

2017

## The Effect of Using Computerized Educational Games on Stimulating Kindergarten Children's Motivation towards Learning

ميسون محمد محيسن

مديرة عين الباشا /وزارة التربية والتعليم/ الاردن, memo\_miss82@yahoo.com

نرجس عبد القادر حمدي

Faculty of Educational Sciences\The University of Jordan\ Jordan, narjeshamdi@yahoo.com

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaes>



Part of the [Education Commons](#)

---

### Recommended Citation

(حمدي, نرجس عبد القادر (2017 and محيسن, ميسون محمد "The Effect of Using Computerized Educational Games on Stimulating Kindergarten Children's Motivation towards Learning," *Jordanian Educational Journal*: Vol. 2 : No. 2 , Article 10.

Available at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaes/vol2/iss2/10>

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in Jordanian Educational Journal by an authorized editor. The journal is hosted on [Digital Commons](#), an Elsevier platform. For more information, please contact [rakan@aarj.edu.jo](mailto:rakan@aarj.edu.jo), [marah@aarj.edu.jo](mailto:marah@aarj.edu.jo), [u.murad@aarj.edu.jo](mailto:u.murad@aarj.edu.jo).

---

# The Effect of Using Computerized Educational Games on Stimulating Kindergarten Children's Motivation towards Learning

## Cover Page Footnote

\* مديرية عين الباشا /وزارة التربية والتعليم/ الاردن \*  
Jordan\ Jordan

## أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم

ميسون محمد محيسن \*

أ.د. نرجس عبد القادر حمدي \*\*

تاريخ قبول البحث 2017/3/30

تاريخ استلام البحث 2017/2/18

### ملخص:

هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، وشملت العينة (60) طفلاً من أطفال الرياض في روضات المدارس الحكومية التابعة لمديرية عين الباشا، كما قُسمت العينة عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين؛ إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة مع المنهاج الوطني التفاعلي، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية، وتم تصميم مقياس الدافعية نحو التعلم، واختيار وحدتين دراسيتين (أنا وروضتي، وأسرتي) من المنهاج الوطني التفاعلي لرياض الأطفال.

وبعد إجراء التحليلات الإحصائية لبطاقة ملاحظة دافعية التعلم، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في إثارة الدافعية (ككل) نحو التعلم تُعزى لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في إثارة الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، والإقبال على النشاط، والاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة رياض الأطفال تُعزى لصالح المجموعة التجريبية.

**الكلمات المفتاحية:** الدافعية، التعلم، الألعاب التعليمية المحوسبة، رياض الأطفال.

\* مشرفة تربوية في مديرية عين الباشا/وزارة التربية والتعليم الاردنية

\*\* كلية العلوم التربوية/ الجامعة الاردنية

## **The Effect of Using Computerized Educational Games on Stimulating Kindergarten Children's Motivation towards Learning**

### **Abstract**

This study aimed to investigate the use of computerized educational games in stimulating the motivation of Kindergarten children towards learning. The sample included 60 kindergarten children in the public school kindergartens belonging to Ain Al-Basha Directorate. The sample was randomly divided into two equal groups: experimental group and control group. The experimental group was taught using computerized educational games related to the interactive national curriculum, while the control group was taught in the usual way. The motivation scale for learning was designed, and two study units (Ana, Wardati, and my family) were selected from the National Interactive Kindergarten Curriculum.

After the statistical analysis of the learning motivation observation card, the results of the study showed significant differences between the experimental and the control groups in stimulating the motivation (as a whole) towards learning. There were also significant differences between the experimental and control groups in stimulating motivation in three fields, (attention to educational situation, the demand towards the activity, and the continuousness of the activity performance until learning is achieved) in favor of the experimental group.

**Key Words:** Motivation, Learning, Computerized educational Games, Kindergarten.

## المقدمة:

يُعد اللعب سمة مميزة ومظهراً من مظاهر السلوك الإنساني في المراحل الأولى من حياته (مرحلة الطفولة المبكرة)، حيث أنه يساعد في بناء شخصية الطفل ونموه، كما أنه يُسهم في تنمية الجوانب الحياتية لديه (الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية والقدرات الابتكارية)، ويساعده في الحفاظ على خبراته وزيادتها، إذ إنه عامل أساسي في تعليمه وتنمية تفكيره بأشكاله المختلفة.

ولذلك تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل التي يتم من خلالها وضع البذور الأولى لشخصية الطفل، وتعتبر رياض الأطفال من المؤسسات التربوية التي تُعنى بتربية الطفل والتأثير في عاداته وسلوكاته، وتفاعلاته الاجتماعية، والانفعالية، والأخلاقية، وذلك من خلال ما يعرف باللعب التعليمي؛ إذ يُشكل مدخلاً أساسياً في نمو الطفل وتعلمه، فاللعب في برامج رياض الأطفال ليس ترفاً أو ترفيحاً، إنما هو نشاط موجه ضمن برامج الروضة يقوم به الأطفال لتنمية قدراتهم وإمكانياتهم العقلية والجسمية والنفسية، بحيث يساعدهم على تكوين شخصية لها من صفات التوازن ما يحقق توافقاً أفضل مع ظروف الحياة اليومية، كما أن الألعاب التعليمية في مرحلة الرياض هي وسيلة الروضة لمساعدة الأطفال على اكتساب المعرفة وتوسيع مداركهم في مبادئ العلوم المختلفة (الحيلة، 2005).

ونتيجة للتقدم التكنولوجي وانتشار الحواسيب المكتبية، والمحمولة، وأجهزة الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها، والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، وتواجد الألعاب المحوسبة في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء، أصبح من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم، وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعلّمية (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010).

وقد عملت وزارة التربية والتعليم في الأردن بالعناية بتنمية الاستعداد للتعلم بدءاً من مرحلة الطفولة المبكرة، وذلك من خلال إعداد الإطار العام لمنهاج رياض الأطفال الذي تم تطويره بناءً على المعايير النمائية، والقيام على تدريب مشرفي رياض الأطفال ومعلماته لرفع كفاياتهم المهنية والتربوية، بتدريبهم على مناهج عالمية إضافة إلى المنهاج الوطني التقاعلي، وبرامج متميزة أخرى (وزارة التربية والتعليم، 2015)، كما وظفت الوزارة التكنولوجيا في تطوير تفكير الأطفال، حيث قامت بإدخال أجهزة الحاسوب وتوزيعها على رياض الأطفال الحكومية، وتدريب المعلمات عليها بهدف استخدام الحاسوب في البيئة التعليمية التعليمية في مجال الطفولة المبكرة. (دويدي، 2011).

### مشكلة الدراسة

تكمن مشكلة الدراسة في الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، فمن خلال عملي كمشرفة تربوية في وزارة التربية والتعليم وقيامي بالزيارات الميدانية للمدارس وحضور الحصص، لاحظت على بعض الأطفال ظهور علامات الشعور بالملل، والانسحاب، والتشتت، والسرхан، وضعف المشاركة في الأنشطة الصفية من خلال نظام الأركان التعليمية المعمول به في رياض الاطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم ، كما يقوم بعض الأطفال بالإنشغال بأغراض الآخرين، ومضايقتهم، ومحاولة إزعاجهم، إضافة إلى قلة التزامهم بالتعليمات والقوانين، وقلة الإكتراث بالمكافآت التي تقدم لهم؛ ويمكن إرجاع مثل هذه الأمور لعدة عوامل تكمن في استخدام أساليب غير مناسبة لإثارة دافعية الأطفال نحو التعلم، والاعتماد على الأساليب التقليدية في التعليم؛ وذلك بتمركز عملية التعلم حول المعلم وليس المتعلم، إضافة إلى ضعف البيئة الصفية التفاعلية بين الأطفال أنفسهم، أو بين الأطفال والمعلمة خلال ممارستهم للأنشطة التعليمية داخل الصف التي غالباً ما تتكرر بشكل يومي من خلال نظام الأركان، واقتصار دورهم على الاستقبال في أحيان كثيرة (الناشف، 2001)، ومن هنا فقد برزت مشكلة الدراسة التي تتلخص في البحث عن أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم.

### أهمية الدراسة

تنبثق أهمية هذه الدراسة كونها تنسجم مع التوجهات الحالية لوزارة التربية والتعليم في الأردن في تفعيل الألعاب التعليمية المحوسبة ، واتباع أساليب تعليمية حديثة في الخطط المستقبلية للوصول إلى تعليم فعال، وتقديم طرق تدريس جاذبة مغايرة للطريقة الاعتيادية مستندة إلى النظرية البنائية لمعلمات رياض الأطفال، كما قد تسهم هذه الدراسة في توفير بيئة تعليمية تفاعلية مدعمة بالصوت والصورة تثري تعلم الأطفال. كما أنها من الدراسات الأوائل - في حدود علم الباحثين- التي تتناول موضوع أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، وقد تفيد بالتوصل إلى نتائج تُبرز القيمة الفعلية لاستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة. وتزويد المتخصصين والباحثين في التربية والتعليم بنتائج تجريبية، لتوظيف الألعاب التعليمية المحوسبة ، ويُتوقع أن تقدم إسهاماً متواضعاً من خلال توفير أداة لقياس الدافعية نحو التعلم في مرحلة رياض الأطفال.

### أسئلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة للإجابة عن الأسئلة الآتية:

**السؤال الأول:** هل تختلف إثارة الدافعية (ككل) لدى أطفال الروضة نحو التعلم باختلاف طريقة التدريس المستخدمة (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة مع المنهاج الوطني التفاعلي، والطريقة الاعتيادية)؟

**السؤال الثاني:** هل تختلف إثارة الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الإقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى أطفال الروضة نحو التعلم باختلاف طريقة التدريس المستخدمة (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة مع المنهاج الوطني التفاعلي، والطريقة الاعتيادية)؟

### حدود الدراسة

- الحدود المكانية: طُبقت الدراسة في روضة مدرسة القادسية الثانوية المختلطة في لواء عين الباشا من محافظة البلقاء في الأردن.
- الحدود الزمانية: تم إجراء الدراسة في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2016/2017م.
- الحدود البشرية: تقتصر الدراسة الحالية على عينة من أطفال الروضة.
- تتحدد نتائج هذه الدراسة بدرجة صدق أداة الدراسة وثباتها ويتم تعميم نتائجها على المجتمع الذي سُحبت منه العينة.

### الإطار النظري والدراسات السابقة

#### أولاً: الإطار النظري

يمثل اللعب جوهر الحياة بالنسبة لطفل الروضة، كما يُعد من الأنشطة الأساسية التي يقوم بها في حياته وخاصة في المراحل الأولى منها، حيث يساعد اللعب في بناء شخصية الطفل واكتساب خبرات جديدة، كما أنه من أكثر الأنشطة التي يقوم بها الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة؛ إذ يصدر عن دافع حقيقي ذاتي لا نتيجة لتعزيز الآخرين له.

وتعتبر رياض الأطفال من المؤسسات التربوية الهامة التي تُعنى بتربية الطفل والتأثير فيه من جوانب مختلفة، ويمثل اللعب أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال وخاصة ما يُعرف باللعب التعليمي، فهو يُشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو لديه (الشوربجي، 2012).

وقد حاول علماء النفس والتربية تحديد مفهوم اللعب بإيراد تعريفات متعددة له، فقد عُرف في قاموس التربية بأنه "نشاط موجه (Directed) أو غير موجه (Free) حيث يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادةً كي يساهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية، والجسمية، والوجدانية" (الخفاف، 2010).

ويرى بياجيه Piaget (الوارد في الحيلة، 2005) أن اللعب يرتبط بمراحل النمو عند الطفل، ولكل مرحلة نمائية أنماط لعب خاصة بها، محاولاً تفسير اللعب تبعاً لتلك المراحل، حيث إنه يشكل مدخلاً أساسياً لنموه في مختلف الجوانب الإنفعالية، والمعرفية، والحركية، والاجتماعية؛ فمن خلاله يعرف الطفل الأشياء المحيطة به ويتعلم مفاهيم جديدة، ويؤثر في تعلمه اللغة وإكسابه مهارات اجتماعية وقدرة على الاتصال، كما يستطيع الطفل معرفة رأي الآخرين به؛ لأن الشخصية تتشكل من خلال اللعب والنشاط فيكتشف الطفل دوافعه وميوله وخصائص شخصيته وأسلوبه في تفاعلاته الاجتماعية والمواقف المختلفة.

كما أن تحقيق النمو السوي لأطفال ما قبل المدرسة لا يتم إلا إذا توفرت الظروف الاجتماعية والتربوية المتكاملة من جميع النواحي من خلال الأسرة والمؤسسة التربوية (جاد، 2004). حيث تهدف العملية التعليمية بمرحلة رياض الأطفال إلى تنمية مختلف قدرات ومهارات الطفل من خلال اللعب، وذلك ضمن بيئة غنية بالمتغيرات التربوية، وبأسلوب يتناسب مع طبيعته في هذه المرحلة النمائية (العون، 2012).

وإنسجاماً مع الأهمية البالغة التي توليها وزارة التربية والتعليم للاهتمام بمرحلة الطفولة المبكرة، وتفعيل برامجها، وأنشطتها، وفعاليتها تخطيطاً، وتشريعاً، وتنفيذاً، وتقوياً، فقد عملت من خلال مشروع التطوير التربوي نحو اقتصاد المعرفة (ERFKE1) للعناية بتنمية الاستعداد للتعلم، بدءاً من مرحلة الطفولة المبكرة، وكجزء من هذا الاهتمام بدأ التعليم في صف التمهيدي "سن خمس سنوات" في العديد من المدارس الحكومية (بدران، 2003)، كما تم إعداد الإطار العام والنتائج العامة والخاصة لمنهاج رياض الأطفال الذي تم تطويره بناءً على المعايير النمائية، وتدريب مشرفي رياض الأطفال ومعلماته على المنهاج الوطني التقاعلي وبرامج متميزة أخرى، كما عملت الوزارة على توظيف التكنولوجيا في تطوير تفكير الأطفال، حيث تم تزويد رياض الأطفال الحكومية بأجهزة حاسوب، وتدريب المعلمات عليها؛ بهدف استخدامها في البيئة التعليمية التعليمية في مجال الطفولة المبكرة. (وزارة التربية والتعليم، 2015)، حيث أصبحت الألعاب المحوسبة أكثر تواجداً في حياة



الأطفال ؛ لذا من الضروري أن يتم توظيفها في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعليمية (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010).

فممارسة الطفل للألعاب المحوسبة بشكل معتدل، تؤدي إلى زيادة مهارات التفكير العليا لدى الأطفال (الجابري، 2011)، كما يوفر تعلماً على درجة كبيرة من الدافعية والتعزيز المناسب لأطفال الروضة؛ فالتعلم باللعب يوفر مناخاً إيجابياً، ويحفز الدافعية للتعلم، ويولد اتجاهات إيجابية نحو موضوع الدرس (Bragg, 2006).

وعند التمييز بين الدافعية بمفهومها العام ودافعية التعلم، يمكن القول إن الدافعية هي حالات داخلية أو خارجية للكائن الحي، تُحرك سلوكه وتوجهه نحو تحقيق هدف محدد، وتحافظ على استمراريته حتى يتحقق ذلك الهدف. أما دافعية التعلم فهي حالة خاصة من الدافعية تشير إلى حالة داخلية عند المتعلم تدفعه إلى الانتباه إلى الموقف التعليمي والإقبال عليه بنشاط موجه والاستمرار فيه حتى يتحقق (توق، وقطامي، وعدس، 2003).

وتتجلى أهمية الدافع من الوجهة التربوية من أو اعتبارها كونها هدفاً تربوياً في ذاتها؛ فاستثارة دافعية الطلبة وتوجيههم وتوليد اهتمامات معينة لديهم؛ يجعلهم يقبلون على ممارسة نشاطات معرفية وعاطفية وحركية في حياتهم المستقبلية، وهي من الأهداف التربوية العامة (الحيلة، 2007)، كما تبرز أهمية الدافعية للتعلم من الناحية التربوية من خلال تأثيرها على تعلم وسلوك الطلبة؛ إذ إن التعلم لا يحدث دون أن يكون هناك دافع؛ فالهدف من التعلم في حد ذاته يشكل دافعاً (قطامي، 2005)، كما تكمن وراء السلوك مجموعة من الدوافع التي تقوم بدورها في استثارة السلوك بظروف معينة، وتعمل على استمراره حتى ينتهي إلى غاية محددة تتمثل في الإشباع وإعادة التوازن (الجابري، 2011).

وذكر بروفي (Brophy 2010) أن وجهات النظر المعاصرة تربط الدافعية بقدرات المتعلم الفكرية والعمليات الانفعالية، والأهداف، والعلاقة التفاعلية بين المتعلم والبيئة، وتؤكد بعض الدراسات بأن المتعلمين الذين يمتلكون الدافعية نحو التعلم أكثر حظاً في الربط المنطقي، والاستمتاع في التعلم، وتحسين الأداء والمثابرة بالاندماج في الأنشطة التعليمية.

#### ثانياً: الدراسات السابقة

فيما يلي عرض لبعض الدراسات المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية، وقد تم تقسيمها إلى: دراسات تناولت الألعاب التعليمية المحوسبة والأطفال، ودراسات تناولت الدافعية للتعلم.

### الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية المحوسبة والأطفال:

أجرى العون (2012) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية في الأردن، تكونت عينة الدراسة من (31) طفلاً مثلوا المجموعة التجريبية، و(25) طفلاً مثلوا المجموعة الضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين مجموعات الدراسة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الدراسية التجريبية، والضابطة لصالح التجريبية التي تعلمت بالألعاب التعليمية المحوسبة.

أجرى حماد (2010) دراسة بعنوان أثر متغيرات التعليق الصوتي في برامج الحاسوب التعليمية على تنمية المفاهيم العلمية لطفل الروضة في مصر، وتكونت عينة الدراسة من (75) طفلاً، وتم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات تجريبية، وأظهرت نتائج الدراسة مدى فاعلية استخدام التعليق الصوتي في برنامج الكمبيوتر التعليمية مع المجموعات التجريبية الثلاثة، كما أن استخدام التعليق الصوتي في البرنامج قلل من زمن التعلم وزاد من جاذبية الأطفال للتعلم، وأن الجمع بين الصوت والصورة في آن واحد ساعد على تعلم وإكساب المفاهيم العلمية بطريقة سهلة وممتعة .

أجرت أمين (2003) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الحاسوب في إكساب أطفال الرياض بعض المهارات اللغوية، وهذه المهارات هي (مهارة الاستماع، ومهارة القراءة)، أجريت الدراسة في مدينة القاهرة على عينة تكونت من (60) طفلاً، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الحاسوب في إكساب أطفال الرياض بعض المهارات اللغوية (مهارة الاستماع، ومهارة القراءة).

أجرى اندرسون (Anderson, 2002) دراسة هدفت إلى معرفة فاعلية استخدام برنامج حاسوب لتدريب الأطفال على مهارات المحادثة في مدينة كاليفورنيا، وتكونت عينة الدراسة من (32) طفلاً في عمر (5) سنوات ، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الطلاقة اللفظية، وتبادل الحوار لصالح المجموعة التي استخدمت برنامج الحاسوب.

أجرت محمد (2000) دراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام بعض الوسائط التكنولوجية (الحاسوب، جهاز عرض الشرائح الشفافة، جهاز عرض الشفائيات) في إكساب أطفال الروضة بعض المفاهيم الرياضية. أجريت الدراسة في القاهرة على عينة تكونت من (50) طفلاً، وأظهرت

نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى لاستخدام الوسائط التكنولوجية، حيث كانت أفضل المجموعات التي استخدمت جهاز الحاسوب، تلاها المجموعة التي استخدمت جهاز عرض الشفافيات، ثم المجموعة التي استخدمت جهاز عرض الشرائح.

#### الدراسات التي تناولت الدافعية للتعلم:

أجرى Tuzun, Yılmaz-Soylu, Karakus, Inal, & Kızılkaya (2009) دراسة للكشف عن أثر بيئة اللعب من خلال الحاسوب في زيادة التحصيل والدافعية لدى الطلبة، وتكونت عينة الدراسة من (24) طالباً من الصفين الرابع والخامس في مدينة أنقرة. أظهرت نتائج الدراسة أن ألعاب الحاسوب قد ساعدت في زيادة التحصيل الأكاديمي للطلبة، كما زادت من مستوى الدافعية الداخلية، وخفضت مستوى الدافعية الخارجية لديهم.

كما أجرى سلطان وجونز (1995) Sultan & Jone دراسة هدفت إلى معرفة أثر الجاذبية المرئية للحاسوب على دافعية المتعلمين، وتكونت عينة الدراسة من (70) طالباً من الصف الرابع في مدينة شيكاغو درسوا قوانين الحركة لنيوتن من خلال الحاسوب، وأظهرت نتائج الدراسة أن الصور المرئية المتحركة التي قدمها الحاسوب كان لها أثر في زيادة الدافعية الداخلية لدى الطلبة، وإذا مُنح الطلبة حرية الاختيار، فإن معظمهم سيفضل الصور الجرافيكية المتحركة على الثابتة.

وأجرى بيرجن وفورد وهس (1993) Bergin, Ford & Hess دراسة هدفت إلى استقصاء أنماط الدافعية والسلوك الاجتماعي بين الأطفال الذين يتعلمون في شكل ثنائيات على الحاسوب على امتداد فترة (4) أشهر، وتكونت عينة الدراسة من (95) طفلاً، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية تُعزى لفاعلية استخدام الحاسوب في زيادة الدافعية، وكان الأطفال متكافئين ومتعاونين بشكل عام في تفاعلاتهم.

أجرى مياشيتي (1991) Miyashita دراسة هدفت إلى معرفة تأثير استخدام الحاسوب على الاتجاهات نحو الحاسوب، والدافعية نحو الدراسة، والإبداع لدى طلاب الصف الأول والثاني اليابانيين، وتكونت عينة الدراسة من (803) طالباً، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن تجربة استخدام الحاسوب أثرت على علامات الأطفال في مقياس فرعي واحد على الأقل من الاستبانة، بينما لم تؤثر الاختلافات في مواقع المدارس على علامات اتجاهات الأطفال، وفي المقياس الفرعي الخاص بالاتجاهات نحو الحاسوب ظهر اختلاف دال بين المجموعتين؛ فالأطفال الذين كانوا يستخدمون الحاسوب كانوا يحملون اتجاهات أكثر إيجابية نحو الحاسوب، وأما في المقياس الفرعي الخاص

بالدافعية نحو التعلم فلم تظهر اختلافات دالة بين المجموعتين، خاصة في قياس الفرعين (التعاطف، والإبداع).

أجرى سبجس وريجلوث (1985) Spuches & Reigeluth دراسة هدفت إلى معرفة تأثيرات تسجيل العلامات على دافعية الطلبة في تمارين رياضية ولعبة تدريب مستندة جميعها إلى الحاسوب في مدينة نيويورك، وتكونت عينة الدراسة من (52) طالباً من الصف الثاني تم اختيارهم بالاستناد إلى أسس تجربتهم السابقة في إجراء مسائل الجمع، وتم توزيعهم بشكل عشوائي على مجموعات المعالجة، وبعد مقدمة وجيزة وتوضيح لقواعد اللعبة كان بوسع الطالب أن يلعب كما يشاء جولات إضافية ولمدة أقصاها (15) دقيقة، وتم قياس الدافعية من خلال عدد الجولات التي يختارها الطالب، وأظهرت نتائج الدراسة أنه لا وجود لأي تأثيرات معالجة دالة.

وتأتي هذه الدراسة في ظل قلة وجود دراسات أخرى تناولت أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية دافعية التعلم لدى أطفال الروضة، بانفرادها عن غيرها من الدراسات في سعيها إلى البحث في أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، مما يبرر إجراء الدراسة.

### الطريقة والإجراءات

#### منهج الدراسة

استخدم في هذه الدراسة المنحى شبه التجريبي في تطبيقها لمناسبتها لأهدافها، التي تهدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، حيث قُسمت العينة إلى مجموعتين تمثل إحداهما المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، وتمثل الأخرى الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية.

#### أفراد الدراسة

تألفت عينة الدراسة من (60) طفلاً من طلبة رياض الأطفال في روضة مدرسة (القادسية الثانوية المختلطة) الحكومية التابعة لمديرية التربية والتعليم في لواء عين الباشا، وقد اختيرت هذه المدرسة بطريقة قصدية، حيث أبدت مديرة المدرسة ومعلمات رياض الأطفال استعدادهن لتطبيق هذه الدراسة، مما يُسهل عملية تنفيذ إجراءات الدراسة، لا سيما وأن المدرسة تتوفر فيها التجهيزات التقنية المناسبة للاستخدام، وتضم المدرسة عدة شعب من رياض الأطفال، وتم اختيار شعبتين عشوائياً، حيث اعتبرت المجموعة التي تدرس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة المجموعة

التجريبية وبلغ عدد أفرادها (30) طفلاً، والمجموعة التي تدرس بالطريقة الاعتيادية المجموعة الضابطة وبلغ عدد أفرادها (30) طفلاً.

#### أداة الدراسة

تم بناء مقياس دافعية التعلم لدى أطفال الروضة، واعتمد مقياس ليكرت الرباعي في وصف درجات المقياس، بحيث اشتمل على (15) فقرة، موزعة على ثلاثة مجالات وهي: (الانتباه للموقف التعليمي، الإقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط لتحقيق التعلم)، وتساعد هذه المجالات على تكوين انطباع واضح عن دافعية الطفل نحو التعلم، وقامت معلمتان (المعلمة والمعلمة المساعدة) معاً بملاحظة سلوك الطفل أثناء أداء النشاط.

#### صدق أداة الدراسة

استُخدم الصدق الظاهري للتحقق من صدق مقياس الدافعية نحو التعلم؛ حيث تكون المقياس في صورته المبدئية من (18) فقرة، وتم عرضه على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة في مجال المناهج وتربية الطفل والقياس والتقويم، إضافة إلى المشرفين التربويين العاملين في رياض الأطفال وبلغ عددهم (9) محكمين؛ وذلك للحكم على فقرات المقياس في صورته الأولية، ولإبداء الرأي فيه من حيث مدى وضوح الصياغة اللغوية، ومدى مناسبتها لأطفال مرحلة رياض الأطفال، وأية ملاحظات أخرى يرونها مناسبة، وقد تم الأخذ بآراء غالبية المحكمين وملاحظاتهم، والقيام بالتعديلات، وفقاً لآرائهم حيث حُذفت بعض الفقرات مثل (يستمتع بحل المشكلات، يشعر بالسعادة عندما يتحقق التعلم، يحتاج لتعديل سلوكه لينغمس في الأنشطة)، وُعُدلت صياغة بعض الفقرات، وبذلك فقد أصبحت الأداة في صورتها النهائية مكونة من (15) فقرة.

#### ثبات أداة الدراسة

للتحقق من ثبات أداة الدراسة (مقياس الدافعية)، تم تطبيقها بصورتها الأولية على عينة استطلاعية مكونة من (30) طفلاً من رياض الأطفال، من خارج عينة الدراسة، حيث قامت معلمتان (المعلمة والمعلمة المساعدة) معاً بملاحظة سلوك الأطفال لنفس المجموعة، وتم احتساب معامل الاتساق الداخلي (الفا كرونباخ) لملاحظات كل منهما، كما تم احتساب معامل التوافق بين ملاحظات كلٍّ من المعلمتين باستخدام معامل الارتباط بيرسون كما هو وارد في الجدول (1) الآتي:

**الجدول (1): معامل الاتساق الداخلي (الفا كرنباخ) ومعامل الارتباط بيرسون لأداة الدراسة (مقياس الدافعية نحو التعلم)**

المجال	عدد الفقرات	المعلمة	المعلمة المساعدة	معامل الارتباط بيرسون
الانتباه للموقف التعليمي	5	0.73	0.8	0.22
الاقبال على النشاط	5	0.81	0.8	0.37
الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم	5	0.9	0.81	0.31
الكلبي	15	0.90	0.87	0.32

وكانت معاملات الثبات للمجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، والاقبال على النشاط، والاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) على النحو التالي وعلى الترتيب 0.22 ، 0.37 ، 0.31 ، ومعامل الثبات الكلبي 0.32، يُلاحظ من قيم معامل الثبات وقيم معامل الارتباط بيرسون الواردة في الجدول (1)، أنها مقبولة إحصائياً وكافية لأغراض هذه الدراسة.

### طريقتا التدريس

#### الألعاب التعليمية المحوسبة

تم تحليل المحتوى للوحدة الأولى (أنا وروضتي)، والوحدة الثانية (أسرتي) من مفاهيم، ومهارات، وحقائق، وقيم في المادة المعرفية، والعمل على اختيار بعض من الألعاب التعليمية المحوسبة المتوفرة في المنهاج الوطني التفاعلي، بحيث تتسجم مع أهداف الوجدتين الأولى (أنا وروضتي) والثانية (أسرتي)، وتتضمن هذه الألعاب أنشطة تعليمية مناسبة لأعمار الطلبة من فئة رياض الأطفال، والتي تتكون مما يأتي:

1. الألعاب التعليمية المحوسبة المتوفرة في المنهاج الوطني التفاعلي والمتعلقة بالوحدة الأولى (أنا وروضتي): ومن الأمثلة على الألعاب التعليمية المحوسبة للوحدة الأولى: (لعبة الاتجاهات، ولعبة الوجوه، ولعبة المتاهات، والغذاء الصحي، وأصوات الحيوانات، وعالم الحروف، ولعبة النجوم، والحواس الخمس، والمكعبات الملونة، والأشكال الهندسية، ولعبة ألوم الصور، ولعبة أجزاء الحاسوب).

2. الألعاب التعليمية المحوسبة المتوفرة في المنهاج الوطني التفاعلي، والمتعلقة بالوحدة الثانية (أسرتي): ومن الأمثلة على الألعاب المحوسبة للوحدة الثانية: (لعبة أسرتي، وأثاث المنزل،

وملابس أسرتي، ولعبة الألوان، ولعبة الأعداد، ولعبة المهن، والأشكال الهندسية والألوان ، وبطاقات الشكر، وصح أم خطأ، وأحجية الصور المقطوعة ).

وقد قامت معلمة رياض الأطفال بتدريس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، حيث استخدمت المنهاج الوطني التفاعلي والألعاب التعليمية المحوسبة التابعة للمنهاج الوطني التفاعلي، وذلك حسب الخطة المعدة مسبقاً ، حيث تم البدء بتنفيذ الوحدة الدراسية الأولى لمدة ( ستة أسابيع )، كما تم تنفيذ الوحدة الدراسية الثانية لمدة ( أربعة أسابيع ) للفصل الدراسي الأول لعام 2016 م .

#### صدق الألعاب التعليمية المحوسبة

تم التحقق من صدق الألعاب التعليمية المحوسبة، وذلك من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (10) محكمين من حملة درجتي الدكتوراه والماجستير، من تخصصات رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم والمناهج والقياس والتقويم، لتقييم الألعاب التعليمية المحوسبة وإبداء الرأي والتعديلات المقترحة، وللتأكد من مدى مناسبة هذه الألعاب لأهداف الودحتين، المذكورتين وللتأكد من وضوح الأنشطة، وطريقة عرضها، ومناسبة الوقت الذي يستغرقه عرض موضوعاتها، حيث اشتملت الوحدة الأولى على (17) لعبة، والوحدة الثانية (10) ألعاب، وتم الأخذ بملاحظاتهم من حيث حذف بعض الألعاب مثل لعبة ( وظائف أعضاء الجسم ، والأشكال الهندسية والألوان ).

#### المادة التعليمية الخاصة بطريقة التدريس الاعتيادية

تكونت المادة التعليمية المستخدمة في هذه الدراسة من الودحتين الأولى والثانية من المنهاج الوطني التفاعلي لمرحلة رياض الأطفال المقرر من قبل وزارة التربية والتعليم، وتم تحديد النتائج التعليمية المحددة مسبقاً في تدريس الودحتين (انا وروضتي) و (اسرتي) والتي روعي مناسبتها وشموليتهما للمادة التعليمية، وقد قامت معلمة رياض الأطفال بتدريس المادة التعليمية على النحو الاعتيادي، حيث قامت بإعداد مذكرات التحضير للتدريس بالطريقة الاعتيادية، واستخدمت المنهاج الوطني التفاعلي واتبعت أساليب التدريس الاعتيادية حسب الخطة المعدة في دليل المعلم، حيث تم البدء بتنفيذ الوحدة الدراسية الأولى لمدة ( ستة أسابيع )، كما تم تنفيذ الوحدة الدراسية الثانية لمدة (أربعة أسابيع) ثاني للفصل الدراسي الأول لعام 2016م.

## المعالجة الإحصائية

تم استخدام برنامج التحليل الإحصائي SPSS لتفريغ البيانات ، وباعتماد الاختبارات الاحصائية الآتية:

1. إيجاد معامل الثبات باستخدام معامل الثبات (الفا كرونباخ).
2. إيجاد معامل التوافق بين ملاحظات المعلمة والمعلمة المساعدة باستخدام معامل الارتباط بيرسون.
3. للإجابة عن أسئلة الدراسة:

- السؤال الأول: تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي المصاحب One Way Ancova.
- السؤال الثاني: تم استخدام اختبار تحليل التباين المصاحب المتعدد MANCOVA.

## نتائج الدراسة ومناقشتها

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشتها: هل تختلف إثارة الدافعية (ككل) لدى أطفال الروضة نحو التعلم باختلاف طريقة التدريس المستخدمة (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة مع المنهاج الوطني التفاعلي، والطريقة الاعتيادية)؟ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسطات المعدلة لدرجات الطلبة على مقياس إثارة الدافعية للمجموعتين: (التجريبية؛ التي درست باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة)، و(الضابطة؛ التي درست بالطريقة الاعتيادية) في التطبيقين القبلي والبعدي، وكانت النتائج كما في الجدول (2) الآتي:

الجدول (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية المعدلة لتقييم أداء الطلبة على مقياس إثارة الدافعية ككل

العدد	المتوسط المعدل	البعدي		القبلي		طريقة التدريس
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
30	2.832	0.459	2.842	0.523	2.616	الألعاب التعليمية المحوسبة
30	2.302	0.433	2.292	0.380	2.130	الاعتيادية

تشير النتائج في الجدول (2) إلى وجود فروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة، في التطبيق القبلي لمقياس الدافعية؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية (2.616)، وللمجموعة الضابطة (2.130)، كما تشير النتائج إلى وجود فروق



بسيطة بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية (2.842) وللمجموعة الضابطة (2.292).

وقد تم إجراء تحليل التباين (One Way ANCOVA)؛ وذلك بهدف ضبط الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في التطبيق القبلي لمقياس إثارة الدافعية، وكذلك للكشف عن دلالة الفروق في المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في التطبيق البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لمقياس الدافعية، تبعاً لمتغير طريقة التدريس؛ وكانت النتائج كما في الجدول (3).  
الجدول (3): نتائج تحليل التباين (One Way ANCOVA) للكشف عن دلالة الفرق بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة على مقياس إثارة الدافعية البعدي، تبعاً لمتغير طريقة التدريس

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف المحسوبة	مستوى الدلالة	$\eta^2$ لحجم تأثير البرنامج
الاختبار القبلي	0.022	1	0.022	0.106	0.745	
طريقة التدريس بالألعاب التعليمية المحوسبة	3.256	1	3.256	16.101	*0.000	0.220
الخطأ	11.527	57	0.202			
الكلي	16.086	59				

\*دال إحصائياً عند  $p=0.05$

تظهر النتائج في الجدول (3) وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى ( $\alpha=0.05$ ) بين متوسطي درجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس إثارة الدافعية البعدي تعزى إلى طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، حيث بلغت قيمة (ف) المحسوبة لها (16.101) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى ( $\alpha=0.05$ )، أي أنه يوجد فرق بسيط في إثارة الدافعية نحو التعلم لدى طلبة رياض الأطفال تعزى لطريقة التدريس (الألعاب التعليمية المحوسبة).  
وللكشف عن مصدر الفروق الدالة إحصائياً بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعتين (التجريبية والضابطة) على مقياس إثارة الدافعية البعدي، حسبت المتوسطات الحسابية المعدلة الناتجة عن عزل أثر التطبيق القبلي على أداء الطلبة في التطبيق البعدي للمقياس، وبالنظر إلى المتوسطات المعدلة تبين أن الفروق كانت لصالح المجموعة التجريبية (الذين درسوا بطريقة الألعاب التعليمية المحوسبة).

وللتعرف إلى حجم تأثير متغير طريقة الألعاب التعليمية المحوسبة في اكتساب الدافعية لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال، حيث تم حساب مربع ايتا ( $\eta^2$ )، الذي بلغ قيمته (0.220)؛ مما يشير إلى حجم أثر متوسط؛ وبذلك يمكن القول إن 22% من التباين في إثارة الدافعية لدى طلبة رياض الأطفال في المجموعتين التجريبية والضابطة يرجع لمتغير طريقة التدريس (الألعاب التعليمية المحوسبة)، وأن 78% تباين غير مفسر، وهذا يعني أن هناك أثراً واضحاً لطريقة التدريس (الألعاب التعليمية المحوسبة) في إثارة الدافعية لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

وبناءً على نتائج السؤال الأول تم رفض الفرضية الصفرية المنبثقة عنه التي تقول: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) بين متوسطات أفراد المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في مقياس الدافعية (ككل) لدى أطفال الروضة نحو التعلم تُعزى إلى طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة في المنهاج الوطني التفاعلي، والطريقة الاعتيادية)" ويتم قبول الفرضية البديلة التي تقول: "يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) بين متوسطات أفراد المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في مقياس الدافعية (ككل) لدى أطفال الروضة نحو التعلم تُعزى إلى طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة في المنهاج الوطني التفاعلي، والطريقة الاعتيادية)".

ولعلَّ السبب في هذه النتيجة يرجع إلى أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يُعد نوعاً من التجديد المحبب لدى الأطفال، فهو يساعد في الخروج من الروتين والخضوع المباشر لأوامر المعلمة وسُلطتها؛ فاستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يتيح للأطفال نوعاً من الحرية، خاصةً وأن هذه الطريقة تتضمن الألوان، والأشكال المتحركة، والأصوات، كما أن الحاسوب بحد ذاته يُشكّل شيئاً جديداً للطفل خاصةً، وأنه في سن مبكر ينبهر بما هو جديد، إضافة إلى أن المستوى الاجتماعي للعينة في بيئة فقيرة نوعاً ما وهذا يدفعه إلى استكشاف الشيء الجديد ويستخدمه ويحاول الاستفادة منه بأي وسيلة كانت، وفي أي مجال سواء في اللعب أو التعلم.

كذلك يمكن تفسير النتيجة في ضوء ما أشار إليه (الجراح، المفلاح، الربيع، غوانمه 2014) من خلال شعور الطفل بالمتعة أثناء استخدامه الحاسوب، وطبيعة التغذية الراجعة التي يتم تزويد الطفل بها من خلال الألعاب المحوسبة، ودورها الهام في تدعيم الإجابات الصحيحة، وكذلك عرض الأنشطة بشكل متسلسل ومنطقي، إضافة إلى ثقة الطفل الناتجة عن شعوره بأنه أصبح محور العملية التعليمية؛ مما قد يُؤلّد لديه الرغبة في التعلم.

وقد يعود السبب في هذه النتيجة إلى ما يتوفر في الألعاب التعليمية المحوسبة من عوامل متعددة تعمل على إثارة الدافعية نحو التعلم، وقد حددها تيرز بستة عوامل وهي: حرية الاختيار حيث إن دافعية الطفل تكون أفضل إذا توفر له حرية اختيار التعلم. والتحدي؛ فالطفل يشعر بقيمة انجازه إذا كانت المهمة صعبة. وتتأثر الدافعية للتعلم أيضاً بالتحكم والسيطرة؛ إذ من الضروري أن يشعر المتعلم بأنه يتحكم بطرق الوصول إلى أهداف التعلم، فالتحكم ببيئة التعلم تزيد من الدافعية نحو التعلم. والتعاون أو الاشتراك مع الآخرين لأن العمل مع الآخرين يساعد على توارد الأفكار ومعرفة العلاقة الصحيحة بين الأشياء والقدرة على التعامل مع المهام الصعبة. وبناء المعنى؛ حيث تزداد الدافعية للتعلم بتحديد الأهداف المرجوة وإعطاء الأطفال الفرصة لبناء الأساس المنطقي للأنشطة التعليمية، وأخيراً النتائج والعواقب التي تعزز الطلبة وتدعمهم؛ فكلما ازدادت دافعية الطلبة لتحقيق النجاح والأهداف زاد فخرهم بأنهم سيحصلون على استحسان الآخرين لهم (الجمعية العلمية لكليات التربية، 2011).

**النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ومناقشتها:** هل تختلف اثارة الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الإقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى أطفال الروضة باختلاف طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة المرفقة في المنهاج الوطني التفاعلي ، والطريقة الاعتيادية)؟؛ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية المعدلة لتقييم أداء الطلبة من المجموعتين (التجريبية والضابطة) على مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الإقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم)، على كل من التطبيق القبلي والتطبيق البعدي؛ فكانت النتائج كما في الجدول (4) الآتي:

**الجدول (4): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسطات الحسابية المعدلة لتقييم أداء الطلبة في مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم**

العدد	المتوسط المعدل	البعدي		القبلي		طريقة التدريس	المجال
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
30	2.763	0.408	2.790	0.501	2.670	الألعاب التعليمية المحوسبة	الانتباه للموقف التعليمي
30	2.321	0.486	2.293	0.491	2.173	التقليدية	

العدد	المتوسط المعدل	القبلي		البعدي		طريقة التدريس	المجال
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
30	2.905	0.488	2.907	0.586	2.547	الألعاب التعليمية المحوسبة	الاقبال على النشاط
30	2.288	0.411	2.287	0.493	2.073	التقليدية	
30	2.807	0.523	2.830	0.546	2.630	الألعاب التعليمية المحوسبة	الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم
30	2.320	0.443	2.297	0.343	2.143	التقليدية	

تشير النتائج في الجدول (4) إلى وجود فروق بسيطة بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة، في التطبيق القبلي في مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم. كما تشير النتائج إلى وجود فروق بسيطة بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي.

وقد تم إجراء تحليل التباين المصاحب (MANCOVA)؛ وذلك بهدف ضبط الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في التطبيق القبلي لمجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم، وكذلك للكشف عن دلالة الفروق في المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في التطبيق البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم، تبعاً لمتغير طريقة التدريس؛ وكانت النتائج كما في الجدول (5).

**الجدول (5): نتائج تحليل التباين المتعدد المشترك (MANCOVA) لفحص التباينات في درجات المجالات الفرعية لمقياس إثارة الدافعية نحو التعلم**

الأثر	قيمة ويلكس لمبدأ	قيمة ف المحسوبة	درجة الحرية للفرضية	الخطأ في درجة الحرية	القيمة الاحتمالية المحسوبة
طريقة التدريس	0.657	9.229	3	53.00	0.000

تشير قيمة (ويلكس لمبدأ) الواردة في الجدول (5) أعلاه إلى أنَّ لطريقة التدريس المتبعة مع الطلبة أثراً في المجموعة التجريبية، وكما هو في الجدول (6) الآتي:

الجدول (6): نتائج تحليل التباين المتعدد المشترك (MANCOVA) للكشف عن دلالة الفرق بين المتوسطات الحسابية لدرجات الطلبة في مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم البعدي، تبعاً لمتغير طريقة التدريس

مصدر التباين	البعدي	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف المحسوبة	مستوى الدلالة	$\eta^2$ لحجم تأثير البرنامج
الاختبار القبلي	الانتباه للموقف التعليمي	0.616	1	0.616	3.103	0.084	
	الاقبال على النشاط	0.083	1	0.083	0.396	0.532	
	الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم	0.002	1	0.002	0.008	0.927	
طريقة التدريس	الانتباه للموقف التعليمي	2.223	1	2.223	11.192	*0.001	0.169
	الاقبال على النشاط	4.342	1	4.342	20.606	*0.000	0.273
	الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم	2.696	1	2.696	11.288	*0.001	0.170
الخطأ	الانتباه للموقف التعليمي	10.926	55	0.199			
	الاقبال على النشاط	11.588	55	0.211			
	الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم	13.136	55	0.239			
الكلية	الانتباه للموقف التعليمي	15.386	59				
	الاقبال على النشاط	17.559	59				
	الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق	17.899	59				

مصدر التباين	البعدي	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف المحسوبة	مستوى الدلالة	$\eta^2$ لحجم تأثير البرنامج
	التعلم						

\*دال إحصائياً عند  $p=0.05$ 

تظهر النتائج في الجدول (6) وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى  $(\alpha=0.05)$  بين متوسطي درجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم البعدي (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) تعزى إلى طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، حيث بلغت قيمة (ف) المحسوبة لها (11.192، 20.606، 11.288) على التوالي، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى  $(\alpha=0.05)$ ، أي أنه يوجد فرق بسيط في مجالات إثارة الدافعية نحو التعلم لدى طلبة رياض الأطفال تعزى لطريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة).

وللكشف عن مصدر الفروق الدالة إحصائياً بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعتين (التجريبية والضابطة) في مجالات مقياس إثارة الدافعية نحو التعلم البعدي، حسبت المتوسطات الحسابية المعدلة الناتجة عن عزل أثر التطبيق القبلي على أداء الطلبة في التطبيق البعدي لمجالات المقياس، وبالنظر إلى المتوسطات المعدلة تبين أن الفروق كانت لصالح المجموعة التجريبية .

وللتعرف على حجم تأثير متغير طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في مجالات إثارة الدافعية نحو التعلم (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال، تم حساب مربع ايتا ( $\eta^2$ )، الذي بلغ قيمته (0.169، 0.273، 0.170) على التوالي؛ وبذلك يمكن القول إن 16.9% من التباين في الانتباه للموقف التعليمي لدى طلبة رياض الأطفال في المجموعتين التجريبية والضابطة يرجع لمتغير طريقة التدريس (الألعاب التعليمية المحوسبة)، وأن 83.1% تباين غير مفسر، وأن 27.3% من التباين في الاقبال على النشاط يرجع لمتغير طريقة التدريس (الألعاب التعليمية المحوسبة)، وأن 72.7% من التباين غير مفسر. وأن 17% من التباين في الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم يرجع لمتغير طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة)، وأن 83% من التباين غير مفسر.

وهذا يعني أن هناك أثراً واضحاً لطريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة) في إثارة الدافعية نحو التعلم بمجالاتها الفرعية الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط،

الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال مقارنة بالطريقة الاعتيادية، ولهذا ترفض الفرضية الصفرية التي نصّت على عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية ( $\alpha=0.05$ ) في إثارة الدافعية نحو التعلم بمجالاتها الفرعية (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال تعزى إلى طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة). وتقبل الفرضية البديلة التي تشير إلى تفوق استخدام طريقة التدريس القائمة على الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة الدافعية نحو التعلم بمجالاتها الفرعية (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال مقارنة باستخدام الطريقة الاعتيادية.

وبناءً على نتائج سؤال الدراسة الثاني يتم رفض الفرضية الصفرية المنبثقة عنه التي تقول: "لا يوجد فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) بين متوسطات أفراد المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية في مقياس الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى أطفال الروضة نحو التعلم تُعزى إلى طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة، والطريقة الاعتيادية)" ويتم قبول الفرضية البديلة التي تقول: "يوجد فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) بين متوسطات أفراد المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في مقياس الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، الاقبال على النشاط، الاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى أطفال الروضة نحو التعلم تُعزى إلى طريقة التدريس باستخدام (الألعاب التعليمية المحوسبة، والطريقة الاعتيادية)".

وقد يعود السبب في هذه النتيجة إلى الممارسات الصفية التي تتبعها المعلمات والتي تشير أن لها تأثيراً في زيادة دافعية التعلم عند الأطفال (McCormick & Pressley, 1997) فاستخدام الحاسوب في التعلم هو أحد الأساليب الحديثة والهامة التي تساهم كثيراً في زيادة الدافعية نحو التعلم والاستمرار فيه لأقصى ما تسمح به قدرات الطفل (قطامي وعدس، 2002) إذ إن الذين يتعلمون باستخدام الحاسوب يكشفون عن مستويات دافعية عالية نحو التعلم (Sultan & Jones, 1995)، كما يُعتبر عامل التشويق المتوفر في الألعاب التعليمية المحوسبة من حيث الصوت، والصورة، والحركة، من أهم عوامل نجاح العملية التعليمية حيث تُلفت انتباه الطفل وتجعله يُقبل على نشاط التعلم بطريقة محببة (Brophy, 2010).

كما يمكن تفسير ذلك في ضوء ما أشار إليه (النجار والهرش وغزاوي، 2002) في أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة تدفع المتعلم إلى التفاعل، وتزيد من الحماس لديه، ومن دافعيته نحو التعلم، وهذا لا يتوفر في أساليب التدريس الاعتيادية.

وربما يرجع السبب أيضاً إلى دور المعلمة في إثارة دافعية التعلم عند الأطفال، حيث تُعتبر الوسيط التربوي المهم الذي يتفاعل معه الطلبة أطول ساعات خلال يومهم؛ لذلك تستطيع المعلمة إحداث التغيرات عند الأطفال؛ إذ إن لها دوراً كبيراً في إثارة دافعية التعلم وذلك من خلال ما تقدمه لهم من حوافز مادية مثل (الألوان، والملصقات، والأوسمة من القماش، أو الحلوى) والمعنوية مثل (المدح، والتربيت على الكتف، ووضع اسم الطفل على لوحة الشرف)؛ مما قد يُسهم في زيادة حماس الأطفال واستمرارهم في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم.

وقد أظهرت نتائج الدراسة التي قام بها (Valentin, et. al, 2013) بأن هناك علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، والدافعية للتعلم.

وتتفق نتائج هذه الدراسة بشكل خاص مع نتيجة دراسة (Bergin et al, 1993) التي بحثت في أنماط الدافعية نحو التعلم المرتبط باستخدام الحاسوب لدى أطفال الروضة، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام الحاسوب في إثارة الدافعية نحو التعلم لأطفال الروضة.

كما وتتفق نتائج هذه الدراسة بشكل عام ونتيجة دراسة (Tuzun et al, 2009) ودراسة (Sultan&Jones, 1995) في فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في زيادة الدافعية للتعلم لدى الطلبة في المراحل الدراسية الأساسية.

وتختلف نتائج هذه الدراسة مع نتيجة دراسة (Miyashita, 1991) ودراسة (Spuches & Reigeluth, 1985) في أنه لا يوجد تأثير للألعاب التعليمية المحوسبة على دافعية التعلم للطلبة.

### التوصيات

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها يُوصى بالآتي:

أولاً: على المستوى العملي التطبيقي: تفعيل التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة لمرحلة رياض الأطفال، لما أظهرته هذه الدراسة من أثر إيجابي في إثارة الدافعية نحو التعلم وتصميم المزيد من البرمجيات، والمواد التعليمية المحوسبة من قبل القائمين على المناهج في وزارة التربية والتعليم، وتزويد المعلمين بها للعمل على تنفيذها واستخدامها في التدريس.



ثانياً: على المستوى البحثي: إجراء المزيد من الدراسات المماثلة للتعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات أخرى لدى الطلبة في مواد دراسية ومراحل دراسية أخرى.

### المصادر والمراجع

#### أولاً: المراجع العربية

- أمين، هبه محمد (2003). أثر استخدام الكمبيوتر في إكساب أطفال الرياض بعض المهارات اللغوية - دراسة تجريبية، رسالة ماجستير غير منشورة. معهد دراسات الطفولة، جامعة عين شمس.
- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (EAA) (2010)، الألعاب التعليمية. متوفرة على الزابط: <http://www.elearning-arab-academy.com/edu-games.html> تاريخ الرجوع : 5-10-2015.
- بدران، شبل وعمار، حامد (2003). الاتجاهات الحديثة في تربية طفل ما قبل المدرسة، (ط2)، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية للنشر والتوزيع.
- توق، محي الدين وقطامي، يوسف وعدس، عبد الرحمن (2003). أسس علم النفس التربوي، (ط3)، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- جاد، منى محمد علي (2004). التربية البيئية في الطفولة المبكرة وتطبيقاتها، (ط1)، عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع .
- الجابري، نهيل (2011). طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات، ورقة بحث مقدمة إلى مؤتمر الطفولة في عصر متغير. 10 نوفمبر، جامعة البتراء، عمان، الأردن.
- الجراح، عبدالناصر والمفلح، محمد والربيع، فيصل وغوانمه، مأمون (2014)، أثر التدريس باستخدام برمجية تعليمية في تحسين دافعية تعلم الرياضيات لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، جامعة اليرموك ، 10 (3)، 261-274 .

- الجمعية العلمية لكليات التربية (2011). الدافعية المدرسية: كيف نُحرض الرغبة في التعليم، سلسلة ممارسات تربوية، ترجمة محمد شيخو، المركز العربي للتعريب والترجمة والتأليف والنشر.
- حماد، أحمد سالم عويس (2010). أثر متغيرات التعليق الصوتي في برامج الكمبيوتر التعليمية على تنمية المفاهيم العلمية لطفل الروضة. رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة حلوان.
- الحيلة، محمد محمود (2007). مهارات التدريس الصفي، (ط2)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- الحيله، محمد محمود (2005). الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها : سيكولوجياً وتعليمياً وعلمياً، (ط3)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الخفاف، إيمان العباس (2010). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.
- دويدي، علي (2011). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك عبدالعزيز، المدينة المنورة، المملكة العربية السعودية.
- العون، اسماعيل (2012). أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية، مجلة دراسات، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، 39 (1)، 61- 70 .
- قطامي، يوسف (2005). علم النفس التربوي والتفكير، (ط1)، عمان: دار حنين للنشر والتوزيع.
- قطامي، يوسف وعدس، عبدالرحمن (2002). علم النفس العام، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان: الأردن.
- محمد، منال محمود (2000). أثر برنامج إثراء نفسي على تعلم بعض المفاهيم الرياضية لطفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

- الناشف، هدى محمود (2001). استراتيجيات التعليم والتعلم في الطفولة المبكرة، القاهرة: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.
- النجار، إياد والهرش، عايد، وغزاوي محمد، النجار ومصلح (2002). الحاسوب وتطبيقاته التربوية، مكتبة عالم الكتاب للنشر والتوزيع، عمان: الأردن.
- وزارة التربية والتعليم (2015) متوفر على الموقع التالي:  
<http://www.moe.gov.jo/Departments/DepartmentsMenuDetails.asp?MenuID=471&DepartmentID=17>

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Anderson, Jill Mari (2002), **The Effects of Adult Commentary and Prosocial Film Modeling on Children's Prosocial Behaviour**, Ph.D., California School of Professional Psychology – San – Diego, pp.167.
- Bergin, D; Ford, M & Hess, R., (1993), Patterns of motivation and social behavior associated with microcomputer use of young children, **Journal of Educational Psychology**, 85(3), 437-445.
- Bragg, Leicha A.( 2006), Hey, I'm learning this. **Australian Primary Mathematics Classroom**, 11 (4), 4-7.
- Brophy, J. E. (2010), **Motivating Students to learn**: Taylor & Francis.
- McCormick, C.B. and Pressley, M. (1997), **Educational psychology: Learning, instruction, assessment**. New York: Longman.
- Miyashita, K. (1991), **Influence of computer use on attitudes toward computers, motivation to study, empathy, and creativity among Japanese first- and second- grade children**, Dissertation Abstract International. 53/01, (AAT 9213780).
- Spuches, C. M. & Reigeluth, C. M. (1985), **The Effects of Scorekeeping on Student Motivation in a Computer-Assisted Arithmetic Drill and Practice Game**, (Report No. RIEMAY1988). Syracuse Univ., NY. School of Education. (ERIC Document Reproduction Service No. ED289468).
- Sultan, A. & Jones, M. (1995), **The Effects of Computer Visual Appeal on Learners Motivation**, (Report No. IR017641). Eyes on the future; Chicago, IL, October 18-22, 1995) (ERIC Document Reproduction Service No. ED391488).

- Tuzun, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakus, T., Inal, Y., Kızılkaya, G. (2009), **The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning**, Computer Education, 52,( 1), 68- 77.
- Valentain, A.; Mateos P.; Gonzalez-Tablas, M.; Perez, L.; Lopez, E.; & Garcia, I.(2013), Motivation and Learning Strategies in the use of ICTs among University Students, **Computers & Education**, (61) 52-58.