب اللوحي (الأيباد)، وذلك من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفعالية داخل البيئة التعليمية (سبتي،٢٠١٦).

ويعتبر استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تلقى اهتماماً أكبر من قِبل المتعلمين، وأكدت نظرية جان بياجيه والعالم فرويد على ذلك، حيث قالوا إن التعلم يكون أفضل عندما يمتزج باللعب. وتؤكد النظريات التعليمية ايضاً أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في العملية التعليمية،

وعندما نتحدث عن الألعاب الجاذبة وذات التأثير القوي في زمننا هذا فإننا سنتحدث عن الألعاب الالكترونية، حيث تمتاز بعدة خصائص، فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الانسان وتشتمل على المؤثرات السمعية والبصرية مما يجعل الاستفادة منها أبقى اثرا وأكثر تأثيراً.

وتظهر دراسة (Hock ow,2017) أن ألعاب الحاسوب يمكن أن تكون أداة مفيدة وعملية لتقييم وتعزيز مهارات التخطيط والتفكير النقدي بين الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة.

معايير اختيار الألعاب الالكترونية:

من اهم المعايير التي يجب مراعاتها في اختيار الألعاب أن تكون ملائمة نمائيًا لخصائص نمو الطفل بحيث تتيح اللعبة فرصة استخدام الطفل لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية وأن تتضمن مستويات عدّة ومتدرجة من الصعوبة تتناسب مع مستويات المتعلمين المختلفة.

ولاختيار الألعاب الالكترونية اعتبارات أساسية يذكرها (الحربي،٢٠٠٩) وهي: أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من اهداف النشاط وان تكون تعليمات تنفيذها مختصرة وواضحة ومحددة، يسهل ممارسة الأطفال لها وتحقيق أهدافها، وأن يتحقق المعلم من إن المتعلم يتقن قواعد اللعبة ويعرف أهدافها، وان يتخلل اللعبة مهارات وعمليات تدريبية وظيفية.

إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية على الطفل:

ان بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، وإنما تمتد إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض الاثار يمكن ان تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال والكبار ونموهم الذهني والحركي والتربوي على حد سواء، ولهذه الألعاب اثار سلبية وإيجابية تناولتها الكثير من الأبحاث يمكن أن نستخلص منها ما يلي: (برتيمة،٢٠١٦، ٥٧) و (قدي، ٢٠١٨، ١٦٣-١٦٤) و (الزيودي،٢٠١٥، ١٧).

الاثار الإيجابية:

- الابداع وتنمية الذكاء
- القدرة على اتخاذ القرار
- تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير
- تحسين المهارات الادراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز
- القدرة على إدارة الوقت

- القدرة على التخطيط
- القدرة على إدارة الذات
- القدرة على العمل بروح الفريق
- القياد بعدة مهام في آن واحد
- تنمية الذاكرة

الاثار السلبية في بعض الالعاب:

- تنمية مهارات العنف والعدوانية والتنمر
- التركيز على التسلية والاستماع أكثر من التعليم وتأثير هذا على التحصيل الدراسي
- عزلة الطفل عن المجتمع
- الشعور بالأنانية
- اضرار صحية مثل آلام الرقبة، الظهر، ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية.
- اضرار ثقافية ودينية

وتؤكد راسة (عثمان،٢٠١٨) إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينة الجبيل، تكونت من (٢١) فقرة. تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (٢٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مدرستي "حراء – الجزيرة"، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وأخيرا قدم البحث عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية ،وتفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

وتؤكد دراسة Farhana & Borhan & Yatim(2013) إلى مع رفة مدى معرفة الأطفال بتقنية الشاشات التي تعمل باللمس (I pad) وتحديد مهاراتهم وأنواع تفاعلهم مع هذه التقنية ، وشملت العينة (٢٠٩) طفلاً في مختبر الألعاب بجامعة سلطان إدريس بماليزيا ، وتمت اتباع أسلوب دراسة الحالة باستخدام الملاحظة المباشرة وتسجيلات الفيديو، وتم اختيار أربعة أنواع من الألعاب التعليمية المختلفة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن ٦٠ % من الأطفال كان لديهم خبرة في استخدام الجهاز اللوحي ، و٤٠ % منهم لم يكن لديهم خبرة في الاستخدام ، لكنهم رأوه مسبقا من خلال التلفزيون أو لدى أصدقائهم ، واختلفت طريقة تعاملهم وتفاعلهم مع الجهاز حسب خبرتهم ،كما رصدت الدراسة أن جميع الأطفال كانوا يمتلكون المهارات الأساسية للتعامل مع هذه التقنية.

المحور الثاني: المهارات القيادية

تعد المهارات القيادية مجموعة من السلوكيات والأنشطة التي تساعد الفرد في تحقيق أهدافه وإنجاز مسؤولياته، كالقدرة على الاتصال والتواصل، والتفكير الناقد وحل المشكلات والعمل بروح الفريق لتحقيق الأهداف القيادية المنشودة (بدر،٢٠١٥).

تعد القيادة من الموضوعات التي شكلت جزء من اهتمامات الانسان حتى أصبحت ذات بعد بالغ الأهمية في وقتنا الحاضر، فالقادة باستطاعتهم توجيه عمل الجماعة وفقا للأسس والقواعد المناسبة، وتؤكد الدراسات الحديثة التي تناولت القيادة، على أهمية ممارسة الأطفال في مقتبل أعمارهم للقيادة وامتلاكهم لمهاراتها، ومن الجانب الاخر تظهر حاجة المجتمعات إلى اكتشاف اشخاص قياديين ذو شخصية قوية، قادرين على التخطيط الجيد للمستقبل، واتخاذ القرارات، لذا يجب العمل على أعداد جيل يمتلك المؤهلات والمهارات القيادية للنهوض بمجتمعه وخاصة في هذا الزمن الذي يتطلب قوة وحنكة لإدارة المهام والتخطيط للمستقبل الواعد، ومن النظريات التي تحدثت عن القيادة واهميتها، نظرية (الرجل العظيم) ومن أبرز روادها "فرانسيس جالتون" والتي تستند على عدد من المبادئ:

- مبدأ القادة يولدون ولا يصنعون، وأن هؤلاء القادة يتميزون عن طريق الوراثة بخصائص وقدرات خارقة ومواهب فذة غير عادية لا تتوفر في غيرهم وهو من أهم المبادئ وأولها (الصباب وآخرون، ٢٠١٣).
- مبدأ أن الخصائص والمواهب الفطرية الموروثة لا يتكرر إلا بنسب ضئيلة بين الناس، وبالتالي فالرجال العظماء قليلون على مر التاريخ، وعلى الرغم من قلتهم إلا أنهم تمكنوا من التحكم في مجرى التاريخ وتغييره (أبو النور ومحمد، ٢٠١٥؛ البدري ٢٠٠١).

والنظرية الموقفية للعالم "فيدلر" والتي ترتكز على:

أن التغيرات التي تحدث في البيئة الخارجية يجب أن يقابلها تغيرات داخل المؤسسة تتناسب معها، كما أن نظرية الموقف تتمحور حول ثلاث عوامل رئيسية: نوع القائد، ونوع الجماعة، وطبيعة الموقف (أبو ناصر، ٢٠٠٨).

- نوع القائد ودرجة قوة منصبه القيادي المخول له من السلطة الرسمية.
- ونوع الجماعة، وعلاقة القائد بالجماعة ومدى ثقتهم وتقديرهم له.
- طبيعة الموقف (أبو ناصر، ٢٠٠٨).

وذكر (Taylor& Francis,2007) خمس وظائف للقيادية، وهي: إدارة الدور، تطوير الحجج، التخطيط والتنظيم، التحكم في الموضوع، والإقرار.

خصائص القيادة:

-عملية انتقالية: أي إن القيادات تتغير، بمعنى أن القيادة ليست جامدة أو قاصرة على اشخاص معينين، بل انه إذا توافرت خصائص معينة في الفرد يمكن أن يصبح قائدا عندما تتاح له الفرصة.

-عملية تبادلية: أي ان القائد يؤثر ويتأثر بالآخرين الموجودين معه في نفس المجموعة.

-عملية تعاونية: لا يستطيع القائد تحقيق الأهداف إلا إذا قام بتنمية روح التعاون بين الأعضاء بعضهم البعض وبينهم وبين القائد نفسه.

-عملية تفاعلية: لا تتم القيادة إلا من خلال وجود تفاعل مستمر بين القائد والجماعة (سمر عبد الغني، ٢٠٠٩).

والقائد هو ركن أساسي العملية القيادية وله خصائص لابد أن يتحلى بها ليصبح قائد ناجح.

ويشير (berKo,2007) إلى أن معظم الأطفال يرغبون في أن يصبحوا قادة وذلك للأسباب التالية:

١- المكانة: حيث إن الأطفال يستمتعون بمكانة القيادة، فهي تعطي شعور كبير بين الزملاء يحاط بالاحترام والتقدير والطاعة.

٢- المكافآت: قد تكون مكافآت مادية أو معنوية مثل كلمات الشكر والتقدير وثناء الزملاء عليه، أو قد تكون في شكل هدية من المجموعة لقائدهم.

٣- المعلومات: فالقائد هو المهيمن على كل صغيرة وكبيرة تحدث داخل الجماعة، فبالتالي هو مدرك لكل المعلومات الخاصة بأعضاء المجموعة أو المعلومات المعرفية الخاصة بنشاط الجماعة.

ومهارات السلوكي القيادي لطفل الروضة كثيرة، ولكن تناسباً مع عنوان الدراسة والعينة فقد وقع اختيار الباحثة على مجموعة محددة من المهارات القيادية لتقديمها لطفل الروضة من خلال الألعاب الالكترونية وهي: (اندرسن،٢٠٠٦) و(فروانة،٢٠١٤) و(الامام،٢٠١٠) و(محمد،٢٠١٨) و (بدر،٢٠١٥) و (Nupponen,2005)

- القدرة على إدارة الوقت: وذلك حتى يمكن الاستفادة منه كما ينبغي.
- القدرة على التخطيط: والذي يعني التنبؤ بما سيكون عليه الامر لاحقاً، والاعداد له.
- القدرة على إدارة الذات: أي ضبط الذات والتحكم فيها.
- القدرة على العمل بروح الفريق: أي التعاون مع الاخرين، فالقيادة ليست عملا فردياً

احصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

وتؤكد دراسة (غبلان،٢٠١٨) إلى التحقق من مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب وقياس أثره في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة الموهوب بدولة الكويت. تم استخدام المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طفلا تم توزيعهم على مجموعتين الأولى تجريبية وبلغ عددها (١٥) طفلاً ، والأخرى ضابطة وبلغ عددها (١٥) طفلاً تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية، وقد تم استخدام مقياس المهارات القيادية لطفل الروضة وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في اكتساب المهارات القيادية تعزى لاستخدام برنامج قائم على اللعب لصالح المجموعة التجريبية وتوصلت إلى عدة وصايا، منها: تشجيع الباحثين على تطوير لا برامج مماثلة لتطوير المهارات القيادية ضمن المنهج الدراسي أو بشكل مستقل.

هدفت دراسة الشرقاوي، الحميد، معوض (٢٠١٧) إلى تنمية بعض مهارات القيادة لدى طفل الروضة وتكونت عينة الدراسة: من (٦٠) طفل وطفلة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال بالروضات الحكومية التابعة لأحياء محافظة بورسعيد، وتم اختيار عينة قصدية بعد تطبيق بطاقة الملاحظة عليها، وقد تم تنمية مهارات القيادة لأفراد العينة باستخدام البرنامج القائم على طريقة المشروع، وتوصلت إلى عدة وصايا، منها: وضع تصور مقترح لطرق واستراتيجيات تعليم مهارات القيادة ضمن منهج رياض الاطفال.

وتؤكد دراسة شبهو (٢٠١٩) إلى الكشف عن فعالية برنامج قائم على المشاركة الوالدية في تنمية بعض مهارات القيادة لدى عينة من أطفال الروضة، والكشف عن استمرارية أثر البرنامج. وتكونت عينة

البحث من (٢٤) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، أعمارهم الزمنية تمتد ما بين (٥ – ٦) سنوات، تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، قوام كل مجموعة (١٢) طفلاً. طبق عليهم مقياس مهارات القيادة المصور لأطفال الروضة، وبرنامج قائم على المشاركة الوالدية، اعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي، وتوصلت نتائج البحث إلى: ١- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس المهارات القيادية لدى أطفال الروضة، بعد تطبيق البرنامج، والفروق لصالح أطفال المجموعة التجريبية. ٢- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج على مقياس المهارات القيادية لدى أطفال الروضة، والفروق لصالح التطبيق البعدي. ٣- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية على مقياس المهارات القيادية لدى أطفال الروضة بعد تطبيق البرنامج مباشرة وبعد مرور شهرين من توقف البرنامج.

التعقيب على الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الالكترونية والمهارات القيادية:

تتفق الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في بعض الجوانب وتختلف عنها في جوانب أخرى، ومن اهم جوانب الاتفاق والاختلاف ما يلي:

من حيث الموضوع:

رغم تعدد الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الالكترونية والدراسات التي تناولت المهارات القيادية إلا انه لم يتم رصد دراسة واحدة تتطابق تماما مع موضوع الدراسة الحالية.

من حيث الهدف:

- هدفت الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الالكترونية إلى توضيح جوانب الضعف والقوة في استخدام مثل هذه الألعاب، بينما كان الهدف من ذكر الألعاب الالكترونية في الدراسة الحالية هو توضيح جوانب القوة وكيفية الاستفادة منها في تنمية بعض المهارات لدى الطفل.
- واتفقت الدراسات التي تناولت مفهوم المهارات القيادية مع الدراسة الحالية من حيث توضيح ماهية المهارات القيادية واهمية اكتسابها في هذه المرحلة المبكرة من العمر.

وفي ضوء الدراسات السابقة يظهر أهمية المنحى الذي يأخذه البحث الحالي، حيث يركز على دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لطفل الصفوف الأولية من وجهة نظر المعلمات، وتم التركيز على قياس مدى اكتساب الطفل للمهارات القيادية من خلال الألعاب المحددة.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

- رصد الجوانب التي يراد منها استكمال لجوانب مفهوم تنمية المهارات القيادية لدى الطفل
- تحديد وبلورة مشكلة البحث ووضع تساؤلات وفروض الدراسة
- الاهتداء إلى المراجع التي يمكن الاستعانة بها في كتابة الإطار النظري

منهج الدراسة:

من أجل التعرف على دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي لجمع البيانات وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة الحالية.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال والبالغ عددهم ٤٣٢معلمة.

العينة:

١- الاستطلاعية:

تكونت العينة الاستطلاعية من (٢٠) معلمة وذلك للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة.

٢- عينة الدراسة:

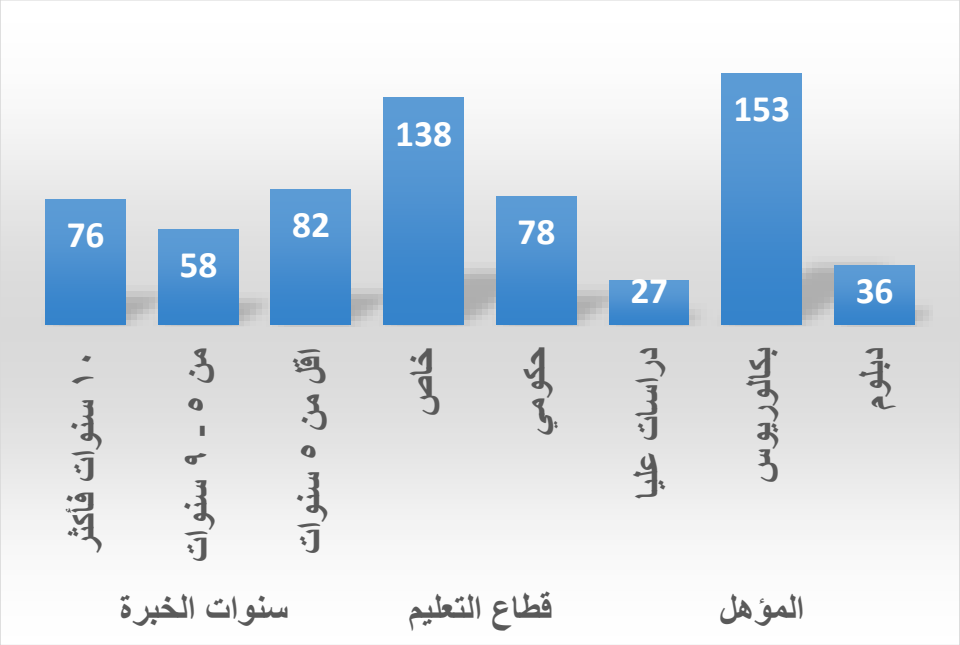
استخدمت الباحثة أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة (معلمات رياض الاطفال) وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة بأسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهن (٢١٦) معلمة وبنسبة (٤٨.٠٪) من مجتمع الدراسة.

والجدول (١) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات الديموغرافية المستخدمة في الدراسة الحالية.

جدول (١): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
المؤهل	دبلوم	36	16.7
	بكالوريوس	153	70.8
	دراسات عليا	27	12.5
قطاع التعليم	حكومي	78	36.1
	خاص	138	63.9

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
سنوات الخبرة	اقل من ٥ سنوات	82	38.0
	من ٥ – ٩ سنوات	58	26.9
	١٠ سنوات فأكثر	76	35.2
الإجمالي		216	100



شكل (١): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات

أداة الدراسة:

بعد الرجوع إلى الادب التربوي والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة الحالية دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، قامت الباحثة بإعداد وبناء استبانة تكونت في صورتها النهائية من (٢٤) فقرة وفقا لسلم التقدير الرباعي (دائما، غالبا، احيانا، نادرا)، لقياس دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات، ووزعت الفقرات على (٤) محاور (مهارات قيادية رئيسة) لكل محور (٦) فقرات، ملحق (١):

المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت.

المحور الثاني: القدرة على التخطيط.

المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات.

المحور الثالث: القدرة على العمل بروح الفريق.

صدق الأداة:

- **المحكمين:**

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال عرضها على عدد من أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٥) وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة فقرات جديدة، وحذف أو تعديل الفقرات غير المناسبة، ووضع الفقرات في المحور الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

- **مؤشر لصدق الاتساق:**

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة (٢٠) معلمة وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين الفقرات والمحور الذي تنتمي اليه وبين الفقرات والمحاور مع الدرجة الكلية للأداة والجدول (٢)، (٣)، (٤)، (٥) تبين معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات والدرجة الكلية للمحاور من جهة، وكذلك بين الفقرات والمحاور مع الدرجة الكلية لأداة الدراسة:

جدول (٢): معامل ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الأول القدرة على إدارة الوقت والدرجة الكلية للمحور وبين الفقرات والمحور مع الدرجة الكلية للأداة

	الفقرات – المحور	ارتباط الفقرات مع المحور	الارتباط مع الدرجة الكلية للأداة
١	يحدد الطفل وقتاً معينا لإنجاز اللعبة.	.751**	.537*
٢	يلتزم الطفل بالوقت المحدد للعبة	.803**	.737**
٣	يتوقع الطفل الوقت الذي يمكن أن يقضيه في أداء اللعبة.	.810**	.632**
٤	ينظم الطفل بين وقت اللعب والعمل.	.803**	.773**
٥	يزيد حماس الطفل في وقت ذروة لعبة.	.741**	.622**
٦	يختار الطفل الوقت المناسب للعب.	.682**	.796**
	الدرجة الكلية للمحور الأول: القدرة على إدارة الوقت	1	.897**

** دالة إحصائيا عند (٠.٠١)، * دالة احصائيا عند (٠.٠٥)

يبين الجدول (٢) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الأول: "القدرة على إدارة الوقت" والدرجة الكلية للمحور دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للمحور بين (٠.٦٨٢** - ٠.٨١٠**)، كما اظهر الجدول (٢) ان معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٥٣٧** --٠.٧٩٦**) وجميعها دالة عند (٠.٠١) أو (٠.٠٥)، كما بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمحور مع الدرجة الكلية للأداة (٠.٨٩٧**) دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).

جدول (٣): معامل ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الثاني: القدرة على التخطيط والدرجة الكلية للمحور وبين الفقرات والمحور مع الدرجة الكلية للأداة

	الفقرات – المحور	ارتباط الفقرات مع المحور	الارتباط مع الدرجة الكلية للأداة
١	**يستفسر الطفل عن الشيء قبل التنفيذ.**	.702**	.676**
٢	**يخطط الطفل النشاط بنفسه.**	.753**	.749**
٣	**ينفرد الطفل باتخاذ الاجراء اللازم في اللعبة.**	.678**	.616**
٤	**يضع الطفل طرق جديدة لمواجهة المشكلات التي تظهر اثناء لعبه.**	.781**	.689**
٥	**يوضح الطفل ما يمكن أن يتوقعه عند انجاز اللعبة.**	.652**	.665**
٦	**يضع الطفل قواعد للعب لضمان استقرار اللعب.**	.815**	.853**
	الدرجة الكلية للمحور الثاني: القدرة على التخطيط	**1**	.963**

** دالة إحصائيا عند (٠.٠١)

اظهر الجدول (٣) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الثاني: القدرة على التخطيط والدرجة الكلية للمحور دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للبعد بين (٠.٦٥٢** - ٠.٨١٥**)، كما اظهر الجدول (٣) ان معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٦١٦** --٠.٨٥٣**) وجميعها دالة عند (٠.٠١)، كما بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمحور مع الدرجة الكلية للأداة (٠.٩٦٣**) دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).

جدول (٤): معامل ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات والدرجة الكلية للمحور وبين الفقرات والمحور مع الدرجة الكلية للأداة

	الفقرات – المحور	ارتباط الفقرات مع المحور	الارتباط مع الدرجة الكلية للأداة
١	يحل الطفل المشكلات بنفسه.	.776**	.681**
٢	يلتزم الطفل بالأنظمة والقوانين.	.649**	.738**
٣	يساعد الطفل نفسه في تطوير مهاراته في اللعب من خلال اطلاعه على مقاطع اليوتيوب وغيرها.	.842**	.687**
٤	يستمر الطفل باللعب دون رغبة في التأجيل ريثما يبدأ.	.809**	.711**
٥	يساعد الطفل نفسه في تكرار العبارات التعزيزية اثناء لعبه.	.574**	.558*
٦	يتحكم الطفل بمشاعره عند الخسارة في اللعبة.	.677**	.592**
	الدرجة الكلية للمحور الثالث: القدرة على إدارة الذات	1	.925**

** دالة إحصائيا عند (٠.٠١)، * دالة (٠.٠٥)

اظهر الجدول (٤) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات والدرجة الكلية للمحور دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للمحور بين (٠.٥٧٤** – ٠.٧٤٨**)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٥٥٨* –-٠.٧٣٨**) وجميعها دالة عند (٠.٠١) أو (٠.٠٥)، كما بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمحور مع الدرجة الكلية للأداة (٠.٩٢٥**) دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).

جدول (٥): معامل ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق والدرجة الكلية للمحور وبين الفقرات والمحور مع الدرجة الكلية للأداة

	الفقرات – المحور	ارتباط الفقرات مع المحور	الارتباط مع الدرجة الكلية للأداة
١	يتبادل الطفل الحوار مع اقرانه.	.771**	.722**
٢	يبدي الطفل رأيه حيال موضوع معين.	.792**	.802**
٣	يهتم الطفل لرأي الأطفال عند تقصيره في اللعبة.	.644**	.604**
٤	يحسم الطفل الخلاف بين الأطفال الناتج من اللعبة	.787**	.695**
٥	يتسامح الطفل مع زميلة المخطئ في اللعبة.	.710**	.539*
٦	يتعامل الطفل مع اقرانه بعدالة.	.691**	.692**
	الدرجة الكلية	1	.923**

** دالة إحصائيا عند (٠.٠١)، * دالة (٠.٠٥)

اظهر الجدول (٥) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق والدرجة الكلية للمحور دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للمحور بين (٠.٦٤٤** – ٠.٧٩٢**)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٥٣٩* –-٠.٨٠٢**) وجميعها دالة عند (٠.٠١) أو (٠.٠٥)، كما بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمحور مع الدرجة الكلية للأداة (٠.٩٢٣**) دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات على محاور أداة الدراسة وعلى الدرجة الكلية للأداة من خلال معادلة الفا كرونباخ، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٢٠) معلمة والجدول (٦) يبين معاملات الثبات.

جدول (٦): معاملات ثبات الفا كرونباخ لمحاور أداة الدراسة وعلى الدرجة الكلية للأداة

م	البعد	عدد الفقرات	معامل الثبات
١	**المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت**	**6**	**0.86**
٢	**المحور الثاني: القدرة على الخطيط**	**6**	**0.83**
٣	**المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات**	**6**	**0.80**
٤	**المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق**	**6**	**0.82**
٥	**ثبات الأداة الكلي**	**24**	**0.95**

بين الجدول (٦) ان معامل الثبات الفا كرونباخ للأداة ككل بلغ (٠.٩٥)، كما تراوحت معاملات الثبات على المحاور بين (٠.٨٠ –٠.٨٦)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة، مما يشير إلى تمتع أداة الدراسة بالثبات.

نتائج الدراسة:

أولا: تساؤلات الدراسة:

نتائج السؤال الأول: ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال نظر المعلمات؟

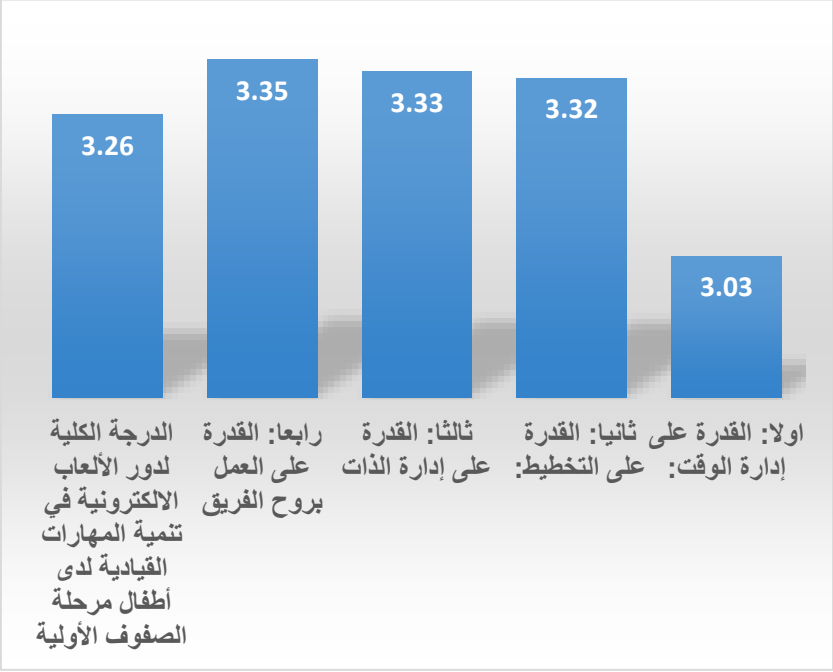
قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات، والجدول (٧) يبين ذلك:

جدول (٧): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات

	الفقرات – المحور	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الرتبة	الدرجة
	اولا: القدرة على إدارة الوقت:	**3.03**	**.595**	**4**	**متوسطة**
١	**يحدد الطفل وقتاً معينا لإنجاز اللعبة.**	**2.88**	**1.054**	**3**	**متوسطة**
٢	**يلتزم الطفل بالوقت المحدد للعبة**	**3.08**	**.808**	**2**	**متوسطة**
٣	**يتوقع الطفل الوقت الذي يمكن أن يقضيه في**	**2.71**	**1.030**	**6**	**متوسطة**

	الفقرات – المحور	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الرتبة	الدرجة
	أداء اللعبة.				
٤	ينظم الطفل بين وقت اللعب والعمل.	2.82	1.028	4	متوسطة
٥	يزيد حماس الطفل في وقت ذروة لعبة.	3.90	.491	1	كبيرة
٦	يختار الطفل الوقت المناسب للعب.	2.79	.946	5	متوسطة
	ثانيا: القدرة على التخطيط:	3.32	.435	3	كبيرة
٧	يستفسر الطفل عن الشيء قبل التنفيذ.	3.32	.770	4	كبير
٨	يخطط الطفل النشاط بنفسه.	3.10	.806	6	متوسطة
٩	ينفرد الطفل باتخاذ الاجراء اللازم في اللعبة.	3.37	.791	3	كبيرة
١٠	يضع الطفل طرق جديدة لمواجهة المشكلات التي تظهر اثناء لعبه.	3.44	.568	1	متوسطة
١١	يوضح الطفل ما يمكن ان يتوقعه عند انجاز اللعبة.	3.43	.687	2	متوسطة
١٢	يضع الطفل قواعد للعب لضمان استقرار اللعب.	3.21	.760	5	متوسطة
	ثالثا: القدرة على إدارة الذات	3.33	.394	2	كبيرة
١٣	يحل الطفل المشكلات بنفسه.	3.18	.666	5	متوسطة
١٤	يلتزم الطفل بالأنظمة والقوانين.	3.50	.675	2	كبيرة
١٥	يساعد الطفل نفسه في تطوير مهاراته في اللعب من خلال اطلاعه على مقاطع اليوتيوب وغيرها.	3.36	.824	4	كبيرة
١٦	يستمر الطفل باللعب دون رغبة في التأجيل ريثما يبدأ.	3.56	.726	1	كبيرة
١٧	يساعد الطفل نفسه في تكرار العبارات	3.48	.689	3	كبيرة

	الفقرات – المحور	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الرتبة	الدرجة
	التعزيزية اثناء لعبه.				
١٨	يتحكم الطفل بمشاعره عند الخسارة في اللعبة.	2.83	.879	6	متوسطة
	رابعا: القدرة على العمل بروح الفريق	3.35	.464	1	كبيرة
١٩	يتبادل الطفل الحوار مع اقرانه.	3.71	.655	1	كبيرة
٢٠	يبدي الطفل رأيه حيال موضوع معين.	3.69	.553	2	كبيرة
٢١	يهتم الطفل لرأي الأطفال عند تقصيره في اللعبة.	3.15	.850	5	متوسطة
٢٢	يحسم الطفل الخلاف بين الأطفال الناتج من اللعبة	2.89	.918	6	متوسطة
٢٣	يتسامح الطفل مع زميلة المخطئ في اللعبة.	3.44	.645	3	كبيرة
٢٤	يتعامل الطفل مع اقرانه بعدالة.	3.26	.707	4	كبيرة
	الدرجة الكلية	3.26	.339		كبيرة



شكل (٢): لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال

يبين الجدول (٧) ان الدرجة الكلية للمتوسط لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر الأمهات بلغ مقداره (٣.٢٦) وبانحراف معياري (٠.٣٣٩) وبدرجة كبيرة، كما حصل المحور الأول القدرة على إدارة الوقت على المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (٣.٠٣) وبانحراف معياري (٠.٥٩٥) وبدرجة متوسطة، وتراوحت المتوسطات الحسابي على فقرات القدرة على إدارة الوقت بين (٢.٧١ – ٣.٩٠)، حيث كانت اعلى الفقرات من حيث المتوسطات الحسابية على التوالي: يزيد حماس الطفل في وقت ذروة لعبة، يلتزم الطفل بالوقت المحدد للعبة، بينما اقلها: يتوقع الطفل الوقت الذي يمكن ان يقضيه في أداء اللعبة.

كما جاء المحور الثاني القدرة على التخطيط على المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٣.٣٢) وانحراف معياري (٠.٤٣٥) وبدرجة كبيرة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات القدرة على التخطيط بين (٣.١٠ – ٣.٤٤)، حيث حصلت الفقرات الاتية على اعلى المتوسطات في محور القدرة على التخطيط: يضع الطفل طرق جديدة لمواجهة المشكلات التي تظهر اثناء لعبه، يوضح الطفل ما يمكن ان يتوقعه عند انجاز اللعبة، بينما اقلها: يخطط الطفل النشاط بنفسه.

كما حصل المحور الثالث القدرة على إدارة الذات على المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٣.٣٣) وانحراف معياري (٠.٣٩٤) وبدرجة كبيرة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات القدرة على إدارة الذات بين (٢.٨٣ – ٣.٥٦)، وكانت اعلى الفقرات: يستمر الطفل باللعب دون رغبة في التأجيل ريثما يبدأ، يلتزم الطفل بالأنظمة والقوانين، يساعد الطفل نفسه في تكرار العبارات التعزيزية اثناء لعبه، بينما اقل الفقرات في القدرة على إدارة الذات: يتحكم الطفل بمشاعره عند الخسارة في اللعبة.

كما جاء محور القدرة على العمل بروح الفريق بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٣٥) وبانحراف معياري (٠.٦٤٦) وبدرجة كبيرة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات القدرة على العمل بروح الفريق بين (٢.٨٩ – ٣.٧١)، وكانت أعلى الفقرات على محور القدرة على العمل بروح الفريق: يتبادل الطفل الحوار مع اقرانه، يبدي الطفل رأيه حيال موضوع معين، يتسامح الطفل مع زميلة المخطئ في اللعبة، بينما اقل الفقرات في القدرة على العمل بروح الفريق: يحسم الطفل الخلاف بين الأطفال الناتج من اللعبة.

كما تعزو الباحثة للفقرات التي نالت أعلى نسب التوسط، وهي (يزيد حماس الطفل في وقت ذروة لعبة، يلتزم الطفل بالوقت المحدد للعبة، يضع الطفل طرق جديدة لمواجهة المشكلات التي تظهر اثناء لعبه يستمر الطفل باللعب دون رغبة في التأجيل ريثما يبدأ، يلتزم الطفل بالأنظمة والقوانين، يساعد

الطفل نفسه في تكرار العبارات التعزيزية اثناء لعبه) في أنها لاحظت جميع الأطفال يزداد حماسهم عند تقدمهم في اللعب وهذا بمثابة التعزيز لهم، وأيضاً التزام الأطفال بالوقت كان مُلاحظ من قِبل الباحثة، حيث كان جميع الأطفال ينظرون إلى المؤقت لتفادي فواته قبل انتهائهم من اللعب وهذا ما يسعم في رفع معدل حماسهم، وايضاً بمقدور الطفل من خلال ممارسته للعبة أن يبتكر حلول كثيرة للمشكلة الواحدة وهذا ما تؤكده دراسة Farhana & Borhan & Yatim(2013) أن جميع الأطفال يمتلكون المهارات الأساسية للتعامل مع هذه التقنية.

نتائج السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والقطاع والخبرة؟

أولا متغير المؤهل:

قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير المؤهل والجدول (٨) يبين ذلك

جدول (٨): تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير المؤهل

المحور	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت	بين المجموعات	.923	2	.461	1.307	.273
	داخل المجموعات	75.205	213	.353		
	الكلي	76.128	215			
المحور الثاني: القدرة على التخطيط	بين المجموعات	.773	2	.386	2.171	.117
	داخل المجموعات	37.910	213	.178		
	الكلي	38.683	215			
المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات	بين المجموعات	.088	2	.044	.280	.756
	داخل المجموعات	33.305	213	.156		
	الكلي	33.393	215			

المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق	بين المجموعات	.986	2	.493	2.288	.104
	داخل المجموعات	45.872	213	.215		
	الكلي	46.858	215			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.001	2	.001	.006	.994
	داخل المجموعات	24.712	213	.116		
	الكلي	24.713	215			

أظهرت نتائج الجدول (٨) عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال تعزى لمتغير المؤهل على جميع المحاور وعلى الدرجة الكلية حيث كانت مستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥).

ثانيا متغير الخبرة:

قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير الخبرة والجدول (٩) يبين ذلك

جدول (٩): تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير الخبرة

المحور	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت	بين المجموعات	2.758	2	1.379	4.004	.020
	داخل المجموعات	73.369	213	.344		
	الكلي	76.128	215			
المحور الثاني: القدرة على التخطيط	بين المجموعات	.155	2	.077	.428	.652
	داخل المجموعات	38.528	213	.181		
	الكلي	38.683	215			
المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات	بين المجموعات	.161	2	.080	.516	.598
	داخل المجموعات	33.232	213	.156		

	الكلي	33.393	215			
المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق	بين المجموعات	.389	2	.194	.891	.412
	داخل المجموعات	46.469	213	.218		
	الكلي	46.858	215			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.087	2	.044	.378	.686
	داخل المجموعات	24.626	213	.116		
	الكلي	24.713	215			

أظهرت نتائج الجدول (٩) عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال تعزى لمتغير الخبرة على جميع المحاور وعلى الدرجة الكلية حيث كانت مستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥)، باستثناء المحور القدرة على إدارة الوقت وجدت فروق دالة احصائيا ولبيان الفروق الدالة احصائيا على المحور الأول تم استخدام المقارنات البعدية شيفيه والجدول (١٠) يوضح ذلك:

جدول (١٠) المقارنات البعدية للقدرة على إدارة الوقت حسب متغير الخبرة

المحور	(I)الخبرة	(J)الخبرة	فرق المتوسطات	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت	اقل من 5 سنوات	من5- 9	-.285-*	.020
		10فاكثر	-.125-	.413

أظهرت نتائج الجدول (١٠) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة للقدرة على إدارة الوقت بين الخبرة اقل من (٥) سنوات وبين الخبرة (٥- ٩) سنوات ولصالح الخبرة (٥ -٩) سنوات.

ثالثا متغير القطاع:

قامت الباحثة باستخدام اختبار لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير القطاع والجدول (١١) يبين ذلك:

جدول (١١): اختبار لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير القطاع

المحور	المؤهل	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: القدرة على إدارة الوقت	حكومي	78	3.04	.676	.220	214	.826
	خاص	138	3.02	.547			
المحور الثاني: القدرة على التخطيط	حكومي	78	3.37	.416	1.241	214	.216
	خاص	138	3.30	.428			
المحور الثالث: القدرة على إدارة الذات	حكومي	78	3.33	.390	.312	214	.755
	خاص	138	3.31	.398			
المحور الرابع: القدرة على العمل بروح الفريق	حكومي	78	3.29	.551	-1.418-	214	.158
	خاص	138	3.39	.410			
الدرجة الكلية	حكومي	78	3.25	.369	-.024-	214	.981
	خاص	138	3.26	.322			

أظهرت نتائج الجدول (١١) عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لدور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال مرحلة رياض الاطفال تعزى لمتغير القطاع على جميع المحاور وعلى الدرجة الكلية حيث كانت مستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥).

وتعزو الباحثة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانة دور الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل، الخبرة والقطاع على جميع المحاور إلى أن استجابات الأطفال هي المتحكم الأول والأخير في هذه الدراسة، حيث إن تفاوت درجات المحاور كان يعود للطفل وليس للمعلمة أو المتغيرات المذكورة الخاصة بها.

نتائج السؤال الثالث: ما هي المعوقات التي تواجهها في تطبيق الألعاب الالكترونية في البيئة الصفية؟

قامت الباحثة بتحليل استجابات المعلمات لاهم المعوقات التي تواجهها المعلمات عند تطبيق الألعاب الكترونية، وكانت أهم المعوقات:

١ – عدم توفير الأجهزة وضعف توفر الانترنت

٢ – قلة الوقت المتاح لمتابعة جميع الاطفال

٣ – كثرة اعداد الاطفال بالصف

٤ – ازعاج الاطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وتعزو الباحثة العائق العائد لكثرة أعداد الأطفال في الصف إلى انه ليس بمقدور المعلمة استيعاب هذا العدد الكبير من الأطفال ومتابعتهم في آن واحد، فكل طفل بحاجة للمتابعة على حدة؛ وليتسنى لها أيضاً معرفة تقدم كل طفل والمهارات المكتسبة من اللعبة وهذا يحتاج الكثير من الوقت في حين كثرة عدد الأطفال لا يسمح بذلك، وكفاءة المعلمة التقنية في التحكم بعدد كبير من الأجهزة في الصف التعليمي الواحد قد يكون عائق آخر يتدخل في صعوبة متابعة عدد كبير من الأطفال، أما عن عائق قلة الوقت المتاح، فالمعلمة لا تملك الخيار في تمديد الوقت فهي تسير وفق خطة منهجية محددة تتطلب وقت محدد لكل نشاط لا يمكنها تجاوزه.

والعائق العائد لإزعاج الأطفال اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية فهذا يعود لطبيعة الطفل الحركية حيث انه من الصعب ضبط جميع الأطفال بسهولة وخاصة مع وجود مشتتات كثيرة في البيئة الصفية ولا سيما بعض الأطفال الذين يعانون من فرط الحركة.

التوصيات التي تم التوصل اليها:

١- ضرورة الاهتمام بالتنوع في الأنشطة الصفية الالكترونية وتوفيرها ضمن برامج رياض الأطفال.

٢- عمل ورش عمل ودورات تدريبية لأولياء أمور الأطفال لتدريبهم على كيفية تشجيع الأطفال على مثل هذه الألعاب وكيفية صناعة طفل قائد.

٣- الاهتمام بالمزيد من اجراء الدراسات والأبحاث التي تهتم بتنمية مهارات السلوك القيادي لطفل الروضة باستراتيجيات حديثة وتقنية تناسب ميول واهتمامات الطفل.

المقترحات البحثية:

١- اجراء دراسة مشابهة للدراسة الحالية على مراحل دراسية مختلفة.

٢- مدى وعي معلمات الروضة بالمهارات التقنية وتوظيفها في العملية التعليمية.

٣- إطار تحليلي لأهمية الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات عدة.

٤- اجراء دراسة لمعرفة الكفايات التقنية للازمة لتنمية معلمة الروضة.

٥- دراسة تحليلية عن مدى استيعاب المعلمة والفصول الدراسية في الروضة لعدد الأطفال وذلك بغرض إعادة جدولتها.

٦- توظيف الألعاب الالكترونية لتفعيل التعلم غير التزامني كمهمة أساسية لاستكمال المنهج التعليمي في رياض الأطفال.

المراجع

المراجع العربية:

أبو النور، محمد ومحمد، آمال. (٢٠١٥). *مهارات القيادة في الالفية الثالثة*. مكتبة المتنبي.

أبو ناصر، فتحي. (٢٠٠٨). *مدخل إلى الإدارة التربوية نظريات ومهارات*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الاحمري، زهرة. (٢٠١٦). دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥-٦ سنوات. *مجلة رابطة التربية الحديثة*، *٨* (٢٧)، ١٤٥-١٩٩.

الامام، محمد صالح. (٢٠١٠). فاعلية العروض التقديمية في تنمية السلوك القيادي لدى الأطفال الموهوبين بالروضة، المجلة التربوية، ٢٨، ٢٩-٧١.

بدر، رولي عدنان عبد الحميد. (٢٠١٥). *برنامج مقترح لتنمية مهارات القيادة في مبحث حقوق الانسان لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بوكالة الغوث الدولية بغزة*، [أطروحة ماجستير، كلية التربية]. جامعة الازهر. http://www.alazhar.edu.ps.

البدري، طارق. (٢٠٠١). *الأساليب القيادية والإدارية في المؤسسات التعليمية*. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

برتيمة، سميحة. (٢٠١٧). الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، [أطروحة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية]. جامعة محمد خيضر. https://fshs.univ-biskra.dz.

برغوث، رحاب صالح محمد. (٢٠١٥). برنامج مقترح على استخدام الأنشطة اللاصفية في تنمية بعض مهارات السلوك القيادي لدى طفل الروضة. *مجلة دراسات الطفولة*، *١٨* (٦٩)، ٢٧- ٤٢.

جمجوم، هشام محمد. (٢٠٠٨). *سيكولوجية الإدارة*. دار الشروق.

الحديبي، علي. (٢٠١٣). صناعة الفكرة في العقول الغضة، *مجلة المعرفة*، (٢٢١)، ٣٨-٤٣.

الحربي، عبيد بن مزعل عبيد. (٢٠١٠). *فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات*. [أطروحة دكتوراة منشورة. قاعدة المنظومة للرسائل الجامعية، Dissertations. http://search.mandumah.com/Record/532166.

الحربي، عبيد مزعل. (٢٠٠٩). فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، [أطروحة دكتورة، قسم طرق تدريس الرياضيات]. جامعة ام القرى. https://uqu.edu.sa.

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

خينش، دليلة، يحياوي، نجاة وعزيز، سامية. (٢٠٢٠). اللعب عند الطفل في ظل البيئة الرقمية. المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة، ٢(٤)، ١٧٥-١٩٥.

الرشدي، بشير صالح. (٢٠٢١). مباحث البحث التربوي، دار الكتاب الحديث.

الزيودي، ماجد محمد. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المجلة التربوية.

سبتي، عباس. (٢٠١٦). مشروع الألعاب الالكترونية في المناهج المدرسية، مجلة الالوكة الاجتماعية، ١-١٢.

شبهو، سامية مختار. (٢٠١٩). فعالية برنامج قائم على المشاركة الوالدية في تنمية بعض مهارات القيادة لدى عينة من أطفال الروضة، مجلة كلية التربية، ٣٥(١٢)، ٦٤-١١٧.

الشرقاوي، سعدية، الحميد، محمد ومعوض، أروي. (٢٠١٧). تنمية بعض مهارات القيادة لدى طفل الروضة باستخدام برنامج قائم على طريقة المشروع، *المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال*، (١١)، ٤٦١-٤٨٦.

الصباب، احمد، دياب، عبد الحميد، ميمني، خالد وحبيب، شكيل. (٢٠١٣). أساسيات الإدارة الحديثة، *خوارزم العلمية*.

عبد الغني إمام، سمر (٢٠٠٩). دراسة لتنمية أنماط السلوك القيادي لدى الأطفال، [أطروحة ماجستير. تربية طفل]. جامعة عين شمس. http://db4.eulc.edu.eg.

العساف، صالح حمد. (١٩٩٥). *المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية*. العبيكان للنشر.

عشرية، إخلاص. (٢٠١١). الأنشطة التربوية في رياض الأطفال كمرتكز لتنمية السلوك القيادي للطفل. *المجلة العربية لتطوير التفوق*، ٢ (٣)، ١-٢٦.

غبلان، منيرة، الهندال، هدى، الحمدان، نجاة والليل، محمد. (٢٠١٩). أثر برنامج قائم على اللعب لتنمية المهارات القيادية لدى الأطفال الموهوبين في رياض الأطفال في دولة الكويت. *المجلة الدولية لتطوير التفوق*، ١٠ (١٨)، ١-٢٤.

فراونة، عامر محمد. (٢٠١٤). *فاعلية برنامج تدريبي لتنمية المهارات القيادية لدى طلاب المرحلة الثانوية*، [أطروحة ماجستير، كلية التربية]. الجامعة الإسلامية. https://www.iugaza.edu.ps.

قدي، سمية. (٢٠١٨). ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، *مجلة التنمية البشرية*، (١٠).

كامل، حسام. (٢٠١٣، ابريل، ٢٠). *رؤى مستقبلية لإعداد طفل الروضة في ضوء المستجدات المعاصرة* [عرض ورقة]. المؤتمر الدولي الثالث (السنوي العاشر) لكلية رياض الأطفال، القاهرة، مصر.

محمد عثمان، أماني. (٢٠١٨). أثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال المرحلة الابتدائية العليا، *مجلة كلية التربية*، ٣٤ (١)، ١٢٧-١٦٠.

محمد، سلوى عبد الوهاب. (٢٠١٨). مهارات القيادة وعلاقتها ببعض سمات الشخصية لدى الطلاب الموهوبين بمدارس المرحلة الثانوية بولاية الخرطوم، [أطروحة ماجستير، كلية التربية]. جامعة ام درمان الإسلامية. http://thesis.mandumah.com.

ناجي، عبد العزيز. (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. *مجلة كلية التربية*، (٤٣)، ٦٠١-٦٥٦.

نوري، رشيد. (٢٠٠٩). *دينامية الجماعة* (ط٢). دار الفكر.

المراجع الأجنبية:

Andersen, J. (2006). Leadership, Personality and Effectiveness. Journal of Socioeconomics.1078-1091.

Berko, R. (2007). Communicating A Social and Career Focus. Houghton Mifflin Company. 114-117.

Dong, T.& Ltd, F. (2007). Emergent Leadership in Children's Discussion Groups. Cognition and Instruction, 25(1), 75–111.

Farhana. L & Borhan. N& Yatim.M. (2013). A Field Study of Understanding Child's Knowledge, Skills, and Interaction towards Capacitive Touch Technology (iPad). 8th International Conference on IT in Asia, 10 (1109).

HOCK OW. S. (2017). Using a computer game to assess the critical thinking skills of preschoolers. IEEE Conference on e-Learning, e-Management and e-Services. 151-156.

Kebritchi. M &Bai. H & Atsusi. H. (2008). The Effects of Modern Math Computer Games on Learners' Math Achievement and Math Course Motivation in a Public High School Setting Research Brief. British Journal of Educational Technology. 38(2).

Nupponen, H. (2005). Leadership and Management in Child Care Services: Contextual Factors and Their Impact on Practice. Queensland University of Technology. 1-250.

Reeves, B & Malone, T. (2007). Leadership in Games and at Work: Implications for the Enterprise of Massively Multiplayer Online Role-playing Games. British Journal of Educational Technology.

Sandoval. E& Rojas. D& Creekers. C& Rios. A& Barde and M. Billingshurst. (2022). "Prototyping a Virtual Agent for Pre-school English Teaching. IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops. 658-659.