Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (6), Issue (53) : 30 Nov 2022
P: 69 - 92
ISSN: 2522-3399
مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (6)، العدد (53) : 30 نوفمبر 2022م
ص: 69 - 92

A Proposal for Integrating Electronic Games at the Early Grades of Primary School in KSA

Saydah Mohammed Alatwah
Ministry of Education || KSA

Abstract: The aim of this study was to develop a proposal for integrating electronic games at the early grades of primary school by studying the reality of using electronic educational games. To achieve this goal ،the descriptive approach was followed. The study sample consisted of (200) teachers from various disciplines and qualifications ،randomly selected from the schools of north Riyadh. The study tools were used in the questionnaire as an instrument to obtain the necessary information and incorporated several axes according to the study questions and objectives. The most important results of the study are that electronic educational games are used in the primary grades to spread the culture of using technology in education and they help children to be accustomed to a technical environment by teaching them to use the new technologies. Also electronic educational games make learning outcomes memorable and motivate children to interact during the lesson. It helps in increasing speed of learning and to present the course more easily. Based on the response from members of the education community to the themes contained in the study tool ،the researcher recommends that officials of the Ministry of Education to adopt the proposed vision and integrate electronic educational games among early stages students in the primary school. They should also provide incentives to teachers who combine electronic educational games in the educational process and work to enhance the ability of teachers with the basic skills necessary for the integration process.

Keywords: Proposal, Integrating Electronic Games, Early Grades of Primary School.

تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية

سيدة محمد العطوة
وزارة التعليم || المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت الدراسة إلى وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية وذلك من خلال دراسة واقع استخدام هذه الألعاب في التعليم في مدارس شمال مدينة الرياض. ولتحقيق هذا الهدف اتبعت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتمثلت الأداة في استبانة تم توزيعها على عينة عشوائية بلغت (200) معلمة من مختلف التخصصات والمؤهلات بمدارس شمال مدينة الرياض، وكان من أهم نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم في الصفوف الأولية لنشر ثقافة استخدام التقنيات في التعليم وتساعد الأطفال على التعايش في بيئة تقنية عن طريق تدريبهم على استخدامها. كما تعمل على جعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان والمعلومات أكثر ثباتا. كما أنها تساعد بشكل كبير على إثارة وتحفيز الأطفال للتفاعل أثناء الدرس، ولذلك تعتبر عنصرا هاما يساعد المتعلم على زيادة سرعة التعلم. وتساعد المعلم بشكل خاص على عرض المقرر بطريقة أسهل. وفي هذه الدراسة توصي الباحثة المسؤولين في جهاز وزارة التربية والتعليم بتبني التصور المقترح. وبضرورة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بين طلاب الصفوف الأولية

في المرحلة الابتدائية بناء على استجابة أفراد مجتمع الدراسة للمحاور التي تضمنتها أداة الدراسة. وتوفير الحوافز للمعلمات ممن يدمجن الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية والعمل على تعزيز تمكن المعلمات من المهارات الأساسية اللازمة لعملية الدمج.

الكلمات المفتاحية: تصور مقترح، دمج الألعاب التعليمية الالكترونية، الصفوف الأولية.

المقدمة.

اللعب هو أكثر ما يقوم به الطفل في سن الطفولة، فهو يقضي فيه جل وقته. واللعب بالنسبة للطفل ليس لشغل وقت فراغه فقط بل هو طريقته لاكتساب الخبرات والمعلومات والمهارات الحياتية المختلفة. فالطفل بأولى خطواته يبدأ بمحاولات للعب تنتهي بإتقانه المشي، وبداية الكلام عند الأطفال تبدأ بأصوات يلعب بها مع نفسه ومع والديه وتنتهي بإتقانه الكلام. حب اللعب أهم سمة من سمات الأطفال. "فغالبا يستطيع كل الأطفال اللعب، حيث يعلمهم كيف يصبحون اجتماعيين ويغذي فيهم النمو المعرفي " (Sweeney, 2008,268). والطفل بالمرحلة الابتدائية سريع الملل والتشتت يفقد اهتمامه بما أمامه بسرعة فإن لم يكن المعلم قادر على جذبه لما يعلمه باستمرار، فسوف يخسر الكثير من التفاعل من قبله، فالمرحلة العمرية المبكرة في الصفوف الأولية هي مرحلة عمرية مميزة ومهمة تلعب دورا هاما في تحديد شخصية المتعلم ومعرفة ميوله وأهدافه.

والألعاب تعتبر وسيلة لجذب انتباه الطالب، ووسيلة لإيصال المعلومة، فالطالب في الألعاب يخطئ ويصيب ويتعلم من أخطائه. يقول هاني (2006، 17) في دراسته "التعلم عن طريق اللعب أمر غاية في الأهمية في المرحلة الابتدائية حيث تتبلور شخصية الطفل وتنصقل موهبته، وبالتالي فإن استخدام الألعاب التربوية في هذه المرحلة ضروري ومهم ليساعد على اكتساب المعارف وإدراك المفاهيم وأبعاد العلاقات الإنسانية المختلفة".

الطالب يتعلم في وقت استراحته من خلال الألعاب التعليمية التي تم دمجها بالدرس، وهو يعلم بأنه يستطيع الوصول إلى هدفه وهو الفوز من خلال خطوات مهمة يقوم بها، ولا يمكن الفوز بتخطيها، كعمليات حسابية يقوم بحلها أو حروف ناقصة يقوم بإكمالها للوصول للصورة النهائية وبالتالي الفوز باللعبة، فالطالب هنا قد يتعلم الحساب أو يتعلم الحروف، فكل ما يريد المعلم من الطالب تعلمه يستطيع إدخاله بهذه الألعاب التعليمية. فالألعاب التعليمية تساعد المعلم على تحقيق هدفان مهمان في العملية التعليمية الأول هو إيصال المعلومة للطالب، والثاني هو تشويق وجذب انتباه الطالب وترغيبه في عملية التعلم.

مشكلة الدراسة:

من كل ما سبق وعلى ضوء الدراسة الاستطلاعية ونتائجها ومن خلال عمل الباحثة في المدارس الحكومية بالمرحلة الابتدائية جاءت مشكلة عدم توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها بالفصول الدراسية واقتصار التفاعل غالب الوقت في الحصص الدراسية من قبل الطلاب مع المعلمة ومع المحتوى التعليمي المقدم لهم من خلال الكتاب المدرسي بشكل رئيسي، مما يؤدي إلى حدوث الملل وفقد الانتباه مع الطريقة التقليدية في التعليم لدى الطلاب خصوصا بالمراحل الأولية وبالتالي فقدان المعلومات بشكل سريع.

أسئلة الدراسة:

من خلال ما سبق تتبلور مشكلة الدراسة في التساؤلين التاليين:

1. ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية؟
2. ما التصور المقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية؟

أهداف الدراسة:

تتطلع الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

1. التعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية.
2. وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الصفوف الأولية.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة على النحو التالي:

- تقدم هذه الدراسة للقائمين على تصميم البيئات التعليمية تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية.
- تقدم الدراسة صورة عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الصفوف الأولية.
- مواكبة التوجهات العالمية والمحلية التي تنادي بضرورة الاستفادة من التقنيات الحديثة والعمل على توظيفها في نظم التعليم.

حدود الدراسة:

- **الحدود الموضوعية**: وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الابتدائية.
- **الحدود المكانية:** مدارس المرحلة الابتدائية للبنات بالمنطقة الشمالية في الرياض.
- **الحدود الزمانية**: الفصل الدراسي الثاني من عام 1437-1438هجرية.

مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب التعليمية الإلكترونية:** عرفها الحربي (56، 2010) بأنها: "برمجيات تهدف إلى المزج بن 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 طرق اللعب".
  - **وتعرفها الباحثة إجرائيا** بأنها: "جميع الألعاب التعليمية المتوفرة على الأجهزة الإلكترونية المختلفة والتي تستخدم لتحقيق أهداف تعليمية محددة عن طريق القيام بخطوات وتجاوز مراحل أو مشاكل معينة حتى يصل الطالب للحل ويكتسب بعض المهارات في طريقة للوصول لهذا الحل.
- **الصفوف الأولية:** عرفها الزائدي (1433، 7) بأنها "جزء من مرحلة التعليم الأساسي الإلزامي في المملكة العربية السعودية تبدأ من الصف الأول وتنتهي بالصف الثالث الابتدائي". وهي الاسم الدارج للصف الأول والثاني والثالث في المدارس الابتدائية، والطلاب بهذه الصفوف بمعدل عمري يندرج ما بين 6 – 9 سنوات وذلك طبقا لما ورد في لائحة تقويم الطالب بالمدارس الابتدائية.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولاً- الإطار النظري:

المحور الأول: اللعب

يعتبر اللعب مظهر من مظاهر سلوك الطفل فقد أشارت عبد الباقي (2009، 27) إلى أن: " الطفولة هي مرحلة اللعب، ولقد وجد الباحثون أن الطفل يقضى كل زمن صحوته ونشاطه في اللعب وليس من السهل علينا نحن الكبار أن نوقف تيار اللعب الجارف، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطالب ضرورة من ضروريات حياته شأنه شأن الأكل والنوم، فالطفل ليس في حاجة إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجة فقط إلى الإرشاد والتنظيم".

يشير الحيلة (2004، 19) أنه: " من أهم الأنشطة التي يستخدمها الطفل في تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها المختلفة ويعتبر وسيطًا تربويًا مهمًا يعملُ على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته الخاصة ويكشف أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية بين الناس".

تعريف اللعب:

تستخدم كلمة لعب عادة في الحياة اليومية لتشير إلى لعب الأطفال اليومي، أو إلى لعب الكبار في أوقات الفراغ، وعادة لا يشعر الإنسان العادي بأية صعوبة في تحيد نوعية السلوك، إذا ما كان لعبا أم لا، لكن ذلك الوضع يختلف كلية بالنسبة لعلماء النفس (خليل، 2002، 45).

يعرفه عبد الهادي (2004، 43) أنه: " نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الطفل للاستمتاع والسرور وإشباع الميل الفطري لديه، وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو الشخصية المتكاملة للفرد وهو كذلك سلوك طوعي ذاتي اختياري غالبا لهدف تعليمي".

أهمية اللعب:

إن أهمية اللعب في بناء شخصية الطفل تتمثل في العناصر التالية كما بينتها العناني (2002):

1. اللعب يساعد الطفل على استقلال شخصيته جنبا إلى جنب مع زيادة مشاركته الاجتماعية.
2. معرفة الذات وجعله متقبلا لها وللآخرين.
3. التفاعل والتواصل مع البيئة الاجتماعية المحيطة به بلا خجل.
4. التعود والاندماج مع كل الخبرات وتعزيز التكامل في شخصية الطفل.
5. تعلم الانضباط الذاتي
6. التدريب على المهارات الحياتية الازمة للتفاعل والحوار مع الآخرين.

يتضح مما سبق إنه اختلف العلماء في تفسير ظاهرة اللعب عند الأطفال فلقد فسر بياجيه مراحل تطور اللعب ومهارته لدى الأطفال من الميلاد وحتي العاشرة من عمرهم فيما أسماه النظرية المعرفية لجان بياجيه التي اعتمدت على الملاحظة المستمرة والتبعية المتلاحقة حيث قسم فيها اللعب إلى مراحل ثلاثة تبدأ بمرحلة اللعب التدريبي وفيها يقوم الأطفال بتطبيق الأفعال بصورة متكررة ثم ينتقل الطفل إلى مرحلة اللعب الرمزي التي يسمح للطفل فيها بممارسة التصورات والرموز المتراكمة في ذاكرته ثم ينتقل الطفل إلى مرحلة الألعاب ذات القواعد وهي المرحلة التي تتضمن الارتباط بقوانين وقواعد تحكم اللعب وهنا يتحول التفكير قبل العمليات إلى التفكير المحسوس،

ولقد قامت سميلانسكي بتفسير مراحل اللعب أيضا في نظرية معرفية ترتبط ارتباط جوهريا بمفهوم اللعب لكنها لم تختلف عن نظرية بياجيه في شيء غير المسميات

المحور الثاني- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعريف الألعاب التعليمية:

تشير أدبيات التربية إلى تعريفات متنوعة وكثيرة تناولت مفهوم الألعاب التعليمية على أنها:

نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة (Heimlich ،p23 ,2009).

يشير (Wellich,2000,p28) إلى أنها " أي شكل من أشكال اللعب المعتمد على النشاط والذي يعتمد بدوره على الصدفة أو المهارة، وعادة تتحكم فيه قواعد وقوانين خاصة، وتختلف درجة المهارة المطلوبة والأنظمة والقواعد من لعبة إلى أُخرى".

ويعرفه (Faber,2005,p441) على أنه " أسلوب يهدف إلى زيادة فهم التلاميذ للمفاهيم النظرية من خلال تجسيدها عمليا بواسطة الألعاب".

مما سبق استخلصت الباحثة ما يلي:

1. يمكن تعريف اللعبة التعليمية بناءً على ما سبق على أنها: نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) أفراداً أو مجموعات في محاولة لتحقيق أهداف تعليمية محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعية المحددة.
2. الألعاب التعليمية هي مجموعة من الأنشطة المنظمة التي تجذب اهتمام الأطفال وتثير دافعيتهم للتفكير نحو الفوز ويتطلب ذلك إتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات التي تحكم اللعبة وتعتمد على عنصر المنافسة لتحقيق الأهداف.
3. إن تلك الأنشطة المنظمة قد تكون موجهة أو غير موجهة، وتتضمن المنافسة مع الذات أو مع الآخرين بشكل فردي أو جماعي.
4. تعد الألعاب التعليمية من الأساليب الحديثة التي قد يستخدمها المعلم لتحقيق الأهداف التعليمية التي يسعى إلى تحقيقها، حيث عن طريقها من الممكن خلق جو من التفاعل الصحي الإيجابي بين الأطفال وذلك لتعميق روح التعاون بينهم والمشاركة الإيجابية بينهم في المواقف التعليمية، وتساعد أيضا على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، كما أنها تعطي شعورا بالمتعة والفائدة.

أنماط برامج الألعاب التعليمية:

إن الألعاب التعليمية تأخذ أشكالا مختلفة وأنماطًا متباينة ومن الممكن تقسيمها إلى: (مندور، 2006م، 78).

النمط التنافسي: في هذا النوع يكون هناك فائز واحد أو خاسر واحد في جميع الحالات سواء كانت اللعبة بين طفل وآخر أم كانت بين الطفل والحاسوب.

النمط العلمي الاستكشافي: في هذا النوع تكون الغاية من اللعبة هي تنمية الإبداع والابتكار في الطفل حيث تقوم اللعبة على استراتيجيات ذكية جدا وبارعة، فعند فوز طفل على آخر أو حتى على الحاسوب فإن ذلك يستلزم إتقان مهارة معينة ومثال على ذلك ألعاب المحاكاة في الحاسوب.

تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

لمفهوم الألعاب الإلكترونية تعريفات عدة منها:

- يعرفها (كفافي، 2001، 86) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وتستخدم في التعليم".
- يعرفها هاني (2006، 256) بأنها: " نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الحاسوب ويمارس التفكير ويتخذ القرارات السريعة بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة "

تستخلص الباحثة من التعاريف السابقة:

أنه يمكن تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية ببساطة بأنها: لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتتميز تلك الألعاب باندماج المؤثرات الصوتية والبصرية فيها ويمكن التركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمات المختلفة والانتقال من مرحلة إلى أخرى بهدف تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

من التعريف يتبين أن برامج الألعاب التعليمية تقوم في الأساس على الدمج بين كل من عمليتي التعلم واللعب وذلك للوصول إلى مكون ترويحي ينافس الأطفال فيه بعضهم البعض في إحراز النقاط والتقدم نحو أهداف معينة ويتطلب ذلك الأمر من الطفل أو المتعلم إتقان مهارات معينة أو حل بعض المسائل الحسابية المختلفة أو المنطقية فالطفل في تلك الألعاب يقرأ ويحلل ما يقرأه وقد يجيب ويعمل على تفسير بعض المشاكل المتباينة حول فكرة ما أو درس ما(Crawford, 2004 ,78).

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية:

أشارت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010) إلى عددٍ من الأسس الرئيسية التي تنبني عليها الألعاب التعليمية بمختلف الانفعالات سواء كانت إلكترونية أم تقليدية والتي ينبغي أن تتوافر فيها وهي كالتالي:

1. الهدف: وهو أن يكون للعبة هدف واضح ومحدد يتماثل مع هدف اللاعب من اللعبة.
2. القواعد: أن يكون لكل لعبة أسس وقواعد توضح طريقة اللعب.
3. المنافسة: أن يكون أساس اللعبة في تحقيق الأهداف هو المنافسة، وقد تكون بين لاعب وآخر أو بين اللاعب وبين الحاسوب ومن الممكن أن تكون بين المتعلم ومحك من أجل إتقان مهارة ما أو تعلم شيء جديد.
4. التحدي: ومعنى هذا أنه ينبغي أن تحتوي اللعبة على قدر من التحدي الأمر الذي يجعلها مستنفزةً للطفل كي يلعب ويكون ذلك التحدي في حدود قدرات الفرد الممكنة.
5. الخيال: ومعنى ذلك أن تنطوي اللعبة على قدر من الخيال مما يجعلها تثير خيال الفرد الذي يلعبها مما يحقق مبدأ الدافعية والرغبة لدى المتعلم وتجعله يستمر في التعلم.
6. الترفيه: ومعنى ذلك أنه ينبغي أن يكون أحد أهم أغراض اللعبة هو التسلية وينبغي أن تنطوي اللعبة عليه حتى لا يمل اللاعب من اللعبة.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

إن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية يعد من أكثر الوسائل التي تساعد على شد انتباه المتعلمين حيث تؤكد النظريات التعليمية أن عملية شد الانتباه أكثر أهمية من عملية التشجيع في عملية التعلم، مما يدل على أن التعلم بواسطة الألعاب الإلكترونية يعمل على تركيز المعلومات وتثبيتها في أذهان الطلاب لما تتميز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها. (خرنوب، 2003، 29)

هناك العديد من الخصائص والمميزات التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية التعليمية مقارنة بالطرق التقليدية في التعليم ونذكر منها:

1. التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا نظرًا لاستعمالها أكثر من حاسة لدى الإنسان فمعظمها يعتمد على تأثيرات سمعية بصرية.
2. تعمل على زيادة الدافعية لدى المتعلم حيث أن اللعب يعتبر أمر فطري في الطفل من هنا يتشجع الطالب على تعلم ما استعصى عليه من مواضيع.
3. من الممكن أن يتم اللعب فرديا وبالتالي لا يكون هناك أي نزاع مع تلميذ وآخر.
4. من خلال اللعب يستطيع التلميذ أن يثبت ذاته ويحقق الثقة المرجوة بنفسه دون الحاجة للآخرين.
5. تقسم الألعاب التعليمية الإلكترونية المعلومات إلى خطوات صغيرة، الأمر الذي يتطلب استجابة سريعة، وتعطي الألعاب الإلكترونية تغذية راجعة فورية، مما يجعلها منصبة على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
6. إن الألعاب التعليمية الإلكترونية تدمج بين شقين أساسيين في عملية التعلم هما المهارة والمعرفة ومثال ذلك: مهارات التفكير المنطقي ومهارات حل المشكلات، مهارات التخطيط واتخاذ القرارات (رجائي، 2005، 38).

المحور الثالث: الصفوف الأولية:

تسمى هذه المرحلة في بعض كتب علم النفس ومنها (حسين، 2009، 48) بأنها " مرحلة الطفولة الوسطى أو المتوسطة، وتتراوح أعمار التلاميذ فيها من ست إلى تسع سنوات، ويدخل التلميذ في هذه المرحلة المدرسة الابتدائية، إما قادما من المنزل مباشرة أو منتقلا من مدارس رياض الأطفال"، وتكتسب المرحلة الابتدائية أهميتها بدرجة كبرى من أهمية مرحلة الصفوف الأولية، فهي مرحلة حاسمة وذات أهمية كبرى في حياة التلميذ العلمية والتربوية لما تتميز به من خصائص نفسية واجتماعية يمتد تأثيرها لسنوات قادمة كما أنها مرحلة تأسيس لما يليها من مراحل دراسية.

اللعب في مرحلة الصفوف الأولية:

تسمى مرحلة الطفولة المتوسطة (الصفوف الأولية) من قبل بعض علماء النفس بمرحلة اللعب، ولعل السبب في ذلك لا يعود إلى زيادة وقت التلميذ المخصص للعب ولكن بسبب مدى التداخل في خصائص أنشطة اللعب واتساع مجالها، مقارنة بتلك التي يمكن ملاحظتها في المراحل العمرية السابقة لذا فهذه التسمية في بداية مرحلة المدرسة الابتدائية تعود إلى اتساع مدى اللعب وتنوع أنشطته وليس فقط إلى الفترة الزمنية التي يقضيها التلميذ في مجال اللعب.

المحور الرابع: دمج التقنية في التعليم

مع كل التطورات في عصرنا الحديث ومع التقدم التقني، والظهور المتسارع لتقنيات وتكنولوجيا جديدة تظهر كل يوم حتى أصبح هذا العصر هو عصر المعلومات. ويعتبر دمج التقنية بالتعليم هو الخطوة التي تلي هذا الانتشار الواسع للتقنيات المختلفة فأساس أي مجتمع هو المتعلم وإيصاله لتحقيق أهدافه المرجوة بأي طريقة كانت، والمتعلم يعيش بهذا العالم التقني متأثرا بما فيه متفاعلا مع هذه التقنيات.

مفهوم دمج التقنية في التعليم:

هو الاستفادة من التقنيات الحديثة (الوسائط المتعددة، الانترنت، برامج الحاسبات، الخ) لمنح عمليتي التعليم والتعلم بعداً إضافياً بهدف رفع مستوى التحصيل الدراسي من خلال استغلال تقنية المعلومات بما توفره من أدوات جديدة للتعلم والتعليم وهو أحد طرق التعليم الذي يجمع ما بين التعليم التقليدي بأشكاله المختلفة، والتعليم الإلكتروني فهو يمزج ما بين أفضل الطرق التقليدية للتعليم الإجرائي، وتلك المواد التي تقدم عبر وسائط جديدة مثل الانترنت (درويش، 2009م، 18). ويعرف بأنه يشير إلى ذلك النوع من التعليم الذي تستخدم خلاله مجموعة فعالة من وسائل العرض المتعددة وطرق التدريس، وأنماط التعلم والتي تسهل عملية التعلم سواء كانت تلك الوسائل في بيئة التعلم التقليدية، أو في بيئة التعلم الإلكترونية (سالم، 2004، 76).

ويؤكد شحاته (2013) على أن التعليم المدمج لا يشير إلى استخدام التقنية داخل قاعة الدروس التقليدية كوسيلة تعليمية لتدريس المفاهيم الصعبة، أو لإضافة بعض المعلومات، وإنما هو فرصة لإعادة تصميم المقررات من حيث تطويرها وجدولتها وطريقة تقديمها في التعليم من خلال الدمج بين أشكال التعليم التقليدي وأشكال التعليم الإلكتروني.

أهمية دمج التقنية في التعليم:

يعتبر دمج التقنية في التعليم الآن من أفضل الأساليب في توظيف تقنيات المعلومات والاتصالات في العملية التعليمية وهذا ما أكد عليه التقرير الذي أعده المجلس الأوروبي في 24 مايو 2008م حيث أشار أن دمج التقنية في التعليم هو أفضل الطرق لتوظيف المستحدثات التقنية والوسائط المتعددة والانترنت لرفع جودة التعليم (عسيري، 2011م، 98).

وفي المملكة العربية السعودية بادرت وزارة التربية والتعليم منذ وقت مبكر لاستخدام التقنية الحديثة في مراحل التعليم العام في ثلاث محاور (عسيري، 2011م، 77):

1. استخدام الحاسب كمادة تعليمية Subject Matter
2. استخدام الحاسب كوسيلة تعليمية Educational Aid
3. استخدام الحاسب في الأمور الإدارية المرتبطة بتنظيم التعليم Managerial Application

شروط دمج التقنية في التعليم

دمج التقنية ليست عملية ارتجالية بل هي عملية مدروسة لها شروط لكي تنجح وتحقق أهدافها المرجوة كما أوضحها مراد (2012م):

1. أن يكون مستخدم هذه التقنية الأول وهو المعلم قادر على استخدامها وتفعيلها.
2. ان يكون العنصر الأهم في العملية التعليمية وهو الطالب قادر على التفاعل مع هذه التكنولوجيا واستخدامها لتطوير نفسه وتفاعله العلمي، وذلك تحت إشراف المعلم.
3. ان تكون البيئة التعليمية مجهزة لهذا النوع من الدمج.

البيئة التعليمية التقنية:

البيئة التعليمية التقنية لها مجموعة من المكونات التي تختلف باختلاف المراحل، ولقد وضعت (سالم، 2009) مجموعة من المكونات القياسية لبيئة تعليمية تكنولوجية:

1. وجود بيئة تعليمية تفاعلية، تحتوي على كل التجهيزات اللازمة لتحقيق هذه التفاعلية

2. مساعدة التكنولوجيا على النشر العام للمعلومات بشكل إلكتروني باستخدام التقنيات المختلفة.
3. مساعدة التكنولوجيا على استدعاء المعلومات حين الحاجة إليها واستبدالها إذا استدعى الأمر.
4. توفير التواصل الازم لكل عناصر العملية التعليمية من خلال التطبيقات والأجهزة المختلفة.

نماذج دمج التقنية في التعليم:

نموذج توباك Tpack Model: (الجرف، 2001م: ص200):

وهذا النموذج وهو يعني ثلاثية المعرفة بالمحتوى والتربية والتكنولوجيا :

(Technological Pedagogical Content Knowledge Framework) والهدف منه هو إعداد المعلمين وتوفير الكفايات اللازمة لهم للقيام بدمج فعال للتقنية بالتعليم فالتدريس الجيد لا يعني فقط أن نستخدم الأدوات والأجهزة التقنية في الفصول الدراسية أو المناهج التعليمية، بل يهدف إلى الدمج الكامل للمجالات الثلاث المعرفية والتربوية والتقنية كما يوظفها الإطار الخاص .TAPACK

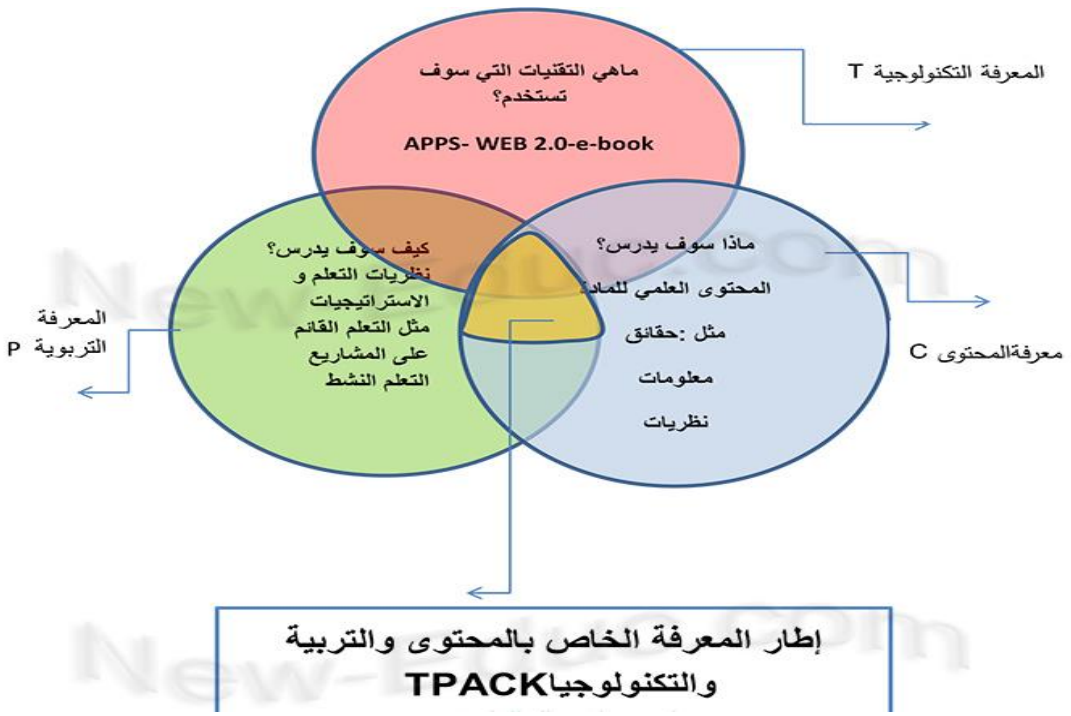
أ- مكونات نموذجTPACK كما ذكرتها الخرطبيل (2011):

- معرفة المحتوى CK :ويكون المعلم هو محور العملية التعليمية ويجب أن يكون قادر وبشكل كامل على مادته وتخصصه.
- المعرفة التربوية :PKوهنا يجب على المعلم أن يكون ملم بالإضافة إلى المادة العلمية بالأساليب التدريسية والتربوية المختلفة التي يستخدمها وتختلف طبقا لنوع المادة العلمية والمرحلة العمرية.
- المعرفة التكنولوجية TK :وتركز على ضرورة إلمام المعلم بكل التقنيات القديمة والحديثة.

ب- دمج التقنية في التعليم:

لتحقيق دمج التقنية في التعليم، يتم دمج المعارف الثلاثة على الشكل التالي:

شكل رقم (1) المعارف اللازمة لدمج التقنية كما وضحتها الخرطبيل (2011)



نموذجSAMR (سرايا، 2007م):

هو نموذج لتكامل التكنولوجيا في التعليم صممه الدكتور Dr. Ruben Puente Dura ونجد أنه اختصار لأربع مستويات من مستويات دمج التقنية في التعليم Substitution Augmentation Modification Redefinition، وقد قرر الباحثون أن دمج التكنولوجيا ينتقل عادة من خلال مستويات محددة، يتم فيها ارتفاع مستوى النشاط وزيادة الاستفادة التعليمية. يتميز هذا النموذج بالتالي:

- يتكون من أربع مستويات، يتم الانتقال من المستوى الأدنى إلى المستوى الأعلى، وهذا شبيه بتصميم بلوم للأهداف المعرفية.
- يمكن الانتقال من مرحلة منخفضة في دمج التقنية في تعلم الطلاب إلى مرحلة متقدمة.
- يراعي أن الطالب يقوم في البداية باستخدام التكنولوجيا كبديل عن الأدوات التقليدية (استخدام برامج معالجة النصوص حل ورقة العمل كبديل عن استخدام القلم والورقة قبل الانتقال إلى استخدام التقنية بطريقة مبتكرة لتحقيق أهداف ومهارات عالية).

➢ والسؤال هنا هل يمكن الفصل بين نموذج SAMR ونموذج TPACK لدمج التقنية داخل الفصول الدراسية؟ (الناعبي، 2010)

في الحقيقة إن كلا من النموذجين يكمل بعضهما البعض، حيث أن نموذج SAMRيركز على التقنية أكثر من خلال المستويات الأربع في الدمج بينما نموذج TPACKيركز أكثر على المعرفة التربوية والمعرفة بالمحتوى والتكنولوجيا. وأيضا من الممكن الدمج بين النموذجين بشكل يثري عملية تطبيق دمج التقنية في الفصول الدراسية . حيث إن التخطيط الجيد للدرس يتضمن أن يحدد المعلم الأهداف التي يريدها أن تتحقق بنهاية الدرس أو الوحدة والمهارات التي سوف يتم اكتسابها، كما يتضمن الأساليب وطرق التدريس والاستراتيجيات التي سوف يستخدمها لتحقيق تلك الأهداف، وماهي التقنيات التي سوف يستخدمها داخل الحصة لتحقيق ذلك.

لضمان نجاح دمج التقنية في التعليم يجب عمل ما يلي (الموسى، 2005م، 20):

- تأهيل المجتمع والتمهيد له وزيادة قدرته لاستخدام التعليم التقني.
- أن يكون للتربويين الدور الأبرز في انتاج التقنيات المناسبة للدمج في التعليم فهم الأكثر دراية وخبرة.
- إعداد الموارد البشرية المدربة المؤهلة للعمل مع هذه التقنيات وبناء قنوات الاتصال اللازمة للتفعيل الأمثل للتعليم عن بعد والتعليم التقني المتاح في كل مكان وزمان.

ثانياً- الدراسات السابقة

- **دراسة شعبان (2002)**: استخدم في هذه الدراسة لعبة بعنوان مهمة في الجبر بهدف معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم المعرفي ودراسة العلاقة بين مخرجات العملية التعليمية. توصلت هذه الدراسة إلى: عدم وجود فرق في درجات التحصيل بين المتعلمين باللعبة التعليمية والمتعلمين بالطريقة التقليدية وعبر الأنشطة المركزة في الفصل.
- **دراسة محمد (2003):** استخدم بهذه الدراسة تحليل صفات وخصائص التعلم المميزة للفئات التعليمية المختلفة والخصائص المختلفة للألعاب التعليمية، ولكن بهدف ربط نتائج البحث والفرض الرئيسي فيه وهو إمكانية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية لتوفير التعلم اللازم للفئات التعليمية المختلفة، وذلك إتباعا

لخصائص السمات المختلفة لهذه الفئات والألعاب على حد سواء. وتوصلت هذه الدراسة إلى: يمكن تحقيق العديد من الأهداف التربوية والقيمية جنبا إلى جنب مع الأهداف التعليمية من خلال هذه الألعاب التعليمية.

- **دراسة سالم (2004):** استخدمت هذه الدراسة الألعاب التعليمية الإلكترونية مع طلاب مرحلة رياض الأطفال، وهدفت إلى معرفة فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية لدى التلاميذ، وطبقت هذه الدراسة على عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال بعمر (5-6) سنوات. وتوصلت هذه الدراسة إلى: فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب التلاميذ المفاهيم المكانية ومفاهيم السرعة.
- **دراسة دويدي (2004):** في هذه الدراسة تم استخدام برامج وألعاب مختلفة بالحاسب الآلي لتطوير التحصيل والتفكير الإبداعي لطلبة الصف الأول الابتدائي في القراءة، مستخدما المنهج التجريبي في هذه الدراسة لقياس الأثر على عينة عشوائية لعدد (59) طالب واستخدم ثلاث مجموعات مختلفة معتبرا مجموعتين منها تجريبية تستخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية، إما المجموعة الثالثة فاستخدمت الأنشطة والطرق التقليدية. وأظهرت النتائج للدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نمو القدرات التفكيرية الإبداعية للمجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم.
- **دراسة أمل (2009):** استخدمت الباحثة في هذه الدراسة الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم بعض التلاميذ ممن يعانون من فرط الحركة وتشتت الانتباه. وهدفت هذه الدراسة إلى تدريب هؤلاء التلاميذ على تركيز الانتباه بهدف زيادة التحصيل الدراسي لمادة الرياضيات واللغة العربية، طبقت هذه الدراسة على عينة من طلاب الصف الأول الابتدائي في مدينة الإسكندرية، وطبقت المنهج شبه التجريبي. توصلت هذه الدراسة إلى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض درجة فرط الحركة والتشتت لدى التلاميذ وزيادة التحصيل المعرفي في كل من اللغة العربية والرياضيات لدى نفس التلاميذ بالمرحلة الابتدائية.
- **دراسة البركات والحسن (2010):** استخدم في هذه الدراسة الألعاب بالحاسب لتطوير المعرفة والخبرات التعليمية للأطفال، وأجريت الدراسة على عينة من المعلمين عددها 526 من معلمي الأطفال في الأردن. وتوصلت هذه الدراسة إلى وجود اتجاهات إيجابية لدى المعلمين في هذه العينة تجاه توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.
- **دراسة بقلاوة (2011):** استخدمت هذه الدراسة الألعاب التعليمية الإلكترونية بهدف قياس أثر هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكر الإبداعي. وطبقت على عينة عشوائية من طلاب الصف الخامس في مدينة بور سعيد. توصلت هذه الدراسة إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المقررات الدراسية المختلفة في نمو التفكير الإبداعي.
- **دراسة هبة (2013) عن** فاعلية برنامجين تدريبيين لإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم التفكير لدى طفل الروضة والتي تناولت المنهج شبه التجريبي على عينة عشوائية من أطفال الروضة وهدفت إلى الوقوف على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية للوالدين والمعلمين على حد سواء في تنمية بعض المفاهيم الفكرية لدى أطفال الروضة. وتوصلت هذه الدراسة إلى: فاعلية البرامج الإلكترونية التعليمية في تنمية مفاهيم الأطفال.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة، اختلافها واتفاقها ببعض النقاط. فكانت كلها مرتبطة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم وكانت متنوعة ما بين محلية وعربية وذلك نابع من أهمية الألعاب التعليمية في التعليم بشكل عام.

- **من حيث الهدف**: هدفت هذه الدراسات إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم مثل دراسة شعبان (2002) ودراسة سالم (2004) ودراسة أمل (2009) واتفقت معها هذه الدراسة في هذا الهدف. في حين اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة بكونها تهدف إلى وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الصفوف الأولية، في حين لم تتطرق هذه الدراسات السابقة لهذا الهدف.
- **من حيث المنهج**: استخدمت معظم الدراسات المنهج التجريبي وذلك لمناسبته لطبيعة الدراسة مثل دراسة كل من البركات والحسن (2010). واستخدمت بعض الدراسات المنهج الوصفي مثل دراسة سالم. في حين استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي وذلك لمناسبته لطبيعة الدراسة.
- **من حيث مجتمع الدراسة**: اختلف مجتمع الدراسة في الدراسات السابقة وذلك حسب منهج الدراسة المستخدم والهدف منها، فكان مجتمع الدراسة من الطلاب في المراحل الدراسية المختلفة كما في دراسة شعبان (2002)، دراسة سالم (2004)، دراسة دويدي (2004)، دراسة أمل (2009)، دراسة بقلاوة (2011). وفي دراسات أخرى كان مجتمع الدراسة مكون من المعلمين كما في دراسة كل من البركات والحسن (2010) ودراسة هبة (2013).في حين كانت عينة الدراسة الحالية تستهدف مجتمع المعلمات في المدارس الابتدائية.
- **من حيث النتائج**: بعض الدراسات السابقة تمثلت نتائجها في: فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم المختلفة لدى الأطفال مثل دراسة سالم (2004) ودراسة دويدي (2004) واشتملت على تنمية التحصيل المعرفي لديهم.
- **من حيث أدوات الدراسة**: استخدمت معظم الدراسات السابقة الاختبار التحصيلي كأداة للدراسة مثل دراسة شعبان (2002)، في حين استخدمت هذه الدراسة الاستبانة كأداة للدراسة.

وفي ضوء ما أشارت إليه الدراسات السابقة استفادت الباحثة من الدراسات السابقة كما يلي:

1. تصميم الجزء النظري واختيار أدوات الدراسة من استبانات وأساليب إحصائية وتصميم الفروض والتوصيات.
2. تحديد المنهج المستخدم وتحديد مجتمع وعينة البحث، وتحديد الخطوات اللازمة لإجراء الدراسة.
3. تحديد الأسس العلمية لتصميم البرنامج المقترح، وتحديد محتوى البرنامج المقترح.
4. تحديد الأسلوب الأمثل في تفسير وعرض ومناقشة النتائج.
5. تحديد الإطار العام للدراسة الحالية وكذلك الخطوات المتبعة في إجراءات الدراسة.
6. التعرف على المشكلات والتحديات التي واجهت الدراسات السابقة والاستفادة من ذلك في الدراسة الحالية.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

يتبع البحث الحالي المنهج الوصفي التحليلي لكونه المنهج المناسب لهذة الدراسة وجمع بيانات متغيرات الدراسة وتحديد قيمة العلاقة بينها والتعبير عنها بشكل كمي، للوصول الى فهم للظاهرة التي تتناولها الدراسة.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من معلمات الصفوف الأولية في المدارس الابتدائية في شمال مدينة الرياض.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من معلمات الصفوف الأولية في المدارس الابتدائية في شمال مدينة الرياض وبلغ عدد العينة 200معلمة.

جدول رقم (1) تصنيف عينة الدراسة تبعا للتخصص والمؤهل وسنوات الخبرة

المتغير	مستوى التغير	العدد	النسبة
التخصص	رياضيات	74	%37
	علوم	64	%32
	لغة عربية	15	%7.5
	تربية أسرية	37	%18.5
	تخصصات أخرى	10	%5
المؤهل العلمي	تربوي	135	%67.5
	غير تربوي	65	%32.5
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	45	%22.5
	من 5 إلى 10سنوات	59	%29.5
	من10 إلى 20 سنة	58	%29
	أكثر من 20 سنة	38	%19

أداة الدراسة:

تم تطوير استبانة لجمع البيانات وهدفت إلى التعرف على واقع دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر المعلمة والاستعانة بالدارسة الاستطلاعية التي تم إجرائها قبل بداية الدراسة، وروعي في صياغة المفردات أن تكون الألفاظ سهلة، واضحة ، قصيرة وغير معقدة حتى يسهل فهمها.

وتم تحديد محاور الاستبيان التالية:

المحور الأول: أهداف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة (يتكون من عشر عبارات)

المحور الثاني: أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة (يتكون من 12 عبارة)

المحور الثالث: طرق دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة (يتكون من 5عبارات)

حساب صدق وثبات الاستبانة:

1. **صدق المحكمين:**

تم عرض الاستبيان في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين، وذلك للحكم على الاستبانة من حيث مدى صلاحية المحاور والمفردات والحكم على مدى انتماء كل مفردة إلى المحور الخاص بها وعلى سلامة الصياغة مع اقتراح التعديلات اللازمة، وإعادة صياغة الاستبيان على ضوء هذه الاقتراحات.

صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق الاتساق الداخلي باستخدام معادلة بيرسون وذلك عن طريق استخراج معامل ارتباط كل مفردة بدرجة البعد التي تنتمي إليه وبالدرجة الكلية.

جدول (2) معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي اليه العبارة

استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية		أهمية الألعاب الإلكترونية		طرق دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
1	**1.00	1	1.00	1	**0.989
2	**0.925	2	**0.606	2	**0.755
3	**0.878	3	**0.665	3	**0.430
4	**0.792	4	**0.460	4	**0.552
5	**0.542	5	**0.531	5	**0.853
6	**0.355	6	**0.461		
7	**0.530	7	**0.590		
8	**0.506	8	*0.283		
9	**0.535	9	*0.301		
10	*0.703	10	**0.413		
		11	**0.768		
		12	**0.864		

** دال عند 0.01 * دال عند 0.05**

يتضح من الجدول رقم (2)، أن معامل ارتباط العبارات بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي اليه العبارة جميعها دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) وقد جاءت معاملات الارتباط بقيم عالية في المحاور الثلاثة التي لها علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بدرجة البعد التي تنتمي إليه وبالدرجة الكلية مما يعني أن الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من صدق الاتساق الداخلي.

ثانياً: حساب ثبات الاستبانة:

تم التحقق من ثبات الاستبانة من خلال طريقة كرونباخ وفيما يلي جدول معاملات الارتباط

جدول (3) معامل الفا كرونباخ للتحقق من ثبات الاستبانة

م	المحور	عدد العبارات	معامل الفا كرونباخ
1	أهداف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	10	0.917
2	أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية	12	0.869
3	طرق دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية	5	0.730

* دال عند مستوى 0.01

يتضح من الجدول السابق أن واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية من وجهة نظر المعلمة يتمتع بدرجة عالية من الثبات حيث أن جميع معاملات الثبات دالة عند مستوى 0.01.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) للإجابة على الأسئلة الأساليب الإحصائية التالية:

1. حساب المتوسط الحسابي، والانحراف المعياري.
2. معامل ارتباط بيرسون لتحديد العلاقة بين المتغيرات.
3. معامل ألفا كرونباخ لحساب الثبات.
4. اختبارات لمعرفة دلالة الفروق بين المتوسط لمتغيرات الدراسة.

4- نتائج الدراسة ومناقشتها.

- **نتيجة السؤال الأول للدراسة: "ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية؟**

وللتعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية تم حساب التكرارات والنسب المئوية لمحاور الاستبيان المعد لذلك.

جدول (4) نسب وتكرارات استجابات أفراد عينة الدراسة حول أهداف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية

م	العبارة	موافق بشدة		أوافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة	
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
1	نشر ثقافة استخدام التقنيات في التعليم	76	38.4	79	39.9	27	13.6	17	7.6	1	0.5
2	تمكين الأطفال من التعايش مع بيئة تقنية	70	35.4	83	41.9	27	13.6	17	7.6	3	1.5
3	تقليل الرهبة عند الأطفال من استخدام التكنولوجيا	55	27.9	71	36	56	28.4	17	7.1	1	0.5
4	تدريب الأطفال على استخدام الأجهزة التقنية	57	28.9	90	45.7	36	18.3	14	5.6	3	1.5
5	إكساب الأطفال المهارات العلمية اللازمة للتعلم الذاتي	73	37.1	77	39.1	41	20.8	9	3	-	___
6	تنمية القدرات العقلية لدى الأطفال	77	39.1	73	37.1	33	16.8	16	6.6	1	0.5
7	تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال	79	39.9	75	37.9	32	16.2	12	5.1	2	1
8	نقل التعليم من التجريد إلى الواقعية	70	35.4	79	39.9	35	17.7	16	7.1	__	__
9	تدريب الأطفال على مهارات البحث العلمي باستخدام التقنية.	62	31.5	82	41.6	49	24.9	7	2	__	__
10	تعزيز تشكيل شخصية الطفل	72	37.1	70	36.1	39	20.1	19	6.7	_	__

يوضح الجدول السابق استجابات أفراد عينة الدراسة على مفردات المحور الأول الخاص بأهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة، حيث تراوحت نسبة الموافقة بشدة على عبارات الاستبيان من 27.9% إلى 39.9%. بينما تراوحت نسبة الموافقة فقط على عبارات هذا المحور من 36% إلى 45.7%.

وترى الباحثة أن الألعاب التعليمية واستخدامها في العملية التعليمية يساعد على تحقيق العديد من الأهداف مع اختصار للوقت والجهد وبفاعلية أكبر.

جدول رقم (5) تكرارات ونسب استجابات أفراد عينة الدراسة حول أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية

م	العبارة	موافق بشدة		أوافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة	
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
1	عنصر تشويق وجذب للأطفال	57	41.9	90	39.4	36	13.6	14	4.5	3	1.5
2	جعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان	70	35.4	82	41.4	30	15.2	17	7.6	1	0.5
3	تحفيز الأطفال على التفاعل أثناء الدرس	69	34.8	74	37.4	42	21.2	12	5.1	3	1.5
4	زيادة معدل سرعة عملية التعلم	63	32.3	73	37.4	42	21.5	20	7.6	2	1
5	زيادة فاعلية طريقة التدريس المستخدمة في الفصل	59	29.8	84	42.4	39	19.7	17	7.6	1	0.5
6	فتح الآفاق الرحبة للأطفال نحو الابتكار	64	32.3	80	40.4	40	20.2	14	6.1	2	1
7	زيادة التفكير المنطقي لدى الطلاب	59	30.1	80	40.8	44	22.4	16	6.1	1	0.5
8	تحفيز تفاعل المعلم داخل الصف	63	31.8	80	40.4	39	19.7	15	6.6	3	1.5
9	تساعد على عرض المقرر بطريقة أسهل	61	31	87	44.2	36	18.3	12	4.6	4	2
10	تجعل عملية التعلم أكثر جاذبية من خلال استثارة الأطفال	65	33	83	42.1	38	19.3	14	5.6	__	__
11	تؤدي إلى تنوع طرق التدريس المستخدمة في الفصل	64	32.5	84	42.6	38	19.3	13	5.1	1	0.5
12	تساعد على إعداد بيئة تعليمية تفاعلية داخل الفصل	62	31.8	98	50.3	25	12.8	15	5.1	__	__

يوضح الجدول رقم (5) استجابات أفراد عينة الدراسة على مفردات المحور الثاني الخاص بأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة، حيث تراوحت نسبة الموافقة بشدة على عبارات الاستبيان من 30.1% إلى 41.9%. بينما تراوحت نسبة الموافقة فقط على عبارات هذا المحور من 37.4% إلى 50.3%.

وترى الباحثة أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أصبح له دور كبير وأهمية قصوى كوسيلة تعليمية للأطفال، في الفصل وخارجه، وقد حظي المحور بموافقة مطلقة لما تتجاوز نسبته 30 بالمئة من أفراد العينة.

جدول (6) نسب وتكرارات استجابات أفراد عينة الدراسة حول طرق دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية

م	العبارة	موافق بشدة		أوافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة	
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
1	دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصل كطريقة للتهيئة للدرس	59	29.8	83	41.9	33	16.7	22	10.1	3	1.5
2	دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصل كطريقة للتدريس	45	22.8	68	34.5	58	29.4	28	12.7	1	0.5
3	دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصل كطريقة للتدريب على المهارات العملية	56	28.3	83	41.9	40	20.2	19	8.6	2	1
4	دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصل كطريقة لتقييم مخرجات التعلم	43	22.2	72	37.1	51	26.3	25	10.8	7	3.6
5	دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية كطريقة للتعزيز	48	24.5	85	43.4	48	24.5	15	5.6	4	2

يوضح الجدول رقم (6) استجابات أفراد عينة الدراسة على مفردات المحور الثالث الخاص بطرق دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر المعلمة، حيث تراوحت نسبة الموافقة بشدة على عبارات الاستبيان من 22.4% إلى 29.8%. بينما تراوحت نسب الموافقة فقط على عبارات هذا المحور من 34.5% إلى 43.4%.

ومن كل ما سبق ومن وجهة نظر الباحثة أن الألعاب التعليمية الإلكترونية أصبحت أداة مهمة في الفصل مع المراحل الأولية بشكل خاص،لايمكن الاستغناء عنها،فهي تغذي الطفل وتشبع لدية الجانب التعليمي والترفيهي.وسواء تم استخدام هذه الألعاب كوسيلة للتهيئة أو التدريب أو حتى للتقييم والتعزيز،فإن هذا التنوع يزيد من أهميتها ومجال تطبيقها داخل الفصول الدراسية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة هبة (2013) ودراسة بقلاوة (2011) وأيضا دراسة الحسن وبركات (2010) والتي تشير الى أهمية وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.

- **نتيجة السؤال الثاني: "ما التصور المقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الصفوف الأولية بالمرحلة الابتدائية؟**

التصور المقترح:

بناءً على ما تقدم من نتائج واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم ومن خبرة الباحثة في مجال التربية والتعليم فإن الباحثة تقترح التصور المقترح التالي:

دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في الصفوف الأولية يتطلب مقومات أساسية يجب أن تتوافر في المعلم والمنهج والمدرسة وكل مراحل تجهيز المحتوي الدراسي، فعملية الدمج هنا تهدف بشكل عام إلى دمج التقنية بالتعليم، وبشكل خاص إلى دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم.

فعملية دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم تتطلب توفير مكونات أساسية ووضع خطط تنفيذية. ونموذج الدمج المقترح في هذه الدراسة تبعا لما توصل إليه من نتائج يتمثل في ست مراحل تعتبر خطوات دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم وهي كالتالي:

المرحلة الأولى: الإعداد الثلاثي للمعلم (المعرفي التربوي التكنولوجي):

ومن أهم المتطلبات التي يجب أن تكون متوفرة هي المعلم وتمكنه من بناء فكرة حول Tpack:

مكونات نموذجTPACK (محمد، 2007م: ص50) هو النموذج الذي يجمع بين ثلاثة مجالات من المعرفة وهي :

–المعرفة التكنولوجية TK.

-معرفة المحتوى CK.

– المعرفة التربوية PK.

فسابقا اقتصر إعداد المعلم على إمداده بالمعرفة اللازمة في محتوى التخصص والطرق التربوية في التعليم، هنا وطبقا لهذا النموذج فالنمو الشامل للمعلم واعداده بهذه النواحي الثلاث هو الركيزة والبداية الأساسية لعملية الدمج الفعالة للألعاب بالتعليم.

لابد أن يكون المعلم وقبل البدء بعملية الدمج على دراية كاملة ببعض الأمور منها:

1. المعرفة بالتكنولوجيا التعليمية بشكل عام.
2. القدرة على استخدام التكنولوجيا في انتاج واستخدام الألعاب الإلكترونية في الفصول الدراسية.
3. القدرة على تحديد المجالات التي يمكن دمج الألعاب الإلكترونية فيها.
4. تحديد الألعاب الإلكترونية التي يمكن استخدامها في التعليم.
5. توفر الخبرة للمعلم بالمحتوى التعليمي الذي يقدمه ومدى ملائمة اللعبة الإلكترونية المستخدمة لتحقيق أهدافه.
6. توفر المعرفة التربوية بالأساليب التربوية وطرق إيصال المحتوى المعرفي الذي يقدمه، فالهدف هنا ليس مجرد دمج لعبة تعليمية إلكترونية داخل الدرس فالأهم هو معرفة ماهية هذه اللعبة ومتى يتم الدمج وبأي مرحلة؟ وكيف تتطوع هذه اللعبة لتتناسب مع طبيعة المحتوى المقدم وتتناسب مع طريقة التعليم المستخدمة ومع التقنيات المتاحة في المدرسة؟

المرحلة الثانية: تحديد المميزات من استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس:

في هذه المرحلة يجب أن يحدد المعلم المشاكل التي يواجهها في التدريس، ومحاولة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتسهيل هذه المشاكل، ولتحديد ذلك يجب أن يقوم المعلم بالآتي:

1- يحدد المشاكل المختلفة في المواضيع التعليمية التي قد تكون الألعاب التعليمية الإلكترونية حل مناسب لها:

ومن أهم المشاكل التي توجد في الفصول الدراسية بالمراحل الأولية:

- عدم قدرة الأطفال على التعامل مع التقنية بشكل عام ووجود رهبة من استخدامها داخل الفصول الدراسية مثل السبورة الذكية.
- عدم وجود مهارات لدى الطلاب للبحث عن المعلومات أو القدرة على استدعائها من مجالات التقنية المختلفة.

- سرعة نسيان المعلومات.
- حدوث الملل داخل الفصل.
- عدم مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب باستخدام طرق مختلفة لتوصيل المعلومات.

2- البحث عن ألعاب إلكترونية مناسبة كحلول للمشاكل المختلفة اثناء الدرس
3- التأكد من ملائمة تلك الألعاب الإلكترونية المستخدمة لقدرات الطالب ومستواه العمري والإمكانات المتاحة
4- التدريب على التقنيات التعليمية المختلفة لاستخدامها في إيجاد الألعاب الإلكترونية المناسبة.

وكي يتمكن المعلم من حل المشكلات التي تواجهه في الحجرة الدراسية عن طريق الألعاب التعليمية الإلكترونية يجب عليه أن يتبع خطوات معينة حتى يصل لجوهر المشكلة ويستطيع إيجاد أفضل الألعاب المناسبة كحلول منها:

1. تحديد المشكلة التي يواجهها المعلم بدقة في الفصل سواء كانت الملل أم سرعة النسيان أم عدم القدرة على التطبيق
2. جمع المعلومات الشاملة حول المشكلة ومتى وأين تحدث في الدرس في التمهيد أم في مرحلة العرض أم في مرحلة التطبيق والتقييم؟
3. التأكد من أن الألعاب الإلكترونية هي الملائمة لحل هذه المشكلة
4. يجب عدم التركيز الكامل على الألعاب الإلكترونية وإهمال الطرق الأخرى فقد يكون حل هذه المشكلة هو أمر آخر
5. مقارنة الحلول الممكن توفرها من خلال الألعاب الإلكترونية بالحلول الأخرى

المرحلة الثالثة: اتخاذ قرار دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس بناءً على الأهداف:

يجب على المعلم أن يحدد الأهداف التي يريد الحصول عليها من استخدام الألعاب الإلكترونية، فتحديد الأهداف مسبقا يسهل عليه اختيار الطرق المناسبة للدمج، وتحديد أفضل التقنيات المستخدمة والألعاب الإلكترونية التي تمكن المعلم من تحقيق الأهداف التي تم وضعها ويسعى المعلم لتحقيقها في العملية التعليمية.

ولتحقيق هذه العملية لابد من إتباع عدة خطوات للوصول لدمج فعال للألعاب الإلكترونية في التعليم ومنها:

1- التركيز على النتيجة النهائية التي يرجوها المعلم بنهاية الدرس وليس الإجراءات وطريقة تحقيق هذه الأهداف، أي أن تكون النظرة الأولى هي النظرة الشمولية وليست التفصيلية للدرس.
2- تحديد المطلوب من الطلاب خلال الدرس ويمكن تحقيقه من خلال الألعاب الإلكترونية.
3- اختيار طرق التقييم المناسبة لقياس هذه الأهداف والتي استخدمت الألعاب الإلكترونية لتحقيقها ومدى تحقق المخرجات المرغوبة ونسبة إتقان الطلبة للمهارة المقصودة.
4- تحديد أفضل طريقة لقياس النتائج من اختبارات تحريرية أو قوائم معيارية أو بطاقات ملاحظة وذلك لما تم تعليمه أو عرضه أو تطبيقه خلال الدرس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية .

المرحلة الرابعة: تصميم الاستراتيجية المناسبة لعملية دمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية:

دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم يجب أن تكون عملية مدروسة قائمة على خطة يضعها المعلم وتركز على:

1- طرق التدريس الجديدة التي يتطلبها دمج الألعاب الإلكترونية في الدرس والتي تناسب المتعلمين ومرحلتهم العمرية وقدراتهم الفردية المتنوعة وتحقق الأهداف التربوية المطلوبة:

- دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية يتطلب التركيز على أساليب التعلم النشط القائم على إشراك الطلاب بكل مراحل الدرس وجعل الطالب نشطا خلال عملية التعليم.
- دمج الألعاب الإلكترونية في الدرس يتطلب استخدام أساليب تدريس تتناسب مع الفئة العمرية المقصودة فالتعليم باللعب والتمثيل يتناسب مع الصفوف الأولية بشكل كبير.
- دمج الألعاب الإلكترونية في الدرس يتطلب تنويع أساليب واستراتيجيات التدريس المتبعة لتتناسب مع الفئات المختلفة، فهناك ألعاب إلكترونية بسيطة تتناسب مع القدرات العقلية المتواضعة للطلاب مثل لعبة البازل الإلكترونية، وهناك ألعاب إلكترونية تتطلب القيام بمستويات عقلية أعلى من سابقتها للطلبة ذوي القدرات العقلية العالية بالفصل مثل لعبة الهرم التي تتطلب إتمام مهمة تلو الأخرى للوصول لقمة الهرم.

2- ما المحتوى المناسب الذي يمكن القيام بدمج الألعاب الإلكترونية فيه بشكل يزيده ثراء وجودة دون الإخلال بمضمونه :

- لابد من مناسبة اللعبة الإلكترونية للمحتوى المقدم والمنهج المراد تقديمه للطلبة فهناك بعض المناهج التي يعتبر دمج اللعبة الإلكترونية فيها أمر مناسب يرفع من جودتها ويسهل وصولها للطلبة فعلى سبيل المثال مادة الرياضيات من أكثر المحتويات قابلية لدمج الألعاب الإلكترونية لما تحتوي عليه من موضوعات منوعة وعمليات حسابية مختلفة تتناسب مع العديد من الألعاب الإلكترونية مثل لعبة الكسور لتعليم الكسور المختلفة وطرحها وجمعها، لعبة التراكيب لتركيب الأشكال الهندسية، ألعاب البالونات وهي لعبة رياضية تعليمية منوعة وغيرها الكثير من الألعاب الإلكترونية.
- وهناك العديد من المحتويات التي لا تقل عن مادة الرياضيات قابلية لدمج الألعاب الإلكترونية بها (مثل اللغة العربية ولعبة الكلمة المفقودة، الاجتماعيات ولعبة دولة في أربع صور، التربية الفنية ولعبة هيا نلون وغيرها الكثير)

3- إعداد الطالب لتقبل البيئة الجديدة للعملية التعليمية وتجهيزه بالتدريب اللازم والدعم الدائم في هذه البيئة:

- قتل الرهبة والخوف لدى طلبة الصفوف الأولية من استخدام التقنيات المختلفة وذلك يكون بدمجها خلال الدرس وبمراحل مختلفة من خلال الألعاب الإلكترونية المختلفة أو العروض المنوعة أو حتى استخدام السبورة الذكية والقلم الملحق بها كبديل للسبورة التقليدية.
- يجب تدريب الطلبة بهذه المرحلة العمرية المبكرة على التعامل مع الأجهزة الإلكترونية المستخدمة أولا (أجهزة لوحية، سبورة ذكية، فارات متعددة...الخ)
- يجب القيام بتطويع هذه الألعاب دائما وتقديم ما تحتاجه من أدوات أو ملحقات لتتناسب مع الدرس وطريقة التدريس (فردية أو جماعية مثلا) والبيئة التعليمية (مثل توفير الأجهزة اللوحية، الفارات المطلوبة، السبورة الذكية، جهاز العرض.... الخ)

المرحلة الخامسة: تجهيز البيئة المدرسية لتتناسب مع عملية دمج الألعاب الإلكترونية:

بعد تجهيز المعلم وتحقيق الكفاية الثلاثة المعرفية والتربوية والتقنية وتجهيز الطالب والمحتوى، يجب أن تكون المدرسة مجهزة بفصول تعليمية مناسبة لدمج الألعاب الإلكترونية في الصفوف التعليمية فيجب توافر قدر كافي من الأجهزة، والغرف، الإمكانيات، تحديد أوقات لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، توفير القدرة على

الوصول للوسائل التعليمية المختلفة، ومعرفة كيفية تنظيم المصادر من قبل المدرسة وتجهيزها لتكون مناسبة للطلاب.

ولكي تنجح عملية دمج الألعاب الإلكترونية بصورة كافية يجب التركيز على:

1. التخطيط الجيد بين المعلم والمدرسة والإدارة لتوفير بيئة تعليمية وفصول دراسية مناسبة لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية للصفوف الأولية ومتطلباتها المختلفة (أجهزة كمبيوتر، أجهزة عرض، سبورة ذكية، أجهزة لوحية.....الخ)
2. التخطيط للحصول على الدعم المالي الكافي من الوزارة واللازم لعملية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوفير متطلباته المختلفة.
3. تحديد المحتوى الدراسي السليم والمناسب لدمج الألعاب الإلكترونية والمناسب للصفوف الأولية والمعتمد على الأنشطة المختلفة وليس مجرد الحشو المعرفي.
4. التأكيد على تدريب المعلمين وكفاياتهم التدريبية اللازمة لإنتاج وتعديل الألعاب الإلكترونية لتتناسب مع المحتوى التعليمي والعملية التعليمية بشكل كامل.
5. توفير الصيانة اليومية والدورية بشكل مستمر للتكنولوجيا المستخدمة في الفصول والتي يستخدم من خلالها هذه الألعاب الإلكترونية لتكون متوفرة وجاهزة للاستخدام في أي مرحلة من مراحل الدرس.
6. توفير المساعدة الفنية الدائمة والمتوفرة لحل المشكلات مع التقنيات المستخدمة لعملية دمج الألعاب الإلكترونية المختلفة (مثل خط ساخن للأسئلة أو الاستشارات التقنية أو حتى الرجوع لشخص مختص بالمدرسة ذو كفاية تدريبية مناسبة مثل أمينة المصادر على سبيل المثال بحل أي مشكلة طارئة قد تواجه المعلم أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في الدرس).

المرحلة السادسة: تقويم استراتيجيات الدمج المستخدمة في دمج الألعاب الإلكترونية:

بعد الانتهاء من استخدام استراتيجيات دمج الألعاب الإلكترونية في تعليم الصفوف الأولية يجب مراجعة مؤشرات مدى نجاح هذه الاستراتيجية في حل المشكلات التي تواجه المعلم في تدريس الصفوف الأولية، وتعديل هذه الاستراتيجية طبقا للأهداف المرجوة وذلك بهدف تحقيق نجاح أكبر في المرات القادمة.

ولتقويم استراتيجية دمج الألعاب التعليمية في تدريس الصفوف الأولية يجب التركيز على:

- هل تم تحقيق الأهداف المرجوة من دمج الألعاب التعليمية في التدريس (زاد التحصيل للطلبة، قل الملل، ثبتت المعلومة، زادت قدرات الطلبة التقنية.... الخ)
- ماذا يقول الطلاب عن دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس (هل هي أكثر متعة؟ هل سهلت وصول المعلومة؟ هل جعلت استدعاء المعلومات المطلوبة أكثر سهولة؟...الخ)
- ما الذي يمكن القيام به لجعل العملية التعليمية أفضل:
  - هل هو تحسين استراتيجية التدريس المستخدمة مع هذه الألعاب الإلكترونية؟
  - هل هو تحسين البيئة التعليمية؟
  - هل هو التعديل بطريقة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس؟
  - هل هو التعديل بنوعية الألعاب الإلكترونية المستخدمة؟

مناقشة نتائج الدراسة:

أكدت نتائج السؤال الأول: ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية على التالي:

1. تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على تدريب الأطفال على استخدام التقنيات، وإكساب الأطفال المهارات اللازمة لعملية التعلم الذاتي، كما تعمل على نقل التعليم من التجريد إلى الواقعية.
2. تعمل على تعزيز وتشكيل شخصية الطفل وتنمية قدراته العقلية وجعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان.
3. تعمل على تحفيز الأطفال للتفاعل أثناء الدرس، وزيادة فاعلية طرق التدريس المستخدمة في الفصل، وزيادة التفكير المنطقي وسرعة التعلم والابتكار لدى الطلاب، كما تساعد على إعداد بيئة جذابة داخل الفصل.

النتائج الخاصة بالسؤال الثاني: تمثلت الإجابة بالتصور الذي تم عرضه كنموذج مقترح لدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.

التوصيات والمقترحات:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها توصي الباحثة بما يلي:

1. توصية المسؤولين في جهاز وزارة التربية والتعليم، وفي جميع الإدارات المدرسية بتبني التصور المقترح.
2. ضرورة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بين طلاب الصفوف الأولية في المرحلة الابتدائية
3. توفير الحوافز للمعلمات ممن يدمجن الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.
4. العمل على تعزيز تمكن المعلمات من المهارات الأساسية اللازمة لعملية الدمج.
5. العمل على إزالة المعوقات وتعزيز المهارات اللازمة لدمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.
6. تهيئة البيئة المناسبة للاستمرار في دمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.
7. إجراء دراسة تجريبية لمعرفة فعالية التصور المقترح في مدارس المرحلة الابتدائية.
8. إجراء دراسة لمعرفة المعيقات عند دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في الصفوف الأولية.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- الجرف، ريما. (2001). **متطلبات الانتقال من التعليم التقليدي إلى التعليم الإلكتروني.** ورقة مقدمة للمؤتمر العلمي الثالث عشر، مناهج التعليم والثورة المعرفية التكنولوجية المعاصرة، جمهورية مصر: جامعة عين شمس.
- الحربي، عبيد بن مزعل (2010). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.** ماجستير غير منشورة. قسم المناهج وطرق التدريس، جامعة الملك عبد العزيز. جدة.
- الحسن، هشام (2000). **تطور التفكير عند الطفل.** الأردن: الدار العربية للنشر.
- حسين، صادق. (2009). **التفكير العقلي لطفل الروضة.** القاهرة: دار النشر المصرية.
- الحيارى، محمود. (2006). . بحث منشور في مؤتمر كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
- الحيلة، محمود (2004). **الألعاب من أجل التفكير والتعلم.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- الخرطبيل، داليا. (2011). **واقع مشروع دمج التكنولوجيا في التعليم واتجاهات المدربين والمتدربين نحوه.** رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة دمشق، كلية التربية، قسم المناهج وطرائق التدريس.
- خرنوب، فتون. (2003). **بعض الأساليب المعرفية والسمات الشخصية الفارقة بين ذوي الذكاء الوجداني المرتفع والذكاء الوجداني المنخفض لطلبة المرحلة الثانوية**. رسالة ماجستير غير منشورة. معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- خليل، عزة. (2002). **علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة**. دار الفكر العربي: القاهرة.
- درويش، إيهاب. (2009). **التعليم الإلكتروني _فلسفته_مميزاته_مبرراته_ متطلباته _ إمكانية تطبيقه**. جامعة الأزهر: دار السحاب.
- رجائي، منار. (2005). **فاعلية برنامج لتنمية الذكاء الوجداني لدى عينة من الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة**. رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية البنات، جامعة عين شمس.
- الزائدي، مسفر عواض (1433). **واقع ممارسة إدارة الصفوف الأولية من وجهة نظر معلميها ومديري ومرشدي المرحلة الابتدائية بمدينة الطائف**. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أم القرى. مكة.
- سالم، أحمد. (2004). **تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني. الرياض:** مكتبة الرشد.
- سالم، أحمد. (2009). **الوسائل وتقنيات التعليم (2) المفاهيم _المستحدثات_التطبيقات.** الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.
- سرايا، عادل. (2007). **تكنولوجيا التعليم المفرد وتنمية الابتكار: رؤية تطبيقية**. عمان: دار وائل.
- شحاته، حسن. (2013). **التعليم الإلكتروني وتحرير العقل.** القاهرة: دار العالم العربي.
- عبد الباقي، سلوى. (2009). **اللعب بين النظرية والتطبيق**. بيت الخبرة الوطني: القاهرة.
- عبد الهادي، نبيل. (2004). **سيكيولوجية اللعب وآثارها في التعلم**. دار الأوائل للنشر: عمان.
- عسيري، المحيا (2011). **التعلم الإلكتروني _المفهوم والتطبيق _.** الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- قنديل، محمد. (2007). **مدخل إلى رعاية الطفل والأسرة.** عمان: دار الفكر للنشر.
- كفافي، وفاء. (2001). **أثر استخدام الكمبيوتر على تعليم المفاهيم الرياضية لدى الأطفال في الروضات الحكومية والخاصة.** رسالة ماجستير غير منشورة. معهد دراسات الطفولة التربوية، جامعة عين شمس.
- مراد، عودة. (2012). **واقع استخدام تكنولوجيا التعليم والاتصال وعوائق استخدامها في التدريس لدى معلمي ومعلمات مدارس التربية في لواء الشوبك بالأردن**، رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية الشوبك الجامعية، جامعة البلقاء التطبيقية. الأردن.
- مندور، عبد السلام. (2006). **أساسيات انتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم**. الرياض: دار الصميعي للنشر والتوزيع.
- الموسى، عبد الله. (2005). **التعليم الإلكتروني الأسس والتطبيقات**. الرياض: مؤسسة شبكة البيانات.
- الناشف، هدى. (2008). **تاريخ تربية الطفل**. دار الفكر العربي: القاهرة.
- الناعبي، سالم. (2010). **واقع استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال وعوائق الاستخدام لدى عينة من معلمي ومعلمات مدارس المنطقة الداخلية في سلطنة عمان**. مجلة العلوم التربوية والنفسية، جامعة البحرين، 11 (3)، 74_.

- هاني، مصطفى. (2006). **أثر استخدام الكمبيوتر في المدارس الابتدائية**. رسالة ماجستير غير منشورة. معهد دراسات الطفولة، جامعة عين شمس.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Crawford ،Brian. (2004). **Theater in Termination with in Dramatic Play**. PhD University of Toronto. Canada. (0779) Vole 59-06A of Dissertation Abstracts international Page 1896.
- Faber ،Ally. (2005). **Library Mediate Learning and Play Center ،Reports-Designative English**. PG N3 Journal of Personality and Social Psychology Reports Descriptive (141).
- Heimlich ،chmiel (2009). **Learning about the Game: Designing Science Games for a Generation of Gamers**. Cultural Studies of Science Education. New York.
- Sweeney ،Elliot. (2008). **Effects of game technology on elementary student learning in mathematics.** British journal of educational technology. Wiley-Blackwell.
- Wellich ،Chmini. (2000). **Games Children Play; The Effects of Media Violence On Young Children**. AECA –Research –in practice – series ،V 7n2 in the ERIC Database ED 443271.