مجلة الطفولة والتربية – العدد الخمسون – الجزء الثاني – السنة الرابعة عشرة – أبريل ٢٠٢٢

[٦]

# أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال

**د. سماح محمد مصطفى المزين**

معلم أول رياض الأطفال بالبحيرة

باحث دكتوراه الفلسفة في التربية للطفولة المبكرة

جامعة الإسكندرية

# أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال

د. سماح محمد مصطفى المزين*

## مقدمة:

تتصف مرحلة الطفولة بالتغير السريع لمختلف مجالات ومظاهر النمو، إلا أن هناك تباينا فى المخرجات النمائية تبعاً لعدد من العوامل البيئية بأشكالها الأسرية، والمدرسية، والطبيعية، والاجتماعية.

وقد أكدت الدراسات على أهمية إكساب الأطفال للمهارات اللغوية على اعتبارها من مهارات التعلم الأساسية، لما لإتقان التعلم بهذه المرحلة من أهميته الخاصة بالتأثير على المتعلم وخصائصه بالمراحل اللاحقة، فقد تم التركيز على إيجاد طرق وأساليب متنوعة لتعليم الأطفال بهذه المرحلة الحرجة، ومنها التعلم من خلال اللعب، حيث ينظر الباحثين والعلماء إلى أن اللعب هو وسيلة طبيعية يتعلم منها الطفل ويتقن عدد كبير من المهارات بالمجالات المعرفية والاجتماعية، والحركية، والانفعالية، واللغوية.

وهناك عدد من المجالات والمؤشرات التى من المتوقع أن يحقق الطفل فيها نمواً لغوياً فيها بمرحلة الطفولة المبكرة، لذا يوجد اهتمام كبير بالتركيز على تنمية انخراط الطفل بتجارب حسية تفاعلية تمكنه من تعرف خواص الشياء وتنمية قدراته على الاستكشاف والتجريب وحل المشكلات بالمجالات الاجتماعية. إلى جانب العمل على تنمية تفكيره وإكسابه المفاهيم واللغة والتعبير والإدراك، والذى يتطلب توفر دفع الفضول وحب الاستطلاع لدية، وتعزيز النشاط الذهنى، وإيجاد العلاقات المشتركة ومظاهر التشابه والاختلاف من خلال المقارنة بين الصفات المشتركة، وإثراء الحصيلة اللغوية والقدرة على التعبير اللغوى اللفظى، وتطوير بنية المفاهيم الاجتماعية والعلمية لديه.

* معلم أول رياض الأطفال بالبحيرة– باحث دكتوراه الفلسفة في التربية للطفولة المبكرة– جامعة الإسكندرية.

- ما أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال في محافظة البحيرة.
- ما أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال باختلاف متغير النوع (ذكر/ انثى)؟

## أهداف الدراسة:

- تهدف هذه الدراسة إلى تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال في محافظة البحيرة.
- تصميم برنامج إلكترونى لتنمية المفاهيم اللغوية عند طفل الروضة عن طريق الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاباً لاهتمام الأطفال.
- زيادة دافعية أطفال مرحلة الرياض نحو تعلم المفاهيم اللغوية من خلال استخدام الكمبيوتر.
- اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على اتجاهات الطفل المصري نحو المهارات التي تعكسها تلك الألعاب.

## فروض الدراسة:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى لصالح أطفال المجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى لصالح القياس البعدي.
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي).

**حدود الدراسة:**

- **حدود بشرية:** عينة من أطفال الروضة بالمستوى الثاني(٥-٦) سنوات بمدرسة الشهيده أسماء الخرادلي بمحافظة البحيرة، حيث كانت العينة الاستطلاعية (٣٩) طفل وطفلة، أما العينة الأساسية فكانت (١١٠) طفل وطفلة، وحيث كانت المجموعة الضابطة (٥٣) والتجريبية (٥٧) طفل وطفلة.
- **حدود مكانية:** تم تطبيق الدراسة بمحافظة البحيرة، إدارة شبراخيت التعليمية، مدرسة الشهيده أسماء الخرادلي المشتركة.
- **حدود زمانية:** تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي(٢٠٢١- ٢٠٢٢) لمدة ثلاثة شهور.
- **حدود موضوعية:** تقتصر الدراسة الحالية على التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل مرحلة الروضة.

**منهج الدراسة:**

اعتمدت هذه الدراسة على التصميم التجريبى ذو المجموعتين التجريبية والضابطة. كما تم استخدام المنهج الوصفي في مراجعة وتحليل الأدبيات المتعلقة بالدراسة ووضع الإطار المبدئي للبرنامج المستخدم في الدراسة لمعرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال.

**أدوات الدراسة:**

- اختبار لقياس المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال. (إعداد الباحثة)
- برنامج إلكتروني لتنمية المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال. (إعداد الباحثة)

**مصطلحات الدراسة:**

**الألعاب التعليمية الإلكترونية:**

هى جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات كرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة (الصادق، ٢٠١٥، ص٢٣).

## المفاهيم اللغوية لطفل رياض الأطفال:

تعتبر اللغة أساسية لتنمية شتى المهارات الخرى وخاصة فى مرحلة ما قبل المدرسة حيث يبدأ الطفل فى التوجه نحو الآخرين ويتفاعل معهم لغوياً، يستمع إليهم ويركب الجمل ليوصل أفكاره إليهم. وبدون القدرة على التعبير والفهم فإن غفادة الطفل من خبراته فى الروضة تبقى محدودة (عمارة وابوهشيمة، ٢٠١٣).

## ماهية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تُعد الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب وتُلعب عن طريق أجهزة خاصه موصله بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفى ومن أمثلة تلك الأجهزة البلاى ستيشن psp ودريم كاست وXbox والمدخلات للأوامر فى الألعاب هى يد التحكم أو الأزرار فى أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفارة على الحاسوب كما تحوى بعض أجهزة التلفاز الحديثة فى داخلها على ألعاب إلكترونية (مؤيد، ٢٠١٣، ص٣).

كما أنها شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، الهواتف الذكية أو الكمبيوتر اللوحي (الآيباد)، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدفٍ تعليمي مُحدّد في إطارٍ تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلّم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية (جابر، ٢٠١٨،ص٢).

ونظراً لما تعاصره المجتمعات من تقدم فى مجال التكنولوجيا والحاسبات الإلكترونية، وانتشار الألعاب التعليمية فى الأجهزة الإلكترونية، ومتطلبات العصر الحديث فى أن يكون الطفل على وعى باستخدام الكمبيوتر والتعامل مع برامجه المتنوعة، وقد بينت العديد من الدراسات والبحوث التى تناولت عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات خاصة استخدام الكمبيوتر على النمو الإيجابى لأطفال مرحلة الرياض مثل دراسة الجابرى(٢٠١١)، والتى أكدت على أن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية بشكل معتدل تؤدى إلى تأثيرات إيجابية على زيادة مهارات التفكير العليا لدى الأطفال وكذلك إلى إثارة الدافعية وتعلم قيم الربح والفوز وتقبل الخسارة والمثابرة. ودراسة الشعيبى(٢٠٠٩) والتى توصلت إلى تقسيم الفصل إلى

أركان تعليمية تتيح للطفل فرصة أكبر للعلم والمعرفة. كما توصى الدراسة بأهمية توفر ركن للحاسب الآلى داخل فصول رياض الأطفال ومدى مايتركه من أثر حسب الوحدات التعليمية المقدمه له.

كما أوصت دراسة ابو حرب (٢٠٠٧) بضرورة تصميم ألعاب للأطفال لاكسابهم القيم الاجتماعية والإنسانية، واستخدامها كأسلوب لتنمية المفاهيم لديهم، وتقديم مقررات للأطفال تتناسب مع التطور السريع والكبير الذى شهدته المجتمعات العربية.

وفى دراسة العيسى (٢٠٠٦) توصلت إلى فاعلية برنامج كمبيوتر باستخدام الوسائط المتعددة فى اكتساب بعض مفاهيم الإدراك المكانى لأطفال الرياض.

أما دراسة حامد (٢٠٠٤) فقد أكدت على فاعلية برنامج ألعاب الكمبيوتر فى تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، وكذلك تنمية مفاهيم التصنيف، والمكان، والسرعة.

وأكدت دراسة "جون" و"ديفيد" (John, & David, 2003) على ضرورة استخدام ألعاب إلكترونية وتقنيات الاتصال فى تعلم الأطفال فى مرحلة الطفولة المبكرة، وأهمية إعداد بيئة التعلم؛ لاكتساب الأطفال المفاهيم والمهارات المختلفة من خلال برامج الكمبيوتر التعليمية المتنوعة.

وأشارت دراسة عبد الهادى (٢٠٠١) إلى أن نمط برنامج الكمبيوتر التربوى المقدم للأطفال يلعب دوراً مهما فى تنمية التفكير، كما أكدت على أهمية تعلم الأطفال باستخدام الكمبيوتر حيث أنه ينمى المفاهيم من خلال ألعاب الكمبيوتر إلى جانب أنها تسهم فى تنمية تفكير الطفل، حيث أنه يمارس العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب والمبادرة.

كما أكدت دراسة "فرانسيس" (Francis,2001) على وجود أثر واضح لاستخدام ألعاب الكمبيوتر التربوية على اكتساب الطفل العديد من المفاهيم والمهارات بشكل ملحوظ، كما أكدت دراسة "دينفنج" و "كاليو" (Dinfeng & Caleo, 2002) أن التعلم بألعاب الكمبيوتر يحقق اكتساب الأطفال لأهداف الأنشطة المقدمة لهم.

## خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:

### أ- خصائص التصميم والبناء:

١. **القواعد Rules:** التعليمات والمعلومات الموجودة بالبرنامج، ويقصد بها الخيارات وطريقة اللعب.

٢. **الأهداف والعناصر Goals and Objects:** وتوضح الهدف المطلوب من اللاعب تحقيقه، وتحدد العناصر التى يتعامل معها، وكيفية استخدام العناصر داخل اللعبة (كلها عوامل تيسر للاعب التعامل مع اللعبة بشكل جيد).

٣. **المشكلة- العقدة-التحدى Problem- Conflict- Challenge:** تمثل المشكلة أو العقدة العقبة التى تقف فى طريق اللاعب وتحول دون تحقيق الأهداف، وهى تثير عند اللاعب التحدى والاستثارة من أجل الاستمرار فى ممارسة اللعبة.

٤. **التفاعل Interaction:** التفاعل فى الألعاب الإلكترونية يعنى الحوار بين طرفى الموقف وهما اللعبة واللاعب ويتم التفاعل عن طريق التغذية الراجعة التى ترسلها اللعبة للاعب بعد الأداء بشكل معين عليها.

٥. **الفردية Individually:** ونقصد بها استخدام اللاعب للعبة وفقاً لمتطلباته وميوله وحاجاته المختلفة والفروق الفردية بين اللاعبين.

٦. **التكاملية Integration:** تتناول شقى التعلم والتدريب وهو مايعنى دمج العناصر المختلفة معاً لتحقيق الهدف.

٧. **التنوع Diversity:** هو دمج شخصيات آدامية تعكس تنوع الثقافات والاختلافات، وكذلك التنوع فى المفاهيم والمهارات.

### ب- خصائص الظهور Representation:

١. **الصوت:** يلعب الصوت دوراً هاماً فى الألعاب الإلكترونية حيث يستخدم فى بعض الأحيان كبديل للنص وينقسم الصوت إلى:-

- الكلمات المنطوقة Spoken Words.
- الموسيقى والمؤثرات الصوتية Sound and Music.

٢. **الصورة:** وهى المرئيات التى تشاهد على شاشة الكمبيوتر سواء كانت ثابتة أو متحركة وتنقسم إلى:-

- **الصورة الثابتة Still Picture** وتمثل العناصر غير المتحركة ويراعى فيها درجة الوضوح والنقاء فيما يتعلق بالألوان.
- **الصور المتحركة Motion Picture** وهى العناصر المتحركة وتعتبر أداة لجذب الانتباه لما تتميز به من الألوان والمؤثرات البصرية والحركية (Prenske, 2001).

وترى الباحثة أن خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية المخصصة للأطفال والتى تميزها عن ألعاب الكبار تتمثل فى:

- أن يتركز محتواها حول اهتمامات المرحلة العمرية المقدمة لها وميولهم ويشبع حاجاتهم ومتطلباتهم.
- أن تراعى اللعبة الإلكترونية خصائص نمو المرحلة العمرية المقدمة لها.
- أن تعرض بطريقة مشوقة مستخدما عناصر الصوت والصورة.
- أن تستخدم التغذية الراجعة باعتبارها من عوامل إثارة التفاعل.
- أن تكون قليلة التفاصيل لا تشتت الانتباه.
- سهولة استخدام الأطفال للعبة من حيث كيفية تشغيلها وإمكانية الدخول والخروج منها بسهولة.
- تمكن الطفل من إعادة المحاولة فى حالة الخطأ.
- الصور فى اللعبة كبيرة وواضحة ويسهل للطفل التعامل معها.
- تدرج مستويات السهولة والصعوبة فى اللعبة، وتوجه الطفل إلى تصحيح أداءه فى حالة الخطأ.

لقد راعت الباحثة الخصائص السابقة كمعايير لاختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة فى الدراسة من أجل تدريب واختبار أفراد عينة البحث. وسوف تستخدم الباحثة الخصائص السابقة فى تحليل مكونات الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة من قبلها فى هذه الدراسة. كما أشارت دراسة عبد الحميد (٢٠١٠) إلى تصميم برنامج تعليمى متكامل لتهيئة أطفال مرحلة الرياض معرفياً ومهارياً للتعامل مع مصادر التعلم الإلكترونية، وأسفرت نتائج البحث عن أهمية

تدريس الكمبيوتر فى تلك المرحلة لما له من فاعلية كبيرة فى زيادة معارف ومهارات تعامل الأطفال مع مصادر التعلم الإلكترونية لإعداد جيل قادر على مواجهة المتغيرات السريعة والمتلاحقة.

كما هدفت دراسة الخراز(٢٠١٢) إلى قياس أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة الرياض بدولة الكويت، وأسفرت نتائج الدراسة عن تحسن مستوى أطفال مرحلة الرياض نتيجة تعلمهم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى التعلم والأثر الإيجابى القوى لتلك الألعاب. وكذلك دراسة أحمد (٢٠١١) والتى هدفت إلى التحقق من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، وتوصلت الدراسة إلى أن الدور الإيجابى الفعال لبرامج الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية المفاهيم وزيادة تحصيل أطفال مرحلة الرياض بالرياضيات. ويذكر الموسى (٢٠٠٥) أن الألعاب التعليمية تتشابه فى خصائصها إلى حد كبير مع خصائص برامج المحاكاة.

## مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تُفعل الألعاب التعليمية الإلكترونية الجانب الانفعالى والوجدانى من قبل من يمارسها وذلك خلال التحدى والاندماج الذى يظهره اللاعب فى مواجهة مواقف الألعاب الإلكترونية، وللألعاب التعليمية الإلكترونية مجموعة من المميزات تتمثل فى:-

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهى تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- تزيد دافعية التعلم لدى الأطفال لأن اللعب ميل فطرى لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التى لا يرغب فى تعلمها من قبل.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
- من أكثر الوسائل التى تثير التفكير لدى الطفل وتعمل على زيادة نموه العقلى، خاصة التفكير الإبداعى، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة فى خياله وقد يحاول

أن يبتكر أفكاراً جديدة فى اللعب لتحقيق الهدف، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذى يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمة عظيمة فى القدرة على الإبداع.

- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع الطفل اللعب فى أى وقت يرغبه ولأى مدة يريدها.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطى تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمى ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقى، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- تعتبر أداة فعالة فى تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطفل حتى مرحلة التمكن والإتقان.
- تكون بمثابة التدريب للأطفال على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة فى ذلك والتى قد يصعب اكسابها لهم بالتدريب المتعمد. إن الألعاب التعليمية تساعد على التفكير والإبداع فى غرفة الصف، وتعمل على تعزيز اهتمامات الطفل، وتزيد من خبراته وتحسنها، وتساعده على اتخاذ القرارات المناسبة، والقدرة على الاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول (المغذوى، ٢٠١٨،ع ١٧٧).

وترى الباحثة أن برامج الألعاب الإلكترونية تتميز بكونها تصنف من برامج الوسائط المتعددة التفاعلية بعدد من الخصائص التى تميزها عن غيرها من برامج الحاسوب التى تؤهلها أن تكون الأكثر فعالية فى عمليتى التعليم والتعلم، ويمكن إجمال هذه المميزات فى الأتى:

- توفير البيئة التعليمية التفاعلية.
- الفردية، فالوسائط المتعددة تتيح تعليمياً يناسب خصائص كل متعلم.
- توفير بيئة متنوعة البدائل بما يناسب خصائص المتعلمين، وتثير قدراتهم العقلية، وتخاطب حواسهم.

- التكاملية بين عناصر البرمجة بما يحقق الأهداف التعليمية المرجوة.
- المرونة لإمكانية إجراء التعديلات عليها سواء أثناء التصميم والإنتاج أو بعد الانتهاء من الإنتاج بالإضافة أو الحذف.
- تزامن الحركة والصورة المتحركة والرسوم مع الصوت لتحقيق الهدف التعليمى المتوقع.
- سهولة التعلم.
- يتمكن اللاعب من اكتشاف نقاط التحكم فيها وفهم العناصر المكونة لها بسهولة.
- تقدم التغذية الراجعة Feed Back بعد كل خطوة.
- تحفز اللاعب ذاتيا مما يجعله يستمر فى ممارسة اللعبة.
- مستويات اللعبة متدرجة فى توزيع العناصر وطريقة اللعب فلا يشعر اللاعب بالملل.
- بعض الألعاب تقدم مستويات لقياس أداء اللاعب النهائى على اللعبة.
- تستخدم الصوت والصورة والألوان لدعم التفاعل.
- تتضمن اللعبة مجموعة من الخيارات التى تجعل اللاعب يمارس اللعبة بالشكل الذى يفضله.
- يمكن للاعب تخزين التقديرات التى حصل عليها فى اللعبة ومقارنتها بالمرات التالية أو بأداء الآخرين على اللعبة.

## تصنيفات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إما بحسب طبيعة المنافسة وإما بحسب النشاط المستخدم أو بحسب الناتج التعليمى المستهدف من خلال ممارسة اللعبة.

وقد صنفت الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع رئيسية هى:-

١. **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة فى حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب

بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالى المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

٢. **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية فى اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير فى التعامل معها وتكمن إمكانيتها فى إمكانية معالجه كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة وذلك فى وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

٣. **الألعاب التربوية والتعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهى تغطى جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التى تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التى تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التى تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات فى مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات، كما لها إمكانيه إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم. (مؤيد ، ٢٠١٣،ص٤)

وترى الباحثة أن هناك أنواعاً من الألعاب الإلكترونية التى يمكن أن يُصمم فى ضوء إمكانياتها ألعاب ذات أهداف تعليمية محدده وهى:

١- **ألعاب إطلاق النار (Ups-shoot 'em)**: وهى من الألعاب التى تكون فيها الشخصية الرئيسة تُطلق النار على باقى الشخصيات أو الأهداف التى تكون ظاهرة على الشاشة.

٢- **ألعاب هزم الخصم (Ups- Beat'em)** : وفيها تكون الشخصية الرئيسة تُحطم وتقاتل باقى الشخصيات.

٣- **ألعاب المغامرات (Adventure)**: هى ألعاب مغامرات تنقل الممارس إلى عالم خيالى.

٤- **ألعاب الألغاز (Puzzle)**: حيث يتولى اللاعب تجميع العمل المجزأ بشروط محددة.

٥- **لعب الأدوار (Role- Playing)**: وهى ألعاب يتم فيها لعب الأدوار.

٦- **ألعاب السباق (Racing)**: ألعاب مهارية مثل محاكاة قيادة الطائرات والسيارات.

٧- **ألعاب الرياضة (Sport)**: وهى تهتم بالرياضات المختلفة مثل كرة القدم وكرة التنس وغيرها.



## معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية:

الألعاب التعليمية الإلكترونية وإن تعددت تصنيفاتها واختلفت أنواعها فإنها تتفق فى أنواع معينة كألعاب المغامرات والألغاز ولعب الأدوار، وهذا يعنى أن هناك نوعاً من الألعاب أفضل من الآخر وإنما على المعلم الجيد أن ينتقى منها ماينناسب فئة الأطفال ومستواهم التعليمى (الدسوقى، ٢٠٠٣).

وتناولت دراسات عدة كدراسة عسيرى(٢٠١٠)، ودراسة الحربى(٢٠١٠)، والجهنى(٢٠١١) معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث التصميم والاختيار والإنتاج، ويمكن إجمال كل هذه المعايير فى جانبين هما: المعايير التربوية والمعايير الفنية.

### أولاً: المعايير التربوية:

من ضمن المعايير التربوية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية مايلى:

١- أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف الوحدة.
٢- أن تتحقق المعلمة من أن الطفل أدرك قواعد اللعبة ويعرف أهدافها.
٣- أن تتضمن مستويات متدرجة فى الصعوبة تناسب مستويات الأطفال.
٤- أن تُبنى على أسس تمثل وتعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها.
٥- أن يكون الطفل على علم بالمفاهيم والمهارات التى يجب عليه أن يتقنها.

### ثانيا: المعايير الفنية:

من المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية مايلى:

- أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب وبين الطفل.
- أن تترك الحرية للطفل للتحكم فى اختيار اللعبة وعرض محتواها.
- مناسبة المادة المعروضة على حجم الشاشة.
- أن تكون تعليمات اللعبة مختصرة وواضحة ومحددة سهلة التنفيذ ليتمكن من ممارستها بيسر للوصول إلى تحقيق الأهداف المرجوة.

- أن تتيح فرصة استخدام الطفل لها بنفسه وفقاً لسرعته الذاتية.
- أن يسهل ممارسة الطفل لها فى ضوء الإمكانات المتاحة.
- أن تشتمل على عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعلم الطفل.
- أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم.

كما ترى الباحثة من خلال البحث والاطلاع أن معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال كالآتى:

- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة فى شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.
- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
- أن يراعى المحتوى مستوى نمو الطفل.
- أن تكون أنشطتها جديدة ومبتكرة.
- أن تؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها.
- أن تعرض بطريقة شيقة وتستخدم الأسئلة والأمثلة والمحاكاة والدعابة.
- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية وتنبه الطفل لخطئه وتوجهه إلى الطريق الصحيح.
- أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم.
- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت انتباة الأطفال.
- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.
- اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة.
- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.
- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الأطفال.
- أن يكون دور الطفل واضحاً ومحدداً في اللعبة.
- أن تكون اللعبة من بيئة الطفل.
- أن يشعر الطفل بالحرية والاستقلالية في اللعب.
- أن تكون اللعبة جزءاً من المنهج الدراسي.
- أن تكون مناسبة لطبيعة وغرفة الصف وعدد الأطفال.

وتؤكد الباحثة أنه يوجد عند اختيار برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية ستة عناصر أساسية إذا دمجت معاً بطريقة فعالة فإنها ستزيد من اندماج الطفل مع البرمجية وتجذبه نحوها بدرجة كبيرة، مما يزيد من فعاليتها في عملية التعلم وهذه العناصر هى: قواعد اللعبه، والأهداف، التغذية الراجعة والنتائج، التفاعل، المنافسة أو التحدى أو المقاومة، التمثيل أو القصة. كما أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تجعل بيئة التعلم بيئة مشوقة، وهى بذلك تنقل أساليب التعلم من الأساليب التعلم التقليدية إلى أساليب التعلم الإلكترونى الحديثة، وهذا يحتاج إلى بذل جهد كبير من القائمين على التعليم حتى يتم تطبيقة كما أن له وسائله المختلفة ومميزات عديدة تجعل منه ذا أهمية كبيرة لتطوير التعليم.

ويتضح فى هذا الصدد أن المعلمات يحتجن إلى تنويع فى استراتيجيات التعليم حتى تساعد الأطفال على تنمية الخيال وحب الاستطلاع بشكل أفضل، كما يتطلب ذلك تصميم البرامج التعليمية فى ضوء نماذج التعلم ونظرياته؛ وعند تصميم أى برنامج تعليمى، يجب الأخذ بعين الاعتبار أيا من نظريات التعلم تتناسب مع عملية التعليم، وذلك لضمان عملية تعليمية ناجحة إلى حد كبير وفعالة، ويتطلب تصميم الألعاب الإلكترونية البحث والتطوير فى نماذج تعلم جديدة حتى تحقق مخرجات التعلم ويعتبر نموذج جانييه (Gagne) لتصميم أحداث التعليم والتعلم التسعة (جذب انتباه المتعلم، إخبار المتعلم بالأهداف التعليمية، تذكير المتعلم بالخبرات السابقة ذات الصلة بالموضوع الجديد، عرض المحتوى، تقديم الإرشاد والمساعدة، تقديم التمارين، تقديم التغذية الراجعة، تقييم الأداء، تعزيز المتعلم ونقل أثر التعلم). من النماذج التى تحتاج إلى الكشف عن أثرها فى تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية على الخيال وحب الاستطلاع لدى الأطفال (نوبى وآخرون، ٢٠١٥، ص٢٢٠).

## مراحل تعامل الأطفال مع اللعبة الإلكترونية:

يمر الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمراحل التالية:

١- يبدأ الطفل بالملاحظة.

٢- يستكشف العناصر ومكونات الموقف.

٣- يستخدم المحاولة والخطأ ويكرر المحاولة مرة بعد مرة حتى يعرف وظيفة كل عنصر .وفى وصف المراحل التى يمر بها اللاعب نجدها:

- مرحلة الكمون.
- مرحلة استخدام المحاولة والخطأ.
- مرحلة فحص المعلومات المقدمة فى اللعبة.
- إعداد خطط الحل.
- تطوير خطط الحل.

كما أن هذه المراحل تختلف من طفل إلى آخر فقد تستغرق المرحلة الواحدة فترة طويلة أو قصيرة، وترتيب المراحل ليس ثابت فقد تسبق مرحلة المحاولة والخطأ مرحلة كمون وقد تتخللها. وأداء الطفل بالمحاولة والخطأ يكون أولاً ولا يصل إلى مرحلة التخطيط وتطوير خطط الحل إلا بمزيد من الممارسة والتدريب (ابراهيم، ٢٠١٠، ص٤٥).

كما هدفت دراسة الحربات، السكرات (Al Saqarat, Al Harbat, 2017) في هذا الشأن إلى التعرف على دور المؤسسات الدينية والألعاب الإلكترونية والكتب والقصص التربوية في تنمية ثقافة الطفل من منظور بعض الأمهات الأردنيات في محافظة الكرك، ولتحقيق هدف الدراسة تم بناء الاستبانة المكونة من (٣٣) مادة مقسمة إلى (٣) أبعاد. تكونت عينة الدراسة من ١٧٥ أم. تم استخدام "اختبار Kruskal Walls" لمعرفة أهمية الاختلافات في استجابات عينة الدراسة. توصلت الدراسة إلى بعض النتائج أبرزها الأثر الجيد للألعاب الإلكترونية على ثقافة الطفل بمتوسط (٢.٧٦) جاء في المرتبة الأولى، وفي المرتبة الثانية جاءت كتب التأثير والقصص التربوية بمتوسط (٢.٦١) أثر المؤسسات الدينية (دور العبادة) في المرتبة الثالثة بمتوسط (٢.٣٢).

تهدف دراسة سوبرمي (Suparmi, 2020) إلى وصف تطور الإبداع لدى تلاميذ المدارس الابتدائية المستوحاة من وسائل الإعلام الإلكترونية من خلال تحقيق الذات، وأظهرت النتائج ما يلي: تنمية إبداع الطفل من خلال تحقيق الذات، قد اعتمد على ثلاث متطلبات وهي من خلال وجود مستوى من الذكاء والذكاء اللفظي والسلوك الإبداعي، وهي تفي الأطفال بمتطلبات الإبداع. وجود المعلمين في عملية

التعلم بمساعدة وسائل الإعلام الإلكترونية تسهل على الأطفال العملية الإبداعية. تُلهم الاطفال من خلال الوسائط الإلكترونية (التلفزيون وأجهزة الكمبيوتر والإنترنت) في تحقيق ذاتها، وأن استخدام الأطفال لوسائل الإعلام الإلكترونية للترفيه وللنواحي الأكاديمية وغيرها من اكتساب المعلومات كمعرفة جديدة. وأخيرًا وجدت هذه الدراسة أن تطوير إبداع الأطفال مستوحى من وسائل الإعلام الإلكترونية برفقة الوالدين أو البالغين.

## الأنشطة اللغوية لطفل الروضة:

يجب أن يكون النشاط اللغوى مبهج حتى يساعد الطفل على إيجاد معنى لما يفعله أو يتعلمه، كما يجب أن يحث الطفل على الايجابية أثناء النشاط من خلال إتاحة المناقشة والتجريب والتفاعل الاجتماعى ويسمح بالتكرار مثل إجراء محادثات مع الأطفال– إعطاء الطفل وصف للأشياء والأنشطة والأحداث– استخدام كلمات مختلفة عند التحدث مع الطفل– تسمية الأشياء والخطوات أثناء النشاط– الإستماع للأغانى والغناء– قراءة الكتب مع الأطفال بشكل تفاعلى مرات متعددة– يمكنك استخدام شخصيات أخرى مثل الحيوانات للتحدث مع الطفل– استخدام لغة الجسد والإيماءات(Gardner, Gallagher,2013)(Brewer,2013)

كما أوضح (Duff,Tombin,2018):

- أن أهم طرق تعلم الطفل اللغة هى اللعب – القصة– اللعب الإيهامى من خلال المشاركة فى الأنشطة.
- التعلم من خلال اللعب أمر بالغ الأهمية للتطور الإيجابى والصحى بغض النظر عن وضع الطفل.
- تتضمن الكفاءة اللغوية المنطوقة بإتقان الأطفال تمثيل المعنى، واكتسابهم البنية السليمة للكلمات والتركيب النحوى للجمل. كذلك يجب أن ترتبط هذه المعرفة بكفاءتهم الاجتماعية حيث يتم ذلك ضمنياً دون تعليمات رسمية.
- طفل الروضة يبدأ فى تطوير الوعى بهذه المعرفة عن طريق قافية الكلمات، أو تعلم كلمة بصرف النظر إلى المقاطع. تسمى هذه القدرة على التفكير فى أصوات الكلمات الوعى الصوتى. حيث يعتمد تطور القراءة فى اللغات الأبجدية مثل اللغة

العربية على سلامة الوعى الصوتى لدى الطفل وقدرات المعالجة الصوتية الأخرى ذات الصلة(Kalaycl,2018)

## علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بالنمو اللغوى لدى طفل رياض الأطفال:

يشير وردلى (Wardly, 2008) أن الكثير من اللعب بمرحلة الطفولة المبكرة يمكن الطفل من تطوير مدى واسع من الأسس المتكاملة اللازمة للنجاح الاكاديمى اللاحق. وفى واقع الأمر فإن اللعب يطور العديد من المهارات الحيوية مثل القراءة والكتابة والتعبير عن الأفكار الخاصة وتأسيس بنى وأنماط للتفكير وحل المشكلات اللغوية. وقد بينت نتائج الدراسات التى ربطت بين اللعب والنمو اللغوى بأن الأطفال الذين حصلو على درجات مرتفعة على اختبارات اللعب الرمزية، لديهم مهارات لغوية استقبالية وتعبيرية أفضل. وحول علاقة اللعب بالنمو اللغوى، نجد أن التفاعل الذى يحدث خلال اللعب، يؤثر إيجابيا بالنمو اللغوى للأطفال، فلعب الأطفال مع أقرانهم أو مع الكبار يمكن أن يؤثر بشكل كبير على اكتساب المفاهيم والمفردات اللغوية وتعرف سياق استخدامها.

## استراتيجيات تطوير اللغة والمفاهيم اللغوية:

١- **اتبع مبادرات الطفل:** يجب تحديد مستوى الانخراط بالنشاط، لذا من المهم أن تلعب دور الملاحظ للطفل، فالسماح للطفل بقيادة موقف اللعب والاندماج به يطور فرصة استخدام اللغة والتعبير.

٢- **مارس تبادل الأدوار:**التأسيس لروتين تبادل الأدوار من المتوقع أن يسهل نمو مهارات التواصل الاجتماعى لدى الأطفال الصغار، وتعد هذه المهارة من المهارات التى تحث الأطفال على التواصل عند استخدامها، فوجود توقف قليل خلال انتظار الطفل لدورة يعزز مبادرة الطفل على التواصل واستقلاليته. مع مراعاة استخدام أساليب التواصل غير اللفظى وإيماءات الجسم خلال فترة استعداد الطفل للإجابة.

٣- **كن نموذجاً موسعاً:**أن نمذجة اللغة للطفل يساعده على التعرض لمفردات جديدة، وتصحيح القواعد خلال فترة الحديث، لذا فإن اللعب يعد فرصة ممتازة،

للربط بين الكلمات، وبناء المفردات، وتزويد الطفل بمدخلات لغوية سليمة، بما فى ذلك التعليق على مايقوم الطفل بفعله، أو إضافة كلمات أو عبارات، واستخدام مترادفات للكلمات، أو نمذجة القواعد الصحيحة للجملة.

٤- **إشارات الأغانى:**ترديد انشودة أو قصيدة شيء ممتع وتفاعلى للأطفال لتعلم اللغة، الأناشيد، والقصائد قد تشمل مجموعة من الكلمات المألوفة، أو الكلمات الغير مألوفة، ويمكن تطويع الكلمات والمعانى وفقاً لهذا الأسلوب. كما أن زيادة مستوى تعرض الطفل إلى مفردات لغوية، من خلال التكرار يؤسس الفرصة لتبادل الأدوار.

٥- **تعزيز انشطة التكرار**: أن التكرار يولد الإتقان لجميع مجالات النمو، فمن خلال التكرار نفس النشاط والذى قد يبدو مملاً وغير منتج بنظر الراشدين(الكبار)، إلا أنه يخدم صقل واستقرار المهارات لدى الأطفال. لذا فإنه من المناسب تشجيع الطفال تكرار الروتين، والأفعال، والكلمات وخصوصاً تلك التى يستمعون بها. إن تكرار الكلمات والعبارات، يساعد على بناء المفردات واللغة التعبيرية.

٦- **قراءة الكتب معاً:**أن الكتب مليئة بالفرص لتسهيل نمو المفاهيم اللغوية، ففى الوقت الذى يكون فيها قراءة القصة شيء مألوف للطفل، فإنه يمكن تطوير التحدث والتعبير اللفظى على هامش رواية القصة، إلى جانب تنمية مهارات الذاكرة اللغوية، تعريض الطفل إلى عدد من القصص وملاحظة أى من الكتب يفضل من خلال مبادرات الطفل فإن ذلك سوف يعمل على التقاط انتباهه مبدئياً، أن قراءة القصص من الصورة والنصوص البسيطة. خذ بعين الاعتبار مدى واسع من الكتب، كتب ذات ملمس وتجسيد حسى .(Girolametto,&Weitzman,2006)

## التجربة الميدانية للدراسة:

### منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبى ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، ويوضح الشكل الآتى التصميم التجريبى للدراسة:-

## عينة الدراسة:

١- **العينة الاستطلاعية:** تهدف العينة الاستطلاعية إلى التأكد من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة (الصدق- الثبات)، وتكونت العينة الاستطلاعية من (٣٩) طفل وطفلة من أطفال مرحلة الروضة.

٢- **العينة الأساسية:** تكونت العينة الأساسية من (١١٠) طفل وطفلة بمتوسط عمر زمنى قدره (٥.٠٩) عام وبإنحراف معيارى قدره (٠.٦٨). ويوضح الجدول الآتي وصف العينة الأساسية للدراسة:

**جدول (١) وصف العينة الأساسية للدراسة**

| المجموعة | النوع | العدد | المجموع |
|---|---|---|---|
| التجريبية | ذكر | ٢٤ | ٥٧ |
| | أنثي | ٣٣ | |
| الضابطة | ذكر | ١٨ | ٥٣ |
| | أنثي | ٣٥ | |

## أدوات الدراسة:

### [١] اختبارقياس المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال (إعداد/الباحثة):

### أ- الهدف من المقياس:

يهدف هذا المقياس إلى قياس المفاهيم اللغوية لدي أطفال الروضة.

### ب- وصف المقياس:

لبناء هذا المقياس اطلعت الباحثة على العديد من الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التى تناولت موضوع مهارة التخيل مثل دراسة لورى (Lorie, 2000 ), ودراسة باكألانا (Pakalnam 2004), ودراسة براكين(Braken, 2004), ودراسة آن (Ian, 2005), ودراسة إمبل (Amabil ,2006:) ، كما اطلعت الباحثة على المقاييس والاستبيانات التى تم استخدامها فى هذه الدراسات لقياس مهارة التخيل. ويوضح الجدول الآتى عدد المفردات المُخصصة لكل بعد من أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية فى صورته الأولية.

جدول (٢) عدد المفردات المُخصصة لكل مهارة من مهارات مقياس المفاهيم اللغوية في صورته الأولية

| الأبعاد | عدد المفردات |
|---|---|
| الاستدلال المكانى | ٦ |
| الاستدلال العلمى | ٥ |
| الاستدلال الميكانيكى | ٦ |
| الاستدلال اللغوى | ٥ |
| المجموع | ٢٢ |

## ج- صدق المقياس:

### صدق المحكمين وصدق المحتوي للاوشي:

قامت الباحثة بحساب صدق مقياس مهارة التخيل باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوي للاوشي Lawshe Content Validity Ratio (CVR) حيث تم عرض المقياس في صورته الأولية على عدد (١٠) أساتذة من أساتذة المناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم, ومناهج وطرق تعليم الطفل بالجامعات المصرية مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيته وصدقه لقياس المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، وإبداء ملاحظاتهم حول:

- مدي وضوح وملائمة صياغة مفردات المقياس.
- مدي وضوح تعليمات المقياس.
- مدي كفاية مفردات المقياس.
- مدي وضوح ومناسبة خيارات الإجابة.
- تعديل أو حذف أو إضافة ما ترونه سيادتكم يحتاج الى ذلك.

وقد قامت الباحثة بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات المقياس من حيث: مدي تمثيل مفردات المقياس لقياس المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة.

كما قامت الباحثة بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوي Content Validity Ratio (CVR) لكل مفردة من مفردات مقياس المفاهيم اللغوية (Johnston, P; Wilkinson, K, 2009, P5).

ويوضح الجدول الآتي نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمفردات مقياس المفاهيم اللغوية.

**جدول (٣) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمفردات مقياس المفاهيم اللغوية (ن=١٠)**

| م | العدد الكلي للمحكمين | عدد مرات الاتفاق | عدد مرات الاختلاف | نسبة الاتفاق % | معامل صدق لاوشي CVR | القرار المُتعلق بالمفردة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٢ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٣ | ١٠ | ٩ | ١ | ٩٠.٠٠ | ٠.٨٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ٤ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٥ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٦ | ١٠ | ٧ | ٣ | ٧٠.٠٠ | ٠.٤٠٠ | تُحذف |
| ٧ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٨ | ١٠ | ٩ | ١ | ٩٠.٠٠ | ٠.٨٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ٩ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٠ | ١٠ | ٨ | ٢ | ٨٠.٠٠ | ٠.٦٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ١١ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٢ | ١٠ | ٩ | ١ | ٩٠.٠٠ | ٠.٨٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ١٣ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٤ | ١٠ | ٨ | ٢ | ٨٠.٠٠ | ٠.٦٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ١٥ | ١٠ | ٧ | ٣ | ٧٠.٠٠ | ٠.٤٠٠ | تُحذف |
| ١٦ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٧ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٨ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ١٩ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٢٠ | ١٠ | ٨ | ٢ | ٨٠.٠٠ | ٠.٦٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| ٢١ | ١٠ | ١٠ | ٠ | ١٠٠.٠٠ | ١.٠٠٠ | تُقبل |
| ٢٢ | ١٠ | ٨ | ٢ | ٨٠.٠٠ | ٠.٦٠٠ | تُعدل وتُقبل |
| متوسط النسبة الكلية للإتفاق على المقياس | | | | | %٩٢.٢٧٣ | |
| متوسط نسبة صدق لاوشى للمقياس ككل | | | | | ٠.٨٤٥ | |

يتضح من الجدول السابق أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات مقياس المفاهيم اللغوية تتراوح ما بين (٨٠-١٠٠%)

كما يتضح من الجدول السابق اتفاق السادة المحكمين على مفردات مقياس المفاهيم اللغوية بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٢.٢٧٣%).

وعن نسبة صدق المحتوى (CVR) للاوشى يتضح من الجدول السابق أن جميع مفردات مقياس مهارة التخيل تتمتع بقيم صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوى للمقياس ككل (٠.٨٤٥) وهي نسبة صدق مقبولة.

وقد استفادت الباحثة من أراء وتوجيهات السادة المحكمين من خلال مجموعة من الملاحظات مثل:

- حذف المفردتين رقمي (٦، ١٥).
- تعديل صياغة بعض مفردات المقياس لتصبح أكثر وضوحاً.
- إعادة ترتيب لبعض المفردات بتقديم بعضها على بعض.

ويوضح الجدول الآتى عدد مفردات المُخصصة لكل بعد من أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية فى صورته النهائية.

**جدول (٤) عدد مفردات المُخصصة لكل مهارة من مهارات مقياس المفاهيم اللغوية فى صورته النهائية**

| الأبعاد | عدد المفردات |
|---|---|
| الاستدلال المكانى. | ٥ |
| الاستدلال العلمى. | ٥ |
| الاستدلال الميكانيكى. | ٥ |
| الاستدلال اللغوى. | ٥ |
| المجموع | ٢٠ |

كما يبين الجدول الآتى عينة من مفردات المقياس قبل وبعد التعديل وفقاً لآراء السادة المحكمين.

جدول (٥) عينة من مفردات المقياس قبل وبعد التعديل وفقاً لآراء السادة المحكمين

| م | المفردة قبل التعديل | المفردة بعد التعديل |
|---|---|---|
| ١ | إدراك الطفل للاشكال والصور المتكررة. | يستتطيع الطفل إدراك الأشكال والصور المتكررة مع عرض صورتين لكل بند. |
| ٢ | قيام الطفل بمقارنة الطويل بالقصير. | يستطيع الطفل المقارنة بين الطويل والقصير مع عرض صورتين لكل بند. |
| ٣ | الطفل يقوم بالتصنيف للطيور والحيوان. | يستطيع الطفل تصنيف الطيور والحيوانات. |
| ٤ | يفهم الطفل التسلسل والترتيب. | يستطيع الطفل فهم وإدراك التسلسل والترتيب. |
| ٥ | يقوم الطفل بالاجابة عن السؤال بماذا لو. | يستطيع الطفل الإجابة عن السؤال بماذا لو. |
| ٦ | يتعرف الطفل على استخدام الأشياء. | يستطيع الطفل التعرف على استخدامات الأشياء. |
| ٧ | يذكر الطفل اسم الشئ بعد ذكر الصفة. | يستطيع الطفل ذكر اسم الشيء بعد نطق الصفة الخاصة به. |

## الصدق العاملى:

يعتمد الصدق العاملي علي أسلوب التحليل العاملي، وهو أسلوب يكشف مدي تشبع المقياس بالعوامل التي يتكون منها (صفوت فرج،١٩٩١، ص ١٧).

ولحساب الصدق العاملى لمقياس مهارة التخيل استخدمت الباحثة التحليل العاملى الاستكشافى Exploratory factor Analysis بطريقة المكونات الأساسية Principal Components Method مع تدوير المحاور بطريقة الفاريماكس Varimx Method.كما استخدمت الباحثة مقياس بارتلت Bartlett's Test of Sphericity للتأكد من أن مصفوفة الارتباط لا تساوى مصفوفة الوحدة. (Field, A, 2009, P648)، وكانت نتيجة مقياس بارتلت Bartlett's Test دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وهذا يُشير إلى خلو مصفوفة الارتباط من معاملات ارتباط تامة أى أن مصفوفة الارتباط لا تساوى مصفوفة الوحدة وأنه يوجد ارتباط بين بعض المتغيرات فى المصفوفة مما يوفر أساسًا سليمًا إحصائيًا لاستخدام أسلوب التحليل العاملى. وقامت الباحثة بحساب ما يلى:

- مصفوفة الارتباطات لبعدي مقياس المفاهيم اللغوية.

- الجذور الكامنة لمصفوفة الارتباطات لمقياس المفاهيم اللغوية.
- تشبعات أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية على العامل الوحيد الناتج من التحليل العاملي.

بداية يوضح الجدول الآتى المصفوفة الارتباطية لبعدي مقياس المفاهيم اللغوية.

**جدول (٦) المصفوفة الارتباطية لبعدي مقياس مهارة التخيل (ن=٣٩)**

| م | البعد | ١ | ٢ | ٣ | ٤ |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | الاستدلال المكانى. | -- | -- | -- | -- |
| ٢ | الاستدلال العلمى. | ٠.٥٧٣** | -- | -- | -- |
| ٣ | الاستدلال الميكانيكى. | ٠.٦٠٠** | ٠.٦١٣** | -- | -- |
| ٤ | الاستدلال اللغوى. | ٠.٦٥٥** | ٠.٦١٩** | ٠.٥٨٩** | -- |

ويوضح الجدول الآتى الجذور الكامنة لمصفوفة الارتباطات لمقياس المفاهيم اللغوية.

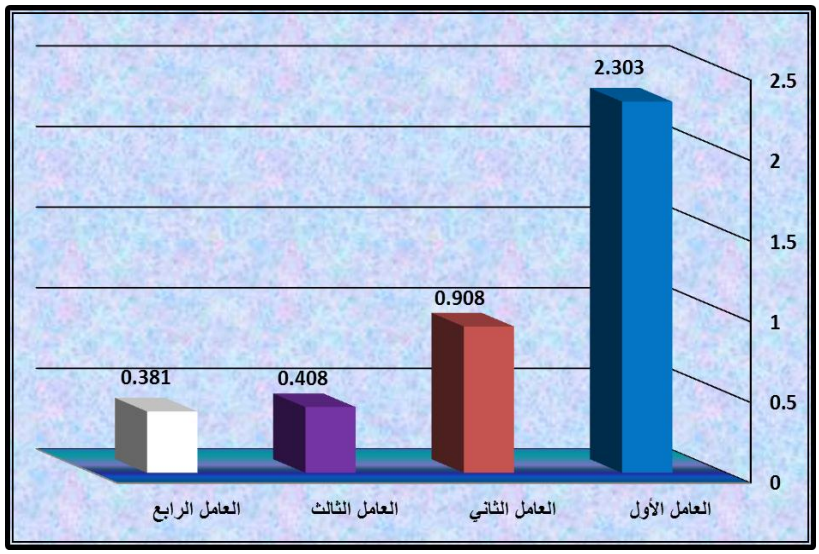
**جدول (٧)الجذور الكامنة لمصفوفة الارتباطات لمقياس المفاهيم اللغوية (ن=٣٩)**

| العوامل | الجذور الكامنة الأولية | | | الجذور المستخلصة من عملية التحليل | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | القيمة | نسبة التباين المفسر % | النسبة التجميعية % | القيمة | نسبة التباين المفسر % | النسبة التجميعية % |
| ١ | ٢.٣٠٣ | ٥٧.٥٨٦ | ٥٧.٥٨٦ | ٢.٣٠٣ | ٥٧.٥٨٦ | ٥٧.٥٨٦ |
| ٢ | ٠.٩٠٨ | ٢٢.٦٩٥ | ٨٠.٢٨١ | | | |
| ٣ | ٠.٤٠٨ | ١٠.١٩٧ | ٩٠.٤٧٨ | | | |
| ٤ | ٠.٣٨١ | ٩.٥٢٢ | ١٠٠ | | | |

ويرى بشير (٢٠٠٣، ص١٧٥) أن قيمة الجذر الكامن الذي يمكن أن يُفسر التباين الكلي لا تقل قيمته عن واحد صحيح؛ وعليه يتضح من الجدول السابق وجود عامل واحد فقط يُفسر التباين الكلي، بعد إهمال العوامل الأخري لأن جذورها الكامنة

تقل عن قيمة الواحد الصحيح وبذلك يمكن القول أن التحليل العاملي قد كشف عن وجود عامل واحد يُفسر (٥٧.٥٨٦%) من تباين أداء الأطفال فى مقياس المفاهيم اللغوية؛ لذا يمكن أن نطلق عليه عامل المفاهيم اللغوية، حيث أن محاور المقياس قد تشبعت به بصورة جوهرية.

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لقيم الجذور الكامنة للعوامل الأربعة عن التحليل العاملي لمقياس المفاهيم اللغوية.




**شكل (٢) الأعمدة البيانية لقيم الجذور الكامنة للعوامل الأربعة عن التحليل العاملي لمقياس المفاهيم اللغوية**

كما يُبين الجدول الآتي تشبعات أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية علي العامل الوحيد الناتج من التحليل العاملي.

**جدول (٨) تشبعات أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية علي العامل الوحيد الناتج من التحليل العاملي (ن=٣٩)**

| م | الأبعاد | التشبع على العامل الوحيد |
|---|---|---|
| ١ | الاستدلال المكانى. | ٠.٦٦٢ |
| ٢ | الاستدلال العلمى. | ٠.٦٥٠ |
| ٣ | الاستدلال الميكانيكى. | ٠.٦٥٤ |
| ٤ | الاستدلال اللغوى. | ٠.٦٥٩ |

والتشبع المقبول والدال إحصائياً يجب ألا تقل قيمته عن (٠.٣٠)؛ وعليه يتضح من الجدول السابق أن أبعاد مقياس المفاهيم اللغوية أظهرت تشبعات زادت قيمتها عن (٠.٣٠) على العامل الوحيد ولذلك فهي تشبعات دالة إحصائياً( ضحيان و عبد الحميد، ٢٠٠٢، ص٢٠٦).

ومن خلال حساب صدق مقياس المفاهيم اللغوية بطرق صدق المحكمين وصدق لاوشى والصدق العاملى يتضح أن المقياس تتمتع بمعامل صدق مقبول؛ مما يشير إلى إمكانية استخدامها في الدراسة الحالية، والوثوق بالنتائج التي ستسفر عنها الدراسة.

## هـ- ثبات المقياس:

### معامل ثبات ألفا كرونباخ Cronbach's alpha:

قامت الباحثة بحساب مقياس المفاهيم اللغوية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ والجدول التالى يوضح قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل مفردة ومعامل الثبات لمقياس المفاهيم اللغوية ككل.

**جدول (٩) قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل مفردة ومعامل الثبات لمقياس المفاهيم اللغوية ككل (ن=٣٩)**

| المفردة | معامل ثبات المقياس فى حالة حذف المفردة | المفردة | معامل ثبات المقياس فى حالة حذف المفردة | المفردة | معامل ثبات المقياس فى حالة حذف المفردة |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | ٠.٨٠٨ | ٨ | ٠.٨٠٩ | ١٥ | ٠.٨١٣ |
| ٢ | ٠.٨٠٤ | ٩ | ٠.٨١٢ | ١٦ | ٠.٨٠٨ |
| ٣ | ٠.٨٠٧ | ١٠ | ٠.٨٠٧ | ١٧ | ٠.٨١١ |
| ٤ | ٠.٨١١ | ١١ | ٠.٨٠٩ | ١٨ | ٠.٨١٢ |
| ٥ | ٠.٨٠٣ | ١٢ | ٠.٨١١ | ١٩ | ٠.٨٠٥ |
| ٦ | ٠.٨٠٢ | ١٣ | ٠.٨٠٥ | ٢٠ | ٠.٨٠٨ |
| ٧ | ٠.٨٠٦ | ١٤ | ٠.٨٠٣ | | |
| معامل ثبات المقياس ككل | | | | ٠.٨١٤ | |

وإذا كان معامل الثبات بطريقة ألفا لكل سؤال من أسئلة المقياس أقل من قيمة ألفا لمجموع أسئلة المقياس ككل أسفل الجدول, فهذا يعني أن السؤال هام وغيابه عن المقياس يؤثر سلباً عليه، وأما إذا كان معامل ثبات ألفا لكل سؤال أكبر من أو يساوي قيمة ألفا للمقياس ككل أسفل الجدول، فهذا يعني أن وجود السؤال يقلل أو يُضعف من ثبات المقياس.( غنيم و صبري،٢٠٠٠، ص ١٨٨)

ويتضح من الجدول السابق أن مفردات مقياس المفاهيم اللغوية يقل معامل ثباتها عن قيمة معامل ثبات المقياس ككل وهي (٠.٨١٤).

## معامل ثبات إعادة التطبيق:

قامت الباحثة بحساب ثبات مقياس المفاهيم اللغوية باستخدام طريقة إعادة التطبيق، ويُبين الجدول الآتي معاملات ثبات مقياس المفاهيم اللغوية بطريقة إعادة التطبيق.

**جدول (١٠) معاملات ثبات مقياس المفاهيم اللغوية بطريقة إعادة التطبيق**

**(ن=٣٩)**

| م | الأبعاد | معامل الارتباط معامل الثبات |
|---|---|---|
| ١ | الاستدلال المكانى. | ٠.٨٢٤** |
| ٢ | الاستدلال العلمى. | ٠.٨١٩** |
| ٣ | الاستدلال الميكانيكى. | ٠.٨٢٢** |
| ٤ | الاستدلال اللغوى. | ٠.٨٣٠** |
| المقياس ككل | | ٠.٨٦٠** |

يتضح من الجدول السابق أن معامل ثبات إعادة التطبيق لمقياس المفاهيم اللغوية ككل بلغ (٠.٨٦٠**) وهو معامل ثبات دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠.٠١).

ومما تقدم ومن خلال حساب ثبات مقياس المفاهيم اللغوية بطريقتي ألفا كرونباخ وإعادة التطبيق يتضح أن المقياس تتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات، مما يشير إلى إمكانية استخدامها في الدراسة الحالية، والوثوق بالنتائج التي ستسفر عنها الدراسة.

### و- تصحيح المقياس:

يحتوي الاختبار على أربعة أبعاد لقياس المفاهيم اللغوية عند طفل الروضة:

- **البعد الأول (الاستدلال المكاني):** وهو القدرة التصويرية على إيجاد علاقة منطقية بين الأشكال سواء أكانت من جهة التغير أو التشابه أو التطابق أو الاختلاف أو الطي أو العد.
- **البعد الثاني (الاستدلال العلمي):** وهو القدرة على استخدام البيانات والحقائق المتوفرة بالحس والمنطق، والقدرة على عملية الاستنتاج المنطقي المعتمد على الاستقراء المبني على الدليل.
- **البعد الثالث (الاستدلال الميكانيكي):** وهو القدرة على استخدام المبادئ والمفاهيم في العلوم الطبيعية لفهم ظواهر مختلفة وحلها, مثل: الصوت, والقوى المتنوعة, وخصائص المواد .
- **البعد الرابع (الاستدلال اللغوي):** وهو القدرة على توظيف اللغة في التوصل لنتيجة ما عن طريق معالجة المعلومات والحقائق المتوفرة طبقًا لقواعد وإجراءات منطقية محددة.

## [٢] برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية:

### فلسفة البرنامج:

البرنامج قائم على مجموعة من الانشطة المتنوعة المتمثلة في الألعاب التعليمية الإلكترونية والتي يقوم بها مجموعة من الأطفال بحضور منفذ البرنامج أو القائم على تنفيذه، ويستخدم مجموعة من الفنيات المتمثلة في (التعزيز – النموذج – الألعاب التعليمية الإلكترونية)، والأدوات والوسائل المستخدمة هي أدوات للتعليم تساعد في الحصول على اكتساب مفاهيم وخبرات متنوعة وتنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل الروضة، ولقد روعي عند اختيارها أن تناسب طفل الروضة وأن تتصف بالسهولة والبساطة وأيضا بالأمن والسلامة ومنها ( مجموعة مختلفة من الصور للحيوانات والنباتات والطيور – مجموعة اخرى تمثل الألعاب التعليمية الإلكترونية – وأخرى يتم عرضها على الأطفال من خلال جهاز كمبيوتر).

## أهداف البرنامج:

يهدف البرنامج إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل الروضة، ويتم تحقيق الهدف العام للبرنامج من خلال بعض الأهداف الفرعية وهي:

- يستطيع الطفل إدراك علاقة الجزء بالكل، كما يستطيع الطفل إدراك الجزء الناقص في الصورة، كما يستطيع الطفل إدراك الاشكال والصور المتكررة.
- يستطيع الطفل إدراك أوجه الشبه في الصورة، كمايستطيع الطفل إدراك أوجه الاختلاف في الصورة، كما يستطيع الطفل المقارنة بين الثقيل والخفيف.
- يستطيع الطفل المقارنة بين الطويل والقصير، كما يستطيع الطفل المقارنة بين الصغير والكبير، كما يستطيع الطفل تصنيف الطيور والحيوانات.
- يستطيع الطفل تصنيف الخضروات والفواكه، كما يستطيع الطفل فهم وإدراك التسلسل والترتيب، كما يستطيع الطفل الاستنتاج.
- يستطيع الطفل الإجابة عن السؤال بماذا لو؟, كما يستطيع الطفل تقديم الوصف بعد نطق فصول السنة، كما يستطيع الطفل تقديم الوصف للمتشابهات.
- يستطيع الطفل إدراك الترتيب الزمني، كما يستطيع الطفل إصلاح المعاني (المفاهيم) الخاطئة في الجملة، كما يستطيع الطفل التعرف على استخدامات الأشياء.
- يستطيع الطفل التمييز بين الأصوات، كما يستطيع الطفل ذكر اسم الشيء بعد نطق الصفة الخاصة به.

## الاستراتيجيات المستخدمة فى البرنامج:

البرنامج قائم على مجموعة من الاستراتيجيات وقد تم استخدام استراتيجية اللعب (الألعاب الإلكترونية) والتواصل اللفظي، لما لهما من أهمية كبيرة في تنمية المفاهيم اللغوية عند الطفل، بالإضافة إلى أن استراتيجية اللعب تعد من الاستراتيجيات المهمة للأطفال بصفة عامه حيث أنها عامل للجذب والإثارة والدافعية للطفل، لتحقيق الاستجابات المطلوبة، ولقد روعي عند اختيارها أن تناسب طفل الروضة وأن تتصف بالسهولة والبساطة وأيضا بالأمن والسلامة للحفاظ على سلامة الاطفال.

## التخطيط الزمنى لجلسات البرنامج:

لقد تكون البرنامج من مجموعة من الحلقات وعددها (٢٢) حلقة مدة الحلقة (٤٠) دقيقة ، إلا أنها زادت عند التطبيق للبرنامج ما بين (٤٠),(٥٠) دقيقة وذلك كان بهدف الحصول على اكتساب مفاهيم وخبرات متنوعة وتنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل الروضة والعمل على تحسين استجابات الأطفال للمواد المعروضة من خلال البرنامج.

## تقويم البرنامج:

حيث يتمثل بالتقويم البنائى (التكوينى) أثناء طرح الموضوع من خلال الأسئلة الشفهية والتقويم النهائى المتمثل باستخدام الاختبار المعد.

## صدق البرنامج:

تم عرض برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى صورته الأولية على عدد (١٠) عشرة أساتذة من أساتذة المناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم، ومناهج وطرق تعليم الطفل بالجامعات المصرية مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيته وصدق بنائه وقدرته على تنمية المفاهيم اللغوية لدي أطفال الروضة، وإبداء ملاحظاتهم حول مدي:-

- وضوح أهداف البرنامج، وكذلك الترابط بين أهداف البرنامج ومحتواه.
- التسلسل المنطقي لمحتوى البرنامج، والترابط بين جلسات البرنامج.
- كفاية المدة الزمنية المُخططة للبرنامج التدريبى.
- فعالية الاستراتيجيات التدريسية ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.
- فعالية الوسائل التعليمية المستخدمة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.
- فعالية الأنشطة المختلفة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.
- التكامل بين الأنشطة المختلفة داخل البرنامج.
- كفاية وملائمة أساليب التقويم المستخدمة فى البرنامج.

ويوضح الجدول الآتي نسب إتفاق السادة المحكمين حول برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لطفل رياض الاطفال.

جدول (١١) نسب إتفاق السادة المحكمين حول برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية (ن=١٠)

| م | معايير التحكيم | عدد مرات الاتفاق | عدد مرات الاختلاف | نسبة الاتفاق % |
|---|---|---|---|---|
| ١ | وضوح أهداف البرنامج. | ١٠ | ---- | ١٠٠ |
| ٢ | الترابط بين أهداف البرنامج ومحتواه. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| ٣ | التسلسل المنطقي لمحتوى البرنامج. | ١٠ | ---- | ١٠٠ |
| ٤ | الترابط بين جلسات البرنامج. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| ٥ | كفاية المدة الزمنية المُخططة للبرنامج التدريبى. | ١٠ | ---- | ١٠٠ |
| ٦ | فعالية الاستراتيجيات التدريسية ومدى ارتباطها بأهداف البرنامج. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| ٧ | فعالية الوسائل التعليمية المستخدمة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| ٨ | فعالية الأنشطة المختلفة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| ٩ | التكامل بين الأنشطة المختلفة داخل البرنامج. | ٨ | ٢ | ٨٠ |
| ١٠ | كفاية وملائمة أساليب التقويم المستخدمة فى البرنامج. | ٩ | ١ | ٩٠ |
| النسبة الكلية للإتفاق على برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية | | %٩٢ | | |

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الاتفاق الكلية من قبل السادة المحكمين علي صلاحية برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بلغت (٩٢%) وهى نسبة اتفاق مرتفعة؛ مما يُشير إلى صلاحية البرنامج للتطبيق والوثوق بالنتائج التى سيُسفر عنها البحث.

## التكافؤ فى بعض المتغيرات:

### ١ – التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة:

للتأكد من مدي تحقق التكافؤ بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى

استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المستقلة، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

**جدول (١٢) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى (ن=١١٠)**

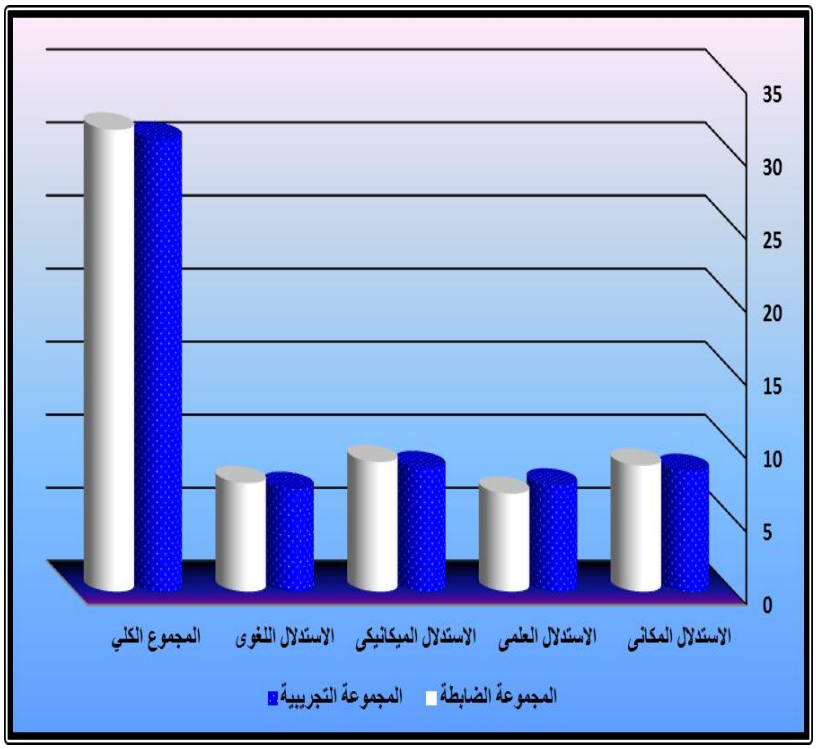
| المتغيرات | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | دلالة الفروق | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة |
| الاستدلال المكانى. | ٨.٢٥ | ١.٩٥ | ٨.٦٢ | ٢.٧٣ | ٠.٨٣٩ | غير دالة |
| الاستدلال العلمى. | ٧.٢٥ | ٢.٢٢ | ٦.٧٠ | ٢.٦٤ | ١.١٨١ | غير دالة |
| الاستدلال الميكانيكى. | ٨.٤٤ | ١.٦٨ | ٨.٨٧ | ٢.٤١ | ١.٠٩٠ | غير دالة |
| الاستدلال اللغوى. | ٧.٠٢ | ٢.٣٩ | ٧.٤٢ | ٣.٣٦ | ٠.٧١٩ | غير دالة |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٣٠.٩٥ | ٦.٨٠ | ٣١.٦٠ | ٧.٤٣ | ٠.٤٨٤ | غير دالة |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لبعد الاستدلال المكانى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨٣٩) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لبعد الاستدلال العلمى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.١٨١) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لبعد الاستدلال الميكانيكى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٠٩٠) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لبعد الاستدلال اللغوى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٧١٩) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي للمجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٤٨٤) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.




**شكل (٣) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى**

## ٢- التكافؤ بين الذكور والإناث في المجموعة التجريبية:

للتأكد من مدي تحقق التكافؤ بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي) استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المستقلة، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

جدول (١٣) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي) (ن=٥٧)

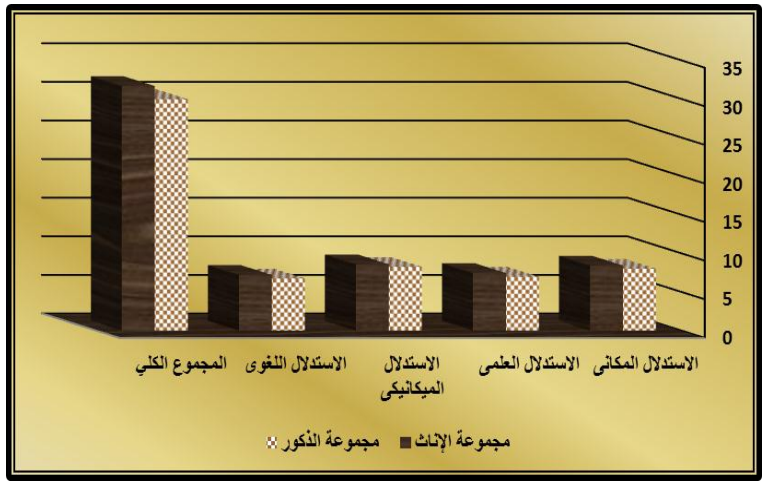
| المتغيرات | مجموعة الذكور (ن=٢٤) | | مجموعة الإناث (ن=٣٣) | | دلالة الفروق | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة |
| الاستدلال المكانى. | ٨.٠٠ | ١.٨٤ | ٨.٤٢ | ٢.٠٣ | ٠.٨٠٩ | غير دالة |
| الاستدلال العلمى. | ٦.٩٦ | ٢.٢٦ | ٧.٤٥ | ٢.٢١ | ٠.٨٣٠ | غير دالة |
| الاستدلال الميكانيكى. | ٨.٢٥ | ١.٨٧ | ٨.٥٨ | ١.٥٤ | ٠.٧٢٠ | غير دالة |
| الاستدلال اللغوى. | ٦.٧٥ | ٢.٣٨ | ٧.٢١ | ٢.٤١ | ٠.٧١٩ | غير دالة |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٢٩.٩٦ | ٦.٨٠ | ٣١.٦٧ | ٦.٨١ | ٠.٩٣٦ | غير دالة |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي للاستدلال المكانى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨٠٩) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي للاستدلال العلمى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨٣٠) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي للاستدلال الميكانيكى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٧٢٠) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي للاستدلال اللغوى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت)المحسوبة(٠.٧١٩)وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي للمجموع الكلي لأبعاد مهارة التخيل تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٩٣٦) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي).




**شكل (٤) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)**

ومن خلال الطرح المتقدم يتضح التكافؤ بين متوسطى درجات القياس القبلي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير المجموعة (تجريبية/ ضابطة) ومتغير النوع (ذكر/ أنثي)؛ وعليه يُمكن إرجاع الفروق بين متوسطى درجات القياس البعدى لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير المجموعة (تجريبية/ ضابطة)، ومتغير النوع (ذكر/ أنثي) إن وجدت لأثر المتغير المستقل (برنامج استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية).

## الأساليب الإحصائية المستخدمة فى الدراسة:

استخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب الإحصائية التى تتوافق مع أهداف ومنهج وعينة البحث وهذه الأساليب هي:

- المتوسط، والانحراف المعيارى.
- نسبة صدق المحتوي للاوشى Lawshe Content Validity Ratio (CVR).
- معادلة ألفا كرونباخ.
- معامل ثبات إعادة التطبيق.
- معامل ارتباط بيرسون.
- مقياس "ت" t_Test للعينات المرتبطة وغير المرتبطة.
- حجم التأثير مربع إيتا (η2)

## نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

اعتمدت الباحثة فى التحليل الإحصائي للبيانات للتأكد من صحة فروض البحث من عدمها على الأساليب الإحصائية الأتية:

١- **اختبار "ت" t_Test:**

- للعينات المستقلة Independent-samples t-test ويستخدم لمقارنة متوسطات الدرجات لمجموعتين مختلفتين.
- للعينات المرتبطة Paired-samples t-test ويستخدم لمقارنة متوسطات الدرجات لنفس المجموعة فى مناسبتين مختلفتين (Pallant, 2007, P232).

٢- **حجم التأثير مربع إيتا (η2):** للتعرف على حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل الروضة، وتتراوح قيمة حجم التأثير من (صفر – ١)، حيث يري كوهين Cohen (1988) أن:

- في حالة "مربع ايتا" η2 ≤ (٠.٠١) يكون حجم التأثير ضعيف.
- وفي حالة مربع ايتا η2 ≤ (٠.٠٦) يكون التأثير متوسط.
- أما في حالة مربع ايتا η2 ≤ (٠.١٤) يكون التأثير مرتفع (Corder, Foreman, 2009, p59).

وقد استخدمت الباحثة في التحليل الإحصائي للبيانات حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS 20) وذلك لاجراء المعالجات الإحصائية، وفيما يلي عرض النتائج وتفسيرها:

## ١- اختبار صحة الفرض الأول:

ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى لصالح أطفال المجموعة التجريبية".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المستقلة لحساب دلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال المجموعة التجريبية بالمقارنة بأطفال المجموعة الضابطة، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

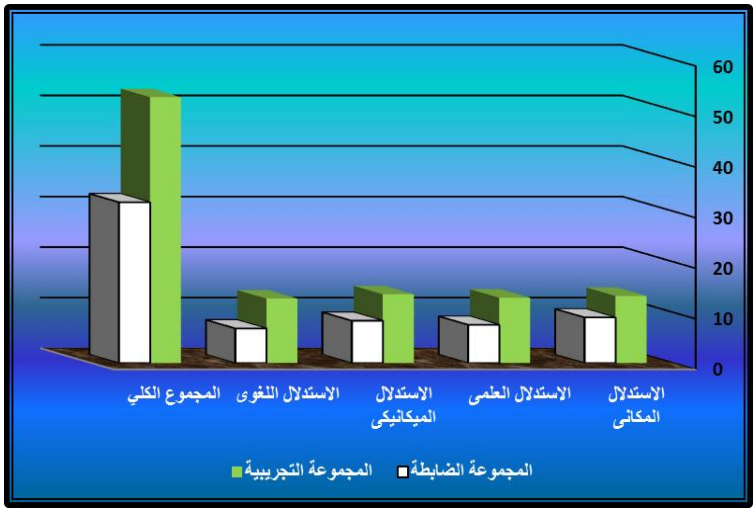
**جدول (١٤) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق وقيمة حجم التأثير بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى (ن=١١٠)**

| المتغيرات | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | دلالة الفروق | | حجم التأثير (η2) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة | القيمة | الدلالة |
| الاستدلال المكانى | ١٣.٢٨ | ٢.٠٩ | ٩.٠٢ | ٢.٧٣ | ٩.٢٢٩ | ٠.٠١ | ٠.٤٤١ | متوسط |
| الاستدلال العلمى | ١٢.٩٣ | ١.٣٧ | ٧.٥٧ | ٢.٨٩ | ١٢.٥٦٢ | ٠.٠١ | ٠.٥٩٤ | مرتفع |
| الاستدلال الميكانيكى | ١٣.٦١ | ١.٥٠ | ٨.٣٨ | ٢.٢٣ | ١٤.٥٥٥ | ٠.٠١ | ٠.٦٦٢ | مرتفع |
| الاستدلال اللغوى | ١٢.٧٧ | ١.٦٩ | ٦.٨٥ | ٢.٨٤ | ١٣.٤٠٨ | ٠.٠١ | ٠.٦٢٥ | مرتفع |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٥٢.٦٠ | ٤.٩٢ | ٣١.٨١ | ٧.٨١ | ١٦.٨٢٧ | ٠.٠١ | ٠.٧٢٤ | مرتفع |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لبعد الاستدلال المكانى لصالح أطفال المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٩.٢٢٩) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لبعد الاستدلال العلمى لصالح أطفال المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٢.٥٦٢) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لبعد الاستدلال الميكانيكى لصالح أطفال المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٤.٥٥٥) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لبعد الاستدلال اللغوى لصالح أطفال المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٣.٤٠٨) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي للمجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية لصالح أطفال المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٦.٨٢٧) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.




**شكل (٥) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى**

وعن حجم تأثير ($\eta 2$) استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال المجموعة التجريبية بالمقارنة بأطفال المجموعة الضابطة يتضح من الجدول السابق أن:

- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال المكانى بلغ (٠.٤٤١) وهو حجم تأثير متوسط، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال المكانى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٤٤.١%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال العلمى بلغ (٠.٥٩٤) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال العلمى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٥٩.٤%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال الميكانيكى بلغ (٠.٦٦٢) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال الميكانيكى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٦٦.٢%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال اللغوى بلغ (٠.٦٢٥) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال اللغوى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٦٢.٥%).

- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية بلغ (٠.٧٢٤) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٧٢.٤%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة (بطرس,٢٠٠٤), ودراسة (بشارة,٢٠٠٨), ودراسة (بشارة, وآخرون, ٢٠١٠), ودراسة (عبد الحميد,٢٠١٠) ودراسة (الخراز,٢٠١٢) التي أوضحت تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على تنمية المفاهيم اللغوية والخيال العلمى لديهم، كما أسفرت بعض الدراسات على تحسن مستوى أطفال مرحلة الرياض نتيجة تعلمهم بإستخدام الألعاب، التعليمية الإلكترونية فى التعلم والأثر الإيجابى القوى لتلك الألعاب.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لها تأثير كبير مع طفل رياض الأطفال فيما يلي:

- مساعدة الأطفال على تعديل قدراتهم الاستكشافية العقلية وعلى الأخص فى مجال العلوم الطبيعية، ليس فقط لتنويع الخبرة ولكن أيضا لتأمل المعنى العميق للأحداث من خلال الخبرة.
- مساعدة الأطفال على تركيز الانتباه فى سياق النمط المتفق مع الخيال التقليدى.
- إتاحة الفرصة للطفل للتفاعل مع بيئة مرنة ، ولهذا فإن ألعاب الكمبيوتر تتيح حرية تامة ومناخ مناسب لإبداع الأطفال.

كما أن اللعب يشكل قيمة هادفة فى حياة الطفل وتمثل الألعاب الإلكترونية أحد المجالات التى لقيت اهتماماً من الدراسات الحديثة والتى أشارت إلى إمكانية ارتباط مستوى سلوك اللعب لدى الأطفال الصغار بمدى اشتراكهم وانهماكهم فى أنشطة تمارس من خلال الألعاب الإلكترونية.

كما تؤكد الدراسات الحديثة أن لعب الأطفال هو أفضل وسائل تحقيق النمو الشامل المتكامل لهم.

## ٢ – اختبار صحة الفرض الثاني:

ينص على أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى لصالح القياس البعدي".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المرتبطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد مهارة التخيل ومجموعها الكلى.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال المجموعة التجريبية، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

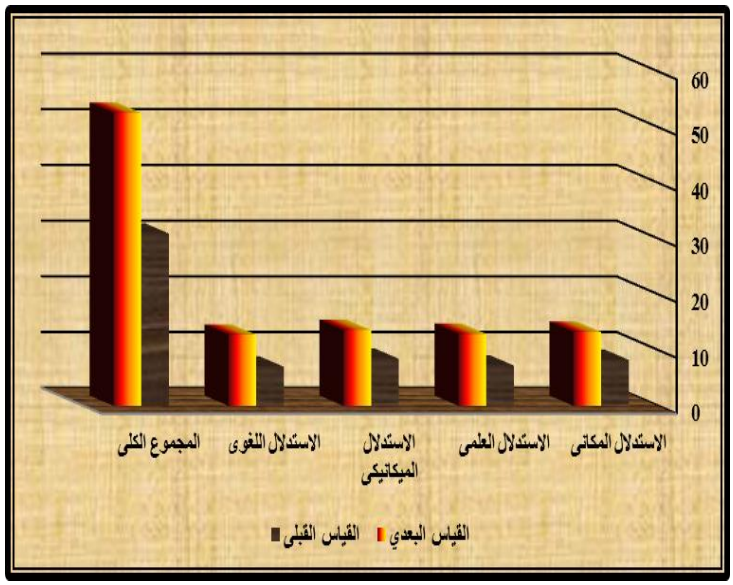
**جدول (١٥) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق وقيمة حجم التأثير بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى (ن=٥٧)**

| المتغيرات | القياس القبلى | | القياس البعدى | | دلالة الفروق | | حجم التأثير (η2) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة | القيمة | الدلالة |
| الاستدلال المكانى. | ٨.٢٥ | ١.٩٥ | ١٣.٢٥ | ٢.٠٩ | ١٣.٧٢٠ | ٠.٠١ | ٠.٧٧١ | مرتفع |
| الاستدلال العلمى. | ٧.٢٥ | ٢.٢٢ | ١٢.٩٣ | ١.٣٧ | ١٧.٠٦١ | ٠.٠١ | ٠.٨٣٩ | مرتفع |
| الاستدلال الميكانيكى. | ٨.٤٤ | ١.٦٨ | ١٣.٦١ | ١.٥٠ | ٢٠.٢٦٢ | ٠.٠١ | ٠.٨٨٠ | مرتفع |
| الاستدلال اللغوى. | ٧.٠٢ | ٢.٣٩ | ١٢.٧٧ | ١.٦٩ | ١٥.٢٤٩ | ٠.٠١ | ٠.٨٠٦ | مرتفع |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٣٠.٩٥ | ٦.٨٠ | ٥٢.٦٠ | ٤.٩٢ | ٢٠.٥٥٥ | ٠.٠١ | ٠.٨٨٣ | مرتفع |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لبعد الاستدلال المكانى لصالح القياس البعدى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٣.٧٢٠) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لبعد الاستدلال العلمى لصالح القياس البعدى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٧.٠٦١) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لبعد الاستدلال الميكانيكى لصالح القياس البعدى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٢٠.٢٦٢) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لبعد الاستدلال اللغوى لصالح القياس البعدى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٥.٢٤٩) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي للمجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية لصالح القياس البعدى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٢٠.٥٥٥) وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.




**شكل (٦) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلي والبعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى**

وعن حجم تأثير (η2) استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى أطفال المجموعة التجريبية يتضح من الجدول السابق أن:

- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال المكانى بلغ (٠.٧٧١) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال المكانى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٧٧.١%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال العلمى بلغ (٠.٨٣٩) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال العلمى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٨٣.٩%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال الميكانيكى بلغ (٠.٨٨٠) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال الميكانيكى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٨٨%).
- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الاستدلال اللغوى بلغ (٠.٨٠٦) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى الاستدلال اللغوى والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٨٠.٦%).

- حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية بلغ (٠.٨٨٣) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين فى المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية والتى ترجع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية هي (٨٨.٣%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة كاروسكى وآخرين (Karwowski, et., 2008: 163-171)، دراسة سدورشيك وكومينكو(Sidorchuck, Komenko, 2009)، دراسة عبير أمين (٢٠٠١)، دراسة الشافعى (٢٠٠٧)، دراسة نوبى وآخرون (٢٠١٥)، والتي سعت إلى التعرف على الطرق التى يمكن من خلالها جعل الطفل أكثر إبداعاً وتخيلاً، كجزء من المنهج المقدم، وكذلك التعرف على نوعية التدريس للطفل المبتكر وغير المبتكر، والبعض الآخر سعى للكشف عن أثر تصميم الألعاب الإلكترونية وفق أحداث التعلم لجانيه فى تنمية اللغة والخيال، وحب الإستطلاع لدى طفل مرحلة الروضة.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية: أن المؤسسات التربوية فى العالم وفى القرن الحادى والعشرين بحاجة ماسة إلى مناهج دراسية تأخذ بالاعتبار متطلبات تعليم المفاهيم اللغوية، من أجل إحداث تكامل بين عالم المعرفة، وأن من الأشياء الهامة لاكتساب المفاهيم اللغوية أن يكون هناك المعلم الكفء الملم بجميع جوانب المهارات وأن يعمل على توضيح الأداء الصحيح للمهارات وأن يكون قادر على عرض أجزائها جزءاً جزءاً، وقادراً على ملاحظة جوانب القوة وجوانب الضعف لدى الأطفال أثناء تدريبهم، وأن يؤكد على جوانب القوة ومساعدتهم فى التغلب على جوانب الضعف، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم فى تنمية التعلم الذاتى، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفورى لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر فى تصميم ومحتوى أى لعبة تقدم للطفل، وتختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلمة وتساعدها على القيام بوظيفتها كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال، كما تعطى البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم، كما أن هناك العديد من الفوائد للألعاب التعليمية الإلكترونية منها، أنها تساعد الأطفال على تعديل قدراتهم الاستكشافية العقلية، وتساعد الأطفال على تركيز الانتباة فى سياق النمط المتفق مع الخيال

التقليدى، كما تساعد في إتاحة الفرصة للطفل للتفاعل مع بيئة مرنة إلى حد ما، وإتاحة الفرصة للتجريب واللعب معاً، وتوليد الإثارة والتشويق التى تحسن التحصيل، وتحقق العديد من أهداف التعلم كتعلم المفاهيم اللغوية والمبادىء والمهارات.

## ٣- اختبار صحة الفرض الثالث:

ينص على أنه " لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المرتبطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

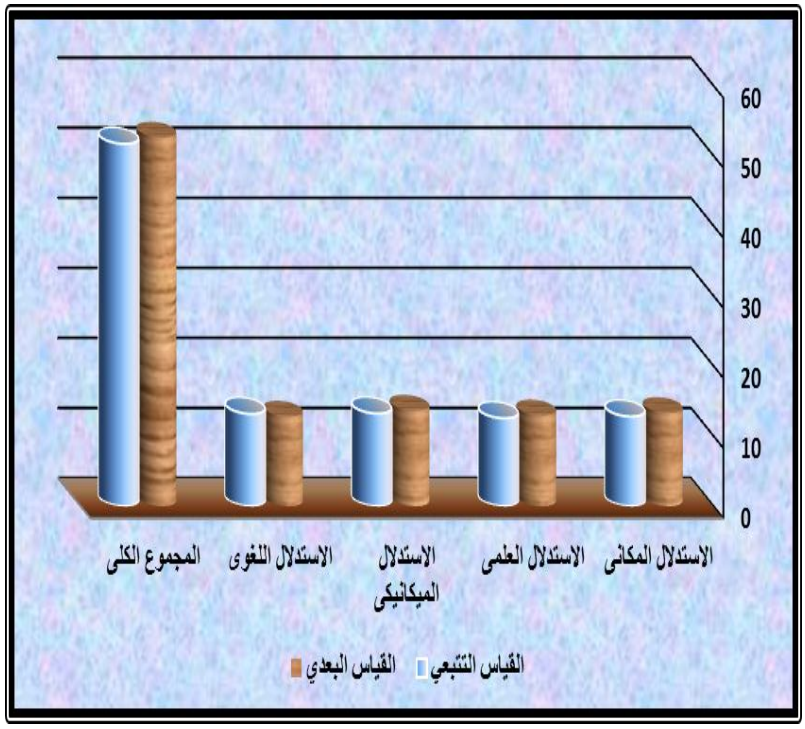
**جدول (١٦) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى (ن=٥٧)**

| المتغيرات | القياس البعدي | | القياس التتبعي | | دلالة الفروق | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة |
| الاستدلال المكانى. | ١٣.٢٨ | ٢.٠٩ | ١٢.٧٩ | ٣.٥٧ | ٠.٨١١ | غير دالة |
| الاستدلال العلمى. | ١٢.٩٣ | ١.٣٧ | ١٢.٥٤ | ٢.٠٣ | ١.٢٠٥ | غير دالة |
| الاستدلال الميكانيكى. | ١٣.٦١ | ١.٥٠ | ١٣.٢١ | ٢.٤٢ | ١.٠٠٢ | غير دالة |
| الاستدلال اللغوى. | ١٢.٧٧ | ١.٦٩ | ١٣.١٦ | ٢.٥٨ | ٠.٩٣٧ | غير دالة |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٥٢.٦٠ | ٤.٩٢ | ٥١.٧٠ | ٥.٨٣ | ٠.٨٦٩ | غير دالة |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لبعد الاستدلال المكانى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨١١) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لبعد الاستدلال العلمى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٢٠٥) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لبعد الاستدلال الميكانيكى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٠٠٢) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لبعد الاستدلال اللغوى، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٩٣٧) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي للمجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨٦٩) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى.




**شكل (٧) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي والتتبعي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى**

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة معوض(Moawad,2017)، و دراسة سوبرمي(Supermi,2020)، ودراسة ديرى(Dere,2019) والتي أوضحت أن تنمية إبداع الطفل من خلال تحقيق الذات، وكذلك استخدام المعلمين في عملية التعلم لوسائل الإعلام الإلكترونية لتسهل على الأطفال اكتساب الخبرات والمهارات المختلفة، وتلهم الاطفال من خلال الوسائط الإلكترونية (التلفزيون) وأجهزة الكمبيوتر والإنترنت) في تحقيق ذاتها.

كما أن إستخدام الأطفال لوسائل الإعلام الإلكترونية تكون بهدف الترفيه ولنواحي الأكاديمية والتعليمية وغيرها من المعلومات كمعرفة جديدة، وأخيرًا ، وجدت الدراسات المختلفة أن تطوير إبداع الأطفال يكون مستوحى من وسائل الإعلام الإلكترونية برفقة الوالدين أو البالغين أو المعلمين.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية: أن تطوير منهج ما قبل المدرسة للأطفال في مؤسسات التعليم ما قبل المدرسة لتوفير تجربة تعليمية غنية وللمساعدة في النمو الصحي، والإبداع وتنمية الخيال واللغة أمر أساسي لمنهج ما قبل المدرسة ويمكن تعريفه على أنه إجراء لخلق الأشياء الأصلية، ويجب على معلمي مرحلة ما قبل المدرسة تزويد الأطفال بالمواد اللازمة لتحفيز المفاهيم اللغوية ، ويجب أن يوفروا فرصًا للتصور وشرح أفكارهم، ويجب أن يقدروا شخصية الأطفال، ويجب أن يشجعوا وجهات نظرهم المختلفة، كما يجب عليهم أيضًا تشجيع الأطفال على المشاركة في الألعاب الإبداعية الإلكترونية، والاهتمام بمنتجات الأطفال الجديدة، وتقييمها، علاوةً على ذلك، يجب تقدير إبداع الأطفال، ويجب منح الأطفال الثقة.

كما أن اللعب بشكل عام له تأثير إيجابي على نمو الطفل، ولكن مع تقدم التكنولوجيا، تغيرت طريقة لعب الأطفال وتغيرت آثار لعبهم أيضًا، فقد أظهرت بعض الدراسات تأثيرًا سلبيًا عامًا للألعاب الإلكترونية، في حين أفاد البعض الآخر بعكس ذلك.

كما أن الدراسة الحالية تهدف إلى التحقق من آثار الألعاب الإلكترونية المستندة إلى الكمبيوتر على تنمية المفاهيم اللغوية عند الطفل، وأظهرت النتائج على وجود تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية عند طفل الروضة.

## ٤ – اختبار صحة الفرض الرابع:

ينص على أنه " لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" t_Test للمجموعات المستقلة لحساب دلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، والنتائج يوضحها الجدول الآتى:

**جدول (١٧) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي) (ن=٥٧)**

| المتغيرات | مجموعة الذكور (ن=٢٤) | | مجموعة الإناث (ن=٣٣) | | دلالة الفروق | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | م | ع | م | ع | قيمة (ت) | مستوى الدلالة |
| الاستدلال المكانى. | ١٣.٥٠ | ١.٦٧ | ١٣.١٢ | ٢.٣٧ | ٠.٦٧١ | غير دالة |
| الاستدلال العلمى. | ١٣.١٧ | ١.٢٧ | ١٢.٧٦ | ١.٤٤ | ١.١١٢ | غير دالة |
| الاستدلال الميكانيكى. | ١٣.٧٥ | ١.٤٥ | ١٣.٥٢ | ١.٥٤ | ٠.٥٨١ | غير دالة |
| الاستدلال اللغوى. | ١٣.٠٤ | ١.٩٧ | ١٢.٥٨ | ١.٤٦ | ١.٠٢٨ | غير دالة |
| المجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية | ٥٣.٤٦ | ٤.٩٢ | ٥١.٩٧ | ٤.٩١ | ١.١٣٠ | غير دالة |

يتضح من الجدول السابق أنه:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي للاستدلال المكانى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٦٧١) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي للاستدلال العلمى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.١١٢) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي للاستدلال الميكانيكى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٥٨١) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي للاستدلال اللغوى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة

(ت) المحسوبة (١.٠٢٨) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي للمجموع الكلي لأبعاد المفاهيم اللغوية تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.١٣٠) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح الشكل الآتي الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي).

**شكل (٨) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لأبعاد المفاهيم اللغوية ومجموعها الكلى تبعاً لمتغير النوع (ذكر/ أنثي)**

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة ديري (Dere,2019)، دراسة فانجFang وبراديب Pradeep وآخرون (٢٠٠٩)،

ودراسة تايلور وآخرين (Taylor, et al., 2004), ودراسة (أمين, ٢٠٠١).

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

١- يجب على معلمي مرحلة ما قبل المدرسة تزويد الأطفال بالمواد اللازمة لتحفيز خيالهم والمفاهيم اللغوية.

٢- يجب أن يوفروا فرصًا للتصور وشرح أفكارهم، ويجب أن يقدروا شخصية الأطفال.

٣- يجب أن يشجعوا وجهات نظرهم المختلفة.

٤- يجب عليهم أيضًا تشجيع الأطفال على المشاركة في الألعاب الإبداعية.

٥- الاهتمام بمنتجات الأطفال الجديدة، وتقييمها.

٦- يجب تقدير إبداع الأطفال ويجب منح الأطفال الثقة.

كما أنه لتحقيق الاستفادة الكاملة للطفل، يلزم إعداد المعلمات والقيام بالتدريب علىكيفية الاستعانة بالمواد الإلكترونية لتنمية المفاهيم اللغوية عند الأطفال، كما يجب على معلمة الروضة مراعاة الفروق الفردية بين الاطفال والعمل على مساعدتهم.

## توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة الحالية يمكن تقديم التوصيات التالية:

- ضرورة الاستفادة الكاملة من الألعاب التعليمية الإلكترونية في إعداد منهج متميز لطفل الروضة لتنمية مهارة التواصل اللغوى.
- ضرورة الاستفادة من الوسائط الإلكترونية في تقديم محتوى تعليمي في مختلف المجالات للمساعدة على تنمية المهارات العلمية واللغوية لطفل الروضة.
- عمل برامج تدريبية لمعلمات رياض الأطفال لاكتساب خبرات التعامل مع الوسائط الإلكترونية وكيفية تقديمها للطفل.
- الاهتمام بتربية الطفل في المجال التكنولوجي لمواكبة مستجدات العصر، ومساعدة الطفل على حل مشكلاته بطريقة إبداعية ومتميزة.

## الدراسات المقترحة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج تدل على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية عند طفل الروضة تقترح الباحثة ما يلي:

- دراسة أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية مجالات أخرى مثل المفاهيم البيئية والجغرافية.
- دراسة لتوضيح مدى إكتساب معلمات رياض الأطفال في التعامل مع الوسائط الإلكترونية في الروضة.
- دراسة على عينة من أعضاء هيئة التدريس للتعرف على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع طفل الروضة وكيفية صياغة المحتوى الملائم للطفل.
- دراسة تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات وأولياء الأمور.

## المراجع:


- إبراهيم، أسماء(٢٠١٠). فاعلية الألعاب الإلكترونية فى تنمية مهارات التفكير الإستراتيجى لدى طفل الروضة [ رسالة ماجستير غير منشوره]. جامعة طنطا، كلية التربية.
- أبو حرب، يحيى (٢٠٠٧). لعب الأطفال قديماً وحديثاً كما تراه معلمات مرحلة ماقبل المدرسة فى سلطنة عمان. المجلة التربوية، ٢٢ (٨٥).
- أحمد، مروة(٢٠١١). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة[ رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- بشارة، موفق و ابو درويش، منى(٢٠٠٨). القدرة التخيلية وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى أطفال السنة الثانية فى الروضة. مجلة كلية التربية بالزقازيق، (٥٩)، ٢٨٧- ٣١٩.
- بشارة، موفق وآخرون(٢٠١٠). فاعلية برنامج تدريبى مستند إلى التخيل فى تنمية حب الاستطلاع المعرفى لدى عينة من أطفال الروضة. مجلة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، ٧ (٢)، ١٣٩-١٦٧.
- بشير، سعد(٢٠٠٣). دليلك إلى البرنامج الإحصائى (Spss). منشورات المعهد العربى للتدريب والبحوث الإحصائية، العراق.
- بطرس، حافظ (٢٠٠٤). فاعلية برنامج للتدريب على الخيال فى خفض حدة بعض اضطرابات القل لدى أطفال ماقبل المدرسة[ورقة]. المؤتمر السنوى الحادى عشر لمركز الإرشاد النفسى، كلية التربية، جامعة عين شمس، ٥٨٩- ٦٦٣.
- جابر، سامر(٢٠١٨). دمج الألعاب الإلكترونيه في التعلم. مركز الأبحاث والدراسات التربويه.
- الجابرى، نهيل (١٠ نوفمبر ٢٠١١). طفل الروضة فى عصر تكنولوجيا المعلومات [ورقة]. مؤتمر الطفولة فى عصر متغير، جامعة بترا، عمان، المملكة الأردنية الهامشية.
- الجهنى، عزة(٢٠١١). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية التحصيل بمادة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة[ رسالة غير منشورة]. جامعة الملك عبد العزيز، قسم تقنيات التعليم، جدة.
- حامد، رانيا (٢٠٠٤). فاعلية برنامج ألعاب الكمبيوتر فى تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض[ رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة المنصورة.
- الحربى، عبيد(٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسى وبقاء أثر التعلم فى الرياضيات[ رسالة دكتوراة غير منشورة]. جامعة ام القرى، كلية التربية، مكة المكرمة.
- الخراز، هنادى(٢٠١٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة بدولة الكويت[ رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة عين شمس.

- الخراز، هنادى(٢٠١٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة بدولة الكويت[ رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة عين شمس.
- الدسوقى، محمد(٢٠٠٣). الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوى الإحتياجات الخاصة، سلسلة دراسات وبحوث محكمة فى تكنولوجيا التعليم، جامعة حلوان، القاهرة.
- رمضان، وائل(٢٠٠٢). نموذج بنائى مقترح لروضة الطفل كمركز متكامل لمصادر التعلم [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة حلوان.
- سعدى، منال(٢٠٠٥). فعالية النموذج البنائى لمعدل بالوسائط المتعددة فى ترشيد النشاط الزائد وتحسين بعض العمليات المعرفية لدى أطفال ماقبل المدرسة[رسالة ماجستير منشورة]. كلية التربية فرع دمنهور، جامعة الاسكندرية، ٣٦.
- الشافعى، سنية(٢٠٠٧). مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية الخيال العلمى لدى الأطفال. مجلة القراءة والمعرفة. (٦٢)، ٢٥٢.
- الشعيبى، أمانى(٢٠٠٩). فاعلية استخدام الحاسب الآلى كركن من أركان النشاط التعليمى فى أكتساب الأطفال المفاهيم والمهارات المتعلقة بوحدة الأيدى فى رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة[ رسالة ماجستير منشورة]. جامعة أم القرى، كلية التربية.
- الصادق، عبد الصادق حسن(٢٠١٥). التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية فى مصر والبحرين، حوليات الأداب والعلوم الاجتماعية، ( ٣٥)، البحرين.
- ضحيان، سعود وعبد الحميد، عزت(٢٠٠٢). معالجة البيانات باستخدام برنامج SPSS. الجزء الثاني، الكتاب الرابع سلسلة بحوث منهجية، مكتبة الملك فهد الوطنية.
- عبد الحميد، وائل(٢٠١٠). تصميم برنامج تعليمى متكامل لتهيئة طفل الروضة للتعامل مع مصادر التعلم الإلكترونية وقياس فاعليته [ رسالة دكتوراة غير منشورة]. كلية التربية، جامعة حلوان.
- عبد الحميد، وائل(٢٠١٠). تصميم برنامج تعليمى متكامل لتهيئة طفل الروضة للتعامل مع مصادر التعلم الإلكترونية وقياس فاعليته [ رسالة دكتوراة غير منشورة]. كلية التربية، جامعة حلوان.
- عسيرى، فوزية(٢٠١٠). أثر استخدام ألعاب تربوية محوسبة مقترحة على تنمية بعض المهارات الإملائية لدى تلميذات الصف الثانى الإبتدائى[ رسالة ماجستير غير منشورة] جامعة الملك عبد العزيز، جدة.
- عمارة، جيهان السيد و أبو هشيمه، منى سامح (٢٠١٣). فاعلية كل من القصص والألعاب الحركية فى تنمية بعض المفاهيم اللغوية لدى

طفل الروضة، المجلد التاسع عشر، العدد الثالث.
- العيسى، مسك (٢٠٠٦). فاعلية برنامج كمبيوتر باستخدام الوسائط المتعددة فى اكتساب بعض مفاهيم الادراك المكانى لأطفال الرياض فى الجمهورية اليمنية[ رسالة ماجستير غير منشورة] معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- غنيم، احمد وصبرى، نصر (٢٠٠٠). التحليل الإحصائي للبيانات باستخدام برنامج (SPSS). دار قباء للطباعة والنشر.
- غنيم، حنان(٢٠٠٨). تبسيط بعض المفاهيم البيولوجية لطفل الروضة باستخدام المتحف الافتراضى[رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية رياض الاطفال، جامعة الاسكندرية.
- فوزى، صفا (٢٠٠٣). علاقة الطفل المصرى بوسائل الاتصال الالكترونية[ رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية الاعلام، جامعة القاهرة.
- المغذوى، عادل (٢٠١٨). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. مجلة كلية التربية، جامعة الزهر، ٢ (١٧٧).
- الموسى، عبد الله (٢٠٠٥). استخدام الحاسب الآلى فى التعليم. مكتبة الملك فهد الوطنية.
- مؤيد ، مرح (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية فى مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد. إضاءات موصيلية، (٧٥).
- نوبى، احمد والشمرى، سلمى والجزار، عبد اللطيف (٢٠١٥). تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره فى تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس، ١ (٢١٠ ).
- **Al Harbat, R; Al Saqarat, K.(2017). The Role of Religious Institutions, Electronic Games, Books, and Educational Stories in the Development of the Child's Culture from the Perspective of Jordanian Mothers According to Some Variables, International Education Studies; Vol. 10, No. 4; https://doi.org/10.5539/ies.v10n4p141**
- **Braken, W. (2004). Games and puzzles from the Jefferson Lab, School Library Journal, vol. 50,No.9, p64.**
- **Brewer,J.A.(2013).Introduction to early childhood education: Preschool through primary Grade. Boston, USA: Pearson Education Ine. https:// www.pearson.com**

- **Corder, G; Foreman, D. (2009). Nonparametric statistics for non-statisticians A Step-by-Step Approach. USA. New Jersey: john Wiley & Sons. Sons, Hoboken.**
- **Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions, Universal Journal of Educational Research 7(3): 652-658, http://www. hrpub.org.**
- **Difeng & Caleo , J . (2002) . playing computer versus Better learning. paper presented at the Annual conference of Eastern Educational Research Association 70 th. clear water. F l. February . 16- 19.**
- **Duff, J.D.& Tomblin, B. (2018). Literacy as an outcome of language**
- **Field, A. (2009) Discovering Statistics Using SPSS. 3rd Edition, Sage Publications Ltd., London.**
- **Francis, D . (2001) . The Effect of playing Educational video and Computer Games on kindergarten Achi-evement. child study Journal. 131(2).**
- **Gardner – Neblett, N., & Gallagher, K.c.(2013). More than baby talk: 10 ways to promote the language and communication skills of infants and andtoddllers. Chapel Hill: The University of North Carolina, FPG child Development Institute.**
- **Girolametto,L.& Wetzman,E.(2006).ItTakes Two to Talk- The Hanen Program for parents: Early language intervention through caregiver training. In R. McCauley & M. fey (Eds.), Treatment of language disorders in children (pp.77-103). Baltimore: paul H.Brookes publishing.**
- **John, S., David ,w .(2003). supporting Information and communication Technology in the Early Years. Eric. ED482865,UK.**
- **Johnston, P; Wilkinson, K (2009). Enhancing Validity of Critical Tasks Selected for College and University Program Portfolios. National Forum of Teacher Education Journal, (19) 3, PP1-6.**

- **Kalayc1,G., &Oz,H.(2018).Parental involvement in English language education: Understanding parents' perceptions' Intnternational Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 5 (4), 832-847. http://iojet.org/index.php/IOJET/article/ view/447/296**
- **Karwowski, M., & Soszynski, M. (2008). How to Develop Creative Imagination? Assumptions, Aims and Effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). Thinking Skills and Creativity, 3, 163-171.**
- **Lan, B. (2005), The Hiring for professional creative imagination early childhood. Leader Magazine science, 161-162.**
- **Moawad, Ruba Abdel Matloub.(2017). Computer Tablet Games' Effect on Young Children's Self-Concept, International Education Studies; Vol. 10, No. 3; https://doi.org/10.5539/ies.v10n3p116**
- **Prenske, M. (2001). Digital Games Based Learning, New-york: McGraw- Hill**
- **Suparmi.(2020). The Pupil's Creativity is inspired by Experience through Electronic, Media: Empirical Study in Yogyakarta, International Journal of Instruction, April Vol.13, No.2, pp. 637-648.**
- **Taylor, M., Carlson, M., Marin, M.,& etal. (2004). The Characteristics and correlates of fantasy in school- age children: Imaginary companions, impersonation, and socil under standing. Developmental psychology, 40, 1173- 1187. doi:10. 1037/0012- 1649. 40. 6. 1173.**
- **Wardle, F. (2008). Play as Curriculum. Early Childhood News: The professional Resource for Teachers and parents. http://www.earlychildhood news.com/earlychildhood/articleview.asp x?ArticleID=134(Accessed6November20 12)**