معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر الطالبات المعلمات

إعداد

الباحث/ محمد سليمان عبد الكريم الشعار[1]

ملخص البحث

مقدمة :

لمرحلة رياض الاطفال أهمية خاصة، حيث يجب الاهتمام بمن يشارك في بناء وتشكيل شخصية الاطفال ووعيهم، وتعتبر معلمة الروضة من الشخصيات المهمة التي يتعامل معها الاطفال ولها الدور الاكبر في تشكيل الوعي وتوجيه السلوك لدهم . ويرتبط اداء معلمة الروضة بشكل كبير بمرحلة الاعداد خلال الدراسة الجامعية وتطبيق ما درسته وتدربت عليه في مواقف تعليمية تعلمية واقعية حيث تعد الوصل بين الاساسين الاكاديمي والتربوي في عملية رائعة هي التربية العملية والحقيقة انه عند اعداد معلم اليوم والغد لا يمكن الفصل بين الجانبين السابقيين اذ يجب ان تشمل خطة الاعداد الجانب التربوي الذي يساهم في تطوير المادة العلمية تبعا لحاجات وخصائص ومطالب نمو المتعلمين ومن ناحية اخرى لا يستقيم الجانب التربوي ولا يكون له معنى دون تمكنه من المادة العلمية التي يستند اليها المعلم في عمله مقرون باستخدام مهارات التدريس الفعال والوسلئل التعليمية الحديثة المرتبطة بالانشطة والألعاب الرقمية التربوية الحديثة الخاصة بأطفال الروضة.

مشكلة البحث:

لم تعد نظرة الواقع التربوي لعملية التعليم كما كانت عليه باعتبارها عملية تقتصر على نقل المعلومات، بل إن التفجر المعرفي والاحتياجات المتغيرة في مهارات القرن الحادي والعشرين جعلت من الأهمية بمكان تصحيح مسار عملية التعليم، مما يتطلب التحول من أساليب التعليم التقليدية إلى أساليب تعليم تهتم بتنمية شخصية المتعلم وخاصة الطفل في مراحل رياض الأطفال ومهاراته وقة الملاحظة لديه، والاهتمام بأساليب الجذب التعليمي من خلال التعلم باللعب وفي مقدمتها التعلم باللعب الرقمي.

[1] باحث دكتوراه – كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة القاهرة

ويمكن صياغة مشكلة البحث فى السؤالين التاليين:

السؤال الأول: ما درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن ؟

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمين حول درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن تعزى إلى متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة)؟

أهداف البحث:

تتمثل أهداف البحث الحالى فى :

١. بيان درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.
٢. بيان أثر متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة) في درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي في :

أولاً- الأهمية النظرية:

١. قد تبين هذه الدراسة أهم معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات.
٢. قد تسهم هذه الدراسة المعلمين في التعرف على أهم معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال بشكل وأهم طرق معالجتها.
٣. رفد المكتبة العربية بأبحاث توفر مصادر معلوماتية للباحثين في المجال التربوي ورياض الأطفال.

ثانياً- الأهمية التطبيقية:

تزويد الجهات المختصة وصناع القرار في الميدان التربوي من مشرفين، وإدارة المناهج، وإدارة الإختبارات والتقويم بصورة واضحة وحقيقية عن معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى

الطالبات المعلمات، ليتم التركيز عليها وأخذها بعين الاعتبار في برامج وأنشطة التعليم العام وتدريب المعلمين والمعلمات.

ثالثًا- الأهمية البحثية:

لعل هذه الدراسة تساعد في تنمية قدرات الباحثين في دراسة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال، واكتساب المفاهيم المتعلقة بها والأسس اللازمة لعلاجها، كما أنها تفتح أفقًا للدارسين والمتخصصين في الميدان التربوي في مجال اختيار المشكلات البحثية وتطوير الأساليب البحثية الفعّالة لحلها. ومن المتوقع أيضًا أن تساعد نتائج هذه الدراسة في تحليل الواقع التربوي والأنظمة التعليمية، وزيادة كفاءة الأنظمة التعليمية من خلال كشف النقاط القوية والضعيفة وتحسينها.

عينة البحث:

تكون مجتمع الدراسة من (١٠٤) طالبة معلمة في رياض الأطفال في محافظة الزرقاء في الأردن، بينما تكونت عينة الدراسة من (٣٧) طالبة معلمة في مدارس رياض الأطفال الحكومية والخاصة للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ تم اختيارهن بطريقة عشوائية طبقية.

ثالثا- أدوات البحث :

تم إعداد استبانة لجمع البيانات لمعرفة درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن. وجرى اعتماد سلم ليكرت الخماسي، كما تم تحديد المعيار الإحصائي لتفسير المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات أداة الدراسة، فكانت درجة الاتفاق الأولى (١- أقل من ٢.٣٤) بمستوى ضعيف أو متدني. وأما الفئة الثانية فتصبح درجة الاتفاق الثانية (٢.٣٤ - أقل من ٣.٦٧) بمستوى متوسط. وأما الفئة الثالثة فتصبح درجة الاتفاق الثالثة (٣.٦٧-٥) بمستوى مرتفع. وقد تكونت فقرات الاستبانة في صورتها النهائية من (١٥) فقرة .

الأساليب الإحصائية المستخدمة :

لتحقيق أهداف الدراسة وللإجابة عن الأسئلة تم حساب المعالجات الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية (spss) لكل مما يأتي:

- التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات الشخصية لأفراد عينة الدراسة باستخدام الإحصاء الوصفي.
- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة عن مجالات أداة الدراسة لتحليل بيانات الاستبانة عن طريق التحليل التباين الأحادي.

نتائـج البحـث:

خلصت الدراسة إلى نتائج متعددة حول درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن، وذلك من خلال ما دلت عليه أداة الدراسة ، فقد أظهرت الدراسة:

١. وجود معوقات في البنية التحتية وتوفير الأجهزة الحاسوبية التي تدعم وتسهل استخدام برامج الألعاب الإلكترونية في التعليم لطلبة مراحل رياض الأطفال خاصة في المدارس الحكومية،
٢. وجود ندرة في الحوافز المادية بشكل عام للمعلمات في حال توفر لديهن القدرة على تطوير أنفسهن في مجال برامج الحاسوب وتطبيق هذه المهارات في التعليم.

Research Summary

Introduction:

The early childhood stage is of critical importance, as it requires attention to those shaping children's personalities and awareness. The kindergarten teacher plays a pivotal role in this regard, influencing children's awareness and behavior. The performance of a kindergarten teacher is closely tied to the preparation they receive during their university studies and their ability to apply their knowledge in real educational settings.

This preparation bridges academic and pedagogical foundations through practical teaching experiences. Preparing future teachers must integrate both dimensions:

- **The pedagogical aspect**, which develops educational material based on learners' needs and growth.
- **The academic aspect**, ensuring a solid understanding of scientific content alongside effective teaching skills, modern educational tools, and digital learning games tailored for preschoolers.

Research Problem:

Education is no longer limited to transmitting knowledge. The rapid expansion of information and the shifting needs of 21st-century skills highlight the importance of reforming educational approaches. This involves moving from traditional methods to ones that develop the learner's personality, observation skills, and interactive abilities, particularly for young children in preschool settings. Digital game-based learning has emerged as a key strategy to achieve this.

The research problem can be framed through the following questions:

1. What is the extent of the challenges faced in using digital games in early childhood education, as perceived by pre-service kindergarten teachers?
2. Are there statistically significant differences in teachers' responses regarding the challenges of using digital games based on the study variable (government vs. private schools)?

Research Objectives:

The study aims to:

1. Identify the extent of challenges in using digital games in early childhood education as perceived by pre-service kindergarten teachers.
2. Examine the impact of the study variable (government vs. private schools) on the identified challenges.

Research importance:

Theoretical Importance:

1. The study identifies major challenges in using digital games in early childhood education.
2. It provides teachers with insights into these challenges and possible solutions.
3. It contributes to the Arabic educational literature, offering resources for researchers in early childhood and educational technology.

Applied Importance:

1. Supplies educational authorities, curriculum developers, and decision-makers with clear insights into the obstacles faced when using digital games in early childhood education, guiding future programs and teacher training.

Research Importance:

1. Helps researchers develop a deeper understanding of challenges related to digital games and their potential solutions.
2. Opens new research avenues in early childhood education and encourages the development of innovative research methodologies.
3. Supports educational systems by identifying strengths and weaknesses, helping to improve their efficiency and effectiveness.

Research Sample:

The study population comprised 104 pre-service kindergarten teachers in Zarqa Governorate, Jordan. The sample included 37 pre-service kindergarten teachers

from public and private kindergartens during the 2023/2024 academic year. The sample was selected using a stratified random sampling method.

Research Tools:

To collect data, a questionnaire was designed to assess the extent of challenges in using digital games in early childhood education, as perceived by the pre-service kindergarten teachers. The questionnaire utilized a five-point Likert scale, with the following scoring system for interpreting the means:

- (1 – less than 2.34): Low or weak level.
- (2.34 – less than 3.67): Medium level.
- (3.67 – 5): High level.

The final version of the questionnaire included 15 items.

Statistical Methods:

To achieve the study objectives and answer the research questions, the following statistical techniques were applied using the **SPSS**:

- Frequencies and percentages to analyze the demographic variables of the study sample.
- Calculation of means and standard deviations to analyze responses to the questionnaire items.
- One-way analysis of variance to assess differences in the data.

Research Results

The study concluded several findings regarding the challenges of using digital games in early childhood education, as perceived by pre-service kindergarten teachers. Based on the data collected through the study tool, the results revealed:

1. There are significant challenges related to infrastructure and the availability of computer devices that support and facilitate the use of digital game programs in education, particularly in government schools.
2. There is a scarcity of financial incentives for teachers, even when they possess the ability to develop their skills in computer programs and apply these skills in educational settings.

مقدمة

إنّ التطور السريع للتكنولوجيا والإتصالات والسعي الدائم نحو جودة التعليم والتعلم، أدت إلى تغيرات كبيرة في كافة المجالات الاقتصادية والتعليمية والاجتماعية وكذلك تغيرات في سلوك الافراد وخصوصاً الاطفال فقد تغيير مفهوم اللعب حيث أنتشرت الألعاب الإلكترونية التفاعلية في الكثير من المجتمعات العربية وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتمامتهم واليوم أصبح أكثر من مليار شخص في دول العالم يلعبون ألعاب الكترونية ويتزايد عدد اللاعبين بين التكنولوجيا الحديثة والاجهزة المتنقلة سريعة التقدم والتطور والتي تعمل بأنظمة تشغيل سهلة الاستعمال، والتي تستطيع الاطفال الوصول إليها واستعمالها بكل سهولة.

إن هذا الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الاطفال في اللعبه، بدأ يثير أهتمام المربين وعلماء الاجتماع وعلماء النفس حول أثارها السلبية الاجتماعية والنفسية. وأصبح هذا الموضوع مثار جدل ونقاش بين العلماء وحول ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، فهي ليست تسلية بدنية من قبل المنتجين بل هي وسيلة إعلامية تتضمن في تطبيقاتها العديد من الرسائل المشفرة والتي تهدف إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية واخلاقية فقواعد اللعبة تفرض على الاطفال شروط تفرض عليهم الانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية او العسكرية أو الايديولوجية كما انها تقرب الطفل بين الخيال الافتراضي والواقع الى درجة ان يقوم الطفل بتطبيق هذه المضامين الموجودة في الألعاب في حياته اليومية مما يعني تشكيل السلوك على النمو الذي يرغب فيه منتجو هذه الألعاب الإلكترونية (Joudeh,D. Mraweh,2019 ،عبد الفتاح،٢٠١١).

وفي ضوء ماتقدم نلاحظ وجود أثر سلبي تعرض الاطفال إلى أخطار حقيقية تظهر على شكل ضغوط نفسية وزيادة السمنة والعزلة الاجتماعية واضرار جسمية مثل اجهاد العين وتصلب اليدين وتقوس العمود الفقري والعصبية المفرطة وعلى المدى البعيد سوف تعمل الألعاب الإلكترونية على تدمير النمو النفسي والعقلي للاطفال (Mustafa:2019, همال،٢٠١٨) .

إن مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة في بناء شخصية الفرد وتشكيل الوعي لديه وتوجيه سلوكه، وتمثل هذه المرحلة الركيزة الاساسية في بناء الانسان وصقل شخصيته ولذلك نم الاهتمام يالطفل منذ ان كان نطفة الى شيخوخته والتجارب والخبرات التي يمر فيها الطفل في بداية حياته الاولى تلعب دورا كبيرا في تشكيل دماغه وبناء شخصيته من كل النواحي النفسية والجسدبة والعقلية والاجتماعية (Muraweh,2020 ، التاج وأبو شيخة،٢٠٢٣).

ولأهمية مرحلة رياض الاطفال يجب الاهتمام بمن يشارك في بناء وتشكيل شخصية الاطفال ووعيهم، وتعتبر معلمة الروضة من الشخصيات المهمة التي يتعامل معها الاطفال ولها الدور الاكبر في تشكيل الوعي وتوجيه السلوك لدىهم .

ويرتبط اداء معلمة الروضة بشكل كبير بمرحلة الاعداد خلال الدراسة الجامعية وتطبيق ما درسته وتدربت عليه في مواقف تعليمية تعلمية واقعية حيث تعد الوصل بين الاساسين الاكاديمي والتربوي في عملية رائعة هي التربية العملية والحقيقة انه عند اعداد معلم اليوم والغد لا يمكن الفصل بين الجانبين السابقيين اذ يجب ان تشمل خطة الاعداد الجانب التربوي الذي يساهم في تطوير المادة العلمية تبعا لحاجات وخصائص ومطالب نمو المتعلمين ومن ناحية اخرى لا يستقيم الجانب التربوي ولا يكون له معنى دون تمكنه من المادة العلمية التي يستند اليها المعلم في عمله . مفرون باستخدام مهارات التدريس الفعال والوسلئل التعليمية الحديثة المرتبطة بالانشطة والألعاب الرقمية التربوية الحديثة الخاصة باطفال الروضة (المواضية وآخرون،٢٠١٦).

وتأتي هذه الدراسة للكشف عن درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.

مشكلة الدراسة

لم تعد نظرة الواقع التربوي لعملية التعليم كما كانت عليه باعتبارها عملية تقتصر على نقل المعلومات، بل إن التفجر المعرفي والاحتياجات المتغيرة في مهارات القرن الحادي والعشرين جعلت من الأهمية بمكان تصحيح مسار عملية التعليم، مما يتطلب التحول من أساليب التعليم التقليدية إلى أساليب تعليم تهتم بتنمية شخصية المتعلم وخاصة الطفل في مراحل رياض الأطفال ومهاراته وقة الملاحظة لديه، والاهتمام بأساليب الجذب التعليمي من خلال التعلم باللعب وفي مقدمتها التعلم باللعب الرقمي.

(العنزي،٢٠٢٢، Mustafa:٢٠٢٣).

لقد شهدت بداية الألفية الحالية تطورًا وثورة في مفهوم التعلم الرقمي والإلكتروني، حيث أصبح التركيز على مهارات الطلبة ومراقبة تعلمهم ومعرفة احتياجاتهم مطلبًا مهمًا، حيث أظهرت العديد من الدراسات مثل دراسة دراسة الخميسي (٢٠٢٣) التي أظهرت فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى أطفال ما قبل المدرسة، وكذلك دراسة الشمري (٢٠٢٢) التي كشفت عن فاعلية برنامج قائم على تقنيات التعلم الرقمية في تنمية المهارات الحياتية في مرحلة الطفولة المبكرة، وهذا يدلل على أنه من الصعب أن يكون لنوع واحد من أنواع التعليم أن يحقق الأهداف التربوية المنشودة من عملية التعليم ، ولذا ظهر الاهتمام بشكل كبير بالألعاب الإلكترونية.(Mustafa & Al-Mawadiah, ٢٠٢٣)

ومن خلال خبرة الباحث في تدريس طالبات الطفولة المبكرة والإشراف عليهن أثناء التدريب العملي في المدارس الحكومية والخاصة، فقد لمس من خلال خبرته وملاحظاته في الميدان التربوي معوقات وضعفا في توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال، ويبقى الأمل معقودا على تجاوز هذه المعوقات من خلال الوقوف على أسبابها واتخاذ القرارات المناسبة في مواجهتها، وقد حاولت بعض الدراسات السابقة التعرض لهذه المعوقات وطرح الحلول لها من وجهات نظر مختلفة مثل: دراسة الغامدي (٢٠٢٣)، و دراسة دحمان (٢٠٢٠).

الدراسات السابقة:

حظي موضوع توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم مراحل رياض الأطفال بدراسات مختلفة اطلع الباحث على عدد منها تغطي جوانب الموضوع المختلفة، وقد تم عرض الدراسات السابقة بدءا من الأحدث إلى الأقدم.

هدفت دراسة الخميسي (٢٠٢٣) إلى التحقق من فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى أطفال ما قبل المدرسة. تألفت عينة الدراسة من (١٥) طفلاً وطفلة ممن تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات ولم يمارسوا اللعبة المستهدفة. ولتحقيق أهداف الدراسة، تم تحديد ألعاب إلكترونية مناسبة للعينة المستهدفة وإلحاقها بالحصص اليومية بواقع (٤٥) دقيقة في اليوم لأربعة أيام بالأسبوع ولمدة شهر. استخدم البحث مقياس الذكاء البصري المكاني من إعداد (الخزرجي، ٢٠١٢)، ومقياس مهارة التخطيط من إعداد (حسونة وآخرين، ٢٠٢١). وقد أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين الأوساط الحسابية لاستجابة الأطفال على مقياس الذكاء البصري المكاني لصالح التطبيق البعدي، حيثُ زاد مستوى الذكاء البصري المكاني لدى المجموعة التجريبية وبشكل دال إحصائيًا مقارنة بالتطبيق القبلي. كما كشفت النتائج عن فروق دالة إحصائيًا بين الأوساط الحسابية لاستجابات الأطفال على مقياس مهارة التخطيط وأبعاده السبعة، ولصالح التطبيق البعدي.

هدفت دراسة الغامدي (٢٠٢٣) إلى التعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، والكشف عن أهم متطلبات توظيفها بمدينة الرياض. تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وعينتها ممثلة للمجتمع، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي المسحي، وأعدت لذلك أداة الدراسة (الاستبانة)، وبعد التأكد من صدق وثبات الأداة، قامت الباحثة بتطبيقها على ٢٤١ معلمة، وهي العينة الفعلية للدراسة. أظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت

بدرجة عالية، وكانت أبرز المعوقات قلة توفر الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليميّة الإلكترونية، وأهم متطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية تقديم الدورات التدريبيّة اللازمة لتدريب معلمات صعوبات التّعلُّم لإنتاج ألعاب تعليميّة إلكترونيّة، وتقديم الدورات التدريبية التي تساعد المعلمات على معرفة التوظيف الصحيح للألعاب التعليمية الإلكترونية.

هدفت دراسة العوفي (٢٠٢٢) إلى تقصي فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني في مقرر العلوم لدى طالبات المرحلة الابتدائية في المدينة المنورة، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة مهارات التعلم التعاوني وتم تصميم لعبة رقمية تعليمية بعنوان (النظام الشمسي). وتكونت عينة الدراسة من (٦١) طالبة من طالبات الصف السادس في الابتدائية (١١٢) في المدينة المنورة في الفصل الدراسي الثاني ١٤٤٢هـ. وتم اختيار العينة بطريقة عشوائية، وتم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين، مجموعة ضابطة تكونت من (٢٨) طالبة، تم تعليم المجموعة الضابطة بالطريقة الإعتيادية، ومجموعة تجريبية تكونت من (٣٣) طالبة تم تعليمهم باستخدام أنشطة الألعاب الرقمية لمقرر العلوم، ولتحقيق أهداف الدراسة صُممت المواد المعالجة التجريبية، أظهرت النتائج فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني لمقرر العلوم، وبناءً على تلك النتائج أوصت الدراسة بالاهتمام بتوظيف أنشطة الألعاب الرقمية المصممة لتعليم طالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر العلوم؛ كما أوصت الدراسة بإنشاء مستودع رقمي لإنتاج ومشاركة أنشطة الألعاب الرقمية التعليمية في مقرر العلوم لطالبات الصف السادس الابتدائي، مع إتاحة الوصول الحر لمعلمات الصف السادس الابتدائي للاستفادة منها.

هدفت دراسة الشمري (٢٠٢٢) إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على تقنيات التعلم الرقمية في تنمية المهارات الحياتية في مرحلة الطفولة المبكرة، وتم اتباع المنهج الشبه تجريبي على عينة البحث البالغة (٦٠) طفلة، متوسط أعمارهم من (٧-٨) سنوات من الصف الثاني إبتدائي وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بالتساوي، واستخدم اختبار رسم الرجل للذكاء، وبرنامج قائم على تقنيات التعلم الرقمية لتنمية المهارات الحياتية، ومقياس المهارات الحياتية للطفولة المبكرة كأدوات للبحث، وتم تطبيق البرنامج على المجموعة التجريبية فقط، بينما استخدمت الطريقة التقليدية على أطفال المجموعة الضابطة، وبعد تطبيق البحث وتحليل النتائج اتضح أن البرنامج المقترح القائم على استخدام تقنيات التعلم الرقمية كان له أثر إيجابي في تنمية المهارات الحياتية للأطفال وأوصى البحث بضرورية تدعيم الأنشطة المقدمة لصفوف الأولية ورياض الأطفال بالتقنيات الرقمية، وتثقيف معلمات الطفولة المبكرة بأهمية وفاعلية التقنيات الرقمية من خلال تنظيم ورش عمل ودورات تدريبية دورية.

هدفت دراسة دحمان (٢٠٢٠) إلى التعرف على واقع تنفيذ برامج صعوبات التعلم في مدارس الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمين ومعوقات نجاحها. وتكونت عينة الدراسة من (١٢٣) معلماً ومعلمة من معلمي التعليم العام ومعلمي صعوبات التعلم في مدارس المرحلة الأولية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية. وتوصلت الدراسة إلى نتائج منها: عدم جاهزية برامج التعلم في مدارس الطفولة المبكرة لأبعاد التقييم والتشخيص، وتباين وجهات النظر حول مدى ملاءمة البرامج التعليمية الفردية التي تستهدف الأشخاص ذوي الإعاقة.

هدفت العنزي (٢٠٢٢) إلى التعرف على معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؛ ولتحقيق الأهداف استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وقد تكون مجتمع الدراسة من (١٥٢٨) معلمة في مرحلة الطفولة المبكرة، أما عينة الدراسة فقد تكونت من عينة عشوائية بسيطة من المعلمات بلغ حجمها (٣٠) معلمة. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج ومنها: تواجه معلمات الطفولة المبكرة معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالنبيه التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، وتوجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للمؤهل العلمي وجاءت لصالح مؤهل البكالوريوس. وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الباحث بعقد دورات تدريبية تهدف إلى توعية المدارس والإدارات التعليمية بتفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، واختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أعمار الأطفال.

هدفت دراسة سيد (٢٠٢١) إلى التعرف على رأي عينة من أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعتي أسيوط والمنيا في اقتراح الأدوار الجديدة لمعلمة رياض الأطفال في مجال التربية الحركية على ضوء كمتطلبات العصر الرقمي، ولكي يتم تحقيق هذا الهدف فقد تم تصميم استبانة تشمل برامج التربية الحركية: (المهارات الأساسية – القصة الحركية – الألعاب الصغيرة)، والمقدمة في رياض الأطفال مع استخدام الوسائل التكنولوجية المتنوعة في تقديم أنشطتها. وقد أظهرت الدراسة التساوي بين آراء عينتي البحث من كلية التربية للطفولة المبكرة بجامعتي أسيوط والمنيا فيما يخص الأدوار المقترحة، حيث لم تظهر فروق في الاستجابة بين عينة الكليتين. وأوصت الدراسة بإدخال مقررا يختص باستخدام التكنولوجيا في برامج الإعداد بكلية التربية للطفولة المبكرة، وتقديم دورات تدريبية للمعلمات على استخدام الوسائل التكنولوجية في تعليم الأطفال في مجال التربية الحركية.

هدفت دراسة صقر (٢٠١٨) إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية – إن وجدت – في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيرات (الخبرة، والعمر والمهارة في استخدام الحاسب)، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي،

وطبقت الدراسة على عينة عددها (٩١) من معلمي رياض الأطفال. وتوصلت الدراسة إلى أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، 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.

هدفت دراسة الزغول (٢٠١٨) إلى الكشف عن أثر برنامج قائم على نمذجة الفيديو باستخدام تكنولوجيا الحاسوب اللوحي في تنمية مهارات التقليد (الحركية، الأفعال باستخدام الأدوات، الفم والشفاة) وخفض السلوكات غير المرغوبة للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في مرحلة الطفولة المبكرة. ولتحقيق هدف الدراسة قامت الباحثة ببناء مقياس مهارات التقليد ومقياس السلوكات النمطية، كما قامت ببناء برنامج تدريبي قائم على نمذجة الفيديو باستخدام الحاسوب اللوحي (IPad)، وتكونت عينة الدراسة من ٦ أطفال من ذوي اضطراب طيف التوحد. وقد استخدم التصميم شبه التجريبي للعينة الواحدة. وأشارت النتائج إلى وجود أثر للبرنامج القائم على نمذجة الفيديو باستخدام تكنولوجيا الحاسوب اللوحي في تنمية مهارات التقليد (الحركية، الأفعال باستخدام الأدوات، الفم والشفاة) في مرحلة الطفولة المبكرة، وأوصت الباحثة بإعداد برامج محوسبة موجهة للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد تتضمن أنشطة سمعية وبصرية هادفة لتسهيل وتطوير عملية تعليم الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد.

التعقيب على الدراسات السابقة

لقد اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في أن الاهتمام بدمج تكنولوجيا التعليم ومن ذلك الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في العملية التعليمية في مرحلة رياض الأطفال أصبح متطلباً مهماً في تسهيل مهمة المعلمين والطلبة في تحقيق الأهداف التربوية. كما اتفقت معظم الدراسات على أن هناك معوقات تحول دون تطبيق هذه البرامج في تعليم الأطفال ومن ذلك النقص الحاد في أجهزة الحاسوب، والتجهيزات المتصلة بالتعلم الإلكتروني في رياض الأطفال، وضعف الحوافز المادية، وكثرة الأعمال التي تقع على عاتق المعلم، وزيادة العبء الدراسي على المعلمين، ومن هذه الدراسات: دراسة صقر (٢٠١٨)، ودراسة العنزي (٢٠٢٢)، ودراسة الغامدي (٢٠٢٣).

وما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة أنها من الدراسات القليلة التي ركزت على المعوقات التي تواجه الطالبات المعلمات في الميدان وأثناء عملية التدريب، وتميزت بمقارنتها للمعوقات في المدارس الحكومية والخاصة، وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في الاطلاع على الأدب النظري المتعلق بواقع ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية من حيث مفهومه وخصائصه وأهدافه.

أسئلة الدراسة:

تجيب الدراسة عن السؤالين التاليين :

السؤال الأول: ما معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن ؟

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمين حول درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن تعزى إلى متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة)؟

أهداف الدراسة.

تهدف الدراسة الحالية للتعرف على:

١. معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.
٢. أثر متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة) في درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.

أهمية الدراسة.

أولاً- الأهمية النظرية:

١. قد تبين هذه الدراسة أهم معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات.
٢. قد تسهم هذه الدراسة المعلمين في التعرف على أهم معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال بشكل وأهم طرق معالجتها.
٣. رفد المكتبة العربية بأبحاث توفر مصادر معلوماتية للباحثين في المجال التربوي ورياض الأطفال.

ثانياً- الأهمية التطبيقية:

تزويد الجهات المختصة وصناع القرار في الميدان التربوي من مشرفين، وإدارة المناهج، وإدارة الإختبارات والتقويم بصورة واضحة وحقيقية عن معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات، ليتم التركيز عليها وأخذها بعين الاعتبار في برامج وأنشطة التعليم العام وتدريب المعلمين والمعلمات.

ثالثًا- الأهمية البحثية:

لعل هذه الدراسة تساعد في تنمية قدرات الباحثين في دراسة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال، واكتساب المفاهيم المتعلقة بها والأسس اللازمة لعلاجها، كما أنها تفتح أفقًا للدارسين والمتخصصين في الميدان التربوي في مجال اختيار المشكلات البحثية وتطوير الأساليب البحثية الفعّالة لحلها. ومن المتوقع أيضًا أن تساعد نتائج هذه الدراسة في تحليل الواقع التربوي والأنظمة التعليمية، وزيادة كفاءة الأنظمة التعليمية من خلال كشف النقاط القوية والضعيفة وتحسينها.

محددات الدراسة:

محددات زمانية: تم إجراء الدراسة في نهاية الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

محددات مكانية: مدارس رياض الأطفال الحكومية والخاصة في محافظة الزرقاء في المملكة الأردنية الهاشمية.

محددات بشرية: عينة من الطالبات المعلمات المتدربات في المدرس الحكومية والخاصة مرحلة رياض الأطفال.

مصطلحات الدراسة

التعريفات الإجرائية لمصطلحات هذه الدراسة.

أولا- الألعاب الرقمية: هي الأدوات أو التطبيقات أو البرامج الترفيهية والتعليمية التي تعتمد على التقنيات الحديثة وتشمل كافة الألعاب التعليمية والترفيهية والتفاعلية والتنموية التي تهدف الى توفير خبرات ترفيهية وتعليمية للأطفال بهدف تطوير مهاراتهم الحركية والعقلية والاجتماعية وزيادة تفاعلهم مع الفضاء الافتراضي لتعزيز المعرفة وتوسيع المدارك لديهم .

ثانيًا- مرحلة رياض الأطفال: هي مرحلة تعليمية تربوية اجتماعية تختص بالأطفال من سن ٣-٥ سنوات، وتوفر لهم بيئة ملائمة وجذابة بحيث تساهم في نمو الأطفال الجسدية والعقلية والاجتماعية والعاطفية والادراكية وتطوير مهاراتهم الحياتية من خلال الأنشطة والألعاب التعليمية الهادفة على أيدي معلمين مؤهلين ومدربين وفق برامج تدريبية متخصصة في مجال الطفولة المبكرة بهدف الانتقال التدريجي للأطفال من جو الأسرة إلى جو المدرسة لاحقاً.

ثالثًا- الطالبة المعلمة: هي الطالبة التي ما زالت على مقاعد الدراسة في الجامعة تتلقى التدريب والتعليم في المجال المعرفي والتطبيقي لتخصص الطفولة المبكرة بهدف توفير بيئة تربوية محفزة وجاذبة تساهم في النمو الشامل لكافة المراحل النمائية العقلية والجسدية والاجتماعية للأطفال، وتطوير مهاراتهم الحياتية لإعدادهم للانتقال التدريجي من جو الأسرة إلى جو المدرسة.

منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة.

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي أسلوباً لجمع البيانات وتحليلها، وذلك لكونه مناسبا لهذه الدراسة.

مجتمع الدراسة وعينتها.

تكون مجتمع الدراسة من (١٠٤) طالبة معلمة في رياض الأطفال في محافظة الزرقاء في الأردن، تكونت عينة الدراسة من (٣٧) طالبة معلمة في مدارس رياض الأطفال الحكومية والخاصة للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٣ تم اختيارهن بطريقة عشوائية طبقية.

أدوات الدراسة.

استخدم الباحث أداة الاستبانة وهي بعنوان (فقرات درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن)، وكان الهدف منها معرفة المعوقات التي تواجه الطالبات المعلمات في استخدام الألعاب الرقمية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظرهن، ومن أجل إعداد هذه الاستبانة فقد تم الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة ومن ذلك دراسة المالكي (٢٠٢١)، ودراسة السالم (٢٠٢٠)، ودراسة الزعبي (٢٠١٩) تم إعداد استبانة لجمع البيانات لمعرفة درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن.

وجرى اعتماد سلم ليكرت الخماسي، كما تم تحديد المعيار الإحصائي لتفسير المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات أداة الدراسة، فكانت درجة الاتفاق الأولى (١- أقل من ٢.٣٤) بمستوى ضعيف أو متدني. وأما الفئة الثانية فتصبح درجة الاتفاق الثانية (٢.٣٤ - أقل من ٣.٦٧) بمستوى متوسط. وأما الفئة الثالثة فتصبح درجة الاتفاق الثالثة (٣.٦٧-٥) بمستوى مرتفع. وقد تكونت فقرات الاستبانة في صورتها النهائية من (١٥) فقرة .

تكونت الأداة من مجال واحد يحوي خمسة عشر فقرة ، تم توزيعها على الطالبات المعلمات خلال الفصل الدراسي ، حيث تم جمع المعلومات وتحليلها من خلال برنامج (spss)

صدق وثبات أداة الدراسة.

للتحقق من صدق الأداة جرى عرضها بصيغتها الأولية على (١٠) محكمين[٢] من أصحاب الاختصاص في مناهج وأساليب تدريس مرحلة رياض الأطفال، وطلب إليهم إبداء آرائهم في مدى وضوح تعليمات

[٢] شارك في التحكيم كل من الدكاترة: نضال شديفات، عبد السلام الجعافرة، علي العوامرة، لينا ابو معلوف، محمد القضاة، عبد الله المجالي، خالد نعمان، محمد حورية، عمر العمر، رأفت العديلي.

الاستبانة وطباعتها، ومناسبة فقراتها، وصياغتها اللغوية، وقد كانت نسبة الاتفاق على فقرات الاستبانة ٩٥% حيث كانت آراء المحكمين مرتبطة بالصياغة اللغوية، وفي ضوء آراء المحكمين تم التعديل وإعداد استبانة مكونة من (١٥) فقرة بصورتها النهائية. وللتأكد من ثبات الاستبانة تم إيجاد معامل الثبات بطريقة الإعادة؛ من خلال تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية بلغت (١٥) معلمة من خارج عينة الدراسة وخارج عينة الدراسة، وجرى حساب معامل الاتساق الداخلي (كرونباخ ألفا) فبلغ (٠.٧٤)، وهو معدل مقبول لأغراض الدراسة. (علام،٢٠١٤)

المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة وللإجابة عن الأسئلة تم حساب المعالجات الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية (spss) لكل مما يأتي:

- التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات الشخصية لأفراد عينة الدراسة باستخدام الإحصاء الوصفي.
- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة عن مجالات أداة الدراسة لتحليل بيانات الاستبانة عن طريق التحليل التباين الأحادي.

نتائج الدراسة ومناقشتها.

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات استجابات عينة الدراسة لهذا المجال، وجدول (٢) يبين ذلك:

جدول(٢):المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد عينة الدراسة عن أداة الدراسة

رقم الفقرة	رتبة الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الممارسة*
1	11	لا يوجد تشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليميه الرقمية فى التعليم .	3.16	1.067	متوسطة
2	13	لا يوجد مواد تعليمية أو تدريبية في التدريس الجامعي في مجال إعداد الألعاب التعليمية الرقمية واستخدامها.	2.89	0.96	متوسطة
3	14	لا تجد الطالبة المعلمة الفرصة للمشاركة في التخطيط والإعداد والإنتاج للوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الرقمية .	2.77	0.983	متوسطة
4	8	لا يوجد لدى الإدارة المدرسية التصور الواضح عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الاطفال .	3.40	1.11	مرتفعة
5	9	ازدحام الجدول الدراسي للطالبة المعلمة مما يحول دون استخدام الألعاب التعليمية الرقمية .	3.26	1.03	متوسطة
6	1	قلة وجود الحوافز المادية والمعنوية التي تشجع الطالبة المعلمة على توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم.	4.37	0.892	مرتفعة

7	6	لا يوجد تعليمات صارمة تلزم الطالبة المعلمة باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم.	3.54	0.930	متوسطة
8	7	عدم توافر ميزانية خاصة بدعم وإنتاج الوسائط التعليمية الرقمية في المدرسة .	3.43	1.167	متوسطة
9	5	ليس لدي المهارات الكافية في التعامل مع برامج الألعاب التعليمية الرقمية.	3.59	1.165	متوسطة
10	4	أشعر أن استخدام الأجهزة الرقمية يهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس .	3.61	1.183	متوسطة
11	12	وقت الحصة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس المحتوى التعليمي .	3.0	0.971	متوسطة
12	2	عدم توافر دورات تدريبية للطالبات في إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الرقمية التي تناسب خصائص الأطفال النمائية .	3.67	1.159	مرتفعة
13	15	وجود صعوبات في ضبط الأطفال أثناء فترة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية .	2.75	0.894	متوسطة
14	10	قلة في وجود الفنيين والمبرمجين المختصين في تصميم الألعاب الرقمية.	3.24	1.23	متوسطة
15	3	ليس لدي المهارات الكافية في اختيار طرائق التدريس الخاصة بالألعاب التعليمية الرقمية.	3.64	1.274	متوسطة
		درجة المجال ككل	3.35	1.06	متوسطة

يبين الجدول(٢) أن المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة الدارسة عن فقرات درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن، وقد تراوحت بين (٢.٧٥– ٤.٣٧)، وجاءت بالمرتبة الأولى الفقرة (٦) " قلة وجود الحوافز المادية والمعنوية التي تشجع الطالبة المعلمة على توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم" . بمتوسط حسابي (٤.٣٧) وبدرجة ممارسة مرتفعة، وفي المرتبة الأخيرة الفقرة (١٣) " وجود صعوبات في ضبط الأطفال أثناء فترة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية " وبمتوسط حسابي (٢.٧٥) وبدرجة ممارسة متوسطة، وقد بلغ المتوسط الحسابي الكلي للمجال (٣.٣٥) بدرجة ممارسة متوسطة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة أن قلة الحوافز المادية لها دور كبير في وجود المعوقات في تطوير قدرات المعلمين لأنفسهم في مجال المهارات الحاسوبية سواء أكان هذا في المدارس الحكومية أو الخاصة، بينما لم تظهر النتائج أن لدى الطالبات المعلمات أي مشاكل في التعامل مع طلبة رياض الأطفال وضبطهم أثناء استخدام برامج الألعاب الإلكترونية في المدارس التي توفر هذه البرامج.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمين حول درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن تعزى إلى متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة)؟

للإجابة عن السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد عينة الدراسة، جدول (٥) يبين ذلك:

جدول (٣): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة استجابات عينة الدراسة

المتغير		العدد	المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري
المدرسة	حكومية	26	3.71	.4140
	خاصة	11	3.25	.2730
	الكلى	37	3.57	.4290

يظهر الجدول (٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن تعزى إلى متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة)، حيث بلغ المتوسط الحسابي للمتغير (مدرسة حكومية) (٣.٧١) وبانحراف معياري (٠.٤١٤)، وهو أكثر من المتوسط الحسابي للمتغير (مدرسة خاصة) الذي بلغ (٣.٢٥) وبانحراف معياري (٠.٢٧٣)، وللتأكد من وجود فروق ذات دلالة إحصائية تم استخدام تحليل التباين الثنائي لدرجات أفراد عينة الدراسة.

جدول (٤):نتائج تحليل الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة عن درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن تعزى إلى متغير الدراسة (مدرسة حكومية، مدرسة خاصة)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
بين المجموعات	1.614	1	1.614	11.22	0.002
داخل المجموعات	5.034	35	0.144		
المجموع	6.648	36			

يظهر الجدول (٤) دلالات الفروق باستخدام تحليل التباين الأحادي (**ANOVA**)، حيث تظهر النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بمتغير مكان التدريب المدرسة (حكومية، خاصة) ، فقد بلغت قيمة (ف) (١١.٢٢) وعند مستوى دلالة (٠.٠٠٢) وهي قيمة دالة، وبالنظر إلى الجدول السابق ومن خلال المتوسطات الحسابية يتأكد لنا وجود فروق لصالح المتدربات المعلمات في المدارس الحكومية، فتدل النتائج أن معوقات تطبيق برامج الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال في المدارس الحكومية أكبر من المعوقات الموجودة في المدارس الخاصة.

ولعل هذه النتيجة تكون طبيعة عند النظر في الإمكانات التي تقدمها معظم المدارس الخاصة حيث تتنافس في توفير بيئة رقمية لطلبتها؛ من خلال توفير المختبرات المجهزة بالحواسيب، وتوفير مصادر التعلم

الرقمية وبرامج التعليم ومنها الألعاب الإلكترونية، ولكن في المقابل نجد أن هناك نقصا في هذه الأمور في كثير من المدارس الحكومية مما يولد معوقات أكبر في تعليم الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية أو أي برامج حاسوبية أخرى.

ويظهر للبحث مدى الفرق بين الخدمات المقدمة للطالبات المتدربات والمعلمات في المدارس الحكومية والخاصة، فقد كشفت النتائج عن وجود معيقات أقل في المدارس الخاصة وهذا يدل على حجم الخدمات التي تقدم لقسم تعليم الروضة والطفولة المبكرة.

الخاتمة.

خلصت الدراسة إلى نتائج متعددة حول درجة معوقات استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات من وجهة نظرهن، وذلك من خلال ما دلت عليه أداة الدراسة ، فقد أظهرت الدراسة وجود معوقات في البنية التحتية وتوفير الأجهزة الحاسوبية التي تدعم وتسهل استخدام برامج الألعاب الإلكترونية في التعليم لطلبة مراحل رياض الأطفال خاصة في المدارس الحكومية، كما أظهرت وجود ندرة في الحوافز المادية بشكل عام للمعلمات في حال توفر لديهن القدرة على تطوير أنفسهن في مجال برامج الحاسوب وتطبيق هذه المهارات في التعليم.

التوصيات

في ضوء ما تقدم يوصي الباحث بما يلي:

١. إجراء دراسات ميدانية مماثلة في واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال لدى الطالبات المعلمات وأهم المعوقات في هذا المجال.
٢. العمل على توفير الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات والمتدربات لتحفيزهن على استخدام برامج الحاسوب والألعاب الإلكترونية في التعليم.
٣. وضع سياسات واضحة لتطوير أساليب تدريس مراحل رياض الأطفال بشكل خاص.
٤. عقد دورات تدريبية وورش للطالبات في برامج الطفولة المبكرة في الجامعات تهتم باستخدام الألعاب الرقمية في تعليم مرحلة رياض الأطفال.

المراجع العربية

١. التاج، رضا كامل، أبو شيخه، عيسى (٢٠٢٣)، علم نفس نمو الطفل، دار أمجد للنشر والتوزيع.

٢. الخميسي، عبد السلام حسين (٢٠٢٣)، توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ما قبل المدرسة، مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية(1) 5 ، 41-68.

٣. دحمان، الهنوف عائض (٢٠٢٠) ، واقع تطبيق برامج صعوبات التعلم في مدارس مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات ومعوقات نجاحها، ١٠(٤)، ٥٤-٨٥.

٤. الزغول، ميساء علي (٢٠١٨) أثر برنامج قائم على نمذجة الفيديو باستخدام تطبيقات الحاسوب اللوحي في تنمية مهارات التقليد (الحركية، الأفعال باستخدام الأدوات، الفم والشفاة) وخفض السلوكات غير المرغوبة للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في مرحلة الطفولة المبكرة، رسالة دكتوراة – الجامعة الاردنية.

٥. سيد، طارق سلام (٢٠٢١)، الأدوار الجديدة لمعلمة رياض الأطفال في مجال التربية الحركية على ضوء متطلبات العصر الرقمي، مجلة البحث في التربية وعلم النفس، ٣٦(٢)، ١٠١-١٧٤.

٦. الشمري، منال بنت لزام بن محمد (٢٠٢٢)، فاعلية برنامج قائم على استخدام تقنيات التعلم الرقمية في تنمية المهارات الحياتية في مرحلة الطفولة المبكرة، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل ٥(٢١) ١١٩-١٧٠.

٧. صقر، عزيزة عبد العزيز (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال ، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ٤(٣). 10.21608/MAML.2018.131659

٨. عبد الفتاح، عزة خليل (٢٠١١)، علم نفس اللعب فى الطفولة المبكرة : بين النظرية و التطبيق، دار الفكر العربي، القاهرة.

٩. العنزي، نهلى موسى (٢٠٢٢)، معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة ، المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة، ١(٢). ٩٤-١١٩.

١٠. العوفي، أمل حمدان حمود (٢٠٢٢) فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني في مقرر العلوم لدى طالبات المرحلة الإبتدائية في المدينة المنورة، المجلة العربية للتربية النوعية ٦(٢١)، ١٧-٥٨.

١١. الغامدي، أروا سعيد أحمد (٢٠٢٣)، واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الإبتدائية بمدينة الرياض، مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية لكلية التربية جامعة سوهاج ١٤(٢)، ٦٣٨-٦٧٥.

١٢. مروح، محمود أحمد (٢٠٢٠)، درجة تكامل تكنولوجيا التعليم في مناهج التربية الإسلامية للمرحلة الثانوية من وجهة نظر المعلمين. مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية، ٢٠(١)، ٤٩-٥٩. doi.org/١٠.١٢٨١٦/٠٠٥٥٦٧١

١٣. مصطفى، محمود أحمد(٢٠١٩). أثر استخدام التعلم المتمازج في تحصيل طلاب الصف التاسع الأساسي في مادة التلاوة والتجويد وفي دافعيتهم نحو تعلمها في مدارس مديرية لواء الجامعة. مجلة جامعة النجاح للأبحاث - ب (العلوم الإنسانية). ٣٣(١١) ١٨٥٩-١٨٨٠. doi.org/١٠.٣٥٥٥٢/٠٢٤٧-٠٣٣-٠١١-٠٠٥

١٤. المواضية، رضا، عليمات، علي، وهويدي، زيد (٢٠١٦)، دليل التربية العملية لرياض الاطفال، دار الغاية للنشر والتوزيع .

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

References (Arabic & English)

1. Abdel Fattah, Azza Khalil (2011), The Psychology of Play in Early Childhood: Between Theory and Application, Dar Al-Fikr Al-Arabi, Cairo.
2. Al-Awfi, Amal Hamdan Hammoud (2022) The effectiveness of digital game activities in developing cognitive achievement and cooperative learning skills in the science course among female primary school students in Medina, Arab Journal of Specific Education 6 (21), 17-58.
3. Al-Enezi, Nohla Musa (2022), Obstacles to the use of electronic educational games in education from the perspective of early childhood teachers, Scientific Journal of Early Childhood Education, 1(2). 94-119.
4. Al-Ghamdi, Arwa Saeed Ahmed (2023), The reality of teachers' use of electronic educational games in teaching female students with learning

difficulties in the primary stage in Riyadh, Journal of Young Researchers in Educational Sciences of the College of Education, Sohag University 14 (2), 638-675.

5. Al-Khamisi, Abdul Salam Hussein (2023), Using electronic games to develop visual-spatial intelligence and planning skills in pre-school children, Al-Adab Journal for Psychological and Educational Studies 5 (1), 41-68.
6. Al-Mawadiya, Reda, Alimat, Ali, and Huwaidi, Zaid (2016), Practical Education Guide for Kindergarten, Dar Al-Ghaya for Publishing and Distribution.
7. Al-Shammari, Manal bint Lazam bin Muhammad (2022), The effectiveness of a program based on the use of digital learning technologies in developing life skills in early childhood, Arab Journal of Media and Child Culture 5 (21) 119-170.
8. Al-Taj, Reda Kamel, Abu Sheikha, and Issa (2023), Child Development Psychology, 1st edition, 2023, Dar Amjad for Publishing and Distribution)
9. Al-Zaghoul, Maysaa Ali (2018) The effect of a program based on video modeling using tablet computer applications in developing imitation skills (motor, actions using tools, mouth and lips) and reducing unwanted behaviors for children with autism spectrum disorder in early childhood, PhD thesis - University of Jordan .
10. Dahman, Al-Hanouf Ayed (2020), The reality of implementing learning difficulties programs in early childhood schools from the point of view of female teachers and the obstacles to their success, 10 (4), 54-85.
11. Hamal, Fatima (2018), Children and Electronic Games Through New Media, Dar Al-Khaleej for Press and Publishing.
12. Joudeh,D. Mraweh.M.(2019). The Degree of Zarqa University Students' Personality Development Acquiered in Cognitive Abilities, Emotional Values

and Behavioral Skills from their Point of View. *International Journal for Quality Assurance* .2(1)91-101.

13. Muraweh,M, (2020).Teachers' Perspective of Educational Technology Integration in Secondary Stage Islamic Education Curricula. *Zarqa Journal for Research and Studies in Humanities*.20(1),49-59. doi.org/10.12816/0055671
14. Mustafa M. (2023), The Degree of Jordanian Universities' Impact on the Arabic Proficiency and Holy Quran Recitation of Non-native Speakers of Arabic: Malaysian & Indonesian Students as a Model, *Information Sciences Letters*, 12(9). 2025-2034. doi.org/10.18576/isl/120910
15. Mustafa, M (2019). "The impact of using blended learning in achievements of grade 9 students in university related schools in the subject of "telawah" and "tajweed" and their motif towards learning these subjects." An-Najah University Journal for Research-B (Humanities) 33(11) 1859-1880. https://doi.org/10.35552/0247-033-011-005
16. Mustafa, M. A., & Al-Mawadiah, R. S. . (2023). The Obstacles Facing the Community of the Syrian Refugee Camps in Jordan. *Dirasat: Human and Social Sciences*, *50*(2), 483–497.https://doi.org/10.35516/hum.v50i2.4956
17. Saqr, Aziza Abdel Aziz (2018). The reality of using electronic games in developing fine art skills from the point of view of kindergarten teachers, Scientific Journal of the College of Early Childhood Education 4(3). 10.21608/MAML.2018.131659
18. Sayed, Tariq Salam (2021), The new roles of the kindergarten teacher in the field of motor education in light of the requirements of the digital age, Journal of Research in Education and Psychology, 36 (2), 101-174.