معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة

Obstacles to the Use of Electronic Educational Games in Education from Early Childhood Teachers' Perspective

الباحثة

نهلى موسى العنزي

Nahal Mousa Alenezy

Nahla.aleid16@gmail.com

جامعة الملك سعود

DOI:10.21608/AATM.2022.125777.1007

استلام البحث:١٢/٣/٢٠٢٢م **قبول النشر:٢٢/٣/٢٠٢٢م**

معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؛ ولتحقيق الأهداف استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وقد تكون مجتمع الدراسة من (١٥٢٨) معلمة في مرحلة الطفولة المبكرة، أما عينة الدراسة فقد تكونت من عينة عشوائية بسيطة من المعلمات بلغ حجمها (٣٠) معلمة. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي:

يواجهن معلمات الطفولة المبكرة معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالنبيه التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والفنية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للخبرة في التدريس.

لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي.

توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي وجاءت لصالح مؤهل البكالوريوس.

وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الباحث بالتالي: عقد دورات تدريبية تهدف إلى توعية المدارس والإدارات التعليمية بتفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. تضمين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمة، واختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أعمار الأطفال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية _ التعليم _ الطفولة المبكرة.

Abstract:
The study aimed to identify the obstacles of electronic educational games from early childhood teachers' perspective. The study used the descriptive survey approach to achieve the objectives. The study population consisted of (1528) early childhood teachers, while the study sample consisted of a simple random sample of (30) female teachers. The study reaches a set of results. They are:

- early childhood teachers face administrative and technical obstacles and obstacles related to infrastructure which hinder the use of electronic educational games in education.
- There are no statistically significant differences in the estimates of early childhood teachers of administrative, technical and infrastructure obstacles which they face while using electronic educational games according to teaching experience.
- There are no statistically significant differences in the estimates of early childhood teachers of administrative and infrastructure obstacles that they face while using electronic educational games according to the educational qualification.
- There are statistically significant differences in the estimates of early childhood teachers of the technical obstacles they face while using electronic educational games according to the educational qualification. They are in favor of the bachelor's degree.

In light of the results, the researcher recommended the following: Holding training courses aims at educating schools and educational administrations to activate the use of electronic educational games in education. Including the use of electronic educational games in the educational process and choosing electronic games that suit the ages of children.

المقدمة

تعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة التي يجب أن نسلط الضوء عليها، كما أنها مرحلة مهمة في تكوين وبناء شخصية الطفل. تهدف هذه المرحلة إلى اكساب الطفل المعلومات والمعارف وتكوين اتجاهات إيجابية حول ما يدور من حوله، ولذلك تُعد مرحلة تكوّين الطفل من جميع الجوانب الشخصية، والاجتماعية والعقلية واللغوية. فهي اللبنة الأولى في بناء شخصية واعية ومدركة لحقوقها وواجباتها في المستقبل. ومن أجل إعداد طفل سوي يجب علينا أن نهتم بجميع ميوله ورغباته ومنها ميل الطفل للعب في هذه المرحلة.

يعد اللعب وسيلة جاذبة لتعلم الأطفال، وقد يكون اللعب وسيلة تعليمية أكثر من كونها وسيلة ترفيهية، فمن خلال اللعب يستطيع الطفل أن يتعلم ويتقن مهارات عديدة، كما هدفت دراسة محمود (٢٠٢٠) الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الذكاء الوجداني وبعض المهارات لدى الطلاب، وتوصلت نتائج الدراسة بأن هناك آثر إيجابي في استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الذكاء والتحصيل الدراسي لدى الطلاب.

أيضًا، حصلت الألعاب الإلكترونية على أهمية في العملية التعليمية، وذلك يعود إلى قدرة هذه الألعاب على تسهيل العملية التعليمة عند التعلم، وأوضحت دراسة صقر وآخرون (٢٠١٩) إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر المعلمين، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن المعلمين اتفقوا على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما اتضح أن أهم الإيجابيات في استخدام الألعاب من وجهة نظر المعلمين أنها تضفي جوا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم.

وانتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في وقتنا الحالي، وأصبحت في متناول أيدي الأطفال طوال الوقت؛ وذلك يعود إلى التقدم التكنولوجي في تصنيع الألعاب الإلكترونية. وبروز دور الألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال؛ لكونها أكثر ترفيهً لما تحتويه من صور وأصوات شيقة وممتعة (الهدلق، ٢٠١٢).

أشارت العديد من الدراسات إلى أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم، والتي تنمي مهارات الأطفال وتحثهم على التعلم، واندماجهم في ممارسة الألعاب مما يكسبهم العديد من المهارات التي تهدف إليها هذه الألعاب (حمدي وآخرون، ٢٠١٩، وعالم، ٢٠١٨).

ومن هنا نشأ الاهتمام بإعداد هذه الدراسة حول معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، رغبة في الكشف عن المعوقات التي تواجه المعلمات أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، ووضع مقترحات لتحسينها.

مشكلة الدراسة

أشارت العديد من الدراسات في نتائجها كدراسة عبد العال وآخرون (٢٠١٤) ودراسة ربيع وآخرون (٢٠١٩) على فاعلية ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم أثناء مرحلة الطفولة المبكرة. كما كشفت دراسة الجيزاني (٢٠١٩) على فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في إثارة المتعلم وزيادة دافعيته، وأوصت الدراسة بالبحث عن المعوقات في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء عملية التعلم. كما أشارت دراسة صقر (٢٠١٨) أن معلمات الطفولة المبكرة يواجهن عدة معوقات أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وتم الإشارة إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم تواجه معوقات بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال. وأشارت دراسة السلامة (٢٠١٥) أن أقل أنواع الألعاب التعليمية استخدمًا من قبل المعلمين هي الألعاب الإلكترونية حيث أنها تستخدم بدرجة قليلة، وبقية الأنواع من الألعاب التعليمية تستخدم بدرجة عالية.

ومما سبق لمست الباحثة أثناء عملها كمعلمة في رياض الأطفال، قصور في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء العملية التعليمية من قبل معلمات الطفولة المبكرة. وإسناد التدريس إلى توفير الأدوات المحسوسة اللازمة.

انطلاقًا من الرؤى السابقة ودعمًا لتجويد العملية التعليمية، وتوصيات الدراسات السابقة، وخبرة الباحثة، تتحد مشكلة الدراسة الحالية بالحاجة إلى الكشف عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة في مدينة الرياض؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١– ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؟

٢– هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين معلمات الطفولة المبكرة والمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيري الدراسة (المؤهل العلمي، الخبرة التعليمية)؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعلم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، وذلك من خلال ما يلي:

١– التعرف عن المعوقات التي تواجه معلمات الطفولة المبكرة في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

أهمية الدراسة

تمثلت أهمية الدراسة الحالية في التعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في عملية التعلم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، وتبرز الآتي:

الأهمية النظرية

- من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تحسين وتطوير العملية التعليمية، وزيادة دافعية التعلم عند الأطفال.
- من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تلبية حاجة التربويين للتعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في العملية التعليمية.

الأهمية التطبيقية

- من المتوقع أن تسهم الدراسة الحالية في تقديم معطيات مهمة لمعلمات الطفولة المبكرة في كيفية التغلب على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عميلة التعلم.
- من المتوقع أن تتيح الدراسة الحالية فتح المجال لدراسات وأبحاث أخرى يتم فيها تقديم مقترح علمي لتطوير الممارسات التدريسية لمعلمات الطفولة المبكرة.

حدود الدراسة

حدود موضوعية: جاءت هذه الدراسة للبحث عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.

حدود مكانية: سيتم إجراء الدراسة على معلمات الطفولة المبكرة في منطقة الرياض في روضات القطاع الأهلي.

حدود زمانية: سيتم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من عام ١٤٤٣هـ.

مصطلحات الدراسة

- معوقات:

عرف جرجس (٢٠٠٥) المعوقات بأنها "حاجز أو مانع مادي أو معنوي أو نفس أو اجتماعي يقف كالسد بين المرء وتحقيق حاجاته" (ص٥٠٨).

كما عرفت الباحثة المعوقات إجرائياً بأنها المعوقات التي تواجه معلمات الطفولة المبكرة أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية مما يؤدي إلى صعوبة في التطبيق، وهي: معوقات إدارية ومعوقات فنية ومعوقات البنية التحتية.

- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

عرف هاشم (٢٠١٧) الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها شكل من أشكال التعلُّم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلِّم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدَّد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية. (ص٦١) كما عرفت الباحثة الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائياً بأنها وسيلة تعليمة اعتمد تصميمها على التقنية وتهدف إلى مزج العملية التعليمية بالترفيه والتسلية بواسطة تقديم لعبة إلكترونية تعليمية تكسب الطفل مهارات عديدة وتنمي المفاهيم والمعارف لديه.

- مرحلة الطفولة المبكرة:

عرف الباقي (٢٠١٣) مرحلة الطفولة المبكرة بأنها "مرحلة رياض الأطفال أو الروضة أو مرحلة ما قبل المدرسة Pre–school. وتبدأ من نهاية مرحلة الرضاعة إلى دخول المدرسة الابتدائية" (ص١١٤).

البنية التحتية:

عرف قنديلجي وآخرون (٢٠٠٨) البنية التحتية أنها "تشمل على المكونات المادية والأجهزة والمكونات البرمجية والخدمات التي تقدم عن طريقهما، وهي مجموعة من الوسائل المادية والتطبيقات البرمجية المطلوبة لتشغيل المنشأة بكل أقسامها ومرافقها" (ص٤٢٩).

وعرفت الباحثة البنية التحتية إجرائيًا على أنه قاعدة في الروضة يعتمد على توفير الأجهزة ووسائل العرض اللازمة لإجراء عملية التعليمة في مرحلة الطفولة المبكرة.

الإطار النظري ودراسات سابقة

يتناول الإطار النظري والدراسات السابقة موضوع الدراسة الحالية والتي سلط الضوء على معوقات استخدام الألعاب التعليمية في التعليم، وتم التطرق في هذا القسم إلى جزئين وهما: الإطار النظري، والدراسات السابقة.

الإطار النظري

في الإطار النظري نستعرض أبرز المواضيع التي تطرقت إلى الألعاب التعليمية الإلكترونية الذي يشتمل على تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وأنواعها، وأهمية استخدامها، وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، وأهم العناصر الأساسية التي تتوفر في هذه الألعاب، وماهي المعوقات التي تواجهها الألعاب الإلكترونية في التعليم.

أولا: الألعاب التعليمية الإلكترونية

انتشرت الألعاب الإلكترونية انتشارًا واسعاً، وأدى هذا الانتشار إلى دخول هذه الألعاب لحياة الطفل، بل أصبحت جزء من يومه. وينجذب الطفل إلى الألوان والرسومات التي تحتويها الألعاب الإلكترونية، مما نتج عن ذلك زيادة الدافعية والإثارة عند الطفل في ممارسة الألعاب من هذا النوع. ومن هنا نستعرض أهم المواضيع التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية.

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

عرف عايد (٢٠١٧) الألعاب الإلكترونية بأنها "يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية" (ص٩).

عرف الجمال (٢٠١٩) الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمة بأنها "هي الألعاب التي يتم بها مناقشة بين لاعب أو أكثر في ظل قواعد للوصول إلى هدف محدد من الكسب ولكنه يشترط توافر المنافسة والقواعد المنظمة" (ص ٨٤).

وعلاوة على ما ذكر في التعريفات السابقة أن الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تصمم إلكترونيًا وتقدم للمتعلم بواسطة الأجهزة الإلكترونية، كما أنها تساهم في إشراك أكثر من متعلم في ممارسة هذه الألعاب بهدف زيادة التنافس وتحقيق الأهداف التعليمية.

ثانيا: أنواع الألعاب الإلكترونية:

رغم أن هناك العديد من التصنيفات التي وضعت لتصنيف الألعاب الإلكترونية يستند البعض منها على علاقتها بالمعارف، فتصنف إلى معرفية وغير معرفية، لقد صنف همال (٢٠١٨) الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها إلى الأصناف التالية:

الصنف الأول ويسمى بالألعاب المحاربة والقتالية والتي تهدف إلى التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، كما أن اللاعب يسعى لتحقيق أهداف محددة، بحيث يشعر بالمتعة والسيطرة على اللعبة أو السيطرة على الأحداث التي تدور بها. كما أن الصنف الثاني يسمى بالمدير وهي التي تهدف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الاتقان، وتطور أساليب ومهارات اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية. والصنف الثالث الذي يسمى بالمتعجب وهو الذي يهدف إلى عرض خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن تكون درجة التحدي في هذا النوع من الألعاب أقل مما هو موجود في الصنفين الآخرين. وأخيرًا، الصنف الرابع الذي يسمى بالمشارك ويهدف إلى امتاع اللاعبين بالألعاب التي تمتاز بالصبغة الاجتماعية ومشاركة لاعبين أخرين في واقع افتراضي.

رغم أن هناك العديد من التصنيفات التي وضعت لتصنيف الألعاب الإلكترونية يستند البعض منها على علاقتها بالمعارف، فتصنف إلى معرفية وغير معرفية، صنف الجمال (٢٠١٩) الألعاب الإلكترونية إلى عشرة أنواع رئيسية وهي كما يلي:

- ألعاب المنصات: وهي ألعاب بسيطة يتم تجنب اللاعب الأهداف وشخصيات بالقفز على مستويات متنوعة.
- ألعاب إطلاق النار: وهي من الألعاب العنيفة حيث هناك شخصية رئيسية تطلق على باقي الشخصيات أو الأهداف التي تظهر على الشاشة.

- ألعاب قتالية: وهي ألعاب قتاليه حيث يختار كل لاعب إحدى الشخصيات ذات المهارة الخاصة ويحاول تحطيم باقي الشخصيات.
- ألعاب رياضية: وهي ألعاب تهم الرياضيات المختلفة مثل كرة القدم والتنس..إلخ
- ألعاب سباق: ألعاب مهارية مثل محاكاة سباقات السيارات.
- ألعاب محاكاة الطيران: محاكاة قيادة الطائرات ومهاجمة الطائرات المعادية.
- ألعاب مغامرة: ألعاب المغامرات تنقل الممارس إلى عالم خيالي.
- لعب الدور: وهي تشجع على لعب الأدوار في الواقع
- ألعاب الألغاز: ألعاب التحدي، حيث يقوم اللاعب بتجميع العمل المجزأ بشروط محددة.
- ألعاب اتخاذ القرار: وهي ألعاب اتخاذ القرار والتخطيط لعمل متكامل.

بينما ذكر حجازي (٢٠١٨) بأن كالويس Calo صنف الألعاب الإلكترونية في عام (٢٠٠١) إلى أربع تصنيفات رئيسية، وهي:

- ألعاب الصراع Agon حيث تكون روح التنافس طوال اللعبة.
- ألعاب المغامرة Alea وتكون العشوائية هي أسا اللعبة.
- ألعاب الحركة Ilinx حيث السعادة تنبع من اللعبة.
- ألعاب التقليد والمحاكاة Mimicryحيث تدور اللعبة حول مثير معين وفي ضوء قواعد للعبة. (ص٢٢)

ومما سبق ذكره، يتبين أن هناك علاقات بين تصنيفات الألعاب الإلكترونية ومنها ألعاب المغامرة وألعاب التقليد والمحاكاة، وأيضا ألعاب التحدي والصراع والألعاب التي تعتمد على الحركة.

ثالثا: إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية مفيدة للأطفال، ولها العديد من الإيجابيات التي تعود بالفائدة على الأطفال، وقد لخص عايد (٢٠١٧) عدة إيجابيات، ومنها:

أن الألعاب الإلكترونية تساعد على تنشط الذاكرة عند الطفل، وتساعده على سرعة التفكير وتطوير حس المبادرة والتخطيط والمنطق. كما أن ممارسة الطفل للتقنية وإعطاء فرصة للطفل لكي يتعامل معها يؤدي إلى خلق تآلف بينه وبين التقنية ومساعدته على ممارسة التقنية والاعتياد على استخدمها في المستقبل. وللألعاب الإلكترونية دور في تحفز العقل على التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء؛ لذلك فهي تعتبر مصدر مهم للطفل، فهي تشبع خيال الطفل وتجعله أكثر نشاطًا وإنتاجً للعواطف الإيجابية، وبناء علاقات اجتماعية قوية. وفي نهاية استخدام هذه الألعاب تشعر الطفل بالإنجاز والشعور بالقدرة على إنجاز العمل.

كما ذكر رمضان ومحمد (٢٠١٧) بأن الألعاب الإلكترونية تقدم نوعاً متميزاً من التفاعل بينها وبين الأطفال في سن أربعة وخمسة سنوات، وتعمل على إكسابهم خبرات كثيرة، ومنها:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بتعليم الطفل من خلال المحاكاة في بيئات حقيقة من واقع الحياة، كما أنها تساعد على سرعة المتعلم أثناء استخدام الطفل لهذه الألعاب، وتشجع أن يكون التعليم بطرق مختلفة تكاد تكون لكل واحد طريقة تناسب ميوله ورغباته. فهي تمتاز بالأسلوب الشيق والجذاب للتعلم وقائمة على التعلم ذاتي عن طريق المحاولة والخطأ.

ولوحظ أن الألعاب الإلكترونية تمتاز بأهمية أثناء تعليم الأطفال، وهذا يعود إلى الهدف التربوي الذي تحققه من خلال ممارسة هذه الألعاب. لذلك لابد من إدماج الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم لتسهم في زيادة دافعية التعلم عند الأطفال وتسهيل وصول المعلومة إليهم.

وتعتبر النظرية المعرفية لجان بياجيه أن الطفل يخلق معرفته الخاصة حول العالم من خلال تفاعله مع هذا العالم. وأن لديه الوسائل لتنظيم خبراته، بحيث يمكن أن يجد معنى للأحداث التي تدور في حياته، وطبقا لبياجيه فإن هذه الوسائل التنظيمية هي (التكيف الذكي) ففي التكيف، يعدل الإنسان من البيئة لكي تتلاءم مع احتياجاته الشخصية، وكذلك يعدل من نفسه كاستجابة لبيئته. وفي هذا النموذج افترض بياجيه وجود عمليات تفاعل بين هذين الجانبين من التكيف، والذي أطلق عليهما الاستيعاب والموائمة. وهذا التفاعل هو مصدر النمو والتعلم (عبدالفتاح،٢٠١١).

بناءً على ما سبق ذكره في نظرية بياجيه، أن الطفل أثناء استخدامه للألعاب التعليمية الإلكترونية يكتسب العديد من المعارف ويخزنها في البنى المعرفية وهذا ما يسمى بالاستيعاب، كما أن الطفل يعمل على تغير البنى المعرفية من خلال ممارسة لهذه الألعاب مع ما يتوافق مع البيئة الخارجية بهدف التكيف وهذا ما يسمى بالموائمة. لذلك تبرز أهمية دمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.

رابعا: أهمية الألعاب الإلكترونية في تعلم الأطفال

تعتبر الألعاب الإلكترونية مهمة في حياة الطفل، كما أنها وسيلة رائدة في التعليم. واشار رمضان ومحمد (٢٠١٧) إلى أهمية هذه الألعاب الإلكترونية في تعلم الأطفال، ومنها:

أن للألعاب الإلكترونية دور في تعليم الطفل، فهي تحقق التفاعل من خلال اللعب القائم على الاستكشاف؛ فالطفل يتعلم بشكل جيد من خلال اللعب الاستكشافي، ويبدأ اللعب بالمحاولات حتى يصل في النهاية إلى الطريقة التي تعمل بها الأشياء، ويتعلمون من أخطائهم، ويتقدمون باستمرار نحو التفوق والإبداع. تعتبر الألعاب الإلكترونية ملاءمة للأطفال الصغار، وتعطي الأطفال فرصة للتعامل معها من خلال الصور المتحركة والأصوات والكلمات المكتوبة على الشاشة، فهي تساعد الأطفال للانتقال من مرحلة التفكري البصري إلى مرحلة التفكير اللفظي بسهوله وسلاسة. يبرز أهمية الألعاب الإلكترونية أنها ميسرة للتعلم، وتسهل الوصول إلى المعلومة بكل يسر وسهولة، كما أنها تساعد المتعلم على الوصول إلى برامج فرعية تساعده على فهم الغموض وإكسابه مهارات ناقصة. تنمي الألعاب الإلكترونية خيال الأطفال وتساعد الأطفال على الابتكار في عدة

مجالات مثل الرسم وابتكار أشكال ثلاثية الأبعاد وإدخال تغييرات على الأحجام والألوان في الأشكال، وابتكار تصميمات جديدة.

كما أشار عبدالفتاح (٢٠١١) أن نظرية التحليل النفسي لسجموند فرويد تفسر أهمية اللعب للطفل وترى بأن اللعب بوصفة أداة هامة للاستقرار الانفعالي ولتنمية التحكم الذاتي، وذلك من خلال تحكم الأطفال في أجسامهم، والأدوات المحيطة بهم، وكذلك المهارات الاجتماعية وهي تمكن الأطفال من تمثيل المشاعر دون وجود ضغوط أو مخاوف، وذلك من خلال إعادة إحياء الخبرات والتحكم فيها في الواقع.

خامسا: تعزز مهارات التناسق (التآزر) البصري حركي، والتمييز البصري.

هناك العديد من البرامج التي تساعد على تعزيز التناسق البصري الحركي عند الأطفال، ومن خلالها يتم دمجها مع المنهج وتوجيه العملية التعليمية. فعلى سبيل المثال برامج بسيطة للتلوين تساعد الطفل على التنسيق بين الجانب البصري والحركي. كما أن هناك العديد من البرامج الإلكترونية لمساعدة الأطفال على التعزيز البصري، وعلى سبيل المثال أن نطلب من الأطفال البحث عن كائن معين مختفي بالصورة. ومن البرامج التي تشجع مهارة التمييز البصري برنامج الأشكال، والمراد به مضاهاة الأشكال الملونة بثقوب تمثل نفس تلك الأشكال.

تتمتع الألعاب الإلكترونية التعليمية بعدد من المميزات، واشار هاشم (٢٠١٧) إلى عدة مميزات من أهمها:

تمتاز الألعاب الإلكترونية التعليمية باستخدامها إلى المؤثرات السمعية والبصرية لذلك فهي تستدعي إلى استخدام أكثر من حاسة عند الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا، وأكثر تأثيرا عند الطفل، كما أنها تزيد من دافعية التعلم لدى الطفل؛ لأن ذلك يعود أن اللعب له ميل فطري عند الطفل. أيضًا، تساعد الطفل على التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة الأطفال الآخرين، كما أنها تساعد على إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين. تعتبر الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وجذبا ومن أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي وتفكيره الإبداعي، وهذا يعود لأن الطفل ينسجم بخياله مع هدف اللعبة ويحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف، كما أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تمتاز بالمرونة العالية فهي ليست مقيدة بزمن محدد؛ لذلك يستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه، ولأية مدة يريدها. من خلال ممارسة الطفل للألعاب التعليمية الإلكترونية يتخلص من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية، أو التنشئة الاجتماعية، وتساعد على دمج المعرفة والعملية التعليمة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.

وعلاوة على ما ذكر في السابق، وضح مصباح وآخرون (٢٠٢١) أن نظرية الاسترخاء للفيلسوف الألماني لازاروس (lazaross) تشير إلى أن اللعب يعتبر وسيلة لتجديد الطاقة وزيادة الحيوية وتقوية العضلات واسترخاء الأعصاب المتشددة

والمتوترة، وتخلص الطفل من الضغوط التي تمارس عليه بين الحين والأخر، ولاشك أن اللعب يعتبر من أفضل وسائل الاسترخاء.

كما أشار هاشم (٢٠١٧) أن العديد من الخبراء والمستشارين المتخصصين في مجال التعليم بينوا أن استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمة زاد من دافعية الأطفال للتعلم، كما أنه ولَّد طموحاً لدى الأطفال لإجادة تعلم الحساب والرياضيات على وجه الخصوص، وقد ارتفع مستوى بعض الأطفال من ٤٠٪ إلى ٦٥٪، وبواسطة دراسة بحثية أجريت لمدة عام أدت إلى إجراء بحث اتحادي من قبل العلماء في الولايات المتحدة، يهدف إلى تحويل إدمان ألعاب الكمبيوتر الإلكترونية إلى أداة تعليم مهمة وفعالة في المؤسسات التعليمية، كما أن نظرية العلماء ترتكز على فكرة مفادها أن الألعاب تعمل على تعليم الأطفال المهارات التي يرغبون المعلمون أن يكتسبوها ويتقنونها، مثل التفكير التحليلي، والبناء الجماعي بروح الفريق.

سادسا: العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية

تتميز الألعاب الإلكترونية بعدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها سواء كانت تقليدية أو إلكترونية، واشار العمري (٢٠١٥) إلى عدة عناصر، ومنها:

هناك عدة عناصر لابد أن تتوفر بالألعاب الإلكترونية ومنها: الهدف والذي يؤكد إلى وجود هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه. ثانيا القواعد وأن يكون لكل لعبة إلكترونية قواعد محددة توضح كيفية اللعب. المنافسة وأن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. التحدي ويلزم أن يتوفر بها عنصر التحدي وتتضمن قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنه. الخيال ولابد أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم. الترفيه على أن لا يكون هدف اللعبة هو عنصر الترفيه والمتعة فقط، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

سابعا: معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم

ذكر هاشم (٢٠١٧) أن المعلمون يواجهون معوقات عديدة في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء عملية التعليم، فقد يرى المعلمون أن هناك معوقات تؤدي إلى إعاقة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، ومنها: عدم توفر وقت كافي لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ فالحصة الواحدة محددة بمدة زمنية محددة. كما أن تصميم المقررات الدراسية لا يعطي الفرصة للقيام بأي أنشطة إضافية، وعدم إدماج أي أنشطة أخرى تؤدي إلى توظيف المادة التعليمية بطريقة أخرى. وأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تحتوي على تكلفة مادية عالية تصعّب على المعلم استخدامها، وأن هناك ألعاب منخفضة في السعر ورخيصة لكنها تفقد الكثير من فوائدها عن مثيلتها التجارية، فبالتالي يقلل من شأن استخدامها.

الدراسات السابقة

في الدراسات السابقة نستعرض أبرز المواضيع التي سلطت الضوء على موضوع الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء العملية التعليمة من عدة جوانب.

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

هدفت دراسة لصوي (٢٠٢٠) إلى الكشف عن درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين، حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، وتم أخذ عينة بالطريقة العشوائية وبلغ عددها (٢٥٥) معلما. واستخدمت الباحثة أداة الاستبانة للوصول إلى النتائج المرجوه. كما توصلت نتائج الدراسة إلى أن درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية في المدارس الحكومية بعمان جاءت بدرجة متوسطة. وأوصت الدراسة بأن تقوم الإدارات التربوية بتوفير بنية تحتية متينة بهدف تعزيز استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعلمية.

هدفت دراسة صقر وآخرون (٢٠١٩) إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢٥) من معلمي الصفوف الأولية التابعين لمكتب تعليم غرب الرياض. واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة بهدف جمع البيانات اللازمة، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أن معلمي الصفوف الأولية اتفقوا على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، وأتضح أن هناك العديد من المعوقات التي تعيق استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية ومنها عدم وجود شبكة إنترنت قوية، عدم توافر الأجهزة الإلكترونية الكافية.

هدفت دراسة الجيزاني (٢٠١٩) الكشف عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الرياضيات واستبقائها في محافظة بغداد، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وكانت عينة الدراسة تتضمن (٧٠) طالبا من مرحلة الصف الرابع الابتدائي، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية. كما استخدمت الدراسة أداة متمثلة ب (اختبار التحصيل)، كما توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الالعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل تلاميذ المجموعة التجريبية الذين درسوا بالألعاب الالكترونية، والقدرة على استبقاء المعلومة وزيادة الدافعية لدى المتعلمين. كما أوصى الباحث بإعادة النظر بالمناهج والاهتمام بتطويرها لكي تصبح مشوقة للطالب، والعمل على دراسة حول معوقات استخدام الالعاب التعليمية في التدريس.

كما أشارت دراسة صقر (٢٠١٨) عن الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال بمدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت الدراسة على عينة تبلغ (٩١) من معلمي رياض الأطفال. واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة للوصول إلى النتائج، كما توصلت نتائج الدراسة إلى الآتي: أن هناك معوقات تعيق استخدام معلمي للألعاب الإلكترونية في العملية التدريسية، كما بينت وجود فروق ذات دلالة إحصائيا في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير الخبرة.

وهدفت دراسة العبدالله (٢٠١٦) للكشف عن اتجاهات معلمي اللغة العربية في مدارسة قصبة إربد في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعن المعوقات التي تواجههن أثناء عملية التدريس، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (١٣٥) معلما ومعلمة من العاملين بالمدارس الحكومية التابعة لمديرية قصبة إربد، وأستخدم أداة الاستبانة وهي تحتوي مقياسين مختلفين الأول يهدف إلى الكشف عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، والثاني يهدف إلى الكشف عن اتجاهات معلمي نحو استخدام هذه الألعاب. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن تصورات معلمي اللغة العربية لمعيقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية جاءت بدرجة (متوسطة)، كما أظهرت نتائج الدراسة أن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية (ككل) كانت متوسطة.

التعقيب على الدراسات السابقة

بعد السرد السابق لبعض ما اطلع عليه الباحث من دراسات سابقة في موضوع الألعاب التعليمية الإلكترونية، يمكن أن يحدد مدى التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية وتلك الدراسات من خلال المقارنة بينها:

- اتفقت الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة في التركيز على الألعاب التعليمة الإلكترونية، مثل دراسة لصوي (٢٠٢٠)، والعبدالله (٢٠١٦)، ودراسة صقر وآخرون (٢٠١٩)، ودراسة الجيزاني (٢٠١٩).
- اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في أداة الدراسة بهدف الوصول إلى النتائج كدراسة العبدالله (٢٠١٦)، ودراسة (٢٠١٩)، ودراسة صقر (٢٠١٨)، ودراسة لصوي (٢٠٢٠).
- اتفقت دراسة لصوي (٢٠٢٠) الجيزاني (٢٠١٩) مع الدراسة الحالية في وجود معوقات لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
- اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بتركيزها على الكشف عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.
- اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة الجيزاني (٢٠١٩) التي استخدمت المنهج التجريبي. بينما اتفقت مع الدراسات السابقة باستخدام المنهج الوصفي مثل دراسة العبدالله (٢٠١٦)، ودراسة صقر (٢٠١٨)، ودراسة صقر وآخرون (٢٠١٩)، ودراسة لصوي (٢٠٢٠).
- استفادت الدراسة الحالية من دراسة العبدالله (٢٠١٦) في أداة الدراسة، وهي أداة الاستبانة التي تعتمد على الأسئلة المغلقة وتحتوي على ثلاثة محاور رئيسية.
- ستضيف الدراسة الحالية إلى الدراسات السابقة التعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، ووضع توصيات لتحسين استخدامها. كما أنها تسعى لسد الفجوة من خلال الكشف عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

منهج الدراسة

إن الدراسة الحالية تهدف إلى الكشف عن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمات الطفولة المبكرة في التعليم، وتبعًا لهذه المتغيرات فإن المنهج الوصفي المسحي وهو المنهج الملائم لطبيعة هذه الدراسة. وقد عرف مطاوع وآخرون (٢٠١٤) المنهج الوصفي المسحي بأنه "محاولة لعرض واقع الحال وتحليله وتفسيره للأفراد في مؤسسة كبيرة أو لمجموعة كبيرة نسبيا في منطقة معينة من أجل توجيه العمل في الوقت الحاضر وفي المستقبل القريب" (ص٣٠١).

مجتمع الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع معلمات مرحلة الطفولة المبكرة التابعات لمدينة الرياض في القطاع الخاص، والبالغ عددهم حوالي (١٥٢٨) معلمة، وهذا حسب إحصائيات وزارة التعليم لعام (١٤٣٩هـ – ١٤٤٠هـ).

عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (٣٠) معلمة من العاملين في مجال الطفولة المبكرة التابعة لمدينة الرياض في القطاع الخاص، وتم اختيار عينة الدراسة بطريقة العينية العشوائية البسيطة. وتم اختيار العينة من القطاع الخاص لأن الدراسة تهدف إلى معرفة معوقات استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية أثناء التعليم، كما أن المعلمات في القطاع الخاص متواجدات في الروضات الخاصة ويطبقن التعليم الحضوري على عكس المعلمات في القطاع الحكومي فالتعليم يطبق عن بعد.

جدول (١–١) توزيع العينة تبعا لمتغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس	١٦	٥٣.٣٪
ماجستير	١٤	٤٦.٧٪

كما يتضح من الجدول رقم (١–١) بلغت النسبة الأعلى لمعلمات الحاصلات على المؤهل العلمي البكالوريوس بعدد ١٦ معلمة وبنسبة مئوية بلغت (٥٣.٣٪)، وأتى في المرتبة الثانية المعلمات الحاصلات على المؤهل العلمي الماجستير بعدد ١٤ معلمة وبنسبة مئوية بلغت (٤٦.٧٪).

جدول (١–٢) توزيع العينة تبعا لمتغير الخبرة الدراسية

الخبرة التدريسية	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ٥ سنوات	١٣	٤٣.٣٪
من ٥ إلى ١٠ سنوات	١٤	٤٦.٧٪
١٠ سنوات وأكثر	٣	١٠٪

ويتضح من الجدول رقم (١–٢) أن من معلمات الطفولة المبكرة التي خبرتهن من ٥ إلى ١٠ سنوات أعلى نسبة بمقدار (٤٦.٧٪)، ومن ثم يليهن من خبرتهن أقل من ٥ سنوات بنسبة مقدارها (٤٣.٣٪)، ومن ثم ١٠ سنوات وأكثر بنسبة مقدارها (١٠٪).

أداة الدراسة

للإجابة على أسئلة الدراسة تم استخدام أداة الاستبانة لجمع البيانات اللازمة للدراسة، وقد تم الاستفادة من الأداة من دراسة العبدالله (٢٠١٦) وهي استبانة تعتمد في إعدادها على الشكل المغلق الذي يهدف لتحديد الاستجابات لكل عبارة. وتحتوي على ثلاثة محاور رئيسية وثمانية عشر فقرة، وتم تعديلها بما يتوافق مع مصطلحات الدراسة الحالية من خلال تغير المصطلحات التي تتناسب مع مرحلة الطفولة المبكرة، وللتحقق من الصدق الظاهري للمقياس عرضت الباحثة الصورة الأولية على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص في المجال وتم التعديل في ضوء المقترحات المقدمة، ومن أجل التحقق من صدق البناء طبقت الباحثة المقياس على عينة استطلاعية مؤلفة من (٣٠) معلماً ومعلمة من نفس مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث وتم حساب معاملات ارتباط فقرات المقياس باستخدام معامل ارتباط بيرسون. وللتحقق من ثبات المقياس بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test–retest) بتطبيقه، وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على أفراد من خارج عينة الدراسة ومكونه من (٣٠) معلما ومعلمة، كما تم حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة ألفا كرونباخ.

اجراءات الدراسة

١. الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع اللعب.
٢. الحصول على مشكلة تتعلق بالألعاب التعليمية الإلكترونية، ومن ثم الاطلاع مرة أخرى على الدراسات السابقة.
٣. تحديد متغيرات عنوان الدراسة والأهداف والأسئلة.
٤. تحديد محاور الإطار النظري، ومن ثم الرجوع إلى الأدبيات بهدف كتابة الإطار النظري والدراسات السابقة.
٥. الاستفادة من مقياس دراسة العبدالله (٢٠١٦)، والعمل على تقنينها فيما يتوافق مع مصطلحات الدراسة الحالية.
٦. تكونت الاستبانة من ثلاثة محاور أساسية وهي معوقات إدارية، ومعوقات فنية، ومعوقات البنية التحتية. كما شملت علة ١٨ فقرة.
٧. تحديد مجتمع الدراسة وهن معلمات الطفولة المبكرة، وعينة الدراسة تحتوي على (٣٠) معلمة في القطاع الخاص.
٨. عرض المقياس على الزميلات المتخصصات في مجال الطفولة المبكرة، والأخذ في بعض التعديلات التي تتوافق مع الدراسة الحالية.
٩. توزيع أداة الدراسة بصورتها النهائية على العينة المستهدفة وهن معلمات الطفولة المبكرة في مدينة الرياض في القطاع الأهلي.

١٠. تم جمع البيانات من الاستبانات، ومن ثم تحليلها بواسطة التكرارات والتوصل إلى النتائج.

الأساليب الإحصائية

إن استخدام الأسلوب الإحصائي المناسب في تحليل أداة الدراسة يعد وسيلة تضمن تحقيق الأهداف المرجوة من وراء تطبيقها. وقد تمت معالجة بيانات الدراسة إحصائيا باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية SPSSالذي بواسطته تم تطبيق التالي:

- حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسط لإجابات أفراد العينة المتعلقة بفقرات مجالات مقياس معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.
- للتحقق ما إذا كان هناك اختلاف في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغير المؤهل العلمي استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين Independent samples t–test
- بما أن المتغير المستقل (الخبرة في التدريس) يتضمن أكثر من مستويين، لذا تم استخدام الاختبار الإحصائي تحليل التباين الأحادي One–Way ANOVA.

مناقشة نتائج الدراسة

هدفت الدراسة إلى التعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، وبعد توزيع الاستبيان وتحليها بطريقة التكرارات، تم التوصل إلى النتائج التالية:

أولا: للإجابة على السؤال الفرعي الأول: ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؟ تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسط لمعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة كما هو في الجدول التالي:

جدول (١–٣) المجال الأول معوقات إدارية

التسلسل	الفقرة	درجة الاستجابة					
		التكرار/%	كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جدا	المتوسط
١	قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعلم.	التكرار	١٧	٦	٤	١	٢	١,٨٣٣
		%	٥٦.٥٪	٢٠٪	١٣.٣٪	٣.٣٪	٦.٧٪	
٢	قلة اهتمام إدارة التدريب والإشراف التربوي	التكرار	٢٠	٤	٣	١	٢	١,٧
		%	٦٦.٧٪	١٣.٣٪	١٠٪	٣.٣٪	٦.٧٪	

	بالاحتياجات التدريبية للمعلمات في مجال إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها							
٣	عدم إشراك المعلمات في التخطيط والإعداد والإنتاج للوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية.	التكرار	١٧	٧	٠	٥	١	١,٨٦٧
		%	٥٦.٧٪	٢٣.٣٪	٠٪	١٦.٧٪	٣.٣٪	
٤	ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على التقنية في تعليم المفاهيم للأطفال.	التكرار	١٧	٥	٥	٣	٠	١,٨
		%	٥٦.٧٪	١٦.٧٪	١٦.٧٪	١٠٪	٠٪	
٥	ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق معلمة الطفولة المبكرة لا يمكنه من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	التكرار	١٨	٦	٤	٢	٠	١,٦٦٧
		%	٦٠٪	٢٠٪	١٣.٣٪	٦.٧٪	٠٪	
٦	قلة وجود الحوافز المادية والمعنوية التي تشجع المعلمات على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	التكرار	١٩	٦	٣	٢	٠	١,٦
		%	٦٣.٣٪	٢٠٪	١٠٪	٦.٧٪	٠٪	
٧	عدم وجود أي تعليمات تلزم المعلمة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم المفاهيم.	التكرار	١٨	٧	٣	٢	٠	١,٦٣٣
		%	٦٠٪	٢٣.٣٪	١٠٪	٦.٧٪	٠٪	
٨	عدم توافر ميزانية خاصة بالوسائط التعليمية الإلكترونية في المدرسة.	التكرار	١٩	٦	٢	٣	٠	١,٦٣٣
		%	٦٣.٣٪	٢٠٪	٦.٧٪	١٠٪	٠٪	

يبين الجدول (١–٣) في الأعلى أن الفقرة رقم ٣ جاءت بالمرتبة الأولى والتي تنص على (عدم إشراك المعلمات في التخطيط والإعداد والإنتاج للوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية) بمتوسط (١،٨٦٧)، وأن الفقرة رقم ١ جاءت بالمرتبة الثانية والتي تنص على (قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعلم) بمتوسط (١،٨٣٣)، وأن الفقرة رقم ٤ جاءت بالمرتبة الثالثة والتي تنص على (ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على التقنية في تعليم المفاهيم للأطفال) بمتوسط (١،٨). وترى الباحثة أن استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية يواجه عدة معوقات من الناحية الإدارية من حيث قلة تشجيع الإدارة المدرسة للمعلمات بهدف استخدام هذه الألعاب الإلكترونية، وعدم إدراك الإدارة المدرسية لأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمة. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة العبدالله (٢٠١٦) التي أشارت إلى وجود معوقات من الناحية الإدارية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث عدم تشجيع المعلمين وعدم وضع خطط لإعداد هذه الألعاب بطريقة تربوية. كما اتفقت هذه النتيجة مع الإطار النظري، فقد ذكر هاشم (٢٠١٧) أن هناك معوقات عديدة تواجه المعلم أقناء استخدام الألعاب الإلكترونية، ومنها: عدم توفر وقت كافي أثناء العملية التعليمية، وعدم توفر ميزانية كافية لشراء الألعاب التعليمية الإلكترونية.

جدول (١–٤) المجال الثاني المعوقات الفنية

٩	ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد لمفاهيم المنهج من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	التكرار	١٤	٥	١	٣	٧	٢,٤٦٧
		%	٤٦.٧٪	١٦.٧٪	٣.٣٪	١٠٪	٢٣.٣٪	
١٠	كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس.	التكرار	١٨	٩	١	٠	٢	١,٦٣٣
		%	٦٠٪	٣٠٪	٣.٣٪	٠٪	٦.٧٪	
١١	وقت الفترة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المفاهيم.	التكرار	١٧	٤	٤	٣	٢	١,٩٦٧
		%	٥٦.٧٪	١٣.٣٪	١٣.٣٪	١٠٪	٦.٧٪	
١٢	عدم توافر دورات تدريبية للمعلمات على إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب خصائص الأطفال النمائية.	التكرار	٢٠	٦	١	٢	١	١,٦
		%	٦٦.٧٪	٢٠٪	٣.٣٪	٦.٧٪	٣.٣٪	
١٣		التكرار	١٨	٤	١	٣	٤	٢,٠٣٣

	صعوبة ضبط الأطفال في الفترة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	%	٦٠٪	١٣.٣٪	٣.٣٪	١٠٪	١٣.٣٪	
١٤	عدم وجود فنيين وبرمجيين لصيانة الأجهزة التعليمية.	التكرار	١٨	٧	٢	١	٢	١,٧٣٣
		%	٦٠٪	٢٣.٣٪	٦.٧٪	٣.٣٪	٦.٧٪	

يبين الجدول (١–٤) في الأعلى أن الفقرة رقم ٩ والتي تنص على (ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد لمفاهيم المنهج من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية) جاءت في المرتبة الأولى بمتوسط (٢،٤٦٧) وأن الفقرة رقم ١٣ والتي تنص على (صعوبة ضبط الأطفال في الفترة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية) جاءت في المرتبة الثانية بمتوسط (٢،٠٣٣). وجاءت الفقرة رقم ١١ والتي تنص على (وقت الفترة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المفاهيم) بالمرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (١،٩٦٧). وترى الباحثة أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة تشير إلى وجود معوقات من الناحية الفنية من حيث عدم قدرة المعلمة على التخطيط الجيد والصعوبة في ضبط الأطفال والوقت غير المناسب لتطبيق الألعاب الإلكترونية. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة العبدالله (٢٠١٦) التي أشارت إلى وجود معوقات من قبل المعلمات في التخطيط الجيد لاستخدام الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، وعدم قدرتهم على ضبط الأطفال في الفصل. كما اتفقت مع دراسة صقر وآخرون (٢٠١٩) الذي أشارت على أن معلمي الصفوف الأولية يواجهون عدة معوقات في استخدام هذه الألعاب بسبب كثافة المادة الدراسية وعدم وجود وقت كافي لاستخدامها.

جدول (١–٥) معوقات البنية التحتية

١٥	**قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة.**	**التكرار**	١٦	٨	٢	٢	٢	١,٨٦٧
		%	٥٣.٣٪	٢٦.٧٪	٦.٧٪	٦.٧٪	٦.٧٪	
١٦	وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية.	التكرار	١٧	٦	٣	٣	١	١,٨٣٣
		%	٥٦.٧٪	٢٠٪	١٠٪	١٠٪	٣.٣٪	
١٧	عدم توافر برامج تعليمية مناسبة في المدرسة تناسب المفاهيم المقدمة للأطفال.	التكرار	٢٠	٦	٢	١	١	١,٥٦٧
		%	٦٦.٧٪	٢٠٪	٦.٧٪	٣.٣٪	٣.٣٪	
١٨	لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية.	التكرار	١٢	٦	٢	١	٩	٢.٦٣٣
		%	٤٠٪	٢٠٪	٦.٧٪	٣.٣٪	٣٠٪	

يبين الجدول (١–٥) في الأعلى أن الفقرة رقم ١٨ جاءت بالمرتبة الأولى التي تنص على (لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية) وبمتوسط (٢،٦٣٣)، وأن الفقرة رقم ١٥ جاءت بالمرتبة الثانية والتي تنص على (قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة) بمتوسطة (١،٨٦٧) وأن الفقرة رقم ١٦ جاءت بالمرتبة الثالثة والتي تنص على (وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية) بمتوسط (١،٨٣٣). وترى الباحثة استخدام الألعاب التعليمة الإلكترونية واجه عدة معوقات من ناحية البنية التحتية من حيث عدم توافر مختبرات للحاسوب، وعدم توافر الأجهزة اللازمة لتطبيق هذه الألعاب. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة صقر وآخرون (٢٠١٩) التي أشارت على أن معلمي الصفوف الأولية يواجهون العديد من المعوقات التي تعيق استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية ومنها عدم وجود شبكة إنترنت قوية، وعدم توافر الأجهزة الإلكترونية الكافية. أيضًا اتفقت مع دراسة العبدالله (٢٠١٦) التي أشارت على وجود معوقات من ناحية عدم توافر الأجهزة لدى المعلمين والمعلمات في الصفوف الأولية. وكما أنها اتفقت مع دراسة لصوي (٢٠٢٠) التي أشارت إلى وجود معوقات تؤدي إلى إعاقة استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وأوصف بتوفير بنية تحتية متينة تعزز استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم.

ثانيا: للإجابة على السؤال الفرعي الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($0,05 \geq a$) بين معلمات الطفولة المبكرة والمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغير الدراسة (المؤهل العلمي)؟ للتحقق ما إذا كان هناك اختلاف في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغير المؤهل العلمي، قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين Independent samples t-test والجدول (١) يوضح ذلك.

جدول رقم (١–٦) دلالة الفروق في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي

	المؤهل العلمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	قيمة الدلالة
معوقات إدارية	بكالوريوس	١٦	٤.٥٥	٠.٥٥	١.٩٠٤	٢٨	٠.٠٦٨
	ماجستير	١٤	٣.٩٨	١.٠٣			
معوقات فنية	بكالوريوس	١٦	٤.٥٠	٠.٧٠	٢.٦٤٨	٢٨	*٠.٠١٣
	ماجستير	١٤	٣.٦٣	١.٠٨			
معوقات تتعلق بالبنية التحتية	بكالوريوس	١٦	٤.٢٠	٠.٨٠	٠.٩٩٢	٢٨	٠.٣٣٠
	ماجستير	**١٤**	**٣.٨٢**	**١.٢٨**			

*دالة عند مستوى (٠.٠٥)

يتضح من جدول (١–٦) ما يلي: أن قيمة (ت) بالنسبة للفروق في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية بلغت (١.٩٠٤) بمستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥)، وتشير هذه النتيجة إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي. واختلفت نتيجة هذه الدراسة مع دراسة العبدالله (٢٠١٦) التي أشارت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تقديرات معلمات الصفوف الأولية والمعوقات الإدارية تعزى لمتغير المؤهل العلمي وجاءت لصالح الدراسات العليا.

كذلك بينت النتائج في الجدول (١) أن قيمة (ت) بالنسبة للفروق في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية بلغت (٠.٩٩٢) بمستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥)، وتشير هذه النتيجة إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي.

بينما بينت النتائج أن قيمة (ت) بالنسبة للفروق في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية بلغت (٢.٦٦٤٨) بمستوى دلالة أقل من (٠.٠٥)، وتشير هذه النتيجة إلى وجود فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي، وقد جاءت الفروق لصالح المعلمات اللاتي مؤهلهن العلمي (بكالوريوس) وذلك بالرجوع للمتوسط الأكبر (٤.٥٠). وتختلف نتيجة هذه الدراسة مع دراسة العبدالله (٢٠١٦) التي أشارت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين معوقات استخدام معلمات الصفوف الأولية وفقًا للمؤهل العلمي.

للإجابة على السؤال الفرعي الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($a \leq 0,05$) بين معلمات الطفولة المبكرة والمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغير الدراسة (الخبرة التعليمية)؟

بما أن المتغير المستقل (الخبرة في التدريس) يتضمن أكثر من مستويين، لذا تم استخدام الاختبار الإحصائي تحليل التباين الأحادي One–Way ANOVA لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغير الدراسة (الخبرة في التدريس)ا ويوضح الجدول رقم (٢) نتيجة تحليل التباين الأحادي:

جدول (١–٧) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي One–Way ANOV لدلالة الفروق وفقا لمتغير الخبرة في التدريس

	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
معوقات إدارية	بين المجموعات	١.٧٤٧	٢	٠.٨٧٣	١.٢٣٩	٠.٣٠٦
	داخل المجموعات	١٩.٠٣٢	٢٧	٠.٧٠٥		
	الإجمالي	٢٠.٧٧٩	٢٩			
	بين المجموعات	٣.٧٤٢	٢	١.٨٧١	٢.٠٧	

معوقات فنية	داخل المجموعات	٢٤.٤٠٧	٢٧	٠.٩٠٤		٠.١٤٦
	الإجمالي	٢٨.١٤٩	٢٩			
معوقات تتعلق بالبنية التحتية	بين المجموعات	٤.٠٢٧	٢	٢.٠١٣	١.٩٤	٠.١٦٣
	داخل المجموعات	٢٨.٠١٧	٢٧	١.٠٣٨		
	الإجمالي	**٣٢.٠٤٤**	**٢٩**			

يتبين من بيانات الجدول (١–٧) انه لا توجد فروق دالة إحصـــائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والفنية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء اســـتخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للخبرة في التدريس، حيث جاءت قيم دلالة (ف) بمستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥). وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة العبدالله (٢٠١٨) التي أشارت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لأثر الخبرة في جميع المجالات. وتختلف هذه النتيجة مع دراسة صقر (٢٠١٨) التي أشارت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائيا في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير الخبرة.

وعلاوة على ما ذكر في النتائج، ترى الباحثة أن النتائج تبين الاختلاف بين الدراسة الحالية ودراسة العبدالله (٢٠١٦)، فالدراسة الحالية أشارت إلى وجود فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي، بينما أشارت دراسة العبدالله إلى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المعوقات الفنية واستخدام معلمات الصفوف الأولية وفقًا للمؤهل العلمي. وقد يشير ذلك إلى أن معلمات الطفولة المبكرة الحاصلات على مؤهل البكالوريوس يواجهن معوقات أكثر من المعلمات الحاصلات على مؤهل الماجستير.

نتائج الدراسة

توصلت الدراسة الحالية إلى عدة نتائج، ومنها:

- يواجهن معلمات الطفولة المبكرة معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالنبيه التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.
- لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والفنية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للخبرة في التدريس
- لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي
- توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي وجاءت لصالح مؤهل البكالوريوس.

توصيات الدراسة

وبناءً على النتائج السابقة، توصي الباحثة بالتالي:

توصيات إلى وزارة التعليم:

- عقد دورات تدريبية تهدف إلى توعية المدارس والإدارات التعليمية بتفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.
- دعم المدارس من حيث توفير بنية تحتية تدعم استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمة.
- تضمين المناهج الدراسية بمحتوى يدعم استخدام هذه الألعاب الإلكترونية بما يتوافق مع الأهداف المنشودة.

توصيات إلى الإدارة المدرسية:

- عقد وورش عمل للمعلمات بهدف التحسين من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء التعليم.
- تشجيع المعلمات على استخدام هذه الألعاب في العملية التعليمية، ونشر الوعي الكافي بأهميتها.

توصيات إلى المعلمة:

- تضمين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمة، واختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أعمار الأطفال.
- حضور دورات تدريبية تزود المعلمة بمهارات في استخدام هذه الألعاب أثناء التعليم.

مقترحات الدراسة

تقترح الباحثة إجراء دراسات مستقبلية في الموضوعات البحثية الآتية:

- أثر استخدام الألعاب التعليمة الإلكترونية في رفع مستوى المهارات اللغوية عند الطفل.
- اتجاهات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات.

المراجع

الباقي، علا. (٢٠١٣). *النمو الإنساني واحتياجات النمو السوي من الحمل إلى الشيخوخة*. عالم الكتب.

الجمال، محمد. (٢٠١٩). *الاحتياجات ومستحدثات التكنولوجية لذوي الاحتياجات الخاصة*. أسك زاد.

الجيزاني، حيدر. (٢٠١٩). فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الرياضيات واستبقائها. *مجلة نسق، (٢٤)، ٤٣٥-٤٥٨.*

https://drive.google.com/file/d/1uz2DT7TlwyPU9k6Djwj08jgz2o_Dcfj3/view

السلامة، صالح. (٢٠١٥). واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم. *المجلة العلمية، ٣١ (٤)، ٨٩-١١٤.*

http://search.shamaa.org/PDF/Articles/EGJfeau/JfeauVol31No4P1Y2015/jfeau_2015-v31-n4-p1_088-114.pdf

العبدالله، ريم. (٢٠١٦). *معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها* [رسالة ماجستير، جامعة تبوك]. قاعد أسك زاد.

الهدلق، عبدالله. (٢٠١٢). *ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض. دار المنظومة. http://search.mandumah.com/Record/415634*

العمري، عائشة. .(٢٠١٥، اكتوبر ١). *الألعاب التعليمية.. مميزاتها انماطها مراحل تصميمها*. التعليم خارج الصندوق. http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational-game

جرجس، جرجس. (٢٠٠٥). *معجم مصطلحات التربية والتعليم*. دار النهضة العربية.

حجازي، نهاد. (٢٠١٨). *الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال*. دار العلوم للنشر والتوزيع.

حمدي، نرجس، وأبوعنزة، أماني. (٢٠١٩). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن. *مجلة العلوم التربوية، ٤٦ (١)*، ٥٨-٥٦١.

ربيع، إيمان، وطنطاوي، نسرين. (٢٠١٩). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ٥ (٢٥)*، ٢٩-٦٩. https://jedu.journals.ekb.eg/article_106490_eae75a94084026776e4af124af31f390.pdf

رمضان، محمد، ومحمد، داليا. (٢٠١٧). *الألعاب التربوية والتعليمية لأطفال الحضانة والروضة*. مكتبة المتنبي.

صقر، أبرار، والمقصود، ناهد. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت، ١٨ (١)*، ٣٤-٧. https://araedu.journals.ekb.eg/article_68792.html

صقر، عزيزه. (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. *المجلة العلمية، ٤* (٣)، ٢٢١-٢٨٠. https://maml.journals.ekb.eg/article_131659.html

عالم، سامي. (٢٠١٨). فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية. *المجلة العلمية،٣٤* (٩)،١٦٢-١٤٠. http://search.shamaa.org/PDF/Articles/EGJfeau/JfeauVol34No9Y2018/jfeau_2018-v34-n9_139-162.pdf

عايد، بشار. (٢٠١٧). *الألعاب الإلكترونية*. الجنادرية للنشر والتوزيع.

عبد العال، عاطف، والنجار، محمد. (٢٠١٤). فاعلية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض. *مجلة العلوم التربوية، ٢* (٣)، ٦٣٨-٦٧٦. http://search.shamaa.org/PDF/Articles/EGJes/JesVol22No4P1Y2014/jes_2014-v22-n4-p1_637-676.pdf

عبدالفتاح، عزة. (٢٠١١). *علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة بين النظرية والتطبيق*. دار الفكر العربي.

قنديلجي، عامر، والجنابي، علا الدين. (٢٠٠٨). *نظم المعلومات الإدارية وتكنولوجيا المعلومات*. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

لصوي، وفاء. (٢٠٢٠). درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٤* (٢٤)، ٦١-٧٥. https://journals.ajsrp.com/index.php/jeps/article/view/2570/2427

محمود، عبير. (٢٠٢٠). أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تنمية الذكاء الوجداني وبعض المهارات الفنية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة العلمية، ٣٦* (٦)، ٢-٤٠. https://mfes.journals.ekb.eg/article_114628_15017.html

مطاوع، ضياء، والخليفة، حسن. (٢٠١٤). *مبادئ البحث ومهاراته في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية*. مكتبة المتنبي.

مصباح، جلاب، وحسان، بعايري. (٢٠٢١). أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفة، ونظرياته، وأدواره التربوية، والاجتماعية. مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية، ١ (١)، ٩٦-٤٨. https://www.asjp.cerist.dz/en/article/149765

هاشم، مجدي. (٢٠١٧). *التعليم الإلكتروني*. دار زهور المعرفة والبركة.

همال، فاطمة. (٢٠١٨). *الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة*. دار الخليج للصحافة والنشر.