فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني مقترح في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف

The effectiveness of using a proposed electronic educational program on improving educational games designing skills in a sample of the female kindergarten division students of Aljouf University

إعداد. آيات فوزي أحمد غزالة

أستاذ مساعد بجامعة الجوف – بكلية العلوم والآداب بالقريات بقسم التربية وعلم النفس و

مدرس تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية بأشمون جامعة المنوفية

تتقدم الباحثة بالشكر لجامعة الجوف

" تم دعم هذا المشروع من قبل جامعة الجوف تحت مشروع بحث رقم (٣٧\ ٤٠٨) "

الملخص

يهدف البحث إلى معرفة مدى فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني مقترح في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ،ولتحقيق هدف البحث قامت الباحثة بإعداد قائمة مهارات تصميم الألعاب التعليمية ، اختبار تحصيلي ، بطاقة ملاحظة لقياس الجانب المعرفي والعملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية وقد تم استخدام المنهج التجريبي لدراسة فاعلية استخدام المتغير المستقل (برنامج إلكتروني) و المتغيرات التابعة (مهارات تصميم الألعاب التعليمية) لدى طالبات كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف وتكونت عينة الدراسة من ٦٠ طالبة تم تقسيمهم إلى مجموعتين(ضابطة وتجريبية) وبعد الانتهاء من تطبيق أدوات البحث توصلت الباحثة إلى النتائج التالية وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي وبطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية، و لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي وبطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة .

الكلمات المفتاحية: برنامج تعليمي إلكتروني – تصميم الألعاب التعليمية

Abstract: This research aimed at Identifying the effectiveness of using a proposed electronic educational program on improving educational games designing skills in a sample of the female kindergarten division students of Aljouf University, To Achieve the research objectives The researcher prepared a List of educational games design skills, Performance observation cards to measure the practical side, -An achievement test to measure the cognitive side For educational games design skills. The

Experimental analytical was used to study the impact of independent variable (electronic educational program) on the dependent variables (educational games designing skills) The students of the college of Science and Arts in Al-Qaryat have a kindergarten division at Aljouf University The research sample (60) students divided into two groups (Experimental-Control) Tools of the research were administered. The results have proved That . There are statistically significant differences at the level of 0.05 between the average of the experimental and control groups of achievement test the cognitive side and Performance observation cards to measure the practical side ,For educational games design skills in favor of the experimental groups, and Thene are no differences have proofs of statistics between the averege of the experimenta group at achievement test the cognitive side and Performance observation cards to measure the practical side, in the distant applying and following.

.Keywords: electronic educational program- educational games designing

المقدمة

إن المجتمع الحالي يواجه تحديات كبيرة تفرضها التكنولوجيا الحديثة ، مما يفرض تغيرات كثيرة على مختلف قطاعاتها الصناعية والاجتماعية والتربوية وغيرها، وهذا ما أثر على العملية التربوية والتعليمية وأدى إلى وجود التعلم الإلكتروني ،فأصبح استخدام التكنولوجيا والتعلم الإلكتروني أمرا ضرورياً في العملية التعليمية وذلك ويمثل التعلم القائم على البرامج الإلكترونية أمراً ضرورياً في مواجهة التحديات التي يفرضها التطور المعرفي والتكنولوجي، حيث يحقق التواصل الفعال والفرص التعليمية لأكبر عدد ممكن من الأفراد، وتنمية المهارات المختلفة ، وتبرز

أهمية التعلم القائم على البرامج الإلكترونية في توفير التواصل الفعال والتعلم لجميع الطلاب ومراعاة الفروق الفردية، وبدون حواجز وفي أي مكان وفي أي وقت. وهذا ما يؤكده جمعة ابراهيم(٢٠٠١، ١٥-٥٣) أن التعلم القائم على البرامج الإلكتروني يتميز بالتكامل ومراعاة الفروق الفردية وتقديم التغذية الراجعة الفورية وتوفر درجة عالية من التفاعل. فإن استخدام التعلم الإلكتروني والبرامج الإلكترونية أصبح أمراً ضروريا في إعداد معلمي الغد ،ويوجد العديد من البحوث والدراسات التي اهتمت بتوظيف واستخدام البرامج الإلكترونية في تعليم وإعداد المعلمين والمعلمات وتنمية العديد من مهاراتهم المختلفة؛ ومن هذه الدراسات دراسة سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠١٥) التي هدفت إلى تنمية المهارات التكنولوجية لدى طالبات قسم رياض أطفال بالرياض وذلك من خلال استخدام برنامج تعليمي إلكتروني عبر الويب وأثبتت الدراسة فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية المهارات التكنولوجية المتضمنة في البحث لدى طالبات قسم رياض الأطفال. ودراسة أحمد النويهي (٢٠١٠) التي هدفت إلى إعداد برنامج لتدريب معلمي العلوم أثناء الخدمة عن بعد باستخدام التعليم الإلكتروني لتنمية الأداء التدريسي لمعلمي العلوم في تدريس العلوم و تنمية الاتجاه نحو استخدام التعليم الإلكتروني. وكانت نتائج الدراسة فاعلية البرنامج التعليمي الإلكتروني في تنمية الأداء التدريسي لمعلمي العلوم في تدريس العلوم وتنمية الاتجاه نحو استخدام التعليم الإلكتروني. ودراسة محمد العباسي(٢٠١١) وهدفت الدراسة إلى تحديد مهارات تصميم وإنتاج أدوات التقويم الإلكتروني المطلوب توافرها للطلاب بكلية التربية، والتعرف على فاعلية البرنامج الإلكتروني التعليمي في تنمية مهارات تصميم وإنتاج بعض أدوات التقويم الإلكتروني وكانت نتائج الدراسة فاعلية البرنامج الإلكتروني في تنمية مهارات تصميم وإنتاج أدوات التقويم الإلكتروني المتضمنة بالدراسة. ودراسة عبد الرحمن السعدني(٢٠١١) التي هدفت إلى التعرف على فعالية برنامج تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية لدى معلمي الصفوف الأولية، يقدم لهم عبر الإنترنت، من خلال بحث الفروق في مهارات توظيف الألعاب التعليمية، بين مجموعتين من معلمي الصفوف الأولية

بالمملكة العربية السعودية، تمّ اختيارهم وفقا لأسلوب اختيار العينة الملائمة من معلمي الصفوف الأولية العاملين في خمس من مدارس مدينة الرياض وعددهم أربعون معلما، مقسمون إلى مجموعتين وأثبتت الدراسة فاعلية البرنامج التدريبي الإلكتروني في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية لدى معلمي الصفوف الأولية ، ودراسة محمد بدوي (٢٠١٤) والتي هدفت إلى استخدام برنامج قائم على التعليم الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية لدى الطلاب وأثبتت الدراسة فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعليم الإلكتروني في تنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية . ودراسة منتصر هلال (٢٠١٣) التي استهدفت دمج أنظمة التعلم الإلكتروني مفتوحة المصدر في المنهج وأثرها على التحصيل المعرفي والاتجاه نحو استخدام هذه الأنظمة لدى طلاب دبلوم مصادر التعلم بالتطبيق على نظام Moodle وأثبتت الدراسة أهمية استخدام أنظمة التعلم الإلكتروني بنظام Moodle في زيادة التحصيل المعرفي وتنمية الاتجاه نحو استخدام الأنظمة لدى طلاب دبلوم مصادر التعلم .ودراسة قام بها كل من سائدة عفونة و علي حبايب و سهيل صالحة (٢٠١٤). وهدفت إلى معرفة مدى توظيف استخدام برنامج التعلم الإلكتروني القائم على استخدام نظام المودل Moodle في تأهيل المعلمين اثناء الخدمة ويرى الباحثون أن التدريب الإلكتروني باستخدام نظام المودل ساعد المعلمين على التحكم في الأساليب التدريبية التي يتعلمون من خلالها التعرف على أحدث النماذج في تخطيط وبناء المنهج واكتسابهم مهارة التفكير العلمي من خلال تدريبهم على منهج حل المشكلات ، ودراسة مجدى عقل (٢٠١٢) التي هدفت إلى تصميم بيئة تعليمية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم عناصر التعلم واستخدم الباحث نظام المودل وأثبتت الدراسة فاعلية استخدام المودل في البيئة التعليمية في تنمية مهارات التصميم عناصر التعلم ،و دراسة نادية عبد القادر (٢٠٠٨). التعرف على فعالية برنامج مقترح في التعليم الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم وإنتاج دروس العلوم والوعي الإلكتروني لدى معلمي العلوم وتم تطبيق المنهج التجريبي، وأثبتت الدراسة فاعلية البرنامج المقترح في تنمية الوعي الإلكتروني لدى أفراد العينة، وإكساب معلمي المجموعة التجريبية مهارات تصميم وإنتاج دروس

العلوم وذلك باستخدام البرنامج التعليم الإلكتروني. ومن خلال الدراسات السابقة يتضح أهمية وفاعلية البرامج التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التصميم المختلفة كالاختبارات الإلكترونية وإنتاج أدوات التقويم الإلكتروني وإنتاج دروس العلوم وعناصر التعلم ، وفاعلية البرامج التعليمية الإلكترونية القائمة على نظام المودل في تأهيل المعلمين أثناء الخدمة وزيادة التحصيل المعرفي لهم .كما تساعد البرامج التعليمية الإلكترونية في تنمية الأداء التدريسي و الكفاءة المهنية للمعلمين ، كذلك تعديل وتنمية الاتجاهات الايجابية لهم ، تنمية مهارات معلمات رياض الأطفال التكنولوجية ومهارات توظيف الألعاب التعليمية ويتضح مما سبق ندرة الدراسات التي استخدمت البرامج التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى معلمي رياض الأطفال رغم أهميتها بالنسبة للأطفال ودورها الكبير في تعليم وتربية الطفل مما يتطلب من معلمات رياض الأطفال أن يتمكنوا من تصميمها وإنتاجها. وهذا ما تؤكده كل من خولة أحمد وماجدة عبيد (٢٠٠٤، ٢٢٩ - ٢٣٠).إن الألعاب التعليمية قيمة بالنسبة للأطفال وضرورة ملحة وخصوصاً في تغيير السلوكيات غير المقبولة اجتماعيا ، وبالتالي تكون وسطاً ممتازاً لتعليم كثير من المفاهيم والمعلومات والعادات والأنماط السلوكية المرغوبة اجتماعياً في جو ممتع . ويذكر ايضا زيد الهويدي (٢٠٠٢ ، ٢٨) أن استخدام الألعاب التعليمية تؤدى إلى اكتساب العادات الصالحة للحياة الاجتماعية ، وتعد وسيلة تعليمية تربوية لتعلم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثيل القيم الاجتماعية. ويشير (Jong .M.S , 2008 , 2)أنها توفر بيئات تعلم اجتماعية فالتعلم القائم على الألعاب يوفر عالم اجتماعي وثقافي أكثر؛ يساعد الأطفال على التعلم من خلال دمج تفكيرهم وتفاعلاتهم الاجتماعية .

ويذكر إبراهيم الفار (٢٠٠٠ ،٢٢٨-٢٢٩) أن الألعاب التعليمية تدفع المتعلم للمشاركة الإيجابية الفعالة في الحصول على الخبرة و السيطرة على مشاعر المتعلم وأحاسيسه مما يؤدى إلى زيادة الاهتمام والتركيز و يعطى فرصاً للمتعلم للتعلم حسب قدراته وإمكاناته الذاتية كما توفر له التغذية الراجعة الفورية والتعزيز المناسب الذي يحفز المتعلم . كما يشير (William . J . B &

Emanuel. J .M , 1985 , 253-254)الى أن الألعاب التعليمية تقدم تدريباً مراناً دون عناء وتساعد على تنمية المستويات المعرفية العليا للتعلم والاحتفاظ بالمعلومات لمده أطول وتعالج الفروق الفردية بين الأطفال .وهناك العديد من الدراسات التي أثبتت أهمية الألعاب التعليمية لطفل الروضة

في مجالات كثيرة ومتعددة؛ كتنمية المهارات والمفاهيم المختلفة ، زيادة التحصيل ؛ من هذه الدراسات دراسة(غادة إبراهيم زامكة ،٢٠٠٠ . رانيا حامد محمدين ،٢٠٠٤. هنادى بدر الخراز ،٢٠١٢. مها الشحرورى ،٢٠٠٧. انجى مدثر محمود ، ٢٠٠٧. آمنة زقوت ،٢٠٠٩. فلاح حسن المولى ، ٢٠١٤). ومن خلال ما سبق تتضح أهمية استخدام الألعاب التعليمية لطفل الروضة ؛ لذلك يجب على طالبات قسم رياض أطفال أن تمتلكن مهارات تصميم هذه الألعاب وفقا لأسس وخطوات تصميم الألعاب التعليمية وذلك حتى تتمكن استخدامها وتوظيفها في تعليم وتربية الأطفال والاستفادة منها في العملية التعليمية . وقد أثبتت الدراسات السابقة ان البرامج التعليمية الإلكترونية تساعد على تنمية الأداء التدريسي ورفع الكفاءة المهنية للمعلمين وتنمي العديد من المهارات الخاصة بالتصميم لدى المعلمين في مختلف المراحل الدراسية وندرة الدراسات التي استخدمت البرامج الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بصفة عامة ولدى طالبات جامعة الجوف بصفة خاصة رغم أهميتها في تعليم وتربية الأطفال ، لذلك سيتم استخدام برنامج تعليمي إلكتروني في هذا البحث لتنمية مهارات تصميم الألعاب لدى طالبات قسم رياض أطفال بجامعة الجوف.

الإحساس بالمشكلة :

من واقع عمل الباحثة في كلية العلوم والآداب بالقريات والتدريس بقسم رياض أطفال تم ملاحظة انخفاض مستوى أداء الطالبات في تصميم الألعاب التعليمية رغم أهميتها البالغة بالنسبة لاستخدامها في تعليم وتربية الأطفال لما لها تأثير كبير على الطفل في هذه المرحلة نتيجة للمميزات العديدة التي

تقدمها هذه الألعاب للأطفال ولذا يجب على طالبات قسم رياض الأطفال أن تمتلكن مهارات تصميم الألعاب التعليمية حتى تتمكن من توظيفها في تعليم وتربية الأطفال.

مشكلة البحث:

بناء على ما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث في وجود قصور في مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض أطفال بكلية العلوم والآداب بالقريات جامعة الجوف . على ضوء ذلك يمكن تحديد مشكلة البحث في التساؤل الرئيس التالي : ما فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني مقترح في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟ ويتفرع من هذا التساؤل الرئيسي، التساؤلات الفرعية التالية:

١-ما مهارات تصميم الألعاب التعليمية المطلوب تنميتها لدى طالبات جامعة الجوف ؟

٢- ما قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة ؟

٣-ما التصور المقترح للبرنامج التعليمي الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟

٤- ما فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟

٥- ما فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تصميم برنامج إلكتروني ومعرفة أثر استخدامه على مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض أطفال ،ويتفرع من هذا الهدف الأهداف التالية :

- تحديد مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض أطفال بجامعة الجوف .

- تحديد معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة.
- تصميم برنامج تعليمي إلكتروني لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية .
- الكشف عن مدى فاعلية استخدام البرامج الإلكترونية في تنمية الجانب المعرفي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف .
- الكشف عن مدى فاعلية استخدام البرامج الإلكترونية في تنمية الجانب العملي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف .

أهمية البحث: بالنسبة لعينة البحث بيان ان استخدام البرنامج الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف مما يساعدهن على تصميم الألعاب التعليمية المناسبة للأطفال ووفقا لخصائصهن وقدراتهن وبالتالي تساعدهن كأداة تعليمية فعالة في تعليم الأطفال وتنمية مهاراتهم المختلفة و توفر وقتهم وجهدهم في ممارسة أنشطة تقليدية، وبالنسبة للمصممين . توجيه أنظار القائمين على عملية التصميم الى أهمية وفاعلية استخدام البرامج الإلكترونية في تعليم وتنمية المهارات المختلفة بصفة عامة وتصميم الألعاب التعليمية بصفة خاصة، **و**إتاحة قائمة معايير لتصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة **.**

حدود البحث :تم تطبيق البحث على طالبات جامعة الجوف كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض الأطفال ، في كيلة العلوم والآداب بجامعة الجوف بالقريات للعام الجامعي ١٤٣٧- ١٤٣٨

منهج البحث : يعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل في حين يعتمد على المنهج شبه التجريبي في مرحلة التجريب الميداني .

متغيرات البحث :يتضمن البحث الحالي المتغير المستقل (استخدام برنامج إلكتروني) و المتغيرات التابعة (مهارات تصميم الألعاب التعليمية).

التصميم التجريبي للبحث: لإجراء خطوات البحث الحالي تم استخدام التصميم التجريبي القائم على نمط المجموعتين وهما: المجموعة التجريبية تستخدم المعالجة التجريبية (برنامج تعليمي إلكتروني) والمجموعة الضابطة التى تستخدم الطريقة التقليدية وقد تم تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة قبلياً على المجموعتين التجريبية والضابطة ،وبعد الانتهاء من استخدام البرنامج التعليمي الإلكتروني للمجموعة التجريبية والطريقة التقليدية للمجموعة الضابطة وقد تم تطبيق أدوات البحث على كل من المجموعتين لمعرف أثر استخدام كلاً من الطريقتين على تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية ، ثم تطبيق أدوات البحث بعد فترة من التطبيق البعدي على المجموعة التجريبية مدتها ٢١ يوماً لمعرفة مدى استمرار فاعلية البرنامج.

فروض البحث :

١-توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية.

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة .

٤- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة .

عينة البحث :تتكون عينة البحث من٦٠ طالبة تم تقسيمهن الى مجموعتين؛ المجموعة التجريبية وتتكون من٣٠ طالبة من طالبات كلية العلوم والآداب قسم رياض الأطفال ، وتستخدم المعالجة

التجريبية (البرنامج الإلكتروني) وأما المجموعة الضابطة فتتكون من ٣٠ طالبة من طالبات كلية العلوم والآداب قسم رياض الأطفال، وتستخدم الطريقة التقليدية .

أدوات البحث:

أ- تحصيلي لقياس الجانب التحصيلي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية (إعداد الباحثة)

ب- بطاقة ملاحظة لقياس الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية (إعداد الباحثة)

ج-مادة المعالجة التجريبية البرنامج الإلكتروني.

مصطلحات البحث:

برنامج تعليمي إلكتروني :هو نظام تعليمي قائم على التفاعل باستخدام تكنولوجيا الاتصال والمعلومات ،و يعتمد على بيئة إلكترونية رقمية متكاملة ، بحيث توفر سبل الإرشاد والتوجيه وتنظيم الاختبارات ، كذلك إدارة المصادر والعمليات وتقويمها و يعتمد على استخدام الوسائط الإلكترونية في الاتصال، واستقبال المعلومات، واكتساب المهارات، والتفاعل. (Chan et al.1997,p 609).

ويعرفه حسن زيتون (٢٠٠٥، ٢٤) أنه: تقديم المحتوى التعليمي (الإلكتروني) عبر الوسائط المعتمدة على الحاسب الآلي وشبكاته إلى المتعلم بشكل يتيح له إمكانية التفاعل النشط مع هذا المحتوى ومع المعلم ومع أقرانه سواء بصورة متزامنة أو غير متزامنة وإمكانية إتمام هذا التعلم في الوقت والمكان وبالسرعة التي تناسب ظروفه وقدراته .

وتعرف الباحثة البرنامج التعليمي الإلكتروني إجرائيا بأنه نظام تعليمي يحقق أهدافاً تعليمية قائم على نظام المودل ؛ وهو أحدى انظمة إدارة التعلم الإلكتروني لتقديم المحتوى التعليمي في بيئة تفاعلية تسمح للطالبات بالتعلم وفقا لقدراتها مستخدمة نظام حماية أو كلمة مرور يسمح بدخول الطالبات للبرنامج لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية .

الألعاب التعليمية : يذكر عثمان حمود الخضر (٢٠٠٧) أنها تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة .وتحكمها مجموعة من القواعد تحدد سلوك المشاركين، والأهداف ،وتشير إلى مجموعة الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز المهمة وتنتهى بالفوز أو الخسارة وتتطلب المشاركة الجسدية أو العقلية أو كلاهما كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك .

تعرف الباحثة الألعاب التعليمية إجرائيا بأنها مجموعة الأنشطة الهادفة التي يقوم بها الطفل لتحقيق أهداف تعليمية، والتي يتم تصميمها وإنتاجها وفقا لقواعد محددة وخطوات تصميم الألعاب التعليمية والخصائص المختلفة لأطفال الروضة وتنتهى اللعبة بالفوز أو الخسارة .

الاطار النظري للبحث:

وينقسم الاطار النظري الى محورين هما البرامج التعليمية الإلكترونية و الألعاب التعليمية.

أولا البرامج التعليمية الإلكترونية هي منظومة تعليمية تقدم برامج تعليمية أو تدريبية في أي وقت وفي أي مكان باستخدام تقنيات المعلومات والاتصالات التفاعلية لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية متعددة المصادر بطريقة متزامنة أو غير متزامنة دون الالتزام بمكان محدد اعتماداً على التعلم الذاتي والتفاعل بين المتعلم والمعلم (أحمد سالم، ٢٠٠٤، ٢٨٩).

ويعرفها عبد الله الموسى (٢٠٠٨، ٢٠٢) بأنها طريقة للتعليم قائمة على استخدام إلى ات الاتصال الحديثة من الحاسب الآلي ووسائطه المتعددة و شبكاته سواءً أكان عن بعد أم في الفصل الدراسي وذلك بهدف استخدام التقنية بجميع أنواعها في إيصال المعلومة للمتعلم بأقصر وقت وأقل جهد وأكثر فائدة. ويذكرها محمد الهادي(٢٠٠٥، ٩٣) بأنها التعليم المتمركز حول المتعلم ويكون عن طريق الكمبيوتر وشبكات الانترنت وذلك من اجل اكتساب المعرفة التي تؤدى إلى تغير في السلوك واكتساب المهارات .ويعرفها حسن الباتع والسيد عبد المولى و أحمد الحصري (٢٠٠٩، ٢٢) بأنها تقوم على استخدام التكنولوجيا بجميع أنواعها في إيصال المعلومة للمتعلم بأقل وقت وجهد وقد يكون التعلم متزامناً او غير متزامن . بينما عرفها هارتون Horton(٢٠٠٦، ١) بأنها

استخدام وتوظيف الحاسب الآلي وتكنولوجيا المعلومات ومن اجل إنشاء خبرات تعلم .**ومن خلال التعريفات السابقة يمكن تحديد خصائص البرامج القائمة على التعلم الإلكتروني كالاتي :**

- إن برامج التعليم الإلكتروني عبارة عن طريقة أو منظومة تعليمية
- يتم عرض المحتوى التعليمي في البرامج الإلكترونية عن طريق إلى ات الاتصال الحديثة من الكمبيوتر وشبكاته ووسائطه المتعددة .
- قد يكون التعلم في البرامج الإلكترونية بصورة متزامنة أم غير متزامنة.
- يتعلم الطالب في الوقت والمكان وبالسرعة التي تناسب ظروفه وقدراته .
- تسمح للمتعلم بالتفاعل مع أقرانه والمعلم والمحتوى.

أنواع برامج التعلم الإلكتروني: يذكر كلا من(عبد الله الموسى ، ٢٠٠٧. سلامة عبد العظيم ،أشواق عبد الجليل ، ٢٠٠٨، ٧٧- ٨٠. محمد السيد ، ٢٠١٠، ١٥٥-١٦٩) أنواع التعليم الإلكتروني هي:

١- التعلم الإلكتروني المتزامن : وفيه تتم عملية التعلم بشكل مباشر وفي نفس الوقت بين كلا من المعلم والطالب معتمدا على الأنترنت وشبكاته لتوصيل وتبادل المعلومات والمحتوى الدراسي بينهم ، وذلك من خلال الأدوات التالية المحادثة والفصول الافتراضية ، المؤتمرات الصوتية ومؤتمرات الفيديو واللوح الأبيض ويتميز هذا النوع بحصول الطلاب على التغذية الراجعة الفورية ولكنه يحتاج إلى أجهزة وشبكات حديثة وسريعة .

٢- التعلم الإلكتروني غير المتزامن : وتتم عملية التعليم بشكل غير مباشر وفي أوقات غير محددة ومفتوحة لكلا من الطالب والمعلم وذلك لا يتطلب تواجدهم على شبكه معا أثناء التواصل ويتم ذلك من خلال الأدوات التالية البريد الإلكتروني والصوتي، القوائم البريدية ، المنتدى ، غرف الحوار أو النقاش، الدردشة ، أشرطة الفيديو، وتبادل الملفات ويحقق هذا النوع فرصة التعلم بما يناسب كل طالب وظروفه الاقتصادية والاجتماعية .من خلال عرض أنواع التعلم الإلكتروني

السابقة، يمكن تحديد طبيعة الأنشطة التي استخدمتها الباحثة في البرنامج التعليمي الإلكتروني وهى انشطة غير متزامن وتم استخدم ادوات التفاعل التالية للتواصل مع الطالبات وهى المنتدى والبريد الإلكتروني وغرف الحوار للنقاش.

فوائد استخدام برامج التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية : يذكر عبد الله الموسى(٢٠٠٨، ٢٠٥- ٢٠٨) ان استخدام التعليم الإلكتروني يوفر الفوائد التالية :

- إمكانية الاتصال بين الطلاب فيما بينهم ومساهمة الطلاب في تبادل وجهات النظر المختلفة.
- سهول الوصول إلى المعلم في أسرع وقت وذلك خارج أوقات العمل الرسمية .
- إمكانية تحويل طرق التدريس التقليدية إلى طرق تدريس مختلفة وعديدة .
- توفير المحتوى والمنهج طول اليوم على مدار أيام الأسبوع .
- إمكانية حصول الطلاب على المعلومات بشكل مستمر.
- سهولة وتعدد طرق تقييم تطور الطلاب .
- الاستفادة القصوى من الزمن للطرفين المعلم والمتعلم .وتضيف الباحثة للفوائد السابقة امكانية تقديم التغذية الراجعة للطلاب بشكل مستمر مما يجعل الطلاب أكثر فاعلية ونشاطاً من التعليم التقليدي ، وهذا يرفع جودة التعلم؛ لأنها تقوم على استخدام التفكير والتحليل، وتنشر الثقافة التكنولوجية، وتساعد على تحقيق معايير الجودة في العملية التعليمية .

الأنظمة المستخدمة في التعلم الإلكتروني. توجد العديد من أنظمة التعلم الإلكتروني وهى نظام إدارة التعلم Learning Management Systems(LMS) وهو الذي يهتم بإدارة التعلم فقط دون المحتوى ؛ لأنه يهتم بالعمليات الادارية .و نظام إدارة المحتوى Content Management Systems(CMS) القائم على إدارة المحتوى التعليمي ،ويمكن إضافة العديد من الأدوات والبرامج لتصميم محتوى تعليمي إلكتروني تفاعلي يتضمن العديد من الوسائط . اما نظام إدارة محتوى التعلمLearning Content Management Systems (LCMS) فهو نظام يجمع بين نظام lms ونظام cms ويسمح للمتعلم التحكم في محتوى التعلم وتعديله .ومن البرنامج

المستخدمة لهذا النظام ويب ستى WebCT والبلاك بورد Black Board ونظام المودل Moodle ، ويوجد نظام إدارة أنشطة التعلم Learning Activities Management Systems)LAMS لإدارة وتوصيل أنشطة التعلم عبر الويب، فهي انظمة توفر بيئة بصرية للتواصل بين المعلم والمتعلم، ومن البرنامج المستخدمة لهذا النظام ويب ستى WebCT والبلاك بورد Black Board ونظام المودل Moodle(Hall, 2002, 26-24 ،أحمد عبد المجيد، عبد الله العمري على ، عبد العال ،حسن إبراهيم ، ٢٠١٣) وتستخدم الباحثة في البحث الحالي نظام المودل Moodle للبرنامج التعليمي الإلكتروني ؛ لأنه يجمع بين مميزات نظام إدارة المحتوى التعليمي ونظم إدارة الأنشطة التعليمية فيعرض المحتوى التعليمي ويعطى إمكانية لحل الأنشطة التعليمية ،والاختبارات. ويحتوى أيضا على المنتديات ومجموعات النقاش وغرف الدردشة للمناقشة بين الطلاب والمعلم .

ثانيا الألعاب التعليمية : تتح للمتعلم بيئة تعليمية منشطة ومثيرة لدافعية المتعلم وتساعد على استيعاب بعض الألفاظ وتتح فرصة للتعلم للأشخاص الذين لا تجدي معهم الطرق التقليدية في التعلم وتناسب مراحل التعليم المختلفة من رياض الأطفال إلى ما بعد التخرج (عبد الحافظ سلامة ، ١٩٩٨ ، ٢٣). ويعرفها خالد محمد(٢٠٠٠ ،ـ١١) إنها نشاط هادف يتضمن أفعالاً معينة يقوم بها المعلم والتلاميذ من خلال اتباع قواعد معينة لما تتمتع به من مميزات كثيرة ومتعددة لخدمة الأهداف . بينما يذكر إبراهيم عبد الوكيل (٢٠٠٤ ، ٢٢٧ – ٢٢٨)أنها نشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد في اللعب غالباً ما تكون هذه الألعاب على شكل مباريات تعليمية في مقررات مختلفة للحصول على معلومات أو اكتساب مهارات وذلك لما توفره من إثارة وتشويق ، ويتم دمج التعليم باللعب لتوفر التسلية والمتعة للمتعلم علاوة على ما توفره من دافعية للتعلم في جميع الأعمار. فيتم تصميم الألعاب في ضوء الأهداف المحددة ويراعى الظروف الاجتماعية المناسبة لطبيعة المتعلم كما تؤدى إلى تنمية العديد من المهارات . ومما سبق يمكن **التفرقة بين الألعاب التعليمية وغير التعليمية** أن الألعاب التعليمية لابد ان تكون لها أهداف تعليمية وعندما يحقق الطفل الفوز باللعبة

يتم تحقيق الهدف التعليمي وأما الألعاب غير التعليمية فهي ألعاب ترفيهية غير مرتبطة بهدف تعليمي فقط تحقق المتعة والتسلية.ويمكن تحديد **خصائص الألعاب التعليمية لأطفال الروضة بأنها :**

١. تتضمن مجموعة من القواعد والقوانين المحددة .
٢. توفر التسلية والمتعة للطفل بجانب التعليم . ٣.توفر للطفل دافعية للتعليم.
٤. قائمة على مبدا التعلم من خلال الممارسة.
٥. في نهاية اللعبة لابد من تحقيق هدف تعليمي في حال الفوز في اللعبة .
٦. تجعل الطفل نشطاً ويتعلم وهو له دور فعال في العملية التعليمية .
٧. تتطلب المشاركة الجسدية أو العقلية أو الانفعالية ٨.تشتمل على عنصر التحدي للفوز باللعبة.

أهمية استخدام الألعاب التعليمية لأطفال الروضة : يوجد العديد من الدراسات التي أثبتت أهمية الألعاب التعليمية لطفل الروضة في مجالات كثيرة ومتعددة .من هذه الدراسات دراسة رانيا حامد محمدين (٢٠٠٤)التي هدفت إلى استخدام الألعاب في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الروضة. وقد أثبتت نتائج الدراسة فاعلية استخدام الألعاب وأهميتها في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الروضة، ودراسة مروة سليمان (٢٠١١) التي استخدمت الألعاب التعليمية في تنمية مفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة واثبت هذه الدراسة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة، ودراسة هنادي بدر الخراز (٢٠١٢) التي هدفت إلى قياس أثر استخدام والألعاب في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة الرياض بدولة الكويت وقد أسفرت نتائج الدراسة عن فاعلية استخدام الألعاب في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة الرياض . ودراسة مها الشحروري (٢٠٠٧). التي هدفت إلى معرفة أثر الألعاب على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة وأسفرت الدراسة عن كون الألعاب لها فاعلية كبيرة في تنمية الذكاء الانفعالي والعمليات المعرفية ، ودراسة انجى مدثر محمود (٢٠٠٧) التي هدفت إلى معرفة الألعاب التعليمية وتأثيرها على التفكير المنطقي في المراحل العمرية الأولي خاصة مرحلة رياض الأطفال وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية الألعاب

التعليمية وأهميتها في تنمية التفكير المنطقي لدى الأطفال، ودراسة آمنة زقوت (٢٠٠٩) التي هدفت إلى التعرف على مدى فاعلية برنامج قائم على الألعاب وأثر على مفهوم الذات لدى الأطفال حيث أثبتت الدراسة أهمية وفاعلية الألعاب في رفع مفهوم الذات الإيجابي لدى الأطفال ،و دراسة هند حامد (٢٠١٣) التي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض وأثبتت الدراسة أن استخدام الألعاب التعليمية يساعد في تنمية المهارات اللغوية لأطفال الروضة ، ودراسة عزة عبد المنعم رضوان (٢٠١٣) و تتمثل مشكلة تلك الدراسة في حاجة الأطفال إلى توفير مواقف تساعدهم على التفاعل والتعبير بحرية دون مراقب، من هنا هدفت تلك الدراسة إلى تصميم مقياس لمهارات التواصل لدى أطفال الروضة، وإعداد برنامج قائم على لعب الأدوار لتنمية مهارات التواصل لدى أطفال الروضة وقد أثبتت فاعلية استخدام لعب الأدوار في تنمية مهارات التواصل لدى أطفال الروضة ،ودراسة فلاح حسن المولى (٢٠١٤). وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعاونية في تنمية التفاعل الاجتماعي لأطفال الروضة وأثبتت الدراسة فاعلية الألعاب المستخدمة في تنمية مهارات التواصل المتضمنة في الدراسة لأطفال الروضة ومما سبق يتضح ندرة الدراسات التي تسعى إلى تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لمعلمات لأطفال الروضة رغم أهميتها الكبيرة بالنسبة لهم وقد أثبتتها جميع الدراسات السابقة وهي تتمثل في النقاط التالية :

١- تساعد الألعاب التعليمية على تنمية المهارات المختلفة ؛ منها مهارات التواصل اللفظي والاجتماعي ومهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال الروضة
٢- أهمية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم المختلفة منها الرياضية ومفاهيم الدراسات الاجتماعية والمفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة
٣- ان استخدام الألعاب التعليمية يساعد على زيادة التحصيل المعرفي وزيادة مفهوم الذات لدى لأطفال الروضة وتعديل الاتجاهات السلبية إلى إيجابية.
٤- ان استخدام الألعاب التعليمية يساعد على تنمية المهارات اللغوية

٥- ان الألعاب التعليمية تساعد على تنمية الذكاء الانفعالي والعمليات المعرفية .

٦- ان الألعاب التعليمية تساعد على تنمية التفكير المنطقي لدى الأطفال .

وتضيف حنان عبد الحميد العناني (٢٠٠٢) إلى ما سبق من أهيمه استخدام الألعاب التعليمية لطفل الروضة : أنها تزيد من دافعية الأطفال في التعليم وتحويل الخبرات المجردة إلى محسوسة و اكتساب الأطفال روح المنافسة والفوز و إدخال البهجة في التعليم و مما يساعد على اكتشاف قدرات الأطفال و التنشئة الاجتماعية بين الأطفال. كما يذكر كل من (يوسف القطامي ،٢٠٠٢، ٢٨١. حنان العناني ،٢٠١٢، ٢٧٢-٢٧٣) أن الألعاب التعليمية تساعد الأطفال على تنمية الإدراك الحسى والابتكار ،وزيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء و تنمية القدرة على التذكر ،و التركيز ،والانتباه، والتفكير المستقل، وحل المشكلات، مما يساعد على التعبير عن رغبات الطفل ،وصراعاته ،والاستبصار بمشاكله ومعرفة أسبابها كذلك تنمية الميول مما يزيد لدية الثقة بالنفس وتقليل حساسيته مواقف الخوف بطرق آمنة، وتساعد في عمليات تشخيص سلوك الأطفال الي يختلف سلوك الطفل المضطرب نفسيا حين يلعب عن سلوك الطفل العادي ،ومن ثم يعبر الطفل في اللعبة عن مشكلاته .وبالتالي يمكن استخدام الألعاب في الصحة النفسية والعلاج النفسي للطفل.

إجراءات البحث :

أولا :إعداد قائمة مهارات تصميم الألعاب التعليمية المطلوب تنميتها: تم إعداد القائمة وفقا للمراحل التالية :

١- **الهدف من بناء قائمة المهارات** : هو تحديد مهارات تصميم الألعاب التعليمية المتضمنة في البحث الحالي لدى طالبات قسم رياض الأطفال بكلية العلوم والآداب بالقريات.

٢- **تحديد مصادر اشتقاق قائمة المهارات:** تم الاعتماد على المراجع والكتب الخاصة بالألعاب التعليمية والتصميم التعليمي للألعاب التعليمية ،وخطوات واسس تصميمها في اشتقاق قائمة

المهارات ومنها (Col , 1982 . حنان العناني ،٢٠٠٢ . محمد الحيلة ،٢٠٠٤ . محمد قنديل و رمضان بدوى، ٢٠٠٧ . مندور عبدالسلام ، ٢٠٠٦، ٢٦٧.حنان العناني ،٢٠١٢).

٣- **إعداد الصورة المبدئية لقائمة المهارات :**تم إعداد الصورة المبدئية لقائمة مهارات تصميم الألعاب التعليمية المطلوب تنميتها وتكونت من (٥) مهارات رئيسية و (٣١)مهارة فرعية.

٤-عرض الصورة المبدئية لقائمة المهارات على المحكمين (صدق المحكمين) وإجراء التعديلات: ذلك لإبداء الرأي في مدى ارتباط المهارات الرئيسية بالمهارات الفرعية ،ومدى مناسبة المهارات لموضوع البحث والدقة اللغوية والدقة العلمية وإبداء الملاحظات والتعديلات بالإضافة أو الحذف للمهارات ، وقد تم وإجراء التعديلات المقترحة من السادة المحكمين التي تمثلت في: بعض الملاحظات ومنها(إعادة صياغة بعض المهارات ، حذف بعض المهارات لتكررها ،إضافة بعض المهارات، تصحيح بعض الاخطاء اللغوية ، إعادة ترتيب بعض المهارات وبالتالي تكونت قائمة المهارات من ٥ مهارات رئيسية و٢٥ مهارة فرعية).

٥ – إعداد الصورة النهائية لقائمة المهارات. بعد إجراء التعديلات اللازمة وفقا لآراء المحكمين تم إعداد الصورة النهائية لقائمة مهارات تصميم الألعاب التعليمية المطلوب تنميتها لدى طالبات قسم رياض الأطفال بكلية العلوم والآداب بالقريات .

ثانيا :إعداد قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة وذلك وفقا للمراحل التالية :

١- الهدف من إعداد قائمة المعايير: إعداد قائمة معايير تصميم للألعاب التعليمية لأطفال الروضة

٢- مصادر اشتقاق قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة: الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة التي اهتمت بالألعاب التعليمية والخصائص المختلفة لأطفال الروضة (عبد المجيد أحمد و الشربيني ذكريا ،١٩٩٨. حنان رجاء ،١٩٩٨. حنان العناني ،٢٠١٢، ٢٦-٢٧ . ليلى حلمي ،٢٠٠٣ . أنجى مدثر محمود،٢٠٠٧. آيات فوزى ،٢٠١٤) .

٣- إعداد الصورة المبدئية لقائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة : من خلال دراسة وتحليل مصادر الاشتقاق السابقة تم إعداد الصورة المبدئية لقائمة المعايير في تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة وتكونت قائمة المعايير من (٤٦) معياراً.

٤-ضبط قائمة المعايير: تم حساب صدق قائمة المعايير بعرض القائمة على مجموعة من الخبراء المتخصصين لإبداء آرائهم ودرجة موافقتهم على كل معيار (أوافق جدا ،أوافق ، ،لا أوافق) وكذلك إبداء الراي مدى مناسبة المعايير للأطفال الروضة ومدى الدقة اللغوية ، **و**مدى علاقة بنود المعايير بما تقيسه ، مع إبداء الملاحظات والتعديلات بالإضافة أو الحذف. وقد تم وإجراء التعديلات المقترحة في ضوء آراء السادة المحكمين .وتم حساب التقدير الرقمي لقائمة المعايير لتحديد مدى درجة الموافقة على المعايير بحيث :يعطى ثلاث درجات لموافق جدا ، ودرجتين لموافق ، ودرجة واحدة للا أوافق ومن حيث اتفاق المحكمين بنسبة ٨٠% أو أكثر على كل بند من بنود القائمة لكل من التقدير موافق جدا وموافق لا يتم حذفها ويتم حذف الأقل من ٨٠% ، وفي حالة اتفاق المحكمين لتقدير لا أوافق بنسبة ٨٠% أو أكثر يتم حذفها أيضا وإذا كانت أقل من ٨٠% لا يتم حذفها ومن أهم هذه التعديلات إعادة صياغة بعض المعايير ، وحذف بعض المعايير للتكرار وإضافة بعض المعايير .

٥ – **إعداد الصورة النهائية لقائمة المعايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة:** بعد إجراء التعديلات اللازمة وفقا لآراء المحكمين تم إعداد الصورة النهائية لقائمة المعايير لتتكون من (٤٥) معيارا كالاتي :

١- يعرض الهدف من استخدام اللعبة على الأطفال قبل استخدامها ٢- تتناسب الأهداف مع خصائص أطفال الروضة ٣- يتم مراعاة شروط صياغة الأهداف التعليمية للعبة ٤- تناسب الألعاب مستوى النمو العقلي والبدني والاجتماعي واللغوي لأطفال الروضة ٥- تتوافق اللعبة مع قدرات وميول الأطفال ٦- ارتباط محتوى اللعبة بالأهداف التعليمية ٧- يراعى المحتوى الحصيلة اللغوية للأطفال ٨- صحة المحتوى التعليمي ودقته. ٩- يتفق محتوى اللعبة مع

المعتقدات الدينية والاجتماعية بالبيئة المحيطة للأطفال ١٠- يستخدم مفردات وكلمات سهلة وواضحة عند صياغة المحتوى ١١- يقدم المحتوى على هيئة عبارات محددة وموجزة ١٢- يراعى البساطة عند تصميم الألعاب ١٣- وضوح عناصر اللعبة للطفل ١٤- مراعاة اتزان عناصر اللعبة عند تصميم ١٥- مراعاة الأبعاد والترتيب بين أجزاء اللعبة ١٦- أن يكون حجم اللعبة مناسب مما يؤدى إلى حدوث علاقة متناغمة ١٧- يتناسب حجم اللعبة مع عدد الأطفال المستخدمين للعبة في حالة الألعاب الجماعية ١٨- عدم ازدحام اللعبة بالعناصر المتعددة .١٩- الوحدة في ترتيب عناصر اللعبة ٢٠- التكامل بين عناصر اللعبة .٢١- تتميز اللعبة بالشكل الجمالي والتنسيق بين الرسومات والنصوص والألوان.٢٢- يستخدم الألوان الزاهية في تلوين اللعبة٢٣- مراعاة التأثير النفسي لألوان اللعبة ٢٤- تكون اللعبة مطلية بألوان غير سامة وتلون بألوان ثابتة في الألعاب التقليدية ٢٥- يستخدم الألوان الأساسية والفرعية بكامل شدتها في لعبة الطفل ٢٦- توظيف عناصر اللعبة .٢٧- اتفاق عناصر اللعبة مع أحداث اللعبة ٢٨- يكون الجانب المكتوب خالياً من الأخطاء اللغوية ٢٩- تكون عناصر اللعبة تتميز بالدقة العلمية ٣٠- يكون الجانب المسموع في اللعبة واضحاً للأطفال ٣١- يكون الجانب المرئي ملوناً بألوان جذابة ٣٢- سهولة استخدام اللعبة للأطفال ٣٥- تحتوى كل لعبة تعليمية على دليل خاص بها ٣٦- يكتب بالدليل المعلومات الكافية عن الطفل المناسب والمعدة له اللعبة ٣٧- يكتب بالدليل قواعد الفوز، واسم اللعبة ،عدد اللاعبين ،مع تحديد أدوار اللاعبين. ٣٨- يكتب بالدليل الهدف من اللعبة٣٩ - يكتب بالدليل وقت اللعبة إذا كانت بوقت محدد.٤٠-يكتب بالدليل نوع اللعبة٤١- يحتوي الدليل على مجموعة من الإرشادات عن اللعبة وخطوات وطريقة استخدامها . ٤٢- تعرض نتيجة اللعبة بشكل ممتع على الأطفال .٤٣- تعرض نتيجة اللعبة بشكل فورى على الطفل ٤٤- يجب أن تبعث النتيجة السرور والبهجة في نفس الطفل في حالة الفوز في اللعبة ٤٥- تهنئة الطفل في حالة الفوز .

ثالثا : إعداد وتصميم البرنامج التعليمي الإلكتروني (مادة المعالجة التجريبية). تم استخدام (عبد اللطيف الجزار،٣٩،٢٠٠٢) لتصميم البرنامج التعليمي الإلكتروني (مادة المعالجة التجريبية) وذلك لأنه يتميز بسهولة الاستخدام والتطبيق والمرونة والشمولية ويتبع أسلوب النظم .

١- **مرحلة الدراسة والتحليل وتتكون من الخطوات التالية :**

- تحديد خصائص المتعلمين: تمثلت خصائص المتعلمين في طالبات كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض الأطفال وتتراوح أعمارهم من ١٨- إلى ٢٢ سنة.

- تحديد الحاجات التعليمية للمتعلمين والغرض العام: تمثلت الحاجات التعليمية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لطالبات كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض الأطفال.

- دراسة واقع المواد والمصادر التعليمية : وفي هذه الخطوة يتم تحديد الإمكانيات المتوفرة أثناء عملية التطبيق وكذلك تحديد المعوقات التي تعوق عملية التطبيق وتحديد كيفية حلها ،وتتوافر لدى عينة البحث أجهزة كمبيوتر، وشبكة الإنترنت حتى تتمكن من استخدام البرنامج. ومن معوقات عملية التطبيق وجود صعوبة في خطوات استخدام البرنامج لدى بعض الطالبات . وللتغلب على ذلك تم إضافة دليل لاستخدام البرنامج بشرح خطوات وكيفية الاستخدام والتواصل.

٢- **مرحلة التصميم وتتكون من الخطوات التالية :**

- **صياغة الأهداف السلوكية:** تم تحديد الأهداف التعليمية العامة من الحاجات التعليمية التي تم تحديدها في مرحلة الدراسة وتحليل الأهداف العامة إلى الأهداف السلوكية كالآتي بعد دراسة البرنامج الإلكتروني يجب أن تكون الطالبة قادرة على ان.

- **تعريف التصميم والألعاب التعليمية والألعاب غير التعليمية** .تم تحليل هذا الهدف العام إلى الأهداف السلوكية التالية وهى : تعرف التصميم ،تعرف الألعاب التعليمية، تميز بين الألعاب التعليمية و غير التعليمية.
- **تعرف خصائص وأهمية الألعاب التعليمية لأطفال الروضة** . وقد تم تحليل هذا الهدف العام إلى الأهداف السلوكية التالية وهى : تعدد خصائص الألعاب التعليمية ، تذكر أهمية الألعاب التعليمية لأطفال الروضة المختلفة .
- **تعرف أنماط وأنواع الألعاب التعليمية المختلفة**. وتم تحليل هذا الهدف العام إلى الأهداف السلوكية التالية وهى : تميز بين أنماط الألعاب التعليمية المختلفة ، تذكر أنواع الألعاب التعليمية حسب عدد المشاركين ، تذكر أنواع الألعاب التعليمية حسب علاقة اللاعبين ، تذكر أنواع الألعاب التعليمية حسب الأدوات المستخدمة في أدائها ، تذكر أنواع الألعاب التعليمية حسب الفترة الزمنية لتنفيذ اللعبة ، تذكر أنواع الألعاب التعليمية حسب أغراضها التعليمية.
- **تعرف معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة المختلفة**. وتم تحليل هذا الهدف العام إلى تذكر معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة المختلفة .
- **تتعرف على المراحل الرئيسية والفرعية لتصميم الألعاب التعليمية لطفل الروضة** .وتم تحليل هذا الهدف العام إلى الأهداف السلوكية التالية تتعرف على المراحل الرئيسية لتصميم الألعاب التعليمية لطفل الروضة ،وتتعرف على خطوات مرحلة تخطيط وإعداد اللعبة. تتعرف على خطوات مرحلة تصميم اللعبة ،تتعرف على خطوات مرحلة إنتاج اللعبة ،تتعرف على خطوات مرحلة تقويم اللعبة ،كما تتعرف على خطوات مرحلة استخدام اللعبة.
- **تطبق مراحل تصميم الألعاب التعليمية لطفل الروضة** . وتم تحليل هذا الهدف العام إلى الأهداف السلوكية التالية تطبق مرحلة التخطيط وإعداد اللعبة ، تطبق مرحلة تصميم اللعبة، تطبق مرحلة إنتاج اللعبة، تطبق مرحلة تقويم اللعبة ، تطبق مرحلة استخدام اللعبة.

- **تحديد المحتوى التعليمي .**تم تحديد المحتوى التعليمي من خلال الأهداف التعليمية ،وتم عرض قائمة بالمحتوى التعليمي والأهداف على مجموعة من المحكمين لاستطلاع وإبداء الرأي في مدى ارتباط المحتوى بالأهداف، ومدى مناسبة المحتوى ،والدقة اللغوية والعلمية ،وتم إجراء التعديلات المقترحة ؛ومن هذه التعديلات تصحيح بعض الأخطاء اللغوية في المحتوى.

- **بناء اختبار – محكي المرجع .**الاختيار محكي المرجع هو الذي يقيس الأهداف التعليمية المراد تحقيقها ، وتم إعداد مجموعة من الأسئلة لكل هدف .

- **اختيار خبرات التعلم.** لتحقيق الأهداف التعليمية تنوعت خبرات التعلم المستخدمة في البحث الحالي إلى الخبرات البديلة وتتمثل في تفاعل الطالبات مع البرنامج ، والخبرات المجردة وتتمثل في الخبرات التي تعتمد على الكلمات والرموز البصرية والرسومات المختلفة ،والخبرات المماثلة وتتمثل في تنفيذ بعض الأنشطة التعليمية والتي يقوم بها الطالبات على ارض الواقع في تطبيق مراحل التصميم على أرض الواقع .

- **اختيار عناصر الوسائط التعليمية .** وتم اختيار عناصر الوسائط المتعددة التالية كتابة النصوص وتنسيقها باستخدام برنامج الكتابة (Microsoft office word 2007) ، ولإنتاج الصور الثابتة والتصاميم اعتمدت الباحثة على البرامج المخصصة لذلك مثل (Adobe photo shop cs5) ، ولإنتاج الفيديو والرسوم المتحركة تم استخدام البرامج التالية في إعداد لقطات الفيديو وعمل إجراءات المونتاج عليها وهيAdobe Premiere Pro CS6- Adobe Flash CS6- Camtasia Studio 8ولإنتاج الصوت تم تسجيل الصوت على الكمبيوتر باستخدام برنامج تسجيل الصوت (GoldWave5.67).

- **تصميم الرسالة.** تم تصميم الرسالة التعليمية على البرنامج الإلكتروني وإعداد السيناريو المبدئي.

- **تصميم أساليب الإبحار وواجهة التفاعل .**وذلك بتحديد وتصميم شاشات البرنامج وتتمثل في شاشات التعريف بالبرنامج، والدليل، والاختبارات ،والمحتوى، والأنشطة، وطرق التواصل ؛مثل المنتدى وغرف الحوار. وتم استخدام الأسلوب التفريعي لاستخدام للبرنامج.

- **تصميم سيناريو البرنامج الإلكتروني.** في ضوء الأهداف والمحتوي التعليمي تم إعداد سيناريو البرنامج الإلكتروني ليتضمن؛ رقم الإطار، والعنوان، والنص المكتوب، الجانب المرئي ،وأساليب الانتقال .وتم عرض السيناريو على مجموعة من المحكمين للتعرف على آرائهم ومقترحاتهم. وتم إجراء التعديلات وفقا لآراء السادة المحكمين ،ومنها تصحيح بعض الأخطاء اللغوية وتعديل بعض الصور غير المناسبة وإضافة بعض الصور الأخرى .

- **تصميم الأحداث التعليمية وعناصر عملية التعليم .** باستثارة انتباه الطالبات عن طريق استخدام الحواس المختلفة باستخدام عناصر البرنامج، وتعريف الطالبات بأهداف البرنامج عن طريق عرضها في البرنامج وتوجيه التعلم. وتم استخدام أساليب توجيه للطالبات في البرنامج من خلال دليل يشرح كيفية استخدام البرنامج وطرق التواصل المختلفة، وتحرير وتنشيط استجابات الطالبات من خلال القيام بالأنشطة التعليمية المختلفة وتقديم التغذية الراجعة وتم تقديم التغذية الراجعة في البرنامج الإلكتروني بعد كل استجابة تقوم بها الطالبة في لوحات النقاش ،والمنتدى ،وأساليب التواصل ،و قياس الأداء والتشخيص والعلاج. ولقياس أداء الطالبات لمهارات تصميم الألعاب التعليمية تم تصميم الاختبار القبلي؛ فإذا حصلت الطالبة على أقل من ٩٠% فعليها دراسة البرنامج ومساعدة الطالبات على الاحتفاظ ونقل أثر التعلم وذلك من خلال قيام الطالبات بالأنشطة التعليمية .وقد تم وضع استراتيجية تنفيذ التعلم الخاصة للمهارات لتتضمن الأهداف، وعناصر عملية التعليم ، ومصادر التعلم ، ودور كل من الطالبات وأستاذة البرنامج.

٣- مرحلة الإنتاج : وتتضمن إنتاج عناصر البرنامج التعليمي الإلكتروني التي تم تحديدها في السيناريو وتأليف البرنامج باستخدام إحدى أنظمة التأليف وإنتاج سيناريو وقد تم تأليف وبرمجة البرنامج باستخدام نظام Moodle الى جانب البرامج التالية في إعداد البرنامج الإلكتروني

المقترح Microsoft office word 2007 لإنتاج النصوص ، Adobe photo shop cs5 لإنتاج الصور والرسوم،Adobe Premiere Pro CS6 و Adobe After Effects CS6لإنتاج الفيديو GoldWave5.67 للصوت.

٤- مرحلة التقويم البنائي (لمادة المعالجة التجريبية) تم أولا تحكيم البرنامج الإلكتروني بعد الانتهاء من إنتاجه بعرضة على مجموعة من السادة المحكمين والخبراء للتعرف على آرائهم ومقترحاتهم من خلال استمارة تقييم البرنامج .وتم إجراء بعد التعديلات؛ منها تغير بعض الصور والرسومات وإضافة بعض الفيديوهات .وبعد تحكيم البرنامج تم عمل التجربة الاستطلاعية للبرنامج وذلك على (٥) طالبات من طالبات كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض الأطفال .وبالتالي لن يدخلوا ضمن المجموعة التجريبية الأساسية في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ١٤٣٧-١٤٣٨ ، وتم الإعداد للتجربة الاستطلاعية بعمل اسم خاص لكل طالبة ،وكلمة سر تسمح بالدخول للبرنامج وحل الاختبار والتفاعل في البرنامج وإعطاء موقع للطالبات للدخول عليه وهو http://design2games.com/index.html وتم إجراء التجربة الاستطلاعية بتطبيق الاختبار القبلي وبطاقة الملاحظة ،ثم استخدام البرنامج ،ثم تطبيق الاختبار البعدي و بطاقة الملاحظة .وكانت نتائج التجربة الاستطلاعية هي مناسبة البرنامج للتطبيق والاستخدام. بعد تحكيم البرنامج وإجراء التجربة الاستطلاعية تم إعداد الصورة النهائية له.

رابعا: إعداد أدوات البحث .

١- إعداد الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة وفقا للمراحل التالية :

- تحديد الهدف من الاختبار .وهو قياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية.
- جدول مواصفات الاختبار. وذلك لتشمل أسئلة الاختبار كافة الأهداف وتحتوى على المستويات المعرفية المختلفة.

- تحديد نوع الاختبار ومفرداته .وقد تم إعداد الاختبار التحصيلي باستخدام الاختبارات الموضوعية (الصواب والخطأ ،الاختيار من متعدد) وذلك لمميزاتها العديدة .

- تعليمات الاختبار .فعند صياغة تعليمات الاختبار تم مراعاة أن تكون واضحة ،مع ضرورة الإجابة عن كل الأسئلة ودرجة الاختبار وتوزيع الدرجات على أجزاء الاختبار.

- إعداد الاختبار في صورته الأولية: لصياغة مفردات الاختبار في صورته الأولية بمراعاة توزيع مفردات الاختبار بحيث تشمل كافة جوانب المهارات المتضمنة في البحث الحالي ليشمل كل هدف سلوكي عداداً من الأسئلة وتكونت اسئلة الاختبار من ٥٠ سؤالاً(١٨)منهم اختاري الإجابة الصحيحة من بين الإجابات التالية و(٣٢) سؤال ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (X) أمام العبارة الخطأ.

٦- ضبط وتوثيق الاختبار. وقد تم عرض الصورة الأولية للاختبار على السادة المحكمين ، لإبداء الرأي حول مناسبة الاختبار. وفي ضوء آراء السادة المحكمين تم إجراء بعض التعديلات ؛ومنها إعادة صياغة بعض أسئلة الاختبار وتصحيح بعض الأخطاء اللغوية. وقد تم إعداد نموذج للإجابة لكل من أسئلة الاختيار و حساب درجة الاختبار بواقع درجة واحدة لكل إجابة صحيحه وصفر لكل إجابة خاطئة وبالتالي تكون الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي من ٥٠ درجة .

٧- التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي. اختارت الباحثة عينة عشوائية عددها (٥) طالبات من كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض أطفال وهن نفس عينة التجربة الاستطلاعية .وقد أسفر تطبيق التجربة الاستطلاعية عن النتائج التالية :

أ- حساب ثبات الاختبار: وتم حساب معامل ثبات الاختبار عن طريق استخدام طريقة التجزئة النصفية لسيبرمان وبراون وبلغت قيمة معامل ثبات الاختبار (٠.٨٩). وهذه النتيجة تعنى أن الاختبار ثابت إلى حد كبير .مما يعنى أن الاختبار يمكن أن يعطى نفس النتيجة إذا أعيد تطبيقية فى نفس الظروف .

ب- التأكد من صدق الاختبار: وتم استخدام صدق المحكمين بتقدير الصدق الظاهري للاختبار ،وذلك بتحليل أراء المحكمين بعد عرض الاختبار على السادة المحكمين وقامت الباحثة بإجراء التعديلات التي اقترحها السادة المحكمون .

ج- حساب معاملات السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار. وتم حساب معامل السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبارين عن طريق المعادلتين التالي تين: معامل السهولة =عدد الإجابات الصحيحة ÷ (عدد الإجابات الصحيحة + عدد الإجابات الخاطئة). ومعامل الصعوبة = وتراوحت معاملات سهولة الاختبار بين (٠.٢٠ : ٠.٨٠) . وقد اعتبرت أسئلة الاختبار التى بلغ معامل سهولتها (٠.٨٠) أسئلة شديدة السهولة ، وأسئلة الاختبار التي بلغ معامل سهولتها (٠.٢٠) أسئلة شديدة الصعوبة إلا إذا كان معامل تميزها كبيراً ، وتشير هذه النتائج إلى مناسبة قيم معاملات السهولة والصعوبة لعينة البحث.

د- حساب معاملات التمييز لمفردات الاختبار. وذلك لتحديد قدرة كل مفردة من مفردات الاختبار على التمييز بين الأداء المرتفع والأداء المنخفض لأفراد العينة في الإجابة عن أسئلة الاختبار .ولحساب معامل التمييز من المعادلة التالية معامل التمييز = معامل السهولة × معامل الصعوبة

ويتراوح معامل التمييز في الاختبار بين (٠.٢٠ ، ٠.٦٨) وهذا يشير إلى قوة تمييز مناسبة.

٨-وضع الصورة النهائية للاختبار. فبعد التأكد من ثبات وصدق الاختبار تم إعدادالصورة النهائية للاختبار كالاتي :

الهدف من الاختبار التحصيلي :يهدف الاختبار التحصيلي إلى قياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لطالبات كلية العلوم والآداب بالقريات قسم رياض اطفال.

عزيزتي الطالبة سجلي البيانات التالية .

الاسم :.....الرقم الأكاديمي :.....

-اجبي عن كل الأسئلة ولا تتركي سؤالاً دون إجابة، و لكل سؤال إجابة واحدة فقط .

- مجموعة درجات الاختبار للمهارات(٥٠) درجة

أولا : أختاري الإجابة الصحيحة من بين الإجابات التالية .

١- التصميم التعليمي هو عملية .....

أ- منطقية ب- تطبيقية ج- نظامية د- تحليلية

٢- من خصائص الألعاب التعليمية عنصر .....

أ- الخيال ب- الإثارة ج- المغامرة د- التحدي

٣- النمط الذى يستخدم استراتيجيات بارعة لتحقيق الهدف هو نمط.....

أ- تنافسي ب-استكشافي ج- تشاركي د- منطقي

٤- الألعاب التي تعتمد على السرعة في تحقيق الهدف والفوز هي ألعاب .....

أ- تعاونية ب-منطقية ج- مغامرة د- تنافسية

٥- الألعاب التى تعتمد على استجابة اللاعبين في موقف معين هي .....

أ- لعب الادوار ب-المحاكاة ج- المغامرة د- المنطق

٦-الألعاب التى تعتمد على تكوين تجارب واقعية هي ألعاب .....

أ - المحاكاة ب-المنطقية ج- المغامرة د- لعب الأدوار

٧-الألعاب التى تتضمن على العديد من عناصر المغامرة والحركة وتضم عدداً كبيراً جدا من اللاعبين هي ألعاب.....

أ - المحاكاة ب-المنطقية ج- المغامرة د- لعب الأدوار

٨-- جميع ما يلى من المراحل الأساسية لتصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة ماعدا ...

أ – التخطيط والإعداد ب-التطوير ج- الإنتاج د- الاستخدام

٩-جميع ما يلى من خطوات مرحلة التخطيط ما عدا .....

أ-تحديد الأهداف ب- تحديد المحتوى ج-تحديد العناصر د- تحديد الخصائص النمائية

١٠- اختيار ألوان الألعاب وتلوينها في مرحلة.....

أ-الإنتاج ب-التقويم ج- التصميم د- الاستخدام

١١-جميع ما يلى من خطوات مرحلة الاستخدام ما عدا.....

أ-عرض اسم اللعبة على الأطفال ب- عرض الهدف من اللعبة على الأطفال .

ج- عرض سيناريو اللعبة على الأطفال د- تنظيم البيئة الصفية للعبة

١٢- الهدف التعليمي عبارة سلوكية قابلة .....

أ-للملاحظة والدراسة ب-للقياس والدراسة ج- للملاحظة والقياس د- للقياس والوصف

١٣- لتصميم الألعاب التعليمية يتم مراعاة .....

أ- البساطة ب- الوضوح ج– الهدف د- جميع ما سبق

١٤- تختلف الأجهزة المستخدمة في الألعاب التعليمية باختلاف .....

أ-نوع اللعبة ب- نوع الدليل ج- نوع الهدف د- نوع السيناريو

١٥- يحدد نوع اللعبة من حيث .....

أ-عدد وعلاقة اللاعبين ب- عناصر اللعبة والسيناريو

ج- عناصر تصميم اللعبة د- جميع ما سبق

١٦- يحدد قواعد اللعبة في مرحلة .....

أ-الإنتاج ب- التقويم ج – التصميم د- الاستخدام

١٧- لصياغة المحتوى يجب مراعاة .....

أ- المعتقدات الدينية ب- المعتقدات الاجتماعية

ب- الحصيلة اللغوية للأطفال د- جميع ما سبق

١٨- لاستخدام اللعبة يجب أولا .....

أ-تهيئة الأطفال للعب ب- عرض الهدف من اللعبة

ج- عرض اسم اللعبة د- تنظيم البيئة الصفية للعبة

ثانيا: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (X) أمام العبارة الخطأ.

١. الألعاب التعليمية هي مجموعة الأنشطة الهادفة لتحقيق أهداف تعليمية وفقا لقواعد محددة أو غير محددة ( )

٢. الألعاب التعليمية تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية للأطفال ( )

٣. تستخدم الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم المختلفة لأطفال الروضة ( )

٤. النمط التنافسي قائم على تنمية الإبداع ( )

٥. تقسم الألعاب حسب عدد المشاركين إلى فردية وثنائية فقط( )

٦. تساعد الألعاب الإلكترونية على التخلص من الخجل لدى الأطفال ( )

٧. جميع أنواع الألعاب التعليمية محددة الفترة الزمنية لتنفيذ اللعبة ( )

٨. اسم اللعبة يجب أن يكون معبراً عن مضمونها ( )

٩. يصمم دليل واحد لجميع الألعاب التعليمية ( )

١٠. يقدم المحتوى في الألعاب على هيئة عبارات متعددة ( )

١١. تحدد الأهداف التعليمية من اللعبة في مرحلة التصميم ( )

١٢. تقوم الألعاب التعليمية بعد استخدامها ( )

١٣. يتميز النمو الجسمي لمرحلة رياض الأطفال بسرعة نمو العضلات الصغيرة ( )

١٤. يتعلم الطفل في مرحلة الروضة عن طريق المحاولة والخطأ ( )

١٥. من خصائص طفل الروضة حدة الانفعالات ( )

١٦. يصعب ظهور الفريق في حياة طفل الروضة ( )

١٧. ينظم المحتوى التعليمي للألعاب التعليمية من الخاص إلى العام ( )

١٨. تحتوى اللعبة التعليمية على عناصر مكتوبة ومسموعة ومرئية ومجردة ( )

١٩. يكتب اسم اللعبة وقواعدها في دليل استخدام الألعاب ( )

٢٠. سيناريو متعدد الأعمدة هو المناسب في تصميم السيناريوهات ( )

٢١. العناصر المكتوبة في الألعاب التعليمية لأطفال الروضة يجب أن تكون غير مسموعة( )

٢٢. لتلوين الألعاب يجب مراعاة التأثير النفسي ( )

٢٣. تعرض اللعبة على مجموعة من المتخصصين في مجال التربية ورياض الأطفال للتأكد من مناسبتها للاستخدام( )

٢٤.يتم تجريب اللعبة على عينة من الأطفال قبل عرضها على المتخصصين ( )

٢٥.تعدل اللعبة وفقا لنتائج لجنة التحكيم والتجريب ( )

٢٦.تستخدم الأسئلة التحفيزية لتهيئة الأطفال للعب ( )

٢٧.يعرض الهدف من اللعبة للطفل قبل استخدامها ( )

٢٨.قبل عرض الهدف من اللعبة للطفل يعرض اسم اللعبة ( )

٢٩.يعرض دليل اللعبة للطفل بعد استخدام اللعبة ( )

٣٠.بعد شرح دليل اللعبة تطبق اللعبة على الأطفال ( )

٣١.تقدم التغذية الراجعة للطفل في اللعبة بشكل فورى ( )

٣٢.في نهاية استخدام اللعبة تقدم التغذية الراجعة للطفل ( )

٢- إعداد بطاقة ملاحظة الأداء لقياس الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة وذلك وفقاً للمراحل التالية :

- تحديد الهدف من بطاقة ملاحظة الأداء العملي. وهو التعرف على مدى تمكن طالبات كلية العلوم والآداب بالقريات من مهارات تصميم الألعاب التعليمية للجانب العملي.

- تحديد المهارات وصياغة مفردات بطاقة ملاحظة الأداء العملي . تم صياغة بنود البطاقة في صورة عبارات سلوكية تشمل المهارات المتضمنة في البحث الحالي .

- تعليمات بطاقة ملاحظة الأداء العملي .تم وضع تعليمات بطاقة الملاحظة بصورة واضحة ومحددة تبين الهدف من البطاقة و تحديد درجة البطاقة الكلية الأداء

- إعداد بطاقة ملاحظة الأداء العملي في صورتها الأولية . تم إعداد بطاقة ملاحظة الأداء المهارى في صورتها الأولية و تقدير مستوى تقدير الأداء بصورة مبدئية وهى إما أن تؤدى بدرجة مرتفعة (تقدير ثلاث درجات)، إما أن تؤدى بدرجة متوسطة (تقدير درجتان)، إما أن

تؤدى بدرجة ضعيفة (تقدير درجة واحدة)، إما أن لا تؤدى الطالبة الأداء فتحصل الطالبة على (درجة صفر).

- ضبط بطاقة ملاحظة الأداء العملي بعرضها على المحكمين. تم عرض الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة على السادة المحكمين وذلك لإبداء الرأي حول مدى ملائمة الإجراءات للمهارات المتضمنة بالبحث الحالي ، مدى صلاحية البطاقة للتطبيق والاستخدام ،مدى مناسبة تقدير مستوى الأداء وتم إجراء بعض التعديلات وذلك وفقا لآراء السادة المحكمين ومنها إعادة صياغة بعض العبارات وتصحيح الأخطاء اللغوية.

- التجربة الاستطلاعية لبطاقة ملاحظة الأداء العملي .قامت الباحثة بإجراء التجربة الاستطلاعية لبطاقة الملاحظة وكان هدف هذا التجريب التأكد من صدق وثبات البطاقة .

أ- صدق بطاقة ملاحظة و ذلك من خلال عرض الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة على مجموعة من المتخصصين وإجراء التعديلات.

ب- ثبات بطاقة ملاحظة .وتم حساب ثبات بطاقة الملاحظة لمهارات تصميم الألعاب التعليمية باستخدام أسلوب تعدد الملاحظين على أداء الطالبة الواحد ثم حساب معامل الاتفاق بين تقديرهم للأداء عن طريق استخدام معادلة " كوبر " لتحديد نسب الاتفاق ، حيث قامت الباحثة بالاستعانة بأحد الزميلات بملاحظة أداء اثنين من الطالبات ، ثم حساب معامل الاتفاق على أداء كل طالبة من الطالبتان باستخدام معادلة "كوبر " cooper نسبة الاتفاق = عدد مرات الاتفاق /(عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف) X ١٠٠ وكان معامل الاتفاق في الطالبة الاولى ٨٨% والثانية ٩١% وهذه النتيجة توضح ان البطاقة ثابتة إلى حد كبير.

- الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة. بعد التأكد من ثبات وصدق بطاقة الملاحظة تم إعدادا لصورة النهائية لبطاقة الملاحظة ليكون مجموع درجات بطاقة الملاحظة ٧٥ درجة .

بطاقة ملاحظة الأداء : الهدف من بطاقة ملاحظة الأداء العملي .

تهدف بطاقة ملاحظة الأداء المهارى إلى قياس الأداء العملي لدى طالبات رياض اطفال بكلية العلوم والآداب بالقريات لمهارات تصميم الألعاب التعليمية المتضمنة فى البحث الحالي، عزيزتي الملاحظة لكي تتمكني من ملاحظة المهارات بدقة اتبعي ما يلي :

- أقرئي بطاقة ملاحظة الأداء أولا ، قبل عملية الملاحظة .٢- سجلي بيانات الطالبة كالاتي: اسم الطالبة ..... الرقم الأكاديمي .....

١- قومي بملاحظة أداء الطالبة للمهارات التي اشتملت عليها البطاقة مع العلم بأن لكل مهارة تحتوى على مستويات لتقدير للأداء كالاتي :

- إما أن تؤدى بدرجة مرتفعة فتحصل الطالبة على (تقدير ثلاث درجات).
- إما أن تؤدى بدرجة متوسطة فتحصل الطالبة على (تقدير درجتان).
- إما أن تؤدى بدرجة ضعيفة فتحصل الطالبة على (تقدير درجة واحدة).
- إما أن لا تؤدى الطالبة الأداء فتحصل الطالبة على (درجة صفر)

م	المهارة	الإجراءات	مستوى الأداء			
			٣	٢	١	٠
١	**مهارة التخطيط والإعداد للعبة.**	تحدد الخصائص النمائية للفئة العمرية المستهدفة .				
		تحدد الأهداف العامة وصياغة الأهداف السلوكية للعبة التعليمية.				
		تحدد المحتوى التعليمي من أجل توضيحه وبيانه في اللعبة.				

م	المهارة	الإجراءات	مستوى الأداء			
			٣	٢	١	٠
٢	**مهارة تصميم اللعبة**	تصمم الفكرة العامة اللعبة و تحديد الشكل المناسب لها.				
		تحدد الأدوات والبرامج والأجهزة والاحتياجات اللازمة للعبه.				
		تحدد اسم اللعبة .				
		تحدد نوع اللعبة.				
		تصمم قواعد الفوز باللعبة.				
		تحدد عناصر اللعبة				
		تصمم دليل استخدام اللعبة .				
		تصمم سيناريو اللعبة (المخطط الأولى للعبة) وتقويمه.				
٣	**مهارة إنتاج اللعبة**	تنتج عناصر اللعبة سيناريو الألعاب.				
		تختار الألوان المستخدمة في اللعبة وتلوينها				
		تتنج اللعبة بشكل جمالي يناسب طفل الروضة.				
٤	**مهارة تقويم اللعبة قبل استخدامها**	تعرض اللعبة على مجموعة من المتخصصين .				
		تجرب اللعبة على عينة من الأطفال.				
		تعدل اللعبة وفقا لنتائج لجنة التحكيم و تجريب اللعبة.				

م	المهارة	الإجراءات	مستوى الأداء			
			٣	٢	١	٠
٥	**مهارة استخدام اللعبة وتنفيذها.**	تنظم البيئة الصفية (للعبة) وتجهز جميع المواد والأجهزة اللازمة لسير عملية اللعب.				
		تهيئ الأطفال للعب وتشجيعهم على الفوز.				
		تعرض الهدف من اللعبة على الأطفال.				
		تعرض اسم اللعبة على الأطفال .				
		توضح للأطفال كيفية تحقق الفوز في اللعبة (دليل اللعبة) .				
		تطبق استخدام اللعبة على الأطفال بشكل صحيح.				
		تقدم التغذية الراجعية الفورية في حالة الفوز باللعبة .				
		توضح الاستفادة من استخدام اللعبة للطفل في نهاية اللعبة .				

خامسا: إجراء التجربة الأساسية للبحث .

١- **تطبيق أدوات القياس قبلياً** . تم تطبيق أدوات البحث (الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة) قبلياً على عينة البحث.

٢-**دراسة تجانس مجموعات البحث:** قامت الباحثة بحساب التجانس بين المجموعة الضابط والمجموعة التجريبية وذلك من خلال التطبيق القبلي لأدوات البحث بواسطة تحليل نتائج الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة وذلك باستخدام اختبار "ت" T.Test وذلك للتعرف على مدى التجانس بين المجموعة الضابطة والتجريبية.

جدول (١) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي على الاختبار التحصيلي

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
الضابطة قبلي	٣٠	١٩.٩٣	٣.٧٧٧	٠.٤٢٥	٥٨	٠.٦٧٣	غير دالة
التجريبية قبلي	٣٠	٢٠.٣٠	٢.٨٤٢				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي على الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة ١٩.٩٣ بانحراف معياري قدره ٣.٧٧٧ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية ٢٠.٣٠ بانحراف معياري قدره ٢.٨٤٢ ، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من المجموعتين غير دال حيث بلغت قيمة "ت" ٠.٤٢٥ وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وهذا يشير إلى تجانس المجموعتان.

جدول (٢) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي على بطاقة الملاحظة

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
الضابطة قبلى	٣٠	٧.٥٧	٢.٣٥٨	٠.٢٥٤	٥٨	٠.٨٠٠	غير دالة
التجريبية قبلى	٣٠	٧.٧٧	٣.٦٠٧				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات

قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة ٧.٥٧ بانحراف معياري قدره ٢.٣٥٨ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية ٧.٧٧ بانحراف معيارى قدره ٣.٦٠٧ ، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من المجموعتين غير دال حيث بلغت قيمة "ت" ٠.٢٥٤ وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وهذا يشير إلى تجانس المجموعتان .

٣-تطبيق مادة المعالجة التجريبية. وتم تطبيق استخدام البرنامج الإلكتروني التعليمي على عينة البحث **ثم تطبيق أدوات البحث بعدياً** على عينة البحث وتم التطبيق التتبعي لأدوات البحث على عينة البحث بعد فترة من تطبيق ادوات البحث البعدي ومدتها ٢١ يوم .

سادسا: التحليل الإحصائي للبيانات.

بعد إتمام إجراءات التجربة الأساسية للبحث، قامت الباحثة بجمع الدرجات وتحليلها إحصائياً واستخراج النتائج ، مستخدمة الحزمة الإحصائية SPSS ، حيث استخدمت بعض الأساليب الإحصائية التي تتلاءم مع طبيعة البيانات المطلوبة وهى التكرارات البسيطة والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و معادلة معدل الكسب لبلاك لحساب مدى فاعلية البرنامج المقترح ، اختبار "ت" T.Test للتأكد من صحة الفروض **أولا :الإجابة على أسئلة البحث. الاجابة على السؤال الاول :** ما مهارات تصميم الألعاب التعليمية المطلوب تنميتها لدى طالبات جامعة الجوف ؟ قامت الباحثة بإعداد قائمة بالمهارات وتم عرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين وتم إجراء التعديلات بناء على آراء السادة المحكمين لتتكون قائمة مهارات من ٥ مهارات رئيسية وهي (مهارة التخطيط والإعداد للعبة ، مهارة تصميم اللعبة ، مهارة إنتاج اللعبة ، مهارة تقويم اللعبة قبل استخدامها ، مهارة استخدام اللعبة وتنفيذها) و٢٥ مهارة فرعية . **الإجابة على السؤال الثاني**: ما قائمة معايير تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة ؟ قامت الباحثة بإعداد قائمة بالمعايير وتم عرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين وتم إجراء

التعديلات بناء على آراء السادة المحكمين لتتكون قائمة المعايير من (٤٥) معيارا .**الإجابة على السؤال الثالث**: ما التصور المقترح للبرنامج التعليمي الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض أطفال بجامعة الجوف؟ قامت الباحثة بإعداد وتصميم للبرنامج التعليمي الإلكتروني القائم على نظامMoodle وفقا لخطوات نموذج عبد اللطيف الجزار و تم عرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين وتم إجراء التعديلات.**الإجابة على السؤال الرابع :** ما فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟ قامت الباحثة باستخدام المعالجة الإحصائية لنتائج تطبيق الاختبار التحصيلي قبلياً وبعدياً للمجموعة التجريبية، وتم حساب الفاعلية باستخدام معادلة بلاك Black للكسب المعدل حيث تدل معدل الكسب لبلاك = (م٢- م١/ د – م١)+(م٢- م١/ د)على فاعلية البرنامج للجانب المعرفي.

جدول (٣) يبين مدى فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني للاختبار التحصيلي بمقارنة التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الدرجة النهائية	متوسط درجات المجموعة التجريبية قبلياً	متوسط درجات المجموعة التجريبية بعدياً	نسبة الكسب المعدل
٥٠	٢٠.٣٠	٤٦.١٣	١.٣٨

يتضح من خلال الجدول السابق فاعلية استخدام البرنامج التعليمي الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي لدى طالبات المجموعة التجريبية من خلال قيمة الكسب حيث بلغت ١.٣٨ وتلك القيمة أكبر من ١.٢ وهو المدى الذى حدده بلاك لفعالية البرامج التدريبية. **الإجابة على السؤال الخامس :** ما فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف ؟ قامت الباحثة باستخدام المعالجة الإحصائية لنتائج تطبيق بطاقة الملاحظة قبلياً وبعدياً للمجموعة التجريبية، وتم حساب الفاعلية باستخدام معادلة بلاك Black للكسب المعدل.

جدول (٤) يبين مدى فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني لبطاقة الملاحظة بمقارنة التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الدرجة النهائية	متوسط درجات المجموعة التجريبية قبلياً	متوسط درجات المجموعة التجريبية بعدياً	نسبة الكسب المعدل
٧٥	٧.٧٧	٦٧.٥٠	١.٦٨

يتضح من خلال الجدول السابق فاعلية استخدام البرنامج التعليمي الإلكتروني في تنمية الجانب العملي لدى طالبات المجموعة التجريبية من خلال قيمة الكسب المعدل حيث بلغت ١.٦٨ وتلك القيمة أكبر من ١.٢ وهو المدى الذى حدده بلاك لفعالية البرامج التدريبية .

سابعا: النتائج الخاصة بفروض البحث ومناقشتها .

١-توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية.

جدول (٥) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي على الاختبار التحصيلي

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
ضابطة بعدى	٣٠	١٩.٩٦	٣.٤٤٨	١٦.٧١	٥٨	٠.٠٠٠	دالة ***
تجريبية بعدى	٣٠	٤٦.١٣	٧.٨٥٠				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي ومتوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي على الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب

التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي ١٩.٩٦ بانحراف معياري قدره ٣.٤٤٨ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ٤٦.١٣ بانحراف معياري قدره ٧.٨٥٠ ، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من المجموعتين دال لصالح طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي حيث بلغت قيمة "ت" ١٦.٧١ وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ ، وبالتالي فقد يثبت صحة الفرض .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية. **جدول (٦) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي على بطاقة الملاحظة**

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
ضابطة بعدى	٣٠	٨.٠٣	٢.٩٣٠	٦٦.٧٥	٥٨	٠.٠٠٠	دالة***
تجريبية بعدى	٣٠	٦٧.٥٠	٣.٩٠١				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي ومتوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي على بطاقة ملاحظة الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي ٨.٠٣ بانحراف معياري قدره ٢.٩٣٠ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ٦٧.٥٠ بانحراف معياري قدره ٣.٩٠١ ، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من المجموعتين دال لصالح

طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي حيث بلغت قيمة "ت" ٦٦.٧٥ وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ ، وبالتالي فقد يثبت صحة هذا الفرض .

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة .

جدول (٧) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتطبيق التتبعى على الاختبار التحصيلي

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
التجريبية بعدى	٣٠	٤٦.١٣	٧.٨٥٠	١.٠٩٧	٢٩	٠.٢٨٢	غير دالة
التجريبية تتبعى	٣٠	٤٥.٩٠	٧.٩٨٨				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ومتوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق التتبعي على الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ٤٦.١٣ بانحراف معياري قدره ٧.٨٥٠ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق التتبعي ٤٥.٩٠ بانحراف معياري قدره ٧.٩٨٨، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من التطبيقين غير دال حيث بلغت قيمة "ت" ١.٠٩٧ وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ، وبالتالي فقد يثبت صحة هذا الفرض .

٤- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة .

جدول (٨) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتطبيق التتبعي على بطاقة الملاحظة

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	درجة المعنوية	الدلالة
التجريبية بعدى	٣٠	٦٧.٥٠	٣.٩٠١	٠.٩٦٤	٢٩	٠.٣٤٣	غير دالة
التجريبية تتبعى	٣٠	٦٧.٢٠	٣.٨٦٣				

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ومتوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق التتبعي على بطاقة ملاحظة الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات قسم رياض الأطفال، وبمقارنة المتوسطات لكل من المجموعتين حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ٦٧.٥٠ بانحراف معياري قدره ٣.٩٠١ بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق التتبعي ٦٧.٢٠ بانحراف معياري قدره ٣.٨٦٣، فقد كان الفارق بين متوسطات درجات كل من التطبيقين غير دال حيث بلغت قيمة "ت" ٠.٩٦٤ وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ، وبالتالي فقد يثبت صحة هذا الفرض

تفسير نتائج البحث .

تفسير نتائج الفروض الخاصة بالجانب المعرفي لمهارة تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة البحث

أشارت نتائج الفرض الأول إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٠١) بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية ونتائج الفرض الثالث إلى استمرارية فاعلية البرنامج و عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق

البعدي والمتابعة ويتضح مما سبق فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية واستمرارية بقاء أثر استخدام البرنامج لدى عينة البحث وذلك نتيجة إلى وفرت المميزات العديدة التي يتحها البرنامج الإلكتروني وسهولة استخدام نظام المودل بحيث يتم دخول كل طالبة من خلال اسم وكلمة مرور خاصة بها وكذلك وجود دليل يشرح للطالبات كيفية استخدام البرنامج، كما ان البرنامج يتيح للطالبات التحكم والحرية والمرونة والمشاركة بشكل فعال ونشط للتفاعل بين المحتوى وهذا يؤدى إلى زيادة الدافعية ،وسهولة تواصل الطالبات مع الباحثة وذلك من خلال وسائل التواصل وأدوات التفاعل المختلفة كالبريد الإلكتروني ومنتديات النقاش الذي تم من خلاله انشاء العديد من منتديات النقاش حول مهارات تصميم الألعاب التعليمية وتبادل المعلومات والخبرات بين الباحثة والطالبات وتقديم التغذية الرجعية الفورية ، وكذلك مراعاة البرنامج الفروق الفردية بين الطالبات وذلك من خلال امكانية الدخول للبرنامج في اى وقت ومكان ودراسة المحتوى أكثر من مرة ، ووفرت الوسائط المتعدد والصور والفيديوهات المستخدمة مما يودى إلى زيادة الانتباه والاثارة لدى الطالبات . وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة محمد العباسي(٢٠١١) ودراسة عبد الرحمن السعدني(٢٠١١) ودراسة منتصر هلال (٢٠١٣) ودراسة سائدة عفونة وعلي حبايب وسهيل صالحة (٢٠١٤).

تفسير نتائج الفروض الخاصة بالأداء العملي لمهارة تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة البحث

أشارت نتائج الفرض الثاني إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٠١) بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية لصالح المجموعة التجريبية ونتائج الفرض الرابع إلى استمرارية فاعلية البرنامج و عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة للجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية في التطبيق البعدي والمتابعة ويتضح مما سبق فاعلية استخدام البرنامج الإلكتروني في تنمية الجانب العملي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية واستمرارية بقاء أثر استخدام البرنامج لدى عينة البحث ترجع الباحثة هذه النتيجة

إلى التحديد الدقيق للأهداف التعليمية للبرنامج ، تنوع الأنشطة التعليمية وتعددها مما يعطى فرصة للطالبات من تطبيق مراحل تصميم اللعبة بعد دراسة المحتوي التعليمي وكذلك شمولية المحتوى التعليمي والتحديد الدقيق لخطوات تصميم الألعاب ووضوحها وتقسيمها إلى مهارات رئيسية وفرعية متتالية وشرحها بالتفصيل في البرنامج ، والتحديد الدقيق للمعايير المستخدمة في تصميم الألعاب التعليمية لأطفال الروضة وتبادل المعلومات من خلال وسائل التفاعل المختلفة ، وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة نادية عبد القادر (٢٠٠٨) ودراسة محمد العباسي(٢٠١١) ودراسة عبد الرحمن السعدني(٢٠١١) و دراسة مجدى عقل (٢٠١٢) و دراسة منتصر هلال (٢٠١٣) و محمد بدوي (٢٠١٤) ودراسة سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠١٥).

توصيات البحث،

- تطوير أساليب التعليم الجامعي واعتمادها على البرامج الإلكترونية و التعلم الإلكتروني.
- الاستفادة من المعايير التي تم وضعها في البحث الحالي لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لأطفال الروضة .
- استخدام قائمة المهارات المتضمنة بالبحث الحالي عند تصميم الألعاب التعليمية المختلفة لأطفال الروضة.
- توظيف واستخدام البرامج التعليمية الإلكتروني في العملية التعليمية وتنمية المهارات المختلفة لدى معلمات أطفال الروضة .

البحوث المقترحة .

- إجراء بحوث مماثلة حول مدى فاعلية البرامج الإلكترونية القائمة على نظام Moodle لتنمية مهارات توظيف التقنيات التعليمية في العملية التعليمية لدى طالبات كلية العلوم والآداب قسم رياض الأطفال .

- إجراء بحوث مماثلة حول مدى فاعلية استخدام البرامج الإلكترونية القائمة على نظام Moodle لتطوير الأداء الوظيفي لدى معلمات الروضة .
- إجراء بحوث مماثلة حول مدى فاعلية استخدام البرامج الإلكترونية القائمة على نظام Moodle لتنمية مهارات إعداد وتصميم القصص التعليمية الهادفة لدى طالبات كلية العلوم والآداب قسم رياض الأطفال .
- إجراء بحوث ودراسات حول استخدام أنظمة مختلفة من التعلم الإلكتروني لتنمية مهارات جديدة لدى معلمات الروضة .

المراجع :

- إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤) . تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين . القاهرة : دار الفكر العربي .
- أحمد سالم (٢٠٠٤) .تكنولوجيا التعليم والتعليم الإلكتروني. الرياض: مكتبة الرشد.
- أحمد صادق عبد المجيد، عبد الله سعد العمري، على الصغير عبد العال حسن، مصطفي محمد إبراهيم(2013) . استخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) في تدريب الطلاب المعلمين بكلية التربية جامعة الملك خالد لتنمية مهارات التواصل الإلكتروني وإنتاج المواد .التعليمية الرقمية. المجلة الدولية التربوية المتخصصة ، الأردن ، المجلد٢ ، العدد ١١،ص ص ١٠٣٨- ١٠٦٣.
- أحمد محمد عبد الرزاق النويهي(٢٠١٠) فاعلية برنامج إلكتروني عن بعد لتنمية أداء معلمي العلوم واتجاهاتهم نحوه في الجمهورية إلى منية في ضوء احتياجاتهم المهنية . رسالة دكتوراه ، معهد الدراسات والبحوث التربوية ، جامعة القاهرة .
- آمنة زقوت(٢٠٠٩) .فاعلية برنامج مقترح باللعب لرفع مؤشرات مفهوم الذات لدى الأطفال بمحافظة خانيونس .مجلة العلوم الإنسانية، جامعة الأزهر،مج١١، العدد٢، ص ص٩٥-١٣٠

- انجى مدثر محمود (٢٠٠٧) إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها في تنمية التفكير المنطقي .رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة حلوان .
- آندي محمد حسن حجازي(٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، الكويت ، مجلد ١١، العدد٤٣، ص ص٦٦-١٠١.
- آيات فوزى احمد غزالة (٢٠١٤) .استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية بمدارس الدمج في تنمية المهارات الاجتماعية ورعاية الذات لدى التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم. .رسالة دكتوراه ، معهد الدراسات التربوية ،جامعة القاهرة .
- حسن الباتع محمد عبد العاطي ، السيد عبد المولى ، أحمد الحصري (٢٠٠٩) . التعليم الإلكتروني الرقمي (النظرية - التصميم - الإنتاج). الإسكندرية : دار الجامعة الجديدة للنشر.
- حسن حسين زيتون (٢٠٠٥) .رؤية جديدة في التعلم الإلكتروني :المفهوم، القضايا، التطبيق ، التقويم . الرياض :الدار الصولتية للتربية .
- حنان رجاء عبد السلام رضا (١٩٩٨) . فاعلية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العملية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة المنوفية.
- حنان عبد الحميد العنانى (٢٠٠١) . برامج تربية الطفل . الاردن : دار الصفاء .
- حنان عبد الحميد العنانى (٢٠١٢) .اللعب عند الأطفال (ط٧) .عمان: دار الفكر العربي
- حنان عبد الحميد العناني (٢٠٠٢). اللعب عند الأطفال : الأسس النظرية والتطبيقية. عمان : دار الفكر العربي.
- خالد محمد أبو هاني ، سليمان محمود(٢٠٠٠) .الألعاب في تدريس الرياضيات .دار الفكر : الاردن.
- خالد محمد مسعود (٢٠٠٨) . تكنولوجيا ووسائل التعليم وفاعليتها ـ عمان : مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع .

- خوله أحمد يحيى ، ماجد عبيد (٢٠٠٤) .الإعاقة العقلية .عمان : دار وائل للنشر والتوزيع
- رانيا حامد محمدين (٢٠٠٤) فاعلية برنامج ألعاب الكمبيوترية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض .رسالة ماجستير ،كلية التربية، جامعة المنصورة.
- زيد الهويدي (٢٠٠٢). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير .الإمارات : دار الكتاب الجامعي .
- سائدة عفونة ، علي حبايب ، سهيل صالحة (٢٠١٤) . تقويم تجربة جامعة النجاح الوطنية في توظيف نظام إدارة التعلم الإلكتروني (المودل) في برنامج تأهيل المعلمين أثناء الخدمة. مجلة جامعة الخليل للبحوث ،مجلد ٩، العدد ٢، ص ص ٩٥- ١١٧.
- سلامة عبد العظيم ، اشواق عبد الجليل على (٢٠٠٨) . الجودة في التعليم الإلكتروني . الاسكندرية: دار الجامعة الجديد للنشر.
- سماح عبد الفتاح محمد مرزوق(٢٠١٥). برنامج إلكتروني لتنمية بعض المهارات التكنولوجية للطالبة المعلمة برياض الأطفال عبر الويب. مجلة الدراسات التربوية والنفسية، سلطنة عمان ، مجلد ٩، عدد ١، ص ص١٢٤-١٣٧ .
- عبد الحافظ محمد سلامة (١٩٩٨) . مدخل إلى تكنولوجيا التعليم .عمان : دار الفكر.
- عبد الرحمن محمد السعدني(٢٠١١). برنامج تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الأنترنت لدى معلمي الصفوف الأولية. الجمعية العربية تكنولوجيا التربية ،جامعة القاهرة ، مجلد ١ ، ص ص ٢٠٩-٢٤٣.
- عبد اللطيف الصيفي الجزار (٢٠٠٢) . .فعالية استخدام التعلم بمساعدة الكمبيوتر متعدد الوسائط في اكتساب بعض مستويات تعلم المفاهيم العلمية وفق نموذج فرايد لتقويم المفاهيم . مجلة التربية، العدد ٥٤،القاهرة،كلية التربية ،جامعة الأزهر .

- عبد الله عبد العزيز الموسى (٢٠٠٧) . معوقات استخدام التعليم الإلكتروني في التدريس بالمرحلة الثانوية من وجهة نظر المعلمين ومديري المدارس . مجلة القراءة والمعرفة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، العدد ٧ .
- عبد الله عبد العزيز الموسى (٢٠٠٨) .استخدام الحاسب الآلي في التعليم (ط٤) . الرياض : مكتبة الشقري.
- عبد المجيد أحمد، الشربيني ذكريا(١٩٩٨). علم نفس الطفولة . القاهرة : دار الفكر العربي
- عثمان حمود الخضر (٢٠٠٧). الألعاب التربوية :مهارات ابداعية في التربية والتدريب . الكويت : شركة الابداع والفكر.
- عزة عبد المنعم رضوان (٢٠١٣). برنامج قائم على لعب الأدوار لتنمية مهارات التواصل لدى أطفال الروضة المتلعثمين. مجلة الطفولة والتربية ، جامعة القاهرة ، المجلد ٢، العدد ١٦، ص ص ٥١٧-٥٨٨.
- غادة إبراهيم زامكة (٢٠٠٠). أثر برنامج التعليم في بلاد الألعاب في اكتساب بعض المهارات والمفاهيم الأطفال الروضة في مدينة جده. رسالة ماجستير، كلية التربية ،جامعة الملك عبد العزيز .
- فارعة حسن محمد ، إيمان فوزي (٢٠٠٩) . تكنولوجيا تعليم الفئات الخاصة المفهوم والتطبيقات. القاهرة : عالم الكتب.
- فلاح حسن رمضان هلال المولى (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب التعاونية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض . مجلة ابحاث كلية التربية الاساسية، كلية التربية الاساسية ، جامعة الموصل ،مجلد ١٣ ، العدد١، ص ص ٢٧-٥٤.
- ليلى حلمي ساو يرس (٢٠٠٣) . إنتاج مجموعة ألعاب تعليمية لتنمية بعض مهارات اللغة الإنجليزية لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ذوى أنماط تعليمية مختلفة وقياس فعاليتها . رسالة دكتوراه ، كلية التربية ، جامعة حلوان.

- مجدى سعيد عقل (٢٠١٢) . تصميم بيئة تعليمية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم عناصر التعلم. رسالة دكتوراه ، كلية البنات ،جامعة عين شمس.
- محمد محمد الهادي (٢٠٠٥). التعليم الإلكتروني عبر شبكة الأنترنت أفاق تربوية جديدة. القاهرة : دار المصرية اللبنانية .
- محمد ابراهيم راشد (٢٠٠٨). التدريب عن بعد : ما هو واقعة ومستقبل استخدامه في البرامج التدريبية. مجلة مستقبل التربية العربية، مجلد ١٤ ، عدد٥٣ ،ص ص ١٨٥- ٢١٦.
- محمد أحمد محمد العباسي(٢٠١١) فاعلية برنامج إلكتروني قائم على الويب لتنمية مهارات تصميم وإنتاج بعض أدوات التقويم الإلكتروني لدى طلاب كلية التربية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، مجلد١ ، العدد٧٥ ، ص ص ٤٣٥-٤٦٣.
- محمد السيد علي(٢٠١٠). برنامج مقترح عبر الأنترنت لتنمية كفايات التدريب لدى موجهي التعليم العام . المؤتمر العلمي السنوي الثالث والدولي الاول (معايير الجودة والاعتماد في التعليم المفتوح في مصر والوطن العربي ، مجلد ١ ، ص ص ١٥٥- ١٦٩.
- محمد متولي قنديل ، رمضان مسعد بدوى (٢٠٠٧) . الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة . عمان : دار الفكر للنشر والتوزيع .
- محمد محمد عبد الهادي بدوي (٢٠١٤) .فعالية برنامج مقترح في التعليم الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية والاتجاه نحو التقويم الإلكتروني لدى طلاب الدراسات العليا . المجلة التربوية الدولية المتخصصة، الاردن، مجلد ٣، العدد ٥، ص ص١٤٦-١٧٦.
- محمد محمود الحيلة (٢٠٠٤) . تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة .
- مروة سليمان أحمد سليمان (٢٠١١) . فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة. رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة عين شمس.

- منتصر عثمان صادق هلال (٢٠١٣).دمج أنظمة التعلم الإلكتروني مفتوحة المصدر في المنهج وأثرها على التحصيل المعرفي والاتجاه نحو استخدام هذه الأنظمة لدى طلاب دبلوم مصادر التعلم بالتطبيق على نظام Moodle، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، بجامعة القاهرة . عدد ١٨، ص ص ٣٣-٦٩.
- مندور عبد السلام (٢٠٠٦). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. الرياض: دار الصميعي للنشر والتوزيع.
- مها الشحرورى (٢٠٠٧) .أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة .رسالة دكتوراه ، كلية الدراسات التربوية العليا ، جامعة عمان العربي للدراسات العليات.
- نادية عبد القادر(٢٠٠٨). .فعالية برنامج في التعليم الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم وإنتاج دروس العلوم والوعي الإلكتروني لدى معلمي المرحلة الإعدادية. مجلة دارسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد ٢، العدد٣ ،الرياض :مكتبة الرشد.
- هنادي بدر الخراز (٢٠١٢).أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى أطفال الروضة بدول الكويت. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- هند حامد الجميلي (٢٠١٣) . أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض. رسالة ماجستير ، كلية التربية الأساسية، جامعة ديالى
- يوسف القطامي (٢٠٠٢) .النمو المعرفي واللغوي . الاردن : دار الفكر .
- Becta (2001). Computer game in education project (CGE). British Educational communication and technology Agency - Retrived March 07 , from the world wide web.

- Chan,Tak-Wai , et.al (1997) ،"A Model Of World- Wide Education Web In",Proceedings Of International Conference On.
- Col, R .(1982). Charles sons: teacher made science game. American Biology teacher , vol ,44. No ,4. May .
- Hall, B. (2002). Getting Up to Speed on Learning Management Systems, http://learn.creativecommons.org/wpcontent/uploads learningobject.pdf.
- Horton, W.(2006). E-Learning by Design, San Francisco :John Wiley & Sons, Inc
- Jong. M . S. (2008) . Hamessing computer Games in Education .Journal of Distance Education technologies. Vol , 6 .No, 1 . pp 1
- William , J. B. &Emanuel, J Mason (1985). Computers in schools , New yourk . MGRW-HILL Book Compony .