واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات

The reality of using electronic games in the daily program in kindergarten from the point of view of teachers

إعداد

بتلا حسن عجب الدوسري

Batla Hassan Ajab Al-Dossary

طالبة ماجستير التربية في الطفولة المبكرة- جامعة الملك فيصل

Doi: 10.21608/jacc.2023.292458

استلام البحث ٣٠/ ٢٠٢٣/١

قبول النشر ٢٥/ ٢٠٢٣/٢

الدوسري، بتلا حسن عجب (٢٠٢٣). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات. ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٦ (٢٤)، ٣٠١-٣٢٨.

http://jacc.journals.ekb.eg

واقع استخدام الألعاب الالكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات
المستخلص:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات، والصعوبات الحاصلة عند استخدامها، والكشف عن الفروق في واقع استخدام الألعاب الإلكترونية؛ والتي تُعزى لمتغير سنوات الخبرة والمستوى التعليمي أيضاً. اتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات من عينة بلغ عددها (١٣١) معلمة من معلمات رياض الأطفال بالأحساء.

وأشارت النتائج إلى: ارتفاع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وأن أبرز الصعوبات في استخدام هذا النوع من الألعاب هو عدد الأطفال الكبير داخل غرفة النشاط، بالإضافة الى عدم توفر الأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسب في ركن التقنية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في برنامج الروضة، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) في واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي التي تُعزى لمتغير سنوات الخبرة كما تقدم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، البرنامج اليومي بالروضة، ركن التقنية، معلمات رياض الأطفال.

Abstract

The study aims to reveal the reality of the use of electronic games in the daily program in kindergarten from the point of view of teachers, and the difficulties that occur when using them, and to reveal the differences in the reality of using electronic games, which are attributed to the variable of years of experience and educational level as well. The study followed the descriptive survey approach, the questionnaire was used as a tool to collect data from a sample of (131) kindergarten teachers in Al-Ahsa.

The results indicated that: the high use of electronic games by kindergarten teachers in the daily program in kindergarten, and that the most prominent difficulties in using this type of games is the large number of children inside the activity room, in addition to the lack of tablets and computers in the technical corner necessary to use electronic games in the kindergarten program, and there were statistically significant differences at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$)

in the reality of the use of kindergarten teachers for electronic games in the daily program that is attributed to the variable years of experience as presented.

Keywords: electronic games, daily program in kindergarten, technology corner, kindergarten teachers.

المقدمة:

يشهد العصر الحالي العديد من التغيرات والتحديات المتسارعة في مختلف ميادين ومجالات المعرفة الأمر الذي يفرض على القائمين على العملية التربوية إعادة النظر في البيئة التربوية وذلك من خلال إخضاعها للتطوير المستمر، حتى نستطيع مواكبة هذا التطور المتسارع في شتى المجالات.

ومن أمثلة هذا التطور ما يمر العالم به اليوم من ثورة هائلة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات؛ حيث أصبح معيار تقدم الأمم يقاس بمدى استخدامها لمختلف الوسائط التكنولوجية ومدى توظيفها في المجالات المختلفة، ولا شك أن مجال التعليم من أبرز تلك المجالات (الحلفاوي،٢٠١١).

وتعد الألعاب الإلكترونية أحد أنواع هذه الثورة التكنولوجية، حيث أنها أصبحت أكثر وسائل الترفيه انتشاراً؛ لما تتضمنه من أصوات وصور لافتة، وممتعه، وسهولة الحصول عليها مجانا أو بأسعار رمزية عبر شبكة الإنترنت (الهدلق،١٠١٣).

لذا دعت الحاجة إلى ابتكار استراتيجيات تعليم جديدة وحديثة قادرة على مواكبة العصر ومنها توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، حيث برز ظهورها في بداية الثمانينيات مع التقدم التكنولوجي والتطور التقني الكبير في ضوء الانفجار المعرفي (سبتي،٢٠١٦).

حيث يعد اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضرورات حياته، ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الكثير عن محيطة ويحقق التواصل معه، وينمو جسمياً وعقلياً ولغوياً وانفعاليا واجتماعياً، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات (العناني،٢٠١٤).

فإذا كان من حق الطفل أن يتوفر له الشراب والطعام، باعتبارها من أهم حقوقه الطبيعية والبديهية، فإن من حقه -أيضا- في عصرنا الحالي، وفي ظل التطورات المتلاحقة، أن يتعلم وفق النظم والمستحدثات، ووفق المعايير التكنولوجية (فرجون،٢٠١٩).

ويشير عمر (٢٠٢١) أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تقدم العديد من الفوائد المتعلقة بتعزيز القراءة والمهارات البصرية المكانية، والمساعدة على حل المشكلات وتحسين قدرات التنظيم والتخطيط والتفكير المرن، كما يمكنها مساعدة الطفل على اللعب التخيلي والإبداع.

وقد أكدت ذلك نتائج العديد من الدراسات كدراسة (هاشم وصالح،٢٠٢٢)، و(بيومي ومحمد،٢٠٢١) ونجمه وآخرون (Najmeh et al, 2020) و (المومني،٢٠١٧) على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين وتطوير المفاهيم اللغوية، وتنمية التمييز

البصري والمهارات القيادية، والتواصل الاجتماعي بالإضافة الى تنمية التفكير الإبداعي والناقد لدى الأطفال؛ حيث تعد اللعبة الإلكترونية وسيلة تعليمية جذابة وممتعة لهم وتسهل تعلمهم.

وبالرغم من وجود بعض السلبيات للألعاب الإلكترونية كالأخطار الصحية في حال زيادة المدة التي يقضيها الطفل عليها مثل زيادة الوزن، أو الآثار النفسية كالإدمان عليها وزيادة النزعة للعنف، إلا أن استخدامها وتوظيفها باعتدال في العملية التعليمية مهم وضروري نظراً لانجذاب الأطفال إليها (صقر،٢٠١٩).

ومن هذا المنطلق تهدف هذه الدراسة إلى التحقق من واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات بالأحساء، والكشف عن الصعوبات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.

مشكلة الدراسة:

أصبح من الضروري أن تكون الألعاب الإلكترونية حاضرة في البرنامج اليومي في الروضة وتؤكد هذه الحقيقة عدد من الدراسات التي أثبتت فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، منها: دراسة (هاشم وصالح،٢٠٢٢)، ودراسة (بيومي ومحمد،٢٠٢١)، التي تهدف إلى التحقق من فاعلية برنامج مقترح قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية التمييز البصري والمهارات القيادية، حيث أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية كل من التمييز البصري والمهارات القيادية، وكذلك دراسة (Sasan،2015). التي أكدت على فاعلية الألعاب الإلكترونية في التعليم.

ومن خلال قيام الباحثة بالتدريب الميداني لوحظ وجود عزوف من قبل معلمات رياض الأطفال في توظيف الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، ولغرض جمع معلومات أولية حول استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، أجرت الباحثة دراسة استطلاعية غير مقننة شملت عدداً من معلمات مرحلة رياض الأطفال بمحافظة الأحساء، لمعرفة آراء المعلمات حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وبينت الدراسة وجود اتفاق بين المعلمات اللاتي شملتهن الدراسة الاستطلاعية على ضعف استخدامهن للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وقد اشارت دراسة (الحربي،٢٠٢٣) إلى ضرورة توافر الكفايات التكنولوجية لدى المعلمات وتفعيلها مما يساعد على رفع كفاءة عملية التعليم وتنوع الأساليب بما يتناسب مع الفروق الفردية بين المتعلمين الأمر الذي يحفز المتعلمين على الاستمرار في عملية التحصيل واكتساب المهارة.

وللتأكد من هذا الواقع بصورة علمية، والكشف عن الصعوبات – إن وجدت - التي تحول دون استخدام معلمات مرحلة رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، ولضرورة إجراء الدراسات التي تتقصى الواقع وما يرتبط به، برزت الحاجة إلى الكشف من واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.

تحددت مشكلة الدراسة في التساؤلات الآتية:
١- ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
٢- ما الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظرهن؟
٣- ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية لواقع استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة والتي تُعزى لمتغيرات الدراسة (سنوات الخبرة والمستوى التعليمي) ؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:
١- الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات.
٢- الكشف عن الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظرهن.
٣- الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية لواقع استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، والتي تُعزى لمتغيرات الدراسة (سنوات الخبرة والمستوى التعليمي).

أهمية الدراسة:

تظهر أهمية الدراسة فيما يلي:
١- تحاول الدراسة سد الفجوة في الدراسات التي تتناول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مرحلة رياض الاطفال بالمملكة العربية السعودية.
٢- تزود الدراسة القائمين على العملية التعليمية بصورة عن واقع استخدام معلمات مرحلة رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وأخذها بالاعتبار لتطوير وفق أحدث الأساليب التعليمية المعاصرة.
٣- تسعى الدراسة إلى إلقاء الضوء على الصعوبات التي تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مرحلة رياض الأطفال، الأمر الذي يساعد على تلافيها مستقبلاً.
٤- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية في رفع الوعي بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال بشكل خاص، والمراحل التعليمية الأخرى بشكل عام.

حدود الدراسة:

تقتصر حدود الدراسة على الاتي:
الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة والصعوبات التي تحول دون استخدامها.
الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني لعام (١٤٤٣هـ-١٤٤٤هـ).
الحدود المكانية: الروضات بالأحساء.

الحدود البشرية: معلمات مرحلة رياض الاطفال.

مصطلحات الدراسة:

اشتملت الدراسة على المصطلحات التالية:

١- الألعاب الإلكترونية: هي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، تمثل تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام عقبات وصعوبات تتدرج من البطء إلى السرعة، ومن البساطة إلى التعقيد، تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة (همال،٢٠١٨).

وتعرف اجرائياً بانها:

أنشطة تفاعلية يمكن تشغيلها باستخدام الحاسب الآلي تعتمد على الرسوم المتحركة وتصدر الأصوات والموسيقى التي من شأنها أن تلفت انتباه الطفل، وتتيح له تحريكها والتحكم بها. وتحتوي على مستويات مختلفة ومتدرجة من الصعوبة، وتعتمد على مهارات الطفل البصرية والعقلية، ويقاس واقع استخدامها بالدرجة التي تحصل عليها المفحوصات في أداة الدراسة.

٢-البرنامج اليومي في الروضة:

"يعرف بأنه المخطط العام للإجراءات والموضوعات التي تنظمها الروضة خلال فترة زمنية محددة، ويتضمن ذلك الخبرات التربوية التي يجب أن يكتسبها الطفل مرتبة ترتيبا يتمشى مع متطلبات نموه وحاجاته الخاصة" (فهمي،٢٠١٦. ص٢٢٩).

ويعرف اجرائياً بانه:

فترات زمنية محددة ومرتبة ومتسلسلة خلال اليوم تشمل على ستة أنشطة يتم من خلالها اكساب الطفل العديد من المعارف، والمهارات والسلوكيات التي من شأنها أن تنمي شخصية الطفل بشكل متكامل ومتوازن.

الإطار النظري:

المحور الأول: الألعاب الإلكترونية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية تعرف على أنها جميع وسائل الألعاب الرقمية التي تم تطويرها لأنواع مختلفة من الأجهزة الرقمية مثل الحاسوب، أو الأجهزة اللوحيّة، أو أجهزة الألعاب، أو الهواتف المحمولة، أو الإنترنت، أو الأجهزة الرقمية الأخرى zaraina & hanafizan, (2009).

وتعرّف أيضا بأنها مجموعة من البرامج الإلكترونية التي صممت بهدف جذب انتباه المتعلم، وذلك بتوصيل أهدافها من خلال بيئة تعليمية جاذبة تستخدم فيها تقنية الأصوات والصور الجاذبة (باقديم،٢٠٢١، ص٢٨٢).

ومما سبق يمكن تعريفها بأنها برمجية مصممة من قبل مختصين تهدف إلى تحقيق المتعة والإثارة والتشويق والفائدة. ويمكن توظيفها في العملية التعليمية بهدف تيسير، وتسهيل وصول المعلومات إلى الأطفال وتحقيق التعليم.

أهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بالعديد من الإيجابيات وعلى الرغم من الجانب الإيجابي للألعاب الإلكترونية إلا أن هناك العديد من الدراسات التي تدعم وجود السلبيات لها، وقد أشار الى ذلك كل من (حمدان،٢٠١٦)، و (الهدلق،٢٠١٣).

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها:

- تنمي حس المبادرة والمنطق والتخطيط.
- تطوير الذاكرة وزيادة سرعة التفكير.
- تزيد من قدرات الطفل المعرفية، وتنمي بعض القدرات الإدراكية.
- تمنح الشعور بالإنجاز والتفوق.
- تعوّد وتدرب الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة.
- تعمل على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه، والتركيز.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية سلبيات عدة، منها:

- زيادة العنف، وارتكاب الجريمة.
- التعرض للعادات والأفكار والألفاظ التي تتعارض مع التعاليم الدينية.
- الأضرار الصحية المترتبة على اللعب لساعات طويلة باستخدام الأجهزة.
- التعرض للأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد.
- الاجهاد والقلق والاكتئاب.

أنواع الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها:

قسم بهنسي (٢٠٢١) الألعاب الإلكترونية إلى: ألعاب إلكترونية ترفيهية، وألعاب إلكترونية تعليمية، ويقتصر الهدف في النوع الأول على تقديم التسلية والمتعة. على عكس النوع الثاني الذي يهدف إلى الدمج بين التعليم والتسلية والمتعة. كما أنه قدّم تصنيف للألعاب الإلكترونية وفقا لعدة معايير: إما بحسب طبيعة المنافسة بين اللاعبين، أو بحسب النشاط المستخدم ومنها :(ألعاب المنصات/ ألعاب الألغاز /ألعاب لمحاكاة/ ألعاب الأكشن/ ألعاب المغامرات/ ألعاب التصويب والتخفي/ الألعاب الإستراتيجية/ ألعاب القتال).

دور المعلمة في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة:

تتعد مهام ومسؤوليات المعلمة التي يجب عليها القيام بها، ومنها: توفير وسائل تعليمية حديثة، ومناسبة تثير اهتمام المتعلم، كالألعاب الإلكترونية حيث تتوفر العديد من المواقع والبرامج التي تمكّن المعلمة من تصميم الألعاب الملائمة للخبرة التعليمية التي تسعى لإكسابها المتعلم.

وذكر الصبحي (٢٠٢١) عدد من المعايير التي يجب على المعلمة اتباعها لإنجاح توظيف الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وهي:

- ينبغي على المعلمة أن تراعي عند تصميمها للألعاب الإلكترونية أن تحقق الأهداف التربوية والتعليمية بحيث تدعم المنهج.
- أن يكون إعداد اللعبة مناسباً لإمكانات المتعلم الإدراكية.
- أن يتمركز محتوى اللعبة حول ميول واهتمام المتعلم، ويشبع حاجاته ومتطلباته البيولوجية، وأن تراعي المعارف السابقة له.
- على المعلمة تنظيم وتوزيع الوقت الزمني في الفصل الافتراضي، وتوضيح التعليمات، وتحديد أسلوب التقويم، والتغذية الراجعة المباشرة في اللعبة الإلكترونية.

الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية:

وقد ذكر جابر (٢٠١٨) بعض الصعوبات التي تواجه المعلمات في دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم، وهي:

- قلة الألعاب العربية مقارنة بالألعاب الأجنبية.
- ضعف مهارات المعلمات الفنيّة في التعامل مع برامج التصميم.
- غياب النظرة الإيجابية من قبل بعض المعلمات تجاه التعليم الإلكتروني، وخاصةً الألعاب الإلكترونية منها.
- سيناريو اللعبة قد يكون طويلاً مما يستغرق وقتاً كبيراً لكتابته وتصميمه.
- بعض الألعاب تتّسم بالتعقيد، فتأخذ جهداً ووقتاً من المعلمة في الشرح، وفهم الطفل، والتنفيذ.

المحور الثاني: البرنامج اليومي في الروضة:

البرنامج اليومي للروضة:

ويعبر عن الأنشطة اليومية التي يمارسها الطفل في الروضة وفق تسلسل زمني محدد، وتحت إشراف المعلمة المباشر وهذه الأنشطة تهدف إلى تنمية شخصية طفل الروضة من جميع جوانبها المعرفية والنفس حركية والانفعالية، والروحية واللغوية، بشكل متكامل ومتوازن وشامل. ويكتسب الأطفال خلال ممارستهم لهذا البرنامج داخل الروضة العديد من المهارات المتنوعة والتي ترتبط بجميع جوانب الشخصية (الخريشة والعجيلي،٢٠١٩).

ويتكون البرنامج اليومي في الروضة من مجموعة من الأنشطة موزعه على فترات زمنية محددة، ومتتابعة بمعدل ٦ فترات بإجمالي عدد ١١٠د تقريبا، وتختلف الفترات بين بعضها البعض بحسب الغرض منها.

جدول (١) توضيح لفترات البرنامج اليومي بالروضة حسب جدول الوزارة.

الفترة	تهيئة	الحلقة	الأركان	الوجبة	الملعب	اللقاء الأخير
الزمن	٥ دقائق	١٥دقيقة	٣٠ دقيقة	٣٠ دقيقة	٣٠ دقيقة	١٥ دقيقة

*ملحوظة: منقول من وزارة التعليم وفق الدليل المدرسي للنماذج التشغيلية، (ص.٢٦١)،٢٠٢١.

الحلقة:

هي فترة من فترات البرنامج اليومي تجتمع فيها المعلمة مع الأطفال حولها، وتتحدث فيها عن اسم اليوم وحالة الجو، ويقوم الأطفال باختيار اللوحة الدالة على حالة واسم اليوم. وتستمع المعلمة إلى أحاديث الأطفال، وتقوم معهم بمناقشة الموضوع الذي تدور حوله أنشطة الأطفال في ذلك اليوم (الناشف،٢٠١١).

الأركان التعليمية:

هي فترة من فترات البرنامج اليومي توفر بيئة تعليمية غنية تحفز الطفل، وتتيح له تنمية قدراته في مختلف المجالات، حيث يسمح للأطفال بممارسة واختيار النشاط الذي يرغبون فيه بحرية تامة، وتتضمن غرفة النشاط على عدد من الأركان التعليمية ويضم كل ركن أرفف يناسب ارتفاعها مستوى الأطفال لحفظ المواد والوسائل الخاصة بالركن. ويفصل بين كل ركن وأخر حاجز خشبي مع تغطية أرضية الغرفة بمفارش (جادالله وآخرون،٢٠١٩)

ويتم توزيع الأركان على النحو الآتي:

ركن التقنية (الحاسب):

ركن مستحدث في رياض الأطفال ضمن معايير جودة (ECARS)، يتضمن مساحة مخصصه لتعليم الأطفال استخدام التكنولوجيا، والاستفادة منها في دعم أهداف المنهج يخصص له مكان جاف هادئ بالقرب من منافذ الكهرباء وبعيداً عن أشعة الشمس المباشرة، ويتكون من حاسوب وطابعة وسماعات مع إنترنت (العتيبي،٢٠١٩).

الركن الإدراكي:

ركن من الأركان المتوسطة الهدوء، وهو الركن الذي يعتمد على تطوير العمليات العقلية عند الطفل من تسلسل وتطابق وتنظيم، وتركيب، ولضم وترتيب نماذج، وتركيب الصور الناقصة (قناوي،٢٠٠٤).

ركن المنزل (الإيهامي):

ركن صاخب؛ يقوم فيه الطفل بمحاكاة أدوار مختلفة من الواقع: كدور الأم أو الأب وغيرها، وعادة يضم ركن مصاحب يتغير حسب موضوع الوحدة التعليمية (المناهج السعودية،٢٠١٩).

ركن الفن:

هو أحد الأركان الهادئة في غرفة النشاط يعنى بأنشطة الفن التعبيري ويساعد الطفل على التعبير عن مشاعره من خلال تفاعله في العمل، وتركيزه على استخدام حواسه، كما يساعد الطفل على تنمية ثقته بنفسه وبقدراته وإمكاناته وبقدرته على الإنجاز، من خلال رؤية نتيجة عمله وعرضها على الآخرين (فهمي،٢٠١٦).

ركن القراءة والكتابة والرياضيات (التخطيط):

ركن هادئ يتم توفير نشاطات تخص قراءة بعض الحروف والكلمات البسيطة. وكتابة بعض الحروف والأعداد. ويوفر فيه ورق أبيض للكتابة، قلم، لوح صغير للكتابة، صور وكلمات منوعة (قناوي،٢٠٠٤).

ركن العلوم والاستكشاف:

يساعد الطفل على الملاحظة العلمية الجيدة، وأن يكون ذو ذهن يقظ يقوم بالتجارب العلمية، يناقش ويضع التنبؤات، ويختبر الفروض (المناهج السعودية،٢٠١٩).

ركن البناء والهدم:

يهتم هذا الركن بتدريب وتعليم الطفل على عمليات إدراكية رياضية وعلمية ولغوية. ويتضمن على ألعاب تركيب مثل البازل (Puzzles) والمكعبات الخشبية وألعاب الدومينو وعربات وحيوانات، ويفضل ألا يشترك في هذا الركن عدد من الأطفال يزيد عن اثنين أو ثلاثة لتوفير مساحة كافية للبناء والتركيب (فهمي،٢٠١٦).

ركن المكتبة:

ركن يقع في منطقة هادئة في غرفة النشاط، بعيداً عن الأركان الصاخبة والحركية، ويجهز برفوف؛ لوضع كتب الأطفال عليها، وبطاولة واحدة صغيرة في وسطه، ويُزود هذا الركن بمواد للقراءة من مجلات وقصص وكتب، وألبومات وصور وآلة تسجيل لسرد القصص المسموعة (عبد الحميد،٢٠١٠).

ركن الرمل والماء:

يتعلم فيها الطفل كيفية البناء بالرمل والماء؛ مما ينمى لديهم إمكانيات في الرياضيات والعلوم واللغة، والاتصال في لعبهم الدرامي. (المناهج السعودية،٢٠١٩)

وجدير بالذكر أن الأركان التعليمية السابقة هي الأركان الأساسية بكل روضة، وقد تختلف بعض رياض الأطفال على توفر الأركان المستحدثة الأخرى: كالركن الفردي، وركن الاسترخاء.

الوجبة:

هي فترة من فترات البرنامج اليومي مدتها نصف ساعة، يجلس فيها الأطفال بغرفة الطعام، يقتسمون على مجموعاتهم يتناولون وجبة الإفطار بحضور المعلمة، التي توجه لهم القوانين مثل غسل اليدين، والتسمية قبل الأكل، ودعاء الطعام حتى الانتهاء من الأكل، والذهاب لغسل اليدين. (الشامل في رياض الأطفال، د.ت)

اللعب بالخارج:

هي فترة من فترات البرنامج اليومي يقضيها الأطفال في الهواء الطلق يمارسون فيها القفز والركض والتسلق، ومراقبة الطقس، والتغيرات الجوية، ونمو النباتات، وبيوت النمل، والحشرات (جامعة الملك سعود، د.ت).

اللقاء الأخير:

هي فترة من فترات البرنامج اليومي تجتمع فيه المعلمة بالأطفال بشكل حلقة، وتسترجع ما تم أخذه خلال اليوم وتستعرض فيه بعض من أعمال، وإنجازات الأطفال.

ويقدّم فيها أنشطة منوعة، ومشوقة مثل: القصص، الأناشيد، ألعاب حركية. ويتم فيها عرض المواد التي سيحتاجها الطفل لتنفيذ الأنشطة في اليوم التالي (وزارة التعليم،٢٠٢١).

أشارت وزارة التعليم (٢٠٢٢) إلى مهام ومسؤوليات معلمة رياض الأطفال في البرنامج اليومي في الروضة:

- المتابعة المستمرة لتعلم الطفل وتوجيه سلوكياته داخل الصف وخارجه.
- التأكد من تحقيق الأمن والسلامة للطفل.
- تصميم وتنفيذ الأنشطة للمنهج، ورفع مستوى جودة التعليم والتعلم في الروضة.
- التحضير للدرس والتأكد من تصميم أنشطة تناسب مستويات الأطفال واهتماماتهم، والتخطيط لطرح أسئلة تثيرُ تفكير الأطفال.
- تطبيق استراتيجيات التعليم الحديثة الخاصة بالطفل.
- متابعة تطور النمو لجوانب الأطفال المختلفة وتصميم الأنشطة الملائمة للمساهمة في نمائها وتطورها، وتقديم التغذية الراجعة لأولياء الأمور.
- تهيئة البيئة الصفية بما يلبي حاجاته الطفل ويتناسب مع متطلبات نموه.
- التواصل مع المجتمع المهني داخل الروضة وخارجها؛ بهدف تقديم الدعم وتبادُل الخبرات.
- الاستمرار في التطوير المهني الذاتي في كل ما يخص الطفولة المبكرة.

الدراسات السابقة:

تم تناول الدراسات السابقة من خلال محورين: دراسات عربية، دراسات أجنبية، وتم ترتيبها من الأحدث إلى الأقدم.

أولاً: الدراسات العربية

دراسة الرنتيسي وفريج (٢٠٢٣) هدفت إلى معرفة أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي، وبلغت عينة الدراسة (٧٦) طالباً من طلاب الصف السادس الأساسي بغزة، وزعوا على مجموعة تجريبية قوامها (٣٨) طالباً، ومجموعة ضابطة قوامها (٣٨) طالباً. وتم استخدام اختبار المهارات النحوية لجمع المعلومات وفق المنهج التجريبي، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) لصالح طلاب المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية،

وأوصت الدراسة بضرورة حث المعلمين على توظيف الألعاب الإلكترونية في تدريس المهارات النحوية.

دراسة شبوعات ومراد (٢٠٢٢) هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام برامج الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات التفاعلية، والمفاهيم العلمية لأطفال مرحلة رياض الأطفال، والكشف عن إيجابيات وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية ومعوقات استخدامها، وبلغت عينة الدراسة (٤) من أطفال و(٤) من معلمات من مرحلة رياض الأطفال بحاسي مسعود، بالجزائر، وتم استخدام بطاقة الملاحظة والمقابلة كأدوات لجمع المعلومات وفق المنهج الوصفي المسحي، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أبرزها: اختلاف المعلمات بين (مع أو ضد) في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج التعليمي. فهناك من اعتبرها من البرامج التي تؤثر سلباً على نمو الطفل العقلي والحسي وتسبب له مشاكل اجتماعية ونفسية. بينما جاءت أراء مغايرة بأن هذه البرامج تفيد الطفل في اكتسابه المزيد من المعلومات والتجارب، التي قد تساعده في المراحل القادمة من تعليمه. كما أن الألعاب الإلكترونية وسيلة تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب كما تمتاز بالمشاركة الفعالة في الحصول على المعلومات، واكتساب العادات الفكرية المختلفة مثل حل المشكلات.

دراسة صقر والمقصود (٢٠١٩): هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، والتعرّف على إيجابيات، وسلبيات، ومعوقات استخدامها من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، وبلغت عينة الدراسة (٢٢٥) معلم من معلمي الصفوف الأولية بمدينة الرياض، تم استخدام الاستبانة أداة للدراسة لجمع المعلومات وفق المنهج الوصفي المسحي، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها: اتفاق معلميّ الصفوف الأولية على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما اتضح أن أبرز إيجابيات الألعاب من وجهة نظرهم أنها تضفي جواً من المتعة والتشويق على التعليم، وتزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، وتبين من أبرز سلبياتها: أنها قد تؤدي إلى حدوث خلافات بين الطلبة نتيجة المنافسة المفرطة، فضلاً عن أنها تستهلك وقت الحصة، وتبين أن أكثر معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية، وعدم توافر العدد الكافي من أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية.

دراسة صقر (٢٠١٩): هدفت إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلميّ رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، وبلغت عينة الدراسة (٩١) معلمة من معلمات رياض الأطفال بمدينة الرياض ، تم استخدام الاستبانة أداة للدراسة وفق المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: ارتفاع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من قِبَل معلمات رياض الأطفال، وأوضحت الدراسة أن من أبرز معوقات استخدام هذه الألعاب هو عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية في الروضات

تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، كما بين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغيري العمر والخبرة.

ثانياً: الدراسات الأجنبية

دراسة نجمه وآخرون (Najmeh et al, 2020) هدفت إلى الكشف عن فاعلية تقنيات تطبيق الألعاب الإلكترونية (DGBL) على (الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية) في تحسين مهارات الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة، وتحديد المكونات الرئيسية الفعالة للمهارات الإبداعية لتعزيز التعليم، وبلغت عينة الدراسة (٧) من الأطفال تتراوح أعمارهم بين (٣-٦)سنوات في المستوى الأول والثاني مرحلة ما قبل المدرسة في ماليزيا، واستخدم تحليل إطار التفكير الإبداعي للأطفال (ACCT) أداة للدراسة وفق منهج دراسة الحالة، وأشارت النتائج إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية DGBL وتأثيرها على قدرة الطلاب على تطوير المهارات الإبداعية والتفكير النقدي ونقل المعرفة، واكتساب المهارات في التجربة الرقمية، واتجاهات إيجابية تجاه التعليم وكذلك توفير التعلم العميق الثاقب.

دراسة الناطور وحجازي (AlNatour & Hijazi, 2018) هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تدريس مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب رياض الأطفال، وبلغت عينة الدراسة من (١٠٠) طفل من أطفال رياض الأطفال -خاصة في إربد- خلال الفصل الدراسي الأول ٢٠١٦-٢٠١٧، تم توزيعها إلى أربع مجموعات تم اختيارها قصديا مجموعتان تجريبية ومجموعتان ضابطة، تم إجراء اختبار قبلي وبعدي من أجل قياس مستوى الطلاب في اللغة الإنجليزية، أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبار البعدي بين المجموعات الضابطة والمجموعات التجريبية لصالح المجموعات التجريبية. ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الطلاب، تُعزى إلى الجنس أو التفاعل بين المجموعة والجنس يجب تقديم اللغة الإنجليزية للأطفال في المراحل المبكرة لمنحهم الفرصة لتوسيع وجهات نظرهم وإثارتهم المبكرة والتساؤل عن اللغات.

دراسة الهيلة وإبراهيم (Al-Hileh & Ibrahim,2018) هدفت إلى الكشف عن مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال من الفئة العمرية (٣-٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. بلغت عينة الدراسة من (٦٠) أم و (٦٠) معلمة رياض أطفال من المجتمع، واستخدمت الاستبانة أداة للدراسة وفق المنهج الوصفي، توصلت الدراسة الى النتائج التالية: اتفاق كل من الأمهات والمعلمات إلى حد كبير، على عدد من المزايا، وكانت وجهة نظر المعلمين متطابقة فيما يتعلق بمضار الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى أنه لم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تقييمات الأمهات والمعلمات فيما يتعلق بمزايا وعيوب الأجهزة الإلكترونية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

فيما يلي عرض أوجه التشابه والاختلاف في الدراسات السابقة:

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

اتفقت الدراسة الحالية من حيث الهدف مع دراسة كل من (شبوعات ومراد،٢٠٢٢) و(صقر والمقصود،٢٠١٩) و(صقر،٢٠١٨) في الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية، واتفقت الدراسة الحالية من حيث المنهج مع دراسة كل من (الرنتيسي وفريج ،٢٠٢٣) و(صقر،٢٠١٨) و (Al-Hileh & Ibrahim,2018) في استخدام المنهج الوصفي منهجاً للدراسة. وكذلك اتفقت الدراسة الحالية من حيث الأداة البحثية المستخدمة مع دراسة كل من (الرنتيسي وفريج،٢٠٢٣) و(صقر والمقصود،٢٠١٩) و(صقر،٢٠١٨) و (Al-Hileh & Ibrahim,2018) حيث تم استخدام الاستبانة أداة للدراسة، واتفقت الدراسة الحالية من حيث العينة مع دراسة كل من (صقر والمقصود،٢٠١٩) و(صقر،٢٠١٨) حيث أنها استهدفت المعلمات كعينه للدراسة.

اختلفت الدراسة الحالية من حيث الهدف مع دراسة كل من (Najmeh et al, 2020) و(AlNatour & Hijazi, 2018) حيث تهدف إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تحسين مهارات الإبداع وتدريس مفردات اللغة الإنجليزية، بينما هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات، كذلك اختلفت الدراسة الحالية من المنهج مع دراسة كل من (الرنتيسي وفريج،٢٠٢٣) و(AlNatour & Hijazi, 2018) و(Al-Hileh & Ibrahim,2018) حيث أنها اتبعت المنهج التجريبي بينما اتبعت الدراسة الحالية المنهج الوصفي، واختلفت الدراسة الحالية من حيث الأداة البحثية مع دراسة كل من (الرنتيسي وفريج،٢٠٢٣) و(Najmeh et al, 2020) و(AlNatour & Hijazi, 2018) و(Al-Hileh & Ibrahim,2018) حيث تم استخدام الاختبارات كأداة للدراسة، بينما استخدمت الاستبانة كأداة للدراسة الحالية. اختلفت الدراسة الحالية من حيث العينة مع دراسة كل من (الرنتيسي وفريج،٢٠٢٣) و(Najmeh et al, 2020) و(AlNatour & Hijazi, 2018) و(صقر والمقصود،٢٠١٩) حيث أنها استهدفت الأطفال كعينه للدراسة بينما استهدفت دراسة (صقر والمقصود،٢٠١٩) معلمي الصفوف الأولية في حين استهدفت الدراسة الحالية معلمات رياض الأطفال.

تم الاستفادة من الدراسات السابقة كقاعدة متينة تعتمد عليها الدراسة الحالية في تحديد مشكلتها وأسئلتها وأهدافها واتباع المنهجية المناسبة، وبناء أداة الدراسة وبعد الاطلاع على الدراسات السابقة ورغم تعدد الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية، والدراسات التي تناولت واقع استخدامها وتوظيفها في التعليم إلا أنه لم يتم رصد دراسة واحدة تتطابق تماماً - في حدود علم الباحثة - مع متغيرات الدراسة الحالية وتميزت الدراسة الحالية بالتركيز على الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات والصعوبات في استخدامها.

منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية المنهج الوصفي المسحي لملائمته لطبيعة الدراسة لمعرفة "واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات"

وعرّفه العساف (٢٠١٢) بأنه "ذلك النوع من البحوث الذي يتم بواسطة استجواب جميع أفراد مجتمع البحث أو عينة كبيرة منهم، وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها، ودرجة وجودها فقط، دون أن يتجاوز ذلك إلى دراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب " (ص١٧٩.).

مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من معلمات مرحلة رياض الأطفال بمحافظة الأحساء شرقي المملكة العربية السعودية. وقد بلغ العدد (٦٣٨) معلمة للعام الدراسي ٢٠٢٣م كما ورد في أخر إحصائية من إدارة التعليم بالأحساء.

عينة الدراسة:

بلغت عينة الدراسة (١٣١) معلمة، تم اختيارها بأسلوب العينة (المتاحة) حيث تم تصميم استبانة الكترونية من خلال الرابط التالي:

https://forms.gle/HR4p7uXFrMA2GvTD9

وتعميمها على معلمات مرحلة رياض الأطفال، بعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة بأسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عدد الردود (١٣١) وبنسبة (٢٠.٥٥٪) من مجتمع الدراسة، ويوضح الجدول (٢) توزيع أفراد الدراسة حسب متغيرات الدراسة الديموغرافية.

جدول (٢) توزيع التكرارات والنسب المئوية لأفراد العينة وفقاً للمتغير (سنوات الخبرة، المستوى التعليمي)

المتغير	الفئات	العدد	النسبة المئوية
سنوات الخبرة	أقل من 5سنوات	65	49.6
	من 5 إلى 10 سنوات	41	31.3
	أكثر من 10سنوات	25	19.1
	المجموع	131	100.0
المستوى التعليمي	بكالوريوس	104	79.4
	ماجستير	27	20.6
	دكتوراة	0	0
	المجموع	**131**	**100.0**

أداة الدراسة:

تم بناء استبانة كأداة لدراسة استطلاع أراء المعلمات حول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، والكشف عن الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة. بعد الاطلاع على

الأدبيات والدراسات السابقة، مثل: دراسة صقر والمقصود (٢٠١٩)، تكونت في صورتها النهائية من (٢٣) فقرة موزعة على بعدين: أولا: واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة (١١) فقرة، ثانياً: الصعوبات التي تواجها المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة (١٢) فقرة، تم اعتماد سلم ليكرت للتدرج الخماسي (موافق بشدة، موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق، غير موافق بشدة) وتأخذ القيم على التوالي (٥،٤،٣،٢،١) والجدول (٣) يوضح الأبعاد وعدد العبارات.

جدول (٣) أبعاد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة

م	الأبعاد	عدد العبارات
١	واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	11
2	الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	12
المجموع		**23**

صدق الأداة:

اشتمل صدق أداة الدراسة على الآتي:

صدق المحكمين:

للتأكد من صدق الاستبانة، تم عرضها على مجموعة من المتخصصين بلغ عددهم (٥) في جامعة الملك فيصل، وطلب منهم التكرم في إبداء وجهة نظرهم حول الاستبانة من حيث (الأبعاد الرئيسية للاستبانة، ومطابقتها لموضوع الدراسة، درجة الأهمية، انتماء الفقرات للبعد، السلامة اللغوية)، بالإضافة الى اقتراح ما يرونه مناسباً لتطوير الاستبانة من حذف أو تعديل أو إضافة، تم الأخذ بملاحظاتهم وتعديلاتهم حتى أصبحت الاستبانة بصورتها النهائية.

صدق الاتساق الداخلي:

للتحقق من صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة، تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات الأداة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه العبارة في مقياس واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، كما يوضح نتائجها الجدول الآتي:

جدول (٤) معامل ارتباط بيرسون لعبارات الأداة بالبعد الخاص بالعبارة

م	واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	م	الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية
	معامل الارتباط		معامل الارتباط
١	.881**	12	.604**
٢	.885**	13	.707**
٣	.799**	14	.718**
٤	.866**	15	.747**

٥	.834**	16	.611**
٦	.834**	17	.664**
٧	.836**	18	.746**
8	.813**	19	.694**
9	.740**	20	.750**
10	.828**	21	.586**
11	.824**	22	.552**
		23	.691**

** معامل الارتباط دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠١). ** معامل الارتباط دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥).

يتضح من نتائج الجدول السابق أن جميع معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات الاستبانة والدرجة الكلية للبعد كانت دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (α≤٠.٠٥).

صدق الاتساق لأبعاد الأداة:

للتحقق من صدق الاتساق لأبعاد أداة الدراسة، تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل بعد من أبعاد مقياس واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، والدرجة الكلية للأداة، كما يوضح نتائجها الجدول الأتي:

جدول (٥) معامل ارتباط بيرسون لأبعاد الأداة بالدرجة الكلية لأداة الدراسة

البعد	معامل الارتباط
واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	.771**
الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	.521**

** معامل الارتباط دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠١). ** معامل الارتباط دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥).

يتضح من نتائج الجدول السابق أن معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للأداة كانت دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (α≤٠.٠٥).

ثبات أداة الدراسة:

تم اختبار ثبات أداة الدراسة، وذلك باستخدام معادلة ألفا كرونباخ Cronbach's (Alpha). يوضح الجدول الآتي معاملات ثبات أداة الدراسة:

جدول (٦) معامل ثبات الأداة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ

البعد	عدد العبارات	معامل الفاكرونباخ
واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	11	.954
الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	12	.881
الأداة ككل	**23**	**.860**

يتضح من نتائج الجدول السابق أن قيم معامل الثبات للبعدين كانت (٠.٩٥) و (٠.٨٨). كما يتضح أن معامل ثبات الأداة ككل بلغ (٠.٨٦). وهذا يدل أن الأداة تتمتع بثبات مرتفع.

إجراءات الدراسة:

تم اتباع عدد من الإجراءات لتنفيذ الدراسة وتمثلت فما يلي:

- الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة.
- تحديد المنهج الملائم للدراسة وصياغة إجراءات الدراسة.
- تحديد مجتمع الدراسة تمثل في جميع معلمات رياض الأطفال بالأحساء، تم اختيار عينة الدراسة بأسلوب العينة المتاحة، وتكونت من (١٣١) معلمة.
- إعداد استبانة الدراسة بالصورة الأولية بعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة، تم التحقق من صدق أداة الدراسة بعرضها على عدد من المحكمين المتخصصين، ومن ثم إخراجها بصورتها النهائية.
- إجراء دراسة استطلاعية لتأكد من صلاحية أداة الدراسة وصدقها وثباتها على عينة تكونت من (١٥) معلمة.
- تم توزيع الاستبانة إلكترونياً على أفراد عينة الدراسة من معلمات الروضات الحكومية والأهلية بالأحساء، وتحديد مدة الاستجابات المتمثلة بأسبوعين لاستقبال الردود.
- تم تفريغ المشاهدات وإدخالها إلى الحاسوب باستخدام برنامج (SPSS) لمعالجتها إحصائياً، وإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة للإجابة عن أسئلة الدراسة، والوصول الى النتائج وتفسيرها، ثم عرض التوصيات والمقترحات.

المعالجات الإحصائية:

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام مجموعة من المعالجات الإحصائية باستخدام برنامج (SPSS) موضحة كما يلي:

- للإجابة عن السؤال الأول والثاني للدراسة؛ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والترتيب لعبارات المقياس.
- للإجابة عن السؤال الثالث للدراسة تم حساب تحليل التباين الأحادي (انوفا) للعينات المستقلة؛ لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥).

يوضح جدول (٧) التدرج المعتمد لعبارات أداة الدراسة لتحديد درجة الموافقة بالاعتماد على المتوسط

جدول (٧) توزيع الفئات حسب التدرج المستخدم في أداة الدراسة

درجة الاستجابة	المتوسط المرجح
موافق بشدة	من 4.20 إلى 5.00
موافق	من 3.40إلى 4.19

إلى حد ما	من 2.60 إلى 3.39
غير موافق	من 1.80 إلى 2.59
غير موافق بشدة	من ١ إلى 1,79

عرض ومناقشة نتائج الدراسة:

١-عرض ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ونصه " ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات؟"

للإجابة على هذا السؤال؛ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لعبارات بُعد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات، والجدول (٨) يوضح ذلك:

جدول (٨) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول بُعد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات

ترتيب العبارة	م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوى العبارة
١	١	استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية من أجل تحسين الأداء التعليمي للأطفال.	3.71	1.23	مرتفع
٢	٢	استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على التشويق والتحدي في البرنامج اليومي في الروضة.	3.7	1.21	مرتفع
٣	٤	امتلاك القدرة على استخدام الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في البرنامج اليومي في الروضة.	3.63	1.09	مرتفع
٤	٧	الاستعانة ببعض المواقع والتطبيقات لتصميم الألعاب الإلكترونية.	3.6	1.09	مرتفع
٥	٦	تصميم ألعاباً إلكترونية مناسبة لعمر الأطفال وطبيعة المحتوى التعليمي.	3.49	1.16	مرتفع
٦	٥	مشاهدة دروس لكيفية تصميم واستخدام الألعاب الإلكترونية عبر المواقع والبرامج المختلفة.	3.47	1.12	مرتفع
٧	١٠	استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة لتقييم تعلم الأطفال.	3.47	1.16	مرتفع
٨	١١	استخدام الألعاب الإلكترونية كنشاط ختامي في اللقاء الأخير.	3.45	1.22	مرتفع
٩	٨	الحرص على حضور دورات تدريبية عن استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.	3.33	1.12	متوسط
١٠	٣	استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل مُشوِّق للحلقة.	3.31	1.28	متوسط
١١	٩	تزويد ركن التقنية بلعبة إلكترونية مناسبة لمحتوى الوحدة التعليمية.	3.08	1.26	متوسط
البعد ككل			3.48	0.98	مرتفع

يتضح من الجدول (٨) أن بُعد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات جاء بمستوى مرتفع، حيث بلغ متوسط استجابة أفراد العينة لعبارات المحور (٣.٤٨) بانحراف معياري قدره (٠.٩٨)، ويُعزى ذلك الى

حرص معلمات مرحلة رياض الأطفال على الاستفادة مما يمكن من قدرات ومهارات في إعداد وتصميم الألعاب الإلكترونية، وتوظيفها في البرنامج اليومي في الروضة لدعم وتقييم تعليم الأطفال، وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة شبوعات ومراد (٢٠٢٢)؛ حيث أن بعض المعلمات تصنف استخدام الألعاب الإلكترونية في البرامج التعليمية تؤثر على نمو الطفل العقلي والحسي، وتسبب له مشاكل نفسية واجتماعية، وكما جاءت العبارة " استخدم الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية من أجل تحسين الأداء التعليمي للأطفال." في المرتبة الأولى بمستوى مرتفع، حيث بلغ المتوسط الحسابي للعبارة (٣.٧١) بانحراف معياري قدره (١.٢٣)، ويُعزى ذلك إلى إدراك معلمات رياض الأطفال بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية؛ لأنها تساعد في تحسين تعلم الأطفال حيث أنها تعتبر من المداخل المحببة والجاذبة لانتباههم، وجاءت في المرتبة الأخيرة العبارة" ازود ركن التقنية بلعبة إلكترونية مناسبة لمحتوى الوحدة التعليمية " بمستوى متوسط، حيث بلغ المتوسط الحسابي للعبارة (٣.٠٨) بانحراف معياري قدره (١.٢٦) ويعزى ذلك إلى أن غرف النشاط في الروضات قد لا تتضمن على ركن للتقنية ضمن الأركان التعليمية، لذا قد يصعب على المعلمة تزويده باللعبة الإلكترونية وتفعيله.

٢-عرض ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ونصه "ما الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة؟"

للإجابة على هذا السؤال، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والترتيب لعبارات بُعد الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات، والجدول (٩) يوضح ذلك:

جدول (٩) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول بُعد الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظرهن

ترتيب العبارة	م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوى العبارة
1	19	كثرة الأعباء الملقاة على كاهل المعلمة تمنعها من استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.	4.09	0.85	مرتفع
2	17	ازدحام غرف النشاط بالأطفال يؤدي إلى صعوبة في استخدام الألعاب الإلكترونية.	4.06	0.94	مرتفع
3	20	عدم توفر الوقت الكافي لتعلم والتدريب على استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.	4.02	0.85	مرتفع
4	21	عدم تزويد ركن التقنية بجهاز لوحي لتفعيل الألعاب الالكترونية.	3.98	0.96	مرتفع
5	14	قلة البرامج التدريبية التي توضح استخدامات	3.96	0.9	مرتفع

		الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.			
6	13	عدم توفر التعليمات والأدلة الإرشادية الكافية لتوظيف الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة	3.91	0.91	مرتفع
7	18	غرفة النشاط غير مهيأة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	3.81	0.95	مرتفع
8	12	ضعف الوعي بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة.	3.8	0.96	مرتفع
9	15	استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة يستهلك الوقت.	3.79	0.99	مرتفع
10	23	صعوبة دمج الألعاب الإلكترونية في فترات البرنامج اليومي في الروضة.	3.58	1.07	مرتفع
11	22	عدم توفر الانترنت داخل الروضة.	3.38	1.29	متوسط
12	16	الألعاب الإلكترونية ليست وسيلة مناسبة لتقييم تعلم الأطفال.	3.24	1.35	متوسط
البعد ككل			3.8	0.67	مرتفع

يتضح من الجدول (٩) أن بُعد الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات جاء بمستوى مرتفع، حيث بلغ متوسط استجابة أفراد العينة لعبارات المحور (٣.٨٠) بانحراف معياري قدره (٠.٦٧)؛ ويعزى ذلك إلى اتفاق معلمات رياض الأطفال على وجود صعوبات تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، تمثلت في كثرة المهام والمسؤوليات التي تقع على عاتق المعلمة ما يؤثر سلباً عليها من الاستفادة من طاقتها الكاملة في دعم نمو وتعليم الطفل، بالإضافة إلى عدم توافر أجهزة الحاسب الآلي والأجهزة اللوحية في ركن التقنية؛ نظراً لضعف الإمكانات المادية المتاحة الأمر الذي يؤثر سلباً على استخدام الألعاب وتفعيلها، كذلك ازدحام غرف النشاط بالأطفال يصعب عملية استخدامها، حيث جاءت العبارة " كثرة الأعباء الملقاة على كاهل المعلمة تمنعها من استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة" في المرتبة الأولى بمستوى مرتفع، حيث بلغ المتوسط الحسابي للعبارة (٤.٠٩) بانحراف معياري قدره (٠.٨٥). ويعزى ذلك إلى أن كثرة المهام الملقاة على كاهل المعلمة تؤثر على زيادة انتاجيتها، وقلة الوقت الذي يمكنها من خلاله تصميم واستخدام الألعاب الإلكترونية بالبرنامج اليومي في الروضة، وفي المرتبة الأخيرة جاءت كل من العبارتين " عدم توفر الانترنت داخل الروضة"، وقد بلغ المتوسط الحسابي للعبارة (٣.٣٨) بانحراف معياري قدره (١.٢٩)، و" الألعاب الإلكترونية ليست وسيلة مناسبة لتقييم تعلم الاطفال " بمستوى متوسط، حيث بلغ المتوسط الحسابي للعبارة (٣.٢٤) بانحراف معياري قدره (١.٣٥)، ويعزى ذلك إلى اهتمام القائمين على العملية

التعليمية بتطوير وتجويد البيئة التعليمية حيث تختلف نتيجة الدراسة الحالية من نتيجة دراسة كل من صقر والمقصود (٢٠١٩) و(صقر،٢٠١٨) في عدم توفر شبكة انترنت داخل المدارس والروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية، وتفعيلها وخاصه الموجودة على شبكة الانترنت، ومدى وعي معلمات رياض الأطفال بأهمية، وضرورة التنوع في استخدام الوسائل الحديثة كالألعاب الإلكترونية لتقييم تعلم الطفل وعدم الاقتصار فقط على الوسائل التقليدية.

٣-عرض ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث ونصه "الكشف عن ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة والتي تعزى لمتغيرات (سنوات الخبرة والمستوى التعليمي)؟"

١-سنوات الخبرة:

تم إجراء اختبار تحليل التباين الأحادي (انوفا) للعينات المستقلة لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) استجابات أفراد عينة الدراسة لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة، والجدول (١٠) يوضح ذلك:

جدول (١٠) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (انوفا) لدلالة الفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	9.537	2	4.768	5.333	.006
	داخل المجموعات	114.448	128	.894		
	الكلي	123.985	130			
الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	.523	2	.261	.583	.560
	داخل المجموعات	57.398	128	.448		
	الكلي	57.921	130			
الأداة ككل	بين المجموعات	3.433	2	1.717	6.333	.002
	داخل المجموعات	34.697	128	.271		
	الكلي	38.130	130			

يتضح من الجدول (١٠) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$)؛ تعزى لمتغير سنوات الخبرة بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وذلك في بُعد الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث إن قيمة مستوى الدلالة في اختبار (ف) تساوي (٠.٥٦٠) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة($\alpha \leq ٠.٠٥$).

كما يتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$): تعزى لمتغير سنوات الخبرة بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام الألعاب

الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وذلك في الأداة ككلٍ، وبُعد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث إن قيمة مستوى الدلالة في اختبار (ف) تساوي على التوالي (٠.٠٠٢،٠.٠٠٦) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (α≤٠.٠٥).

ونظراً لوجود الفروق ذات الدلالة الإحصائية، تم إجراء اختبار شيفيه لمعرفة اتجاه تلك الفروق، ولصالح أي فئة وتوضح الجداول (١١،١٢،١٣) الآتية المتوسطات الحسابية ونتيجة اختبار شيفيه.

جدول (١١) نتائج المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة

البعد	سنوات الخبرة	العدد	المتوسط الحسابي
واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	أقل من 5 سنوات	65	3.74
	من 5 إلى 10 سنوات	41	3.15
	أكثر من 10سنوات	25	3.32
الأداة ككل	أقل من 5 سنوات	65	3.81
	من 5 إلى 10 سنوات	41	3.45
	أكثر من 10سنوات	25	3.54

جدول (١٢) نتائج اختبار شيفيه للتعرف على اتجاه الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة

البعد	سنوات الخبرة1	سنوات الخبرة2	الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب الإلكترونية	أقل من 5 سنوات	من 5 إلى 10 سنوات	.58966*	.009
		أكثر من 10سنوات	.42629	.164
	من 5 إلى 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	-.58966*	.009
		أكثر من 10سنوات	-.16337	.793
	أكثر من 10سنوات	أقل من 5 سنوات	-.42629	.164
		من 5 إلى 10 سنوات	.16337	.793
الأداة ككل	أقل من 5 سنوات	من 5 إلى 10 سنوات	.35176*	.004
		أكثر من 10سنوات	.26234	.105
	من 5 إلى 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	-.35176*	.004
		أكثر من 10سنوات	-.08942	.796
	أكثر من 10سنوات	أقل من 5 سنوات	-.26234	.105
		من 5 إلى 10 سنوات	.08942	.796

يتضح من الجدول (١٢) أن الفروق بين متوسط استجابات العينة في بُعد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية كانت بين الفئة (أقل من ٥ سنوات) وبين (من ٥ إلى ١٠ سنوات)، إذ بلغ مستوى الدلالة في اختبار شيفيه (٠.٠٠٩)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند

مستوى دلالة (α≤٠.٠٥). وجاءت الفروق لصالح الفئة (أقل من ٥ سنوات) ذات المتوسط الحسابي الأعلى.

كما يتضح أن الفروق بين متوسط استجابات العينة في الأداة ككل كانت بين الفئة (أقل من ٥ سنوات)، وبين (من ٥ إلى ١٠ سنوات)، إذ بلغ مستوى الدلالة في اختبار شيفيه (٠.٠٠٤)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (α≤٠.٠٥). وجاءت الفروق لصالح الفئة (أقل من ٥ سنوات) ذات المتوسط الحسابي الأعلى؛ ويعزى ذلك إلى حداثة تخرج معلمات أقل خبرة، وامتلاكهن القدرة على تصميم وإعداد وتوظيف الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة مقارنة بالمعلمات الأكثر خبرة، والأقل قدرة على استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي، وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة صقر والمقصود (٢٠١٩)، والتي أشارت إلى عدم وجود فروق في استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

٢-المستوى التعليمي:

تم إجراء اختبار تحليل التباين الأحادي (انوفا) للعينات المستقلة لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥) لاستجابات أفراد عينة الدراسة لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة وفقاً لمتغير المستوى التعليمي، والجدول (١٣) يوضح ذلك:

جدول (١٣) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (انوفا) لدلالة الفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة وفقاً لمتغير المستوى التعليمي

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	.001	1	.001	.001	.975
	داخل المجموعات	123.984	129	.961		
	الكلي	123.985	130			
الصعوبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	.131	1	.131	.292	.590
	داخل المجموعات	57.790	129	.448		
	الكلي	57.921	130			
الأداة ككل	بين المجموعات	.030	1	.030	.102	.750
	داخل المجموعات	38.100	129	.295		
	الكلي	38.130	130			

يتضح من الجدول (١٣) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α≤٠.٠٥)؛ تعزى لمتغير المستوى التعليمي بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة، وذلك في الأداة ككل، وفي الأبعاد (واقع استخدام الألعاب الإلكترونية، والصعوبات التي تواجه المعلمات في

استخدام الألعاب الإلكترونية)، حيث إن قيمة مستوى الدلالة في اختبار (ف) تساوي على التوالي (٠.٥٩٠، ٠.٩٧٥، ٠.٧٥٠) وهي قيم غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$)؛ ويعزى ذلك إلى أن المستوى التعليمي للمعلمات لا يتعلق ولا يؤثر بالضرورة على درجة امتلاك القدرة على توظيف واستخدام الألعاب الإلكترونية، والوعي بأهميتها في البرنامج اليومي في الروضة، ويشير ذلك إلى أن المعلمات يسعين لمواكبة التطورات المتلاحقة وزيادة، وعيهن واكتساب المهارة بالاطلاع على المستحدثات ومحاولة فهمها، والتمكن منها من ناحية تنفيذها وتصميمها.

التوصيات والمقترحات:

التوصيات:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، يوصى بما يلي:

- الأخذ بالاعتبار الصعوبات والعقبات التي تواجه المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة ومحاولة تذليلها.
- دعم الشراكة المجتمعية بين المدارس والروضات، والمؤسسات والجمعيات الأخرى، في استخدام الألعاب الإلكترونية كجمعية الألعاب الرقمية السعودية (SaudiDGA).
- توفير الإمكانات المادية والمالية والتقنيات اللازمة؛ لتفعيل واستخدام الألعاب الإلكترونية داخل البيئات التعليمية.
- حث مشرفات رياض الأطفال بمتابعة استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضات.
- عقد دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال للتدريب على تصميم، وإعداد وتوظيف الألعاب الإلكترونية ضمن البرنامج اليومي في الروضة.
- حث القائمين على منصة روضتي بدمج الألعاب الإلكترونية ضمن برنامج الروضة الافتراضية.

المقترحات:

بناء على نتائج الدراسة تم اقتراح ما يلي:

- إجراء دراسة أخرى للكشف عن واقع توفر ركن التقنية ضمن الأركان التعليمية داخل غرفة النشاط بالروضات.
- إجراء دراسة أخرى حول واقع توفر المعايير التكنولوجية في روضات المملكة العربية السعودية.

المراجع العربية:

باقديم، منال. (٢٠٢١). *تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية IJEPS*، ٤٦ (٦٤).٢٧٥-٣٢٠.

بهنسي، دعاء حمدي. (٢٠٢١). *تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية*، (٢).٨٧٨-٨٩٦.

بيومي، عبير ومحمد، هدى. (٢٠٢١). فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة. *المجلة التربوية*، ١ (٩٠). ٥٤٢-٥٨٠.

الحربي، هدى. (٢٠٢٣). الكفايات التكنولوجية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، ١٤٥ (٢). ٢٣٣-٢٦٥.

الحلفاوي، وليد سالم محمد. (٢٠١١). *التعليم الإلكتروني*. دار الفكر العربي.

حمدان، سارة محمود عبد الرحمن، والحيلة، محمد محمود عبد الرحمن. (٢٠١٦). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

جابر، سامر. (٢٠١٨). *دمج الالعاب الالكترونية في التعليم*. مركز الابحاث والدراسات التربوية مسترجع ٢ يناير ٢٠٢٣
https://esrc.org.lb/article.php?id=4399&cid=248&catidval=

جاد الله، عبد الصادق الاصم، حمى الاصم، ليلى وسعيد، محمد. (٢٠١٩). دور معلمة الروضة في تفعيل أركان الأنشطة التعليمية ومدى تأثيرها لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة. *مجلة النيل الابيض للدراسات والبحوث*، ١٣ (١٣)، ٨٣-١١٠.

جامعة الملك سعود. (د.ت). اللعب الحر في الخارج. مسترجع ٢يناير ٢٠٢٣
https://faculty.ksu.edu.sa/sites/default/files/_9mnhj_ryD_Tfl.pptx

الخريشة، ميثاء والعجيلي، صباح. (٢٠١٩). *اتجاهات معلمات رياض الأطفال والأمهات نحو مشاركة الأهل في أنشطة البرنامج اليومي للروضة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الاسراء.

الرنتيسي، محمود وحسين، فريج. (٢٠٢٣). أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي. *مجلة ضياء للبحوث التربوية والنفسية*، ٣ (٢)،٦٢-٧٦.

سبتي، عباس. (٢٠١٦، ابريل). *مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية*. شبكة الألوكة. https://www.alukah.net/social/0/101822/

شبوعات، سهيله ومراد، وفاء. (٢٠٢٢). *استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية برياض الأطفال دراسة اثنوغرافية بروضة الأطفال روضة الملائكة حاسي مسعود* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة قاصدي مرباح- ورقله-.

صبحي، اريج. (٢٠٢١). *دور المعلم في استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم عن بعد*. تعليم جديد. https://www.new-educ.com/الألعاب-الإلكترونية-في-التعليم-عن-بعد

صقر، ابرار وعبد المقصود، ناهد. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت*، ١ (١٨)،٧-٣٤. https://araedu.journals.ekb.eg/article_68792_a97f8e079c1299dcba755aef662a6d1f.pdf

صقر، عزيزة. (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، ٤(٣)،٢٢٣-٢٨٠.

عبد الحميد، عواطف. (٢٠١٠). *تنفيذ برامج رياض الأطفال*. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

العتيبي، ريم[@rmmr60]. (٢٠١٩، يوليو٢٦). استحدث ركن الحاسوب في رياض الاطفال ضمن معاييرالجودة الايكرز هو مساحة مخصصه لتعليم الاطفال استخدام التكنولوجيا والاستفادة منها في دعم أهداف المنهج يخصص له مكان جاف هادئ بالقرب من منافذ الكهرباء وبعيد عن اشعة الشمس المباشرة ويتكون من حاسوب وطابعه وسماعات مع إنترنت [رابط مرفق] [تغريدة] Twitterhttps://twitter.com › rmmr60 › status ريم العتيبي

العساف، صالح. (٢٠١٦). *المدخل إلى البحث في العلو السلوكية*. (ط.٣). دار الزهراء.

عمر، تغريد. (٢٠٢١، مارس٢٨). *فوائد الألعاب الإلكترونية التعليمية*. سطور. https://sotor.com/فوائد-الألعاب-الإلكترونية-التعليمية/

العناني، حنان عبد الحميد. (٢٠١٤). *اللعب عند الاطفال*. دار الفكر العربي.

فرجون، خالد محمد. (٢٠١٩). *تكنولوجيا التعليم والطفولة المبكرة*. مكتبة المتنبي.

فهمي، عاطف. (٢٠١٦). *معلمة الروضة*. (ط.٧). دار المسيرة.

قناوي، هدى. (٢٠٠٤). *الطفل ورياض الأطفال*. مكتبة الأنجلو المصرية.

المناهج السعودية. (٢٠١٩، سبتمبر١٣). الأركان التعليمية في الروضة. *المناهج السعودية*. مسترجع ٢يناير ٢٠٢٣ https://eduschool40.blog/2019/09/13/الاركان-التعليمية-في-الروضة/

المومني، مرام. (٢٠١٧). أثر استخدام اللعب على تطوير المفاهيم اللغوية والتفاعل الاجتماعي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال. *العلوم التربوية*، ٢ (٢)، ٤٤٠-٤٦٤.

الناشف، هدى. (٢٠١١). *رياض الأطفال*. دار الفكر العربي.

هاشم، منى وصالح، علي. (٢٠٢٢). دور الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (٨) سنوات. *مجلة للعلوم الرياضية*، ١٠ (٣). ٢٨٦-٣٠٢.

الهدلق، عبد الله. (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، (١٣٨)، ١٥٥-٢١٢

همال، فاطمة السعدي. (٢٠١٨). *الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير*. (ط.٢) . دار الخليج.

وزارة التعليم. (٢٠٢١). دليل العودة لمرحلة رياض الأطفال في ظل جائحة كورونا ١٤٤٣ هـ مسترجع ٢يناير ٢٠٢٣
https://backtoschool.moe.gov.sa/n/assets/files/Back_to_Kindergarten_Guide_9-27_1.pdf
وزارة التعليم. (٢٠٢١). الدليل المدرسي للنماذج التشغيلية للعام ١٤٤٣هـ الإصدار الأول مسترجع ٢يناير ٢٠٢٣
https://www.moe.gov.sa/_layouts/15/Portal/Files/schoolGuide.pdf
وزارة التعليم. (٢٠٢٢). *الرحلة التعليمية لمعلّمة رياض الأطفال (مهام ومسؤوليات معلّمة رياض الأطفال)*.
https://backtoschool.moe.gov.sa/n/page/kindergarten.html

المراجع الأجنبية:

Al-Hileh, Mohamed M & Ibrahim, Nedaa SI. (2018). The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers' Point of View. *Inter. J. Appl. Eng. Res*, 13, 1805-1812.

AlNatour, Amal Shehadeh, Dima Hijazi. (2018). The impact of using electronic games on teaching English vocabulary for kindergarten students. US-China Foreign Language, 16 (4), 193-205.

Najmeh Behnamnia, Amirrudin Kamsin, Maizatul & Akmar Binti Ismail, A Hayati. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study, *Children and Youth Services Review* 116, 105-227.

Sasan, kordorstami. (2015). *Electronic Gaming Learning*. The University of Western Sydney https://www.researchgate.net/profile/Sasan-Kordrostami/publication/277306673_Electronic_Gaming_Learning/links/5566af7808aeab77721cbfa1/Electronic-Gaming-Learning.pdf?origin=publication_detail

Zarina, Che Embe & Hanafizan, Hussain. (2009). *An Edutainment Framework Implementation Case Study*. *Encyclopedia of Information Communication Technology*, 202-208.