International Academic Journal in Educational and Psychological Sciences

المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية

Website: http://iajour.com/index.php/eps

ISSN: 2708-7255

اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء بعض المتغيرات

منيرة سعد عاتق السبيعي

طالبة ماجستير الطفولة المبكرة جامعة الملك فيصل

malsubaiesaad@gmail.com

تاريخ استلام البحث: 2023/1/26 **تاريخ نشر البحث: 2023/3/8**

الملخص:

هدفت الدراسة الى الكشف عن اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء بعض المتغيرات، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة المكونة من (26) عبارة بعد ضبطها وحساب صدقها ومعامل ثباتها، وتطبيقها على عينة مكونة من (156) معلمة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في القطاع (أهلي -حكومي) بمحافظة الأحساء، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن الدرجة الكلية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية جاءت بدرجة كبيرة،كما اشارت النتائج الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بين من خبرتهم أقل من (5) سنوات وبين من خبرتهم أكثر من (10) سنوات ولصالح من خبرتهم أقل من (5) سنوات، و وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بين من الدبلوم والبكالوريوس ولصالح البكالوريوس، وكذلك بين الدبلوم والدراسات العليا ولصالح الدراسات العليا، وقدمت الدراسة عدداً من التوصيات أهمها: تكثيف اللقاءات العلمية وورش العمل لعرض أجدد اصدارات الألعاب التعليمية الإلكترونية وتدريب المعلمات على استخدامها.

الكلمات المفتاحية: الاتجاهات, معلمات, الطفولة المبكرة, الألعاب التعليمية الإلكترونية.

المقدمة

يشهد العالم الحالي تطوراً من جميع النواحي، وخصوصًا في مجال صناعة الألعاب، فقد تضاعف انتاجها بأنواع مختلفة وانتشارها بسرعة هائلة، كما تغير مفهوم الأطفال حول اللعب بكونه يتم سابقًا بطريقة حركية وتقليدية محددة، أما أطفال اليوم فقد تغيرت طُرق لعبهم وانجذابهم للألعاب فهم منفتحين حول ألعاب إلكترونية عديدة ومتطورة بشكل مستمر وقادرة على فهم احتياجهم وتفكيرهم وتحقق لهم الاستمتاع بنفس الوقت.

فاللعب عند الطفل يعد مطلباً تربوياً وحقاً طبيعياً، ويتطلب بالضرورة على الآباء والمعلمين تهيئة الجو الملائم وتوفير الفرص لكي يمارس الأطفال هذا الحق الطبيعي، فالطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يجب أن يلعب ويمرح مثلما أن يأكل ويشرب ويتنفس هذا إضافة إلى أن اللعب يقدم الفرص العملية لاختبار قدراته وإمكاناته المتعددة فالطفل هنا يجرب ويستكشف ويفكر ويستنتج ويفرح ويمرح في اللعب من دون تحمل المسؤوليات، فاللعب يقوم على إثراء عالم الخيال ويدفع الطفل نحو الابتكار ويساعده على تنمية أسلوب حل المشكلات (العطار،2021).

وبعد ان مرت جميع الممارسات التربوية بقفزات نوعية لمواكبة هذا الكم الهائل من التطور وتوظيف التقنيات الحديثة في العملية التعليمية، فكما هو معروف أن تلاميذ اليوم هم شباب المستقبل، وينطوي عليهم آمال كبيرة للنهوض بالمجتمع وتقدمه، ومن ثم يعد الاهتمام بهم من أهم أولويات المجتمعات، وبالأخص في ظل متطلبات هذه المرحلة ومواصفات التلاميذ فيها (محمد،2020).

اصبحت الألعاب التعليمية الإلكترونية من أهم الاتجاهات المعاصرة التي تُمكن للأطفال فرصة أن يكونوا إيجابيين خلال العملية التعليمية، وتمنحهم التفاعل مع المواقف المختلفة التي تواجههم، كما تتبين أهميتها من خلال ما يكتسبه الطفل عند ممارسته لتلك الألعاب مما يسهم ذلك في بناء شخصية متوازنة (الحربي،2010).

مشكلة الدراسة:

يعد التعليم عملية تفاعلية متبادلة تحدث بين الأطفال ومعلميهم وعناصر البيئة المتنوعة التي يعدها المعلم لأجل أن يكتسب الطفل المعلومات والمهارات والسلوك والاتجاهات التي يجب عليه معرفتها في فترة زمنية محددة تسمى بالحصة التدريسية، وتختلف الأساليب والطرق التي تستخدم للتعليم فنمها ما يكون تقليدي وموجه، ومنها ما هو مُبتكر ويحدث تفاعل بين المعلم والمتعلم (الصرايرة،2011).

وهناك العديد من الإحصائيات التي تحدثت عن الساعات الطويلة التي يقضيها أغلب الطلبة في استخدام الألعاب الإلكترونية، إذ تشدّهم من خلال تصميمها واحتوائها على الخيال والمغامرة، مما يتطلب على المسؤولين استغلال هذا العالم الواسع ودمجه في المناهج التعليمية، ومحاولة الاستفادة منه في الاتجاه الصحيح (جابر،2018).

وأشارت العديد من الدراسات لأهمية موضوع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفصل الدراسي فقد أظهرت نتائج دراسة السويلم (2017) ومحمد (2020) التي توصلوا الى تأكيد فاعليتها لاحتواء تلك الألعاب على التعليم والترفيه في آن واحد مما ساهمت في زيادة معرفة الطلاب وأضافت على عملية التعلم التسلية والمرح وأخرجتهم من الرتابة والركود والملل.

كما يرى مجموعة من المتخصصين في مجال التعليم أن استخدام الألعاب التعليمة الإلكترونية في التعليم قد أنشأ رغبة لدى الأطفال لإتقان تعلم مهارات الحساب والرياضيات، حيث تم ملاحظة ارتفاع مستويات بعض الأطفال من 40% إلى 65% ووصلت بعض الحالات إلى 90%، وبعد دراسة مطولة استمرت لأكثر من عام نادى اتحاد العلماء في الولايات المتحدة إلى القيام بعمل بحث اتحادي، عن كيفية تحويل إدمان الألعاب الإلكترونية وتحويلها إلى أداة تعليمة مهمة ومؤثرة في المدارس (هاشم،2017).

مما سبق يتضح أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم فسعت الدراسة الى تسليط الضوء حول اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومن هذه ظهرت أسئلة الدراسة.

أسئلة الدراسة:

وتتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

1) ما اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء بعض المتغيرات؟

ويتفرع من السؤال الرئيس التالي:

1) ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10سنوات، أكثر من 10سنوات)؟

2) ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى الى نوع المؤهل العلمي (دبلوم متوسط، بكالوريوس، دراسات عليا)؟

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة الى تحقيق الأهداف التالية

1) الكشف عن اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
2) قياس ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيرات (سنوات الخبرة/المؤهل العلمي).

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة بالآتي:

1) أهمية الألعاب الإلكترونية باعتبارها من الأشياء المحببة لدى الأطفال في عصرنا الحالي.
2) مواكبة التوجهات العالمية والمحلية التي تنادي بضرورة الاستفادة من التقنيات الحديثة واستخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.
3) يمكن أن تقدم معلومات للمسؤولين في المؤسسات التربوية حول اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية والعمل على رفع كفاءتهم.
4) من المأمول أن تفتح هذه الدراسة مجال لأبحاث ودراسات متعلقة بأنواع الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة من قبل المعلمات والقيام بتحسينها وتطويرها.

حدود الدراسة:

اقتصرت حدود الدراسة على:

الحدود الموضوعية: الكشف عن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
الحدود البشرية: عينة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة.
الحدود المكانية: مدارس الطفولة المبكرة (أهلي-حكومي) بمحافظة الأحساء.
الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2023.

مصطلحات الدراسة:

اشتملت الدراسة على المصطلحات التالية:

الاتجاهات

حالة استعداد عقلية ونفسية وعصبية تتكون لدى الفرد من خلال الخبرة والتجربة التي يمر بها وتؤثر هذه الحالة تأثيرًا ملحوظا على استجابات الفرد أو سلوكه إزاء جميع المواقف والأشياء التي تتعلق بهذه الحالة والاتجاه هو الوعي بالشعور والاستعداد للاستجابة فيما يتعلق بموضوع معين أو مجموعة من الموضوعات. (عماشه، 2010، ص.16).

وتعرفها الباحثة اجرائيًا

هي استجابة معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بالقبول أو الرفض نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية خلال الحصة الدراسية، وقد تم التعبير عنها من خلال الدرجة الكلية لأفراد العينة على أداة الدراسة.

الألعاب التعليمية الإلكترونية

شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلّم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية. (هاشم، 2017، ص.61).

وتعرفها الباحثة اجرائيًا

هي البرمجيات الإلكترونية التي تستخدم وفقًا للمحتوى التدريسي وذلك من أجل تحقيق أهداف تعليمية معينة، مع أضافة المتعة والتسلية والمنافسة في الحصة التدريسية.

مرحلة الطفولة المبكرة

هي الفترة ما بين الثالثة وسن الثامنة، حيث توضع أساسيات التنمية البدنية، والاجتماعية، والعاطفية، والذهنية، وتعتمد تلك العملية في كل مرحلة على القدرات التي حققها الطفل في المرحلة السابقة؛ وجاءت تلك السياسات لتلمس الحاجات الخاصة للمتعلمين الصغار، والارتقاء بمستويات الأداء وتطوير الخطط لبناء، وتشكيل مؤسسي لدخول الطفل وتهيئته لمراحل التعليم الأعلى. (وزارة التعليم،2021).

الإطار النظري:

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يُمثل اللعب للطفل الحياة، ففيه تتكون سعادته وسروره وبه يبني عالمه فمن خلاله ينمو خياله وتتسع خبراته، وعن طريق ذلك تزداد ثقته بنفسه، وينطلق للاستكشاف والاكتشاف، فهي عملية تجمع بين التعلم والترفيه معًا، ولها دور ملحوظ في تكوين شخصيته المستقبلية. (القزاز، 2018)

وتعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم؛ لأنها تساعد المتعلم أثناء عرضها للمعلومات بأن يتفاعل مع الموضوعات التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية عديدة يسودها النشاط الهادف، كما تنمي مهارات التواصل مع البيئة المحيطة، وتزيد من قدرات المتعلم على التعبير الخلاق. (الحمدان،2014)

فالألعاب التعليمية الإلكترونية تهدف إلى إيجاد مناخ تعليمي تمتزج فيه المعلومات بالتسلية والترفيه لقصد توليد الإثارة والتشويق التي من الممكن أن تحسن التحصيل الدراسي لدى التلاميذ واتجاهاتهم نحوه، فاللعبة التعليمية تقدم موقفا يتنافس فيه التلاميذ سواء بشكل فردي أو مع تلاميذ آخرين، وبواسطة ذلك يمكن أن تحقق تلك الألعاب أهداف تعليمية عديدة كتعلم المفاهيم والمبادئ والمهارات. (مكية،2014)

ويذكر ديميترا وآخرون (Dimitra et all,. 2020) أن "الألعاب الرقمية هي الأداة المثالية التي تدعم التعلم للطلاب دون أن يدركوا ذلك"

ويتضح مما سبق أنه من المهم أن يتم توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المحتوى التعليمي لما يمر به العالم من تقدم هائل في هذا المجال والسعي لمواكبة استراتيجيات التعلم الحديثة.

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعددت التعاريف للألعاب التعليمية الإلكترونية فيعرّفها الحربي (2010) أنها "برمجيات تعليمية إلكترونية تستخدم الوسائط المتعددة وتمزج التعلم بالترفيه لتجذب اهتمام التلميذ وتثير فكره، وتشعره بالمتعة وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات المحددة، وفقاً القواعد وقوانين اللعبة لتحقيق أهداف تعليمية رياضية، ويكون دور المعلم أثناء اللعب الإشراف والتوجيه والإرشاد" ص.116.
ويعرّفها بن صقر وعبد المقصود (2019) أنها "الألعاب التي تعتمد على الحاسوب أو الفيديو، والتي تسعى لتحقيق أهداف تعليمية محددة، مع الاحتفاظ بكل ما يميز الألعاب من المنافسة، والتحدي، والمكسب والخسارة، والالتزام بمجموعة من القواعد والضوابط التي تنظم اللعبة، وكذلك المتعة والتشويق" ص.12.
وذكر والي (2016) أنها "تشير إلى مجموعة الأنشطة التعليمية المصممة باستخدام البرامج والمواقع الإلكترونية بغرض تحقيق أهداف تعليمية محددة، فضلاً عن إضفاء جو من المرح الهادف والتنافسية في الموقف التعليمي" ص.7.
بينما ترى الجهني (2021) بأنها "برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة" ص.184.
وعرّفها عزمي (2015) بأنها "أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعّال، يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة؛ لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذية راجعة وفقاً لاستجاباته" ص.289.
وفي ضوء المفاهيم السابقة تم استنتاج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية:

- تضفي على الدرس التعليمي المتعة والتشويق، وتقلل من شعور المتعلم بالملل والرتابة.
- أنها تتعلق بتحقيق بهدف تعليمي تسعى الى اكسابه للمتعلم.
- أن دور المتعلم فيها يكون فعال وإيجابي.
- أنها تقدم تغذية راجعة للمتعلم بشكل فوري.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يذكر (الحربي،2010.ص.242-243) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد المعلم في تأدية دوره في العملية التعليمية، حيث يمكن أن يستخدمها لتحقيق الأهداف التعليمية التي يسعى إليها، ويمكن خلق جو من التفاعل الصفي الإيجابي بين التلاميذ لتعميق روح التعاون بينهم والمشاركة الإيجابية في المواقف التعليمية؛ وتجعل المتعلم نشطاً، وفاعلاً أثناء اكتسابه المعلومات والحقائق والمفاهيم والمبادئ، وتساعده على الانتباه نحو المادة التعليمية، وتفاعله مع برمجية الألعاب التعليمية بأسلوب مسل وممتع بغية تحقيق الأهداف المرجوة، وتستخدم الألعاب بشكل عام الواحد أو أكثر من الغايات التالية:
الأول: التسلية، وهو الغالب كألعاب المصارعة وكرة القدم وسباق السيارات.
الثاني: إعادة التأهيل، وهي عبارة عن ألعاب صممت لإعادة تأهيل مصابين بمرض حركي أو عصبي وتستخدم للرفع من درجة التوافق الحركي البصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة.
الثالث: التعليم، كتعليم الرياضيات والعلوم وبقية العلوم الأخرى.
الرابع: التشخيص، تستخدم الكشف على بعض الحالات المرضية.
ولن تقف الألعاب الإلكترونية عند الحد القائم الآن، بل ستتجاوزه إلى تقنية تعرف بالواقع الافتراضي التي تقوم على توليد عناصر اللعبة بأبعادها الثلاثة وكأنها حقيقة أمام المستخدم، ولا يستخدم المشاهد الشاشة، بل يلبس نظارات تعرض له عناصر اللعبة ليشاهد مناظر مختلفة كلما اتجه إلى جهة مختلفة وكأنه يقف وسط مكونات اللعبة وعناصرها، ويتحكم في اللعبة باستخدام أدوات معينة أو باستخدام يديه المجردتين أو حركة جسمه، وما سنركز عليه هو التسلية والتعليم معاً في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
ومن المزايا التي يراها بعض المعلمين أن الألعاب يمكن أن توفر دعمًا مفيدًا في تحفيز الطلاب على تعلم حتى الموضوعات النظرية والمجردة، وبمعنى أوسع يمكن أن تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخلات إيجابية لأساليب التعلم التقليدية (Pivec,2004.p.49)، وبذلك فإن توفير ألعاب تعليمية الكترونية في البيئة التعليمية يمكن أن تحقق الكثير من الفوائد كإضافة التسلية والمرح والتشويق واكسابهم للمهارات العلمية بطريقة مختلفة ومحببة وزيادة في دافعية الأطفال نحو التعلم وشد انتباههم لمحتويات الدرس ونهاية بتسهيلها تدريس الموضوعات الصعبة.

التحديات التي تواجه المعلمين في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية:

على الرغم أن الألعاب التعليمية الالكترونية فيها الكثير من المميزات، إلا أن هناك الكثير من التحديات والمعوقات التي تحول بين استخدامها في الفصول الدراسية فيذكر تلك الأسباب كل من جابر (2018) والملاح وفهيم (2016) ووالي (2016) وهاشم (2017) وكوفي (coffey,2017) وهي:

1-ضعف المهارات التكنولوجية وتفاوتها بين المعلمين عند استخدام تلك الألعاب.

2-أن وقت الحصة الدراسية المتاح لا يكفي لاستخدام هذه الألعاب، ويتطلب عند استخدامها وقتًا وجهدًا أكثر.

3-تخوف بعض التربويين والمعلمين من عدم تحقيق الأهداف التعليمة المطلوبة عند دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

4-تحتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية الى ميزانية عالية وذلك لضرورة توفير أجهزة الكترونية وألعاب قيمة وذات جودة.

5-ندرة توفر العاب تعليمية الكترونية عربية مناسبة تخدم المحتوى التعليمي مقارنة بالألعاب الأجنبية.

وفيما يلي بعض المقترحات للتغلب على تلك التحديات وهي: إقامة دورات للمعلمات وتطوير مهاراتهم لإجادة استخدام الألعاب الإلكترونية، وتدريبهم على التخطيط الجيد لوقت الحصة والأخذ بعين الاعتبار ضرورة أن يشتمل المحتوى التعليمي لألعاب تعليمية الكترونية متنوعة، كما يمكن احتضان الأشخاص ذوي الخبرة في مجال البرمجة وتصميم الألعاب لإنتاج العاب تعليمية الكترونية تناسب محتوى المقررات الدراسية وتقديم الدعم لهم.

مبررات استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية:

قام (الملاح وفهيم 2016.ص. 55-66) بتوضيح مبررات استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية بما يلي:

1- التطبيقات الناجحة للألعاب الإلكترونية: فقد استخدمت الألعاب الإلكترونية في مجالات عديدة؛ لأغراض التدريب والتوعية وأظهرت نجاحاً كبيراً، مما يجعلنا نوجه أنظارنا إليها ونحاول التفكير في استغلال نجاحها في العملية التعليمية على نحو أكبر.

2- تلبية احتياجات الجيل الجديد من المتعلمين فقد أكد المربون وخبراء التعليم أن هناك صعوبة في إشراك هذا الجيل في التعليم عن طريق أنشطة التعليم التقليدية، ومن المفيد استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية مع هذا الجيل، فهي سريعة الاستجابة لأفعال المتعلّم ومزودة بمجموعة غنية من التمثيلات البصرية؛ لتوفير مدى واسع من الخيارات للمتعلم.

3- دور الألعاب الإلكترونية في اكتساب المعرفة عن طريق برمجيات الألعاب الإلكترونية التعليمية يمكن تحقيق أهداف لا تقتصر فقط على التذكر والفهم، وإنّما تمتد إلى التحليل والتركيب والتقويم وممارسة حل المشكلات وتنمية التفكير الابتكاري، وهناك مداخل ونظريات متعددة توضح كيفية اكتساب المعرفة لدى المتعلمين مثل النظرية السلوكية والنظرية المعرفية والنظرية البنائية، ويمكن القول إنّ الألعاب الإلكترونية تدعم مبادئ هذه النظريات.

4- المساهمة في زيادة النشاط فقد ساهمت الألعاب الإلكترونية في زيادة النشاط والتعلم المستقل وزيادة عدد الحواس المستخدمة في التعلّم مما يزيد في تنمية التفكير الابتكاري والقدرات المعرفية وحل المشكلات المكانية والمنطقية.

5- تقديم التغذية الراجعة حيث تعمل الألعاب الإلكترونية على تقديم تغذية راجعة باعتبارها عامل أساسي لزيادة الواقعية، وتحدد الخطأ للمتعلم، وتوجهه إلى الطريق الصحيح.

6- فعالية التعلم القائم على لعبة إلكترونية مقابل التعلم التقليدي المتبع في العملية التعليمية.

دور المعلم لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يؤكد (الحربي،2010 ،ص.243-244) أن المعلم يعتبر هو العامل الأساسي في النجاح أو الإخفاق في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بتحقيق أهدافها التعليمية، لذا فدور المعلم في المواقف الصفية المتنوعة من أساليب واستراتيجيات مناسبة، يمكن أن يحدد، بما يلي:

1) شرح المفاهيم والمهارات والتعميمات.
2) يمهد للعبة التعليمية قبل الشروع في تطبيقها من أجل إيجاد عنصر التشويق لدي التلاميذ وربط اللعبة بالموقف التعليمي.
3) يقدم اللعبة بوضوح ليخلق جواً من التنافس بين التلاميذ.

4) يختار الوقت والمكان المناسب لتنفيذ اللعبة.
5) يحدد الزمن اللازم لإجراء اللعبة.
6) يكون جاداً في تنفيذ اللعبة.
7) يكون موجها ومرشدا بمراقبة العمل والمساعدة أثناء التنفيذ والتوجيه لإثارة اهتمامات جديدة، ورفع قدرة التلاميذ على المشاركة الفعالة في المواقف التعليمية.
8) يساعد التلاميذ في تحويلهم من سلبيين وانعزاليين إلى مشاركين إيجابيين من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء اللعب.

برامج تُستخدم في الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يوضح (جابر،2018) بإن هناك الكثير من البرامج والأدوات التفاعلية التي يمكن استخدامها في عملية التدريس ومنها على سبيل المثال:

1) برنامج "Class Dojo" يُستخدم لإدارة الفصل، ويتابع أيضاً تعزيز السلوك الإيجابي للطالب ويتابع السلوك السلبي ومعالجته، مع إنشاء تقارير دورية دقيقة للإدارة والمعلمين، ويمكن للأهل متابعة سلوك طفلهم عبر التطبيق، الذي له أربع أنواع من الحسابات: حساب خاص بالإدارة، حساب للمعلم، حساب للطلاب وحساب للأهل.
2) برنامج "Kahoot" يستخدم بعض الأدوات لتثبيت مفاهيم معيّنة لدى الطلاب، ويمكن ارسال تقويم إلكتروني للطالب واستخدام أسئلة مع إجابات متعددة وعلى الطالب أن يجيب عليها بأسرع وقتٍ ممكن، ولكل إجابة علامة، والطالب الأسرع في الإجابة هو الذي يأخذ العلامة الأعلى، وهو تطبيق سهل الاستخدام للمعلم، ومن الممكن تعاون الطلاب فيما بينهم للإجابة على الأسئلة.
3) موقع "Quizizz" يستخدم لتصميم وإجراء تقويم الإلكتروني للطلاب من خلال الموقع، ويمكن الاستفادة من نماذج جاهزة، ويستطيع المعلّم من أثناء وبعد إجراء التقويم معرفة مستوى طلابه ونقاط الضعف لدى كل طالب، ويمكن استخدام الموقع من خلال المتصفح Chrome، أو تطبيق على نظمي Android وIOS .
4) برنامج " JCLIC " لتصميم ألعاب تفاعلية، ومنها على سبيل المثال: إنشاء بازل Puzzle انطلاقاً من صور خاصة بالمعلم وعلى التلميذ أن يقوم بتجميع الصورة، ويمكن من خلاله إنشاء ألعاب خاصة بالذاكرة، أو كلمات ضائعة.
5) برنامج " PowerPoint" من مجموعة برامج مايكروسوفت أوفيس يمكن من خلاله تصميم ألعاب تفاعلية مع مؤثرات صوتية.

وتلخيصاً لما سبق ذكره فإن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها أهمية كبيرة في زيادة دافعية الأطفال للتعلم
ويمكن أن تسهم في تقدمهم المعرفي إذا تم استخدام ألعاب مناسبة لمرحلتهم العمرية ومستواهم العقلي، كما يجب التركيز على جوانب القوة وتطويرها والتغلب على جوانب الضعف وحلها.

الدراسات السابقة

تستعرض الباحثة الدراسات التي تناولت موضوع الدراسة مع مراعاة ترتيبها وفقًا للتسلسل الزمني من الأقدم إلى الأحدث.

دراسة البركات والحسن (2010):

التي هدفت إلى الكشف عن اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو توظيف التعلم باللعب المحوسب في تنمية خبرات الأطفال التعلمية، وتكونت عينة الدراسة من (526) معلماً ومعلمة، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة، كما أجريت المقابلة شبه المقننة مع (37) معلماً ومعلمة تم اختيارهم بطريقة قصدية من العينة السابقة، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود اتجاهات إيجابية لدى أفراد عينة الدراسة نحو توظيف اللعب المحوسب في تنمية خبرات الأطفال التعلمية، فضلاً عن عدم وجود فروق دالة إحصائياً في اتجاهاتهم الإيجابية تبعاً لمتغيرات الجنس والمؤهل العلمي والخبرة التدريسية، وعلى الرغم من هذه النتيجة، إلا أن هذا لا ينفي وجود بعض التأثيرات السلبية، التي تحول دون توظيف التعلم باللعب المحوسب وهي تأثيرات متنوعة، بعضها يتصل بالمعلمين والإدارات التعليمية في المدارس، وبعضها الآخر يتصل بأولياء أمور التلاميذ.

دراسة وو (wu,2015)

والتي هدفت إلى الكشف عن خبرة المعلمين واتجاهاتهم وكفاءتهم الذاتية والعوائق المتصورة أمام استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية، وتكونت عينة الدراسة من (116) معلم من جامعة ميد تاون الأمريكية، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي مكونة من (33) عبارة، وأسفرت نتائج الدراسة أن هؤلاء المعلمون كانوا إيجابيين بشكل عام بشأن دمج الألعاب في التعليم وفضلوا استخدام الألعاب التعليمية الترفيهية والتطبيقات التعليمية لما يتوفر فيها الراحة وسهولة الاستخدام، وأظهرت العوائق التي يعاني منها المعلمين وهي: عدم التوافق بين الألعاب التعليمية الرقمية والمنهج، والتصورات السلبية لأولياء الأمور، ونقص الدعم التكنولوجي والدعم المهني للمعلمين، وقصر مدة الحصة الدراسة، وانخفاض الألعاب التعليمية الرقمية.

دراسة العبد الله (2016)

والتي هدفت إلى الكشف عن معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها، وتكونت عينة الدراسة من (135) معلماً ومعلمة تم اختيارهم بالطريقة الطبقية العشوائية، وتم استخدام مقياسين كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي مكونة من (35) عبارة، المقياس الأول يتعلق بالكشف عن المعوقات والمقياس الثاني يتعلق بالكشف عن الاتجاهات، وأسفرت نتائج الدراسة أن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية (ككل) كانت متوسطة، وعن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات معلمي اللغة العربية للاتجاهات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية (ككل) تعزى لمتغيرات الدراسة الجنس، والخبرة في التدريس، وعن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى الأثر المؤهل العلمي على الدرجة الكلية.

دراسة بيطار (2017)

والتي هدفت إلى معرفة درجة استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس أطفال ما قبل المدرسة من قبل الطالبات المعلمات بقسم رياض الأطفال بجامعة أم القرى من وجهة نظر المعلمات المشرفات عليهن أثناء فترة تدريبهن، وتكونت عينة الدراسة من (150) معلمة مشرفة تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي، وأسفرت نتائج الدراسة أن درجة استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس أطفال ما قبل المدرسة جاءت (ضعيفة) في المرتبة الأولى، كما يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a 0,05) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة في تحديد درجة الاستخدام التي حددتها الدراسة الحالية تعزى إلى متغير (العمر، المؤهل، الخبرات، الدورات التدريبية)، وقدمت الدراسة عدداً من التوصيات أهمها: تضمين محتوى مقررات طرق التدريس الخاصة بكليات التربية بالمملكة العربية السعودية موضوعات تتعلق بالألعاب التعليمية الإلكترونية وتطبيقاتها التربوية.

دراسة بن صقر (2018)

التي هدفت إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من (91) من معلمي رياض الأطفال، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي التحليلي، وأسفرت نتائج الدراسة أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، وأهمها استخدام هذه الألعاب في توصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل، ودمج الألعاب الإلكترونية في التدريس، وأوضحت الدراسة أن من معوقات استخدام هذه الألعاب هو عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، كما تبين كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغيري العمر والخبرة.

دراسة الشهراني (2019)

والتي هدفت الى إيضاح الأهمية التربوية للألعاب الرقمية التعليمية، ووضع معايير مقترحة لاختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (85) معلمة، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي مكونة من (30) عبارة، وأسفرت نتائج الدراسة أن الجميع أجمع على أن استخدام الألعاب الرقمية التعليمية يزيد من فاعلية البيئة التعليمية ومساهمتها في توفير بيئات صفية نشطة، واتفق الأغلبية على مساهمة الألعاب الرقمية التعليمية في مساعدة المتعلم على اكتساب المعرفة، وكذلك مساهمتها في تنمية مهارات الاتصال وحل المشكلات لدى المتعلم وقدرته أيضا على التعبير عن رأيه، والمساهمة في زيادة دافعيته للتعلم.

دراسة بن صقر وعبد المقصود (2019)

والتي هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، وكذلك التعرف على آراء وتصورات المعلمين حول إيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وتكونت عينة الدراسة من (225) من معلمي الصفوف الأولية التابعين لمكتب تعليم غرب الرياض، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي، وأسفرت نتائج الدراسة أن معلمي الصفوف الأولية اتفقوا على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما اتضح أن أهم إيجابيات الألعاب من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية أنها تضفي جواً من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، كما تبين أن أكثر سلبياتها أنها قد تؤدي إلى حدوث خلافات بين الطلبة نتيجة المنافسة المفرطة، فضلاً عن أنها تستهلك وقت الحصة، وتبين أن أكثر معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية وعدم توافر العدد الكافي من أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية.

دراسة موكلي (2019)

التي هدفت إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؛ وتكونت عينة الدراسة من (60) معلماً تم اختيارهم بشكل عشوائي، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي مكونة من (40) عبارة، اشتملت على أربعة محاور وهي: اتجاهات المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجونها لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية، مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية، وأسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغيرات الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية، كما أسفرت نتائج هذه الدراسة إلى أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية جاءت بدرجة متوسطة، وقدمت هذه الدراسة مجموعة من التوصيات والمقترحات ذات العلاقة باستخدام وتبني التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من خلال تكامل جهود جميع مكونات العملية التعليمية لتحقيق نواتج تعلم متميزة وذلك لمواكبة التطور الهائل في مجال تقنيات المعلومات والاتصالات لضمان تقديم تعليم نوعي لجميع فئات الطلاب بمختلف المراحل التعليمية.

دراسة العريفي وال سعود (2021)

والتي هدفت إلى التعرف على واقع اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية لتنمية الاستعداد للقراءة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة الرياض، وكذلك الفروق في اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية تعزى لمتغير الخبرة، الدورات التدريبية، المؤهل العلمي، وتكونت عينة الدراسة من (360) معلمة تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة، وتم استخدام مقياس الاتجاه كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي، وأسفرت نتائج الدراسة أن أفراد عينة الدراسة موافقين (بدرجة عالية) في آرائهم حول استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية لتنمية الاستعداد للقراءة في مرحلة رياض الأطفال بالروضات الحكومية بمدينة الرياض، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات

معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية باختلاف سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائيَّة تُعزى لاختلاف الدورات التدريبية في توظيف التطبيقات العربية في التعليم، وتبين من النتائج أن الفروق لصالح المعلمات الحاصلات على ثلاث دورات فأكثر.

دراسة العطوة (2022)

والتي هدفت إلى وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية وذلك من خلال دراسة واقع استخدام هذه الألعاب في التعليم في مدارس شمال مدينة الرياض، وتكونت عينة الدراسة من (200) معلمة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة وفق المنهج الوصفي المسحي، وأسفرت نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم في الصفوف الأولية لنشر ثقافة استخدام التقنيات في التعليم وتساعد الأطفال على التعايش في بيئة تقنية عن طريق تدريبهم على استخدامها، كما تعمل على جعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان والمعلومات أكثر ثباتا، كما أنها تساعد بشكل كبير على إثارة وتحفيز الأطفال للتفاعل أثناء الدرس، ولذلك تعتبر عنصرا هاما يساعد المتعلم على زيادة سرعة التعلم، وتساعد المعلم بشكل خاص على عرض المقرر بطريقة أسهل، وقدمت هذه الدراسة مجموعة من التوصيات والمقترحات بتوفير الحوافز للمعلمات ممن يدمجن الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية والعمل على تعزيز تمكن المعلمات من المهارات الأساسية اللازمة لعملية الدمج.

التعقيب على الدراسات السابقة:

يلاحظ من خلال ما تم عرضه من دراسات سابقة تناولت موضوع الألعاب التعليمية الإلكترونية، اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة بالهدف كدراسة البركات والحسن (2010) ودراسة وو (wu,2015) ودراسة العبد الله (2016) ودراسة موكلي (2019) ودراسة العريفي وال سعود (2021) وهو الكشف عن الاتجاهات ، وباستخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات بالإضافة الى دراسة البركات والحسن (2010) التي استخدمت الاستبانة والمقابلة شبة المقننة، وباستخدامها جميعًا للمنهج الوصفي إضافة الى دراسة البركات والحسن (2010) التي استخدمت منهجية تحليل الأبحاث النوعية لتحليل بيانات المقابلة شبة المقننة، واختلفت مع بعض الدراسات بالعينة كدراسة البركات والحسن (2010) وموكلي (2019) ودراسة العريفي وال سعود (2021) فقد تنوعت جميعها ولم تتطرق أي دراسة لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة وبهذا تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة – بحسب علم الباحثة- بطبيعة العينة التي تم تناولها، كما تم الاستفادة من الدراسات السابقة في بناء الأداة والاطلاع على الإطار النظري ومناقشة وتفسير نتائج الدراسة.

منهج الدراسة:

للكشف عن اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء ببعض المتغيرات، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لجمع البيانات وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة، ويعرفه العساف (2019) بأنه: "ذلك النوع من البحوث الذي يتم بواسطته استجواب جميع أفراد مجتمع البحث أو عينة كبيرة منه وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها ودرجة وجودها فقط، دون أن يتجاوز ذلك إلى دراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب"(ص.213).

المجتمع والعينة:

المجتمع

يتألف مجتمع الدراسة من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة وبلغ عددهم (347) معلمة في القطاع (أهلي -حكومي) في محافظة الأحساء وفقاً لآخر إحصائية للتعليم للعام الدراسي 2023/2022.

العينة:

العينة الاستطلاعية

تكونت العينة الاستطلاعية من (20) معلمة من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة (الاستبانة).

العينة الاساسية

استخدمت الباحثة أسلوب العينة الميسرة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني لأداة الدراسة بعد اعدادها في صورتها النهائية وتعميمها على الفئة المستهدفة "معلمات مرحلة الطفولة المبكرة"، وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (15) يوما لاستقبال الردود وبلغ عددهم (156) معلمة وبنسبة (45%) من مجتمع الدراسة، والجدول (3-1) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات المستخدمة في الدراسة الحالية.

جدول (3-1): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
المؤهل العلمي	دبلوم متوسط	16	10.3
	بكالوريوس	122	78.2
	دراسات عليا	18	11.5
الخبرة	أقل من 5 سنوات	87	55.8
	من 5 الى 10 سنوات	32	20.5
	أكثر من 10 سنوات	37	23.7
الاجمالي		156	%100

أداة الدراسة:

بعد الرجوع الى الادب التربوي والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية، قامت الباحثة ببناء استبانة لقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تكونت في صورتها النهائية من (26) فقرة وفقا لسلم ليكرت الخماسي لدرجة الموافقة (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة) في حال الفقرات الإيجابية وتأخذ القيم وتأخذ القيم على التوالي (5، 4، 3، 2، 1) ويعكس المقياس في الفقرات السلبية والفقرات هي (17، 21، 22، 23).

صدق أداة الأداة:

قامت الباحثة بالتحقق من صدق الاستبانة من خلال نوعين من الصدق:

الصدق الظاهري (المحكمين):

بعد أن اعدت الباحثة الصورة الأولية لأداة الدراسة لقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، قامت بعرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية ملحق (3) وبلغ عددهم (7) محكمين، وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة أو حذف أو تعديل فقرات غير المناسبة، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة وخلوها من الأخطاء اللغوية والمطبعية، وتم اعتماد نسبة اتفاق (100) % للإبقاء على الفقرات، وتكونت النسخة النهائية بعد التعديل من (26) فقرة ملحق (4).

صدق الاتساق:

طبقت الباحثة أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة (20) معلمة وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية والدرجة الكلية للأداة بعد عكس الفقرات السلبية والجدول (3-2) يبين ذلك:

جدول (3-2): معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية والدرجة الكلية

م	الفقرات	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكساب الطفل للمادة العلمية.	.583**	.007
2	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحقيق أهداف الدرس.	.523*	.018
3	تضفي الألعاب التعليمية الإلكترونية المتعة والتشويق على عملية تعلم الطفل.	.462*	.041
4	تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية الفروق الفردية بين الأطفال.	.501*	.025
5	توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية الجهد في تنفيذ المحتوى التعليمي.	.615**	.004
6	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الطفل على ممارسة التعلم الذاتي.	.724**	.000
7	تساعدني الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الموضوعات الصعبة.	.713**	.000
8	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من دافعية الأطفال للتعلم.	.899**	.000
9	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من تفاعل الأطفال مع الموقف التعليمي.	.773**	.000
10	تطور الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الطفل على التعبير عن رأيه.	.690**	.001
11	تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في توفير بيئة صفية نشطة.	.466*	.038
12	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على نقل مسؤولية التعلم من المعلمة الى الطفل.	.591**	.006
13	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من مستوى تعلم الطفل.	.601**	.005
14	تولد الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى الطفل روح المثابرة والإصرار حتى بلوغ الهدف.	.620**	.004
15	تؤدي الألعاب التعليمية الإلكترونية الى تدني تركيز الأطفال في الحصة التدريسية.	.778**	.000
16	يستهلك إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية الكثير من وقت الحصة.	.514*	.020
17	تُحدث الألعاب التعليمية الإلكترونية خلافات بين الأطفال بسبب تنافسهم حولها.	.664**	.001
18	تناسب الألعاب التعليمية الإلكترونية متعلمين مرحلة الطفولة المبكرة.	.792**	.000
19	تتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدد من الإيجابيات.	.659**	.002
20	تتواجد بالألعاب التعليمية الإلكترونية عدد من السلبيات.	.589**	.006
21	أجد صعوبة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بسبب تعقيدها.	.673**	.001
22	أجد صعوبة في إدارة الفصل عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	.926**	.000
23	أجد صعوبة توفر ألعاب تعليمية الكترونية تناسب جميع الدروس.	.749**	.000
24	أرغب من إدارة المدرسة توفير أجهزة حاسب الي وأجهزة لوحية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	.673**	.001
25	احتاج لدورات خاصة بتصميم برمجيات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	.661**	.002
26	احتاج الى دورات تدريبية حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	.749**	.000

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

يبين الجدول (3-2) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات بين فقرات اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية والدرجة الكلية للأداة دالة احصائيا عند (0.01) أو (0.05) حيث تراوحت معاملات ارتباط بيرسون للفقرات مع الدرجة الكلية بين (0.462* -- 0.926**) بمستويات دلالة تراوحت بين (0.041 – 0.00)، وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات الفا كرونباخ على الدرجة الكلية لمقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، بعد عكس الفقرات السلبية، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (20) معلمة، والجدول (3-3) يبين معامل الثبات.

جدول (3-3): معاملات ثبات الفا كرونباخ على الدرجة الكلية لمقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية

المقياس	عدد العبارات	معامل الثبات
الدرجة الكلية لمقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	26	0.93

اظهر الجدول (3-3) ان معامل الثبات الفا كرونباخ " على الدرجة الكلية لمقياس اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بلغ (0.93)، وهو معامل ثبات مرتفع ومناسب لغايات الدراسة، مما يشير الى تمتع أداة الدراسة بالثبات.

اجراءات الدراسة:

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

- الاطلاع على الدراسات السابقة الحديثة ذات العلاقة بالدراسة الحالية
- بناء الاستبانة في صورتها الأولية
- تحكيم الاستبانة
- تطبيق أداة الدراسة على العينة الاستطلاعية لغايات التحقق من صدق وثبات أداة الدراسة المستخدمة في الدراسة لجمع البيانات
- تحديد مجتمع وعينة الدراسة
- تحويل أداة الدراسة في صورتها النهائية بعد التحقق من صدقها وثباتها الى صورة الكترونية
- تحديد مدة الاستجابة (15) يوما لاستقبال الردود
- استقبال الردود واستخدام البرامج الإحصائية (spss) نسخة (23) للتوصل الى النتائج
- مناقشة النتائج وتفسيرها
- صياغة التوصيات
- اعداد ملخص الدراسة
- اعداد الصورة النهائية من الدراسة من اخراج وطباعة وتنسيق وفق الدليل المعتمد

المعالجة الإحصائية:

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

- معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق
- كرونباخ الفا للتحقق من ثبات أداة الدراسة
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للإجابة السؤال الأول: ما اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية؟

جدول (3-4): معايير تفسير قيم المتوسطات الحسابية وفقا لسلم ليكرت الخماسي

درجة الموافقة	قليلة جداً	قليلة	متوسطة	كبيرة	كبيرة جداً
الوسط الحسابي	من 1 إلى 1,80	اكبر من 1,80 إلى 2,60	اكبر من 2,60 إلى 3,40	اكبر من 3,40 إلى 4,20	اكبر من 4,20 إلى 5,00

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

تحليل التباين الأحادي للإجابة عن السؤال الثاني: ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات)؟ والسؤال الثالث ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى الى نوع المؤهل العلمي (دبلوم متوسط، بكالوريوس، دراسات عليا)؟

نتائج الدراسة:

عرض ومناقشة نتائج السؤال الأول والذي ينص على: ما اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، والجدول (4-5) يبين ذلك:

جدول (4-5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	8	تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكساب الطفل للمادة العلمية.	4.21	.781	كبيرة جدا
2	10	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحقيق أهداف الدرس.	4.17	.791	كبيرة
3	1	تضفي الألعاب التعليمية الإلكترونية المتعة والتشويق على عملية تعلم الطفل.	4.50	.638	كبيرة جدا
4	20	تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية الفروق الفردية بين الأطفال.	3.73	.982	كبيرة
5	15	توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية الجهد في تنفيذ المحتوى التعليمي.	3.96	1.038	كبيرة
6	6	تشجع الألعاب التعليمية الإلكترونية الطفل على ممارسة التعلم الذاتي.	4.24	.876	كبيرة جدا
7	9	تساعدني الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الموضوعات الصعبة.	4.19	.947	كبيرة
8	3	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من دافعية الأطفال للتعلم.	4.33	.784	كبيرة جدا
9	4	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من تفاعل الأطفال مع الموقف التعليمي.	4.32	.764	كبيرة جدا
10	19	تطور الألعاب التعليمية الإلكترونية قدرة الطفل على التعبير عن رأيه.	3.77	1.051	كبيرة
11	13	تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في توفير بيئة صفية نشطة.	4.08	.977	كبيرة
12	18	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على نقل مسؤولية التعلم من المعلمة الى الطفل.	3.78	1.026	كبيرة
13	14	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من مستوى تعلم الطفل.	4.07	.793	كبيرة
14	11	تولد الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى الطفل روح المثابرة والإصرار حتى بلوغ الهدف.	4.13	.846	كبيرة
15	23	تؤدي الألعاب التعليمية الإلكترونية الى تدني تركيز الأطفال في الحصة التدريسية.	3.10	1.161	متوسطة
16	21	يستهلك إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية الكثير من وقت الحصة.	3.45	1.115	كبيرة
17	25	تُحدث الألعاب التعليمية الإلكترونية خلافات بين الأطفال بسبب تنافسهم حولها.	2.31	1.045	قليلة
18	16	تناسب الألعاب التعليمية الإلكترونية متعلمين مرحلة الطفولة المبكرة.	3.95	.891	كبيرة
19	7	تتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدد من الإيجابيات.	4.22	.688	كبيرة جدا
20	17	تتواجد بالألعاب التعليمية الإلكترونية عدد من السلبيات.	3.94	.810	كبيرة
21	22	أجد صعوبة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بسبب تعقيدها.	3.14	1.149	متوسطة
22	24	أجد صعوبة في إدارة الفصل عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	2.95	1.129	متوسطة
23	26	أجد صعوبة توفر ألعاب تعليمية الكترونية تناسب جميع الدروس.	2.15	1.040	قليلة

24	2	أرغب من إدارة المدرسة توفير أجهزة حاسب الي وأجهزة لوحية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	4.35	.799	كبيرة جدا
25	5	احتاج لدورات خاصة بتصميم برمجيات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	4.25	.780	كبيرة جدا
26	12	احتاج الى دورات تدريبية حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	4.12	.973	كبيرة
		الدرجة الكلية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	4.04	.512	كبيرة

أظهر الجدول (4-5) أن الدرجة الكلية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية جاءت بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي (4.04) وبانحراف معياري (0.512)، وتعزو الباحثة ذلك لأن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة لديهن معرفة بإن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أصبح مطلباً ضرورياً خلال العملية التعليمية، كما أن تلك الألعاب تناسب متعلمين مرحلة الطفولة المبكرة وتساعد من تفاعل الأطفال مع الموقف التعليمي وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة البركات والحسن (2010)، ودراسة وو (wu,2015)، ودراسة العريفي وال سعود (2021)، وتختلف مع نتيجة دراسة العبدالله (2016) وموكلي (2019) التي جاءت بدرجة متوسطة، وجاءت الفقرة (3) تضفي الألعاب التعليمية الإلكترونية المتعة والتشويق على عملية تعلم الطفل" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.50) وبانحراف معياري)0.638(وبدرجة كبيرة جدا، وتعزو الباحثة ذلك لما تتضمنه تلك الألعاب من مؤثرات سمعية وبصرية وأنشطة متنوعة يكون التعلم من خلالها أكثر تشويقاً وجذباً، إضافة لطبيعة اطفال هذه المرحلة واعجابهم بهذا النوع من اللعب، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة بن صقر وعبد المقصود (2019) التي أشارت أن الألعاب الإلكترونية تضفي جواً من المتعة والتشويق في التعلم، تلتها بالمرتبة الثانية الفقرة (24) أرغب من إدارة المدرسة توفير أجهزة حاسب الي وأجهزة لوحية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بمتوسط حسابي (4.35) وبانحراف معياري (0.799) وبدرجة كبيرة جدا، كما جاءت بالمرتبة الثالثة الفقرة (8) تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من دافعية الأطفال للتعلم" بمتوسط حسابي (4.33) وبانحراف معياري)0.784 (وبدرجة كبيرة جدا، كما جاءت الفقرة (9) تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من تفاعل الأطفال مع الموقف التعليمي" بمتوسط حسابي (4.32) وبانحراف معياري)0.764(وبدرجة كبيرة جدا، وجاءت بالمرتبة قبل الأخيرة بعد عكس قيمها في سلم التقدير الفقرة (17) لتصبح لا تُحدث الألعاب التعليمية الإلكترونية خلافات بين الأطفال بسبب تنافسهم حولها" بمتوسط حسابي (2.31) وبانحراف معياري (1.045) وبدرجة قليلة، بينما جاءت الفقرة (23) لا أجد صعوبة توفر ألعاب تعليمية الكترونية تناسب جميع الدروس بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.15) وبانحراف معياري (1.04) وبدرجة قليلة، وتعزو الباحثة ذلك بتمكن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة باختيار اللعبة المناسبة وتوظيفها بما يتناسب الدرس التعليمي.

عرض ومناقشة نتائج السؤال الثاني والذي ينص على: ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات)؟

قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات) والجدول (4-6) يبين ذلك:

جدول (4-6): تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات)

المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
بين المجموعات	1.974	2	.987		
داخل المجموعات	38.662	153	.253	3.905	.022
الكلي	40.636	155			

اظهر الجدول (6) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات) حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ف أقل من (0,05)، ولبيان الفروق الدالة احصائيا لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، من 5-10 سنوات، أكثر من 10سنوات) تم استخدام المقارنات البعدية شيفيه والجدول (4-7) يبين ذلك:

جدول (4-7): المقارنات البعدية شيفيه لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حسب سنوات الخبرة

(I)الخبرة	(J)الخبرة	فرق المتوسطات	الدلالة الاحصائية
أقل من 5	من 5 الى 10	-.011-	.995
	أكثر من 10	.261*	.032

اظهر الجدول (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بين من خبرتهم أقل من (5) سنوات وبين من خبرتهم أكثر من (10) سنوات ولصالح من خبرتهم أقل من (5) سنوات وتعزو الباحثة ذلك لأن تلك المعلمات من حديثي التخرج ولديهم رغبة ودافع لاستخدام اكثر الطرق حداثة في العملية التعليمية، وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة البركات والحسن (2010) والعبد الله (2016) وموكلي (2019) والعريفي وال سعود (2021) التي توصلوا إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

عرض ومناقشة نتائج السؤال الثالث والذي ينص على: ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب التعليمة الإلكترونية تعزى الى متغير المؤهل؟

قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى المؤهل العلمي بعد التحقق من اعتدالية التوزيع نظرا للتفاوت في حجم فئات متغير المؤهل العلمي، والجدول (4-8) يبين ذلك:

جدول (4-8): تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى المؤهل العلمي

المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
بين المجموعات	3.162	2	1.581		
داخل المجموعات	37.474	153	.245	6.454	.002
الكلي	40.636	155			

اظهر الجدول (8) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة تعزى الى المؤهل العلمي حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ف أقل من (0,05)، ولبيان الفروق الدالة احصائيا لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حسب متغير المؤهل العلمي تم استخدام المقارنات البعدية شيفيه والجدول (4-9) يبين ذلك:

جدول (4-9): المقارنات البعدية شيفيه لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حسب المؤهل العلمي

(I)المؤهل	(J)المؤهل	فرق المتوسطات	الدلالة الاحصائية
دبلوم	بكالوريوس	-.391-*	.014
	دراسات عليا	-.596-*	.003

اظهر الجدول (4-9) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بين من الدبلوم والبكالوريوس ولصالح البكالوريوس، وكذلك بين الدبلوم والدراسات العليا ولصالح الدراسات العليا، وتعزو الباحثة ذلك بإن المعلمات الحاصلات علي مؤهلي البكالوريوس والدراسات العليا أكثر إدراكا لأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ويسعون لمواكبة استراتيجيات التعلم الحديثة، وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة موكلي (2019) والبركات والحسن (2010) والعريفي وال سعود (2021) التي توصلوا إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج توصي الباحثة بالتالي:

1) تكثيف اللقاءات العلمية وورش العمل لعرض أجدد اصدارات الألعاب التعليمية الإلكترونية وتدريب المعلمات على استخدامها.
2) عدم الإثقال على معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بالكثير من المهام والأعباء التي تدفعهم الى عدم التفرغ لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
3) العمل على توفير ألعاب تعليمية إلكترونية متنوعة ومتجددة تناسب متعلمي مرحلة الطفولة المبكرة.
4) الاهتمام والسعي بمعرفة اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بما يتعلق بموضوعات أخرى.

المراجع والتوثيقات

1. البركات، علي أحمد، الحسن، أمية محمد. (2010). اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو تنمية خبرات الاطفال التعليمية من خلال الالعاب التعليمية المحوسبة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 11 (3)، 195 - 229.
2. بن صقر، أبرار عبد العزيز، عبد المقصود، ناهد فهمي. (2019). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت، 18(1)، 7-34.
3. بن صقر، عزيزة عبد العزيز. (2018). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، 4 (3)، 222 - 280.
4. بيطار، آثار محمود. (2017). درجة استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس أطفال ما قبل المدرسة [رسالة ماجستير غير منشورة] جامعة ام القرى.
5. جابر، سامر. (2018، مايو28). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. مركز الأبحاث والدراسات التربوية. استرجعت في نوفمبر 12،2022، من https://esrc.org.lb/article.php?id=4399&cid=248
6. الجهني، عزة سالم. (2021). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة. المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية، 5 (3)، 177-236.
7. الحربي، عبيد مزعل. (2010). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات [رسالة دكتوراه، جامعة أم القرى مكة المكرمة]. قاعدة معلومات معرفة.
8. الحمدان، أمل معجب. (2014). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية [رسالة ماجستير، جامعة الباحة]. قاعدة معلومات دار المنظومة.
9. السويلم، مشاعل محمد. (2017). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمنطقة مكة المكرمة. دراسات في التعليم الجامعي، 37 (2)،-503. 483.
10. الشهراني، فاطمة محمد. (2019). معايير مقترحة لإختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية (أسيوط)، 35 (11.2)، 401-420.
11. الصرايرة، محمد شاكر. (2011). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك [أطروحة ماجستير، جامعة مؤتة الأردن]. قاعدة معلومات معرفة.
12. العبد الله، ريم ياسر. (2016). معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها [رسالة ماجستير، جامعة اليرموك]. قاعدة معلومات دار المنظومة.
13. العريفي، ساره سعد، ال سعود، الجوهرة فهد. اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض التطبيقات العربية في الأجهزة اللوحية (آيباد) لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة. المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية.3(1) 1-19.
14. عزمي، نبيل جاد. (2015). بيئات التعلم التفاعلية. المركز الأكاديمي العربي للنشر والتوزيع.
15. العساف، صالح حمد. (2019). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية (ط.4) .دار الزهراء للنشر والتوزيع.
16. العطار، محمود محمد. (2021). اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية). مجلة التربية، 1 (190)، 291-230.

17. العطوة، سيدة محمد. (2022). تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 6 (53)، 69 – 92.
18. عماشه، سناء حسن. (2010). الاتجاهات النفسية والاجتماعية أنواعها ومدخل لقياسها. مجموعة النيل العربية.
19. القزاز، منذر عدنان. (2018). فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بغزة [رسالة ماجستير، كلية التربية غزة]. قاعدة معلومات شمعة.
20. محمد، نجلاء سعيد. (2020). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ. مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية، 6 (1)، 127-184.
21. مكية، علياء عبد العال. (2014) .فعالية استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل وبقاء أثر التعلم وتنمية الاتجاه لدي التلاميذ المتأخرين دراسيا في مادة العلوم بالمرحلة الابتدائية [رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة المنصورة]. قاعدة معلومات بوابة تكنولوجيا التعليم.
22. الملاح، تامر فهيم، نور الهدى. (2016). الالعاب التعليمية الرقمية والتنافسية. السحاب للنشر والتوزيع.
23. موكلي، خالد حسين. (2019). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. مجلة كلية التربية، 30، (120)، 234 - 280.
24. هاشم، مجدي يونس. (2017). التعليم الإلكتروني. دار زهور المعرفة والبركة.
25. والي، محمد فوزي. (2016). استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية. مجلة كلية التربية ببنها، 27 (106)، 1-53.
26. وزارة التعليم، (2021). *التنمية ورعاية الطفولة المبكرة*. https://moe.gov.sa/ar/education/generaleducation/Pages/Kindergarten.aspx.

الرايه الدولية الالكترونية
INTERNATIONAL ELECTRONIC ALRRAYIH

International Academic Journal in Educational and Psychological Sciences

المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية

Website: http://iajour.com/index.php/eps

ISSN: 2708-7255

Attitudes of early childhood teachers towards the use of electronic educational games in light of some variables

Munira saad atteq alsubeia
Master's student in Early Childhood, King Faisal University
malsubaiesaad@gmail.com

Submission date:26/1/2023 **Accepted date:8/3/2023**

Abstract:

This study aims to detect the Attitudes of early childhood teachers towards the use of electronic educational games in light of some variables, to achieve the objectives of the study, the descriptive survey approach was used, the questionnaire consisting of (26) phrases after adjusting them and calculating their validity and stability coefficient, and applying them to a sample of (156) early childhood teachers in the sector (private - governmental) in Al-Ahsa Governorate, The results of the study showed that the total degree of attitudes of early childhood teachers towards the use of electronic educational games came to a large degree, and the results indicated that there were statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the arithmetic averages of the trends of early childhood teachers between those with experience less than (5) years and between those with experience of more than (10) years and in favor of those with experience less than (5) years, and the existence of statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the arithmetic averages of the trends Early childhood teachers between diploma and bachelor's and for the benefit of the bachelor's, as well as between diploma and postgraduate studies and for the benefit of postgraduate studies, and the study made a number of recommendations, the most important of which are: Intensifying scientific meetings and workshops to present the latest versions of electronic educational games and training teachers to use them.

Keywords: *Attitudes; Teachers; Early Childhood; Electronic Educational Games***.**

References:

[1] Coffey, H. (2017, July). Digital game-based learning. Retrieved from
[2] http://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf.
[3] Dimitra, K., Konstantinos, K., Christina, Z., & Katerina, T. (2020). Types of Game-
[4] Based Learning in Education: A Brief State of the Art and the Implementation in
[5] Greece. European Educational Researcher, 3(2), 87-100 .

[6] Pivec, M., Koubek, A., & Dondi, C. (2004). Guidelines for game-based learning. Pabst Science Publishers.

[7] Wu, M. L. (2015). Teachers' experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games [Doctoral dissertation, Michigan State University]. ProQuest Dissertations.