واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال

إعداد

أ/ عزيزه عبد العزيز بن صقر

محاضر تربية فنية

المملكة العربية السعودية

المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال- جامعة المنصورة

المجلد الرابع - العدد الثالث

يناير ٢٠١٨

واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال

أ.د/ عزيزه عبد العزيز بن صقر *

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية – إن وجدت – في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيرات (الخبرة، والعمر والمهارة في استخدام الحاسب)، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت الدراسة على عينة عددها (٩١) من معلمي رياض الأطفال.

وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، وأهمها استخدام هذه الألعاب في توصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل، ودمج الألعاب الإلكترونية في التدريس، وأوضحت الدراسة أن من معوقات استخدام هذه الألعاب هو عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، كما تبين كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال

* محاضر تربية فنية- المملكة العربية السعودية

للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغيري العمر والخبرة.

وأوصت الدراسة بعدد من التوصيات منها:

- تبني برامج التدريب اللازمة نحو تنمية الوعي لدى معلمات رياض الأطفال بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- تكثيف اللقاءات العلمية وورش العمل للإطلاع على الأساليب الحديثة في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- تبني برامج التحفيز المادية والمعنوية التي تسهم في زيادة دافعية معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.

Abstract

The Reality of the Use of Electronic Games in the Development of Graphic Art Skills from the Perspective of Kindergarten Teachers

Aziza Abdulaziz Saqr[*]

The study aimed to identify the reality of the use of electronic games in education from the point of view of kindergarten teachers, including the pros and cons and obstacles of using electronic games, as well as discovering the differences of statistical significance, if any, in the views of the study sample towards its axes according to the variables (experience, age, and skill in using the computer). The study used the descriptive analytical method and the study was applied to a sample of (91) kindergarten teachers.

The study produced many results, the most important of which is that kindergarten teachers use electronic games in education to a high degree. The most important of these is the use of these games in communicating the technical information more easily and integrating electronic games in teaching. The study pointed out that one of the obstacles to the use of these games is the lack of computers or tablets for the use of electronic games in kindergartens and the lack of a strong network of kindergartens that allow the use of electronic games available on the Internet. There were also statistically significant differences in the degree of use of kindergarten teachers of electronic games in graphic art and its advantages according to the variables of age and experience.

[*] Lecturer of Art Education, Kingdom of Saudi Arabi

The study provided a number of recommendations, including:

- Adopting the necessary training programs towards raising the awareness of kindergarten teachers of the importance of using electronic games in graphic art.
- Intensifying scientific meetings and workshops for learning about modern methods in the field of the use of electronic games in graphic art.
- Adopting moral and physical stimulation programs that contribute to increasing the motivation of kindergarten teachers towards the use of electronic games in graphic art.

واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال

أ.د/ عزيزه عبد العزيز بن صقر *

المقدمة:

يشهد العالم اليوم ثورة تكنولوجية هائلة، وقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والانترنت الى بروز دورها في حياة الأطفال كونها أكثر وسائل الترفيه انتشاراً لما تتضمنه من أصوات وصور لافته وممتعه، ولسهولة الحصول عليها مجانا او بأسعار رمزية عبر شبكة الإنترنت (الهدلق،٢٠١٢).

ويمضي الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة أكثر من الوقت الذي يمضونه في التعلم المدرسي. هذا وقد أكدت دراسة ايهوري واخرون (Ihori &Sakamoto& Shibuya &Yukawa، ٢٠٠٧) بأن الأطفال يستعملون ألعاب الفيديو لأكثر من ٤ أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع.

كما تعد الألعاب الالكترونية التعليمية من وسائل التعلم النشط كما افاد (McGonigal،٢٠١١) ان تلامذة اليوم لديهم توجه أكبر نحو التكنولوجيا

* محاضر تربية فنية- المملكة العربية السعودية

والتعامل مع الأجهزة الإلكترونية الملائمة للتعلم النشط. فالطفل احوج من غيره للصورة المرئية الملونة والمتحركة (ملحم،٢٠٠٢).

ومن إيجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال أن لها قدرة على تحسين الرؤية البصرية والمهارات المختلفة وبالأخص التفكير الإبداعي، تنمي مهارات التخطيط والتحليل في شتى مجالات التعليم ومنها التربية الفنية، (صقر،٢٠١٩)، وكما افاد (مزيد،٢٠٠٢) أن توظيف الحاسب في تدريس التربية الفنية يعود على المتعلم بفائدة كبيرة منها تنمية قدراته العقلية والمهارية والاجتماعية وإيقاظ الحس الجمالي والإبداع الفني.

الإطار النظري:

نظرا للثروة المعلوماتية والتنامي المتسارع للتقنية الإلكترونية تواجه النظم التربوية في العالم وفي المملكة العربية السعودية تحديا لجذب الأطفال للتعليم خاصة في ظل دخولهم للعوالم الرقمية المتمثلة في الألعاب الرقمية بينما المدارس والمؤسسات التربوية لم تلق الاهتمام المطلوب للوسائط التعليمية التي تهيئ المتعلمين للتفاعل مع التكنلوجيا ويشكل اللعب جانبا مهما من حياة الأطفال، ويعد من اساسيات التطور النمائي للطفولة فهو يؤدي الى المتعة والاستمتاع (عبد الهادي،٢٠٠٤).

الأطفال يمضون وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الالكترونية حيث كشفت إحصائية موقعNewZoo (٢٠١٩) السنوية ان المملكة العربية السعودية في المركز الأول عربيا في عائدات أرباح الألعاب الالكترونية حيث تقدر تلك الأرباح نحو ٥٧٧مليون دولار والمركز٢٢عالميا وذكر(النفيعي،٢٠١١) ان

أسواق المملكة استوعبت أكثر من مليون و٨٠٠الف جهاز بلايستيشن وان أكثر من٤٠%من البيوت السعودية لديها جهاز واحد على الأقل.

وللألعاب الالكترونية دور في تحسين الرؤية البصرية والمهارات المختلفة وبالأخص التفكير الإبداعي والتخطيط والتحليل حيث أفاد الشحروري (٢٠٠٨) أن الأطفال اللذين يمارسون الألعاب الالكترونية لساعات قليلة باليوم على مدار شهر تزيد لديهم القدرة التحليلية لأعينهم بعد٣٠ساعة متقطعة، حيث يتمكنون من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة.

أهمية الألعاب الالكترونية للأطفال:

ومن خلال الإطلاع على الدراسات السابقة يتضح أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم عامة والتربية الفنية خاصة فقد أكدت دراسة (الحمدان،٢٠١٤) على جدوى استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم .كما أكدت دراسة (صقر،٢٠١٩) على أهمية الألعاب الالكترونية في التعليم للصفوف الأولية بالمملكة العربية السعودية وقد اتفقت دراستي (الهدلق،٢٠١٢) و(حمدان،٢٠١٦)على ان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تسهم في تنمية المهارات الأكاديمية والاجتماعية بالإضافة إلى مهارة الطباعة والكتابة واللغات الأجنبية والتفكير الناقد وحل المشكلات. وقد أكدت نتائج دراسة (الجموعي،٢٠٠٧) على أهمية ضرورة إدخال الحاسب الآلي و برامجه التخصصية المتنوعة في مجالات الفن التشكيلي وقد اكدت (حميد،٢٠١٣) على تحفيز المعلمين لاستخدام العاب الحاسوب في التعليم ،لأنه يوفر العديد من الخيارات والحلول وسهل عملية تنمية القدرات الفنية والابداع والابتكار مما

يصعب الحصول علية باستخدام الطرق التقليدية للتدريس ودلت نتائج دراسة العدوي (٢٠٠٠)ان استخدام الحاسب الالي في تعليم الفن يؤدي الى تحسين اتجاهات الطلاب نحو دراسة الرسم وشغفهم به شرط استخدامها باعتدال لوجود بعض السلبيات لاستخدامها بطريقة غير صحية مما يترتب عليه بعض من المضار من زيادة في الوزن والتشوهات العظمية وكذلك الاثار النفسية عند الإدمان عليها.

استخدام الألعاب الالكترونية مع رياض الأطفال:

أفادت (يونس،٢٠٠١)عن مرحلة الطفولة المبكرة "نجد أنفسنا مجبرين على الخوض في موضوع تنمية حاسة التذوق الفني لدى الأطفال وهناك مجالات عبر الانترنت لا حصر لها لتنمية الهوايات وخاصة الفنية والتي تعتمد اللعب أسلوبا لتنمية كافة المهارات اللغوية والفنية والإجتماعية"وتلك من ابرز المهارات المراد تطويرها خاصة في مجال الفن التشكيلي لدى الأطفال في التصميم وتكوين الرسوم وتوليد الاشكال والألوان مما يجعله أداة مهمة في تنمية القدرات الفنية ، وللألعاب الالكترونية دور مهم في تنمية القدرات الإبداعية الفنية باختلاف الفروق الفردية بين الأطفال وسهولة الوصول الى حلول تشكيلية غير تقليدية من خلال الإمكانيات التي توفرها الألعاب الالكترونية ويوفر فرصة التجريب والمغامرة دون خوف بل في جو من المتعة ويساعد على اكتشاف تصاميم اصيلة ومبتكرة ويكسبه المرونة في تنوع تصاميمه عن طريق التجريب والحذف والاضافة كما ذكرت (عبدالعال،٢٠٠١).

ومن خلال خبرة الباحثة في الاشراف على التربيـــة الميدانيـــة لريـــاض الأطفال وتطبيقهم مثل تلك الألعاب في تنمية القدرات الفنية تورد بعض الأمثلـــة لألعاب الكترونية تم تطبيقها على الأطفال:

صور لبعض الأطفال اثناء اللعب

حصر(مزيد،٢٠٠٢)الإمكانيات الفنية الى:

١- **القيم الخطية:** وهي الخطوط بكافة اشكالها واحجامها واطوالها وتنوع ملامسها. والعاب الفيديو الالكترونية توفر استخدام ذلك بكل يسر وسهولة

٢- **القيم الملمسية:** هوعنصر مهم لاظهار الشكل الفني واضافة الإحساس فيه. وتوفر الألعاب الالكترونية ذلك عبر استخدام أنواع مختلفة من الفرش والتاثيرات

٣- **القيم اللونية:** هو عنصر أساسي في الفنون التشكيلية وأكثرها جذبا. وتتيح العاب الفديو التعامل مع مختلف الدرجات اللونية مسطحة و ومجسمة ثابته ومتحركة في جو من اللعب.

ويذكر دويدار (١٩٩٧)ان القدرة الفنية هي قدرة الفرد على الابداع في النشاط الفني المعين وتذوقه في نفس الوقت "وقد أجمعت الدرسات على ان القدرة التشكيلية ليست قدرة أحادية بل قدرة مركبة"(المليجي،٢٠٠٠) وقد خلص المليجي(٢٠٠٠) في بحثه عن القدرات الفنية التشكيلية انها تتكون على عدد من المستويات العقلية وهي:

١- المستوى الحسي ويتعلق بالمثيرات الصادرة من البيئة المحيطة بالفرد ويستجيب لها بابسط سلوك حركي.

٢- المستوى الادراكي يتضمن السرعة الادراكية والمهارات التطبيقية والعلاقات المكانية .

٣- المستوى الارتباطي المتعلق بالابتكار والابداع .

وتلك المستويات تتحقق في استخدام الألعاب الالكترونية وتسهم في تنمية تلك المستويات العقلية المرتبطة بالقدرات الفنية التشكيلية.

الألعاب الالكترونية التعليمية في الفن التشكيلي لدى الاطفال بين الإيجابيات والسلبيات:

الإيجابيات: تتعدد مميزات الألعاب الالكترونية حيث ذكر(الهويدي،٢٠٠٦) ان الطفل يستخدم العديد من الأدوات من حيث الوزن والحجم واللون والشكل وطريقة التكوين والتنظيم ويتعرف على الحقائق

والخصائص والصفات،كما ذكر موقعD.W،٢٠١٨)) ان الألعاب الالكترونية تتميز بالمحاكاة للبيئات الحقيقية ويساعد اللاعب على الاكتشاف والتعرف على كل جديد .وذكر فريتنز(Fritz،٢٠٠٤) ان الألعاب توفر الحرية اللازمة وبيئة خالية يمكن للاعب فيها التجربة وارتكاب الأخطاء وإمكانية تعديلها. والالعاب الالكترونية تنمي المهارات الفردية الخاصة بكل متعلم ومساعدته على التفاعل واتخاذ القرارات المختلفة(Kebritchi،٢٠٠٨).وقد ذكر (الفار،٢٠٠٤)عدد من الإيجابيات ان المتعلم يمارس العديد من العمليات العقلية اثناء اللعب كالتحليل والتركيب حل المشكلات والمرونة والمبادرة والتخيل، اختلاف عنصر الرهبة والخوف من نفس المتعلم، تنمية الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية وتزيد من الثقة في النفس.واشار(Gee،٢٠٠٣) ان الألعاب الالكترونية التعليمية تتيح للمتعلم تجربة عوالم جديدة وتحقيق الترفية والتعليم العميق. أضاف Ching&Chung،٢٠١٢))ان الألعاب الالكترونية تساعد على تعليم اسهل واكثر اثارة واكثر فاعلية وتعمل على زيادة الدافعية للمتعلم).واشار (الحيلة،٢٠٠١)ان الالعاب تضمن أنشطة تعليمية مبتكرة باستخدام المثيرات البصرية من شكل وصورة وحركة وتقدم المعاني بشكل ملموس وتنمي مهارات التصوير البصري وتتيح التعامل مع مختلف المواد .

ويضيف شينج وآخرون (Cheng, Kuo, Lou & Shih،٢٠١٢) أن من بين فوائد الألعاب أنها تواكب العصر وتراعي حاجات الطلاب.

أما من جانب سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية للطالب، ان استخدام الألعاب الإلكترونية قد تودي الى حدوث خلافات بين المتعلمين بسبب المنافسة، كما ان البعض من الطلاب ينوبهم حالات خوف من استخدام التقنيات لحرصهم

على تحقيق الانجاز بشكل صحيح لأن اللعبة ان كانت صعبة ادت الى انخفاض الحافز والشعور بالإحباط والفشل، وكثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تؤدي الى إدمان الطالب للممارسة مما يفقد الرغبة في تعلم المفاهيم المحددة وتصورهم بأن ما يحدث مجرد لعب لأن تركيزهم منصب في الانتهاء من المهمة والفوز باللعبة، ومن المساوئ للمعلم انها تحتاج الى وقت لشرح قواعد اللعب وكيفية استخدامها اضافةً الى صعوبة تخطيط الدرس.(عزمي،٢٠١٥).وذكر الزيودي (٢٠١٥) ان من الأضرار التربوية للألعاب الإلكترونية أنها قد تؤدي الى الإدمان او المنافسة المفرطة بين المتعلمين التي تؤدي الى الشجار بينهم، و أضاف الأنباري (٢٠١٠) ان الألعاب الإلكترونية تؤثر على دراسة الطفل ونطاق تفكيره ومجهوداتهم الدراسية بسبب سهر الطفل والمراهق في ممارسة الألعاب، واتفقت دراسة (حسني،٢٠٠٢) أن ممارسة الأطفال لألعاب الإلكترونية تؤدي الى تشتت التركيز في الدراسة.

عوائق استخدام الألعاب الالكترونية في الفن التشكيلي:

تشير العديد من الدراسات إلى أن النظام التعليمي الحالي يشكل حاجزًا كبيرًا أمام تبني الألعاب في التعليم وعلى سبيل المثال دراسة كوه،كين، ويدهام، ليم(Koh,Kin,Wadhwa,Lim،٢٠١١) حيث أكد المعلمون السنغافوريون أنه على الرغم من أن وزارة التربية والتعليم دعمت استخدام الألعاب في التعليم ، إلا أنها لم تضع قرارات بشأن تبني الألعاب ، مما أدى إلى نقص مواد الألعاب التعليمية ، وعدم كفاية المعلمين وعدم كفاية الدعم الإداري للابتكار.

وأضاف عزمي(٢٠١٥) بأن ضيق الوقت المخصص للحصة والفترة الزمنية لإنهاء المقرر الدراسي وصعوبة العثور على العاب تناسب الأهداف

التعليمية كما ان جمود بعض المواضيع في المحتوى الدراسي وعدم توفر خطط واضحة لدمج الألعاب الإلكترونية حيث لاتوجد مرجع يمكن ان يرجع اليه المعلم عند حاجته للمساعدة جميعها تحول المعلم دون اعتماد الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.

وذكر جابر(٢٠١٨) أن العوامل التي تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم تتمثل في قلة الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية، وضعف مهارات التعامل مع برامج التصميم لدى المعلمين ، كما أن بعض الألعاب تأخذ وقت وجهد المعلم والطالب، بالإضافة الى النظرة السلبية من قبل المعلمين تجاه التعليم المعتمد على الألعاب.

وأضاف كروكال (Crookall،٢٠١٠) أن من المعوقات التي تعوق استخدام الألعاب الإلكترونية بالتعليم عدم تدريب المعلمين الذين يستخدمون التعلم المبني على الألعاب، ثم ذكر ليم Lim،٢٠٠٨)) بأن افتقار المعلمين والمدارس الى القدرة التحفيزية يعتبر عامل يعوق من استخدام الألعاب الإلكترونية، اما بيكتا (Becta،٢٠٠١) فأشار بأن الفروق بين المتعلمين في سهولة وصعوبة اللعبة يؤدي الى انخفاض الحافز لدى المتعلمين، إضافةً إلى ان استخدام الألعاب الإلكترونية قد تسبب مشاكل للمعلم عند تصميمها نظراً لصعوبتها،كما أنها تستغرق الكثير من الوقت في التدريس، وذكر تورينت وآخرون (Torrente,Moreno_Ger,Martinez&Fernandez ،٢٠٠٩) بأن افتقار البنية التحتية التكنولوجية للمدارس والفنين ونقص المعدات التقنية قد تكون عوامل تعيق استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس.

ولقد اطلعت الباحثة على عدد من البحوث والدارسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة الحالية لمعرفة أهمية الألعاب الالكترونية في العليم عامة وتنمية القدرات الفنية خاصة.

الدراسات السابقة:

١- **دراسة نعينمي ومسعود (٢٠١٢):**هدفت الدراسة الى التعرف على اثر الألعاب الكمبيوترية في تنمية مهارات التفكير لدى طلاب المرحلة الابتدائية استخدم المنهج التجريبي في الدراسة على مجموعة واحدة تبلغ (٩١)من طلاب الصف الثالث والرابع الابتائي واستخدم مقياس التفكير الإبداعي لتورانس كاداة واظهرت النتائج فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي عند مستوى الطلاقة والمرونة والصالة والتفاصيل وكانت النتيجة لصالح التطبيق البعدي واوصت الدراسة بضرورة الاعتماد على الألعاب الالكترونية لتنمية التفكير الإبداعي لدى الطلاب.

٢- **دراسة صقر (٢٠١٩):**هدفت الدراسة الى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية ، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي وتكونت العينة من (٣٦٦)من معلمي الصفوف الأولية بمدينة الرياض واستخدمت الاستبانة كأداة واظهرت النتائج عدم وجود فروق في استخدام المعلمين للألعاب الالكترونية تعزى للجنس والتخصص والخبرة والمهارة في استخدام الحاسب

٣- **دراسة العون(٢٠١٢):**هدفت الدراسة الى التعرف على اثر الألعاب التعليمية الحاسوبية في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية،واستخدم الدارس المنهج شبه التجريبي،وتكونت العينة من (٥٦)طالب وطالبة من رياض الأطفال تم تقسيمهم الى مجموعتين تجريبية عددها (٣١) وظابطة عددها(٢٥)واستخدم في الدراسة اختبار تنمية الخيال واظهرت النتائج فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) لصالح المجموعة التجريبية التي درست بالالعاب التعليمية المحوسبة واوصت الدراسة بضرورة التوسع في تبني استخدام برمجيات الحاسب والعاب الحاسب للتعليم والتعلم برياض الاطفال

٤- **دراسة يانق(yang،٢٠٠٩):** تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الألعاب على الفنون البصرية لطلاب المرحلة الإبتدائية،.اعتمدت الدراسة على تجارب ما قبل الاختبار والملاحظات وتسجيلات نشاط اللعب على الشاشة و استخدمت المقابلات كأدوات لجمع البيانات لهذه الدراسة لتحديد ما إذا كانت اللعبة لها تأثير إدراكي على المتعلمين. ملاحظات و تم استخدام تسجيلات نشاط اللعب على الشاشة لإبلاغ التأثير العاطفي لـــ اللعب على تعلم الطلاب. وكانت المقابلات لفهم المعرفي والعاطفي تأثير لعبة الفلاش المستندة إلى الويب على تعلم الطلاب. عينة الدراسة من ستة طلاب من عمر ١٠ إلى ١٢ عامًا. أظهرت النتائج أنه لم يكن إدراك الطلاب لسمات الألوان الأساسية تحسنًا ملحوظًا؛ ومع ذلك، تمكن معظم الطلاب من التعرف على رمزية اللون بعد تشغيل اللعبة المستند إلى الويب، أظهر معظم الطلاب المشاركة والتعبير والاستكشاف بشكل جيد أثناء لعب اللعبة، ولكن كان هناك نقص في استمرار اللعب وجميع الطلاب كانت ليهم

ردة فعل إيجابية للغاية حول استخدام لعبة فلاش على شبكة الإنترنت لتعلم الفنون البصرية. أوصت الدراسة إلى أن الألعاب لها مستقبل واعد في فنون التدريس لطلاب الصف الابتدائي.

مشكلة الدراسة:

استخدام التكنولوجيا وخاصة الألعاب الإلكترونية جزء من حياة الأطفال اليومية، لقدرتها على جذب الأطفال إذ يقضي الأطفال ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الالكتروني الامر الذي يستلزم ضرورة دمج هذه الألعاب الالكترونية في التعليم.

وتعد الألعاب الإلكترونية من الخبرات التعليمية التي توفر التسلية والمتعة للمتعلمين من جميع الأعمار، وتضيف عوامل الإثارة والحفز الى التعلم حيث تتناول أغلب المجالات، وتنمي مهارات متعددة (صقر،٢٠١٩). وقد أصبح من الضرورة استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية كأحد الأساليب الحديثة في التعليم لانتشارها والحاجة لها.

ومن خلال الإطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة التي أكدت لنا فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم ومنها دراسة (حميد،٢٠١٣) التي توصلت الى الأثر الإيجابي للألعاب التعليمية الإلكترونية وتطبيقات الحاسوب في زيادة التحصيل في مقرر العلوم عند مستوى (التذكر، الفهم، التطبيق) لطلاب المرحلة الأساسية كما أظهرت نتائج دراسة(صقر ،٢٠١٩) إيجابية التوجهات لدى معلمي المرحلة الابتدائية لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم ، ومن الإيجابيات التي وردت في دراسة الهدلق (٢٠١٢) بأن استخدام الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الانترنت يسهم في تحسين بعض المهارات

الاجتماعية والأكاديمية لدى التلاميذ مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهـــارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة التفكير الناقد ومهارة حل المـــشكلات،وكماذكرت (الجموعي،٢٠٠٧)ان استخدام الحاسوب في مجال الفن التشكيلي ينمي التفكيـــر الابتكاري والقدرات الفنية .

ومن خلال خبرة الباحثة كمشرفة على طالبات التدريب الميداني لرياض الأطفال تم ملاحظة جدوى أن استخدام الألعاب الالكترونية تساعد على تنمية القدرات الفنية في الركن الفني في مرحلة رياض الأطفال، ويثير دافعية الأطفال ويرفع مستواهم.

وتعد الدراسات البحثية في مجال استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية قليلة لذا تسعى الدراسة الحالية للوقوف على واقع استخدام الألعاب الالكترونية في مجال التربية الفنية ومهارات الفن التشكيلي عند رياض الأطفال ليكون ذلك ركيزة لإعداد تصور أو نموذج مقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات الفنية لطفل الروضة.

وفي ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي: ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال؟

وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مدى استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمـــات رياض الأطفال؟

٢- ما ايجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

٣- ما سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

٤- ما عوائق استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

٥- ما الفروق في استخدام معلمات رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي التي تعزى للعمر والخبرة والمهارة في استخدام الحاسب؟

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة التالية الى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال وتنبثق أهداف فرعية تتمثل فيما يلي:

١- التعرف على ايجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الاطفال

٢- التعرف على سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

٣- التعرف على معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

٤- التعرف على الفروق في استخدام معلمات رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي التي تعزى للعمر والخبرة والمهارة في استخدام الحاسب.

أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة فيما يلي:

١- التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال

٢- كشف العوائق التي تؤثر على الاستفادة من استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

٣- التعرف على اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية

٤- التعرف على الفروق في استخدام معلمات رياض الاطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي التي تعزى للعمر والخبرة والمهارة في استخدام الحاسب.

حدود الدراسة:

سوف تقتصر الدراسة على الحدود التالية:

- **الحدود الموضوعية:** ستقتصر الدراسة على رصد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال بمدينة الرياض.

- **الحدود المكانية:** سيتم تطبيق أداة الدراسة على معلمات رياض الأطفال بمدينة الرياض.
- **الحدود الزمانية:** سيتم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام ١٤٣٩-١٤٤٠هـ.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

"نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب او التلفاز، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو خسارة" (منسي،٢٠١٢،١٨٩).

وتعرفها الباحثة اجرائيا بأنها ألعاب تفاعلية تعتمد على الحاسوب سواء افتراضيه، او غير افتراضيه، هدفها المتعة والتسلية والمنافسة، والالتزام بالقواعد والتحدي.

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

عرفتها (صقر،٢٠١٩) بأنها استخدام الألعاب التي تعتمد على الحاسوب لتحقيق أهداف تعليمية محددة، في جو من المتعة والتشويق.

وتعرفها الباحثة اجرائيا بانها استخدام جميع الألعاب المتوافرة على هيئة الكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي لدى الأطفال في وسط من المتعة والاثارة.

القدرات الفنية التشكيلية:

يعرفها رسمي (٢٠٠٠) بأنها "ذلك النشاط الإبداعي الكلي الذي يصل به صاحبه الى ابتكار تشكيلات من الخطوط والألوان والملامس والضوء والظلال ويحكم عليها بانها ذات قيمة جمالية"

وتعرفها الباحثة اجرائياً بأنها: مجموعة أساليب الأداء التي تعمل في اطار مستويات من المهارة، المثابرة الارادية،سهولة الادراك،الذكاء الجمالي، التخيل الإبداعي والحكم الفني.

رياض الاطفال:

مؤسسات تربوية واجتماعيه تقوم بتأهيل الطفل تأهيلا سليما لدخول المرحلة الابتدائية؛ كي لا يشعر بالانتقال المفاجئ من البيت إلى المدرسة، تاركةً له الحرية التامة لممارسة نشاطاته واكتشاف قدراته وميوله وإمكاناته التي تساعده على اكتساب خبرات جديده (الحربي، ٢٠١١).

وتعرفه الباحثة إجرائيا بأنها: تهيئة الطفل لدخول المرحلة الابتدائية في بيئة تعليمية نشطة واكتشاف قدراته وميوله وإمكاناته عامة والفنية خاصة وتنميتها.

عرفها الزايدي (٧،٢٠١٣) بأنها "جزء من مرحلة التعليم الأساسي الإلزامي في المملكة العربية السعودية تبدأ من الصف الأول وتنتهي بالصف الثالث"

وتعرفها الباحثة اجرائيا بأنها مراحل الدراسة الأولية للطلاب الذين تتراوح اعمارهم من سبع إلى عشر سنوات.

منهج الدراسة:

سوف تستخدم الدراسة المنهج الوصفي المسحي.

مجتمع الدراسة:

معلمات رياض الأطفال بغرب مدينة الرياض.

عينة الدراسة:

أفراد مجتمع الدراسة من معلمات رياض الأطفال بغرب مدينة الرياض.

اداة الدراسة:

تتمثل أداة الدراسة في استبانة للتعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال.

الأساليب الاحصائية المستخدمة:

التكرارات و المتوسطات الحسابية والانحراف المعياريِANOVAتحليل التباين .

الإجراءات المنهجية:

منهج الدراسة:

تماشياً مع طبيعة الدراسة فإن المنهج المناسب لهذا البحث هو المنهج الوصفي التحليلي؛ لتحقيق أهداف البحث، والتعرف على واقع استخدام

الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية – إن وجدت – في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيرات (الخبرة، والعمر والمهارة في استخدام الحاسب)

والأسلوب الوصفي هو الذي يدرس الظاهرة ويصفها وصفاً دقيقاً ويعبر عنها تعبيراً كمياً وكيفياً، ويفسرها بطريقة رقمية (عبيدات وآخرون، ٢٠٠٧م، ص١١٨).

مجتمع الدراسة:

ويتكوَّن مجتمع الدِّراسة الحالية من جميع معلمي رياض الأطفال التابع لمكتب غرب مدينة الرياض، والبالغ عددهم حوالي (١٢٠٠) معلمة. .

عينة الدراسة:

قامت الباحثة باختيار عينة عشوائية بطريقة عشوائية من عينة الدراسة، وقامت الباحثة بإرسال الاستبانات الإلكترونية، حيث حصلت على (١٦١) رداً من الردود الإلكترونية، وقد استبعدت منهم الذين لم يستخدموا الألعاب الإلكترونية في التعليم، وقد بلغ عددهم (٧٠) من الردود، لتكون عدد الردود التي قامت الباحثة بتحليلها إحصائياً (٩١)، وفيما يلي خصائص عينة الدراسة وفقاً لمتغيراتهم الشخصية والوظيفية.

جدول رقم (١)

توزيع أفراد الدراسة وفق متغيراتهم الشخصية والوظيفية

الخبرة	التكرار	النسبة	العمر	التكرار	النسبة
أقل من ٥ سنوات	36	39.6	من ٢٣-٣٠ سنة	31	34.1
من ٥- ٩ سنوات	23	25.3	من ٣١-٤٠ سنة	39	42.9
من ١٠-١٥ سنة	20	22.0	من ٤١-٥٠ سنة	15	16.4
أكثر من ١٥ سنة	12	13.1	أكثر من ٥٠ سنة	6	6.6
المجموع	91	100%	المجموع	91	100%

مهارة استخدام الحاسب الآلي	التكرار	النسبة
أجيد استخدام الحاسب الآلي بدرجة متوسطة	56	61.5
أجيد استخدام الحاسب الآلي بدرجة كبيرة	35	38.5
المجموع	91	100%

يتضح من الجدول السابق أن ما نسبته (٣٩,٦%)، من ذوي الخبرة أقل من ٥ سنوات، وهم الفئة الأكبر في عينة الدراسة، كما أن الفئة العمرية الأكبر هم الذين أعمارهم من ٣١-٤٠ سنة، بنسبة بلغت (٤٢,٩%)، في حين أن الفئة الأكبر في عينة الدراسة هم من يجيدون استخدام الحاسب الآلي بدرجة متوسطة، حيث بلغت نسبتهم في العينة (٦١,٥%).

أداة الدِّراسة:

استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات الَّلازمة للدراسة، وقد اعتمدت الباحثة في إِعْدادها الشكل المغلق (Closed Questionnaire) الذي يحدد الاستجابات المحتملة لكل عبارة.

وقد تكونت الاستبانة من جزأين على النَّحو التَّالي:

الجزء الأوَّل: ويشمل المتغيِّرات الوظيفيَّة لأفراد عينة الدراسة.

الجزء الثَّاني: يتكون من (٢٨) عبارة من العبارات الخاصَّةً بمتغيِّرات الدِّراسة ومقسمة على أربعة محاور على النَّحو التَّالي:

المحور الأوَّل: ويقيس مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس ويشتمل على (٦) فقرات.

المحور الثاني: ويقيس إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم ويشتمل على (١٠) فقرات.

المحور الثالث: ويقيس سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، ويشتمل على (٥) فقرات.

المحور الرابع: ويقيس معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، ويشتمل على (٧) فقرات.

وصيغت العبارات وفقاً لمقياس خماسي على النحو التالي: (أوافق بشدة/ أوافق/ محايد/ لا أوافق/ لا أوافق بشدة).

صدق الأداة:

قامت الباحثة بالتأكد من صدق أداة الدِّراسة بطريقتين:

أوَّلاً: الصدق الظاهري للأداة:

بعد إِعْداد الاستبانة بصورتها الأوَّلية تم عرضها على نخبة من المحكمين داخل جامعات المملكة العربية السعودية، لإبداء آرائهم حول مدى وضوح

العبارات، وانتمائها للمحور، وصحة صياغتها، وقد بلغ عدد المحكمين (٣) من أساتذة الجامعات السعودية

ثانياً: صدق الاتساق الداخلي:

قامت الباحثة بحساب الاتساق الداخلي لفقرات أداة الدِّراسة وذلك بحساب معاملات ارتباط بيرسون بين كل فقرة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، وهو ما يوضحه الجداول التَّالية:

المحور الأوَّل:

جدول رقم (٢)

معاملات ارتباط بنود المحور والدرجة الكلية له

م	فقرات المحور الأوَّل	معامل الارتباط بالمحور
١.	أحرص باستمرار على دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس.	0.682
٢.	أستخدم الألعاب الإلكترونية في تمرين وتدريب الطفل على المهارات الفنية.	0.780
٣.	أستخدم الألعاب الإلكترونية للأطفال لتوصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل.	0.768
٤.	من السهل دمج الألعاب الإلكترونية في تدريس التربية الفنية.	0.728
٥.	تفيدني الألعاب الإلكترونية في تدريس بعض الموضوعات الفنية.	0.791
٦.	أستخدم الألعاب الإلكترونية في مرحلة التقييم للأطفال.	0.769

** عبارات دالة عند مستوى ٠,٠١ فأقل.

من الجدول السَّابق يتَّضح أن جميع العبارات دالة عند مستوى (٠,٠١)، وهو ما يوضح أن جميع الفقرات المكوِّنة للمحور الأول في استبانة الدِّراسة تتمتع بدرجة صدق عالية، تجعلها صالحة للتطبيق الميداني.

المحور الثاني:

جدول رقم (٣)

معاملات ارتباط بنود المحور والدرجة الكلية له

م	فقرات المحور الثاني	معامل الارتباط بالمحور
١.	تزيد الألعاب الإلكترونية من دافعية االأطفال نحو تعلم التربية الفنية.	0.612
٢.	تساعدالألعاب الإلكترونية في تحقيق اهداف التربية الفنية المراد تحقيقها	0.859
٣.	تزيد الألعاب الإلكترونية المحتوى بالمتعة والتشويق.	0.750
٤.	تشجع الألعاب الإلكترونية الأطفال على التعلم الذاتي	0.781
٥.	تُبقي الألعاب الإلكترونية ذهن الطفل حاضراً فترة طويلة بسبب المتعة.	0.823
٦.	تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الشعور بالإنجاز	0.833
٧.	تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل القدرة على التخيل الابداعي.	0.812
٨.	تغرس الألعاب الإلكترونية روح المثابرة للوصول لأهداف معينة.	0.845
٩.	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على زيادة القدرة لاصدار جكم فني	0.794
١٠.	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من مهارات التواصل الإجتماعي لدى الطفل	0.803

** عبارات دالة عند مستوى ٠,٠١ فأقل.

من الجدول السَّابق يتَّضح أن جميع العبارات دالة عند مستوى (٠,٠١)، وهو ما يوضح أن جميع الفقرات المكوِّنة للمحور الثاني في استبانة الدِّراسة تتمتع بدرجة صدق عالية، تجعلها صالحة للتطبيق الميداني.

المحور الثالث:

جدول رقم (٤)

معاملات ارتباط بنود المحور والدرجة الكلية له

م	فقرات المحور الثالث	معامل الارتباط بالمحور
١.	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى حدوث خلافات بين االأطفال نتيجة المنافسة المفرطة	0.810
٢.	قد تدفع الألعاب الإلكترونية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية.	0.871
٣.	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تدني مقدرة الأطفال على التركيز مع مدرسيهم.	0.867
٤.	تستهلك الألعاب الإلكترونية وقت الحصة	0.904
٥.	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم تقبل الأطفال لطرق التدريس التقليدية	0.881

**** عبارات دالة عند مستوى ٠,٠١ فأقل.**

من الجدول السَّابق يتَّضح أن جميع العبارات دالة عند مستوى (٠,٠١)، وهو ما يوضح أن جميع الفقرات المكوِّنة للمحور الثالث في استبانة الدِّراسة تتمتع بدرجة صدق عالية، تجعلها صالحة للتطبيق الميداني.

المحور الرابع:

جدول رقم (٥)

معاملات ارتباط بنود المحور والدرجة الكلية له

م	فقرات المحور الرابع	معامل الارتباط بالمحور
١.	قلة الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس التربية الفنية	0.798
٢.	عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات.	0.868
٣.	عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت.	0.835
٤.	كثرة الاعباء والمهام التدريسية تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس التربية الفنية	0.848
٥.	النظرة السلبية من قبل إدارة الروضة للألعاب الإلكترونية على أنها نشاط غير جاد	0.806
٦.	صعوبة ضبط وإدارة الفصل عند استخدام الألعاب الإلكترونية	0.664
٧.	عدم معرفة المعلمات بكيفة دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس.	0.837

** عبارات دالة عند مستوى ٠,٠١ فأقل.

من الجدول السَّابق يتَّضح أن جميع العبارات دالة عند مستوى (٠,٠١)، وهو ما يوضح أن جميع الفقرات المكوِّنة للمحور الرابع في استبانة الدِّراسة تتمتع بدرجة صدق عالية، تجعلها صالحة للتطبيق الميداني.

ثبات الأداة:

للتحقق من الثَّبات لمفردات محاور الدِّراسة وتم استخدام معامل ألفا كرونباخ، وجاءت النَّتائج كما يوضحها الجدول التَّالي:

جدول (٦)

معاملات ثبات ألفا كرونباخ

محاور الدِّراسة	عدد البنود	معامل الثبات ألفا كرونباخ
المحور الأول:	6	0.845
المحور الثاني:	10	0.933
المحور الثالث	5	0.917
المحور الرابع	7	0.908
معامل الثبات الكلي	**28**	**0.917**

من خلال النَّتائج الموضحة أعلاه يتَّضح أن ثبات جميع محاور الدِّراسة مرتفع، حيث تراوحت قيم معامل الثبات ألفا ما بين (٠,٨٤٥، ٠,٩٣٣) على التوالي؛ كما بلغت قيمة معامل الثبات الكلي (٠,٩١٧)، وهي جميعها قيم ثبات مرتفعة توضح صلاحية أداة الدِّراسة للتطبيق الميداني.

تصحيح أداة الدِّراسة:

لتسهيل تفسير النَّتائج استخدمت الباحثة الأُسلوب التَّالي لتحديد مستوى الإجابة على بنود الأداة، حيث تم إعطاء وزن للبدائل الموضحة في الجدول التَّالي ليتم معالجتها إحصائياً على النَّحو التَّالي:

جدول رقم (٧)

تصحيح أداة الدراسة

الاستجابة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة
الدرجة	5	4	3	2	1

ثم تم تصنيف تلك الإجابات إلى ثلاثة مستويات متساوية المدى من خلال المعادلة التَّالية:

طول الفئة = (أكبر قيمة– أقل قيمة) ÷ عدد بدائل الأداة = (٥–١) ÷ ٣= ٠,٨٠

لنحصل على التصنيف التَّالي:

جدول (٨)

توزيع للفئات وفق التدرج المستخدم في أداة الدِّراسة

الوصف	مدى المتوسِّطات
أوافق بشدة	من ٤,٢١–٥,٠٠
أوافق	من ٣,٤١–٤,٢٠
محايد	من ٢,٦١–٣,٤٠
لا أوافق	من ١,٨١–٢,٦٠
لا أوافق بشدة	من ١,٠٠–١,٨٠

أساليب تحليل البيانات:

استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية التالية للتعرف على خصائص عينة الدراسة وحساب صدق وثبات الادوات والإجابة على تساؤلات الدراسة:

- التكرارات والنسبة المئوية، للتعرف على خصائص عينّة البحث.
- المتوسط الحسابي (Mean) لمعرفة مدرى ارتفاع أو انخفاض آراء افراد الدراسة عن كل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة إلى جانب المحاور الرئيسية، وكذلك لترتيب العبارات من حيث درجة الاستجابة حسب أعلى متوسط حسابي.
- الانحراف المعياري (Standard Deviation) وذلك للتعرف على مدى انحراف آراء افراد الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة ولكل محور من المحاور الرئيسية عن متوسطها الحسابي، حيث يوضح الانحراف المعياري التشتت في آراء أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة إلى جانب المحاور الرئيسية، فكلما اقتربت قيمته من الصفر كلما تركزت الآراء وانخفض تشتتها بين المقياس، وكذلك لترتيب العبارات حسب المتوسط الحسابي لصالح أقل تشتت عند تساوي المتوسط الحسابي.
- معامل ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha) لاستخراج ثبات أداة البحث.
- حساب قيم معامل الارتباط بيرسون (Pearson) لحساب صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.

- تم استخدام اختبار ت (Independent Sample T-Test) لمعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية درجات أفراد الدراسة باختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى فئتين.
- تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) لتوضيح دلالة الفروق في استجابات مجتمع الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى أكثر من فئتين.
- تم استخدام اختبار أقل فرق دال ((Least Significant difference LSD)) لمعرفة صالح الفروق في استجابات عينة الدراسة باختلاف متغيراتهم الشخصية والوظيفية التي تنقسم إلى أكثر من فئتين، في حالة إذا ما وضح وجود فروق من خلال اختبار تحليل التباين الأحادي.

إجابة السؤال الأول: ما مدى استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

للتعرف على مدى استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لعبارات محور مدى استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (٩): استجابات أفراد الدراسة على عبارات محور واقع استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال مرتبة تنازلياً حسب المتوسط الحسابي

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
3	أستخدم الألعاب الإلكترونية للأطفال لتوصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل.	4.02	0.931	موافق	1
1	أحرص باستمرار على دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس.	3.93	1.083	موافق	2
5	تفيدني الألعاب الإلكترونية في تدريس بعض الموضوعات الفنية.	3.89	1.069	موافق	3
2	أستخدم الألعاب الإلكترونية في تمرين وتدريب الطفل على المهارات الفنية.	3.88	1.052	موافق	4
6	أستخدم الألعاب الإلكترونية في مرحلة التقييم للأطفال.	3.74	1.143	موافق	5
4	من السهل دمج الألعاب الإلكترونية في تدريس التربية الفنية.	3.71	1.176	موافق	6
المتوسط العام		**3.86**	**0.810**	موافق	

*المتوسط الحسابي من (٥,٠٠).

يتضح من الجدول السابق أن أفراد عينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الالكترونية في التعليم بدرجة عالية بمتوسط حسابي بلغ (٣,٨٦ من ٥,٠٠)، وهو المتوسط الذي يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي من (٣,٤١-٤,٢٠).

كما تبين أن هناك توافق في آراء عينة الدراسة من المعلمين نحو استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات محور استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم ما بين (٣,٧١ إلى ٤,٠٢)، وهي متوسطات تقع في الفئة (الرابعة)، من فئات المقياس الخماسي والتي توضح أن

خيار موافقة أفراد الدراسة على عبارات محور استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم تشير إلى (موافق) في أداة الدراسة.

كما تبين أن أكثر هذه الاستخدامات يتمثل في العبارة رقم (٣) وهي (أستخدم الألعاب الإلكترونية للأطفال لتوصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل)، في المرتبة (الأولى) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,٠٢ من ٥,٠٠)، يليها جاءت العبارة رقم (١) وهي (أحرص باستمرار على دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس)، في المرتبة (الثانية) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٣,٩٣ من ٥,٠٠)، وفي المرتبة الثالثة جاءت العبارة رقم (٥) وهي (تفيدني الألعاب الإلكترونية في تدريس بعض الموضوعات الفنية)، في المرتبة (الثالثة) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٣,٨٩من ٥,٠٠).

ويتضح من الجدول السابق حرص معلمات رياض الأطفال على استخدام هذه الألعاب في توضيح بعض الأشكال والصور التي قد تكون غامضة على الأطفال وإيصال المعلومات بسهولة من خلال استخدام الألعاب المناسبة لذلك، كما أن استخدام الألعاب الإلكتروني يجعل الأطفال يتلقون المعلومات بشكل فعال، ويكون متاحاً لهم المشاركة بالعديد من النشاطات المختلفة، ويصبح الطالب مستقلاً أكثر فأكثر. وهذا النموذج التعليمي يساهم في تحفيز الأطفال، وتحقيق مستوى أعلى من التفكير الناقد لديهم.

إجابة السؤال الثاني: ما إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

للتعرف على إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لعبارات محور إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية

لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (١٠): استجابات أفراد الدراسة على عبارات محور إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال مرتبة تنازلياً حسب المتوسط الحسابي

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
6	تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الشعور بالإنجاز	4.18	0.926	موافق	1
3	تزيد الألعاب الإلكترونية المحتوى بالمتعة والتشويق.	4.16	0.910	موافق	2
7	تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل القدرة على التخيل الابداعي.	4.15	0.965	موافق	3
4	تشجع الألعاب الإلكترونية الأطفال على التعلم الذاتي	4.12	0.953	موافق	4
1	تزيد الألعاب الإلكترونية من دافعية االأطفال نحو تعلم التربية الفنية.	4.10	1.001	موافق	5
2	تساعد الألعاب الإلكترونية في تحقيق اهداف التربية الفنية المراد تحقيقها	4.09	0.950	موافق	6
5	تُبقي الألعاب الإلكترونية ذهن الطفل حاضراً فترة طويلة بسبب المتعة.	4.04	1.032	موافق	7
8	تغرس الألعاب الإلكترونية روح المثابرة للوصول لأهداف معينة.	4.03	0.994	موافق	8
10	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من مهارات التواصل الإجتماعي لدى الطفل	3.97	1.069	موافق	9
9	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على زيادة القدرة لاصدار حكم فني	3.96	1.074	موافق	10
المتوسط العام		**4.08**	**0.781**	موافق	

*المتوسط الحسابي من (٥,٠٠).

باستقراء الجدول السابق يتضح ما يلي:

من الجدول السابق يتبين أن أفراد عينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال موافقات على إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية القدرات الفنية، حيث بلغ متوسط موافقتهم على محور إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم (٤,٠٨ من ٥,٠٠)، وهو المتوسط الذي يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي من (٣,٤١-٤,٢٠)، والتي تبين أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم لها إيجابيات كبيرة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

كما تبين أن هناك توافق في آراء عينة الدراسة نحو إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات محور إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم ما بين (٣,٩٦ إلى ٤,١٨)، وهي متوسطات تقع في الفئة (الرابعة)، من فئات المقياس الخماسي والتي تشير إلى (أوافق) في أداة الدراسة.

كما تبين أن أكثر هذه الإيجابيات تمثلت في العبارة رقم (٦) وهي (تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الشعور بالإنجاز)، في المرتبة (الأولى) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,١٨ من ٥,٠٠)، وجاءت العبارة رقم (٣) وهي (تزيد الألعاب الإلكترونية المحتوى بالمتعة والتشويق)، في المرتبة (الثانية) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,١٦ من ٥,٠٠)، في حين جاءت العبارة رقم (٧) وهي (تُولد الألعاب الإلكترونية لدى الطفل القدرة على التخيل الابداعي)، في المرتبة (الثالثة) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,١٥ من ٥,٠٠).

يتبين من الجدول السابق أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من المميزات والإيجابيات، ومنها تزويد الألعاب الإلكترونية المحتوى بالمتعة والتشويق، كما تزيد الألعاب الإلكترونية من دافعية الأطفال نحو التعلم، وذلك من خلال ما تتضمنه هذه الألعاب من عناصر التشويق والإثارة وزيادة مستوى الدافعية داخل نفوس الأطفال نحو التعلم، كما تُبقي الألعاب الإلكترونية ذهن الطفل حاضراً فترة طويلة بسبب المتعة، ويرجع ذلك إلى أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في إيجاد بيئة ممتعة للأطفال وتتيح الفرصة لهم في عملية اتخاذ القرارات بنفسه حتى تكسبه الثقة بالنفس وتقدير الذات، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (يانق، ٢٠٠٩) التي توصلت إلى أن جميع الطلاب كانت لديهم ردة فعل إيجابية للغاية حول استخدام لعبة فلاش على شبكة الإنترنت لتعلم الفنون البصرية. وبالتالي فإن الألعاب لها مستقبل واعد في فنون التدريس لطلاب الصف الابتدائي

إجابة السؤال الثالث: ما سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

للتعرف على سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لعبارات محور سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (١١): استجابات أفراد الدراسة على عبارات محور سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال مرتبة تنازلياً حسب المتوسط الحسابي

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
2	قد تدفع الألعاب الإلكترونية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية.	3.75	1.287	موافق	1
1	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة المفرطة	3.71	1.293	موافق	2
4	تستهلك الألعاب الإلكترونية وقت الحصة	3.62	1.280	موافق	3
3	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تدني مقدرة الأطفال على التركيز مع مدرسيهم.	3.55	1.310	موافق	4
5	قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم تقبل الأطفال لطرق التدريس التقليدية	3.55	1.336	موافق	٤م
المتوسط العام		**3.64**	**1.128**	موافق	

*المتوسط الحسابي من (٥,٠٠).

من الجدول السابق يتضح أفراد عينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال موافقات على سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم، بمتوسط حسابي (٣,٦٤ من ٥,٠٠)، وهو المتوسط الذي يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي من (٣,٤١-٤,٢٠)، والتي تبين أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم لها سلبيات كبيرة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

كما يتضح أن هناك توافق في آراء عينة الدراسة نحو سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات

محور سلبيات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم ما بين (٣,٥٥ إلى ٣,٧٥)، وهي متوسطات تقع في الفئة (الرابعة)، من فئات المقياس الخماسي والتي تشير إلى (موافق) في أداة الدراسة.

كما تبين أن أكثر هذه السلبيات يتمثل في العبارة رقم (٢) وهي (قد تدفع الألعاب الإلكترونية الأطفال لإهمال واجباتهم المدرسية)، في المرتبة (الأولى) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٣,٧٥ من ٥,٠٠)، كما جاءت العبارة رقم (١) وهي (قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى حدوث خلافات بين الأطفال نتيجة المنافسة المفرطة)، في المرتبة (الثانية) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٣,٧١ من ٥,٠٠)، في حين جاءت العبارة رقم (٤) وهي (تستهلك الألعاب الإلكترونية وقت الحصة)، في المرتبة (الثالثة) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٣,٦٢ من ٥,٠٠).

مما سبق يتضح وجود بعض السلبيات التي تنتج عن استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وأهم هذه السلبيات هو احتمال حدوث إهمال الأطفال لواجباتهم وانشغالهم بالألعاب الإلكترونية، واحتمال حدوث خلافات بين الأطفال، واستهلاك وقت الحصة بدرجة كبيرة، ويرجع ذلك إلى صعوبة تنظيم الطلاب أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية، وعدم وجود آلية واضحة لكيفية استخدام هذه الألعاب، الأمر الذي قد يؤدي إلى حدوث بعض الخلافات بين الأطفال، بالإضافة إلى عدم وجود الوقت الكافي لممارستها.

إجابة السؤال الرابع: ما عوائق استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

للتعرف على عوائق استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لعبارات محور عوائق استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (١٢): استجابات أفراد الدراسة على عبارات محور عوائق استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال مرتبة تنازلياً حسب المتوسط الحسابي

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
2	عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات.	4.29	0.992	موافق بشدة	1
3	عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت.	4.23	1.065	موافق بشدة	2
1	قلة الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس التربية الفنية	4.20	1.035	موافق	3
4	كثرة الاعباء والمهام التدريسية تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس التربية الفنية	4.01	1.140	موافق	4
7	عدم معرفة المعلمات بكيفية دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس.	3.84	1.118	موافق	5
5	النظرة السلبية من قبل إدارة الروضة للألعاب الإلكترونية على أنها نشاط غير جاد	3.75	1.198	موافق	6
6	صعوبة ضبط وإدارة الفصل عند استخدام الألعاب الإلكترونية	3.75	1.216	موافق	٦م
المتوسط العام		**4.01**	**0.893**	موافق	

*المتوسط الحسابي من (٥,٠٠).

مما سبق يتضح أن أفراد عينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال موافقات على معوقات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم، بمتوسط حسابي بلغ (٤,٠١ من ٥,٠٠)، وهو المتوسط الذي يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي من (٣,٤١-٤,٢٠)، والتي تبين أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم يواجه العديد من المعوقات بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

كما يتبين أن هناك توافق في آراء عينة الدراسة من المعلمين نحو معوقات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات محور معوقات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم ما بين (٣,٧٥ إلى ٤,٢٩)، وهي متوسطات تقع في الفئة (الرابعة والخامسة)، من فئات المقياس الخماسي والتي تشير إلى (موافق/ موافق بشدة) في أداة الدراسة.

كما تبين أن أكثر هذه المعوقات يتمثل في العبارة رقم (٢) وهي (عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات)، في المرتبة (الأولى) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,٢٩ من ٥,٠٠)، كما جاءت العبارة رقم (٣) وهي (عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت)، في المرتبة (الثانية) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,٢٣ من ٥,٠٠)، في حين جاءت العبارة رقم (١) وهي (قلة الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس التربية الفنية)، في المرتبة (الثالثة) من حيث الموافقة بمتوسط مقداره (٤,٢٠ من ٥,٠٠).

تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود بعض المعوقات التي تؤثر سلباً في عملية استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، ومن هذه المعوقات هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالمدارس تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، مما يؤدي إلى ضعف قدرة المعلمات على استخدامها وتوظيفها في التعليم بالشكل الملائم كون هذه الألعاب تعتمد بشكل أساسي على شبكة الإنترنت وقوتها، وكذلك عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، نظراً لضعف الإمكانات المادية المتاحة، وزيادة عدد الأطفال الأمر الذي يصعب معه توفير الأجهزة اللازمة لممارسة هذه الألعاب، وكثرة الاعباء والمهام التدريسية تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وهي جميعها عوامل تؤثر سلباً في استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم.

إجابة السؤال الخامس: ما الفروق في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي يعزى للعمر والخبرة والمهارة في استخدام الحاسب ؟

أولاً: الفروق باختلاف متغير العمر:

للتعرف على ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير العمر، قامت الباحثة باستخدام اختبار "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA)، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٣) نتائج " تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) " للفروق بين متوسطات استجابات أفراد الدراسة تبعاً إلى اختلاف متغير العمر

محاور الدراسة	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
استخدامات الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	11.083	3	3.694	6.711	0.000* دالة
	داخل المجموعات	47.895	87	0.551		
	المجموع	58.977	90			
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	11.062	3	3.687	7.317	0.000* دالة
	داخل المجموعات	43.842	87	0.504		
	المجموع	54.904	90			
سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	1.536	3	0.512	0.395	0.757 غير دالة
	داخل المجموعات	112.911	87	1.298		
	المجموع	114.447	90			
عوائق استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	0.203	3	0.068	0.082	0.969 غير دالة
	داخل المجموعات	71.607	87	0.823		
	المجموع	71.811	90			

* فروق دالة عند مستوى ٠,٠٥ فأقل

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في سلبيات وعوائق استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير العمر، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة لمحوري سلبيات وعوائق استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي (٠,٧٥٧، ٠,٩٦٩) على التوالي، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض

الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغير العمر، ولتحديد صالح الفروق بين كل فئة من فئات العمر، استخدمت الباحثة اختبار "LSD" وجاءت النتائج كالتالي:

الجدول رقم (١٤)

نتائج اختبار " LSD " للفروق في استجابات أفراد الدراسة بين فئات العمر

محاور الدراسة	العمر	ن	المتوسط	من ٢٣- ٣٠ سنة	من ٣١- ٤٠ سنة	من ٤١- ٥٠ سنة	أكثر من ٤٠ سنة
استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	من ٢٣-٣٠ سنة	31	3.9247	-		*	*
	من ٣١-٤٠ سنة	39	4.1325		-	*	*
	من ٤١-٥٠ سنة	15	3.3889			-	
	أكثر من ٥٠ سنة	6	2.9722				-
إيجابيات سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	من ٢٣-٣٠ سنة	31	4.2806	-			*
	من ٣١-٤٠ سنة	39	4.1436		-		*
	من ٤١-٥٠ سنة	15	4.0067			-	*
	أكثر من ٥٠ سنة	6	2.8167				-

* فروق دالة عند مستوى ٠,٠٥ فأقل

يتبين من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فأقل بين أفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٣ –٣٠ سنة، وأفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٤١–٥٠ سنة، وكذلك أفراد الدراسة من ٥٠ سنة فأكثر نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، لصالح أفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٢٣ –٣٠ سنة، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فأقل بين أفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٣٠–٤٠ سنة، وأفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٤١–٥٠ سنة كذلك أفراد الدراسة من ٥٠ سنة فأكثر نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، لصالح أفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٢٣ –٣٠ سنة، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فأقل بين أفراد الدراسة من الفئة العمرية من ٥٠ سنة فأكثر وبقية أفراد الدراسة من الفئات العمرية الأخرى، الأقل من ٥٠ سنة، نحو إيجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، لصالح جميع الفئات العمرية الأخر الأقل من ٥٠ سنة.

ثانياً: الفروق باختلاف متغير الخبرة:

للتعرف على ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير الخبرة، قامت الباحثة باستخدام اختبار "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA)، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٥) نتائج " تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) " للفروق بين متوسطات استجابات أفراد الدراسة تبعاً إلى اختلاف متغير الخبرة

محاور الدراسة	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
استخدامات الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	6.722	3	2.241	3.730	0.014* دالة
	داخل المجموعات	52.256	87	0.601		
	المجموع	58.977	90			
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	5.386	3	1.795	3.154	0.029* دالة
	داخل المجموعات	49.518	87	0.569		
	المجموع	54.904	90			
سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	4.772	3	1.591	1.262	0.293 غير دالة
	داخل المجموعات	109.675	87	1.261		
	المجموع	114.447	90			
عوائق استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بين المجموعات	2.281	3	0.760	0.952	0.419 غير دالة
	داخل المجموعات	69.529	87	0.799		
	المجموع	71.811	90			

* فروق دالة عند مستوى ٠,٠٥ فأقل

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في سلبيات وعوائق استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير الخبرة، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة لمحوري سلبيات وعوائق استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي (٠,٢٩٣، ٠,٤١٩) على التوالي، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغير

الخبرة، ولتحديد صالح الفروق بين كل فئة من فئات الخبرة، استخدمت الباحثة اختبار "LSD" وجاءت النتائج كالتالي:

الجدول رقم (١٦)

نتائج اختبار " LSD " للفروق في استجابات أفراد الدراسة بين فئات الخبرة

محاور الدراسة	الخبرة	ن	المتوسط	أقل من ٥سنوات	من ٥- ٩ سنوات	من ١٠- ١٥ سنة	أكثر من ١٥ سنة
استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	أقل من٥ سنوات	36	3.9074	-			*
	من ٥-٩ سنوات	23	4.0942		-		*
	من ١٠-١٥ سنة	20	3.9167			-	*
	أكثر من ١٥ سنة	12	3.1944				-
إيجابيات سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	أقل من٥ سنوات	36	4.1556	-			*
	من٥- ٩ سنوات	23	4.2087		-		*
	من ١٠-١٥ سنة	20	4.1700			-	*
	أكثر من ١٥ سنة	12	3.4583				-

* فروق دالة عند مستوى ٠,٠٥ فأقل

يتبين من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فأقل بين أفراد الدراسة من ذوي الخبرة أكثر من ١٥سنة وبقية أفراد الدراسة من فئات الخبرة الأقل من ذلك، نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي وإيجابياتها، لصالح جميع فئات ذوي الخبرة الأقل من ١٥ سنة.

واختلفت هذه النتيجة مع دراسة (صقر، ٢٠١٩) التي توصلت إلى عدم وجود فروق في استخدام المعلمين للألعاب الالكترونية تعزى للخبرة.

ثالثاً: الفروق باختلاف متغير مستوى المهارة في استخدام الحاسب:

للتعرف على ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير مستوى المهارة في استخدام الحاسب الآلي، قامت الباحثة باستخدام اختبار (ت)، للعينات المستقلة (Independent Sample T-Test) وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (ت) (Independent Sample T-Test) اختبار للفروق في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغير المهارة في استخدام الحاسب

محاور الدراسة	درجة إجادة المهارة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة
مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بدرجة كبيرة	56	3.7946	0.83484	-1.014	89	0.313 غير دالة
	بدرجة متوسطة	35	3.9714	0.76642			
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفن التشكيلي	بدرجة كبيرة	56	4.0607	0.79308	-0.300	89	0.765 غير دالة
	بدرجة متوسطة	35	4.1114	0.77185			
سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بدرجة كبيرة	56	3.7143	1.11900	0.845	89	0.400 غير دالة
	بدرجة متوسطة	35	3.5086	1.14619			
معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي	بدرجة كبيرة	56	4.0255	0.95195	0.237	89	0.813 غير دالة
	بدرجة متوسطة	35	3.9796	0.80301			

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي باختلاف متغير مهارة استخدام الحاسب الآلي، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة لجميع

المحاور (٠,٣١٣، ٠,٧٦٥، ٠,٤٠٠، ٠,٨١٣) على التوالي، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، مما يوضح عدم وجود تأثير دال لمتغير المهارة في استخدام الحاسب نحو استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.

واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (صقر، ٢٠١٩) التي توصلت إلى عدم وجود فروق في استخدام المعلمين للألعاب الالكترونية تعزى للخبرة والمهارة في استخدام الحاسب.

توصيات الدراسة:

- تبني برامج التدريب اللازمة نحو تنمية الوعي لدى معلمات رياض الأطفال بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- تكثيف اللقاءات العلمية وورش العمل للإطلاع على الأساليب الحديثة في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- ضرورة تبني برامج التحفيز المادية والمعنوية التي تسهم في زيادة دافعية معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- توفير شبكة إنترنت قوية في رياض الأطفال تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت
- توفير أجهزة الحاسب والتقنيات اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في رياض الأطفال
- عدم إثقال كاهل معلمات رياض الأطفال بالمزيد من الاعباء والمهام التدريسية بما يساهم في تفرغهم نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية بشكل عام.

قائمة المراجع

بني خالد، حسن ظاهر (٢٠١٢).فن التدريس في الصفوف الابتدائية الثلاثة الأولى، دار أسامه للنشر والتوزيع، عمان.

[illegible] 2018([illegible]

[illegible] 2019\3\2 [illegible] http://esrc.org.lb/article.php?id=4399&cid=248.

الأنباري، باسم (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استرجاعه بتاريخ ٢٠١٩/٢/٨. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

بكلية التربية ،جامعة الملك سعود

جابر، سامر(٢٠١٨). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. مركز الأبحاث والدراسات التربوية ، تم استرجاعه بتاريخ ٢٠١٩١٣١٢. على الرابط http://esrc.org.lb/article.php?id=4399&cid=248.

الجموعي، عطاف إبراهيم(٢٠٠٧) فاعلية استخدام الحاسب الآلي في تنمية القدرة الفنية التشكيلية لدى

الحربي، عبيد مزعل (٢٠٠٩).فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم طرق تدريس الرياضيات: جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية.

الحربي، عبيد مزعل. (٢٠١١).فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. رسالة دكتوراه. قسم طرق تدريس الرياضيات، جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية.

حسني، إلهام. (٥،٥،٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط، العدد ٨٥٥٩.

الحمدان، أمل معجب (٢٠١٤).فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، قسم تقنيات التعليم: جامعة الباحة.

حمدان، سارة محمود (٢٠١٦).إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمناهج التربوية: جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

حميد، ولاء جميل (٢٠١٣). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي، كلية التربية، جامعة دمشق.

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠١).تصميم وانتاج الوسائل التعليمية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

دار الكتاب الجامعي.

دويدار، عبدالفتاح محمد،١٩٩٧). علم النفس التجريبي المعملي أثرة النظرية وتجاربه المعملية في الذكاء والقدرات العقلية، الإسكندرية، المكتب العلمي للكمبيوتر والنشر.

الرامي، ريم علي (٢٠١٥).أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بالباحة، رسالة ماجستير، قسم تقنيات التعليم: جامعة الباحة.

رسمي، محمد حامد (٢٠٠٠). برنامج لتنمية القدرة الفنية التشكيلية لدى طالبات التربية الأساسية بدولة الكويت، المجلد(١) العدد(٢)، دراسات تربوية واجتماعية، جامعة حلوان.

الزايدي، مسفر عواض (٢٠١٣). واقع ممارسة إدارة الصفوف الأولية من وجهة نظر معلميها ومديري ومرشدي المرحلة الابتدائية بمدينة الطائف، رسالة ماجستير، قسم الادارة التربوية والتخطيط: جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية.

الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥).الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، العدد(١)،المجلد (١٠)، صفحة (١٥-٣١).

الشحروري، مها (٢٠٠٨).الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان.

الشحروري، مها حسني (٢٠٠٧).أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة دكتوراه، قسم علم النفس التربوي: جامعة عمان.

صقر، ابرار عبد العزيز (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، رسالة ماجستير، قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم: كليات الشرق العربي، الرياض.

طالبات قسم التربية الفنية بجامعة الملك سعود، رسالة ماجستير، ، قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم

عبدالعال، سميرة(٢٠٠١)،اثر استخدام برامج مختلفة للعب على تنمية التفكير والابتكار للاطفال،مجلة المجلس العربي للطفولة والتنمية-خطوة- ،العدد(١٢)

عبدالهادي، نبيل (٢٠٠٤).سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الاطفال، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان.

عبيدات، ذوقان، وعبدالحق، كايد، وعدس، عبد الرحمن (٢٠٠٧م)، البحث العلمي: مفهومه. أدواته. أساليبه. دار مجدلاوي للنشر والتوزيع. عمان.

العدوي، داليا حسني. (٢٠٠٠). فعالية برنامج كمبيوتري في تنمية الطلاقة التشكيلية لدى طلاب التعليم الثانوي، جامعة حلوان، القاهرة، رسالة ماجستير غير منشورة.

عزمي، نبيل جاد (٢٠١٥).بيئات التعلم التفاعلية، الطبعة الثانية، عالم الكتاب للنشر والتوزيع، القاهرة.

العساف، صالح بن حمد (١٤٣٣) المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، مكتبة العبيكان، الرياض.

العون، إسماعيل (٢٠١٢) اثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة النخيل لدى الطلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية. مجلة دراسات العلوم التربوية.

الفار، ابراهيم عبدالوكيل (٢٠٠٤).تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، دار الفكر العربي، القاهرة.

الفار، ابراهيم عبدالوكيل.(٢٠٠٤).تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي.

قويدر، مريم (٢٠١٢).أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام والاتصال: جامعة الجزائر.

مزيد، مها عبد المنعم (٢٠٠٢)،إمكانات الكمبيوتر في اثراء وتكوين الصورة لطلاب المرحلة الإعدادية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة، رسالة دكتوراة.

ملحم، سامي محمد (٢٠٠٢). مناهج البحث في التربية وعلم النَّفس. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع

المليجي، علي محمد علي. (٢٠٠٠)دراسة عاملية للقدرة الفنية في الفنون التشكيلية،كلية التربية الفنية،جامعة حلوان.

منسي، حسن عمر شاكر (٢٠١٢).الاثار السلبية للألعاب الالكترونية على الاطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، مصر، العدد(٧٩)،ص١٨٥-ص٢٢٨.

موقع D.W، (٢٠١٨). ألعاب الفيديو تتعدى الترفيه وتقتحم عالم الفن ، تم استطلاعه بتاريخ ١٤٤٠/٧/٢٢ه على الرابط .https://p.dw.com/p/35Bnx

نعيني، فاطمة حبيان، ومنى مسعود. (٢٠١٢) تأثير ألعاب الكمبيوتر التعليمية على إبداع الطلاب، المجلة البحثية للعلوم التطبيقية والهندسة والتكنولوجيا. الأردن.

النفيعي، ناصر بن قطيم (٢٠١١). مدى ممارسة معلمي العلوم لبعض مهارات تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام، الرياض.

الهدلق، عبدالله (٢٠١٢).ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، مصر، العدد(٢).

الهويدي، زيد.(٢٠٠٦). أساليب واستراتيجيات تدريس الرياضيات. الإمارات العربية المتحدة.

يونس، منى(٢٠٠١)،التعليم عبر العاب الانترنت حقيقة ام خيال،مجلة المجلس العربي للطفولة والتنمية–خطوة–،العدد(١٢).

المراجع الاجنبية

BECTA. (2001). Computer games in education project. British Educational Communications and Technology Agency (BECTA). Retrieved from http://www.becta.org.uk/page_documents/research/cge/report.pdf

Cheng, Y. M., Kuo, S. H., Lou, S. J., & Shih, R. C. (2012). The Construction of an Online Competitive Game-Based Learning System for Junior High School

Students. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 11(2), 214-227.

Crookall, D. (2010). Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. Simulation & gaming, 41(6), 898-920.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, *1*(1), 20-20.

Ihori, N., Sakamoto, A., Shibuya, A., Yukawa, S.(2007).*Effect of Video Games on Children`s Aggressive Behavior and Pro-Social Behavior*: a Panel Study with Elementary School Students, Proceeding of DIGRA.

Kebritchi, M. (2008). Effects of a computer game on mathematics achievement and class motivation: An experimental study (pp. 1-185). University of Central Florida.

Koh, E., Kin, Y. G., Wadhwa, B., & Lim, J. (2012). Teacher perceptions of games in Singapore schools. Simulation & Gaming, 43(1), 51-66.

Lim, C. P. (2008). Global citizenship education, school curriculum and games: Learning Mathematics, English and Science as a global citizen. Computers & Education, 51(3), 1073-1093.

Mc Goniga lM, Jane, (2011*). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* .Penguin Group (USA) Incorporated.

Newzoo, (2019*). Top 100 Countries/Markets by Game Revenues*, Retrievedon18\01\ 2019 https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/

Pew Internet and American Life Project (PEW), (2006). *Internet Evolution Penetration and Impact*. Retrieved on 02.01.2019.

Strack, F., & Deutsch, R. (2004). Reflective and impulsive determinants of social behavior. *Personality and social psychology review*, *8* (3), 220-247.

Torrente, J., Moreno-Ger, P., Martínez-Ortiz, I., & Fernandez-Manjon, B. (2009). Integration and deployment of educational games in e-learning environments: the learning object model meets educational gaming. Journal of Educational Technology & Society, 12(4), 359-371.

Yang, Ya-lan, "Learning through gaming: Teaching visual arts to elementary grade students" (2009). *Graduate Teses and Dissertations*.