ISSN: 2706-6495

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة

Electronic Games and Their Relationship to Children's Academic Achievement from the Point of View of Kindergarten Teachers.

إعدَاد الباحثة/ هياء محمد عبد الله الخالدي

ماجستير التربية في الطفولة المبكرة، قسم رياض أطفال، كلية التربية، جامعة الملك فيصل، المملكة العربية السعودية

Email: haya82020@gmail.com

مستخلص البحث

هدف البحث إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وكذلك الكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة تعزي لمتغيري (نوع الدراسة، الخبرة). واستخدم الباحثة المنهج الوصفي، حيث تمثلت أداة البحث في استبانة تكونت من (26) فقرة، وتكونت العينة الأساسية من (85) معلمة روضة وبنسبة (26%) من مجتمع الدراسة الأصلي. وأشارت النتائج إلى أن الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة، كما أنه لا توجد فروق إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري (نوع المدرسة، والخبرة). وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة بضرورة استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لأطفال الروضة لما لها من تأثير فعال على التحصيل الدراسي لهم، وكذلك التوصية بإقامة دورات تدريبية لمعلمات أطفال الروضة للتدريب على استخدام الألعاب الإلكترونية. واقترحت الدراسة البحث في تأثير الألعاب الإلكترونية على (الجوانب الشخصية والاجتماعية، والقدرات العقلية والذهنية) لأطفال الروضة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، معلمات الروضة.

ISSN: 2706-6495

Electronic Games and Their Relationship to Children's Academic Achievement from the Point of View of Kindergarten Teachers.

By: Hayaa Mohamed Abdullah Elkhaldi

Abstract

The study aimed to reveal the impact of electronic games on children's academic achievement from the point of view of kindergarten teachers. As well as revealing that there are differences in the research sample of how to employ electronic games in developing the academic achievement skills of kindergarten children from the point of view of kindergarten teachers due to the two variables (type of study, experience). The study used the descriptive approach, where the study tool was a questionnaire consisting of (26) items, and the basic study sample consisted of (85) kindergarten teachers, with a percentage of (26%) of the original study population. The results indicated that the total degree of the impact of the use of electronic games on the academic achievement of children from the point of view of kindergarten teachers came to a large degree. Also, there are no statistical differences between the mean scores of teachers on how to employ electronic games in developing children's academic achievement skills from the point of view of kindergarten teachers, due to the two variables (type of school and experience). In the light of these results, the study recommended the need to use electronic games in teaching kindergarten children because of their effective impact on their academic achievement. As well as recommending the establishment of training courses for kindergarten teachers to train on the use of electronic games. The study suggested researching the effect of electronic games on (personal and social aspects, and mental and intellectual abilities) of kindergarten children.

Keywords: Electronic games, academic achievement, kindergarten teachers.

1. المقدمة:

يُعرف العصر الذي نعيش فيه بعصر المعرفة أو عصر المعلومات الرقمي، وذلك نظراً لارتباط الحاسوب بمختلف نواحي الحياة ولأهميته في إنجاز الكثير من أمورنا الحياتية، ولم يكن التعليم بمعزل عن هذه الحياة إذ دخل الحاسوب إلى مختلف مجالات التعليم وأصبح من التقنيات المهمة في مجال التعليم والتعلم.

إذ لم يعد يهدف التعليم اليوم إلى ملء أذهان التلاميذ بالمعلومات معتمداً على أسلوب التلقين والحفظ، بل أصبح يهتم بتنميتهم من جميع النواحي من خلال إشعارهم بالمتعة والبهجة واللعب بأنماطه المتعددة، وبذلك يُعد وسيلة ممتعة تحقق أهداف التعليم الحديث العناني (2002، 141). ويمثل اللعب عنصراً مهماً وحيوياً للإنسان منذ صغره فهو يساعد في التعرف على الحياة من حوله من خلال ما يلمسه ويلهو به ويتعامل معه من رسائل. ومع تطور الحياة وتعقدها تطورت الألعاب وأصبحت تساير التعقيدات وتواكب التقنيات التي تتطور باستمرار. وقد ابتكر الإنسان على مر العصور وسائل متنوعة ومختلفة للعب والترفيه، منها مما هو مادي ومنها ما هو معنوي. وفي عصرنا هذا الذي يميز بالثورة الإلكترونية تظهر الألعاب الإلكترونية وهي برامج تقدم المتعة والإثارة لمستخدميها العبد الكريم (2002، 12).

فالألعاب الإلكترونية تجذب اهتمام الصغار والكبار حيث أنها تساعدهم على تنمية مهارات التفكير لديهم، وتساعدهم أيضا على الابتكار. وتعتبر الألعاب الإلكترونية نشاط منظما ومقننا يتم اختيارها وتوظيفها لتحقيق أهداف محددة من أهمها: التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات التعلم. إذا تؤثر هذه الصعوبات على تحصيل الطالب الدراسي مصطفى (2004، 166).

ففي أثناء اللعب يستمتع اللاعب ويتفاعل بإيجابية مع الجهاز الذي يلعب به وأيضاً يمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج التي يبحث عنها. ومن أهداف الألعاب الإلكترونية التعليمية توفير مناخ تعليمي يمتزج فيه التحصيل الدراسي مع التسلية والإثارة والتشويق التي تؤدي إلى تعلم أفضل. وتحقق الألعاب الإلكترونية التعليمية أهداف تعليمية مثل: تعلم المهارات العلمية والرياضية واستيعاب معاني المصطلحات الواردة في المناهج الدراسية، وتساعد في فهم واكتساب المهارات العلمية والحياتية مصطفى (2004، 166).

ونتيجة لما سبق ذكره ونظرًا للتطور المتزايد في مجال اللعب والألعاب، ولأن استخدام الألعاب في العملية التعليمية له أثر إيجابي على الطالب والمعلم وعلى المناخ المدرسي بشكل عام، وللاهتمام المتزايد بالتحصيل الدراسي والذي أصبح هدفاً من أهداف تدريس المواد الدراسية، ظهرت فكرة الدراسة الحالية والتي تهدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة.

1.1. مشكلة البحث:

تمثل الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا. إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل المتطورة، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها.

وفي ضوء ما سبق تتمثل مشكلة البحث في ضعف توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال مرحلة الروضة، وذلك في الوقت الذي يمكن أن توظف إيجابياً بما يخدم الأطفال والمجتمع،

ومن الممكن أن تكون ذات تأثيرات سلبية كبيرة على الطفل والمجتمع إذا أسئ استخدامها وتوظيفها، ومن ثم يحاول البحث الكشف عن معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في الجانب الإيجابي عن طريق تنمية بعض مهارات التحصيل الدراسي لدي أطفال مرحلة الروضة من خلالها.

وقد أثبت نتائج دراسة القحطاني (2019) أن استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية له أثر على التحصيل الدراسي للطالب وعلى المعلم وعلى المناخ المدرسي بشكل عام، وللاهتمام المتزايد بتنمية مهارات التحصيل الدراسي والذي أصبح هدفاً من أهداف مرحلة الطفولة المبكرة.

وترى الباحثة أن للألعاب الإلكترونية وظائف مهمه جداً وحيوية في العملية التعليمية لأطفال الروضة لما لها من أثراً في رفع مستوى الدافعية والمثابرة، والتعزيز الإيجابي لمشاركة الأطفال، وتساعد على تصريف طاقته الزائدة، والتعود على النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها.

ولذا حاول البحث الإجابة على السؤال الرئيسي التالي:

ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة؟

2.1. فروض البحث:

1. توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير نوع الدراسة.
2. توجد فروق ذات دلالة إحصائية على توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الخبرة.

3.1. أهداف البحث:

يهدف البحث إلي:

1. الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة.
2. الكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الجنس.
3. الكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الخبرة.

4.1. أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في أنه يوجه نظر مخططي السياسات والمسؤولين عن التعليم في المملكة العربية السعودية إلى ضرورة الاهتمام بمجال الألعاب الإلكترونية التعليمية، لما لها من أثر كبير في تنمية التحصيل الدراسي، ومن ثم وتوظيفها لخدمة العملية التعليمية.

5.1. حدود البحث:

اقتصر البحث على الحدود التالية:

- **الحدود الموضوعية:** الألعاب الإلكترونية مثل (ألعاب الغازي، المدير، والمشارك).
- **الحدود المكانية:** الروضات الحكومية والاهلية في مدينة القطيف.
- **الحدود الزمنية:** الفصل الدراسي الثاني من عام 1444/1443هـ.
- **الحدود البشرية:** معلمات الروضة.

7.1. مصطلحات البحث:

- **الألعاب الإلكترونية: Electronic Games**

وهي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة. سالين وزيمرمان (2016، 86).

وتعرف إجرائياً على أنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (palm devices) .

- **التحصيل الدراسي:**

التحصيل الدراسي يتمثل في المعرفة التي يحصل عليها الفرد من خلال برنامج او منهج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي. ويقتصر هذا المفهوم على ما يحصل عليه الفرد المتعلم من معلومات وفق برنامج معد يهدف الى جعل المتعلم أكثر تكيفا مع الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه، بالإضافة الى إعداده للتكيف مع الوسط المدرسي بصورة عامة زهران (2019، 26).

ويعرف إجرائياً على أنه: المعرفة التي يحصل عليها الطفل خلال منهج دراسي معد يهدف إلي جعل الطفل أكثر تكيفاً مع الوسط الذي ينتمي إليه.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة

1.2. الإطار النظري

يتناول هذا الجزء الأدبيات التي تستند إليها الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي وقد تم تقسيمها إلى محورين، هما: الألعاب الإلكترونية، والتحصيل الدراسي.

1.1.2. المحور الأول: الألعاب الإلكترونية

1.1.1.2. أهمية اللعب للأطفال

- إن اللعب يساعد الطفل على تصريف طاقته الزائدة ويحقق تكاملاً بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية.
- يساعد من الناحية الاجتماعية على تعلم النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها، وإذا استطاع إقامة علاقات متوازنة مع الآخرين؛ فإنه سيبتعد عن الأنانية والعدوانية والتمركز حول الذات زكريا (2010، 52).

- يساهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معاير السلوك الخُلقية كضبط النفس والصبر، إضافة إلى أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.
- في أثناء اللعب يمكن للآباء والأمهات أن يرسلوا إلى عقول أبناءهم الكثير من الرسائل التربوية التوجيهية بطريقة غير مباشرة، حيث تكون درجة الاقتناع بها عالية جداً لأنها غير مباشرة وأتت في جو محبب إلى نفوسهم، ومن ثم فإن ما يشعرون به من سعادة أثناء اللعب يرتبط بهذه الرسائل، فيتقبلونها بصدر رحب تهامي (2009، 56).
- يسمح اللعب للأطفال بأن يستخدموا إبداعهم ويطوروا مخيلاتهم ومهاراتهم الجسدية والمعرفية والانفعالية. وهو مهم للتطور الصحي للدماغ ... فمن خلال اللعب يرتبط الأطفال ويتفاعلون مع العالم من حولهم في عمر مبكر جداً .
- يسمح اللعب أيضاً للأطفال باستكشاف عالم يستطيعون السيطرة عليه، ويتغلبون على مخاوفهم عندما يتقمصون أدوار البالغين. وبينما يحاول الأطفال السيطرة على عالمهم، يساعدهم اللعب على تطوير بعض الكفاءات الهامة التي تزيد من ثقتهم بأنفسهم ومرونتهم التي سيحتاجونها لمواجهة تحديات المستقبل .
- يساعد في النضج العصبي للأطفال ونمو القدرات العقلية المساعدة على التحصيل المعرفي واكتساب الخبرات عن طريق النشاط الحركي التلقائي. كما أنه يسهم في تنمية حواس الأطفال مثل اللمس الذي يساعد الأطفال على التعبير وتطوير ملكاتهم، وعلى الاستكشاف وتكرار الأفعال التي تحدث نتائج، واستدعاء الصور الذهنية -التي تمثل أحداثاً وخبرات سبق أن مرت بهم- في استخدام المهارات اللغوية .
- يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والقواعد، لذا فهو يخفف من الصراعات التي يعانيها الطفل مثل التوتر والإحباط.
- يساهم في تنمية أساسيات الابتكار عند الطفل، فالأطفال المبتكرون هم الذين يلعبون أكثر ويفكرون فيما يلعبون .
- يعلم الأطفال العمل ضمن مجموعات، والمشاركة، والتفاوض وكيفية حل النزاعات، ومهارات الدفاع الذاتية؛ ويدربهم على مهارات اتخاذ القرار الحمودي (2018، 52).

2.1.1.2. ماهية الألعاب الإلكترونية

تعرف بأنها "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية". كما تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (devices palm). حسين (2001)

3.1.1.2. العناصر الأساسية للألعاب التعليمية :

ذكرت الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (2010) عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

1. **الهدف:** أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
2. **القواعد:** أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.

3. **المنافسة:** أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
4. **التحدي:** أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.
5. **الخيال:** أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
6. **الترفيه:** أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على ألا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

4.1.1.2. الأسس التربوية للألعاب التعليمية:

اعتمدت الألعاب التعليمة على كثير من الميادين التربوية مثل علم النفس التعليمي وعلم النفس الاجتماعي وعلم نفس النمو تكنولوجيا التعليم حيث استمدت منه أسس بنائها وخطواته وإجراءات تنفيذها وتقويمها وقد طرحت العديد من الدراسات بعض هذه الأسس التي ترتكز عليها الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي:

1. رفع مستوى الدافعية والمثابرة.
2. يكون المتعلم أكثر استعداداً للمشاركة في الموقف التعليمي إذا ما شعر أن هذا الموقف له معنى ووظيفة بالنسبة له وهذا يعني ارتباط الموقف بحاجات المتعلم واهتماماته ويقتضي هذا أن تكون اللعبة قادرة على حفز المتعلم وإثارة حماسه للتعلم.
3. التعزيز الإيجابي: يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي حيث يشعر الطفل بالإثارة. وهو أمر يدعو إلى المزيد من اللعب الهادف والتعزيز الإيجابي عنصر هام في التعلم وفي تعديل السلوك الهنداوي (2002،150).
4. التنظيم: يجب أن تكون اللعبة في تنظيم معين يساعد على تحقيق الأهداف المرجوة منها حيث أن كل لعبة تتطلب تنظيما لكل خطوة فيما ابتداء من الهدف وانتهاء بتقويم اللعبة محمد (2005،30).

5.1.1.2. شروط الواجب توافرها في اللعبة التعليمية الجيدة:

1. **السلامة والأمان:** يعد هذا الشرك من أهم شروط اختيار أدوات اللعب للتأكد من أنه ليس من السهل على الطفل أن يفكها إلى أجزاء صغيرة قابلة للمضغ أو البلع وتجنب اللعب ذات الزوايا أو الأطراف الحادة وبالنسبة للمادة المصنوعة منها أدوات اللعب ينبغي ألا تكون سامة أو قابلة للاشتعال.
2. **القابلية للتنظيف:** من الضروري أن تتحمل أدوات اللعب التنظيف والتعقيم في حالة استخدام الأطفال لها.
3. **الجاذبية:** ينبغي أن تكون أدوات اللعب جذابة للأطفال حتى يقبلوا على استخدامها ومن عوامل الجذب اللون الحركة الصوت الملمس الناشف (2005،19) .
4. **مستوى اللعبة:** أن تتناسب مع مستوى الطفل التعليمي فاللعبة المعقدة قد تؤدي إلى توتر الطفل ولا تؤدي الهدف المرغوب الهويدي (2002،34) .
5. **قواعد اللعبة:** أن تكون سهلة وواضحة وغير معقدة عبد الحميد (2005، 71).

6.1.1.2. تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لـ zimmerman & Salen (2004) إلى الأصناف الآتية :

1. **الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror وهدف** هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفاً، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة .
2. **الصنف الثاني المدير :Manager ويهدف** هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها .
3. **الصنف الثالث المستغرب (المتعجب):Wanderer** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.
4. **الصنف الرابع المشارك :Participant في** هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

7.1.1.2. مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يعد استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها، Almansour (2003) وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى ومنها:

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في 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 التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب .
- تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم .

- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

8.1.1.2. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Mai (2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب الهدلق (2018، 22).

كما أشار الأنباري (2010) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

وفي نفس السياق تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدته حسني (2002) في دراستها، وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

9.1.1.2. عيوب الألعاب الإلكترونية:

الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراما إلى 60 كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضاً حاداً في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 6,1 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 14,8 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر (أبو جراح، 1425هـ، 22).

يُؤثر سلباً على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة إلهام حسني (2002، 35) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

2.1.2. المحور الثاني: التحصيل الدراسي

1.2.1.2. مفهوم التحصيل الدراسي:

تُعدُّ عملية التعليم والتعلُّم واحدةً مِن أهم المؤشرات الدالَّة على تقدُّم البشرية، ويُقاس مدى تطوُّر الأُمَم بمقدار المعرفة العلمية التي يتحصَّل عليها أفرادُها، ودورها في دفع حركة المجتمع نحو الرُّقي والتقدم الدبوس (2003، ص42).

ويقيس التحصيل الدراسي كمَّ المفاهيم العلمية لدى التلاميذ، وهو من أهم المؤشرات التي تعتمد عليها النُّظُم التربوية لقياس كمية التعلُّم، ومن ثَم فهو مؤشِّر على مدى تحقُّق الأهداف التعليمية والتربوية، ويُستخدم مفهوم التحصيل الدراسي للإشارة إلى درجة أو مستوى النجاح الذي يُحرزه التلميذ في مجال دراسته؛ فهو يُمثِّل اكتساب المعارف والمهارات والقدرة على استخدامها في مواقف حالية أو مستقبلية علام (2006، 20).

وقد عرَّفه (قطامي وقطامي) بأنه "الوسيلة التي نصل بها إلى دلالات رقمية عن مدى تحقُّق الأهداف"؛ قطامي، وقطامي (2001)، وعرَّفه (الشعيلي والبلوشي) بأنه "ما يكتسبه الطالب من معارف ومهارات وقيم بعد مروره بالخِبرات والمواقف التعليمية لموضوع معين". الشعيلي والبلوشي (2004).

ويُستخدم لقياس التحصيل اختبارات التحصيل (Achievement Tests) التي تعدُّ "إحدى وسائل التقويم التي تلجأ إليها الأنظمة التربوية مِن أجل التأكُّد مِن تحقُّق أهداف البرنامج، وتُشكِّل اختبارات التحصيل الجزءَ الأهمَّ في برنامج التقويم والقياس في المدرسة"؛ الربيعي (2006).

مما سبق نجد أن الاختبارات التحصيلية تُستخدم من أجل معرفة المفاهيم التي توصَّل إليها التلاميذ بالطريقة المقترحة، كما تكشف عن مواطن الضعف والقوة في البرنامج والطريقة التدريسية المتَّبعة؛ لأنها تختصُّ بقياس ناتج التعلُّم النهائي للطالب بصورة كميَّة، وتعطي دلالة رقمية تُعرف بعلامة التلميذ؛ لذلك فإن المعلم يعتمد عليها مِن أجل مراقبة العملية التعليمية، وتحديد صعوبات التعلُّم، وتقويم نتائج التعلُّم؛ لأن فشل كل التلاميذ في اختبارات التحصيل، وتحقيق علامات دون المستوى يعني بالضرورة تغيير طريقة التدريس، وبتجريب البرنامج المبني على مجموعة من الطرائق التفاعُلية في التدريس لا بدَّ من مؤشرات رقمية على ما تحقَّق مِن أهدافه؛ أي: معرفة المفاهيم التي أتقنها التلاميذُ بالتدريس، ويُقاس ذلك باختبارات التحصيل باعتبارها وسيلةً متوفرةً للتلميذ والمعلم معًا، ويأخذ بنتائجها أغلبُ الأبحاث التربوية لتحديد تفسير الدلالة الإحصائية للنتائج صبري (2002، 156).

2.2.1.2. الدافعية للتحصيل الدراسي:

تُعدَّ الدافعية من العوامل الرئيسة التي تقف وراء التعلُّم؛ فهي تخدم عمليات التعلُّم والتعليم؛ من حيث تحقيق الفوائد العلمية والتربوية، وتبرز أهمية الدافعية كونها في التحصيل "من القوى المحرِّكة التي تقف وراء حدوث معظم سلوكياتنا اليومية، وهي تعمل على حفز وحث الكائن البشري على اكتساب التعلُّم سلوكًا وخبرات معينة في سبيل تحقيق غايات وأغراض، وتعرف "الدافعية بأنها :القوة التي تدفع الإنسان إلى اكتساب الخبرات والمعارف والمهارات وأنماط السلوك المتعددة...، كما تختلف الآراء التربوية والنفسية في نشأة دافعية التحصيل(Achievement motivation) ، فالبعض يؤكِّد المنشأ الداخلي لها، بينما هناك من يُؤكِّد المنشأ الخارجي، والاختلاف يعود إلى عوامل الضبط الداخلي، والضبط الخارجي؛ حيثُ يتميَّز أصحاب الضبط الداخلي برغبة داخلية للمثابرة والنجاح، بينما الضبط الخارجي بهدف الحصول على مكافآت.

وتتحقَّق دافعية التحصيل من خلال ثلاثة عوامل، هي: دافع تحقيق النجاح، ومستوى إدراك الفرد لتحقيق النجاح تبعًا لصعوبة أو سهولة المهمة، وقيمة المهنة وأهميتها بالنسبة للفرد.

ويرى بعض العلماء أن ضَعْف التحصيل لدى بعض المتعلِّمين، وفشلهم في تحقيق نتاجات التعلُّم أو تعلُّم مواد ومواضيع معينة، وكذلك التبايُن في مستوى الدافعية، ووجود الفروق الفردية لديهم في هذا المجال ليس بسبب عدم كفاية أو قدرة المتعلمين على التعلُّم، أو بسبب ضعف قدراتهم العقلية، ولكن بسبب غياب الدافعية، وهذا يرجع لعدم وجود أسباب محفِّزة تُمكِّنهم من إثارة الدافعية للتعلُّم؛ فالمحرك الأساسي لكمٍّ مرتفع من التحصيل هو الدافعية زيتون (2007، 26).

وترجع أهمية الدافعية في مجال التحصيل إلى "أن الهدف الأساسي من عملية التعليم هو: مساعدة التلاميذ على النمو العقلي من خلال تطوير قدراتهم العقلية المتعددة وفقًا لمستويات بلوم، بمعنى: أن عملية التعلُّم لا تهدف إلى تزويد المتعلمين بالحقائق والمعلومات فقط؛ وإنما تَهدُف كذلك لمساعدتهم على تطوير وبناء قدراتهم المعرفية على الاستدلال والاستقراء والاستنباط، وإدراك العلاقات التي تربط بين المعارف والموضوعات المختلفة، من هنا نجد أن المعرفة العلمية هدف للتعلُّم، وهدف من أجل الحياة.

ويمكن أن نساعد التلاميذ على إثارة الدافعية لتعلُّم العلوم "مِن خلال تحقيق الشروط التي تضمن النمو العقلي والجسدي، وهذه الشروط هي:

1. **الخبرة الحسيَّة المباشرة:** وذلك باستخدام الحواسِّ لجعل المتعلِّم أكثرَ دافعيةً وشوقًا؛ مثل: تذوُّق الأطعمة، وتحديد درجة الملوحة أو الحموضة.
2. **توفير الأنشطة الفيزيائية والحركية لتلاميذ المرحلة الابتدائية:** بهدف توفير الخبرات لتطوير التفكير واللغة والتواصُل عند التلميذ.
3. **توفير الاتصال مع الآخرين:** من خلال اكتساب الخبرة (تلميذ - تلميذ) أو (تلميذ - معلم أو راشد).
4. **توفير الأنشطة الاجتماعية:** وهذه المجموعات تُؤدِّي لنشوء علاقات تعاونية ومجموعات مناقشة العلوم.
5. **توليد الثقة بالنفس عند التلاميذ:** من أجل التعزيز الهويدي (2005).

ومن طرق إثارة الدافعية لدى المتعلمين:

1. إثراء اهتمام المتعلمين بموضوع التعلُّم.
2. الحفاظ على استمرارية انتباه المتعلمين؛ مِن خلال تنوع الأنشطة التعليمية مثل: الأنشطة العملية والأدائية والقرائية واللفظية، واستخدام العروض، وتنوع أساليب وطرائق التدريس مثل (النقاش والحوار، والعروض العملية، وأسلوب حل المشكلات، والعمل الجماعي، واستخدام الوسائل التعليمية) .
3. اشتراك المتعلمين في فعاليات الدرس من خلال إتاحة العمل التعاوني.
4. تعزيز إنجازات المتعلمين وتشجيعهم الزغول والمحاميد (2007).

3.2.1.2. العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

يتأثَّر التحصيل الدراسي بمجموعة من العوامل تُؤثِّر عليه سلبًا أو إيجابًا، ولأهمية تلك العوامل ودورها في تحديد نقاط الضعف والقوة في البرامج التعليمية والتربوية، فقد ورد لها العديد مِن الدراسات التي أظهرتْ نتائجها حول "تحصيل الطلبة في العلوم واتجاهاتهم الحالية نحوها، ووعيهم بقدرتهم على النجاح فيها، كمتنبئات في اتجاهاتهم المستقبلية نحوها"، مثل دراسة الوهر والحموري (2008).

ويشير مصطفى (2001) إلى "أن التأخُّر الدراسي يرجع في الأساس إلى عدم ملاءمة البرامج التعليمية، وطبيعة تنفيذها، يرتبط بعدد من العوامل البشرية المادية والبيئية"، كما "تُظهر نتائج الأبحاث وجود علاقة ارتباطية موجبة بين أنماط التعلُّم والتحصيل، وقد تبيَّن أن النمط المستخدم في التعلُّم يُؤثِّر في مستوى التحصيل Dajani (1999) فعندما يتوافق نمط التعلُّم عند المتعلم ونمط التعلُّم المستخدَم مِن قِبَل المعلم، فإن التحصيل بلا شكٍّ يرتفع بشكل ملموس، وتزداد سرعة المتعلم على الاكتساب والاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول من الزمن وأثرها وتصنيفها بشكل فعال. الزغول والمحاميد (2007).

ويُلاحظ أن الدراسات التربوية تشير إلى أثر عامل ما مِن العوامل السابقة في التحصيل، ويحددها حمدان (1996) فيما يلي :المعلم والمتعلم والمناهج، وكلها تتفاعل وفق الموقف التعليمي.

ومن تلك العوامل طريقة التدريس: يشير عابد (2008) إلى أن اختيار طريقة التدريس المناسبة، والأنماط السلوكية التعليمية هي من أهم الأسباب التي تُؤثِّر على التحصيل."

ويتدخَّل في اختيار طرائق التدريس مجموعة من العوامل منها:

1. الهدف التعليمي التعلُّمي.
2. كفاية المعلم.
3. ملاءمة الطريقة للمحتوى التعليمي.
4. ملاءمة الطريقة لمستوى المتعلمين.
5. مراعاة الوقت والميزانية.
6. توفر وسائل وتكنولوجيا التعليم والتعلُّم.
7. تنوع طرائق التدريس الفتلاوي (2006).

ISSN: 2706-6495

4.2.1.2. تقويم التحصيل الدراسي:

"يُعتبر التقويم مقوّماً أساسياً من مقومات العملية التعليمية، فهو العملية التي نحكم من خلالها على مدى نجاحنا في تحقيق الأهداف التربوية التي ننشدها، ومدى تحقيق الطلبة لهذه الأهداف ...."؛ الربيعي (2006، 415)، ونلجأ إلى التقويم "بعد انتهاء البرنامج وانقضاء فترة زمنية قد تطُول أو تقصر على انتهائه."

ويُفرِّق التربويُّون بين مفهومي القياس والتقويم:

يشير القياس إلى القيمة الرقمية التي يحصل عليها المتعلِّم، وهذا يعني التحصيل الذي يُعبَّر عنه رقميًّا، وعليه فإن القياس عملية تُعنى بالوصف الكمِّي، بينما يعرف التقويم التربوي بأنه: عملية منهجية منظَّمة ومُخطَّطة تتضمن إصدار الأحكام. زيتون (2007).

هنا نجد أنه من الضروري الوقوف عند ما يُعرف بملامح التقويم الحقيقي، التي تجعل منه تقويمًا حقيقيًّا شاملًا، وهي تعني أن يتصف التقويم التربوي بالخصائص التالية:

1. يشمل نواتج التعلُّم.
2. يعكس الوقع التعليمي للتلميذ.
3. يُمارس فيه التلميذ مهارات التفكير العليا.
4. تتضح فيه مجموعة من الخصائص، هي: الواقعية، والشمولية، والاستمرارية، والعلمية، والتعاون. راشد (2005)، زيتون (2007).

ويهدف التقويم إلى تحقيق أغراض منها:

- تحديد مقدار ما تحقَّق مِن الأهداف التعليمية والتربوية المنشودة.
- التقويم عملية تشخيصية وقائية علاجية.
- لتقويم مؤشِّر جيد لقياس أداء معلِّم العلوم وفاعلية تدريسه، والحكم عليه لأغراض تربوية.
- يقدم مخرجات مهمة لأغراض الدراسة العلمية والتقصي في تدريس العلوم ومناهجها بحثًا وتخطيطاً. زيتون (2007).

ومن أغراضه أيضاً:

1. التحقُّق من مدى احتفاظ الدارسين بنواتج التعلُّم التي سعى البرنامج إلى تحقيقها.
2. التحقُّق من مدى قابلية نواتج التعلُّم التي اكتسبها الدارسون للانتقال إلى مواقف جديدة.
3. تعرف أوجه النقص في البرنامج.
4. تعرف مدى حاجة الدارسين لتطوير البرنامج ولتطوير كفاياتهم. حبيب (2000).

وأكثر الاختبارات المستخدَمة هي الاختبارات التحصيلية التي تعتمد الورقةَ والقلمَ، وتعود أسباب الاعتماد عليها لاعتباراتٍ عديدة، منها: سهولة التصحيح، وقدرة التلميذ على استخدامها في ظل عدم توفر وسائل الاختبارات الأخرى؛ مثل: الاعتماد على الحواسيب أو سواها، ومشكلة الازدياد السكاني.

مما سبق كان لا بدَّ من مجموعة من الاعتبارات يجب الأخذ بها، حتى يمكن الوثوق بهذه الاختبارات وبنتائجها، وهي:

1. **الاختبارات وسيلة تعليمية تعلُّمية** تهدف إلى قياس ما تعلَّمه التلاميذ، وتُزوِّد المعلم بالمعلومات التي تُساعده على اختيار الأنشطة التعليمية المستقبلة.
2. **لا تُشكِّل نتائج هذه الاختبارات تمثيلاً حقيقيّاً لقدرات التلميذ؛** بل هي وسيلة تُحفِّزه على الاستذكار والتحصيل.
3. **ليست الاختبارات وسيلة الحكم الوحيدة؛** بل توجد نشاطاتٌ أخرى؛ مثل: الملاحظة والتواصُل مع الأسرة. جلال (2001).

ويُلاحظ التوافُق بين حبيب (2000) وزيتون (2007) في أن أغراض تقويم التحصيل هي التي تُعطي مؤشرات حقيقية عمَّا تحقَّق من أهداف؛ ومن ثَم تُساعد في إيجاد الخطط العلاجية لنواحي النقص في البرنامج التعليمي، والطرائق التدريسية المستخدمة، كما أنه ليس من الضروري أن تقتصر فقط على نواتج التعلُّم من تحصيل رقمي، بل يجب أن تتطرَّق إلى قياس مدى اكتساب التلاميذ لعمليات التعلم التي تساعدهم في امتلاك المعرفة العلمية وتحقيق أهداف العلم مِن التنبؤ والتفسير والضبط.

تمثل الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا. إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل المتطورة، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها.

2.2. الدراسات السابقة

نستعرض هنا مجموعه من الدراسات والبحوث العربية، ذات الصلة بموضوع الدراسة، والتي تم الاطلاع عليها، مرتبة بدء من الدراسات والبحوث العربية، طبقاً للتسلسل الزمني من الأحدث إلى الأقدم، وذلك على النحو التالي:

1.2.2. عرض الدراسات السابقة:

- **دراسة الهدلق (2018):** هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. وتم التطبيق على (359) طالباً، واستخدمت المنهج شبه التجريبي، ولجمع البيانات تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الى عدت نتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السع ي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثاراً إيجابية، وأخرى سلبية.
- **دراسة سليمان (2011):** هدفت إلى بيان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت إلى نتائج من أهمها: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) ككل لصالح القياس البعدي، كما يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي 0.05 بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) ككل لصالح القياس البعدي.

- **دراسة الهرش وعبابنه والدلالعة (2006):** هدفت إلى استقصاء أثر اختلاف نمط التدريس في برمجيتين تعليميتين في تحصيل تلميذات الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات. وتكونت عينة الدراسة من (41) تلميذ تم اختيارهن بطريقة قصدية، وتم تقسيم أفراد عينة الدراسة إلى مجموعتين بطريقة عشوائية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل المباشر بين مجموعتي الدراسة ولصالح المجموعة التي تعلمت بنط الألعاب التعليمية المحوسبة.
- **دراسة العوفي (2006):** هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة وغير المحوسبة في تحصيل واحتفاظ طالبات الصف الثاني الابتدائي في مقرر الرياضيات. وقد طبقت الدراسة على عينة بلغ عددها (89) طالبة من طالبات الصف الثاني ابتدائي بالمدرسة الخامسة والخمسون الابتدائية بالمدينة المنورة، ووزعت العينة إلى ثلاث مجموعات. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الثلاث في كلاً من التحصيل والاحتفاظ، حيث تفوقت المجموعة التجريبية الأولي والثانية على المجموعة الضابطة.
- **دراسة مطاوع (2005):** هدفت إلى التحقق من مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة من التلاميذ معسري القراءة، وتكونت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الأول بالمرحلة المتوسطة في المنطقة الجنوبية بالمملكة العربية السعودية. وقد أوضحت النتائج وجود فروق في تحصيل العينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج عليهم

2.2.2. التعقيب على الدراسات السابقة:

يتضح من العرض السابق تنوع الدراسات التي اهتمت باللعب في العملية التعليمية وبينت فوائده وأسس استخدامه، كما يتضح كذلك تنوع الدراسات التي اهتمت بالألعاب الإلكترونية سواء ببيان مدى استخدامها أو سلبياتها وإيجابياتها، بينما يتضح عدم وجود دراسات سعت لتوظيف هذه الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل لدراسي موضوع الدراسة الحالية وهو ما يميزها عن تلك الدراسات إضافة إلى تميزها في مجتمعها وعينتها.

من حيث أوجه الاستفادة:

استفاد البحث الحالي من الدراسات السابقة في:

- التعرف على المراجع ذات الصلة بالموضوع.
- بناء الإطار النظري للدراسة.
- تفسير نتائج الدارسة وتحليلها.

من حيث أوجه الاختلاف:

- **الهدف:** يختلف البحث الحالي عن الدراسات السابقة في أنها هدفت إلى التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي وهو ما يميزها عن باقي الدراسات السابقة.
- **الحدود:** يختلف البحث الحالي عن الدراسات السابقة في الحدود.

3. منهجية البحث وإجراءاتها

يتناول هذا الفصل إجراءات البحث، من حيث المنهج المستخدم، ومتغيرات الدراسة، ومجتمع الدراسة وعينتها، وأداة الدراسة وصدقها وثباتها، والأساليب الإحصائية المستخدمة للإجابة عن تساؤلات الدراسة.

1.3. منهج البحث:

للتعرف على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لملائمته للدراسة الحالية، حيث يدرس المنهج الوصفي المسحي الواقع كما هو في الطبيعة ويهتم بوصفه بشكل دقيق من خلال جمع المعلومات وتصنيفها وتنظيمها، والتعبير عنها كميا وكيفًا.

2.3. مجتمع وعينة البحث:

- **مجتمع البحث:**

تكون مجتمع البحث من معلمات الروضة في المدارس الحكومية والاهلية بمنطقة. القطيف والبالغ عددهم (327) معلمة حسب سجلات إدارة التعليم للعام (2022/ 2023م).

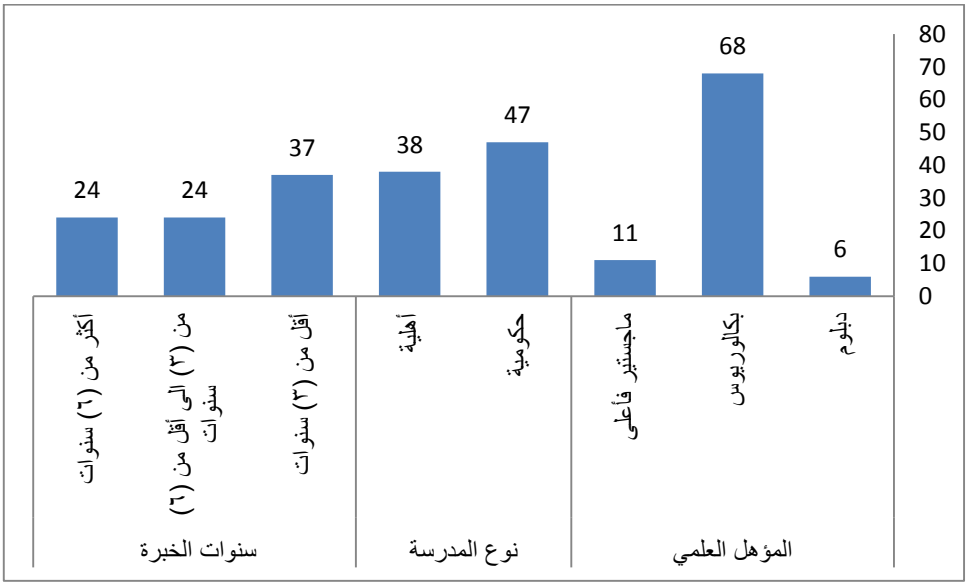
- **عينة البحث:**

- **العينة الاستطلاعية:** تكونت العينة الاستطلاعية من (20) معلمة رياض أطفال من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق أداة الدراسة وثباتها.
- **العينة الأساسية:** استخدمت الباحثة أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة (معلمات الروضة) وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (اسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهم (85) معلمة وبنسبة (26.0%) من مجتمع الدراسة، والجدول (3-1) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغيري المؤهل وسنوات الخبرة.

جدول (3-1): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة البحث وفقًا لمتغيرات المؤهل العلمي وسنوات الخبرة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة %
المؤهل العلمي	دبلوم	6	7.1
	بكالوريوس	68	80.0
	ماجستير فأعلى	11	12.9
نوع المدرسة	حكومية	47	55.3
	أهلية	38	44.7
سنوات الخبرة	أقل من (3) سنوات	37	43.5
	من (3) الى أقل من (6) سنوات	24	28.2
	أكثر من (6) سنوات	24	28.2
الإجمالي		**85**	**100**

ISSN: 2706-6495



شكل (3-1): توزيع أفراد عينة البحث حسب المتغيرات

3.3. أداة البحث:

استخدمت الباحثة في البحث الحالي الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث تم بناء الاستبيان للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة والادب التربوي المرتبط بالدراسة الحالية لبناء فقرات الاستبانة، وتكون الاستبيان في صورته النهائية من ثلاثة أقسام:

1. **القسم الأول:** يحتوي على مقدمة تعريفية بعنوان الدراسة والهدف من الاستبيان، ونوع البيانات والمعلومات التي يراد جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتعليمات الاستجابة.
2. **القسم الثاني:** يحتوي على البيانات الأولية الخاصة بالمعلمات، والمتمثلة في (المؤهل العلمي، عدد سنوات الخبرة، نوع المدرسة).
3. **القسم الثالث:** فقرات الاستبانة والمكونة من (26) فقرة، وفق سلم التقدير الرباعي (متوفر بشدة – متوفر – متوفر أحياناً – غير متوفر) وتأخذ القيم على التوالي (4، 3، 2، 1).

- **صدق الأداة (الاستبيان):**

تم التحقق من صدق أداة البحث (الاستبيان) من خلال:

أ – الصدق الظاهري (المحكمين):

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال عرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (2) محكم وملحق (1) اسماء المحكمين، وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة فقرات جديدة، وحذف او تعديل الفقرات غير المناسبة، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

ب – صدق الاتساق:

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة (20) معلمة وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة والدرجة الكلية للأداة، والجدول (3-2) يبين ذلك:

جدول (3-2) معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة والدرجة الكلية للأداة

م	الفقرات	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	أرى ضرورة وضع ضوابط للعبة تمنع الاعتداء على الآخرين	.638**	.002
2	وضع تعليمات للعبة تشجع على التحصيل الدراسي	.760**	.000
3	أرى ضرورة وضع ضوابط للعبة تضمن تهنئة المتفوق للتحصيل وتشجيع الضعيف دراسياً	.805**	.000
4	تصميم اللعبة بطريقة تتطلب التعاون في تنفيذها مع زملائك	.763**	.000
5	يفضل أن تصميم اللعبة بطريقة هادفة تشجع على التحصيل الدراسي	.557*	.011
6	يفضل الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن العنف أو الإساءة للآخرين	.763**	.000
7	يفضل أن تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء وتنمية قدرات التحصيل الدراسي	.645**	.002
8	أرى ضرورة ربط الألعاب الإلكترونية بثقافة المجتمع ومهارات التدريس.	.817**	.000
9	الابتعاد عن الألعاب التي تعتمد على النصب أو السرقة أو تظهر البطل في صورة كذلك	.879**	.000
10	وضع تعليمات تشجع على استخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة	.774**	.000
11	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات العبادات	.905**	.000
12	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة	.857**	.000
13	الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب	.853**	.000
14	الابتعاد عن الألعاب التي تشجع الأطفال على التكاسل وعدم الاجتهاد	.870**	.000
15	يفضل أن تصمم اللعبة وفق ضوابط تشجع التنافس المحمود	.858**	.000
16	يفضل أن تصمم اللعب وفق ضوابط ومعايير تراعي الحفاظ على الممتلكات العامة والخاصة	.810**	.000
17	يفضل الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن بعض المخاطر خاصة على الأطفال	.896**	.000

م	الفقرات	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
18	يفضل أن يوضع زمن محدد ومناسب للعبة بحيث لا يستغرق فيها الطفل وقتاً أكبر من اللازم	.862**	.000
19	يفضل أن تشتمل كل لعبة على بعض الإعلانات واللوحات الإرشادية التي تظهر بين فترة وأخرى أثناء اللعبة وتتضمن بعض القيم التحصيل الدراسي	.936**	.000
20	يفضل أن تصمم اللعبة بطريقة تبين سوء نهاية المخطئ والمسيء تشجيعاً للأطفال على الابتعاد عنه	.814**	.000
21	يفضل أن تصمم اللعبة بطريقة تظهر صاحب الحق في أفضل صورة تشجيعاً للأطفال على الاقتداء به	.804**	.000
22	يفضل أن تشجع اللعبة العمل الجماعي بين الأطفال	.850**	.000
23	أرى ضرورة وضع ضوابط ومعايير للعبة تشجع على التشاور بين أعضاء الفريق المشارك فيها وعدم الانفراد بالرأي أو القرار	.849**	.000
24	أرى ضرورة وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته	.875**	.000
25	تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة	.930**	.000
26	أرى ضرورة وضع تعليمات للعبة تبين أن الهدف الرئيسي ليس هو الانتصار على الخصوم بقدر ما هو اكتساب قيم إيجابية معينة كالشجاعة والتعاون	.770**	.000

** دالة احصائيا عند (0.01)، * دالة احصائيا عند (0.05)

يبين الجدول (3-2) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة والدرجة الكلية للأداة دالة احصائيا عند مستوى دلالة (0.01)، (0.05) وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للمحور بين (0.557* - 0.936**)، وجميعها دالة عند (0.01) أو (0.05)، وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

- **ثبات أداة البحث:**

تم حساب معاملات الثبات على لاستبيان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من خلال معادلة الفا كرونباخ، حيث تم تطبيق اداة البحث على عينة استطلاعية مكونة من (20) معلمة والجدول (3-3) يبين معاملات الثبات.

جدول (3-3): معاملات ثبات الفا كرونباخ لمحاور أداة البحث وعلى الدرجة الكلية للأداة

م	المقياس	عدد الفقرات	معامل الثبات
1	الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة.	26	0.97

يبين الجدول (3-3) ان معامل الثبات الفا كرونباخ لاستبيان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بلغ (0.97)، وهو معامل ثبات مرتفع وهذا يشير الى تمتع أداة البحث بالثبات.

4.3. إجراءات البحث:

اتبعت الباحثة عددًا من الإجراءات لتنفيذ البحث وتمثلت هذه الإجراءات في المراحل التالية:

- الاطلاع على الادب التربوي والدراسات السابقة لموضوع الدراسة الحالية.
- بناء الاستبانة بصورتها الأولية.
- تحكيم الاستبانة من قبل مختصين (2) محكمين.
- تطبيق أداة البحث على عينة استطلاعية مكونة من (20) معلمة للتحقق من صدق وثبات الدراسة.
- تحديد مجتمع وعينة البحث.
- تحويل أداة البحث في صورتها النهائية بعد التحقق من صدقها وثباتها الى صورة الكترونية.
- تحديد مدة الاستجابة (14) يوما لاستقبال الردود.
- استقبال الردود واستخدام البرامج الإحصائية للتوصل الى النتائج.
- تحليل الاستجابات والاجابة عن أسئلة الدراسة.
- مناقشة النتائج وتفسيرها.
- صياغة التوصيات.
- إعداد ملخص البحث.
- إعداد الصورة النهائية من البحث من اخراج وطباعة وتنسيق وفق الدليل المعتمد في البرنامج.

5.3. أساليب المعالجة الإحصائية:

اعتمدت البرمجية الإحصائية (SPSS) نسخة (23) في تحليل نتائج البحث والإجابة عن أسئلتها حيث تم استخدام:

- عامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق
- الفا كرونباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للإجابة عن السؤال الرئيس:

" ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة؟

6.3. التحقق من صحة الفروض:

تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة للتحقق من الفرض: "توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير نوع المدرسة."

وللتحقق من صحة الفرض: توجد فروق ذات دلالة إحصائية على توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الخبرة" تم استخدام تحليل التباين الأحادي.

وتم اعتماد التدريج الآتي لدرجة تحقق فقرات أداة الدراسة لتحديد درجة الموافقة بالاعتماد على معادلة المدى وفق الجدول (4-3):

جدول (3-4) معايير تفسير قيم المتوسطات الحسابية وفقا لسلم التقدير الرباعي

درجة الموافقة	قليلة	متوسطة	كبيرة
المتوسط الحسابي	من 1,00 إلى 2,00	أكبر من 2,00 إلى 3,00	أكبر من 3,00 إلى 4,00

4. عرض النتائج ومناقشتها

يستعرض هذا الفصل أهم النتائج التي توصلت اليها الدراسة الحالية من خلال الاجابة عن تساؤلات الدراسة

1.4. عرض ومناقشة نتائج السؤال الرئيس:

والذي نص على "ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة؟"

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، والجدول (4-5) يبين ذلك:

جدول (4-5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	10	أرى ضرورة وضع ضوابط للعبة تمنع الاعتداء على الآخرين.	3.25	.990	كبيرة
2	15	وضع تعليمات للعبة تشجع على التحصيل الدراسي.	3.15	.958	كبيرة
3	9	أرى ضرورة وضع ضوابط للعبة تضمن تهئة المتفوق للتحصيل وتشجيع الضعيف دراسياً.	3.26	.941	كبيرة

ISSN: 2706-6495

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
4	7	تصميم اللعبة بطريقة تتطلب التعاون في تنفيذها مع زملائك.	3.26	.804	كبيرة
5	1	يفضل أن تصميم اللعبة بطريقة هادفة تشجع على التحصيل الدراسي.	3.40	.805	كبيرة
6	3	يفضل الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن العنف أو الإساءة للآخرين.	3.27	.931	كبيرة
7	2	يفضل أن تصمم الألعاب التي تحفز الذكاء وتنمية قدرات التحصيل الدراسي.	3.35	.782	كبيرة
8	16	أرى ضرورة ربط الألعاب الإلكترونية بثقافة المجتمع ومهارات التدريس.	3.14	.833	كبيرة
9	5	الابتعاد عن الألعاب التي تعتمد على النصب أو السرقة أو تظهر البطل في صورة كذلك.	3.28	1.019	كبيرة
10	19	وضع تعليمات تشجع على استخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة.	3.11	.951	كبيرة
11	24	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات العبادات.	3.08	1.082	كبيرة
12	18	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة.	3.12	1.005	كبيرة
13	14	الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب.	3.16	.962	كبيرة
14	26	الابتعاد عن الألعاب التي تشجع الأطفال على التكاسل وعدم الاجتهاد.	3.05	.987	كبيرة
15	11	يفضل أن تصمم اللعبة وفق ضوابط تشجع التنافس المحمود.	3.24	.826	كبيرة
16	8	يفضل أن تصمم اللعب وفق ضوابط ومعايير تراعي الحفاظ على الممتلكات العامة والخاصة.	3.25	.830	كبيرة
17	4	يفضل الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن بعض المخاطر خاصة على الأطفال.	3.29	.897	كبيرة
18	13	يفضل أن يوضع زمن محدد ومناسب للعبة بحيث لا يستغرق فيها الطفل وقتاً أكبر من اللازم.	3.20	.961	كبيرة

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
19	17	يفضل أن تشتمل كل لعبة على بعض الإعلانات واللوحات الإرشادية التي تظهر بين فترة وأخرى أثناء اللعبة وتتضمن بعض القيم التحصيل الدراسي.	3.12	1.040	كبيرة
20	21	يفضل أن تصمم اللعبة بطريقة تبين سوء نهاية المخطئ والمسيء تشجيعاً للأطفال على الابتعاد عنه.	3.11	1.000	كبيرة
21	12	يفضل أن تصمم اللعبة بطريقة تظهر صاحب الحق في أفضل صورة تشجيعاً للأطفال على الاقتداء به.	3.22	.918	كبيرة
22	6	يفضل أن تشجع اللعبة العمل الجماعي بين الأطفال.	3.27	.878	كبيرة
23	20	أرى ضرورة وضع ضوابط ومعايير للعبة تشجع على التشاور بين أعضاء الفريق المشارك فيها وعدم الانفراد بالرأي أو القرار.	3.11	.976	كبيرة
24	22	أرى ضرورة وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته.	3.09	.996	كبيرة
25	25	تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة.	3.06	1.004	كبيرة
26	23	أرى ضرورة وضع تعليمات للعبة تبين أن الهدف الرئيسي ليس هو الانتصار على الخصوم بقدر ما هو اكتساب قيم إيجابية معينة كالشجاعة والتعاون.	3.09	1.019	كبيرة
الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة			**3.19**	**.733**	**كبيرة**

يبين الجدول (4-5) أن الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بمتوسط حسابي (3.19) وبانحراف معياري (0.733) وبدرجة كبيرة؛ وتعزو الباحثة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تتميز بالتشويق والجاذبية لما تمتلكه من تأثيرات بصرية وسمعية تجعل انتباه وتركيز الأطفال حول المادة الدراسية التي تقدمها كبير، كما يؤدي ذلك إلى إقبالهم عليها بصورة مستمرة تساعد على زيادة التحصيل الدراسي لديهم؛ وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة الهدلق (2018) والتي أشارت إلى أن تميز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب والتشويق والإثارة مما يدفع الطلاب إلى ممارستها بشكل كبير، كما تتفق مع نتائج دراسة كل من الهرش وعبابنه والدلالعة (2006)، ودراسة سليمان (2011)، و دراسة مطاوع (2005)، و دراسة العوفي (2006)، دراسة مطاوع (2005)، والتي أشارت جميعها إلى فعالية الألعاب الإلكترونية على تنمية المفاهيم والتحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة.

وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بين (3.05 – 3.40) وجميع الفقرات جاءت بدرجة كبيرة أيضاً، حيث حصلت الفقرة (5) "يفضل أن تصميم اللعبة بطريقة هادفة تشجع على التحصيل الدراسي" على المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (3.40) وبانحراف معياري (0.805) وبدرجة كبيرة؛ وتعزو الباحثة ذلك إلى أن اللعبة يجب أن يكون لها هدف محدد عند تصميمها يساعد على التحصيل الدراسي، ويثري المحتوى العلمي المطلوب تحصيله منها مما يؤدي إلى تحقيق الهدف من تصميمها، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة الهرش وعبابنه والدلالعة (2006) والتي أشارت إلى ضرورة اختيار نمط الألعاب التعليمية المحوسبة في التحصيل المباشر للطلاب.

تلتها في المرتبة الثانية الفقرة (7) " يفضل أن تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء وتنمية قدرات التحصيل الدراسي" بمتوسط حسابي (3.35) وبانحراف معياري (0.782) وبدرجة كبيرة، كما جاءت الفقرة (6) بالمرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (3.27) وبانحراف معياري (0.931) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة (25) تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة" بالمرتبة قبل الاخيرة بمتوسط حسابي (3.06) وبانحراف معياري (1.004) وبدرجة كبيرة.

بينما جاءت الفقرة (14) "الابتعاد عن الألعاب التي تشجع الأطفال على التكاسل وعدم الاجتهاد" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (3.05) وبانحراف معياري (0.987) إلا أنها جاءت بدرجة كبيرة أيضاً؛ وتعزو الباحثة ذلك إلى أن كما للألعاب الإلكترونية فوائد عديدة في التحصيل الدراسي، أيضاً لها أضرار تتمثل أحياناً في الاتكال والاعتماد عليها فقط في الحصول على المعلومات الدراسية وعدم الاجتهاد والبحث عن المحتوى الدراسي، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة الهدلق (2018) والتي أشارت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها أثاراً إيجابية وأخرى سلبية.

2.4. عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

والذي نص على "هل توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير نوع المدرسة؟"

وللإجابة عن هذا الفرض تم التحقق من صحة الفرض: توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير نوع المدرسة.

استخدمت الباحثة اختبار ت للعينات المستقلة لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير نوع المدرسة، والجدول (4-6) يبين ذلك:

جدول (4-6) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير نوع المدرسة

الدرجة الكلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال	المدرسة	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
	حكومي	47	3.22	.726	.419	83	.676
	أهلي	38	3.15	.749			

أظهر الجدول (4-6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير نوع المدرسة حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ت (0.676) وهي أكبر من (0.05).

وبذلك ترفض الباحثة الفرضية: توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير نوع المدرسة.

وتقبل الفرض الصفري البديل: لا توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير نوع المدرسة؛ وتعزو الباحثة ذلك إلى تماثل التدريب الحاصل عليه المعلمات سواء بالمدارس الحكومية أو الأهلية؛ مما يؤدي إلى تساوي قدراتهم وكفاءتهم نحو استخدام واستغلال الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي.

3.4. عرض ومناقشة نتائج الفرض الثاني:

والذي نص على "هل توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟"

وللإجابة على هذا الفرض تم التحقق من صحة الفرض: توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

استخدمت الباحثة تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة حسب متغير الخبرة، والجدول (4-7) يبين ذلك:

ISSN: 2706-6495

جدول (4-7) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدي الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير الخبرة

الدرجة الكلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الاطفال	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
	بين المجموعات	.369	2	.185	.338	.714
	داخل المجموعات	44.741	82	.546		
	الكلي	45.111	84			

أظهر الجدول (4-7) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) لدرجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير سنوات الخبرة حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ف (0.714) وهي أكبر من (0.05).

وبذلك ترفض الباحثة الفرضية: توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

وتقبل الفرض الصفري البديل: لا توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغير سنوات الخبرة؛ وتعزو الباحثة ذلك إلى تماثل استخدام المعلمات جميعهم للألعاب الإلكترونية على اختلافها في التحصيل الدراسي بكفاءة وفعالية، وتساوي اتجاهاتهم نحوها والإحساس بأهميتها في التحصيل الدراسي للأطفال دون النظر إلى سنوات خبراتهم سواء القليلة أو الكثيرة.

5. الخاتمة

1.5. التوصيات

في ضوء نتائج البحث أوصت الباحثة بما يلي:

1. استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لأطفال الروضة لما لها من تأثير فعال على التحصيل الدراسي لهم.
2. تنظيم الدورات التدريبية لمعلمات الروضة للتدريب على كيفية استخدام واستغلال الألعاب الإلكترونية في التدريس لأطفال الروضة.

2.5. المقترحات

1. البحث في تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب الشخصية والاجتماعية لأطفال الروضة.
2. البحث في تأثير الألعاب الإلكترونية على القدرات العقلية والذهنية لأطفال الروضة.

6. المراجع

1.6. المراجع العربية

أبو العينين، علاء. (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432هـ على الرابط: http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3 .502

أبو جراح. (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1. (المتميزة: العدد الثالث والعشرون ذو القعدة 1425هـ.

الأحمد، أمل، ومنصور، علي. (2011)، سيكولوجية اللعب، سوريا، جامعة دمشق.

إسماعيل، محمد خليفة (2013)، أثر لعب المعلمة مع الطفل على الامتثال لدى الأطفال الصغار، مجلة الطفولة العربية – الكويت، مج 14، ع 54،2013، ص ص .33 - 9.

الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني). (2010 (EAA) .(الألعاب التعليمية.-http://www.elearning-arab-academy.com/edu-games.html

ألكلابي، ميثم محسن. (2008)، أثر الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر (5) سنوات، [رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية التربية الرياضية، جامعة بابل.

الأنباري، باسم. (2010 (. نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1433/1/25هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

باداود، أسماء بنت سعيد بن محمد. (2015). أنواع اللعب الخشن والعنيف الشائعة بين أطفال الروضة بمدينة الرياض، رسالة التربية وعلم النفس -السعودية، ص ص 129 – 99، ع 50.

تهامي، عزة. (2009). ابني وأنا. -القاهرة: نهضة مصر للطباعة والنشر والتوزيع.

الجارودي، حسين. (2011). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال، تم استعراضه على الرابط بتاريخ 19-10-1432هـ http: //waelarabic.in goo.com/t596-topic

حسني، إلهام. (2002). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الأحد 23 صفر .2002 مايو 5 – 1423 هـ. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد: (177 الجزء الثاني) يناير لسنة 2018م -337.

حسين، محمد عبد الهادي. (2001). أثر برنامج باستخدام الحاسب الآلي في تنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

الحموي، بيسان. (2018). أهمية اللعب للطفل وكيفية استخدامه علاجاً، تم الاطلاع في 2018/3/4، متاح في:

http://www.annour.com/index.php?option=com_content&task

الحيلة، محمد. (2003) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً. ط 1. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. عمان، الأردن.

الحيلة، محمد، وغنيم، عائشة. (2002). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح للأبحاث في العلوم الإنسانية ص ص 590 -625.

خياط، محمد جميل. (2004). المبادئ والقيم في التربية الإسلامية، مكة المكرمة، المكتبة الفيصلية.

الدقيل، صفية بنت أحمد بن سالم. (1431هـ). أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل وبقاء أثر التعلم في مقرر الجغرافيا لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى.

زكريا، أماني (2010). كيف نربي أبنائنا في زمن الانفتاح الإعلامي، دليلك العملي لحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام (التليفزيون، الألعاب الإلكترونية، التليفون المحمول، الإنترنت)، القاهرة، دار الكتب.

ساسان، إلهام. (2016). دور اللعب في التعلم لدى الأطفال المتخلفين ذهنياً، عالم التربية، مصر، العدد 53، يناير.

السعدي، إبراهيم محمد. (2004). تربية الطفل في الإسلام، دار الفكر العربي، القاهرة.

سلوت، فاتن إبراهيم. (2010). أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، [رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.

سليمان، مروة سليمان أحمد. (2011). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، [رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية التربية، جامعة عين شمس.

شريف، نادية محمود. (2001). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل، مجلة خطوة العدد الثالث عشر، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، مصر.

عبد الحميد، جميل طارق. (2005). لعب الأطفال من الخدمات البيئية، دار صفاء للنشر والتوزيع عمان.

عبد الرازق، أسعد حسين. (2009). تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر (7 -8) سنوات، مجلة علوم التربية الرياضية، العدد الثاني، المجلد الثاني.

عبد السلام، مندور. (2006) أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية

عبد الهادي، نبيل. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، ط 1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

عبد الحميد، جابر: مناهج في التربية وعلم النفس، دار النهضة العربية، القاهرة، 1990، ص 134.

عثمان، على عبد التواب (2010). طرق التعليم في الطفولة المبكرة، دار الميسرة للطباعة والنشر، القاهرة.

عثمان، أماني خميس محمد. (2014). فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب الحركية في تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية والتفاعل الاجتماعي لطفل الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس – السعودية، ع 49، ج 1، 12،2014 – 32.

العناني، حنان. (2002): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.

غالي، زينب سالم محمد. (2005). فعالية استراتيجية الألغاز المنطقة في تنمية مهارات التفكير والاتجاه نحو مادة الفلسفة بالصف الأول الثانوي، رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية - جامعة حلوان.

الغزو، إيمان. (2004). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة). دار القلم للنشر. الإمارات العربية المتحدة.

اللهيبي، رنا بنت إبراهيم. (2017). تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، مجلة التربية الخاصة والتأهيل، مؤسسة التربية الخاصة والتأهيل، مصر، مجلد 4، عدد 16.

المشرفي، انشراح إبراهيم. (2010). التربية الحركية لطفل الروضة: دار إحياء التراث للنشر، مكة، السعودية

مدانات، أوجيني (2002). سيكولوجية الطفل: نمو الطفل الاجتماعي واللغوي والعقلي منذ الولادة وحتى سن ما قبل المدرسة "الطفولة المبكرة"، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

معوض، ربى عبد المطلب، والموسى غادة عبد الرحيم. (2016). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد 31، عدد121، ديسمبر2016

موسى. (2007). دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، رسالة ماجستير، غزة.

سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الناشف، هدى محمود. (2005). تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة، دار الكتاب الحديث القاهرة.

نجم، خميس. (2001). أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها". [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

النفيعي، منيف. (2009). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى 1700 ريال. جريدة الاقتصادية. العدد 5567، الأربعاء 10 محرم 1430 هـ. الموافق 07 يناير 2009.

ISSN: 2706-6495

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2018 (. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، منشور على شبكة الإنترنت، موقع الألوكة، تم استرجاعه بتاريخ، 2018/3/4م.

الهنداوي، علي فالح. (2002). سيكولوجية اللعب، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع الكويت

الهويدي، زيد. (2002). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي العين الإمارات العربية المتحدة.

اليعقوب، علي محمد، وأدبيس، منى يونس. (2009). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، مؤتمر المعلوماتية وقضايا التنمية العربية، المركز العربي للتعليم والتنمية.

2.6. المراجع الأجنبية

Hurwitz, S. (2003) to be successful-let them play. Child Education 79,101-102.

Mahoney, J. Harris, A., & Eccles, J. (2006). Organized activity participation, positive youth development, and the overscheduling hypothesis. Soc Policy Rep.; 20:1 - 31.

Moreno-Ger, P. et al., (2008), Educational game design for online education, Computers in Human Behavior. doi: 10.1016/j.chb.2008.03.012.

Nora Almansour (2003). Presentation of (ESPY 540) course. Supervised by Professor: John Conney.

جميع الحقوق محفوظة © 2023، الباحثة/ هياء محمد عبد الله الخالدي، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي

(CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v4.46.21