ISSN: 2706-6495

توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية في الرياض كما تراها المعلمات

The use of electronic games in cultivating some values among the primary school students in Riyadh as seen by teachers

إعداد الباحثة/ مها بنت عبد العزيز بن عبد الله الشنيبر

ماجستير في أصول التربية، قسم أصول التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية

إشراف: أ.د. عبد الله بن فالح بن راشد السكران

أستاذ أصول التربية، قسم أصول التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية

الملخص:

هدفت الدراسة التعرف على واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية ومعوقات وسبل توظيفها في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات. واستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي المسحي. وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات المرحلة الابتدائية بالتعليم العام حيث بلغ عددهن (13503) اللاتي يُدرسن في الفصل الدراسي الثاني لعام 1438/1439هـ. وتم اختيار عينة عشوائية مكونة من (378) معلمة.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أن المعلمات يقومن بتوظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية بتقويم معدل ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية للحفاظ على صحة الطالبات بمتوسط حسابي قدره (4.20) بدرجة موافقة كبيرة واستخدامها لغرض مهارة اكتساب اللغة الإنجليزية متوسط حسابي قدره (4.19) بدرجة موافقة كبيرة، أن معوقات التوظيف الألعاب الإلكترونية في لحرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية هي ضعف اهتمام الجهات المعنية بإنتاج الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم النبيلة بمتوسط حسابي قدره (4.34) بدرجة موافقة كبيرة جداً، وقلّه توفر الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم الإيجابية بمتوسط حسابي قدره (4.22) بدرجة موافقة كبيرة جداً، أن من سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية تفعيل دور الجهات الرقابية المختصة فيما يباع في الأسواق من الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع قيم وثقافة ودين وأخلاق المجتمع السعودي" بمتوسط حسابي قدره (4.61) بدرجة موافقة كبيرة جداً.

الكلمات المفتاحية: توظيف، الألعاب الإلكترونية، غرس بعض القيم، طالبات المرحلة الابتدائية، الرياض

ISSN: 2706-6495

The use of electronic games in cultivating some values among the primary school students in Riyadh as seen by teachers.

Abstract:

The study aimed to identify the reality of employing lectronic games in cultivating some values among primary school students, the obstacles and ays of employing these obstacles in instilling some values among primary school students as seen by female teachers. The present study used the descriptive approach. And the study tool was a questionnaire.

The study population consisted of all (13503) primary stage teachers in public education who taught in the second semester of 1438/1439 AH. A random sample of 378 teachers was selected.

The study found the following results: The reality of using electronic games in instilling values in the primary school (students to evaluate the average hours of electronic games to maintain the health of students with an average of (4.20) with a high degree of approval and use it to instill English language proficiency with an average of (4.19) with a very high approval level, Obstacles to the use of electronic games in instilling values among primary school (students is the weakness of the concerned parties in the production of electronic games that contribute to the planting of noble values with an average of 4.34 with a very high degree of approval, and the availability of electronic games that contribute to instilling positive values on average My account is (4.22) with a very high approval level, Methods to employ electronic games in instilling values among female students in the primary stage is to activate the role of the competent regulatory bodies in what is sold in the markets of electronic games that are commensurate with the values, culture, religion and ethics of the Saudi society "with an average of 4.61 with a very high degree of approval.

Keywords: Employment, Electronic games, instilling some values, Primary school students, Riyadh

1. مقدمة الدراسة:

يُعد اللعب ميلاً فطرياً ونشاطاً مهماً يمارسه الفرد؛ إذ يعتبر اللعب أحد الأسباب التي تساعد الفرد أن يكتشف عن نفسه وعن البيئة المحيطة به الكثير، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه ويسهم بدور كبير في تكوين شخصية الفرد منذ مرحلة الطفولة.

حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب بأشكاله ومستوياته وأنواعه المختلفة يعد أساساً ضرورياً لنمو وبناء شخصية المتعلمين من مختلف جوانبها، ولاكتساب المهارات الحركية التي يحتاجونها في التعلم والاستكشاف وتكوين الذات الجسدية السليمة القوية (ابراهيم؛ الحيلة، 2016 م ص13)

وفي خضم هذا الانتشار والاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، وكذلك الأعداد الكبيرة للأجهزة والألعاب يتساءل المرء عن تداعيات الألعاب الإلكترونية على اللاعبين بوجه عام وعلى الأطفال والمراهقين بوجه خاص. (النيف، 2017م: ص 2)

1.1. مشكلة الدراسة:

تعد الألعاب الإلكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال لتمضية أوقات الفراغ، باحثين عن الترفيه والراحة فيها فهي ألعاب تبث البهجة والسرور في نفوس اللاعبين، فيمضون الساعات المتواصلة دون كلل أو ملل. وفي الوقت الذي أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية قطاعاً اقتصادياً لا يستهان به، إلا أنها غدت مصدر قلق للأهالي والحكومات، بعد توارد حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب الجلوس أمام الشاشات الإلكترونية لأيام متواصلة (حمدان، 2016م، ص 4)

تكمن مشكلة الدراسة في التعرف على مدى توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية في الرياض كما تراها المعلمات، فالألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة الأكثر شيوعاً بين الأطفال ومن الواضح تعلقهم بما وقد يقضون ساعات طويلة وهم يمارسون هذه الألعاب غير مكترثين بالوقت فهي ألعاب تبث البهجة والسرور في نفوس الأطفال؛ فيمضون الساعات المتواصلة دون كلل أو ملل وأصبحت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة الوسيلة الأكبر تأثيث تأثيراً على نمو الأطفال الذهني والاجتماعي والحركي على حد سواء.

2.1. أسئلة الدراسة:

1. ما واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟
2. ما معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟
3. ما سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟
4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات عينه الدراسة تبعاً لمتغير (المؤهل - الخبرة - الدورات التدريبية)

3.1. أهداف الدراسة:

1. واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات
2. معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.
3. سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.
4. مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات عينه الدراسة تبعاً لمتغير (المؤهل - الخبرة - الدورات التدريبية)

ISSN: 2706-6495

4.1. أهمية الدراسة وأسباب اختيارها:

1.4.1. الأهمية النظرية:

- تقديم إضافة علمية جديدة من خلال تناولها موضوع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية.
- المساهمة في دراسة هذا الموضوع نظراً لندرة البحوث والدراسات العربية المتعلقة بموضوع الدراسة على حد علم الباحثة.
- تفيد القائمين على العملية التربوية للوقوف على القيم التي ينبغي غرسها وتعزيزها في نفوس الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية.
- يمكن أن تسهم في بيان أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في غرس القيم الإيجابية لدى الأطفال والاستفادة من قدرة الألعاب على غرس القيم بشكل ممتع وشيق.
- تشجيع الباحثين والدارسين والتربويين إلى إجراء مزيد من البحوث والدراسات تتعلق بالألعاب الإلكترونية.

2.4.1. الأهمية العملية

- التعرف على طرق توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية بهدف إعدادهم إعداداً سليماً.

- لفت انتباه المعلمين والمربين وأولياء الأمور بخطورة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أبناؤهم ولاسيما أن الألعاب الإلكترونية انتشرت بشكل كبير ومتزايد في المجتمع السعودي.

- بيان قدرة الألعاب الإلكترونية على غرس القيم في نفوس الأطفال.

- قد تسفر نتائج الدراسة عن إمكانية إعداد ألعاب إلكترونية متخصصة لغرس القيم الحميدة في نفوس الأطفال.

- قد تسهم نتائج الدراسة في تطوير الدور التربوي الذي يمكن أن تقوم به الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال.

- الكشف عن واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم سواء بالإيجاب أو السلب لدى طالبات المرحلة الابتدائية

5.1. حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: تناولت هذه الدراسة توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية في الرياض كما تراها المعلمات.

الحدود البشرية: اقتصرت هذه الدراسة على عينة من معلمات المرحلة الابتدائية.

الحدود المكانية: تم تطبيق أداة الدراسة على المدارس الابتدائية الحكومية "بنات" بمدينة الرياض.

الحدود الزمنية: تم جمع البيانات خلال الفصل الدراسي للعام الدراسي (1438هـ / 1439هـ).

6.1. مصطلحات الدراسة

(1) تعريف التوظيف:

يعرف التوظيف بأنه القدرة على الاستخدام أي القدرة على استخدام (فرج، 2005م، ص 114)

وتعرفه الباحثة إجرائياً: بأنه القدرة على استخدام الألعاب الإلكترونية على في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية.

(2) اللعب

يعرف اللعب بأنه هو أحد الغرائز الطبيعية عند الطفل وأنه ضروري ومهم المساعدة الأطفال على تنمية قدراتهم النفسية والاجتماعية والعضلية (الهويدي، 2007م ص 15).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنه نشاط يقوم به الطفل مصحوباً بالمتعة والتسلية ويمكنه من خلاله اكتساب الخبرات التعليمية ومساعدته على تنمية قدراتهم الجسمية والاجتماعية والمعرفية.

(3) الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تُعرض على شاشة التلفاز وألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب وألعاب الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام العين التآزر البصري (الحركي أو تحدٍ للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (الشحروري، 2006م، ص 46).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني التلفاز أو الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الكفية أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب، وتتطلب من اللاعب تحقيق عدداً من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

(4) القيم:

وتعرف القيم بأنها "معايير اجتماعية ذات صبغة الفعالية قوية وعامة وتتصل من قريب بالمستويات الخلقية التي تقدمها الجماعة ويمتصها الفرد من بيئته الخارجية، ويقيم منها موازين. ويتخذها هادياً ومرشداً" (مكرم 1996م، ص 232).

وتعرف الباحثة القيم إجرائياً بأنها تلك المبادئ والمحددات السلوكية والمعايير والقواعد المتعلقة بالسجايا والطباع الأخلاقية والمنظمة للسلوك الإنساني والتي يحددها الوحي لتنظيم حياة الإنسان تنظيماً خيراً على نحو يحقق الغاية من وجوده في العالم على أكمل وجه.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة:

في هذا الفصل تناولت الباحثة الإطار النظري والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية كما يلي:

1.2. الإطار النظري:

1.1.2. اللعب:

(1) مفهوم اللعب:

إن كلمة اللعب غالباً ما تستخدم في حياتنا اليومية بشكل كبير، وذلك عند الإشارة إلى لعب الأطفال اليومي، أو إلى لعب الكبار في أوقات الفراغ وعادة لا يشعر الفرد العادي بصعوبة في تحديد نوعية السلوك، ما إذا كان لعباً أم لا . لكن الوضع يختلف بالنسبة لعلماء جها النفس والمهتمين بعلم نفس النمو الذين يرون أن اللعب كالذكاء واللغة والعدوان من السهل تعريفه سلوكياً أكثر منه نظرياً . (النيف، 2017م، ص (31)

(2) أهمية اللعب:

للعب أهمية بالغة في حياة الطفل حيث تذكر العناني (2002م) أن اللعب حاجة من حاجات الأطفال الرئيسة ومظهراً من مظاهر سلوكهم كما أنه استعداد فطري لديهم (ص 16)، ويمكن إجمال أهمية اللعب في أربعة مجالات رئيسية هي:

المجال الأول: الناحية المعرفية والعقلية:

تعتبر مواقف اللعب خبرات عملية حسية وتمثل بعد مهم في عملية التعليم وتنظيم البيئة فالطفل يتذكر ويتعلم المعلومة التي ترتبط بالممارسة العملية والخبرة الحسية في حين أنه يصعب عليه استيعاب أو تذكر المعلومة التي تقدم له بطريقة مجردة شفهية والطفل يستمتع بالخبرة عندما يتعامل معها تعاملاً مباشراً ويسهل عليه تخزينها في الذاكرة (العارضة ، 2003م، ص78).

المجال الثاني: الناحية النفسية:

يرى النيف (2017م) أن اللعب هو الذي يتمثل في إرضاء دوافع الطفل ورغباته النفسية كالحرية، والأمن، والقيادة...الخ، كما أنه يساهم في تجهيز الطفل وتهيئته للتلقي والتعلم بالإضافة إلى أنه يجذب انتباهه نحو التعليم والتشويق إليه، كما أنه يوفر الفرصة للطفل في التعبير عن ميوله وحاجاته وانفعالاته (ص 33).

المجال الثالث: الناحية الجسمية:

ترى فاتن سلوت (2010م) أن اللعب وسيلة للتأثير إيجابياً في الناحية الجسمية من خلال تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات ويساعد الجسم على التخلص من الإفرازات الزائدة الضارة، وكذلك إتقان الحركات وتكوين المهارات وتحقيق التآزر الحسي الحركي الضروري في تعلم المهارات وتخليص الجسم من التوتر الحسي والإرهاق العضلي (ص 67).

المجال الرابع: الناحية الاجتماعية:

ترى الطوبان (2015م) أن اللعب الجوانب الاجتماعية وذلك بسبب اللعب مع الآخرين حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الآخرين لذلك فإن الألعاب التعليمية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعده عن الانفعال الشديد مثل الفشل أو الخسارة في اللعبة وعدم الانفعال والمشاجرة (ص19).

(3) مراحل تطور اللعب:

مارس الإنسان المحاكاة والألعاب منذ أقدم العصور، حيث وجدت بعض الآثار في التراث الإنساني منذ بدء الخليقة، واستغل الإنسان اللعب كوسيلة تساعده على تذليل مصاعب الحياة من خلال استخدامها في تعليم مهارات الصيد في علم مهارات الحرب، ولا تكاد تخلو حضارة إلا ونجد للألعاب مكانة مهمة فيها (المشيقح ، 1997م، ص 95).

وبعد انتهاء الحرب العالمية الثانية وبدء ظهور الحاسب الآلي أخذ رجال الأعمال والإدارة والاقتصاديون باستخدام الألعاب لتوضيح العمليات للعمال الذين لديهم الرغبة في نقل الواقع إلى مواقع التدريب لإنجاز الأعمال بدقة متناهية وسرعة، ثم اتسع المجال الإشكال الألعاب فقام التربويون في نهاية الخمسينات من القرن السابق بإدخال الألعاب التربوية في مساقات العلوم السياسية لطلاب الدراسات العليا وفي مجال التعليم المهني والتدريب (الصاعدي، 2009م، ص10).

ولقد انتشر استخدام الألعاب التربوية منذ فترة ليست بقليلة في المجالات التربوية حيث بدأت بعض المدارس في مزاولة نشاطها، وكان المعلمون يتيحون الفرصة لطلابهم للقيام باللعب الإيهامي، مثل تمثيل الأدوار وتقمص الشخصيات وفي الستينات من القرن الماضي تم استخدام الألعاب التربوية في المدارس ومؤسسات التعليم، وفي بعض المجالات الأكاديمية المختلفة، ويلاحظ أنه على الرغم من استخدام الألعاب التربوية في التعليم إلا أن استخدامها مازال في نطاق ضيق ويقتصر على المراحل الدنيا من المرحلة الابتدائية كما يقتصر على بعض المواد الدراسية وليس كلها (الحيلة ، 2002م، ص 23).

(4) وظائف اللعب

تعد وظائف اللعب وتتشابه وتتكرر وفقاً لتعدد مفاهيم اللعب ومن هذه الوظائف:

يساعد اللعب في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأدوات والأشياء، وأيضاً يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء الحركية والحسية إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي (حيث أن الطفل أثناء اللعب يقوم بتكرار الأفعال بالإضافة ويفكر و يتذكر ويقوم بالمهارات اللغوية والاجتماعية والحركية أثناء إلى أنه يتصور اللعب (الصاعدي، 2009، ص 10).

هـ) أنواع اللعب:

- اللعب الإيهامي: ويعتمد على خيال الطفل، وحيث يحول الطفل الأحدث من الواقع إلى خيال خاص به مثل تحويل العصا إلى سيف، والدمية إلى طفل.

- اللعب الحركي الاستكشافي: يلاحظ السلوك الاستطلاعي والاستكشافي لدى الطفل عادة عندما يتلقى لعبة جديدة لها مجموعة من المكونات الخاصة.

- اللعب بالمحاكاة والتقليد: بعد اللعب الإيهامي مزيج بين الخيال والواقع، أما اللعب بالتقليد والمحاكاة فهو إعادة تمثيل للواقع كما هو بدقة وبنفس التتابع الذي حدث به.

- اللعب الاجتماعي: يعتبر اللعب الاجتماعي من الألعاب التي فيها تقاسم الدمى والألعاب والأنشطة وتحديدها وتقبلها وفق قواعد معينة.

- اللعب الواقعي حيث يتعامل الطفل مع الأشياء أو الشخصيات على أساس ما هي عليه في الواقع فيكون مدركاً أن العصا هيا العصا، والدمية هي الدمية؛ لذا يتعامل مع الأشياء وفق حقيقتها.

(6) العوامل المؤثرة في اللعب:

- العامل الجسمي: يلعب مستوى النمو الجسمي الحس حركي عند الأطفال دوراً رئيسياً في تحديد أبعاد نشاط اللعب، حيث أنه كلما كانت العضلات قوية يتمكن الطفل من المشاركة في اللعب الفعّال، فالطفل الذي يعاني من إعاقة جسمية لا يستطيع أن يلعب مثل الطفل السليم (الحيلة، 2002م، ص 26).

ISSN: 2706-6495

- العامل الاجتماعي: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين (قويدر 2012 م ص 50)

- العامل البيئي: يتأثر الأطفال غالباً بنوع البيئة التي ينحدرون منها، فلعب الأطفال في البيئات الريفية والصحراوية أقل في الغالب من لعب الأطفال في البيئات الحضرية (الهويدي، 2005، ص10).

7) نظريات تفسير اللعب:

1. نظرية الطاقة الزائدة:

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي حاولت تفسير اللعب ومن أصحابها (فردريك فون شيلر و هربرت سبنسر (والذي يرى كما ذكر ،(سلوت، 2010م، ص 61 بأن الطفل يمتلك طاقة زائدة بداخله، والتي تدفعه إلى البحث عن الوسيلة التي يصرفها في نشاط يعود عليه بالراحة والمتعة.

2. نظرية الاستجمام:

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي ظهرت عن اللعب، والتي تقول بأن وظيفة اللعب الأساسية. هي إراحة الأعصاب والعضلات من تعب الأعمال المختلفة، وأن الإنسان يلعب من أجل إراحة أعصابه المرهقة وعضلاته المتعبة التي أنهكها التعب، لأن الإنسان عندما يستخدم عضلاته في أثناء العمل فإنه يجب أن يعطيها الفرصة كي تستريح السلوم، 2000م، ص (11

3. نظرية التهدئة أو الاسترخاء:

أوضح كارت أن للعب وظيفة أخرى تتعلق بتهدئة حالة الفرد السيكولوجية وذلك من خلال إشباعه للميول التي يتسبب عن عدم إشباعها حالة من الإحباط والتوتر، فقد بين أن أوضح كارت أن للعب وظيفة أخرى تتعلق بتهدئة حالة الفرد السيكولوجية، وذلك من خلال إشباعه للميول التي يتسبب عن عدم إشباعها حالة من الإحباط والتوتر، فقد بين أن اللعب يعتبر عامل من العوامل المشبعة للميول التي من الصعب إشباعها بطرق جديدة(الحماحمي، 1986م، ص 21)

4. نظرية التعبير الذاتي:

يؤكد ماسون أن الإنسان بطبعه مخلوق نشط إلا أن التكوين التشريحي والفسيولوجي له يُقيّد من نشاطه، كما أن لياقته البدنية تؤثر في نشاطاته التي يستطيع ممارستها وتدفعه ميوله النفسية التي هي نتيجة لحاجاته الفسيولوجية وعاداته واتجاهاته إلى ممارسة أنماط معينة من الأنشطة التي تكون ناتجة عن عاداته واتجاهاته. إلين فرج، 2003م، ص 23).

5. النظرية التلخيصية:

يعد العالم الأمريكي ستانلي هيل صاحب هذه النظرية وتقوم على فرضية أن اللعب ما هو إلا تلخيص للماضي وأن الإنسان منذ ميلاده وحتى كمال نضجه يُفضل ويميل إلى المرور بنفس الأدوار التطورية التي مرت بها الحضارة البشرية، منذ بدء ظهور الإنسان على وجه الأرض حتى الأن. (بلقيس ؛ مرعي ، 2001م، ص 36)

6. النظرية المعرفية:

النظرية المعرفية لبياجيه ترى أن اللعب مادة تعليمية للنماء واكتساب أشكال من السلوكيات في البني الوحدانية والعقلية والحس حركية وبذلك يشكل اللعب في هذه النظرية مدخل مهم للنمو المعرفي، لأن الإنسان من خصائصه البيولوجية أن يتكيف البيئة الطبيعية والبيئة الثقافية للتكيف مع المتغيرات في البيئة، وذلك بفضل المواءمة والتمثل (الخوالدة ، 2000م ص (20)

2.1.2. الألعاب التعليمية:

1) مفهوم الألعاب التعليمية:

تناولت الأدبيات السابقة تعريفات متنوعة وكثيرة لمفهوم الألعاب التعليمية، فقد عرفها المشيقح (1992م بأنها النشاط المنظم الذي يتبع مجموعة قواعد في اللعب ويتم اللعب بين طالبين أو أكثر يتفاعلون للوصول إلى أهداف تعليمية محددة بوضوح. ص (262

أما اللقاني والجمل (2003م) فيعرفان الألعاب التعليمية على أنها نشاط تعليمي منتظم يتم المشاركة فيه بين طالبين أو أكثر يتفاعلون معاً وذلك من أجل الوصول إلى أهداف تعليمية محددة، وتعتبر المنافسة في اللعب من عوامل التفاعل بينهم، وتكون تحت إشراف المعلم يقوم بدور المرشد أو المنسق ويقدم المساعدة للطلاب عندما يتطلب الموقف ذلك، ويتم تخصيص وقت بعد انتهاء اللعبة من أجل المناقشة بين المعلم والطالب (ص 36).

(2) نشأة الألعاب التعليمية:

مارس الإنسان الألعاب والمحاكاة من أقدم العصور، حيث وجدت آثارها في التراث الإنساني منذ بدء الخليقة، وقد استغلها الإنسان كوسيلة تساعده في تذليل مصاعب الحياة باستخدامها في تعليم مهارات الصيد وتعلم فنون الحرب، ولا تكاد تخلو حضارة من الحضارات إلا ونجد للألعاب مكانة فيها، حيث يعود استخدام الألعاب إلى ما قبل 1500 عام عندما استخدم العنود لعبة الشطرنج ثم تطورت الألعاب بعد أن ظهرت العاب الحرب وتطورت هذه الألعاب في القرن التاسع عشر على يد "البروسيين" حيث استخدموا لعبة الشطرنج واستبدلوا مواد هذه اللعبة بالجنود والضباط والدبابات والخرائط وارض المعاك تشكل لوحة اللعبة بدلاً من لوحة لعبة الشطرنج. (الصاعدي، 2009م، ص 10)

3) أهمية الألعاب التعليمية:

تعد الألعاب التعليمية من أهم المواد أو الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة التي يمكنها أن تجعل المتعلم نشاطاً وفعالاً أثناء عملية التعليم والحقائق والمفاهيم والنظريات (الذيب (2017م ص 420) وقد أجرى عدد من الباحثين دراسات في هذا المجال وضحت نتائجها أهمية الألعاب التعليمية في تحقيق التعلم، وأكدت هذه الدراسات على أن الألعاب التعليمية وسيلة فعالة ومهمة التأثير في تغيير سلوك الطلاب واتجاهتهم من خلال إكسابهم المعلومات والمعارف والمهارات المهمة التي يستطيعون من خلالها مواجهة الواقع العملي (الختاننة ، 2013م، ص18).

وتؤدي الألعاب التعليمية إلى نمو الطلاب ذهنياً وزيادة دافعيتهم للتعلم بغض النظر عن مدى الاستمتاع بها ومن هنا يجب على التربويين والمعلمين أن يكون لديهم القدرة على دمج تلك الألعاب وتوجيهها لتحقيق الأهداف المتضمنة في المنهج، لما لها من فوائد تعليمية كثيرة (الختاتنة، 2013م، ص 18).

وتؤكد العناني (2002م) على أهمية استخدام اللعب في العملية التعليمية بهدف تحقيق الأهداف التربوية التي تؤكد المدرسة عليها وهذه الأهداف متنوعة تشمل النواحي المعرفية والعقلية والحركية والاجتماعية والانفعالية (ص 22).

(4) الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية:

من أهم الأهداف التي يمكن أن تحققها الألعاب التعليمية ما يلي (الهويدي، 2007م، ص 28):

- الألعاب التعليمية هي أداة تعلم: وفيها يعرف الطالب الأدوات التي يستخدمها من حيث الحجم والوزن واللون والشكل، كما يتعرف على أنظمة اللعبة وقواعدها، كما يمكنه أيضاً التعرف على بعض الخصائص والحقائق والصفات للناس والأشياء التي لها علاقة بتلك اللعبة.

- تنمية الجوانب المعرفية: الألعاب التعليمية تسهم في تنمية الجانب المعرفي عند الطالب وذلك من خلال أنظمتها وقواعدها والطالب الذي يمارس اللعبة لابد أن يستخدم قدرته على التركيب والابتكار والتحليل كي يلعب بنجاح.

- تنمية الجوانب الاجتماعية يتطلب اللعب مع الأخرين بعض التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعود الطفل على الاتصال الأخرين، لذلك فإنها تنمي مهارة الاتصال مع الأخرين ومهارة العمل الجماعي، كما تنمي الجانب الانفعالي فهي تبعده عن الانفعال الشديد مثل: تقبل الخسارة في اللعبة وعدم المشاجرة والانفعال.

- تنمية التفكير الإبداعي: من خلال حث العقل على إيجاد الجديد في الألعاب التعليمية، وذلك يساعد في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة فكل هذا يمكن أن يعتبر ابتكارات جديدة.

- إيجاد الفرصة للطفل للتعرف على قدراته الطبيعية حيث أن الألعاب التعليمية تعطي للطفل الحرية المطلقة أن يختار اللعبة التي تناسب مستواه وقدراته، وعندما يلعب فإنه يتعرف على مهاراته وقدراته في هذه اللعبة بشكل واقعي وطبيعي.

5) خصائص الألعاب التعليمية:

- اللعب نشاط تلقائي: يقوم الطفل باللعب وبإرادته وبدافع ذاتي من داخله سواء أكان هذا اللعب موجه أو حر أو كان نشاط ذو فائدة أو كان فردي أو جماعي

- الحرية والاسترخاء: يمارس الطفل نشاط اللعب دون ضغوط أو مؤثرات واقعه عليه من البيئة المحيطة، ويقوم الطفل باللعب بحرية واسترخاء دون إجبار، ومن دون الخضوع لقيود أو ضغوط.

- تعدد مستويات اللعب تتعدد مستويات اللعب تبعاً لمستوى نمو الطفل، وترتبط أنواع وأشكال اللعب ارتباط وثيق بمراحل تطور الطفل ونموه.

- السرور والمتعة يحقق اللعب جو من الاسترخاء والحرية ويؤدي إلى إشباع حاجات الطفل النفسية ويحقق فرصة للاستمتاع بوقته والتخلص من طاقته الزائدة. (سلامة، 2006 م ، ص 19).

(6) معايير اختيار الألعاب التعليمية

- يجب أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة المكان الصفي ولعدد الطلبة بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها في البيئة المناسبة وأن تكون مناسبة لمستوى الطلاب.

- الأمان والسلامة يعد هذا المعيار من أول شروط اختيار أدوات الألعاب التعليمية للتأكد أنه ليس بإمكان الطالب تفكيكها إلى أجزاء صغيرة، وتجنب الألعاب ذات الأطراف الحادة، وأن تكون مواد تصنيع الألعاب غير سامة أو قابلة للاشتعال.

- أن تكون الألعاب التعليمية جزء من المنهج الدراسي وأن يُذكر الهدف العام المرجو تحقيقه من اللعبة بشكل واضح أمام الطلاب

- أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة لكي يكتسب الطلاب أكبر قدر ممكن من التعليم

- أن يتأكد المعلم من أن اللعبة التعليمية سوف تحقق الأهداف المطلوبة بشكل أفضل من أي وسيلة أخرى.

- أن يتأكد المعلم من أنه يتقن قواعد اللعبة ويعرف مضامينها وأهدافها الرئيسية بحيث يتمكن من إدارتها بكفاءة عالية داخل الفصل، وأن تتناسب مع قدراتهم النمائية، كما يجب أن تُشبع حاجات الطلاب واهتمامات.

- أن يراعي المعلم التكلفة وإمكانية إعادة استخدام اللعبة أكثر من مرة ومن الضرورة أن تتحمل أدوات الألعاب التعليمية التعقيم والتنظيف في حالة استخدام الطلاب لها وأن تكون جيدة التصنيع لا تتلف بسهولة عند استخدامها من الطلاب.

- ينبغي أن تكون أدوات الألعاب التعليمية جذابة للطلاب حتى يهتموا باستخدامها، ومن عوامل الجذب التي يجب أن تتوافر في اللعبة الحركة واللون والصوت والملمس (ص20)

(7) مزايا الألعاب التعليمية:

- تعمل الألعاب التعليمية على زيادة الدافعية نحو التعلم وزيادة انتقال أثر التعلم.
- تجعل الألعاب التعليمية الطالب يشارك مشاركة فعّالة في اتخاذ القرار داخل اللعبة، وفي التزامه بقواعد اللعبة وقوانينها من أجل الوصول إلى الهدف من ممارسة اللعبة.
- تسهم الألعاب التعليمية في إكساب الطالب بعض العادات الاجتماعية والقيم وتظهر روح التعاون ويتعرف الطالب على المثيرات الاجتماعية الموجودة داخل اللعبة.
- تسهم الألعاب التعليمية في تنمية روح المبادرة الإيجابية للطلاب (ص 23)

تصنيفات وأنواع الألعاب التعليمية:

تصنيف كاليوس (في العنود الطميان، 2004م، ص 27).

- ألعاب تأخذ المنافسة والتحدي في موقف معين يفترض فيه تكافؤ الفرص عند الانطلاق ككرة القدم والشطرنج.

- ألعاب تقوم على التمثيل والتقليد مثل ألعاب تمثيل الأدوار.

- ألعاب تقوم على الرغبة في الاستثارة كالألعاب القصصية.

- ألعاب تقوم على الحظ والصدفة كالأحاجي والألغاز.

3.1.2. الألعاب الإلكترونية:

تعريف الألعاب الإلكترونية:

من العين يعرفها قويدر (2012م) على أنها نوع من أنواع الألعاب الحديثة المنتشرة في العالم والتي يتم عرضها على شاشات التلفاز (كألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (كألعاب الحاسوب) وقد يتم اللعب بها أيضاً على حوامل للتحكم الخاص بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة، بحيث تمد هذه الألعاب الفرد بالمتعة. خلال استخدام اليد مع وقد يكون هذا من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (ص 116).

أما الهدلق (2013م) فيرى أن الألعاب الإلكترونية هي: نشاط ينخرط فيه مجموعة من اللاعبين في نزاع مفتعل محكوم بقواعد محددة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (ص 11).

أهمية الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال:

مع الثورة التكنولوجية المعاصرة وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الألعاب المختلفة، أصبحت هذه التكنولوجيا واقع ملموس حيث تغلغلت في حياة الصغار والكبار، وتعتبر الألعاب الإلكترونية أحد أكثر وسائل الترفيه انتشارا بين الأطفال لما تتضمنه من صور لافته وأصوات ممتعة، فمن السهل الحصول عليها من شبكة الإنترنت أو شرائها (الهدلق، 2013م، ص19)

ومن وجهة نظر الباحثة فإن اللعب له أهمية كبيرة في حياة الأطفال فهو محور تفاعل الأطفال ما حولهم وطريقتهم في التعبير عن مشاعرهم سواء أكانت ألعاب إلكترونية أو ألعاب شعبية فلها العديد من الآثار والفوائد التي تعمل على تكوين شخصية الطفل وتكامله لذا يجب ألا يغفل الآباء أو الأمهات عن أهمية اللعب وجعله روتين في حياة أطفالهم، حتى يفيد الأطفال ويضمنوا سير عملية التعلم على نحو صحيح.

أشكال استخدام الحاسب الآلي في التعليم:

- التعلم والتعليم المعزز بالحاسوب ويضم عدداً من المستويات مثل: نمط التدريس الخصوصي ونمط التدريب والمران ونمط حل المسائل والتمارين ونمط الألعاب التعليمية ونمط التشخيص والعلاج.

- التعلم والتعليم المدار بالحاسوب: يكون الحاسب في هذا المستوى بديل عن المعلم.

- التعلم والتعليم لتنمية التفكير بالحاسوب في هذا المستوى يتم استخدام الحاسب الآلي لمساعدة الطلاب على تطوير أنماط تفكير جديدة تساعد على التعلم في مواقف تعليمية مختلفة تتطلب التحليل والمنطق.

أهمية استخدام الحاسب الآلي في التعليم:

ويرجع استخدام الحاسب الآلي في التعليم إلى توفر الكثير من المميزات منها: (سلام، 2000م، ص323).

- يوفر الحاسب فرص كافية للطالب للعمل بسرعته الخاصة.

- يزود الحاسوب الطالب بتغذيه راجعة فورية بحسب استجابة الموقف التعليمي.

- يتيح الفرصة للتغلب على الفروق الفردية.

- يمكن المعلم من تخزين استجابات الطالب ورصد ردود أفعاله.

الفوائد التربوية للألعاب التعليمية الإلكترونية

هناك فوائد تربوية كثيرة للألعاب الإلكترونية التعليمية منها (الصاعدي، 2009م، ص 24)

- يقوم الطالب بالمشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على الخبرة.

- يصاحب التعلم عن طريق الألعاب الإلكترونية عملية استمتاع واكتساب للخبرة.

- يسيطر على مشاعر الطالب وأحاسيسه ويؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسه.

- تتناسب الألعاب التعليمية الإلكترونية مع مراحل التعلم المختلفة.

- تساعد الطلاب على تكوين اتجاه إيجابي للألعاب الإلكترونية التعليمية.

- تزيد من دافعية الطلاب للتعلم لأنهم يقومون بأدوار حقيقية لمعالجة مشكلات قد واجههم في المستقبل.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

التميز الألعاب الإلكترونية بوجود الكثير من الجوانب الإيجابية التي يستفيد منها الأطفال تتمثل في الآتي (فتح الله، 2013م، من 24)

- تنمي حسن المبادرة والتخطيط لدى الطلاب وتطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير لديهم.

- تعتبر مصدر مهم لتعليم الطلاب، لأنها تغذي خيال الطفل بشكل سريع، ويكتشف الكثير من خلال اللعب.

- تعطي الألعاب الإلكترونية الطالب فرصة لممارسة خطوات حل المشكلة مما ينمي التفكير العلمي لديه.

- تزود روح المنافسة بين الطلاب في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.

- تسهل عملية التعلم وتحفز التعلم الذاتي وتزيد من معرفة الطالب التكنولوجية وتشجعه على الإبداع والابتكار.

- لها دور كبير في قضاء أوقات الفراغ للأطفال بالترويج عن النفس والتسلية وتنمية خيال الطفل والشعور بتحقيق الذات والانجاز عند الوصول للمحل المطلوب.

- تعتبر ضرورة في عصرنا الحان بسبب فرض استخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية المتطورة.

- تعمل على تنمية الذاكرة وتسرع عملية التفكير وتطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق لدى الأطفال، وتؤدي إلى توسيع خيال الطفل. (إبراهيم الحيلة، 2016م، ص 25)

سلبيات الألعاب التعليمية:

- تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الطلاب بسبب العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية.

- قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم، مما يسبب مشاكل أسرية.

- قد تؤثر على تحصيل الطلاب بسبب طول للمدة التي يلعب فيها الطفل وتؤثر على الذاكرة اللفظية للطفل.

-الرسائل الخفية التي تكون وراء هذه الألعاب والتي تختلف مع التعاليم والعادات والتقاليد العربية، كما أنها قد تؤثر على عملية النمو وتؤخر مراحل تطور الطفل.

-وجود علاقة بين الاستخدام المبالغ فيه للألعاب الإلكترونية وبين زيادة حالات السمنة لدى الطلاب، فقد تصيب الأشعة المنبعثة من الشاشة جفاف العين الطالب وإجهاد العينين.

4.1.2. القيم

تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو في تكوين الشخصية حيث أن ما يكتسبه الطفل من خيرات ومعاني ودلالات وقيم في هذه المرحلة يظل ثابتاً في ذهنه وسلوكه في المراحل التالية. ولهذا فإن غرس القيم في النشء أحد الأهداف الرئيسية التي تختم بها التربية، وذلك أن الفرد الذي يفقد قيمه يفقد اتزانه، والقيم بالنسبة للمجتمع كأعمدة البناء التي تحمل البناية بأكملها، فغرس القيم ضرورة فردية واجتماعية في أن واحد.

1) مفهوم القيم:

تعريف القيم لغوياً:

القيم مفردها قيمة وهي اسم هيئة من قام الشيء بكذا كان ثمنه المقابل له كذا، ويذكر ابن منظور، أن القيام يأتي بمعنى الثبات أو بمعنى الاستقامة، فيقال: أقمت الشيء وقومته فقام بمعنى استقام. والقيمة ثمن الشيء بالتقويم فيقال: كم قامت ناقتك، أي كم بلغت، ثم تطور اللفظ أو المصطلح ليستعمل بمعنى القدر والمنزلة وهو انتقال من دلالة مادية إلى دلالة معنوية، عما في الأشياء من خير وجمال (الخباص، 2012م، ص 397).

فالقيم مأخوذة من قيم يقيم السلعة واستقامها قدرها والإنسان القيم هو الذي يتبوأ مكانة سامية فهو المعتدل فكراً وفهماً والمستقيم سلوكياً وأخلاقياً. (مراد، 2012 م ص 6)

تعريف القيم اصطلاحا:

"القيم هي حالة عقلية ووحدانية يؤمن بها الفرد ويعتز بها ويتبناها ولها امتدادها وأثرها الطبيعي في طريقة تفكيره وسلوكه" (مراد، 2012م ص6).

ويعرف (فتوحي) (العكيدي، 2005م ص 268) القيم بأنها احكام تفضيلية نابعة تنظيمات مكتسبة تقاس بالدرجات التي يحصل عليها الطلاب من جراء استجابتهم على فقرات اختبار القيم

مراحل تكوين القيم في نفوس الطلاب:

- الجانب المعرفي: المشتمل على المعلومات والمعارف عن القيمة.

- الجانب الوجداني: المشتمل على مخاطبة الوجدان وإثارته.

- الجانب الحركي أو السلوكي: المشتمل على تطبيقات وتدريبات سلوكية للقيمة.

- وإن معرفة هذه المكونات الثلاثة تعين مصمم الألعاب الإلكترونية على معرفة كيفية غرس القيم بالجوانب الثلاث دون الوقوف عند مكون دون الآخر.

وظائف القيم وأهميتها:

للقيم أهمية كبيرة في حياة الأفراد والجماعات فلا يمكن تصور أي حياة فاعلة وسوية للفرد بدوني، فلكي يتم الإحساس بمعنى الحياة والهدف منها، وحتى يتمكن الفرد والمجتمع من الانطلاق بجمة حادة، وجد نحو العمل والإنتاج، ولكي يستطيع النظر إلى أهدافه ويحدد الأولويات، والطرق والأساليب الموصلة إليها، كان لا بد من توفر القيم وتراثها لديه، ومتى غابت القيم عاش الفرد والمجتمع مغتربين عن دائهما، بعيدين عن مواطن السعادة والاستقرار قريبين من أحوال القلق والاضطراب

أ) أهمية القيم بالنسبة للفرد:

- تسييج القيم الفرد بسياج فيمي متين يحميه من شر نفسه، وشر وساوس شياطين الإنس والجن وتمنعه من الانزلاق في شبهات الفكر، وشهوات النفس.

- تكسب القيم الفرد السعادة لأنها تشيع عنده حاجات الروح وخلجات النفس، وتجعل الإنسان يتسامي نحو عالم الكمال الإنساني مما يكسبه حلاوة التحليق في سماوات الروح والاشواق العلوية.

- تؤطر القيم سلوك الفرد بالخير والفضيلة والحق والجمال، فيكون سلوكه حميداً يحقق أهدافا سامية حميدة (النيف، 2017م: ص 59)

- تزود القيم الأفراد بمعنى الحياة وتساعد على التنبؤ بسلوك صاحبها كما تستخدم بمثابة معايير يقاس بها العمل ويقيم بها السلوك.

- تزود القيم الفرد بالإحساس لكل ما يقوم به، وتساعده في توجيهه للوصول نحو ذلك الغرض (عبدالرحيم، 2012م، ص 47)

ب) أهمية القيم بالنسبة للمجتمع:

- تحفظ للمجتمع تماسكه، فتحدد أهداف حياته ومثله العليا ومبادئه الثابتة والمستقرة.
- تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه.
- تعطي المجتمع الشكل الذي يتميز به عن غيره من المجتمعات الأخرى.
- توقف قوة المجتمع وتماسكه إلى حد كبير على وحدة القيم، فكلما زادت وحدة القيم داخل المجتمع زاد تماسكه وارتباطه وكلما قل ارتباطها زاد التفكك الاجتماعي.

العلاقة بين القيم والتربية

الإنسان والإيضاح هذه العلاقة، تذكر ما يلي:

- تقوم التربية بتكوين شخصية الإنسان، وهذه الشخصية تتشكل من نوع السلوك الذي تحدده المبادئ والقيم.
- التربية عملية تكيف وتوافق، والمبادئ والقيم، هي التي تحدد ذلك التكيف والتوافق.
- تعمل التربية على توفير الأمان للإنسان، والمبادئ والقيم هي التي تحدد له الاحساس بذلك الأمان.

- تعمل التربية على فهم الذات وإمكاناتها، والمبادئ والقيم هي التي تمنح الفرد الفرصة للتعبير عن نفسه.
- تعمل التربية على تنمية الجانب العقدي أو الروحي في الإنسان، والمبادئ والقيم مستمدة من تلك المعتقدات

أنواع القيم:

إن للقيم أنواع عديدة منها: القيم الوحدانية، والقيم الخلقية والقيم العقلية والقيم الاجتماعية والقيم الجسمانية، والقيم الجمالية والقيم الخلقية والقيم الثقافية والقيم الذاتية والعديد من القيم، وسوف نتناول أهم أنواع القيم التي تقوم الألعاب الإلكترونية كما يلي:

أولاً: القيم الدينية:

إن القيم الدينية ترتبط بما يترتب عليها من ثواب وعقاب فالقرآن الكريم هو الفيصل في الحكم على الحسن والقبيح والخير والشر والحلال والحرام، فقيمة الأشياء والأفعال محددة ومقومة في ضوء تحديد ما هو مباح، وما هو حلال وما هو حرام، ويتكلم "ماكس فيبر" عن القيم الدينية يذكر أنها مجموعة من التصديقات السيكلوجية المتولدة عن الاعتقادية الديني والممارسة الدينية التي تعطي توجيهات للسلوك العلمي الذي يلتزم به الفرد.

والقيم الدينية ليس مبادئ نظرية، ولكنها سلوك وعمل وواقع وهي تتجه إلى تكوين الفرد الصالح، فإذا تم تحقيق قيام المجتمع القوي السليم الذي يتعاون أفراده على البر والتقوي، وتستقر فيه دعائم الكفاية والعدل والسلام.

سمات القيم الدينية:

- القيم الإيمانية هي قيمة الإيمان الوثيق بالله تعالى، والثقة التامة في عدله، والتصديق الجازم ،برسله وكتبه، وباليوم الآخر وبقضائه وقدره

- القيم الروحية سواء جاءت عبر التربية الأخلاقية لما بين الآباء والأبناء أم كانت عبير التربية الدينية وما تحفل به من إشارات إلى الفروض والطاعات والعبادات.

- القيم الأخلاقية، وهي من غايات الأدب الأولى، إذ أبان الشعراء عن مذخور كبير منها في صفات الصدق والأمانة والإخلاص والرحمة والبر والتواضع والوفاء بالوعد والالتزام بالعهد وغيرها من الصفات التي تومئ إلى مكارم الأخلاق، وتحث على الفضيلة وتحذر من الرزيلة.

- قيم الحب والتسامح وهي قيم بحسدة للمحبة بين الناس جميعاً من كل لون وجد وجنس (صفا، (2015 ص 2807)

ثانياً: القيم الاجتماعية

تعد القيم الاجتماعية الموجه الأساسي السلوكيات الفرد؛ فهي: تشكل أساس السلوك، ومن ثم يؤدي فقدان القيم وضعف الإحساس بها إلى عشوائية سلوك الفرد، وسيطر الإحباط عليه لعدم إدراكه جدوى ما يقوم به من أعمال ولذلك تعد القيم من المفاهيم الجوهرية في جميع ميادين الحياة، نظرا لأنها ضرورة اجتماعية.. (أبوالنور، 2012م: ص 530).

مفهوم القيم الإجتماعية:

هي تلك القيم التي تساعد الإنسان على وهي وإداك وضبط وجوده الاجتماعي بحيث يكون أكثر فاعلية وهي تضبط الإنسان للارتباط بغيره من الأفراد ويستطيع أداء دوره الاجتماعي بحيوية وفاعلية. (المصري، 2010م: ص 43)

خصائص القيم الاجتماعية:

1- **القيم بأنها نسبية:** أي تختلف من شخص إلى آخر بل تختلف لنفس الشخص بالنسبة النوع حاجاته واهتماماته وتتفاوت على حسب الأهمية والشدة فيما يعرف باسم "سلم القيم" وتختلف حسب الزمان والمكان والثقافة، وتترتب ترتيب هرمي متغلغلة في الإنسان تنبع منه ورغباته لا من خارجه " أي أنها تتسم بالهرمية" .

2- **القيم ظاهرة اجتماعية:** فهي بمثابة أساليب وقوالب وأوضاع للتفكير والعمل الإنساني كما أنها من الموجهات الأساسية للسلوك الاجتماعي

3- **تنصف القيم بالتلقائية** فهي أن بضعة أفراد ولكنها من صنع المجتمع ككل وتمثل مظهرا من مظاهر السلطة في قوتها الملزمة للأفراد (شهر رمضان العظيم قيمة دينية للتعبير لدى البعض بينما يراه البعض الآخر قيمة اقتصادية كبيرة تمثل في رواج حركة البيع والشراء المصطاف السلع).

4- **تصف القيم بالفردية:** ترتبط بإشباع حاجات الإنسان للمباشر حيوية ونفسية وبين قيم اجتماعية ترتبط بعيشة الإنسان والكائن في الوسط الاجتماعي.

أهمية القيم الإجتماعية:

- تحفظ للمجتمع قيمته وتميزه.
- تحفظ للمجتمع تماسكه، وتحدد له أهداف حياته ومثله العليا ومبادئه.
- تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه وتحفظ استقراره.
- تربط أجزاء ثقافة المجتمع بعضها حتى تبدوا متناسقة.
- تمثل همزة الوصل بين العقيدة، والأيدلوجية التي يتبناها المجتمع، وبين النظم الاجتماعية. تمثل الإطار المرجعي الذي يحكم حياة المجتمع ومن يعيش فيه (المصري، 2010م، ص (37)

ثالثاً: القيم الأخلاقية:

والقيم الأخلاقية على أنها تنظيمات نفسية يكتسبها الفرد من خلال تشريه لقيم وعادات ومغيرة للوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه ويمارس دوره من خلاله وتتضح هذه التنظيمات من خلال مواقف الفرد الحياتية وتفاعلاته مع ذاته ومع الأخرين، فهي تشمل كافة جوانب نشاط الإنسان وتفاعله مع بيئته وتصرفاته وسلوكياته التي تنظم علاقته بالله وبالكون وبالمجتمع. (فهيم، 2016م، ص 4)

رابعاً: القيم الثقافية: تعريف القيم الثقافية:

عند وهي القيم المتعلقة بتكوين السلوك الخلقي الفاضل. المسلم ليصبح سحية وطبعاً يتحلى به ويتعامل مع الآخرين لتكوين مجتمع فاضل تسوده المحبة والوئام. (مراد: 2012م: ص 22)

مكونات القيم الثقافية:

القيم ما هي إلا نتاج تفاعل الفرد مع عدد من الأفراد والمؤسسات المختلفة أى أنها نتاج إجتماعي ثم بعد ذلك يتم إدخالها و إدماجها في شخصية الفرد ومن ثم تصبح إطاراً مرجعيا لسلوك الفرد. وتتكون القيم من ثلاث مكونات رئيسية:

1- **المكون المعرفي:** ويشمل المعارف والمعلومات النظرية وعن طريقة يمكن تعليم القيم ويتصل هذه المكون بالقيمة المراد تعلمها.
2- **المكون الوجداني:** ويشمل الانفعالات والمشاعر والأحاسيس الداخلية وفى هذا الجانب يشعر الفرد بالسعادة لاختيار القيمة.
3- **المكون السلوكي:** وهذا الجانب هو الذي تظهر فيه القيمة مترجمة الى سلوك ظاهر ويتصل هذا الجانب بممارسة القيمة.

أهمية القيم الثقافية

- تنمية القيم الثقافية تعمل على النمو المعرقل عند الطفل تساعد على التنبؤ بسلوك الطفل في المواقف المختلفة.
- تسمو القيم الأخلاقية بوجدان الأطفال وتثير أمامهم الطريق إلى كل ما هو إنساني ونبيل كما يتفق مع المعايير والقيم والأخلاقيات السائدة في مجتمعهم.
- تمثل القيم الأخلاقية أساساً متيناً وإطاراً مرجعياً دقيقاً يساعد الفرد على تقييم سلوكياته وتصرفاته في مختلف جوانب الحياة.
- تعد القيم الأخلاقية الأساس الأول في بناء الشخصية الأخلاقية لدى الطفل مما يساعده على تنمية الشخصية السوية البعيدة عن الاضطرابات والصراعات النفسية. (عبدالرحيم، 2012م، ص 45).

خامساً: القيم التربوية:

تعد القيم التربية التربوية أحد مرتكزات العمل التربوي فهي من أهم أهدافه ووظائفه، وهي من المفاهيم الجوهرية التي تمس العلاقات الإنسانية بكافة صورها في جميع ميادين الحياة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية، كما أنها من أهم دعامات البناء الاجتماعي وتماسكه وهي الركائز الأخلاقية للمجتمع إذ تساعد على تنظيم العلاقات الاجتماعية الإيجابية بين الطلاب، ولا يستقيم المجتمع بدونها.

فالقيم التربوية هي القيم التي تعالج جوانب النمو الإنساني المتكامل بغض النظر من الفواصل الدقيقة والمسميات فيما بينها، سواء كانت قيماً اجتماعية دسمية نفسية، عقلية، روحية، خلقية أو جمالية بشرط أن تكون القيم في ضوء تربيتها. (النيف، 2017م: ص (2)

مفهوم القيم التربوية

هي عبارة عن مجموعة من المعايير والأحكام تتكون لدى الفرد من خلال المواقف والخبرات الفردية والاجتماعية، بحيث تمكنه من اختبار أهداف وتوجيهات خياله، براها جديرة التوظيف إمكانياته، وتعند حلال الاهتمامات أو الاتجاهات أو السلوك العلمي أو المعطي بطريقة مباشرة وغير مباشرة المدهون ، 02014 ص 7)

دور الألعاب الإلكترونية في غرس القيم:

تذكر دراسة النيف (2017م) أنه يكمن دور الألعاب الإلكترونية في كونها من أكثر وسائل التدريس والتعلم إمتاعاً، لذا فللألعاب الإلكترونية جملة من الإيجابيات التي تزيد من فاعلية عملية التعليم والتعلم وغرس القيم عند استخدامها بشكل جيد،

حيث أنها تساعد على تكوين اتجاهات إيجابية نحو التعليم والاستفادة منه في رفع مستوى التحصيل الدراسي، وغرس العديد من القيم التي يكتسبها الطالب نتيجة الخبرات التعليمية التي يمر بها، وكذلك تناسب الألعاب الإلكترونية كمراحل التعليم المختلفة .

2.2. الدراسات السابقة:

دراسة همام وهالة داؤد (2007م)

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع الوسائل التعليمية والألعاب في رياض الأطفال والفرق بين الرياض الأهلية والرياض الحكومية، وشملت عينة البحث (14) روضة حكومية و (3) رياض أهلية واستخدم الباحثان استبيان (القائمة المعيارية) التي وضعتها المديرية العامة للتربية وتم تطبيقها على عينة الدراسة، واستخلص الباحثان النتائج التالية: قلة الوسائل والألعاب التعليمية في رياض الأطفال في القطر العراقي تتيحة الظروف التي تمر بها، وعدم توفر الإمكانيات المادية الخاصة بتوفير تلك الوسائل والألعاب وعدم اهتمام إدارات الرياض بشراء وتوفير بعض الوسائل والألعاب التي تفيد الأطفال في تلك المرحلة العمرية.

دراسة دلال الحشاش (2008)

هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (24) طالباً من طلبة الصف الحادي عشر، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة، طبق عليهم مقياساً للسلوك العدواني، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية

دراسة البركات وأمية الحسين (2010م):

تقصت العاهات معلمي تربية الطفولة نحو توظيف التعليم باللعب المحوسب في تنمية خبرات الأطفال التعليمية واستخدم الباحثان المنهج التحليلي، وقد أجريت الدراسة عينة من معلمي تربية الطفولة في منطقة شمال الأردن، بلغ قوامها) (625) معلماً ومعلمة قاموا بالإجابة عن الاستبانة التي تم توزيعها، كما أجريت المقابلة شبها ومعلمة تم اختيارهم من العينة السابقة، وكشفت نتائج الدراسة عن وجود اتجاهات إيجابية لدى أفراد عينة الدراسة نحو توظيف اللعب المحوسب في تنمية خيرات الأطفال التعلمية، وعدم وجود فروق دالة إحصائياً في اتجاهاتهم الإيجابية تبعاً لمتغيرات الجنس والمؤهل العلمي والخبرة التدريسية)، وعلى الرغم من هذه النتيجة، إلا أن هذا لا ينفي وجود بعض التأثيرات السلبية التي تحول دون توظيف التعلم باللعب المحوسب بعضها يتصل بالمعلمين والإدارات التعليمية في المدارس، وبعضها الآخر يتصل بأولياء أمور التلاميذ.

دراسة أبو وزنة (2011م)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة للمرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى، واستخدمت أربعة مقاييس لجمع البيانات، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي،

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج من أبرزها: وجود ما نسبته (398) مدمن من بين أفراد العينة ووجود علاقة بين التكيف الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية، إذ وجد في المستويين المنخفض والعالي للإدمان كما كشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستويات الإدمان المختلفة المنخفضة والمتوسطة والعالية) للتكيف المدرسي.

دراسة الديدب (2012م)

استهدفت التعرف على أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل للمشكلات لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي في السعودية، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجربي وتكونت عينة الدراسة من (60) طالباً من طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدينة عرعر بالمملكة العربية السعودية، وقسمت العينة إلى مجموعتين كل منهما تحتوي على (30) طالباً، إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد اعتبار مواقف حياتية للكشف عن مدى اكتساب الطلاب المهارة حل المشكلات من خلال الألعاب الإلكترونية، وأظهرت النتائج وجود فرق ذات دلالة إحصائية في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

(دراسة إيبسن Epstein،2012)

تقصت العلاقة بين استخدام المراهقين للحاسوب والألعاب الإلكترونية ورون كمية الوقت المبذول إسبوعياً على ألعاب الحاسوب والألعاب الإلكترونية وتم استقطاب المشاركين الذين تتراوح أعمارهم بين 13-17 عاماً بواسطة الإنترنت ويسكنون الولايات المتحدة الأمريكية من أجل إنجاز استطلاع عبر الإنترنت باستخدام أداة استطلاع، وتكونت عينة الدراسة من (200) مشارك أجروا الاستطلاع، وبينت النتائج أن الذكور يقضون ساعات أكثر أسبوعياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث كما تبين أن هناك علاقة إيجابية بين مستوى القراءة واستخدام الحاسوب بينما كانت العلاقة سلبية مع مستوى الرياضيات.

دراسة مارب المولى ولميعه العبيدي (2012م):

هدفت إلى التعرف على اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية، والبعث المنهج الوصفي المسحي لتحقيق أهداف الدراسة، واستخدمت الاستبانه كأداة لجمع البيانات وتكونت عينة الدراسة من (300) تلميذ وتلميذة من مدارس مدينتي بغداد والموصل في العراق، وتوصلت الدراسة إلى أن المجاعات الأطفال كانت الجانبية نحو الألعاب الإلكترونية وبينت الدراسة وجود فروق في هذه الاتجاهات لصالح الطلبة الذكور.

دراسة الحربي (2014م)

هدفت الدراسة إلى معرفة واقع استخدام الإنترنت وعلاقته ببعض القيم الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانية في محافظة الرس، المتمثلة في قيم التعاون والمشاركة والعدل والتسامح والعفو الاجتماعي والترابط الأسري لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الرس، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أن أفراد عينة الدراسة يستخدمون شبكة الانترنت (دائماً) بنسبة (54.7%) وأحياناً بنسبة (32.3%) ونادراً بنسبة (13) وأن نسبة (7008% منهم يستخدمون شبكة الانترنت منفردين، ونسبة (1902%) يفضلون استخدامها الأصدقاء، ونسبة (101) يفضلون استخدامها مع الأسرة، وقد جاء تأثير استخدام الانترنت على بعض القيم الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الرس مع بدرجة موافقة (متوسطة) من وجهة نظرهم.

دراسة كورت وفسئل وكواندت (Kowert, Festl & Quandt:(2014

هدفت الدراسة إلى توضيح الصورة النمطية التي ارتبطت بلاعبي الألعاب الإلكترونية كأن يكونوا غير محبوبيين من أقرانهم أو معاناتهم من وزن زائد أو انطواء اجتماعي حيث انتشرت هذه الصورة النمطية من لاعبي الألعاب الإلكترونية التي غالباً ما تكون سلبية وتغلفت في المجتمع عن طريق وسائل الإعلام المختلفة وتشير النتائج إلى أن الصورة النمطية للاعبي الألعاب الإلكترونية ليست مدعومة تماماً بشكل تجريبي على الرغم من العثور على معظم السمات النمطية على عدد لا بأس به من لاعبي الألعاب الإلكترونية.

دراسة التيف (2017م)

هدفت الدراسة إلى التعرف تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس من وجهة نظرهم، والكشف عن الفروق حول الداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس والتي تعزى لمتغيرات الجنس الصف، نوع التعليم، متعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية وتقديم بعض التوصيات والمقترحات التي يمكن ان تسهم في تفعيل الإفادة من الألعاب الإلكترونية في تدعيم القيم التربوية.

وتوصلت الدراسة إلى نتائج عديدة وهي أن تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في جميع ابعاد الدراسة متحققة بدرجات متوسطة، وكذلك توجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف الجنس، والفروق لصالح الذكور .

3. منهجية الدراسة وإجراءاتها:

1.3. منهج الدراسة

تقتضي طبيعة الدراسة الحالية استخدام المنهج الوصفي المسحي الذي يُعرف بأنه: دراسة أحداث وظواهر وممارسات قائمة موجودة في بيئة محددة ومجتمع معين في زمن معاصر الأحداث الدراسة ومتاحة للدراسة والقياس كما هي دون تدخل الباحث في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها الأغا، 2002م، ص 43).

2.3. مجتمع الدراسة:

يُعرف أبوعلام (2006م) مجتمع الدراسة بأنه: " جميع الأفراد أو الأشياء، أو العناصر التي لها خصائص واحدة يمكن ملاحظتها" (ص (154). وقد تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات المرحلة الابتدائية في المدارس الحكومية في مدينة الرياض حيث بلغ عددهن (1350) حسب إحصاءات وزارة التعليم.

3.3. عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (378) معلمة وهي تمثل ما يقارب (3%) تم اختبارهن بطريقة عشوائية وفيما يلي وصف العينة الدراسة:

من حيث سنوات الخبرة:

جدول (3-1) توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة.

سنوات الخبرة	العدد	النسبة
أقل من 5 سنوات	86	%22.8
من 5 إلى أقل من 10 سنوات	69	%18.3
من 10 سنوات إلى أقل من 15 سنة	45	%11.9
أكثر من 15 سنة	178	%47
المجموع	378	%100

من حيث المؤهل العلمي:

جدول (3-2) توزيع أفراد العينة تبعا لمتغير المؤهل العلمي

المؤهل	العدد	النسبة
بكالوريوس	301	%79.6
ماجستير	32	%8.5
دكتوراه	9	%52.4
أخرى	36	%59.5
المجموع	378	%100

من حيث الدورات التدريبية:

جدول (3-3) توزيع أفراد العينة تبعا لمتغير الدورات التدريبية.

الدورات	العدد	النسبة
لا يوجد	78	%20.6
من دورة إلى دورتين	89	%23.5
من 3 إلى خمس دورات	72	%19.1
أكثر من 5 دورات	139	%36.8
المجموع	378	%100

ISSN: 2706-6495

4.3. أداة الدراسة:

لجمع البيانات اللازمة الموضوع الدراسة تم تصميم . أداة الدراسة وهي عبارة عن استبانة تكونت من جزئيين:

الجزء الأول: عبارة عن البيانات الشخصية (المؤهل الدراسي، عدد سنوات الخبرة، والدورات التدريبية).

الجزء الثاني: عبارات الاستبانة وتم توزيعها على ثلاثة محاور هي:

- واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات
- معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.
- سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.

وقد تم بناء الاستبانة من خلال الخطوات التالية:

(1) تحديد الهدف من الاستبانة: هدفت الاستبانة التعرف على واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما نراها المعلمات و معوقات وسبل توظيفها

(2) مصادر بناء الاستبانة تم بناء الإستبانة من خلال مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة مثل دراسة الربودي (2015م) دراسة همام و داود (2007) دراسة السعدني (2011م) وكذلك مقابلة مجموعة من ذوي الاختصاص في هذا المجال للاستفادة من خواتهم

(3) الاستبانة في صورتها الأولية: قامت الباحثة بإعداد قائمة أولية للمحاور التي سوف تبقى في ضوئها الاستبانه وهذه القائمة تضمنت ثلاثة محاور هي: واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ومعوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات للمرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات، وسبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.

(4) عرض القائمة في صورتها الأولية: على مجموعة من المحكمين المختصين في مجال أصول العربية ومشرفين تربويين ومعلمات وذلك للتأكد من سلامة الصياغة اللغوية لعبارات الاستبانة، ومدى انتماء كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه، ومدى الصحة العلمية للعبارات، وقد تم الأخذ بآراء المحكمين التي اتفق عليها نحو 60% من الحكمين والتي تمثلت في تعديل صياغة بعض العبارات.

(5) الاستبانة في صورتها النهائية: بعد إجراء التعديلات في ضوء آراء الحكمين أصبحت الاستبانة في صورتها النهائية مكونة من ثلاثة محاور يندرج تحتهما (37) عبارة كما يلي:

المحور الأول: واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ويتضمن (15) عبارة

المحور الثاني: معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ويتضمن (9) عبارات

المحور الثالث: سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها لمعلمات ويتضمن (13) عبارة.

6) الدراسة الاستطلاعية: تم تطبيق الاستبانة على عينة من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وتم تفريغ الاستجابات ورصد الدرجات للقيام بعمليات الضبط الإحصائي التالية:

حساب صدق الاستبانة: تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال الطرق التالية:

- صدق المحكمين:

حيث تم عرض الاستبانة في صورتها الأولية على مجموعة من ! المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المختلفة بالمملكة العربية السعودية، وذلك لإبداء آرائهم وملاحظاتهم حول الاستبانة من حيث درجة ملاءمة كل عبارة من العبارات للمحور الذي تنتمي إليه ودرجة وضوح كل عبارة وسلامة صياغتها اللغوية، وملاءمتها لتحقيق الهدف الذي وضعت من أجله، واقتراح طرق تحسينها بالحذف أو الإضافة أو إعادة الصياغة، وكل ما يرونه مناسباً، وقد قام الباحث بإجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون

- الصدق الذاتي

تم حساب الصدق الذاتي لعبارات الاستبانة من خلال حساب الجذر التربيعي لمعامل. ثبات ألفا كرونباخ.

جدول (3-4) معدلات الصدق الذاتي لمحاور الاستبانة

المحور	معامل الثبات	معامل الصدق
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	0.92	0.96
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.	0.85	0.92
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات.	0.88	0.94
الاستبانة ككل.	0.90	0.95

يتضح من الجدول السابق أن محاور الاستبانة والاستبانة ككل على درجة عام الصدق الذاتي حيث بلغ الصدق العام للاستبانة ككل (0095) وهو معامل صدق مرتفع.

- صدق الاتساق الداخلي للاستبانة

تم حساب معامل صدق الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه باستخدام معامل ارتباط بيرسون

جدول (3-5) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات محاور الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه.

البعد	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم	معامل الارتباط
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	1.	0.68	9.	0.73
	2.	0.68	10.	0.69
	3.	0.64	11.	0.77
	4.	0.62	12.	0.57
	5.	0.77	13.	0.58
	6.	0.76	14.	0.70
	7.	0.74	15	0.82
	8.	0.50		
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	1.	0.70	6.	0.62
	2.	0.71	7.	0.53
	3.	0.67	8.	0.74
	4.	0.67	9.	0.72
	5.	0.77		
المسيل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	1.	0.38	8.	0.79
	2.	0.51	9.	0.73
	3.	0.74	10.	0.79
	4.	0.78	11.	0.63
	5.	0.58	12.	0.55
	6.	0.80	.13	0.72
	7.	0.85		

جدول (3-6) معاملات الارتباط بين درجات كل محور والدرجة الكلية للاستبانة

المحور	معامل الارتباط
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات للمرحلة	0.75

الابتدائية كما تراها المعلمات	
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	0.51
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	0.76

- حساب ثبات الاستبانة:

يقصد بثبات الاستبانة التأكد من أن الاستجابات ستكون واحدة تقريباً لو تكرر تطبيقها على الأشخاص ذاتهم في أوقات مختلفة (العساف، 2012م، ص 387).

الثبات بطريقة ألفا كرونباخ: والحساب ثبات الاستبانة تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ لحساب الثبات وكانت النتائج كالتالي:

جدول (3-7) معاملات الثبات لمحاور الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ

المحور	معامل الثبات
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية . كما تراها المعلمات	0.92
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	0.85
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	0.88
الاستبانة ككل	0.90

5.3. إجراءات الدراسة:

- الحصول على موافقة سعادة الدكتور المشرف على الدراسة لتطبيق الاستبانة.
- الحصول على خطاب من كلية العلوم الاجتماعية موجه لوزارة التعليم لتسهيل مهمة الباحث في تطبيق الدراسة.
- توزيع الاستبيان على معلمات المرحلة الابتدائية بمدارس التعليم العام للبنات بالرياض الكترونياً بالإضافة إلى الزيارات الشخصية لمن بالمدارس.
- إدخال بيانات الاستبانات الصالحة للتحليل الإحصائي إلى برنامج الحزم الإحصائية الاجتماعية SPSS 22
- تحليل البيانات إحصائيا واستخلاص النتائج.

ISSN: 2706-6495

6.3. الأساليب الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS).

1- وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الخماسي الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدراسة تم حساب المدى من خلال تحديد طول خلايا المقياس الخماسي الحدود الدنيا والعليا المستخدم في الدراسة، من خلال المعادلة التالية: (الحد الأقصى للفئة - الحد الأدنى للفئة) / عدد الفئات، ولم حساب المدى كما يلي: (5-1-4) تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (4/0.8005) بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى اقل قيمة في المقياس وهي الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يأتي:

من 1-1080 يمثل ضعيفة جداً نحو كل عبارة

من 1081 - 2060 يمثل ضعيفة نحو كل عبارة

- 2061 - 3040 يمثل متوسطة نحو كل عبارة

- 4021 - 5 يمثل كبيرة جداً نحو كل عبارة

- 3041 - 4020 يمثل كبيرة نحو كل عبارة

2- معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.

3- معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة.

4- التكرارات والنسب المئوية لتحديد استجابات أفراد الدراسة تجاه عبارات المحاور الرئيسية التي التي تتضمنها أداة الدراسة.

5 - المتوسط الحسابي وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدراسة عن المحاور الرئيسية.

6- الانحراف المعياري للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات أداة الدراسة، ولكل بعد ومحور من المحاور الرئيسية عن متوسطها الحسابي، كما تستخدم في ترتيب العبارات حسب الأقل تشتتاً في حال تساوي المتوسط الحسابي.

7- اختبار "ت" لحساب دلالة الفروق بين استجابات أفراد العينة وفقاً لمتغيري (المؤهل العلمي الدورات التدريبية.

8- أسلوب التحليل التباين الأحادي (ANOVA) لحساب درجة الفروق بين استجابات أفراد العينة وفقا لمتغيرات سنوات الخبرة.

4. نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها.

(1) الإجابة عن السؤال الأول:

وينص السؤال الأول على ما واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟

في سبيل الإجابة عن هذا السؤال تم حساب قيم المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل عبارة من عبارات محور واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ثم مقارنة هذه المتوسطات بالمتوسط المعياري الافتراضي.

جدول (4-1) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لمحور واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في - غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات

م	الفقرات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	التدريب
			موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة				
8	تقوم المعلمة بتقويم معدل ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية للحفاظ على صحة الطالبات	ك	186	113	65	15	8	4.20	0.98	كبيرة	1
		%	49.2	29.9	14.8	4	2.1				
13	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية الغرس مهارة اكتساب اللغة الإنجليزية.	ك	172	132	55	10	9	4.19	0.94	كبيرة	2
		%	45.5	34.9	14.6	2.6	2.4				
9	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية.	ك	153	152	55	10	8	4.14	0.91	كبيرة	3

م	الفقرات لغرس قيمة التفكير والإبداع.	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	التدريب
			موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق				
		%									

				بشدة						
				2.1	2.6	14.6	40.2	40.5		
7	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لرفع مستوى الطالبات والتحفيز على التعليم والتعلم.	ك	159	137	60	14	8	4.12	0.95	كبيرة	4
		%	42.1	36.2	15.9	3.7	2.1				
10	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيم ترفع من معدلات الذكاء وسرعة البديهة لدى الطالبات	ك	151	144	66	9	8	4.11	0.92	كبيرة	5
		%	39.9	38.1	17.5	2.4	2.1				
12	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيمة الوعي بتقنيه المعلومات والاتصالات.	ك	137	155	62	17	7	4.05	0.93	كبيرة	6
		%	36.2	41	16.4	4.5	1.9				
11	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيمة إدارة الوقت	ك	129	150	75	17	7	4	0.94	كبيرة	7
		%	34.1	39.7	19.8	4.5	1.9				
6	توظف المعلمة الألعاب الإلكترونية التي تقوم السلوك والانفعالات لدى	ك	132	144	79	17	6	4	0.94	كبيرة	7
		%	34.9	38.1	20.9	4.5	1.6				

ISSN: 2706-6495

	الطالبات فيما بينهن										
5	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيم وثقافة المجتمع	ك	123	157	70	22	6	3.98	0.94	كبيرة	8
		%	32.5	41.5	18.5	5.8	1.6				
15	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيمة حسن التصرف والسلوك	ك	129	145	79	18	7	3.98	0.95	كبيرة	9
		%	34.1	38.4	20.9	4.8	1.9				

م	الفقرات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		النسبة	موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة				
2	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية الغرس قيمة التعلم والتقدم.	ك	116	168	68	18	8	3.97	0.93	كبيرة	10
		%	30.7	44.4	18	4.8	2.1				
14	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية لغرس قيمة التخيل.	ك	111	147	90	18	12	3.87	1	كبيرة	11
		%	29.4	38.9	23.8	4.8	3.230				

1	تقوم المعلمة بتوظيف الألعاب الإلكترونية الغرس قيمة التحدي والإصرار.	ك	105	145	99	17	12	3.83	0.99	كبيرة	12
		%	27.8	38.4	26.2	4.5	3.2				
3	. تعمل المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية في تعميق العقيدة الدينية لدى الطالبات	ك	126	101	97	40	14	3.75	1.14	كبيرة	13
		%	33.3	26.7	25.7	10.6	3.7				
4	تعمل المعلمة على اختيار الشخصيات التاريخية والدينية ضمن الألعاب الإلكترونية لاتخاذهم قدوة	ك	124	108	83	43	20	3.72	1.19	كبيرة	14
		%	32.8	28.6	22	11.4	5.3				
	المتوسط العام للمحور.							3.99	0.99	كبيرة	

2) الإجابة عن السؤال الثاني:

وينص السؤال الثاني على ما معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟

في سبيل الإجابة عن هذا السؤال تم حساب قيم المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل عبارة من عبارات محور معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ثم مقارنة هذه المتوسطات بالمتوسط المعياري الافتراضي.

جدول (4-2) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لمحور معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية - في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات

م	الفقرات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	التدريب.
			موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة				
9	ضعف اهتمام الجهات المعنية بإنتاج الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم النبيلة	ك	205	114	48	5	6	4.34	0.87	كبيرة جدا	1
		%	54.2	30.2	12.7	1.3	106				
8	قلة توفر الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم الإيجابية	ك	173	143	45	8	9	4.22	0.91	كبيرة جدا	2
		%	45.8	37.8	11.9	2.1	2.4				
6	ضعف اهتمام المدرسة بعمل دورات توعوية لأولياء الأمور بخطورة الألعاب الإلكترونية وتدريبهم على كيفية اختيار الألعاب الإلكترونية	ك	168	137	53	12	8	4.18	0.93	كبيرة	3
		%	44.4	36.2	14	3.2	2.1				
5	قلة اهتمام المدرسة بعمل دورات تدريبية للمعلمات	ك	159	137	65	10	7	4.14	0.92	كبيرة	4
		%	42.1	36.2	17.2	2.6	1.9				

	لتدريبهن على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم											
4	ضعف اهتمام المدرسة بعمل دورات تدريبية للمعلمات لتدريبهن على كيفية اختيار الألعاب الإلكترونية	ك	165	128	66	11	8	4.14	0.95	كبيرة	5
		%	43.7	33.9	17.5	2.9	2.1				

الإجابة عن السؤال الثالث:

وينص السؤال الثالث على ما سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات؟

في سبيل الإجابة عن هذا السؤال تم حساب قيم المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل عبارة من عبارات محور سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات ثم مقارنة هذه المتوسطات بالمتوسط المعياري الافتراضي.

جدول (4-3) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لمحور سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في - غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات

م	الفقرات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		النسبة	موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة				
4	تفعيل دور الجهات الرقابية المختصة فيما يباع في الأسواق من الألعاب الإلكترونية	ك	268	81	23	2	4	4.61	0.72	كبيرة جدا	1

	التي تتناسب مع قيم وثقافة ودين وأخلاق المجتمع السعودي	%	70.9	21.4	6.1	0.5	1.1				
7	تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية	ك	252	24	24	2	3	4.57	0.71	كبيرة جدا	2
		%	66.7	25.7	6.3	0.5	0.8				

م	الفقرات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		النسبة	موافق بشدة	موافق	إلى حد ما	غير موافق	غير موافق بشدة				
3	ضرورة اهتمام أولياء الأمور بتحديد زمن معين يومي لممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	252	95	24	3	4	4.56	0.74	كبيرة جدا	3
		%	66.7	25.1	6.3	0.8	1.1				
8	تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بكيفية اختيار الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع أعمارهن وقيمهن	ك	246	102	24	3	3	4.55	0.72	كبيرة جدا	4
		%	65.1	27	6.3	0.8	0.8				
6	إنتاج الألعاب الإلكترونية من قبل الشركات المتخصصة وإشراف الجهات	ك	245	98	30	2	3	4.53	0.73	كبيرة جدا	5

ISSN: 2706-6495

	ذات العلاقة لتجسيد معالم المملكة وتعزز فيها روح الانتماء والوطنية والدفاع عن الوطن.	%	64.1	25.9	7.9	0.5	0.8				
5	على المؤسسات الإعلامية عمل برامج نوعية في وسائل الإعلام المختلفة لتوعية أولياء الأمور بسبل توظيف الألعاب الإلكترونية لغرس القيم الإيجابية.	ك	245	109	20	4	4	4.53	0.74	كبيرة جدا	6
		%	64.8	28.8	5.3	1.1	1.1				
11	تقوم المدرسة بتوعية الأطفال وتعليمهن العادات الصحية والسليمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل (وضعية الجلوس، والمسافة الآمنة عن الشاشة، والحرص من الأسلاك الكهربائية.	ك	241	99	32	5	4	4.49	0.79	كبيرة جدا	7
		%	63	26.2	8.5	1.3	1.1				
10	عمل دورات تدريبية للمعلمات لتوعية الأطفال وأولياء الأمور لكيفية اختيار	ك	230	113	27	2	6	4.48	0.79	كبيرة جدا	

	الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع قيم وثقافة	%	60.8	29.9	7.1	0.5	1.6			8

يلاحظ من الجدول السابق أن متوسط استجابات أفراد العينة على سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات للمرحلة الابتدائية كما تراها للمعلمات جاءت بدرجة كبيرة جداً بمتوسط حسابي (4045) حيث حصلت جميع العبارات على درجة موافقة كبيرة جداً ما عدا عبارة واحدة وهي العبارة رقم (1) حصلت على درجة موافقة كبيرة.

- جاءت العبارة رقم (4) في المرتبة الأولى وهي: " تفعيل دور الجهات الرقابية المختصة فيما يباع في الأسواق من الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع قيم وثقافة ودين وأخلاق المجتمع السعودي" بمتوسط حسابي قدره (4061) بدرجة موافقة كبيرة جداً.. جاءت العبارة رقم (7) في المرتبة الثانية وهي تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية " متوسط حسابي قدره (4.57) بدرجة موافقة كبيرة جدا
- جاءت العبارة رقم (12) في المرتبة قبل الأخيرة وهي قيام المدرسة بعمل دورات تدريبية لأولياء الأمور لتعريفهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتعريفهم على مهارات اختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أبنائهم بمتوسط حسابي قدره (4.33) بدرجة موافقة كبيرة جدا.
- أما العبارة رقم (1) فقد جاءت في المرتبة الأخيرة وهي: " يسهم أولياء الأمور بإشرافهم اختبار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أطفالهم بمتوسط حسابي قدره (3.99) بدرجة موافقة كبيرة.

(4) الإجابة عن السؤال الرابع:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة نحو واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات تعزي إلى متغير (المؤهل العلمي - سنوات الخبرة - الدورات التدريبية)

- الفروق وفق متغير المؤهل العلمي:

للتعرف على الفروق بين استجابات عينة الدراسة وفقاً لمتغير المؤهل العلمي تم اختبار دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة وذلك لكل محور من محاور الاستبانة والاستبانة ككل باستخدام أسلوب تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، وعن طريق برنامج التحليل الإحصائي SPSS ثم الحصول على النتائج الموضحة بالجدول التالي:

جدول (4-4) نتائج تحليل التباين الأحادي - ANOVA لمحاور الاستبانة والاستبانة ككل تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
واقع توظيف	بين المجموعات	852.222	3	284	2.15	0.09

الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	داخل المجموعات	49344.2	374	132		
	المجموع الكلي	5019405	377			
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	6.747	3	2.25	0.06	0.98
	داخل المجموعات	14204.5	374	38		
	المجموع الكلي	14211.3	377			
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	420.017	3	140	2.38	0.07
	داخل المجموعات	21962.1	374	58.7		
	المجموع الكلي	22382.1	377			
الاستبانة ككل	بين المجموعات	2546.08	3	849	2.01	0.11
	داخل المجموعات	157731	374	422		
	المجموع الكلي	160277	377			

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فرق دال إحصائياً يعزى لمتغير المؤهل العلمي في درجة موافقة أفراد العينة في محاور استبانة واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات للمرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات والاستبانة ككل حيث بلغت قيمة "في" على الترتيب (2015-0.06-2038-2001) وهي قيم غير دالة عند مستوى (0.05).

- **الفروق وفقا لمتغير سنوات الخبرة:**

للتعرف على الفروق بين استجابات عينة الدراسة وفقاً لسنوات الخبرة تم اختبار دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة وذلك لكل محور من محاور الاستبانة والاستبانة ككل باستخدام أسلوب تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، وعن طريق برنامج التحليل الإحصائي SPSS تم الحصول على النتائج الموضحة بالجدول التالي:

جدول (4-5) نتائج تحليل التباين الأحادي - ANOVA لمحاور الاستبانة والاستبانة ككل تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	73.282	3	24.4	0.18	0.91
	داخل المجموعات	50121.2	374	134		
	المجموع الكلي	50194.5	377			
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	125.117	3	41.7	1.11	0.35
	داخل المجموعات	14086.2	374	37.7		
	المجموع الكلي	14211.3	377			
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	223.355	3	74.5	1.26	0.29
	داخل المجموعات	22158.8	374	59.2		
	المجموع الكلي	22382.1	377			
الاستبانة ككل	بين المجموعات	706.463	3	235	0.55	0.65
	داخل المجموعات	159571	374	427		
	المجموع الكلي	160277	377			

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فرق دال إحصائياً يعزى لمتغير سنوات الخبرة في درجة موافقة أفراد العينة في محاور استبانة واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات والاستبانة ككل حيث بلغت قيمة "ف" على الترتيب (18-11-6-055 وهي قيم غير دالة عند مستوى (0.05). يتضح مما سبق أن متغير الخبرة التدريسية ليس له تأثير في إدراك عينة الدراسة لواقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية وقد يرجع ذلك إلى أن تشابه الإعداد التربوي للمعلمات وأن معظمهن لديهن خبرات تدريسية كبيرة.

- **الفروق وفق متغير الدورات التدريبية:**

للتعرف على الفروق بين استجابات عينة الدراسة وفقا لمتغير الدورات التدريبية تم اختبار دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة وذلك لكل محور من محاور الاستبانة والاستبانة ككل باستخدام أسلوب تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، وعن طريق برنامج التحليل الإحصائي SPSS تم الحصول على النتائج الموضحة بالجدول التالي:

جدول (4-6) نتائج تحليل التباين الأحادي - ANOVA لمحاور الاستبانة والاستبانة ككل تبعاً لمتغير الدورات التدريبية

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	648.131	3	24.4	1.63	0.18
	داخل المجموعات	49546.3	374	134		
	المجموع الكلي	50194.5	377			
معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	125.117	3	41.7	1.11	0.34
	داخل المجموعات	14086.2	374	37.7		
	المجموع الكلي	14211.3	377			
سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات	بين المجموعات	223.355	3	74.5	0.64	0.59
	داخل المجموعات	22158.8	374	59.2		
	المجموع الكلي	22382.1	377			

الاستبانة ككل	بين المجموعات	706.463	3	235	1.27	0.29
	داخل المجموعات	159571	374	427		
	المجموع الكلي	160277	377			

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فرق دال إحصائياً يعزى لمتغير الدورات التدريبية في درجة موافقة أفراد العينة في محاور استبانة واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس بعض القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية كما تراها المعلمات والاستبانة ككل حيث بلغت قيمة "ف" على الترتيب (1063-11-1-0.64-1027) وهي قيم غير دالة عند مستوى (5...).

5. النتائج والتوصيات:

1.5. نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

(1) أن المعلمات يقومن بتوظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية بتقويم معدل ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية للحفاظ على صحة الطالبات بمتوسط حسابي قدره (4.20) بدرجة موافقة كبيرة، واستخدامها لغرس مهارة اكتساب اللغة الإنجليزية بمتوسط حسابي قدره (4.19) بدرجة موافقة كبيرة.

(2) أن معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية هي ضعف اهتمام الجهات المعنية بإنتاج الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم النبيلة بمتوسط حسابي قدره (4034) بدرجة موافقة كبيرة جداً، وقله توفر الألعاب الإلكترونية التي تسهم في غرس القيم الإيجابية بمتوسط حسابي قدره (4.22) بدرجة موافقة كبيرة جداً.

3) أن من سبل توظيف الألعاب الإلكترونية في غرس القيم لدى طالبات المرحلة الابتدائية تفعيل دور الجهات الرقابية المختصة فيما يباع في الأسواق من الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع قيم وثقافة ودين وأخلاق المجتمع السعودي بمتوسط حسابي قدره (4.61) بدرجة موافقة كبيرة جداً، وتفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية " بمتوسط حسابي قدره (4.57) بدرجة موافقة كبيرة جداً..

(4) لا يوجد فرق دال إحصائياً في استجابات عينة الدراسة تعزى لمتغيرات (المؤهل العلمي سنوات الخبرة - الدورات التدريبية في جميع محاور الاستبانة والاستبانة ككل.

2.5. توصيات الدراسة

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج توصي الباحثة بالآتي:

1- العمل على توظيف الألعاب الإلكترونية في تعميق العقيدة الدينية لدى الطالبات وذلك بإنتاج ألعاب الكترونية التعليمية تبرز القيم الدينية وتعزز من الشخصيات الإسلامية.
2- عمل دورات تدريبية للمعلمات وتدريبهم على كيفية اختيار الألعاب الإلكترونية

3- للمناسبة للطالبات في غرس القيم. عمل دورات تدريبية للمعلمات وتدريبهم على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية المناسبة للطالبات في غرس القيم.

4- عمل دورات تدريبية لأولياء الأمور لتعريفهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتعريفه على مهارات اختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب أبنائهم.

5- إشراك أولياء الأمور في اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أطفالهم..

6. المراجع

1.6. المراجع العربية

إبراهيم، نداء سليم إبراهيم الجميلة، محمد محمود عبد الرحمن (2016م). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. رسالة ماجستير منشورة، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

أبو عميرة، هاني عطية عليان (2013م). مستوى الالتزام الديني والقيم الاجتماعية وعلاقتهما بالاغتراب النفسي لدى طلاب الجامعات الفلسطينية بغزة رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة الأزهر: غزة.

أبو العينين على خليل مصطفى (1988م). القيم الإسلامية والعربية. المدينة المنورة: مكتبة إبراهيم الحلبي

النور، محمد عبد التواب (2012م). دور العربية في تنمية بعض القيم الاجتماعية والوعي لدى فئات عمرية مختلفة تجربة جامعة الفيوم. المؤتمر العلمي الحادي عشر بعنوان أزمة القيم في المؤسسات التعليمية، كلية التربية جامعة الفيوم مصر من ص 517-556

أبو ريا محمد، وحمدي نرجس (2001م) أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المغذية باستخدام الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة مجلة رسالة الخليج العربي العلوم التربوية ع 22

الخباص، محمد بن عوض (2012م). العنوان: دور مدرس التربية الإسلامية في غرس القيم وبلورتها من خلال المنهاج العدد (21) مجلة عالم التربية، المغرب. ص ص 396-416 المدرسي.

الخنانة سامي (2013م) سيكولوجية اللعب: عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع.

خلايلة، عبد الكريم للبابيدي، عفاف. (1998م). سيكولوجية اللعب عمان، دار الفكر.

الخوالدة، محمد محمود (2000م). علم نفس اللعب عند الأطفال اليمن وزارة التربية والتعليم قطاع التدريب والتأهيل.

الخوالدة محمد محمود (2003م). اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته في إنماء شخصياتهم. عمان: دار المسيرة، للنشر والتوزيع.

الدهلاوي ضيدان الحميدي زيد. (1432هـ مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية رسالة ماجستير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية جامعة أم القرى مكة المكرمة.

ربيع هادي (2008م اللعب والطفولة، عمان، الأردن: مكتبة المجتمع العربي

الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥م). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ع 1، مج 10، ص ص 15 - 31

سعادو، هناء وبن مرزوق، نوال (٢٠١٥) الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي (دراسة ميدانية على عينه من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدلفي). مذكرة مقدمة النيل، شهادة الماجستير في العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.

السعدي، محمد عبد الرحمن خليل (2011م) برنامج تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الإنترنت لدى معلمي الصفوف الأولية. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث - مصر، ص243

سلامة حنان محمد شيد. (2000م). أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية التفكير الإبداعي في الرياضيات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي رسالة ماجستير، جامعة عين شمس: القاهرة.

سلامة فضل (2006م). سيكولوجية اللعب عند الأطفال عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع

سلوت، فاتن إبراهيم (2010م). أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا المختلفة نطقاً لدى تلامذة الصف الثاني الأساسي رسالة ماجستير منشورة، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة

السلوم، عبد الحكيم (2000) سيكولوجية اللعب عند الأطفال مجلة النبأ عدد 48.

السيد خالد عبد الرازق (2002) سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيقات الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

الشحروري مها. (2006) أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

الشحروري، مها (2008م). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة عمان: دار المسير للنشر والتوزيع

الشحروري مها اليهماوي، محمد عودة (2011م) أثر الألعاب الإلكترونية على عملية التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية مجلد 37، ملحق 2، ص 637 - 649.

شرف آمين (2001م) برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم المعرفية لدى الأطفال المصابين بعض المزمنة في سن ما قبل المدرسة رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، مصر.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Abbott, R. , Cillins, R & Campbell, A..(2014). Evidence-based guidelines for wise use of electronic game by children. Ergonomics, 57(4), 471-489.

Bell, F. (1989). Teaching and Learning mathematics. Vol. 2, No. 1. Cairo: Arab Publishing and Distribution .

Danesi, M.(1993) Language Games in Italian. The Canadian Modern Language Review, 49(3): 604 – 605.

Epstein, J. (2012). (Factors Related to Adolescent Computer Use and ElectronicGame Use, ISRN Public Health), (On-Line), Available: http:// www.hindawi.com/journals/isrn/2012/795868.

Kowert, R, Festl, R & Quandt, T. (2014). Unpopular, overweight, and socially inept: reconsidering the stereotype of online gamers. Cyber psychology, Behavior, and Social Networking. 17(3).

Leonard, L.M. & Tracy, D. M. (1993). Using games to meet the standards for middle school students. Arithmetic Teacher,.40(3), 499-501

جميع الحقوق محفوظة © 2023، الباحثة/ مها بنت عبد العزيز بن عبد الله الشنيبر، إشراف: أ.د. عبد الله بن فالح بن راشد السكران، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي (CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v5.50.9