دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهه نظر المعلمات

The role of electronic games in developing the values of citizenship among kindergarten children from the teachers' point of view

إعداد

العنود محمد سالم العرجاني

Alanoud Mohammed salem Alarjani

طالبة ماجستير التربية في الطفولة المبكرة- جامعة الملك فيصل

Doi: 10.21608/jacc.2023.292450

استلام البحث ٢٨/ ١ /٢٠٢٣

قبول النشر ٢٥ / ٢ /٢٠٢٣

العرجاني، العنود محمد (٢٠٢٣). دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهه نظر المعلمات. ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٦ (٢٤)، ٨٩-١١٨.

http://jacc.journals.ekb.eg

دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهه نظر المعلمات

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجه نظر المعلمات، باستخدام المنهج الوصفي، وتم اعتماد أداة الاستبانة المكونة من(٢٥)فقرة كأداة لجمع البيانات من عينة بلغت(١٨٢)معلمة من معلمات رياض الأطفال في الاحساء تم اختيارهم بالطريقة المتاحة، وأسفرت النتائج عن عدم وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطات رتب تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة تعزى لمتغيِّر سنوات الخبرة، وبناء على النتائج تم التوصل الى توصيات أهمها تأمين الظروف المكانية والتجهيزات المناسبة بالروضات من البرمجيات والمواد التعليمية وشبكات الإنترنت بما يتيح استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: قيم المواطنة، الألعاب الالكترونية.

Abstract:

The study aimed to identify the role of electronic games in developing the values of citizenship among kindergarten children from the point of view of female teachers, using the descriptive approach. They were chosen by the available method, and the results revealed that there were no statistically significant differences at the level of significance ($0.05 \geq \alpha$) between the mean ranks of the study sample's estimations of the role of electronic games in developing the values of citizenship among kindergarten children due to the variable of years of experience. Based on the results, recommendations were reached. The most important of which is securing spatial conditions and appropriate equipment in kindergartens, such as software, educational materials and Internet networks, to allow kindergarten teachers to use electronic educational games in the educational process.

Keywords: citizenship values, electronic games.

مقدمة الدراسة:

تُعد المواطنة من القضايا التي تلقت اهتمام كبير في جميع ابعادها المختلفة، وذلك بسبب التطورات التي طرأت على المجتمعات حيث تلعب هذه التطورات دورا كبير في الجوانب الاجتماعية والسياسية والاقتصادية والتربوية للطفل، لذا وجب على جميع مؤسسات المجتمع التكاتف في تنمية الطفل والحفاظ على هويته الخاصة.

وكما نعلم ان المواطنة ليست أناشيد وعبارات تردد بالحفظ والتلقين كما كان سائد في المناسبات الوطنية محمد (٢٠١٤) ، بل هي ممارسات يمارسها الطفل تساعده على المشاركة الفعالة مع بقية افراد الوطن وتكوين علاقات متبادلة بينهم وإقامه الحوارات والتعاون في العمل، مما يوفر له التكيف مع ذاته ووطنه من خلال معرفته لحقوقه وواجباته اتجاههم.

ومن هنا وجب الإشارة إلى الاهتمام بتربية الطفل على قيم المواطنة ومعرفة قضايا ومشكلات وطنه في ظل التطورات التي يشهدها العالم، وذلك لأن مرحلة الطفولة هي المرحلة الأساسية التي تبنى عليها جميع المراحل النمائية الأخرى، وما سوف يكون عليه الطفل مستقبلاً، وما ستكون عليه اتجاهاته وقيمه ومعارفه نحو البيئة المحيطة به.

وتعد مرحلة الطفولة المبكرة هي المرحلة التي يتلقى الطفل تعليمه من خلالها بصورة مرنه وتفاعلية مع البيئة المحيطة به، وذلك من خلال اللعب الذي يعد احدى الوسائل الاساسية لتعليم الطفل واكتسابه العديد من المهارات والمفاهيم، وكما ان اللعب يعد أساسًا لنجاح الأطفال بالتعليم الرسمي، حيثُ يُعطي الفرصة للطفل للانخراط بمواقف ذات معنى، يطور من خلالها العديد من المهارات الخاصة بالتعلم. (Bredekamp, 2004).

وعند الحديث عن اللعب واهميته للطفل يجب الإشارة الى التغير الذي طرئ عليه، مع التطور في المجتمع حيث تطورت أدوات اللعب ووسائله فلم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الأطفال محمود (٢٠١٨)، حيث أصبحت الألعاب الالكترونية أكثر اثارة وجاذبية للأطفال مع انتشارها بصورة كبيرة في العالم، وأصبحت هذه الألعاب تحتل مكانه بارزه في مجتمعاتنا نتيجة لانتشارها الواسع حسن (٢٠١٧)، فأصبح لا يكاد ان يخلو منزل من الألعاب الالكترونية وتوفرها في ايدي الأطفال في اغلب الأوقات فأخذ حيز من أفكارهم واهتماماتهم.

وعلى ضوء ذلك بدأت فكرة دمج الألعاب الالكترونية في المناهج التعليمية جابر (٢٠٢٠)، وقد اكدت العديد من الدراسات على اهميه الألعاب الالكترونية في عملية التعليم ونمو الطفل، وذلك يعود الى قدرة الألعاب على تسهيل العملية التعليمة عند التعلم العنزي (٢٠٢٠)، وقد قدم بهنسي (٢٠٢١) بحثا اجرائيا؛ لتصميم الألعاب الالكترونية للإثراء العملية التعليمة، وقد بينت النتائج أن الألعاب الإلكترونية ليست وسيلة للتسلية فحسب وانما هي تحمل في طياتها رسائل ثقافية وفكرية ودينية مهمة، واهمية تطبيق الألعاب الالكترونية على العملية التعليمة، والوقوف على المعايير التربوية المهمة. لذلك نرى اهتمام المؤسسات التعليمة في المجتمع بكوادرها المختلفة بالألعاب الالكترونية؛ لإكساب

الطفل للمهارات والقيم والاتجاهات المختلفة، ومن ضمنها قيم المواطنة بطريقة فعالة وأكثر تحفيز للطفل على المشاركة والتعلم، مما يعود على المجتمع والطفل بأثر إيجابي.
وتظهر أهمية الدراسة الحالية في تسليط الضوء على تنمية قيم المواطنة لدى الطفل، بكافة الوسائل والطرق الممكنة، كما اقتصرت الدراسة الحالية على بعض من قيم المواطنة هي- الحرية- المسؤولية- الشراكة المجمعية- والانتماء- وتعد هذه القيم ذات أهمية يجيب تضمينها داخل الألعاب الالكترونية للطفل والتي يتفاعل معها بشكل يومي، حتى تغرس فيه روح المواطنة بشكل السليم، لان الأطفال جزء لا يتجزأ من المجتمع، فهم عماد الوطن واساس بنائه وهم أيضا مواطنون لهم حقوق وواجبات تجاه الوطن كغيرهم من الافراد، لذا يتوجب على المربين تنشئة الأطفال على حب الوطن وترسيخ قيم المواطنة لديهم. قهوجي وخميس (٢٠٢٠).

مشكلة الدراسة:

وفقا لرؤية المملكة ٢٠٣٠ فأنها تسعى للمحافظة على الهوية الوطنية وابرازها والتعريف بها، وغرس المبادئ والقيم الوطنية في نفوس الأطفال، (رؤية المملكة ٢٠٣٠، ٢٠١٧)، لكي يخرجوا جيلا صالحا من شأنه ان يحقق رفعة لوطنه، وعند الحديث عن تعلم الطفل واكتسابه المهارات فأن الألعاب الإلكترونية حصلت على أهمية في العملية التعليمية، وذلك يعود الى قدرة هذه الألعاب على تسهيل العملية التعليمية عند التعلم العنزي (٢٠٢٢)، حيث تدعم العملية التعلمية للطفل من خلال العمل والبحث والتجريب واعتماده على ذاته في الحصول على المعلومات واكتساب المهارات في جو من التحفيز يساعده على الاستمرارية والتفاعلية (بهنسي ،٢٠٢١). ومن هذا المنطلق وجب على المربين والقائمين على تربية الطفل استخدام الأساليب التربوية والوسائل الحديثة التي تتناسب مع هذا العصر المتطور، التي اثبتت فاعليتها مع الأطفال وقدرتها على جذبهم واكسابهم المهارات والقيم بطريقة محببه لنفسهم.

ومن هنا تظهر أهمية تنمية المواطنة لدى الطفل من خلال الألعاب الالكترونية، حيث أنها مدخل جذاب لتقديم تلك القيم للأطفال، حيث لاحظ بعد اطلاعها على الادب التربوي والدراسات السابقة والبحوث، ندرة الدراسات التي تطرقت الى متغيرات الدراسة الحالية والتي تنص على دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، مما دفع الى اجراء الدراسة الحالية؛ لزيادة الاهتمام بوسائل التعليمية المقدمة لتتناسب مع متطلبات العصر، ولإثراء الميادين التربوية خصوصا مع ندرة الدراسات العربية التي تطرقت الى الألعاب الالكترونية وتأثيرها على نمو الطفل بشكل إيجابي.

أسئلة البحث:

- **ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة المعلمات؟**

وانبثق من السؤال الرئيسي:

١. ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الانتماء لدى طفل الروضة؟
٢. ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة المسؤولية لدى طفل الروضة؟
٣. ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الحرية لدى طفل الروضة؟
٤. ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة؟

- **هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) في استجابات معلمات رياض الأطفال لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة تبعًا لمتغيِّر سنوات الخبرة؟**

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية الى تحقيق الأهداف التالية:

١- الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة.
٢- الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الانتماء لدى طفل الروضة.
٣- الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة المسؤولية لدى طفل الروضة.
٤- الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الحرية لدى طفل الروضة.
٥- الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيمة الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة.

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة الحالية من الاتي:

١- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية معلمات الروضة في توجيه انظارهم نحو أهمية قيم المواطنة من خلال الألعاب الالكترونية.
٢- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية واضعي المناهج في تطوير الاستراتيجيات المستخدمة واستخدام الالعاب الالكترونية في العملية التعليمية.
٣- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية بالأثراء العلمي الذي قد يفيد الباحثين والمعلمين في مجال الطفولة المبكرة.

حدود الدراسة:

اقتصرت حدود الدراسة على الحدود التالية:

١. **الحدود الموضوعية:** الألعاب الإلكترونية المتوفرة على الهواتف والانترنت، قيم المواطنة (الانتماء، المسؤولية، الحرية، الشراكة المجتمعية).
٢. **الحدود المكانية:** طبقت هذه الدراسة في جميع الروضات الحكومية بالأحساء.
٣. **الحدود الزمانية:** تم تطبيق هذه الدراسة في العام ١٤٤٤/ ١٤٤٥هـ، للفصل الدراسي الثاني.
٤. **الحدود البشرية:** اقتصر الدراسة على معلمات المستوى الثالث والتي تتراوح أعمارهم ما بين (٥-٦ سنوات) بمرحلة رياض الأطفال.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الالكترونية:

جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، والعاب الانترنت، والعاب الفيديو، والعاب الهواتف النقالة، والعاب الاجهزة الكفية. (عثمان، ٢٠١٨).

قيم المواطنة:

التربية الهادفة الى تعزيز شعور الفرد بالانتماء الى مجتمعه وقيمه ونظامه وبيئته ليرتقي هذه الشعور الى حد تشبع الفرد بالانتماء، وان يتمثل ذلك في سلوكه وفي دفاعه عن قيم وطنه ومكتسباته. (بهية،٢٠١٨).

وتعرف قيم المواطنة اجرائيا بانها:

القيم والمهارات والمفاهيم التي تعزز وتنمي قيم المواطنة لدى الطفل، حيث تتيح لطفل التعرف على حقوقه وواجباته في المجتمع، وتساعده ان يصبح مواطن مسؤول في مجتمعه.

الإطار النظري:

- **المحور الأول: قيم المواطنة:**

تعريفات قيم المواطنة:

تعددت التعاريف التي تطرقت الى مصطلح قيم المواطنة حيث عرفت بانها الخصائص الإيجابية التي تظهر من الطفل او المجتمع معبرة عن شعورهم تجاه وطنهم فلاته والانصاري (٢٠٢٠)،وتعرف المواطنة بأنها مجموعة الحقوق والواجبات التي تربط المواطنين بالدولة، كحق الفرد في حرية التعبير، والتملك، والمساواة امام القانون، والمشاركة في العملية السياسية، توفير الصحة والتعليم والرفاهية، واحترام الأنظمة التي تتبناها الدولة، والدفاع عن الوطن ضد أعدائه (**Banka, 2008**)، ومن خلال التعاريف السابقة يتضح ان "المواطنة لا تقتصر على معرفة المواطن بما له وبما علية، ولكن تتعدى ذلك لتشمل تطبيقها لصالح مجتمعه ووطنه ليساهم من خلالها في تطوير وطنه وحمايته من الحاقدين والاعداء والحفاظ على ممتلكات الوطن وثرواته لينعم بها كل من يعيش عليه بعدل وانصاف" (الرشيدي، ٢٠١٧).

دور رياض الأطفال في تنمية قيم المواطنة:

تعتبر مرحلة رياض الأطفال من اهم المراحل التي يتلقى فيها الطفل تعليمه، وتسعى لتحقيق حاجاتهم المختلفة، وهي من اخصب المراحل التربوية التعليمية في تشكيل شخصية الطفل وتكوينها، حيث يتم فيها الرعاية النفسية والاجتماعية للطفل والرعاية الصحية، النظافة وخلوها من التلوث، وجبات الطعام التي تقدم للطفل(بدران، ٢٠١٦، ص٣٨)، و تلعب المعلمة دورا مؤثرا وايجابيا او سلبيا في تعزيز قيم الانتماء والمواطنة (قهوجي وخميس، ٢٠٢٠)، وقد اكدت كلا من دراسة الشبول والخوالدة (٢٠١٤) على دور المعلمات والمديرات في تعزيز مفاهيم المواطنة.

ومن الأنشطة التي يمكن ان تعزز المواطنة في مرحلة الرياض هي: (تدريب الطفل على النظافة الشخصية والعامة، وتدريبة على احترام الممتلكات العامة، واحترام القانون، والالتزام برأي الجماعة، واحترام اراء الاخرين (مرتجى، ٢٠٠٩).

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية

تعريفات الألعاب الالكترونية:

مجموعة من الألعاب، التي تعتمد على التقنية التكنولوجية الحديثة، في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الالكتروني (التلفاز، الحاسوب، او الأجهزة اللوحية، او الكفية، او الهواتف الذكية، او أجهزة الألعاب)، حيث تتطلب من اللاعب او اللاعبين تنافسا: ذكيا، مرنا، مركزا وسريعا، لأجل تحقيق اهداف معينة، مها الترفيه، والفوز، والتغلب على المنافس (العطري ومهيوبي، ٢٠٢١، ص٢٩٩)، وعرفت **الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية بانها:** "الألعاب التي يتم بها مناقشة بين لاعب او اكثر في ظل قواعد للوصول الى هدف محدد من الكسب ولكنه يشترط توافر المنافسة والقواعد "(الجمال، ٢٠١٩، ص٨٤).

فوائد الألعاب الالكترونية:

- "تساهم في رفع مستويات الادراك وحدة الانتباه ودقته، وسرعة البديهة، وإدراك الموارد، والتحليل، والقدرة على التخطيط.
- تنمي القدرات العقلية والذهنية، والحركية كتقوية الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين، والقيام بمهام متعددة في وقت واحد" (حاج قويدر، ٢٠٢٠، ص.٧٤).

ومما سبق يستنتج بان الألعاب الالكترونية تنمي لدى الطفل المهارات الادراكية الحسية في المرحلة العمرية كتآزر البصري واليدوي، والادراك البصري، وكما تفيد أيضا في قدرته على فهم قدراته المختلفة مما يزيد الدافعية لديه للتعلم والانخراط في المتجمع.

أسباب ولوج الأطفال في الألعاب الالكترونية:

تعددت الأسباب التي تجعل الطفل ينخرط ويتعلق في ممارسة الألعاب الالكترونية، وقد لخصها جناد (٢٠٢١)، وهي كالآتي:

١- **سهولة الاستعمال:** تمكن السهولة سواء في التحمل أو اللعب، فيستطيع الطفل تحمل اللعبة بكل سهولة من التطبيقات الموجودة على مختلف الأجهزة الالكترونية، ومن ثم اللعب من خلال اتباع الإجراءات الموصى بها في اللعبة.

٢- **المتعة:** من أسباب ولوج الطفل لعالم الألعاب الالكترونية هو شعوره بالمتعة وقت اللعب، سواء اثناء قضاء ملأ وقت فراغه، أو المتعة اثناء الانتقال من مرحلة لمرحلة أخرى أكثر شغفا وأكثر تحديا وصعوبة من المرحلة السابقة.

٣- **اقتناء الآباء للألعاب الإلكترونية:** في مرات عديدة نجد أن الأولياء هم من وراء لجوء الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية من خلال اقتناء الآباء هذه الألعاب لأبنائهم في مقابل راحته وعدم الازعاج.

٤- **اللعب افتراضيا مع أطفال حقيقيين:** نجد من أسباب ولوج الطفل للألعاب الإلكترونية معرفته بإكانية اللعب على الخط مع أطفال اخرين من مختلف أنحاء العالم.

الدراسات السابقة:

حظيت قيم المواطنة والألعاب الالكترونية في التدريس باهتمام عدداً من الباحثين وفيما يلي عرضاً للدراسات التي تناولت قيم المواطنة مرتبة من الأقدم للأحدث، كالتالي:

الدراسات العربية:

دراسة عبدالقادر(٢٠١٥)هدفت الدراسة الى الكشف عن فاعلية برنامج الأنشطة المتحفية الفنية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من ٥-٧ سنوات، وتمثلت عينتها في(٦٠) طفل وطفلة تم تقسيمهم الى مجموعة تجريبية وعددهم(٣٠)طفلا ومجموعة ضابطة عددهم(٣٠)طفلا، واستخدم المنهج شبه التجريبي، وتضمن الادوات برنامج الأنشطة المتحفية لتنمية المواطنة لدى طفل الروضة، واختبار المواطنة المصور لطفل الروضة، ومقياس تقدير مفهوم الانتماء، وذلك لجمع البيانات ، وكان أبرز نتائجها أن ممارسة الأنشطة المتحفية الفنية من الأسباب التي تجعل الأطفال يقبلون على التعرف على قيم المواطنة رغبة في الاكتشاف.

دراسة صقر(٢٠١٨) قامت بدراسة واقع استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة معلمي رياض الأطفال بمدينة الرياض، وتكونت عينة الدراسة من (٩١) معلمي من رياض الأطفال، وتكونت اداءة الدراسة من الاستبانة، واستخدم المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت النتائج الى هناك معوقات نعيق استخدام معلمي للألعاب الالكترونية في العملية التدريسية.

دراسة الدوسري (٢٠٢٢)هدفت الدراسة الى معرفة دور الألعاب الالكترونية في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة من وجهه نظر المعلمات، وتكونت العينة من (٢١٦) معلمة رياض أطفال، واستخدمت اداءة الاستبانة لجمع البيانات وفق المنهج الوصفي، وكان من أبرز نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة(٠,٠٥) بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانة دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات القيادة لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والخبرة والقطاع على جميع المحاور.

وفي نفس السياق دراسة **حنفي (٢٠٢٢)**هدفت الدراسة الى التعرف على أثر التفاعل بين نمط القصة التفاعلية والأسلوب المعرفي لتنمية مهارات التفكير وقيم المواطنة لدى طفل الروضة، وتمثلت عينتها في (١٢٦) طفلا وطفلة من أطفال الروضة، واستخدمت أداة مقياس الأسلوب المعرفي، بطاقة ملاحظة، اختبار تحصيلي مصور، مقياس قيم المواطنة المصور لجمع البيانات وفق المنهج التجريبي، وكان أبرز نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات التجريبية الست في التطبيق البعدي لمقياس المواطنة.

الدراسات الأجنبية:

دراسة Kyridis, et al., (2015)هدفت الدراسة الى استقصاء تصورات معلمي رياض الأطفال بشأن مضمون مصطلح المواطنة، وتمثلت العينة في (١٧١) من معلمات رياض الأطفال، المنهج الوصفي واستخدم أداة الاستبانة لجمع البيانات، وكان من أبرز نتائجها أن معلمات رياض الأطفال على دراية تامه بالتربية الوطنية، وعلى وعي بأهمية هذا النهج برياض الأطفال.

دراسة منقريوس(٢٠٢٢)هدفت الدراسة الى بناء برنامج أنشطة اعتمدت على التراث الشعبي لتنمية بعض قيم المواطنة لطفل الروضة، وتمثلت عينتها في (١٥) طفلا تتراوح أعمارهم من (٥-٦)سنوات، واستخدمت أداء قائمة لبعض قيم المواطنة لطفل الروضة، وبطاقة ملاحظة، ومقياس لبعض قيم المواطنة، وبرنامج قائم على التراث الشعبي لجمع البيانات وفق المنهج شبة التجريبي، وكان من أبرز نتائجها توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال على مقياس قيم المواطنة لطفل الروضة، لصالح القياس البعدي.

التعليق على الدراسات السابقة:

أولاً- أوجه الاتفاق:

من حيث هدف الدراسة: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (صقر، ٢٠١٨)و (الدوسري، ٢٠٢٢) عن معرفة دور الالكترونية في تنمية بعض القيم لطفل الروضة من وجهه نظر المعلمين.

من حيث مجتمع الدراسة: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (صقر، ٢٠١٨)و (الدوسري، ٢٠٢٢)و Kyridis, et al., (2015) في استهداف معلمات رياض الأطفال.

من حيث منهج الدراسة: اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (صقر، ٢٠١٨)و (الدوسري، ٢٠٢٢) و Kyridis, et al., (2015) في استخدام المنهج الوصفي .

ثانياً- أوجه الاختلاف.

من حيث هدف الدراسة: اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة **عبدالقادر(٢٠١٥)**التي هدفت الى الكشف عن فاعلية برنامج الأنشطة المتحفية الفنية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من ٥-٧ سنوات، ودراسة **حنفي (٢٠٢٢)**التي هدفت الى التعرف على أثر التفاعل بين نمط القصة التفاعلية والأسلوب المعرفي لتنمية مهارات التفكير وقيم المواطنة لدى طفل الروضة، ودراسة **منقريوس(٢٠٢٢)**التي هدفت الى بناء برنامج أنشطة اعتمدت على التراث الشعبي لتنمية بعض قيم المواطنة لطفل الروضة.

من حيث مجتمع الدراسة: تضمن مجتمع الدراسة الحالية على معلمات رياض الأطفال وهذا يختلف مع العديد من الدراسات السابقة حيث تضمنت دراسة **عبدالقادر(٢٠١٥)و حنفي (٢٠٢٢)و منقريوس(٢٠٢٢)** على أطفال رياض الأطفال.

من حيث منهج الدراسة: اختلفت الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة حيث المنهج حيث دراسة **عبدالقادر(٢٠١٥)و حنفي (٢٠٢٢)و منقريوس(٢٠٢٢)** استخدموا المنهج شبة التجريبي.

من حيث أداة الدراسة:

ثالثاً- أوجه الإفادة من الدراسات السابقة:

تم الاستفادة من الدراسات السابقة في عدة جوانب، من أهمها:

- إثراء الإطار النظري للدراسة الحالية.
- إعداد الاستبانة الخاصة بالدراسة الحالية.
- وضع نتائج الدراسات السابقة بالحسبان أثناء تفسير نتائج الدراسة الحالية.
- الرجوع للمراجع العلمية التي استندت عليها الدراسات السابقة.

رابعاً- أوجه التميز في الدراسة الحالية:

تتضمن الدراسة الحالية مشكلة بحثية بمتغيرات مختلفة عن الدراسات السابقة التي لم يتم رصد فيها دراسة تتطابق تماما مع موضوع الدراسة الحالية وهو دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة، واعتمدت الدراسة على أداة الاستبانة لجمع البيانات من افراد عينتها معلمات رياض الأطفال وذلك وفق المنهج الوصفي.

منهج الدراسة:

هذه الدراسة تنطلق إجراءاتها وفْقًا للمنهج الوصفي، والذي يتلاءم مع طبيعة الدراسة ويتوافق مع أهدافها، حيث يتناسب مع جمع البيانات والمعلومات اللازمة للتّعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.

مجتمع الدراسة:

تألَّف المجتمع الأصليُّ الذي اشتُقَّت منه عينة الدراسة مِن جميع معلمات رياض الأطفال (الحكومي) بالأحساء والبالغ عددهن (٤٣٣) معلمةً، خلال فترة هذه الدراسة بحسب الإحصاءات المعتمدة والتي تمَّ الحصول عليها من موقع وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية –لعام ١٤٤٤هـ.

العينة الاستطلاعية:

تكوّنت عينة الدراسة الاستطلاعية من (٢٥) معلمةً من معلمات رياض الأطفال بالأحساء غير مشمولين بعينة الدراسة الأساسية تمَّ اختيارهن اختيارًا عشوائيًا بسيطًا وطبقت عليهن الاستبانة المستخدمة في الدراسة الحالية، بهدف تحقيق النقاط التالية:

التأكد من وضوح الصياغة اللغوية لفقرات الاستبانة والوصول إلى أنسب الطرق لتوزيع وجمع الاستبانة بدقة وسهولة والمعالجة الإحصائية من أجل التأكد من صدق وثبات الاستبانة والتعرف إلي المشكلات التي قد تتعرض لها الباحثة من أجل تفاديها عند التطبيق النهائي للاستبانة.

جدول (١) توزيع عينة الدراسة الأساسية وفق متغيراتهن الديموغرافية (ن=١٨٢)

المتغيِّرات الديموغرافية	عناصر المتغيِّر	التكرار	النسبة
المؤهل العلمي	بكالوريوس	١٥١	٨٣
	ماجستير	٢٧	١٤.٨
	دكتوراه	٤	٢.٢
سنوات الخبرة	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٨٠.٢
	من (٥) إلى أقل من (١٠) سنوات	٢٨	١٥.٤
	١٠ سنوات فأعلى	٨	٤.٤

أداة الدراسة:

بعد الرجوع الى الادب التربوي والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية، قامت الباحثة ببناء استبانة لقياس دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات تكونت في صورتها النهائية من (٢٥) فقرة وفقا لسلم ليكرت الثلاثي (نعم، لا، الى حد ما).

صدق الأداة:

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال نوعين من الصدق:

أ – **الصدق الظاهري (المحكمين):**

حُكِّمت الاستبانة من مجموعة من المتخصصين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعة وخارجها بلغ عددهم (٥) محكِّمين، أرسلت لهم الاستبانة في صورتها الأولية؛ لتحكيمها والتحقق من صدق محتوى الفقرات المكونة لها، وقد أبدى المحكِّمون العديد من الملاحظات والمقترحات، والتي تمَّ تعديل أداة الدراسة على أساسها، وعلى ضوء تلك الاستشارات تمَّ إعادة صياغة أداة الدراسة لتستقر على الوضع النهائي الذي تمَّ توزيعه عينة الدراسة الاستطلاعية والمكون من (٢٣) فقرة.

ب- ثبات أداة الدراسة:

ثانيًا: ثبات أداة الدراسة

حُسِب ثبات الاستبانة وفْقًا لمعادلة ألفا كرونباخ **(α)**، فكانت معاملات الثبات كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٢) معاملات ثبات ألفا كرونباخ لأداة الدراسة (ن=٢٥)

ترتيب البُعْد	أبعاد الاستبانة	عدد الفقرات	معامل الثبات
البُعْد الأول	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة	٧	٠.٩٠
البُعْد الثاني	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة	٧	٠.٨٤
البُعْد الثالث	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة	٤	٠.٧٣
البُعْد الرابع	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة	٥	٠.٨١
الثبات العام للاستبانة		٢٣	٠.٩٥

تشير نتائج الجدول (٥) إلى أنَّ معاملات الثبات بطريقة " ألفا كرونباخ" لأداة الدراسة كانت مناسبةً، حيث تراوحت قيم معاملات الثبات لأبعاد الاستبانة ما بين (٠.٧٣ – ٠.٩٠)، بينما بلغ معامل الثبات على الدرجة الكليَّة للاستبانة (٠.٩٥)، وجميعها أعلى من الحدِّ الأدنى المقبول للثبات (٠.٦٠)، ويمكن الاستنتاج بأنَّ الاستبانة تتمتَّع بدرجةٍ عاليةٍ من الثبات، وتصلح للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية.

ج – **صدق الاتساق:**

- **صدق الاتساق الداخلي Internal Consistency:**

مع التحقق من توفر مؤشر الصدق الظاهري للاستبانة تمَّ تطبيقها على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وغير مشمولات بعينتها الأساسية، وذلك بغرض الإفادة من بيانات هذا التطبيق في استخلاص معايير صدق الاتساق الداخلي، من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للجزء الذي تتبعه، وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب قيم معاملات الارتباط، والجدول التالي يوضّح نتائج التحليل:

جدول رقم (٣) معاملات صدق الاتساق الداخلي لفقرات أبعاد الاستبانة (ن=٢٥)

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
البُعْد الأول (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة)			
١	**٠.٧٥١	٥	**٠.٦٦٨
٢	**٠.٧٩٣	٦	**٠.٧٧٣
٣	**٠.٨٦٣	٧	**٠.٨٠٨
٤	**٠.٨٦٩		
البُعْد الثاني (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة)			
١	**٠.٦٣٧	٥	**٠.٦٢٨
٢	**٠.٧٦٨	٦	**٠.٧٦٨

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
٣	**٠.٧٨٠	٧	**٠.٧٠٧
٤	**٠.٨١٠		
البُعْد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة)			
١	**٠.٧١٦	٣	**٠.٧٦١
٢	**٠.٧٨٥	٤	**٠.٧٤٣
البُعْد الرابع (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة)			
١	**٠.٧٦٦	٤	**٠.٨٠١
٢	**٠.٦٦٩	٥	**٠.٨٢٨
٣	**٠.٧٣٩		
** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١			

يتضح من الجدول (٣) أنَّ جميع الفقرات المكونة للاستبانة ترتبط بالدرجة الكلية للأبعاد التي تمَّ تصنيفها إليها ارتباطًا ذي دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠١) مما يبيّن صدق فقرات الاستبانة، وتدلُّ قيم معاملات الارتباط على قوة التماسك الداخلي بين الفقرات وأبعادها التي صُنِّفت فيها، وبالتالي يُعدُّ مؤشرًا قويًّا على أنَّ الاستبانة تتمتَّع باتساق داخلي.

- **صدق التكوين الفرضيَّ (الاتساق الداخلي للأبعاد):**

تُحقَّق من صدق التكوين الفرضيَّ لأداة الدراسة من خلال حساب معامل الارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لأداة الدراسة وأبعادها، وكذلك بين الأبعاد المكونة للاستبانة، كما في الجدول التالي:

جدول (٤) معاملات صدق التكوين الفرضيَّ لأبعاد أداة الدراسة (ن=٢٥)

أبعاد الاستبانة	قيم الانتماء	قيم المسؤولية	قيم الحرية	قيم الشراكة	الدرجة الكلية
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة	-	**٠.٧٤٣	**٠.٦٨٠	**٠.٧٨٦	**٠.٩١٥
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة	**٠.٧٤٣	-	**٠.٦٢٤	**٠.٧٩١	**٠.٨٩٧
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة	**٠.٦٨٠	**٠.٦٢٤	-	**٠.٨٥٩	**٠.٨٣٩

أبعاد الاستبانة	قيم الانتماء	قيم المسؤولية	قيم الحرية	قيم الشراكة	الدرجة الكلية
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة	**٠.٧٨٦	**٠.٧٩١	**٠.٨٥٩	-	**٠.٩٣٨
الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة	**٠.٩١٥	**٠.٨٩٧	**٠.٨٣٩	**٠.٩٣٨	-
** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١					

يتضح من الجدول رقم (٤) أنَّ معاملات الارتباط المحسوبة بين الأبعاد المكونة للاستبانة، وبين كل بُعْد على حدة والدرجة الكلية للاستبانة، هي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠١)، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين (٠.٩٣٨) في حدها الأعلى، و(٠.٦٢٤) في حدها الأدنى، ممَّا يُشير إلى توافر درجة عالية من صدق التكوين الفرضيَّ للاستبانة، وهذا ما يؤكد صلاحيَّتها لقياس ما وُضعت لقياسه.

اجراءات الدراسة:

تم اتباع عددًا من الإجراءات لتنفيذ الدراسة وتمثلت هذه الإجراءات في المراحل التالية:

- الاطلاع على الدراسات السابقة الحديثة ذات العلاقة بالدراسة الحالية
- بناء الاستبانة في صورتها الأولية وتحكيمها
- تطبيق أداة الدراسة على العينة الاستطلاعية لغايات التحقق من صدق وثبات أداة الدراسة المستخدمة في الدراسة لجمع البيانات، وتحديد مجتمع وعينة الدراسة.
- تحويل أداة الدراسة في صورتها النهائية بعد التحقق من صدقها وثباتها الى صورة الكترونية
- استقبال الردود واستخدام البرامج الإحصائية (**spss**) للتوصل الى النتائج.
- مناقشة النتائج وتفسيرها وصياغة التوصيات والمقترحات.

المعالجة الإحصائية:

للإجابة عن أسئلة الدراسة عمدت الباحثة لاستخدام عددًا من الأساليب الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية **Statistical Package for Social Sciences** والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (**SPSS**) النسخة (٢٦)، وفيما يلي بيانًا بالأساليب الإحصائية المستخدمة للتأكد من صدق وثبات الاستبانة المستخدمة في الدراسة تمَّ استخدام:

- معامل ارتباط بيرسون (**Pearson Correlation**)؛ في التأكد من الاتساق الداخلي للاستبانة.

- معامل ألفا كرونباخ (**Cronbach's Alpha**)؛ في التأكد من ثبات درجات أبعاد الاستبانة.

(ب) للإجابة عن أسئلة الدراسة تمَّ استخدام:

- التكرارات والنسب المئوية (**frequencies and percentages**)؛ للتعرف على البيانات الديموغرافية لمفردات عينة الدراسة، وتحديد استجاباتهم تجاه الفقرات التي تتضمّنها أداة الدراسة.

- المتوسط الحسابي الموزون " المرجح" (**Weighted Mean**)؛ لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات مفردات عينة الدراسة عن كل فقرة من فقرات الاستبانة، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب الفقرات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

- المتوسط الحسابي ((**Mean**؛ للتعرّف على مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات مفردات عينة الدراسة نحو أبعاد الاستبانة (متوسط متوسطات الفقرات).

- الانحراف المعياري (**Standard deviation**)؛ لمعرفة مدى انحراف استجابات مفردات عينة الدراسة لكل فقرة من فقرات الاستبانة عن متوسطها الحسابي، علمًا بأنه يفيد في ترتيب الفقرات حسب المتوسط الحسابي لصالح أقل تشتت عند تساوي المتوسط الحسابي.

- اختبار (ف) أو تحليل التباين أحادي الاتجاه (**One- Way Analysis of Variance**)؛ للتعرُّف على دلالة ما قد يوجد من فروق بين متوسطات تقديرات مفردات عينة الدراسة باختلاف المتغيرات الديموغرافية التي تنقسم إلى أكثر من فئتين (سنوات الخبرة).

- اختبار كروسكال- والس (**Kruskal-Wallis Test**)؛ كبديل لاختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه (**One- Way Analysis of Variance**)؛ للتّعرُّف على دلالة ما قد يوجد من فروق بين متوسطات استجابات مفردات عينة الدراسة باختلاف المتغيرات الديموغرافية التي تنقسم إلى أكثر من فئتين (سنوات الخبرة)، في حالة عدم توافر شروط الاختبار المعلمي.

عرض النتائج المتعلِّقة بالسؤال الأول للدراسة

ينص السؤال الأول من أسئلة للدراسة على الآتي: ما دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة المعلمات؟

في سبيل الإجابة عن هذا السؤال وللتعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة المعلمات، تمَّت الدراسة على اتجاهين: تمثَّل الأول في الدراسة الإجماليَّة لاستجابات عينة الدراسة على أبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة (إجمالًا)، ثمَّ الدراسة التفصيلية لاستجابات عينة الدراسة على بنود كل بُعْد (تفصيلًا).

الدراسة الإجماليَّة لاستجابات عينة الدراسة: حُسِبت المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لأبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى

طفل الروضة من وجهة المعلمات بشكلٍ مجملٍ، كما تمَّ ترتيب الأبعاد وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍّ منها، وجاءت النتائج كما يعرضها الجدول التالي:

جدول (٥) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة

أبعاد الاستبانة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق	الترتيب
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة	٢.٣٩	٠.٥٥٥	مرتفعة	١
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة	٢.٣٨	٠.٥٧٦	مرتفعة	٢
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة	٢.٣٧	٠.٥٣٨	مرتفعة	٣
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة	٢.٣٣	٠.٥٩٨	متوسطة	٤
الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة	المتوسط الحسابي العام=٢.٣٦ الانحراف المعياري= ٠.٥١٦			
	التّقدير العام لدرجة التحقق (مرتفعة)			

تُظهر نتائج الجدول رقم (٥) أنَّ هناك تقاربًا في تقديرات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية لأبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات بين (٢.٣٣- ٢.٣٩) من أصل (٣.٠٠) درجات، حيث كان أعلاها لبُعْد «دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة» بمتوسط حسابي قدره (٢.٣٩ من ٣.٠٠) بدرجة تحقق (مرتفعة)، بينما كان أدناها لبُعْد «دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة» بمتوسط حسابي قدره (٢.٣٣ من ٣.٠٠)، بدرجة تحقق (متوسطة) قريبة من الدرجة المرتفعة، أما المتوسط الحسابي العام لأبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات فبلغ (٢.٣٦ من ٣.٠٠)، وهذا يُشير إلى أنَّ تقديرات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة جاءت إجمالاً بدرجة تحقق (مرتفعة).

- **الدراسة التفصيليَّة لاستجابات عينة الدراسة للمؤشرات الفرعيَّة لكلِّ بُعْد:**

١) دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة.

للتعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، حُسِبت تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية في كل فقرة من فقرات البُعْد الأول الذي يقيس دور الألعاب

الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، ولُخِّصت ورُتِّبت تنازليًا وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍّ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

جدول (٦) نتائج التحليل الوصفي (التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، درجة التحقق والترتيب) لفقرات البُعْد الأول (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة)

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
٥	١	تعزز الأناشيد في الألعاب الإلكترونية مشاعر الانتماء للوطن لدى الطفل.	١٢١	٦٦.٥	٤٤	٢٤.٢	١٧	٩.٣	٢.٥٧	٠.٦٥٩	مرتفعة
١	٢	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على معرفة علم وطنه	١٠٢	٥٦	٦١	٣٣.٥	١٩	١٠.٤	٢.٤٦	٠.٦٧٨	مرتفعة
٤	٣	تنمي الألعاب الإلكترونية في نفس الطفل الاستعداد للدفاع عن الوطن	٨١	٤٤.٥	٧٧	٤٢.٣	٢٤	١٣.٢	٢.٣١	٠.٦٩٤	متوسطة
٣	٤	تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل حب الوطن	٨٥	٤٦.٧	٦٥	٣٥.٧	٣٢	١٧.٦	٢.٢٩	٠.٧٤٩	متوسطة
٧	٥	تدعم الألعاب الإلكترونية التعريف بالمصطلحات المتعلقة بمفهوم الوطنية لدى الطفل.	٨٢	٤٥.١	٦٧	٣٦.٨	٣٣	١٨.١	٢.٢٧	٠.٧٥٠	متوسطة
٢	٦	تُعرف الألعاب الإلكترونية الطفل بالتراث	٨٢	٤٥.١	٥٩	٣٢.٤	٤١	٢٢.٥	٢.٢٢	٠.٧٩٣	متوسطة

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
		الثقافي للوطن									
٦	٧	تقدم الألعاب الإلكترونية نموذجا سليما للمواطن الصالح	٧٤	٤٠.٧	٧٠	٣٨.٥	٣٨	٢٠.٩	٢.٢٠	٠.٧٦١	متوسطة
المتوسط الحسابي العام=٢.٣٣									الانحراف المعياري=٠.٥٩٨		

من خلال تحليل نتائج الجدول (٦) يتضح ما يلي:

- أنَّ تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (متوسطة) قريبة من الدرجة المرتفعة، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على الفقرات المندرجة تحت البُعْد الأول والتي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة (٢.٣٣ من ٣.٠٠) بانحراف معياري مقداره (٠.٥٩٨). ممَّا يعني وفْقَ مقياس ليكرت الثلاثي والوزن المعطى لكل إجابة أنَّ هناك درجة متوسطة من التحقق للفقرات الواردة بهذا البُعْد.
- تَضمَّن البُعْد الأول الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة (٧) فقرات، تراوحت المتوسطات الحسابية لها ما بين (٢.٢٠– ٢.٥٧) درجة من أصل (٣.٠٠) درجات، أي وزعت بين درجات تحقق تراوحت بين (المتوسطة) و(المرتفعة)، إذ جاءت تقديرات عينة الدراسة بدرجة مرتفعة على الفقرتين أرقام (٥، ١)، بمتوسطات حسابية (٢.٥٧ و ٢.٤٦) على التوالي، في حين جاءت تقديراتهن بدرجة متوسطة على الفقرات أرقام (٤، ٣، ٧، ٢، ٦)، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (٢.٢٠ إلى ٢.٣١).

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب فقرات البُعْد الأول (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة) من وجهة المعلمات ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة التحقق كما يلي:

جاءت أعلى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٥) ومحتواها «تعزز الأناشيد في الألعاب الإلكترونية مشاعر الانتماء للوطن لدى الطفل» في الترتيب الأول من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٥٧ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٥٩).

- جاءت الفقرة رقم (١) ومحتواها «تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على معرفة علم وطنه» في الترتيب الثاني من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٤٦ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٧٨).

جاءت أدنى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٢) ومحتواها «تُعرف الألعاب الإلكترونية الطفل بالتراث الثقافي للوطن» في الترتيب السادس من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٢٢ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٩٣).
- جاءت الفقرة رقم (٦) ومحتواها «تقدم الألعاب الإلكترونية نموذجا سليما للمواطن الصالح» في الترتيب السابع من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٢٠ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٦١).

٢) دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة.

للتعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، حُسِبت تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية في كل فقرة من فقرات البُعْد الثاني الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، ولُخِّصت ورُتِّبت تنازليًا وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍّ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

جدول (٧) نتائج التحليل الوصفي (التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، درجة التحقق والترتيب) لفقرات البُعْد الثاني (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة)

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
٢	١	تساعد الألعاب الإلكترونية الطفل على احترام الأنظمة مثل إشارة المرور.	١٢٢	٦٧	٤٠	٢٢	٢٠	١١	٢.٥٦	٠.٦٨٥	مرتفعة
٣	٢	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على ضرورة المحافظة على البيئة	١٠٧	٥٨.٨	٥٩	٣٢.٤	١٦	٨.٨	٢.٥٠	٠.٦٥٤	مرتفعة

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
٤	٣	توفر الألعاب الإلكترونية مقاطع مرئية عن كيفية المحافظة على الصحة العامة	١٠٣	٥٦.٦	٥٩	٣٢.٤	٢٠	١١	٢.٤٦	٠.٦٨٦	مرتفعة
٥	٤	تدعم الألعاب الإلكترونية الطفل على اتخاذ القرارات.	١٠٠	٥٤.٩	٦٣	٣٤.٦	١٩	١٠.٤	٢.٤٤	٠.٦٧٧	مرتفعة
٧	٥	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على المحافظة على الممتلكات العامة	٨٨	٤٨.٤	٦٧	٣٦.٨	٢٧	١٤.٨	٢.٣٣	٠.٧٢٣	متوسطة
٦	٦	تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المسؤولية اتجاه المجتمع والوطن	٨٢	٤٥.١	٦٩	٣٧.٩	٣١	١٧	٢.٢٨	٠.٧٣٨	متوسطة
١	٧	تساعد الألعاب الإلكترونية تعريف الطفل بحقوقه الوطنية.	٧٢	٣٩.٦	٦٥	٣٥.٧	٤٥	٢٤.٧	٢.١٥	٠.٧٩٠	متوسطة
المتوسط الحسابي العام=٢.٣٩ الانحراف المعياري=٠.٥٥٥											
التقدير العام لدرجة التحقق (مرتفعة)											

من خلال تحليل نتائج الجدول (٧) يتضح ما يلي:

- أنَّ تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على الفقرات المندرجة تحت البُعْد الثاني والتي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة (٢.٣٩ من ٣.٠٠) بانحراف معياري مقداره (٠.٥٥٥). ممَّا يعني وفْقَ مقياس ليكرت الثلاثي والوزن المعطى لكل إجابة أنَّ هناك درجة مرتفعة من التحقق للفقرات الواردة بهذا البُعْد.
- تَضمَّن البُعْد الثاني الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة (٧) فقرات، تراوحت المتوسطات الحسابية لها ما بين (٢.١٥– ٢.٥٦) درجة من أصل (٣.٠٠) درجات، أي وزعت بين درجات تحقق تراوحت بين (المتوسطة) و(المرتفعة)، إذ جاءت تقديرات عينة الدراسة بدرجة مرتفعة على الفقرات أرقام (٢، ٣، ٤، ٥)، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (٢.٤٤ إلى ٢.٥٦)،

في حين جاءت تقديراتهن بدرجة متوسطة على الفقرات أرقام (٧، ٦، ١)، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (٢.١٥ إلى ٢.٣٣).

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب فقرات البُعْد الثاني (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة) من وجهة المعلمات ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة التحقق كما يلي:

جاءت أعلى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٢) ومحتواها «تساعد الألعاب الإلكترونية الطفل على احترام الأنظمة مثل إشارة المرور» في الترتيب الأول من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٥٦ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٨٥).
- جاءت الفقرة رقم (٣) ومحتواها «تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على ضرورة المحافظة على البيئة» في الترتيب الثاني من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٥٠ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٥٤).

جاءت أدنى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٦) ومحتواها «تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المسؤولية اتجاه المجتمع والوطن» في الترتيب السادس من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٢٨ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٣٨).
- جاءت الفقرة رقم (١) ومحتواها «تساعد الألعاب الإلكترونية تعريف الطفل بحقوقه الوطنية» في الترتيب السابع من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.١٥ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٩٠).

٣) دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة.

للتعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، حُسِبت تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية في كل فقرة من فقرات البُعْد الثالث الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، ولُخِّصت ورُتِّبت تنازليًا وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍّ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

جدول (٨) نتائج التحليل الوصفي (التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، درجة التحقق والترتيب) لفقرات البُعْد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة)

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
٣	١	تساعد الألعاب الإلكترونية الطفل على الانفتاح على الثقافات المختلفة	١٢٠	٦٥.٩	٤٩	٢٦.٩	١٣	٧.١	٢.٥٩	٠.٦٢٢	مرتفعة
١	٢	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على التعبير عن آراءة بحرية.	١٠٢	٥٦	٦٤	٣٥.٢	١٦	٨.٨	٢.٤٧	٠.٦٥٤	مرتفعة
٤	٣	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على استخدام كلمات إيجابية اثناء الحوار.	٧٦	٤١.٨	٨٠	٤٤	٢٦	١٤.٣	٢.٢٧	٠.٦٩٨	متوسطة
٢	٤	تحارب الألعاب الإلكترونية اشكال التعصب لدى الاطفال.	٦٩	٣٧.٩	٧٠	٣٨.٥	٤٣	٢٣.٦	٢.١٤	٠.٧٧٣	متوسطة
المتوسط الحسابي العام=٢.٣٧ الانحراف المعياري=٠.٥٣٨											
التقدير العام لدرجة التحقق (مرتفعة)											

من خلال تحليل نتائج الجدول (٨) يتضح ما يلي:

- أنَّ تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على الفقرات المندرجة تحت البُعْد الثالث والتي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة (٢.٣٧ من ٣.٠٠) بانحراف معياري مقداره (٠.٥٣٨). ممَّا يعني وفْقَ مقياس ليكرت الثلاثي والوزن المعطى لكل إجابة أنَّ هناك درجة مرتفعة من التحقق للفقرات الواردة بهذا البُعْد.
- تَضمَّن البُعْد الثالث الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة (٤) فقرات، تراوحت المتوسطات الحسابية لها ما بين (٢.١٤– ٢.٥٩) درجة من أصل (٣.٠٠) درجات، أي وزعت بين درجات تحقق تراوحت بين (المتوسطة) و(المرتفعة)، إذ جاءت تقديرات عينة الدراسة بدرجة مرتفعة على الفقرتين أرقام (٣، ١)، بمتوسطات حسابية (٢.٥٩ و ٢.٤٧) على التوالي، في حين جاءت تقديراتهن بدرجة متوسطة على الفقرتين أرقام (٤، ٢)، بمتوسطات حسابية (٢.٢٧ و ٢.١٤) على التوالي.

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب فقرات البُعْد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية في الحرية قيم الحرية لدى طفل الروضة) من وجهة المعلمات ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة التحقق كما يلي:

جاءت أعلى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٣) ومحتواها «تساعد الألعاب الإلكترونية الطفل على الانفتاح على الثقافات المختلفة» في الترتيب الأول من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٥٩ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٢٢).
- جاءت الفقرة رقم (١) ومحتواها «تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على التعبير عن آراءة بحرية» في الترتيب الثاني من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٤٧ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٥٤).

جاءت أدنى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٤) ومحتواها «تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على استخدام كلمات إيجابية اثناء الحوار» في الترتيب الثالث من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٢٧ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٩٨).
- جاءت الفقرة رقم (٢) ومحتواها «تحارب الألعاب الإلكترونية اشكال التعصب لدى الاطفال» في الترتيب الرابع من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.١٤ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٧٣).

٤) دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة.

للتعرُّف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، حُسِبت تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية في كل فقرة من فقرات البُعْد الرابع الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، ولُخِّصت ورُتِّبت تنازليًا وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍّ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

جدول (٩) نتائج التحليل الوصفي (التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، درجة التحقق والترتيب) لفقرات البُعْد الرابع (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة)

رقم الفقرة	ترتيب الفقرة	الفقرات	الاستجابات						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التحقق
			نعم		إلى حد ما		لا				
			تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة			
١	١	تنمي بعض الألعاب الإلكترونية قيمة العمل الجماعي	١١١	٦١	٦٠	٣٣	١١	٦	٢.٥٥	٠.٦٠٩	مرتفعة
٣	٢	تعزز الألعاب الإلكترونية لدى الطفل أهمية المشاركة الاجتماعية في مساعدة الاخرين	١٠٠	٥٤.٩	٦٢	٣٤.١	٢٠	١١	٢.٤٤	٠.٦٨٥	مرتفعة
٥	٣	تدعم الألعاب الإلكترونية الرحلات الافتراضية للمواقع التاريخية في الوطن.	٩٤	٥١.٦	٦٣	٣٤.٦	٢٥	١٣.٧	٢.٣٨	٠.٧١٦	مرتفعة
٢	٤	تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على حل المشكلات بالطريقة السليمة	٨٣	٤٥.٦	٧٤	٤٠.٧	٢٥	١٣.٧	٢.٣٢	٠.٧٠٣	متوسطة
٤	٥	تعرف الألعاب الإلكترونية الطفل بواجباته نحو الوطن	٧٤	٤٠.٧	٧٠	٣٨.٥	٣٨	٢٠.٩	٢.٢٠	٠.٧٦١	متوسطة
المتوسط الحسابي العام=٢.٣٨ الانحراف المعياري=٠.٥٧٦											
التقدير العام لدرجة التحقق (مرتفعة)											

من خلال تحليل نتائج الجدول (٩) يتضح ما يلي:

- أنَّ تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على الفقرات المندرجة تحت البُعْد الرابع والتي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة (٢.٣٨ من ٣.٠٠) بانحراف معياري مقداره (٠.٥٧٦). ممَّا يعني وفْقَ مقياس ليكرت الثلاثي والوزن المعطى لكل إجابة أنَّ هناك درجة مرتفعة من التحقق للفقرات الواردة بهذا البُعْد.
- تَضمَّن البُعْد الرابع الذي يقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة (٥) فقرات، تراوحت المتوسطات الحسابية لها ما بين (٢.٢٠– ٢.٥٥) درجة من أصل (٣.٠٠) درجات، أي وزعت بين درجات تحقق تراوحت بين (المتوسطة) و(المرتفعة)، إذ جاءت تقديرات عينة الدراسة بدرجة مرتفعة على الفقرات أرقام (١، ٣، ٥)، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (٢.٣٨ إلى ٢.٥٥)، في حين جاءت تقديراتهن بدرجة متوسطة على الفقرتين أرقام (٢، ٤)، بمتوسطات حسابية (٢.٣٢ و ٢.٢٠) على التوالي.

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب فقرات البُعْد الرابع (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة) من وجهة المعلمات ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة التحقق كما يلي:

جاءت أعلى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (١) ومحتواها «تنمي بعض الألعاب الإلكترونية قيمة العمل الجماعي» في الترتيب الأول من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٥٥ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٠٩).
- جاءت الفقرة رقم (٣) ومحتواها «تعزز الألعاب الإلكترونية لدى الطفل أهمية المشاركة الاجتماعية في مساعدة الاخرين» في الترتيب الثاني من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (مرتفعة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٤٤ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٦٨٥).

جاءت أدنى فقرتين طبقًا لتقديرات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت الفقرة رقم (٢) ومحتواها «تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على حل المشكلات بالطريقة السليمة» في الترتيب الرابع من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٣٢ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٠٣).
- جاءت الفقرة رقم (٤) ومحتواها «تعرف الألعاب الإلكترونية الطفل بواجباته نحو الوطن» في الترتيب الخامس من حيث مستوى درجة التحقق، وبدرجة تحقق (متوسطة) بين الفقرات التي تُمثِّل دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة، بمتوسط حسابي (٢.٢٠ من ٣.٠٠) وانحراف معياري مقداره (٠.٧٦١).

ثانيًا: عرض النتائج المتعلّقة بالسؤال الثاني للدراسة.

ينص السؤال الثاني من أسئلة للدراسة على الآتي: **هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) في استجابات معلمات رياض الأطفال لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة تبعًا لمتغيِّر سنوات الخبرة؟**

في سبيل الإجابة عن هذا السؤال وللكشف عمّا إذا وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطات تقديرات معلمات رياض الأطفال لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة تُعزى إلى متغيِّر (سنوات الخبرة) قورن بين قيم المتوسطات الحسابية لاستجاباتهن على أبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة المعلمات

وفْقَ متغيِّر (سنوات الخبرة) باستخدام اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه (One- Way Analysis of Variance)، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

جدول (١٠) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق بين متوسطات تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة وفْقَ متغيِّر سنوات الخبرة

المتغيِّر المستقل	المتغيِّرات التابعة (أبعاد الاستبانة)	المجموعات	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف) المحسوبة	قيمة الدلالة (Sig)	دلالة الفرق
سنوات الخبرة	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة	بين المجموعات	١.٤٨٩	٢	٠.٧٤٤	٢.١٠٨	٠.١٢٥	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
		داخل المجموعات	٦٣.٢٠٣	١٧٩	٠.٣٥٣			
		المجموع	٦٤.٦٩١	١٨١				
	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة	بين المجموعات	٠.٥٧١	٢	٠.٢٨٥	٠.٩٢٤	٠.٣٩٩	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
		داخل المجموعات	٥٥.٢٧١	١٧٩	٠.٣٠٩			
		المجموع	٥٥.٨٤٢	١٨١				
	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة	بين المجموعات	٠.١٧١	٢	٠.٠٨٦	٠.٢٩٤	٠.٧٤٦	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
		داخل المجموعات	٥٢.١٦٧	١٧٩	٠.٢٩١			
		المجموع	٥٢.٣٣٨	١٨١				
	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة	بين المجموعات	٠.٠٨٢	٢	٠.٠٤١	٠.١٢٣	٠.٨٨٥	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
		داخل المجموعات	٦٠.٠٢١	١٧٩	٠.٣٣٥			
		المجموع	٦٠.١٠٣	١٨١				
	الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة	بين المجموعات	٠.٥٢٤	٢	٠.٢٦٢	٠.٩٨٦	٠.٣٧٥	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
		داخل المجموعات	٤٧.٥٩٧	١٧٩	٠.٢٦٦			
		المجموع	٤٨.١٢١	١٨١				

تُظهر النتائج الموضحة في الجدول (١٠) عدم وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطات تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة يحدثها متغيِّر سنوات الخبرة، إذ إنه باستعمال اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه (One- Way Analysis of Variance) تبيَّن عدم وجود دلالة إحصائية لقيم (ف) الخاصة بأبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب

الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة، إذ تراوحت قيم (ف) المحسوبة الخاصة بها بين (٠.١٢٣ و ٢.١٠٨)، وكانت دلالتها الاحصائية تزيد عن حد مستوى الدلالة المسموح به ($\alpha \leq$ ٠.٠٥)، بمعنى أنَّ متوسطات المجموعات وفْقَ متغيِّر سنوات الخبرة جاءت متقاربة، وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بينها، ممَّا يشير إلى أنَّ متغيِّر سنوات الخبرة لا أثر له في تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة.

ونظرًا لعدم وجود تكافؤ بين فئات متغيِّر سنوات الخبرة، واشتراط بعض الإحصائيين أن تستخدم الاختبارات البارامترية (المعلمية) للعينات المتكافئة، كان على الباحثة التأكد من نتائج اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه (One- Way Analysis of Variance) بالاختبار اللابارامتري المناظر له وهو اختبار كروسكال- والس (Kruskal-Wallis Test) لحساب دلالة الفروق للعينات المستقلة، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١١) نتائج اختبار (كروسكال- والس) لدلالة الفروق بين متوسطات رتب تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة وفْقَ متغيِّر سنوات الخبرة

المتغيِّرات التابعة (أبعاد الاستبانة	المتغيِّر المستقل (سنوات الخبرة)	العدد	متوسط الرتب	قيمة الاختبار (كا٢)	درجة الحرية	قيمة الدلالة (Sig)	الدلالة الإحصائية
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الانتماء لدى طفل الروضة	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٨٨.٠٥	٣.٣٧٦	٢	٠.١٨٥	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
	من (٥) إلى أقل من (١٠) سنوات	٢٨	١٠٣.٦١				
	١٠ سنوات فأعلى	٨	١١٢				
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لدى طفل الروضة	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٨٩.١٢	١.٩٢١	٢	٠.٣٨٣	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
	من (٥) إلى أقل من (١٠) سنوات	٢٨	٩٨.٢٥				
	١٠ سنوات فأعلى	٨	١١١.٣١				
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الحرية لدى طفل الروضة	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٩٠.٥٧	٠.٤٥٠	٢	٠.٧٩٩	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
	من (٥) إلى أقل من (١٠) سنوات	٢٨	٩٣.١٦				
	١٠ سنوات فأعلى	٨	١٠٢.٦٩				
دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الشراكة المجتمعية لدى طفل الروضة	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٩٠.٣٧	٠.٣٩٨	٢	٠.٨١٩	غير دال إحصائيًا عند ≤٠.٠٥
	من (٥) إلى أقل من (١٠) سنوات	٢٨	٩٥.٠٤				
	١٠ سنوات فأعلى	٨	٩٩.٦٩				
الدرجة الكلية لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم	أقل من (٥) سنوات	١٤٦	٨٨.٩٢	٢.٠١٧	٢	٠.٣٦٥	غير دال إحصائيًا عند
	من (٥) إلى أقل	٢٨	٩٩.٧٠				

المتغيّرات التابعة (أبعاد الاستبانة)	المتغيّر المستقل (سنوات الخبرة)	العدد	متوسط الرتب	قيمة الاختبار (كا^2)	درجة الحرية	قيمة الدلالة (Sig)	الدلالة الإحصائية
المواطنة لدى طفل الروضة	من (١٠) سنوات						≤٠.٠٥
	١٠ سنوات فأعلى	٨	١٠٩.٩٤				

من خلال النتائج الموضحة في الجدول (١٢) يتَّضح عدم وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (**α** ≤ ٠.٠٥) بين متوسطات رتب تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة يحدثها متغيِّر سنوات الخبرة، إذ إنه باستعمال اختبار كروسكال- والس (**Kruskal-Wallis Test**) تبيَّن عدم وجود دلالة إحصائية لقيمة (كا^2) الخاصة بأبعاد الاستبانة التي تقيس دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة، إذ تراوحت قيم (كا^2) المحسوبة الخاصة بها بين (٠.٣٩٨ و ٣.٣٧٦)، وكانت دلالتها الاحصائية تزيد عن حد مستوى الدلالة المسموح به (**α** ≤ ٠.٠٥)، بمعنى أنَّ متوسطات رتب المجموعات وفْقَ متغيِّر سنوات الخبرة جاءت متقاربة، وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بينها، ممَّا يُشير إلى أنَّ متغيِّر سنوات الخبرة لا أثر له في تقديرات مفردات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة.

وجاءت نتائج الدراسة الحالية متوافقة مع توصلت إليه دراسة **إبراهيم (٢٠١٦)** من نتائج، والتي كشفت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، كما اتفقت نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة **الدوسري (٢٠٢٢)**، والتي من أبرز ما توصلت إليه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (**α** ≤ ٠.٠٥) بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات القيادة لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغيرات المؤهل والخبرة والقطاع على جميع المحاور.

التوصيات:

بناء على ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية توصي الباحثة بما يلي:

- تأمين الظروف المكانية والتجهيزات المناسبة بالروضات من البرمجيات والمواد التعليمية وشبكات الإنترنت بما يتيح استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.
- دراسة تقويمية تتناول معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

بدران، شبل. (٢٠١٦). *الاتجاهات الحديثة في تربية طفل ماقبل المدرسة* (٧). الدار المصرية.

بهنسي، دعاء حمدي عبدالحميد. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية .*مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، عدد خاص*، ٨٩٦-٨٧٨.

جابر، سامر. (٢٠٢٠). دمج الألعاب الالكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*.٣٠ (٤٩)، ١٥٩-١٦٧.

الجمال، محمد. (٢٠١٩). *الاحتياجات ومستحدثات التكنولوجية لذوي الاحتياجات الخاصة*. اسك زاد.

جناد، إبراهيم. (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال .*مجلة الحوار الثقافي*. ١٠ (١)، ١٩٣- ٢١٤.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٥ (٣)، ٢٣٠-٢٥٣.

الرشيدي، نمر فهد عبيد. (٢٠١٧). المواطنة. *مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية*، (٨)، ٢٢٦- ٢١٨.

الشبول، هيام عبد الله فيصل، والخوالدة، محمد محمود. (٢٠١٤). دور مديرات ومعلمات المرحلة الأساسية في تعزيز مفاهيم المواطنة لدى الطالبات في مدارس إقليم الشمال. *المجلة التربوية الدولية المتخصصة*، ٣ (٥)، ٨٨-٥٩.

عثمان، أماني خميس محمد عثمان. (**2018**). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *المجلة العلمية لكلية التربية- جامعة أسيوط*، ٣٤ (١)، ١٢٦-١٦٠.

العطري، احمد، ومهيوبي، إسماعيل. (٢٠٢١). جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ تحليل سوسيولوجي تربوي مقترح دور جمعيات اوليا التلاميذ في تفعيل المرافقة التربوية (اسرية- مدرسية) كاليه للحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ. *مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية*. ٣١٣- ٢٩٦.

العنزي، نهلى موسى. (٢٠٢٢). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. *المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة*، (٢) ، ٩٤-١١٩.

فلاته، أبرار؛ والأنصاري، وداد. (٢٠٢٠). فاعلية وحدة تعليمية قائمة على المواطنة في إكتساب مفاهيم الهوية الوطنية لأطفال الروضة. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، (١٢٢)، ٢٨٧-٣٠٠.

قهوجي، نهلة محمود، وخميس، ساما فؤاد عباس. (٢٠٢٠). ممارسات الوالدين في الأسرة والمجتمع في تعزيز قسم المواطنة لدى الطفل العربي. *مجلة دراسات الطفولة*، ٢٣ (٨٩)، ١٥٩-١٧١.

قويدر، مصطفى حاج. (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال. أعمال المؤتمر الدولي العلمي: الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس **Covid-19** . المركز الديمقراطي. برلين- المانيا. ٧٠- ٩٠.

محمد، إيمان السعيد إبراهيم. (٢٠١٤). دور الألعاب الإبداعية في تنمية بعض أبعاد المواطنة لدى طفل الروضة. *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٢ (١٥)، ٢٦١-٢٣٩.

محمود، خالد صالح حنفي. (٢٠١٨). مخاطر الألعاب الالكترونية. *الوعي الإسلامي*، ٥٦ (٦٤٤)، ٧٧-٧٦.

مرتجى، زكي رمزي. (٢٠٠٩). *التربية للمواطنة لتلاميذ التعليم الأساسي بفلسطين تصور مقترح* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. معهد البحوث والدراسات العربية.

وثيقة رؤية المملكة ٢٠٣٠. ٢٠١٧. **/https://www.vision2030.gov.sa/ar**

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Banks, James A.(2008). Diversity Group Identity, and Citizenship Educational researcher, Vol 37.

Bredekamp, S. (2004). Play and school readiness. In E. F. Zigler, D.G.Singer, & S. J. Bishop-Josef (Eds.), Children's Play: The Roots of Reading.159-174.