Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 3, Issue 12 (2024) • P: 33 - 20
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

The role of video games in the development of kindergarten children's creative thinking skills from the point of view of the instructors

Ms. Ghadeer Hamad Alamar

College of Education | University of Hafr Al-Batin | KSA

Received: 04/10/2024

Revised: 19/10/2024

Accepted: 28/10/2024

Published: 30/12/2024

* Corresponding author: ghadeer.alamar@gmail.com

Citation: Alamar, GH. H. (2024). The role of video games in the development of kindergarten children's creative thinking skills from the point of view of the instructors. *Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 3*(12), 20 – 33. https://doi.org/10.26389/AJSRP.D071024

2024 © AISRP • Arab Institute of Sciences & Research Publishing (AISRP), Palestine, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The purpose of this study is to investigate the impact of video games on the development of creative thinking in kindergarteners from a female instructor's perspective. The researcher used a descriptive survey approach to survey kindergarten instructors in Hafr Al-Batin Governorate in the second semester of the academic year 2022–2022. One hundred sixty-nine female instructors were involved.

The respondents acknowledged that video games are becoming more important in encouraging creative thinking in kindergarteners. Flexibility skills were the most important, followed by attention to detail, fluency, and originality skills. Video games encourage children to initiate with excitement and fun, stimulate their imaginations, and help them recall prior experiences to quickly discover solutions.

There were no other statistically notable disparities between the study sample's average responses to analyze the effect of video games in developing kindergarteners' creative thinking based on age, specialization, form of kindergarten, and years of experience. A number of recommendations followed the findings, notably that the Ministry of Education should strengthen the kindergarten stage by working with private companies to produce acceptable video games, integrating them into the curriculum. The researcher proposed research on the impact of video games on creative thinking skills at various academic levels.

Keywords: Technology – education – Early childhood.

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات

أ. غدير حماد العمار

كلية التربية | جامعة حفر الباطن | المملكة العربية السعودية

المستخلص: استهدفت الدراسة الحالية التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. ومن ثم استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، مستعينة بالاستبانة أداة للبحث، وزعت على معلمات رياض الأطفال في محافظة حفر الباطن في الفصل الدراسي الثاني لعام (2021-2022). وتكونت عينة البحث من (169) معلمة؛ أُخْتِرَنَّ بالطريقةِ العشوائية البسيطة. وتوصّل البحث إلى عدة نتائج: منها اتفاق أفراد العينة على ارتفاع دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، وأوضحت أنَّ مجال "مهارة المرونة" جاء بالمرتبة الأولى، وجاء مجال "مهارة الاهتمام بالتفاصيل" بالمرتبة الثانية، وتلاه مجال "مهارة الطلاقة"، وفي المرتبة الرابعة مجال "مهارة الأصالة". وكان أهم أدوار الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري جعلها الطفل يبادر بحماسة ومتعة، كما تحفز خياله، وتساهم في استرجاع خبراته السابقة لإيجاد الحلول بسرعة. كما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات أفراد العينة لدراسة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، والتخصص، ونوع الروضة، وسنوات الخبرة. وقد خلصت النتائج إلى عدة توصيات، ومنها أن تتعاون وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية مع الشركات الخاصة لتصميم ألعاب إلكترونية مناسبة. كما تقترح الباحثة دراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري في مراحل دراسية مختلفة.

الكلمات المفتاحية: التكنولوجيا- التربية – الطفولة المبكرة.

1- مقدمة.

1-1-الإطار العام للدراسة:

شهدت المعمورة نقلةً نوعيةً في مجالات عديدة، من بينها التطور التكنولوجي، فبعد أنْ مرَّ الإنسان بعدة مراحل، بدايةً من الزراعة إلى الصناعة إلى التكنولوجيا إلى مجتمع معلوماتي، تغيَّرت حياة البشر كليًّا ودخلت التقنيات في حياته اليومية، التي من بينها ما هي موجهة إلى الأطفال. (جناد، 2021)

وبطبيعة الحال تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان، نظرًا إلى مَا يكون لديه في هذه المرحلة من قابلية شديدة للتأثر بما يحيط به من عوامل مختلفة تؤثر في نموه عامة. كما تؤثر فيما لديه من خصائص ومواهب وقدرات خاصة، مما له كبير الأثر في تكوين شخصيته المستقبلية. ولأهمية هذه المرحلة أكد المربُّون ضرورة العناية بها، وعلى ضرورة توفير بيئة ملائمة وسوية للأطفال، تساهم في تنشيط قدراته ومهاراته وتحفيز مواهبه وتنميتها إلى أقصى حد ممكن. (الشريف، 2007)

ومما لا شك فيه مع التقدم التقني الإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر، تطورت أساليب وطرق التعلم واللعب والترفيه في الوقت الحاضر؛ فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقًا رائجًا، نظرًا إلى ما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والكبار، وأصبحت تأخذ حيزًا من أوقاتهم (بيومي، 2021). وقد أكدت الشحروري (2008) أنَّ الأطفال نجحوا في دخول العوالم الرقمية من خلال الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي هيَّأ الأطفال للتفاعل مع التكنولوجيا واكتساب الثقافة الرقمية.

وقد كشفت إحصائية موقع نيوزو (Newzoo, 2019) السنوية أنَّ المملكة العربية السعودية احتلت المركز الأول عربيًّا في عائدات الألعاب الإلكترونية بأرباحٍ تقدَّر بنحو 577.000.000 دولار، بينما أخذت المركز 22 بين الدول عالميًّا، وتبيّن الإحصاءات مدى تعلُّق الأطفال وشغفهم بالألعاب الإلكترونية، إذ تحمل في طياتها الكثير من الإيجابيات والتشويق والحماس.

وفي ضوء ذلك ينبغي ضرورة الارتقاء بالكفايات الأدائية لمعلمات رياض الأطفال اللازمة لتنمية إبداع طفل الروضة (منيع، 2017). وقد أشارت دراسة ابن صقر أبرار، وعبد المقصود (2019) إلى عدم وجود فروق في استجابات المعلمين على استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم تعزى إلى الجنس، أو التخصص، أو سنوات الخبرة. وعلى النقيض من ذلك أكدت دراسة ابن صقر عزيزه (2018) أنَّه توجد فروق في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية باختلاف متغيري العمر والخبرة.

واستنادًا إلى ما سبق، أثبتت العديد من الدراسات والأبحاث مثل: دراسة توباروف وتوباروفا (Tuparov& Tuparova, 2018)، ودراسة هالفورسن (Svedvik, S.,& Hvidsten, 2013; Halvorsen, 2013)؛ أثبتوا الأثر الإيجابي للألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، ودورها الفعال في تحفيز الطلاب وتنمية مهارات وقدرات التفكير الابتكاري لديهم. يعد التفكير الابتكاري من قدرات الإنسان القابلة للتنمية، وتعد من أهم أهداف التربية المعاصرة خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، فإذا لم يُشجَّع الطفل في هذه المرحلة، سيكون من الصعب تنميته في المراحل المتقدمة.

وأكدت دراسة نجوين وميكسنر (Nguyen& Meixner, 2019) أثر الألعاب الإلكترونية في فاعلية المستخدم. كما توصلت دراسة هول (Hohl, 2019) إلى دورة الألعاب الإلكترونية والإنترنت في النظام التعليمي من ناحية التفاعل والتطور. وكذلك توصلت دراسة بوترا وروزيد والمنشيه (Putra, Ar Rosyid& Elmunsyah, 2020) إلى أثر الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيا في تحفيز الطلاب، كما أكدت دراسة بهارجافا (Bhargava, 2020) فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من ناحية المشاركة والمتعة.

ولذلك أصبحت الألعاب الإلكترونية رياضةً فكريةً تساعد على نمو الذكاء وتقوي الانتباه وتزيد الدافعية نحو التعلم. (قويدر، 2012) بالإضافة إلى ذلك توفر الألعاب الإلكترونية بيئةً تفاعليةً تتيح للأطفال الخبرات التي لا تتوفر في الواقع، كما تساعدهم على تخيل المفاهيم الصعبة، فهي بذلك تمد الأطفال بخبرات جديدة تشجعهم على الابتكار والاكتشاف. (عزمي، 2015)

وأوضحت بعض الدراسات مثل دراسة باقديم (2020)، ودراسة طنطاوي (2019) كفاءة فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الروضة. كما يشير كلٌّ من الفار (2012)، وعبود (2007) إلى أن الألعاب الإلكترونية تتعدى التعامل مع التذكُّر والفَهم، وتمتد إلى التحليل والتركيب والتقويم وحل المشكلات وتنمية مهارات التفكير الابتكاري.

واستنادًا إلى ما سبق؛ من الممكن القول إن مهارات التفكير الابتكاري أصبحت أكثر أهمية بالنسبة للأجيال الجديدة، خاصةً وأن التفكير الابتكاري قد جرى اختياره باعتباره المجال المبتكر لبرنامج تقييم الطلاب الدولي لعام 2021 (PISA) مِن قِبل منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية. (OECD, 2019).

ولقد أكدت تورانس أنَّ مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل الخصبة لدراسة الابتكار واكتشاف المبتكرين، فالابتكار إنْ لم يُشَّجع في هذه المرحلة، فإنَّ تشجيعه بعد ذلك لا فائدة منه. وأكدت الدراسات أنَّ الابتكار صفة مشتركة بين جميع الأطفال لأن الطفل قادر على الابتكار الفوري. (Barbot, Lubart& Besancon, 2016).

وهنا لا بُد من بيان مهارات التفكير الابتكاري التي أشار إليها الأدب التربوي:

1- **الطلاقة Fluency:** تعني القدرة على توليد عدد كبير من البدائل، أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات أو الاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين، والسرعة وسهولة في توليدها. وقد جرى التوصل إلى أنواع متعددة من الطلاقة عن طريق التحليل التعاملي مثل الطلاقة اللفظية أو طلاقة الكلمات، والطلاقة الفكرية أو طلاقة المعاني، وطلاقة الأشكال، وهي القدرة على الرسم السريع لعدد من الأمثلة أو التعديلات في الاستجابة لمثير وضعي أو بصري. (جروان، 2016)

2- **المرونة Flexibility:** هي رؤية الأشياء من خلال مناطق أو زوايا مختلفة لعمل تلك الأشياء باستخدام استراتيجيات متنوعة، وتشير أيضًا إلى القدرة على إنتاج عدد متنوع ومختلف من الأفكار أو الاستجابات والتحول من نوع معين من التفكير إلى آخر. (أبو جادو، ونوفل، 2007)

3- **الأصالة Originality:** تعني الخبرة والقدرة، والإنتاج الأصيل يجب أن يكون متمتعًا بالخبرة المناسبة للهدف أو الوظيفة التي سيؤديها الفرد، والأصيل لا يكرر أفكار الآخرين، ولا يحده حل واحد للمشكلة، ويبحث عن الأصل والأفضل دائمًا. (العتوم، الجراح، وبشارة، 2007)

4- **التفاصيل Elaboration:** وتعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة، أو حل لمشكلة ما، أو لوحة من شأنها أن تساعد على تطويرها وإغنائها وتنفيذها. (جروان، 2016)

وانطلاقًا مما سبق تستمد الدراسة أهميتها النظرية نتيجة لمحاولات العلماء لتفسير اللعب ومهارات التفكير الابتكاري، وجرى تقسيمها إلى قسمين بناءً على متغيرات الدراسة وهي كالتالي:

2-1-نظريات اللعب:

1- نظرية الطاقة الزائدة Surplus Energy Theory:

ترى هذه النظرية التي نادى بها كلٌّ من "فريدريك شيلر" و"هربرت سبنسر"، أن الكائنات البشرية تقوم بأعمالها اليومية بهدف استمرار الحياة من خلال قدر مُعيَّن من الطاقة، وهناك قدر من الطاقة لا يُستهلك بالأعمال، وإنما يصرف عن طريق اللعب، وذلك باعتباره طاقة زائدة عن حاجة الإنسان، ولذلك فإنَّ الأطفال الذين لا تتوفر لهم فرص للحركة والنشاط يميلون إلى الإحساس في التحرر من التوتر والضغط، والوصول إلى الهدوء والاستقرار والسكينة من خلال تفجير طاقاتهم، ونجد الكثير من الآباء والأمهات يؤمنون بهذه النظرية وينادون في عدم تقييد حرية الأطفال ليصرفوا ما لديهم من طاقات زائدة. (عبد الفتاح، 2011)

2- نظرية الترويح Recreation Theory:

تتعارض هذه النظرية تمامًا مع نظرية الطاقة الزائدة، إذ يرى الشاعر وصاحب هذه النظرية الألمانية "لازاروس" أنَّ الغرض من اللعب استعادة الطاقة التي تصرف في العمل؛ إذ يصرف الإنسان كل طاقته في اللعب، ما يترتَّب عليه نقص في الطاقة، ويمكن استرداد أو إعادة بناء الطاقة إمَّا عن طريق النوم، أو من خلال ممارسة أنشطة مختلفة تمامًا عن العمل الذي يستهلك الطاقة وسبَّب عجزًا فيها. وفي نظر لازاروس أن اللعب -لكونه النقيض للعمل- هو الطريق الأمثل لاسترداد الطاقة المفقودة. (الناشف، 2016)

ترى الباحثة أنَّ هناك بعضًا من الحقيقة في هذه الآراء، فحينما يشعر الطفل بنوع من التعب، يمكنه الانتقال من نشاط إلى آخر، ومِن ثَمَّ تتجدد الطاقة، لكن في العصر الحالي احتلت الألعاب الإلكترونية المرتبة الأولى عند الأطفال. وانتشرت في كل مكان سواء كانت حدائق أو مجمعات تجارية، وأصبح من الممكن الترويح عن الأطفال من خلال هذه الألعاب، وذلك لما تضمنه من حوافز نفسيه ومتعة وإشباع رغبات واحتياجات للفرد.

3- نظرية النمو المعرفي واللعب:

اهتم بياجيه Piaget، بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأفصحَ أن الطفل خلال عملية التعلم عنصرٌ إيجابيٌّ فعال، وليس مجرد مستقبِل للمعرفة، وقامت النظرية على عمليتين رئيسيتين هما: التمثيل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به، وتشكِّل جزءًا من ذاته، أما عملية المواءمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط، واللعب في نظر بياجيه هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته، فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي، كما يعد اللعب عند بياجيه جزءًا من فعالية الطفل الكلية، وهو ذو علاقة بتطور ونمو عقله. (العناني، 2021)

وتلخيصًا لما سبق؛ يعد اللعب مطلبًا طبيعيًّا من متطلبات الطفل، وبالتأكيد اللعبة في الوقت الحالي ليست مثلها في الماضي، بل تطورت حتى وصلت إلى ما هي عليه الآن من حداثة، لذلك يجب المواءمة من أجل تحقيق وإشباع هذا الاحتياج وإعطاء نشاط وطاقة إيجابية للفرد والتغيير استكمال نشاطات حياته.

1-3-نظريات التفكير الابتكاري:

1- **النظرية السلوكية للابتكار**: صاحب هذه النظرية هو "هنري بيرون"، يرى أن الفرد ابن البيئة سلبًا أو إيجابًا، بما يعزز، ووفقًا إلى هذه النظرية فإنَّ المجتمع هو المسئول مسئولية كاملة عن سلوك أفراده، كما أن السلوك الابتكاري يُتعلّم إذا ما عزز بين أساليب السلوك الأخرى، وبذلك تعطي هذه النظرية الآباء والمعلمين الدور الأعظم في تنمية السلوك الابتكاري والمهارات الابتكارية عند الأطفال. (إبراهيم، 2010)

2- **النظرية الإنسانية**: يرى رواد هذه النظرية أن الأشخاص جميعًا لديهم القدرة على الابتكار، فتحقيق القدرة على الابتكار يتوقف على المناخ الاجتماعي الذي يعيش فيه الفرد، فإذا ما كان المناخ الاجتماعي خاليًا من الضغوط، فإن طاقات الفرد الابتكارية ستنمو وتزدهر، ليخفف ذاته ويصل إلى مستوى مناسب من الصحة النفسية السليمة، وهو ما يدفع الإنسان إلى الابتكار، ويحدد أصحاب النظرية الإنسانية نوعين من الابتكار، وهما:

- نوع يؤدي للإنتاج الابتكاري ذي المواصفات المتعارف عليها.
- ونوع لا يرتبط بإنتاج معين، وهو ابتكارية تحقيق الذات، ويعد أسلوبًا لتحقيق الفرد ذاته. (عزوز، 2018)

3- **نظرية التحليل النفسي**: يرى مؤيدو التحليل النفسي أن المبتكر يبتعد عن الواقع إلى حياة وهمية، بما يسمح له التعبير عن محتويات اللا شعور التي لم يستطع إشباعها في حياته الواقعية. وبناءً على ذلك يكون الابتكار استمرارية للعب الخيالي الذي بدأه المبتكر في الطفولة. (شقير، 2006)

ونظرًا إلى أن أي مجتمع يرغب بالتطور عليه أن يهتم بتنمية قدرات أطفاله ومهاراتهم الابتكارية ومساعدتهم في ارتقاء فكرهم من خلال توفير البيئة الملائمة والمواكبة للعصر الحديث، الَّتي تعم على مجتمعهم مستقبلًا بالفائدة، لذلك تسعى الدراسة الحالية إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة.

1-4-مُشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثيرٍ من المجتمعات العربية والأجنبية انتشارًا واسعًا، حتَّى أصبح من النادر إيجاد منزل خالٍ من هذه الألعاب، وذلك لجاذبيتها وتطورها المتسارع مع الوقت. ومِن هذا المنطلق أظهرت نتائج دراسة العمراوي (2021) أن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال تصنَّف آثارًا إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير والذكاء والنشاط، وتحسِّن التواصل. كما أكدت أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها الألعاب الإلكترونية، يرجع إلى اعتبارها وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات.

في هذا الصدد جاءت دراسة الأنصاري (2020) التي هدفت إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة على أن وقت الفراغ لدى الطفل، كان السبب الرئيسي في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية. كما اتفقت استجابات أفراد العينة على جملة الآثار الإيجابية، وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة.

ونظرًا إلى التطورات المذهلة التي يشهدها العصر خلال هذه الفترة وبذل أقصى الجهود لتحقيق الإفادة الكاملة وتحسين طرق التعلم والتعليم من خلال الألعاب الإلكترونية، نتيجة انتشارها ودورها الملحوظ في الإثارة والمتعة، فقد دفع هذا الأمر الباحثة إلى تبني مشكلة البحث، وهِي إحساسها بوجود قصور في التطرق لدور هذه الألعاب الإلكترونية والإفادة منها لتنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة تحديدًا، ومن هنا تبلورت مشكلة الدراسة في السؤالين الآتيين:

1- ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات عينة الدراسة تعزى إلى متغيرات (العمر، التخصص، نوع الروضة، سنوات الخبرة)؟

1-5-أهداف البحث:

1. التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
2. التعرف على مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات معلمات رياض الأطفال والتي تعزى إلى متغير (العمر، التخصص، نوع الروضة، سنوات الخبرة).

1-6-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الجانبين النظري والتطبيقي على النحو الآتي:

- **الأهمية النظرية:**

- ينادي العالم حاليًا بتنمية مهارات التفكير الابتكاري منذ بواكير الطفولة، ويحتم عصر العولمة إعداد أطفالنا لمواجهة المتغيرات المتسارعة والتي من أهمها الألعاب الإلكترونية.
- بناء إطار نظري يسهم في إثراء موضوع الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية مهارات التفكير الابتكارية.
- قد يُفيد التربويون والقائمون على تعليم الأطفال بمدى أهمية دمج الألعاب الإلكترونية في بيئة الأطفال، ومدى فاعليتها في تنمية مهارات التفكير الابتكاري.
- إثراء المكتبة العربية بدراسة علمية عن الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية مهارات التفكير الابتكارية في مرحلة رياض الأطفال.

- **الأهمية التطبيقية:**

- توجيه أنظار مخططي مناهج الطفولة المبكرة ومعلمات هذه المرحلة، إلى أهمية مواكبة هذا العصر بالألعاب الإلكترونية المشوِّقة للأطفال في تنمية مهارات تفكيرهم.
- الكشف عن مدى اهتمام معلمات رياض الأطفال والطفولة المبكرة لتنمية مهارات التفكير الابتكاري، من خلال تحفيزهم نحو التعلم عن طريق الألعاب الإلكترونية.
- قد تفيد نتائج هذه الدراسة لرفع كفاءة معلمات رياض الأطفال في تطبيق الألعاب الإلكترونية، لتنمية مختلف المهارات لدى الأطفال.

1-7- حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة على الحدود الآتية:

- **حدود موضوعية**: دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري من وجهة نظر المعلمات، إذ تطرقنا إلى المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية، والمتغير التابع الذي تمثل في مهارات التفكير الابتكاري والذي قيس بكلٍّ من بُعد مهارة الطلاقة، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة المرونة، ومهارة الأصالة.
- **حدود بشرية**: عينة من معلمات رياض الأطفال في محافظة حفر الباطن، وقد بلغت العينة 169 معلمة.
- **حدود زمانية**: أُجْرِيَ الجانب العملي وتوزيع الاستبانة خلال الفصل الثاني من للعام الدراسي 1443هـ/ 2022م.

1-8-مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب الإلكترونية**: تعرّفها بيومي (2021) بأنّها: " الأنشطة التي تعتمد على خطوات محددة وفقًا إلى قوانين وقواعد، وتقدَّم عن طريق أجهزة الحاسوب، وتتيح للطفل حرية اتخاذ القرار بنفسه، وبناء العلاقات وحل المشكلات في إطار تفاعلي وممتع".
  - كما تعرفها الباحثة إجرائيًّا بأنها: "نوعٌ من أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية، تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية، وتشمل الحواسيب، والهواتف الذكية، والتلفاز، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، واللوحات الإلكترونية، كما تقدِّم لمستخدميها واقعًا افتراضيًّا ماتعًا ومسليًّا".
- **التفكير الابتكاري**: يعرِّفه عسل (2019) بأنَّه: "عملية عقلية ونفسية ينتج عنها توليد أفكار غير مألوفة، ويقوم بها الفرد بتحويل وترجمة الفكرة غير المألوفة إلى منتج عملي ملموس. ومن ثم فالابتكار يمثل الفعل والتنفيذ، وهو تطوير وتحديث وتحسين لمنتج سابق قد يكون بسيطًا أو معقدًا، وهو ذلك الشيء المادي الجديد الذي يحتوي على أفكار إبداعية.
  - كما تعرفه الباحثة إجرائيًّا بأنه: "قدرة الطفل على الانطلاق بالتفكير وإنتاج أفكار جديدة ومتنوعة".
- **طفل الروضة**: "هو الطفل الذي يتراوح عمره ما بين الثالثة والسادسة، الَّذي يجري إلحاقه بالمؤسسة التربوية الخاصة بطفل ما قبل المدرسة، بهدف تنمية حاجاته وإشباعها من خلال أنشطة متنوعة". (العناني، 2008)
  - كما تعرفه الباحثة إجرائيًّا بأنه: "الطفل الذي يتراوح عمره من 3 إلى 6 سنوات".

2- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

2-1-منهج الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة استُخْدِمَ المنهج الوصفي المسحي، وهو المنهج العلمي الذي يفي بأغراض هذه الدراسة.

2-2-مجتمع الدراسة:

تكوَّن مجتمع الدراسة من جميع المعلمات العاملات في رياض الأطفال في منطقة حفر الباطن والبالغ عددهن (280) معلمة، وذلك طبقًا إلى إحصاءات مديرية التربية والتعليم في منطقة حفر الباطن للعام الدراسي 2022./2021

2-3-عينة الدراسة:

تكوّنت عينة الدراسة من (169) معلمة رياض أطفال أُخْتِرَنَّ بالطريقة العشوائية البسيطة وشكَّلن ما نسبته (60%) من مجتمع الدراسة، وهن المعلمات اللواتي استجبن على الاستبانة التي وزعتها الباحثة إلكترونيًّا ضمن مجتمع الدراسة، ويوضح الجدول (1) توزع أفراد عينة الدارسة وفق متغيراتها.

الجدول (1): توزع أفراد عينة الدراسة وفق متغيراتها

المتغير	المستوى/ الفئة	العدد	النسبة المئوية %
التخصص	رياض أطفال	111	65.7
	أخرى	58	34.3
	المجموع	169	100
العمر	أقل من 30 سنة	52	30.8
	30 سنة فما فوق	117	69.2
	المجموع	169	100
نوع الروضة	حكومية	125	74
	أهلية	44	26
	المجموع	169	100
الخبرة	أقل من 5 سنوات	72	42.6
	5 سنوات فما فوق	97	57.4
	المجموع	169	100

2-4-أداة الدراسة

لأغراض تحقيق أهداف الدراسة؛ طُوّرت أداة لجمع البيانات (استبانة) اعتمادًا على الأدب النظري وبعض الدراسات السابقة ذات العلاقة كدراسة باقديم (2021)، طنطاوي (2019)، العمراوي (2021)، فضلًا عن آراء بعض التربويين المتخصصين.

2-4-1-صدق المحتوى لأداة الدراسة

تكوَّنت الأداة بصورتها الأولية من (29) عبارة، وللتحقق من صدق المحتوى لأداة الدراسة جرى عرضها على مجموعة من المحكمين في مجالات: الطفولة، والقياس والتقويم، في عدد من المؤسسات والجامعات السعودية، بلغ عددهم (8) محكمين، لإبداء آرائهم في وضوح العبارات وسلامتها العلمية واللغوية، ومدى ملاءمة العبارات للمجالات التي اندرجت تحتها، بالإضافة إلى أي آراء أخرى قد يرونها مناسبة سواء بالحذف أو الإضافة أو الدمج، وفي ضوء مقترحات المحكمين وآرائهم، فقد جرى الإبقاء على العبارات التي حصلت على نسبة موافقة منهم (80%) فأكثر، إذ وصل عدد العبارات النهائية لأداة الدراسة إلى (24) عبارة بعد حذف خمس عبارات من الأداة بصورتها الأولية. والجدول (2) يبين أداة الدراسة ومجالاتها وعدد عباراتها، وأرقامها.

الجدول (2) مجالات أداة الدراسة وعدد عباراتها وأرقامها

الأداة	رقم المجال	المجالات	عدد العبارات	أرقام العبارات
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري	1	مهارة الطلاقة	5	5-1
	2	مهارة الاهتمام بالتفاصيل	6	11-6
	3	مهارة الأصالة	5	16-12
	4	مهارة المرونة	8	24-17
		مجموع العبارات	24	24-1

2-4-2-صدق البناء لأداة الدراسة

للتحقق من صدق بناء أداة الدراسة جرى تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية خارج عينتها بلغ عددها (30) معلمة، وجرى حساب معامل ارتباط بيرسون بين العبارة والمجال الذي تنتمي إليه وبين العبارة والاستبانة كليًّا. ويبين الجدول (3) قيم معاملات ارتباط عبارات أداة الدراسة مع المجال ومع الاستبانة كليًّا.

الجدول (3): قيم معاملات ارتباط عبارات أداة الدراسة مع المجال ومع الاستبانة كليًّا

رقم العبارة	الارتباط بمجال الطلاقة	الارتباط بالدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط بالاهتمام بالتفاصيل	الارتباط بالدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط بمجال الأصالة	الارتباط بالدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط بمجال المرونة	الارتباط بالدرجة الكلية
1	0.37**	0.35**	6	0.60**	0.68**	12	0.63**	0.70**	17	0.66**	0.66**
2	0.61**	0.39**	7	0.70**	0.61**	13	0.75**	0.72**	18	0.78**	0.67**
3	0.61**	0.38**	8	0.71**	0.68**	14	0.42**	0.41**	19	0.73**	0.62**
4	0.70**	0.61**	9	0.86**	0.72**	15	0.82**	0.69**	20	0.66**	0.58**
5	0.77**	0.71**	10	0.78**	0.75**	16	0.68**	0.61**	21	0.64**	0.53**
			11	0.46**	0.35**				22	0.73**	0.72**
									23	0.78**	0.84**
									24	0.76**	0.73**

****دال إحصائيًّا عند مستوى الدلالة (0.01)**

يبين جدول (3) قيم معاملات الارتباط بين العبارة والمجال الذي تنتمي إليه وبين العبارة والدرجة الكلية، إذ تراوحت معاملات الارتباط مع المجال بين (0.37-0.86)، وتراوحت معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية بين (0.35-0.84) وهي دالة إحصائيًّا، وهي قيم مقبولة لإجراء هذه الدراسة.

3-4-2-ثبات أداة الدراسة:

للتحقق من ثبات أداة الدراسة احتُسِب الثبات بطريقة ألفا كرونباخ للاتساق الداخلي، إذ طُبِّق أداة الدراسة على عينة استطلاعية خارج عينتها بلغ عددها (30) معلمة. ويبين الجدول (4) قيم معاملات الثبات للمجالات بطريقة ألفا كرونباخ للاتساق الداخلي.

الجدول (4): قيم معاملات الثبات لأداة الدراسة

الأداة	مجالات الاستبانة	عدد العبارات	ألفا كرونباخ
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الابتكاري	مهارة الطلاقة	5	0.77
	مهارة الاهتمام بالتفاصيل	6	0.78
	مهارة الأصالة	5	0.72
	مهارة المرونة	8	0.86
	التفكير الابتكاري كليًّا	24	0.91

يبين الجدول (4) معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ، إذ تراوحت بين (0.72-0.86) للمجالات، وبلغ معامل الثبات الكلي (0.91)، وهي قيم مقبولة لإجراء هذه الدراسة.

5-2-تصحيح الأداة

اعتمدت الباحثة تدريج ليكرت الخماسي، إذ حددت خمسة مستويات لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري وهي: عالٍ جدًّا؛ ويُعطى للوزن (5)، عال؛ ويعطى الوزن (4)، متوسط؛ ويعطى الوزن (3)، منخفض؛ ويعطى الوزن (2)، مُنخفض جدًّا؛ ويعطى الوزن (1)، وللحكم على استجابات أفراد عينة الدراسة على أداة الدراسة اعتمدت الباحثة طريقة الفئات المتساوية، التي تشير إليها غالبية الدراسات السابقة وكثير من المحكمين، والتي تأتي وفقًا إلى المعادلة الآتية:

طول الفئة = الحد الأعلى للتدريج – الحد الأدنى للتدريج = (5-1) = 4 = 1.33

عدد المستويات المطلوبة 3 3

وجرى استخدام المعايير الآتية للحكم على المتوسطات الحسابية:

دور منخفض من (1.00-2.33).

دور متوسط من (2.34 – 3.67).

دور مرتفع من (3.68 – 5.00).

2-6-إجراءات الدراسة:

1- مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة المنشورة ذات الصلة بالموضوع.

2- بناء أداة الدراسة بعد الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة، وعرضها على المحكِّمين والمختصين للتأكد من صدقها، وتعديل العبارات التي احتوت أخطاء إملائية أو تطلَّبت إعادة صياغة، في ضوء نتائج التحكيم.

3- تطبيق الأداة على عينة استطلاعية لحساب الثبات بطريقة ألفا كرونباخ.

4- مخاطبة وزارة التربية والتعليم من قِبل إدارة الجامعة بهدف تسهيل مهمة تطبيق أداة الدراسة.

5- تطبيق أداة الدراسة على عينة الدراسة، وتوزيعها واسترجاعها وفرز الاستبانات إلكترونيًّا، للتأكد من صلاحيتها.

6- تفريغ استجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج (SPSS).

7- تحليل النتائج ومناقشتها، واستخلاص التوصيات.

2-7-المعالجة الإحصائية

- استخدام طريقة ألفا كرونباخ (Cronbach-Alpha) لإيجاد ثبات أداة الدراسة.
- استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن السؤال الأول.
- استخراج نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) للإجابة عن السؤال الثاني.

3- نتائج الدراسة ومناقشتها.

تضمَّن هذا الفصل عرضَ نتائج الدراسة مرتبَّة وفق أسئلتها، وفيما يلي عرض لنتائج الدراسة.

3-1-النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

وللإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات معلمات رياض الأطفال على عبارات أداة دور الألعاب التعليمية. ويوضح الجدول (5) هذه النتائج.

الجدول (5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات معلمات رياض الأطفال لدور الألعاب التعليمية، في تنمية التفكير الابتكاري مرتبَّة تنازليًّا

م	المجالات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الرتبة	الدور
4	مهارة المرونة	4.21	0.79	1	مرتفع
2	مهارة الاهتمام بالتفاصيل	4.20	0.78	2	مرتفع
1	مهارة الطلاقة	4.19	0.69	3	مرتفع
3	مهارة الأصالة	4.11	0.83	4	مرتفع
	دور الألعاب التعليمية كليًّا	4.18	0.68	مرتفع	

يبين الجدول (5) أن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة عامة، جاء بدور (مرتفع)، بمتوسط حسابي (4.18) وانحراف معياري (0.68). وجاء مجال (مهارة المرونة) بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.21) وانحراف معياري (0.79) وبدور مرتفع. في حين جاء بالمرتبة الثانية مجال (مهارة الاهتمام بالتفاصيل) بمتوسط حسابي (4.20) وانحراف معياري (0.78) وبدور مرتفع، وتلاه في المرتبة الثالثة مجال (مهارة الطلاقة) بمتوسط حسابي (4.19) وانحراف معياري (0.69) وبدور مرتفع. وجاء في المرتبة الرابعة والأخيرة مجال (مهارة الأصالة) بمتوسط حسابي (4.11) وانحراف معياري (0.83) وبدور مرتفع.

وقد جرى استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات معلمات رياض الأطفال على كل عبارة من عبارات الاستبانة، وعلى كل مجال من المجالات.

3-1-1-مهارة الطلاقة:

حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات مجال مهارة الطلاقة، والجدول (6) يبين هذه النتائج.

الجدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لعبارات الطلاقة لدى طفل الروضة مرتَّبة تنازليًا

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف	الرتبة	الدور
4	تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة	4.41	0.94	1	مرتفع
5	تساهم في ترتيب الأفكار حسب أهميتها	4.31	1.11	2	مرتفع
3	تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها	4.21	1.10	3	مرتفع
1	تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما	4.03	1.11	4	مرتفع
2	تعمل على تسريع الإجابات في وقت وجيز	4.01	1.16	5	مرتفع
	الطلاقة (الكلي)	4.19	0.69	مرتفع	

يلاحَظ من الجدول (6) أنَّ دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة جاء بدور مرتفع بمتوسط حسابي (4.19) وانحراف معياري (0.69)، وتراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (4.01-4.41)، وجاءت العبارة رقم (4) التي تنص على "تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة "بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.41) وبانحراف معياري (0.94) بدور مرتفع. في حين جاءت العبارة رقم (2) والتي تنص على" تعمل على تسريع الإجابات في وقت وجيز" في المرتبة الأخيرة، بمتوسط حسابي (4.01) وبانحراف معياري (1.16) وبدور مرتفع.

3-1-2-الاهتمام بالتفاصيل

حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات مجال مهارة الاهتمام بالتفاصيل والجدول (7) يبين هذه النتائج.

الجدول (7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لعبارات الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة مرتَّبة تنازليًا

م	العبارة	المتوسط	الانحراف	الرتبة	الدور
8	تجعل الطفل يبادر بحماسه ومتعة	4.59	0.87	1	مرتفع
7	تسهل على الطفل ملاحظة الأخطاء	4.34	1.06	2	مرتفع
6	تفيد في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن	4.20	1.12	3	مرتفع
9	تسهّل للطفل الوصول لافتراضات تكميلية	4.15	1.13	4	مرتفع
11	تجعل تفكير الطفل تشعبي	3.97	1.24	5	مرتفع
10	تساعد على الربط بين أشياء لا يوجد بينها رابط واضح	3.93	1.13	6	مرتفع
	الاهتمام بالتفاصيل (الكلي)	4.20	0.78	مرتفع	

يلاحَظ من الجدول (7) أنَّ دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة جاء بدور مرتفع بمتوسط حسابي (4.20) وانحراف معياري (0.78)، وتراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (3.93-4.59)، وجاءت العبارة رقم (8) التي تنص على "تجعل الطفل يبادر بحماسه ومتعة" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.59) وبانحراف معياري (0.87) بدور مرتفع، في حين جاءت العبارة رقم (10) التي تنص على "تساعد على الربط بين أشياء لا يوجد بينها رابطٌ واضح" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (3.93) وبانحراف معياري (1.13) وبدور مرتفع.

3-1-3-الأصالة:

حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات مجال مهارة الأصالة والجدول (8) يبين هذه النتائج.

الجدول (8) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لعبارات الأصالة لدى طفل الروضة مرتَّبة تنازليًا

م	العبارة	المتوسط	الانحراف	الرتبة	الدور
12	تساهم في تقديم خدمات مميزة ومنوعة	4.38	1.02	1	مرتفع
13	تسهل إيجاد الحلول الجديدة للمشكلات	4.29	1.03	2	مرتفع
16	تشجع الطفل من أجل طرح أفكار أصيلة	4.17	1.10	3	مرتفع
15	تسهّل اعتماد الطفل على حلول سابقة في حل مشكلات مستجدة	4.07	1.07	4	مرتفع
14	تساهم في قيام الأطفال بأعمال غير مألوفة	3.65	1.41	5	متوسط
	الأصالة (الكلي)	4.11	0.83	مرتفع	

يُلاحَظ من الجدول (8) أنَّ دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة جاء بدور مرتفع، بمتوسط حسابي (4.11) وانحراف معياري (0.83)، وتراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (3.65-4.38). وجاءت العبارة رقم (12) التي تنص على "تساهم في تقديم خدمات مميزة ومنوعة" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.38) وبانحراف معياري (1.02) بدور مرتفع. في حين جاءت العبارة رقم (14)، والتي تنص على "تساهم في قيام الأطفال بأعمال غير مألوفة" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (3.65) وبانحراف معياري (1.41) وبدور متوسط.

3-1-4-المرونة:

حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات مجال مهارة المرونة والجدول (9) يبين هذه النتائج.

الجدول (9) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لعبارات المرونة لدى طفل الروضة مرتَّبة تنازليًا

م	العبارة	المتوسط	الانحراف	الرتبة	الدور
24	تحفز خيال الطفل	4.49	0.98	1	مرتفع
21	تهيئ الطفل لمهمة معينة تتطلب المثابرة والبحث عن الحلول	4.25	1.06	2	مرتفع
22	تساعد الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل	4.24	1.09	3	مرتفع
20	تتيح للطفل الوقت الكافي لإيجاد الاختيار الأمثل من بين البدائل المقترحة	4.18	1.06	4	مرتفع
17	تجعل الطفل قادرًا على التعامل مع المشكلات المستجدة مستقبلًا	4.17	1.06	5	مرتفع
18	تترك للطفل الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة	4.12	1.09	6	مرتفع
23	تجعل الطفل ينظر إلى المشكلة من زوايا أخرى	4.10	1.11	7	مرتفع
19	تساهم في مبادرة الطفل بالحلول البديلة في المواقف الغامضة	4.04	1.09	8	مرتفع
	المرونة (الكلي)	4.21	0.79	مرتفع	

يلاحَظ من الجدول (9) أن دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة جاء بدور مرتفع، بمتوسط حسابي (4.21) وانحراف معياري (0.79)، وتراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (4.04-4.49)، وجاءت العبارة رقم (24) الَّتي تنص على "تحفز خيال الطفل" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.49) وبانحراف معياري (0.98) بدور مرتفع، في حين جاءت العبارة رقم (19) والتي تنص على "تساهم في مبادرة الطفل بالحلول البديلة في المواقف الغامضة" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (4.04)، وبانحراف معياري (1.09) وبدور مرتفع.

3-2-النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) لدور الألعاب الإلكترونية في استجابات عينة الدراسة والتي تعزى إلى متغيرات (العمر، التخصص، نوع الروضة، والخبرة)

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدور الألعاب الإلكترونية باختلاف متغيرات كلٍّ من: (العمر، التخصص، نوع الروضة، الخبرة)، ويبين الجدول (10) هذه النتائج.

جدول (10) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدور الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، التخصص، نوع الروضة، الخبرة

المتغيرات	المستويات المجالات		الطلاقة	الاهتمام بالتفاصيل	الأصالة	المرونة	الدرجة الكلية
العمر	أقل من 30 سنة	المتوسط الحسابي	4.21	4.27	4.21	4.23	4.23
		الانحراف المعياري	0.67	0.79	0.79	0.81	0.67
	30 سنة فما فوق	المتوسط الحسابي	4.18	4.15	4.06	4.19	4.15
		الانحراف المعياري	0.69	0.76	0.84	0.77	0.68
التخصص	رياض أطفال	المتوسط الحسابي	4.22	4.22	4.16	4.22	4.21
		الانحراف المعياري	0.63	0.76	0.81	0.76	0.65
	أخرى	المتوسط الحسابي	4.12	4.13	4.01	4.15	4.11
		الانحراف المعياري	0.77	0.79	0.85	0.83	0.74
نوع	حكومية	المتوسط الحسابي	4.18	4.19	4.13	4.21	4.18

المتغيرات	المستويات	المجالات	الطلاقة	الاهتمام بالتفاصيل	الأصالة	المرونة	الدرجة الكلية
الروضة		الانحراف المعياري	0.70	0.79	0.85	0.81	0.70
	أهلية	المتوسط الحسابي	4.20	4.20	4.05	4.17	4.16
		الانحراف المعياري	0.62	0.74	0.75	0.70	0.61
الخبرة	أقل من 5 سنوات	المتوسط الحسابي	4.17	4.14	4.11	4.14	4.14
		الانحراف المعياري	0.64	0.81	0.86	0.81	0.69
	5 سنوات فما فوق	المتوسط الحسابي	4.20	4.23	4.10	4.24	4.20
		الانحراف المعياري	0.71	0.74	0.81	0.76	0.67

يلاحَظ من الجدول (10) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، التخصص، نوع الروضة، الخبرة ولمعرفة قيم التباين المفسر لمتغيرات الدراسة، فقد جرى استخراجها بدلالة الإحصائي هوتلينج تريس (Hotelling's Trace). ويوضح الجدول (11) قيم التباين المفسر بدلالة "هوتلينج تريس" ومستويات الدلالة للمتغيرات المستقلة.

الجدول (11) قيم التباين المفسر بدلالة هوتلينج تريس للمتغيرات المستقلة

المتغيرات المستقلة	Hotelling's Trace	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
العمر	0.020	0.765	0.555
التخصص	0.045	1.691	0.155
نوع الروضة	0.017	0.626	0.644
الخبرة	0.060	2.265	0.065

يبين الجدول (11) أن قيمة "هوتلينج تريس" للمتغيرات غير دالة إحصائية، ويبين الجدول (12) نتائج تحليل التباين متعدد المتغيرات (MANOVA).

الجدول (12) نتائج تحليل التباين متعدد المتغيرات (MANOVA) لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، التخصص، نوع الروضة، الخبرة

مصدر التباين	المجالات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
العمر	الطلاقة	0.367	1	0.367	0.793	0.374
	الاهتمام بالتفاصيل	0.125	1	0.125	0.217	0.642
	الأصالة	0.202	1	0.202	0.291	0.590
	المرونة	0.120	1	0.120	0.195	0.660
	الدرجة الكلية	0.029	1	0.029	0.064	0.800
التخصص	الطلاقة	2.567	1	2.567	5.546	0.060
	الاهتمام بالتفاصيل	0.876	1	0.876	1.521	0.219
	الأصالة	0.818	1	0.818	1.182	0.279
	المرونة	0.291	1	0.291	0.474	0.492
	الدرجة الكلية	0.876	1	0.876	1.932	0.167
نوع الروضة	الطلاقة	0.526	1	0.526	1.136	0.288
	الاهتمام بالتفاصيل	0.875	1	0.875	1.520	0.220
	الأصالة	0.167	1	0.167	0.241	0.624
	المرونة	0.498	1	0.498	0.811	0.369
	الدرجة الكلية	0.498	1	0.498	1.097	0.297
الخبرة	الطلاقة	0.351	1	0.351	0.001	0.982
	الاهتمام بالتفاصيل	2.063	1	2.063	3.582	0.060

مصدر التباين	المجالات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
	الأصالة	0.222	1	0.222	0.321	0.572
	المرونة	1.440	1	1.440	2.344	0.128
	الدرجة الكلية	0.741	1	0.741	1.633	0.203
الخطأ	الطلاقة	71.286	154	0.463		
	الاهتمام بالتفاصيل	88.707	154	0.576		
	الأصالة	106.576	154	0.692		
	المرونة	94.588	154	0.614		
	الدرجة الكلية	69.852	154	0.454		
الكلي	الطلاقة	78.871	168			
	الاهتمام بالتفاصيل	101.223	168			
	الأصالة	116.304	168			
	المرونة	103.746	168			
	الدرجة الكلية	78.310	168			

يبين الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفرادِ عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية، في تنمية التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة باختلاف متغيرات العمر، التخصص، نوع الروضة، الخبرة.

3-3-مناقشة النتائج:

ستُعرض النتائج التي توصَّل إليها البحث وتُفسّر بالإضافة إلى الإجابة عن أسئلة البحث فيما يلي:

1- النتائج المتعلقة بالسؤال الأول للبحث والرئيسي:

نصَّ سؤال البحث الأول على "ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟".

أجيب عن هذا السؤال من خلال أداة الاستبانة الموزعة على معلمات رياض الأطفال، الَّتي كشفت عن اتفاق أفراد العينة على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، الَّذي جاء بدور مرتفع. وأوضحت أن مجال "مهارة المرونة" جاء بالمرتبة الأولى. في حين جاء بالمرتبة الثانية مجال "مهارة الاهتمام بالتفاصيل"، وتلاه بالمرتبة الثالثة مجال "مهارة الطلاقة". وأخيرًا جاء في المرتبة الرابعة مجال "مهارة الأصالة". وكان أهم أدوار الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري أنَّها تجعل الطفل يبادر بحماسة ومتعة، كما أنَّها تحفز خيال الطفل، وتساهم في استرجاع خبرات الأطفال السابقة لإيجاد الحلول بسرعة.

وقد تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى حِرص المعلمات على توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال وتدريبهم، وكذلك تعزيز التفكير الابتكاري لديهم من خلال الأنشطة المختلفة التي تكون موجودة في الألعاب على شكل معضلة يتطلب من الطفل حلها وتجاوزها لكي يصل للفوز أو للمرحلة التي تليها، لذلك تجده يبتكر العديد من الحلول المختلفة والناجحة، وغالبًا يكون السبب أن الألعاب الإلكترونية تضفي جوًّا من التشويق والمتعة. كما أنها تزيد من الدافعية نحو التعلم لما تمتلك من جاذبية وحداثة، لذلك تجد الأطفال يُقبِلون عليها بشغفٍ كبير.

واتفقت الدراسة الحاليّة في نتائجها مع دراسات: (Tuparov& Tuparova, 2018؛ Halvorsen, 2013؛ طنطاوي، 2019؛ الأنصاري، 2020) على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في بيئة التعلُّم، وفاعليتها في تنمية مهارات التفكير الابتكاري. كما توافقت نتائج البحث الحالي مع نتائج دراسة (باقديم، 2020)، الَّتي أكدت أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب الإلكترونية لها قدرة عالية في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

2- النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني للبحث:

نصَّ سؤال البحث الثاني على "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات عينة الدراسة، والتي تعزى إلى متغيرات الدراسة (العمر، التخصص، النوع، الخبرة)؟".

تمت الإجابة عن هذا السؤال باختبار صحة الفرضية الآتية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات أفراد العينة لدراسة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، باختلاف متغيرات العمر، التخصص، نوع الروضة، سنوات الخبرة.

اتفقت هذه النتيجة مع دراسة ابن صقر أبرار، وعبد المقصود (2019)، التي توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في استخدام المعلمات الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغيري التخصص أو سنوات الخبرة. كما اختلفت هذه النتيجة مع دراسة ابن صقر عزيزه (2018)، الَّتي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية، باختلاف متغيري العمر والخبرة.

التوصيات والمقترحات.

بناء على نتائج الدراسة توصي الباحثة وتقترح ما يلي:

1. أنَّ تطور وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية مرحلةَ رياض الأطفال، من خلال التعاون مع الشركات الخاصة لتصميم ألعاب إلكترونية مناسبة وتضمينها في مناهج رياض الأطفال.
2. تشجيع المعلمات على اعتماد الألعاب الإلكترونية ذات الأثر الإيجابي كاستراتيجية تعليمية في النظام التعليمي، على اعتبار أنَّها مجال خصب لتنمية مهارات التفكير الابتكاري وإثارة دوافع الأطفال نحو التعلم.
3. تجهيز غرفة مصادر بالإمكانات اللازمة لمساعدة المعلمة والطفل على استخدام الألعاب الإلكترونية.
4. فرض لجنة رقابة من الجهات المسؤولة ذات الاختصاص على كل ما يطرح من ألعاب إلكترونية، بحيث تتناسب معايير هذه الألعاب مع ثقافة المجتمع السعودي والعربي.
5. الإشراف على الطفل خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية وشرح مميزاتها وعيوبها وإرشاد الطفل للاختيار المناسب.
6. كما تقترح البحاثة إجراء البحوث في الموضوعات الآتية:

- دراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري في مراحل دراسية مختلفة.
- فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية مهارات معلمات رياض الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة، من خلال المنصات الرقمية.

قائمة المراجع

أولاً-المراجع بالعربية:

- إبراهيم، سليمان. (2010). علم نفس الموهبة "رؤية سيكولوجية وانعكاسات تربوية". مصر العربية للنشر والتوزيع.
- ابن 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. الناشر (جمعية التنمية التكنولوجية والبشرية). 7-34.
- ابن صقر، عزيزه 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)، [جامعة المنصورة كلية التربية الطفولة المبكرة]، 222-280.
- أبو جادو، صالح محمد، ونوفل، محمد بكر. (2007). تعليم التفكير النظرية والتطبيق. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد. (2020). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 10(1).
- باقديم، منال سلمان سلمان. (2020). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، 45(63)، 275-320.
- بيومي، عبير عبد الصمد، ومحمد، هدى إبراهيم علي علي. (2021). فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة. المجلة التربوية كلية التربية، 1(90)، [جامعة سوهاج]، 542-580.
- جروان، فتحي عبد الرحمن. (2016). تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات (ط.9). دار الفكر.
- جناد، إبراهيم. ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال. مجلة الحوار الثقافي، 10(1)، [جامعة ابن خلدون]، 193-215.
- الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- الشريف، سحر. (2007). أثر بيئة الروضة في إكساب الأطفال بعض مهارات الاستعداد للقراءة. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الملك سعود: المملكة العربية السعودية.
- شقير، زينب محمود. (2006). رعاية المتفوقين والموهوبين والمبدعين. دار النهضة العربية للنشر والتوزيع.
- طنطاوي، نسرين عادل حسن. (2019). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، 5 (25)، [جامعة المنيا- كلية التربية النوعية]، 29-69.
- عبد الفتاح، عزة. (2011). علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة بين النظرية والتطبيق. دار الفكر العربي.
- عبود، حارث. (2007). الحاسوب في التعليم. دار وائل للنشر.
- العتوم، عدنان يوسف، الجراح، عبد الناصر، وبشارة موفق. (2007). تنمية مهارات التفكير. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- عزمي، نبيل جاد. (2015). بيئة التعلم تفاعلية (ط2). عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- عزوز، هنيدة بنت حسن عبد العزيز. (2018). فاعلية بعض الأنشطة العلمية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى عينة من أطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة. عالم التربية، 4(63)، [المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية]، 176-212.
- عسل، أحمد سمير أحمد. (2019). كيف-تبدع –تبتكر-تخترع؟. دار الكتاب الحديث.
- العمراوي، زكية، وتمرابط، نورة. (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري. مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والإنسانية، 4 (1)، جامعة عاشور زيان الجلفة، 11-23.
- العناني، حنان عبد الحميد. (2008). فاعلية برنامج تدريبي في إشباع الحاجات النفسية لأطفال الروضة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، 9(4)، 193.
- العناني، حنان عبد الحميد. (2021). اللعب عند الأطفال (ط12). دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (2012). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. دار الفكر العربي.
- قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة الجزائر، قاعدة معلومات دار المنظومة.
- منيع، أمل معوض الهجرسي. (2017). الكفايات الأدائية لمعلمات رياض الأطفال اللازمة لتنمية الإبداع لدى أطفال الروضة. دراسة ميدانية. بمحافظة الدقهلية، مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، 64(4)، 163-237.
- الناشف، هدى محمود. (2016). استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة. دار الفكر العربي.

ثانياً-المراجع بالإنجليزية:

- Barbot, B., Lubart, T. I.,& Besancon, M. (2016). "Peaks,& lumps, and bumps": Individual differences in the development of creativity in Children and adolescents New directions for child and adolescent development, 2016 (151), 33-45.
- Bhargava. (2020). Compaeative Evaluation of the Effects of Motion control on Cybersikness in lmmersive virtual Environments. 2020 conference on virtual Reality and 3D User lnterfaces, Atlanta, GA, USA, 321-367.
- Halvorsen, M. (2013). The use of gamificationof in applications unpublished master thesis. Department of Information Science and Media Studies, UNIVERSITY OF BERGEN.
- Hohl, w. (2019). Game-Based Learning-Developing a Business Game for lnteractive Architectural Visuali zation. 11th international conference on Virtual Worlds and Games for Serious Application, Vienna, Austria, 155-194.
- Newzoo, (2019). Top100 Countries/Markets by Game Revenuse, Retrieved On18.01.2019.
- Nguyen, D.& Meixner, G. (2019). Gamified Augmented Reality Training for An Assembly Task: A Study About User Engagement. federated conference on computer Science and information Systems, Leipzig, Germany, 130-186.
- OECD. (2019). Frame work for the assessment of Creativein PISA 2021. OECD Publishing. Retrieved From, PISA - PISA
- Putra, R., ArRosyid, H.&Elmunsyah, H. (2020). Developing Gamified mobile Learning to lncrease Student Motivation to Learn WAN Technology for Vocational High School Students. 4th international conference on Vocational Education and Training, Malang, lndonesia, 297-326.
- Tuparov, G. Tuparova, D. (2018). Approaches for Sintegration of educational computer games in e-learning environments. 41st lnternational convetion on lnformation and communicaton Technology Electronics and Microelectronis, Opatija, Croatia, 1-43.