مجلة جامعة طرطوس للبحوث والدراسات العلمية _ سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية المجلد (١٠) العدد (١١) ٢٠٢٦
Tartous University Journal for Research and Scientific Studies –Arts and Humanities Series Vol. (10) No. (11) 2026

دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الرّياض

د.يوسف عبد الكريم شاهين *

(تاريخ الإيداع ٤/١٤ /٢٠٢٦. قُبِل للنشر في ٥/٢٤ /٢٠٢٦)

□ ملخّص □

هدف البحث التعرّف إلى دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس.

ولتحقيق هدف البحث استُخدم المنهج الوصفي، واستبانة تكوّنت من (40) عبارة، احتوت أربعة مجالات، شمل البحث عينة مؤلّفة من (130) معلّمة رياض أطفال في مدينة طرطوس اختيرت بطريقة عشوائيّة. وللتأكّد من صدق الاستبانة عرضت على مجموعة مؤلفة من (6) محكمين مختصين في كلية التربية بجامعة طرطوس. وجرى التأكد من ثباتها بتطبيقها على عينة استطلاعية شملت (30) معلّمة من خارج عينة البحث، وتم حساب الثبات بطريقة معامل ألفا كرونباخ، كما حُسب الثبات باستخدام معادلة سبيرمان براون(Spearman–Brown) ومعامل غوتمان.

وانتهى البحث إلى النتائج الآتية:

ـ إنّ للألعاب الإلكترونيّة دوراً مهمّاً في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال من وجهة نظر عينة البحث.ـ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر الشهادة العلميّة.

ـ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر عدد سنوات الخبرة.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المهارات الإدراكيّة، رياض الأطفال.

* مدرس، قسم تربية الطفل، كلية التربية، جامعة طرطوس، سورية.

مجلة جامعة طرطوس للبحوث والدراسات العلمية _ سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية المجلد (١٠) العدد (١١) ٢٠٢٦
Tartous University Journal for Research and Scientific Studies –Arts and Humanities Series Vol. (10) No. (11) 2026

The Role of Electronic Games in Developing Cognitive Skills to Kindergarten kids from the Perspective of Kindergarten Teachers

[*] Yousef Abdul Kareem Shaheen

(Received 14/4 /2026. 24 /5/2026)

□ ABSTRACT□

The aim of this study was to identify the role of electronic games in developing cognitive skills among children from the perspective of kindergarten teachers in the city of Tartous.

To achieve the research aim, the descriptive approach was employed, along with a questionnaire consisting of (40) items, encompassing four domains. The research sample included (130) kindergarten teachers in the city of Tartous , who were selected using a random sampling method. To verify the validity of the questionnaire, it was presented to a panel of (6) specialized arbitrators from the Faculty of Education at Tartous University. Its reliability was confirmed by administering it to a pilot sample consisting of (30) teachers not included in the research sample. Reliability was calculated using Cronbach's Alpha coefficient. Reliability was also calculated using the Spearman-Brown formula and the Guttman coefficient.

The research concluded the following findings:

· Electronic games play a significant role in developing cognitive skills among children from the perspective of the research sample.

· There were no statistically significant differences in the response scores of kindergarten teachers in the city of Tartous regarding the role of electronic games in developing children's cognitive skills attributable to the variable of academic qualification.

· There were no statistically significant differences in the response scores of kindergarten teachers in the city of Tartous regarding the role of electronic games in developing children's cognitive skills attributable to the variable of years of experience.

Keywords: Electronic Games , Cognitive Skills , Kindergarten

[*]Lecturer, in Child Education Department, Tartous University, Syria.

١- مقدمة

تُعدّ مرحلة رياض الأطفال من أهم مراحل النمو في حياة الطفل، إذ تبدأ خلالها مهارات الإدراك الحسي والبصري واللغوي بالتكوّن والنضوج، ويُظهر الأطفال قدرةً كبيرةً على اكتساب المهارات من خلال التقليد والتكرار والتفاعل مع بيئتهم المحيطة؛ حيث يكون الطفل فيها راغباً في الاستكشاف والاستطلاع والمعرفة التلقائيّة والمرونة والحيويّة المتدفقة، وهو ما نراه مجسداً في ذلك النشاط اليومي والطبيعي الذي يقوم به، وعليه فقد طالب بلوم (Bloom) بالاهتمام بقدرات الطّفل العقليّة وتنميتها منذ ولادته، إذ يبيّن أن نسبة (٥٠%) من النمو العقلي للفرد تتكوّن في مرحلة ما بين الميلاد وحتى سن الرابعة، وأنّ نسبة (٣٠%) من النمو العقلي يكتمل ما بين العام الرابع والثامن من حياة الفرد (عبّاس، ٢٠١٢، ١٣٤).

وقد أصبحت التكنولوجيا في ظلّ الثورة الرقميّة المتسارعة جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية لكافة شرائح المجتمع، ومن أكثر مظاهر التغيّر التكنولوجي انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع وخصوصًا بين الأطفال الذين أصبحوا ينجذبون إليها على حساب الألعاب التقليديّة الأخرى، فقد أدّى انتشار أجهزة الكمبيوتر وألعاب الفيديو والموبايلات في السنوات الأخيرة إلى وجودها القوي في حياة الأطفال؛ حيث يمكننا القول أنّها أصبحت جزءاً من روتينهم اليومي عبر سيطرتها على عقولهم واستحواذها على انتباههم واهتماماتهم بما تنطوي عليه من جاذبيّة وتفاعل. (العطّار، ٢٠٢٣، ص٢٨١)

وتتطلّب الألعاب الإلكترونية، وخاصة التفاعلية منها، من الأطفال أداء عدد من المهام الذهنية التي تحفز مناطق مختلفة من الدماغ. الأمر الذي يُمكن أن يُسهم في تعزيز تفكيرهم النقدي ومرونتهم المعرفية في حال تم توجيههم بشكل صحيح، علاوة على ذلك تُساعد بعض الألعاب الإلكترونيّة وخاصة التفاعليّة منها المصمّمة وفقًا لمبادئ تربويّة سليمة، على تحسين الذاكرة قصيرة المدى، وتنمية المهارات التحليلية، وتحفيز الإبداع، مما يجعلها أداة تعليمية فعّالة يُمكن استخدامها في المؤسسات التعليمية، بما في ذلك رياض الأطفال.

وعلى الرغم من الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونيّة لا تزال الدراسات المتعلقة بتأثيرها على الجوانب المعرفية والمهارات الإدراكية للأطفال موضع جدل واسع بين المؤيدين الذين يرونها وسيلة فعالة لتنمية مهارات الأطفال، والمعارضين الذين يحذرون من مخاطر الإفراط في استخدامها والآثار السلبية التي قد تنجم عن نموهم العقلي والنفسي والاجتماعي.

" فقد أثبتت دراسات التصوير العصبي أن ممارسة بعض الألعاب ثلاثية الأبعاد تؤدي إلى تنشيط مناطق الدماغ المسؤولة عن الذاكرة العاملة والبصرية، مما يشير إلى تحسن في العمليات الإدراكية المتعلقة بهذه المناطق، وهذا يدعم فكرة أن للألعاب الإلكترونية القدرة على تعديل بنية الدماغ الوظيفية " (Kühn et al, 2014, p 53).

وهنا برزت العديد من التساؤلات حول مدى إمكانية استغلالها لتنمية المهارات المعرفية كالانتباه والتركيز والذاكرة والتمييز البصري والسمعي وحل المشكلات؛ لا سيما في مرحلة رياض الأطفال، التي تعدّ حجر الزاوية لبناء المهارات العقلية والقدرات المعرفية المستقبلية. فلم يعد يُنظر إلى الأطفال كمتلقين سلبيين للمعلومات، بل كمشاركين فاعلين في تنظيم المعرفة وبنائها واكتسابها، وربطها بمعارفهم السابقة لبناء معرفة أكثر رسوخًا وديمومة. (بيومي ومحمد، ٢٠٢١، ص ٥٤٤)

ومع تزايد اعتماد الأطفال على الوسائط الرقمية في اللعب والتعلم، تبرز الحاجة إلى دراسة علمية ممنهجة تسلط الضوء على الدور الذي قد تلعبه هذه الألعاب في تنمية المهارات الإدراكية لدى الأطفال، مع الأخذ بعين الاعتبار

العوامل المرتبطة بطبيعة اللعبة، ومدى ملاءمتها للمرحلة العمرية، وتوقيت استخدامها، والإشراف التربوي المصاحب لها.

من هنا تنبع أهمية هذا البحث، الذي يسعى إلى تحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتنمية المهارات الإدراكية لدى أطفال الرياض من وجهة نظر معلّمات الرياض.

٢- مشكلة البحث

في ضوء التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده العالم الحديث، أصبح من الصعب تجاهل التأثير العميق الذي تحدثه التقنيات الحديثة على تشكيل أنماط التفكير والسلوك للأفراد، وخاصة الأطفال في مراحل مختلفة من حياتهم.

إن طفل اليوم هو كائن رقمي بامتياز نشأ وتفاعل وتشكل في بيئة رقمية مشبعة بالأجهزة الذكية والتطبيقات التفاعلية، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية عنصراً محورياً في حياة الطفل اليومية، وتستهلك جزءاً كبيراً من وقته وطاقته، ويتم لعبها بانتظام في المنزل، وأحياناً في مؤسسات التعليم المبكر سواء بعلم الوالدين أو بدون رقابة.

ومن الجدير ذكره أن هذه الألعاب الإلكترونية قد تجاوزت كونها مجرد أدوات للترفيه، لتصبح في كثير من الأحيان منصات تعليمية ونوافذ معرفية ووسائل تفاعلية قادرة على التأثير على البنية العقلية والمعرفية للطفل، سواء بشكل إيجابي أو سلبي.

ولكن رغم انتشار هذه الظاهرة على نطاق واسع، لا تزال هناك فجوة واضحة في فهمنا العميق لتأثيرات هذه الألعاب على تنمية المهارات المعرفية، والتي تعدّ ركيزة أساسية في تشكيل شخصية الطفل وتحديد قدراته المعرفية المستقبلية، فقد أظهرت نتائج الدراسة التي أجرتها (العلي ٢٠٢٠، ص ٨٧) في المملكة العربية السعودية على عينة من طلاب المرحلة الابتدائية أنّ الأطفال الذين يمارسون الألعاب التعليمية التفاعلية يظهرون تحسنًا في مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات، في حين حذرت دراسات أخرى مثل دراسة (Gentile et al, 2011, p 75 من الاستخدام المفرط للألعاب العنيفة لما لها من آثار سلبية على الضبط الذاتي والانتباه المستمر.

وتُعدّ المهارات الإدراكية عنصراً أساسياً في النمو العقلي والمعرفي للطفل، وتشمل مجموعة من العمليات العقلية العليا مثل الإدراك البصري والسمعي، والانتباه، والتخيل، وحل المشكلات، والتمييز، والذاكرة العاملة، وسرعة المعالجة المعرفية، والقدرة على التحليل والتركيب، وتعدّ هذه المهارات مؤشرات أساسية على النمو المعرفي السليم، وتمثل مدخلاً مهماً لإعداد الأطفال للتعلم المنظم داخل المؤسسات التعليمية. رغم أنّ البيئة الرقمية الحديثة أصبحت تُشكل طرفًا فاعلًا ومتغيرًا مؤثرًا لا يمكن إغفاله فإنّ الواقع يشير إلى أن التفاعل مع الألعاب الإلكترونية يخضع في الغالب للاستخدام العشوائي وغير المنهجي، والذي قد لا يأخذ في الاعتبار الخصائص النمائية للطفل، ولا يقدر الاختلافات الفردية بين الأطفال، مما يثير تساؤلات علمية أساسية حول مدى إسهام هذه الألعاب – بأشكالها المختلفة – في تنمية المهارات الإدراكية، وهل بالفعل تؤدي إلى تطورها وتحفيزها؟ أم أنها تُعيق نموها الطبيعي عبر نماذج استهلاكية سلبية؟

من ناحية أخرى، تعاني العديد من الأسر والمؤسسات التعليمية نقص الوعي بكيفية استخدام هذه الألعاب بطريقة تخدم النمو العقلي والمعرفي السليم للطفل، حيث تكتفي العديد من العائلات بتوفير الأجهزة الذكية لأطفالها كوسيلة لتهدئتهم أو ملء أوقات فراغهم، دون أن يصاحب ذلك توجيه تعليمي سليم أو مراقبة مستمرة لمحتوى الألعاب.

كما أن كثيرًا من الألعاب المنتشرة في الأسواق تُنتج لأغراض تجارية بحتة، وتفتقر إلى الأهداف التعليمية أو التنموية، مما يثير مخاوف بشأن تأثيرها السلبي على البنية المعرفية للطفل في ظلّ غياب التوجيه التربوي السليم.

مما يُثير تساؤلات علميّة جوهرية حول مدى إسهام هذه الألعاب – على اختلاف أنواعها – في تنمية المهارات

الإدراكية للأطفال.

بناء على ما سبق ذكره تبرز الحاجة الماسّة إلى دراسة علمية منهجية تتناول دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الإدراكية، خصوصًا في مرحلة رياض الأطفال، التي تُعد المرحلة التكوينية الأهم في حياة الفرد، حيث يُبنى فيها الأساس الإدراكي والعقلي الذي تُبنى عليه لاحقًا قدرات التعلم لدى الطفل.

وبما أنّ معلّمات الرياض من خلال تفاعلهنّ وتعاملهن المستمّر مع الأطفال يشكلن العنصر الأساس في بيئة التعلّم فإننا سنقوم من خلال هذا البحث بالتعرّف إلى وجهة نظرهنّ حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، وبهذا فإن مشكلة الدراسة تتحدّد بالإجابة على السؤال الآتي:

ما دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى أطفال الرياض من وجهة نظر معلّمات الرياض ؟

٣- أهمية البحث وأهدافه:

تأتي أهميّة البحث من الآتي:

١. أهمية موضوع البحث ذاته، حيث يتناول العلاقة بين الألعاب الإلكترونيّة وتنمية المهارات الإدراكيّة للأطفال.

٢. التركيز على مرحلة الطفولة المبكرة، التي تُعد من أكثر المراحل حساسية وتأثيرًا في تكوين الشخصية المعرفية للطفل، وبالتالي فإن التعرُّف إلى دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة للطفل يسهم في تعزيز الجوانب الإيجابيّة وتلافي الجوانب السلبيّة لهذه الألعاب على شخصيّة الطفل.

٣. تسليط الضوء على وجهة نظر المعلمات كممارسات ميدانيات، مما يمنح الدراسة بعدًا واقعيًا، ويُسهم في الوصول إلى بيانات أكثر واقعيّة ودقّة.

٤. إمكانية الاستفادة من نتائج الدراسة في صياغة سياسات تربوية تُعزز الاستفادة من الألعاب الإلكترونيّة بطريقة فعّالة في بيئات رياض الأطفال.

٥. يعدُّ البحثُ (على حدّ علم الباحث) من البحوث القليلة التي تناولت دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند أطفال الرياض.

كما يهدف البحث إلى تحقيق الآتي:

تعرّف دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى أطفال الرياض من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس.

٤- أسئلة البحث:

ـ **السؤال الأوّل:** ما دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة (الانتباه والتركيز ، الذاكرة والتذكر ، مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي، التمييز البصري والسمعي) لدى أطفال الرياض من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس ؟

ـ **السؤال الثاني:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (α = ٠,٠٥) بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر الشهادة العلميّة؟

ـ **السؤال الثالث:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (α = ٠,٠٥) بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر عدد سنوات الخبرة؟

5- حدود البحث:

- **الحدود الزمانية:** طبق البحث خلال الفصل الدراسي الأوّل من العام الدراسي 2025/2026.
- **الحدود المكانية:** رياض الأطفال الخاصّة في مدينة طرطوس.
- **الحدود البشرية:** معلّمات رياض الأطفال الخاصّة في مدينة طرطوس.
- **الحدود العلميّة:** التعرّف إلى دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى أطفال الرياض.

٦- **متغيرات البحث:** ـ عدد سنوات الخبرة ـ الشهادة العلميّة.

٧- مصطلحات البحث وتعريفاته الإجرائية:

- **اللّعب play:**

اللعب هو نشاط حر يمارسه الطفل من أجل المتعة، وقد يكون تلقائيًا أو موجهًا، ويسهم في تعزيز النمو المعرفي والانفعالي، والاجتماعي(Santrock, 2011)

ويعرّف إجرائيّاً بأنّه: النشاط الذي يقوم به الطفل باستخدام الألعاب الإلكترونيّة، ويُستخدم كوسيلة تعليمية غير مباشرة تسهم في تطوير مهاراته الإدراكية.

- **الألعاب الإلكترونيّة Electronic Games :**

أنشطة ترفيهية تعتمد على برمجيات إلكترونية، تقدم محتوى مرئيًا وتفاعليًا، وقد تتنوع في أهدافها بين الترفيه والتعليم، وتُمارس عادةً عبر أجهزة إلكترونية، وتتميز بقدرتها على تقديم تغذية راجعة فورية، وتحفيز اللاعب للاستمرار من خلال التحديات والمكافآت (Shaffer, Halverson, Squire, & Gee, 2005)

وتعرّف إجرائيّاً بأنّها الأسلوب الذي يطرحه الباحث سعياً لمعرفة دوره في تنمية مهارات الطفل الإدراكيّة من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس.

- **التنمية الإدراكية Cognitive Development:**

هي عملية مستمرة من النضج العقلي تشمل اكتساب الطفل لمهارات عقلية متقدمة مثل التفكير المجرد، وحل المشكلات، والتخطيط، وتستند إلى نظريات النمو مثل نظرية بياجيه (Berk, 2013)

وتعرّف إجرائيّاً بأنّها التغيرات التي تطرأ على قدرة الطفل على التفكير والفهم والتعلم، نتيجة التفاعل مع الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس.

- **رياض الأطفال Kindergarten:**

هي مؤسسات تربوية تستقبل الأطفال من عمر (3-6) سنوات وتسعى إلى توفير الشروط التربوية المناسبة والملائمة لرعاية القوى الكامنة للطفل؛ بغية إيقاظها وتسهيل نموها من النواحي الجسدية والعقلية والنفسية والاجتماعية جميعها (مرتضى وأبو النور، 2004، 15). وتعرف إجرائياً بأنها مؤسسات تربوية تستقبل الأطفال من عمر (3-6) سنوات هدفها تلبية احتياجات الأطفال وتقديم الرعاية الشاملة والمتكاملة لجوانب شخصيتهم وتهيئتهم للانتقال إلى المرحلة التالية.

- **المهارات الإدراكيّة Cognitive Skills:**

هي عمليات عقلية تشمل الانتباه، والإدراك، والتذكر، والتفكير، وحل المشكلات، والتعلم، وهي ضرورية للنجاح في الحياة اليومية والتعلم الأكاديمي (Anderson, 2010).

ويعرّف إجرائيّاً بأنّها القدرات الذهنية الأساسية التي يستخدمها الطفل في استقبال المعلومات، ومعالجتها، وتخزينها، واسترجاعها. وتشمل التركيز، والانتباه، والتمييز، والذاكرة، وحل المشكلات، وسرعة الاستجابة العقلية.

٨- منهجية البحث

يعتمد البحث **المنهج الوصفي التحليلي** الذي يحاول "وصف طبيعة الظاهرة موضع البحث، فالمنهج الوصفي التحليلي يساعد على تفسير الظواهر التربوية الموجودة، كما يفسر العلاقات بين هذه الظواهر"، وتعد الأبحاث الوصفية أكثر من مشروع لجمع معلومات فهي تصف وتحلل وتقيس وتُقيم وتفسر (دويدار، 2006، 76). وقد تمّ من خلاله وصف الظّاهرة موضوع البحث وهي دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الرياض في مدينة طرطوس، من خلال جمع البيانات عنها، وتحليل بياناتها، للوصول إلى استنتاجات تسهم في تعرف دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند أطفال الرياض، كذلك الوصول إلى تعميمات مقبولة، وتقديم المقترحات المناسبة.

9- مجتمع البحث وعينته:

بلغ عدد معلّمات رياض الأطفال الخاصّة في مدينة طرطوس (212) معلّمة وفقاً للبيانات الرسميّة في دائرة التعليم الخاص في مديريّة التربية بطرطوس، وهو يمثل مجتمع البحث للعام الدراسي 2025/2026، اختيرت عينة الدراسة بطريقة عشوائيّة، حيث تكوّنت العينة من (136) معلّمة، وقد جرى تحديد حجمها بعد العودة إلى الجدول الذي تمّ إعداده من قبل (krejcie,R.v&Morgan,D.w,1970) والذي يبيّن حجم العينة في حال كان المجتمع معلوماً، وبعد إحصا عدد الاستبانات التي تمّت الإجابة عليها، تم استبعاد ست استبانات لا تصلح للتحليل الإحصائي، وبذلك أصبحت عينة البحث (130) معلّمة.

ويظهر الجدول (1) توزع العينة بحسب متغيّرات البحث المدروسة.

جدول (1): توزع أفراد عيّنة البحث من معلمات الرياض للعام الدراسي 2025/2026 بحسب متغيّرات البحث ونسبتها المئوية

المتغيّرات المدروسة		المجموع	
المتغيّر	عوامل المتغيّر	العدد	النسبة
عدد سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	45	34.61%
	من 5 – 10 سنوات	55	42.3%
	10 سنوات فأكثر	30	23.07%
الشهادة العلميّة	معهد متوسط	26	20%
	إجازة جامعية	59	45.38%
	دبلوم تأهيل تربوي	29	22.3%
	ماجستير	16	12.3%
المجموع		130	100%

- إعداد أدوات البحث وحساب معاملات الصدق والثبات:

أ – إعداد استبانة البحث: أعدت استبانة البحث انطلاقًا بناء على الاطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة المتعلقة بمجال الألعاب الإلكترونيّة وتأثيرها على الطفل، ووضعت معلومات أساسية تتعلق بالبيانات الشخصية لعينة البحث، وهي (المؤهل العلمي والتربوي، وعدد سنوات الخبرة)، كما تضمنت عبارات الاستبانة، وطريقة الاستجابة عنها. وقد تمَّ وضع خمسة بدائل للإجابة وفق مقياس ليكرت الخماسي (Likert) بحيث توضع إجابة واحدة أمام كل عبارة، على النحو الآتي: (دائماً: الدرجة 5، غالباً: الدرجة 4، أحياناً: الدرجة 3، نادراً: الدرجة 2، أبداً: الدرجة 1)، وقد بلغ عدد فقرات الاستبانة (40) عبارة، توزعت إلى أربعة محاور هي (تنمية الانتباه والتركيز، تنمية الذاكرة والتذكّر، تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي، تنمية التمييز البصري والسمعي)، واستخدمت أساليب إحصائية كالمتوسط الحسابي، واختبار (t)، وتحليل التباين الأحادي، واختبار (Scheffe) للمقارنات البعدية، للوصول إلى النتائج الإحصائية وتقديم المقترحات.

ب – صدق استبانة البحث: جرى التأكد من صدق الاستبانة عن طريق **الصدق الظاهري (صدق المحكمين):** إذ عرضت استبانة البحث على (6) محكمين من ذوي الخبرة في مجال تربية الطفل من أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية بجامعة طرطوس للتأكد من مدى اتفاق كل عبارة من عبارات الاستبانة مع المجال الذي تنتمي إليه، ومدى السلامة اللغوية، وقد تم الأخذ بآرائهم، تكونت الاستبانة بصورتها الأولية من (46) عبارة، وبعد تقديم الآراء والملاحظات عدلت بعض العبارات وتم حذف بعضها الآخر، التي أدت إلى إجراء التعديلات إلى أن وصلت الاستبانة إلى ما هي عليه بصورتها الأخيرة، وقد أصبح مجموع عباراتها (40).

ج – ثبات استبانة البحث: جرى تقدير ثبات استبانة البحث على عينة استطلاعية بلغت (30) معلمة من معلمات رياض الأطفال في مدينة طرطوس من خارج عينة البحث، وفق الطريقتين الآتيتين:

أ – **طريقة التجزئة النصفية:** قسمت الاستبانة إلى نصفين، يضم الأول البنود الفردية، والثاني يضم البنود الزوجية، واحتسبت مجموع درجات النصفين، ثم حسب معامل الارتباط بين النصفين، ثم جرى تعديل طول البعد باستخدام معادلة سبيرمان براون(Spearman–Brown)، ومعادلة (Guttman Split–Half)، ومن ثم معامل غوتمان (Guttman)، كما هو مبين في الجدول (2). ومن خلال قراءته يتبيَّن أن معامل الارتباط قبل التعديل بلغ (0.895)، الارتباط بعد التعديل بلغ (0.926)، كما بلغ معامل غوتمان (0.923) وهي قيم جيدة، ومقبولة لأغراض البحث الحالي.

الجدول (2) يوضح معامل ثبات استبانة البحث بطريقة التجزئة النصفية

مجالات الاستبانة	عدد العبارات	معامل سبيرمان براون		معامل غوتمان
		الارتباط قبل التعديل	الارتباط بعد التعديل	
المحور الأول: تنمية الانتباه والتركيز	10	0.922	0.962	0.964
المحور الثاني: تنمية الذاكرة والتذكّر	10	0.754	0.784	0.776
المحور الثالث: تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	10	0.942	0.979	0.975
المحور الرابع: تنمية التمييز البصري والسمعي	10	0.962	0.982	0.980
الدرجة الكلية للاستبانة	40	0.895	0.926	0.923

ب– طريقة ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha): حسب معامل الاتساق الداخلي لمجالات الاستبانة، ويظهر الجدول (3) أن قيمة معامل الثبات بلغت (0.911) على الاستبانة ككل، وهي قيمة مقبولة إحصائياً، أي أن الاستبانة تتمتع بدرجة جيدة من الثبات.

الجدول (3) يوضح معامل ثبات استبانة البحث بطريقة ألفا كرونباخ

مجالات الاستبانة	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
المجال الأول: تنمية الانتباه والتركيز	10	0.946
المجال الثاني: تنمية الذاكرة والتذكّر	10	0.778
المجال الثالث: تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	10	0.972
المجال الرابع: تنمية التمييز البصري والسمعي	10	0.948
الدرجة الكلية للاستبانة	40	0.911

10- الأسس النظرية للبحث:

تصنيف الألعاب الإلكترونيّة Classification of Electronic Games:

تعدّدت تصنيفات الباحثين لأنواع الألعاب الإلكترونية فالبعض صنّفها على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من صنّفها على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من صنّفها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، وبذلك يتمّ تحديد ثلاث مجموعات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص و إمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد، فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب التدريب وألعاب الحركة وألعاب الذكاء.

١- ألعاب التدريب: صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية كألعاب مبارة كرة القدم والسلة والتنس وسباق السيارات والتدريب على قيادة الطائرات هذه الألعاب تجد قبولاً لدى الراغبين في التدريب والتعلم.

٢- ألعاب الحركة: تتميز هذه الألعاب بالحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها مما يتطلب انتباهاً وردود فعل سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط وتدخل ضمن هذا التصنيف ألعاب أخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص وبعضها يحتوي كل عناصر الأفلام أو روايات المغامرات.

٣- ألعاب الذكاء: يطلق عليها أيضاً ألعاب إستراتيجية وألعاب التفكير، وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية هي:

ألعاب المغامرات والتفكير، وألعاب تقليدية مثل لعبة الورق في نظام الويندوز، وألعاب ذات طابع إستراتيجي اقتصادي مثل لعبة المزرعة السعيدة، وألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري تجعل اللاعب كأنه خليفة نابليون من أجل الفوز لذا يستخدم الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي إلى اعتداء باستعمال مختلف الإستراتيجيات الحربية وهنا يجب توفر مستوى متميز من الذكاء الخارق في اتخاذ قرارات صائبة في زمن قصير حيث يمثل جانب السرعة في الاستيعاب الجانب الأساسي لدى اللاعب. (معجوز، 2022، 98)

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع رئيسة هي ؛

١-ألعاب المتعة والإثارة: تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة، في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

٢-ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة، وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم. (حسن، 2013، 4)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية Benefits of Electronic Games:

-التدريب على بعض المهارات مثل مهارات حل المشكلات.

-ايصال المعلومات بشكل أسهل مثل الألعاب التي تشمل مسائل رياضية أو الكلمات المتقاطعة.

-تنمي لديهم قوة الملاحظة والخيال الواسع.

-التطور التقني للطفل ليواكب متطلبات العصر.

-التكيف مع أوضاع الفوز والخسارة.

-لها دوراً كبيراً في تطوير قدرات الأطفال، حيث أن لها دوراً تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها.

كما أن لها تربويا ايجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد التفكر الإبداعي لديهم.

لذلك نجد أن أحدث الأبحاث تؤكد أن أداة اللهو هذه لا يستهان بها، خاصة حين يتم اختيار نوع اللعبة بعناية.

فألعاب الألغاز والإستراتيجية وتشكيل الحروف والكلمات والجمل كلها تنمي الجانب المعرفي لدى الطفل، وكذلك الجانب اللغوي وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا كالذكاء والتفكير والتخيل، وتنمي كذلك الجانب الحدسي الحسي لديه.

سلبيات الألعاب الإلكترونيّة Negative Effects of Electronic Games :

إن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية يسبب الكثير من الأضرار على الطفل نذكر منها:

- قد تزرع هذه الألعاب في الطفل حب العنف وارتكاب الجريمة: فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج، حيث نجد العديد من الأطفال يقلدون أبطال هذه الألعاب.

- قد تؤثر بعض الألعاب على عقيدة الطفل: إذ باعتبار أن هذه الألعاب غربية المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكيات تشوه الثقافة القيمية والأخلاقية التي ينتمي إليها الطفل.

- تعلق الطفل وإدمانه عليها قد يجعله منعزلاً عن محيطه الاجتماعي: يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.

- ابتعاد الطفل عن الواقع والعيش في الخيال.

- الأضرار الصحية على الطفل، تشمل إصابات العينين والدماغ والجهاز العضلي والعظمي وسوء التغذية أو السمنة (الشمري وجاب الله، 2024، 44).

11- دراسات سابقة:

أولاً: دراسات عربيّة:

دراسة الصبان، عبير وآخرون (2021): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

هدف الدراسة: التعرُّف إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

منهج الدراسة: استخدمت الباحثات المنهج الوصفي المسحي.

عينة الدراسة: تكوّنت العينة من (278) من آباء وأمهات الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة.

أداة الدراسة: طُبِّقت استبانة تأثير الألعاب الإلكترونية.

نتائج الدراسة: تم الوصول لعدد من النتائج منها:

كان تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

ومضيعة الوقت والعنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية.

وفي ضوء النتائج أوصت الباحثات بعدة توصيات أهمها: وضع ضوابط استخدام الألعاب الإلكترونية واختيار المناسب منها لعمر وجنس الابن.

دراسة الخميسي، عبد السلام (2023): توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ما قبل المدرسة.

هدف الدراسة: التحقق من فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى أطفال ما قبل المدرسة.

منهج الدراسة: المنهج شبه التجريبي.

عينة الدراسة: تألّفت من (15) طفلا وطفلة ممن تتراوح أعمارهم بين (5–6) سنوات ولم يمارسوا اللعبة المستهدفة.

أداة الدراسة: استخدم الباحث مقياس الذكاء البصري المكاني من إعداد الخزرجي (2012)، ومقياس مهارة التخطيط من إعداد حسونة وآخرين (2021).

نتائج الدراسة: أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا بين الأوساط الحسابية لاستجابة الأطفال على مقياس الذكاء البصري المكاني لصالح التطبيق البعدي، حيث زاد مستوى الذكاء البصري المكاني لدى المجموعة التجريبية وبشكل دال إحصائيا مقارنة بالتطبيق القبلي.

كما كشفت النتائج عن فروق دالة إحصائيا بين الأوساط الحسابية لاستجابات الأطفال على مقياس مهارة التخطيط وأبعاده السبعة، ولصالح التطبيق البعدي.

دراسة العمار، غدير (2024): دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.

هدف الدراسة: التعرُّف إلى دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات.

منهج الدراسة: استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (١٦٩) معلمة تم اختيارها بالطريقة العشوائية .

أداة الدراسة: استبانة تمّ توزيعها على معلمات رياض الأطفال.

نتائج الدراسة: توصل البحث إلى عدة نتائج منها:

اتفاق أفراد العينة على ارتفاع دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، حيث جاء مجال مهارة المرونة بالمرتبة الأولى، وجاء مجال "مهارة الاهتمام بالتفاصيل" بالمرتبة الثانية، وتلاه مجال "مهارة الطلاقة"، وفي المرتبة الرابعة مجال "مهارة الأصالة".

دراسة نصر الله، حنان (2024): دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية (الرياضية، والصحية) لدى أطفال الرياض من وجهة نظر المعلمات (دراسة ميدانية في محافظة دمشق)

هدف الدراسة: تعرف دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية (الرياضية والصحية) من وجهة نظر المعلمات.

منهج الدراسة: استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي.

عينة الدراسة: تألفت عينة الدراسة من (١٤٥) معلمة من معلمات رياض الأطفال.

أداة الدراسة: استبانة تمّ توزيعها على المعلمات.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية:

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية (الرياضية والصحية) لدى أطفال الرياض، بالنسبة إلى مفاهيم الصحية هو دور مرتفع، وبالنسبة إلى المفاهيم الرياضية هو دور متوسط، وبالنسبة إلى المفاهيم العلمية ككل هو دور مرتفع.

ثانياً: دراسات أجنبيّة:

Stajka, B. R., & Tasevska, A. (2019). The role of digital games in children's life

(دور الألعاب الرقمية في حياة الأطفال)

هدف الدراسة: التعرُّف إلى مدى استخدام الأطفال للألعاب الرقمية والأغراض المستخدمة من أجلها.

منهج الدراسة: تمّ استخدام المنهج الوصفي التحليلي.

عينة الدراسة: شمل البحث ثلاث مئة وثمانية طلاب من مدرستين خاصتين وأربع مدارس حكومية ابتدائية.

أداة الدراسة: أُجري استبيان على تلاميذ الصفين الثالث والرابع من المدارس الابتدائية في جمهورية صربيا.

نتائج الدراسة: أظهرت النتائج أن ١٠٠% من المستجيبين يؤكدون لعبهم الألعاب الرقمية، بشكل أساسي بغرض الترفيه والاسترخاء، ولكن أيضًا لفهم وملاحظة المحتوى التعليمي الجديد.

كما أظهرت نتائج الاستبيان وجود فرق كبير في مستوى استخدام الألعاب الرقمية بين المدارس الحكومية والخاصة.

يشير فحص اتجاهات الطلاب نحو استخدام الألعاب الرقمية في التدريس إلى أن الأطفال لديهم دافع عالٍ لإتقان المحتوى التعليمي من خلال الألعاب الرقمية.

Cabahug, J., Revalde, H., Opingo, K. M., Mangubat, R., Calasang, V., & Suson, R. (2024). The role of technology in developing young children's cognitive abilities.

(دور التكنولوجيا في تنمية القدرات المعرفية لدى الأطفال الصغار)

هدف الدراسة: التعرّف إلى تأثير استخدام الأجهزة الإلكترونية على القدرات المعرفية والتطور الاجتماعي والعاطفي للمتعلمين الصغار، مع التركيز على مهارات مثل الحساب والقراءة والكتابة والذاكرة والانتباه وحل المشكلات.

منهج الدراسة: تم استخدام المنهج الوصفي.

أداة الدراسة: تم جمع البيانات من خلال استبيانات منظمة أُجريت مع أولياء الأمور، جُمعت الاستجابات وحُللت باستخدام التحليل الارتباطي لتحديد العلاقات بين استخدام الأجهزة الإلكترونية وجودة المحتوى التعليمي والنتائج المعرفية.

نتائج الدراسة: كشفت النتائج أن المحتوى الرقمي عالي الجودة يعزز بشكل ملحوظ المهارات المعرفية، خاصة في مجالات مثل التطور الاجتماعي والعاطفي والذاكرة وحل المشكلات، مما يؤكد دور الموارد الرقمية القابلة للتكيف في تعزيز تجارب التعلم الشخصية والمرنة.

كما ارتبطت الثقافة الرقمية بشكل إيجابي بالتعاطف والتعاون والتنظيم الذاتي، مما يشير إلى أن الاستخدام الموجه للتكنولوجيا يمكن أن يدعم النمو الاجتماعي والعاطفي إلى جانب النمو الفكري.

Hibana, M., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the role of game-based learning in early childhood cognitive development: Perspectives from teachers and parents.

(استكشاف دور التعلم القائم على الألعاب في التنمية المعرفية لمرحلة الطفولة المبكرة: وجهات نظر من المعلمين وأولياء الأمور)

هدف الدراسة: البحث في كيفيّة تعزيز التعلم القائم على الألعاب كنهج فعال لتعزيز النمو المعرفي في مرحلة الطفولة المبكرة لحل المشكلات والذاكرة والانتباه لدى الأطفال، بالإضافة إلى تصورات المعلمين وأولياء الأمور حول تطبيقه.

منهج الدراسة: المنهج الوصفي التحليلي.

أداة الدراسة: تمّ جمع البيانات من ٢٠ معلمًا و١٥ من أولياء الأمور من خلال المقابلات والملاحظات داخل الفصول الدراسية وتحليل الوثائق.

نتائج الدراسة: كشف التحليل الموضوعي أن التعلم القائم على الألعاب يعزز النمو المعرفي من خلال تشجيع المشاركة النشطة وتعزيز الفضول وتحسين حل المشكلات والاحتفاظ بالمعلومات.

أبرز المعلمون أهمية تصميم تجارب لعب هادفة، بينما لاحظ أولياء الأمور تحسنًا في تركيز أطفالهم وذاكرتهم. ومع ذلك، فإن تحديات مثل عدم كفاية التدريب للمعلمين، وموارد اللعب المحدودة، وضعف الوعي الوالدي تعيق التنفيذ الأمثل.

تشير النتائج إلى أن التعلم الناجح القائم على الألعاب يتطلب أنشطة منظمة جيدًا، وتطويرًا مهنيًا للمعلمين، ومشاركة أكبر من أولياء الأمور. يمكن أن يؤدي معالجة هذه التحديات من خلال تدخلات مستهدفة إلى تعزيز فعاليته في تعليم الطفولة المبكرة.

تقدم هذه الدراسة رؤى قيمة حول تصورات المعلمين وأولياء الأمور للتعلم القائم على اللعب في النمو المعرفي وتؤكد على الحاجة إلى بذل جهود تعاونية لتعظيم إمكاناته.

Bibera, J., Revalde, H., Opingo, K. M., Mangubat, R., Calasang, V., & Suson, R. (2024). The digital age: Shaping cognitive skills in kindergarteners.

(العصر الرقمي: تشكيل المهارات الإدراكية لدى أطفال الرياض)

هدف الدراسة: تتناول هذه الدراسة تأثير استخدام الأجهزة الإلكترونية على النمو المعرفي والاجتماعي العاطفي لدى الأطفال الصغار، مع التركيز على المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والحساب والذاكرة والانتباه وحل المشكلات.

منهج الدراسة: تمّ استخدام المنهج البحثي الوصفي.

أداة الدراسة: تمّ جمع البيانات من خلال استبيانات منظمة أُجريت مع الآباء، لتقييم العلاقات بين استخدام الأجهزة، وجودة المحتوى التعليمي، والنتائج المعرفية .

نتائج الدراسة: كشفت النتائج أن المحتوى الرقمي عالي الجودة يعزز بشكل ملحوظ المهارات المعرفية الأساسية، خاصة في مجالات القراءة والكتابة والحساب وحل المشكلات.

بالإضافة إلى ذلك، وُجد أن الإلمام الرقمي يرتبط إيجابياً بالتفكير النقدي واستخدام التكنولوجيا الآمن، مما يدعم استعداد الأطفال لعالم قائم على التكنولوجيا. كما وجد أن الأدوات الرقمية التفاعلية لها أثر إيجابي على المهارات الاجتماعية والعاطفية، بما في ذلك التعاطف والتعاون والتعبير عن الذات، مما يبرز دور التكنولوجيا في التنمية الشاملة للطفل .

التعقيب على الدراسات السابقة:

الهدف من الدراسة: تتفق الدراسة الحاليّة مع الدراسات السابقة في السعي للتعرُّف إلى أهمية الألعاب الإلكترونيّة لدى الأطفال.

المنهج المتبّع:

تتفق الدراسة الحاليّة مع الدراسات السابقة في المنهج المتبّع (المنهج الوصفي) باستثناء دراسة الخميسي، عبد السلام (2023) حيث كان المنهج شبه التجريبي هو المنهج المستخدم فيهما.

عينة الدراسة:

تتفق الدراسة الحاليّة مع دراسة العمار، غدير (2024) ومع دراسة نصر الله، حنان (2024) في عينة الدراسة (معلّمات الرياض)، بينما كانت عينة الدراسة في الدراسات المتبقيّة إمّا أولياء الأمور أو الأطفال.

أداة الدراسة:

تتفق الدراسة الحاليّة مع الدراسات السابقة في أداة الدراسة المستخدمة لجمع البيانات (الاستبانة).

نتائج الدراسة: اتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في التأكيد على دور الألعاب الإلكترونيّة في حياة الأطفال وتأثيرها عليهم.

وقد استفاد البحث الحالي منها في الإطار النظري وفي بناء أداة البحث.

12- النتائج والمناقشة:

تم حساب المدى في المقياس الخماسي لتحديد درجة الإجابة (4=1-5)، ومن ثم تمّ تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الدرجة (0.8=4/5)، والجدول رقم (4) يبيّن الحدود الدنيا والعليا لدور الألعاب

الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند الأطفال من وجهة نظر معلّمات الرياض في مدينة طرطوس وفق مقياس ليكرت الخماسي

جدول (4): الحدود الدنيا والعليا لأهميّة الذكاء الاصطناعي وفق مقياس ليكرت الخماسي

درجة الإجابة	المتوسط الحسابي
منخفضة جداً	من 1 إلى 1.80
منخفضة	من 1.81 إلى 2.61
متوسطة	من 2.62 إلى 3.41
مرتفعة	من 3.42 إلى 4.21
مرتفعة جداً	من 4.22 إلى 5

أسئلة الدراسة:

السؤال الأوّل: ما دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند الأطفال من وجهة نظر معلّمات الرياض في مدينة طرطوس؟

للوصول إلى دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند الأطفال من وجهة نظر معلّمات الرياض في مدينة طرطوس، تم حساب المتوسّطات الحسابيَّة والأوزان النسبية لإجابات أفراد عينة البحث على مجالات الاستبانة، ويبين الجدول (5) نتائج التحليل.

جدول (5) المتوسطات الحسابية والأوزان النسبية لدور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة عند الأطفال من وجهة نظر أفراد عينة البحث

الرقم	مجالات الاستبانة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الدرجة
١	المحور الأوّل: تنمية الانتباه والتركيز	3.32	0.92	66.4%	متوسطة
٢	المحور الثاني: تنمية الذاكرة والتذكر	3.54	0.86	70.8%	مرتفعة
٣	المحور الثالث: تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	4.00	0.802	80%	مرتفعة
٤	المحور الرابع: تنمية التمييز البصري والسمعي	3.94	0.83	78.8%	مرتفعة
	الدرجة الكلية	3.70	0.853	74%	مرتفعة

من قراءة الجدول (5) يتبين أن متوسط الدرجة الكلية للاستبانة بلغ (3.70)، وهو يعدّ ذا درجة مرتفعة، بوزن نسبي بلغ (74%). وجاء في المرتبة الأولى محور دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي لدى الأطفال بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي بلغ (4.00)، ووزن نسبي مقداره (80%)، وجاء محور دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية التمييز البصري والسمعي في المرتبة الثانية بدرجة مرتفعة، بمتوسط حسابي بلغ (3.94)، ووزن نسبي مقداره (78.8%)، وجاء محور دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية الذاكرة والتذكّر في المرتبة الثالثة بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ (3.54)، ووزن نسبي مقداره (70.8)، وجاء محور دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية الانتباه والتركيز في المرتبة الرابعة بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ (3.32)، ووزن نسبي مقداره (66.4%).

تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة العمار، غدير (2024) التي أكّدت دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، ومع دراسة نصر الله، حنان (2024) التي تناولت دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية (الرياضية، والصحية) لدى أطفال الرياض، ومع دراسة الخميسي، عبد السلام (

2023) التي تناولت توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ما قبل المدرسة.

تعكس هذه النتيجة إدراك دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة للطفل من وجهة نظر معلّمات الرياض في مدينة طرطوس، وقد يرجع هذا إلى أنّ الألعاب الإلكترونيّة قد أصبحت بفعل الأمر الواقع والتطوّر التكنولوجي الكبير جزءاً من حياتنا، الأمر الذي انعكس على نمط تفكيرنا واتجاهاتنا نحوها، فالطفل البعيد عن التكنولوجيا والتعامل معها هو بعيد في مستواه عن زملائه، كما أنّ امتلاك الطفل الموبايل والتباهي به أمام زملائه، وانتشار الألعاب التي تتطلّب المشاركة الجماعيّة واندفاع الأطفال لها وشغفهم بها، يجعل التفكير بكيفيّة استغلال هذا الشغف بشكل إيجابي في أمور تتعلّق بالعمليّة التدريسيّة أمراً لا بدّ منه، وبما أنّ المعلّمات على احتكاك وتواصل دائم مع الأطفال، فهنّ الأقدر على معرفة ما يحبّه الأطفال وما يبتعدون عنه، ما هي الأشياء التي تحفزهم، وماهي الأشياء التي ينفرون منها.

إنّ هذه النتيجة يمكن الاستناد إليها للتفكير بشكل علمي بكيفيّة تفعيل الألعاب الإلكترونيّة، وكيفيّة الاستفادة منها ومن شغف الأطفال بها في العمليّة التدريسيّة، فإن كان هذا الأمر ستكون له منعكسات إيجابيّة على الطفل وتعليمه بما يعزّز إيجابيات التقنيّات الحديثة على الطفل ويقلّل تأثيراتها السلبيّة عليه.

ـ السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (α = ٠,٠٥) بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر الشهادة العلميّة؟

لمعرفة الفروق في إجابات أفراد عينة البحث حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة للأطفال وفقاً لمتغير المؤهل العلميّ والتربوي (ثانوية أو معهد متوسط، إجازة جامعية، دبلوم التأهيل التربوي، ماجستير فما فوق)، حسب تحليل التباين (ANOVA)، وجاءت النتائج كما هو وارد في الجدول (6):

جدول (6): تحليل التباين الأحادي للفروق في متوسطات درجات أفراد عيّنة البحث تبعاً لمتغير الشهادة العلميّة

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات (التباين)	قيم F	قيمة الاحتمال	القرار
تنمية الانتباه والتركيز	بين المجموعات	227.473	3	75.824	0.449	0.718	غير دال
	داخل المجموعات	21265.375	126	168.773			
	المجموع	21492.848	129				
تنمية الذاكرة والتذكر	بين المجموعات	191.43	3	63.81	1.178	0.320	غير دال
	داخل المجموعات	6825.88	126	54.173			
	المجموع	7017.31	129				
تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	بين المجموعات	340.29	3	113.43	3.058	0.030	دال
	داخل المجموعات	4673.21	126	37.089			
	المجموع	5013.5	129				
تنمية التمييز البصري والسمعي	بين المجموعات	277.87	3	92.623	1.269	0.188	غير دال
	داخل المجموعات	9194.27	126	72.971			
	المجموع	9472.14	129				
الدرجة الكلية	بين المجموعات	1037	3	345.66	1.038	0.378	غير دال
	داخل المجموعات	41958.735	126	333.005			
	المجموع	42995.735	129				

يتضح من الجدول (6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند المجالات التالية: (تنمية الانتباه والتركيز و تنمية الذاكرة والتذكر وتنمية التمييز البصري والسمعي لطفل الروضة، إذ جاءت قيم الاحتمال أكبر من مستوى الدلالة، في حين وجدت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) عند مجال تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي، إذ جاءت قيم الاحتمال أقل مستوى الدلالة عند درجتي حرية (١٢٦، ٣). وللكشف عن طبيعة هذه الفروق استخدم اختبار (Scheffe)، كما هو موضح في الجدول (٩).

جدول (7): نتائج اختبار (Scheffe) للفروق في إجابات عينة البحث بحسب متغير الشهادة العلميّة

المجال	(I)الشهادة العلميّة	(J) الشهادة العلميّة	اختلاف المتوسط	قيمة الاحتمال	القرار
تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	معهد متوسط	جامعيّة	7.426	0.862	غير دال
		دبلوم	5.486	0.824	غير دالّ
		ماجستير	-8.248	0.003	دال لصالح الماجستير
	جامعيّة	دبلوم	9.596	0.903	غير دال
		ماجستير	-3.866	0.001	دال لصالح الماجستير
	دبلوم	ماجستير	-4.634	0.000	دال لصالح الماجستير

من خلال قراءته يظهر أن هذه الفروق التي ظهرت بين إجابات أفراد عينة البحث من حملة درجة الماحستير وحملة كل من (المعهد المتوسط، والجامعية، والدبلوم) لصالح حملة درجة الماجستير.

ويمكن أن تفسر هذه النتيجة بأن المعلمات من حملة الماجستير قد تلقوا برامج تدريبية مكنتهم من إدراك أهميّة الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، فهم أكثر اطلاعاً على المؤتمرات والدراسات والأبحاث المتعلِّقة بمجال دراستهم التي يشكّل الأطفال أبرز دعائمها.

ـ السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (α = ٠,٠٥) بين درجات إجابات معلّمات الرياض في مدينة طرطوس حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال، تبعاً لمتغيّر عدد سنوات الخبرة؟

لمعرفة ما إذا كان هذا المتغير ينتج فروقاً في إجابات أفراد عينة البحث حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال وفقاً لمتغير عدد سنوات الخبرة (أقل من ٥ سنوات، من ٥ – ١٠ سنوات، ١٠ سنوات فأكثر)، حسب تحليل التباين (ANOVA)، وجاءت النتائج كما هو وارد في الجدول (8):

جدول (8): تحليل التباين الأحادي للفروق في متوسطات درجات أفراد عيّنة البحث

حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة للأطفال من وجهة نظر معلمات الرياض تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيم F	قيمة الاحتمال	القرار
تنمية الانتباه والتركيز	بين المجموعات	190.644	3	63.548	0.387	0.762	غير دال
	داخل المجموعات	20682.776	126	164.149			
	المجموع	20873042	129				

تنمية الذاكرة والتذكر	بين المجموعات	220.428	3	73.476	2.191	0.09	غير دال
	داخل المجموعات	4224.836	126	33.53			
	المجموع	4445.264	129				
تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي	بين المجموعات	340.624	3	113.541	2.231	0.0878	غير دال
	داخل المجموعات	6412.156	126	50.89			
	المجموع	6752.78	129				
تنمية التمييز البصري والسمعي	بين المجموعات	194.944	3	64.981	1.071	0.363	غير دال
	داخل المجموعات	7644.344	126	60.669			
	المجموع	7839.288	129				
الدرجة الكلية	بين المجموعات	946.64	3	315.546	1.02	0.386	غير دال
	داخل المجموعات	38964.112	126	309.238			
	المجموع	39910.752	129				

يتضح من الجدول (8) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) عند كل مجال من مجالات الاستبانة حول دور الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الرياض، وعلى مستوى الاستبانة ككل، إذ جاءت قيم الاحتمال أكبر من مستوى الدلالة، عند درجتي حرية (١٢٦، ٣). وتفسر هذه النتيجة بأن المعلمات من الفئات الثلاث بينهن قواسم مشتركة في الخبرة، وفي نظرتهم لأهمية الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات الإدراكيّة لدى الأطفال. وهذا يعني أن الخبرة لدى المعلمات لا تشكل تأثيراً فاعلاً وحاسماً وذلك لكون هذا الأمر يشكل قناعة لديهن سواء كن من حديثات التعيين أم ممن لديهن سنوات خبرة طويلة ، وهذا يفسّر النتيجة التي أظهرت عدم وجود فروق بينهن في تقديرهن لأهمية الألعاب الإلكترونيّة.

13- مقترحات البحث:

ـ تأكيد أهمية دمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية في رياض الأطفال بصورة هادفة ومنظمة بما يسهم في تنمية المهارات الإدراكية لدى الأطفال.

ـ التوجيه لمعلمات رياض الأطفال لاختيار الألعاب الإلكترونية التعليمية وتوظيفها بما يتناسب مع الخصائص النمائية للأطفال.

ـ العمل على تصميم ألعاب إلكترونية تعليمية تتوافق مع مناهج رياض الأطفال، وتسهم في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات لدى الأطفال.

ـ توعية المعلمات وأولياء الأمور بأهمية الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية، بما يضمن تعظيم فوائدها التعليمية والحد من آثارها السلبية المحتملة.

ـ إجراء دراسات مستقبلية تتناول أثر الألعاب الإلكترونية في جوانب أخرى من نمو الطفل مثل: النمو الاجتماعي والانفعالي واللغوي.

14- المراجع:

ـــ الخميسي، عبد السلام (٢٠٢٣): *توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ماقبل المدرسة. مجلّة الآداب للدراسات النفسيّة والتربويّة*. جامعة ذمار. المجلّد (٥). العدد (١). https: //doi.org/10.53285/artsep.v5i1.1376

ـ العطّار، محمّد (٢٠٢٣): *الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي عن الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظريّة). المجلّة العربيّة للتربية النوعيّة*. ٢٧ (٧). ٢٧٩ – ٣٢٤. http.jas.journals.ekb.eg

ـ العلي، سميرة (٢٠٢٠). *أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الابتدائية". مجلة التربية الحديثة*. ٤٥(٢). ٨٠–٩٩.

ـ العمار، غدير (٢٠٢٤): *دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات*. journal of curriculum and teaching methodology vol (3) issue(12) https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm

ـ بيومي، عبير ؛ محمّد، هدى (٢٠٢١): *فاعليّة بعض الألعاب الإلكترونيّة في تنمية المهارات القياديّة لدى طفل الروضة في ظلّ الثورة الصناعيّة الرابعة*. المجلّة التربوية جامعة سوهاج. ٩٠ (٢). ٥٨٠–٥٤٢ DOI: 10.12816/EDUSOHAG.2021.

ـ حسن، مرح (٢٠١٣): *ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. إضاءات موصلية*. العدد ٧٥.

ـ دويدار، عبد الفتاح (٢٠٠٦): *المرجع في مناهج البحث في علم النفس وفنيات كتابة البحث العلمي*. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

ـ الشمري، سلمى ؛ جاب الله، عبد الله (٢٠٢٤): *ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمنطقة حائل*. المجلة الدولية للبحث والتطوير التربوي. العدد السادس.

ـ الصبان، عبير وآخرون (٢٠٢١): *تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين. مجلّة بحوث التربية النوعيّة*. جامعة المنصورة. عدد (٦٢)

ـ عباس، خولة ٢٠١٢: *أثر برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم العلميَّة لدى أطفال الرياض*. مجلة البحوث التربوية والنَّفسية، ع٣٤.

ـ محمّد، تهامي ؛ مصعب، جعفورة ٢٠١٩ : *الآثار السلبيّة لإدمان الألعاب الإلكترونيّة لدى الأطفال. مجلّة التمكين الاجتماعي*. العدد الأول. ٨٧–٩٥

ـ مرتضى، سلوى، أبو النور، حسناء ٢٠٠٤: *مدخل إلى رياض الأطفال* ج٢، منشورات جامعة دمشق، سوريا

ـ معجوز، صفاء ٢٠٢٢: *التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع*. مجلة الاسكندرية للتبادل العلمي. مجلد ٤٣. عدد خاص.

ـ نصر الله، حنان ٢٠٢٤: *دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية (الرياضية، والصحية) لدى أطفال الرياض من وجهة نظر المعلمات (دراسة ميدانية في محافظة دمشق)*. مجلّة جامعة دمشق للعلوم التربويّة والنفسيّة. المجلد (٤٠). العدد ٢.

ـ ANDERSON, J. R. 2010. *Cognitive psychology and its implications* (7th ed.). Worth Publishers.

——— -BERK, L. E. 2013. *Child development* (9th ed.). Pearson Education.

——— BIBERA, J., REVALDE, H., OPINGO, K. M., MANGUBAT, R., CALASANG, V., & SUSON, R. 2024. The digital age: Shaping cognitive skills in

kindergarteners. *World Journal on Education and Humanities Research*, *4*(4), 104–118

——— CABAHUG, J., REVALDE, H., OPINGO, K. M., MANGUBAT, R., CALASANG, V., & SUSON, R. 2024. The role of technology in developing young children's cognitive abilities. *World Journal on Education and Humanities Research*, *4*(4), 90–103

——— GENTILE, D. A., ET AL. 2011. "The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies". Personality and Social Psychology Bulletin, 37(11), 1556–1567.

——— HIBANA, M., NAYLA, M. R., & NURHAYATI, K. 2024. Exploring the role of game-based learning in early childhood cognitive development: Perspectives from teachers and parents. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 9(4), 733-745. https: //doi.org/10.14421/jga.2024.94

——— KREJCIE,R.V&MORGAN,D.W. 1970.Determining sample size for research activities. Educational and psychological Measurement ,30, 607- 610

——— KÜHN, S., et al. 2014. "The neural basis of video gaming". Molecular Psychiatry, 19(2), 265–271.

——— SANTROCK, J. W. 2011. *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill Education.

——— SHAFFER, D. W., HALVERSON, R., SQUIRE, K., & GEE, J. P. (2005). *Video games and the future of learning*. Phi Delta Kappan, 87(2), 104–111. https: //doi.org/10.1177/003172170508700205

——— STAJKA, B. R., & TASEVSKA, A. 2019. The role of digital games in children's life. *Иновације у настави*, *XXXII*(4), 97–108