ISSN: 2706-6495

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة مرجعية)

The role of electronic games in developing creative thinking in children in early childhood: A Review Study

إعداد:

الباحثة/ ريم علي محمد آل هواش

بكالوريوس التربية في رياض الأطفال، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل، المملكة العربية السعودية.

Email: earlyyearchild2244@hotmail.com

الباحثة/ دلال سعد عطاالله السلمي

بكالوريوس التربية في رياض الأطفال، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل، المملكة العربية السعودية.

Email: Dalal.Alsulami25@hotmail.com

الملخص:

تهدف هذه الدراسة المرجعية إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وبناءً على ذلك تم حصر أبرز الدراسات العربية والأجنبية التي ترتبط بمتغيرات الدراسة، حيث قمنا بعرض الدراسات المرتبطة بكل محور بشكلٍ منفصل، ومن ثم تمت مناقشة نتائجها بشكلٍ مفصل، وتم تمثيل تلك النتائج على شكل رسوم بيانية توضيحية، وتبعًا لذلك توصلنا لمجموعة من الاستنتاجات منها: للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة، كالطلاقة والمرونة، والأصالة، بالإضافة إلى أن للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارة حل المشكلات لدى الصغار، وعلاوةً على ما سبق تم التوصل إلى أن التفكير الإبداعي يتأثر إيجابيًا بكل ما يُقدم للطفل من أنشطة فنية وبرامج واستراتيجيات تعليمية، وهذا يعكس أهمية دور المعلمة، والفرصة التي تمتلكها للتأثير على نمو التفكير الإبداعي لدى الصغار، وذلك اعتمادًا على الطرق والأساليب والاستراتيجيات التي تستخدمها، وعليه تلعب جودة البيئة في المنزل والروضة دورًا مهمًا وكبيرًا في تحفيز التفكير الإبداعي، ومع هذا فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يؤدي إلى القلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية، ويؤثر سلبًا على كلاً من الجوانب اللغوية والحركية، وفي ظل تلك النتائج قامت الباحثتان بتقديم مجموعة من التوصيات التي ستسهم في توظيف الألعاب الإلكترونية بشكل فعال وفق ضوابط تعين على تحقيق الاستفادة القصوى منها في رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكتروني، التفكير الإبداعي، الطلاقة، الطفولة المبكرة، الأثار الإيجابية والسلبية.

ISSN: 2706-6495

The role of electronic games in developing creative thinking in children in early childhood (A Review Study)

Prepared by researchers:

Reem Ali Mohammed Al-hawwash

Bachelor of Education in Kindergarten, Imam Abdulrahman bin Faisal University, Kingdom of Saudi Arabia.

Dalal Saad Atallah Al-Sulami

Bachelor of Education in Kindergarten, Imam Abdulrahman bin Faisal University, Kingdom of Saudi Arabia.

Abstract:

This reference study aims to identify the role of electronic games in developing creative thinking in early childhood, Accordingly, the most prominent Arab and foreign studies related to the study variables were reviewed. The studies related to each axis were presented separately, followed by a detailed discussion of their results. These results were illustrated using explanatory charts. Based on this, a set of conclusions was reached, including the following: Electronic games have a role in developing creative thinking skills in early childhood, such as fluency, flexibility, and originality. In addition, electronic games play a role in developing problem-solving skills in children. In addition to the above, it has been concluded that creative thinking is positively affected by all the artistic activities, programs and educational strategies offered to the child. This reflects the importance of the role of the teacher, and the opportunity she has to influence the growth of creative thinking among children, depending on the methods, methods and strategies you use. Therefore, the quality of the environment at home and kindergarten plays an important and a major role in stimulating creative thinking. However, children's excessive practice of electronic games leads to anxiety, depression and social isolation, and negatively affects both the linguistic and motor aspects. In light of these results, the researchers made a set of recommendations that will contribute to employing electronic games effectively according to controls that help to make the most of them in kindergarten.

Keywords: electronic games, creative thinking, fluency, early childhood, positive and negative effects.

1. المقدمة:

إذا كانت مرحلة الطفولة هي المرحلة التي تُرسى فيها دعائم الشخصية بصفة عامة، فإن مرحلة الطفولة المبكرة تعد من المراحل الأعمق أثرًا في حياة الطفل بصفة خاصة؛ حيث يتأثر الطفل بشكل كبير بالبيئة التي ينشأ فيها، فمن خلال ما يتعامل معه من محفزات أو مؤثرات تُصقل مهارته، وتُبنى معارفه، ويتطور تفكيره، وإذا ما تحدثنا عن تلك المثيرات فهي متنوعة في شكلها، متعددة في كمّها، لكن إذا ما ألقينا الضوء عليها في عصرنا الحالي ستتجلى لنا التكنولوجيا الرقمية وما يتصل بها من أجهزة وبرمجيات، ونعني هنا على وجه التحديد الألعاب الإلكترونية، حيث يعيش العالم اليوم طفرة تكنولوجيَّة هائلة، أدت إلى ظهور الآف التقنيات والحلول الرقمية التي أسهمت بدورها في تحسين جودة الحياة وتقليص المتاعب وتوفير الجهد والوقت، إلى أن وصلوا لإنتاج الألعاب الإلكترونية بهدف الاستمتاع والمرح، بل وأيضًا لتقديم تجربة مختلفة في التعليم، وتتنوع تلك الألعاب ما بين ألعاب الكمبيوتر والألعاب المتوفرة عبر الإنترنت، وأيضًا الألعاب المحمولة في الهواتف والأجهزة اللوحية، بالإضافة لألعاب الفيديو التي تُعرض على التلفاز(بن داوود وبن عزوز، 2022).

ويومًا بعد يوم بات الوصول لهذه الألعاب أكثر سهولة ويُسر، وأكثر متعة وجاذبية، كما أصبحت ضرورة لا غنى عنها للترفيه عن الأطفال وتعليمهم منذ نعومة أظفارهم، كما أشار الكناني (2011) إلى أن اللعب ضروري للشعور بالسرور والارتياح المجرد من أي هدف أو غاية، وذلك يُسهم في تطور القدرات الفكرية وتنمية السمات الكامنة للإبداع والابتكار، والتي تتمثل في عدة مهارات أبرزها: الطلاقة والمرونة والأصالة.

وتنبثق أهمية هذا البحث في كونه يتناول أحد الموضوعات المهمة في الوقت الراهن، والتي تركز على الألعاب الإلكترونية، ودورها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، فالتفكير الإبداعي يعد أحد أبرز الغايات التربوية التي تسعى المجتمعات إلى تحقيقها؛ وذلك لِما تعود به من النفع والفائدة عليها، وقد أكدت أبحاث عديدة على أن الابتكار والإبداع صفة مشتركة بين جميع الأطفال ويمكن تنمية هذه القدرات بمختلف الأنشطة بعد تهيئة المناخ المناسب للطفل نفسيًا واجتماعيًا وبيئيًا (أحمد وآخرون،2014)، ونتيجةً للتطور الرقمي السريع الذي أدى بدوره إلى استحداث ألعاب إلكترونية بمستوى عالٍ من الإثارة والمتعة، مما دفع بالكثير من الأطفال للميل لها والرغبة بقضاء الكثير من الوقت في ممارستها، وقد أشارت دراسة كابيلكوفا (Čábelková et al., 2020) إلى أن قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى انخفاض واضح في مستوى الإبداع العاطفي لدى عينة تراوحت أعمارهم بين 18-60 عامًا، مما يُثير القلق حول تأثير الألعاب الإلكترونية على إبداع الأطفال، ولهذا اخترنا في هذه الورقة العلمية مراجعة الأدبيات السابقة فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، نظرًا للحاجة المُلحة لمواكبة الثورة التكنولوجيَّة التي يشهدها العالم، دون إلحاق الضرر بقدرات الأطفال في شتى المجالات، مع الحرص على ما يُسهم بالارتقاء بمهارات التفكير الإبداعي، فاليوم بناء طفل مبدع يعني بناء مستقبل مُشرق.

وبعد اطلاعنا على الدراسات السابقة لاحظنا أن مجموعة من الباحثين منهم العمار (2024)، واكسونغ وآخرون (at Xiong et al.,2022)، تناولوا موضوع دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، وأضاف الحسن وآخرون (Al-Hassan et al.,2025)، وعبد الرحمن وآخرون (2024) متغير مهارة حل المشكلات لدى الأطفال، بينما أضافت عطا الله (2020) أن للألعاب الإلكترونية دور في اكتساب أطفال الرياض مهارات المواطنة الرقمية،

واتفقت معها العرجاني (2023) في ذلك، بينما تناول الحاج (2024)، وصابر (2019)، وفانغ وآخرون (Fang et al., 2022) الآثار السلبية الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة، والتي ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية، وأضاف الدرمكي (2024) على ما سبق، أن هناك علاقة موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والصعوبات في العمليات المعرفية لدى الأطفال، واختلف معهم كلاً من باراكش (Prakash,2022)، وعمر وعتمان (2017) حيث أكدوا على دور تلك الألعاب في التأثير على المهارات المعرفية والتعلم والمهارات الاجتماعية بشكل إيجابي.

إلا أن الدراسة الحالية ستركز على مناقشة أهم النتائج التي توصل إليها معظم الباحثين الذين تناولوا الموضوعات التالية:

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بألعاب الذكاء الاصطناعي لدى أطفال الروضة، وعلاقة ألعاب الفيديو التعليمية بإثراء المهارات الاجتماعية للأطفال المحرومين، بالإضافة للعلاقة بين الألعاب الرقمية وتحسن المهارات المعرفية لدى الصغار، وصولاً إلى مجموعة من الاستنتاجات التي يمكن الاستفادة منها من قِبل المعلمين، والباحثين والمهتمين بالمجال التربوي.

وبهذا تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، هذا وينبثق من الهدف العام الأهداف الفرعية التالية:

- الحصول على مجموعة من الحقائق العلمية المتعلقة بالألعاب ودورها في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- التوصل لمجموعة من الاستنتاجات التي تفيد المعلمين والمربين في تطبيق الألعاب الإلكترونية لتطوير مهارات التفكير الإبداعي.
- تقديم مجموعة من التوصيات لمقدمي الرعاية التربوية والمختصين.

1.1. منهجية الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي القائم على مراجعة الأدبيات السابقة ذات الصلة بموضوع الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث تم جمع الدراسات من قواعد البيانات العلمية الآتية: (Google Scholar، science direct، دار المنظومة، شمعة)، وذلك من خلال البحث بكلمات مفتاحية محددة مرتبطة بموضوع الدراسة، وتمثلت هذه الكلمات باللغة العربية في: (أطفال ما قبل المدرسة، الطفولة المبكرة، التفكير الإبداعي، الألعاب الإلكترونية)، و باللغة الإنجليزية تمثلت في: (Preschool children، early childhood، electronic game ، creative thinking)، وشملت الدراسة الأبحاث المنشورة خلال الفترة من عام (2017 حتى 2025) باللغتين العربية والإنجليزية، وتم تضمين الدراسات العربية والأجنبية التي استوفت المعايير التالية:

أن تكون محكمة علميًا، أن تتناول دور تلك الألعاب في تنمية التفكير الإبداعي لأطفال المرحلة العمرية من 3-8 سنوات، أن يكون جرى نشرها من عام (2017 حتى 2025)، وفي المقابل تم استبعاد ما يلي: الدراسات غير المحكمة، والأبحاث التي تناولت الفئات السنية الأخرى، واستبعاد الدراسات قبل العام 2017، وبناءً على ذلك، تم جمع (53) دراسة مطابقة لمعايير الاشتمال، جرى تحليلها موضوعيًا لتحديد الاتجاهات الرئيسة.

ISSN: 2706-6495

2. الإطار النظري والخلفية العلمية:

1.2. الإطار النظري:

تعتبر الألعاب الإلكترونية أحد أبرز الوسائل المؤثرة في تكوين شخصية الطفل، إذ أصبحت جزءً لا يتجزأ من حياته اليومية، وبرزت آثارها بشكلٍ واضح على التفكير الإبداعي، والذي يعد من مهارات التفكير التي باتت مطلبًا للنهوض بالمجتمعات وازدهار مستقبلها، وتبعًا لذلك تم تناول كلاً من الألعاب الإلكترونية والتفكير الإبداعي في الإطار النظري على عدة محاور، حيث أنه تم أولاً التعريف بكلا المصطلحين تحت فقرة مصطلحات الدراسة، ثم تم التطرق لأهميتهما البالغة في حياة الطفل، بالإضافة لذكر أنواع تلك الألعاب موضحين مالها من إيجابيات وسلبيات، بالإضافة لطرق حماية الأطفال من مخاطر تلك الألعاب، وتحدثنا عن المعايير الواجب مراعاتها عند اختيار لعبة إلكترونية، ولم ننسى ذكر معوقات تطبيقها في التعليم، وكيف يمكن للمعلمة أن توظفها بالشكل المثالي، كما ألقينا الضوء على مكونات التفكير الإبداعي، ومراحله، ودور المعلمة في تنميته وتطويره ومن ثم ختمنا الإطار النظري بذكر الدور الذي تقوم به الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

المحور الأول: الألعاب الإلكترونية.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

عرّفت الواعر(2017) الألعاب الإلكترونية بأنها أحد أنواع الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، و تزود الفرد بالمتعة من خلال التآزر البصري الحركي بين اليد والعين، بينما عرّفها خميس وآخرون (2015) أنها بيئة تعلم إلكترونية تحتوي على مجموعة من الأنشطة المقدمة للأطفال من خلال الكمبيوتر، والتي تمكنهم من التفاعل والتحكم فيها، إما بالاختيار بين شاشات اللعبة أو الانتقال بينها، كما توفر لهم تلميحات متعددة تعمل على جذب اهتمامهم، وزيادة تركيزهم، وإثارة دافعتيهم للوصول إلى الفوز فيها، وذلك من خلال اتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات التي تحكم سير اللعبة، وبالتالي تحقيق أهداف تعليمية محددة، كما أشارت قويدر (2012) لتعريف الألعاب الإلكترونية بأنها أنشطة مُسلية تتطلب إعمال العقل للعب بها، وتتمتع بخصائص عدة تتيح للاعب بها فرصة الاشتراك باللعب مع آخرين، أو الانفراد باللعب، كما أنها متوفرة في كافة الأجهزة اللوحية، وأجهزة الحاسب، وأشار النابلسي (2017) للألعاب الإلكترونية بأنها جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات إلكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الفيديو.

أهمية الألعاب الإلكترونية:

تُعد الألعاب الإلكترونية ظاهرة معاصرة ذات أثر مزدوج؛ فهي من جانب تسهم بفاعلية في تنمية مهارات الأطفال، وتوسيع مجالات تفكيرهم، وتعزيز قدراتهم المعرفية والخيالية، فضلًا عن إكسابهم خبرات متنوعة، غير أنها من جانب آخر قد تترك انعكاسات سلبية متعددة على النمو الصحي والنفسي والعقلي والسلوكي للأطفال (مطر، 2016)، وعلى الوجه الآخر فإن الألعاب الإلكترونية التعليمية توفر بيئة خصبة تساعد في تنمية الطفل، وتحفز دافعيته للتعلم، وتجعله متفاعل بشكل ملحوظ مع زملائه في أي موضوع، ويساعد اللعب بكل أنماطه وأساليبه المختلفة الأطفال في اكتشاف العالم من حولهم، واكتساب الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والأشخاص في بيئتهم، كما يمكنهم من معرفة الأشكال، والألوان، والأحجام، ومعرفة خصائصها المشتركة، والعلاقات فيما بينها من خلال اللعب، وكل هذا يثري الحياة الفكرية للأطفال، من خلال المعرفة الواسعة بالعالم من حولهم، ويزودهم بالمهارات المعرفية التي تساعد في فهم العالم والتكيف معه (Al-Hileh &Ibrahim,2018).

أنواع الألعاب الإلكترونية:

إن تنوع الأهداف الكامنة خلف تلك الألعاب الإلكترونية جعلها تخرج لنا بالكثير من الأنواع والأشكال، ولكلٍ منها معاييرها الخاصة، وهي تختلف فيما بينها في نوعية المنافسة بين الممارسين للعبة، أو عدد اللاعبين المؤدين لها، وقد أشارت دراسة بهنسي (2021)، إلى (10) تصنيفات لتلك الألعاب تمثلت في:

ألعاب المحاكاة وألعاب الرياضة، ألعاب المبارزة والقتال وألعاب التخفي، ألعاب التشويق وألعاب الألغاز، الألعاب الاستراتيجية وألعاب الأونلاين، ألعاب المنصات وألعاب الأكشن.

بينما أشارت الدراسات الأخرى كدراسة حسن (2013)، ودراسة قهلوز وعرقابي (2020) إلى أن للألعاب الإلكترونية ثلاثة أنواع يمكن تصنيفها كالتالي:

ألعاب الذكاء: وهي تلك الألعاب التي تتطلب من الطفل بذل مجهود عقلي للتعامل معها، واتخاذ القرار المناسب كونها تعتمد على المحاكاة المنطقية، بالإضافة إلى أنها تمكن الطفل من اختيار الحل الأنسب وفق معايير معينة في وقت وجيز.

الألعاب التعليمية: هي الألعاب التي تحقق للطفل رغبته في المتعة، وفي ذات الوقت تكسبه مجموعة كبيرة من المعلومات والمهارات، ويمكن لهذه الألعاب المساهمة في تطوير جوانب معرفية أو مهارية معينة وفقًا للهدف الذي صُنعت من أجله.

ألعاب الإثارة والمتعة: تهدف هذه الألعاب إلى ملء وقت الفراغ والاستمتاع، وتعتبر من أكثر أنواع الألعاب جاذبية وشعبية عند الأطفال، كونها تمتاز بأحداثها السريعة المتواترة، وجودة إخراجها من ناحية الصوت، والصورة، والمؤثرات الحركية.

معايير اختيار الألعاب الإلكترونية:

حتى تحقق الألعاب الإلكترونية الأهداف التي أُستخدمت من أجلها، وجب اختيار تلك الألعاب وفقًا لمعايير عالية ودقيقة، وفي هذا الصدد جاءت دراسة منصور والسطوحي (2023)، ودراسة الدوسري (2022)، بجملة من المعايير التي تندرج في غالبها تحت مظلة الأهداف التربوية، والأهداف الفنية، وسيتم ذكرها تباعًا:

- الأهداف التربوية:

- أن تحقق اللعبة هدف أو أكثر.
- أن يكون التنقل فيها متدرجًا من السهل إلى الصعب متماشيًا مع قدرات الأطفال ومستواهم.
- أن تُصنع على أسس تعكس بدقة المهارة المراد إكسابها للأطفال.

- الأهداف الفنية:

- أن تكون ذات تفاصيل ومثيرات محدودة، تجنبًا لتشتت الطفل.
- أن تكون جاذبة، تتنوع فيها المثيرات كالحركة والصوت، والصور والرسومات.
- أن تكون سهلة الاستخدام في ظل الإمكانيات المتوافرة.
- أن تحتوي على الإثارة والحماس، بالإضافة للتعزيز المستمر؛ وذلك لدفع الطفل على الاستمرار دون ملل.
- أن تكون إرشادات اللعبة وتعليماتها سهلة ومختصرة، ومحددة بوضوح؛ حتى يتسنى للطفل تنفيذها بسهولة لتحقيق الأهداف.

ISSN: 2706-6495

خصائص الألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية العديد من الخصائص التي تجعلها تمتاز عن غيرها من الوسائل التي يمكن استخدامها لإكساب الطفل العديد من المهارات والمفاهيم والأفكار، وفي هذا الإطار جاءت دراسة منصور والسطوحي (2023)، ودراسة المنصور وداغستاني (2016) للتأكيد على وجود مجموعة من الخصائص، ويمكن تقسيمها بالمجمل إلى (7) خصائص كالتالي:

التحدي، والتفاعل، والمنافسة، والأهداف، والقواعد، والقصص المتحركة، والتغذية الراجعة.

ومن خلال ما سبق من دراسات قامت الباحثتان باستخلاص أبرز الخصائص المرتبطة بصنع وإنتاج الألعاب الإلكترونية بما يتماشى مع الدراسة الحالية:

- تزود الطفل بإشارات وتلميحات مرئية ومسموعة، ومكتوبة، لتوجه انتباهه للهدف المراد إكسابه.
- توفر للطفل الحرية للتحكم بها والتنقل بين مستوياتها ومراحلها؛ وذلك لرفع مستوى التفاعل بينهما.
- توفر مجموعة من الإرشادات والخطوات التي تساعد الطفل في السير لتحقيق أهدافه بها.
- وضوح ومنطقية الأهداف التي نرغب في أن يصل لها الطفل.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

إنَّ الحديث عن الألعاب الرقمية دفعنا لتقصي فوائدها والبحث فيها، وهذا بدوره قادنا للوصول لمجموعة جمَّه من الأمور الإيجابية التي يجب أخذها بعين الاعتبار من أجل تحقيق الاستفادة القصوى، وتحقيق الأهداف المنشودة من تلك الثروة الرقمية، وقد أشارت دراسة بهنسي (2021) إلى بعض من تلك الإيجابيات موضحةً أنها:

• تساعد في تطوير القدرة على اتخاذ القرارات، وذلك لأنها تعتمد على تطوير إستراتيجيات معينة أثناء اللعب، وبالتالي ستمكن الطفل من اتخاذ عدة قرارات بجودة عالية وفي وقت أقل.

• تزيد من الأداء المعرفي والتطور الإدراكي، وذلك لأنها توفر بيئة تفاعلية للطفل تجعله في تحدٍ مستمر لاكتساب خبرات متعددة.

• ملائمة الألعاب الإلكترونية لمختلف المراحل العمرية، مما يجعلها تنتشر بسرعة كبيرة قوية التأثير.

• تمنح تلك الألعاب الطفل الحرية باختيار الوقت الذي يريده والمدة التي يرغبها حتى يحقق الأهداف المرجوة وخاصةً إذا ما كانت تلك الأهداف تعليمية.

• تضيف الألعاب الرقمية روح التحدي، والسعادة والفرح عند اللعب بشكل عام وفي التعليم بشكل خاص، حيث تجعل منها عملية مليئة بالتشويق والحماس، وما سينتج عن ذلك هو تطور المستوى التعليمي خاصةً في تلك المواد العلمية التي قد تصعب على البعض كالرياضيات، والعلوم، واللغة، كونها تتمتع بجاذبية عالية من حيث إخراجها وتعدد مثيراتها السمعية والبصرية والحركية.

• تمكن هذه الألعاب الأطفال الانطوائيين أو الخجولين من التواصل مع أقرانهم عن طريق اللعب في العالم الافتراضي.

• تحرك الألعاب الإلكترونية التفكير الاستراتيجي والمنطقي، حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات حتى يتمكن الطفل من الانتقال للمستويات اللاحقة، وإنهاء اللعبة والانتصار فيها.

• تنفذ الألعاب الإلكترونية التعليمية مبدأ تفريد التعليم، حيث أنها توفر المادة العلمية بما يتناسب مع خصائص المتعلم وسرعة إدراكه.

• تستخدم الألعاب الإلكترونية لتنمية المهارات الحياتية والمعرفية باختلافها لدى الأطفال، وذلك من خلال استخدامها كوسائل تعليمية، وبذلك يصبح التعليم ممتعًا وجاذبًا.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

إن الكم الهائل الذي تحظى به الألعاب الإلكترونية من الفوائد والأمور الإيجابية لا يلغي خطورة استخدامها بالطرق غير الصحيحة، لذلك وجب على كل مربي سواءً كان الوالدين، أو المعلمات والمعلمين، أو من يقوم برعاية الطفل كائنًا من كان، الحرص كل الحرص على هؤلاء الأطفال مما قد يلقوه جرّاء اللعب بتلك الألعاب، فكما يمكن لها أن تحقق الكثير من الأهداف التربوية والتعليمية والترفيهية السوية، فلديها قدرة أكثر بكثير على تحقيق عكس ما سبق، لذلك فإن العناية الشديدة والرقابة الوالدية مطلب أساسي يرافق تلك الألعاب الإلكترونية، وتعزيزًا لما سبق فقد أشارت دراسة بهنسي (2021)، ودراسة إسماعيل (2023) إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوك الطفل وتحثه على العنف في الحياة الواقعية، إذ أشارت بعض الدراسات إلى أن اللعب بالألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف، حتى وإن كان لفترة زمنية محدودة، قد يسهم في زيادة مستويات السلوك العدواني لدى الأطفال، بالإضافة لارتباط إضاعة الوقت باللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث أن الوقت الذي يقضيه الطفل بلعب هذه الألعاب يأخذ مكان الأنشطة الأكثر أهمية، كالجلوس مع الأصدقاء، أو العائلة، أو القيام بالأنشطة التعليمية، أو الترفيهية كلعب كرة السلة، أو كرة القدم، أو إمضاء الوقت في تنمية وتطوير مهارةٍ ما، وهذا يجعل الأطفال يمضون أغلب الوقت في استخدام الألعاب الإلكترونية، ونتيجةً لذلك يصاب الأطفال بتغيير في مظهرهم الخارجي كشحوب الوجه، وظهور الهالات أسفل العينين، جراء قلة ساعات النوم وعدم كفايتها.

وعلاوةً على ذلك يتحول شغف الأطفال بالألعاب الإلكترونية إلى حالة من الإدمان عندما يقضون غالبية أوقاتهم في ممارستها على حساب التعلم، والأنشطة البدنية، والتفاعلات الأسرية والاجتماعية، وقد أُدرج هذا النوع من الإدمان باعتباره اضطرابًا معترفًا به دوليًا، لما يمثله من خطورة تعادل خطورة إدمان المقامرة القهرية، حيث يكون غاية الطفل هو الفوز فقط وهذا يؤثر عليه سلبًا بشكلٍ أو بآخر، ويوجد أسباب عدة تؤدي إلى إدمان هذه الألعاب، ومنها أن صانعي الألعاب الإلكترونية قد صمموها لتثير تحدي الطفل بشكل مستمر حتى يَتمكن من الفوز، وهذا بدوره يجعله يمضي وقتًا طويلاً باحثًا عن الفوز دون يأس أو توقف، ويظهر على أولئك الأطفال العديد من العلامات التي يُستدل بها على وصولهم مرحلة إدمان الألعاب الإلكترونية وتتمثل في تغير عام في السلوك وظهور بعض السلوكيات غير المحببة، بالإضافة لتقلبات في الحالة المزاجية، والعزلة الاجتماعية وانعدام الرغبة في أداء النشاطات الممتعة الأُخرى، علاوةً على ذلك يُصابون بالقلق والاكتئاب، كما يتراجع أداؤهم بشكل عام في كافة الأصعدة وتدني الإنجاز.

وقد أضافت الديب (2022) على ذلك أن الألعاب الإلكترونية قد تتسبب في ظهور مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل محدود جدًا بين الطفل وأسرته، ففي كثير من الأحيان يستغرق الطفل في اللعب، مما يجعله ينفصل عن الواقع الذي يعيشه، وأما عن تأثيراتها المعرفية فإنها تؤثر بالسلب على الذاكرة اللفظية للطفل، ناهيك عن آثارها الصحية التي تتمثل في الإصابة بالسمنة والكسل والخمول، وما يتبع ذلك من أمراض.

استراتيجيات الحماية من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

تماشيًا مع ما سبق ذكره فيما يخص سلبيات الألعاب الإلكترونية وتجنبًا لها وجب التطرق بالحديث عن كيفية حماية هؤلاء الأطفال مما قد يلحق بهم من أضرار قد لا يُحمد عقباها على كافة الأصعدة، فهنا يبرز دور المربي وتُلقى على عاتقه مسؤولية الحرص والتنبه، ومن هنا جاءت أهمية دراسة إسماعيل (2023) التي ذكرت أبرز ما يمكن اتباعه لتحقيق الحماية من المخاطر التي قد تنجم عن تلك الألعاب، وتمثلت في (5) نقاط أساسية كالتالي:

المراقبة: ويتم ذلك عن طريق استخدام برامج المراقبة لجميع أجهزة الطفل، حتى يتمكن الوالدين من معرفة نوع الألعاب التي يلعبها الطفل، والأشخاص الأخرين الذين يلعب معهم، بالإضافة لمعرفة توجهاته واهتماماته، كما يجب التدخل بحزم ومنع الطفل حين يتجاوز تعليمات والديه، وذلك حفاظًا على صحته، وخُلقه، ودينه.

تحصين الطفل: وذلك من خلال تعليمه كيفية حماية ذاته، عن طريق توجيهه لما ينفعه وتحذيره مما يضره، ويجب البدء في هذا الأمر منذ سن مبكرة جدًا.

المشاركة: والمقصود بذلك هو مشاركة الطفل اهتماماته، كلعب الأم معه لعبته المفضلة، أو مشاركة الأب معه في ممارسة هواية الرسم، أو لعب كرة القدم، أو ممارسة ألعاب حركية جماعية تنشر المرح والسرور؛ فهذا يجعل الطفل يحب المشاركة ويبتعد عن الفردية، بالإضافة إلى أنها تقوي علاقة الطفل بوالديه.

تحديد الوقت: يجب على الوالدين تحديد وقت مخصص لممارسة طفلهم للألعاب الإلكترونية، على ألا يتجاوز الساعتين بالمجمل، وتقل المدة بصغر السن وتحت رقابة الوالدين، كما يجب عليهما أيضًا سن قوانين للاستخدام السليم لتلك الألعاب، مع التركيز في نوعية الألعاب التي يمتلكها الطفل، بحيث تكون ذات محتوى تعليمي وتثقيفي، وتحث على المنافسة، وتغرس روح التحدي في نفس الطفل، وتنمي المهارات المختلفة، كمهارة حل المشكلات، والتفكير الإبداعي، والتفكير الناقد.

الحوار: من أهم الأمور التي ينبغي على الوالدين تنشأة طفلهم عليها منذ الصغر، فعليهما محاورة ذلك الطفل بشكل مستمر، لمعرفة ما يفضل، ومالا يفضل، من أجل تنمية الأمور الإيجابية بشكل سليم نفسيًا وجسديًا، وتعويد الطفل على التحدث والافصاح، حتى لا تكون ألعاب العنف هي ملجأه ومتنفسه.

كما أكدت دراسة جناد (2021) على ضرورة تحذير الطفل من اللعب مع الغرباء، وفي حال رغبتهم بذلك يجب أخذ الإذن من الوالدين.

معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال:

يواجه تطبيق الألعاب الإلكترونية في تعليم الطفولة المبكرة عوائق وصعوبات عدة، فإذا بدأنا ذلك بصغر سن المرحلة العمرية، فإن هذا يُحتم علينا أنواع محددة ومقننة، تتوافر فيها الكثير من المعايير الخاصة في تلك الألعاب، وهذا ما يجعل العثور عليها أكثر صعوبة، وإذا ما تحدثنا عن العقبة الأخرى فتتمثل في إمكانية وقدرة معلمة المرحلة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، فهناك الكثير منهن لا يمتلكن أدنى مهارة في إعداد وتوظيف تلك الألعاب، ولعل هذا الأمر يعود لعدة عوامل منها: نظرتهن لعدم أهمية تلك الألعاب، أو قد يكون بسبب التكلفة المالية الباهظة للألعاب الإلكترونية كما أشار إليها جابر (2020)، ويمكن أن يكون عدد الأطفال الكبير الذي تشرف عليه المعلمة أحد أبرز الأسباب، بالإضافة لتطلب بعض الألعاب الكثير من الوقت والجهد لشرحها

وتطبيقها، وهذا ما يجعلهن يقومن بالعزوف عن استخدامها، أما من الجهة الأخرى فقد يكون العائق هو عدم انجذاب الأطفال لتلك اللعبة إما بسبب اختلاف اللغة، أو صعوبة استخدامها من قِبلهم، أو ربما عدم وجود تعليمات وخطوات واضحة تساعدهم في السير بطريقة سليمة، كل هذه العوامل والأسباب تحول وراء تطبيق هذه الألعاب واستخدامها في التعليم.

كيف يمكن أن توظف المعلمة الألعاب الإلكترونية في التعليم:

ولما كانت المعلمة أحد أبرز عناصر العملية التعليمية وأكثرها أهمية، جاءت الحاجة المُلحة للنهوض بمهاراتها وخبراتها، فالتعليم في وقتنا الحاضر بات مختلفًا عما سبق، وقد أسهمت الثورة التكنولوجية، والانفجار المعلوماتي في ذلك بشكلٍ لا يدع مجالاً للشك فيه، إذ تعدّ الألعاب الإلكترونية أحد أكبر هذه الثورات التقنية، وهذا ما جعلها تفرض نفسها وتحتل مكانة كبيرة بين مرتاديها، وخصوصًا من الأطفال، لذلك ينبغي أن نستخدم هذه الألعاب بما يصب في صالح الطفل، فكريًا، ونفسيًا، دينيًا وأخلاقيًا، وصحيًا، وعليه وجب على كل معلمة ترغب في توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الصغار أن تحرص على حضور الدورات والندوات الخاصة بمستجدات التقنية في التعليم، بالإضافة للبرامج التي تساعدها على تطوير مهارتها في تصميم ألعاب إلكترونية، وبرامج وعروض تعليمية تناسب الطفل، حتى تستطيع مواكبة المواقف التعليمية المختلفة، كما يجب أن تتمكن من استخدام أنواع مختلفة من الأجهزة التعليمية في بيئة التعلم، وتعرف كيفية صيانتها، بالإضافة لمعرفتها طرق استخدام الشبكة العنكبوتية للبحث عن البرامج والمعلومات المفيدة، ويجب أيضًا أن تكون ملمة بمواصفات الأدوات والأجهزة الملائمة للأطفال، وتتقن إعداد وإنتاج الوسائل التعليمية الإلكترونية، بما يلبي حاجات الصغار، ويدور حول اهتماماتهم، وتشجع الأطفال وتحثهم على استخدام الكمبيوتر في الصف، بما يتناسب مع مرحلتهم العمرية وقدرتهم العقلية، بالإضافة إلى إثراء مكتبة الصف ببرامج تعليمية تُعرض بالحاسوب (الداود، 2018).

المحور الثاني: التفكير الإبداعي.

مفهوم التفكير الإبداعي:

يعرف الميلادي (2014) الإبداع بأنه مزيج من الخيال العلمي المرن، لتطوير فكرة قديمة، أو إنتاج فكرة جديدة، مهما كانت الفكرة صغيرة، ينتج عنها إنتاج متميز غير متكرر أو مألوف، قابل للتطبيق والاستعمال، أما التفكير الإبداعي فيعرفه حمادنه (2014) بأنه عملية تتضمن وجود المعلومات والخبرات المنظمة، واستخدامها في مواجهة مواقف بيئية محيطة وإدراكها والحكم عليها بصورة منطقية، وحل المشكلات واتخاذ القرارات، وأضاف راشد (2015) بعض الصفات التي تظهر على الطفل المبدع مثل استعدادات الإنشاء والتركيب بطريقة واضحة، بالإضافة لقدرته على تقديم حلول مبتكرة وأفكار أصيلة عند مواجهة المشكلات، حتى وإن لم تُعَد تلك الحلول جديدة من الناحية العلمية، كما أنه يتميز بالاستقلال الشخصي، وقدرته على تحمل الغموض في حياته، وتحمل الأخطاء، وانخفاض مستوى القلق، ولديه اهتمام واضح بالمعاني والعلاقات بين الأشياء، وتوظيف المعلومات والمفاهيم.

أهمية التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة:

تكمن أهمية التفكير الإبداعي في تمكين الإنسان على مر العصور من تجاوز الأزمات، ومواجهة المشكلات، وتحقيق التنمية والتطور، بالإضافة إلى إثراء الحياة بالصناعات والتكنولوجيا، وأيضًا بالاكتشافات والفنون في شتى المجالات، كما أن مستقبل

الحضارة البشرية مرهون بثقافة الإبداع (الكناني، 2011)، ومن هنا أصبح للتفكير الإبداعي أهميته الخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، فكما أشار أحمد وآخرون (2014) إلى أنه في هذه المرحلة تغرس بذور الإبداع الأولى، وإذا لم تُسقى في مرحلة الطفولة فإن السقي بعد ذلك لا جدوى منه، وذلك لكونها فتره حاسمه تتكون من خلالها المفاهيم الأساسية للطفل، كما أن الخيال في هذه المرحلة يتصف بالخصوبة المفرطة، وعليه يتمكن الطفل من الربط بين الأسباب والنتائج، وترتيب حدثين أو ثلاثة في تسلسل منطقي، وقد لاحظنا خلال عملنا كمعلمات في إحدى المدارس أن الأطفال يحتاجون إلى الإبداع والابتكار خلال حياتهم اليومية، ويتضح ذلك جليًا عند تعرضهم لأي مشكلة تتطلب حلولاً إبداعية، وهذا ما حدث في إحدى المرات عندما سقطت عُملة معدنية لأحد الأطفال أسفل الكرسي، فقام الطفل بتناول لعبة ملعقة كبيرة من منطقة اللعب الدرامي ليتمكن بها من الوصول إلى العُملة وإخراجها من ذلك المكان الصغير، دون أي تدخل أو مساعدة من المعلمة، وعند سؤال الطفل عن كيفية توصله لهذا الحل أجاب بكل ثقة أن مثل هذا الموقف قد حدث كثيرًا في إحدى الألعاب الإلكترونية التي يقوم بمزاولتها عند عودته من الروضة، ثم أخبرتنا الأم لاحقًا أنها كانت تهتم بتنزيل بعض الألعاب على جهاز الطفل اللوحي، والتي تتيح للطفل حرية التفكير في إيجاد الحلول للتحديات المُقترحة باللعبة، هذا يؤكد لنا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية ليس فقط للتسلية، بل يعتبر وسيط إيجابي وتعليمي يساهم في نمو شخصية الطفل وتحقيق مجالاته النمائية، وهذا بدوره جعل الأم تحرص على توظيف الألعاب الإلكترونية كونها لاحظت انجذاب الطفل وتفاعله معها وزيادة قدرته على الإبداع وحل المشكلات.

مهارات التفكير الإبداعي:

حين نسلط الضوء على التفكير الإبداعي فلابد أن نكشف ما يرتكز عليه الإبداع من مهارات ترتبط به ارتباطًا وثيقًا، وقد اختلف البعض في عددها وتفاصيلها، ولكننا هُنا سنتطرق إلى ما اتفق عليه الأغلب مجملاً، وهي أربع مهارات أشارت إليها العياصرة (2011):

أولا: الطلاقة: هي القدرة على توليد أكبر عدد من الأفكار أو المترادفات بسرعة وسهولة عند الاستجابة لمثير معين، وللطلاقة صور متعددة، فقد تكون طلاقة لفظية، أو طلاقة أشكال، أو طلاقة رموز، أو طلاقة المعاني والأفكار، أو طلاقة التداعي.

ثانيًا: المرونة: تشير إلى القدرة على تغيير الحالة الذهنية بتغير المواقف، وهي عكس الجمود الذهني، مما يقود الفرد إلى تغير الأفكار أو الاتجاهات والميول، وللمرونة نوعان: مرونة تلقائية، مرونة تكيفية.

ثالثًا: الأصالة: هي القدرة على إنتاج أفكار غير متكررة أو مألوفة، وتكون ذات قيمة من حيث النوع والجِدة والتفرد.

رابعًا: الحساسية تجاه المشكلات: وهي ملاحظة الفرد للكثير من المشكلات في الموقف الذي يواجهه، وإدراك الأخطاء ونواحي النقص والقصور، كما يحس بالمشكلات إحساسًا مرهفًا، وتتضمن ارتفاع مستوى الوعي وزيادته.

مراحل الإبداع:

هل الفكرة الإبداعية يجب أن تمر بمراحل وخطوات منظمة حتى تصبح في حيز التطبيق؟، أم أنها إشراقة وإلهام تحدث في لحظات فتشتعل شرارة الإبداع؟ انقسم العلماء وتعددت آرائهم، فمنهم من يرى أن الإبداع يحدث في خطوة إلهام واحدة، ومنهم من يرى أن الإبداع لا يتم إلا بمراحل وخطوات متعددة، ويُعد تقسيم العالِم والاس لمراحل الإبداع أشهرها؛ إذا يرى والاس أن الإبداع يمر بأربع مراحل هي:

1/ الإعداد Preparation: تهتم هذه المرحلة بتعريف المشكلة وتحديدها، وجمع كل ما يتعلق بها من أفكار ومعلومات، من خلال تدوين الملاحظات، وطرح الأسئلة، وجمع الشواهد، ويتميز الفرد المبدع في هذه المرحلة بقدرته على التحرر من الأفكار الجامدة والاعتماد على أفكار الآخرين، مما يمكّنه من ممارسة إبداع أصيل وطليق.

2/ الاحتضان Incubation : في مرحلة الاحتضان، يواجه الفرد أعلى مستويات القلق والتوتر المرتبط بالفكرة، إذ تظل حاضرة باستمرار في مختلف أوقاته، ويقوم بتوجيهها بالعناية، والرعاية، والتهذيب، والتنظيم. ويصعب التنبؤ بمدة هذه المرحلة، فقد تمتد لسنوات أو تستغرق بضع دقائق فقط.

3/ الإلهام والإشراق Illumination: في هذه المرحلة تشرق الفكرة كاملة على ذهن المبدع، وتكون هذه اللحظة مليئة بالدهشة والسعادة عقب الوصول لحل المشكلة، وهي تأتي كوميض البرق فجأة، ولا يُعزى ذلك إلى الجهود المبذولة فحسب، بل يعود الفضل في تحقيقه إلى إرادة الله عز وجل.

4/ التحقيق Verification: هذه هي مرحلة التأكد من الفكرة وتحقيقها، ووضعها في شكلها الأخير بعد اختبارها وصقلها جيدًا، فبعد إشراق الفكرة يأتي دور الكتابة ومحاولة نشرها متكاملة، وهذا قد يتطلب وقتًا طويلاً (الحيزان، 2002).

معوقات الإبداع:

تتنوع وتتعدد معوقات التفكير الإبداعي حسب ما أشارت إليه دراسة الجعفري (2019)، فقد ذكر أن هناك معوقات شخصية تتعلق بالطفل نفسه، وتتضمن: ضعف الثقة بالنفس، نقص القدرات العقلية، الشعور بالخوف وعدم الأمان، صعوبة إدراك المشكلة من عدة زوايا، الميل نحو الأفكار التقليدية، وتطرق أيضًا إلى وجود معوقات تتعلق بالبيئة المدرسية، تتضمن: الجو التسلطي والتنافسي، والتركيز على الاختبارات والتحصيل الدراسي، كما أضاف وجود معوقات متعلقة بالتنشئة الأسرية للطفل، تتضمن: تربية الطفل على تلقي الأوامر والنواهي والإذعان لطاعة الكبار، بالإضافة إلى المستوى الاجتماعي والاقتصادي والمستوى التعليمي للأسرة، وليس هذا فقط بل أضاف معوقات تتعلق بمعلمة الروضة، فالمعلمة بدورها الكبير تؤثر على عملية التفكير الإبداعي خلال اليوم الدراسي، ويتمثل ذلك في عدم قدرتها على تقدير واحترام أفكار الأطفال، وكثرة الأعباء الوظيفية، بالإضافة إلى افتقارها للخبرة اللازمة لتنمية مهارات الإبداع لدى الأطفال وخوفها من الفشل.

وترى الباحثتان أن معوقات الإبداع واسعة النطاق، ويصعب حصرها في نقاط، وتقع مسؤولية إخراج طاقات الطفل الإبداعية على المجتمع ككل، حيث أن وجود بيئة محفزة متكاملة الأركان يتطلب التعاون بين كل من مقدمي الرعاية، وكذلك المؤسسات التعليمية والترفيهية، والأسرة والروضة، ومتى ما تحقق التعاون تحقق الإبداع بكل أركانه.

دور المعلمة في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة:

تعد المعلمة نقطة الارتكاز التي يتوقف عندها نمو الطفل في شتى المجالات، ولذلك وقع على عاتقها الدور الأكبر في تنمية التفكير الإبداعي، وقد أشارت دراسة النعيم (2023) إلى أن المعلمة تستطيع بدورها غرس بذور الإبداع في الأطفال لتنمو وتكبر معهم، وذلك من خلال:

1/ المساهمة في تعليم الأطفال مهارات التفكير الإبداعي من خلال تعديل سلوكها الصفي، واستخدامها للاستراتيجيات المناسبة.

2/ تضع الأطفال بين مثيرات متعددة تسهم في إثارة التفكير الإبداعي لديهم.

3/ تعد للأطفال العديد من الأسئلة التأملية المتنوعة، كما تحرص على وعي الأطفال لطريقة تفكيرهم من خلال مشاركتهم الحوار والمناقشة والاستماع.

4/ تهتم بالتقييم المستمر؛ لترى مدى تحقق الأهداف، ودقة نتائجها، ومدى ملائمة النشاطات والأدوات المستخدمة، ودرجة إتقان الأطفال.

5/ تشرح للأطفال أهمية التفكير المسبق قبل الإجابة، وتعطيهم الفرصة للقيام بذلك.

6/ تخطط لمشكلات تثير تساؤلات الأطفال وتدفعهم للبحث عن الحلول.

7/ تتقبل المعلمة الاقتراحات من الأطفال، حتى وإن كانت الأفكار غريبة وغير مألوفة، كما تسمح لهم بطرح حلول بديلة وإضافية.

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة:

من خلال ما سبق ذكره يتضح لنا أنه كلما اتسع الخيال، وتوفرت للطفل كل مقومات الإبداع من حُرية التجربة والبيئة المُثرية بأدوات حقيقية، كلما زادت وارتفعت نسبة الإبداع لدى الأطفال، وهذا ما يزيد من فرصة الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي، حيث تعد الألعاب الإلكترونية من الأدوات الفعّالة التي تحاكي ما قد لا يستطيع الطفل ممارسته على أرض الواقع، كما أنها تتميز بالطابع الخيالي الذي قد لا نجده في أي أداة أخرى، وقد أثبتت دراسة حجاج (2021) أن للألعاب الإلكترونية التأثير الإيجابي في تنمية مهارات الإبداع لدى الأطفال، وهذا ما اتفقت معه دراسة باقديم (2021)، والتي اعتمدت على وجهة نظر معلمات رياض الأطفال وأولياء الأمور بمنطقة مكة المكرمة، وقد توصلت إلى اتفاق كل من المعلمات وأولياء الأمور على كفاءة وفاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى الأطفال، وأضافت دراسة الدهشان وآخرون (2015) أن الألعاب الإلكترونية تزيد من دافعية الأطفال نحو التعلم، كما ترفع من قدرتهم على التذكر والتصور واسترجاع المعلومات.

2.2. الخلفية العلمية.

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة أحد نقاط البداية الحقيقية للبحث العلمي، كونها تساعدنا في البدء من حيث انتهى الآخرون، وتمكننا من الربط بين النتائج، وتساعدنا على إدراك الكثير من العلاقات بين المتغيرات، لذلك حرصنا على تخصيص هذا الجزء للحديث عن تلك الدراسات، إذ تم تقسيمها إلى محورين حسب محاور البحث، وفي كل محور تناولنا دراسات من مختلف الثقافات العربية والأجنبية، وتم التطرق لذكر الهدف الرئيس من كل دراسة، بالإضافة للمنهج المتبع وأدوات جمع البيانات التي تم استخدامها من قِبل الباحث، ولم ننسى ذكر عينة الدراسة، وأبرز النتائج التي تم التوصل إليها.

المحور الأول: الألعاب الإلكترونية.

الدراسات العربية:

هدفت دراسة الدرمكي (2024) إلى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بألعاب الذكاء الاصطناعي لدى أطفال الروضة في إمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (134) طفل، (69 من الذكور، 65 من الإناث)، بمتوسط عمري قدره 5.13، وانحراف معياري قدره 0.81، وقد تكونت أدوات الدراسة من مقياس الألعاب الإلكترونية للإدمان (من إعداد الباحثة)، ومقياس العمليات الإبداعية (من إعداد الباحثة)، وتوصلت

نتائج الدراسة إلى أنه توجد علاقة ارتباطية دالة وموجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية والصعوبات في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) وكانت جميع الارتباطات دالة عند مستوى0.01، كما أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الالكترونية لصالح الذكور، ولا توجد فروق بين الذكور والإناث في العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك- الذاكرة).

وجاءت دراسة عبد الرحمن وآخرون (2024) للتعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لأطفال الصف الثاني الابتدائي، حيث اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي ذي التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعتين متكافئتين تجريبية وضابطة، حيث جرى تقسيم مجموعة البحث إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية وتألفت من (20) طفلاً، ومجموعة ضابطة تكونت من (20) طفلاً، وتمثلت أدوات الدراسة وموادها في برمجية الألعاب التعليمية، بالإضافة لاختبار لمهارة حل المشكلات، حيث تم تطبيق أداة القياس قبليًا وبعديًا على المجموعتين التجريبية والضابطة، و توصلت الدراسة إلى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لأطفال الصف الثاني الابتدائي.

كما هدفت دراسة العمار (2024) للتعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، مستعينةً بالاستبانة كأداة للبحث، حيث تم توزيعها على معلمات رياض الأطفال في محافظة حفر الباطن في الفصل الدراسي الثاني لعام (2022-2021)، وتكونت عينة البحث من (169) معلمة، تم اختيارهن بالطريقة العشوائية البسيطة، وتوصّل البحث إلى عدة نتائج منها: اتفاق أفراد العينة على ارتفاع دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، وأوضحت أنَّ مجال "مهارة المرونة" جاء بالمرتبة الأولى، وجاء مجال "مهارة الاهتمام بالتفاصيل" بالمرتبة الثانية، وتلاه مجال "مهارة الطلاقة"، وفي المرتبة الرابعة مجال "مهارة الأصالة"، وكان أهم أدوار الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري جعلها الطفل يبادر بحماسة ومتعة، كما تحفز خياله، وتساهم في استرجاع خبراته السابقة لإيجاد الحلول بسرعة، كما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات أفراد العينة لدراسة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، والتخصص، ونوع الروضة، وسنوات الخبرة.

وجاءت دراسة المحيفيظ (2024) للكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية أبعاد الوعي البيئي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال للفصل الدراسي الثالث من عام (2022 - 2023م)، واللاتي بلغ عددهن (433) معلمة في مدينة الأحساء، وفقًا لإحصائية الإدارة العامة للتعليم بمحافظة الأحساء، حيث طبقت الباحثة استبانة مكونة من (31) فقرة وفق سلم ليكرت الرباعي، واستخدمت الباحثة أسلوب العينة "المتاحة" حيث تم عمل رابط إلكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة، وبلغ عددهم (205) معلمة وبنسبة (47.3%) من مجتمع الدراسة، وأظهرت النتائج أن الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية الاتجاه البيئي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي (3.11) وبانحراف معياري (0.701)، كما أظهرت النتائج أن الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية المعرفة البيئية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات بلغ (3.16) وبانحراف معياري (0.671) وبدرجة كبيرة، وأظهرت النتائج أيضًا أن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك البيئي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات بلغ (3.11) وبانحراف معياري (0.650) وبدرجة كبيرة.

كما جاءت دراسة السبيعي (2024) للكشف عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لهذه الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (200) من آباء وأمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة المستخدمين للألعاب الالكترونية في محافظة الأحساء، وحتى تحقق الدراسة أهدافها استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وكشفت نتائج الدراسة أن لاستخدام الألعاب الإلكترونية أثر على سلوك التنمر في البعد (النفسي، والاجتماعي، والسلوكي) جاءت بدرجة قليلة، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية وسلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين تعزى للمؤهل العلمي.

وهدفت دراسة الحاج (2024) للتعرف على الألعاب الإلكترونيـــة وأثرها على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية لدى الأطفال، وذلك عن طريق معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على تطور السلوك لدى الأطفال، وكذلك تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لديهم، وأخيرًا تأثير تلك الألعاب على الصحة النفسية للصغار، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وتوصلت لمجموعة من النتائج كان أبرزها: أن للألعاب الإلكترونية أثر إيجابي في تعزيز التعاون والعمل الجماعي عبر الإنترنت، لكنها في ذات الوقت قد تسبب العزلة الاجتماعية إذا أفرط الأطفال في استخدامها على حساب التفاعلات الحقيقية، مما يجعل التوازن بين اللعب الإلكتروني والتواصل الاجتماعي الواقعي ضرورة لتحقيق نمو اجتماعي سليم، بالإضافة إلى أنه يمكن لتلك الألعاب أن تحسن المهارات الإدراكية وتقليل التوتر في حال كانت ملائمة للمرحلة العمرية، لكن المبالغة في استخدامها قد يؤدي إلى الاكتئاب والعزلة والقلق، مما يجعل التوازن والمتابعة من قِبل الوالدين شرطان أساسيان للحفاظ على صحة الأطفال النفسية.

هدفت دراسة العرجاني (2023) إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي في هذه الدراسة، وتم اعتماد أداة الاستبيان لجمع البيانات، وتكونت عينة البحث من (182) معلمة من معلمات رياض الأطفال في الأحساء، وتوصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج التي كان أبرزها: أن للألعاب الإلكترونية دور في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، بالإضافة لتنميتها قيمتي الشراكة المجتمعية والحرية.

كما هدفت دراسة الودعاني (2023) إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، والكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في استجاباتهم والتي تعزى لمتغير سنوات الخبرة، واستخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال في محافظة وادي الدواسر، وقد بلغ عدد أفراد العينة (92) معلمة، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وأظهرت نتائج الدراسة أن تقديرات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة جاءت إجمالًا بدرجة تحقق كبير، كما كشفت عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة الدراسة تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

وجاءت دراسة أبو النور(2023) للتعرف على فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة إعادة التدوير لدى طفل الروضة، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية، والضابطة)، وتكونت عينة الدراسة من (60) طفلاً ذكورًا وإناثًا من أطفال المستوى الثاني بروضة معهد الصفا الأزهري الابتدائي ورياض الأطفال بالصفا بمحافظة القليوبية، وتتراوح أعمارهم ما بين (5-6) سنوات، وتم تقسيم العينة إلي مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، تحتوي كل مجموعة على (30) طفل، وتمثلت أدوات الدراسة وموادها في اختبار المصفوفات المتتابعة للذكاء لجون رافن (تقنين / إبراهيم مصطفي، 2008)، بالإضافة لمقياس مهارة إعادة التدوير لطفل الروضة (من إعداد الباحثة)، إضافةً إلى برنامج توظيف الألعاب الإلكترونية

لتنمية مهارة إعادة التدوير لدى طفل الروضة (من إعداد الباحثة)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة إعادة التدوير لدى طفل الروضة.

وهدفت دراسة القحطاني (2023) لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات، بالإضافة لمعرفة صور التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، إضافةً إلى توضيح كيفية الحد من ذلك التنمر من وجهة نظر الأمهات، كما تهدف أيضًا للكشف عن وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين أثر الألعاب الإلكترونية لدى أمهات الأطفال تعزى لمتغير (المؤهل، العمر)، حيث تم استخدام المنهج الوصفي المسحي ولذلك لتحقيق أهداف الدراسة، وتم استخدام الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (141) أم من أمهات الأطفال في مدرسة الإمام الشافعي للطفولة المبكرة بمدينة الدمام، وتم اختيارها بالطريقة المتاحة، وتوصلت الدراسة إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا مرتفعًا على التنمر لدى الأطفال، و جاء محوري صور التنمر الذي يمارس ضد الأطفال، وكيفية الحد منه على تأثير مرتفع جدًا.

وجاءت دراسة الخالدي (2023) لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وكذلك للكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري (نوع الدراسة والخبرة)، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتمثلت أداة البحث في استبانة تكونت من (26) فقرة، وتكونت عينة الدراسة من (85) معلمة، وتوصلت الدراسة إلى أن الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة، كما أنه لا توجد فروق إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري (نوع الدراسة والخبرة).

كما جاءت دراسة باقديم (2021) للكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة، ومدى قدرتها في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة، وكذلك الكشف عن دور المعلمات في حث الأطفال على استخدام تلك الألعاب، كما سعت أيضًا لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعزى لمتغيرات الجنس، والعمر ونوع المدرسة، وعدد سنوات الخبرة، وصفة المستجيب (معلمات، وأولياء أمور)، ولتحقيق هذه الأهداف تم إعداد استبانة إلكترونية كأداة لجمع البيانات، حيث تم تعبئة الاستبانة من قبل معلمات الروضة وأولياء الأمور، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من معلمات الروضة وأولياء الأمور في منطقة مكة المكرمة، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها "قدرة عالية " في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وتشير أيضًا إلى اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية خدع الألعاب في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

وهدفت دراسة عطا الله (2020) للتحقق من فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات المواطنة الرقمية اللازمة في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء المعايير القومية لتكنولوجيا التعليم بما يتناسب مع معرفة ومهارات القرن الحادي والعشرين، وقد بلغ عدد أفراد العينة (66) طفلاً وطفلة بمدرسة الحرية الخاصة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لقياس فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، مع تطبيق الاختبار القبلي والبعدي، كما استخدمت استمارات الملاحظة والسجلات القصصية كأداة لجمع

المعلومات، وقد توصل البحث إلى مجموعة من النتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في القياس القبلي والبعدي على مقياس مهارات المواطنة الرقمية لصالح القياس البعدي، بالإضافة لفاعلية البرنامج المقترح القائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا للقرن الحادي والعشرين.

كما هدفت دراسة صابر (2019) إلى معرفة انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، وهدفت أيضًا إلى التعرف على انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو العقلية، والجسمية، والاجتماعية، والانفعالية، واللغوية، واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت المقابلة كأداة لجمع المعلومات من عينة البحث التي تكونت من (26) فردًا، تم اختيار(20) منهم بطريقة قصدية، وتم اختيار(6) أمهات من عدة تخصصات بطريقة عشوائية، وتوصلت النتائج إلى أنه لا يوجد أي أثار سلبية على التطور الجسدي والإدراكي، إلا أن الأثار السلبية ظهرت على النواحي الاجتماعية واللغوية والحركية لدى الأطفال.

وهدفت دراسة عمر وعتمان (2017) إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة، ولتحقيق أهداف الدراسة قاما الباحثين باستخدام المنهج الوصفي، كما قاما أيضًا بتصميم أدوات للدراسة تمثلت في مقياسين، المقياس الأول خاص بأولياء أمور الأطفال الملتحقين بالرياض، أما المقياس الثاني فكان مخصصًا لمديرات، ومشرفات، ومعلمات رياض الأطفال، وطبقت هذه الدراسة على عينة من المديرات، والمشرفات، والمعلمات في رياض الأطفال في مدينة نجران، وبلغ عددهن (198) مديرة ومشرفة ومعلمة، كما بلغت عينة أسر الأطفال (182) أسرة، وقد أسفرت عن هذه الدراسة مجموعة من النتائج كان أبرزها أن استخدام الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة ساهم في تعزيز بعض المهارات الاجتماعية (كمهارات التعبير الاجتماعي، والتواصل، والتعاون، وتوكيد الذات).

كما هدفت دراسة آل سعود (2017) إلى اكتشاف تأثير ألعاب الفيديو التعليمية في إثراء المهارات الاجتماعية للأطفال المحرومين في المملكة العربية السعودية، واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي، كما استخدمت مقياس الطفل الاجتماعي لعبد المجسود والسارس، وتم تطبيق هذه الدراسة على عينة من الأطفال الذين لم يتجاوزوا سن الخامسة، وبلغ عددهم (20) طفلاً وطفلة، وذلك في مدرسة السادسة والخمسون بمدينة الرياض، وكانت أبرز نتائج هذه الدراسة أن الأطفال المحرومين أصبحوا أكثر اجتماعية، ويتبعون القواعد ويقدرون بعضهم بعضًا.

الدراسات الأجنبية:

هدفت دراسة الحسن وأخرون (Al-Hassan et al., 2025) لمعرفة أثر التعلم القائم على الألعاب الرقمية (DGBL) على مهارات حل المشكلات الرياضية لدى الأطفال، مع التركيز بشكل خاص على التأثيرات الفورية وطويلة المدى، وتم التركيز في هذه الدراسة على الكيفية التي تعزز بها هذه الألعاب المهارات المعرفية بالتحديد، واستخدم الباحثون المنهج شبه التجريبي، وشملت عينة الدراسة (120) طفلاً، تم توزيعهم على مجموعتين، مجموعة تجريبية مكونة من (61) طفلاً تعلموا باستخدام الألعاب الرقمية، ومجموعة ضابطة من (59) طفلاً تعلموا باستخدام الأساليب التقليدية، صمم الباحثون مواد تعليمية رقمية مخصصة، واختبارات شاملة لقياس مهارات حل المشكلات الرياضية كأدوات للدراسة، وقد أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية تفوقت بشكل ملحوظ على المجموعة الضابطة في الاختبارات البعدية، مما يؤكد فعالية التعلم القائم على الألعاب الرقمية في تعزيز احتفاظ الأطفال بالمفاهيم الرياضية لفترة طويلة بعد التعلم الأولي.

كما هدفت دراسة ديليس وأخرون(Deleş at Al., 2025) لاختبار تأثير برنامج تعليمي رقمي قائم على الألعاب الإلكترونية على مهارات التفكير الرياضي لأطفال ما قبل المدرسة، حيث تم استخدام المنهج شبه التجريبي في هذه الدراسة، مع مجموعة ضابطة واختبارات قبلية وبعدية، وشملت عينة الدراسة (22) طفلًا تتراوح أعمارهم بين (60 و71) شهرًا، منهم (10) أطفال في المجموعة التجريبية و(12) طفلًا في المجموعة الضابطة، شارك الأطفال في المجموعة التجريبية في البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الرقمية، بينما لم تقدم أي تطبيقات للأطفال في المجموعة الضابطة، حيث تضمن البرنامج التدريبي القائم على الألعاب الرقمية أنشطة تهدف إلى تطوير مهارات التفكير الرياضي، مثل القياس، والاحتمال، والتنبؤ، والعلاقات السببية، و تم تطوير هذه الأنشطة باستخدام برامج Adobe Illustrator CC وAdobe Photoshop CC وبرامج الذكاء الاصطناعي، وتم تطبيق أدوات القياس على مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة قبل وبعد تطبيق البرنامج، وتوصلت النتائج إلى أن مهارات التفكير الرياضي للأطفال في المجموعة التجريبية زادت بشكل ملحوظ مقارنةً بالأطفال في المجموعة الضابطة، كما أظهرت النتائج أن التطبيقات التعليمية القائمة على الألعاب الرقمية يمكن استخدامها لتحسين مهارات التفكير الرياضي لدى أطفال ما قبل المدرسة.

وهدفت دراسة باراكاش (Prakash, 2022) إلى وصف وتحليل إمكانية الألعاب الرقمية في أن تكون أداة لتحسين المهارات المعرفية، والاجتماعية، والتعليمية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-7 سنوات، وتبنت هذه الدراسة المنهج الوصفي النوعي، واستخدمت المقابلة كأداة، والتي تم تطبيقها على عينة من أباء الأطفال والبالغ عددهم (10)، وتوصلت هذه الدراسة إلى أن الألعاب الرقمية ساهمت في تحسين تفكير الأطفال، وتعلمهم، ومهاراتهم الاجتماعية.

كما هدفت دراسة فانغ وآخرون (Fang et al., 2022) إلى فحص تأثير الألعاب الرقمية على سلوك الأطفال وكفاءتهم الاجتماعية، في حال تم لعبها للوصول إلى غرض تعليمي (اللعب تحت الإشراف)، وللمتعة (بدون هدف تعليمي)، أما المنهج المستخدم في هذه الدراسة فهو المنهج التجريبي، وتم استخدام استبانة الكفاءة الاجتماعية وتحديد السلوك في جمع البيانات، وتمثلت عينة الدراسة من أطفال ما قبل المدرسة الذين تتراوح أعمارهم ما بين 4-6 سنوات، إذ بلغ حجم العينة (54) منهم (26) طفلة، و (28) طفل، وأظهرت نتائج الدراسة أن الأطفال الذين لعبوا ألعابًا تعليمية رقمية لأغراض التعلم اتجاهًا هبوطيًا في مستويات القلق والعدوانية لديهم، فضلًا عن زيادة فيما يتعلق بالكفاءة الاجتماعية، وكشفت كذلك عن أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب لغرض المتعة فقط أصبحوا أقل اجتماعيًا وسريعي الانفعال.

وجاءت دراسة عبيد (Ebeed, 2022) للتحقق من فعالية استخدام الألعاب الرقمية في تنمية تعلم مفردات اللغة الإنجليزية والاحتفاظ بها لدى أطفال الروضة، واتبع البحث التصميم شبه التجريبي لمجموعتين (ضابطة وتجريبية)، حيث صممت الباحثة واستخدمت مواد وأدوات للبحث، والتي طبقت على (20) طفلاً في المستوى الثاني من رياض الأطفال، في مدرسة حامد جوهر الحكومية المتميزة للغات بمدينة الغردقة، وتضمنت هذه الأدوات: اختبار تعلم مفردات اللغة الإنجليزية، ووحدة مقترحة قائمة على الألعاب الرقمية، وأظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الدرجات التي حصلت عليها المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية (لصالح الاختبار البعدي)، علاوةً على ذلك كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية (لصالح المجموعة التجريبية)، إضافةً إلى ذلك لم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات

المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي والمتابعة لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية، لذلك تم التحقق من تأثير استخدام الألعاب الرقمية في تنمية تعلم مفردات اللغة الإنجليزية والاحتفاظ بها لدى أطفال الرياض.

كما جاءت دراسة فيلمبان والقدة (Felemban & Alqudah, 2022) للتحقق من فعالية برنامج التدخل المبكر القائم على الألعاب الإلكترونية في تطوير الإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقات الذهنية داخل الفئة العمرية (2-5) سنوات، حيث استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة، وتكونت عينة الدراسة من (11) طفلًا من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة والمتوسطة الملتحقين ببرنامج التدخل المبكر في مركز التواصل الناجح للرعاية النهارية بمكة المكرمة، وتم اختيارهم بطريقة قصدية، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثتان بإعداد وتطبيق مقياس الإدراك البصري بعد التأكد من صدقه وثباته، كما تم تصميم وتطبيق ثلاث ألعاب إلكترونية على العينة لمدة (17) جلسة، وأظهرت النتائج فعالية برنامج الألعاب الإلكترونية في تنمية الإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقة العقلية ضمن الفئة العمرية (2–5) سنوات، واستمرار هذا التحسن مع مرور الوقت، حيث أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات الإدراك البصري لصالح القياس البعدي بعد تطبيق البرنامج، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين درجات الأطفال في القياسين البعدي والتتبعي على نفس المقياس، مما يشير إلى الأثر طويل المدى للبرنامج.

وجاءت دراسة اكسونغ وآخرون (Xiong at al., 2022) لمعرفة تأثير الألعاب التعليمية الرقمية على التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة ، في هذه الدراسة تم تطوير لعبة تعليمية رقمية "Thinking Paradise " كوسيلة تدريبية لتعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال، حيث تتضمن اللعبة (11) نوعًا مختلفًا من الألعاب المصغرة تغطي خمسة أشكال من التفكير الإبداعي، واستخدم الباحثون في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (102) طفلًا تتراوح أعمارهم بين 3 و6 سنوات، تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات عمرية، المجموعة الأولى تشتمل الأطفال مابين3-4 سنوات، وعددهم 34، وتشتمل المجموعة الثانية على الفئة العمرية مابين4-5 سنوات، وعددهم 34، أما المجموعة الثالثة فتمثلت في المرحلة العمرية من5-6 سنوات، وبلغ عددهم 34، حيث خضع جميع الأطفال للتدريب داخل الفصول الدراسية باستخدام تصميم اختبار قبلي وبعدي، وذلك لفحص تأثير التدريب بواسطة اللعبة الرقمية على التفكير الإبداعي، كما استخدم الباحثون النسخة الرقمية من اختبار تورانس لقياس التفكير الإبداعي قبل وبعد التدريب، وتم تقييم النتائج باستخدام خمسة مؤشرات: الطلاقة، التفاصيل، الأصالة، مقاومة الجمود، والعنوان، وأظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في جميع المؤشرات بعد التدريب، مما يدل على فعالية اللعبة في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال، كما أظهرت الدراسة أن تأثير التدريب يختلف باختلاف الفئة العمرية، مع تحسن كبير في درجات الطلاقة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3 و4 سنوات، وتحسن في درجات العنوان ومقاومة الجمود لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5 و6 سنوات.

وهدفت دراسة أوتويو (Utoyo, 2019) إلى تحسين المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة من خلال الألعاب الحديثة، والطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث الإجرائي الصفي، ويتضمن: التخطيط، والتنفيذ والمراقبة، والتفكير، كما تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتقييم وتحليل الوثائق والتسجيلات الصوتية، وقد أجريت هذه الدراسة على عينة من الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وبلغ عددهم (20) طفلاً، وأظهرت نتيجة الدراسة أن المهارات الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة قد تحسنت كثيرًا.

كما جاءت دراسة المهتدي وآخرون (Almohtadi et al., 2019) للتعرف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المفاهيم الهندسية لدى أطفال الرياض، وتم استخدام الطريقة شبه التجريبية لتحقيق أهداف الدراسة، و تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب رياض الأطفال في حضانة بينك بيرد في مدينة البتراء، البالغ عددهم (60) طفلًا، وجرى تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية وتألفت من (30) طفلاً تم تعليمهم باستخدام لعبة إلكترونية تعليمية، والمجموعة الضابطة تتكون من (30) طفلاً تم تعليمهم بالطريقة التقليدية، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المفاهيم الهندسية لدى أطفال رياض الأطفال.

وهدفت دراسة أونيو ومونيون (Aunio & Mononen, 2018) إلى معرفة تأثير ألعاب الكمبيوتر على مهارات الحساب المبكرة للأطفال منخفضي الأداء، واستخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتم خلال ذلك استخدام الاختبار القبلي، والبعدي، واللاحق، وجرى تطبيقه على عينة من الأطفال الذين يتوقع أنهم سيكونوا منخفضي الأداء في الحساب المبكر، وتتراوح أعمار هؤلاء الأطفال بين 4-7 سنوات، حيث شاركت في هذه الدراسة أربع روضات في فنلندا تضم (33) طفلاً من أسر ذات وضع اجتماعي واقتصادي منخفض، وتوصلت هذه الدراسة إلى أن هناك تطور ملحوظ في الحساب المبكر للأطفال الذين لعبوا اللعبة الإلكترونية من الاختبار القبلي للاختبار البعدي.

المحور الثاني: التفكير الإبداعي.

الدراسات العربية:

هدفت دراسة إبراهيم وآخرون (2025) إلى التحقق من فعالية التدريب على الأنشطة الإبداعية باستخدام الأجزاء السائبة في تحسين التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين (الضابطة والتجريبية)، أما أدوات البحث فقد تمثلت في مقياس مهارات التفكير الإبداعي من إعداد الباحثة، وبرنامج تدريبي قائم على الأنشطة الإبداعية باستخدام الأجزاء السائبة وهي عبارة عن أشياء مكشوفة سائبة توجد عادة في البيئة المحيطة والطبيعة الغنية بها مثل: الفروع، والأقماع، والأوراق، والحجارة، والزهور، وغيرها من الأشياء الطبيعية، تم تطبيق الأدوات على عينة مكونة من 24 طفلاً وطفلة في مرحلة رياض الأطفال تراوحت أعمارهم ما بين (4-6) سنوات، وأسفرت النتائج عن فاعلية الأنشطة الإبداعية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى عينة الدراسة، كما أظهرت استمرارية أثر البرنامج في تحسين التفكير الإبداعي ومهاراته لدى العينة حتى بعد مرور فترة المتابعة.

وهدفت دراسة محمد وآخرون (2025) إلى الكشف عن فاعلية برنامج تربية حركية قائم على استخدام مدخل (STEM) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المناسبة لطفل الروضة، وهو مدخل تعليمي يهدف إلى تزويد الفرد بالقدرة على التواصل والتعاون وتنمية مهارات التفكير الإبداعي والاستقصاء العلمي، تم استخدام المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي بنظام المجموعتين التجريبية والضابطة لتحقيق أهداف الدراسة، أما بالنسبة للأدوات فقد تم استخدم برنامج للتربية الحركية قائم على استخدام مدخل (STEM) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (من إعداد الباحثين)، واختبار التفكير الإبداعي لتورانس، و تكونت عينة الدراسة من (70) طفلاً وطفلة من أطفال الرياض بمدينة المنيا في المستوى التمهيدي (5-6) سنوات، وأسفرت النتائج عن فاعلية برنامج التربية الحركية القائم على استخدام مدخل (STEM) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طفل الروضة والمطبق على المجموعة التجريبية فقط.

كما هدفت دراسة العريفي والصبحي (2025) إلى قياس أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة، استخدمت الباحثتان منهجين: المنهج الوصفي التحليلي والمنهج الكمي ذو التصميم شبه التجريبي ومجموعتين مع اختبار التفكير الإبداعي القبلي- البعدي، عينة البحث 20 طفلا من أطفال المستوى التمهيدي، عُيّنوا عشوائيا إلى مجموعتين متساويتين مجموعة تجريبية والأخرى ضابطة، أداة البحث اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، أظهرت النتائج الأثر الإيجابي لاستخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات التفكير الإبداعي الثلاثة (المرونة، والاصالة، والطلاقة) لدى الأطفال مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

هدفت دراسة بدير وكريمان (2024)، إلى التعرف على مدى استخدام معلمات الطفولة المبكرة لاستراتيجيات الإبداع الرقمي وعلاقتها بتنمية التفكير الابتكاري للأطفال، استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي الارتباطي، وتم تصميم استبانة لجمع البيانات اللازمة لهذه الدراسة، كما تكون مجتمع الدراسة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية بلغ عددها 100 معلمة بمدينة القاهرة، وتوصلت الدراسة لمجموعة من النتائج منها: أن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة يستخدمن استراتيجيات الإبداع الرقمي بدرجة متوسطة من وجهة نظرهن، بالإضافة لوجود علاقة بين استخدام الاستراتيجيات الرقمية وتنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال القابلين للتعلم.

وجاءت دراسة قريشي وتركي (2024) لمعرفة دور معلمة الروضة بالجزائر في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل، حيث تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتم جمع البيانات والمعلومات من خلال المقابلة الشخصية مع المعلمات، وقد بلغ عددهن 6 معلمات من روضتين مختلفتين بمدينة ورقلة، وقد تم استخدام أسلوب الحصر الشامل لكل مفردات الدراسة، أظهرت النتائج الدور الهام لمعلمة الروضة في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل، وذلك بالاعتماد على عدة طرق وأساليب منها اسلوب اللعب، وأسلوب التحفيز على النشاط وغيرها مما يسهم في تنمية المهارات المختلفة لدى الطفل.

كما هدفت دراسة العجيلي وأبورمان (2024) إلى التعرف على أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، تكونت عينة الدراسة من 48 طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم بين (5-6) سنوات، استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي ذو الاختبار القبلي والبعدي، لمجموعتين تجريبية وضابطة، أداة البحث تمثلت في ألعاب إيهامية من إعداد الباحثة واختبار التخيل الإبداعي، وأظهرت النتائج بأن الألعاب الإيهامية التي استخدمت في الدراسة فعّالة في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة.

وجاءت دراسة سليمان (2024) للكشف عن فاعلية برنامج إثرائي قائم على التعلم بالمشروعات لتنمية مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم النمائية، من خلال استخدام برنامج إثرائي قائم على التعلم بالمشروعات، والتعرف على مدى استمرارية فعاليته بعد انتهاء التطبيق وخلال التقييم التتبعي، وتحقيقًا لهذا الهدف تكونت عينة البحث من (10) أطفال من ذوي صعوبات التعلم، وقد تم التجانس بين المجموعة التجريبية في متغيرات (مهارات التفكير الإبداعي- مهارات حل المشكلات- العمر- صعوبات التعلم- الذكاء)، واختارت الباحثة الأدوات التالية لجمع البيانات: مقياس ستانفورد بينيه للذكاء، تعريب صفوت فرج (2016)، حزمة اختبارات تشخيصية لبعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة كمؤشرات لصعوبة التعلم، إعداد عادل عبد الله (2016)، واختبار تورانس للتفكير الإبداعي باستخدام الحركات والأفعال (بول تورانس، ترجمة محمد ثابت 2015)، ومقياس مهارات حل المشكلات من إعداد (الباحثة)، وبرنامج إثرائي قائم على التعلم بالمشروعات إعداد (الباحثة)،

وتوصلت النتائج إلى: فاعلية البرامج الإثرائية التي تقوم على التعلم بالمشروعات في تنمية مهارة حل المشكلات، بالإضافة إلى التأثير الإيجابي على درجات الأطفال على مقياس التفكير الإبداعي.

وهدفت دراسة الجبين وحمادة (2023) للتعرف على توفر درجة مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في المستوى الثالث من رياض الأطفال بمدينة دير الزور، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي لتحقيق أهدافها، وتكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً وطفلة، وتم اختيار اختبار تورانس للتفكير الإبداعي كأداة لهذه الدراسة، وتوصلت النتائج إلى أن درجة توافر السمات الإبداعية لدى أطفال الروضة كانت متوسطة، أيضًا استجابات أطفال الروضات الخاصة يتفوق على استجابات أطفال الروضات العامة، وربما يعود ذلك إلى أهمية ما يقدمون للأطفال من عناية واهتمام، كما توصلت أيضًا إلى أنه لا توجد فروق بين الذكور والإناث في توفر مهارات التفكير الإبداعي لديهم، ويعود السبب لتساوي القدرات الإبداعية بينهم.

هدفت دراسة محاميد (2023) إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم شبه التجريبي لتطبيق البرنامج على عينة الدراسة، أما بالنسبة لأدوات الدراسة فقد تمثلت في برنامج من الأنشطة القائمة على اللعب، أيضا قائمة رصد قبلية وبعدية، كانت العينة مكونة عن 64 طفلاً وطفلة من أطفال الروضة في فلسطين، وأظهرت النتائج أن الأطفال الذين تم تعليمهم من خلال البرنامج التعليمي القائم على اللعب، قد تطورت مهارات التفكير الإبداعي لديهم بشكل أكبر.

كما هدفت دراسة محمد (2023) للتعرف على فاعلية برنامج قائم على نظرية الذكاء الناجح في تنمية التفكير الإبداعي وأثره على التدفق النفسي لدى أطفال الروضة منخفضي الدافعية، ولتحقيق هدف البحث تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين المتكافئتين (مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة)، حيث تكونت العينة من (25) طفلاً وطفلة ممن تم تشخيصهم كمنخفضي الدافعية، وتم تقسيمهم لمجموعتين، المجموعة التجريبية وتكونت من (13) طفلاً وطفلة، والمجموعة الضابطة تكونت من (12) طفلاً وطفلة، تراوحت أعمارهم مابين 5-6 سنوات، وتم استخدام مقياس الدافعية للتعلم لدى أطفال الروضة، وتصميم برنامج قائم على نظرية الذكاء الناجح لتنمية التفكير الإبداعي وتطبيقه، كما تم استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، وتطوير مقياس التدفق النفسي لدى أطفال الروضة كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج الأثر الكبير للبرنامج على مستويات التفكير الإبداعي والتدفق النفسي لدى أطفال المجموعة التجريبية.

وجاءت دراسة النفيعي (2023) للتعرف على دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، والكشف عن المعوقات التي تحد من تفعيل دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، بالإضافة للتوصل إلى سبل تفعيل دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، ولتحقيق هذه الأهداف استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة لجمع البيانات، وتمثلت عينة الدراسة في عينة عشوائية بلغ عددها (216) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، وكشفت النتائج أن مفردات عينة الدراسة وافقت بشدة على دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، وهذه النتيجة تدل على أن دور المعلمات كبير جدًا في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، كما بينت النتائج أن مفردات عينة الدراسة اتفقت على المعوقات التي تحد من تفعيل دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض، وتمثلت أبرز هذه المعوقات في (ارتفاع أعداد الأطفال في الفصول، قلة المخصصات المالية اللازمة لتوفير الإمكانات والوسائل اللازمة

لتنمية الإبداع لدى الأطفال)، كما أوضحت أن مفردات العينة وافقت بشدة على سُبل تفعيل دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وتمثلت أبرز هذه السبل في (تقليل أعداد الأطفال في الفصول لتفعيل دور المعلمات في تنمية التفكير الإبداعي لدى الصغار، بالإضافة للاهتمام بإعداد معلمة الروضة وتأهيلها في المرحلة الجامعية على استخدام طرق التدريس الإبداعية).

هدفت دراسة منصور (2023) للتعرف على أثر استخدام كتاب إلكتروني تفاعلي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطفل الروضة، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذا التصميم شبه التجريبي باستخدام المجموعة الواحدة، وهو يعتمد على القياس القبلي والبعدي لأدوات البحث على أطفال المجموعة التجريبية، وتكونت العينة من (30) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة بالمستوى الثاني، تم استخدام مقياس اختبار تورانس للتفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، وأوضحت النتائج أن استخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي له أثر كبير في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة.

وتهدف دراسة زايد وآخرون (2022) إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية ما وراء المعرفة (K.W.L) في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أدوات البحث في مقياس الذكاء ستانفورد-بينيه، واختبار تورانس للتفكير الإبداعي بالحركات والأفعال، وبرنامج قائم على استراتيجيات ما وراء المعرفة (K.W.L) من إعداد الباحثة، وبلغ عدد العينة (60) طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم من (5-6) سنوات، وأسفرت النتائج عن وجود أثر إيجابي لتطبيق البرنامج على عينة الأطفال وتنمية الإبداع لديهم من خلال الأنشطة المختلفة.

هدفت دراسة الغامدي (2022) إلى إعداد برنامج مقترح يهدف إلى تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة من خلال الألعاب الفنية، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي في هذه الدراسة، وقامت باستخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في الأداء والحركة، وتضمنت عينة البحث (15) طفلاً وطفلة في روضة البواسل الصغيرة في جدة، وتوصلت النتائج إلى أن نشاط اللعب يسهم في تطوير الإبداع لدى أطفال الروضة وتطوير قدراتهم العقلية والنفسية والجسدية، كما اتضحت أهمية الألعاب الفنية من رسم وتلوين وأشغال في تطوير المعارف لدى الأطفال وإشباع حب الاستكشاف والتجريب.

كما هدفت دراسة بخيت وآخرون (2022) إلى الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على بعض عادات العقل في تنمية التفكير الإبداعي لدى عينة من أطفال الروضة، و تكونت عينة البحث من (60) طفلاً، تم توزيعهم بحيث يصبح لكل من المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة (30) طفلاً، تتراوح أعمارهم ما بين (5-6) سنوات، والملتحقين بروضة مدرسة اليمنية الحديثة في القاهرة بجمهورية مصر العربية للعام الدراسي (2019 -2020م)، و تمثلت أدوات البحث في البرنامج التدريبي، بالإضافة لاختبار المصفوفات المتتابعة الملونة للأطفال لجون رافن، وتم تطبيق اختبار التفكير الإبداعي الشكلي لتورانس بصورتيه (أ، ب)، وكشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين متوسطات درجات المجوعتين الضابطة و التجريبية في القياس البعدي لاختبار التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية، بالإضافة لوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي.

وجاءت دراسة جيوسي (2020) للتعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم للفصل الدراسي الثاني (2019 – 2018م)، حيث تم استخدام المنهج التجريبي في هذه الدراسة،

وتكونت العينة من (24) طفلاً وطفلة من روضة ABC، تم توزيعهم على مجموعتين، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وتكونت كل مجموعة من (12) طفلاً وطفلة، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة ($\alpha \leq 05.0$) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي تتعلم باستخدام اسلوب اللعب)، وأطفال المجموعة الضابطة (التي تتعلم بالطريقة الاعتيادية) في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي.

الدراسات الأجنبية:

هدفت دراسة خالباييفا (Xalbayeva, 2025) إلى الكشف عن أثر استخدام العروض التقديمية التفاعلية على تنمية القدرات الإبداعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، اعتمدت الباحثة على المنهج التجريبي لتقييم فعالية العروض التقديمية التفاعلية في تعزيز الإبداع لدى الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، تم اختيارهم من إحدى المؤسسات التعليمية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة، استخدمت الباحثة أدوات تقييم لقياس مستوى الإبداع لدى الأطفال قبل وبعد تطبيق العروض التقديمية التفاعلية، بالإضافة إلى ملاحظات المعلمين وتقاريرهم، وأظهرت النتائج أن الأطفال في المجموعة التجريبية الذين تعرضوا للعروض التقديمية التفاعلية أظهروا تحسنًا ملحوظًا في قدراتهم الإبداعية مقارنةً بالمجموعة الضابطة، مما يدل على فعالية استخدام العروض التقديمية التفاعلية كأداة تعليمية لتعزيز الإبداع لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة.

كما هدفت دراسة نورهيكما وبورناماساري (Nurhikmah & Purnamasari, 2025) إلى تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة من خلال تعليم الأرقام باستخدام الصلصال، كوسيلة تعليمية قائمة على التعلّم النشط واللعب التفاعلي، وتم استخدام المنهج الكمي شبه التجريبي في هذه الدراسة، وطبّقت الدراسة على عينة مكوّنة من 20 طفلًا من إحدى رياض الأطفال في إندونيسيا، كما تم استخدام أدوات تقييم قبلية وبعدية لقياس أثر البرنامج، كشفت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين، مما يشير إلى فعالية استخدام الصلصال في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

هدفت دراسة رامدهاني ويوليستري (Yuliastri & Ramdhani, 2025) إلى التحقق من فاعلية استخدام القصص المصورة في تنمية مهارات الإبداع لدى الأطفال في سن (5-6) سنوات، تكوّنت العينة من 31 طفلاً في مرحلة رياض الأطفال، اعتمدت الدراسة على منهج البحث الإجرائي لتطبيق البرنامج التعليمي القائم على القصص المصورة، استخدم الباحثان أدوات نوعية مثل الملاحظة المنظمة، وملاحظات المعلمين، وتحليل سلوك الأطفال أثناء الأنشطة لتقييم مستوى الإبداع، وأظهرت النتائج تحسنًا واضحًا في مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعد تطبيق البرنامج، مما يدل على أن القصص المصورة يمكن أن تكون أداة تعليمية فعالة في التعليم المبكر.

جاءت دراسة سيتيوواتي وآخرون (Setyowati et al, 2025) لتقييم تأثير استخدام تقنية "الخرائط الذهنية" على تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة في سن (5-6) سنوات، وتحديد مدى فعاليتها كأداة تعليمية في البيئة الصفية، تم استخدام المنهج التجريبي للمجموعتين التجريبية والضابطة، اشتملت أدوات الدراسة على اختبارات قياس الإبداع المناسبة للفئة العمرية المستهدفة، بالإضافة إلى الملاحظات الصفية، وتحليل الأعمال الفنية للأطفال لتقييم تأثير تقنية "الخرائط الذهنية" على تنمية الإبداع، أما بالنسبة للعينة فقد تمثلت في مجموعة من 20 طفلاً بالإضافة إلى مشاركة أولياء الأمور والمعلمين في جمع البيانات، تم اختيارهم من إحدى المؤسسات التعليمية في إندونيسيا، أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام تقنية "الخرائط الذهنية" ساهم بشكل

ملحوظ في تعزيز الإبداع لدى الأطفال في المجموعة التجريبية مقارنةً بالمجموعة الضابطة، كما لاحظ الباحثون زيادة في قدرة الأطفال على التعبير عن أفكارهم وتنظيمها بطريقة مبتكرة.

كما جاءت دراسة إبراهيم (Ibraim, 2025) للكشف عن أهمية البيئة الصفية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، بالإضافة إلى دراسة أثر بعض المتغيرات مثل (الجنس، نوع الروضة، المؤهل العلمي للمعلمين)، تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي، لتحليل آراء معلمي ومعلمات رياض الأطفال، واستخدمت الباحثة مقياس مكون من (25) عبارة لقياس مدى فاعلية البيئة الصفية في تنمية التفكير الإبداعي، وتكونت عينة الدراسة من (220) معلمًا ومعلمة من رياض الأطفال، أظهرت النتائج أن مستوى فاعلية بيئة الصف في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال منخفض بشكل عام، ايضًا لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المعلمين والمعلمات في تقييم بيئة الصف، بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية ترجع لنوع الروضة، وكانت النتائج لصالح الروضات الخاصة وغير الحكومية، بالإضافة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعود إلى المؤهل العلمي، وكانت النتائج لصالح من يمتلكون مؤهلات علمية أعلى (دبلوم، بكالوريوس، ماجستير).

وهدفت دراسة فايزاروفا وآخرون (Vaisarova et al, 2024) الاستكشافية إلى إثراء فهم الميدان للعلاقة بين الفضول والإبداع لدى الأطفال الصغار (من سن 3 إلى 6 سنوات)، من خلال تقديم جلستين عبر الإنترنت باستخدام تطبيق زووم، وتنفيذ 36 طفلًا من أمريكا ست مهام لقياس مظاهر متنوعة من الفضول والإبداع، بالإضافة إلى مهام لتقييم المفردات وتقدير الذات والوظيفة التنفيذية، كما أكمل مقدموا الرعاية استبيانات تتعلق بفضول أطفالهم، وتشير نتائج هذه الدراسة الاستكشافية إلى أن الإبداع والفضول قد لا يكونان مرتبطين بشكل وثيق في مرحلة الطفولة كما اقترح البعض، وأن تحديد العلاقة بينهما يتطلب دراسة دقيقة للمكونات والتعبيرات الفردية لكل منهما.

جاءت دراسة أوغسطين وآخرون (Agustina et al, 2023) لتحديد تأثير استخدام التكنولوجيا الرقمية في سياق تعلم الأطفال على زيادة الإبداع والتفاعل، استخدم الباحثون نهجًا نوعيًا مع تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق، تظهر النتائج أن استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعليم الأطفال له إمكانات كبيرة في تعزيز التعلم الإبداعي والتفاعلي، كما تسمح الألعاب التعليمية والمحاكاة المرئية ومحتوى الوسائط المتعددة التفاعلي للأطفال بالتفكير الإبداعي والتعاون والتفاعل بشكل أعمق مع مواد التعلم، وعليه فإن استخدام التكنولوجيا الرقمية يؤثر على الإبداع والتفاعل بين المعلمين والطلاب.

هدفت دراسة دارمايانتي وشويرودين (Darmayanti & Choirudin, 2023) إلى تعليم الإبداع لأطفال الروضة باستخدام ورق الأوريجامي وهو الورق سهل الطي، وتقديم حساب شامل للتخطيط والتنفيذ والتقدم والتحديات التي يواجهها المعلمون في استخدام ورق الأوريجامي كأداة تعليمية في روضة أطفال مؤسسة باسوروان التي تقع في دولة إندونيسيا، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتبنت منهجًا نوعيًا، أجرى الباحثون مقابلات مع معلمي مركز الفنون وطوروا إرشادات للمراقبة باستخدام قوائم المراجعة والتوثيق والملاحظات الميدانية، تتكون عينة البحث من اثنين من المعلمين وعشرة أطفال في سن ما قبل المدرسة. تشير النتائج المستمدة من تحليل البيانات إلى أن التخطيط والتنفيذ الذي نفذه المعلمون يُظهر مستوى عالٍ من الجودة، وعليه تجلى النمو الإبداعي للأطفال بطرق متنوعة من خلال إنتاجهم.

كما هدفت دراسة أكسوي وبيلجين (Aksoy & Belgin, 2023) إلى التحقيق في تأثير اللعب بالمكعبات على إبداع الأطفال، اعتمدت الدراسة على المنهج شبه تجريبي، مع مجموعة ضابطة قبل وبعد الاختبار، تكونت العينة من 52 طفلاً مسجلين في

مؤسسات التعليم ما قبل المدرسي في محافظة أنقرة في تركيا، كما تم استخدام "استمارة المعلومات الشخصية" و"استمارة تقييم مراحل بناء المكعبات" و"اختبار التفكير الإبداعي من خلال تحليل الأشكال" و"يوميات البحث" للأطفال، أشارت النتائج إلى أن تدخل اللعب بالمكعبات كان له تأثير إيجابي على مراحل بناء المكعبات والمهارات الإبداعية للأطفال.

هدفت دراسة سوموينج (Somwaeng, 2021) إلى مقارنة تطور التفكير الإبداعي لدى طلاب الروضة المستوى الثاني، قبل وبعد إدارة التعلم وفقًا لتعليم STEM، تتكون العينة من 30 طفلاً من الروضة بالمستوى الثاني بمدرسة فومفيثايا في تايلاند، تم تقييم التفكير الإبداعي للصغار من خلال نموذج القياس الإبداعي، وكشفت النتائج أن تدخل تعليم العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات لمرحلة رياض الأطفال يمكن أن يحسن التفكير الإبداعي للأطفال.

كما جاءت دراسة يلدز ويلدز(Yildiz & Yildiz, 2021) لاستكشاف العلاقة بين التفكير الإبداعي ومهارات العملية العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة، كما تم البحث عن العلاقات المحتملة بين جودة البيئة المنزلية ومدة التعليم في مرحلة ما قبل المدرسة، والجنس، والخلفيات التعليمية للوالدين، ومهارات التفكير الإبداعي، والعملية العلمية لدى الأطفال، وقد أجريت الدراسة بناءً على نموذج بحث ارتباطي، والذي يعد أحد الأساليب الكمية، وشمل المشاركون (70) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 60 و66 شهرًا، من الملتحقين بمرحلة ما قبل المدرسة، وتمثلت أدوات جمع البيانات في نموذج معلومات ديموغرافية، واختبارات تورانس للتفكير الإبداعي الشكل(أ)، وأداة المفاهيم العلمية ومهارات العملية العلمية لأطفال ما قبل المدرسة، بالإضافة لاستبيان الفحص المنزلي للأطفال من سن 3 إلى 6 سنوات، وقد تم التوصل في هذه الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية معتدلة الدلالة بين درجات التفكير الإبداعي لدى الأطفال ومهارات العملية العلمية، بالإضافة إلى ذلك وجد أن درجات مؤشر الإبداع لدى الأطفال ذوي البيئة المنزلية ذو الجودة العالية كانت أعلى، كما تبين أن درجات الطلاقة والتوضيح لدى البنات كانت أعلى من درجات الأولاد، وأن درجات مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال اختلفت لصالح الأطفال الذين لديهم آباء ذوي مستويات تعليمية أعلى.

3. مناقشة النتائج:

نظرًا لغياب تفعيل الألعاب الإلكترونية في معظم بيئات التعلم في الطفولة المبكرة، بالإضافة لعدم التطرق لهذا الموضوع بشكل موسع في الأبحاث، فنحن ومن خلال هذه الورقة العلمية قمنا بمناقشة مجموعة من النتائج التي توصل إليها معظم الباحثين من أهمها:

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الصغار ومهاراتهم الاجتماعية، وهذا ما أكدته دراسة السبيعي (2024)، ودراسة العرجاني (2023)، بالإضافة لدراسة المحيفيظ (2024)، ودراسة أوتويو (Utoyo,2019)، كما أكدت دراسة عمر وعتمان (2017) أن استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة يسهم في تعزيز بعض المهارات الاجتماعية، كمهارات التعبير الاجتماعي، بالإضافة إلى مهارات التواصل والتعاون وتوكيد الذات، واتفقت معهم دراسة آل سعود (2017) في ذلك، حيث أكدت أن الأطفال أصبحوا أكثر اجتماعية، ويتّبعون القواعد ويقدرون بعضهم البعض، وأختلف معهم الحاج (2024) في أن تلك الألعاب قد تسبب العزلة الاجتماعية إذا أفرط الأطفال في استخدامها على حساب التفاعلات الواقعية، وهذا يجعل التوازن بين اللعب الإلكتروني والتفاعل الاجتماعي المباشر مطلبًا لينمو الطفل اجتماعيًا بشكل سليم، وأضافت دراسة القحطاني (2023) أن الأطفال الصغار يتعرضون للتنمر خلال اللعب ببعض تلك الألعاب، ولهذا الأمر تأثير سلبي قوي على الطفل من جميع الجوانب، بينما أضافت دراسة عطا الله (2020) أن للألعاب الإلكترونية دور في اكتساب أطفال الرياض مهارات المواطنة الرقمية، واتفقت معها دراسة العرجاني (2023) في ذلك .

جدول رقم (1) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بالألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوك الصغار ومهاراتهم الاجتماعية.

الحقيقة: للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الصغار ومهاراتهم الاجتماعية.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة عليها**
الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوك الصغار ومهاراتهم الاجتماعية.	4
تنمي مهارات التعبير الاجتماعي، ومهارات التواصل، والتعاون، وتوكيد الذات.	2
تسبب العزلة الاجتماعية إذا أفرط الأطفال في استخدامها على حساب التفاعلات الواقعية.	1
يتعرض الأطفال للتنمر خلال اللعب ببعض تلك الألعاب ولهذا الأمر تأثير سلبي.	1
للألعاب الإلكترونية دور في اكتساب أطفال الرياض مهارات المواطنة الرقمية.	2

للألعاب الإلكترونية انعكاسات إيجابية على تعلم الأطفال، وهذا ما أكدته دراسة الحسن وأخرون (Al-Hassan et al.,2025)، و دراسة ديليس وأخرون (Deles at Al.,2025)، ودراسة أونيو ومونيون (Mononen,2018&Aunio)، حيث أكدوا على أنه يمكن للألعاب الرقمية أن تسهم وبشكل فعّال في تحسين مهارات التفكير الرياضي، وعملية الحساب المبكر لدى أطفال ما قبل المدرسة، بالإضافة إلى تعزيز احتفاظ الأطفال بالمفاهيم الرياضية لفترة طويلة بعد التعلم الأولي، كما أضافت دراسة عبيد (Ebeed,2022)، أن استخدام الأطفال لتلك الألعاب له دور فاعل في تنمية تعلم مفردات اللغة الإنجليزية والاحتفاظ بها لدى أطفال الروضة، كما أضافت دراسة المهتدي وآخرون (Almohtadi et al.,2019) أن لاستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية دور في تنمية المفاهيم الهندسية لدى أطفال رياض الأطفال، وجاءت دراسة الخالدي (2023) لتشير إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة إيجابًا، وأضافت دراسة باراكاش (Prakash,2022) أن الألعاب الرقمية ساهمت في تحسين تفكير الأطفال وتعلمهم.

جدول رقم (2) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بانعكاسات الألعاب الإلكترونية الإيجابية على تعلم الأطفال.

الحقيقة: للألعاب الإلكترونية انعكاسات إيجابية على تعلم الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة عليها**
تسهم وبشكل فعال في تحسين مهارات التفكير الرياضي، وعملية الحساب المبكر لدى أطفال ما قبل المدرسة.	3
لها دور فاعل في تنمية تعلم مفردات اللغة الإنجليزية والاحتفاظ بها لدى أطفال الروضة.	1
للألعاب الإلكترونية التعليمية دور في تنمية المفاهيم الهندسية لدى رياض الأطفال.	1
استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة إيجابياً.	1
تساهم الألعاب الرقمية في تحسين تفكير الأطفال وتعلمهم.	1

للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية مرتبطة بتنمية العديد من مهارات الأطفال، وهذا ما أكدته دراسة أبو النور (2023)، ودراسة عبد الرحمن وآخرون (2024)، حيث أشاروا إلى أن لتوظيف الألعاب الإلكترونية فاعلية قوية في تنمية مهارتي إعادة التدوير، وحل المشكلات لدى الأطفال، كما أضافت دراسة الودعاني (2023) أن للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة، وأضافت دراسة فيلمبان والقدة (Felemban & Alqudah, 2022) أن استخدام أطفال ما قبل المدرسة من ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة والمتوسطة للألعاب الإلكترونية ساهم في تطوير مهارة الإدراك البصري لديهم.

جدول رقم (3) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بالآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال.

الحقيقة: للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية مرتبطة بتنمية العديد من مهارات الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
للألعاب الإلكترونية فاعلية قوية في تنمية مهارة إعادة التدوير.	1
للألعاب الإلكترونية فاعلية قوية في تنمية مهارة حل المشكلات.	1
للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة.	1
للألعاب الإلكترونية دور في تطوير مهارة الإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة والمتوسطة.	1

للألعاب الإلكترونية العديد من السلبيات، بالرغم من فعاليتها القوية وأدوارها الإيجابية على مختلف الأصعدة، وهذا ما أكدته دراسة صابر (2019)، حيث وجدت أن هناك آثارًا سلبية ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية لدى الأطفال جراء ممارستهم للألعاب الإلكترونية لفترات زمنية ليست بقصيرة، كما أكدت دراسة الدرمكي (2024) على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية والصعوبات في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة)، وأضافت دراسة الحاج (2024) أنه يمكن لهذه الألعاب أن تؤدي إلى القلق، والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية إذا ما أسرف الصغار باللعب بها، وأضافت دراسة فانغ وآخرون (Fang et al., 2022) أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأجل الاستمتاع فقط، أصبحوا منعزلين اجتماعيًا وسريعي الانفعال.

جدول رقم (4) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

الحقيقة: للألعاب الإلكترونية العديد من السلبيات.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
تؤثر على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية لدى الأطفال.	1
توجد علاقة ارتباطية موجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية والصعوبات في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة).	1
يمكن لهذه الألعاب أن تؤدي إلى القلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية.	1
ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لغرض المتعة فقط، جعلتهم يصبحون منعزلين اجتماعيًا وسريعي الانفعال.	1

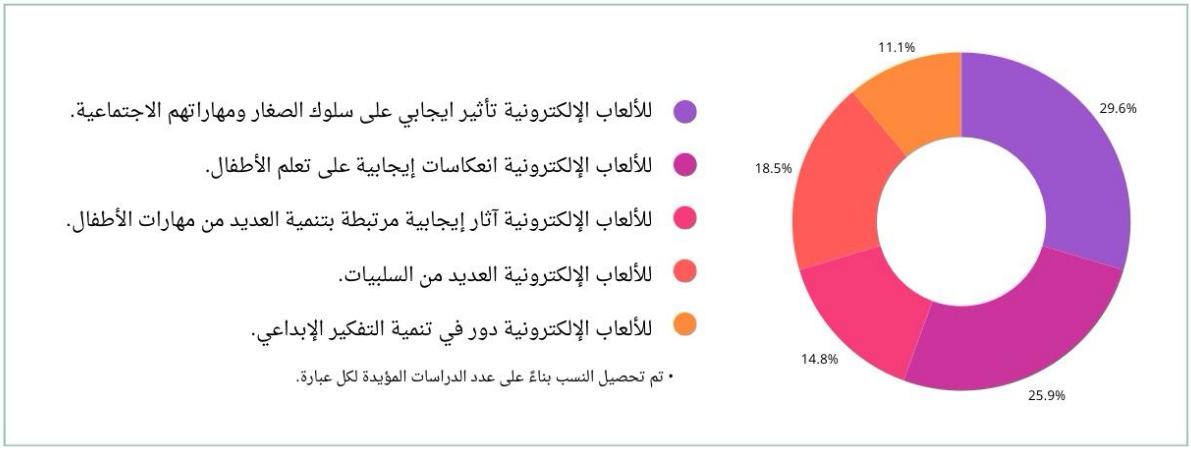
ISSN: 2706-6495

للألعاب الإلكترونية دور في تنمية التفكير الإبداعي، وهذا ما أكدته دراسة اكسونغ وأخرون (Xiong at al.,2022)، ودراسة باقديم (2021) حيث أكدوا على فعالية الألعاب الإلكترونية في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال، حيث تحسنت الطلاقة لديهم، خاصةً ممن تتراوح أعمارهم بين 3 و 4 سنوات، كما لوحظ تطور لدى الصغار الذين تتراوح أعمارهم بين 5 و6 سنوات في مهارتي مقاومة الجمود العقلي وتوليد عناوين مبتكرة، واتفقت معهم دراسة العمار (2024) في ذلك، وأضافت لما سبق أن للألعاب الإلكترونية دور هام في تنمية مهارات التفكير الابتكاري، حيث جعلت الطفل يبادر بحماس ومتعة، كما أنها تحفز خياله، وتساهم في استرجاع خبراته السابقة لإيجاد حلول سريعة لما يواجهه.

جدول رقم (5) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بدور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي.

الحقيقة: للألعاب الإلكترونية دور في تنمية التفكير الإبداعي.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
فعالية الألعاب الإلكترونية في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	3
تساهم في تنمية مهارات الطلاقة، والمرونة، والأصالة لدى الأطفال.	3
تجعل الطفل يبادر بحماس ومتعة، كما أنها تحفز خياله، وتساهم في استرجاع خبراته السابقة لإيجاد حلول سريعة لما يواجهه.	1

شكل رقم (1) نسبة الدراسات المؤيدة لكل حقيقة.



نشاط اللعب يسهم في تنمية التفكير الإبداعي، وتطوير القدرات العقلية والنفسية والجسدية لدى الأطفال، وهذا ما أكدته دراسة الغامدي (2022)، واتفقت معها دراسة محاميد (2023)، ودراسة جيوسي وأخرون (2020) حيث أثبتت أن الأطفال الذين تم تعليمهم من خلال برنامج تعليمي قائم على اللعب قد تطورت مهارات التفكير الإبداعي لديهم بشكل ملحوظ، كما أثبتت دراسة أبورمان والعجيلي (2024) دور اللعب الإيهامي في تنمية الإبداع والتخيل، ودراسة أكسوي وبيلجين (Belgin, 2023 & Aksoy) أشارت إلى الأثر الإيجابي للعب بالمكعبات في تطوير المهارات الإبداعية لدى الأطفال.

جدول رقم (6) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بدور اللعب في تنمية التفكير الإبداعي.

الحقيقة: للعب دور في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
فعالية اللعب في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	5
تطور القدرات العقلية والنفسية والجسدية لدى الأطفال.	2
تسهم في تنمية الخيال.	1

استخدام التكنولوجيا الرقمية يسهم في تعزيز الإبداع لدى الأطفال، وهذا ما أكدته دراسة أوغسطين وآخرون (Agustina et al, 2023)، واتفقت معهم دراسة بدير وكريمان (2024) حيث وجدوا أن هناك علاقة وثيقة بين استخدام الاستراتيجيات الرقمية والتكنولوجيا في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وأضافت عليه دراسة سوموينج (Somwaeng, 2021) دور تعليم التكنولوجيا، والعلوم، والهندسة، والرياضيات لمرحلة رياض الأطفال في تحسين التفكير الإبداعي، كما أظهرت دراسة العريفي والصبحي (2025) الأثر الإيجابي لاستخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات التفكير الإبداعي الثلاثة (المرونة والأصالة والطلاقة)، وأضافت دراسة خالباييفا (Xalbayeva, 2025) أن العروض التقديمية أثبتت فعاليتها كأداة تعليمية لتعزيز الإبداع في مرحلة رياض الأطفال، وإضافةً إلى ما سبق أكدت دراسة منصور (2023) على الدور الفعّال لاستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

جدول رقم (7) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بفاعلية التكنولوجيا الرقمية في تعزيز الإبداع لدى الصغار.

الحقيقة: التكنولوجيا الرقمية تسهم في تعزيز الإبداع لدى الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
توجد علاقة وثيقة بين استخدام التكنولوجيا وتنمية التفكير الإبداعي	6
تعليم الأطفال التكنولوجيا، والعلوم، والرياضيات، والهندسة، يسهم في تحسين التفكير الإبداعي.	1
تقنية الواقع المعزز والعروض التقديمية تنمي مهارات التفكير الإبداعي الثلاثة (المرونة والأصالة والطلاقة) لدى الأطفال.	2
الكتاب الإلكتروني التفاعلي يسهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	1

الأنشطة الفنية الإبداعية تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي بشكل ملحوظ لدى الأطفال، وهذا ما أكدته دراسة إبراهيم وآخرون (2025) من حيث فاعلية استخدام الأجزاء السائبة في الأعمال الفنية، حيث لوحظ تحسن التفكير الإبداعي ومهاراته لدى الأطفال حتى بعد مرور فترة المتابعة على العينة، وأضافت دراسة نورهيكما وبورناماساري (Nurhikmah & Purnamasari, 2025) فاعلية استخدام الصلصال في تنمية التفكير الإبداعي، وأكدت دراسة دارمايانتي وشويرودين (Darmayanti & Choirudin, 2023) على الأثر الإيجابي لتعليم الأطفال فن ورق الأوريجامي (ورق الطي) كأداة تعليمية في الروضة، حيث أسهم في تجلي النمو الإبداعي لدى الصغار بطرق متنوعة من خلال إنتاجهم.

جدول رقم (8) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بالأنشطة الفنية ودورها في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

الحقيقة: للأنشطة الفنية دور في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
فعالية الأنشطة الفنية الإبداعية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	3
استخدام الأجزاء السائبة في الأعمال الفنية ينمي التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	1
استخدام الصلصال يسهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	1
فن ورق الأوريجامي يظهر النمو الإبداعي للأطفال.	1

استراتيجيات التعليم والبرامج الإثرائية تسهم في تطوير مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال، حيث أكدت دراسة سليمان (2024) على التأثير الإيجابي للبرامج الإثرائية التي تقوم على التعلم بالمشروعات بناءً على تحسن درجات الأطفال في مقياس التفكير الإبداعي، وركزت دراسة سيتيوواتي وآخرون (Setyowati et al, 2025) على فاعلية استراتيجية الخرائط الذهنية في تعزيز الإبداع لدى الأطفال بصورة واضحة، واتفقت معها دراسة رامدهاني ويوليستري (Yuliastri & Ramdhani, 2025)، ودراسة بخيت وآخرون (2022) حيث لوحظ تطور في مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعد تطبيق برنامج قصص مصورة كأداة تعليمية، كما أكدت دراسة محمد وآخرون (2025) على فاعلية برنامج التربية الحركية القائم على استخدام مدخل (STEM) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طفل الروضة، وأوضحت دراسة زايد وآخرون (2022) فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات ما وراء المعرفة (K.W.L) من إعداد الباحثة في تنمية الإبداع لدى الأطفال من خلال الأنشطة المختلفة، أيضًا أثبتت دراسة محمد (2023) تأثير برنامج قائم على أسس ومبادئ نظرية الذكاء في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال منخفضي الدافعية، وأشارت إلى الأثر الكبير للبرنامج على مستويات التفكير الإبداعي والتدفق النفسي لدى الأطفال.

جدول رقم (9) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بفاعلية استراتيجيات التعليم والبرامج الإثرائية في تنمية التفكير الإبداعي عند الصغار.

الحقيقة: استراتيجيات التعليم والبرامج الإثرائية تسهم في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
استراتيجيات التعليم تعزز الإبداع لدى الأطفال.	1
البرامج الإثرائية تنمي مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	5
البرامج التي تقوم على التعلم بالمشروعات تحسن درجات الأطفال في مقياس التفكير الإبداعي.	1
استراتيجية الخرائط الذهنية تعزز الإبداع بشكل ملحوظ لدى الأطفال	1
برنامج القصص التعليمية المصورة تطور مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال	2
برنامج التربية الحركية القائم على استخدام مدخل (STEM) ينمي مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى الأطفال.	1

فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات ما وراء المعرفة (K.W.L) من إعداد الباحثة في تنمية الإبداع لدى الأطفال.	1
يسهم برنامج قائم على أسس ومبادئ نظرية الذكاء في تطوير مستويات التفكير الإبداعي والتدفق النفسي لدى الأطفال.	1

يتأثر التفكير الإبداعي لدى الأطفال بجودة الروضة والبيئة المنزلية، وهذا ما أكدته دراسة الجبين وحمادة (2023) حيث وجدت استجابات أطفال الروضات الخاصة يتفوق على استجابات أطفال الروضات العامة، واتفقت معها دراسة ابراهيم (Ibraim, 2025)، وقد يعود ذلك إلى أهمية ما يُقدم للطفل من رعاية واهتمام، وهذا ما أشارت إليه دراسة يلدز ويلدز (Yildiz & Yildiz, 2021) مضيفةً إلى ذلك أن درجات مؤشر الإبداع لدى الأطفال ذوي البيئة المنزلية ذات الجودة العالية أعلى، كما تفوقت درجات الأطفال الذين لديهم آباء ذوي مستويات تعليمية أعلى.

جدول رقم (10) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بدور البيئة في الروضة والمنزل في تنمية التفكير الإبداعي.

الحقيقة: للبيئة المنزلية والروضة دور في تنمية التفكير الإبداعي.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
يتأثر التفكير الإبداعي بجودة ما يُقدم للطفل في الروضة والمنزل.	3
الروضات الخاصة تساعد في تطور التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	2
البيئة المنزلية ذو الجود العالية تسهم في نمو التفكير الإبداعي لدى الطفل.	1
المستوى التعليمي للآباء والمعلمين يؤثر على درجة التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	2

للمعلمة دور هام في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الطفولة المبكرة، وهذا ما أكدته دراسة قريشي وتركي (2024)، واتفقت معها دراسة النفيعي (2023)، كما أشارت إلى وجود بعض المعوقات التي تحد من تفعيل دور المعلمة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، منها ارتفاع أعداد الأطفال بالفصول وقلة الموارد والوسائل اللازمة، وذكرت بعض السبل لتفعيل دور المعلمة منها: الاهتمام بإعداد معلمة الروضة وتأهيلها في المرحلة الجامعية على استخدام طرق التدريس الإبداعية.

جدول رقم (11) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بدور المعلمة في تنمية التفكير الإبداعي.

الحقيقة: للمعلمة دور في تنمية التفكير الإبداعي.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
المعلمة المبدعة تسهم في تطور التفكير الإبداعي لدى الأطفال.	2
ارتفاع أعداد الأطفال بالفصول يحد من تفعيل دور المعلمة في تنمية الإبداع لدى الأطفال.	1
نقص الموارد والوسائل اللازمة عوائق تحد من تفعيل دور المعلمة.	1

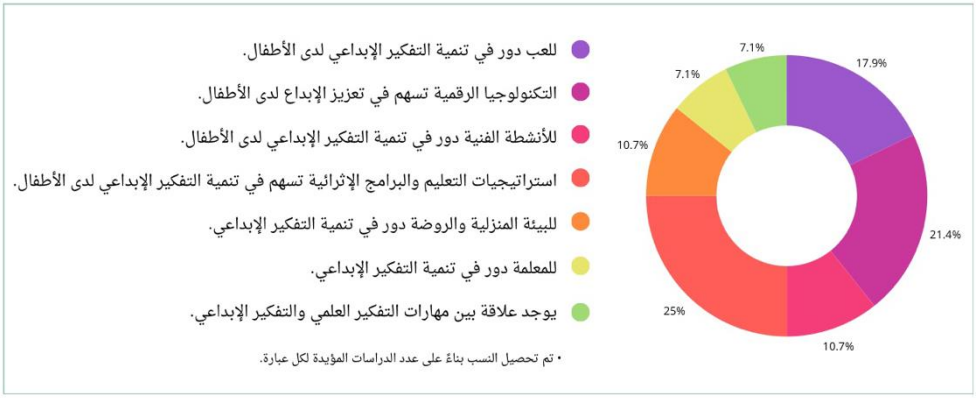
ISSN: 2706-6495

توجد علاقة إيجابية بين مهارات التفكير العلمي ومهارات التفكير الإبداعي عند الأطفال، وهذا ما توصلت إليه دراسة يلدز ويلدز (Yildiz & Yildiz, 2021)، حيث وجدت أن هناك علاقة إيجابية معتدلة الدلالة بين درجات التفكير الإبداعي لدى الأطفال ومهارات التفكير العلمي، واختلفت معها دراسة فايزاروفا وآخرون (Vaisarova et al, 2024) في أن الإبداع والفضول قد لا يكونان مرتبطين بشكل وثيق في مرحلة الطفولة المبكرة، وأشارت إلى أن تحديد العلاقة بينهما يتطلب دراسة دقيقة للمكونات والتعبيرات الفردية لكل منهما.

جدول رقم (12) يوضح الحقائق المختلفة وعدد الدراسات المؤيدة المرتبطة بوجود علاقة بين مهارات التفكير الإبداعي.

الحقيقة: يوجد علاقة بين مهارات التفكير العلمي والتفكير الإبداعي.	
الحقائق المرتبطة	**عدد الدراسات المتفقة على الحقيقة**
توجد علاقة إيجابية معتدلة بين مهارات التفكير العلمي ومهارات التفكير الإبداعي.	1
الإبداع والفضول غير مرتبطان بشكل وثيق في مرحلة الطفولة المبكرة.	1

شكل رقم (2) نسبة الدراسات المؤيدة لكل حقيقة.



4. الاستنتاجات:

- للألعاب الإلكترونية دور في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة، كالطلاقة والمرونة، والأصالة.
- للألعاب الإلكترونية انعكاسات إيجابية على تعلم الأطفال.
- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال ومهاراتهم الاجتماعية، حيث أنها ستكون إيجابية التبِعات في حال تم تقنين استخدامها وتوظيفها بالشكل المطلوب، وفي حال عدم فعل ذلك ستكون التبِعات غير محمودة.
- تنمي الألعاب الإلكترونية مهارة حل المشكلات لدى الصغار.
- يمكن للألعاب الإلكترونية أن تؤدي إلى القلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية، في حال أفرط الأطفال باستخدامها.
- تؤثر كثرة استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على مهاراته الحركية، واللغوية، والاجتماعية بالسلب.
- يتأثر التفكير الإبداعي لدى الأطفال إيجابيًا بكل ما يُقدم للطفل من أنشطة فنية وبرامج واستراتيجيات تعليمية.
- استخدام التكنولوجيا في حياة الطفل اليومية يسهم في تطور التفكير الإبداعي.

- نشاط اللعب ينمي التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
- جودة البيئة في الروضة والمنزل تساعد في تحفيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
- تستطيع المعلمة التأثير على درجة نمو التفكير الإبداعي لدى الأطفال حسب ما تستخدم من طرق وأساليب.

5. الخاتمة:

ختامًا نؤكد على أهمية دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الطفولة المبكرة، مما يوجب تفعيلها بشكل يتلاءم مع خصائص المرحلة العمرية من جميع الجوانب، وذلك لمواكبة التطور الرقمي المتسارع، بالإضافة لاستثمار الإقبال المتصاعد عليها من قِبل الأطفال بالطريقة المُثلى، وعليه نوصي وزارة التعليم بتسخير كافة الإمكانات لتوفير الأدوات والمواد الرقمية في البيئات التعليمية، هذا ونوصي بضرورة تأهيل معلمات الرياض من خلال إلحاقهم بورش عمل، وبرامج تدريبية متخصصة في هذا الشأن، حتى يتسنى لهن امتلاك الكفايات المطلوبة لإعداد وتوظيف الألعاب الإلكترونية أثناء العمل مع الأطفال، كما نوصي بدمج التقنية الرقمية بالمناهج والخبرات المقدمة للصغار، حتى يكتسبوا مهارات القرن الحادي والعشرين والتي يعد الإبداع أبرزها، وهذا بدوره سيساهم في تحقيق تطلعات المملكة العربية السعودية في رؤية 2030، والتي تشجع وتعمل على النهوض بالطفولة المبكرة في كافة المجالات من خلال رفع جودة التعليم، وذلك لبناء جيل يتميز بقدرات فريدة وإمكانيات عالية يُنافس في الميادين العالمية، أخيرًا نوصي الباحثين بعمل دراسات تهتم بالكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير النقدي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، بالإضافة لعمل دراسة للكشف عن دور الألعاب الرقمية في تنمية المهارات الاجتماعية لأطفال طيف التوحد في مرحلة رياض الأطفال.

6. المراجع:

1.6. المراجع العربية.

إبراهيم، حنان سعد محمد ومحمد، أحمد علي بديوي وأبوزيد، لبنى شعبان. (2025). فاعلية التدريب على الأنشطة الإبداعية باستخدام الأجزاء السائبة في تحسين التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، 31(1،2)، 661–706.

أبو النور، هاجر طارق. (2023). توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة إعادة التدوير لدى طفل الروضة. المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية، 8 (26)، 570-592.

أحمد، سهير كامل وحنفي، عبلة عثمان وطلبة، ابتهاج محمود. (2014). تنمية المهارات الفنية والحركية لطفل الروضة (ط1). مكتبة الرشد.

إسماعيل، أميرة محمود حسن. (2023). التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها. المجلة المصرية لبحوث الإعلام، 2023 (82)، 1205 – 1232.

آل سعود، الجوهرة فهد. (2017). ألعاب الفيديو التعليمية تثري المحرومين: المهارات الاجتماعية للأطفال في المملكة العربية السعودية. المجلة الأوروبية للعلوم التربوية،2(4)،32-47.

باقديم، منال سلمان. (2021). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، 64 (1)، 275-320.

بخيت، ماجدة ومصطفى، دعاء ومشرح، نجوى. (2022). فاعلية برنامج قائم على بعض عادات العقل في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. مجلة دراسات في الطفولة والتربية،21 (3)، 238-277.

بدير، كريمان محمد. (2024). مدى استخدام المعلمات لاستراتيجيات الإبداع الرقمي وعلاقتها بتنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال القابلين للتعلم. دراسات في الطفولة والتربية، 29(1)، 86–101.

بن داوود، العربي وبن عزوز، يونس. (2022). أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية لتلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي في بلدية ورقلة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

بهنسي، دعاء. (2021). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 6 (2)، 878 -896.

جابر، سامر. (2020). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، (49)، 159 - 167.

الجبين، ريم عدنان وحمادة، وليد. (2023). درجة توفر مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة دير الزور. مجلة جامعة البعث، 45(9)، 47-82.

الجعفري، ممدوح عبد الرحيم وإبراهيم، جيهان السيد. (2019). دور مؤسسات رياض الأطفال في مواجهة معوقات الإبداع لدى طفل ما قبل المدرسة. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، 11 (11)، 261-315.

جناد، إبراهيم. (2021). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال. مجلة الحوار الثقافي،10(1)،193-215.

جيوسي، مجدي راشد نمر. (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. مجلة العلوم النفسية والتربوية، 6 (1)، 70-92.

الحاج، محمد مولود. (2024). الألعاب الإلكترونيـــــة وأثـــرها على المهارات السلوكيـــة والاجتماعية والنفسية لدى الأطفال. مجلة القرطاس للعلوم الإنسانية والاجتماعية، 1(25)، 235-254.

حجاج، رحاب رمضان وحسن، نبيل السيد وعبد الغني، سلوى عبد السلام. (2021). الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة. مجلة التربية وثقافة الطفل، 18 (1)، 117-137.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية، 3(25)، 230-253.

حسن، مرح. (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. مجلة إضاءات موصلية، (75)،1- 14.

حمادنة، برهان محمود. (2014). التفكير الإبداعي (ط1). الأردن: عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع.

الحيزان، عبد الإله ابراهيم. (2002). لمحات عامة في التفكير الإبداعي (ط1). مجلة البيان.

الخالدي، هياء محمد عبد الله. (2023). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، (46)،572-601.

خميس، محمد وصالح، عبد القادر وخطاب، أيمن وعبد الحميد، صافي. (2015). أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات. المجلة العلمية لكلية التربية النوعية،2(4)، 433-490.

الداوود، هيا. (2018). دور المشرفة التربوية في تنمية الكفايات التدريسية لدى معلمات رياض الأطفال الحكومية بمحافظة الأحساء. مجلة جامعة الملك عبد العزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، 26(1)، 227- 257.

الدرمكي، موزة سيف. (2024). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بألعاب الذكاء الاصطناعي لدى أطفال الروضة في إمارة الشارقة. مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، 48(2)،380-341.

الدهشان، جمال علي ونوفل، ربيع محمود، والدين، منى كامل والعطافي، روضة رجائي. (2015). فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة. المجلة العلمية لعلوم التربية النوعية، 1(1)، 118-133.

الدوسري، أحلام بنت يوسف بن أحمد آل فاران. (2022). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، 5 (8)، 1108 - 1140.

الديب، هبة. (2022). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم على الألعاب الإلكترونية. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، 21(2)، 317- 334.

راشد، علي. (2015). تنمية الإبداع والخيال العلمي (ط2). مركز ديبونو لتعليم التفكير.

زايد، ريهام أحمد إيهاب وعبد الحميد، نهى ضياء الدين وعبد الكريم، آلاء أدهم محمد. (2022). فعالية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية ما وراء المعرفة (K.W.L) في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية، 8(3)، 652–688.

السبيعي، معصومه محمد عبد المحسن. (2024). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك التنمر لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الوالدين. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، 7(27)،421-450.

السطوحي، طارق محمود محمد ومنصور، دينا احمد حامد. (2023). تأثير برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية على الثقافة الغذائية الصحية للأطفال في مرحلة رياض الأطفال. مجلة دمياط للتربية البدنية والرياضة،1(1)،345-374.

سليمان، مروة. (2024). فاعلية برنامج إثرائي قائم على التعلم بالمشروعات لتنمية مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم النمائية. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد، 31(2)، 648-732.

صابر، نيان. (2019). انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية، 26(11)،535-555.

عبد الرحمن، سلمى خليل وكامل، زينب محمود وبشاي، زكريا جابر. (2024). استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارات حل المشكلات. مجلة كلية التربية- جامعة أسيوط، 40 (8.2)، 84-116.

العجيلي، صباح حسين، وأبورمان، فريدة سليمان. (2024). أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 18(64.2)، 37–92.

العرجاني، العنود محمد سالم. (2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، 6(24)،89-118.

العريفي، رباب والصبحي، أنوار. (2025). أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة مكة المكرمة. مجلة كلية التربية- جامعة بنها، 36(142.1)، 715–765.

عطا الله، نشوى عبد الخالق مصطفى. (2020). برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا بالقرن الحادي والعشرين. مجلة الطفولة والتربية، 41 (5)،213-244.

العمار، غدير حماد. (2024). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. مجلة المناهج وطرق التدريس،3(12)،20-33.

عمر، سحر منصور وعتمان، علي عبد التواب. (2017). الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة: دراسة ميدانية. المجلة التربوية، (50)،144-187.

العياصرة، وليد رفيق. (2011). التفكير السابر والإبداعي (ط1). دار أسامة للنشر والتوزيع.

الغامدي، منى أحمد عبد الله. (2022). تنمية الإبداع الفني لأطفال الروضة من خلال الألعاب الفنية. مجلة الفنون والآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، (86)، 141–175.

القحطاني، شمس خليفة. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات. المجلة الدولية لنشر البحوث والدراسات،4(40)، 259-286.

قريشي، نجاة وابن تركي، أسماء. (2024). دور معلمة الروضة في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل. مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 16(1)، 63–72.

قهلوز، منير وعرقابي، فاطمة. (2020). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، المجلة العربية للتربية النوعية، 4 (12)، 109-122.

قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الجزائر.

الكناني، ممدوح عبد المنعم. (2011). سيكولوجية الطفل المبدع (ط1). دار المسيرة.

محاميد، ربا أحمد. (2023). فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة العربية الأمريكية.

محمد، أحمد ثابت وعبد الرزاق، إبراهيم ومبروك، طه محمد. (2025). فاعلية برنامج تربية حركية قائم على استخدام مدخل STEM في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطفل الروضة. مجلة آفاق بحثية للعلوم الاجتماعية والإنسانية، 2(1)، 515–621.

محمد، خديجة محمد بدرالدين أحمد. (2023). فاعلية برنامج قائم على نظرية الذكاء الناجح في تنمية التفكير الإبداعي وأثره على التدفق النفسي لدى أطفال الروضة منخفضي الدافعية. مجلة التربية وثقافة الطفل، 28(2)،109-162.

المحيفيظ، مريم عصام عبد الله. (2024). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية أبعاد الوعي البيئي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل،7(27)، 389-420.

مطر، محمد السيد. (2016). ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، (27)، 205-233.

المنصور، أريج بنت محمد عبد العزيز وداغستاني، بلقيس بنت إسماعيل. (2016). برامج ركن الحاسب الآلي ودورها في إكساب طفل الروضة مهارات القراءة والكتابة. مجلة كلية التربية. بنها، 27 (108)، 183-278.

منصور، دينا أحمد منصور. (2023). أثر استخدام كتاب إلكتروني تفاعلي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطفل الروضة. دراسات في الطفولة والتربية، 27(2)، 1–34.

الميلادي، عبد المنعم. (2014). الطفل الموهوب وتنمية الذكاء والإبداع. مؤسسة شباب الجامعة.

النابلسي، مشعل محمد. (2018). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية،28(1)، 149-172.

النعيم، لطيفة أحمد محمد. (2023). دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال من وجهة نظرهن. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 4 (47)، 65-95.

النفيعي، جواهر فهيد. (2023). دور المعلمات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة الرياض. مجلة كلية التربية بالمنصورة، 122(2)، 567-608.

الواعر، دلال. (2017). تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة العربي بن مهدي.

الودعاني، شموخ محمد صقر. (2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل،6(24)، 389-412.

2.6. المراجع الأجنبية.

Agustina, I., Siregar, L. A., Husain, D. L., Asfahani, A., & Pahmi, P. (2023). Utilization of Digital Technology in Children's Education to Enhance Creative and Interactive Learning. At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan, 10 (2), 276-283.

Aksoy, M., & Belgin Aksoy, A. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. Early Child Development and Care, 193 (1), 139-158.

Al-Hassan, O. M., Alhasan, L. M., AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., Al-Saud, K. M., & Ibrahim, N. A. (2025). Enhancing early childhood mathematics skills learning through digital game-based learning. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 24(2), 186–205.

Al-Hileh, M., & Ibrahim, N. (2018). the Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers' Point of View. International Journal of Applied Engineering Research, 13 (4) ,1805-1812.

Almohtadi, R., & Aldarabah, I., & Jwaifell, M. (2019). Effectiveness of instructional electronic games in acquisition of geometry concepts among kindergarten children. Research on Humanities and Social Sciences, 9 (12), 144-150.

Aunio, P., & Mononen, R. (2018). The effects of educational computer game on low-performing children's early numeracy skills – an intervention study in a preschool setting. European Journal of Special Needs Education, 33 (5), 677-691.

Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A. (2020). Does playing video games increase emotional creativity?. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(7), 2177.

Darmayanti, R., & Choirudin, C. (2023). Teaching kindergarteners' creativity with" OCCUT": Origami paper. Kepompong Children Centre Journal, 1(1), 55-67.

Deleş, B., Özenoğlu, Y. E., & Aydoğdu, F. (2025). The effect of digital games on the mathematical reasoning skills of preschool children. International Journal of Human–Computer Interaction, 1–10.

Ebeed, S. G. A. A. (2022). Using digital games to develop English language vocabulary learning and retention of kindergarten children. Journal of Research in Education and Psychology, 37(1), 869–922.

Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2022). RETRACTED ARTICLE: Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. Education and Information Technologies, 27(3), 3065-3078.

Felemban, B. M., & Alqudah, D. M. (2022). The effectiveness of an early intervention program based on electronic games in developing the visual perception of children with intellectual disabilities within the age group 2–5 years. International Journal of Computer Science & Network Security, 22(10), 322–332.

Ibraim, S., A. (2025). The importance of the classroom environment in the development of creative thinking among kindergarten children in Sulaimani. Journal of University of Human Development, 11(1), 38–48.

Nurhikmah, N., & Purnamasari, N. I. (2025). Sharpening Kindergarten Children's Creativity by Learning Numbers Through Plasticine. Abdurrauf Social Science, 2(1), 1–12.

Prakash, K. (2022). Utilizing Digital Games to Improve Cognitive, Social, And Learning Skills in Children. Research and Development Journal of Education, 8 (1), 46-57.

Ramdhani, S., & Yuliastri, N. A. (2025). Increasing Creativity in Early Childhood Through Illustrated Stories for Students. IJIER: Indonesian Journal of Innovation in Education Reasearch, 1(1), 20-27.

Setyowati, A., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2025). Implementation of mind mapping method to stimulate creativity in children aged 5–6 years. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 13(SI1), 130–143.

Somwaeng, A. (2021). Developing early childhood students' creative thinking ability in STEM Education. Journal of Physics: Conference Series, 1835(1), 012009.

Utoyo, S. (2019). Improving social skills of early childhood through modern games. In Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019) (pp. 175–178). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.43

Vaisarova, J., Saguid, L., Kupfer, A. S., Goldbaum, H. S., & Lucca, K. (2024). Exploring the creativity-curiosity link in early childhood. Journal of Creativity, 34(3), 100090.

Xalbayeva, N. (2025). Enhancing the Creative Capacity of Preschool Students Through Interactive Presentations. Journal of Applied Science and Social Science, 1(3), 231–234.

Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool children's creative thinking. Computers & Education, 189, 104578.

Yildiz, C., & Yildiz, T. G. (2021). Exploring the relationship betweencreative thinking and scientific process skills of preschool children. Thinking Skills and Creativity, 39, 100795.

جميع الحقوق محفوظة © 2025، الباحثة/ ريم علي محمد آل هواش، الباحثة/ دلال سعد عطا الله السلمي، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي (CC BY NC)

Doi: doi.org/10.52132/Ajrsp/v7.79.1