واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت

بحث مقدم الى مؤتمر

"التحول الرقمي وآفاق جديد لتربية وتعليم الطفل
فى مرحلة الطفولة المبكرة"

Digital Transformation and New Horizons of Early Childhood Education

المنعقد يوم الاثنين ٢٠٢١/٥/٢٤ (Online)

اعداد

الباحث/مصعب حمدان عبد الله الليمون

إشراف

أ./موزه مبارك فالح الذروه
وزارة التربية

أ.د/ فايز منشر الضفيري
كلية التربية – جامعة الكويت

واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت

أ./موزه مبارك فالح الذروه** أ.د/ فايز منشر الضفيري *

المقدمة:

المرحلة أشبه بأرض خصبة يتم فيها غرس ما يشاء المربون من القيم والسلوكيات والاتجاهات من خلال البرامج والأنشطة والألعاب، ومن هنا تتشكل الأسس والركائز التي تبنى عليها الشخصية في جوانبها المختلفة، ورياض الأطفال في الكويت تؤمن بدور العلم في مجتمعنا المعاصر، ولها فلسفتها التي تنبثق من الأهداف العامة للتربية في دولة الكويت، والنابعة من قيم المجتمع الكويتي، فهي تنمي لدى الطفل روح الانتماء إلى الجماعة، وتكون علاقات إيجابية مع الآخرين من حوله، وتسعى لتحقيق التكامل في تربية الطفل وتنشئته من جميع الجوانب النفسية والعقلية والاجتماعية والجسدية وجميع المهارات الأساسية اللازمة للحياة في المجتمع. وتهتم أيضا بتنمية الثقة بالنفس والابتكار والمبادرة والاستقلال الذاتي، كما تؤمن بأهمية الحواس عند الطفل وتأثيرها القوي على مداركه، لذا حرصت على تنمية الممارسات الفعلية والانشطة الحسية (العازمي والمزيدي، ٢٠١٩)، وبما أن العالم اليوم يشهد تطوراً كبيراً وسريعاً في مختلف جوانب ومجالات الحياة التكنولوجية والاقتصادية

* كلية التربية – جامعة الكويت
** وزارة التربية

والاجتماعية والسياسية، وهذا التطور يؤثر بشكل مباشر على طبيعة الأفراد والمجتمعات.

نلاحظ اليوم أنه لا يوجد بيت يخلو من الأجهزة التكنولوجية بشكل عام والحاسوب اللوحي أو الألعاب الإلكترونية الحديثة بشكل خاص، حيث إنها تعتبر وسيلة للمتعة بالنسبة للأطفال بدلا من الألعاب التقليدية، فهم ينجذبون للتكنولوجيا الحديثة بشكل، ومن المتوقع كنتيجة طبيعية لهذا الانجذاب أن يستفيد الطفل العديد من المعارف والمعلومات والمفردات اللغوية، مما يساعد في مواكبة مرحلة الانفجار المعرفي وثورة المعلومات والتطور التكنولوجي الذي نمر فيه اليوم، ولكي يكون تطور الطفل المعرفي يسير بطريقة سليمة وصحيحة، يجب أن يكون بإشراف التربويين، وذلك من خلال دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية الحديثة في البرامج التعليمية للأطفال في مرحلة رياض الأطفال (جمعة والزهرة، ٢٠١٨).

تعتبر تكنولوجيا التعليم اليوم هي منهج في العمل وأسلوب في حل المشكلات؛ فمن المهم دمجها في عملية التعلم في مرحلة رياض الأطفال، حيث إنها من أهم فوائدها أنها تنمي مهارات التفكير الإبداعي لدى الطفل، وإشعاره بأنه المسؤول عن التعلم، وتساعده في عمليات البحث والنقد والاستكشاف، كما تساعد المعلم في تعدد طرق التدريس وتنوعها في إيصال المعلومة لطفل الروضة، وإدخال جو من التشويق والمتعة والنشاط والتفاعل في البيئة التعليمية (العليان، ٢٠١٩).

مشكلة الراسة:

استنادا لخبرة الباحثة وعملها كمعلمة في مرحلة رياض الأطفال لاحظت شغف أطفال هذه المرحلة بالألعاب الإلكترونية، وحبهم للتعلم من خلالها ونشاطهم وحماسهم عند التطرق لها في الحصة الدراسية سواء في المنبه (اسلوب تربوي متبع في رياض الأطفال بدولة الكويت حيث إن المعلمة تبدأ به الدرس وفيه تقوم المعلمة بجذب انتباه جميع الأطفال بالفصل لكي تبدأ شرح باقي الدرس) أو في سرد القصة أو في حل الألغاز أو في عمل المسابقات، كما لاحظت الباحثة أن الأركان التعليمية التي تحتوي على الحاسوب اللوحي Tablet يكون الإقبال عليها أكثر من الأركان التعليمية الأخرى وينجذب لها الطفل ويحب اللعب فيها ويتحمس لإكمال كل المهارات المرجوة من الركن من خلالها، وقد أثبتت الدراسات السابقة والبحوث العلمية أن الألعاب التعليمية من أهم الاستراتيجيات المستخدمة في عملية التعلم وهي تساعد كثيرا في تنمية العديد من المهارات لدى الطفل؛ ونتيجة التطور التكنولوجي السريع الحاصل اليوم، نجد تطوراً سريعاً أيضا في أساليب اللعب والترفيه والتعليم، والتي تجعل الطفل يقبل عليها بشغف، وفي المقابل تساعد في تطوير ثقافة الطفل وسلوكياته ومهاراته ومعارفه وخبراته (الأنصاري، ٢٠٢٠)، كما أدى هذا التطور التكنولوجي إلى ظهور أنماط جديدة في التعلم التي تحتوي على أهداف عديدة منها إكساب المتعلم مهارات ومعارف وقدرات تمكنه من مواكبة التطور الذي يمر به العالم من حوله، كما توفر التكنولوجيا اليوم ألعاباً إلكترونية تعليمية تمكن الطفل من الحصول على الخبرة في العمليات العقلية واكتساب العادات الفكرية المختلفة في أثناء اللعب كالفهم والحل والتركيب والتخيل والمرونة وحل

المشكلات (الغزاوي، ٢٠١٩)، كما تعمل الألعاب الإلكترونية التعليمية على تلبية الحاجات الفسيولوجية لدى الطفل وتعمل على تحقيق المتعة والتسلية وتنمي القدرة على التفاعل والاتصال مع الآخرين وبذلك تحقق أهداف المجال الوجداني (أمين، ٢٠١٨)، لذا وجب إدخالها في مرحلة رياض الأطفال التي يمتاز الطفل فيها بالقدرة على الوصل إلى مجموعة كبيره من البرامج الإلكترونية والتقنيات الحديثة؛ مما يجعل التكنولوجيا جسراً يستطيعون من خلاله فهم العالم من حولهم (Gialamas & Nikolopoulou, 2015)، واستناداً عليه تقودنا هذه المشكلة إلى محاولة الإجابة عن السؤال الرئيسي التالي: ما هو واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت؟

أسئلة الدراسة:

بناءً على السؤال الرئيس للدراسة، تتدرج الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما درجة انجذاب طفل مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية؟
- ما المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال من وجهة نظر المعلمات؟
- ما الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال حسب ما تراه المعلمات؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لاستجابات العينة لدرجة انجذاب طفل مرحلة رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية، المواصفات

المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية، الصعوبات التي تواجهها المعلمة في توظيف الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال تعزى للمتغيرات الدراسية (الدرجة العلمية- المنطقة التعليمية- العمر- مستوى الخبرة- درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية)؟

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الأمور الآتية:

- تسليط الضوء على أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية لمواكبة الثورة التكنولوجية التي دخلت بشكل قوي وكبير وسريع في مجال التعليم حيث تعتبر التكنولوجيا اليوم من أفضل وأنجح وسائل التعليم.
- تنمية وتطوير العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال عن طريق توفير ألعاب إلكترونيه تعليمية، بمواصفات حديثه ومقننه ومدروسة مسبقا قبل تقديمها للطفل في مرحلة رياض الأطفال، حيث تتوفر فيها الجودة والدافعية والإثارة، وتكون مناسبة له فكريا ولغويا ونفسيا.
- معرفة الصعوبات التي تواجه معلمة رياض الأطفال في توظيفها للألعاب الإلكترونية التعليمية في الحصة الدراسية.

أهداف الدراسة:

- معرفة مدى توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال في الكويت، لخلق جيل أطفال مواكب للتطور التكنولوجي.

- التعرف على المواصفات الواجب توفرها في الألعاب الإلكترونية التعليمية لكي تكون مناسبة لمستوى الطفل في هذه المرحلة العمرية، ولكي ينجذب لها.
- تحديد الصعوبات التي قد تواجه معلمة رياض الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.

حدود الدراسة:

- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الدراسة على استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال في دولة الكويت.
- **الحدود البشرية:** اقتصرت الدراسة على معلمات رياض الأطفال في نظام التعليم العام في دولة الكويت.
- **الحدود الزمنية:** طبقت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠

مصطلحات الدراسة:

مرحلة رياض الاطفال: Kindergarten

عَرَّفَ قريشي (٢٠١٨) مرحلة رياض الأطفال على أنها المؤسسة التربوية الأولى التي يبدأ فيها الطفل مسيرته التعليمة، وتضم الأطفال من عمر (٤ الى ٦ سنوات) وهي تحرص على تأهيل الطفل تأهيلاً صحيحاً، وفيها تظهر ملامح شخصية الطفل، كما عرفها العازمي والمزيدى (٢٠١٩) على أنها مؤسسة تربوية تُكسب الطفل القيم الاجتماعية والتربوية، وتتيح له فرصة التعلم واللعب والترفيه، كما تساعده على النمو الإنساني والأخلاقي، وتُعرف الباحثة

رياض الأطفال إجرائيا على أنها المؤسسة التربوية التي تعمل على إعداد الأنشطة والبرامج الترفيهية التي تهدف لإكساب طفل الروضة مهارات التعلم الذاتي والاعتماد على النفس وتحمل مسؤولياته، وإكسابه المفاهيم والقيم والحقائق والمعارف والسلوكيات التي تساعده على تشكيل شخصيته.

تكنولوجيا التعليم: Educational Technology

تشتق كلمة تكنولوجيا من اللغة اليونانية وتتكون من مقطعين الأول تكنو techno وتعني مهارة، والمقطع الثاني لوجي logie ويعني علم وفي كليته يعني علم الصنائع أو علم المهارات، وقد أخذ معنى شائعاً وهو (التقنية)، أما تكنولوجيا التعليم فقد عرَّفها نبيل (٢٠١٦) بأنها العلم الذي يقوم بتقويم وإعداد العملية التعليمية لتحقيق أهداف موضوعية عن طريق استخدام الموارد البشرية وغير البشرية لكي يكون التعليم مثمرا وفعالا ومؤثرا للوصول للأهداف المرجوة من التعليم، كما عرفها نوري (٢٠١٩) بأنها علم وممارسة تُسهل العملية التعليمية التربوية، وتُحسن النظام التعليمي، وتُحسن من أداء المتعلم، وترفع كفاءة العملية، أما التعريف الإجرائي لتكنولوجيا التعليم هي أنها: عملية مركبة ومتكاملة تعمل على دمج المواد التعليمية مع الأجهزة والبرامج الإلكترونية وتقديمها بهدف الوصول إلى عملية تعليمية ناجحة يتم من خلالها تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

الألعاب الإلكترونية التعليمية: Digital Educational Games

عرف عثمان (٢٠١٨) الألعاب الإلكترونية أنها جميع الألعاب التي تتوفر على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الإنترنت الهواتف النقالة الأجهزة المحمولة، وألعاب الفيديو وألعاب الحاسوب، أي أنها ألعاب متاحة بشكل

إلكتروني رقمي، أما الألعاب الإلكترونية التعليمية فهي ألعاب تكنولوجية تقدم عملية التعليم بطريقة مشوقة وممتعة، حيث نستفيد فيها من امكانيات التقنيات التي يوفرها لنا الحاسب الآلي من صوت وصورة وألوان ومؤثرات حركية، والتي تساعد المتعلم على التعلم بطريقة ممتعة وغير مملة، وعرفها كلٌ من أحمد، القباطي ومحمد (٢٠١٩) أنها ألعاب يتم فيها مزج اللعب والتسلية والترفيه مع التعلم، كما تصمم بطريقة مشوقة ومثيرة لجذب انتباه المتعلم واستثارة أفكاره، كما تعد مجموعة من العمليات المترابطة وأنشطة متنوعة، تعمل على حل المشكلات والتوصل للحلول وذلك باستخدام خصائص اللعبة وعناصرها (Kim, et al., 2018)، أما بالنسبة للتعريف الإجرائي لها: هي شكل من أشكال التعلم القائم على خطوات معينة وإجراءات محددة يؤديها المتعلم على جهاز إلكتروني (جهاز حاسوب، الجهاز اللوحي، هاتف ذكي...) ومن خلال ذلك يتم تحقيق أهداف تعليمية محددة، في جو من النشاط والتنافس والتشويق والمتعة.

ثقافة الطفل: Child Culture

يرى الأنصاري (٢٠٢٠) أن الثقافة هي مجموعة من العناصر التي تتفاعل مع بعضها البعض حيث تشمل المعتقدات والاهتمامات والعادات والتقاليد والمعارف والمفاهيم والخبرات والثروة اللغوية، وهي تعمل على تشكيل شخصية الطفل حتى بعد رشده، وعرفها "تايلور" بأنها: "ذلك الكل المركب الذي يتضمن المعارف، والعقائد، والفنون، والأخلاق، والقوانين، والعادات، وأية قدرات وخصال يكتسبها الإنسان نتيجة لوجوده كعضو في المجتمع" (ص٣٠٧)، كما يرى إبراهيم، بركات وحافظ (٢٠٢٠) أنها حصيلة كل ما يتعلمه الفرد في مجتمعه من معارف ومعتقدات وأساليب فكرية وقيم واتجاهات، وعرفها يوسف

(٢٠١٩) أنها مجموعة الفنون والعلوم والمهارات والآداب والقيم السلوكية التي يكتسبها الطفل ويستوعبها في كل مرحلة من مراحله العمرية، وتعرف ثقافة الطفل إجرائيا: أنها القيم والخبرات والمهارات والمفاهيم والحقائق والثروة اللغوية التي يكتسبها الطفل من البيئة حوله ويمارسها ومن ثم يتقنها، كما تتمثل في صقل الذهن وتهذيب السلوك وتنمية الأخلاق الروحية للفرد.

ثانياً: الإطار النظري والدراسات السابقة:

رياض الأطفال مرحلة مهمه في تشكيل شخصية الطفل، لذا وجب التحاق الطفل بها، فهي اللبنة الأساسية في التعليم، حيث إنه يتم من خلالها تشكيل سلوك الطفل وإكسابه القيم والمفاهيم والحقائق، وتوسيع دائرة المعارف عنده، وغرس العادات، وتعلم المهارات، ولمواكبة ما نعيشه اليوم من ثورة تكنولوجية، وبما أن العالم اليوم يعتمد اعتماداً كبيراً على التقنيات الحديثة؛ فقد وجب إدخال التكنولوجيا في عملية التعليم لمرحلة رياض الأطفال، حيث إن لها دوراً كبيراً في تسهيل الوصول للمعلومات والمعارف، وبإدخال التكنولوجيا نكون ابتعدنا عن الطرق الاعتيادية في التدريس والتلقين والتي تفتقر إلى جو المتعة والتسلية، من هنا جاء إدخال الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم طفل مرحلة رياض الأطفال، حيث إن لها تأثيراً فعالاً وقوياً في جعل البيئة الصفية جاذبة للطفل ومليئة بالتشويق والإثارة.

مرحلة رياض الأطفال:

مرحلة رياض الأطفال هي مرحلة تضم طفل الثلاث أو أربع سنوات إلى سن السادسة، وهي نقطة البداية التعليمية للإنسان والتي تسبق المرحلة التعليمية الأساسية، حيث يتم فيها تحقيق النمو المتكامل للطفل وتعزيز الهوية

وتشكيل السلوكيات وبناء العادات وتكوين المفاهيم وممارسة أسس التفكير، كما أن رياض الأطفال تعد قاعدة أساسية لباقي المراحل التعليمية التي تليها، ففيها يتم تقديم الأسس والأصول التي تتم عليها العملية التعليمية (أحمد، ٢٠١٧، ٢٠٢٠).

كما ذكر بركات (٢٠١٩) أن من أهم وظائف رياض الأطفال أنها تعمل على تنمية الطفل من جميع النواحي بما فيه النفسية والعقلية واللغوية والخلقية والاجتماعية والجسمية؛ وذلك استعدادا لدخوله المدرسة وتلقيه التعلم الرسمي الأساسي بما فيه القراءة والكتابة والحساب.

من صفات هذه المرحلة أن الطفل يكون سريع التعلم والتقاط المعلومة، فهو أشبه بالمغناطيس في جذب الحديد، كما أن هذه المرحلة العمرية تعتبر فيها حواس الطفل هي النافذة التي يستطيع من خلالها أن يطل ليتعرف على البيئة من حوله (إبراهيم، مهدي، ٢٠١٨)، كما أوضح العالم "بياجيه" أن الطفل في هذه المرحلة العمرية يمتاز بفرط الحركة وضعف التركيز ونسيان الأنظمة والقوانين واللوائح، لذا وجب إشراك حواسه وتوظيفها في عملية التعلم، حيث يكون ذلك أكثر متعة وجذباً للانتباه، وبقاء المعلومة في ذهن الطفل أطول فترة ممكنة (الراشد، ٢٠١٨).

استنادا لما سبق فقد أصبحت رياض الاطفال مرحلة مهمة جدا في السلم التعليمي، حيث إنه يتم فيها خلق رغبة الطفل في التعامل والتواصل مع البيئة الطبيعية وتنمية مفهوم الوعي البيئي لديه، كما تقدم له خبرات تعليمية تفيده في حياته، وتعلمه الاستقلالية واحترام الآخرين وتجعله قادراً على الانضمام واللعب والاندماج مع أقرانه لكي يكون اجتماعياً، كما أن هذه المرحلة مهمة جدا في

إعداد الطفل للمراحل التعليمية التالية، فقد أوصت العديد من المنظمات العالمية بضرورة تفعيل التعليم في مرحلة رياض الأطفال من أجل التنمية والنهوض بالأمم (إبراهيم ومهدي، ٢٠١٨)؛ ولأن أطفال اليوم هم شباب المستقبل وعليهم تبني الأمم آمالها الكبيرة في النهوض والتقدم، فتعد العناية بهم من أولويات المجتمعات، فيجب توفير كل متطلبات واحتياجات هذه المرحلة، فالشعوب اليوم لا تقاس بثروتها، بل تقاس بصقلها لمواهب أبنائها ومساعدتهم في النمو السليم لكي يقوموا ببناء الحضارات (المغذوي، ٢٠١٨).

التكنولوجيا في التعليم:

أوضحت الراشد (٢٠١٨) أن العصر الحالي يمر بتغيرات سريعة بسبب التقدم التكنولوجي الذي نمر بها اليوم، لذا من الضروري على النظام التربوي والمؤسسات التعليمية مواكبة هذا التطور والتغير في عصر التفجر المعرفي والثقافي، مما يحتم علينا اليوم توظيف التكنولوجيا بشكل جذري وأساسي في العملية التعليمية، لذا فقد ذكر عبده (٢٠١٩) أن مواجهة الحياة اليوم أجبرت كل المجتمعات المتطورة على تغيير طرق التعليم في مرحلة رياض الأطفال والابتعاد عن الطرق التقليدية، فتوجب علينا إدخال التكنولوجيا في التعليم.

التقدم التكنولوجي اليوم فرض نفسه على تعليم القرن الحادي عشر، وانعكست الثورة الرقمية على المؤسسات التعليمية، فقد أصبح وجود التكنولوجيا في مجال التعليم أمراً لابد منه، وهذا ما أكدته الراشد (٢٠١٨) بأنها تساعد على استثارة حواس الطفل، وتعمل على تجسيد الحدث بالحركة والألوان والصوت والصورة، وبالتالي تستثير دافعيته للتعلم من خلال ما تعمل على توفيره من أساليب يشعر الطفل من خلالها بالإثارة والمتعة، كما أشار العديد من الباحثين

إلى أن استخدام التكنولوجيا في التعليم يعطي المتعلم القدرة على التعلم الشخصي بالطريقة المناسبة وفي الوقت المناسب وبالسرعة المناسبة كما يساعد على سد الفجوات التي تحصل بين مساحات التعلم (Chen et al., 2020).

التطور التكنولوجي اليوم يمكننا من برمجة جميع المعلومات والمعارف والقواعد وغرس السلوكيات الحميدة والأخلاقيات من خلال البرمجيات، حيث إنه يمكن للطفل التعرف على العالم الحقيقي من حوله، كما يمكن تطوير أصول الشخصية وجعلها ايجابية باستخدام الانشطة الصفية الغنية بالتكنولوجيا، فبذلك يتم خلق بيئة تعليمية واسعة وتحث على الإبداع والابتكار لإعداد جيل من الشباب المتعلم المثقف الموائم لمتطلبات سوق العمل (Amand & Umaschi, 2018).

وهذا ما أثبته معلم ذو خبرة في رياض الأطفال أن التكنولوجيا مصدر لكشف واستكشاف الطفل وهي تعمل على تزويده بمعلومات إضافية قيمة زياده على المطلوب في المنهج، كما أنها تمكن الطفل من الوصول إلى المعلومة بشكل فوري وسري (Hadley, Highfield & Johnston, 2018).

فقد أصبح من الواجب على المؤسسات التعليمية اليوم إعطاء المعلمين دورات في استخدام التكنولوجيا بحيث ينبغي التركيز على التدريس بالتكنولوجيا بدل التدريس حول التكنولوجيا، لما لها من أثر على عملية التعلم وعلى معلمات رياض الاطفال، ولأن استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي يجعل الحصة الدراسية أكثر تشويقاً ومتعةً وجاذبيةً (Oikonomidis & Zaranis, 2016)؛ لذلك يجب أن نضع قواعد وقوانين وحدوداً عند استخدام التكنولوجيا، لكي نحصل على النتائج الإيجابية المرجوة، وهذه القواعد يجب أن

تتناسب مع الظروف والزمن من حولنا، وبالنسبة لطفل الروضة يجب أن تكون مناسبة لعمره ومستوى خبراته وقدرته على فهم الأنظمة واللوائح، بالإضافة إلى متابعة الطفل بشكل دائم، والإشراف عليه وعلى ما يتابعه أو يلعب به وعلى استخداماته للشاشات التكنولوجية بشكل عام (Rupp, 2016).

الألعاب الإلكترونية التعليمية:

الألعاب الإلكترونية هي تطبيقات تعتمد على تقنية تكنولوجية مثل الحاسب الآلي أو التابلت، وهي برامج تربوية هادفة توفرها أنظمة التشغيل في الأجهزة التكنولوجية، ويتم من خلالها تبسيط المعلومات في العملية التعليمية ونقلها للطفل بطريقة مبسطة ومشوقة، كما أنها تمكن المتعلم من الوصول إلى أهدافه المرجوة من خلال اللعب فيها والتفاعل معها وذلك في وقت قصير وبجهد أقل (الشعيبي، ٢٠١٥؛ والراشد، ٢٠١٨)، وتؤكد النظريات التعليمية كما أشار المغذوي (٢٠١٨) أنه في مرحلة رياض الأطفال يكون شد الانتباه في العملية التعليمية أهم من تشجيع الطفل على الانتباه والتركيز، لذا وجب استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، حيث إنها تعد من أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وجذبا، وهي الأكثر متعة وتسلية، فهي تستخدم المؤثرات السمعية والبصرية، وتمتاز بالألوان الشيقة والحركة الملفتة، ومن خلال ذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة للطفل وذلك يساعد على أن تكون المعلومة أبقى أثرا وأكثر تأثيرا، وأوضحت ناصر (٢٠١٨) أن الألعاب الإلكترونية ذات فاعلية في مجال التعليم، حيث إنها تعمل على دمج المادة العلمية باللعب والمتعة عن طريق استخدام جهاز إلكتروني وبذلك تضيف للمادة العلمية مؤثرات صوتية وحركية وبصرية تثير الدافعية لدى الطفل لإنجاز المهام المطلوبة والتقدم في اللعبة.

تمتاز هذه الألعاب كما أوضح حسن (٢٠١٧) أنها تقوم بتنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتعمل على تطوير حس المبادرة والتخطيط والمنطق لدى طفل الروضة، كما تحفز التركيز والانتباه وتنشط الذاكرة عنده، وذلك لأنها تقوم على ابتكار عالم من الخيال في ذهن الطفل وتساعده في حل الأسئلة والألغاز، و من أهم مزايا الألعاب الإلكترونية التعليمية كما ذكرت بو شلاق (٢٠١٩) أنها تعمل على تحفيز وتشويق المتعلم في المواقف التعليمية بشكل جماعي أو فردي، لأنها تساعد في إدخال المتعلم في حالة اندماج، فلا يشعر المتعلم بمرور الوقت في أثناء الدرس بسبب شدة تركيزهم على اللعبة مما يؤثر على التحصيل الدراسي للمتعلم.

وبناء على ما سبق واستنادا إلى أساليب التخطيط العلمي الواعي وفي إطار الاستفادة من التجارب العربية والعالمية والإقليمية والمحلية، ولأننا نتجه بشكل سريع ومستمر نحو التطور والرقي، تم إدخال الحاسوب في التعليم في دولة الكويت وفقا لخطط تربوية وعلمية مدروسة والتي تَمَّ وضعها من قبل وزارة التربية، وقد مرت بمراحل عديدة من التطور عديدة الى أن وصلت إلى ما وصلت إليه اليوم.

الدراسات السابقة:

أشار باحاذق وتركستاني (٢٠١٥) في دراسة عن أثر استخدام التكنولوجيا على مفهوم الذات عند الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، والتي طبقت في الرياض، وشملت فيها عينة الدراسة ١٥ طفلاً ضعيف السمع و٢٦ طفلاً عادياً، أن العالم اليوم يشهد تواصلا سريعا وانفجارا معرفيا عن طريق التكنولوجيا بمختلف أشكالها، وأصبح الأطفال اليوم مفتونين فيها؛ لأنهم محاطون

بالتكنولوجيا في منازلهم ومدارسهم وفي المجتمع من حولهم، ولمواكبة تطور التقنيات الجديدة وأساليب التعلم الحديثة، فُرض على المؤسسات التعليمية مواكبة التطور بإدخال التكنولوجيا في التعليم، منها رياض الأطفال التي تلعب بيئة التعلم فيها دورا مهما في دعم التطور التكنولوجي الإيجابي للأطفال.

ولذلك فقد أشارت نتائج دراسة كلاً من Amand and Umaschi (2018) والتي تحمل عنوان تعزيز التطور التكنولوجي الإيجابي في فضاء صناع رياض الأطفال، والتي كانت العينة فيها عبارة عن ٢٠ طفل، أن المعلم الجيد يمكنه تقديم دعم التعلم حتى في حالة غيابه عن البيئة، كما أوضحت الدراسة ظهور السلوك الإيجابي على الأطفال في أثناء انخراطهم في تجارب التعلم الرقمي، وكشفت نتائج الدراسة أن الأطفال أظهروا مشاركة عالية وتقدماً في المستوى التعليمي باستخدامهم التعلم الرقمي.

كشفت دراسة ناصر (٢٠١٨) فعالية بيئة الروضة المستندة إلى ألعاب إلكترونية تعليمية على تنمية الإبداع لدى الأطفال والتي استخدمت فيها المنهج الوصفي، أن الألعاب الإلكترونية تركز على المتعلم وتوفر له بيئة غنية بالمعلومات والمعارف بالإضافة إلى أنها بيئة تفاعلية، وقد أثبتت هذه الدراسة أن لهذه الألعاب دوراً إيجابياً في تشجيع الإبداع وزيادة الدافعية في التعلم والمتعة وتوفير الوقت والجهد وتطوير التفكير.

كما أوضح أبو صالح (٢٠١٩) في دراسة له عن أثر البرمجيات التعليمية والحاسوب في تحسين مخرجات التعليم لطلبة رياض الأطفال بمديرية تربية الزرقاء الأولى في الأردن، والتي شملت عينتها على ٤١ طالب وطالبة، أن البرمجيات تتعامل مع عقل المتعلم وتسمح له بالتفاعل مع الحاسوب والعيش

في جو من الحماس والطاقة، والتي قد لا تكون متاحة عند استخدام الطرق التقليدية في عملية التدريس، كما أنه زاد حافز المتعلم نحو التعلم الذاتي وكثر النقاش والمشاركات والتعبير عن الآراء حول ما تعلموه باستخدام الحاسوب وبرامجه وذلك يعمل على زيادة المخرجات المعرفية للطفل.

كذلك أوضحت دراسة فعالية التعلم التكيفي مقابل غير التكيفي مع الألعاب التعليمية الرقمية والتي أجريت على (١٩١ طفلاً) والذي تم تدريبهم على القراءة الناشئة عن طريق الوعي الصوتي ومعرفة الحروف لمدة ٣٠ دقيقة على مدى خمسة أسابيع، تَحسُن كبير في الوعي الصوتي والحروف والقراءة بطلاقة (Berghe et al., 2019).

أثبتت دراسة أحمد (٢٠١٩) التي كانت تهدف الى معرفة واقع استخدام الحاسوب في رياض الأطفال في محافظة سلفيت في فلسطين، والتي تم فيها استخدام المنهج الوصفي، وطبقت على ١٧٤ مديرة ومربية، أن هناك توجهاً ايجابياً نحو استخدام الحاسوب في التعليم والتعلم في رياض الأطفال، ولكن توجد عوائق من أهمها عدم توفر أجهزة حاسوب كافية في الروضة وأغلب المعلمات غير مؤهلات لاستخدام الحاسوب.

كما أشارت دراسة عن تطوير مهارات الحساب باستخدام التكنولوجيا التفاعلية في بيئة التعلم القائم على اللعب، والتي تمت في مدرسة ريفية كندية، وكان المعلم الذي تم اختياره للمشاركة محنكا يتمتع بحبه الشديد لعمله وحرصه على عملية التعلم، وكانت خبرته تزيد عن العشرين عاما، حيث إنه تم إدخال التكنولوجيا على فصل هذا المعلم، وتم تطبيق ذلك على ١٣ طفل من مرحلة رياض الأطفال، وكانت النتائج أن الأطفال أصبحوا أكثر انتباهاً ومتعة في أثناء

العملية التعليمية، كما أنهم خلال فترة بسيطة أظهروا قدرتهم على استخدام التطبيقات باستقلالية من غير مساعدة وذلك باتباعهم التعليمات الصوتية المرفقة مع التطبيقات، مثل حوط الأكبر، ضع المؤشر على الأقل عدداً، ضع الحيوانات المفترسة في القفص، اختر السلوكيات الصحيحة (Millar, 2018).

كما أسفرت دراسة الأنصاري (٢٠٢٠) حول الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، والتي اعتمدت على المنهج الوصفي، وقد شملت العينة ١٥١ من أولياء الأمور، أن من الإيجابيات التي أسهمت فيها الألعاب الإلكترونية هي تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة ومواكبته للتطور التكنولوجي، وتشجيع الطفل على المبادرة والتعلم بالمحاولة والخطأ، كما ساهمت في إثارة نشاط الطفل وحبه للاستطلاع، وتمكينه من مواجهة المخاوف.

أضافت كُلٌّ من الجريوي والشنقيطي (٢٠١٧) في دراسة لهما عن أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال، لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض، والتي شملت عينتها على ٢٢ طالبة، أن التكنولوجيا الحديثة أتاحت لنا تقديم القصص الرقمية والتي تسهم بشكل كبير وفعال في انجذاب المتعلم، وتعمل على نقل المعلومات مصحوبة بأصوات وألوان وتعليقات وعبارات ولقطات مشوقة وممتعة بحيث إنها ترسخ في ذاكرة المتعلم.

وتأكيداً على ذلك ما أثبتهُ Ben-Joseph (2016) عن العادات الصحية للتلفزيون وألعاب الفيديو، أن استخدام الطفل للأجهزة الإلكترونية بما في ذلك الحاسوب، يمكنه من امتلاك حصيلة نمائية أفضل من الأطفال الذين لا يستخدمونه في هذه المرحلة العمرية، ونشاهد ذلك التأثير في نواحي مختلفة مثل

المعرفة والمفاهيم والمهارات اللفظية والبراعة اليدوية والتجريد وحل المشكلات والذكاء والذاكرة.

كما أثبتت دراسة حول تأثير الحاسوب اللوحي على المفهوم الذاتي للأطفال الصغار والتي شارك فيها ٢٦ طفلاً تتراوح أعمارهم بين (٤-٦ سنوات) وقد قسموا إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية حيث أعطيت التجريبية الأجهزة اللوحية بعد تحميل ١٠ ألعاب فيها ووضعها بين يد الطفل لمدة ٣ ساعات يوميا ولمدة ١٠ أسابيع، وقد أوضحت النتائج أن تطبيقات الحاسوب التعليمية لها تأثير إيجابي على التعلم والشعور بقيمة الذات (Moawad, 2017)

توصلت دراسة فاعلية ألعاب الحاسوب في تعلم اللغة أن ألعاب الحاسوب التعليمية لها دور كبير في اكتساب المفردات وزيادة المشاركة في الفصول الدراسية، وهناك ألعاب معينة مفيدة لتعليم اللغة حيث إنّه على المعلم أن يكون حذراً ودقيقاً عند اختيار الألعاب الإلكترونية التعلمية (Kacet & Klimova, 2017)

كما وجد الباحثون أدلة على تأثير الألعاب الإلكترونية في تعلم اللغة والتربية البدنية والتاريخ في جميع المراحل والمستويات التعليمية، في دراسة عن تنفيذ الألعاب الإلكترونية في البيئة التعليمية الافتراضية، حيث لاحظوا مزاياها على العملية التعليمية وبذلك تم اعتماد ألعاب الحاسوب التعليمية كأساس مهم لتطوير العملية التعليمية الفعالة والتحفيزية (Baidak & Vereitina, 2018)

كذلك أشارت دراسة طُبقت في اليونان، بعنوان العوامل الرئيسية لاتجاهات معلمي رياض الأطفال اليونانية تجاه تكنولوجيا المعلومات

والاتصالات، والتي كانت على مرحلتين متتاليتين وتم فيها استخدام ٣٨٣ و ٢٩٥ مشاركاً على التوالي، أن معلمي رياض الأطفال، أجمعوا على أن استخدام الحاسوب مهم وأساسي في مرحلة رياض الأطفال، لأنه يعمل على إكساب المزيد من الثقة ومعرفة أكبر ووجهات نظر أكثر إيجابية؛ لذلك فقد كان من ضمن توصيات هذا البحث تقديم دورات خاصة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات لمعلمي مرحلة رياض الأطفال (Oikonomidis & Zaranis, 2016)

أفصحت دراسة حول التقنيات الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة مواقف وممارسات الآباء والمعلمين والتي أُجريت في "كوسوفو"، عن وجود اختلاف في آرائهم فيما يتعلق باستخدام التقنيات الرقمية في هذه المرحلة، فقد وجد الآباء أن هناك فوائد من استخدامها، مثل نمو أبنائهم في مجالات عديدة مثل تطوير اللغة والمعرفة ومهارات التعلم المبكر والمهارات التكنولوجيا، وتُحسن النمو الشامل لأطفالهم وتجعلهم أكثر استعداداً للمدارس، في المقابل فهي تقلل اللعب الحركي للطفل وقد يميله للعزلة أحيانا، كما أوضح المعلمون أنهم يعانون من قلة في الأجهزة التكنولوجية في رياض الأطفال، وافتقار التصور المهني للمعلمين في استخدام التكنولوجيا (Gjelaj et al., 2020).

التعليق على الدراسات السابقة:

بينت الدراسات والأبحاث السابقة أهمية استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية، وضرورة إدخالها في مرحلة رياض الأطفال، حيث أن ادخالها في هذه المرحلة العمرية فرصة لتعليم الطفل بطريقة مشوقة وممتعة، كما جاء في دراسة تركستان وباحاذق(٢٠١٥) والعمري (٢٠١٥).

وقد ركزت العديد من الدراسات على التأثير الايجابي للألعاب الإلكترونية في تطوير العملية التعليمية، وإعطائها جواً من المتعة والابداع والتنويع والتغيير، ولذلك ظهر تأثيره الواضح على الذكاء الاجتماعي واللغوي للطفل، كما ساعدت على التعلم بالسرعة التي تناسب قدرة الطفل، كما أن من الإيجابيات التي توفرها الألعاب الإلكترونية التعليمية أنها زادت عند الطفل المرونة والطلاقة والأصالة في التفكير، وزيادة القدرة على التفكير الإبداعي وزيادة الحافز نحو التعلم الذاتي، كما تنمي عند الطفل التخيل والمعرفة والقدرة على الإبداع والتصميم والتشكيل والابتكار والتحكم، وتساعده على امتلاك حصيلة نمائية ومهارات لفظية والقدرة على النقاش والتعبير عن الآراء وعرض الأفكار وحل المشكلات ومواجهة المخاوف والشعور بقيمة الذات، وهذا ما جاء في العديد من الدراسات (الأنصاري، ٢٠٢٠؛ حسن، ٢٠١٧؛ أبو صالح ٢٠١٩؛ ناصر، ٢٠١٨؛ Ben-Joseph, 2016 ؛ Millar, 2018 ؛ 2017 Moawad,).

وكذلك أوضحت العديد من الدراسات أن استخدام التكنولوجيا بشكل عام والألعاب الإلكترونية التعليمية بشكل خاص توفر على المعلم الوقت والجهد وتسهل العملية التعليمية، وتجعلها بسيطة مشوقة ممتعة، ولكن كان يواجه المعلمون بعض العقبات والمشاكل مثل عدم توفر أجهزة إلكترونية كافية (حاسوب أو جهاز لوحي) بالإضافة إلى افتقار التصور المهني لعملية استخدام التكنولوجيا من قبل بعض المعلمين حيث إن أغلبهم غير مؤهل لاستخدام الحاسوب، كما يرى البعض أن استخدام التكنولوجيا لطفل الروضة قد يقلل من اللعب الحركي له وقد يجعله يميل للعزلة، كما جاء في العديد من الدراسات

(أحمد، ٢٠١٩؛ Amand & Umaschi, 2018 ؛ Gjelaj et al, 2020 ؛ Oikonomidis & Zaranis, 2016).

من الناحية اللغوية فقد أوضحت العديد من الدراسات التأثير الإيجابي لهذه الألعاب على الذكاء اللغوي، واكتساب المفردات اللغوية، بالإضافة الى أثرها الإيجابي على تعلم اللغة الانجليزية، كما لاحظ أغلب المعلمين تحسناً كبيراً في الوعي الصوتي والحروف والقراءة بطلاقة كما جاء في العديد من الدراسات (حسن، ٢٠١٧؛Kacet & Klimova, 2017؛ Maaedeh & Saeed, 2017 ؛Berghe et al., 2019 ؛ Baidak & Vereitina, 2018).

وقد اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في قوة انجذاب طفل مرحلة رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية، وقدرة هذه الألعاب على شد انتباه الطفل وسهولة توصيل المعلومة له بطريقة مشوقة وغير مملة، وأن هذه الألعاب كفيله بتشجيع الطفل للاستكشاف والتنقيب والبحث، كما اتفقت هذه الدراسة مع ما سبقها من الدراسات في بعض المواصفات الواجب توافرها في هذه الألعاب لتناسب طفل هذه المرحلة، وأن تكون تحت رقابه عند استخدام الطفل لها، واختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في أن بعض الدراسات ترى أن هناك سلبيات عديده في استخدام طفل هذه المرحلة للألعاب الإلكترونية وقد أثبتت الباحثة عكس ذلك، حيث كانت إيجابيات هذه الألعاب والفوائد التي تعود بها على الطفل عند استخدامه لها كثيرة ومؤثرة في جميع جوانب النمو لدى الطفل، ونحن اليوم في زمن التطور التكنولوجي السريع الذي يفرض علينا أن نواكب ونتعلم ونتسابق في هذا التطور لكي ننهض بالأمم.

منهج الدراسة

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي باعتبار أنه يعتمد على دراسة الواقع ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً، بحيث يعبر عنها كمياً من خلال تحليل النتائج وتفسيرها، لمعرفة واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت وفقاً لبعض المتغيرات المستقلة (نوع المنطقة التعليمية، الفئة العمرية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، درجة توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية) وهو المنهج الذي يتناسب مع أهداف الدراسة.

مجتمع الدراسة وعينتها

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال في المدارس الحكومية بدولة الكويت والبالغ عددهن ٦٦٧٢ معلمة رياض أطفال لجميع مناطق دولة الكويت، وذلك استنادًا إلى الإدارة المركزية للإحصاء لوزارة التربية في دولة الكويت (٢٠١٨/٢٠١٩). واشتملت عينة الدراسة على عدد (٦٠١) معلمة تم اختيارهنَّ وفقاً لأسلوب العينة العشوائية البسيطة ما نسبته تقريباً (١٠%) من المجتمع الكلي والجدول الآتي يظهر وصف العينة

جدول ١

المتغير	الوصف	التكرار	%	المتغير	الوصف	التكرار	%
المنطقة التعليمية	الأحمدي	110	18.3	الفئة العمرية	من٢٢-٣٠	200	33.3
	الفروانية	113	18.8		من٣٠-٤٠	244	40.6
	حولي	100	16.6		٤٠ فما فوق	157	26.1
	العاصمة	93	15.5	توظيف الألعاب الإلكتروني ة	لا توظيف مطلقا	15	2.5
	مبارك الكبير	94	15.6		توظيف قليل	75	12.5
	الجهراء	91	15.1		توظيف متوسط	139	23.1
سنوات الخبرة	١٠ سنوات فأقل	252	41.9		توظيف بكثرة	101	16.8
	١٠ – ٢٠ سنة	235	39.1		توظيف دائما	271	45.1
	٢٠ سنة فأكثر	114	19	المؤهل العلمي	ماجستير	23	3.8
					بكالوريوس	578	96.2

أداة الدراسة:

تم اعتماد الاستبانة كأداة لتحقيق أهداف الدراسة، وذلك من أجل التعرف على آراء عينة من معلمات رياض الأطفال، ولهذا الغرض قامت الباحثة بتصميم استبانة حول (واقع دمج الألعاب الإلكترونية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت)؛ اتجهت الباحثة في معالجة الإطار النظري للبحث إلى مصادر البيانات الثانوية والتي تتمثل في الكتب والمراجع العربية والأجنبية ذات العلاقة بموضوع الدراسة، والدوريات والمقالات والتقارير، والأبحاث والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدارسة، والبحث والمطالعة في مواقع الإنترنت المختلفة؛ وبعد الالتزام بالآراء السديدة للأساتذة

المحكمين تَمَّ تحديد المحاور الأساسية الثلاثة للاستبانة، قامت الباحثة بصياغة العبارات المندرجة تحت محاورها، حيث إنها بلغت (٤٣) فقرة مقسمة على ثلاثة محاور كالآتي: المحور الأول: درجة انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية (١٠ فقرات) من (١ –١٠ فقرات)؛ المحور الثاني: المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات (٢١ فقرة) من (١١ – ٣١)؛ المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال حسب ما تراها المعلمات (١٢ فقرة) من (٣٢ – ٤٣). تم وضع خمس اختيارات للحصول على استجابات أكثر دقة متدرج من (1-5) حسب مقياس "ليكرت" الخماسي يمثل الفئات الآتية: معدومة، (2) مقبولة، (3) متوسطة، (4) كبيرة، (5) كبيرة جدا. ولغرض رصد الدرجات، ثم قامت الباحثة بتحديد تقدير عبارات الاستبانة كما يلي: الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (1–1.80) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (ضعيفة جدا)؛ الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (1.81–2.60) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (ضعيفة)؛ الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (2.61–3.40) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (متوسطة)، الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي تراوح بين (3.41 -4.20) تكون ضمن مستوى تقدير بدرجة (كبيرة).

صدق وثبات الأداة:

أولاً: الصدق

١- **الصدق الظاهري (المحكمون)** بعد أن أعدت الباحثة الصورة الأولى للأداة والمكونة من (٥١) بندا، وعرضت الباحثة الاستبانة على مجموعة

من المحكمين في جامعة الكويت في كلية التربية بجامعة الكويت بمختلف أقسامها، ومن وزارة التربية، وأيضا أكاديمية من أكاديمية سعد العبدالله للعلوم الأمنية قسم علم الحاسوب، للاستفادة من خبراتهم ومقترحاتهم حول درجة ملاءمة العبارات ووضوحها من حيث المعنى والصياغة والسلامة اللغوية، ومدى شمول الفقرات للجانب المدروس، ومدى ملاءمتها لقياس محاور الدراسة، وإبداء ملاحظاتهم وتعديلاتهم المقترحة، وقد استجابت الباحثة لآراء المحكمين وقامت بإجراء ما يلزم من حذف (٨) بنود في ضوء المقترحات المقدمة وبالشكل الذي يخدم الدراسة ويحقق أهدافها، وبذلك تم اعتماد الاستبانة بصورتها النهائية كما هي في الملحق رقم (٢) ذات (٤٣) بندا، وتألف عدد المحكمين من ٦ محكمين

٢- صدق التكويني

يعتبر الصدق البنائي أحد مقاييس صدق الأداة الذي يقيس مدى تحقق الأهداف التي تريد الأداة للوصول إليها، وقد قامت الباحثة بحساب الصدق التكويني لمحاور الاستبانة وهو الذي يبين مدى ارتباط درجة كل مجال من مجالات الدراسة بالدرجة الكلية لفقرات الاستبانة؛ يبين جدول (٢) أن جميع معاملات الارتباط في جميع محاور الاستبانة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة أقل من٠,٠١، وذلك مع الدرجة الكلية وبذلك يعتبر جميع محاور الاستبانة صادقه لما وضع لقياسه.

جدول (٢)

معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية وكل محور من محاور الاستبانة ن = ٦٠

المحاور	الدرجة الكلية	المحور الأول	المحور الثاني
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الالعاب الالكترونية التعليمية	.843**		
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال	.904**	.813**	
الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال	.651**	.284*	.300*

*ملاحظة** – عند مستوى ٠,٠٥ ** دال عند ٠,٠١

ثانيا: الثبات: Reliability

وقد تحققت الباحثة من ثبات استبانة الدراسة من خلال طريقة معامل "ألفا كرو نباخ" وجاءت أن قيمة معامل "ألفا كرو نباخ" كانت مرتفعة لكل محور من محاور الدراسة وتتراوح بين (٠,٩٠٨ ، ٠٩٦٧)، كذلك جاءت قيمة معامل ألفا لجميع فقرات الاستبانة كانت (٠,٩٥٧) وهذا يعنى أن معامل الثبات مرتفع،، وبذلك تكون الباحثة قد تأكدت من صدق وثبات استبانة الدراسة مما تجعلها على ثقة تامة بصحة الاستبانة وصلاحيتها لتحليل النتائج والإجابة على أسئلة الدراسة.

جدول (٣)

قيم الثبات بمعامل ألفـــا لمحاور الدراسة والأداة ككل

المحاور	عدد البنود	ألفاكرونباخ
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الالعاب الالكترونية التعليمية	١٠	٠,٩٢
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال	٢١	٠,٩٦٧
الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال	١٢	٠,٩٠٨
الاستبانة بشكل عام	٤٣	٠,٩٥٧

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

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

نتائج الدراسة ومناقشته

السؤال الأول: ما درجة انجذاب طفل مرحلة رياض الأطفال للألعاب الالكترونية التعليمية والمواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة

رياض الأطفال والصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال حسب ما تراه المعلمات؟ للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأوزان النسبية ودرجة التقدير لمحاور الدراسة الثلاثة وجاءت النتائج كالآتي:

جدول ٤ المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب ودرجة التقدير لاستجابات عينة الدراسة لمحاور واقع دمج الألعاب الإلكترونية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الأطفال

الفقرات	المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	درجة التقدير	الترتيب
من ١ – ١٠	درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الالعاب الالكترونية التعليمية	4.31	0.74	86.2	كبيرة جدا	١
١١– ٢١	المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال	4.21	0.77	84.1	كبيرة جدا	2
٢٢– ٤٣	الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال	3.17	0.74	63.4	متوسطة	3

ويتضح من الجدول رقم (٤) حل أولا محور درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الالعاب الالكترونية التعليمية تؤيد توافرها بدرجة كبيرة جدا ، فقد

بلغ المتوسط الحسابي العام لتوافر القيادة بالقوة (٤,٣١)، وبانحراف معياري بلغ (٠,٧٤) وبوزن نسبي عام (٨٦,٢%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة، يعتبر مؤشراً كبيرا إلى توافر انجذاب طفل مرحلة رياض الأطفال للألعاب الالكترونية التعليمية بدرجة كبيرة جدا، كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الأول قد جاءت ما بين (٣,٩١–٤,٥٨)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا). ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرات (٥،٦،١،٢،١٠) وتقع هذه الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا). وتعزو نتائج الفقرات أعلاه إلى أن أبرز مواطن انجذاب طفل رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية هي استخدام الصور والرسومات في الألعاب الإلكترونية التعليمية، وأن ذلك يسهل توصيل المعلومات للأطفال، كذلك تأثير الألوان للصور المعروضة على تكوين المفاهيم عند الطفل وربطها بالطبيعة والشعور، بالمتعة عند استخدام الالعاب الإلكترونية التعليمية، فضلا عن مساعدة الاطفال في سماع الآيات القرآنية بصوت واضح مما يساعدهم على ترديدها بدون أخطاء، وهي في مجملها اكتساب مهارات حركية وسمعية. وهذا ما أكدته العديد من الدراسات (الجريوي والشنقيطي، ٢٠١٧؛ الراشد، ٢٠١٨؛ الشعيبي، ٢٠١٥؛ الصالح، ٢٠١٩؛ المغذي، ٢٠١٨؛ Millar, 2018؛ Berghe et al., 2019)، فإن ذلك يشد الانتباه في العملية التعليمية ويجعلها أكثر متعة وإثارة وتشويقاً، مما يجعل الطفل أكثر رغبة في التعلم والاكتشاف و البحث والتنقيب دون كلل أو ملل، كما أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تساعد في تبسيط المعلومات ونقلها للطفل بطريقه سهله، بحيث توفر الوقت والجهد على المعلم والمتعلم، وبذلك يتم الوصول للأهداف المرجوة بأقل وقت وجهد ممكن.

هنا ترى الباحثة أن هذه النتائج مطابقة مع واقع الأطفال في مرحلة رياض الأطفال وما يتخللها، وتكمن أهمية وهدف فكرة الصور والرسومات في تعلم الطفل مهارات الاستماع والإنصات دون ملل، خصوصا تعلم اللغة العربية بطريقة جميلة وجذابة، وتساعدهم على القراءة والكتابة، كما أن لها دوراً مهماً في جذب طفل هذه المرحلة نحو اللغة العربية، وحفظ القرآن

حل بالمرتبة الثانية المحور المحور الثاني (المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال) قد بلغ (٤,٢١) وبانحراف معياري (٠,٧٧) وبوزن نسبي عام (٨٤,١%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة يعتبر مؤشراً كبيرا، ويشير إلى توافر المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال بدرجة كبيرة؛ كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الثاني قد جاءت ما بين (٣,٢٨–٤,٤٧)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا)، ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرات (١٩، ٢٠، ٢١، ١٧) وتقع هذه الفقرات ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا).تشير نتائج الفقرات أعلاه إلى أن أبرز المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات هي تعلم الأرقام رمزا ومدلولا (باللغة العربية أو الإنجليزية)، وعلى تقوية التهجئة والنطق عند الطفل وأنها تعرض بتسلسل وترتيب منطقي للأشياء (مثل مراحل النمو، مراحل البناء، الأحجام.....)، كذلك أنها تراعي حداثة المعلومات وصحتها، وهي في مجملها مواصفات متعلقة في تعلم الأرقام باللغتين العربية والانجليزية وتقوية الهجاء والنطق للطفل وتمتاز بمواصفات مراعاة الترتيب المنطقي لمراحل النمو والبناء والأحجام وبحداثة المعلومات وصحتها. ويجب أن يكون ذلك بطريقة مناسبة ووقت مناسب وسرعه

مناسبة، كما يجب أن تتناسب مع عمره ومستوى خبراته وقدراته، حسب ما دللت عليه عدة دراسات (بركات، ٢٠١٩؛ حسن، ٢٠١٩؛ Rupp, 2016؛ Gnayour & Mehrpour, 2017؛ Kacet & Klimova, 2017؛ Chen et al., 2020؛ Ben-Joseph, 2016). فقد دعمت تلك الدراسات النتيجة التي توصلت إليها الدراسة الحالية، بأن للألعاب الإلكترونية التعليمية دوراً كبيراً في تعلم اللغة بشكل عام واكتساب الأطفال المفردات اللغوية، كما أن لها تأثيراً واضحاً على الذكاء الاجتماعي واللغوي، وتحسن الوعي الصوتي ومخارج الحروف والقراءة بطلاقة عند الطفل، كما تمكنه من امتلاك حصيلة نمائية ممتازة، ونستطيع مشاهدة ذلك في العديد من النواحي مثل المفاهيم والمعرفة والمهارات اللفظية والبراعة اليدوية والقدرة على حل المشكلات وقوة الذاكرة.

حل بالمرتبة الثالثة والاخيرة المحور الثالث (الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال) قد بلغ (٣,١٧) وبانحراف معياري (٠,٧٤) وبوزن نسبي عام (٦٣,٤%)، وهذا بحسب استجابات أفراد مجتمع الدارسة يعتبر مؤشراً متوسطا، مما يشير إلى توافر الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بدرجة متوسطة، كما أن المتوسطات الحسابية لكل فقرات المحور الثالث قد جاءت ما بين (١,٩٩-٤,٢٤)، حيث تقع متوسطات غالبية الفقرات ضمن درجات تقدير(متوسطة). ويبين الجدول أن أعلى الرتب كانت من حصة الفقرة (٣٣) بمتوسط حسابي ٤,٢٤ ونصت على (توفير خدمة إنترنت) وتقع هذه الفقرة ضمن درجات تقدير (كبيرة جدا) ثم الفقرة (٣٢) بمتوسط حسابي ٤,٠٣ ونصت على (توفير الحاسوب لوحي) وتقع هذه الفقرة ضمن درجة تقدير (كبيرة) مما يعني أن أبرز الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية

التعليمية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات في مجملها متوسطة، بتوفير خدمة الإنترنت للمعلمات داخل سور الروضة وعدم توفر الحواسيب اللوحية. مجمل هذه النتائج كشفت أن هناك اتفاقاً بين معلمات رياض الأطفال على أن هناك صعوبات تواجههن عند توظيفهن للألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال، ومن أهم هذه الصعوبات هو عدم توفر الأجهزة اللوحية وعدم توفر خدمة الإنترنت، في حين أنهن استفدن من هذه الألعاب وبشكل كبير في تصميم المنبهات الخاصة بمدخل كل درس وكذلك القصص الخاصة لتحقيق أهداف الدروس، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات (أحمد، ٢٠١٩؛ جابر، ٢٠١٨؛ ناصر، ٢٠١٨؛ Gjelaj et al., 2020 ؛ Oikonomidis & Zaranis, 2016؛ Amand & umaschi, 2018) حيث يرون أن هذه الألعاب الإلكترونية بإمكانها توفير الوقت والجهد عليهم، وتقديم المادة العلمية بطريقة مشوقة وأكثر متعة، وأنها ترفع مستوى التركيز عند الطفل وتحفزه على المشاركة، كما تساعد المعلم على مراقبة تقدم المتعلم ومعرفة مدى فهمه للمادة العلمية، ودمج المادة العلمية باللعب والمتعة يثير دافعية الطفل لإنجاز المهام المطلوبة منه من قبل المعلمة. وهذا ما أكدته العديد من الدراسات (الجريوي والشنقيطي، ٢٠١٧؛الراشد، ٢٠١٨؛ الشعيبي، ٢٠١٥؛ الصالح، ٢٠١٩؛ المغذي، ٢٠١٨ ؛Berghe et al., 2019؛ Millar, 2018)، فإن ذلك يشد الانتباه في العملية التعليمية ويجعلها أكثر متعة وإثارة وتشويقاً، مما يجعل الطفل أكثر رغبة في التعلم والاكتشاف و البحث والتنقيب دون كلل أو ملل، كما أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تساعد في تبسيط المعلومات ونقلها للطفل بطريقه سهله، بحيث توفر الوقت والجهد على المعلم والمتعلم، وبذلك يتم الوصول للأهداف المرجوة بأقل وقت وجهد ممكن. هنا ترى الباحثة أن هذه

النتائج مطابقة مع واقع الأطفال في مرحلة رياض الأطفال وما يتخللها، وتكمن أهمية وهدف فكرة الصور والرسومات في تعلم الطفل مهارات الاستماع والإنصات دون ملل، خصوصا تعلم اللغة العربية بطريقة جميلة وجذابة، وتساعدهم على القراءة والكتابة، كما أن لها دوراً مهماً في جذب طفل هذه المرحلة نحو اللغة العربية، وحفظ القرآن

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لاستجابات العينة لدرجة انجذاب طفل مرحلة رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية، المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية، الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال تعزى للمتغيرات الدراسية (الدرجة العلمية – المنطقة التعليمية – العمر – مستوى الخبرة – درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية؟ للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثة باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة لمتغير (الدرجة العلمية) وباقي المتغيرات اختبار تحليل التباين (ف) كما هو مبين في الجداول الآتية:

أولا: الفروق بين متغير الدرجة العلمية:

جدول (٥)

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

المحور	الدرجة العلمية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية	ماجستير	23	3.93	1.03	599	2.49	0.013
	بكالوريوس	578	4.33	0.73			
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال	ماجستير	23	3.9	0.94	599	1.92	0.055
	بكالوريوس	578	4.22	0.76			
الصعوبات التي تواجه توظيف الالعاب الالكترونية	ماجستير	23	3.04	0.76	599	0.87	0.384
	بكالوريوس	578	3.17	0.74			

يبين الجدول (٥) نتائج اختبار (ت) التي تكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى متغير الدرجة العلمية تجاه الدرجة العلمية بكالوريوس بمحور (درجة انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية التعليمية) فقد جاءت قيم (ت) دالة أقل من ٠,٠٥ فيما لم تكن هناك فروق دالة بين متغير الدرجة العلمية بالمحورين (المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال، الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية) فقد جاءت قيم (ت) غير دالة أكبر من ٠,٠٥ مما يعني أن درجة

البكالوريوس والدراسات العليا يتفقون على أن هناك انجذاباً لطفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية التعليمية، وتعزو الباحثة سبب ذلك أنهم على مختلف مستوياتهم العلمية يعملون على نفس المنهج حسب خطة وزارة التربية، ويتلقون نفس الدورات والملاحظات من التوجيه الفني.

ثانيا: الفروق بين متغير المنطقة التعليمية:

جدول (٦)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقًا لمتغير المنطقة التعليمية

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	49.34	5	9.87	20.80	0.000
	داخل المجموعات	282.35	595	0.47		
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية	بين المجموعات	54.92	5	10.98	21.65	0.000
	داخل المجموعات	301.85	595	0.51		
الصعوبات التي تواجه توظيف الالعاب الالكترونية	بين المجموعات	6.10	5	1.22	2.26	0.047
	داخل المجموعات	320.87	595	0.54		

يوضح الجدول (٦) نتائج تحليل التباين الأحادي وأن قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥ بالمحاور الثلاثة مما يعني المنطقة التعليمية لها تأثير، وباستخدام اختبار (توكي) لمعرفة مصدر الفروق جاءت النتائج أن المناطق التعليمية (الجهراء ومبارك الكبير والعاصمة والفروانية وحولي)

يؤيدون بشكل أكثر من منطقة الأحمدي التعليمية. بتوافر المحاور الثلاثة بالدراسة من درجة انجذاب والمواصفات المناسبة والصعوبات للألعاب الالكترونية التعليمية.

ثالثا: الفروق بين متغير الفئة العمرية:

جدول (٧)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقًا لمتغير الفئة العمرية

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية التعليمية	بين المجموعات	4.08	2	2.04	3.73	0.025
	داخل المجموعات	327.61	598	0.55		
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال	بين المجموعات	5.50	2	2.75	4.68	0.010
	داخل المجموعات	351.28	598	0.59		
الصعوبات التي تواجه توظيف الالعاب الالكترونية التعليمية	بين المجموعات	2.19	2	1.10	2.02	0.133
	داخل المجموعات	324.77	598	0.54		

يوضح الجدول (٧) نتائج تحليل التباين الأحادي وأن قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥ بالمحورين (درجة انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال) مما يعني أن للفئة العمرية تأثيراً، وباستخدام اختبار (توكي) مصدر الفروق جاءت النتائج بوجود فروق تجاه الأعمار الأصغر (٢٢-٣٠) بمتوسط حسابي (٤,٤١) يؤيدون بصفة أكبر انجذاب طفل رياض الأطفال إلى

الألعاب الإلكترونية مقابل الأعمار(٣١- ٤٠) بمتوسط حسابي (٤,٢١) وكذلك بمحور المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية، جاءت النتائج بوجود فروق تجاه الأعمار الأصغر (٢٢-٣٠) بمتوسط حسابي (٤,٣١) يؤيدون بصفة أكبر المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية مقابل الأعمار(٣١- ٤٠) بمتوسط حسابي (٤,٢٦) وتعزو الباحثة السبب أن المعلمات الأصغر سناً احتكاكهن بالتكنولوجيا سواء بالعمل أو مع أطفالهن أكثر من المعلمات الأكبر سناً.

رابعا: الفروق بين متغير سنوات الخبرة:

جدول (٨)

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

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية التعليمية	بين المجموعات	13.61	2	6.8	12.79	0.000
	داخل المجموعات	318.09	598	0.53		
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال	بين المجموعات	15.69	2	7.85	13.76	0.000
	داخل المجموعات	341.08	598	0.57		
الصعوبات التي تواجه توظيف الالعاب الالكترونية التعليمية	بين المجموعات	2.77	2	1.38	2.55	0.079
	داخل المجموعات	324.2	598	0.54		

يوضح الجدول (٨) نتائج تحليل التباين الأحادي وأن قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥ بالمحورين (درجة انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، المواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية لمرحلة

رياض الأطفال) مما يعني أن للفئة العمرية تأثيراً، وباستخدام اختبار (توكي) لمعرفة مصدر الفروق، وجاءت النتائج أن ذوي الخبرات الأكبر(٢٠سنة فأكثر) بمتوسط حسابي (٤,٦٢) يؤيدون بصفة أكبر انجذاب طفل رياض الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية التعليمية والمواصفات المناسبة للألعاب الإلكترونية التعليمية، عن الخبرات الأقل (١٠ سنوات فأقل) بمتوسط حسابي (٤,٢٦) والخبرات الوسطي (١٠ – ٢٠ سنة) بمتوسط حسابي (٤,٢٢) بالمحور (درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية التعليمية) وكذلك بالمحور الثاني (المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال) وجاءت النتائج أن ذوي الخبرات الأكبر(٢٠سنة فأكثر) بمتوسط حسابي (٤,٥٢) يؤيدون بصفة أكبر المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال، عن الخبرات الأقل (١٠ سنوات فأقل) بمتوسط حسابي (٤,٢٠) والخبرات الوسطي (١٠ – ٢٠ سنة) بمتوسط حسابي (٤,٠٧) وتتطابق هذه النتائج وتؤيد الجدول السابق فمن المتوقع أن الخبرات الأقل هم الأصغر سناً. وقد بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية تجاه المعلمات ذوات الخبرات التدريسية الأعلى بانجذاب طفل رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية التعليمية، كما يؤيدن المواصفات المناسبة لهذه الألعاب، وكانت هذه النتيجة متوقعة من وجهة نظر الباحثة، وقد يعزو ذلك الى أن المعلمات ذوات الخبرات التدريسية الأعلى يكون لديهنَّ قدرات أفضل في التقييم والملاحظة فهن يستطعن الوصول إلى المدى الحقيقي لانجذاب الطفل ومواصفات الألعاب الإلكترونية التعليمية المناسبة لهذه المرحلة العمرية، وذلك بسبب امتلاكهن مهارات تراكمية أكثر من المعلمات ذوات الخبرات الأقل. كما دلت النتائج على أنه كلما زاد توظيف المعلمات للألعاب الإلكترونية التعليمية كلما زاد تأييدهنَّ

لدرجة انجذاب الطفل لهن والتعرف أكثر على المواصفات الواجب توفرها فيها، والصعوبات التي قد تواجههن في أثناء توظيفها وبالتالي مواجهتها والحد منها؛ كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في محور صعوبات توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال لمتغير سنوات الخبرة، وتعزو الباحثة سبب ذلك أنهم على مختلف سنوات خبراتهم العملية يعملون على نفس المنهج حسب خطة وزارة التربية، ويواجهون نفس الصعوبات.

خامسا: الفروق بين متغير درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية

جدول (٩)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقًا لمتغير درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
درجة انجذاب طفل رياض الأطفال الى الألعاب الإلكترونية التعليمية	بين المجموعات	157.29	4	39.32	134.38	0.000
	داخل المجموعات	174.40	596	0.29		
المواصفات المناسبة للألعاب الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال	بين المجموعات	141.48	4	35.37	97.91	0.000
	داخل المجموعات	215.29	596	0.36		
الصعوبات التي تواجه توظيف الالعاب الالكترونية التعليمية	بين المجموعات	18.40	4	4.60	8.89	0.000
	داخل المجموعات	308.56	596	0.52		

يوضح الجدول (٩) نتائج تحليل التباين الأحادي وأن قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥ بالمحاور الثلاث مما يعني أن درجة الاستخدام لها

تأثير، وباستخدام اختبار (توكي) لمعرفة مصادر الفروق جاءت النتائج تجاه المستخدمين حيث حصلوا على متوسطات حسابية أكبر من (٣,٧٢- ٤,٢٨) مقابل متوسطات حسابية اقل لغير المستخدمين اطلاقا ٢,٩٤ بالمحور الأول أما بالمحور الثاني بوجود فروق دالة احصائيا تجاه المستخدمين كذلك حيث حصلوا على متوسطات حسابية أكبر من (٣,٧٤- ٤,٧٠) مقابل متوسطات حسابية اقل لغير المستخدمين اطلاقا ٢,٨٧ وكذلك بالمحور الثالث تجاه المستخدمين حيث حصلوا على متوسطات حسابية أكبر من (٣,٠٩- ٣,٢٠) مقابل متوسطات حسابية اقل لغير المستخدمين اطلاقا ٢,١٣ مما يعني كلما زاد الاستخدام زاد التأييد بدرجة انجذاب طفل رياض الأطفال بالألعاب الإلكترونية التعليمية، وكذلك التعرف على المواصفات المناسبة للألعاب ومعرفة الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية. كما دلت النتائج على أنه كلما زاد توظيف المعلمات للألعاب الإلكترونية التعليمية كلما زاد تأييدهنَّ لدرجة انجذاب الطفل لهن والتعرف أكثر على المواصفات الواجب توفرها فيها، والصعوبات التي قد تواجههن في أثناء توظيفها وبالتالي مواجهتها والحد منها. كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في محور صعوبات توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال لمتغير سنوات الخبرة، وتعزو الباحثة سبب ذلك أنهم على مختلف سنوات خبراتهم العملية يعملون على نفس المنهج حسب خطة وزارة التربية، ويواجهون نفس الصعوبات.

التوصيات:

بناءً على ما توصلت له الدراسة الحالية من نتائج تم على أثرها رسم التوصيات الآتية:

- تحسين الألعاب الإلكترونية التعليمية لكي تجذب طفل الروضة، بحيث تحتوي على الألوان والرسومات والمؤثرات الصوتية لما لذلك من تأثير على تكوين المفاهيم لدى الطفل، كما تؤثر على تركيز الطفل وتسليته في أثناء العملية التعليمية وترسيخ المعلومة في ذهنه، ويفضل أن تسمح هذه الألعاب للطفل بالتحكم في تكبير وتصغير الكلمات والصور لجعلها أكثر متعة.
- توفير ألعاب إلكترونية تعليمية تعلم الأطفال الأرقام رمزاً ومدلولاً وباللغتين العربية والإنجليزية، كما تساعد على تقوية التهجئة والنطق عند الطفل، وتعلمه الأشكال الهندسية والألوان وأسماء الحيوانات، وتعلمه كيفية تسلسل الأشياء مثل الأحجام والنمو، وتكسبه المفردات اللغوية، كما يجب أن تخدم الخبرات التربوية وتدعم المنهج المقدم من وزارة التربية، ويجب فيها الحداثة وصحة المعلومات المقدمة، ويفضل أن تكون هذه الألعاب لها القدرة على حفظ عمل الطفل وانجازاته باللعبة، لكي يتسنى للمعلمة معرفة مستوى تطور الطفل في كل مرة يلعب فيها.

ثالثاً: المقترحات:

- توفير الأجهزة اللوحية على الأقل جهاز واحد لكل فصل، ويكون عهدة كباقي الأجهزة الإلكترونية التي يتم تسليمها إلى معلمات الفصل في بداية

العام الدراسي بالإضافة إلى توفير خدمة الإنترنت في الفصول الدراسية للاستفادة أكثر من الأجهزة اللوحية أو أجهزة الحاسوب.

- الاستفادة من المعلمات ذوات الخبرات التدريسية الأعلى في تقييم مواصفات الألعاب الإلكترونية التعليمية، لما لديهنَّ من قدرات أفضل من غيرهنَّ من المعلمات في التقييم والملاحظة بموجب خبرتهنَّ.
- تشجيع المعلمات الأكبر عمراً على استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، حيث إنهنَّ يؤيدْنَّ أهمية استخدامها لمواكبة التطور، وبالتالي لديهنَّ القدرة على الابداع فيها، ويكون ذلك من خلال تنمية هذه الميزة لديهنَّ عن طريق الدروس الريادية والدورات والورش التعليمية.
- تشجيع توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية لطلبة الكليات والجامعات تخصص رياض الأطفال، وتعليمهنَّ كيفية تصميم القصص والمنبهات كمدخل للدروس، بالإضافة إلى توعيتهن وتطويرهنَّ مهنياً بأهمية هذا النوع من الألعاب، من خلال الدورات التعليمية التي تختص بالألعاب الإلكترونية وكيفية تصميمها واستخدامها.

الفقرات	المتوسط الحسابي
١ – المتعة عند استخدام الألعاب الإلكترونية	4.48
٢ – المؤثرات الصوتية المستخدمة في الألعاب الإلكترونية	4.36
٣ – مزامنة الصوت مع ما يراه الطفل على الشاشة	4.34
٤ – عرض محتويات الشاشة بصورة واضحة وغير مزدحمة	4.30
٥ – استخدام الصور والرسوم يشد انتباه الطفل ويسهل وصول المعلومة	4.58

الفقرات	المتوسط الحسابي
٦ – لألوان الصورة المعروضة تأثيرها على تكوين المفاهيم عند الطفل وربطها بالطبيعة	4.50
٧ – تحكم الطفل في تكبير وتصغير الكلمات والصور	3.99
٨ – قدرة الطفل على تكبير أو تصغير الصور وجعلها أكثر وضوح ودقه	3.91
٩ – نطق المعلومات المهمة بصوت مناسب وواضح	4.31
١٠ – سماع الآيات القرآنية بصوت واضح والترديد دون أخطاء	4.36
١١ – سهلة التشغيل دون الاعتماد على المعلمة	3.78
١٢ – إمكانية تكرار اللعبة عدة مرات حسب رغبة الطفل	3.71
١٣ – إمكانية حفظ عمل الطفل وإنجازاته باللعبة	3.28
١٤ – تستخدم رسوم وصور مناسبة للمرحلة العمرية	4.25
١٥ – ربط الكلمات بالأشياء (الصوت أو الصورة أو اللون)	4.36
١٦ – تحقيق الأهداف التربوية المرجوة من المنهج وتساعده في استيعاب الدروس	4.29
١٧ – تراعي حداثة المعلومات وصحتها	4.37
١٨ – تعلم الأشكال الهندسية والاتجاهات والألوان وأسماء الحيوانات	4.30
١٩ – تعلم الأرقام رمزا ومدلولا (باللغة العربية أو الإنجليزية)	4.47
٢٠ – تساعد على تقوية التهجئة والنطق عند الطفل	4.44
٢١ – تعرض بتسلسل وترتيب منطقي للأشياء (مثل مراحل النمو، مراحل البناء، الأحجام.....)	4.38
٢٢ – تستخدم مؤثرات صوتيه مناسبة ومتنوعة	4.35
٢٣ – تتناسب مع طرق التعلم الجديدة (الاستكشاف/حل المشكلات/المحاولة والخطأ...)	4.18

الفقرات	المتوسط الحسابي
٢٤ – تساعد الطفل في إبدائه اقتراحات وحلول للمشكلات ومواجهتها	4.31
٢٥ – التدرج من السهل إلى الصعب	4.27
٢٦ – تساعد في تقييم الطفل لنفسه بعرض الإجابة الصحيحة بعد عدد مناسب من المحاولات	4.19
٢٧ – تساهم في ربط الخبرات السابقة للطفل بالخبرات الجديدة	4.28
٢٨ – تساهم في ربط المعلومات الجديدة في البيئة من حولنا	4.35
٢٩ – تسهيل عملية توصيل المعلومة للطفل بطريقة مشوقة	4.33
٣٠ – توسع دائرة المعارف لدى الطفل	4.28
٣١ – تنمي التفكير الإبداعي للطفل	4.17
٣٢ – توفر أجهزه حاسوب لوحي	4.03
٣٣ – توفير خدمة إنترنت	4.24
٣٤ – توفير ألعاب لها خصائص ومميزات معينه مناسبة لطفل الروضة	3.23
٣٥ – توفر ألعاب تراعي الفروق الفردية بين الأطفال	3.04
٣٦ – توفر ألعاب تعليمية إلكترونية مرتبطة بالخبرات التربوية للمنهج	3.04
٣٧ – إمكانية استخدام الطفل للعبة الإلكترونية دون تدخل من المعلمة	3.19
٣٨ – توفر اللعبة باللغة المناسبة للطفل	3.38
٣٩ – تصميم قصص تخدم المعلمة في تقديم المنهج	2.01
٤٠ – تصميم منبهات للدروس	1.99
٤١ – تصميم ألعاب تعليمية تخدم الخبرات	3.29
٤٢ – الفترة الزمنية للعبة مناسب مع وقت عرضها واللعب فيها	3.22
٤٣ – انشغال الطفل ببرامج أخرى وخروجه عن اللعبة	3.35

المراجع:

المراجع العربية:

إبراهيم، إيمان يونس، ومهدي، إيناس محمد. (٢٠١٨). إعداد منهج رياض الأطفال وفقا لمتطلبات التنمية المستديمة. *مجلة كلية التربية الأساسية*، ٢٤ (١٠٠)، ٧٢١-٧٤٠.

إبراهيم، محمد عبد الرزاق، وبركات، هاني محمد يونس، وحافظ، وحيد السيد. (٢٠٢٠). *ثقافة الطفل* (ط.٧). دار الفكر.

أبو صالح، بلال صالح. (٢٠١٩). أثر البرمجيات التعليمية والحاسوب في تحسين مخرجات التعليم لطلبة رياض الأطفال بمديرية تربية الزرقاء الأولى في الأردن. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٣ (١٨)، ٤٥-٥٦.

أحمد، توفيق علي عالم، والقباطي، هلال أحمد علي ومحمد، ذكريات سلطان علي. (٢٠١٩). أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الالعاب التعليمية الالكترونية على تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية. *المجلة العربية للتربية العمية والتقنية*، ١ (٨)، ١-٣٢.

أحمد، نافز ايوب علي. (٢٠١٧). أهمية مؤسسات رياض الأطفال في تحقيق التربية المتكاملة لأطفال ما قبل المدرسة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ١ (٤)، ١٦٤-١٨٥.

أحمد، نافز أيوب محمد علي. (٢٠١٩). واقع استخدام الحاسوب في التعليم والتعلم في رياض الأطفال في فلسطين من وجهة نظر المديرات

والمربيات. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، ١٠(٢٧)، ٨٨-١٠٦.

أحمد، نافز أيوب علي. (٢٠٢٠). دور الروضة في تعليم وتعلم طفل ما قبل المدرسة. *جرش لبحوث والدراسات*، ٢١(١)، ٢٢٦-٢٠١.

الإدارة المركزية للإحصاء لوزارة التربية في دولة الكويت. (٢٠١٨/٢٠١٩).

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

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

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

باحاذق، رجاء عمر، وتركستاني، مريم حافظ. (٢٠١٥). أثر استخدام التكنولوجيا على مفهوم الذات عند الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة دراسة تجريبية على ضعاف السمع والعاديين. *رسالة التربية وعلم النفس*، ٢(٤٩)، ١٥٥-١٧٩.

بركات، زياد. (٢٠١٩). مظاهر النمو لدى أطفال مرحلة الروضة من وجهة نظر المعلمات في محافظة طولكرم. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، ١(٧)، ١٦٣-١٨٦.

بوشلالق، نادية. (٢٠١٩). *التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية*. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي*، ٣٩، ١، ٢٨١-٢٩٢

https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru_rhe/vol39/iss1/18

الجريوي، سهام بنت سلمان محمد، والشنقيطي، أمامه بنت محمد. (٢٠١٧). أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض. *مجلة العلوم التربوية*، ١ (١١)، ٧١-١٤٦.

جمعه، جيلالي والزهرة، بن مشيش. (٢٠١٨). *الجودة الشاملة في إيصال التعليم الالكتروني في رياض الاطفال* (رسالة ماجستير منشوره). جامعة أحمد دراية، الجزائر.

https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/1954/1

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

الراشد، مضاوي عبد الرحمن. (٢٠١٨). درجة امتلاك معلمة الروضة التعلم الرقمي واتجاهها نحو استخدامه. *مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٦ (٣)، ٤٠٧-٤٣٢.

الشعيبي، أماني بنت حمد بن منصور. (٢٠١٥). واقع توظيف معلمات رياض الأطفال للتطبيقات التربوية في الأجهزة الذكية في التعليم. *دراسات في التعليم الجامعي*، (٣١)، ٥٥-٨٢.

العازمي، بدر حمد، والمزيدى، حنان محمد. (٢٠١٩). المشكلات المهنية التي تواجه مهملة رياض الأطفال في دولة الكويت وسبل التغلب عليها. *العلوم التربوية*، ١ (٢)، ٤٠٨-٤٤١.

عبده، نهاد عبد الحميد أحمد. (٢٠١٩). دور بعض المؤسسات المعنية بتنمية الثقافة التكنولوجية لطفل الروضة. *إدارة البحوث والنشر العلمي*، (١٠).

عثمان، أماني خميس محمد عثمان. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *المجلة العلمية لكلية التربية*، ١ (٣٤).

العليان، نرجس قاسم (٢٠١٩). استخدام التقنية الحديثة في العملية التعليمية. *مجلة كلية التربية الاساسية للعلوم التربوية والانسانية*، ١ (٤٢)، ٢١٧-٢٨٨.

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

الغزاوي، منال حمود. (٢٠١٩). *فعاليات الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي وفي تنمية مهارات التعلم الذاتي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي منخفضي التحصيل في مادة الرياضيات*. (رسالة ماجستير منشورة). كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية.

http://graduatedstudies.ju.edu.jo/ar/arabic/Home.aspx

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

المسيليني، الهادي. (٢٠١٧) ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية. *مجلة دراسات وأبحاث*. جامعة الجلفة، (٢٧)، ٢١٢-٢٢٤.

المغذوي، عادل بن عايض. (٢٠١٨). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة كلية التربية*، ٣٧(١٧٧)، ٢٩٩-٣٤٣

ناصر، نوال. (٢٨/ابريل/٢٠١٨). *فعالية بيئة الروضة المستندة الى العاب تعليمية الكترونية على تنمية الابداع لدى الاطفال*. ورقة عمل الى المؤتمر الدولي الخامس لقطاع البيئة بكلية البنات. جامعة عين شمس. مصر

http://research.asu.edu.eg/handle/123456789/166709

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

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

نوري، سعيد غني (اغسطس/٢٠١٩) *تكنولوجيا التعليم والبرامج التفاعلية*. كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.

https://www.researchgate.net/publication

يوسف، سناء علي أحمد. (٢٠١٩). دور الروضة في تنمية الوعي الثقافي لدى الطفل من خلال التربية المتحفية. *مجلة البحث العلمي في التربية*، (٢٠)، ٣٣٥-٣٥٨.

المراجع الأجنبية:

Amanda, S. & Umaschi, B. (2018). Promoting Positive Technological Development in a Kindergarten Makerspace: A Qualitative Case Study.

European Journal of STEM Education, 3(3).

Baidak, Y & Vereitina, I. (2018). Implementation of Computer Games Elements into The Virtual Educational Environment. Odessa National Academy of food Technologies. Ukraine.

Ben-Joseph, E. P. (2016). Healthy Habits for TV, Video Games, and the Internet. *Kids Health from Nemours*.

http://kidshealth.org/parent/positive/family/tv_habits.html

Berghe, K. Cornillie, F. Depaepe, F. Reynvoet, B. Sasanguie, D. & Vanbecelaere, S. (2019). The effectiveness of adaptive versus non- adaptive learning with digital educational games. Journal of Computer Assisted Learning, 36(4), 502-513.

http://publons.com/publon/10.1111/jcal.12416

Chen, M., Chen, y., Chen, X., Wang, S. (2020). A Preliminary Study of the Influence of Game Types on the Learning Interests of Primary School Students in Digital Games. *Education Sciences*, 3(56)

Ghayour, M., & Mehrpour., S. (2017). The Effect of Educational Computerized Games on Learning English

Spelling among Iranian Children. *An International Online Journal,* 17 (2), 165-178.

Gjelaj, M. Shatei, K. Zabeli, N. (2020). Digital Technologies in Early Childhood: Attitudes and Practices of Parents and Teachers in Kosovo.International Journal of Instruction, 13 (1), 165-184

Hadley, F., Highfield, K,. & Johnston, K. (2018). Supporting young children as digital citizens: The importance of shared understandings of technology to support integration in play-based learning. *British Journal of Educational Technology*.49(5), 896–910.

Kacet, J., & Klimova, B. (2017). Efficacy of Computer Games on Language Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 19-26.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018*). Gamification in Learning and Education.* Springer International Publishing.

Millar, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in aplay-based learning environment. *International al Journal of stem Education*.5(39).

Moawad, R. (2017). Computer Tablet Games 'Effect on Young Children's Self-*International Education Studies*. 10(3), 116-124.

Oikonomidis, V., & Zaranis, N. (2016). The main factors of the attitudes of Greek kindergarten teachers towards information and communication technology. *European Early Childhood Education Research Journal*. 24(4). 615-632.

Rupp, B. (31April, 2016). Navigating the World of Technology with Kids in the Home, in the School {Poster Presentation}. The NAMTA conference titled A Montessori Integrated Approach to Science, Mathematics, Technology, and the Environment, Portland.