مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال والصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميمها وتوظيفها من وجهة نظرهن

■ أ. سنية مصطفى حسن دويك*

● تاريخ استلام البحث 2025/08/28م ● تاريخ قبول البحث 2025/10/02م

■ **المستخلص:**

هدف هذا البحث إلى التعرف على مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال ومعرفة الصعوبات التي تواجه المعلمات في تصميمها وتوظيفها من وجهة نظرهن ، ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي ، وتكونت عينة البحث من معلمات رياض الأطفال بمراقبة تعليم سوق الجمعة وعددهم63 معلمة ، وتم استخدام أداة الاستبانة من إعداد الباحثة لجمع البيانات ، وأظهرت النتائج أن مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال هو مستوى مرتفع ، وتواجه معلمات رياض الأطفال صعوبات في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة منها صعوبات مادية وفنية. ولم يختلف مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات: (المؤهل، سنوات الخبرة) ، كذلك لم يختلف مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة حسب المتغيرات (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).

● **الكلمات المفتاحية:** ألعاب الكمبيوتر التربوية – الأنشطة التربوية ، معلمات رياض الأطفال .

■ **Abstract:**

This research aimed to identify the level of employment of educational computer games in educational activities in kindergartens and to know the difficulties faced by teachers in designing and employing them from their point of view. To achieve

*محاضر بقسم رياض الأطفال - كلية التربية طرابلس بجامعة طرابلس. E - maiI: s.douyik @uot.edu.ly

the research objectives, the descriptive approach was used, and the research sample consisted of kindergarten teachers in the Souq Al - Jumaa Education Supervision, numbering 63 teachers. A questionnaire prepared by the researcher was used to collect data. The results showed that the level of employment of educational computer games in implementing educational activities in kindergartens is high, and kindergarten teachers face difficulties in designing and employing educational computer games in activities, including financial and technical difficulties. The level of employment of educational computer games in implementing educational activities in kindergartens did not differ according to the variables: (qualification, years of experience). Likewise, the level of difficulties faced by kindergarten teachers in designing and employing educational computer games in activities did not differ according to the variables (academic qualification, years of experience)).

• **Keywords**: Educational computer games - Educational activities, Kindergarten teachers.

■ المقدمة:

في السنوات الأخيرة أمضى الكمبيوتر وسيلة ذات قيمة تربوية في العملية التعليمة ، حيث يمكن الحصول على العديد من الألعاب من خلال الإنترنت وتطبيقات المواقع المختلفة ذات المضمون التربوي والهادف .

فالكمبيوتر يلعب دوراً فعالاً في مرحلة رياض الأطفال فمن خلاله يتلقى الطفل التعليم في خطوات بسيطة عن طريق أسئلة يجب عليها الطفل وفي نفس الوقت يتلقى التغذية الراجعة ، ومن مميزات استخدام الكمبيوتر في تنمية مهارات طفل الروضة المختلفة ، اعتماده على المثيرات البصرية والسمعية والحركة والصوت وتقديم التعزيز في الخطوات التي ينجح فيها الطفل وتقديم محاولات عديدة في حال أخطأ الطفل في الإجابة . (نسيم ومحمد ، 2013م :92 – 93)

وتتيح الألعاب التربوية باستخدام برمجيات الكمبيوتر للطفل فرصة التعلم باللعب فيكتسب مهارات ومعلومات جديدة ، ويتعلم الطفل من خلال الخبرة المباشرة ، وهذه الألعاب نشاط منظم له قواعد وقوانين محددة كما أنها تشجع على التنافس بين الأطفال .(الشريف ، 2014م: ص129) .

وتلعب الأنشطة برياض الأطفال دوراً فعالا في تحقيق الأهداف التربوية وأحد العناصر الرئيسة من عناصر المنهج ، وتعد مرحلة رياض الأطفال من المراحل المهمة في تعليم المهارات المختلفة للطفل ، وذلك لأن الطفل يشعر بالمتعة عند القيام بأشكال مختلفة من الأنشطة دون ملل. (محمد ، 2008م: 15)

إن من صعوبات طرق وأساليب تقديم الأنشطة للطفل هو غرفة نشاط مزدحمة بعدد كبير من الأطفال يوجد بينهم فروق فردية ، مما يتطلب على معلمة الروضة عرض الأنشطة بشكل يناسب بطيء التعلم وسريعي التعلم معا ، لهذا يعتبر استخدام الكمبيوتر في مثل هذه الحالة يساهم في توفير بيئة تعليمية تناسب كل طفل على حدة ، وتنمي خياله وتفكيره تحت إشراف وتوجيه المعلمة . (فهمي ، 2007م :138)

لقد أكدت العديد من الدراسات منها دراسة عبد العال والنجار 2014م إلى فاعلية برنامج للألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة رياض الاطفال ، حيث إن هذا البرنامج ساهم في تنمية تلك المهارات ، وذلك بسبب احتواء البرنامج على وسائل لإثارة الأطفال ودفعهم على التعلم كما اندمج الأطفال في ممارسة الألعاب مما أكسبهم مهارات استخدام الكمبيوتر .(عبد العال والنجار ، 2014م: 673)

إن احتواء ألعاب الكمبيوتر التربوية على رسومات وأصوات وتأثيرات مختلفة يجعلها أكثر الوسائل جذبا لانتباه الأطفال ، كما يشعر الأطفال من خلال اللعب بهذه الألعاب بالمتعة وتتوفر من خلالها تجربة تفاعلية للأطفال ، ويمكن تعليم الأطفال مهارات جديدة وتنمية العديد من المفاهيم لديهم كالمفاهيم اللغوية والاجتماعية والعلمية والحياتية لديهم، وإكسابهم مهارات استخدام الكمبيوتر وهي المهارات اللازمة إكسابها لطفل الروضة في ظل التطورات الحديثة في مجال التكنولوجيا واستخدامها في مجال التعليم.

■مشكلة البحث :

ساهم استخدام الكمبيوتر في العملية التعليمة إلى تنمية العديد من المفاهيم لدى الأطفال، كما اختصر زمن التعلم وجعل العملية التعليمية أكثر تشويقا وإثارة وأقل تكلفة ، ونظرا

للتطور السريع في مجال الكمبيوتر والبرمجيات المرتبطة به اقتضى الأمر إكساب الأطفال المهارات الأساسية في التعامل مع الكمبيوتر وتطبيقاته في عملية التعلم .(مرزوق ، 2013م: 16)

فعلى المسؤولين والمهتمين برياض الأطفال توظيف برنامج الكمبيوتر في تقديم أنشطة وبرامج لطفل الروضة ، كما يجب إعداد برامج تختص بأنشطة الأطفال باستخدام الوسائط المتعددة وأن تحتوي هذه البرامج على الصور والرسوم المتحركة والخيال العلمي والألعاب المختلفة وقصص الأطفال، حيث أثبتت المؤشرات تحسن جودة التعليم برياض الأطفال من خلال استخدام الحاسوب في أنشطتها المختلفة . (الشريف ، 2014م: 130)

ومن خلال زيارة الباحثة لبعض مؤسسات رياض الأطفال لاحظت إحجام بعض معلمات رياض الأطفال عن استخدام الألعاب الإلكترونية التربوية في تقديم الأنشطة المختلفة لطفل الروضة ، حتى وإن تم استخدامها فهو بشكل بسيط كعرض الأناشيد أو القصص ، وهذا ما دفع الباحثة لإجراء هذا البحث للتعرف على مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في أنشطة وبرنامج طفل الروضة ، وكذلك تحديد الصعوبات التي تحول دون توظيف التكنولوجية في تنمية المعارف والمهارات لدى طفل الروضة ، خاصة في ظل تطور تكنولوجيا التعليم والتي ساهمت في تحسين كفاءة العملية التعليمية.

وبناء على ما سبق تحدد مشكلة البحث الحالي في السؤال الرئيسي الآتي :

ما مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال والصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميمها وتوظيفها من وجهة نظرهن ؟

■ **أهداف البحث:**

يهدف هذا البحث إلى:

1 - التعرف على مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات .

2 - معرفة الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب كمبيوتر تربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن .

3 - الكشف عن الفروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة).

4 - الكشف عن الفروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة)؟

■ **تساؤلات البحث**:

1 - ما مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات ؟

2 - ما الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب كمبيوتر تربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن ؟

3 - هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة)؟

4 - هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة) ؟

■ **أهمية البحث** :

تكمن أهمية هذا البحث في الآتي :

1 - تحديد مستوى توظيف معلمات رياض الأطفال لألعاب الكمبيوتر التربوية وكذلك الصعوبات التي تواجه المعلمات في تصميم وتوظيف هذه الألعاب في الأنشطة

التربوية برياض الأطفال ، مما يساعد على وضع خطط توعوية لأهمية استخدام الكمبيوتر كوسيلة تعليمية بالروضة ووضع الحلول المناسبة لهذه الصعوبات .

2 - توجيه انتباه القائمين والمهتمين بمرحلة رياض الأطفال بوزارة التربية والتعليم إلى أهمية استخدام الكمبيوتر كوسيلة تعليمية لتنمية مهارات الطفل المختلفة .

3 - يفيد هذا البحث القائمين على برامج تدريب معلمات ريا ض الأطفال إلى أهمية إقامة الدورات التدريبية في مجال إعداد وتصميم ألعاب كمبيوتر تربوية لطفل الروضة .

■ **حدود البحث**:

1 - **الحدود الزمنية**: تم تحديد سنة 2025م لتطبيق أداة البحث.

2 - **الحدود المكانية**: تم إجراء هذا البحث على المعلمات بمؤسسات رياض الأطفال بمراقبة تعليم سوق الجمعة وهي روضة (عروس طرابلس – الأمل المشرق – ليبيا – الرشاد لاندماج الفئات الخاصة) .

3 - **الحدود البشرية**: يقتصر هذا البحث على عينة من معلمات رياض الأطفال بمراقبة تعليم سوق الجمعة وعددهم 63 معلمة .

■ **مصطلحات البحث**:

1 - **الكمبيوتر** :» هو عبارة عن مجموعة من الدوائر الالكترونية تعمل متكاملة من أجل تشغيل البيانات الداخلية يتلخص هذا التشغيل في تنفيذ العمليات الحسابية البسيطة وهي الجمع والطرح والضرب والقسمة مضاف إلى ذلك العمليات المنطقية أو بمعنى آخر عمليات المقارنة وفقا لبرنامج مصمم مسبقا للحصول على النتائج المطلوبة « .(إبراهيم ،2000م: 11)

2 - **ألعاب الكمبيوتر التربوية**: «هي نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها: التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات التعلم التي تؤثر على تحصيل المتعلم للمفاهيم العلمية حيث يستمتع أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية

مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة «.(نسيم ومحمد ،2013م: ص90)

3 – **الأنشطة التربوية**: « هي سلسلة النشاطات العلمية والتحاورية والجهود المنظمة المشتقة من حياة الأطفال وحياة مجتمعهم المحيط بهم « .(الحوامدة والعدوان ، 2012م: 203)

4 – **رياض الأطفال**: هي مؤسسات تربوية تعليمية ترعى الأطفال في المرحلة السنية من ثلاث أو أربع سنوات حتى سن السادسة أو السابعة وتسبق المرحلة الأساسية وتقدم رياض الأطفال رعاية منظمة هادفة محددة المعالم لها فلسفتها وأسسها وأساليبها وطرقها التي تستند لمبادئ علمية « . (العمراني ، 2013م: 19)

5 – **معلمة رياض الأطفال**: «هي شخصية تربوية يتم اختيارها بعناية بالغة من خلال مجموعة من المعايير الخاصة بالسمات والخصائص الجسمية والعقلية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية المناسبة لمهنة تربية الطفل حيث تلقت إعدادا وتدريبا تكامليا في كليات جامعية وعالية لتتولى مسؤوليات العمل التربوي في مؤسسات تربية ما قبل المدرسة». (عامر، 2008 م: 63)

■ **أدبيات البحث** :

أولا: **ألعاب الكمبيوتر التربوية**: تعتبر ألعاب الكمبيوتر التربوية من البرامج التفاعلية حيث يتعلم الطفل الخبرة من خلال اللعب ويكتسب مهارات وخبرات جديدة إلى جانب استمتاع الطفل باكتساب الخبرة ، **وتعرف ألعاب الكمبيوتر التربوية بأنها** «نشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد في اللعب وتكون الألعاب على شكل مباريات تحفز على التنافس أو التعارف وفقا لأهداف اللعبة». (فهمي ، 2007 م: 137 – 138)

● **أهداف مشروع حوسبة التعليم في رياض الأطفال من هذه الأهداف ما يلي**: –

1 – تنمية قدرة الأطفال على فهم واستخدام الكمبيوتر وتقديرهم لدوره في جميع مجالات الحياة .

2 – تعزيز البيئة الصفية بالأنشطة التربوية الهادفة للطفل وتكون عملية التعلم متعة عقلية وذهنية لهم .

3 - استخدام وسائط متعددة من خلال برمجيات الكمبيوتر مما ينمي من قدرات الطفل العقلية أثناء التفاعل .

4 - تمكين الأطفال من التعامل الآمن والواعي للكمبيوتر وتنمية الوعي التكنولوجي لدى الأطفال.

5 - إدماج الكمبيوتر مع الخبرات الأخرى التي تقدم للطفل لتحقيق أهداف العملية التربوية بكل جوانبها.

6 - الاستفادة من البرمجيات التربوية المتاحة وحث مؤسسات إنتاج هذه البرمجيات على إنتاج برمجيات تعليمية متميزة عربيا وفنيا .

7 - توظيف الخريجين من قسم الحاسوب .

8 - إثبات أهمية دور الكمبيوتر كمادة دراسية وكأداة تحقق أكبر قدر من الاستيعاب لدى المتعلمين في جميع المراحل التعليمية .

9 - الاشتراك في برامج تطوير التعليم من خلال استخدام الحاسوب والإقرار بدوره في المنظومة التربوية . (مرزوق ،2013 م: 99 - 100)

طرق استخدام الكمبيوتر في قاعة الدرس: توجد عدة طرق لاستخدام الكمبيوتر في قاعة الدرس من أهمها ما يلي:

1 - الاستخدام الفردي: ويكون ذلك من خلال استخدام كل طفل لجهاز كمبيوتر خاص به وفي نفس الوقت يشتغل جميع الأطفال على برنامج واحد .

2 - استخدام المجموعات: هذه الطريقة تعتمد على توزيع الأطفال إلى مجموعات صغيرة تتراوح عددها ما بين 2 - 5 أطفال في المجموعة الواحدة ولدى كل مجموعة جهاز واحد وتحت إشراف المعلمة.

3 - استخدام الكمبيوتر مع الفصل كله: يستخدم الكمبيوتر في هذه الطريقة كشاشة عرض كبيرة لعرض الأنشطة للفصل كله والمعلم هو من يتحكم بالجهاز.

4 - استخدام الكمبيوتر كمصدر للمعلومات في أركان القاعة: هنا الكمبيوتر يتم استخدامه للحصول على المعلومة عندما يحتاجها الطفل .(نسيم ومحمد ، 2013م: 93 - 94)

توجيهات وإرشادات لابد من مراعاتها عند اختيار ألعاب الكمبيوتر التربوية للأطفال :

1 - أن تتلاءم هذه الألعاب مع القيم التي نسعى لغرسها لدى الطفل .

2 - أن تكون لدى مصمم هذه الألعاب أفكاره الخاصة به والتي تجعل من هذه الألعاب ممتعة للطفل وذات قيمة علمية.

3 - أن توفر فرص الفوز بشكل متساوي لكل اللاعبين مع مكافأة الفائزين .

4 - هذه الألعاب لابد أن تتوفر بها إمكانيات متنوعة لغرض تحقيق المتعة وخلق مشاعر وأحاسيس متنوعة لدى الطفل. (صوالحة ، 2004م :117)

- **دور المعلمة في تعليم الأطفال باستخدام الكمبيوتر :**

للمعلمة دور هام في استخدام الكمبيوتر في تعليم الأطفال وهذا الدور هو:

1 - أن تختار برمجيات تحقق أهداف ذات قيمة في نمو الاطفال

2 - توجيه الأطفال إلى الجلسة الصحية أمام جهاز الكمبيوتر وتوزيع الأطفال بشكل مناسب على الأجهزة .

3 - أن تراقب سلوكيات الأطفال وأن تحفظ النظام داغل غرفة النشاط وتعزز التعاون بين الأطفال .

4 - بعد الانتهاء من جلسة الكمبيوتر تقوم المعلمة بإجراء مناقشات مع الأطفال والاستماع إلى آرائهم وخبراتهم . (شريف وآخرون ،2006م: 206)

- **برنامج رياض الأطفال:**

يحتوى هذا البرنامج على أربعة مجالات أساسية:

1 - مجال اللغة: تشجيع قدرة الطفل على التعبير الشفهي والكتابي وتطوير القراءة والإبداع اللغوي عند الطفل .

2 - مجال الفنون: كالموسيقى والفنون والحركة وتنمية مهارات الطفل الفنية والإبداعية.

3 - مجال الرياضيات والعلوم والتكنولوجيا :تنمية مهارات العمليات الحسابية لدى الطفل والتفكير المنطقي مع توفير بيئة علمية له.

4 - مجالات حياتية: كالمهارات الاجتماعية والأنشطة الحركية – السلامة على الطروقات – الآمان – العناية بالذات . (فارس ، 2006م: 85 - 59)

■ **الدراسات السابقة:**

1 - **دراسة عاطف محمود عبد العال ومحمد السيد النجار 2014م** دراسة بعنوان: (فاعلية برنامج ألعاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض .

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مهارات استخدام الكمبيوتر اللازمة لأطفال مرحلة الرياض، وكذلك تصميم برنامج ألعاب تعليمية الكترونية لتنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدى أطفال مرحلة الرياض ، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي ، وتكونت عينة الدراسة من 60 طفلا من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال مقسمة إلى مجموعتين بالتساوي مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية ، وتوصلت هذه الدراسة إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة ملاحظة مهارات استخدام الكمبيوتر في التطبيق القبلي والبعدي ، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في بطاقة ملاحظة مهارات استخدام الكمبيوتر في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، وهذا يدل على أن استخدام برنامج ألعاب التعليمية الإلكترونية قد ساعد أطفال مرحلة الرياض على اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر، كما توصلت هذه الدراسة إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة في بطاقة ملاحظة مهارات استخدام الكمبيوتر في التطبيق القبلي والبعدي ، ولا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام الطريقة التقليدية في التدريس على تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر

لأطفال مرحلة رياض الأطفال ، وتم تأكيد وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في بطاقة ملاحظة مهارات استخدام الكمبيوتر في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية .(عبد العال والنجار ،2014م: 671 – 672)

2 - **دراسة نهى موسى العنزي 2022م** دراسة بعنوان: (معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة) .

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة ، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي ، وتكونت عينة الدراسة من 30 معلمة ، وتوصلت هذه الدراسة إلى أن معلمات الطفولة المبكرة يواجهن معوقات إدارية وفنية وتتعلق بالبينية التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، ولا توجد فروق دالة إحصائية في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة الإدارية والفنية والبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدام ألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للخبرة في التدريس ، كما لا توجد فروق دالة إحصائيا في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي ، توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي جاءت لصالح البكالوريس .(العنزي 2022م: 95)

3 - **دراسة بتلا حسن الدوسري 2023م** دراسة بعنوان: (واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات) .

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات والصعوبات الحاصلة عند استخدامها والكشف عن الفروق في واقع استخدام الألعاب الإلكترونية والتي تعزى لمتغير سنوات الخبرة والمستوى التعليمي ، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي وتكونت عينة الدراسة من (131) معلمة رياض الأطفال وتم استخدام أداة الاستبانة لجمع البيانات ، وتوصلت هذه الدراسة إلى ارتفاع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الإلكترونية في البرنامج

اليومي في الروضة ، وأن من أبرز الصعوبات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة هو عدد الأطفال الكبير داخل غرفة النشاط ، بالإضافة إلى عدم توفر الأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسب في ركن التقنية كما توصلت هذه الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي تعزى لمتغير سنوات الخبرة . (الدوسري ، 2023م: 302)

■ **التعقيب على الدراسات السابقة:**

تناولت الدراسة السابقة موضوع ألعاب الكمبيوتر التربوية من حيث مستوى توظيف المعلمات لهذه الألعاب وكذلك المعوقات التي تواجههن منها دراسة العنزي 2022م والدوسري 2023م ، وتناولت دراسة عبد العال والنجار 2014م فاعلية برنامج ألعاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض ، أما البحث الحالي فقد اختص بدراسة مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال والصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميمها وتوظيفها من وجهة نظرهن ، واستخدمت الدراسة السابقة المنهج الوصفي المسحي باستثناء دراسة عبد العال والنجار 2014م فقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي ، أما البحث الحالي فقد تم استخدام المنهج الوصفي ، ومن حيث عينة البحث فقد اختلفت دراسة عبد العال والنجار 2014م مع البحث الحالي من حيث تم تطبيقها على عينة من أطفال الروضة ، واتفقت من حيث العينة والبحث الحالي مع دراسة العنزي 2022م ودراسة الدوسري 2023م في تطبيقها على عينة من معلمات رياض الأطفال ،وتوصلت نتائج الدراسات السابقة إلى أن استخدام برنامج ألعاب تعليمية الإلكترونية قد ساعد أطفال مرحلة الرياض على اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتركدراسة عبد العال والنجار 2014م ،كما توجد معوقات فنية وإدارية ومعوقات في البينية التحتية تعيق استخدام معلمات رياض الأطفال لبرامج الكمبيوتر التعليمية في الأنشطة التربوية بالروضة وهذا ما توصلت إليه دراسة العنزي 2022م والدوسري 2023م .

■ **إجراءات البحث:**

منهج البحث: اعتمدت الباحثة في هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي وهو أحد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة وتصويرها كميا عن طريق جمع بيانات ومعلومات مقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة . (سامي ملحم 2000م، 370)

مجتمع البحث: تكون مجتمع البحث من معلمات رياض الأطفال بمراقبة تعليم سوق الجمعة وعددهم 74 معلمة بروضة (عروس طرابلس ، الأمل المشرق ، ليبيا ، نور ليبيا ، الرشاد لإندماج الفئات الخاصة) .

عينة البحث: تكونت عينة البحث من معلمات رياض الأطفال بمراقبة تعليم سوق الجمعة وعددهم (63) معلمة وتم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية البسيطة .

أداة البحث: قامت الباحثة بالاستعانة بالدراسات السابقة و الأدبيات التي تناولت نفس موضوع البحث في صياغة فقرات الاستبيان ، وكذلك من خلال مقابلة بعض معلمات رياض الأطفال وسؤالهن عن مدى استخدامهن لأجهزة الكمبيوتر في الأنشطة التربوية برياض الأطفال ، واعتمدت الباحثة على صدق المحكمين من خلال عرضة على عدد من المحكمين من الأساتذة الأفاضل بقسم التربية وعلم النفس وقسم رياض الأطفال بكلية التربية طرابلس ، وطلب منهم التحقق من مدى صحة صياغة الفقرات ومدى مصداقيتها لقياس ما وضعت من أجله ، ومن خلال توجيهاتهم تم تعديل بعض فقراته واعتماد الاستبيان بصورته النهائية كالتالي:

● **الاستبانة بالصورة النهائية: تكونت الاستبانة كالآتي:**

1 – من البيانات الأولية: (اسم المعلمة ، المؤهل العلمي ، ، سنوات الخبرة).

2 - (26) فقرة موزعة على محورين كالآتي :

أ - (13) فقرة حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات .

ب - (13) فقرة حول الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن .

التحليل الإحصائي للاستبيان والإجابة عن تساؤلات البحث: لقد تم تقسيم الاستبيان إلى قسمين على النحو التالي:

- **القسم الأول**: وتمثله البيانات الديموغرافية لعينة البحث: (المؤهل العلمي– سنوات الخبرة).
- **القسم الثاني**: مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال والصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميمها وتوظيفها من وجهة نظرهن، وينقسم إلى ثلاثة محاور هي:

- **المحور الأول**: مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات .
- **المحور الثاني**: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن .

لقد تم صياغة الاستبيان بالاعتماد على مقياس ليكرت الخماسي، والجدول رقم (1) يوضح الرأي وما يقابلها من الدرجات والمتوسطات المرجحة.

جدول رقم (1) الدرجات والمتوسطات المرجحة، ودرجة الاستخدام / التأثير، الأهمية النسبية لإجابات مقياس ليكارت الخماسي.

الرأي		الدرجة	المتوسط المرجح
مطلقاً	غير موافق بشدة	1	(1 – 1.79)
نادراً	غير موافق	2	(1.8 – 2.59)
أحياناً	موافق لحد ما	3	(2.6 – 3.39)
غالباً	موافق	4	(3.4 – 4.19)
دائماً	موافق بشدة	5	(4.20 – 5)

لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن تساؤلاته تم استخدام برنامج (IBM SPSS Statistics 27) لتطبيق الأساليب الإحصائية التالية: للإجابة على تساؤلات البحث تم القيام بما يلي:

1 - حساب التكرارات والنسب المئوية للمعلومات الشخصية لعينة البحث.

2 - حساب المتوسط المرجح والانحراف المعياري (One – Sample statistics) لكل عبارة من عبارات الاستبيان.

3 - التأكد من ثبات الاستبيان، بطريقتين هما: بحساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach›s Alpha)، وحساب معامل سبيرمان براوان (Spearman - Brown Coefficient) (طريقة التجزئة النصفية).

4 - التأكد من الصدق الداخلي للاستبيان، وذلك بحساب معاملات الارتباط (Pearson Correlation) بين درجات عبارات كل محور والدرجة الكلية للمحور، ومعاملات الارتباط بين درجات المحاور مع الدرجة الكلية للاستبيان.

5 - اختبار (One – Sample statistics) (T – Test)، واختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)؛ للإجابة عن تساؤلات البحث .

تحليل إجابات الاستبيان والإجابة :

بالاعتماد على أهداف البحث، وتساؤلاته تم تحليل البيانات المتحصل عليها من الاستبيان والتوصل إلى ما يلي:

أولاً: ثبات الاستبيان: تم التأكد من ثبات الاستبيان، بطريقتين هما: حساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach›s Alpha)

جدول رقم (2) يبين معاملات الثبات والصدق لبيانات محاور الاستبيان

المحور	موضوع المحور	معاملات الثبات
		معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)
المحور الأول	مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات .	0.962
المحور الثاني	الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن.	0.938

من الجدول رقم (2) يتضح أن معاملات ألفا كرونباخ لبيانات محاور الاستبيان تتراوح قيمتها بين (0.962 - 0.938)، وهي معاملات ثبات مرتفعة، وهذا يعني أن الاستبانة تتصف بالثبات.

ثانياً: صدق الاستبيان: التأكد من الصدق الداخلي للاستبيان، وذلك بحساب معاملات الارتباط (Pearson Correlation) بين درجات عبارات كل محور والدرجة الكلية للمحور.

الجدول رقم (3) يوضح معاملات الارتباط بين درجات عبارات كل محور والدرجة الكلية للمحور.

م	عبارات المحور الأول **مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات**	Pearson Correlation	sig
1	أراعي عند تصميم ألعاب كمبيوتر تربوية تحقيق الأهداف التربوية	0.846**	0.001<
2	أصمم وأوظف ألعاب كمبيوتر تربوية مناسبة لقدرات وعمر طفل الروضة	0.783**	0.001<
3	أراعي عند اختيار محتوى لعبة كمبيوتر تربوية مناسبتها لميول وحاجات الطفل.	0.837**	0.001<

4	أختار لعبة كمبيوتر تربوية التي تنمي مهارات التفكير لدى الطفل.	0.835**	0.001<
5	أقوم بتنظيم وتوزيع الوقت الكافي لاستخدام الأطفال للعبة الكمبيوتر التربوية	0.811**	0.001<
6	أحدد أساليب تقويم مناسبة لتقويم الطفل أثناء وبعد الانتهاء من ممارسة لعبة كمبيوتر التربوية	0.849**	0.001<
7	أراعي عند اختيار ألعاب الكمبيوتر التربوية عنصر التشويق والإثارة للطفل	0.836**	0.001<
8	أوظف ألعاب كمبيوتر تربوية التي تساعد على تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة	0.914**	0.001<
9	أختار لعبة كمبيوتر تربوية التي تتضمن أنشطة تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى طفل الروضة	0.796**	0.001<
10	أستخدم ألعاب الكمبيوتر التربوية في تثقيف وتوعية طفل الروضة	0.881**	0.001<
11	أستخدم ألعاب الكمبيوتر التربوية كوسيلة مساعدة مع الوسائل التعليمية الأخرى في الأنشطة المقدمة لطفل الروضة	0.821**	0.001<
12	أحرص على متابعة وحضور برامج تصميم ألعاب كمبيوتر تربوية للطفل	0.802**	0.001<
13	أوضح التعليمات الموجودة باللعبة للطفل بطريقة مناسبة.	0.779**	0.001<
	عبارات المحور الثاني **الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن .**	Pearson Correlation	Sig
1	عدم توفر أجهزة كمبيوتر بالعدد الكافي لاستخدام ألعاب الكمبيوتر التربوية في الروضة	0.857**	0.001<
2	عدم وجود شبكة انترنت بالروضة تسمح بتصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية بالروضة	0.853**	0.001<

3	عدم امتلاك معلمة الروضة للمهارات الفنية لتصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الانشطة التربوية	0.757**	0.001<
4	قلة الدورات التدريبية في مجال تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية بالروضة	0.759**	0.001<
5	العاب الكمبيوتر التربوية تحتاج إلى وقت ومهارات لتصميمها وتوظيفها في تنفيذ الأنشطة التربوية	0.808**	0.001<
6	غرفة التعلم غير مهيأة لاستخدام ألعاب الكمبيوتر التربوية	0.785**	0.001<
7	ازدحام غرفة النشاط بعدد كبير من الأطفال لا يسمح باستخدام الكمبيوتر	0.788**	0.001<
8	كثرة الأعباء على معلمة الروضة مما لا يوفر لها الوقت المناسب لإعداد ألعاب كمبيوتر تربوية	0.700**	0.001<
9	الاتجاهات السلبية لمعلمات رياض الاطفال نحو استخدام التكنولوجيا في عملية التعلم	0.673**	0.001<
10	لا تتوفر بالروضة كوادر فنية متخصصة في مجال في صيانة أجهزة الكمبيوتر وتصميم البرامج.	0.368**	0.001<
11	تجد معلمة الروضة صعوبة في اختيار اللعبة المناسبة للطفل	0.587**	0.001<
12	لا يتوفر الدعم المالي المناسب لتنفيذ ألعاب كمبيوتر تربوية للطفل	0.885**	0.001<
13	لا يوجد مكان مخصص بالروضة لاستخدامه كمعمل حاسوب	0.918**	0.001<

من الجدول رقم (3) يتبين أن جميع معاملات الارتباط بين درجات عبارات كل محور والدرجة الكلية للمحور دالة إحصائياً عن مستوى (0.01) ، ما سبق يتبين هناك ارتباط بين درجات عبارات كل محور والدرجة الكلية للمحور، وهذا يشير إلى أن الاستبيان يتصف بالصدق الداخلي، بالتالي هو صالح لقياس ما أعد لقياسه ،بذلك تم التأكد من توفر الخصائص السيكومترية للاستبيان، وصالح لتحقيق أهداف البحث.

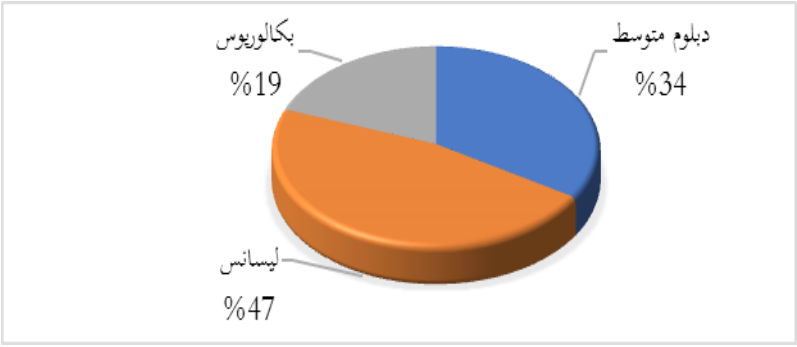
- **ثالثاً: المعلومات الشخصية لعينة البحث:**

للتعرف على المعلومات الشخصية لعينة البحث والتي تم الحصول عليها من استجابات عينة البحث على القسم الأول من الاستبيان، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والتي يمكن تلخيصها فيما يلي:

1. **المؤهل العلمي**: يتضح من الجدول رقم (4) والشكل البياني رقم (1) أن أغلبية عينة البحث هم من ذوي مؤهل الليسانس حيث بلغت نسبتهم (47 ٪) يليهم ذوي مؤهل دبلوم، حيث بلغت نسبتهم (34 ٪) يليهم ذوي مؤهل بكالوريوس حيث بلغت نسبتهم (19 ٪).

جدول رقم (4) التكرارات والنسب المئوية للمؤهل العلمي لعينة البحث:

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
دبلوم	21	٪ 34
ليسانس	29	٪ 47
بكالوريوس	12	٪ 19
المجموع	62	٪ 100

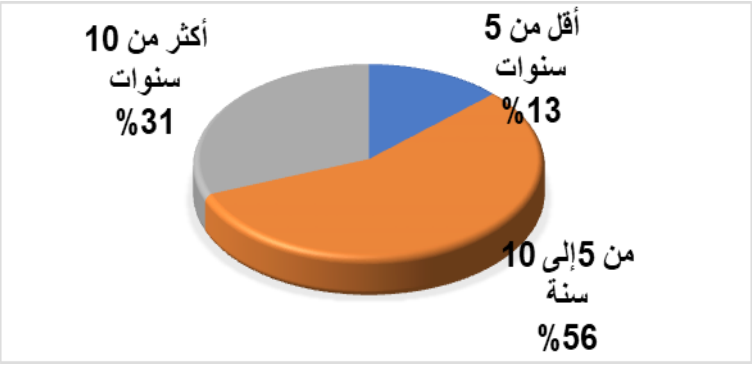


شكل بياني رقم (1) النسب المئوية للمؤهل العلمي لعينة البحث

2. سنوات الخبرة: يتضح من الجدول رقم (5) والشكل البياني رقم (2) أغلب عينة البحث هم من ذوي سنوات الخبرة من فئة **(من 5 إلى 10 سنوات)** حيث بلغت نسبتهم (56 ٪)، يليهم ذوي سنوات الخبرة من فئة (أكثر من 10 سنوات) بنسبة (31 ٪)، ويليهم ذوي سنوات الخدمة من فئة (أقل من 5 سنوات) بنسبة (13 ٪).

جدول رقم (5) التكرارات والنسب المئوية لفئات سنوات الخبرة عينة البحث:

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 5 سنوات	8	٪ 13
من 5إلى 10 سنة	35	٪ 56
أكثر من 10 سنوات	19	٪ 31
المجموع	62	٪ 100



شكل بياني رقم (2) النسب المئوية لسنوات الخبرة لعينة البحث:

- **رابعاً: الإجابة عن تساؤل البحث:**

الإجابة عن التساؤل الأول: ما مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات ؟

للإجابة عن التساؤل الأول تم حساب المتوسط المرجح والانحراف المعياري واختبار (t) لعينة واحدة(One - Sample Statistics) لمعرفة الدلالة الإحصائية للفرق بين استجابات عينة البحث والمتوسط الافتراضي (3.39) حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال، الجدول (6) يبين آراء عينة البحث .

جدول رقم (6) إحصاءات آراء عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات :

م	أوجه توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال	المقياس	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	مطلقا	المتوسط	الانحراف المعياري	Sig	مستوى التوظيف
1	أراعي عند تصميم ألعاب كمبيوتر تربوية تحقيق الأهداف التربوية	التكرار	**28**	15	6	2	11	3.76	1.501	0.058	متوسط
		النسبة٪	45.2	24.2	9.7	3.2	17.7				
2	أصمم وأوظف ألعاب كمبيوتر تربوية مناسبة لقدرات وعمر طفل الروضة	التكرار	38	2	5	7	10	3.82	1.615	0.039	مرتفع
		النسبة٪	61.3	3.2	8.1	11.3	16.1				
3	أراعي عند اختيار محتوى لعبة كمبيوتر تربوية مناسبتها لميول وحاجات الطفل.	التكرار	19	15	16	8	4	3.60	1.234	0.192	متوسط
		النسبة٪	30.6	24.2	25.8	12.9	6.5				
4	أختار لعبة كمبيوتر تربوية التي تنمي مهارات التفكير لدى الطفل.	التكرار	35	11	5	7	4	4.06	1.304	0.001	مرتفع
		النسبة٪	56.5	17.7	8.1	11.3	6.5				

م	أوجه توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال	المقياس	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	مطلقا	المتوسط	الانحراف المعياري	Sig	مستوى التوظيف
5	أقوم بتنظيم وتوزيع الوقت الكافي لاستخدام الأطفال للعبة الكمبيوتر التربوية	التكرار	25	14	10	8	5	3.74	1.330	0.041	مرتفع
		النسبة٪	40.3	22.6	16.1	12.9	8.1				
6	أحدد أساليب تقويم مناسبة لتقويم الطفل أثناء وبعد الانتهاء من ممارسة لعبة كمبيوتر التربوية	التكرار	26	14	8	8	6	3.74	1.378	0.049	مرتفع
		النسبة٪	41.9	22.6	12.9	12.9	9.7				
7	أراعي عند اختيار ألعاب الكمبيوتر التربوية عنصر التشويق والإثارة للطفل	التكرار	30	13	5	7	7	3.84	1.428	0.016	مرتفع
		النسبة٪	48.4	21	8.1	11.3	11.3				
8	أوظف ألعاب كمبيوتر تربوية التي تساعد على تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة	التكرار	39	5	6	7	5	4.06	1.389	0.001	مرتفع
		النسبة٪	62.9	8.1	9.7	11.3	8.1				
9	أختار لعبة كمبيوتر تربوية التي تتضمن أنشطة تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى طفل الروضة	التكرار	23	15	14	6	4	3.76	1.237	0.022	مرتفع
		النسبة٪	37.1	24.2	22.6	9.7	6.5				
10	أستخدم ألعاب الكمبيوتر التربوية في تثقيف وتوعية طفل الروضة	التكرار	29	14	6	8	5	3.87	1.349	0.007	مرتفع
		٪النسبة	46.8	22.6	9.7	12.9	8.1				

م	أوجه توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال	القياس	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	مطلقا	المتوسط	الانحراف المعياري	Sig	مستوى التوظيف
11	أستخدم ألعاب الكمبيوتر التربوية كوسيلة مساعدة مع الوسائل التعليمية الأخرى في الأنشطة المقدمة لطفل الروضة	التكرار	28	8	14	7	5	3.76	1.351	0.036	مرتفع
		النسبة٪	45.2	12.9	22.6	11.3	8.1				
12	أحرص على متابعة وحضور برامج تصميم ألعاب كمبيوتر تربوية للطفل	التكرار	23	14	7	8	10	3.52	1.501	0.511	متوسط
		النسبة٪	37.1	22.6	11.3	12.9	16.1				
13	أوضح التعليمات الموجودة باللعبة للطفل بطريقة مناسبة.	التكرار	25	11	17	4	5	3.76	1.276	0.027	مرتفع
		النسبة٪	40.3	17.7	27.4	6.5	8.1				
	مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال							3.79	1.142	0.007	مرتفع

من الجدول (6) يتبين أن المتوسط المرجح لاستجابات عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال، بلغ (3.79) بانحراف معياري قدره (1.142)، وأن الدلالة الإحصائية (sig) بلغت (0.007)، وهذا يشير إلى أن الفرق بين المتوسط المرجح والمتوسط الافتراضي (3.39) دال إحصائياً لصالح المتوسط المرجح، وهذا يعني أن مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال هو مستوى مرتفع.

وهذا يدل على أن معلمة رياض الأطفال توظف ألعاب كمبيوتر تربوية في الأنشطة التربوية المختفة كالقراءة والمهارات الحياتية وتثقيف الطفل وتهتم بعملية التقويم، كما تهتم باختيار ألعاب مشوقة وممتعة للطفل وتسمح بمشاركة جميع الأطفال في النشاط مع مراعاة الفروق

الفردية بينهم ،وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الدوسري 2023م التي توصلت إلى ارتفاع استخدام معلمات رياض الأطفال الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة .

الإجابة عن التساؤل الثاني: ما أهم الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن؟

للإجابة عن التساؤل الثاني تم حساب المتوسط المرجح والانحراف المعياري واختبار (t) لعينة واحدة (One - Sample Statistics) لمعرفة الدلالة الإحصائية للفرق بين استجابات عينة البحث والمتوسط الافتراضي (3.39)، حول أهم الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية بالروضة الجدول (7) يبين آراء عينة البحث:

جدول (7) إحصاءات آراء عينة البحث حول الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال من وجهة نظرهن:

م	الصعوبات	المقياس	موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة	المتوسط	الانحراف المعياري	Sig	مستوى الصعوبة	الترتيب من حيث الأهمية
1	عدم توفر أجهزة كمبيوتر بالعدد الكافي لاستخدام ألعاب الكمبيوتر التربوية في الروضة	التكرار	**36**	15	2	3	6	4.16	1.296	0.001<	مرتفع	5
		النسبة٪	58.1	24.2	3.2	4.8	9.7					
2	عدم وجود شبكة انترنت بالروضة تسمح بتصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية بالروضة	التكرار	35	16	2	5	4	4.18	1.222	0.001<	مرتفع	4
		النسبة٪	56.5	25.8	3.2	8.1	6.5					

3	عدم امتلاك معلمة الروضة للمهارات الفنية لتصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الانشطة التربوية	التكرار	18	19	14	5	6	3.61	1.259	0.168	متوسط	10
		النسبة٪	29	30.6	22.6	8.1	9.7					
4	قلة الدورات التدريبية في مجال تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية بالروضة	التكرار	35	19	3	1	4	4.29	1.092	0.001<	مرتفع	3
		النسبة٪	56.5	30.6	4.8	1.6	6.5					
5	العاب الكمبيوتر التربوية تحتاج إلى وقت ومهارات لتصميمها وتوظيفها في تنفيذ الأنشطة التربوية	التكرار	29	19	9	1	4	4.10	1.127	0.001<	مرتفع	7
		النسبة٪	46.8	30.6	14.5	1.6	6.5					
6	غرفة التعلم غير مهيأة لاستخدام ألعاب الكمبيوتر التربوية	التكرار	25	12	14	4	7	3.71	1.360	0.069	متوسط	9
		النسبة٪	40.3	19.4	22.6	6.5	11.3					
7	ازدحام غرفة النشاط بعدد كبير من الأطفال لا يسمح باستخدام الكمبيوتر	التكرار	34	10	9	3	6	4.02	1.337	0.001<	مرتفع	8
		النسبة٪	54.8	16.1	14.5	4.8	9.7					
8	كثرة الأعباء على معلمة الروضة مما لا يوفر لها الوقت المناسب لإعداد ألعاب كمبيوتر تربوية	التكرار	36	12	6	3	5	4.15	1.266	0.001<	مرتفع	**6**
		النسبة٪	58.1	19.4	9.7	4.8	8.1					

9	الاتجاهات السلبية لمعلمات رياض الاطفال نحو استخدام التكنولوجيا في عملية التعلم	التكرار	16	19	14	9	4	3.52	1.206	0.387	متوسط	11
		النسبة٪	25.8	30.6	22.6	14.5	6.5					
10	لا تتوفر بالروضة كوادر فنية متخصصة في مجال في صيانة أجهزة الكمبيوتر وتصميم البرامج	التكرار	55	3	2	–	2	4.76	0.803	0.001<	مرتفع	1
		النسبة٪	88.7	4.8	3.2	–	3.2					
11	تجد معلمة الروضة صعوبة في اختيار اللعبة المناسبة للطفل	التكرار	10	15	22	11	4	3.26	1.130	0.361	متوسط	12
		النسبة٪	16.1	24.2	35.5	17.7	6.5					
12	لا يتوفر الدعم المالي المناسب لتنفيذ ألعاب كمبيوتر تربوية للطفل	التكرار	35	14	6	1	6	4.15	1.266	0.001<	مرتفع	6
		النسبة٪	56.5	22.6	9.7	1.6	9.7					
13	لا يوجد مكان مخصص بالروضة لاستخدامه كمعمل حاسوب	التكرار	42	12	2	–	6	4.35	1.216	0.001<	مرتفع	2
		النسبة٪	67.7	19.4	3.2	–	9.7					
مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال.								4.02	**0.912**	0.001<	مرتفع	

من الجدول (7) يتبين أن المتوسط المرجح لاستجابات عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر

التربوية في الأنشطة، بلغ (4.02) بانحراف معياري قدره (0.912)، وأن الدلالة الإحصائية (sig) بلغت (0.001>)، وهذا يشير إلى أن الفرق بين المتوسط المرجح والمتوسط الافتراضي (3.39) دال إحصائياً لصالح المتوسط المرجح، وهذا يعني مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة هو مستوى مرتفع ، وهذا يدل على أن معلمات رياض الاطفال يواجهن صعوبات إدارية وفنية تعيق استخدام الكمبيوتر في الأنشطة التربوية بالروضة ، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة العنزي 2022م التي توصلت إلى أن معلمات الطفولة المبكرة يواجهن معوقات إدارية وفنية وتتعلق بالبينية التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم . وكذلك دراسة الدوسري 2023م التي توصلت إلى أن من أبرز الصعوبات في استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة هو عدد الأطفال الكبير داخل غرفة النشاط ، بالإضافة إلى عدم توفر الأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسب في ركن التقنية.

الإجابة عن التساؤل الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة)؟

للإجابة عن التساؤل الثالث تم تطبيق اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، والجدول رقم (8) يبين النتائج:

الجدول رقم (8) يوضح مقارنة بين آراء عينة البحث من حيث المتغيرات الديموغرافية :

المتغيرات الديموغرافية		نوع الاختبار	قيمة احتمال المعنوية Sig	الدلالة الإحصائية
المؤهل	دبلوم	F	0.161	الفرق غير دال إحصائياً
	ليسانس			
	بكالوريوس			
سنوات الخبرة العملية	أقل من 5 سنوات	F	0.944	الفرق غير دال إحصائياً
	من 5 إلى 10 سنوات			
	أكثر من 10 سنوات			

من خلال الإجابة عن التساؤل الثالث تبين أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة) وهذا يعني أنه لم يختلف مستوى توظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في تنفيذ الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات: (المؤهل، سنوات الخبرة) ، واختلفت نتيجة هذا البحث مع دراسة الدوسري 2023م التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي تعزى لمتغير سنوات الخبرة .

الإجابة عن التساؤل الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة)؟

للإجابة عن التساؤل الرابع تم تطبيق اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، والجدول رقم (9) يبين النتائج:

الجدول رقم (9) يوضح مقارنة بين أراء عينة البحث من حيث المتغيرات الديموغرافية :

المتغيرات الديموغرافية		نوع الاختبار	قيمة احتمال المعنوية Sig	الدلالة الإحصائية
المؤهل	دبلوم	F	0.206	الفرق غير دال إحصائياً
	ليسانس			
	بكالوريوس			
سنوات الخبرة العملية	أقل من 5 سنوات	F	0.079	الفرق غير دال إحصائياً
	من 5 إلى 10 سنوات			
	أكثر من 10 سنوات			

من خلال الإجابة عن التساؤل الرابع تبين أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية برياض الأطفال حسب متغيرات (المؤهل، سنوات الخبرة) وهذا يعني أنه لم تختلف آراء عينة البحث حول مستوى الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال في تصميم وتوظيف ألعاب الكمبيوتر التربوية في الأنشطة التربوية بسبب المتغيرات: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة)، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة العنزي 2022م التي توصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة الإدارية والفنية والبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدام ألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للخبرة في التدريس ، كما لا توجد فروق دالة إحصائيا في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي ، واختلفت مع دراسة العنزي 2022م التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقا للمؤهل العلمي جاءت لصالح البكالوريس .

■ **توصيات البحث:**

توصي الباحثة بالآتي:

1. إقامة دورات تدريبية متخصصة لمعلمات رياض الأطفال في مجال استخدام الكمبيوتر لتصميم ألعاب تربوية لطفل الروضة تناسب ميوله وقدراته.

2 - توفير الدعم المادي المناسب لاستخدام الكمبيوتر في أنشطة الطفل من خلال توفير غرفة خاصة تتضمن أجهزة كمبيوتر ومناسبة لعدد الأطفال وكذلك أجهزة انترنت وتوفير الدعم الفني من المتخصصين في مجال الكمبيوتر وبرامجه المختلفة بالروضة لمساعدة معلمات رياض الأطفال وتذليل الصعاب أمامهن في تطبيق الأنشطة المختلفة باستخدام ألعاب كمبيوتر تربوية مناسبة للطفل .

3 - تشجيع معلمات رياض الأطفال على استخدام التكنولوجيا في إعداد أنشطة مختلفة لطفل الروضة وعدم تكليفها بمهام لا تتيح لها الوقت الكافي لتصميم ألعاب تروية باستخدام الكمبيوتر .

■ **مراجع البحث:**

● **أولا: الكتب العلمية**

1 - إبراهيم ، مجدي عزيز .(2000م) . الكمبيوتر والعملية التعليمية في عصر التدفق المعلوماتي ،ط2 ، مكتبة الانجلو المصرية ، القاهرة .

2 - الحوامدة ، محمد فؤاد ، العدوان ، زيد سليمان ،(2012م) ، مناهج رياض الأطفال ، دار الحامد ، عمان .

3 - الشريف ، السيد عبد القادر ، (2014م)، المدخل إلى رياض الأطفال، دار الجوهرة ، القاهرة .

4 - العمراني ،عبد الغني محمد اسماعيل ،(2013م) ،إدارة رياض الأطفال ، دار الكتاب الجامعي، صنعاء .

5 - شريف ، نادية محمود ، عبد العال ، سميرة السيد ، بدري ، فوزية محمد ، سلامة ، وفاء محمد ،(2006م) ،المنهج العربي لرياض الأطفال دليل تنفيذ الوحدات الأساسية ، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.

6 - صوالحة ، محمد أحمد ،(2004م) ،علم نفس اللعب ، دار المسيرة ، عمان .

7 - عامر ، طارق عبد الرؤوف ،(2008) ،معلمة رياض الأطفال، مؤسسة طيبة ، القاهرة .

8 - فارس ، عصام ،(2006م) ،رياض الأطفال (التنشئة ، الإدارة ، الأنشطة) ، دار أسامة ودار المشرق الثقافي ، عمان.

9 - فهمي ، عاطف عدلي ،(2007) ،معلمة الروضة ، ط2: دار المسيرة ، عمان.

10 - مرزوق ، سماح عبد الفتاح ، (2013م) ،برامج الأطفال المحوسبة ،ط2، دار المسيرة للنشر ، عمان .

11 - محمد ، أميرة على ، (2008م)، المرجع في الطفولة المبكرة ، الدار العالمية ، الجيزة .

12–ملحم ، سامي محمد ، (2000م) ،مناهج البحث في التربية وعلم النفس ، دار المسيرة للنشر ، عمان .

13 - نسيم ، سحر توفيق ، محمد ، جيهان لطفي ،(2013م) ،الألعاب التربوية لطفل الروضة ، دار المسيرة، عمان .

ثانيا: البحوث والدوريات والنشرات

1 - الدوسري ، بتلا حسن عجب ،(2023م) ،واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات ، المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر العدد 24 .

2 - العنزي ، نهى موسى ،(2022م) ،معوقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة ، المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة ، العدد 2 ، المجلد 1.

3 - عبد العال ، محمود عاطف ، النجار ، محمد السيد ،(2014) ،فاعلية برنامج ألعاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض ، مجلة العلوم التربوية ، العدد 3.