



دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة

م.م. مشتاق نعمة جاسم
مديرية تربية ذي قار
العراق

الملخص

هدف البحث الحالي التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة، تكونت عينة البحث من (167) معلمة رياض أطفال بنسبة (72%) من مجتمع المديرية العامة لتربية محافظة ذي قار، جرى اختيارهم بالطريقة العشوائية من المجتمع الأصلي، ونظراً لطبيعة البحث اعتمد الباحث المنهج الوصفي، ولتحقيق أهداف البحث، أعد الباحث استبانة تكوّنت من (19) فقرة، مقسمة على مجالين الأول: المجال المعرفي، والمجال الثاني: التعليمي، وجرى التحقق من صدق الاستبانة وثباتها، وأعدت حزمة التحليل الإحصائي (spss) لاستخراج النتائج أظهرت النتائج:

1. إن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة متوسطة في المجالين المعرفي والتعليمي.
2. إن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس جاءت لصالح الذكور.

وقد أوصى الباحث بما يأتي:

- إن مرحلة رياض الأطفال مهمة جداً في تكوين الطفل وينبغي إعطائها رعاية خاصة ودور فاعل في استخدام الألعاب الإلكترونية والتقنيات والتكنولوجيا الحديثة.
- ضرورة إقامة دورات تدريبية للمعلمات رياض الأطفال لتعزيز الألعاب الإلكترونية بصورة أكبر.

The Role of Electronic Games in the Development of the Capacities of Kindergarten Children According to the Requirements of the Era from the Perspective of Kindergarten Teachers

ABSTRACT

The objective of the current research is to identify the role of electronic games in the development of the abilities of preschool children according to the requirements of the age. From the kindergarten teachers' point of view, the sample consisted of (167) kindergarten teachers (72%) from the Dhi Qar community, Of the original society. In view of the nature of the research, the researcher adopted the descriptive approach. In order to achieve the objectives of the research, the researcher prepared a questionnaire consisting of (19) paragraphs divided into two fields: the cognitive field and the second field: the educational, the validity of the questionnaire was verified, (SPSS) to extract the results showed a Results:

1-The role of electronic games in the development of the capacities of kindergartens according to the requirements of the era from the perspective of kindergarten teachers came in a medium degree in the fields of knowledge and the field of education.

2-The role of electronic games in the development of the capacities of kindergarten children according to the requirements of the age from the perspective of kindergarten teachers according to gender variable came in favor of males.

The researcher recommended the following:

-The stage of kindergarten is very important in the formation of the child and should be given special care and an active role in the use of electronic games and technologies and modern technology.

-The need for training courses for kindergarten teachers to promote electronic games more.



مشكلة البحث:

انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير جداً في العالم بأسره، فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في كثير من الأوقات حديث الساعة وخاصةً بين المراهقين والأطفال لقضاء أوقات فراغهم، كما يشير الواقع أيضاً إلى أن الأهالي نادراً ما يمنعون ابنائهم من استخدام الجهاز المحمول وممارسته باستخدام الألعاب الإلكترونية منها: للتخلص من مضايقاتهم وتصرفاتهم العنيفة للحصول على الهدوء والراحة، ومنها لتهدئتهم عندما يمارسون الضغط للأسباب معينة، وكذلك عندما يحتاجون التركيز حول أمر محدد بالحديث مع أحد، أو عندما يكونون مشغولين بعمل خاص.

وما تُشير إليه الوقائع والأحداث الأخيرة من تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية في المرافق العامة فينبغي مراجعة دور رياض الأطفال في الواقع اليومي، فكان لزاماً على التربويين في الوقت الحاضر أن يعملوا مراجعة سريعة لهذه المرحلة المهمة والحرجة، لتؤدي دوراً مهماً في تحديث مسيرة العملية التعليمية، حيث إن هذا البحث يحاول الوقوف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة لأنهن أفضل من يقوم بعملية تقييم الواقع من خلال ملاحظتهن اليومية للأطفال وتعاملهم معهم المستمر.

مما سبق يرى الباحث أن دراسات الألعاب الإلكترونية لم تحظ بالاهتمام الكافي من قبل الباحثين في رياض الأطفال واختيار هذه الفئة من الأطفال من سن (3-6) سنوات، وعلى الرغم من اهتمام العديد من الباحثين بمراجعة الأدب التربوي في مجال التعليم بشكل عام ودور رياض الأطفال بشكل خاص، وحسب علم الباحثان تبين وجود نقص في البحوث في هذا المجال، فقد تصدى البحث الراهن إلى الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة. وبذلك تتحدد مشكلة البحث الحالي بالإجابة عن الأسئلة الآتية: دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة.

وبنيتق من هذا السؤال سؤال فرعي آخر هو: هل يختلف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث).

أهمية البحث:

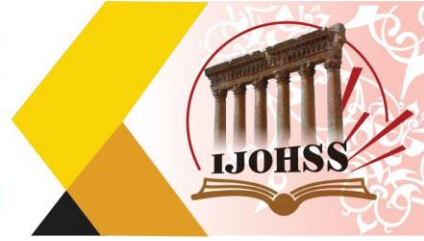
تتبع أهمية البحث بين الدراسات التي تسهم في إلقاء الضوء على الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات في البيئة العراقية، إذ يكتسب البحث الحالي أهميته من:

1. توفير معلومات مهمة للعملية التعليمية حول دور الألعاب الإلكترونية نحو وتأثيرها على الأطفال بما يخدم توفير الوقت والجهد والزمان مما يحسن نتائج العملية التعليمية.
2. جعل العملية التعليمية تتسم بالحيوية والنشاط من خلال إعداد جيل من الأطفال يستخدم التكنولوجيا والإلكترونيات.
3. يأمل الباحث أن تفيد نتائج البحث متخذي القرار في تسليط الضوء على فاعلية الألعاب الإلكترونية في رياض الأطفال في معالجة بعض تحديات العصر.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

1. التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة؟
2. هل يختلف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟



حدود البحث ومحدّداته:

اقتصر البحث الحالي على:

1. الحدود الموضوعية: التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر.
2. الحدود المكانية: يقتصر هذا البحث على معلمات الروضة في مديرية تربية محافظة ذي قار.
3. الحدود الزمانية: طبق البحث الحالي في الفصل الدراسي الأول للسنة الدراسية (2018-2019).
4. الحدود البشرية: طبق على معلمات الروضة اللواتي يدرسن في رياض الأطفال الحكومية.
5. تحدد البحث بأدائه، وصدقه، وثباته، والنتائج المتحققة منه، وهي من إعداد الباحثان.

منهج البحث:

لغرض تحقيق أهداف البحث، اعتمد الباحثان المنهج الوصفي والأداة استبانة.

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية: وهي مجموعة الألعاب التي يلعب بها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات والمتوافرة على الأجهزة الإلكترونية الموجودة بين أيديهم (إبراهيم، 2016: 12). وعرفت أنها برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أي أن الألعاب التعليمية تحتوي على مادة علمية يفترض عرضها مسبقاً على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم، والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل والرتابة من اللعبة (الحربي، 2010: 116).

التعريف الإجمالي: وهي مجموعة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الروضة من سن (3-6) ويستمتعون بها من خلال التشويق والمتعة، وتعمل على تنمية مهاراتهم التعليمية والمعرفية.

رياض الأطفال: وهي مؤسسات تربوية غير نظامية بعضها حكومي والآخر أهلي تهدف إلى إعداد أطفال ما قبل المدرسة بعمر من (3 – 6) سنوات لدخول مرحلة التعليم الابتدائي وتزويدهم بالخبرات الاجتماعية والعقلية والانفعالية لمتوافقة مع المستوى النمائي لديهم (التميمي، 2018: 6).

وعرفت أيضاً: هي مؤسسة تربوية تقبل الأطفال من سن الثالثة حتى الخامسة من العمر، وهي مرحلة تختلف عن المراحل التعليمية الأخرى وهي تساعد الطفل على تهيئته لدخول المرحلة الابتدائية (يخلف، 2014: 11).

التعريف الإجمالي: وهي مؤسسة حكومية تعمل على تنمية مهارات وقدرات أطفال قبل سن المدرسة لتهيئتهم واستعدادهم لدخول المدرسة مزودين بخبرات ومعلومات كافية تؤهلهم إلى الاستمرار في عملية التعليم.

الفصل الأول: الخلفية النظرية

هي برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم والترفيه، لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة في التعلم، وتعتمد على وضع الطفل أمام مشكلة حسابية أو منطقية تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب الربياعي وآخرون، (2004: 225).

وهي نشاط تعليمي تعليمي ووسيط فعال، يكسب الأطفال الذين يمارسونه ويتفاعلون مع أنواعه المختلفة، وخبراته المباشرة، ويتقيدون بقواعده، وقوانينه، وشروطه دلالة تعليمية، تربوية إنمائية لأبعاد شخصيتهم العقلية، والوجدانية، والحركية (الحيلة، 2013).

ويرى الباحث أن الألعاب الإلكترونية هي برمجيات إلكترونية تهدف إلى التعليم المعرفي وزيادة الخبرات والمعلومات لدى الأطفال بما يعمل على توسيع مداركهم من خلال إيجاد حلول لمشاكل معين أو اتخاذ قرار نحو موضوع ما أو اختيار ألوان معينة فهي نشاطات هافة تعمل على التوعية بطريقة التشويق والمتعة من خلال خلق الدافعية لديهم في إنجاز عمل يرغبون به.



أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

فمن الناحية الايجابية، اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة أن الأطفال الذين مارسوا هذه (Rochester) روشيستر الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت ، لديهم بادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20% لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية أن (Daphne Bavelier) بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحوروي، 2008)

إن للألعاب التعليمية الإلكترونية أهمية كبيرة منها:

1. إثارة التأمل والتفكير وتشجيع توليد الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم، وتساعد على التمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية (عطيفي والمليجي، 2014: 126).
2. تساعد المتعلمين على تكوين اتجاه إيجابي نحو الحاسوب والتكنولوجيا والالكترونيات (الموسى، 2008).
3. تسهم في تنمية عمليات عقلية معقدة، مثل: الفهم، والتحليل، والتركيب، وإصدار الأحكام وحل المشكلات، والمرونة والمبادرة (الفار، 2002).
4. تساعد على تنمية مهارات التفكير الإبداعي مثل الطلاقة والمرونة (الصاعدي، 2009).
5. تساعد على التعلم دون خوف من الوقوع في الخطأ (sedighian al. et, 2001).
6. تساعد على تحسين جودة الحل للمتعلمين ومهاراتهم لحل المشكلات كلما تكرر اللعب بالألعاب الإلكترونية (Seonju, 2002)

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

- تتميز برامج الألعاب الإلكترونية بكونها تصنف من برامج الوسائط المتعددة التفاعلية بعدد من الخصائص التي تميزها عن غيرها من برامج الحاسوب التي تؤهلها أن تكون الأكثر فعالية في عمليتي التعليم والتعلم، ويمكن إجمال هذه الخصائص كما ذكرها (محمود 2005) وهي كما يأتي:
1. توفير البيئة التعليمية التفاعلية.
 2. الفردية، فالوسائط المتعددة تتيح تعليماً يناسب خصائص كل متعلم.
 3. توفير بيئة متنوعة البدائل بما يناسب خصائص المتعلمين، وتثير قدراتهم العقلية، وتخطب حواسهم.
 4. التكاملية بين عناصر البرمجة بما يحقق الأهداف التعليمية المرجوة.
 5. المرونة لإمكانية إجراء التعديلات عليها سواء أثناء التصميم والإنتاج أو بعد الانتهاء من الإنتاج بالإضافة أو الحذف.
 6. تزامن الحركة والصورة المتحركة والرسوم مع الصوت لتحقيق الهدف التعليمي المتوقع

الادوار التي تقدمها معلمة الروضة في رياض الأطفال:

إن اهتمام نظم التعليم يتنامى في جميع دول العالم بمرحلة الطفولة المبكرة نتيجة الأثر الكبير للتربية في هذه المرحلة العمرية المبكرة على جميع مراحل حياة الإنسان (Ladd & Gray, 2005).

وفي هذا الصدد فإن غالبية دول العالم أصبحت تعطي عناية خاصة لمرحلة رياض الأطفال للاستجابة لاحتياجات الأطفال، وأولياء أمورهم، وأصحاب الأعمال، والتجدد المستمر للمعرفة الذي يتطلب أطفالاً أكثر ذكاءً وقدرة للتعامل مع المستجدات، ومواجهة احتمالات المستقبل، على اعتبار أن مرحلة الطفولة المبكرة التي تتم رعايتها في رياض الأطفال لها دور أساس في النجاح المدرسي ودعم التنمية الشاملة (Zigler & Gilliam, 2006).



فلاحظ أن دور رياض الأطفال كبير جدا ومهم في العملية التعليمية لأنه الأساس واللبنة الأولى في التعليم وذلك بسبب في هذه المرحلة العملية يكتمل النمو العقلي والجسمي ويستطيع تكوين بعض الأفكار والمفاهيم، ومن خلال رياض الأطفال يستطيع تكوين صورة عن المدرسة والنظام الصفوي والتعود على الضبط واحترام الوقت وكيفية الجلوس والاستئذان وأمور كثيرة يدركها ويعمل على تطبيقها من خلال الممارسة والتطبيق التيمي، 2018: 10).

وأشارت العشي (2008) إلى أن معلمة رياض الأطفال تُعتبر محركاً أساسياً في النظام التربوي؛ لذا تؤدي خصائصها المعرفية، والمهنية دوراً رئيساً في فعالية هذه العملية؛ لأن هذه الخصائص تشكل إحدى المدخلات التربوية المهمة التي تؤثر بشكل أو بآخر في الناتج التحصيلي على المستويات المعرفية، والانفعالية لدى الطفل، وتكون قادرة على أداء أدوارها على نحو فعال، وتكرس جهودها لإيجاد الفرص التعليمية الفضلى له، وتستطيع أن تؤثر في مراحلهم العمرية وأمنهم النفسي.

وفي مجال تعديل السلوك للطفل فإنه يترتب إكسابه مهارات إعداد الأنشطة والمواد التربوية التي توصف بأنها ملائمة لنمو الطفل وتركز دوره على الإرشاد والتوجيه للطفل وأسرته، وتكسبه مهارات الاتصال مع الأهل، وتعمل على إشراكهم بأنشطة رياض الأطفال، وهذا وتركز برامج الإعداد الخاصة لمعلمة رياض الأطفال على الكفايات والمعارف التي تتعلق بتطوير نمو الطفل وأساليب التعليم في هذه المرحلة وأنماط التعلم للطفل، وكيفية التعاون مع أسرة الطفل والمجتمع المحلي (الناشف، 2005).

إن معلمة الروضة تمتلك مهارات وقدرات كبيرة مما يمكنها من فهم نفسية الطفلة وإمكانية التعامل معه في فهم سلوكه ورغباته وتوجيهها بالشكل السليم الصحيح الذي يهدف إلى تحقيق الأهداف التربوية المرغوب بها (التيمي، 2018: 9).

ويجد الباحث أن دور معلمة الروضة كبير في توجيه وإرشاد الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية وتحديد وقت اللعب بما هو مسموح ولا يضر على صحتهم ولا يؤدي إلى أضرار نفسية عليهم فهم يسمعون كلام المعلمة ويقتدون بها وهي تؤثر عليهم بصورة كبيرة وتستطيع توجيه اهتمامهم نحو موضوع معين أو نشاطات تعليمية بسيطة من تلوين ورسم أشكال معينة.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

ويجد الباحث أن مضار الألعاب الإلكترونية متعددة منها: أضرار صحية وأخرى سلوكية، وقد تكون دينية أو اجتماعية.

1. الإدمان على هذه الألعاب الإلكترونية وخاصة الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأفراد الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.
2. اضطرابات التعلم وإهمال الواجبات المدرسية وضعف التحصيل والهروب من المدرسة أثناء الدوام.
3. اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.
4. حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية

الفصل الثاني: الدراسات السابقة

يتناول هذا الجزء عرضاً للدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع البحث، وجرى ترتيبها وفق التسلسل الزمني من الأقدم إلى الأحدث:

أجرى الحيلة وغنيم (2002) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مقارنة بالطريقة الاعتيادية في مدرستين من المدارس الخاصة/ محافظة عمان، وقد تكونت عينة الدراسة من (48) طالبا وطالبة تم اختيارهم بناء على نتائج تطبيق أداتين هما: "مايكل بست" المعرب والمطور للبيئة الأردنية، واختبار تشخيص في اللغة العربية. وقد وزع أفراد الدراسة عشوائيا إلى ثلاث مجموعات، بحيث تشكلت كل مجموعة من (16) طالباً وطالبة، تم معالجة الصعوبات القرائية لدى أفراد المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، والمجموعة الثانية استخدمت الألعاب التربوية العادية، والمجموعة الثالثة تم معالجتها بالطريقة الاعتيادية، وقد صمم الباحثان



مجموعة من الألعاب التربوية اللغوية بعد تشخيص الصعوبات القرائية، وبناء الخطة العلاجية، وقد استمر تطبيقها مدة شهر واحد. وكشفت نتائج الدراسة عن فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الطلبة التي تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية المحوسبة أولاً، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية العادية ثانياً، ثم لصالح الطلبة الذين تمت معالجتهم بالطريقة الاعتيادية.

وقام الحيلة (2005) دراسة هدفت إلى استقصاء اثر استخدام الألعاب الإلكترونية والعادية في التحصيل المباشر والمؤجل لدى طالبات الصف الثاني الاساسي في محافظة عمان في وحدة الضرب في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية تكونت عينة الدراسة من (76) طالبة من طالبات الصف الثاني الاساسي وتم توزيعهن عشوائياً على ثلاث مجموعات تعلمت الاولى منها على وحدة الضرب بالألعاب المحوسبة فيما تعلمت المجموعة الثانية بالألعاب العادية اما المجموعة الثالثة فتعلمت جدول الضرب بالطريقة التقليدية واطهرت النتائج ان المجموعة الاولى والتي تعلمت بالألعاب الإلكترونية كان تحصيلها افضل والطالبات التي تعلمن بالألعاب العادية ثانياً مقارنة بالطالبات اللواتي تعلمن بالطريقة الاعتيادية.

وأجرت الشحروري والريماوي (2007) دراسة هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكوراً وإناثاً من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالباً وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالباً وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعاباً موجهة ومجموعة تلعب ألعاباً غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالباً وطالبة. تم إعداد بطاريات ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعاباً موجهة والبطارية الثانية ألعاباً غير موجهة. مارست المجموعة التجريبية بنوعها ذكوراً وإناثاً هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعياً على مدى الفصل الدراسي الأول 2006-2007. أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثر على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة. كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثر على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

قام نيفيل، وشيلتون، ومكناس (Neville, Shelton & McIn nis, 2009) دراسة هدفت إلى استقصاء أثر استخدام لعبة تعليمية إلكترونية في تعليم المفردات، والقراءة، لدى الطلبة المسجلين في دورة تعلم اللغة الألمانية في جامعة ولاية يوتا الأمريكية (Utah State University/ USA) ولتحقيق أهداف الدراسة ستخدم الباحثون المنهج شبه التجريبي، إذ تكونت عينة الدراسة من (15) طالباً وطالبة. تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتوزيعهم في مجموعتين، تجريبية وضابطة. وتمثلت أدوات الدراسة بلعبة تعليمية الكترونية، ومقياس الاحتفاظ بالمفردات. وقد أظهرت النتائج ما يأتي: كان أداء المجموعة التجريبية أفضل من المجموعة الضابطة على مقياس الاحتفاظ بالمفردات، وفي توظيف هذه المفردات في كتابة مقالة،

وأجرتها أوت وبوزي (Ott & Pozzi, 2012) هدفت إلى تقصي أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير المهارات الإبداعية لدى طلبة المرحلة الأساسية في إيطاليا. تكونت عينة الدراسة من (40) طالباً من طلبة المدارس الابتدائية (من الصف الثالث إلى الصف الخامس)، تم تقسيمهم إلى (6) مجموعات تتعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أدوات الدراسة بمجموعة من ألعاب العقل الإلكترونية، واختبارات، وأدوات للملاحظة المباشرة. استمرت الدراسة على مدار ستة أشهر بواقع جلسة تعلم واحدة أسبوعياً، وشارك في هذه الدراسة فريق يضم خبراء من علم النفس، وتكنولوجيا التعليم، ومعلمي المدارس. تم جمع البيانات بالأسلوب الكمي والتوعي. وقد أظهرت النتائج ما يأتي: ازدادت المهارات الإبداعية واتجاهات تقدير الذات لدى الطلبة بشكل ملحوظ، وتحديداً فيما يتعلق بالقدرة على الفهم، واستخدام استراتيجيات حل أصيلة أثناء التعامل مع اللعبة.



موازنة الدراسات السابقة مع البحث الحالي:

استعرض الباحث العديد من الدراسات السابقة التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية، وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة في تحديد المشكلة وصياغتها وأسئلتها وتحديد مجالاتها وأدواتها لتظهر بالشكل الذي عليه الآن، حيث كان البحث منسجمة مع أغلب الدراسات السابقة من حيث الأهداف المتوخاة. اتفقت جميع الدراسات السابقة على استخدام المنهج شبه التجريبي أما البحث الحالي اعتمد المنهج الوصفي والاداة استبانة.

واختلفت البحث الحالي مع الدراسات السابقة بعينة البحث فقد أجريت دراسة الحيلة وغنيم (2002) على طلبة الصف الرابع الأساسي، ودراسة الحيلة(2005) استهدفت طالبات الصف الثاني الاساسي ودراسة الشحروري والريماوي (2007) استهدفت طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكوراً وإناًتاً واستخدمت دراسة (Neville, 2009) (Shelton & McIn nis, 2009) طلبة الجامعة واستهدفت دراسة أوت وبوزي (Ott & Pozzi, 2012) طلبة المرحلة الأساسية في إيطاليا، أما البحث الحالي أجري على معلمات الروضة. اختلفت بمكان الدراسة حيث اجريت اغلب الدراسات في الأردن مثل دراسة الحيلة وغنيم (2002) ودراسة الحيلة(2005) ودراسة الشحروري والريماوي (2007) التي أجريت في عمان وأجريت دراسة (Neville, 2009) (Shelton & McIn nis, 2009) في جامعة ولاية يوتا الأمريكية ودراسة أوت وبوزي (Ott & Pozzi, 2012) في إيطاليا، وانماز هذا البحث بأنه أول بحث أجري في العراق-حسب علم الباحثان- في محافظة ذي قار.

الفصل الثالث

منهجية البحث واجراءاته

هدفت هذه البحث إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة وتناول هذا الفصل عرضاً مفصلاً لمجتمع البحث وعينته، وأداتها، وطرق التحقق من ثباتها وصدقها، وإجراءاتها، ومتغيراتها، والمعالجات الإحصائية التي جرى استخدامها في الوصول إلى النتائج.

منهجية البحث:

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي الذي يقوم على جمع البيانات والإجابة عن أسئلتها، إذ أستخدمت استبانة لمعرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة.

مجتمع البحث:

تكوّن مجتمع الكلي للبحث من (244) معلمة روضة في الرياض الحكومية في مديرية تربية محافظة ذي قار للفصل الدراسي الثاني (2018-2019).

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (167) معلمة رياض أطفال بنسبة (72%) من مجتمع البحث الاصلي، جرى اختيارهم بالطريقة العشوائية من المجتمع الأصلي.

أداة البحث:

لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن أسئلته أعد الباحث استبانة لجمع البيانات وفق مشكلة البحث وأهدافه، وتساؤلاته، معتمداً في إعدادها على الخطوات الآتية:

1. الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة.
2. إجراء مقابلات شخصية مع عدد من المختصين في المجال التربوي وسؤالهم عن تصميم الاستبانة الأفضل والأنسب لموضوع البحث.

3. تكوّنت الاستبانة من جزأين: الأول: المعلومات الديموغرافية لعينة البحث، والثاني: الاستبانة التي تعبر عن آراء معلمات الروضة في استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية وتكوّنت الاستبانة بصورته الأولى من (25) فقرة.

صدق أداة البحث:

للتحقق من صدق محتوى الأداة، جرى اتباع الخطوات الآتية:

1. عرضت الاستبانة المكوّنة من (25) فقرة، على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس في تخصص طرائق تدريس اللغة العربية، وعلم النفس، والقياس والتقويم، واللغة العربية.
2. طلب الباحث من المحكمين إبداء رأيهم حول انتماء فقرات الاستبانة لقياس السّمة المراد قياسها، والحكم عليها من تعديل أو حذف أو إضافة، وبعد ما أسفرت عنه عملية التحكيم أجريت التعديلات المطلوبة، واستقرت الاستبانة بصورته النهائية على (19) فقرة.

ثبات الأداة:

للتحقق من ثبات الاستبانة، وثبات تطبيقها جرى استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (Test-Retest) وذلك بتطبيقه على عينة استطلاعية مكونة من (12) معلمة روضة من خارج عينة البحث مرتين بفارق زمني مدته أسبوعان، واستخراج معامل الارتباط باستخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) بين تقديراتهم في المراتين على أداة البحث عامة، وبلغ معامل الارتباط بين التطبيقين الأداة (0.87)، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$).

وجرى تطبيق معادلة كرونباخ ألفا (Chronbach Alpha) على جميع فقرات أداة البحث، والجدول (2)، يوضح ذلك معامل الثبات، ومعامل ارتباط بيرسون الأداة عامة، إذ يتبين من الجدول أنّ معامل الثبات للأداة عامة بلغ (0.81)، وهي قيمة مرتفعة ومقبولة لأغراض التطبيق.

الجدول (2)

معامل الثبات (كرونباخ ألفا) ومعامل (الاستقرار) ارتباط بيرسون لأداة البحث

القيمة	
19	عدد الفقرات
0.81	كرونباخ ألفا
*0.87	معامل ارتباط بيرسون

*دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$).

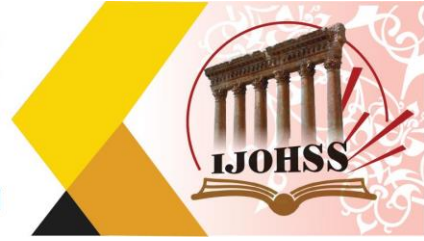
إجراءات تنفيذ أداة البحث:

- بعد أن جرى اعتماد الاستبانة بصورتها النهائية، ولتحقيق أهداف البحث اعتمدت الخطوات الآتية:
1. مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة، ثم إعداد الاستبانة بصورته الأولى والمكوّنة من (25) فقرة، وعرضت الاستبانة على لجنة من المحكمين في الجامعات العراقية للتحقق من صدقها، وبعد ذلك تكوّنت بصورتها النهائية من (19) فقرة.
 2. الحصول على كتاب تسهيل مهمة إلى الجهات ذات العلاقة بشأن تسهيل مهمة الباحث.
 3. وزع الباحث الاستبانة على عينة البحث المكوّنة، وجرى توضيح طريقة الإجابة، وبيان جميع المعلومات المتعلقة بالاستبانة والهدف من إجراء البحث، وضرورة الإجابة عن جميع الفقرات من غير ترك أي واحدة منها.
 4. جمع الباحث استجابات المعلمات، ودققها للتحقق من صلاحيتها للتحليل الإحصائي، وتصنيفها حسب متغيراتها. وبعد الانتهاء أدخلت إلى الحاسوب، واستخدمت حزمة التحليل الإحصائي (spss) لاستخراج النتائج.

المعالجات الإحصائية:

استخدمت الأساليب الإحصائية الآتية:

1. معامل ارتباط بيرسون (معامل إعادة الثبات) لحساب ثبات التطبيق.



2. معامل الاتساق الداخلي (كرونباخ ألفا) للتحقق من ثبات أداة البحث.
3. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية
4. وتطبيق اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Samples T-Test) للتعرف إلى الفروق بين إجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير الجنس.

الفصل الرابع عرض النتائج ومناقشتها

تضمن هذا الفصل عرضاً لنتائج البحث ومناقشتها التي هدفت التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة وهي على النحو الآتي:
النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة؟
للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد البحث عن جميع مجالات الاداة.
المجال الأول: الجانب المعرفي: للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد البحث على فقرات الاستبانة، الجدول (3) توضح ذلك.

الجدول (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية
لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال الجانب المعرفي مرتبة تنازلياً حسب المتوسط الحسابي مرتبة تنازلياً

الرتبة	الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقييم
1	2	تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على التعلم في الجانب المعرفي.	2.96	0.55	متوسطة
2	9	تدرب الألعاب الإلكترونية الأطفال على اتخاذ القرارات.	2.95	0.60	متوسطة
2	1	تعلم الألعاب الإلكترونية الأطفال على رسم الحروف والأرقام.	2.95	0.58	متوسطة
3	3	تساعد الألعاب الإلكترونية على التفكير المنطقي لإيجاد العلاقة بين الأشياء.	2.91	0.56	متوسطة
3	8	تستخدم الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية هادفة.	2.91	0.54	متوسطة
4	5	تعمل الألعاب الإلكترونية على عرض مشكلة مما يجعلها تتطلب حل صحيح لاجتياز المرحلة	2.90	0.53	متوسطة
5	6	تتطلب الألعاب الإلكترونية مهارات التصرف السريع بين اليد والعين معاً.	2.88	0.26	متوسطة
5	7	تحاول الألعاب الإلكترونية ربط الأحداث المختلفة ببعضها البعض للوصول إلى الحل.	2.88	0.38	متوسطة
6	4	تعمل الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرات اتخاذ القرار بسرعة وسلاسة.	2.79	0.45	متوسطة
7	10	تعمل الألعاب الإلكترونية على تحسين القدرات البصرية من خلال تتبع الاجسام أو الكائنات المتحركة.	2.70	0.43	متوسطة
		الإجمالي	2.91	0.47	متوسطة

يظهر من الجدول (3) أن المتوسطات الحسابية لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال (الجانب المعرفي) تراوحت بين (2.70-2.96) بدرجة تقييم متوسطة لجميع الفقرات حيث كان أعلاها للفقرة (2) "تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على التعلم في الجانب المعرفي" بمتوسط حسابي (2.96)، وانحراف معياري (0.55)، بينما كان أدناها للفقرة (10) "تعمل الألعاب الإلكترونية على تحسين القدرات البصرية من خلال تتبع الاجسام أو الكائنات المتحركة" بمتوسط حسابي (2.70)، وانحراف معياري (0.45)، وبلغ المتوسط الحسابي للمجال ككل (2.91) بدرجة تقييم متوسطة.

المجال الثاني: الجانب التعليمي: للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد البحث على فقرات الاستبانة، الجدول (4) توضح ذلك.

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال الجانب التعليمي مرتبة تنازلياً حسب الوسط الحسابي مرتبة تنازلياً

الرتبة	الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقييم
1	16	تعزز الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال الرسومات والمخططات.	2.20	0.21	متوسطة
2	11	تعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز ذكاء الطفل وتقوية مهاراته العقلية.	2.19	0.14	متوسطة
3	15	تعمل الألعاب الإلكترونية على تقوية جانب التوقع والتنبؤ والتفكير في وضع نهايات الاحداث.	2.16	0.22	متوسطة
3	17	تساعد الألعاب الإلكترونية على تقوية خيال الطفل وحثه على التخيل والتفكير في حلول سريعة للمشكلات.	2.16	0.31	متوسطة
3	12	تعمل الألعاب الإلكترونية فوائده على تحسين من مستوى ذكاء الطفل وتزيد سرعة البديهة لديه	2.16	0.28	متوسطة
4	13	تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المهارات العقلية من تخطيط وتحليل	2.10	0.29	متوسطة
5	18	تعمل الألعاب الإلكترونية على جعل التعليم ممتعاً ومشوقاً	2.09	0.42	متوسطة
6	19	تعمل الألعاب الإلكترونية على تسليية الأطفال وسعادتهم.	2.08	0.28	متوسطة
6	14	تعمل الألعاب الإلكترونية على تحفيز الأطفال وخلق الدافعية نحو التعلم.	2.08	0.58	متوسطة
		الإجمالي	2.09	0.23	متوسطة

يظهر من الجدول (4) أن المتوسطات الحسابية لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال (الجانب التعليمي) تراوحت بين (2.08-2.20) بدرجة تقييم متوسطة لجميع الفقرات حيث كان أعلاها للفقرة (16) "تعزز الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال الرسومات والمخططات" بمتوسط حسابي (2.20)، وانحراف معياري (0.21)، بينما كان أدناها للفقرة (14) "تعمل الألعاب الإلكترونية على تحفيز الأطفال وخلق الدافعية نحو التعلم" بمتوسط حسابي (2.08)، وانحراف معياري (0.58) وبلغ المتوسط الحسابي للمجال ككل (2.09) بدرجة تقييم متوسطة.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل يختلف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟

للإجابة عن هذا السؤال استخدم اختبار (ت) (Independent Samples T-Test) على الاستبانة ككل تبعاً لمتغير الجنس، والجدول (5) توضح ذلك.



الجدول (5)

نتائج تطبيق اختبار (Independent Samples T-Test) لفحص الفروق بين متوسطات استجابات أفراد البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس

الدلالة الإحصائية	T	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الجنس
0.01	2.14	0.22	2.18	ذكر
		0.18	2.10	أنثى

يظهر من الجدول (5) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)، حيث بلغت قيمة (ت) (T) (2.14) وبدلالة إحصائية بلغت (0.01) وهي قيمة دالة إحصائياً لصالح الذكور بمتوسط حسابي (2.18)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للإناث (2.10).

الفصل الخامس مناقشة النتائج

يتضمن هذا الفصل عرضاً لمناقشة نتائج الدراسة بناءً على أسئلة البحث التي تهدف إلى التعرف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة، كما يتضمن أهم النتائج والتوصيات والمقترحات التي توصلت إليها الدراسة:

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة؟

أظهرت نتائج البحث المتعلقة بمجال الجانب المعرفي أن المتوسطات الحسابية لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال (الجانب المعرفي) تراوحت بين (2.70-2.96) بدرجة تقييم متوسطة لجميع الفقرات حيث كان أعلاها للفقرة (2) "تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على التعلم في الجانب المعرفي" بمتوسط حسابي (2.96)، وانحراف معياري (0.55)، بينما كان أدناها للفقرة (10) "تعلم الألعاب الإلكترونية على تحسين القدرات البصرية من خلال تتبع الاجسام أو الكائنات المتحركة" بمتوسط حسابي (2.70)، وانحراف معياري (0.45)، وبلغ المتوسط الحسابي للمجال ككل (2.91) بدرجة تقييم متوسطة.

وقد يعزو الباحث هذه النتيجة إلى التغير الكبير في العالم من حيث توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير إمكانات ومعارف الأطفال من خلال جذبهم للمعرفة وتقديم ما هو مفيد ونافع لهم في الحياة. وربما يكون سبب ذلك أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تحسين القدرات البصرية من خلال تتبع الاجسام أو الكائنات المتحركة التي يحاول الأطفال الحاق بها أو تجاوز مرحلة معينة في اللعب لذلك تجد أنهم يبذلون جهد كبير في التركيز والمحاولة للفوز في اللعبة.

أظهرت نتائج البحث المتعلقة بالمجال الثاني: الجانب التعليمي أن المتوسطات الحسابية لاستجابة أفراد البحث عن فقرات مجال (الجانب التعليمي) تراوحت بين (2.08-2.20) بدرجة تقييم متوسطة لجميع الفقرات حيث كان أعلاها للفقرة (16) "تعزز الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال الرسومات والمخططات" بمتوسط حسابي (2.20)، وانحراف معياري (0.21)، بينما كان أدناها للفقرة (14) "تعلم الألعاب الإلكترونية على تحفيز الأطفال وخلق الدافعية نحو التعلم" بمتوسط حسابي (2.08)، وانحراف معياري (0.58) وبلغ المتوسط الحسابي للمجال ككل (2.09) بدرجة تقييم متوسطة.

وقد يعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية تعزز الإبداع من خلال الرسومات والمخططات التي تكون موجودة في الألعاب وتكون على شكل مشكلة ينبغي على الطفل حلها وتجاوزها لكي يصل إلى المرحلة الثانية لذلك تجده يبكر العديد من الحلول الناجحة في حلها ويحاول تلوين بعض الأجزاء واختيار الألوان المناسبة وفق تفكيره وميوله وفي بعض الأحيان يقوم بعمل مخططات خاصة في بعض الألعاب الإلكترونية.



وربما يكون سبب ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تحفيز الأطفال وخلق الدافعية نحو التعلم بما تمتلك من وسائل جذب وتشويق إذ إنها تكون غير تقليدية تتسم بالحدثة وفق ميول ورغبات الأطفال وحاجاته لذلك تجد الأطفال يقبلون عليها بشغف كبير.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل يختلف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟

أظهرت النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني هل يختلف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)، حيث بلغت قيمة (T) (2.14) وبدلالة إحصائية بلغت (0.01) وهي قيمة دالة إحصائياً لصالح الذكور بمتوسط حسابي (2.18)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للإناث (2.10).

وقد يعزو الباحث هذه النتيجة أن الأطفال الذكور يكونون أكثر دلال في المجتمع بحسب أن المجتمع يدعم الذكور ويكنى الأب باسم الوالد لذلك تجد أنهم يحضون برعاية واهتمام كبير من قبل الوالدين ويسمحون لهما باستخدام الألعاب الإلكترونية لذا تجدهم يجيدون استعمالها.

وربما يكون السبب أن طبيعة الذكر أنه أكثر عناد وإصرار بينما تكون الأنثى أكثر وداعة وتقبل وحنان فهي تقبل بكل شيء ولا تحاول المطالبة أو المحاجة على استخدام الألعاب الإلكترونية لذلك جاءت النتيجة لصالح الذكور على حساب الإناث.

الاستنتاجات:

في ضوء النتائج التي توصل إليها الباحث جرى استنتاج ما يأتي:

1. أن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة متوسطة في مجال المعرفي والمجال التعليمي.
2. إن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة تبعاً لمتغير الجنس جاءت لصالح الذكور.

التوصيات:

في ضوء النتائج البحث يوصي الباحث بالآتي:

1. إن مرحلة رياض الأطفال مهمة جداً في تكوين الطفل وينبغي إعطائها رعاية خاصة ودور فاعل في استخدام التقنيات والتكنولوجيا الحديثة.
2. ضرورة إقامة دورات تدريبية للمعلمات رياض الأطفال لتعزيز الألعاب الإلكترونية بصورة أكبر.

المصادر

أولاً: المصادر العربية:

1. إبراهيم، نداء سليم إبراهيم (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، عمان: الأردن.
2. التميمي، راند رمثان حسين (2018). الدور التربوي لرياض الأطفال في غرس قيم المواطنة في ظل تحديات العصر، المؤتمر التربوي لمركز البحوث والدراسات التربوية بعنوان رياض الأطفال الواقع والمسؤولية يوم الاثنين 2/4/2018، العراق: بغداد.
3. الحربي، عبيد مزعل عبيد (2010). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة أم القرى كلية التربية، المملكة العربية السعودية: مكة المكرمة.



4. الحيلة، محمد محمود (2013). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعلما وعمليا، ط5، الأردن، عمان: دار المسيرة للنشر والطباعة والتوزيع.
5. الحيلة، محمد محمود وغنيم، عائشة (2002). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح الوطنية، العلوم الإنسانية، نابلس، المجلد 16، ص 596-626.
6. الحيلة، محمد محمود (2005). أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الاساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية، مجلة جامعة مؤتة، جامعة مؤتة، الاردن.
7. الربيعي، السيد محمود والجندي، عادل السيد ودسوقي، أحمد (2004). التعليم عن بعد وتقنياته في الألفية الثالثة، المملكة العربية السعودية، الرياض: مطابع الحميضي.
8. الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، الأردن، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
9. الشحروري، مها والريماوي، محمد عودة (2011) أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات، العلوم التربوية، المجلد 38، ملحق 2، ص ص 637-649.
10. الشحروري، مها والريماوي، محمد (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة، عمان: الأردن.
11. الصاعدي، مريم حميد (2009). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس مقرر التاريخ على التحصيل وتنمية قدرات التفكير الإبداعي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.
12. العشي، نوال (2008). إدارة التعليم، الأردن، عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع.
13. عطيفي، زينب والمليجي، ريهام (2014). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لديهم، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس مصر (205)، ص 107-144.
14. الفار، إبراهيم (2002). الحاسب الآلي واستخداماته في التعليم، ط2، المملكة العربية السعودية، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.
15. محمود، صلاح الدين عرفة (2005). تعلم وتعليم مهارات التدريس في عصر المعلومات، ط (2)، القاهرة، عالم الكتب.
16. الموسى، عبد الله عبد العزيز (2008). استخدام الحاسب الآلي في التعليم، المملكة العربية السعودية، الرياض: مكتبة تربية الغد.
17. الناشف، هدى محمود (2005). معلمة الروضة، الأردن، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
18. يخلف، رفيقة (2014). دور رياض الأطفال في النمو الاجتماعي، مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية، (11) جانفي، ص. 10 - 15.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

19. Edward Zigler, Walter S. Gilliam (2006). A vision For Universal Preschool Education, Cambridge University, USA.
20. Ladd, W Gary (2005). School Readiness Preparing children for the Transition from Preschool to Grade School Arizona State
21. Neville, D. Shelton, B. & McInnis, B. (2009) . using digital gamebased learning to teach L2 vocabulary, reading, and culture. Computer Assisted Language Learning , 22 (5) , 409-424.

22. Ott, M. , &Pozzi, F. (2012) . Digital games as creativity enablers for children. Behaviour& Information Technology.(31).10, p1011-1019.‘
23. Sedighian, K and Sedighian, A, (2001). Can Educational Computer Games Help Educations Learn about the Psychologs of Learning Mathematics in Children.
24. University, USA.Seonju. Ko, (2002). An Empirical Analysis of children's Thinking an learning in a computer Game context , Educational psychology .(2) 220-233.