

المجلة العربية

للعلوم والتقنية

علمية - دورية - محكمة - إقليمية - ملخصة
نصدر عن المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب



AI & SA

ISSN: 2537-0812

eISSN : 2537-0863

المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل

JACC

دورية - علمية - محكمة - إقليمية - متخصصة

تصدر عن

المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب

عضو الاتحاد النوعي لجمعيات البحث العلمي وبنك المعرفة المصري

ISSN: **2537-0812**

eISSN : **2537-0863**

<http://jacc.journals.ekb.eg>

Impact Factor: **1.02 / 2023**

تقييم المجلس الأعلى للجامعات المصرية (٧/٥)



المجلد الثامن - العدد (٣٢) أبريل ٢٠٢٥ م

يتم النشر الإلكتروني على المنصات الآتية

AskZad

العبيكان
Obekan
Investment Group

المنهل
ALMANHAL

دار المنظومة
DAR ALMANDUMAH
المراد في الخدمات العربية



تنمعة
shamaa



معرفة
E-MAREFA



أكاديمية البحث
العلمي والتكنولوجيا
Academy of Scientific
Research & Technology



Egyptian Knowledge Bank
بنك المعرفة المصري



الصفحة الرئيسية

السنة	كل السنوات -
المجلة	المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل
القطاع	الدراسات التربوية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهة / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنة	نقاط المجلة
1	الدراسات التربوية	المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل	المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب	2537- 0812	2537- 0863	2024	5



سورة البقرة الآية: ٣٢

إدارة المجلة غير مسؤولة عن الأفكار والآراء الواردة بالبحوث المنشورة في أعدادها وإنما فقط تقع مسؤولية لينها في التحكيم العلمي والضوابط الأكاديمية

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل	جامعة عين شمس - مصر	رئيساً للتحرير
أ.د/ راندا مصطفى الديب	جامعة طنطا - مصر	مدير التحرير
أ.د/ ثناء عبد الودود الشمري	جامعة بغداد - العراق	عضواً
حسام شعبان عبد الشافي	باحث في اللغة العربية - مصر	عضواً
حارث محمد الخيون	باحث في مجال الاعلام - العراق	عضواً

الهيئة العلمية الاستشارية

أ.د/ مدحت محمد أبو النصر	أستاذ تنمية وتنظيم المجتمع والمجالات - جامعة حلوان
أ.د/ مني حسين محمد الدهان	أستاذ الصحة النفسية بكلية التربية النوعية - جامعة عين شمس
أ.د. مي العبدالله	الجامعة اللبنانية
أ.د. عبدالرازق الدليهي	استاذ بجامعة البترا -الأردن
أ.د. علي عجوه	استاذ العلاقات العامة المتفرغ كلية الاعلام جامعة القاهرة
أ.د. محمود علم الدين	استاذ الصحافة المتفرغ كلية الاعلام جامعة القاهرة
أ.د. اعتماد خلف معبد	استاذ الاعلام المتفرغ كلية الدراسات العليا للطفولة
أ.د. فوزي عبد الغني	استاذ الصحافة كلية الاداب جامعة سوهاج
أ.د. شريف درويش اللبان	استاذ الصحافة كلية الاعلام جامعة القاهرة
أ.د. وليد فتح الله بركات	استاذ الاذاعة كلية الاعلام جامعة القاهرة
أ.د. سعدية بهادر	استاذ تربية الطفل كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
أ.د. محمود يوسف	استاذ العلاقات العامة كلية الاعلام جامعة القاهرة
أ.د. محمد زين	استاذ الصحافة كلية الاعلام جامعة بني سويف
أ.د. حاتم علو الطائي	مدير مركز البحوث والدراسات في وزارة التربية بالعراق
د. سميحة فتحي هلال	كلية العلوم والاداب بالقريات - جامعة الجوف - السعودية
د. مراد ميلود	جامعة قسنطينة ٣ - الجزائر
د. رضوان بلخيري	جامعة تبسة - الجزائر
د. وفاء حسن عيسى	جامعة بغداد - العراق
د. اشواق صبر ناصر	الجامعة المستنصرية - العراق

ميثاق أخلاقيات النشر :

تنشر المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب من خلال إصداراتها البحوث العلمية الأصيلة والمحكمة، بهدف توفير جودة عالية لقراءها من خلال الالتزام بمبادئ مدونة أخلاقيات النشر و منع الممارسات الخاطئة. وتصنف المدونة الأخلاقية ضمن لجنة أخلاقيات النشر (COPE : Committee on Publication Ethics) وهي الأساس المرشد للمؤلفين والباحثين والأطراف الأخرى المؤثرة في نشر البحوث بالمجلات من مراجعين، بحيث تسعى المجلات لوضع معايير موحدة للسلوك؛ وترغب المجلات على أن يقبل الجميع بقوانين المدونة الأخلاقية، وبذلك فهي ملتزمة تماماً بالحرص على تطبيقها في ظل القبول بالمسؤولية والوفاء بالواجبات والمسؤوليات المسندة لكل طرف.

١- مسؤولية الناشر:

قرار النشر: يجب مراعاة حقوق الطبع وحقوق الاقتباس من الأعمال العلمية السابقة، بغرض حفظ حقوق الآخرين عند نشر البحوث بالمجلات، و يعتبر رئيس التحرير مسؤولاً عن قرار النشر والطبع ويستند في ذلك إلى سياسة المجلات والتقيد بالمتطلبات القانونية للنشر، خاصة فيما يتعلق بالتشهير أو القذف أو انتهاك حقوق النشر والطبع أو القرصنة، كما يمكن لرئيس التحرير استشارة أعضاء هيئة التحرير أو المراجعين في اتخاذ القرار.

النزاهة: يضمن رئيس التحرير بأن يتم تقييم محتوى كل مقال مقدم للنشر، بغض النظر عن الجنس، الأصل، الاعتقاد الديني، المواطنة أو الانتماء السياسي للمؤلف.

السرية: يجب أن تكون المعلومات الخاصة بمؤلفي البحوث سرية للغاية وأن يُحافظ عليها من قبل كل الأشخاص الذين يمكنهم الاطلاع عليها، مثل رئيس التحرير، أعضاء هيئة التحرير، أو أي عضو له علاقة بالتحرير والنشر وباقي الأطراف الأخرى المؤتمنة حسب ما تتطلب عملية التحكيم.

الموافقة الصريحة: لا يمكن استخدام أو الاستفادة من نتائج أبحاث الآخرين المتعلقة بالبحوث غير القابلة للنشر بدون تصريح أو إذن خطي من مؤلفها.

٢- مسؤولية المحكم (المراجع):

المساهمة في قرار النشر: يساعد المحكم (المراجع) رئيس التحرير وهيئة التحرير في اتخاذ قرار النشر وكذلك مساعدة المؤلف في تحسين البحث وتصويبه.

سرعة الخدمة والتقييد بالآجال: على المحكم المبادرة والسرعة في القيام بتقييم البحث الموجه إليه في الآجال المحددة، وإذا تعذر ذلك بعد القيام بالدراسة الأولية للبحث، عليه إبلاغ رئيس التحرير بأن موضوع البحث خارج نطاق عمل المحكم، تأخير التحكيم بسبب ضيق الوقت أو عدم وجود الإمكانيات الكافية للتحكيم.

السرية: يجب أن تكون كل معلومات البحث سرية بالنسبة للمحكم، وأن يسعى المحكم للمحافظة على سريتها ولا يمكن الإفصاح عليها أو مناقشة محتواها مع أي طرف باستثناء المرخص لهم من طرف رئيس التحرير.

الموضوعية : على المحكم إثبات مراجعته وتقييم الأبحاث الموجهة إليه بالحجج والأدلة الموضوعية، وأن يتجنب التحكيم على أساس بيان وجهة نظره الشخصية، الذوق الشخصي، العنصري، المذهبي وغيره.

تحديد المصادر: على المحكم محاولة تحديد المصادر والمراجع المتعلقة بالموضوع (البحث) و التي لم المؤلف، و أي نص أو فقرة مأخوذة من أعمال أخرى منشوره سابقا يجب تهميشها بشكل صحيح، وعلى المحكم إبلاغ رئيس التحرير وإنذاره بأي أعمال متماثلة أو متشابهة أو متداخلة مع العمل قيد التحكيم.

تعارض المصالح: على المحكم عدم تحكيم البحوث لأهداف شخصية، أي لا يجب عليه قبول تحكيم البحوث التي عن طريقها يمكن أن تكون هناك مصالح للأشخاص أو المؤسسات أو يُلاحظ فيها علاقات شخصية.

٣- مسؤولية المؤلف :

معايير الإعداد: على المؤلف تقديم بحث أصيل وعرضه بدقة وموضوعية، بشكل علمي متناسق يطابق مواصفات البحوث المحكمة سواء من حيث اللغة، أو الشكل أو المضمون، و ذلك وفق معايير و سياسة النشر في المجلات، وتبيان المعطيات بشكل صحيح، و ذلك عن طريق الإحالة الكاملة، ومراعاة حقوق الآخرين في البحث ؛ وتجنب إظهار المواضيع الحساسة وغير الأخلاقية، الذوقية، الشخصية، العرقية، المذهبية، المعلومات المزيفة وغير الصحيحة وترجمة أعمال الآخرين بدون ذكر مصدر الاقتباس في البحث.

الأصالة والقرصنة: على المؤلف إثبات أصالة عمله وأي اقتباس أو استعمال فقرات أو كلمات الآخرين يجب تهميشه بطريقة مناسبة وصحيحة ؛ والمجلة تحتفظ بحق استخدام برامج اكتشاف القرصنة للأعمال المقدمة للنشر.

إعادة النشر: لا يمكن للمؤلف تقديم العمل نفسه (البحث) لأكثر من مجلة أو مؤتمر، وفعل ذلك يعتبر سلوك غير أخلاقي وغير مقبول.

الوصول للمعطيات والاحتفاظ بها: على المؤلف الاحتفاظ بالبيانات الخاصة التي استخدمها في بحثه، و تقديمها عند الطلب من قبل هيئة التحرير أو المقيّم.

مؤلفي البحث: ينبغي حصر (عدد) مؤلفي البحث في أولئك المساهمين فقط بشكل كبير وواضح سواء من حيث التصميم، التنفيذ، مع ضرورة تحديد المؤلف المسؤول عن البحث وهو الذي يؤدي دوراً كبيراً في إعداد البحث والتخطيط له، أما بقية المؤلفين يُذكرُون أيضاً في البحث على أنهم مساهمون فيه فعلاً، ويجب أن يتأكد المؤلف الأصلي للبحث من وجود الأسماء والمعلومات الخاصة بجميع المؤلفين، وعدم إدراج أسماء أخرى لغير المؤلفين للبحث ؛ كما يجب أن يطّلع المؤلفون جميعاً على البحث جيداً، وأن يتفقوا صراحة على ما ورد في محتواها ونشرها بذلك الشكل المطلوب في قواعد النشر.

الإحالات والمراجع: يلتزم صاحب البحث بذكر الإحالات بشكل مناسب، ويجب أن تشمل الإحالة ذكر كلِّ الكتب، المنشورات، المواقع الإلكترونية و سائر أبحاث الأشخاص في قائمة الإحالات والمراجع، المقتبس منها أو المشار إليها في نص البحث.

الإبلاغ عن الأخطاء: على المؤلف إذا تنبّه و اكتشف وجود خطأ جوهرياً و عدم الدقة في جزئيات بحثه في أيّ زمن، أن يشعر فوراً رئيس تحرير المجلات أو الناشر، ويتعاون لتصحيح الخطأ.

شروط النشر :

- يجب أن لا يتجاوز البحث المقدم للنشر عن (٤٠) صفحة ، متضمنة المستخلصين : العربي ، والإنجليزي على أن لا تتجاوز كلمات كل واحد منهما (٢٠٠) كلمة ، والمراجع.
- يلي المستخلصين : العربيّ ، والإنجليزيّ ، كلمات مفتاحية (Key Words) لا تزيد على خمس كلمات (غير موجودة في عنوان البحث)، تعبر عن المجالات التي يتناولها البحث؛ لتستخدم في الكشف.

- تكون أبعاد جميع هوامش الصفحة الأربعة (العليا، والسفلى، واليمنى، واليسرى) (٣) سم، والمسافة بين الأسطر مفردة.
- يكون نوع الخط في المتن للبحوث العربية وللبحوث الإنجليزية (Times New Roman)، بحجم (١٣).
- يكون نوع الخط في الجداول للبحوث العربية وللبحوث الإنجليزية (Times New Roman)، بحجم (١٠).
- تستخدم الأرقام العربية (١-٢-٣... Arabic) في جميع ثنايا البحث.
- يكون ترقيم صفحات البحث في منتصف أسفل الصفحة.
- يكتب عنوان البحث ، واسم الباحث ، أو الباحثين ، والمؤسسة التي ينتهي إليها، وعنوان المراسلة، على صفحة مستقلة قبل صفحات البحث. ثم تتبع بصفحات البحث، بدءاً بالصفحة الأولى حيث يكتب عنوان البحث فقط متبوعاً بكامل البحث.
- يراعى في كتابة البحث عدم إيراد اسم الباحث، أو الباحثين، في متن البحث صراحة، أو بأي إشارة تكشف عن هويته، أو هوياتهم، وإنما تستخدم كلمة (الباحث، أو الباحثين) بدلاً من الاسم، سواء في المتن، أو التوثيق، أو في قائمة المراجع.
- أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية، الإصدار السادس.
- يتأكد الباحث من سلامة لغة البحث، وخلوه من الأخطاء اللغوية والنحوية.
- توضع قائمة بالمراجع العربية بعد المتن مباشرة، مرتبة هجائياً حسب الاسم الأول أو الأخير للمؤلف (اختياري) ، وفقاً لأسلوب التوثيق المعتمد في المجلة.
- لهيئة التحرير حق الفحص الأولي للبحث، وتقرير أهليته للتحكيم، أو رفضه.
- في حال قبول البحث للنشر تؤول كل حقوق النشر للمجلة، ولا يجوز نشره في أي منفذ نشر آخر ورقياً أو إلكترونياً، دون إذن كتابي من رئيس هيئة التحرير.

- الآراء الواردة في البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين فقط، ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.
- رسوم النشر (٢٠٠ دولار أمريكي)، وللمصريين بالجنيه المصري حسب حجم البحث، اذا كان يعمل في جهة مصرية.
- يتم تقديم البحوث إلكترونياً من خلال موقع المجلة أو بريد المجلة الإلكتروني:

<http://jacc.journals.ekb.eg>

search.aiesa@gmail.com



محتويات العدد

افتتاحية العدد	-
حنين بنت حمود بن فلاح الرشيدى - د. نورة بنت فهد البدران	٦٠ - ١
واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلّّات رياض الأطفال بمدينة حائل والمعوقات التي تواجههنّ	
د. غيداء منصور عبدالوهاب	٧٨ - ٦١
أثر أنشطة مقترحة لتنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة	
أ.د/ مدحت محمد أبو النصر - أ.د/ مني حسين محمد الدهان	١٠٢ - ٧٩
الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال	
أ.د/ وائل بدوي	١٢٦ - ١٠٣
استخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي وتأثيره على ثقافة الطفل	

افتتاحية العدد:

يتم بفضل الله وعونه إصدار هذا العدد من المجلة العربية لاعلام وثقافة الطفل والتي تصدر ضمن سلسلة من المجالات العلمية المتخصصة عن المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، وقد تم وضع المؤسسة الناشر للمجلة بعضوية الاتحاد النوعي لجمعيات البحث العلمي وبنك المعرفة المصري وقد تم تخصيص هذه المجلة لنشر بحوث كل مجالات الاعلام وسبل التواصل المختلفة وتأثير ذلك الثقافي على الطفل والمجتمع، وحرصا من هيئة تحرير المجلة على المستوي العلمي لها سوف يتم نشر البحوث المتميزة دائما بها لتكون منارة جديدة للمتخصصين والباحثين في مجال الاعلام الرقمي والصحفي على اختلاف مجالاته ، وقبلة علمية للباحثين العرب من مختلف أرجاء وطننا العربي الكبير من الخليج إلى المحيط، وإذ ندعو الباحثين الراغبين في نشر بحوثهم بها الالتزام بمعايير النشر بالمجلة والحرص على إجراء التعديلات والملاحظات التي يبدونها المحكمين، ونأمل لأن تكون الإصدارات القادمة من المجلة أكثر ثراءً وجدة بفضل الله وعونه، والله ولى التوفيق.

ومرحبًا بوجهة نظركم ورأيكم في أية فكرة قد تسهم في الرقي والتطوير لمجلتكم بل مرحبًا بالنقد البناء في أي جانب، وبمقترحاتكم لتحقيق الرقي الدائم والتطوير المستمر لمجلتكم الغراء، وعمومًا فإن النقد البناء دائمًا ما يُعْلَى ويرفع من شأن الأشياء، في الحياة بوجه عام، وفي الحقل العلمي والبحثي بوجه خاص، ذلك أن وجهة النظر المفردة لم تُعَدَّ تجدي، وإنما الفكرة على الفكرة، واليد مع اليد، ووجهة النظر مع وجهة النظر، كل ذلك جميعًا هو يبني ويطور ويكمل الصورة، وكل ذلك لا يتأتى إلا بالنقد البناء الذي يُرَقِّع ويطور ويكمل الصورة والعمل، ومن هنا قيل: يد بمفردها لا تصفق، ... ومن ثم نتعاهد سويًا على المزيد من بذل الجهد من أجل التطلع إلى مستويات أفضل في الأداء.

وختاماً إذ نقدم هذا العدد للقارئ الكريم، متمنين أن يجد فيه الفائدة المرجوة، نرجو الله تعالى أن يكون لنا خير معين للوصول إلى تعليمٍ نوعي. وفق الله الجميع لما فيه الخير والسداد، وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

هيئة التحرير





واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل والمعوقات التي تواجههن

The Reality of Using Virtual Reality Technology among Kindergarten Teachers in Hail City and the Obstacles They Face

إعداد

حنين بنت حمود بن فلاح الرشيد
Hanin Hamoud Falah Al-Rashidi

قسم تقنيات التعليم - كلية التربية

د. نورة بنت فهد البدران
Dr. Nora Fahd Al-Badran

أستاذ تقنيات التعليم المساعد - جامعة حائل

Doi: 10.21608/jacc.2025.419016

استلام البحث ٢٠٢٥/ ١ / ١٥

قبول النشر ٢٠٢٥/ ٢ / ١٢

الرشيدى، حنين بنت حمود بن فلاح و البدران، نورة بنت فهد (٢٠٢٥). واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل والمعوقات التي تواجههن. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والأداب، مصر، ٨ (٣٢)، ١ - ٦٠.

<http://jacc.journals.ekb.eg>

واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل والمعوقات التي تواجههنَّ

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل ومعرفة أوجه المعوقات التي تواجههنَّ، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي لمناسبته لأهداف الدراسة، تم اختيار عينة البحث بطريقة العينة الاحتمالية المتاحة، وقد بلغ عددها (٢١٠) معلمة، وطبقت الاستبانة الإلكترونية أداة للدراسة على عينة الدراسة. وقد توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية: أن استخدام الواقع الافتراضي في روضات مدينة حائل من وجهة نظر المعلمات كان إيجابياً وكان له دور كبير في إثراء البيئة التعليمية وتطويرها، وقد بينت الدراسة أنَّ المعوقات التي تمنع تطبيق تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل قلة اهتمام الإدارة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي، وضعف الإمكانيات المادية والبنى التحتية، وقد تبين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى إلى متغير المؤهل الدراسي، أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى إلى متغير الدورات التدريبية لصالح الحاصلين على أكثر من دورتين. وأوصى البحث بضرورة الاهتمام بالنمو المهني للمعلمات وإعداد برامج خاصة بتقنيات الواقع الافتراضي والاهتمام بالتحفيز المادي والمعنوي للمعلمات في تفعيل الواقع الافتراضي.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، معلمات، رياض أطفال، مدينة حائل، المعوقات.

Abstract:

This study aimed to examine the reality of using virtual reality technology among kindergarten teachers in Hail City and identify the obstacles they face. The descriptive method was used in this study as it was suitable for achieving its objectives. The research sample was selected using simple random sampling and consisted of 210 teachers. An electronic questionnaire was implemented as a research tool on the study sample. The study found that the use of virtual reality in Hail City's kindergartens, from the perspective of the teachers, was positive and had a significant role in enriching and developing the educational environment. The study also revealed that the obstacles facing the implementation of virtual reality technology among kindergarten teachers in Hail City include the administration's

lack of interest in using this technology, as well as the lack of material resources and infrastructure. There were no statistically significant differences in the actual use of virtual reality technology among kindergarten teachers in Hail City attributed to the variable of educational qualification. However, statistically significant differences were found attributed to the variable of training courses, favoring those who have attended more than two courses. The research recommended the need to pay attention to the professional growth of teachers, prepare special programs for virtual reality technologies, and pay attention to the material and moral motivation of teachers in activating virtual reality.

Keywords: Virtual Reality, Teachers, Kindergarten, Hail City, Obstacles.

المقدمة:

أصبحت التكنولوجيا في الوقت الحالي ضرورة حياتية نظرًا لما تقوم به من أدوار محورية في مجالات الحياة كافة، فقد ارتبطت التقنيات الحديثة ارتباطاً كبيراً بسائر الأنشطة اليومية، وساعدت على القيام بالأعمال الحياتية المختلفة بسهولة فائقة، وتمكنت من إزالة شتى المعوقات المختلفة التي كانت تحول دون تحقيق الأهداف، فأصبح العالم بأسره - بفضل التقنيات الحديثة - كالقرية الصغيرة يستطيع جميع أفرادها التواصل بفعالية والقيام بالأعمال المتعددة بسرعة كبيرة وجودة عالية.

ولم يعد المجال التعليمي في عالمنا المعاصر بمعزل عن هذه التطورات المختلفة التي أحاطت بالعالم كله من كل اتجاه، وإنما أثرت التكنولوجيا بتقنياتها الحديثة في المجال التعليمي، وسعت المؤسسات التعليمية إلى ربط التعليم بالتكنولوجيا وخاصة لمواجهة الأزمات المختلفة التي تعوق المسيرات التعليمية، فارتبط التعليم بالتقنيات الحديثة، ووظفت التقنية كعوامل مساعدة ساهمت في تطوير التعليم وتجويد مخرجاته، وقد أثرت التقنية على القطاع التعليمي الذي تغيرت ملامحه وأصبح ليس مجرد عملية تعليمية تقليدية، وإنما أصبح تعليمًا رقميًا مشتملاً على محتويات تعليمية تقنية تتناسب مع متطلبات الجيل الرقمي (سمرقندي ويمني، ٢٠٢١).

وقد تبنت غالبية الدول توظيف التقنية في التعليم، ووظفت البرمجيات والمستحدثات التكنولوجية الحديثة في المجال التربوي للإفادة منها وتوظيف



مستجداتها في تطوير عمليتي التعليم والتعلم، والتغلب على المشكلات التربوية والتحديات والأزمات التي تحيط بها من كل مكان؛ لذا سعت غالبية المؤسسات التربوية في العالم -على مختلف أنماطها ومراحلها- إلى مواكبة التطورات المتسارعة والتغيرات المختلفة التي تحيط بها لمواكبة التغيرات والتطورات المتسارعة في مجال التقنية؛ مما أدى إلى بحث المؤسسات التعليمية عن أساليب ونماذج تعليمية جديدة لمواجهة هذه التحديات فظهرت أنواع جديدة للتعليم تتواءم مع التطورات الحديثة (السمان وآخرين، ٢٠٢٠).

وقد كان الواقع الافتراضي من أبرز النماذج والأساليب التعليمية التي ظهرت في الآونة الأخيرة لمواكبة التطورات الحديثة، والواقع الافتراضي في جوهره بيئة تعليمية تفاعلية ثلاثية الأبعاد تتولد عن طريق برامج إلكترونية تنسم بالشمول، ولها القدرة الفائقة على إدخال الطلاب في عالم افتراضي خيالي مصطنع بحيث يظهر هذا العالم وكأنه واقع ملموس؛ وذلك نظرًا للتفاعلات المختلفة التي تحدث في ظل هذه البيئة الافتراضية المصطنعة وحواس الطالب التي تتفاعل مع هذه البيئة، ومن ثم يصبح هذا الواقع الافتراضي محاكاة بصرية ملموسة للطلاب؛ فيصبحون أكثر انغماسًا في التعليم بصورة أو بأخرى؛ مما يزيد من دافعيتهم للتعلم (العقالي، ٢٠١٨).

وقد استفادت الدول على اختلاف مستوياتها التعليمية من تطبيق الواقع الافتراضي في التعليم في المراحل الدراسية كافة لكونه محورًا مهمًا من محاور التطوير الذي يسهم بصورة كبيرة في خلق بيئة تعليمية محفزة ومشجعة للتعلم، وذلك لأنها تخلق مساحات مشتركة وتعاون بناء لا تحده حدود ولا يقف دون تحقيقه عائق، فالتعلم الافتراضي يعزز قدرات التعاون والتواصل بين الطلاب؛ فالبيئة الافتراضية تتيح للمتعلمين بناء شخصيات افتراضية تساعد على إكسابهم الخبرات والمهارات العلمية والاجتماعية والتعليمية تتيح لهم أداء الأنشطة والمهام بشكل تعاوني بناء، وتوفر لهم فرصًا تعليمية متنوعة وممتعة لإجراء أنشطة مختلفة ذات صلة عميقة بتعلمهم بما في ذلك زيارة الأماكن الممتعة التي تخدم تعلمهم وليس لها وجودًا في الحياة الحقيقية (lee,2013).

وقد سعت المملكة العربية السعودية في إطار حرصها على تطوير المؤسسات التعليمية وتجويد مخرجات التعلم ونواتجه، وتطوير أساليب التعليم، وبرامجه وتطوير المناهج وخاصة مناهج رياض الأطفال التي أصبحت بحاجة إلى إدخال معارف ومهارات تتناسب مع تعقد الحياة، وتسعى إلى إكساب الأطفال المعرفة العلمية

والمهارات دون الاقتصار على الكتاب المدرسي والاعتماد على تقنية الواقع الافتراضي لتبسيطها أولاً قبل تقديمها للطفل كي يتمكن من فهمها واستيعابها (بدر، ٢٠١٩).

مشكلة الدراسة:

حتى عصرنا الحالي بثورات علمية متنوعة تولّد عنها انفجاراً معرفياً وتكنولوجياً غطى جميع مجالات الحياة، وانتشرت تبعاً لذلك التطبيقات التكنولوجية المتطورة بصورة لم ترها البشرية، ونتج عن هذه التغيرات المتنوعة استجابة من كافة المؤسسات داخل المجتمع لتواكب هذا التطور التكنولوجي عن طريق التوظيف الفعال لكافة المستحدثات التكنولوجية بأنماطها المختلفة فيها، ولم تعد مؤسسات التعليم بمنأى عن هذا الحراك التكنولوجي؛ لذا اهتمت اهتماماً بالغاً بتطوير التعليم وتوظيف التقنيات الحديثة في تطوير مخرجاته في ظل التطورات المتجددة التي يعيشها العالم المعاصر، وذلك من خلال توظيف تقنيات التعليم للتغلب على المشكلات التي تواجهه ولتحقيق الأهداف التعليمية (خالد، ٢٠٠٨).

فالهدف الأساسي لكافة المؤسسات التعليمية والتربوية هو تزويد الطلاب بالمهارات والخبرات والمعارف والمعلومات المتنوعة التي تجعلهم قادرين على اكتساب المعرفة وتوظيفها توظيفاً شاملاً في حياتهم ليتمكنوا من خدمة وطنهم ونفع مجتمعهم، فبجودة التعليم تزدهر المجتمعات، ولن يتطور التعليم إلا بمواكبته لكافة التطورات التكنولوجية التي تسهل عمليتي التعليم والتعلم، وتجعل التعليم عملية مستمرة لا يعوقها عائق (يحيى والجنيدى، ٢٠٠٥).

وقد توجهت الأنظار إلى توظيف المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية، واستخدامها في تطوير وسائل تعليمية بصورة مبتكرة تجعل البيئة التعليمية أكثر جاذبية وإمتاعاً، فبدأت المؤسسات التعليمية في استخدام بيئات التعلم الافتراضية والاستفادة بما تتضمنه من وسائط متنوعة وتوظيفها توظيفاً فعالاً كوسيلة لتبسيط المعلومات والمعارف لدى الطلاب في كافة المراحل الدراسية بصفة عامة وفي مراحل رياض الأطفال على وجه الخصوص (شقور، ٢٠٠٧).

ومن هنا تبرز مشكلة الدراسة التي تكمن في الكشف عن واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل، والوقوف على المعوقات التي تواجههن وقد ظهرت مشكلة الدراسة ممن خلال الملاحظة الميدانية بوجود صعوبات بالغة تواجه المعلمات في توظيف تقنيات الواقع الافتراضي في التدريس وقلة الدراسات التي تناولت توظيف تقنيات الواقع الافتراضي لدى معلمات



الروضة وخاصة في المملكة العربية السعودية، وما أشارت إليه نتائج بعض الدراسات السابقة كدراسة (العقالي، ٢٠١٨) التي توصلت إلى تأثير استخدام تقنيات الواقع الافتراضي على المستوى التحصيلي للطلاب بشكل إيجابي وأوصت بضرورة إجراء دراسات تقدم مقترحات للتغلب على معوقات تطبيق الواقع الافتراضي. بالإضافة إلى ما أشارت إليه دراسات بلفقيه (٢٠٢٠) ويعقوب (٢٠٢٢)، ومحمد وأحمد (٢٠٢٠) التي أوصت بضرورة تعميم تجارب التعلم الافتراضي وتوفير بيئات تعليمية داعمة للتعلم الافتراضي ومحفزة له، وأوصت بضرورة إجراء دراسات مماثلة لمعرفة معوقات تطبيق التعلم القائم على الواقع الافتراضي؛ لذا جاءت هذه الدراسة لتوضح واقع توظيف تقنيات التعلم الافتراضي في الروضات بمدينة حائل وتكشف على كافة المعوقات التي تمنع تطبيق التعلم القائم على الواقع الافتراضي بالروضات من وجهة نظر المعلمات.

أسئلة الدراسة:

١. ما واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل؟
٢. ما المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل؟
٣. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة ($\alpha=0.05$) بين متوسطات استجابات معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل حول واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تعزي إلى متغيرات (المؤهل الدراسي سنوات الخبرة – الدورات التدريبية)؟

أهداف الدراسة:

- تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية :
١. معرفة واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل.
 ٢. معرفة المعوقات التي تعوق استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل.
 ٣. الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (α) بين متوسطات استجابات معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل نحو واقع استخدام تقنية الواقع

الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تبعاً لمتغيرات (المؤهل الدراسي - سنوات الخبرة - الدورات التدريبية).

أهمية الدراسة:

تستمد الدراسة أهميتها من تحقيق الأهداف التعليمية لمرحلة رياض الأطفال من خلال ما يلي:

١. تناول الدراسة لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي في البيئة التعليمية بمرحلة رياض الأطفال، وهي مرحلة لم يسبق دراستها من قِبَل الباحثين بمدينة حائل، وتكتسب الدراسة أهميتها من قلة الدراسات التي تناولت تقنية الواقع الافتراضي في رياض الأطفال.
٢. إثراء الجوانب الأكاديمية من خلال توفير مادة علمية تساعد الباحثين على الحصول على المعلومات والمعارف حول واقع تقنية الواقع الافتراضي في التعليم بصفة عامة، وفي رياض الأطفال على وجه الخصوص.
٣. التوصل إلى نتائج حول واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي في رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات بمدينة حائل.
٤. تزويد الباحثين بنتائج الدراسة للاستفادة في تطبيق الدراسة على مناطق أخرى واستفادتهم - أيضاً - من منهج البحث وأدواته وتوصياته.
٥. تزويد القائمين على العملية التعليمية برياض الأطفال بواقع استخدام المعلمات لتقنية الواقع الافتراضي في هذه المرحلة.
٦. تزويد القائمين على تطوير للتعليم الافتراضي بقائمة بأبرز المعوقات التي تواجه المعلمات في تطبيق الواقع الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال لوضع حلول لها.

حدود الدراسة:

حدود موضوعية: واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي. في رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات بمدينة حائل.

حدود مكانية: إدارة تعليم مدينة حائل.

حدود بشرية: معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل.

حدود زمنية: الفصل الدراسي الثالث للعام الدراسي ١٤٤٤ هـ.

مصطلحات الدراسة:

تقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality Technology):

يراد بالواقع الافتراضي إنشاء بيئات افتراضية متعددة تمكن الطلاب من محاكاة بيئات مختلفة والتفاعل معها تفاعلاً مباشراً من خلال تجهيز مجموعة من الوسائل المتمثلة في النظارات أو الأجهزة المُعدّة لهذا الغرض ووضعها على العين، أو بواسطة الأجهزة اللوحية التي تسمح للطلاب برؤية مناطق مختلفة وأماكن متنوعة من العالم، والتفاعل مع هذه العوالم المختلفة التي تتميز بتنوعها وتعددتها وفقاً لاختلاف المحتوى الذي يرغب المعلم في القيام بتدريسه. (السالم، ٢٠١٧).

ويعرف الواقع الافتراضي إجرائياً بأنه: بيئة افتراضية صناعية مكونة من مجموعة من الأجهزة الحديثة والتقنيات التكنولوجية المتنوعة التي تساعد على محاكاة الظاهرة التعليمية من خلال استخدام البعد الثالث والتجسيم، ومن ثم إنشاء بيئة تخيلية تحاكي البيئة الحقيقية والاندماج في مكوناتها وكأنها واقع ملموس وحقيقة مشاهدة مما يمكن معلمات الروضة بمدينة حائل من تطبيق مناهجهم وبرامجهم التعليمية.

رياض الأطفال (Kindergarten):

يعرفها بدر (٢٠١٩) بأنها: بيئات تعليمية ومؤسسات تربوية تعتني بالأطفال قبل دخولهم إلى المدرسة، ويرجع الأصل في هذه التسمية إلى العالم الألماني فردريك الذي أطلق هذا المصطلح عام ١٩٧٣م على الجهات والمؤسسات التي كانت تعتني باللعب والشؤون التربوية، ثم ما لبث أن تطور المصطلح وبدأ إطلاقه على مؤسسات نظامية تعتني بالأطفال من الجنسين من سن أربعة أعوام إلى ستة أعوام.

ويراد برياض الأطفال إجرائياً: الأطفال من الجنسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين العام الرابع إلى العام السادس ويلتحقون بالمؤسسات التعليمية والتربوية الحكومية والأهلية التابعة لإدارة التعليم بمدينة حائل.

الواقع (Reality):

يعرف الواقع بكونه وصفاً للحالة الراهنة للأشياء كما هي عليها في الطبيعة دون تدخل، وبيان درجة تمثيلها ووجودها في الحقيقة ومدى استخدامها وممارسة أفراد المجتمع لها والواقع يقابل الخيال والوهم (السبيعي وجلال، ٢٠٢٠).

يعرف الواقع إجرائياً بأنه درجة ممارسة معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل لتقنية الواقع الافتراضي، وتقاس درجة ممارسة الواقع بمنخفضة أو متوسطة أو عالية.

المعوقات (Obstacles):

يراد بها كل ما يحول دون تحقيق الشيء، أو يمنع تنفيذه، أو يقلل من استخدامه، ويسهم بدرجة كبيرة في عدم القيام به على الوجه الأمثل لأسباب مختلفة سواء مادية أم بشرية (السبيعي وعيسى، ٢٠٢٠).

تعرف المعوقات اجرائياً بأنها الأسباب أو الظروف والعوامل التي تمنع معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل من ممارسة تقنية الواقع الافتراضي وتحول دون تفعيلها لها في روضاتهن؛ مما يمنع طلاب الروضة من الاستفادة من تقنية الواقع الافتراضي استفادة كاملة.

الإطار النظري والدراسات السابقة

أصبح الواقع الافتراضي مطلباً أساسياً تسعى المجتمعات إلى تحقيقه في مختلف المجالات في عصرنا الراهن وخاصة في المؤسسات التعليمية، وقد مر مفهوم الواقع الافتراضي بتطورات مختلفة منذ اللحظة الأولى لظهوره على ساحة التكنولوجيا، وتعددت تعريفات الباحثين للواقع الافتراضي، وتنوعت تنوعاً كبيراً فيما بينها نظراً للفترة الزمنية التي كان فيها هذا التعريف، وحداثة المصطلح في ذلك الوقت، واختلاف ثقافات الباحثين وآرائهم حوله، وتنوع منطلقاتهم الفكرية، واختلاف نظرتهم إلى الواقع الافتراضي، ومن أبرز هذه التعريفات ما يأتي:

ذكر يعقوب (٢٠٢٠) أن الواقع الافتراضي هو بيئة مصنعة بواسطة الحاسب الآلي افتراضياً وتكون ثلاثية الأبعاد، ويتم الدخول إلى هذه البيئة بواسطة النظارات الخاصة بالواقع الافتراضي (VR) وبعض التطبيقات التي تدعم هذه الخاصية، بجانب مجموعة من أجهزة الاستشعار التي تقوم بحجب العالم الحقيقي واستبداله بعالم آخر افتراضي يساعد المتعلم على الانغماس في هذه البيئة والتفاعل معها بحواسه المختلفة من بصر وسمع ولمس.

ويعرف سمرقندي (٢٠٢١) الواقع الافتراضي بكونه الطريقة التي يستطيع من خلالها الإنسان أن يتفاعل مع العالم الافتراضي المماثل لعالم حقيقي موجود عبر المحاكاة، فيحس، ويشاهد، ويلمس ويكتسب المعارف والمعلومات الموظفة عبر استخدام التقنيات التكنولوجية والبرامج الحاسوبية الصانعة للواقع الافتراضي.

ويعرفه السالم (٢٠١٧) بأنه إنشاء بيئة افتراضية قائمة على محاكاة بيانات أخرى مختلفة تمكن الطلاب من الاندماج فيها والتفاعل معها بواسطة نظارة متخصصة أو أجهزة لوحية تساعد على مشاهدة بيانات مختلفة أو أماكن متنوعة في جميع أنحاء العالم تتنوع بتنوع المحتوى الذي يقوم المعلم بتدريسه.

ويعرف الساعي (٢٠١٧) الواقع الافتراضي بأنه ابتكار تكنولوجي يسهم في نقل المستخدم من العالم الحقيقي إلى عالم افتراضي يشابهه في كثير من الصفات والسمات المميزة له، فهو واقع متخيل إلكتروني يتسم بكونه مرئياً أو ملموساً يعيشه الفرد بكل تفاصيله.

وفي جانب آخر يرى البعض أن تقنية الواقع الافتراضي في حقيقتها ما هي إلا طريقة لتبسيط الأفكار وتنويعها؛ فذكر محمد وأحمد (٢٠٢٠) أن الواقع الافتراضي وسيلة تمكّن الإنسان من تجسيد وتحويل المعارف والمعلومات الصعبة والمعقدة عبر الحاسب الآلي إلى صورة مجسدة محسوسة تمكّن المتلقين من التفاعل معها، حيث يقوم الحاسب الآلي بتوليد مجموعة من الصور والمؤثرات الصوتية المختلفة التي تكوّن عالماً افتراضياً مغايراً لما هو على أرض الواقع.

ومما سبق يتضح أن جميع التعريفات السابقة قد اوضحت مفهوم الواقع الافتراضي ومكوناته بوصفه بيئة مصنعة وعالماً مماثلاً للعالم الحقيقي يوجد بواسطة مجموعة من الأجهزة والمكونات الحاسوبية والتقنيات الرقمية التي تساعد على تكوينه، ويتم من خلالها تحقيق الإثارة والانغماس في هذه البيئة والتفاعل معها عبر الحواس المختلفة من بصر وسمع ولمس، وتتيح هذه البيئة المصنعة للمتلقين عروضاً مجسمة ثلاثية الأبعاد تجعلهم قادرين على التفاعل مع المعلومات المختلفة التي تسعى البيئة إلى تبسيطها وتوضيحها. واستنتاجاً الي التعريفات السابقة، فإن المفاهيم الأساسية للواقع الافتراضي تتمحور حول ما يلي:

١- إنه عالم ثلاثي الأبعاد، يجعل المستخدمين يعيشون في عوالم أقرب ما يكون إلى الواقع.

٢- إنه عالم مصنع بواسطة الحواسب الآلية وتوظيف قدراتها في النمذجة في صنع هذه العوالم المتخيلة التي تعتمد اعتماداً كلياً على كفاءة الحاسب والقدرات الابتكارية في التصميم الجرافيكي الواقع الافتراضي لا يعمل فقط على محاكاة بيئات حقيقية لها وجود فعلي ولكنه يحاكي بيئات افتراضية خيالية لا وجود لها في الحقيقة.

٣- المحاكاة في الواقع الافتراضي قد تتبع المحاكاة في قوانين علم الفيزياء العادية، وقد تختلف عنها ولا تسايرها وقد تكون واقعية ومنطقية أو تكون مجردة.

٤- يتميز الواقع الافتراضي بكونه ليس مجرد صور ورسومات مجسمة كما نجدها في أفلام الفيديو أو رسومات الحاسب، إنما هو عالم تفاعلي يستطيع من خلال

المستخدم التجول بداخله والاستكشاف والتفاعل ويستقبل استجابات المستخدمين بصورة فورية.

• أهمية الواقع الافتراضي:

للوواقع الافتراضي أهمية كبيرة في شتى مجالات الحياة تمكّن أفراد المجتمع من ممارسة الأنشطة المتنوعة بسهولة ويسر عبر الفضاء الافتراضي دون الحاجة إلى تنقل وتنقسم أهمية الواقع الافتراضي إلى نمطين: الأول يتعلق بأهمية الواقع الافتراضي في شتى المجالات، والثاني يتعلق بأهميته في العملية التعليمية وفيما يأتي عرض هذين النمطين:

– الأهمية العامة للواقع الافتراضي:

تعددت مجالات الواقع الافتراضي وتنوعت مساراتها فلم يعد حكرًا على مجال محدد من مجالات الحياة وإنما أصبح متداخلًا في جميع المجالات العلمية والحياتية، فقد أصبح مطلبًا أساسيًا في المجالات العلمية والطبية والهندسية، ويمكنني بلورة أهميته العامة فيما يأتي:

١. يمكن الواقع الافتراضي من التدريب على إجراء بعض العمليات الطبية المعقدة والمناظير المختلفة من خلال استخدام واقع افتراضي مجسم لهذه الحالات والتدريب عليها حتى يتمكن المتدرب من الإتقان التام كما يوفر الواقع الافتراضي صورًا ثلاثية الأبعاد لأجزاء جسم الإنسان لمعرفة أدق تفاصيلها دون الحاجة إلى تشريح أو حالات حقيقة للتدريب عليها. (محمد وأحمد، ٢٠٢٠).
٢. تستمد الأهمية التطبيقية للواقع الافتراضي في كونه يمكن من معالجة بعض الأمراض النفسية التي يعاني بسببها أصحابها من فوبيا المرتفعات أو الظلام أو غير ذلك، فبواسطة الواقع الافتراضي يمكن تدريب المرضى على مواجهة هذه المخاوف والانتصار عليها. (سمرقندي، ٢٠٢١).
٣. للواقع الافتراضي أهمية كبيرة في المجالات الهندسية والمعمارية بما يتيح للواقع الافتراضي من إمداد المهندسين بإمكانية عمل رسومات افتراضية للمبنى بصور ثلاثية الأبعاد تجسد الواقع الحقيقي للمبنى، وتمكن المهندسين من اكتشاف الأخطاء وأوجه القصور التي قد تعترضه قبل التنفيذ (سمرقندي، ٢٠٢١).
٤. للواقع الافتراضي أهمية في التدريبات العسكرية، حيث يمكن المتدربين على المواجهة العسكرية، ويقاس قدرتهم على دقة الرمي أو يضعهم في مواقف صعبة ومستحيلة وكلفتها المالية عالية؛ ليقاس قدرتهم على التحمل، ولتحسين المهارات

المختلفة لديهم في اتخاذ القرار وتطويرها بما يتناسب مع هذه المواقف الافتراضية المماثلة لما قد يواجهه في الواقع (سمرقندي، ٢٠٢١).
٥. تأتي أهمية الواقع الافتراضي في الملاحظة سواء أكانت بحرية أم جوية بما يمد المتدربين بمهارات وخبرات التعامل مع الأخطار الجوية والبحرية دون خوف ودون تكلفة، ويزيد من قدرتهم على مواجهة المواقف والتوصل إلى قرار سليم (محمد وأحمد، ٢٠٢٠).

– الأهمية التعليمية للواقع الافتراضي:

تظهر أهمية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية فيما يحققه من نقلات نوعية في عمليتي التعليم والتعلم داخل البيئة التعليمية، ويجعلها بيئة أكثر تفاعلية وانغماساً مع المحتوى التعليمي، ويمكنني بيان الأهمية التعليمية للواقع الافتراضي فيما يأتي:

١. يسهم الواقع الافتراضي في بناء الخلفية العلمية والمعرفية للطلاب، وبناء الخبرات، وتكوين المعارف من خلال تمثيل المعلومات والمعارف في بيئات مجسدة ثلاثة الأبعاد تجعل الطلاب أكثر تفاعلية معها، ومن ثم تتحقق درجات كبيرة من الاستيعاب لهذه الخبرات والمعارف. (أحمد، ٢٠١٧).
٢. يزيد الواقع الافتراضي من انغماس الطلاب في عمليتي التعليم والتعلم ومن ثم يشعر الطلاب بأنهم موجودون داخل هذا الواقع الافتراضي ومتفاعلون معه ومسؤولون عنه ومرتبطين به. (خليفة، ٢٠١٢).
٣. يسهم الواقع الافتراضي في تنمية الخيال العلمي لدى الطلاب، وتحقيق الإشباع التعليمي، فما يتخيله الطلاب، ويحلمون أن يصبح واقعاً ملموساً أمامهم، ولا تقتصر المعلومات على أشكالها التقليدية بل تصبح المعلومات والمعارف مجسمات ثلاثية الأبعاد تتحرك أمامهم ويشاركونها بحواسهم المختلفة (أحمد، ٢٠١٧).
٤. يساعد الواقع الافتراضي الطلاب على إعداد التجارب العلمية والمشاريع البحثية لكونه بيئة تعليمية افتراضية قابلة للتحكم في مكوناتها والسيطرة على عناصرها. (خليفة، ٢٠١٢).
٥. يربط الواقع الافتراضي التعليم بالتقنيات الحديثة ويُعوّد الطلاب على استخدام الحاسبات الآلية في تلقي المعلومات والمعارف مستفيدين مما تنتجه هذه الأدوات

التقنية من تصميمات ومجسمات ورسومات تفاعلية في البيئة الافتراضية. (خليفة، ٢٠١٢).

٦. يجعل التعلم الافتراضي البيئة التعليمية أكثر جاذبية بما يضيفه عليها من متعة وإثارة وجاذبية وتفاعلية (خليفة، ٢٠١٢).

• خصائص الواقع الافتراضي في البيئة التعليمية:

الواقع الافتراضي بيئة مصنعة ثلاثية الأبعاد تتميز بالتفاعلية والجاذبية ولها خصائصها المميزة لها، ومن أبرز هذه الخصائص ما يأتي:

١- الانغماس:

هو خاصية من خصائص البيئة الافتراضية التي تخلق نمطاً من التواجد الحميم، والارتباط الشديد الذي يصل لدرجة انغماس مستخدم الواقع الافتراضي ليصل إلى مرحلة التعايش التام، وكأنه بداخله، وجزء منه، وليس مجرد واقع مماثل، وهذا يجعل الطلاب أكثر استجابة لما يقدم داخل هذه البيئة من معلومات ومعارف واستيعابها استيعاباً تاماً مما يزيد من قدراتهم التحصيلية (أحمد، ٢٠١٧).

٢- التفاعلية:

يتميز الواقع الافتراضي بخاصية التفاعلية التي تجعل لدى الطلاب القدرة على التدخل، والتأثير وإحداث التغييرات في هذا العالم المصنوع المائل أمامهم، ويرون أدق تفاصيله أمام أعينهم، ويتعاملون معه كما يتعاملون مع الواقع الحقيقي وبإمكانهم كذلك إضافة، وتكوين، وإكمال ما يرونه فيه ناقصاً غير مكتمل مع الاستجابة الكاملة من قبل النظام لهذه التعديلات والتغييرات لكل ما يقومون به (خليفة، ٢٠١٢).

٣- المشاركة:

يتميز الواقع الافتراضي بخاصية المشاركة الفعالة، فهو يضيف أنواعاً متعددة من التشاركية والتعاون بين المستخدمين وخاصة في العملية التعليمية حيث يمكن الواقع الافتراضي الطلاب من التشارك بأداء مهام في الواقع الافتراضي فيما بينهم لإنجاز مهمة واحدة، وإحداث تواصل فعال فيما بينهم؛ فيصبح الموقف التعليمي أكثر فاعلية وتشاركاً (الساعي، ٢٠١٧).

٤- المحاكاة:

تعد المحاكاة من أبرز خصائص الواقع الافتراضي، والمحاكاة خاصية تجعل المستخدمين سواء أكانوا طلاباً أم غيرهم يعيشون في بيئة مماثلة للبيئة الواقعية، أو بيانات أخرى تخيلية تفوق البيانات الواقعية تأثيراً، فلواقع الافتراضي القدرة

الخارقة على معايشة بيانات مختلفة وتمثيلها تمثيلاً مماثلاً بجانب قدرته على إنشاء بيانات افتراضية تخيلية (أحمد، ٢٠١٧).

٥- القدرة على التنقل:

من خصائص الواقع الافتراضي أنه يعطي لمستخدميه القدرة على التنقل والتجول داخل البيئة الافتراضية ومعرفة تفاصيلها، فالمستخدم يتمكن عبر البيئة الافتراضية من أن يتجول في أي مكان، فعلى سبيل المثال بإمكانه التجول داخل جسم الإنسان والتعرف على الأعضاء المكونة لهذا الجسم، وما بينها من علاقات وتفاعلات، وكذلك بإمكانه التنقل بين أعماق المحيطات، والبحار، والأنهار، أو تسلق الجبال العالية بسهولة ويسر (الساعي، ٢٠١٧).

٦- التحكم الذاتي:

من أهم خصائص الواقع الافتراضي أنه بيئة مصنعة تمكن مستخدميها من التحكم في عناصرها فهي تيسر وفق خطوات محددة ومراحل متتابعة يسهل التحكم في عناصرها بما يحقق الأهداف المنوطة بها (خليفة، ٢٠١٢).

• إيجابيات وسلبيات الواقع الافتراضي في البيئة التعليمية:

إيجابيات الواقع الافتراضي:

للواقع الافتراضي إيجابيات متنوعة على البيئة التعليمية وهي :

١- يضفي المزيد من التشويق والجاذبية على البيئة التعليمية فتصبح أكثر متعة وإثارة.

٢- يقضي على التعلم والتلقي السلبي للمعلومات والمعارف والمهارات ويتحول بالبيئة التعليمية إلى مرحلة التفاعل والتشاركية والانغماس. (عبدالحليم، ٢٠١٧).

٣- يشجع روح الإبداع والابتكار لدى الطلاب لإنشاء نماذج مبتكرة ومتطورة في العملية التعليمية.

٤- يمكن الطلاب من إجراء سائر التجارب المعملية بخطوات متتالية بدقة في مدى زمني أكثر اتساعاً مما يتيح للطلاب حرية التجريب والتعلم. (عبدالحليم، ٢٠١٧).

٥- يخلق بيئة تعليمية آمنة تقي الطلاب من الأخطار التي قد يتعرضون لها أثناء إجراء التجارب أو غيرها من الأنشطة التي قد يترتب عليها خطورة على حياتهم فمن ثم يتمكن الواقع الافتراضي من توفير هذه البيئة بصورة آمنة. (خليفة، ٢٠١٢).

- ٦- يُمكن الواقع الافتراضيّ المعلمين من التطوير والتحديث للمواقف التعليمية المختلفة بسهولة ويسر لمواكبة التطورات التقنية الحديثة (عبدالحليم، ٢٠١٧).
- ٧- يقلل الواقع الافتراضيّ النفقات المالية للمؤسسات التعليمية، ويوفر لهم عوائد مالية كبيرة، فكثير من التجارب والمواقف التعليمية المختلفة التي أقيمت بالواقع الافتراضيّ لو تم تطبيقها واقعياً لكلفت المؤسسات التعليمية أموالاً طائلة في تنفيذها. (خليفة، ٢٠١٢).
- ٨- يسمح الواقع الافتراضيّ بجعل العملية التعليمية أكثر تشاركاً وتعاوناً من خلال إتاحة فرص التعاون والتشارك مع الطلاب من جميع أنحاء العالم. (خليفة، ٢٠١٢).
- ٩- يساعد الواقع الافتراضيّ على التحكم الفعال في شتى القوانين التقليدية مما يساعد على زيادة فهم المعلومات والمعارف لدى الطلاب (عبدالحليم، ٢٠١٧).
- ١٠- يمكن الواقع الافتراضيّ الطلاب والمستخدمين من التفاعل والتحكم في الموقف التعليمي، فهو يجعل الطلاب هم الذين يقررون ماذا يفعلون في البيئة الافتراضية؛ مما يزيد من دافعيتهم للتعلّم. (خليفة، ٢٠١٢).
- ١١- يقوم الواقع الافتراضيّ على تجزئة المعلومات والمعارف والنظريات وتبسيطها فيحول المعارف والنظريات المعقدة إلى أنشطة في صورة مجسمات ثلاثية الأبعاد تساعد على توصيل المعلومات لأذهان الطلاب بطريقة سهلة وميسرة (خليفة، ٢٠١٢).

■ سلبيات الواقع الافتراضيّ:

- على الرغم من الإيجابيات الكثيرة التي يضيفها الواقع الافتراضيّ وتطبيقاته على العملية التعليمية، نجد له سلبيات متنوعة تتمثل في يلي:
١. التكلفة العالية لإنشاء البيئات التعليمية الافتراضية، فلا يستطيع الجميع تحمل تكلفة إنشاء بيئات افتراضية؛ مما يحد من قابليتها للتطبيق في جميع المواقف التعليمية ويصعب استخدامها لدى كثيرين.
 ٢. يسبب كثرة استخدام الواقع الافتراضيّ إلى الإدمان لمشاهدة المزيد من الأنماط المختلفة للواقع الافتراضيّ، وخاصة الألعاب التي تقتضي تواجد المستخدمين بداخلها؛ مما يرتب عليه مشكلات صحية للمستخدمين (بركات، وتوفيق، ٢٠٠٩).
 ٣. يؤدي استخدام الواقع الافتراضيّ إلى الانعزال عن البيئة الواقعية والانطواء والهروب إلى الواقع الافتراضيّ المتخيل وعدم التكيف مع الواقع الحقيقي. (بركات، وتوفيق، ٢٠٠٩).

٤. قد ينتج من التدريب والتعلم في الواقع الافتراضيّ عدم القدرة على تنفيذ المهام في الحقيقة، واختلاف النتائج بين الواقع الافتراضيّ والواقع الحقيقي. (عبدالحليم، ٢٠١٧).

٥. يؤدي الاستخدام المفرط للواقع الافتراضيّ إلى الإصابة بالتنشّط وعدم القدرة على التفرقة بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضيّ والتصرف في العالم الحقيقي وكأنه امتداد للعالم الافتراضيّ؛ مما ينتج منه نتائج سلبية على الطفل بدنيّاً وسلوكيّاً (بركات، وتوفيق، ٢٠٠٩).

٦. يؤدي الإفراط في استخدام الواقع الافتراضيّ إلى اضطرابات العلاقات مع الآخرين وتفضيل العالم الافتراضيّ على العالم الحقيقي (عبدالحليم، ٢٠١٧).

• الاستخدامات التعليمية للواقع الافتراضيّ:

هناك العديد من استخدامات تقنية الواقع الافتراضيّ في التعليم، وقد ذكرها يعقوب (٢٠٢٢) ومن أبرزها ما يلي:

١- المعامل الافتراضيّة Virtual Laboratories:

هي نمط من أنماط الواقع الافتراضيّ يقوم في جوهره على محاكاة المعامل التقليدية في مساعدة المتعلمين على التعلم، ويسهم بفاعلية في تقريب الأفكار المجردة لأذهان الطلاب بصور حسية متنوعة تجعلهم أكثر فهماً وإدراكاً لها، وبذلك فهي تسهم بفاعلية في القضاء على المشكلات المختلفة قد ترتبط بالمختبر التقليدي وما يترتب عليه من مخاطر وتهديدات تؤثر تأثيراً سلبياً على سلامة الطلاب وصحتهم أثناء إجراء التجارب، فقد يتعرضون لإصابات من جراء التفاعلات الكيميائية أو المواد المستخدمة، ومن ثم يوفر المعمل الافتراضيّ بيئة آمنة تمكن الطلاب من القيام بتجاربههم المختلفة دون أي خطورة على صحتهم. (يعقوب، ٢٠٢٢)

٢- الجولات الافتراضيّة Virtual Rounds:

تعد الجولات الافتراضيّة نمطاً من أنماط الواقع الافتراضيّ التي تقوم في جوهرها على التجول وزيارة المواقع المختلفة والبيئات المتنوعة للمساهمة في توصيل المعلومات والمعارف للطلاب، فالجولات الافتراضيّة تمكن الطلاب من زيارة المواقع الأثرية وغيرها من المتاحف والمواقع المختلفة لتوظيفها في العملية التعليمية بما ييسر تدفق المعلومات والمعارف لدى الطلاب من خلال معايشة موقع الأحداث والتجول فيه، سواء أكان ذلك فضاء كونياً أم موقعاً تاريخياً أم غير ذلك (يعقوب، ٢٠٢٢).

٣- المتاحف الافتراضية Virtual Museums:

هي نمط من أنماط الواقع الافتراضي في التعليم، وتقوم على توظيف تقنيات التكنولوجيا المسموعة والمرئية التي يتم تنظيمها بواسطة الشبكة العنكبوتية للتعريف بأحد المتاحف، واستعراض تاريخه، والوقوف على أبرز معالمه، وتقديم معلومات عنه لتمكين المستخدمين من الاستفادة التامة من المعلومات والمعارف المثارة حوله وتوظيفها في تحقيق الأهداف التعليمية. (يعقوب، ٢٠٢٢)

٤- المسارح الافتراضية Virtual Theaters:

هي نمط افتراضي تعليمي يقوم على أساس محاكاة العروض المسرحية التقليدية بصورة افتراضية عبر الأجهزة الحاسوبية التي يتم من خلالها تصميم بيئة افتراضية متخيلة تستطيع تجسيد الواقع باحترافية وتتسم بالتفاعلية، وتتم في زمن محدد، وتقوم أحداثها على مسرح ووسائط وكاميرات وغيرها ويشاهدها الجمهور عبر نظارات الواقع الافتراضي. (يعقوب، ٢٠٢٢)

أ- رياض الأطفال:

تشكل مرحلة رياض الأطفال حلقة مهمة من المراحل التعليمية التي يمر بها الطفل لأنها مرحلة ذات طبيعة خاصة، فهي مرحلة تأسيس واستكمال للنمو اللغوي والعاطفي والاجتماعي لدى الطفل وتغرس فيها بذور شخصيته السوية التي يواجه به المجتمع مستقبلاً، فهي التي تؤهله للتعامل مع المجتمع بوصفها أول احتكاك خارجي يحتك به الطفل بعيداً عن منزله فهي -في جوهرها- مؤسسة تربوية واجتماعية وتأهيلية تسعى جاهدة إلى الأخذ بيد الأطفال وتعددهم إعداداً تربوياً للانتقال إلى المرحلة الابتدائية كحلقة وسيطة بين الانتقال من المنزل إلى المدرسة، وتترك له المجال واسعاً لممارسة هويته وميوله واكتشاف قدراته وإمكاناته وتوظيفاً وتطويرها وإضافة خبرات جديدة إليها منعماً في هذا ما بين اللعب والتعلم لجعل البيئة التربوية داخل الروضة جذابة (نبهان، ٢٠٠٩).

• تعريف رياض الأطفال:

تعددت تعريفات رياض الأطفال، ومن أهمها ما يلي:

- ١- هي مؤسسة تربوية للأطفال الذين بلغت أعمارهم ما بين (٣ - ٦) سنوات، وتقام فيها مجموعة من الأنشطة التي تستهدف إكساب الطفل مجموعة متعددة من القيم الاجتماعية والدينية والتربوية وتدريبهم على التعبير بحرية عن ذواتهم وقدراتهم على حل المشكلات (بدير، ٢٠١١).

٢- عرّف بدر (٢٠٠٩) الروضة بأنها المرحلة التي يدخل فيها الطفل إلى المؤسسات التربوية الاجتماعية ما بين الثالثة حتى السادسة وتقوم فيها هذه المؤسسات بتحقيق التكامل والتوازن لنموه من شتى المناحي الجسمية والنفسية والاجتماعية. ومن خلال التعريفات السابقة نلاحظ اتفاق التعريفات السابقة على مجموعة من المعارف المتعلقة بالروضة وهي كالتالي:

- ١- الروضة مؤسسة تربوية واجتماعية، فهي تعني بالنواحي التربوية والاجتماعية.
- ٢- المرحلة العمرية التي تبدأ فيها الروضة هي ثلاث سنوات، وتنتهي بست سنوات.
- ٣- دور الروضة دور تأهيلي للمرحلة الابتدائية.
- ٤- تهتم الروضة بإعداد الأطفال وتأهيلهم نفسياً وتربوياً واجتماعياً للمرحلة الابتدائية.
- ٥- الروضة تفتح الأفق أمام الأطفال لممارسة هوياتهم والتعبير عن ذواتهم.
- ٦- الروضة تكتشف ميول الأطفال ورغباتهم وتنمّيها، وتضيف لهم خبرات متنوعة.

● أهداف رياض الأهداف:

لا تختلف أهداف رياض الأطفال عن الأهداف العامة للتربية، وإنما هي امتداد لها، فإذا كانت الأهداف العامة للتربية تكمن في إعداد وبناء مواطنين صالحين يسهمون بفعالية في بناء الوطن ورفعته، فإن أهداف الروضة تتكامل معها في بناء شخصية متكاملة سوية للأطفال من شتى جوانبها النفسية، والسلوكية، والجسمانية، واللغوية، والعقلية، والاجتماعية؛ ليصبح الأطفال قادرين على التعبير عن أنفسهم، وتساعدهم الروضة على الاندماج مع أقرانهم، ومع المجتمع من حولهم وتنمية مهاراتهم، وقدراتهم، واحترامهم لجميع الحقوق والحريات، وتدريبهم على حل المشكلات بطريقة تربوية (وزارة التعليم، ١٤٣٩).

ويمكنني إجمال أهداف رياض الأطفال كما أوردها الدليل التنظيمي للحضانة ورياض الأطفال الصادر عن وزارة التعليم فيما يلي:

- ١- تهيئة الأطفال وتنشئتهم تنشئة صالحة ليصبحوا قادرين على استقبال المراحل الحياتية والتعليمية التالية على أسس قوية.
- ٢- حماية فطرة الطفل السليمة وصيانتها.
- ٣- المحافظة على غريزة الطفل، ورعاية نموه الأخلاقي والعقلاني والبدني وتربيته في بيئة طبيعية مماثلة لظروف الأسرة.
- ٤- تشكيل فطرة الطفل الدينية على أساس التوحيد والفطرة.

- ٥- تدريب الأطفال على الآداب والسلوكيات التي توصل العقيدة الإسلامية في وجدانهم من خلال القدوة الحسنة.
 - ٦- غرس القيم التي توصل في نفوس الأطفال الفخر بالدين والاعتزاز به، والفخر بالوطن والانتماء إليه، والولاء للملك.
 - ٧- تعريف الأطفال بالبيئة المدرسية، وإعدادهم وتأهيلهم للحياة المدرسية، وإدراجهم بلطف من الذاتية المركزية الحياة الاجتماعية ليشاركوا أقرانهم (وزارة التعليم، ١٤٣٩).
 - ٨- إكساب الأطفال بثروة من التعبيرات الصحيحة والأساسيات السهلة والمعلومات التي تناسب مرحلتهم العمرية.
 - ٩- تعويد الأطفال وتدريبهم على المهارات الصحية المختلفة، والعادات الصحية السليمة.
 - ١٠- تلبية احتياجات الطفولة، وإسعاد الطفل وصفله دون تدليل أو إرهاب.
 - ١١- تنمية نشاط الأطفال الابتكاري، وتعهدهم ذوقهم الجمالي، وإعطائهم الفرصة للانطلاق الموجه نحو تحقيق الأهداف.
 - ١٢- توفير الحماية اللازمة للأطفال من الأخطار، وعلاج علامات السلوك غير الطبيعي، والتعامل الجيد مع مشكلات الطفولة (وزارة التعليم، ١٤٣٩).
- **دواعي الاهتمام بمرحلة رياض الأطفال:**

لاقت مرحلة رياض الأطفال رواجًا كبيرًا في الآونة الأخيرة نظرًا للتوسع الملحوظ من قبل وزارة التعليم في إنشاء مؤسسات رياض الأطفال على مستوى المملكة بصفة عامة، وفي مدينة حائل على وجه الخصوص، ويرجع هذا إلى الإقبال المتزايد على الروضات نتيجة استشعار الآباء والأمهات أهمية هذه المؤسسات التربوية ودورها في تهيئة الأطفال للمراحل التعليمية التالية، يضاف إلى ذلك خروج المرأة إلى العمل ومشاركتها في إنتاج وتنمية مجتمعتها؛ مما زاد من إقبال الأمهات على الروضات لغيابهن لفترات طويلة عن المنزل؛ ومن ثمَّ تصبح وظيفة الروضة وظيفة اجتماعية على الرغم من تقليديتها إلا أنها تؤدي دورًا مهمًا في التنشئة الاجتماعية وتهيئة الأطفال للمراحل الدراسية المختلفة، ونقل الخبرات التربوية والتعليمية المختلفة لهم، وتنشئتهم تنشئة اجتماعية تسهم في زيادة اندماجهم مع مجتمعهم وأقرانهم من خلال الأنشطة اللاصفية المتنوعة القائمة على اللعب والتي تنمي مهارات التواصل الاجتماعي لدى الأطفال (العقيل، ٢٠١٩).

ب- دواعي استخدام التعلم الافتراضي في رياض الأطفال:

تستمد بواعث استخدام التعلم الافتراضي في رياض الأطفال من فلسفة التعليم في رياض الأطفال التي تقوم على اللعب الذي هو بمثابة حجر الزاوية في هذه المرحلة، ومن خلاله يتم اكتشاف قدرات الطلاب ومهاراتهم وتنميتها، وتعزيز السلوكيات الاجتماعية والدينية والعاطفية والجسدية واللغوية وإكسابهم خبرات متنوعة وقدرته على حل المشكلات، وللواقع الافتراضي قدرة كبيرة على تحقيق هذه الفلسفة التي تضعها وزارة التعليم كأساس للعمليات التربوية التي تتم داخل الروضات (وزارة التعليم، ١٤٣٩).

وتظهر دواعي استخدام التعلم الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال من كونه أداة تجعل التعلم في هذه المرحلة أكثر إثارة لما يفتحه أمام الطلاب من أبواب متنوعة تجعل الأطفال جزءاً من بيئة التعلم، ويمكن التعلم الافتراضي القائمين على العمل في الروضات مما يلي:

- ١- تعليم الأطفال السلوكيات والقيم، وتنمية المهارات من خلال المحتويات الثرية ثلاثية الأبعاد التي يكسبها الواقع الافتراضي للأطفال في الروضات.
- ٢- تحويل المناهج الدراسية إلى مجسمات ورسومات تفاعلية تسهم في مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال، وتجعل البيئة التربوية داخل الروضات أكثر جاذبية للتعلم.
- ٣- تقدم تقنية الواقع الافتراضي داخل الروضات ألعاباً تفاعلية تتناسب مع طبيعة المرحلة العمرية للأطفال في الروضة، لكي تنمّي لديهم القيم وتحفزهم على تمثيلها والافتداء بها.
- ٤- تحفيز الأطفال على التفاعل النشط في المواقف التعليمية والتربوية داخل الروضة.
- ٥- جعل الأطفال قادرين على التحكم في العملية التعليمية، والتأثير فيها والتفاعل معها (عبدالحليم، ٢٠١٧).
- ٦- تدريب الأطفال على السلوكيات المختلفة وتحفزهم على تعلمها دون خوف من الوقوع في الخطأ وبدون أي أضرار نفسية أو بدنية تنتج عن الوقوع في الخطأ نظراً لأن البيئة الافتراضية آمنة.
- ٧- العمل على تقريب المفاهيم والتعاريف بثتى أقسامها عن طريق التمثيل الواقعي وتبتعد ب الأطفال عن التفكير المجرد.
- ٨- تمكين الأطفال من التمتع بزيارة الأماكن المختلفة البعيدة دون مشقة أو تعب.
- ٩- إكساب الأطفال مهارات جديدة متنوعة في التعلم.
- ١٠- زيادة دافعية الأطفال للتعلم من خلال تنويع المثيرات داخل بيئة التعلم.
- ١١- توفير بيئة آمنة للتعلم للأطفال دون الخوف على سلامتهم النفسية أو الجسدية.

- ١٢- تنمية القدرات الإدراكية الحسية والحركية والمكانية لدى الأطفال.
- ١٣- زيادة ثقة الأطفال في أنفسهم وجعلهم قادرين على الاعتماد على النفس والسيطرة على المواقف التي تواجههم.
- ١٤- إظهار نقاط القوة عند الأطفال، والعمل على تعزيزها من خلال مواقف افتراضية متنوعة.
- ١٥- توفير فرص تعليمية لأطفال الروضة تنمي قدراتهم وإمكاناتهم ومهارات التفكير العليا لديهم.
- ١٦- تجعل لدى الأطفال قدرة على حل المشكلات والتعامل معها من خلال المشكلات التي يواجهونها في العالم الافتراضي وتدريبهم على التعامل معها.
- ١٧- تسهم الوسائط المتنوعة في الواقع الافتراضي في تقليل حالات نقص الانتباه والاضطراب الحركي لدى الأطفال (عبدالحليم، ٢٠١٧).

ثانياً: الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات العربية والأجنبية التي تطرقت إلى الواقع الافتراضي وتقنياته، ويمكنني تقسيم هذه الدراسات إلى قسمين، وهما على النحو التالي:

أ- الدراسات العربية:

دراسة يعقوب (٢٠٢٢)

هدفت الدراسة إلى التعرف على وجهات نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة اليرموك وتوجهاتهم حول مدى تطبيق تقنية الواقع الافتراضي في التعليم، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، واعتمدت الدراسة على أداة وهي الاستبانة وهي أربع مجالات مكونة من (٢٥) عبارة، وقد تكونت عينة الدراسة من (٧٠) مبحوثاً من أعضاء هيئة التدريس بجامعة اليرموك بالأردن، وقد توصلت الدراسة إلى أن تصورات ووجهات نظر أعضاء هيئة التدريس حول مدى إمكانية تطبيق الواقع الافتراضي في التعليم جاءت بدرجة متوسط ٢.٩٤ من ٥، وكذلك أشارت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزي إلى متغير الدولة لصالح الدول الأجنبية، وعدم وجود فروق دالة إحصائية لصالح الكلية وسنوات الخبرة، وقد أوصت الدراسة بضرورة تطبيق تقنية الواقع الافتراضي في التعليم وفي سائر الجامعات، مع ضرورة إقامة دراسات مستقبلية لتعالج هذا الموضوع.

دراسة سمرقندي ويماني (٢٠٢١)

تهدف هذه الدراسة إلى توضيح الفروق بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي من ناحية آلية توظيفهما في العملية التعليمية وأدوارهما في المشاريع التدريبية من خلال مشروع مناسك العمرة بتقنية الواقع المعزز ومشروع لتوضيح صورة جدة التاريخية وإبراز معالمهما من خلال تقنية الواقع الافتراضي، وقد استخدمت الباحثة منهج التحليل النوعي للبيانات التي تم جمعها من قبل المتدربات التي بلغ عددهن تسع متدربات في المسار الخاص بالتطبيقات والبرمجة في شركة وادي مكة للتقنية،

واستخدمت الدراسة المقابلة أداة للدراسة، وقد تم تجهيز أسئلة للمقابلة للمجموعتين مجموعة الواقع المعزز، ومجموعة الواقع الافتراضي، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها أن للواقع الافتراضي دورًا كبيرًا في تعزيز مهارات التعلم الذاتي، وزيادة الثقة لدى المتدربين وارتفاع قدراتهم أخيرًا، أوصت الدراسة بضرورة إجراء دراسات مستقبلية تستخدم الواقع الافتراضي في عمل برامج لغزوات الرسول -صلى الله عليه وسلم- أو حياة الصحابة -رضوان الله عليهم- للتعليم العام.

دراسة العزازي وآخرين (٢٠٢١)

تستهدف الدراسة تصميم برامج لتعليم الوثب من خلال توظيف تقنية الواقع الافتراضي لطالبات المرحلة الإعدادية، والوقوف على مدى تأثيرها على المستويين المهاري والرقمي للوثب في الألعاب الخاصة بالقوى لدى عينة البحث، وقد استخدمت الدراسة المنهج التجريبي القائم على مجموعتين معتمدة على قياسين قبلي وبعدي، واستخدمت الدراسة الاختبار التحصيلي أداة للدراسة، وقد تكون مجتمع الدراسة من (١١٣) طالبة بالصف الثاني الثانوي بالمدرسة الثانوية الرياضية بإدارة غرب الزقازيق، واختارت الدراسة عينة من (٣٤) طالبة بطريقة عشوائية، وتم تقسيمهن إلى عينة استطلاعية مكونة من (١٠) طالبات وعينة أساسية مكونة من (٢٤) طالبة، وتم تقسيم العينة الأساسية إلى مجموعتين بواقع (١٢) طالبة لكل مجموعة؛ وقد توصلت الدراسة إلى أن استخدام الواقع الافتراضي في التعليم يسهم بطريقة إيجابية في إتقان المستوى المهاري والرقمي في الوثب، وقد اتضح ذلك جليًا عند المقارنة بين المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية والمجموعة التجريبية التي استخدمت الواقع الافتراضي، فقد كانت نسب التحسن تميل إلى المجموعة التجريبية، وقد أوصت الدراسة بضرورة استخدام الواقع الافتراضي في تعليم المستويين المهاري والرقمي للوثب بجانب ضرورة التوسع في استخدام التعليم المبرمج عبر الواقع الافتراضي في الأنشطة الرياضية.

دراسة العنزي (٢٠٢١)

هدفت الدراسة إلى التعرف على الصعوبات المختلفة التي تواجه المعلمين إزاء تطبيق الواقع الافتراضي في التعليم بدولة الكويت، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتكون مجتمع الدراسة من (٣٠٦) من معلمي المرحلة المتوسطة بمنطقة حولي بدولة الكويت، واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة لمعرفة الصعوبات التي تواجه المعلمين في تطبيق الواقع الافتراضي، وتوصلت الدراسة إلى أن درجة موافقة عينة الدراسة على الصعوبات والمعوقات التي تعوق تطبيق الواقع الافتراضي، في التدريس بالمرحلة المتوسطة، جاءت بدرجة متوسطة، وأثبتت الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة ($\alpha \leq 0.05$)، في استجابات عينة الدراسة، تشير إلى متغيري الجنس، وعدد سنوات الخبرة، وقد

أوصت الدراسة بضرورة إعداد برامج تدريبية معتمدة على مدخل الجدارات؛ لتنمية مهارات استخدام وتوظيف بيئات الواقع الافتراضي في التدريس.

دراسة محمد، وأحمد (٢٠٢٠)

تهدف الدراسة إلى الوقوف على مفهوم تكنولوجيا المعلومات من خلال دراسة الواقع الافتراضي وأبرز مجالات استخدامه وأدواته وآليات التعامل معه، وأبرز تطبيقاته المعاصرة وأثرها في فاعليته ومجالاته المختلفة سواء أكانت تعليمية أم طبية أم هندسية أم غيرها بجانب دور الواقع الافتراضي في التغلب على مشكلات الحياة والمساهمة في إيجاد حلول لها، وقد استخدم الباحثان المنهج الوصفي الاستقرائي، فهي دراسة نظرية إستقرائية ليس لها عينة، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها أن لتكنولوجيا الواقع الافتراضي بيئات متنوعة تمكن مستخدم أو عدة مستخدمين من الدخول في وقت واحد، بجانب أن لها معدات وأدوات تيسر الدخول إلى هذا الواقع الافتراضي، وتمكن من التعامل معه.

وقد أوصت الدراسة بضرورة توجيه الدراسات إلى هذا المجال وتناوله من شتى محاوره وتكثيف الجهود حوله والتخلص من التعامل التقليدي في شتى مجالات الحياة وتحويلها إلى تقنيات الواقع الافتراضي، وخاصة في التعليم.

دراسة عقل وآخرين (٢٠٢٠)

هدفت الدراسة إبراز فاعلية توظيف تقنية الواقع الافتراضي في المواد الاجتماعية وأثرها في تنمية حب التعلم لدى الطالبات بالصف الثامن الأساسي بمدينة غزة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحثون المنهج شبه التجريبي، وجاءت أداة الدراسة مقياس حب التعلم من إعداد الباحثين، وتكونت عينة الدراسة من (٣٢) طالبة من طالبات الصف الثامن الأساسي بمدرسة الزيتون بمدينة غزة، وقد صمم الباحثون مقياساً لحب التعلم وتم تطبيقه على العينة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات الطالبات ما بين الاختبارين: القبلي، والبعدي للمقياس لصالح الاختبار البعدي، وأوصت الدراسة بضرورة توظيف تقنية الواقع الافتراضي في تدريس المواد الاجتماعية لما لها من أثر على زيادة حب التعلم والدافعية له.

دراسة العجمي (٢٠٢٠)

تهدف الدراسة إلى الوقوف على الآثار المترتبة على استخدام بيئة تعليمية معتمدة على الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الخاصة بالسفر الجوي لدى الأطفال الذين يعانون من التوحد، ولتحقيق هدف الدراسة صممت الدراسة أداتين الأولى: بيئة تعليمية مكونة من لعبة إلكترونية من خلال الواقع الافتراضي مصممة من قبل الباحثة، والثانية: استبانة مهارات السفر الجوي لأولياء أمور الطلاب الذين يعانون من التوحد، وقد طبق على عينة الدراسة المكونة من (١٢) من أولياء أمور الطلاب الذين يعانون من التوحد بمدرسة السوك التوحد بمنطقة حولي التعليمية بالكويت، وقد استخدمت الدراسة منهجي البحث التجريبي والمنهج الوصفي، وقد

توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الطلاب لصالح الاختبار البعدي على الاختبار القبلي؛ مما يشير إلى فاعلية الواقع الافتراضي في تنمية المهارات المستهدفة الخاصة بمهارات السفر الجوي، وقد أوصت الدراسة بضرورة استخدام الواقع الافتراضي في تنمية مهارات مختلفة كالمهارات الاجتماعية والعاطفية.

دراسة الفراني وباشماخ (٢٠٢٠)

هدفت الدراسة التعرف على أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على وزيادة الانخراط في العملية التعليمية لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي والمنهج الوصفي وتم تطبيق التجربة على ١٠ طالبات من الصف الرابع الابتدائي بمدينة جدة، وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجة الطالبات في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي مما يدل على أن استخدام نظارة التعلم الافتراضي تزيد من تعلم مفردات اللغة الإنجليزية وتزيد كذلك من انخراط الطالبات لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية، وقد أوصت الدراسة بضرورة توفير نظارة الواقع الافتراضي ومستلزماته داخل المدارس.

دراسة آل سعود (٢٠١٩)

هدفت الدراسة التعرف على فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في مستوى دافع الإنجاز والاتجاه الإيجابي نحو توظيف التكنولوجيا في التعليم، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي واستخدمت مقياس دافعية الإنجاز وتكون مجتمع الدراسة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من ٦٠ طالبًا وطالبة من طلاب الصفين الرابع والخامس بمدينة الرياض، وتوصلت الدراسة إلى أن توظيف الواقع الافتراضي في التعليم كان له أثر إيجابي وفعال في تنمية مستوى دافعية الإنجاز، والاتجاه نحو استخدام التكنولوجيا وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها الاستعانة بخبراء لتحويل المقررات التقليدية إلى مقررات إلكترونية وضرورة تدريب المعلمين على استخدام التكنولوجيا.

دراسة السالم (٢٠١٧)

تستهدف الدراسة الوقوف على واقع استخدام المعلمين لتقنية الواقع الافتراضي بمعاهد الأمل وبرامج الدمج الخاصة بالصم وضعاف السمع في المملكة العربية السعودية، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي وجاءت أداة الدراسة استبانة لقياس واقع التطبيق، وقد تم تطبيق الأداة على عينة الدراسة المكونة من (٤٨٢) معلمًا ومعلمة من معلمي الطلاب الصم، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها أن إقبال المعلمين على استخدام تقنية الواقع الافتراضي كانت إيجابية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين شتى المحاور لصالح متغيرات المرحلة الدراسية والمؤهل التعليمي وسنوات الخبرة للمبجوثين، وقد أوصت الدراسة بعدة

توصيات تسهم في زيادة وعي معلمي الصم بأحدث التقنيات، بجانب بعض المقترحات للتغلب على معوقات تطبيق الواقع الافتراضي للطلاب الصم.

دراسة عطيفي والمليجي (٢٠١٥)

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الرياضية والعلمية لأطفال ما قبل المدرسة وتنمية قدرتهم على التخيل، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي حيث تم عمل تصميم شبه تجريبي على مجموعة من الأطفال في المستوى الثاني بإحدى الروضات بمحافظة أسيوط بمصر وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات التلاميذ في التطبيق القبلي والبعدي لكل من اختبار المفاهيم الرياضية والعلمية واختبار التخيل لصالح التطبيق البعدي مما يؤكد الأثر الفعال لاستخدام الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية لأطفال الرضوة وتنمية قدرتهم على التخيل، وقد أوصت الدراسة بعقد دورات تدريبية للمعلمات في مرحلة رياض الأطفال للتدريب على إنتاج برمجيات للواقع الافتراضي.

دراسة الشربيني (٢٠١٣)

هدفت الدراسة التعرف على أثر استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية، وقد تكون مجتمع الدراسة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمصر واستخدمت الدراسة أداة الاختبار وعقدت اختباراً قبلياً على تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية ثم تم تطبيق الاختبار البعدي بعد التدريس باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي، وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ المجموعة الضابطة وتلاميذ المجموعة التجريبية في مستويات التفكير الفهم والتذكر والتطبيق لصالح التجريبية، وقد أوصت الدراسة بالاهتمام بتدريب المعلمين أثناء الخدمة على مهارات استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي.

دراسة (Baha, 2022)

سعت الدراسة إلى بيان أثر استخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي في التعليم، واستكشاف مدى إمكانية توظيف تكنولوجيا الواقع الافتراضي في مساعدة الطلاب على تعلم وفهم المفاهيم المختلفة من خلال دراسة أحدث أدوات البرمجة ثلاثية الأبعاد، وأنماط متعددة من الرسوم المتحركة، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، والاستبانة أداة للدراسة، وجاءت عينة الدراسة مكونة من ٧٨ من المستجيبين دون تعيين سن محددة أو مكان محدد، فجاءت الاستجابات من أماكن مختلفة في جميع أنحاء العالم، وقد توصلت الدراسة إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي يمكن أن تؤدي دوراً في التعليم والتعلم إذا كانت مدعومة بمفاهيم التعلم والتعليم الراسخة والتقنيات المبتكرة الأخرى، وقد أوصت الدراسة بضرورة استخدام الرسوم المتحركة والواقع الافتراضي في تبسيط المفاهيم والنظريات في جميع المواد الدراسية للطلاب في جميع المراحل.

دراسة (Bower& DeWitt & Jennifer, 2020)

استهدفت الدراسة تحديد العوامل ذات الصلة والتأثيرات ذات الصلة للحفاظ على نية المعلمين السلوكية لاستخدام الرد الصوتي التفاعلي، من خلال استخدام نموذج التكنولوجيا (UTAUT2). التحليل العامل التوكيدي، وتصورات الرد الصوتي التفاعلي على جميع الأبعاد (توقع الأداء، وتوقع الجهد، والاجتماعية والتأثير، تفسير الظروف، الدافع اللذيذ، القيمة السعيرية، العادات والسلوك النية)، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي واعتمدت الاستبانة وفق مقياس ليكرت المكون من ٧ نقاط، وتم تطبيق الاستبانة على مجموعة من معلمي ما قبل الخدمة الذين أكملوا موضوعاً من ٣٠٠ مستوى غير خريج يتعلق بالتقنيات الرقمية في إحدى جامعات أستراليا الكبرى، وكان الطلاب في السنة الثالثة أو الرابعة من برنامجهم التدريسي، بحيث يكون لديهم بعض خبرة عملية في التدريس في المدارس.

وقد توصلت الدراسة إلى أن الرد الصوتي التفاعلي كان ممتعاً للاستخدام، ويؤثر بصورة كبيرة في زيادة دافعية التعلم وذكرت الدراسة أن اعتقادات ونيات المعلمين قبل الخدمة فيما يتعلق بالتقنيات الناشئة مثل IVR سيكون لها تأثير كبير على استيعاب هذه التقنيات واستخدامها الفعال في المدارس. فاستخدام تقنيات الرد الصوتي التفاعلي يمكن أن يحسن من الأداء المتوقع داخل الصف، وقد أوصت الدراسة بضرورة إجراء دراسة مشابهة للوقوف على أثر توظيف التقنيات في جعل التعليم أكثر متعة.

دراسة (Di Natale& Repetto & Riva& Villani, 2020)

تهدف الدراسة إلى الوقوف على أثر الواقع الافتراضي واستخدام أنظمة الرد الصوتي التفاعلي وفاعليتها في تسهيل التعلم من حيث المعرفة التحصيل لدى الطلاب في مرحلة رياض الأطفال وحتى التعليم العالي من خلال مراجعة منهجية لمدة ١٠ سنوات للبحث التجريبي، وقد استخدمت الدراسة المنهج التجريبي، واستخدمت الدراسة أداة تحليل المحتوى، وقد توصلت الدراسة إلى أن الرد الصوتي التفاعلي يمكن أن يدعم عددًا من الأنشطة والخبرات التي تُحسّن التعلم وتحفّز الطلاب على تحقيق الأهداف التعليمية من خلال الاستنباط اهتمامهم بالمواد التعليمية ومشاركتهم فيها، ويمتاز نظام الرد الصوتي التفاعلي بأنه يبدو مرتبطاً بإمكانية حصول المستخدمين على تجارب مباشرة لن تكون كذلك ممكنة في العالم الحقيقي، وتقدم في الوقت نفسه فرصة فريدة للتجربة ووضع التعلم، بالإضافة إلى تعزيز تحفيز الطلاب ومشاركتهم، وقد أوصت الدراسة بضرورة تفعيل الواقع الافتراضي وأنظمة الرد التفاعلية في المراحل التعليمية المختلفة.

دراسة (Liu & Wang & Qiu & Ren, 2020)

تهدف الدراسة إلى الوقوف على تأثيرات الفصول الدراسية القائمة على الواقع الافتراضي في أداء تعلم الطلاب في دروس العلوم، وقد استخدمت الدراسة المنهج

شبه التجريبي، واستخدمت أداة الاختبارات من خلال تطوير سلسلة من دروس العلوم المستندة إلى IVR لطلاب المدارس المتوسطة، وتم فحصها بشكل أكبر للوقوف على تأثير هذه الدروس على أداء التعلم، واعتمدت الدراسة الاختبارات القلبية والبعدية التي طبقت على مجتمع الدراسة وهو مدرسة عامة حضرية في المنطقة الشرقية من الصين. عينة الدراسة يتألف من ٩٠ طالبًا في الصف السادس، وقد تم توزيع عينة الدراسة بشكل عشوائي على المجموعات التجريبية والضابطة فالمجموعة التجريبية تشارك في دروس العلوم باستخدام شاشات مثبتة على الرأس، بينما تعلمت المجموعة الضابطة نفس المادة من خلال التدريس التقليدي، وقد توصلت الدراسة إلى أن حصول المجموعة التجريبية على نسبة أعلى بشكل ملحوظ درجات التحصيل الدراسي والمشاركة (المعرفية والسلوكية والعاطفية والاجتماعية) من المجموعة الضابطة، علاوة على ذلك كان لدى المجموعة التجريبية مستوى عالٍ من قبول التكنولوجيا لاستخدام IVR في الفصول الدراسية. وقد أوصت الدراسة بضرورة تطبيق التقنية على صفوف دراسية أخرى ومواد دراسية مختلفة.

دراسة (Özgen & Afacan & Sürer, 2019)

تهدف الدراسة استخدام الواقع الافتراضي في تعليم التصميم الأساسي في كليات الهندسة وتركز الدراسة على قابلية استخدام VR والواقع الافتراضي في أنشطة التصميم، وقد استخدمت الدراسة المنهج التجريبي من خلال إنشاء مجموعتين إحداهما تجريبية، والأخرى ضابطة على عينة الدراسة المكونة من ٢٠ طالبًا في السنة الأولى من أقسام الهندسة المعمارية الداخلية والهندسة المعمارية في جامعة بيلكنت بتركيا، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة (١) تعتمد على الواقع الافتراضي ومجموعة (٢) قائمة على الورق مجموع، وقد ضمت كل مجموعة عشرة مشاركين تتراوح أعمارهم بين ١٨ و ٢١ عامًا. الواقع الافتراضي القائم. قامت المجموعة القائمة على VR بتوليد التجارب في معمل الكمبيوتر، بينما قامت المجموعة الورقية بإجراء التجارب في بيئة استوديو حقيقية.

وقد توصلت الدراسة إلى أنه يوجد اختلاف كبير من حيث "نية الاستخدام" و "المتعة المتصورة" بين مجموعة الواقع الافتراضي والمجموعة الورقية علاوة على ذلك هناك اختلاف في الفعالية داخل المجموعة الورقية والمجموعة القائمة على الواقع الافتراضي عندما يقارن المرء نجاح نوعين من مشكلات التصميم في نفس المجموعة. وتوصلت إلى أن استخدام الواقع الافتراضي يمكن أن يعزز بقوة أنشطة حل المشكلات في الهندسة المعمارية الداخلية، وقد أوصت الدراسة بضرورة استخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي في التصميم وفي التغلب على مشكلات التصميم الهندسي.

التعليق على الدراسات السابقة:

لم تتطرق أي من الدراسات السابقة إلى واقع استخدام تقنيه الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل وإن غالبية الدراسات السابقة التي تناولت واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي اتخذت مجتمعات مختلفة من ذلك دراسة يعقوب (٢٠٢٢)، ودراسة العنزي (٢٠٢١) ودراسة العجمي (٢٠٢٠) التي كان مجتمعها دولة الكويت بينما جاء مجتمع دراسة العزازي وآخرين (٢٠٢١) مصر، ومجتمع دراسة عقل وآخرين (٢٠٢٠) غزة. اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في المنهج المتبع في معالجة موضوع الدراسة، فاستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي بينما استخدمت دراسة سمرقندي ويماني (٢٠٢١) منهج التحليل النوعي، واستخدمت دراسة العزازي وآخرين (٢٠٢١) المنهج التجريبي، بينما استخدمت دراسة عقل وآخرين (٢٠٢٠) ودراسة عطيفي والمليجي (٢٠١٥) ودراسة الفراني وباشماخ (٢٠٢٠) المنهج شبه التجريبي واختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في الأداة المستخدمة في جمع بيانات الدراسة فاستخدمت الدراسة الحالية الاستبانة كأداة لجمع المعلومات بينما استخدمت دراسة سمرقندي ويماني (٢٠٢١) أداة المقابلة، واستخدمت دراسة العزازي وآخرين (٢٠٢١) ودراسة الشرييني (٢٠١٣) الاختبار التحصيلي، واستخدمت دراسة عقل وآخرين (٢٠٢٠) المقابلة واستخدمت دراسة محمد، وأحمد (٢٠٢٠) مقياساً من إعداد الدراسة. وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في الهدف العام للدراسة وهو الوقوف على استخدام الواقع الافتراضي في الروضات بمدينة حائل من وجهة نظر المعلمات والمعوقات التي تواجههن؟ ، إن غالبية الدراسات السابقة التي تناولت واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي اتخذت مجتمعات متنوعة ما بين أستراليا كدراسة Bower (2020) و Ren (2020) بينما جاء المجتمع في دراسة (Özgen, & Sürer & Afacan) تركيا.

كما اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في المنهج المتبع في معالجة موضوع الدراسة فاستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي بينما استخدمت دراسة (Ruixue villain, 2020 & Repetto Riva & Di Natale) ودراسة (Liu, Lei Wang, Jing Lei, Qiu Wang and Youqun Ren (2020) المنهج التجريبي، واستخدمت دراسة (Ren 2020 & Qiu & Wang & Liu)، المنهج شبه التجريبي و اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في الأداة المستخدمة في جمع بيانات الدراسة فاستخدمت الدراسة الحالية الاستبانة أداة لجمع المعلومات بينما استخدمت دراسة (Ren 2020 & Qiu & Wang & Liu) ودراسة (Ren, 2020 & Liu, Jing, Qiu)، الاختبار التحصيلي، وانفردت دراسة، (Sürer (2020) Özgen & Afacan أداة تحليل المحتوى.

كما تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في الأهداف العامة للدراسة التي تتناول الواقع الافتراضي في التعليم بصفة عامة بجانب الاتفاق في بعض الأساليب وطرق المعالجة الإحصائية للبيانات واتفقت هذه الدراسة مع دراستين سابقتين تناولتا المجتمع السعودي، وهي دراسة سمرقندي ويماني (٢٠٢١) التي تناولت الواقع المعزز والواقع الافتراضي وآلية توظيفهما في العملية التعليمية، وأدوارهما في المشاريع التدريبية من خلال مشروع مناسك العمرة بتقنية الواقع المعزز ومشروع لتوضيح صورة جدة التاريخية وإبراز معالمهما من خلال تقنية الواقع الافتراضي، ودراسة السالم (٢٠١٧) التي تناولت واقع استخدام المعلمين لتقنية الواقع الافتراضي بمعاهد الأمل وبرامج الدمج الخاصة بالصم وضعاف السمع في المملكة العربية السعودية، ودراسة آل سعود (٢٠١٩) التي تناولت فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في مستوى دافع الإنجاز والاتجاه الإيجابي نحو توظيف التكنولوجيا في التعليم في المدارس الابتدائية بمدينة الرياض وانفردت هذه الدراسة بتناولها للواقع الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال بمدينة حائل؛ اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في الأداة التي استخدمتها الدراسة وهي الاستبانة، فقد استخدمت دراسة يعقوب (٢٠٢٢)، ودراسة العنزي (٢٠٢١) ودراسة محمد، وأحمد (٢٠٢٠) ودراسة السالم (٢٠١٧) الاستبانة، بينما جمعت دراسة العجمي (٢٠٢٠) بين أداتين وهما الاستبانة ولعبة إلكترونية تعليمية من إعداد الباحث، اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في المنهج الذي سوف تستخدمه الدراسة، وهو المنهج الوصفي، فقد استخدمت دراسة يعقوب (٢٠٢٢)، ودراسة العنزي (٢٠٢١) ودراسة السالم (٢٠١٧) المنهج الوصفي، بينما جمعت دراسة العجمي (٢٠٢٠) بين المنهج الوصفي والتجريبي، اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في الأداة التي سوف تستخدمها الدراسة وهي الاستبانة، فقد استخدمت دراسة (Baha 2022)، دراسة (Jennifer, & DeWittd & Bower 2020) الاستبانة كما اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في المنهج الذي استخدمته الدراسة، وهو المنهج الوصفي، فقد استخدمت ودراسة (Baha 2022)، ودراسة (Jennifer, 2020 & DeWittd & Bower) المنهج الوصفي.

إجراءات الدراسة الميدانية

منهج الدراسة:

اتخذت الدراسة المنهج الوصفي لملاءمته لموضوع الدراسة وأهدافها، فالمنهج الوصفي وحده هو القادر على وصف واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل، وبيان أوجه المعوقات التي تواجههن؛ وذلك لقدرته على دراسة الظاهرة، وجمع المعلومات عنها، فالمنهج الوصفي يصف الواقع وصفاً دقيقاً ويعبر عنه تعبيراً صادقاً كيفياً من خلال وصف الظاهرة، وكمياً من خلال

بيان حجمها عددياً وتوضيح حجمها ودرجات ارتباطها بظواهر أخرى (المحمودي، ٢٠١٩).

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة ي من جميع معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل وعددهن (٤١٤) معلمة وفقاً للإحصائيات التي حصلت عليها الباحثة من إدارة التخطيط والتطوير بإدارة التعليم بمدينة حائل.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة الحالية من ٢١٠ معلمة من معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل وفي هذا البحث استخدمت الطريقة الإحصائية المتاحة في اختيار العينة وهي جميع معلمات مرحلة رياض الأطفال في مدينة حائل وقد اختارت الباحثة الطريقة المتاحة نظراً لكونها قادرة على التمثيل الحقيقي للمجتمع الدراسة.

■ خصائص العينة:

تم نشر رابط الاستبانة الإلكتروني على المنصات الإلكترونية وتطبيقات التواصل الاجتماعي الرسمية الخاصة الرسمية الخاصة بمعلمات رياض الأطفال من قبل مشرفات رياض الأطفال بإدارة تعليم حائل، وبعد اكتمال مشاركة المعلمات في الاستجابة تم استخدام برنامج التحليل الإحصائي (SPSS) للإجابة على أسئلة البحث توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير المؤهل الدراسي: تم تحليل خصائص عينة الدراسة وفقاً لمتغير المؤهل الدراسي، وكانت النتائج كما هي بالجدول التالي:

جدول رقم (١) وصف العينة وفقاً لمتغير المؤهل الدراسي

وصف متغيرات الدراسة		
متغير المؤهل الدراسي		
النسبة	التكرار	الفئة
٣١.٤	٦٦	دبلوم
٣٨.٦	٨١	بكالوريوس
١٨.٦	٣٩	ماجستير
١١.٤	٢٤	دكتوراه
١٠٠.٠	٢١٠	المجموع الكلي

يتبين من جدول (١) ما يلي:

- ١- جاء في المرتبة الأولى الحاصلات على بكالوريوس، وعددهن (٨١)، ويمثلن (٣٨.٦%) من المجموع الكلي للعينة.
- ٢- جاء في المرتبة الثانية الحاصلات على مؤهل دبلوم، وعددهن (٦٦) معلمة، ويمثلن (٣١.٤%) من المجموع الكلي للعينة.
- ٣- جاء في المرتبة الثالثة الحاصلات على ماجستير، وعددهن (٣٩) معلمة، ويمثلن (١٨.٦%) من المجموع الكلي للعينة.

٤- جاء في المرتبة الأخيرة الحاصلات على دكتوراه، وعددهن (٢٤) معلمة، ويمثلن (١١.٤%) من المجموع الكلي للعينة.

■ **توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة:**
تم تحليل خصائص عينة الدراسة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة، وكانت النتائج كما هي موضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (٢) وصف العينة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة:

متغير سنوات الخبرة		
الفئة	التكرار	النسبة
أقل من ٥ سنوات	٥٨	٢٧.٦
١٠:٥	٥٨	٢٧.٦
١٥:١١	٤٦	٢١.٩
أكثر من ١٥ سنة	٤٨	٢٢.٩
المجموع الكلي	٢١٠	١٠٠.٠

يتضح من الجدول (٢) ما يلي:

١. جاء في المرتبة الأولى كل من المعلمات اللاتي لديهن سنوات خبرة أقل من (٥) سنوات وعددهن (٥٨) معلمة، وتمثلن (٢٧.٦%) والمعلمات اللاتي لديهن سنوات خبرة من (٥: ١٠) سنة، وعددهن أيضاً (٥٨) معلمة، وتمثلن النسبة نفسها، وهي (٢٧.٦%) من المجموع الكلي للعينة.

٢. جاء في المرتبة الثانية المعلمات اللاتي لديهن سنوات خبرة (١١-١٥) سنة، وعددهن (٤٦) معلمة، وتمثلن (٢١.٩%) من المجموع الكلي للعينة.

٣. جاء في المرتبة الثالثة المعلمات اللاتي لديهن سنوات خبرة أكثر من (١٥) سنة، وعددهن (٤٨)، وتمثلن (٢٥%) من المجموع الكلي للعينة.

■ **توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير الدورات التدريبية:**
تم تحليل خصائص عينة الدراسة وفقاً لمتغير الدورات التدريبية، وكانت النتائج كما هي موضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (٣) وصف العينة وفقاً لمتغير الدورات التدريبية

عدد الدورات التدريبية الخاصة بتقنية الواقع الافتراضي (٣)		
الفئة	التكرار	النسبة
دورة واحدة	٧٢	٣٤.٣
دورتان	٥٥	٢٦.٢
أكثر من دورتين	٨٣	٣٩.٥
المجموع الكلي	٢١٠	١٠٠.٠

يتضح من الجدول (٣) ما يلي:

جاء في المرتبة الأولى المعلمات الحاصلات على أكثر من دورتين وعددهن (٨٣) معلمة وتمثلن (٣٩.٥%) من المجموع الكلي للعينة.

جاء في المرتبة الأولى المعلمات الحاصلات على دورة تدريبية واحدة بتقنية الواقع الافتراضي وعددهن (٧٢) معلمة وتمثلن (٣٤.٣%) من المجموع الكلي للعينة.

جاء في المرتبة الثالثة المعلمات الحاصلات على دورتين تدريبيتين وعددهن (٥٥) وتمثلن (٢٦.٢%) من المجموع الكلي للعينة.

خامساً: أداة الدراسة:

تعرف إدارة الدراسة بأنها وسيلة مساعدة ومعينة للباحث على جمع المعلومات اللازمة لموضوع الدراسة (دياب، ٢٠٠٣)، واستخدمت هذه الدراسة الأداة التي تتفق مع أهداف هذا البحث وهي الاستبانة. وهي في جوهرها الأداة التي تتفق وأهداف الدراسة وهي الاستبانة والاستبانة في جوهرها. صيغ متنوعة الفقرات والعبارات التي تستهدف جمع المعلومات والبيانات المتنوعة من مجتمع الدراسة بعد ما يطلب منهم الإجابة عن فقراتها وأسئلتها بحرية ووضوح وأمانة والتأكيد عليهم بأنها لا تستخدم إلا في حدود البحث العلمي (دياب، ٢٠٠٣)

وقد هدفت أداة الدراسة على التعرف على واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل. تم اعدادها من دراسة العجمي (٢٠٢٠) ودراسة السالم (٢٠١٧)، وكذلك تم الاستعانة في إعداد فقراتها بدليل رياض الأطفال الصادر عن وزارة التعليم لمعرفة المهارات الأساسية اللازمة اكتسابها للطفل من أجل المساعدة في بناء فقرات الاستبانة، ملحق رقم (٢).

وصف أداة الدراسة:

صممت أداة الاستبانة بصورتها الأولية ثم عرضت علي لجنة التحكيم المكون ست محكمين من أعضاء وعضوات هيئة التدريس في الجامعات. تم تعديل الملاحظات وفقاً لآراء المحكمين؛ فتمت صياغة أداة الاستبانة بصورتها النهائية وفيما يلي المقارنة بينهما كم بالجدول التالي:

جدول (٤) وصف أداة الدراسة

وجه المقارنة	الأداة في صورتها الأولية	الأداة في صورتها النهائية
الأقسام	تتكون من محورين	تتكون من محورين
المحور الأول	واشتمل على الخصائص الديمغرافية لمجتمع الدراسة، وقد تكون مما يلي: ■ العمر ■ التخصص ■ المؤهل ■ سنوات الخبرة	واشتمل على الخصائص الديمغرافية لمجتمع الدراسة وقد تكون مما يلي: ■ المؤهل ■ سنوات الخبرة ■ عدد الدورات التدريبية
المحور الثاني المجال الأول	واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل	واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل
عدد فقرات المحور الثاني المجال الأول	١٩ فقرة	٢٥ فقرة
المحور الثاني المجال الثاني	المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل	المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل
عدد فقرات المحور الثاني المجال الثاني	١٥	١٤
إجمالي عدد الفقرات	٣٤	٣٩

وتمت الإجابة عن المقياس وفقا لمقياس ليكرت خماسي الاستجابة هي (موافق بشدة - موافق - محايد - غير موافق - غير موافق بشدة)، ١ وتحصل كل استجابة على وزن نسبي يتراوح ما بين ٥ إلى درجة واحدة حسب اتجاه الإجابة، أو حسب ايجابية العبارة الخاصة بالمقياس على النحو التالي:

جدول رقم (٥) درجات الاستجابة لأداة الدراسة

الدرجة	العبارة
٥	موافق بشدة
٤	موافق
٣	محايد
٢	غير موافق
١	غير موافق بشدة

وقد تم اعتماد تصحيح المقياس ووضع علامات تقدير مستوى درجة المتوسطات والانحرافات المعيارية على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول رقم (٦) درجات تصحيح المقياس (محك تقدير المتوسطات والانحرافات المعيارية)

الوزن النسبي	التقدير
أقل من ١.٨	موافق بشدة
من (١.٨ - أقل من ٢.٦)	موافق
من (٢.٦ - أقل من ٣.٤)	محايد
من (٣.٤ - أقل من ٤.٢)	غير موافق
أكثر من ٤.٢	غير موافق بشدة

سادساً: صدق أداة الدراسة:

يُعرّف صدق الأداة بأنه تعبير عن مدى صلاحية الأداة المستخدمة لقياس ما وضعت لقياسه، والصدق يراد منه توافر الصدق في محتوى الأداة وصياغتها مما يجعلها صالحة لتحقيق الأهداف المرجوة من الدراسة (بشّة وبوعموشة، ٢٠٢٠، ١١٨).

وتم التحقق من الصدق باستخدام عدة أنواع وذلك على النحو التالي:

▪ صدق المحكمين:

يراد بصدق المحكمين أخذ آراء مجموعة من المتخصصين والخبراء بواسطة عرض الأداة عليهم للتأكد من مدى سلامة بنودها من حيث الصياغة والتركيب، ومدى مناسبتها للمجال الذي تنتمي له وتقيسه (المشهداني، ٢٠١٩، ١٨٦). ولتحقيق هذا النوع من الصدق تم عرض الأداة على مجموعة من المحكمات وعددهن (٦) من أساتذة كلية التربية بجامعة حائل كما هو موضح بالملاحق ملحق رقم (٢) للوقوف على مدى وضوح عبارات فقرات الاستبانة وارتباطها بمحاورها وقدرتها على قياس الظاهرة موضوع الدراسة، وتم إبداء ملاحظات من قبل المحكمات تتعلق بإعادة صياغة بعض الفقرات وإضافة فقرات أخرى أو حذف بعضها، وقد تم عمل التعديلات اللازمة كما اتضح في جدول رقم (٤) الذي يقارن بين الأداة بصورتها الأولية والأداة بصورتها النهائية، وتمت مراجعة الأداة مراجعة لغوية دقيقة واعتمدتها بصورتها النهائية.

▪ صدق الاتساق الداخلي:

تم التحقق من الاتساق الداخلي للاستبانة من خلال تطبيق الأداة على عينة استطلاعية خارج العينة الأساسية وقد شاركت ١٠ معلمات من معلمات رياض الاطفال بمدينة حائل للفصل الدراسي الثالث ٢٠٢٣م، للوقوف على مستوى سهولتها ووضوح معانيها وفهمها من قبل المعلمات، والتعرف في الوقت نفسه على الصعوبات

التي قد تواجه المعلمات في فهم فقراته وتقنين المقياس والتأكد من مدى صدقه وثباته وصلاحيته لقياس الظاهرة موضوع الدراسة ويقصد بصدق المحتوى مدى تمثيل عبارات المقياس تمثيلاً جيداً للمراد قياسه من المحتوى. ويمكن التعرف على مدى اتساق أداة الدراسة من خلال حساب معاملات الارتباط بين العبارات والبعد الذي تنتمي له كل عبارة باستخدام معامل ارتباط بيرسون (Person Correlation).

حيث x_i درجات المتغير x الذي يمثل العبارة وتمثل قيم y_i الدرجات المناظرة من المتغير y والذي يتمثل في المحور الذي تنتمي له العبارة و n عدد أفراد العينة. ويوضح الجدول التالي نتائج حساب معاملات الارتباط بين كل عبارة والبعد الذي تنتمي له (Weiss, N., 2012). وقد تم التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس باستخدام معامل الارتباط لبيرسون من خلال ما يلي:

١) حساب ارتباط درجة كل بند من البنود بالدرجة الكلية للمقياس:

تم التأكد من الاتساق الداخلي للمقياس وحساب ارتباط درجة كل بند من بنود الاستبانة بالدرجة الكلية كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٧) معاملات ارتباط درجة كل بند بالدرجة الكلية للمقياس

رقم العبارة	معامل الارتباط (بيرسون)	رقم العبارة	معامل الارتباط (بيرسون)	رقم العبارة	معامل الارتباط (بيرسون)
١	٧٧٠. **	١٦	٧٦٧. **	٣١	٧٠٧. **
٢	٧٠٣. **	١٧	٧١٨. **	٣٢	٧٩١. **
٣	٧٨٧. **	١٨	٨٢٧. **	٣٣	٧١٣. **
٤	٧٨٨. **	١٩	٧٤٣. **	٣٤	٧٩٢. **
٥	٧٤٠. **	٢٠	٧٧٥. **	٣٥	٧٦٩. **
٦	٧٦٢. **	٢١	٨٢٨. **	٣٦	٧٠٠. **
٧	٧٧٦. **	٢٢	٧٧١. **	٣٧	٧٦٣. **
٨	٧٢٠. **	٢٣	٧١٦. **	٣٨	٧٢٥. **
٩	٧٧٢. **	٢٤	٧٤٠. **	٣٩	٧٤٢. **
١٠	٧٥٤. **	٢٥	٧٩٩. **		
١١	٧٤٣. **	٢٦	٧٤٦. **		
١٢	٧٥٠. **	٢٧	٨٠٠. **		
١٣	٧٨٤. **	٢٨	٧٩٦. **		
١٤	٧٠٣. **	٢٩	٧٣٣. **		
١٥	٧٨٥. **	٣٠	٧٢٦. **		

ويتضح من الجدول (٧) أن قيم معاملات الارتباط بين عبارات المقياس (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل) مع الدرجة الكلية للمقياس تتراوح بين (٠.٧٠٠ - ٠.٨٢٧) مما يدل على وجود علاقة

ارتباط قوية جداً بين العبارات، والمقياس ككل حيث إن قيم معامل الارتباط أعلى من ٠.٧ وكانت قيم ارتباط العبارات بالدرجة الكلية للمقياس دالة معنوياً عند مستوى دلالة ٠.٠٥. مما يدل على تمتع المقياس بدرجة صدق مرتفعة جداً.

(٢) صدق الاتساق الداخلي للمحور الأول: واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل:

تم حساب معاملات الارتباط بين كل بند من بنود المحور الأول (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال) والدرجة الكلية للمحور ككل والجدول التالي يوضح ما تم التوصل إليه.

جدول (٨) معاملات ارتباط بنود المحور الأول بالمحور ككل

معامل الارتباط (بيرسون)	رقم العبارة	معامل الارتباط (بيرسون)	رقم العبارة
.٧٣١**	١٤	.٧٨٨**	١
.٨١٠**	١٥	.٧٩٤**	٢
.٧٨٣**	١٦	.٨٨١**	٣
.٧٨٩**	١٧	.٧١٤**	٤
.٩٠٨**	١٨	.٧٠٣**	٥
.٨٠٤**	١٩	.٧٧٢**	٦
.٨٤٤**	٢٠	.٧٩٨**	٧
.٨٢٦**	٢١	.٧٧٦**	٨
.٧٦٤**	٢٢	.٨١٦**	٩
.٧٧٥**	٢٣	.٧٢١**	١٠
.٨٢٧**	٢٤	.٧٤٧**	١١
.٨٣٨**	٢٥	.٧٠٢**	١٢
		.٧٦٥**	١٣

من الجدول (٨) يمكننا ملاحظة أن قيم معاملات الارتباط بين عبارات بنود المحور الأول (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل) مع الدرجة الكلية للمحور تتراوح بين (٠.٧٠٢ - ٠.٩٠٨) مما يدل على وجود علاقة ارتباط قوية جداً بين عبارات المحور الأول والمحور ككل، حيث إن قيم معامل الارتباط أعلى من ٠.٧ ودالة معنوياً عند مستوى ٠.٠١. وبذلك يدل على تمتع العبارات بعلاقة ارتباط ممتازة بما وضعت لقياسه.

(٣) صدق الاتساق الداخلي للمحور الثاني: المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل:

تم حساب معاملات الارتباط بين كل بند من بنود المحور الثاني: المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل والدرجة الكلية للمحور ككل والجدول التالي يوضح ما تم التوصل إليه.

جدول (٩) معاملات ارتباط بنود المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور

معامل الارتباط	رقم العبارة
.٧٧٠**	٢٦
.٧٥٢**	٢٧
.٧٤٤**	٢٨
.٨٢٠**	٢٩
.٧١٣**	٣٠
.٧٨٤**	٣١
.٨٦٢**	٣٢
.٨٠١**	٣٣
.٧٣٧**	٣٤
.٧٨٠**	٣٥
.٨٢٣**	٣٦
.٧٧٦**	٣٧
.٧٢٣**	٣٨
.٨٦٧**	٣٩

ويتضح من الجدول (٩) أن قيم معاملات الارتباط بين عبارات المحور الثاني (المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل) مع الدرجة الكلية للمحور ككل تتراوح بين (.٧١٣, .٨٦٧) مما يدل على وجود علاقة ارتباط قوية جداً بين عبارات المحور الثاني والمحور الثاني ككل، حيث إن قيم معامل الارتباط أعلى من ٠.٧ ودالة معنوياً عند مستوى ٠.٠٥. مما يدل على قوة ارتباط العبارات بما يقيسه المجال، ومن ثم يتم الاحتفاظ بجميع العبارات مما يشير إلى قيم صدق مرتفعة جداً.

٤) صدق الاتساق الداخلي للمحاور الدراسة بالمقياس ككل:

جدول (١٠) صدق الاتساق الداخلي للمحاور الدراسة بالمقياس ككل

معامل الارتباط (بيرسون)	المحور
.٨١١**	واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي
.٧٧٧**	المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي

من الجدول (١٠) يتضح أن قيم معاملات ارتباط المحور الأول بالمقياس ككل (.٨١١) والمحور الثاني بالمقياس ككل (.٧٧٧) مما يدل على وجود علاقة ارتباط

قوية جداً بين المحاور والمقياس ككل، حيث إن قيم معامل الارتباط أعلى من ٠.٧ ودالة معنوياً عند مستوى ٠.٠١. مما يظهر قوة ارتباط المحاور بالمقياس.
سابعاً: ثبات أداة الدراسة:

تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام طريقة كرونباخ (معامل ألفا) على النحو التالي:

(١) ثبات المقياس ككل:

تم استخدام معامل الثبات أسلوب ألفا كرونباخ في التحقق من ثبات المقياس ككل لدى عينة التقنيين ويوضح الجدول ما تم التوصل إليه.

جدول (١١) ثبات المقياس ككل باستخدام معامل الثبات ألفا كرونباخ

عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
٣٩	٩٦٧.

من الجدول (١١) يمكننا ملاحظة أن قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) للمقياس ككل (٩٦٧.) وهذه القيمة أعلى من ٠.٧ ومن ثم يمكننا القول بأن المقياس يتمتع بنسبة ثبات مرتفعة جداً؛ مما يدل على قوة ثباته ومدى مناسيته لعينة الدراسة وما وضع لقياسه.

(٢) ثبات عبارات المجال الأول:

تم استخدام معامل الثبات ألفا أسلوب كرونباخ في التحقق من ثبات عبارات المجال الأول لدى عينة التقنيين ويوضح الجدول ما تم التوصل إليه.

جدول (١٢) ثبات عبارات المحور الأول: واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي

لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل

عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
٢٥	٩٦٤.

من الجدول (١٢) يمكننا ملاحظة أن قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) للعبارات المحور الأول ككل هي (٠.٩٦٤) وهذه القيمة أعلى من ٠.٧ ومن ثم يمكننا القول أن المحور الأول يتمتع بقوة ثبات عالية جداً.

(٣) ثبات عبارات المحور الثاني:

تم استخدام معامل الثبات ألفا أسلوب كرونباخ في التحقق من ثبات عبارات المحور الثاني لدى العينة الاستطلاعية ويوضح الجدول ما توصل إليه.

جدول (١٣) ثبات عبارات المحور الثاني: المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل

عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
١٤	٩٤٧.

من الجدول (١٣) يمكننا ملاحظة أن قيمة معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لعبارات المجال الثاني (المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضي) الآتية (٠.٩٤٧) وهذه القيمة أعلى من ٠.٧ ومن ثم يمكننا القول بأن المحور الثاني يتمتع بقوة ثبات عالية جداً.

عرض ومناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها
أولاً: عرض ومناقشة وتفسير النتائج المرتبطة بالسؤال الأول الذي ينص على:
ما واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات المجال الأول (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل) وكانت النتائج على النحو التالي:

جدول رقم (١٤) المتوسطات والانحرافات المعيارية للمجال الأول (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل)

رقم العبارة	العبارة	الانحراف المعياري	المتوسط	درجة الموافقة
١	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي داخل الصفوف الدراسية	١.٢٢٧	٣.٦٠	موافق
٢	أدعم الأطفال عند استخدام تقنيات الواقع الافتراضي	١.٢١٠	٣.٥٦	موافق
٣	أشرح لأطفالي طرق استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وفوائده	١.٢٢١	٣.٥٦	موافق
٤	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي في إنتاج أو عرض المحتوى التعليمي	١.٢٥٤	٣.٦٠	موافق
٥	يتفاعل الأطفال معي في الشروح التعليمية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي.	١.٢٤٣	٣.٥٨	موافق
٦	يسهم استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في رفع المستوى التحصيلي للأطفال في الروضة	١.٢١٧	٣.٦١	موافق
٧	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لتسهيل إيصال	١.٢٥٥	٣.٥٨	موافق

رقم العبارة	العبارة	الانحراف المعياري	المتوسط	درجة الموافقة
	المعلومات لأطفال الروضة			
٨	أتبادل الخبرات مع زميلاتي حول تقنيات الواقع الافتراضي	١.٢٣٤	٣.٥١	موافق
٩	أشارك زميلاتي محتويات تعليمية لأطفال الروضة مبنية على تقنيات الواقع الافتراضي	١.٢١١	٣.٥٣	موافق
١٠	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في جعل البيئة التعليمية أكثر متعة وإثارة للأطفال	١.٢٠٥	٣.٦٢	موافق
١١	تشجعي الإدارة على تفعيل تقنيات الواقع الافتراضي لأطفال الروضة	١.٢١٥	٣.٥٢	موافق
١٢	أتلقي التدريب الكافي لبرامج استخدام تقنيات الواقع الافتراضي.	١.٢٣٠	٣.٤٨	موافق
١٣	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في التطوير المهني من خلال إضافة خبرات تعليمية جديدة	١.١٩٠	٣.٦١	موافق
١٤	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في تطوير مهاراتي التكنولوجية.	١.٢١٩	٣.٥٩	موافق
١٥	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في خلق بيئة تعليمية مرنة من حيث الزمان	١.١٨٦	٣.٦١	موافق
١٦	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي في تقديم التغذية الراجعة للأطفال	١.٢٣٠	٣.٥٤	موافق
١٧	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لمراعاة الفروق الفردية بين الأطفال	١.١٩١	٣.٥٣	موافق
١٨	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في تعزيز التعاون بين المعلمة والأطفال.	١.١٨٤	٣.٦٣	موافق
١٩	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لزيادة الحيوية والنشاط لدى طلاب رياض الأطفال.	١.٢١٧	٣.٥٧	موافق
٢٠	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لتنمية الذكاء والإبداع لدى طلاب رياض الأطفال.	١.٢٢٠	٣.٥٨	موافق
٢١	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي في جذب انتباه الأطفال أثناء العملية التعليمية.	١.٢٠٥	٣.٦٢	موافق
٢٢	أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لزيادة المتعة والتسلية أثناء العملية التعليمية.	١.٢٢٧	٣.٦٠	موافق
٢٣	تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في بناء	١.١٩٧	٣.٦٥	موافق

رقم العبارة	العبارة	الانحراف المعياري	المتوسط	درجة الموافقة
	المفردات وزيادة الثروة اللغوية لدى طلاب رياض الأطفال			
٢٤	استخدم تقنيات الواقع الافتراضي لرفع روح المنافسة مع الذات او مع الأطفال الآخرين.	١.٢١٤	٣.٦١	موافق
٢٥	استخدم تقنيات الواقع الافتراضي لتعزيز حل المشكلات وتنمية مهارة التفكير لدى طلاب رياض الأطفال.	١.٢١٧	٣.٦٢	موافق
	المتوسط الحسابي العام		٣.٥٨	موافق

توضح نتائج الجدول (١٤) أن عبارات المجال الأول (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل)، تحظى بأهمية إيجابية، طبقاً للمتوسط الحسابي العام (٣.٥٨)، بدرجة موافقة (موافق)، فقد أشارت النتائج إلى أن واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل، جاء بمستوى متوسط، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة يعقوب (٢٠٢٢)، التي توصلت إلى أن تصورات ووجهات نظر أعضاء هيئة التدريس، حول مدى إمكانية تطبيق الواقع الافتراضي في التعليم، جاءت بدرجة متوسطة، ويتضح أن سبب ذلك حداثة استخدام تقنية الواقع الافتراضي في رياض الأطفال، لذا جاء واقع استخدام الواقع الافتراضي متوسطاً، حيث يشير الجدول إلى أن المتوسطات الحسابية لفقرات المجال الأول: (واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل)، تراوحت ما بين (٣.٦٢-٣.٤٨)، وبدرجة موافقة (موافق)، كانت في الرتبة الأولى الفقرة رقم (١٠)، التي تنص على (تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في جعل البيئة التعليمية أكثر متعة وإثارة للأطفال). بانحراف معياري (١.٢٠٥)، ومتوسط حسابي (٣.٦٢)، وبدرجة موافقة (موافق). وفي المستوى نفسه وبدرجة الموافقة نفسها العبارة رقم (٢١)، التي تنص على (استخدم تقنيات الواقع الافتراضي في جذب انتباه الأطفال أثناء العملية التعليمية)، بانحراف معياري (١.٢٠٥)، ومتوسط حسابي (٣.٦٢)، والعبارة رقم (٢٥) التي تنص على (استخدم تقنيات الواقع الافتراضي لتعزيز حل المشكلات وتنمية مهارة التفكير لدى طلاب رياض الأطفال)، بانحراف معياري (١.٢١٧)، ومتوسط (٣.٦٢)، بدرجة موافقة (موافق)

وتظهر العبارات السابقة الأهمية الكبرى لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال حيث يسهم في تطوير البيئة التعليمية، ويجعلها أكثر متعة

وإثارة، ويشير التعلم الافتراضي الشغف لدى الأطفال ويحفز قدراتهم ويجعلهم أكثر قدرة على حل المشكلات والتفكير الإبداعي.

وفي الرتبة الثانية جاءت العبارات التالية: العبارة رقم (٢٤) التي تنص على (استخدم تقنيات الواقع الافتراضي لرفع روح المنافسة مع الذات أو مع الأطفال الآخرين)، بانحراف معياري (١.٢١٤)، ومتوسط (٤.٦١)، والعبارة رقم (١٣) التي تنص على الآتي: (تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في التطوير المهني، من خلال إضافة خبرات تعليمية جديدة)، بانحراف معياري (١.١٩٠)، ومتوسط (٣.٦١)، والعبارة رقم (٦) التي تنص على الآتي: (يسهم استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في رفع المستوى التحصيلي للأطفال في الروضة)، بمتوسط (٣.٦١)، وانحراف معياري (١.٢١٧)، بتقدير متوسط. وتشير هذه العبارات التي جاءت بدرجة متساوية من الأهمية، إلى أن الواقع الافتراضي يسهم في التنمية النفسية للطفل، ويسهم أيضًا في التطوير المهني، واكتساب خبرات تعليمية جديدة لدى المعلمين، فآثار واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي ممتدة لجميع أطراف العملية التعليمية، حيث يؤثر الواقع الافتراضي إيجابيًا في الطفل، ويؤثر إيجابيًا في المعلمين وفي البيئة التعليمية نفسها، وهذا يتفق مع دراسة سمرقندي ويماني (٢٠٢١)، التي توصلت إلى أن للواقع الافتراضي دورًا كبيرًا في تعزيز مهارات التعلم الذاتي، وزيادة الثقة لدى المتدربين، وارتفاع قدراتهم أخيرًا، وتتفق مع دراسة (Baha 2022) التي توصلت إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي، تؤدي دورًا في التعليم والتعلم؛ إذا كانت مدعومة بمفاهيم التعلم والتعليم الراسخة، والتقنيات المبتكرة الأخرى، ويتفق مع دراسة (Bower & Di Natale & Repetto & Riva & Jennifer. 2020) ودراسة Villani (2020) اللتين وضحتا أن تقنيات التعلم الافتراضي، والرد الصوتي التفاعلي يؤثران بصورة كبيرة في زيادة دافعية التعلم، ويحسنان من الأداء المتوقع داخل الصف، وتتفق مع دراسة (Afacan & Sürer & Özgen 2020) في أن استخدام الواقع الافتراضي، يمكن أن يعزز بقوة أنشطة حل المشكلات، وهذا يفسر أن الواقع الافتراضي يزيد من ديناميكية التفاعل داخل بيئة التعلم، ويزيد من مهارات التعلم الذاتي، وخاصة لدى الأطفال.

وجاءت في الرتبة الثالثة العبارة رقم (١)، التي نص على الآتي: (أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي داخل الصفوف الدراسية)، بانحراف معياري (١.٢٢٧)، ومتوسط (٣.٦٠)، وبنفس التقدير والرتبة العبارة رقم (٢٢)، التي تنص على الآتي:

(أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لزيادة المتعة والتسلية أثناء العملية التعليمية)، بانحراف معياري (١.٢٢٧)، ومتوسط (٣.٦٠)، وهذه النتيجة تُظهر مدى حرص المعلمات على الواقع الافتراضي، وتوظيفه داخل الصفوف، فهنّ حريصات على تطبيق الواقع الافتراضي؛ لما له من إيجابيات على العملية التعليمية؛ فهو يجعله أكثر متعة وإثارة، ويضيف أنواعاً من المرح والسُرور على نفوس الأطفال داخل الروضات. وهذا يتفق مع دراسة السالم (٢٠١٧)، التي توصلت إلى أن إقبال المعلمين على استخدام تقنية الواقع الافتراضي كانت إيجابية، وهذا يفسر أن المعلمين والمعلمات من أهم الوسائل التي تُسهم في نجاح تجربة الواقع الافتراضي داخل الصفوف الدراسية، في جميع المراحل الدراسية بصفة عامة، وفي رياض الأطفال على وجه الخصوص.

تليها في الرتبة الرابع العبارة رقم (١٤) التي تنص على الآتي: (تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في تطوير مهاراتي التكنولوجية) بانحراف معياري (١.٢١٩) ومتوسط (٣.٥٩) بدرجة موافقة (موافق)

وهذه النتيجة توضح أن الآثار الإيجابية لاستخدام الواقع الافتراضي لا تقتصر فقط على الطالبات وإنما تتعدى ذلك لتؤثر تأثيراً كبيراً على المعلمات فالتعلم الافتراضي يزيدها مهارة وخبرة في التعامل مع التقنية .

وجاءت في الرتبة الخامسة العبارة رقم (٧) التي تنص على الآتي: (أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لتسهيل إيصال المعلومات لأطفال الروضة) بانحراف معياري (١.٢٥٥) ومتوسط (٣.٥٨) بدرجة موافقة (موافق) وجاءت في الرتبة السادسة العبارة رقم (١٩) التي تنص على الآتي: (أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لزيادة الحيوية والنشاط لدى طلاب رياض الأطفال). بانحراف معياري (١.٢١٧) ومتوسط (٣.٥٧) بدرجة موافقة (موافق) وهاتان العبارتان تظهران الدور الكبير لتقنية الواقع الافتراضي في تبسيط المعلومات وتسهيلها وتحويلها إلى بيئات مرئية ومسموعة محاكية للبيئة الحقيقية ليتمكن الأطفال من معاشتها والتفاعل معها، وهذا يجعل المعلومات أكثر سهولة، ويتمكن الأطفال من اكتسابها بسهولة ويسر ويجعل في الوقت نفسه الأطفال أكثر حيوية ونشاطاً، وذلك لأنّ التوصل إلى المعلومة تم من خلال تفاعل الطلاب مع الواقع الافتراضي مما يجعل الأطفال يتسمون بالنشاط والحيوية. وهذا يتفق مع دراسة Bower& DeWittd& Jennifer.(2020) ودراسة Di Natale& Repetto & Riva& Villani (2020) التي توصلت إلى

أن التعلم الافتراضي يسهم بصورة كبيرة في زيادة التفاعل بين الطلاب ويجعل الطلاب أكثر تكيفا مع المحتوى التعليمي

وفي الرتبة السابعة العبارة رقم (٢) التي تنص على الآتي: (أدعم الأطفال عند استخدام تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.٢١٠) ومتوسط (٣.٥٦) بدرجة موافقة (موافق) وبنفس الأهمية والمستوى العبارة رقم (٣) التي تنص على الآتي: (أشرح لأطفالي طرق استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وفوائده) بانحراف معياري (١.٢٢١) ومتوسط (٣.٥٦) بدرجة موافقة (موافق)، وهاتان الفقرتان تفسران دور المعلمات في بيئة التعلم الافتراضي، وتوضيح وشرح استخدام هذه التقنية جاءت بصورة متوسطة، فعلى الرغم من الجهود المبذولة لكن الأطفال بحاجة ماسة إلى المزيد من الدعم والتوضيح لطرق استخدام الواقع الافتراضي وآليات تفعيله بصورة متكاملة تحقيق الفائدة المرجوة منه.

جاءت في الرتبة الثامنة العبارة رقم (١٦) التي تنص على الآتي: (أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي في تقديم التغذية الراجعة للأطفال) بانحراف معياري (١.٢٣٠) ومتوسط (٣.٥٤) وتظهر هذه النتيجة التي جاءت في مرتبة متأخرة وجود قصور لدى المعلمات في توظيف تقنيات الواقع الافتراضي في تقديم تغذية راجعة تمكن الأطفال من التعلم ومعرفة أخطائهم وتقويمها وإزالة الاعتقادات الخاطئة المسيطرة على تفكيرهم وإدراكهم للأشياء المحيطة بهم وزيادة حماسهم ودافعيتهم للتعلم فما زالت جهود المعلمات في هذا الجانب بحاجة ماسة إلى تعزيز.

جاءت في الرتبة التاسعة العبارة رقم (١٧) والتي تنص على الآتي: (أستخدم تقنيات الواقع الافتراضي لمراعاة الفروق الفردية بين الأطفال) بانحراف معياري (١.١٩١) وبمتوسط حسابي (٣.٥٣) وتظهر هذه النتيجة أيضًا أن استخدام المعلمات لهذه التقنية في مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب كانت متدنية، فالمعلمات لا يدركن أهمية الواقع الافتراضي في تقليل الفروق الفردية بين الطلاب نظرا ما بين الطلاب من فروق فردية نظرا لما تمتلكه هذه التقنية من أدوات وأنشطة تعليمية وأساليب عرض وتعزيز تتناسب مع كافة قدرات الطلاب واستعداداتهم، ومن ثم فهذه التقنية قادرة على إزالة الفجوات والفروق الفردية بين الأطفال.

وجاءت في الرتبة العاشرة العبارة رقم (٩) التي تنص على الآتي: (أشارك زميلاتي محتويات تعليمية لأطفال الروضة مبنية على تقنيات الواقع الافتراضي)

بانحراف معياري (١.٢١١) ومتوسط (٣.٥١) بدرجة موافقة (موافق). وجاءت في الرتبة الحادية عشرة العبارة رقم (١١) التي تنص على الآتي: (تشجعي الإدارة على تفعيل تقنيات الواقع الافتراضي لأطفال الروضة) بانحراف معياري (١.٢١٥) وبمتوسط (٣.٥٢) بدرجة تقدير موافقة (موافق)، وجاءت في الرتبة الثانية عشرة العبارة رقم (٨) التي تنص على الآتي: (أبادل الخبرات مع زميلاتي حول تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.٢٣٤) وبمتوسط (٣.٥١) بدرجة تقدير موافقة (موافق).

تظهر العبارات السابقة قلة المشاركة الايجابية بين المعلمات في تبادل الخبرات بين المعلمات ووجود قصور في التعاون وقلة الجهود المبذولة من قبل الإدارة في التشجيع والدعم للمعلمات لتفعيل التعلم الافتراضي في الروضات. وكانت في الرتبة الأخيرة الفقرة رقم (١٢) والتي تنص على الآتي: (أتلقي التدريب الكافي لبرامج استخدام تقنيات الواقع الافتراضي). بانحراف معياري (١.٢٣٠) بمتوسط حسابي (٣.٤٨) بدرجة موافقة متوسطة وهذه الفقرة تظهر وجود قصور كبير في التدريب المهني للمعلمات حول تقنية الواقع الافتراضي، فالمعلمات ما زلن في حاجة ماسة إلى البرامج التدريبية المتخصصة التي تساعدن على توظيف هذه التقنية توظيفاً فعالاً يمكنهن من تحقيق الأهداف التعليمية.

ثانياً: عرض ومناقشة وتفسير النتائج المرتبطة بالسؤال الثاني الذي ينص على:
ما المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات المجال الثاني (المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل) كانت النتائج على النحو التالي:

جدول رقم (١٥) المتوسطات والانحرافات المعيارية للمجال الثاني (المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل)

رقم العبارة	العبارة	الانحراف المعياري	المتوسط	درجة الموافقة
٢٦	قلة المتخصصات في تصميم وإنتاج تقنيات الواقع الافتراضي	١.١٦٨	٣.٢٠	محايد
٢٧	قلة البرامج المجانية لتقنيات الواقع الافتراضي	١.٢٣٨	٣.٢٨	محايد
٢٨	ارتفاع التكلفة المادية لشراء أجهزة وتطبيقات الواقع الافتراضي.	١.١١١	٣.٥٥	متوسطة
٢٩	قلة وعي المجتمع بأهمية تقنيات الواقع الافتراضي وعدم تفاعله معها	١.١٩٠	٣.٤٦	متوسطة
٣٠	النظرة القاصرة إلى تقنية الواقع الافتراضي على أنها مضيعة للوقت والجهد	١.٢٢٥	٣.٤٣	موافق
٣١	ضعف البنية التحتية داخل الروضات بمدينة حائل	١.١١٨	٣.٥٨	موافق
٣٢	قلة البرامج التدريبية الكافية لمعلمات الروضة على تقنية الواقع الافتراضي	١.٢٦٩	٣.٤٠	موافق
٣٣	زيادة عدد الأطفال داخل صف الروضة.	١.١٧٨	٣.٤٥	موافق
٣٤	افتقاد الروضات لمعامل مجهزة ثلاث تقنيات الواقع الافتراضي	١.١٣٢	٣.٦٥	موافق
٣٥	قلة اهتمام إدارة الروضات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي	١.١٧٤	٣.٦٨	موافق
٣٦	كثرة الأعباء المسندة إلى المعلمات تعوق استخدام تقنيات الواقع الافتراضي.	١.٢٠١	٣.٥٨	موافق
٣٧	ضعف المهارات التكنولوجية لدى المعلمات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي	١.١٨١	٣.٦٢	موافق
٣٨	تخوف بعض المعلمات من الإخفاق عند استخدام تقنيات الواقع الافتراضي كتقنية جديدة بالنسبة لهن.	١.١٩١	٣.٤٨	موافق
٣٩	ضعف تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي	١.١٧٠	٣.٦٥	موافق
	المتوسط الحسابي العام		٣.٥٠	موافق

توضح نتائج الجدول (١٥) أن المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي، لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل، تحظى بأهمية متوسطة، طبقاً للمتوسط الحسابي العام (٣.٥٠)، بدرجة موافقة (موافق)، فقد أشارت النتائج إلى أن المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضي، لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل، جاءت بمستوى متوسط، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة العنزي (٢٠٢١)، التي توصلت إلى أن درجة موافقة عينة الدراسة على الصعوبات

والمعوقات، التي تعوق تطبيق الواقع الافتراضي في التدريس، بالمرحلة المتوسطة بمنطقة حولي بالكويت، جاءت بدرجة موافقة (موافق)، وهذا يُفسّر أن حجم المعوقات على اختلاف أنواعها، لا تشكّل عائقاً كبيراً يمنع تطبيق التعلم الافتراضي في التعليم. ويشير الجدول إلى أن المتوسطات الحسابية لفقرات (المجال الثاني) تراوحت ما بين (٣.٢٠-٣.٦٨) وبأهمية متوسطة كانت في الرتبة الأولى العبارة رقم (٣٥) والتي تنص على (قلة اهتمام إدارة الروضات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.١٧٤) وبمتوسط حسابي (٣.٦٨) بدرجة موافقة (موافق)، وفي الرتبة الثانية العبارة رقم (٣٤) والتي تنص على (افتقاد الروضات لمعامل مجهزة تلائم تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.١٣٢) وبمتوسط حسابي (٣.٦٥) وجاءت مساوية في الرتبة العبارة رقم (٣٩) (ضعف تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.١٧٠) وبمتوسط حسابي (٣.٦٥)، وكانت في الرتبة الثالثة العبارة رقم (٣٧) والتي تنص على (ضعف المهارات التكنولوجية لدى المعلمات لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.١٨١) وبمتوسط حسابي (٣.٦٢) بدرجة موافقة (موافق)، وجاءت في الرتبة الرابعة العبارة رقم (٣١) والتي تنص على (ضعف البنية التحتية داخل الروضات بمدينة حائل) بانحراف معياري (١.١١٨) ومتوسط حسابي (٣.٥٨) وعلى التساوي في الأهمية والرتبة العبارة رقم (٣٦) والتي تنص على (كثرة الأعباء المسندة إلى المعلمات تعوق من استخدام تقنيات الواقع الافتراضي). بانحراف معياري (١.٢٠١) ومتوسط حسابي (٣.٥٨) وجاءت في الرتبة الخامسة العبارة رقم (٢٨) والتي تنص على (قلة وعي المجتمع بأهمية تقنيات الواقع الافتراضي وعدم تفاعلهم) بانحراف معياري (١.١١١) ومتوسط حسابي (٣.٥٥) بدرجة موافقة (موافق).

وجاءت في الرتبة السادسة العبارة رقم (٣٨) التي تنص على (تخوف بعض المعلمات من الإخفاق عند استخدام تقنيات الواقع الافتراضي كتقنية جديدة بالنسبة لهن) بانحراف معياري (١.١٩١) وبمتوسط حسابي (٣.٤٨) بدرجة موافقة (موافق)، وجاءت في الرتبة السابعة العبارة رقم (٢٩) التي تنص على (قلة وعي المجتمع بأهمية تقنيات الواقع الافتراضي وعدم تفاعلهم) بانحراف معياري (١.١٩٠) ومتوسط حسابي (٣.٤٦) بدرجة موافقة (موافق)، وتليها في الرتبة الثامنة العبارة رقم (٣٣) التي تنص على (زيادة عدد الأطفال داخل صف الروضة) بانحراف معياري (١.١٧٨) ومتوسط حسابي (٣.٤٥) بدرجة موافقة (موافق)، وتليها

في الرتبة التاسعة العبارة رقم (٣٠) التي تنص على (النظرة القاصرة إلى تقنية الواقع الافتراضي على أنها مضيعة للوقت والجهد) بانحراف معياري (١.٢٢٥) ومتوسط حسابي (٣.٤٣) بدرجة موافقة (موافق)، وتليها في الرتبة العاشرة العبارة رقم (٣٢) والتي تنص على (قلة البرامج التدريبية الكافية لمعلمات الروضة على تقنية الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.٢٦٩) ومتوسط حسابي (٣.٤٠).

وتليها في الرتبة الحادية عشرة العبارة رقم (٢٧) والتي تنص على (قلة البرامج المجانية لتقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.٢٣٨) وبمتوسط حسابي (٣.٢٨) بدرجة موافقة (موافق)، وكانت في الرتبة الأخيرة الفقرة رقم (٢٦) والتي تنص على (قلة المتخصصات في تصميم وإنتاج تقنيات الواقع الافتراضي) بانحراف معياري (١.١٦٨) وبمتوسط حسابي (٣.٢٠) بدرجة موافقة (موافق)، توصلت الدراسة إلى وصف المعوقات التي تواجه استخدام تقنية الواقع الافتراضي وأهمها قلة اهتمام الإدارة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي وتخوف المعلمات من استخدام تقنية الواقع الافتراضي والأعباء المسندة إلى المعلمات وضعف مهاراتهم التكنولوجية، ثم قلة المعامل المجهزة الملائمة لتقنية الواقع الافتراضي والنظرة القاصرة لهذه التقنية وقلت الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة العنزي (٢٠٢١)، في أن أبرز المعوقات التي تمنع تطبيق الواقع الافتراضي، هي عدم وجود حوافر كافية للمعلمين والمعلمات لتطبيق الواقع الافتراضي، وقلة البرامج التدريبية الكافية لمعلمات الروضة، على تقنية الواقع الافتراضي، وخاصة باللغة العربية، والنظرة القاصرة إلى تقنية الواقع الافتراضي، على أنها مضيعة للوقت والجهد، واقتقاد الروضات والمدارس لمعامل مجهزة تلائم تقنيات الواقع الافتراضي، وقلة وعي المجتمع بأهمية تقنيات الواقع الافتراضي، وعدم تفاعله معها، وقلة المتخصصات في تصميم وإنتاج تقنيات الواقع الافتراضي.

وتختلف معها في أن دراسة العنزي (٢٠٢١) ترى- خلافاً للدراسة الحالية- أن البنية التحتية بالمدارس مجهزة لتطبيق الواقع الافتراضي، وليست عائقاً لتطبيقه، ولا يوجد تخوف من المعلمين لتطبيق الواقع الافتراضي، وترى كذلك أن المعلمين مقتنعون بتطبيق الواقع الافتراضي، وفاعليته في العملية التعليمية، وهم على وعي تام بتطبيقه، وترى كذلك أن كثرة الأعباء على المتعلمين ليست عائقاً لتطبيق الواقع الافتراضي.

ثالثاً: عرض ومناقشة وتفسير النتائج المرتبطة بالسؤال الثالث الذي ينص على:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة ($\alpha=0.05$) بين متوسطات استجابات معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل حول واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تعزى إلى متغيرات (المؤهل الدراسي سنوات الخبرة – الدورات التدريبية)؟

(١) للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة ($\alpha=0.05$) لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تُعزى إلى متغير المؤهل الدراسي طبقت اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه one way anova وكانت النتائج على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول رقم (١٦) دلالة الفروق لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير المؤهل الدراسي

الدلالة	القيمة المعنوية	قيمة F	درجات الحرية	متوسط المربعات	
غير دالة	٠.١٩٥	١.٥٨٢	٣	١٩٦٥.٣٠٨	بين المجموعات
			٢٠٦	١٢٤٢.١٠٩	داخل المجموعات
			٢٠٩	المجموع الكلي	

من الجدول (١٦) تبين عدم صحة هذا الفرض، فلا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل، تُعزى إلى متغير المؤهل الدراسي؛ لأن القيمة المعنوية أكبر من مستوى الدلالة، مما يشير إلى عدم وجود فروق؛ كما يشير إلى أن المؤهل العلمي ليس بحاسم بين المعلمات، في إدراك واقع التعلم الافتراضي، وهذه النتيجة تختلف مع دراسة السالم (٢٠١٧)، التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين شتى المحاور في تطبيق واقع التعلم الافتراضي، لصالح المؤهل التعليمي للمشاركات.

(٢) للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة ($\alpha=0.05$) لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة طبقت اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه one way anova اختبار المقارنات البعدية Post hoc tests، وكانت النتائج على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول رقم (١٧) دلالة الفروق لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير سنوات الخبرة.

اتجاه الفروق	الدلالة	القيمة المعنوية	قيمة F	درجات الحرية	متوسط المربعات	
أكثر من ١٥ سنة	دالة	٠.٠٠٠	٣١.٧٣	٣	٢٧٥٧٦.٦١٨	بين المجموعات
				٢٠٦	٨٦٩.١٢٩	داخل المجموعات
				٢٠٩		المجموع الكلي

من الجدول (١٧) توصلت النتائج إلى توصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي، لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل، تُعزى لمتغير سنوات الخبرة؛ لأن القيمة المعنوية أقل من مستوى الدلالة ؛ ولمعرفة اتجاه الفروق نطبق اختبار المقارنات البعدية Post hoc tests، وكان اتجاه الفروق لصالح الذين لديهم خبرة أكثر من ١٥ سنة، مما يشير إلى أن الخبرة الكبيرة لها تأثير في إدراك أهمية الواقع الافتراضي في الروضات، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة السالم (٢٠١٧)، التي بينت وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين شئى المحاور الخاصة بتطبيق الواقع الافتراضي، لصالح سنوات الخبرة للمشاركات، وتختلف مع دراسة يعقوب (٢٠٢٢)، التي توصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية لتطبيق الواقع الافتراضي، تعزى لمتغير سنوات الخبرة. وتختلف كذلك مع توصلت إليه دراسة العنزي، التي أثبتت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، عند مستوى دالة ($a \leq 0.05$)، في استجابات عينة الدراسة، تشير إلى متغيري الجنس، وعدد سنوات الخبرة.

٣) للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دالة (٠.٠٥) لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل تُعزى إلى متغير الدورات التدريبية طبقت اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه one way anova اختبار المقارنات البعدية Post hoc tests وكانت النتائج على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول رقم (١٨) دلالة الفروق لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير الدورات التدريبية

اتجاه الفروق	الدلالة	القيمة المعنوية	قيمة F	درجات الحرية	متوسط المربعات	
أكثر من دورتين	دالة	٠.٠٠٠	٣٢.٥٩	٢	٣١٣٤٥.٦٦٨	بين المجموعات
				٢٠٧	٩٦١.٧٣٥	داخل المجموعات
				٢٠٩		المجموع الكلي

من الجدول (١٨) تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية، لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي، لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل، تُعزى لمتغير الدورات التدريبية؛ لأن القيمة المعنوية أقل من مستوى الدلالة؛ ولمعرفة اتجاه الفروق نطبق اختبار المقارنات البعدية Post hoc tests، وكان اتجاه الفروق لصالح الحاصلين على أكثر من دورتين، مما يُظهر أهمية الدورات التدريبية، في زيادة المهارات والخبرات للمعلمات حول الواقع الافتراضي.

ملخص النتائج:

في ضوء تحليل نتائج الدراسة الميدانية توصلت الدراسة إلى ما يلي:

١. جاء واقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل بمستوى متوسط وبمتوسط حسابي تراوحت درجاته ما بين (٣.٦٢-٣.٤٨) وبأهمية إيجابية، ويفسر ذلك أن الجهود المبذولة في تطبيق تقنية الواقع الافتراضي ما زالت دون المستوى وفي حاجة إلى تعزيز، ولعل ذلك راجع إلى أن هذه التقنية ما زالت جديدة على المعلمات وعلى البيئة التعليمية وخاصة في هذا العمر المتقدم للأطفال في الروضات، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة يعقوب (٢٠٢٢) التي توصلت إلى أن تصورات ووجهات نظر أعضاء هيئة التدريس حول مدى إمكانية تطبيق الواقع الافتراضي في التعليم جاءت بدرجة موافقة (موافق).

٢. لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي في الروضات دور كبير في إثراء البيئة التعليمية وتطويرها حيث يسهم الواقع الافتراضي في جعل البيئة التعليمية أكثر متعة وإثارة، ويثير الشغف لدى الأطفال في الروضات ويحفز قدراتهم ويجعلهم أكثر قدرة على حل المشكلات والتفكير الإبداعي ويعودهم على التعلم الذاتي واكتشاف قدراتهم، وهذا يتفق مع دراسة سمرقندي وبماني (٢٠٢١) التي توصلت إلى أن للواقع الافتراضي دورًا كبيرًا في تعزيز مهارات التعلم الذاتي،

وزيادة الثقة لدى المتدربين وارتفاع قدراتهم أخيرًا، وتتفق مع دراسة (Baha 2022) التي بينت أن تقنيات الواقع الافتراضي تؤدي دورًا في التعليم والتعلم إذا كانت مدعومة بمفاهيم التعلم والتعليم الراسخة والتقنيات المبتكرة الأخرى ويتفق مع دراسة (Bower& DeWittd& Jennifer.2020) ودراسة (Di Natale& Repetto & Riva& Villani 2020) اللتين وضحتا أن تقنيات التعلم الافتراضي والرد الصوتي التفاعلي كان أكثر تشويقاً لدى المتعلمين ويؤثران بصورة كبيرة في زيادة دافعية التعلم، ويحسنان من الأداء المتوقع داخل الصف، وتتفق مع دراسة (Afacan & Sürer & Özgen 2020) أن استخدام الواقع الافتراضي يمكن أن يعزز بقوة أنشطة حل المشكلات.

٣. آثار استخدام تقنية الواقع الافتراضي ممتدة لجميع أطراف العملية التعليمية، حيث يؤثر الواقع الافتراضي إيجابياً على الأطفال ويسهم في تحقيق التنمية النفسية لهم، ويؤثر أيضاً على المعلمات فيسهم في تحقيق التطوير المهني لهنّ ويكسبهنّ خبرات تعليمية جديدة، فالآثار الإيجابية لاستخدام الواقع الافتراضي لا تقتصر فقط على الأطفال وإنما تتعدى ذلك لتؤثر تأثيراً كبيراً على المعلمات، فالتعلم الافتراضي يزيد مهاراً وخبرة في التعامل مع التقنية ويعلي من مهاراتهم التقنية، وكذلك يؤثر التعلم الافتراضي على البيئة التعليمية فيجعلها بيئة مثيرة ممتعة جاذبة للأطفال.

٤. تساهم المعلمات في الروضات في مدينة حائل على تطبيق الواقع الافتراضي وتوظيفه داخل الصفوف، لما له من إيجابيات على العملية التعليمية فهو يجعله أكثر متعة وإثارة ويضفي أنواعاً من المرح والسرور على نفوس الأطفال داخل الروضات، وهذا يتفق مع دراسة السالم (٢٠١٧) التي توصلت إلى أن إقبال المعلمين على استخدام تقنية الواقع الافتراضي كانت إيجابية.

٥. لتقنية الواقع الافتراضي دور كبير في تبسيط المعلومات وتسهيلها للأطفال من خلال تحويلها إلى بيئات مرئية ومسموعة محاكية للبيئة الحقيقية ليتمكن الأطفال من معاشتها والتفاعل معها، وهذا يجعل المعلومات أكثر سهولة، ويتمكن الأطفال من اكتسابها بسهولة ويسر، ويجعل الأطفال في الوقت نفسه أكثر حيوية ونشاطاً؛ وذلك لأن التوصل إلى المعلومة تم من خلال تفاعل الطلاب مع الواقع الافتراضي؛ مما يجعل الأطفال يتسمون بالنشاط والحيوية.

٦. ما زال دور المعلمات وجهودهنّ متوسطة في دعم الأطفال وتوضيح وشرح استخدام بيئة التعلم الافتراضيّ، فعلى الرغم من الجهود المبذولة لكن الأطفال في حاجة ماسة إلى المزيد من الدعم والتوضيح لطرق استخدام الواقع الافتراضيّ وآليات تفعيله بصورة متكاملة تحقيق الفائدة المرجوة منه.
٧. وجود قصور لدى المعلمات في توظيف تقنيات الواقع الافتراضيّ في تقديم تغذية راجعة تمكن الأطفال من التعلم وإزالة الاعتقادات الخاطئة المسيطرة على تفكيرهم وإدراكهم للأشياء المحيطة بهم وزيادة حماسهم ودافعيتهم للتعلم فما زالت جهود المعلمات في هذا الجانب بحاجة ماسة إلى تعزيز.
٨. تكمن اهمية الواقع الافتراضي في مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب نظرًا لما تمتلكه هذه التقنية من أدوات وأنشطة تعليمية وأساليب عرض وتعزيز تتناسب مع كافة قدرات الطلاب واستعداداتهم، ومن ثم فهذه التقنية قادرة على إزالة الفجوات والفروق الفردية بين الأطفال.
٩. قلة المشاركة الايجابية من قبل معلمات رياض الاطفال في استخدام هذه التقنية لدمج الطلاب جميعاً على اختلاف مستوياتهم واستعداداتهم في المحتوى التعليمي.
١٠. قلة المشاركة الايجابية بين المعلمات في تبادل الخبرات والمشاركة المعرفية في تفعيل تقنية الواقع الافتراضي.
١١. وجود قصور كبير في التدريب المهني للمعلمات حول تقنية الواقع الافتراضيّ، فالمعلمات ما زلن في حاجة ماسة إلى البرامج التدريبية المتخصصة التي تساعدنّ على توظيف هذه التقنية توظيفاً فعالاً يمكنهنّ من تحقيق الأهداف التعليمية.
١٢. جاءت المعوقات التي تواجه تطبيق تقنية الواقع الافتراضيّ لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل بأهمية متوسطة، وقد تراوحت المتوسطات الحسابية الخاصة بالمعوقات ما بين (٣.٢٠-٣.٦٨) مما يفسر بأن حجم المعوقات التي تواجه تطبيق المعلمات للواقع الافتراضيّ ليس مرتفعاً ولا يشكل خطورة بالغة تعوق تحقيق أهداف الواقع الافتراضيّ.
١٣. تمثلت المعوقات التي تمنع استخدام تقنية الواقع الافتراضيّ لدى المعلمات في مدينة حائل في قلة اهتمام الإدارة باستخدام تقنية الواقع الافتراضيّ وضعف الإمكانيات المادية والبنى التحتية لمدارس رياض الأطفال وضعف تقديم الحوافز للمعلمات، وضعف المهارات التكنولوجية لدى المعلمات، وتخوف المعلمات من استخدام تقنية الواقع الافتراضيّ، والأعباء المسندة إلى المعلمات وضعف

مهاراتهم التكنولوجية، والنظرة القاصرة لهذه التقنية على أنها مضيعة للوقت والجهد، وقلة البرامج التدريبية الكافية لمعلمات الروضة على تقنية الواقع الافتراضي، وقلة المتخصصات في تصميم وإنتاج تقنيات الواقع الافتراضي.

١٤. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير المؤهل الدراسي. وهذا يختلف مع دراسة السالم (٢٠١٧) التي توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين شتى المحاور في تطبيق واقع التعلم الافتراضي لصالح المؤهل التعليمي للمشاركين.

١٥. توجد فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير سنوات الخبرة لصالح الذين لديهم خبرة أكثر من ١٥ سنة مما يشير إلى أن الخبرة الكبيرة لها تأثير على إدراك أهمية الواقع الافتراضي في الروضات وهذه النتيجة تتفق مع دراسة السالم (٢٠١٧) التي بينت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين شتى المحاور الخاصة بتطبيق الواقع الافتراضي لصالح سنوات الخبرة للمشاركين وتختلف مع دراسة يعقوب (٢٠٢٢) التي توصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية لتطبيق الواقع الافتراضي تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

١٦. توجد فروق ذات دلالة إحصائية لواقع استخدام تقنية الواقع الافتراضي لدى معلمات رياض الأطفال بمدينة حائل تُعزى لمتغير الدورات التدريبية لصالح الحاصلين على أكثر من دورتين مما يظهر أهمية الدورات التدريبية في زيادة المهارات والخبرات للمعلمات حول الواقع الافتراضي.

التوصيات:

- ١- في ضوء نتائج الدراسة السابقة توصي الدراسة بما يلي:
الاهتمام بالنمو المهني للمعلمات وإعداد برامج خاصة بتقنيات الواقع الافتراضي، وإطلاعهن على أحدث التطورات في مجال الواقع الافتراضي.
- ٢- الاهتمام بالتحفيز المادي والمعنوي للمعلمات في تفعيل الواقع الافتراضي.
- ٣- إمداد مدارس رياض الأطفال بالتجهيزات المادية اللازمة لتمكين المعلمات من التطبيق الفعّال للواقع الافتراضي. وعقد ندوات ولقاءات تعريفية وتوعوية بأهمية تقنية الواقع الافتراضي للمجتمع المدني والذي يساهم في رفع مستوى أداء الطلاب أكاديمياً .

- ٤- ضرورة تفعيل دور إدارة مدارس رياض الأطفال في بث روح التعاون المثمر بين المعلمات في تبادل المعارف والخبرات.
- ٥- تقديم برامج تدريبية.

المقترحات:

- في ضوء نتائج الدراسة الحالية، نستنتج بعض المقترحات للدراسات المستقبلية:
- ١- إنشاء دراسات مشابهة للوقوف على واقع استخدام الواقع الافتراضي والمعوقات التي تواجه تطبيقه في مراحل تعليمية أخرى.
 - ٢- أثر استخدام الواقع الافتراضي في رفع مستوى مهارات السلامة المرورية لدى مرحلة الطفولة المبكرة في منطقة حائل.
 - ٣- فاعلية تقنية الواقع الافتراضي في تنمية الدافعية نحو تعلم مادة المهارات الحياتية والأسرية للمرحلة الطفولة المبكرة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

أبو سمرة، حمود أحمد والطيطي، محمد عبد الإله. (٢٠١٩م). *مناهج البحث العلمي*، عمان: دار اليازوري.

أحمد، هالة إبراهيم. (٢٠١٧). التصميم الرقمي بتكنولوجيا الواقع الافتراضي على ضوء معايير جودة التعلم الإلكتروني، فلسطين. *المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح*، ١١ (٢١)، ٦٥ - ٨٠.

آل سعود، الجوهرة بنت فهد بن خالد. (٢٠١٩). فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في مستوى دافع الإنجاز والاتجاه الإيجابي نحو استخدام التكنولوجيا في التعليم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية مصر: *مجلة كلية التربية*، ١ (١٨٤) ٢٦٥ - ٣٢٩.

بدر، سهام محمد. (٢٠٠٩). *مدخل إلى رياض الأطفال*، الأردن. دار المسيرة للنشر. بدر، هدير. (٢٠١٩). تصميم وحدة تعليمية قائمة على الواقع الافتراضي لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، مصر. *مجلة كلية التربية جامعة حلوان*، ٢٧ (٢)، ٣٥٩ - ٣٨٠.

بدير، كريمان محمد. (٢٠١١). *مشكلات طفل الروضة وأساليب معالجتها*. الأردن: دار المسيرة للنشر.

بركات، وجدي محمد وتوفيق، عبدالمنعم توفيق. (٢٠٠٩). *الأطفال والعوالم الافتراضية آمال وأخطار*، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، البحرين: الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة ٢-٢٨.

بلفقيه، صالح. (٢٠٢٠). معوقات استخدام المختبرات الافتراضية لدى معلمي العلوم الطبيعية بالمرحلة الثانوية بمدينة المكلا، *مجلة الريان للعلوم الإنسانية والتطبيقية*، ١٠٧ (٥)، ٧١٨ - ٧٣٨.

بن صغير، كريمة. (٢٠١٨). *مطبوعة بيداغوجية في مادة منهجية وتقنيات البحث*، الجزائر مجموعة محاضرات بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة ٨ ماي ١٩٤٥ قسم علم النفس.

خالد، جميلة شريف. (٢٠٠٨). *أثر استخدام بيئة تعلم افتراضية في تعليم العلوم على تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس*، رسالة ماجستير، فلسطين: جامعة النجاح الوطنية.

- خليفة، على أحمد. (٢٠١٢). تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التعليم الاستخدام المميزات العوائق. مجلة دراسات تربوية، ٢٥ (٣)، ١٨٦ - ٢٠٥.
- دخل الله، أيوب. (٢٠١٤). التعلم ونظرياته، الجزائر: دار الخلدونية للنشر والتوزيع.
- دياب، سهيل رزق. (٢٠٠٣). مناهج البحث العلمي، غزة: مطبعة منصور للنشر والتوزيع.
- الربيعي، جمعة رشيد، الأسدي، عقيل رشيد. (٢٠١٩). أنماط التعلم نشأتها، أهميتها، تصنيفاتها، العراق: مجلة اللغة العربية وآدابها جامعة الكوفة كلية الآداب، ٢ (٣٠) ٣٧ - ٥٦.
- زيد، على منصور. (٢٠١٣). الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال بمدينة زلتين، مجلة الجامعة الأسمرية، ٢٧ (٢)، ١٢٣ - ١٥٨.
- الساعي، أحمد جاسم يعقوب. (٢٠١٧). الواقع الافتراضي: معمل المكعب التفاعلي (Cube-1) ودوره في تطوير العملية التعليمية، قطر: اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم، ٦٤ (١٨٨) ١٠٩ - ١١٩.
- السالم، ماجد. (٢٠١٧). واقع تطبيق المعلمين لتقنية الواقع الافتراضي بمعاهد الأمل وبرامج دمج الصم وضعاف السمع بالمملكة العربية السعودية، البحرين: مركز النشر العلمي بجامعة البحرين ١٨ (٣).
- السبيعي، سعد علي وعيسى، جابر جلال. (٢٠٢٠). واقع استخدام تقنية الواقع المعزز من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية في مدارسهم، المجلة العربية للنشر العلمي، ٢ (٤)، ١٠١ - ١٤٣.
- السمان، حنان أحمد وليلاس، مظلوم بدر والحبال، محمد سعدو الرفاعي، إحسان حمد. (٢٠٢٠). أنظمة التعلم الافتراضي، سوريا: منشورات الجامعة الافتراضية السورية (ط٢).
- سمرقندي، نجوى، ويماني، هناء. (٢٠٢١). مدى فاعلية تطبيق الواقع المعزز والواقع الافتراضي خلال المشاريع التدريبية لطلاب جامعة أم القرى، مصر: جامعة حلوان. المجلة المصرية لعلوم المعلومات، ٨ (٢)، ١٤٧ - ١٧٦.
- الشريني، داليا فوزي عبدالسلام. (٢٠١٣). استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مصر: مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ٢ (٥٤) ١٢٥ - ١٦٧.

شقور، علي زهدي. (٢٠٠٧). "مستوى تقييم معلمي ومعلمات العلوم في مدارس وكالة الغوث في محافظة نابلس للمختبرات الافتراضية المحاكية للواقع في العملية التعليمية"، رسالة ماجستير، فلسطين. جامعة النجاح، نابلس.

طلعت، آية. (٢٠١٤). أثر تصميم بيئة تعلم التحصيل ومهارات إدارة المعرفة الشخصية لدى طلاب تكنولوجيا التعلم، مصر: رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية النوعية، جامعة طنطا.

عبدالحليم، الشيماء فتحي. (٢٠١٧). الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم، القاهرة: المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال بجامعة المنصورة، ١٢ (٤١)، ٩٣ - ١٧٠.

عبدالمجيد، أحمد صادق. (٢٠١٩). فاعلية بيئة تعلم إلكترونية تشاركية قائمة على النظرية الاتصالية لتنمية مهارات الحوسبة السحابية لدى طلاب كلية التربية، مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، ١٧ (١)، ١٩٧ - ٢٢٢.

العبيد، أfnان بنت عبدالرحمن والشايع، حصة بنت محمد. (٢٠٢٠). تكنولوجيا التعليم الأسس والتطبيقات، الرياض: مكتبة الرشد.

العجمي، موزي عبدالله. (٢٠٢٠). أثر بيئة تعليمية قائمة على تقنية الواقع الافتراضي في تنمية مهارات السفر الجوي لدى الأطفال ذوي اضطراب التوحد، مصر: مجلة كلية التربية بجامعة بنها، ٣١ (١٢٣)، ٢٦ - ٦٦.

العزازي، ماجد محمد وشعيب، محمود إبراهيم وحسن، وفاء سالم. (٢٠٢١). تأثير تقنية الواقع الافتراضي على تعلم الوثب الطويل لطلاب المدرسة الثانوية بالقازيق، مصر: مجلة بحوث التربية الرياضية جامعة الزقازيق، ٢ (٦)، ٢ - ٢٢.

عطيفي، زينب محمود محمد كامل. (٢٠١٣). استخدام الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الرياضية والعلمية لأطفال ما قبل المدرسة وأثره على تنمية قدرتهم على التخيل، مصر: مجلة الطفولة والتربية، ٧ (٢٣)، ٤٢٧ - ٤٩٠.

العقالي، أماني محمد. (٢٠١٨). معوقات توظيف تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تدريس الرياضيات من وجهة نظر المعلمات في ضوء بعض المتغيرات، السعودية: مجلة البحث العلمي في التربية، ١٩ (١٤)، ٤٣٧ - ٤٧٠.

عقل، مجدي سعيد والعالم، تنسيم مصطفى والعمراني، مصطفى حسن وأبو عودة، عبدالرحمن محمد. (٢٠٢٠). فاعلية توظيف تقنية الواقع الافتراضي VR في

- المواد الاجتماعية في تنمية حب التعلم لدى طالبات الصف الثامن الأساسي بغزة، غزة: مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٨ (٧)، ٢٠١ - ٢١٤.
- العقيل، سراء سليمان. (٢٠١٩). المشكلات التي تواجه الطفل في مرحلة رياض الأطفال وآليات تعامل الخدمة الاجتماعية معها، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ٢ (٧)، ٤٧ - ٦٠.
- العنزي، احمد مساعد. (٢٠٢١). صعوبات توظيف الواقع الافتراضي من وجهة نظر المعلمين بدولة الكويت، مجلة العلوم التربوية، ٢٩ (١)، ٤٦٧ - ٥٠٠.
- الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (٢٠١٢). تربويات القرن الحادي والعشرين "تكنولوجيا ويب ٢.٠"، مصر: الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.
- الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (٢٠١٥). تربويات العصر الرقمي، مصر: الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.
- الفراني، لينا بنت أحمد بن خليل وباشماخ، أفنان فيصل محمد (٢٠٢٠) أثر استخدام نظارة الواقع الافتراضي على زيادة الانخراط في العملية التعليمية لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية دراسة تجريبية على طالبات الف الرابع الابتدائي في جدة المملكة العربية السعودية: المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية ١ (١٧) ٣٩- ٦٦
- محمد، عبدالرحيم دفع الله وأحمد، إحسان آدم. (٢٠٢٠). تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتطبيقاتها المعاصرة، كردفان: مجلة العلوم الإسلامية واللغة العربية بجامعة غرب كردفان ٣ (٥)، ١٧٩ - ٢٠٤.
- المحمودي، محمد سرحان. (٢٠١٩). مناهج البحث العلمي، اليمن: دار الكتب.
- المشهداني، سعد سلمان. (٢٠١٩). منهجية البحث العلمي، عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع.
- نبهان، أحمد إبراهيم. (٢٠٠٩). دور مديرات رياض الأطفال كمشرفات مقيمت في تحسين أداء المعلمات وسبل تطويره في محافظات غزة، غزة: رسالة ماجستير بكلية التربية.
- وزارة التعليم. (١٤٣٩). الدليل التنظيمي للحضانة ورياض الأطفال، الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية الإصدار الثاني.
- وزارة التعليم. (٢٠١٨). أساسيات نظريات التعلم، الرياض: المركز الوطني للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد الإصدار الأول.

يحيى، زكريا، والجنيدى، علياء عبد الله. (٢٠٠٥). "الاتصال الإلكتروني وتكنولوجيا التعليم، الرياض : مكتبة العبيكان.
يعقوب، سهير. (٢٠٢٢). تصورات أعضاء هيئة التدريس في جامعة اليرموك حول إمكانية تطبيق تقنية الواقع الافتراضي VR في التعليم، غزة: مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٦ (٣١) ١-٢٣.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

- Baha, M. (2022). Using 3D Animation and Virtual Reality in Educations, *technium Social Journal* V27 .
- Bower, M& DeWittd ,D & Jennifer, W& Lai, M. (2020). Reasons associated with preservice teachers' intention to use immersive virtual reality in education British. *journal of educational technology*, vol (51).
- Creswell, J. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, (4th ed), USA: Pearson Education Inc, p618.
- Di Natale, A& Repetto, C & Riva, G&Villani, D. (2020). Immersive virtual reality in K-12 and higher education: A 10-year systematic review of empirical research, *British Journal of Educational Technology* Vol 51 No 6.
- Dilay, S & Afacan, Y & Sürer ,E. (2020). Usability of virtual reality for basic design education: a comparative study with paper based design, *nternational Journal of Technology and Design Education*, vol 33.
- Ruixue ,L & Lei, W & Jing, L& Qiu ,W & Youqun, R. (2020). Effects of an immersive virtual reality-based classroom on students' learning performance in science lessons British. *Journal of Educational Technology* Vol 51 No 6.
- Weiss, N. (2012). *Introductory Statistics*, Arizona, USA: Pearson Education Inc, (9th ed), P.658.



أثر أنشطة مقترحة لتنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة

The Impact of Proposed Activities on Developing Citizenship
in Preschool Children

إعداد

د. غيداء منصور عبدالوهاب
Dr. Gayda Manssour Abdelwahab

استاذ مساعد قسم الطفولة المبكرة – كلية التربية – جامعة القصيم

Doi: 10.21608/jacc.2025.419017

استلام البحث ٢٠٢٥/ ١ / ١٥

قبول النشر ٢٠٢٥/ ٢ / ١٢

عبدالوهاب، غيداء منصور (٢٠٢٥). أثر أنشطة مقترحة لتنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٨ (٣٢)، ٦١ – ٧٨.

<http://jacc.journals.ekb.eg>

أثر أنشطة مقترحة لتنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر أنشطة مقترحة لتنمية المواطنة لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة ، ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، حيث قامت بتصميم عشرة أنشطة لتنمية المواطنة ، طبقت على عينة الدراسة التي تكونت من مجموعة تجريبية واحدة من أطفال المستوى الثاني بروضة كلية التربية بجامعة الخرطوم ، كما أعدت الباحثة مقياس لتقدير المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة. وبعد تحليل النتائج باستخدام اختبار (ت) لعينة واحدة اسفرت الدراسة عن عدد من النتائج من أهمها ما يلي:

- للأنشطة المقترحة أثر إيجابي في تنمية المواطنة بشكل عام لدى أطفال ما قبل المدرسة.
 - للأنشطة المقترحة أثر إيجابي في تنمية الانتماء للوطن واحترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين.
 - للأنشطة المقترحة أثر إيجابي في تنمية اتجاه الأطفال نحو المساواة.
- وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدة توصيات أهمها تطوير منهج التعليم قبل المدرسة بإضافة أنشطة تهدف إلى تنمية المواطنة لدى الأطفال.

Abstract:

This study aimed to identify the impact of proposed activities for development of citizenship among the children of pre-school education and to achieve this researcher used the experimental method to test the validity of these assumptions and she designed activities for the development of citizenship. Then she applied the study on one pilot group. She also prepared a measure of citizenship assessment among the children of pre-school education. The analysis of the result led to the following:

- The proposed activities have positive impact in the development of citizenship.

- The proposed activities have positive impact in the development of national affiliation.
- The proposed activities have impact in the development of respect for law and rules of play.

According to the result above the researcher recommended the following:

- Pre-school curriculum should be developed by adding activities that develop citizenship among children.

مقدمة:

تهتم الأمم بأطفالها باعتبارهم مصدر ثروتها الحقيقية فهم الأصل واستثمار المستقبل، فالاهتمام برعاية الطفل وتنشئته وتوفير حاجاته وتحقيق أمنه أمر حيوي تتحدد على ضوءه معالم مستقبل الأمة وقوتها في تنفيذ خططها المستقبلية . تجمع مدارس علم النفس على أهمية السنوات الستة الأولى من حياة الإنسان ، فهي فترة التكوين الحاسمة ، فيها يبدأ الطفل تحديد مفهومه عن ذاته وعن المجتمع المحيط به من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة به المادية والبشرية ، وترى " مارجريت ميد " أن الطفل يكتسب أكثر من 80% من المدركات الثقافية قبل سن ستة سنوات وهذا يبرز أهمية مرحلة ما قبل المدرسة ودورها في الاهتمام بتزويد الطفل بالاتجاهات والقيم السائدة في مجتمعه والناבע من ثقافته (هدى ، 2006)

إن العناية بالأطفال وإعدادهم وتنشئتهم ليكونوا قوة المستقبل ليست وليدة العصر الحاضر وإنما تمتد جذورها إلى آلاف السنين ، فتربية الطفل عند الإغريق من أهم سماتها تعويد الطفل تحمل المسؤولية ، وإن أفلاطون يقول أنه يمكن للطفل أن يهيا لحياة الكبار بصورة مبكرة فيما بين الثالثة والسادسة . أما تربية الطفل عند الرومان فتهدف إلى دمج الفرد بمجتمعه وتكوينه كمواطن عن طريق عادات وتقاليد الأجداد. (كوثر، 1991م)

وبذلك يمكن القول أن المواطنة مفهوم حديث نسبياً ولكنها كمضمون قديم قدم المجتمعات الإنسانية نفسها ، ولقد ظهرت المواطنة نتيجة اتساع نطاق العولمة باعتبارها عملية تاريخية أصبحت تشمل الثقافة والسياسة والاقتصاد وهي مصدر العلاقات الإجتماعية. (محمد، داليا 2011 م)

إن إشاعة القيم التربوية والوطنية لدى أطفال ما قبل المدرسة يأتي في مقدمة الأهداف التربوية للعالم المتقدم ، كما أن هنالك كثير من الدراسات والابحاث التي اجريت في هذا المجال أوصت بأهمية تنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة وبالنظر إلى واقع التربية الوطنية بمرحلة التعليم ما قبل المدرسة بالسودان ، والذي يشير إلى افتقار منهج مرحلة التعليم قبل المدرسة بالسودان للأنشطة والخبرات اللازمة لتنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة (غيداء ، 2004 م) من هنا تنامي الاحساس بالمشكلة والتي يمكن صياغتها في السؤال الرئيسي الآتي: ما أثر الأنشطة المقترحة في تنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة بالسودان ؟
ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية الآتية:

-ما أثر الأنشطة المقترحة في تنمية إنتماء الأطفال للوطن ؟
-ما أثر الأنشطة المقترحة في تنمية احترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين ؟
-ما أثر الأنشطة المقترحة في تنمية اتجاه الأطفال نحو المساواة ؟
أهداف البحث :

تهدف هذه الدراسة إلى الآتي:
-التعرف على أثر الأنشطة المقترحة في تنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة.
-التعرف على أثر الأنشطة المقترحة في تنمية انتماء الأطفال للوطن ، واحترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين.
-التعرف على أثر الأنشطة المقترحة في تنمية احترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين.
-التعرف على أثر الأنشطة المقترحة في تنمية اتجاه الأطفال نحو المساواة.
أهمية البحث :

- تتبع أهمية هذا البحث من أهمية المرحلة العمرية التي تناوله وهي مرحلة ما قبل المدرسة الابتدائية وما يحدث فيها من عملية تربوية في غاية الأهمية ألا وهي عملية التنشئة الاجتماعية التي تتطلب التوعية بحقوق وواجبات المواطنة .
- يأتي هذا البحث للاهتمام نتيجة للاهتمام الدولي والعالمي بموضوع المواطنة .
- تأتي أهمية هذه الدراسة في كونها محاولة للمساهمة في تطوير الأنشطة والخبرات المقدمة للأطفال يمرحلة التعليم ما قبل المدرسة بالسودان.
- تنمية الوعي بحقوق الطفل وحقوق وواجبات المواطنة.
- المساهمة في بناء مجتمع سليم متطور برعاية الموارد البشرية الصغيرة التي هي ركائز يعتمد عليها في البناء .

فروض البحث :

- تمثلت فروض البحث فيمايلي :
- توجد فروق دالة احصائياً في المواطنة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي.
- توجد فروق دالة احصائياً في إنتماء الأطفال للوطن بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي.
- توجد فروق دالة احصائياً في احترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي.

- توجد فروق دالة احصائياً في اتجاه الأطفال نحو المساواة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي.

حدود البحث :

اقتصرت الدراسة الحالية على الحدود الآتية :
الحدود مكانية: شملت الحدود المكانية على روضة كلية التربية جامعة الخرطوم محافظة ادمرمان بولاية الخرطوم في جمهورية السودان
الحدود البشرية: تقتصر هذه الدراسة على اطفال المستوى الثاني بروضة كلية التربية جامعة الخرطوم .
حدود موضوعية: يتناول البحث موضوع تنمية المواطنة لاطفال ما قبل المدرسة الابتدائية

تعريف مصطلحات البحث:

الأنشطة: تعتبر الأنشطة هي الاطر التي يتم فيها تقديم الخبرات الروحية والمعرفية والعاطفية والمهارية الحركية ، والاجتماعية ، والتي تهدف الى تحقيق النمو الشامل للطفل وهي في مجموعها تشكل مكونات المنهج ومحتواه ، وعلى ضوء جودتها يكون نجاح العملية التعليمية ،

المواطنة: تعرف بأنها تنمية التفاعل والربط بين الفرد ووطنه سياسياً وعلمياً وإجتماعياً وثقافياً وتربوياً بما يحقق وينمي الهوية القومية والوطنية لديه في مواجهة تحديات العولمة

مرحلة ما قبل المدرسة الابتدائية: مرحلة ما قبل المدرسة مقصود بها المرحلة التي تسبق التعليم النظامي وتهدف العملية التربوية فيها الى الي مساعدة الطفل على نموه الشامل المتكامل في جميع الجوانب من ميلاده وحتى السادسة من العمر وهذه المرحلة تقابل في المؤسسات التربوية والاجتماعية مرحلتين الحضانة ورياض الأطفال .

الإطار النظري:

أولاً : المواطنة:

يرجع الأصل اللغوى لكلمة المواطنة إلى الفعل الثلاثي وطن ، ووطن بالمكان أي أقام به ، وأوطن البلد أي اتخذه وطناً ، والوطن محل إقامة الإنسان إذا ولد فيه أم لم يولد فيه والمواطنة اسم مفعول من المصدر الوطن ، والذي يعني البقعة من الأرض التي ينشأ فيها الإنسان ويعيش ، والمواطنون هم أفراد الشعب الذين يعيشون

في ظل دولة ما ، ويحملون جنسيتها ويتمتعون بكافة الحقوق والواجبات المكفولة لهم داخل نطاقها . (محمد ، داليا ، 2011 م)

وتُعبّر الوطنية عن ارتباط مجموعة من البشر بأرض محددة ، في هذا التجمع يربط بينهم رمز علم ونشيد وطني ، والوطنية تعني أرض الآباء ، فيها إشارة إلى اعتبارات عاطفية وتاريخية ، فالوطنية إنتماء ، وهدف ، وولاء لقيم ومبادئ ، وإعتزاز بالأرض (حافظ ، 2006 م).

وعرفها محمد ، (2010) بأنها تنمية التفاعل والربط بين الفرد ووطنه سياسياً وعلمياً وإجتماعياً وثقافياً وتربوياً بما يحقق وينمي الهوية القومية والوطنية لديه في مواجهة تحديات العولمة.

إن هدف إعداد وتحقيق المواطنة الصالحة يمكن أن يختلف مضمونة ومعناه من مجتمع لآخر ، فالمواطن الصالح في مجتمع ما يعنى الفرد الذي ينشأ ملائماً لمجتمعه ، خادماً له محققاً لأهدافه التي قد تختلف في مفهومها بين المجتمعات . (عماد ، 2008 م)

حقوق المواطنة:

حقوق الإنسان هي تلك المعايير الأساسية التي بدونها لا يستطيع الإنسان العيش بكرامة ، والدفاع عن حقوق الإنسان هو المطالبة باحترام كرامة جميع الناس ، وتشمل حقوق الإنسان : حقوق مدنية ، وحقوق سياسية ، وحقوق اقتصادية ، وحقوق إجتماعية ، وحقوق جسمية ، ولئن بدت المواطنة هي المحرك الذي يعنى بتفعيل حقوق الإنسان وتحويلها من منظومة قانونية مجردة إلى منظومة سلوكيات ، وأفعال تمارس طبيعياً وبشكل محسوس (جاك دونللى ، ١٩٩٩ م)

ومن أجل تطوير الرعاية المقدمة للأطفال بصورة متكاملة ولتكوين رؤية عن مبادئ الدستور في صيانة حقوق الطفل وتنمية الوعي اجمالى بحقوق المواطنة . ولأن معرفة حقوق الطفل هي معرفة المواطنة والتي اعتبرت مرحلة الطفولة أول مراحل تكوينها (محمد ، داليا ، 2011 م)

وما يؤكد الاتجاه السابق هو أن الجمعية العامة للأمم المتحدة تبنت في 20 نوفمبر 1959 م إعلان حقوق الطفل ، وقد تمخض هذا الإعلان عن وثيقة رعاية الطفل واتجاهاته النفسية ليكون مواطناً صالحاً . وعلى أن البشرية مدنية للطفل بأفضل ما لديها . وفي عام 1990 م أصبحت اتفاقية حقوق الطفل قانونياً دولياً ومن أهم ميزات هذه الاتفاقية أنها عالمية وتومن مصلحة الطفل في جميع السياسات وبرامج الحكومة ، وتؤكد حقهم في 45 مادة قسمت إلى ثمانية أقسام وكان القسم الأول

هي المادة التي عرفت الطفل بأنه كل إنسان لم يتجاوز الثانية عشرة أو سن الرشد (عفاف، 2006 م)

تعريف حقوق الطفل:

هي مجموعة من المميزات أو القيم مادية كانت أو معنوية يتمتع بها الطفل وتقرها المواثيق الدولية والقوانين الخاصة بالطفولة بحيث تحقق للطفل الفائدة المرجوة في شتى مجالات الحياة بغرض تكوين شخصية متكاملة ليصبح فرداً ناجحاً ونافعاً لذاته ولمجتمعه . (عفاف، 2006 م)

ثقافة حقوق الطفل:

يجب نشر ثقافة حقوق الطفل بين الأطفال أنفسهم وزيادة وعي الأطفال بحقوقهم ومن الأفضل نشر ثقافة حقوق الطفل بين الأطفال داخل غرف النشاط حيث أن تثقيف وتعليم الأطفال لحقوقهم له فوائد عديدة وأهمها تعميق الانتماء للوطن. (حافظ، 2006 م).

خصائص المواطنة لدى الأطفال:

إن الخصائص التي يجب تنميتها لدى الطفل ليكون مواطناً صالحاً ، كما أوردتها (محمد ، داليا ، 2011 م) هي:

- ١- أن يكون قادراً على تحمل المسؤولية والمشاركة.
 - ٢- أن يكون لديه معارف ومهارات تمكنه من السعي لحل المشكلات التي تواجهه في الحياة.
 - ٣- أن يتسم في كل أفعاله وتصرفاته بالقيم السياسية للمجتمع الذي يعيش فيه.
 - ٤- أن يشعر بالأمان في المجتمع الذي يعيش فيه.
 - ٥- أن يحترم الآخرين ويتعامل مع الأشياء من حوله بحرص لأنها ملكية عامة للوطن والمواطنين.
 - ٦- أن يكون لديه المهارات الأساسية للتواصل مع الآخرين.
 - ٧- أن يستمتع بوقت الراحة والفراغ الخاص به.
 - ٨- تقدير المعاني المرتبطة بالحرية والعدالة والمساواة والحقوق.
- المواطنة في مرحلة ما قبل المدرسة:**

عرفت مرحلة ما قبل المدرسة بأنها مرحلة خاصة بالأطفال الصغار الذين أكملوا السنة الرابعة من عمرهم ، وتسبق المرحلة الابتدائية والدراسية فيها سنتان هما أ-الروضة للذين أكملوا السنة الرابعة من عمرهم.

ب- التمهيدي وهي مخصصة للأطفال الذي أكملوا السنة الخامسة وتجرى الدراسة فيها وفق منهج مقرر من الوزارة وينقل الطفل بعدها للصف الأول الأساسي (هدى قناوي، 1998م).

وهي من أخصب المراحل التربوية التعليمية في تشكيل شخصية الطفل وتكوينها ، حيث يتم فيها الرعاية النفسية والاجتماعية للطفل والرعاية الصحية ، النظافة وخلوها من التلوث ، صلاحية وجبات الطعام التي تقدم للطفل . (شبل بدران ، 2003م).

ومما يعكس أهمية تنمية المواطنة في هذه المرحلة دراسة أجراها تورانسبي عن أطفال المستقبل : قدراتهم وانجازاتهم والصور التي يرسمونها للمستقبل تحدث فيها عن كثير من الاتجاهات التي تحدث بالفعل واتجاهات أخرى من أهدافها ومضامينها وأساليبها ووسائلها للتكيف مع التقييم لذلك تم وضع أهداف روضة المستقبل المتمثلة في ما يلي (علاء الدين وآخرون ، 2008م)

-التأكيد على التعليم من أجل المواطنة ، فالرياض يجب أن تكون معامل للمواطنة.

-التعليم مدى الحياة وهذا الهدف يقتضى إعادة تنظيم الروضة.

-تنمية الموارد البشرية.

-تعليم المستقبل يتطلب اتاحة ديمقراطية التعليم ، وتكافؤ الفرص وتحقيق الجودة النوعية.

-التحول في أهداف التربية من إعداد عام للحياة إلى المهارة إلى المعلوماتية.

-حلول مفهوم تنمية الموارد البشرية بدلاً من مفهوم التدريب.

مفاهيم روضة المستقبل:

- توفر مناهج قومية تواجه ثقافة العولمة ومن هذه المناهج التربية الوطنية:

- مناهج المستقبل يتعامل معها المتعلم من خلال تكنولوجيا حديثة والأطفال يشاركون

في صناعة المناهج.

- مناهج متفاعلة مع المجتمع الخارجي وملبية لاحتياجات سوق العمل.

- إتاحة مساحة كبيرة في خريطة المناهج للتعلم الذاتي.

الأنشطة في مرحلة ما قبل المدرسة:

تعتبر الأنشطة هي الأطر التي يتم فيها تقديم الخبرات الروحية والمعرفية والعاطفية والمهارية الحركية ، والاجتماعية ، والتي تهدف إلى تحقيق النمو الشامل للطفل وهي في مجموعها تشكل مكونات المنهج ومحتواه ، وعلى جودتها يكون نجاح العملية التعليمية . (معتوق محمد ، 1996م).

ولابد للنشاط أن يحقق الدافع لممارسته ، ولا يتم ذلك إلا إذا كان النشاط ملائماً لقدرات الأطفال واستعداداتهم ، ومشتقاً من بيئة وحياة الطفل(كوثر كوجك ، 1991م)

ويمكن تنمية المواطنة من خلال الأنشطة والخبرات التعليمية التي تركز على الآتي :

- مشاركة الأطفال في حوار ديمقراطي من خلال الأنشطة المقدمة لهم.
- تنظيم الحياة في غرفة النشاط بما يضمن التوافق مع البرنامج المقدم لهم وإعطاء وقت للعب والراحة.
- تقديم أنشطة بها تعلم تعاوني ، والتي تبحث من خلالها بعض القضايا العامة للطفل للمشاركة وحسن الاستجابة للمشكلات الخاصة بوطنه واقتراح حلول لها.
- تنظيم مجموعة من الأنشطة تساعد الطفل في التعبير عن المشاكل المحيطة به والقدرة على إصدار الأحكام.
- إعداد برامج للطفل مبنية على أنشطة غنائية وقصصيه ومسرحية تنمي عند الطفل مهارات التفكير وحث الآخرين للعمل.
- إعداد أنشطة توجه الطفل إلى تعلم المعايير الإجتماعية السليمة وآداب السلوك المعياري مثل التعاون واحترام الآخرين والنظام والمساواة(توحيد ، 1427 هـ)

أهمية تنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة:

إن تنمية الاتجاه نحو المواطنة يساعد الأطفال على اكتساب مهارات الحياة لذلك ينبغي تضمينها في مفاهيم ومهارات المنهج الأساسية ومتى ما تم ذلك على أكمل وجه فسوف تكون له فوائد عديدة منها :

-تقدير الأطفال لذاتهم.

-تكوين اتجاه إيجابي نحو المسؤولية الإجتماعية.

-يتعايشون مع الآخرين ، ويحترمون حقوق الآخرين أطفالاً أو كباراً.

-مساعدة الأطفال على تكوين نموذج لحقوق الطفل داخل غرفة النشاط.

-زيادة احترام الأطفال لبعضهم البعض ومع المعلمين.

-تفعيل التعليم التعاوني داخل غرفة النشاط.

-يظهرون احتراماً لمشاعر وأفكار وممتلكات الآخرين.

-يتعلمون تقدير الماضي وعلاقته بالحاضر.

-تفعيل عملية تمثيل الأدوار وتعلمهم لأدوارهم الحالية والمستقبلية.

-تحفيز الأطفال على معرفة المزيد من حقوقهم واجباتهم(محمد ، 2010 م).

تقدير المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة:

يمكن استخدام المؤشرات الآتية كمعيار لبناء مقياس أو بطاقة ملاحظة لتقدير

المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة . (محمد، داليا ، 2011 م)

- يمارس مشاعر الانتماء للوطن مثل (أشخاص ، أماكن ، نظم)
- يظهر مشاعرة طيبة تجاه رموز الوطن مثل (العلم ، النيل ، القائد)
- يراعي الآداب العامة مثل (السلوك ، الحوار ، المظهر ، العلاقات)
- يتبع القوانين والقواعد مثل (النظام ، المرور ، النظافة).
- يلتزم القيم الاجتماعية الداعمة للتقدم والسلام الاجتماعي مثل (التسامح ، المبادأة ، تحمل المسؤولية ، الإخاء ، المساواة)
- يتعرف أهمية المهن والأدوار المختلفة في المجتمع.
- يميز بين الملكية الخاصة والملكية العامة.

الدراسات السابقة:

فيما يلي نستعرض بعض الدراسات التي تناولت مجال المواطنة في مرحلة ما قبل المدرسة.

دراسة كريمان محمد بدير (١٩٩١) بعنوان : أثر الأنشطة التربوية لطفل ما قبل المدرسة في تنمية الانتماء الوطني. وقد أسفرت نتائج الدراسة عن أهمية الأنشطة القصصية ، والفنية ، والبيئية في تعميق الانتماء الوطني لدى الأطفال.

دراسة ليزابيز باكهانوا (١٩٩١) بعنوان تنمية اتجاهات المواطنة لدى الأطفال : وقد كشفت عن ضرورة غرس المبادئ الأولى للمواطنة لدى الأطفال الصغار.

دراسة عبدالفتاح غزال (٢٠٠٠) بعنوان : صميم مقياس يهدف تقدير الانتماء لدى طفل ما قبل المدرسة : هدفت الدراسة إلى تصميم مقياس لتقدير الانتماء لدى طفل ما قبل المدرسة.

دراسة تغريد محمد (٢٠٠٧) بعنوان: تأثير تدريس مادة التاريخ لتنمية الولاء والانتماء، ومعرفة مكونات قيمة الانتماء : ومن أهم النتائج التي أسفرت عنها ارتفاع مستوى أداء الأطفال في أبعاد الانتماء وهي : الولاء للوطن ، المحافظة على الهوية ، الاعتراز بحضارة الوطن وتاريخه ، المحافظة على الآثار وذلك لصالح التطبيق البعدي.

دراسة صابرين عبدالعاطي (٢٠٠٧) بعنوان : عن الهوية الثقافية الوطنية للطفل المصرى في رياض الأطفال : وفي ضوء النتائج أوصت بتدعيم الأنشطة المقدمة للأطفال بحيث تشمل السلوكيات الحميدة ، والمعاملات المرغوبة.
تعليق عام على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية من حيث موضوع الدراسة فجميع هذه الدراسات أهتمت بمجال المواطنة ، كما اتفقت معها في المرحلة العمرية فجميعها تناولت مرحلة ما قبل المدرسة .

بينما اختلفت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية من حيث البيئة التي تم فيها اجراء الدراسة فجميع الدراسات السابقة أجريت في مصر بينما الدراسة الحالية أجريت في السودان.

وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في إعداد أدوات الدراسة.

منهج واجراءات الدراسة:

أولاً : منهج الدراسة:

الهدف الأساسى للدراسة هو التعرف على أثر الأنشطة المقترحة في تنمية المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة ، لذلك تم استخدام المنهج التجريبي.

ثانياً : مجتمع وعينة الدراسة:

يمثل مجتمع الدراسة كل أطفال المستوى الثانى بروضه كلية التربية – جامعة الخرطوم وعددهم ٨٧ طفلاً وطفلة ، وتم اختيار عينة عشوائية للدراسة من المجتمع ، بلغ عددها ٢٧ طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم ما بين ٥-٦ سنوات.

ثالثاً : إعداد أدوات الدراسة:

أ/مقياس تقدير المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة:

قامت الباحثة بإعداد مقياس تقدير المواطنة لدى أطفال ما قبل المدرسة في ضوء أدبيات الدراسة ، الدراسات السابقة ، خصائص أطفال ما قبل المدرسة ، مؤشرات المواطنة لدى الأطفال ، حقوق المواطنة للأطفال.

وقد تمت صياغة هذا المقياس على نمط الاختيار من متعدد فتكونت كل فقرة من فقراته من مقدمة تمثل سؤال أو موقف للملاحظة يتبعها ثلاثة خيارات ، يختار الطفل من بينها إجابة صحيحة واحدة . وقد بلغ عدد فقرات المقياس عشرة فقرات ، وزعت على ثلاثة أبعاد هي : الانتماء للوطن ، احترام القانون وقواعد اللعب ، الاتجاه نحو المساواة والجدول رقم (١) التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (١) توزيع فقرات المقياس على أبعاد المواطنة:

المجموع	الفقرات	البُعد
4	1، 2، 3، 4	الإلتزام للوطن
4	5، 6، 7، 8	احترام القانون قواعد اللعب وحقوق الآخرين
2	9، 10	الاتجاه نحو المساواة
10		المجموع

وقد حددت الباحثة درجة واحدة لكل فقرة إذا كانت الإجابة صحيحة وصفرًا إذا كانت الإجابة خاطئة وبالتالي بلغت الدرجة الكلية للمقياس (10) درجات

ب/ الأنشطة المقترحة:

قامت الباحثة بإعداد عشرة أنشطة لتنمية المواطنة لدى أطفال التعليم قبل المدرسة وقد تم إعداد هذه الأنشطة في ضوء : أدبيات الدراسة ، الدراسات السابقة ، الأسس الفلسفية والنفسية والاجتماعية لمنهج رياض الأطفال ، نظريات التعلم ، خبرة الباحثة في مناهج وبرامج رياض الأطفال .

صدق المقياس:

لإيجاد الصدق الظاهري للمقياس تم عرضه على عدد من الخبراء المختصين في مجال التعليم قبل المدرسة أو المتخصصين في مجال التربية. ثبات المقياس : تم حساب ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية. رابعاً : التصميم التجريبي : اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على التصميم التجريبي ذو العينة الواحدة. الأساليب الاحصائية المستخدمة : لمعالجة المعلومات احصائياً تم استخدام اختبار (ت) لعينة واحدة. اجراء الدراسة التجريبية : تم تطبيق المقياس القبلي أولاً ثم تطبيق الأنشطة بواسطة المعلمة ثم بعد ذلك تم اجراء الاختبار البعدي.

عرض النتائج ومناقشتها:

ينص الفرض الأول على : وجود فروق دالة احصائياً في المواطنة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي . ولإختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) لعينة واحدة لكل فقرات المقياس والجدول رقم (٢) أدناه يوضح ذلك.

جدول رقم (٢) نتيجة اختبار (ت) لعينة واحدة وفقاً لإجابات الأطفال على فقرات المقياس

متوسط درجات التطبيق القبلي	متوسط درجات التطبيق البعدي	متوسط الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي	مجموع ^٢	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	قيمة ت المقروءة	مستوى الدلالة	الدالة
3.4	9.6	5.3	149.6	11.52	26	1.7	0.05	دلة

من الجدول أعلاه يتضح أن هنال فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة 0.05 لصالح الاختبار البعدي ، وتشير هذه النتيجة إلى أن الأنشطة المقترحة لها تأثير إيجابي في تنمية اتجاه الأطفال نحو المواطنة وتعميق الانتماء للوطن ، وتعزي الباحثة ذلك إلى استخدام الأنشطة القصصية والفنية وأنشطة ربط الطفل ببنته والتي أكدت أهميتها دراسة) كريمان، 1997 م (إضافة إلى تفعيل التعلم الذاتي من خلال مراكز التعلم ، والتعلم التعاوني وتهيئة بيئة تساعد على إتاحة ديمقراطية التعلم ، وتكافؤ الفرص وكذلك توظيف التكنولوجيا في تعليم الأطفال.

ينص الفرض الثاني على وجود فروق دالة احصائياً في إنتماء الأطفال للوطن بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي . ولإختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) لعينة واحدة والجدول رقم (٣) التالي يوضح ذلك.

جدول رقم (٣) نتيجة اختبار (ت) لعينة واحدة وفقاً لإجابات الأطفال على فقرات بُعد الانتماء للوطن

متوسط درجات التطبيق القبلي	متوسط درجات التطبيق البعدي	متوسط الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي	مجموع ^٢	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	قيمة ت المقروءة	مستوى الدلالة	الدالة
0.67	3.8	3.1	21.47	18.2	26	1.7	0.05	دالة

ومن الجدول أعلاه يتضح أن هنالك فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة 0.05 لفقرات بُعد الانتماء للوطن لصالح التطبيق البعدي مما يشير إلى أن الأنشطة المقترحة لها أثر إيجابي في تنمية الاتجاه نحو الانتماء للوطن وتعزي الباحثة هذه النتيجة إلى ربط الطفل بوطنه من خلال الأماكن المحببة له مثل) المنتزه ، المتحف (والابطال ، وهذا ما أكدته دراسة) تغريد محمد ، 2007 م (التي استفرت نتائجها عن تأثير مفاهيم التاريخ في تنمية الولاء والانتماء للوطن.

ينص الفرض الثالث على وجود فروق دالة احصائياً في احترام الأطفال للقانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي . ولإختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) لعينة واحدة والجدول رقم (٤) التالي يوضح ذلك.

جدول رقم (٤) نتيجة اختبار (ت) لعينة واحدة وفقاً لإجابات الأطفال على فقرات بُعد احترام القانون وقواعد اللعب وحقوق الآخرين

متوسط درجات التطبيق القبلي	متوسط درجات التطبيق البعدي	متوسط الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي	مجموع ح ²	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	قيمة ت المقروءة	مستوى الدلالة	الدالة
2.26	4	1.7	56.83	6.1	26	1.7	0.05	دالة

ومن الجدول أعلاه يتضح أن هنالك دلالة احصائية عند مستوى الدلالة 0.05 لفقرات بُعد احترام القانون وقواعد اللعب بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي، مما يشير إلى التأثير الإيجابي للأنشطة المقترحة في تنمية احترام القانون والقواعد وحقوق الآخرين وتعزى الباحثة ذلك إلى استخدام الأنشطة وأسلوب التعلم الذي يساعد على تنمية الاتجاه الإيجابي نحو احترام القانون والقواعد في اللعب وكذلك حقوق الآخرين.

ينص الفرض الخامس على وجود فروق دالة احصائياً في اتجاه الأطفال نحو المساواة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي . ولإختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) لعينة واحدة والجدول رقم (5) التالي يوضح ذلك.

جدول رقم (٥) نتيجة اختبار (ت) لعينة واحدة وفقاً لإجابات الأطفال على فقرات بُعد الاتجاه نحو المساواة

متوسط درجات التطبيق القبلي	متوسط درجات التطبيق البعدي	متوسط الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي	مجموع ح ²	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	قيمة ت المقروءة	مستوى الدلالة	الدالة
1.3	1.9	0.6	6.72	6.7	26	1.7	0.05	دالة

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق دالة احصائياً في الاتجاه نحو المساواة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البعدي ، مما يدل على أن هنالك تباين في الاتجاه نحو المساواة قبل تطبيق الأنشطة وبعد تطبيق الأنشطة المقترحة ، رغم

وجود أنشطة بمنهج مرحلة التعليم ما قبل المدرسة تهدف إلى تنمية اتجاه الأطفال نحو المساواة .

التوصيات:

في ضوء النتائج التي اسفرت عنها الدراسة نورد عدد من التوصيات تتمثل فيما يلي:

- اضافة أنشطة تهدف لتنمية المواطنة لدى الأطفال في منهج ما قبل المدرسة بالسودان.

- اشاعة ثقافة حقوق المواطنة بين الأطفال والمعلمين وأسرهم.
- اتاحة مساحة بمنهج مرحلة التعليم ما قبل المدرسة للتعلم الذاتي.
- الاهتمام بتهيئة بيئة تساعد على التعلم الديمقراطي ، واللعب والراحة ، والاحساس بالأمان ، تجنب عقاب الأطفال.
- الاهتمام بالتربية الوطنية للأطفال من قبل وسائل الإعلام المختلفة.

المراجع:

- أحمد مكي (٢٠٠٦). التربية وقضايا الطفل العربي ، الرياض ، مكتبة الرشد.
- توحيدة عبدالعزيز على (٢٠٠٧). مناهج رياض الأطفال ، الرياض ، مكتبة الرشد.
- جاك دونللى (١٩٩٨). حقوق الإنسان العالمية بين النظرية والتطبيق . مركز دمشق للدراسات النظرية والحقوق المدنية.
- شبل بدران (٢٠٠٣). الاتجاهات الحديثة في تربية طفل ما قبل المدرسة ، القاهرة الدار المصرية.
- علاء الدين أحمد كفاي وآخرين (٢٠٠٨). مهارات الاتصال والتفاعل في عمليتي التعليم والتعلم ، عمان ، دار الفكر.
- عماد محمد محمد (٢٠٠٨). التربية الإسلامية مصادرها وتطبيقاتها ، ط٣ ، الرياض ، مكتبة الرشد.
- محمد متولى قنديل (٢٠١٠). أساسيات المنهج في الطفولة المبكرة ، عمان ، دار الفكر
- محمد متولى قنديل ، داليا عبدالواحد محمد (٢٠١١). برامج وأنشطة رياض الأطفال ، عمان ، دار الفكر.
- معتوق محمد عبدالقادر المثنائي (١٩٩٦). منهج رياض الأطفال أسسه ومكوناته ط 2 ، ليبيا ، مصراته ، الدار الجماهيرية.
- كوثر كوجك ، سعد مرسى (١٩٩١). تربية الطفل قبل المدرسة ، القاهرة ، عالم الكتب.
- هدى محمد ، مضوى عبدالرحمن (٢٠٢٠). مدخل إلى رياض الأطفال ، الرياض مكتبة الرشد.
- هدى محمد قناوي (٢٠٠٦). الطفل ورياض الأطفال ، القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية
- الرسائل والأوراق العلمية:
- تغريد محمد (٢٠٠٧). تأثير تدريس مادة التاريخ على تنمية الولاء والانتماء ، ماجستير – كلية التربية ، جامعة طنطا.
- صابرين عبدالعاطي (٢٠٠٧). الهوية الثقافية الوطنية للطفل برياض الأطفال ،
- Ehsane- ahlamontada – com/t 154 – topic
- عبدالفتاح غزال (٢٠٠٠). تقدير الانتماء لدى طفل ما قبل المدرسة ،
- Ehsane- ahlamontada – com/t 154 – topic

عفاف ممدوح محمد (٢٠٠٦). تنمية بعض القيم السياسية وحقوق المواطنة لدى أطفال الروضة ، ماجستير ، كلية التربية ، جامعة طنطا.
غيداء منصور عبد الوهاب (٢٠٠٤). دراسة تقويمية لمنهج مرحلة التعليم قبل المدرسة بالسودان ، دكتورة ، منشورة ، كلية التربية ، جامعة الخرطوم.
ليمنريز باكهانو (١٩٩٧). تنمية اتجاهات المواطنة لدى الأطفال ،
Ehsane- ahlamontada – com/t 154 – topic
كريمان محمد بدير (١٩٩١). أثر الأنشطة المقترحة لطفل ما قبل المدرسة في تنمية الانتماء الوطني ، كلية التربية ، القاهرة.



الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال

Children's Need for Play

إعداد

أ.د/ مدحت محمد أبو النصر

Prof. Medhat Mohamed Abu El-Nasr

أستاذ تنمية وتنظيم المجتمع والمجالات بكلية الخدمة الاجتماعية - جامعة حلوان

أ.د / مني حسين محمد الدهان

Prof. Mona Hussein Mohamed El-Dahhan

أستاذ الصحة النفسية بكلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

Doi: 10.21608/jacc.2025.419018

استلام البحث ٢٣ / ٢ / ٢٠٢٥

قبول النشر ١٢ / ٣ / ٢٠٢٥

أبو النصر، مدحت محمد والدهان، مني حسين محمد (٢٠٢٥). الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٨ (٣٢)، ٧٩ – ١٠٢.

<http://jacc.journals.ekb.eg>

الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال

المستخلص:

الأطفال لهم حاجات عديدة ومتنوعة، من هذه الحاجات الحاجة إلى اللعب، حيث يحتاج الطفل إلى أن يلعب لفترات طويلة من حياته اليومية سواء كان لعب فردي أو جماعي، بحكم أن أصل مرحلة الطفولة وخاصة قبل دخول المدرسة هي اللعب. والبحث الحالي بعنوان "الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال"، كما هو واضح من عنوانه يهدف إلى إلقاء الضوء على مفهوم اللعب وخصائصه وأهميته وأنواعه، وأنواع الألعاب، ومواصفات اللعبة الممتازة أو النموذجية. أيضا تم توضيح الألعاب المناسبة للطفل ذو الإعاقة. وفي نهاية البحث تم تحديد دور الأسرة في دعم اللعب لدى الأطفال، ودور كل من الأخصائي الاجتماعي وأخصائي التربية النوعية في موضوع اللعب والألعاب للأطفال.

الكلمات المفتاحية: اللعب، الألعاب، أنواع اللعب، أنواع الألعاب، خصائص ومواصفات اللعبة الممتازة أو النموذجية، الألعاب المناسبة للطفل ذو الإعاقة، دور الأسرة، دور الأخصائي الاجتماعي، دور أخصائي التربية النوعية.

Abstract:

Children have many and varied needs, one of these needs is the need to play, as the child needs to play for long periods of his daily life, whether it is individual or group play, given that the origin of childhood, especially before entering school, is play. The current research entitled "The Need for Play in Children", as is clear from its title, aimed to shed light on the concept of play, its characteristics, importance and types, and the characteristics and specifications of an excellent or typical game. Also, games suitable for a child with a disability were explained. At the end of the research, the role of family in supporting play in children was determined, as well as the role of the social worker and the specialist in specific education or specialized education in the subject of play and games for children.

Keywords: Play, games, types of play, kinds of games, characteristics and specifications of an excellent or typical game, games suitable for a child with a disability, the role of family, the role of social worker, the role of the specialist in specific or specialized education.

مقدمة:

الطفولة Childhood هي مرحلة من مراحل نمو الإنسان تبدأ بالولادة وتنتهي ببلوغه سن الرشد. وهي فترة حاسمة في تطور نموه، حيث تشهد العديد من التغيرات الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية.

والطفل Child هو هبة من الله سبحانه وتعالى ونعمة كبيرة لا يدركها إلا من ليس لديه أبناء. والأطفال هم شباب الغد وقادة المستقبل. والطفل هو وديعة غالية لدى الأسرة يجب المحافظة عليها ورعايتها وحمايتها... وإذا تم اعداد وتأهيل الطفل جيداً حصلنا على شاب مواطن صالح قادر على تحمل المسؤولية والمشاركة في بناء وتنمية المجتمع.

والأطفال لهم حاجات Needs عديدة ومتنوعة، من هذه الحاجات الحاجة إلى اللعب Play Need ، حيث يحتاج الطفل إلى أن يلعب لفترات طويلة من حياته اليومية سواء كان لعب فردي أو جماعي، بحكم أن أحد وظائف مرحلة الطفولة وخاصة قبل دخول المدرسة هي اللعب.

والبحث الحالي بعنوان "الحاجة إلى اللعب لدى الأطفال"، كما هو واضح من عنوانه يهدف إلى إلقاء الضوء على مفهوم اللعب وخصائصه وأهميته وأنواعه، وخصائص ومواصفات اللعبة الممتازة أو النموذجية. أيضاً تم توضيح الألعاب المناسبة للطفل ذو الإعاقة. وفي نهاية البحث تم تحديد دور الأسرة في دعم اللعب لدى الأطفال، ودور كل من الأخصائي الاجتماعي وأخصائي التربية النوعية في تشجيع ودعم اللعب لدى الأطفال.

أسباب الاهتمام بمرحلة الطفولة:

هناك أسباب عديدة وراء اهتمام الباحثين من مختلف التخصصات النفسية والاجتماعية والتعليمية والطبية... والأسرة ومؤسسات المجتمع ككل بمرحلة الطفولة، منها: (مدحت أبو النصر: ٢٠٢٥)

- ١- خلال مرحلة الطفولة تتشكل شخصية الطفل، وتتكون عاداته وسلوكياته وقيمه.
- ٢- الدماغ في مرحلة الطفولة يكون في أوج نشاطه، مما يجعله قابلاً لامتصاص المعلومات وتكوين الروابط العصبية بسرعة كبيرة.
- ٣- خلال مرحلة الطفولة يتعلم الأطفال كيفية التفاعل مع الآخرين، وكيفية التعامل مع المشاعر المختلفة.
- ٤- فهم احتياجات الطفل وتلبيتها يمكن أن يجنبه أو يقيه العديد من المشكلات السلوكية والنفسية والاجتماعية في المستقبل.
- ٥- فهم احتياجات الطفل وتلبيتها يساهم في توفير الرعاية وتحقيق السعادة له ولأسرته والمجتمع ككل.

أهمية دراسة مرحلة الطفولة:

مرحلة الطفولة هي الأساس الذي يبنى عليه الإنسان شخصيته ومستقبله. لذلك، فإن دراسة وفهم هذه المرحلة أمر بالغ الأهمية، ليس فقط للأسرة والمربين، بل لكل فرد مهتم بتطوير المجتمع. ويكلمات أخرى، فإن دراسة وفهم مرحلة الطفولة هي استثمار في المستقبل. فهي تساعدنا على بناء أجيال جديدة من الأفراد الأصحاء والسعداء والمنتجين.

ومن أسباب أهمية دراسة وفهم مرحلة الطفولة، الآتي: (مدحت أبو النصر: ٢٠٢٥)

- ١- فهم احتياجات الأطفال في مختلف المراحل العمرية يساعد علي توفير برامج الرعاية الصحية والنفسية والاجتماعية والتعليمية... المناسبة لهم.
- ٢- تساعد دراسة هذه المرحلة على فهم أسباب مختلف أنواع المشكلات لدى الأطفال، وبالتالي إيجاد الحلول المناسبة لها.
- ٣- تساعد دراسة هذه المرحلة في معرفة النمو المعرفي للأطفال، بما يساهم في تصميم برامج تعليمية تناسب احتياجات وقدرات هؤلاء الأطفال.

حاجات الأطفال:

للأطفال حاجات عديدة ومتنوعة، ومن هذه الحاجات على سبيل المثال لا الحصر: (مدحت محمد أبو النصر: ٢٠٢٢؛ مني حسين الدهان: ٢٠٢٤)

- ١- الحاجة إلى الهواء والماء والمأكل والرضاعة الطبيعية والملبس والخراج.
- ٢- الحاجة إلى الراحة والنوم.
- ٣- الحاجة إلى الدفء والحنان والحب والعاطفة والتقبل.
- ٤- الحاجة إلى الشعور بالأمن والأمان.
- ٥- الحاجة إلى النمو بجميع مظاهره وجوانبه (الجسمي والنفسي والعقلي والاجتماعي...).
- ٦- الحاجة إلى الحماية والرعاية من الأم والأب وباقي المحيطين به.
- ٧- الحاجة إلى التنشئة الاجتماعية حتى يتحول الطفل من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي.
- ٨- الحاجة إلى تعلم اللغة.
- ٩- الحاجة إلى تنمية القدرة على التفكير.
- ١٠- الحاجة إلى اكتساب ثقافة الأسرة والمجتمع.
- ١١- الحاجة إلى تعلم القيم الأخلاقية، ومعرفة أركان دينه، والعبادات المطلوبة منه، ومعرفة الصح من الخطأ، ومعرفة الحلال والحرام ...
- ١٢- الحاجة إلى الحركة والنشاط واللعب بكل أنواعه وأشكاله وأساليبه.
- ١٣- الحاجة إلى اكتساب خبرات جديدة.
- ١٤- الحاجة إلى التواصل الاجتماعي مع الآخرين.

١٥- الحاجة إلى سلطة ضابطة تساهم في ضبط سلوكه حتى يكون سلوكاً سوياً.

تعريف اللعب:

اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي للأطفال، بل هو حاجة أساسية لنموهم الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي. ومن أمثلة الحاجات الهامة لأي طفل الحاجة إلى اللعب، والتي سيتم إلقاء الضوء عليها في البحث الحالي. وهناك تعريفات عديدة لمفهوم اللعب، منها:

١- تعريف سمارت وسمارت Smart & Smart: اللعب هو ما يفعله الطفل عندما لا يكون مشغولاً بشيء (النوم أو الأكل أو أي شيء آخر من متطلبات وروتين الحياة اليومي).

٢- تعريف هربرت سبنسر Herbert Spencer: اللعب هو منفذ ومخرج للطاقة الزائدة، نتيجه تخفيف التوتر لدى الطفل أو الشخص الذي يلعب.

٣- تعريف جود Good: اللعب نشاط موجه، directed أو غير موجه free يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستفيد منه الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

٤- تعريف شابلين Chaplin: اللعب نشاط يمارسه الناس أفراداً أو جماعات بقصد الاستمتاع ودون أي دافع آخر.

٥- تعريف أحمد بدوي: اللعب هو اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو تروحي سواء كان لعباً حراً أو لعباً منظماً يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها.

٦- تعريف فيولا البيلوي: اللعب هو نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة، ويهدف اللهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد.

٧- تعريف نبيل عبد الهادي: اللعب هو نشاط حر لا قسر فيه، قد يكون موجه أو غير موجه، ويشتمل على المتعة والتسلية لمن يقوم به.

وفي ضوء ما سبق يمكن تعريف اللعب بأنه فعل نشط، ذو طابع نفسي واجتماعي وحركي، يُمارس في الوقت الذي يخلو من توقعات الآخرين ومن الواجبات المطلوب من الإنسان القيام بها، وقد يكون فردي أو جماعي، وقد يكون مفيد أو غير مفيد أو ضار.

خصائص اللعب:

حددت كاثرين كارفي Kathrin Karfy قائمة بخصائص اللعب كالتالي:

- ١- أن يكون اللعب بشكل أساسي ممتع.
- ٢- تقديم اللعب بشكل تلقائي وعفوي.
- ٣- يتطلب اللعب مشاركة فعالة مع الآخرين.
- ٤- يختلف اللعب عن الحياة الحقيقية الفعلية.

كذلك أشار الكاتب الفرنسي كيلوا Caillois إلى خصائص أخرى للعب هي كالتالي:

- ١- اللعب مستقل Separate ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.
- ٢- اللعب غير أكيد Uncertain أي لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه أو نتائجه وتترك حرية ومدى ممارسة الحيلة والدهاء فيه لمهارة اللاعبين وخبراتهم.
- ٣- يخضع اللعب لقواعد أو قوانين معينة أو إلى اتفاقات أو أعراف تتخطى القواعد المتبعة وتحل محلها بصورة مؤقتة.
- ٤- اللعب إيهام Fictional أو خيالي أي أن اللاعب يدرك تماماً إن الأمر لا يعدو كونه بديلاً للواقع ومختلفاً عن الحياة اليومية الحقيقية.

هذا ويمكن إضافة خصائص أخرى للعب كالتالي: (مدحت محمد أبو النصر: ٢٠٢٢؛ مني حسين الدهان: ٢٠٢٤)

- ١- اللعب يتسم بالفعل النشط.
 - ٢- اللعب يتصف بالمرونة والتنوع وفقاً لاختلاف الأشخاص والمواقف.
 - ٣- اللعب قد يكون موجه وغير موجه، إيهامي وواقعي.
 - ٤- اللعب يمتاز بالسرعة والخفة.
 - ٥- اللعب حاجة نفسية: لأنه يساعد الطفل أو الشخص على تفريغ الطاقات المكبوتة والزائدة والعدوانية لديه. أيضاً اللعب يساعد في تخفيف التوتر والقلق لدي الطفل أو الشخص الذي يندمج في اللعب. كذلك اللعب يساعد على اكتساب اللاعب على الثقة في النفس وإثبات الذات.
 - ٦- اللعب حاجة اجتماعية: حيث اللعب يساهم في تحقيق عضوية الجماعات والولاء والانتماء والزمالة والصداقة والحب.
 - ٧- اللعب غالباً ما يتم في أوقات الفراغ لدي الطفل أو الشخص.
 - ٨- يحتاج الطفل أن يلعب ثلث يومه تقريباً.
- أهمية اللعب للأطفال:**

اللعب أسلوب تربوي اجتماعي. فيه فائدة تعليمية، وفوائد سلوكية لنمو وسلوك الطفل. ويمكن تحديد أهمية اللعب للأطفال كالتالي: (انظر: نبيل عبد الهادي: ٢٠٠٤؛ مدحت محمد أبو النصر: ٢٠٢٢؛ معهد هادف: ٢٠٢٤)

أولاً: النمو الجسمي

- ١- يساعد اللعب على تطوير المهارات الحركية الدقيقة والخشنة.
- ٢- يقوي العضلات ويحسن التنسيق بين اليد والعين.
- ٣- يعزز الصحة البدنية ويقلل من خطر الإصابة بالسمنة.

ثانياً: النمو العقلي

- ١- يحفز اللعب الإبداع والخيال وحل المشكلات.
- ٢- يعزز التفكير النقدي واتخاذ القرارات.

٣- يساعد على تعلم المفاهيم الجديدة وتوسيع المعرفة.

ثالثاً: النمو الاجتماعي

١- يعلم اللعب الأطفال كيفية التعاون والمشاركة والتواصل.

٢- يساعد على نمو مهارات التفاوض وحل النزاعات.

٣- يعزز الشعور بالانتماء والصداقة.

رابعاً: النمو الانفعالي

١- يساعد اللعب الأطفال على التعبير عن مشاعرهم والتعامل معها.

٢- يقلل من التوتر والقلق ويعزز الشعور بالسعادة.

٣- يبني الثقة بالنفس واحترام الذات.

وبالإضافة إلى ما سبق من بنود فإنه يمكن إضافة النقاط التالية:

١- اللعب يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالتربية، بل هو كما قال روسو Russo: أسلوب

الطبيعية في التربية ووسيلتها لإعداد الكائن الحي للعمل الجدي في المستقبل.

٢- الاستفادة من طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للطفل.

٣- يساعد في تنمية قدرات الاستكشاف والتعبير الذاتي

٤- وسيلة من وسائل الترويح والترفيه لدى الطفل.

٥- يساهم في عملية النماء العقلي والذكاء لدى الطفل.

٦- يُنمي اللعب لدى الأطفال كل المهارات التي يحتاجون إليها في المستقبل من أجل

حياة تنسم بالنشاط والنجاح والثقة بالنفس.

٧- يوفر اللعب ميداناً لخوض التجربة وجمع والخبرة لا يمكن تعويضه، وبدونه

سنكون أقل مهارة.

٨- يعتبر اللعب من الشروط الأساسية لعمليات التعليم والتعلم.

٩- اللعب يعزز النمو العقلي والاجتماعي والانفعالي والحركي والإبداعي لدى

الأطفال، الأمر الذي يعجز أي برنامج تعليمي عن تقديمه مهما بلغت جودته.

١٠- اللعب يساهم في تنشيط هرمون السعادة (دوبامين Dopamine) في المخ.

١١- اللعب يحفز جسم الإنسان من إفراز خلايا حرف تي T cells والتي تذهب لتقوية

جهاز المناعة لدى الإنسان، وبالتالي فإن اللعب يساهم في وقاية الإنسان من

الأمراض، وفي حالة مرضه فإنه يساعد في شفاؤه سريعاً.

أنواع اللعب للأطفال:

التصنيف الأول: حسب العدد

١- اللعب الفردي

هو اللعب الذي يمارسه الطفل بمفرده، دون مشاركة الآخرين. وقد يكون الطفل

منغمساً في اللعب بألعابه، أو استكشاف محيطه، أو الانخراط في أنشطة إبداعية.

وتتمثل أهمية اللعب الفردي في كونه:

- أ- يعزز الاستقلالية والإبداع لدى الطفل.
- ب- يساعده على تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي.
- ت- يمنح الطفل فرصة لاستكشاف اهتماماته الخاصة وتطويرها.
- ومن أمثلته: اللعب بالمكعبات أو الألعاب التركيبية والرسم أو التلوين وقراءة الكتب أو الاستماع إلى القصص واللعب بالألعاب الإلكترونية الفردية...

٢- اللعب الجماعي

هو اللعب الذي يمارسه الطفل مع أطفال آخرين. ويتضمن التعاون والتواصل وتبادل الأدوار. وقد يكون اللعب منظماً بقواعد محددة، أو غير منظم يعتمد على الخيال والإبداع. وتتمثل أهميته في كونه:

- أ- يطور المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الطفل.
- ب- يعلمه التعاون والتفاوض وحل النزاعات.
- ت- يعزز الشعور بالانتماء والمشاركة.
- ث- يتعلم الطفل الأدوار الاجتماعية داخل المجموعة.
- ومن أمثلته، اللعب بالألعاب الجماعية، مثل كرة القدم أو الغمبضة؛ واللعب التمثيلي، مثل لعب الأدوار أو المسرحيات؛ واللعب التعاوني، مثل بناء قلعة رملية أو حل لغز معاً؛ واللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية.
- ### التصنيف الثاني: حسب النوع أو المجال

- ١- اللعب الحر: يسمح للأطفال باستكشاف العالم من حولهم وتطوير إبداعهم.
- ٢- اللعب التخيلي: يساعد الأطفال على نمو مهاراتهم الاجتماعية والعاطفية وفهم العالم من حولهم.
- ٣- اللعب الحركي: يعزز النمو الجسدي ويحسن من التآزر الحركي (على سبيل المثال التنسيق بين اليد والعين).

- ٤- اللعب الاجتماعي: يعلم الأطفال كيفية التعاون والتواصل وحل النزاعات.
- ### التصنيف الثالث: حسب الفائدة

اللعب المفيد هو الذي يساهم في نمو الطفل وتطوره، بينما اللعب غير المفيد هو الذي لا يساهم في ذلك وقد يكون له آثار سلبية.

١- اللعب المفيد

هو اللعب الذي يساهم في النمو الشامل للطفل، سواء كان نمواً جسدياً أو عقلياً أو اجتماعياً أو عاطفياً. وتتمثل أهميته في أنه يشجع على الإبداع والتفكير النقدي وحل المشكلات ويعزز المهارات الحركية والتواصل والتعاون مع الأطفال الآخرين. ومن أمثلته: اللعب الحركي واللعب

الإبداعي واللعب التمثيلي واللعب التعليمي...

٢- اللعب غير المفيد

هو اللعب الذي لا يساهم في النمو الشامل للطفل، وقد يكون له آثار سلبية على صحته أو سلوكه. وقد يكون سلبيًا أو عنيفًا أو يسبب الإدمان. وقد يعزل الطفل عن العالم الحقيقي ويقلل من تفاعله الاجتماعي. ومن أمثلته:

أ- اللعب العنيف: مثل الألعاب التي تتضمن القتال أو العنف أو إيذاء الآخرين، التي قد تؤدي إلى سلوكيات عدوانية.

ب- اللعب السلبي: مثل مشاهدة التلفزيون أو استخدام الأجهزة الإلكترونية لفترات طويلة دون تفاعل أو نشاط، التي قد تؤدي إلى الخمول وقلة التركيز.

ت- اللعب الذي يسبب الإدمان: مثل بعض الألعاب الإلكترونية التي تصمم لجذب الأطفال لفترات طويلة، التي قد تؤدي إلى الإدمان والعزلة.

ث- بعض الألعاب الرقمية أو الإلكترونية: التي تعتمد على العنف أو المقامرة أو المحتوى غير المناسب.

نظريات اللعب:

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير اللعب بصفة عامة وعند الأطفال بصفة خاصة، أشهرها: (انظر: نجيبه الخضري: ٢٠٠٠؛ ممدوح محمد سلامة: ٢٠٠٢؛ عبد الستار إبراهيم ورضوي إبراهيم: ٢٠٠٣؛ نبيل عبد الهادي: ٢٠٠٤)

١- نظرية التحليل النفسي:

رائدها الرئيسي سيجموند فرويد. وتري أن اللعب هو وسيلة للأطفال للتعبير عن رغباتهم ومخاوفهم اللاواعية. فمن خلال اللعب، يمكن للأطفال التعامل مع المشاعر الصعبة وتخفيف التوتر والقلق.

٢- نظرية الطاقة الزائدة:

ومن روادها كل من فردريك شيلر وهربرت سبنسر. وتري أن اللعب وسيلة هامة لتخليص الطفل من الطاقة الزائدة ومن الاحباطات.

٣- نظرية الإعداد للعمل أو ممارسة المهارات:

ومن روادها كارل جروس. وتري أن اللعب وسيلة هامة في إعداد الطفل للمستقبل، من خلال اكسابه بعض المهارات الحياتية وتدريبه على بعض الأعمال.

٤- نظرية اللعب بوصفه حالة:

ومن روادها جيمس سالي. وهنا يتم الربط بين اللعب بالضحك والمرح.

٥- نظرية النمو المعرفي:

ومؤسسها جان بياجيه. وتؤكد على أن اللعب يلعب دورًا حاسمًا في النمو المعرفي للأطفال. من خلال اللعب، يستكشف الأطفال العالم من حولهم ويتعلمون عن المفاهيم والعلاقات.

٦- نظرية النمو الاجتماعي:

ومؤسسها ليف فيجوتسكي. وتري أن اللعب هو وسيلة للأطفال لتطوير مهاراتهم الاجتماعية. من خلال اللعب مع الآخرين، يتعلم الأطفال التعاون والتواصل وحل المشكلات.

أنواع الألعاب:

من المهم أن يحصل الأطفال على فرصة للعب بمختلف أنواع الألعاب، حيث يساهم ذلك في نموهم وتطورهم الشامل. وتنقسم الألعاب التي يلعبها الأطفال إلى عدة أنواع، لكل منها فوائد مختلفة تساهم في نمو الطفل وتطوره. والتالي بعض أنواع الألعاب الشائعة: (مدحت محمد أبو النصر: ٢٠١٦)

١- الألعاب الحركية:

- تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تتطلب حركة بدنية، مثل الجري والقفز والتسلق وركوب الدراجات واللعب بالكرة.
- تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات الحركية والتنسيق والتوازن والقوة البدنية.

٢- الألعاب التركيبية:

- تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تتطلب بناء وتجميع الأشياء، مثل المكعبات والليجو والبازل.
- تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات المعرفية والإبداعية وحل المشكلات والتفكير المنطقي.

٣- الألعاب التمثيلية:

- تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تتطلب تقمص الأدوار والتخيل، مثل اللعب بالدمى واللعب بالمطبخ واللعب بالسيارات.
- تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات الاجتماعية والعاطفية واللغوية والتعبير عن الذات.

٤- الألعاب الإبداعية:

- تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تتطلب استخدام الخيال والإبداع، مثل الرسم والتلوين والنحت والعزف على الموسيقى.
- تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات الإبداعية والتعبير عن الذات والتفكير خارج الصندوق.

٥- الألعاب التعليمية:

- تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تهدف إلى تعليم الأطفال مهارات ومعلومات جديدة، مثل الألعاب اللوحية والألعاب الإلكترونية التعليمية.

○ تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات المعرفية واللغوية والحسابية والمعلومات العامة.

٦- الألعاب الاجتماعية أو التعاونية:

○ تشمل هذه الألعاب الأنشطة التي تتطلب التفاعل مع الآخرين، مثل الألعاب الجماعية والألعاب الرياضية.

○ تساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات الاجتماعية والتواصل والتعاون والقيادة.

ويشير أحمد محمد عبد القادر (٢٠٢٢) إلى أن الألعاب التعاونية تسهم في تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال بصفة عامة، ولأطفال الروضة وللاطفال الذين لديهم صعوبات في التعلم بصفة خاصة.

٧- الألعاب الرقمية أو الإلكترونية:

○ تشمل هذه الألعاب ألعاب الفيديو أو الألعاب التعليمية على الأجهزة المحمولة، وتُعتبر من أنواع اللعب المُفيدة من الناحية المعرفية بشكل كبير في حال تم تطبيقها واستخدامها بشكل صحيح، ولكنه من ناحية أخرى قد يحد من النشاط البدني عند الأطفال، لذا يجب أن يكون باعتدال وتحت إشراف الوالدين.

وكمثال على أنواع الألعاب سيتم شرح الألعاب التعليمية Educational Games والألعاب الرقمية أو الإلكترونية Electronic games بإيجاز كالتالي:

الألعاب التعليمية:

الألعاب التعليمية هي أنشطة مصممة خصيصًا لتحقيق أهداف تعليمية محددة. تجمع هذه الألعاب بين متعة اللعب والفائدة التعليمية، مما يجعل عملية التعلم أكثر جاذبية للأطفال. أيضا الألعاب التعليمية هي أداة فعالة لتعزيز تعلم الأطفال وتنمية مهاراتهم. ويمكن أن تساهم في جعل عملية التعلم تجربة ممتعة ومثمرة (انظر: نبيل عبد الهادي: ٢٠٠٤؛ منى حسين الدهان: ٢٠٢٤)

أهمية الألعاب التعليمية:

- ١- تحفيز التعلم: تجعل عملية التعلم ممتعة وشيقة، مما يزيد من دافعية الأطفال.
- ٢- تنمية المهارات: تساعد على تحسين مجموعة متنوعة من المهارات، بما في ذلك المهارات العقلية، والحركية، والاجتماعية.
- ٣- تعزيز الاستيعاب: تساعد على ترسيخ المفاهيم والمعلومات في أذهان الأطفال بطريقة فعالة.
- ٤- تنمية التفكير الإبداعي: تشجع الأطفال على الطلاقة والمرونة والتفكير النقدي وحل المشكلات بطرق مبتكرة.
- ٥- تعزيز التفاعل الاجتماعي: تعلم الأطفال كيفية التعاون والتواصل مع الآخرين.

الألعاب الرقمية أو الإلكترونية:

هي برامج وتطبيقات ترفيهية تفاعلية يتم تشغيلها على الأجهزة الإلكترونية، وتتضمن عناصر بصرية وسمعية وتفاعلية، وتختلف في أنواعها وأهدافها، فمنها ما هو للترفيه والتسلية، ومنها ما هو للتعليم والتثقيف، ومنها ما هو لتنمية المهارات العقلية والاجتماعية. والألعاب الرقمية أو الإلكترونية هي سلاح ذو حدين، حيث أنها لها عدد من الفوائد، إلا أنها تحمل كثيرا من الأضرار النفسية والعقلية والاجتماعية والدراسية (انظر: نها سيد سلام: ٢٠٢٣؛ صباح جمال إمام: ٢٠٢٤).

فوائد الألعاب الرقمية أو الإلكترونية

- ١- تنمية المهارات: يمكن لبعض الألعاب أن تنمي مهارات حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي والتنسيق بين اليد والعين.
- ٢- التعليم والتثقيف: يمكن استخدام الألعاب لتعليم المفاهيم العلمية والتاريخية والثقافية بطريقة ممتعة وتفاعلية.
- ٣- التواصل الاجتماعي: يمكن للألعاب الجماعية أن تعزز التواصل والتعاون بين اللاعبين.

٤- تخفيف التوتر: يمكن للألعاب أن تكون وسيلة للاسترخاء والتخلص من التوتر. مخاطر الألعاب الرقمية أو الإلكترونية

- ١- الإدمان: يمكن أن يؤدي الإفراط في اللعب إلى الإدمان والعزلة الاجتماعية.
- ٢- العنف: تحتوي بعض الألعاب على محتوى عنيف قد يؤثر على سلوك اللاعبين.
- ٣- المحتوى غير المناسب: قد يتعرض الأطفال لمحتوى غير مناسب لأعمارهم.
- ٤- التأثير على الصحة: يمكن أن يؤدي الجلوس لفترات طويلة أمام الشاشة إلى مشاكل صحية مثل آلام الظهر والعينين.
- ٥- إضاعة الوقت: قضاء الكثير من الوقت في الألعاب قد يتسبب في إهمال الدراسة أو العمل أو العلاقات الاجتماعية.

اللعب والألعاب المناسبة للطفل ذو الإعاقة:

الطفل ذو الإعاقة له نفس حاجات الطفل العادي، بل له حاجات خاصة إضافية. وتختلف هذه الحاجات في تناول والمعالجة حسب نوع ودرجة الإعاقة. وهذا الطفل في حاجة إلى اللعب أيضا مثل باقي الأطفال العاديين. وبالتالي فإن الطفل ذو الإعاقة Child with disability في حاجة لكل أنواع اللعب السابق الإشارة إليها، وإن كان مطلوب من أخصائي التربية الخاصة وأخصائي التربية النوعية والأخصائي الاجتماعي والأخصائي النفسي وأخصائي العلاج الطبيعي أن ينتقوا الأنواع المناسبة من اللعب للطفل ذو الإعاقة، وأن تكون مناسبة لنوع ودرجة وتاريخ الإعاقة لدى هذا الطفل، وأن يتم توظيف هذه الأنواع مما يخفف أو يقلل من حدة الإعاقة لدى هذا

الطفل، مع مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال ذوي الإعاقة عند اختيار نوع اللعب والألعاب.

وبصفة عامة فإن اللعب والألعاب تلعب دورًا حيويًا في تنمية قدرات ومهارات وحواس الأطفال ذوي الإعاقة وتحسين جودة حياتهم، حيث يوفر لهم فرصًا للتعلم والتفاعل والتعبير عن أنفسهم بطرق ممتعة ومحفزة.

ومن أمثلة الألعاب المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة، نذكر:

١- الألعاب الحسية:

الألعاب الحسية تساعد على نمو الحواس لدى الأطفال ذوي الإعاقة الحسية. وتشمل ألعاب اللمس، والشم، والسمع، والبصر والتذوق. ومن أمثلتها: ألعاب الصلصال، التلوين بالألوان الزاهية، والرسم، والتشكيل المسطح والمجسم، والغناء، والموسيقى...

٢- الألعاب الحركية:

الألعاب الحركية تعزز النشاط الجسمي وتنمية المهارات الحركية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الحركية. وتشمل ألعاب الجري، والقفز، والتسلق، وركوب الدراجات. ومن أمثلتها: ألعاب الكرة، والحبال، وألعاب التوازن.

٣- الألعاب الذهنية:

الألعاب الذهنية هدفها تنمية القدرات العقلية والتفكير المنطقي وحل المشكلات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية. وتشمل ألعاب الألغاز، والمكعبات، والشطرنج. ومن أمثلتها: ألعاب الذاكرة، وألعاب التركيب، وألعاب الكلمات المتقاطعة.

٤- الألعاب الاجتماعية:

الألعاب الاجتماعية تعزز التفاعل الاجتماعي وتنمية مهارات التواصل والتعاون بين الطفل ذو الإعاقة والأطفال الآخرين. وتشمل الألعاب الجماعية والألعاب الدرامية. ومن أمثلتها: لعب الأدوار، والتمثيل الصامت، واللعب بالعرائس، وألعاب الطاولة الجماعية، وكرة القدم ...

٥- الألعاب التعليمية الرقمية:

الألعاب التعليمية الرقمية هي تطبيقات وألعاب إلكترونية مصممة لأغراض تعليمية. وتتضمن تطبيقات تعلم اللغات، والرياضيات، والعلوم. ومن أمثلتها: تطبيقات تعليم الحروف والأرقام، وألعاب المحاكاة التعليمية والرسوم المتحركة والقصص الإلكترونية.

مواصفات اللعبة الممتازة أو النموذجية:

هناك خصائص عديدة للعبة الممتازة أو النموذجية، نذكر منها: (مدحت محمد أبو

النصر: ٢٠٢٢)

١- أن تكون اللعبة جذابة، وذلك من حيث الشكل والحجم والألوان والملبس.

٢- أن تكون اللعبة قابلة للتنظيف.

- ٣- أن تكون اللعبة مصنعة من خامات جيدة وليست ضارة بالطفل أو بالبيئة.
 - ٤- ألا تمثل اللعبة أي خطر علي الطفل أو على الشخص. فهناك لعب بها شعر أو وبر يسبب حساسية للطفل، أو لها ألوان تسبب نوعا من التسمم للطفل، أو لعب قد يضعها الطفل في فمه فتعوق عملية التنفس لديه ...
 - ٥- ألا تمثل اللعبة أي إعاقة للطفل أو للشخص، فهناك لعب قد تصيب عين الطفل أو تصيب الأطفال الذين يلعبون معه، مثل: لعبة الخنجر أو السيف أو المسدس الذي يخرج منه مياه قوية أو الدبابة التي تطلق كرات بلاستيكية أمامها ...
 - ٦- ألا تكون اللعبة جاهزة، فالأفضل أن تكون اللعبة غير جاهزة أي من النوع التركيبي والتي تتيح للطفل أو للشخص أن يقوم بتركيبها وفكها وتشكيلها في أشكال متنوعة (مثل لعبة المكعبات والليجو).
 - ٧- وعند شراء لعبة جديدة يجب الانتباه إلى أنها تقدم للأطفال إمكانيات للعب متنوعة ومتغيرة، وليست بنمط ثابت.
 - ٨- إن كثرة عدد الدمى والألعاب يحدّ الخيال الذي هو اختبار للنشاط ناتج عن دوافع ذاتية، ويقيد سلوك اللعب النشط لدى الأطفال. ويمكن صوغ أحد مقولات مناهج الألعاب التربوية كالتالي: "الفائدة في القلة". إذ فقط أولئك الذين لا يملكون إلا القليل من الدمى والألعاب يستطيعون استخدام وسائل اللعب ويقدرّون قيمتها.
 - ٩- اللعبة الجيدة التي تم تجربتها ينبغي استكمالها بقطع إضافية بدلاً من شراء لعبة جديدة، فبذلك يبقى الأطفال ضمن نطاق تسلسل اللعبة ومجرياتها.
 - ١٠- بدلاً من شراء لعبة جديدة يمكن إعطاء الأطفال أشياء تعود إلى عالم الراشدين، مثل علب الكرتون المقوى والأنابيب والأقمشة والأجهزة القديمة وألواح الخشب والعلب ولوازم التنكر ومواد الأعمال اليدوية وما إلى ذلك. وكلما تكتف دمج هذه الأشياء المستخدمة في الحياة اليومية باللعب خفّ تركيز الأطفال على الحصول على ألعاب جديدة باستمرار .
 - ١١- أن يتم اختيار اللعبة المناسبة لعمر الطفل. فكل مرحلة من مراحل النمو لدي طفل ألعاب مناسبة لها.
 - ١٢- أن يتم توفير لعب فردية وأخرى لعب جماعية للطفل، فهو في حاجة أحيانا أن يلعب بمفرده، وفي أحيان أخرى أن يلعب مع الآخرين.
- بمعني أن اللعبة الممتازة أو النموذجية للطفل تعتبر أداة مهمة لتنمية مهاراته وقدراته، ولذلك يجب أن تتوفر فيها عدة مواصفات تضمن سلامتها وفائدتها، ومن أهم هذه المواصفات:
- أولاً: السلامة**
- ١- يجب أن تكون اللعبة مصنوعة من مواد غير سامة وآمنة على الأطفال، وخالية من المواد الضارة مثل الرصاص وما شابه.

٢- يجب أن تكون اللعبة كبيرة بما يكفي لكيلا يتمكن الطفل من ابتلاع أجزائها الصغيرة.

٣- يجب أن تكون اللعبة ذات حواف ناعمة وغير حادة لتجنب الإصابات.

٤- يجب أن تكون اللعبة متينة وقادرة على تحمل الاستخدام المتكرر دون أن تنكسر أو تتلف.

٥- يجب أن تكون صوت اللعبة ليس مرتفعاً جداً بالنسبة للطفل.

ثانياً: المناسبة للعمر

١- يجب أن تكون اللعبة مناسبة للمرحلة العمرية للطفل وقدراته النمائية.

٢- يجب أن تتناسب اللعبة مع اهتمامات الطفل وقدراته المعرفية والحركية.

ثالثاً: القيمة التعليمية

١- يجب أن تساهم اللعبة في تنمية مهارات الطفل المختلفة، مثل المهارات الحركية، والمعرفية، والاجتماعية، والعاطفية.

٢- يجب أن تشجع اللعبة الطفل على الإبداع والتفكير النقدي وحل المشكلات.

٣- يمكن أن تساعد الألعاب التعليمية في تعلم المفاهيم الجديدة وتوسيع المعرفة.

رابعاً: الجودة والمتانة

١- يجب أن تكون اللعبة مصنوعة من مواد عالية الجودة وتتحمل الاستخدام المتكرر.

٢- يجب أن تكون اللعبة سهلة التنظيف والصيانة.

خامساً: التشويق والإثارة

١- يجب أن تكون اللعبة ممتعة ومشوقة للطفل وتثير فضوله.

٢- يجب أن تشجع اللعبة الطفل على الاستكشاف والتجربة.

سادساً: التنوع

١- يجب أن تكون اللعبة متنوعة وتوفر للطفل فرصاً مختلفة للعب والتفاعل.

٢- يمكن أن تكون اللعبة قابلة للتعديل أو التغيير لتناسب اهتمامات الطفل المتغيرة.

سابعاً: الألعاب الاجتماعية

١- تشجع على اللعب الجماعي.

٢- تشجع على التعاون مع الآخرين.

٣- تعلم المشاركة.

ثامناً: الألعاب التي تنمي الخيال

١- تشجع الطفل على استخدام خياله.

٢- تساهم في نمو قدرات الطفل الإبداعية والابتكارية.

تاسعا: الألعاب الحركية

- ١- تعزز التطور الجسدي.
 - ٢- تحسن التآزر الحركي (مثل: التنسيق بين اليد والعين).
- باتباع هذه المواصفات، يمكن للأسرة أو لمقدم الخدمة والرعاية للأطفال اختيار الألعاب المناسبة التي تساهم في تنمية قدرات ومهارات وحواس الطفل بشكل صحي وسليم وآمن.

الدين الإسلامي واللعب:

لم يطلب الدين الإسلامي من الناس أن يكون كل وقتهم صلاة وعبادة، بل إن الإسلام طالب الإنسان أن يؤدي الصلاة والقيام بباقي الأركان الخمس ولكن طالبه أيضا العمل والبناء والإصلاح والتعامل مع الناس بالإحسان والترويح عن أنفسهم ... إن الإسلام دين الفطرة، لذلك يفهم فطرة الإنسان التي خلقه الله عليها. وفطرة الإنسان أنه في حاجة إلى العبادة والعمل والترويح عن النفس حتى يستريح بعض الشيء من تعب العمل ...

والنبي ﷺ يدعو الناس للابتسامة والسرور والتفاؤل، وكان يحب السرور ويجلبه ويكره الهم والحزن والتشاؤم وما يدفع إليه من متاعب ويستعيز بالله من شره. ويقول على سبيل المثال: " تبسمك في وجه أخيك صدقة "، " اللهم إني أعوذ بك من الهم والحزن ".

لقد أكد الإسلام على أهمية تنمية الإنسان تنمية شاملة ومتوازنة في جميع المجالات (الروحي والنفسي والعقلي والاجتماعي والجسمي) وعلى أهمية اللعب في تربية الإنسان المسلم في مختلف مراحل نموه. فقد أوصى الرسول ﷺ " في مجالسه التعليمية بتوجيه الآباء والمعلمين نحو تعليم الأبناء والصغار. كذلك نرى الخليفة عمر بن الخطاب ينصح أولياء الأمور بأن يعلموا أولادهم الرماية والسباحة وركوب الخيل. أيضا نجد الإمام علي بن أبي طالب كرم الله وجهه يقول: أن القلوب تمل كما الأبدان فابتغوا لها الطرائف.

ويؤكد الإمام الغزالي على العناية بالتربية الرياضية، حتى أنه يرى في اللعب وسيلة هامة للتعليم والرقى، وينظر إلى اللعب بالنسبة للأطفال كالعمل بالنسبة للكبار فقد قال: وينبغي أن يؤذن للصبي بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعباً جميلاً، ويستريح إليه من تعب الكتب، حيث إذا تم إرهابه في التعليم دائما فهذا يُميت قلبه ويبطئ ذكائه.

إن الطفل من منظور الإسلام والتربية الإسلامية في حاجة إلى اللعب والترويح عن النفس. ويهدف اللعب إلى إعطاء المتعلم فرصة للترفيه والراحة والترويح الجميل عن النفس واللعب فيه تربية للروح والجسم والعقل معا (مدحت محمد أبو النصر: ٢٠٢٢).

دور الأسرة في دعم اللعب لدى الأطفال:

للأسرة دور هام ورئيسي في دعم اللعب لدى أبنائهم، يمكن تحديده في الآتي:

- ١- توفير بيئة آمنة ومحفزة للعب.
 - ٢- تشجيع الأبناء على اللعب الحر والتخيلي.
 - ٣- المشاركة في اللعب مع أبنائهم وقضاء وقت ممتع معهم.
 - ٤- اختيار الألعاب المناسبة لعمر الطفل ونوعه واهتماماته.
 - ٥- توفير الألعاب المناسبة لأبنائهم على قدر استطاعتهم.
 - ٦- الحد من وقت الشاشات والألعاب الإلكترونية والألعاب العنيفة.
 - ٧- تشجيع الأبناء على اللعب الجماعي.
 - ٨- تشجيع الأبناء على اللعب النشط.
- دور الأخصائي الاجتماعي:**

الأخصائي الاجتماعي Social Worker هو الشخص المهني الذي يمارس مهنة الخدمة الاجتماعية Social Work . تلك المهنة الإنسانية التي تهدف إلى مساعدة الناس على تنمية قدراتهم والوقاية من المشكلات وعلاجها، من خلال مساعدة هؤلاء الناس على التوافق الذاتي والتكيف الاجتماعي، وتحقيق أقصى استفادة من قدراتهم الذاتية وأقصى استفادة من الموارد (المؤسسات والخدمات والبرامج) في المجتمع، ومساعدتهم أيضا على التمكين الاجتماعي والدمج المجتمعي (مدحت محمد أبو النصر: ٢٠٠٧؛ ٢٠٠٩).

هذا ويلعب الأخصائي الاجتماعي دورًا حيويًا في تعزيز أهمية اللعب لدى الأطفال، وتوجيههم نحو الألعاب المناسبة التي تساهم في نموهم الشامل. والتالي بعض الأدوار المهنية التي يمكن أن يقوم بها الأخصائي الاجتماعي في هذا المجال:

- ١- **تقييم احتياجات الطفل:**
 - يقوم الأخصائي الاجتماعي بتقييم احتياجات الطفل النفسية والاجتماعية والعاطفية، لتحديد نوعية الألعاب التي تناسب مرحلته العمرية وقدراته.
 - يلاحظ سلوك الطفل أثناء اللعب، لفهم شخصيته، وميوله، ومشكلاته المحتملة.
- ٢- **اختيار الألعاب المناسبة:**
 - يقترح الأخصائي الاجتماعي ألعابًا تناسب قدرات الطفل، وتساهم في تنمية مهاراته الحركية، والمعرفية، والاجتماعية، والعاطفية.
 - يوجه الأهل والمعلمين إلى كيفية اختيار الألعاب الآمنة، والمناسبة لعمر الطفل، والتي تعزز التفاعل الإيجابي.
- ٣- **استخدام اللعب كأداة علاجية:**
 - يستخدم الأخصائي الاجتماعي اللعب كأداة علاجية للأطفال الذين يعانون من مشاكل نفسية أو اجتماعية، مثل القلق، أو العدوانية، أو صعوبات التعلم.

- يساعد اللعب العلاجي الطفل على التعبير عن مشاعره، وتطوير مهارات التواصل، وحل المشكلات.
- ٤- **توعية الأسرة والمعلمين:**
 - ينظم الأخصائي الاجتماعي ورش عمل ومحاضرات للأسرة والمعلمين، لتوعيتهم بأهمية اللعب في نمو الطفل، وكيفية استخدامه كأداة تربوية وتعليمية.
 - يوضح لهم كيفية توفير بيئة لعب آمنة ومحفزة، وكيفية المشاركة في اللعب مع الأطفال بطريقة إيجابية.
- ٥- **التدخل في حالات اللعب غير المفيد وغير السوي:**
 - يتدخل الأخصائي الاجتماعي في حالات اللعب غير المفيد وغير السوي، مثل اللعب العنيف، أو اللعب الانعزالي، أو اللعب الذي يعكس مشكلات نفسية أو اجتماعية.
 - يقدم الدعم والإرشاد للطفل وأسرته، لمساعدتهم على تجاوز هذه المشكلات.
- ٦- **تعزيز اللعب الجماعي:**
 - يشجع الأخصائي الاجتماعي على اللعب الجماعي، لتعزيز مهارات التعاون، والتواصل، والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال.
 - ينظم أنشطة لعب جماعية في المدارس والمراكز الاجتماعية، لتعزيز الاندماج الاجتماعي للأطفال.
- ٧- **توفير الألعاب للأطفال المحتاجين:**
 - يسعى الأخصائي الاجتماعي إلى توفير الألعاب للأطفال المحتاجين، من خلال جمع التبرعات، أو تنظيم حملات توزيع الألعاب.
 - يؤمن الأخصائي الاجتماعي بأن اللعب حق أساسي لكل طفل، بغض النظر عن ظروفه الاجتماعية أو الاقتصادية.
- باختصار، الأخصائي الاجتماعي هو حلقة وصل بين الطفل وعالم اللعب، يسعى إلى توجيه الطفل نحو الألعاب المناسبة، واستخدام اللعب كأداة لتعزيز نموه الشامل، وحل مشكلاته. وعلى الأخصائي الاجتماعي أن يتعاون مع زملائه من التخصصات المهنية الأخرى المعنية بحاجات الأطفال، مثل: أخصائي التربية الرياضية وأخصائي التربية الخاصة وأخصائي التربية النوعية والأخصائي النفسي... وأن يعمل في شكل فريق عمل متعاون.
- دور أخصائي التربية النوعية:**

التربية النوعية Specific Education or Specialized Education هي مجال واسع يهدف إلى إعداد كوادر متخصصة في مجالات نوعية تخدم المجتمع، وتركز على تطوير المهارات الفنية والإبداعية والتربوية. ومن تعريفات مهنة التربية النوعية بأنها مجال تربوي يجمع بين المعرفة النظرية والمهارات التطبيقية في مجالات فنية وإبداعية مختلفة. وتهدف هذه المهنة إلى إعداد متخصصين قادرين على:

- ١- تدريس المواد الفنية والإبداعية في مراحل التعليم المختلفة.
 - ٢- تنمية المهارات الفنية والإبداعية لدى الأفراد.
 - ٣- المساهمة في تطوير المجتمع من خلال الفنون والإبداع.
- وتتنوع تخصصات التربية النوعية لتشمل مجالات فنية وإبداعية مختلفة، ومن أبرزها: التربية الفنية والتربية الموسيقية والاقتصاد المنزلي وتكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي والتربية الخاصة.
- وفيما يتعلق بالتربية الخاصة Special Education كأحد تخصصات التربية النوعية، فإنه يهتم بتعليم وتأهيل الأشخاص ذوي الإعاقات الذهنية والحسية والحركية، بهدف دمجهم في المجتمع، حيث تلعب التربية النوعية دورًا حيويًا في رعاية وتأهيل وتعليم الأشخاص ذوي الإعاقة، حيث تساهم في تمكينهم ودمجهم في المجتمع. وبشكل عام، تهدف التربية النوعية إلى تمكين الأشخاص ذوي الإعاقة من تحقيق أقصى قدر من الاستقلالية والمشاركة الفعالة في المجتمع.
- ويلعب أخصائي التربية النوعية وخاصة في تخصصات التربية الفنية والتربية الموسيقية والتربية الخاصة دورًا حيويًا في تعزيز أهمية اللعب لدى الأطفال، حيث يساهم في تصميم وتنفيذ برامج وأنشطة تربوية تستخدم اللعب كأداة فعالة للتعليم والتنمية الشاملة. ويعتبر أخصائي التربية النوعية حلقة وصل حيوية بين اللعب وتنمية الأطفال، فهو يساهم في توفير بيئة داعمة ومحفزة للعب، ويضمن استخدامه كأداة فعالة لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية. أيضا نؤكد هنا ضرورة حرص مهنة التربية النوعية على التنسيق والتعاون مع التخصصات المهنية الأخرى (مثل: علم النفس والصحة النفسية والخدمة الاجتماعية والتربية الرياضية...) في شكل فريق عمل متعاون، هدفه الأساسي تنمية معارف وقدرات ومهارات الأطفال ومساعدتهم على اشباع حاجاتهم وحل مشكلاتهم.

والتالي بعض الجوانب الرئيسية لدور أخصائي التربية النوعية:

أولاً: تصميم برامج اللعب:

١- تطوير أنشطة متنوعة :

- يقوم الأخصائي بتصميم أنشطة لعب متنوعة تناسب مختلف الفئات العمرية والاحتياجات الفردية للأطفال.
- يشمل ذلك تصميم ألعاب حسية، حركية، ذهنية، واجتماعية، تهدف إلى تطوير مهارات محددة.

٢- دمج اللعب بالمنهج التعليمي :

- يعمل الأخصائي على دمج أنشطة اللعب في المناهج التعليمية، لجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية.
- يساعد في تحويل المفاهيم النظرية إلى تجارب عملية ممتعة من خلال اللعب.

ثانيا: توفير بيئة لعب محفزة

١- تهيئة المساحات :

- يساهم في تهيئة مساحات لعب آمنة ومحفزة، تشجع الأطفال على الاستكشاف والإبداع.
- يضمن توفير الأدوات والمواد المناسبة التي تدعم أنواع اللعب المختلفة.

٢- تشجيع التفاعل :

- يعزز التفاعل الاجتماعي بين الأطفال من خلال تصميم ألعاب جماعية وأنشطة تعاونية.
- يشجع على التواصل الفعال والتعبير عن المشاعر والأفكار من خلال اللعب.

ثالثا: تقييم وتطوير

١- مراقبة وتقييم :

- يقوم بمراقبة وتقييم تأثير أنشطة اللعب على نمو الأطفال وتطورهم.
- يستخدم أدوات تقييم متنوعة لقياس التقدم في المهارات المختلفة.

٢- تطوير مستمر :

- يعمل على تطوير وتحسين برامج اللعب بناءً على نتائج التقييم والملاحظات.
- يواكب أحدث الأبحاث والاتجاهات في مجال اللعب والتربية النوعية.

رابعاً: توعية وتدريب

١- توعية الأهل والمعلمين :

- يقوم بتوعية الأهل والمعلمين بأهمية اللعب في نمو الأطفال وكيفية استخدامه كأداة تعليمية فعالة.
- يقدم لهم الإرشادات والنصائح حول اختيار الألعاب المناسبة وتشجيع الأطفال على اللعب.

٢- تدريب المعلمين :

- يقدم برامج تدريبية للمعلمين حول كيفية تصميم وتنفيذ أنشطة اللعب في الفصول الدراسية.
- يشجع على دمج عنصر اللعب في العملية التعليمية.

خاتمة:

في الختام نؤكد أن اللعب يعتبر بالنسبة لأي إنسان مطلب ضروري من مطالب حياته، فهو وسيلة نافعة، ويتعلم وينمي من خبراته ويتعرف من خلال اللعب على العالم المحيط به. واللعب يزود الشخص بالمهارات المختلفة. ويوسع ويزيد من خبراته ومداركه المعرفية والاجتماعية، فمن خلاله يعرف الكثير ويتعرف على الكون

الذي يعيش فيه. فاللعب بصفة عامة هو سلوك يقوم به الفرد بدون غاية مسبقة بهدف شغل وقت فراغه في شيء ممتع ومحبب إلى نفسه ...

أيضا البحث وضح الدور المحوري الذي يلعبه اللعب والألعاب في حياة الأطفال، فهو ليس مجرد وسيلة للتسلية والترفيه، بل هو أداة أساسية للنمو الشامل والتطور المتكامل. فلقد تم استعراض أهمية اللعب في تنمية القدرات العقلية والجسدية والاجتماعية والعاطفية للأطفال، وكيف يساهم في بناء شخصياتهم وتشكيل هويتهم.

كما سلطنا الضوء على أنواع الألعاب المختلفة وكيفية اختيار الألعاب الممتازة والنموذجية والمناسبة لكل مرحلة عمرية، وأكدنا على ضرورة توفير بيئة آمنة ومحفزة للأطفال لممارسة اللعب بحرية وإبداع.

إن اللعب هو لغة الأطفال، ومن خلاله يعبرون عن أنفسهم ويكتشفون العالم من حولهم. لذا، يجب علينا كأباء ومعلمين ومربين أن نولي اللعب الاهتمام الذي يستحقه، وأن نشجع الأطفال على ممارسته بانتظام، وأن نكون جزءاً من عالمهم الخيالي، وأن نشاركهم لحظات المرح والسعادة.

إن الاستثمار في لعب الأطفال هو استثمار في مستقبلهم، فهو يساهم في بناء جيل مبدع ومبتكر، قادر على مواجهة تحديات المستقبل والتغلب عليها.

مراجع البحث

أولاً: المراجع العربية

- أحمد عزت راجح: أصول علم النفس (الإسكندرية: دار المعارف، ١٩٧٧).
- أحمد محمد عبد الخالق: الأبعاد الأساسية للشخصية (الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، ١٩٨٧).
- أحمد محمد عبد القادر: فاعلية برنامج الألعاب التعاونية في تنمية المهارات الاجتماعية لأطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم (الزقازيق: رسالة ماجستير، كلية علوم ذوي الإعاقة والتأهيل، ٢٠٢٢).
- حامد عبد السلام زهران: علم النفس الاجتماعي (القاهرة: عالم الكتب، ١٩٧٨).
- حسان عطوان: " اللعب ودوره في اكتساب المهارات وتنميتها "، مجلة التربية، وزارة التربية والتعليم، أبو ظبي: ١٩٩٨.
- حنان العناني: نمو الطفل المعرفي واللغوي (عمان: دار الفكر والنشر والتوزيع، ٢٠٠٢).
- سامي عبد القوي: علم النفس الفسيولوجي (القاهرة: مكتبة النهضة المصرية، ١٩٨٥).
- صباح جمال إمام: "الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية"، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، العدد ٦٥، القاهرة: يناير ٢٠٢٤.
- طلعت منصور وآخرون: أسس علم النفس العام (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٨٩).
- عبد الستار إبراهيم ورضوى إبراهيم: علم النفس وأسس ومعالجته (الرياض: دار العلوم للطباعة والنشر، ط٣، ٢٠٠٣).
- عثمان لبيب فراج: الشخصية والصحة العقلية (القاهرة: دار النهضة العربية، ١٩٧٠).
- كاظم ابل: " عندما يكون اللعب علاجاً "، مجلة صرخة صامتة، مركز الكويت للتوحيد، العدد الأول، الكويت: يناير ٢٠٠٢.
- محمد أبو العلا أحمد: علم النفس العام (القاهرة: مكتبة عين شمس، ١٩٩٦).
- مدحت محمد أبو النصر: الاتجاهات الحديثة في ممارسة الخدمة الاجتماعية الوقائية (القاهرة: مجموعة النيل العربية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٧).
- مدحت محمد أبو النصر: فن ممارسة الخدمة الاجتماعية (القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع، ٢٠٠٩).
- مدحت محمد أبو النصر: الألعاب والمباريات التدريبية (القاهرة: المجموعة العربية للنشر والتوزيع، ٢٠١٦).

مدحت محمد أبو النصر: الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية في مجال رعاية الأسرة والطفولة (المنصورة: المكتبة العصرية، ٢٠٢٢).

مدحت محمد أبو النصر: "أطفال في ظروف صعبة وحرارة، المشكلة والحل"، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد ٥١، القاهرة: شتاء ٢٠٢٥.

معهد هادف: أهمية اللعب في تطوير المهارات الاجتماعية والعقلية للأطفال (الرياض: معهد هادف للتدريب، ٢٠٢٤).

ممدوح محمد سلامة: مقدمة في علم النفس (القاهرة: دار النصر للتوزيع والنشر، ٢٠٠٢).

منى حسين محمد الدهان: "فاعلية برنامج لأنشطة التعبير الحر عن الذات في دعم المشاعر الإيجابية لدى عينة من الأطفال المصابين بمرض السرطان"، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد ٤٩، القاهرة: صيف ٢٠٢٤.

نبيل عبد الهادي: سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال (عمان، الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع، ٢٠٠٤).

نبيه إبراهيم إسماعيل: عوامل الصحة النفسية السليمة (القاهرة: إيتراك للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠١).

نجيبة الخضري: مقدمة في الصحة النفسية (القاهرة: دار المعرفة، ٢٠٠٠).

نها سيد سلام: التدخل المهني للخدمة الاجتماعية لزيادة وعي طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة (أسيوط: رسالة دكتوراه، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط، ٢٠٢٣).

ثانياً: المراجع الأجنبية

Abraham H. Maslow: **Motivation and Personality** (N.Y.: Harper of Row, 2nd. ed. 1970).

C.V. Good: **Dictionary of Education** (N.Y.: MC. Grow Hill, 3rd. ed., 1993).

Carol H. Meyer: **Social Work Practice** (N.Y.: Free Press, 1976).

D. Mechanic: **Theories of Personality** (California: Brooks Publishing Co., 5th. ed., 2002).

D. Schultz: **Theories of Personality** (California: Brooks Publishing Co, 5th. ed., 2005).

Duncan Mitchell: **A Dictionary of Sociology** (London: Rutledge & Kegan Paul, 1975).

- E.R. Hilgard & et. al.: **Introduction to Psychology** (N.Y.: Harcourt Barce Jouanovich Inc., 7th. ed., (1979).
- El Saaty Hassan: **Youth and Social Change** (Cairo: The Angelo. Egyptian Books, Co., 1983).
- Erik H. Erikson: **The Life Cycle Completed: A Review** (N.Y.: W.W. Norton &Co., 1982).
- Erik H. Erikson: **Identity of the Life Cycle** (N.Y.: W.W. Norton & Co., 1980).
- Fairchild H. P.: **Dictionary of Sociology and Related Sciences** U.S.A: Little Field& Adam A. Bandrura: **Principles of Behavior Modification** (N.Y. Holt, 1979).
- H.S. Friedman: **Personality** (N.Y.: Harper Publishers, 2nd. ed., 2002).
- Joseph Anderson: **Social Work Methods and Processes** (Belmont : Wordswoth Publishing Co., 1981).
- Max Siporin : **Introduction to Social Work** (N.Y. : Macmillan Publication Co., Inc., 1972).
- Robert L. Barker: **The Social Work Dictionary** (Washington , D.C. : National Association of Social Workers , 5 th. ed., 2003).



استخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي وتأثيره على ثقافة الطفل

The Use of Artificial Intelligence in Digital Media and Its
Impact on Children's Culture

إعداد

أ.د/ وائل بدوي
Prof. Wael Badawi
الجامعة المصرية الروسية

Doi: 10.21608/jacc.2025.419019

استلام البحث ٢٠٢٥/ ١ / ٩
قبول النشر ٢٠٢٥/ ٢ / ٧

بدوي، وائل (٢٠٢٥). استخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي وتأثيره على ثقافة الطفل. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٨ (٣٢)، ١٠٣ – ١٢٤.

<http://jacc.journals.ekb.eg>

استخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي وتأثيره على ثقافة الطفل المستخلص:

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على ثقافة الطفل، وذلك من خلال تحليل دور التطبيقات الذكية والبرامج التفاعلية في تشكيل وعي الأطفال وتنمية مهاراتهم الفكرية والاجتماعية. يتناول البحث تأثير أدوات الذكاء الاصطناعي، مثل المساعدات الصوتية، والروبوتات التعليمية، والخوارزميات التكيفية في منصات التعلم، على أنماط التفكير والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال. كما يناقش البحث الفرص التي توفرها هذه التقنيات من حيث تعزيز التفاعل والتعلم المخصص، إضافة إلى التحديات المرتبطة بها، مثل مخاطر التعرض غير المنضبط للمحتوى، وتأثير الذكاء الاصطناعي على الخيال والإبداع لدى الأطفال. يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، مع توظيف أساليب المعالجة الإحصائية لدراسة آراء أولياء الأمور والمربين حول تأثير هذه التقنيات. توصل البحث إلى مجموعة من التوصيات الهادفة إلى تحقيق توازن بين الفوائد التكنولوجية وضمان بيئة إعلامية آمنة وثقافية غنية للأطفال.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي، الإعلام الرقمي، ثقافة الطفل، التربية الإعلامية، المحتوى التفاعلي

Abstract:

This research aims to study the impact of using artificial intelligence (AI) in digital media on children's culture by analyzing the role of smart applications and interactive programs in shaping children's awareness and developing their intellectual and social skills. The study examines the influence of AI tools, such as voice assistants, educational robots, and adaptive algorithms in learning platforms, on children's thinking patterns and social interactions. It also discusses the opportunities provided by these technologies in enhancing interaction and personalized learning, as well as the associated challenges, such as the risks of uncontrolled exposure to content and the impact of AI on children's imagination and creativity. The research adopts a descriptive-analytical approach, utilizing statistical processing methods to analyze the opinions of parents and educators regarding the effects of these technologies. The study concludes with a set of recommendations aimed at balancing the benefits of

technology while ensuring a safe and culturally enriching media environment for children.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Media, Children's Culture, Media Education, Interactive Content.

المقدمة

مع تطور التكنولوجيا الرقمية واندماج الذكاء الاصطناعي في مختلف جوانب الحياة، أصبح الإعلام الرقمي جزءًا أساسيًا من بيئة الطفل الثقافية والتربوية. تلعب الأدوات القائمة على الذكاء الاصطناعي، مثل التوصيات التلقائية للمحتوى، والمساعدات الصوتية الذكية، والتطبيقات التفاعلية، دورًا متزايدًا في تشكيل وعي الطفل وتوجيه اهتماماته. في ظل هذا التطور، تبرز الحاجة إلى دراسة تأثير هذه التقنيات على ثقافة الطفل، من حيث فرصها التربوية وتحدياتها المحتملة. يسعى هذا البحث إلى تقديم رؤية متوازنة حول كيفية توظيف الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي لتعزيز ثقافة الطفل دون الإضرار بتطوره النفسي والاجتماعي.

مشكلة الدراسة

تكمن مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي: ما تأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على ثقافة الطفل؟

ويتفرع من هذا التساؤل الرئيسي عدد من الأسئلة الفرعية:

١. ما الدور الذي يلعبه الذكاء الاصطناعي في تقديم المحتوى الإعلامي للأطفال؟
٢. كيف يؤثر الإعلام الرقمي القائم على الذكاء الاصطناعي على القيم الثقافية والاجتماعية لدى الأطفال؟
٣. ما هي أبرز التحديات المرتبطة باستخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي الموجه للأطفال؟
٤. كيف يمكن تعزيز الجوانب الإيجابية للذكاء الاصطناعي في ثقافة الطفل وتقليل مخاطره؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى:

١. تحليل دور الذكاء الاصطناعي في تشكيل ثقافة الطفل من خلال الإعلام الرقمي.
٢. استكشاف الفرص التي يوفرها الذكاء الاصطناعي لتعزيز التعلم التفاعلي لدى الأطفال.
٣. تحديد المخاطر والتحديات المرتبطة باستخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي وتأثيرها على الهوية الثقافية للأطفال.
٤. تقديم توصيات للجهات المعنية، بما في ذلك صناع المحتوى الرقمي، والمربين، وأولياء الأمور، حول كيفية تحقيق التوازن بين التكنولوجيا وحماية ثقافة الطفل.

أهمية الدراسة

تتبع أهمية الدراسة من:

١. **الأهمية العلمية:** تساهم الدراسة في إثراء المعرفة حول تأثير الذكاء الاصطناعي على ثقافة الطفل، وهو موضوع حديث لم يُتناول بشكل كافٍ في الدراسات السابقة.
٢. **الأهمية التطبيقية:** تقدم الدراسة حلولاً عملية لصناع المحتوى الرقمي والمربين حول كيفية الاستفادة من تقنيات الذكاء الاصطناعي في تعزيز ثقافة الطفل بشكل آمن وإيجابي.

حدود الدراسة

١. **الحدود الموضوعية:** تقتصر الدراسة على تحليل تأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على ثقافة الطفل دون التطرق إلى الجوانب التقنية البحتة للذكاء الاصطناعي.
٢. **الحدود الزمنية:** تشمل الدراسة التحليلات والبيانات التي تم جمعها بين عامي ٢٠٢٣ و ٢٠٢٥.
٣. **الحدود الجغرافية:** تركز الدراسة على تأثير الإعلام الرقمي الموجه للأطفال في الدول العربية.

الإطار النظري والدراسات السابقة

يتناول الإطار النظري مفهوم الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي، وأبعاده المختلفة، وتأثيره على النمو المعرفي والاجتماعي للطفل. كما يستعرض نظريات الاتصال الرقمي والتفاعل الإعلامي للأطفال. تشمل الدراسات السابقة مراجعات بحثية حول تأثير المحتوى التفاعلي الذكي على تنمية مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى الأطفال، إلى جانب المخاطر المحتملة، مثل العزلة الاجتماعية والتعرض غير المنضبط للمحتوى. (Badawy, W 2025)

تأثير الذكاء الاصطناعي على التعلم لدى الأطفال

أشارت دراسة سميث وجونز (٢٠٢٢) إلى أن التطبيقات التعليمية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي قد تساهم في تحسين مهارات القراءة والكتابة لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية. حيث أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في أداء الطلاب الذين استخدموا هذه التطبيقات مقارنةً بأقرانهم الذين اعتمدوا على الأساليب التقليدية (Smith & Jones, 2022). تعزز هذه الدراسة الفكرة القائلة بأن التكنولوجيا يمكن أن تكون أداة فعالة في التعليم، خاصةً عندما تُستخدم بطرق تفاعلية وجذابة. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات طويلة الأمد لتحديد ما إذا كانت هذه التحسينات مستدامة على المدى الطويل.

الذكاء الاصطناعي وتطوير المهارات الاجتماعية

استكشفت دراسة لي وآخرون (٢٠٢١) دور الروبوتات الاجتماعية المدعومة بالذكاء الاصطناعي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحد. أشارت النتائج إلى تحسن في التفاعل الاجتماعي والتواصل البصري بعد فترة من التفاعل مع هذه الروبوتات (Lee, Kim, & Park, 2021). تُظهر هذه الدراسة الإمكانيات العلاجية للذكاء الاصطناعي في مجال التربية الخاصة. ومع ذلك، قد يكون من المفيد توسيع نطاق هذه الدراسات لتشمل عينات أكبر وفترات متابعة أطول لتأكيد هذه النتائج.

مخاطر الخصوصية في الألعاب الرقمية

تناولت دراسة تشن (٢٠٢٠) قضايا الخصوصية في الألعاب الرقمية الموجهة للأطفال والتي تعتمد على الذكاء الاصطناعي. وجدت الدراسة أن العديد من هذه الألعاب تجمع بيانات حساسة دون موافقة واضحة من الأهل، مما يثير مخاوف بشأن أمان المعلومات الشخصية للأطفال (Chen, 2020). تسلط هذه الدراسة الضوء على الحاجة الملحة لوضع سياسات تنظيمية تحمي خصوصية الأطفال في البيانات الرقمية. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات إضافية لتحديد مدى انتشار هذه الممارسات وتأثيرها على الأطفال. (Badawy, W 2023)

تأثير المحتوى المخصص على الهوية الثقافية

بحثت دراسة أحمد (٢٠٢١) في كيفية تأثير المحتوى الإعلامي المخصص الذي يتم تقديمه للأطفال عبر منصات الذكاء الاصطناعي على هويتهم الثقافية. أظهرت النتائج أن الأطفال الذين يتعرضون لمحتوى غير متنوع ثقافيًا قد يواجهون تحديات في تطوير هوية ثقافية متوازنة (Ahmed, 2021). تشير هذه الدراسة إلى أهمية تقديم محتوى متنوع يعكس مختلف الثقافات والقيم لضمان تنمية هوية ثقافية شاملة لدى الأطفال. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات مقارنة بين مختلف المنصات الرقمية لتحديد أفضل الممارسات في تقديم المحتوى المخصص.

تأثير الذكاء الاصطناعي على الإبداع لدى الأطفال

استكشفت دراسة غارسيا ومارتينيز (٢٠٢٠) تأثير الأدوات الإبداعية المدعومة بالذكاء الاصطناعي على تنمية الإبداع لدى الأطفال. أشارت النتائج إلى أن هذه الأدوات يمكن أن تعزز التفكير الإبداعي، لكنها قد تحد من الخيال إذا تم الاعتماد عليها بشكل مفرط (Garcia & Martinez, 2020). تُظهر هذه الدراسة الحاجة إلى استخدام متوازن للتكنولوجيا في الأنشطة الإبداعية للأطفال. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات طويلة الأمد لتحديد التأثيرات المستدامة لهذه الأدوات على الإبداع.

تحليل المحتوى الإعلامي الموجه للأطفال

أجرى جونز (٢٠٢١) تحليلًا للمحتوى الإعلامي الموجه للأطفال والذي يتم إنشاؤه باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي. وجدت الدراسة أن بعض المحتوى قد يحتوي على تحيزات غير مقصودة، مما يؤثر على تصورات الأطفال (Jones, 2021). تُبرز هذه الدراسة أهمية مراقبة وتقييم المحتوى الذي يتم تقديمه للأطفال لضمان جودته وملاءمته لأعمارهم ومستوياتهم الثقافية.

تأثير الإعلام الرقمي المعتمد على الذكاء الاصطناعي على التفاعل الاجتماعي للأطفال

استعرضت دراسة بيترسون وآخرون (٢٠٢٢) العلاقة بين استخدام الأطفال للإعلام الرقمي المدعوم بالذكاء الاصطناعي وقدرتهم على التفاعل الاجتماعي في البيئات التقليدية. وجدت الدراسة أن الأطفال الذين يقضون وقتًا أطول في التفاعل مع الذكاء الاصطناعي قد يظهرون مستويات أقل من المهارات الاجتماعية عند التعامل مع أقرانهم (Peterson et al., 2022). ومع ذلك، أظهرت الدراسة أيضًا أن المحتوى التفاعلي الذي يشجع على التعاون يمكن أن يخفف من هذا الأثر. وبالتالي، تشير هذه النتائج إلى أن نوعية المحتوى الرقمي تلعب دورًا أساسيًا في تحديد أثره على المهارات الاجتماعية للأطفال.

تأثير الذكاء الاصطناعي على صحة الأطفال النفسية والعقلية

بحثت دراسة سميث (٢٠٢١) العلاقة بين استخدام الأطفال للذكاء الاصطناعي في الترفيه والتعلم وصحتهم النفسية. وجدت الدراسة أن الاستخدام المفرط قد يزيد من معدلات القلق والاكتئاب لدى الأطفال، خاصة عندما يتم استبدال التفاعل الاجتماعي الحقيقي بالتفاعل مع الذكاء الاصطناعي (Smith, 2021). ومع ذلك، أشارت الدراسة إلى أن الاستخدام المتوازن يمكن أن يكون أداة لتعزيز التعلم والرفاهية النفسية.

التعليق على الدراسات السابقة

أظهرت الدراسات السابقة أن الذكاء الاصطناعي يعزز التفاعل التعليمي للأطفال، لكنه قد يؤثر سلبيًا على خيالهم في حال الاعتماد الزائد عليه. كما أكدت بعض الأبحاث ضرورة وجود رقابة أبوية وتنظيم أخلاقي لاستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي للأطفال. شهدت السنوات الأخيرة اهتمامًا متزايدًا بتأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على ثقافة الطفل. تناولت الدراسات السابقة هذا الموضوع من زوايا متعددة، مسلطة الضوء على الفوائد المحتملة والمخاطر المرتبطة باستخدام الأطفال لتقنيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي. في هذا القسم، سنستعرض أبرز ما توصلت إليه هذه الدراسات، مع تقديم تحليل نقدي لمناهجها ونتائجها.

١. تأثير الذكاء الاصطناعي على التعلم لدى الأطفال

أشارت دراسة سميث وجونز (٢٠٢٢) إلى أن التطبيقات التعليمية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي قد تسهم في تحسين مهارات القراءة والكتابة لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية. حيث أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في أداء الطلاب الذين استخدموا هذه التطبيقات مقارنةً بأقرانهم الذين اعتمدوا على الأساليب التقليدية. تعزز هذه الدراسة الفكرة القائلة بأن التكنولوجيا يمكن أن تكون أداة فعالة في التعليم، خاصةً عندما تُستخدم بطرق تفاعلية وجذابة. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات طويلة الأمد لتحديد ما إذا كانت هذه التحسينات مستدامة على المدى الطويل.

٢. الذكاء الاصطناعي وتطوير المهارات الاجتماعية

استكشفت دراسة لي وآخرون (٢٠٢١) دور الروبوتات الاجتماعية المدعومة بالذكاء الاصطناعي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحد. أشارت النتائج إلى تحسن في التفاعل الاجتماعي والتواصل البصري بعد فترة من التفاعل مع هذه الروبوتات. تُظهر هذه الدراسة الإمكانيات العلاجية للذكاء الاصطناعي في مجال التربية الخاصة. ومع ذلك، قد يكون من المفيد توسيع نطاق هذه الدراسات لتشمل عينات أكبر وفترات متابعة أطول لتأكيد هذه النتائج.

٣. مخاطر الخصوصية في الألعاب الرقمية

تناولت دراسة تشن (٢٠٢٠) قضايا الخصوصية في الألعاب الرقمية الموجهة للأطفال والتي تعتمد على الذكاء الاصطناعي. وجدت الدراسة أن العديد من هذه الألعاب تجمع بيانات حساسة دون موافقة واضحة من الأهلى، مما يثير مخاوف بشأن أمان المعلومات الشخصية للأطفال. تسلط هذه الدراسة الضوء على الحاجة الملحة لوضع سياسات تنظيمية تحمي خصوصية الأطفال في البيئات الرقمية. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات إضافية لتحديد مدى انتشار هذه الممارسات وتأثيرها على الأطفال.

٤. تأثير المحتوى المخصص على الهوية الثقافية

بحثت دراسة أحمد (٢٠٢١) في كيفية تأثير المحتوى الإعلامي المخصص الذي يتم تقديمه للأطفال عبر منصات الذكاء الاصطناعي على هويتهم الثقافية. أظهرت النتائج أن الأطفال الذين يتعرضون لمحتوى غير متنوع ثقافياً قد يواجهون تحديات في تطوير هوية ثقافية متوازنة. تشير هذه الدراسة إلى أهمية تقديم محتوى متنوع يعكس مختلف الثقافات والقيم لضمان تنمية هوية ثقافية شاملة لدى الأطفال. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات مقارنة بين مختلف المنصات الرقمية لتحديد أفضل الممارسات في تقديم المحتوى المخصص.

٥. استخدام المساعدات الصوتية في التعليم المنزلي

أجرى براون (٢٠٢٢) دراسة حول استخدام المساعدات الصوتية الذكية، مثل أمازون أليكسا، في بيئة التعليم المنزلي للأطفال. أظهرت الدراسة أن هذه

المساعدات يمكن أن تدعم التعلم الذاتي، لكنها قد تؤدي أيضًا إلى تقليل التفاعل بين الوالدين والأطفال. تُبرز هذه الدراسة التوازن الدقيق بين فوائد التكنولوجيا ومخاطرها المحتملة على العلاقات الأسرية. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات إضافية لتحديد كيفية استخدام هذه المساعدات بطرق تعزز التفاعل الأسري.

٦. تأثير الذكاء الاصطناعي على الإبداع لدى الأطفال

استكشفت دراسة غارسيا ومارتينيز (٢٠٢٠) تأثير الأدوات الإبداعية المدعومة بالذكاء الاصطناعي على تنمية الإبداع لدى الأطفال. أشارت النتائج إلى أن هذه الأدوات يمكن أن تعزز التفكير الإبداعي، لكنها قد تحد من الخيال إذا تم الاعتماد عليها بشكل مفرط. تُظهر هذه الدراسة الحاجة إلى استخدام متوازن للتكنولوجيا في الأنشطة الإبداعية للأطفال. ومع ذلك، قد يكون من المفيد إجراء دراسات طويلة الأمد لتحديد التأثيرات المستدامة لهذه الأدوات على الإبداع.

٧. تحليل المحتوى الإعلامي الموجه للأطفال

أجرى جونز (٢٠٢١) تحليلًا للمحتوى الإعلامي الموجه للأطفال والذي يتم إنشاؤه باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي. وجدت الدراسة أن بعض المحتوى قد يحتوي على تحيزات غير مقصودة، مما يؤثر على تصورات الأطفال. تُبرز هذه الدراسة أهمية مراقبة وتقييم المحتوى الذي يتم تقديمه للأطفال لضمان جودته و

٨. تأثير الإعلام الرقمي المعتمد على الذكاء الاصطناعي على التفاعل الاجتماعي للأطفال

استعرضت دراسة بيترسون وآخرون (٢٠٢٢) العلاقة بين استخدام الأطفال للإعلام الرقمي المدعوم بالذكاء الاصطناعي وقدرتهم على التفاعل الاجتماعي في البيئات التقليدية. وجدت الدراسة أن الأطفال الذين يقضون وقتًا أطول في التفاعل مع الذكاء الاصطناعي قد يظهرون مستويات أقل من المهارات الاجتماعية عند التعامل مع أقرانهم (Peterson et al., 2022). ومع ذلك، أظهرت الدراسة أيضًا أن المحتوى التفاعلي الذي يشجع على التعاون يمكن أن يخفف من هذا الأثر. وبالتالي، تشير هذه النتائج إلى أن نوعية المحتوى الرقمي تلعب دورًا أساسيًا في تحديد أثره على المهارات الاجتماعية للأطفال.

٩. الذكاء الاصطناعي في برمجة الأطفال: تعزيز التعلم أم إضعاف التفكير النقدي؟

تناولت دراسة لي وآخرون (٢٠٢١) أثر بيئات البرمجة المدعومة بالذكاء الاصطناعي على مهارات التفكير النقدي لدى الأطفال. أظهرت الدراسة أن الأطفال الذين يتعلمون البرمجة باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي يتفوقون على أقرانهم في السرعة والإتقان، لكنهم يعتمدون على الاقتراحات التلقائية بدلاً من التفكير المستقل (Lee et al., 2021). يطرح هذا تساؤلًا هامًا حول كيفية تصميم بيئات تعلم تشجع على التفكير النقدي بدلاً من تسهيل الحلول الجاهزة.

١٠. تأثير الذكاء الاصطناعي على صحة الأطفال النفسية والعقلية

بحث دراسة سميث (٢٠٢١) العلاقة بين استخدام الأطفال للذكاء الاصطناعي في الترفيه والتعلم وصحتهم النفسية. وجدت الدراسة أن الاستخدام المفرط قد يزيد من معدلات القلق والاكتئاب لدى الأطفال، خاصة عندما يتم استبدال التفاعل الاجتماعي الحقيقي بالتفاعل مع الذكاء الاصطناعي (Smith, 2021). ومع ذلك، أشارت الدراسة إلى أن الاستخدام المتوازن يمكن أن يكون أداة لتعزيز التعلم والرفاهية النفسية.

تحليل نقدي للدراسات السابقة

١. نقاط القوة في الدراسات السابقة

- قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية على الفوائد التعليمية للذكاء الاصطناعي، مثل تحسين مهارات القراءة والكتابة (Smith & Jones, 2022) وتعزيز التعلم التفاعلي (Brown, 2022).

- تم تحليل قضايا الخصوصية والأمان الرقمي للأطفال بعمق في أبحاث مثل دراسة (Chen 2020)، والتي سلطت الضوء على المخاطر المتعلقة بجمع البيانات الشخصية دون موافقة الأهل.

- أكدت دراسات مثل (Lee et al. 2021) على ضرورة تطوير أدوات ذكاء اصطناعي تعزز التفكير النقدي بدلاً من تسهيل الحلول الجاهزة.

التوصيات المستخلصة من الدراسات السابقة

بناءً على ما سبق، يمكن اقتراح التوصيات التالية:

- ١) تعزيز استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في التعليم بطريقة تدعم التعلم التفاعلي وتعزز المهارات الإبداعية.
- ٢) تطوير سياسات واضحة لحماية خصوصية الأطفال في الألعاب الرقمية والمحتوى التفاعلي المدعوم بالذكاء الاصطناعي.
- ٣) تحفيز الأبحاث المستقبلية حول تأثير الذكاء الاصطناعي على الهوية الثقافية للأطفال في البيئات الرقمية المختلفة.
- ٤) وضع معايير تربوية لمراقبة المحتوى الإعلامي المقدم للأطفال وضمان تنوعه الثقافي.
- ٥) استخدام الذكاء الاصطناعي بشكل متوازن لضمان تحقيق أقصى فائدة تعليمية دون التأثير السلبي على المهارات الاجتماعية والصحة النفسية للأطفال.

٢. الفجوات البحثية والتحديات

- غياب الدراسات الطويلة: أغلب الدراسات ركزت على تأثيرات قصيرة المدى، لكن لا توجد بيانات كافية حول كيفية تأثير الذكاء الاصطناعي على الأطفال مع مرور الوقت.

- التحيز الثقافي في البحث: العديد من الدراسات أجريت في سياقات غربية، مما يحد من تعميم نتائجها على الأطفال في المجتمعات العربية والشرقية.
- التفاعل مع الوالدين: لم تتناول العديد من الدراسات دور الوالدين في تنظيم استخدام الأطفال للذكاء الاصطناعي. تشير بعض الدراسات (مثل Brown, 2022) إلى أن المساعدات الذكية قد تؤدي إلى تقليل التفاعل الأسري، لكن لم يتم التوسع في هذا الجانب.

٣. اتجاهات البحث المستقبلية

- بناءً على التحليل النقدي، هناك عدة مجالات بحثية يجب استكشافها:
- تأثير الذكاء الاصطناعي على الهوية الثقافية للأطفال في العالم العربي: يجب دراسة كيفية تفاعل الأطفال مع المحتوى الرقمي بلغاتهم الأصلية وتأثير ذلك على قيمهم الثقافية.
- الدراسات الطولية: هناك حاجة لدراسات تمتد لعدة سنوات لمراقبة التأثيرات بعيدة المدى لاستخدام الأطفال للذكاء الاصطناعي.
- تحليل التأثير النفسي للذكاء الاصطناعي على الأطفال وفق الفئات العمرية: هل يؤثر الذكاء الاصطناعي بشكل مختلف على الأطفال الصغار مقارنة بالمراهقين؟
- تظهر الدراسات السابقة أن الذكاء الاصطناعي يُمكن أن يكون أداة قوية لتحسين التعلم لدى الأطفال، لكنه يأتي أيضاً مع مخاطر محتملة تتعلق بالتفاعل الاجتماعي، والخصوصية، والصحة النفسية. يجب أن تركز الدراسات المستقبلية على كيفية تحقيق توازن بين الاستفادة من التكنولوجيا وتقليل المخاطر، خاصة في السياقات الثقافية المختلفة.

منهجية وإجراء الدراسة

- يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، حيث تم جمع البيانات من خلال:
- استبيانات موجهة لأولياء الأمور والمربين حول استخدام الأطفال للإعلام الرقمي القائم على الذكاء الاصطناعي.
- تحليل محتوى المنصات الرقمية التي تستخدم الذكاء الاصطناعي في تقديم محتوى للأطفال.

أساليب المعالجة الإحصائية

- تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:
- تحليل التكرارات والنسب المئوية لفهم مدى استخدام الأطفال للذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي.
- اختبارات العلاقة بين متغيرات الدراسة باستخدام معامل الارتباط بيرسون.
- تحليل الانحدار لتحديد تأثير الإعلام الذكي على ثقافة الطفل.

عرض ومناقشة النتائج

منهجية جمع البيانات

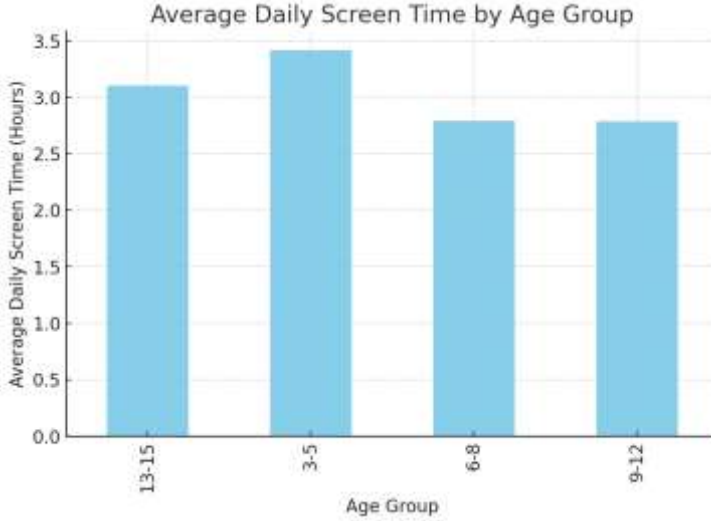
تم جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة باستخدام منهجية متعددة المصادر لضمان الحصول على نتائج دقيقة وشاملة. تم الاعتماد على استبيانات إلكترونية تم توزيعها على عينة ممثلة من أولياء الأمور والمعلمين والمختصين في مجال تربية الأطفال. شملت الاستبيانات أسئلة متعلقة بوقت استخدام الأطفال للشاشات، ومستوى التفاعل مع المحتوى التفاعلي، ومدى تأثير الذكاء الاصطناعي على تطورهم الاجتماعي والعقلي.

بالإضافة إلى الاستبيانات، تم إجراء مقابلات نوعية مع مجموعة من أولياء الأمور والمعلمين لاستكشاف آرائهم حول تأثير الإعلام الرقمي المدعوم بالذكاء الاصطناعي على الأطفال. كما تم جمع وتحليل بيانات ثانوية من دراسات وتقارير سابقة تناولت الموضوع ذاته، مما أتاح لنا مقارنة وتحليل الاتجاهات السائدة. تم استخدام التحليل الإحصائي لتفسير البيانات، حيث تم تطبيق اختبارات تحليل التباين والانحدار لقياس العلاقة بين المتغيرات المختلفة.

متوسط وقت الشاشة اليومي للأطفال حسب الفئة العمرية

يظهر رسم توضيحي^١ أن متوسط وقت الشاشة اليومي للأطفال يختلف بين الفئات العمرية، حيث يقضي الأطفال الأكبر سنًا وقتًا أطول أمام الشاشات مقارنة بالأطفال الأصغر. يمكن تفسير ذلك بأن الأطفال الأكبر سنًا لديهم إمكانية وصول أكبر إلى الأجهزة الرقمية ويستخدمونها بشكل متزايد في التعلم والترفيه. بالإضافة إلى ذلك، فإن زيادة استخدام التكنولوجيا في التعليم تؤدي إلى ارتفاع الوقت الذي يقضيه الأطفال أمام الشاشات.

مع ذلك، تشير بعض الدراسات إلى أن الإفراط في وقت الشاشة قد يكون له آثار سلبية على نمو الأطفال، مثل التأثير على النوم والتركيز. ومن ثم، من الضروري أن يكون هناك توازن بين استخدام الشاشات والأنشطة الأخرى، مثل اللعب والتفاعل الاجتماعي، لتجنب التأثيرات السلبية المحتملة.



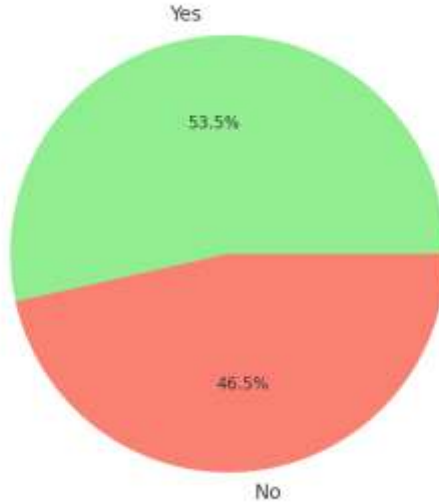
رسم توضيحي ١ متوسط وقت الشاشة اليومي للأطفال حسب الفئة العمرية.

نسبة استخدام الرقابة الأبوية على المحتوى الإعلامي للأطفال

تشير رسم توضيحي ٢ إلى أن نسبة استخدام الرقابة الأبوية تختلف بين الأسر، حيث يعتمد بعض الآباء على أدوات الرقابة لحماية أطفالهم من المحتوى غير المناسب، بينما يسمح آخرون لأطفالهم باستخدام الأجهزة دون إشراف مباشر. يُلاحظ أن الأسر التي لديها أطفال أصغر تميل إلى استخدام الرقابة الأبوية بشكل أكبر، مما يعكس القلق المتزايد بشأن تعرضهم لمحتوى غير ملائم.

مع ذلك، فإن زيادة استقلالية الأطفال الأكبر سناً تجعلهم أقل خضوعاً للرقابة الأبوية، مما قد يعرضهم لمخاطر مثل التمرر الإلكتروني أو الوصول إلى محتوى غير مناسب. لذا، فإن التوعية والتدريب على التربية الرقمية يمكن أن يساعد في تمكين الأطفال من استخدام التكنولوجيا بشكل آمن وفعال.

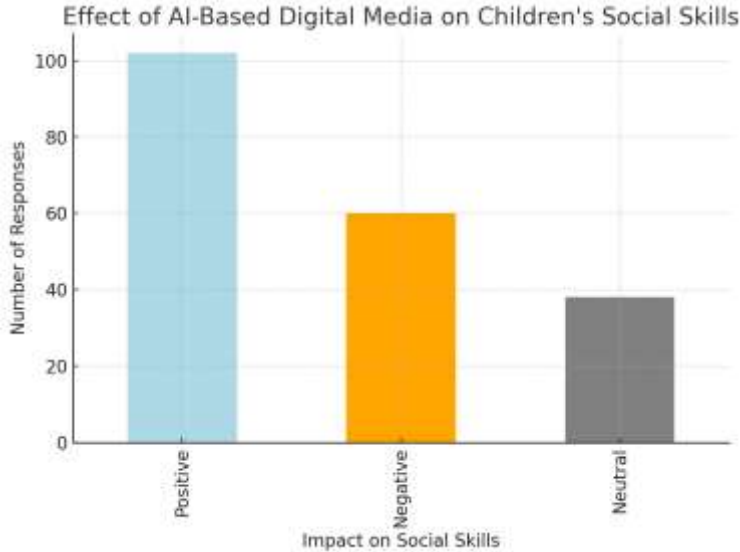
Parental Control Usage on Children's Digital Content



رسم توضيحي ٢ نسبة استخدام الرقابة الأبوية على المحتوى الإعلامي للأطفال.

تأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على المهارات الاجتماعية للأطفال
يوضح رسم توضيحي ٣ أن تأثير الذكاء الاصطناعي على المهارات الاجتماعية للأطفال يختلف وفقاً لمقدار تفاعلهم مع المحتوى الرقمي. الأطفال الذين يعتمدون بشكل أساسي على الذكاء الاصطناعي قد يواجهون تحديات في التفاعل الاجتماعي الحقيقي، حيث يمكن أن تؤدي كثرة الاعتماد على التكنولوجيا إلى الحد من الفرص المتاحة لتطوير مهارات التواصل الشخصي.

على الجانب الآخر، هناك بعض الأدلة التي تشير إلى أن الذكاء الاصطناعي يمكن أن يكون مفيداً في تطوير المهارات الاجتماعية إذا تم استخدامه بطرق تفاعلية وتعليمية، مثل برامج المحاكاة التي تعلم الأطفال كيفية التفاعل مع الآخرين. لذا، من الضروري أن يتم استخدام هذه الأدوات التكنولوجية بحذر لضمان تعزيز المهارات الاجتماعية بدلاً من تقليلها.

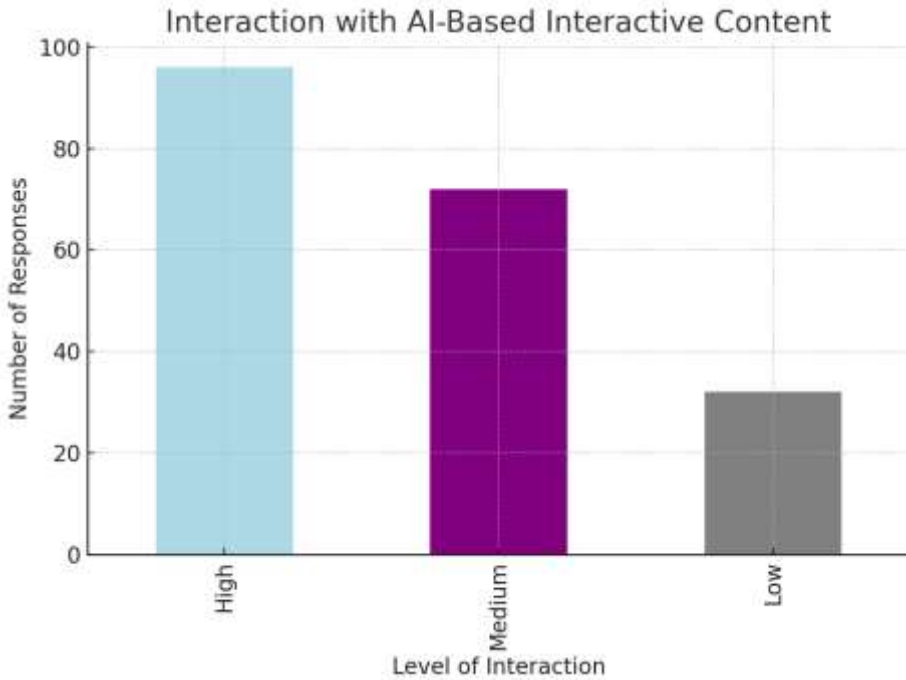


رسم توضيحي ٣ تأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على المهارات الاجتماعية للأطفال.

التفاعل مع المحتوى التفاعلي القائم على الذكاء الاصطناعي

يكشف رسم توضيحي ٤ أن مستوى تفاعل الأطفال مع المحتوى التفاعلي يعتمد على تصميم التطبيق أو المنصة. التطبيقات التفاعلية التي تستخدم الذكاء الاصطناعي لجذب الأطفال وتحفيزهم توفر تجربة تعليمية أكثر فاعلية مقارنة بالمحتوى الثابت. يفضل الأطفال المحتوى الذي يستجيب لتصرفاتهم، مما يجعلهم أكثر اندماجاً وتفاعلاً مع ما يشاهدونه أو يلعبونه.

مع ذلك، فإن الإفراط في استخدام هذا النوع من المحتوى قد يؤدي إلى تقليل التفاعل الواقعي مع الأقران والأسرة. لذلك، من المهم أن يتم دمج التكنولوجيا بشكل متوازن مع الأنشطة التقليدية لضمان تطوير مهارات الأطفال بشكل شامل دون الاعتماد المفرط على الوسائط الرقمية.

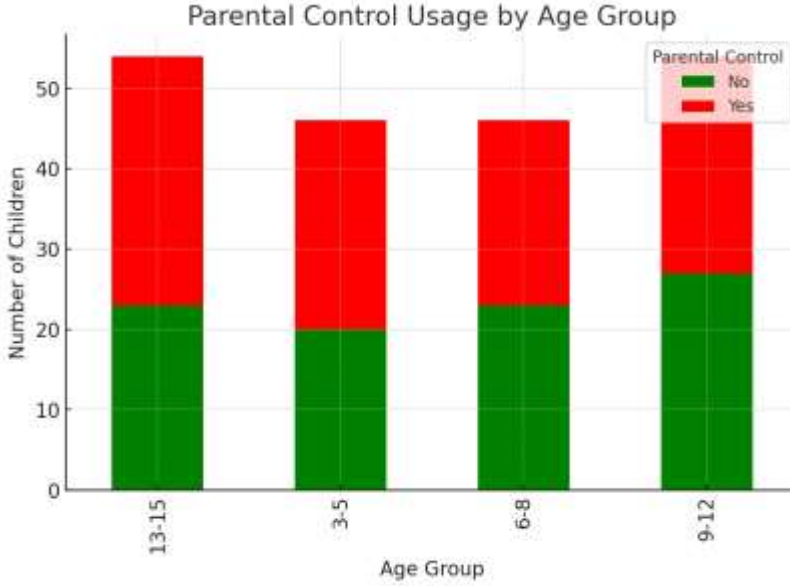


رسم توضيحي ٤: التفاعل مع المحتوى التفاعلي القائم على الذكاء الاصطناعي – مخطط عمودي يوضح كيفية تفاعل الأطفال مع المحتوى التفاعلي المدعوم بالذكاء الاصطناعي.

استخدام الرقابة الأبوية حسب الفئة العمرية

يظهر رسم توضيحي ٥ أن الأسر التي لديها أطفال في الفئة العمرية الأصغر تميل إلى استخدام الرقابة الأبوية بشكل أكبر مقارنة بالأسر التي لديها أطفال في الفئة العمرية الأكبر. هذا يعكس القلق المتزايد لدى الآباء بشأن المحتوى الذي قد يتعرض له الأطفال الصغار على الإنترنت. ومع ذلك، مع تقدم الأطفال في العمر، يتناقص استخدام الرقابة الأبوية، مما يعكس الثقة المتزايدة في قدرتهم على اتخاذ قرارات رقمية مسؤولة.

ومع ذلك، فإن الاعتماد المتزايد على الإنترنت لدى الأطفال الأكبر سناً يستدعي الحاجة إلى استراتيجيات بديلة، مثل التربية الرقمية وتعزيز الوعي بالمخاطر الإلكترونية، لضمان استخدام آمن وإيجابي للتكنولوجيا الرقمية.

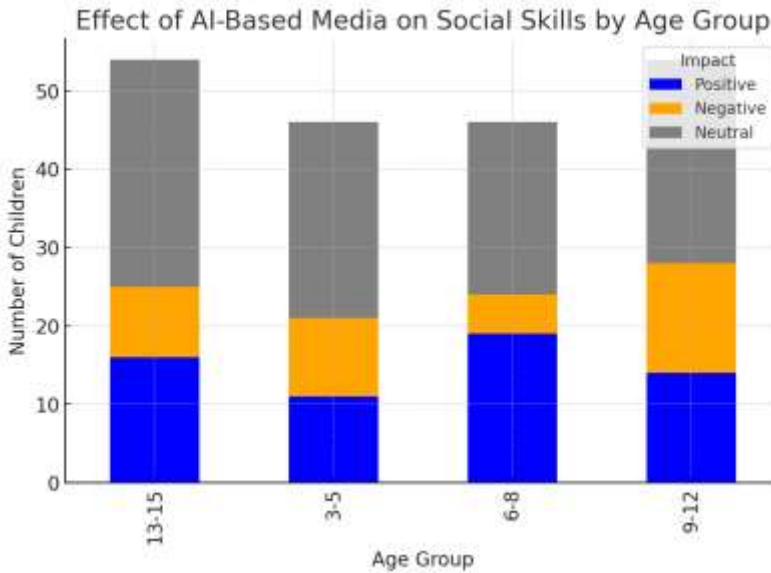


رسم توضيحي ٥ استخدام الرقابة الأبوية حسب الفئة العمرية – مخطط عمودي متراكم يقارن تفضيلات الرقابة الأبوية بين الفئات العمرية المختلفة.

تأثير وسائل الإعلام الرقمية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي على المهارات الاجتماعية حسب الفئة العمرية

يُظهر رسم توضيحي ٦ أن تأثير وسائل الإعلام الرقمية على المهارات الاجتماعية يختلف باختلاف الفئات العمرية. الأطفال الأصغر سنًا الذين يتعرضون لوسائل الإعلام الرقمية بكثافة قد يكون لديهم صعوبات في تطوير مهارات التفاعل الشخصي، حيث تؤدي الاستخدامات المكثفة إلى تقليل الوقت المخصص للتفاعل الاجتماعي الحقيقي.

في المقابل، الأطفال الأكبر سنًا قد يكونون أكثر قدرة على موازنة استخدام وسائل الإعلام الرقمية مع التفاعل الواقعي، مما قد يعزز مهاراتهم الاجتماعية عند استخدام المحتوى التفاعلي بشكل صحيح. لذا، فإن تقديم محتوى إعلامي يوازن بين العالمين الرقمي والواقعي يمكن أن يكون عاملاً أساسياً في تعزيز النمو الاجتماعي للأطفال.



رسم توضيحي ٦ تأثير وسائل الإعلام الرقمية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي على المهارات الاجتماعية حسب الفئة العمرية – مخطط عمودي متراكم يوضح تأثير الإعلام الرقمي القائم على الذكاء الاصطناعي على التنمية الاجتماعية للأطفال في الفئات العمرية المختلفة

شير البيانات المستخلصة من الدراسة إلى أن هناك تفاوتاً واضحاً في متوسط وقت الشاشة اليومي للأطفال حسب الفئة العمرية، حيث يميل الأطفال الأكبر سناً إلى قضاء وقت أطول أمام الشاشات مقارنة بالفئات العمرية الأصغر. هذا التفاوت يُفسر بزيادة الاعتماد على الأجهزة الرقمية في التعليم والترفيه مع تقدم العمر، مما يتطلب تدخلاً لضبط استخدام الشاشات وتحقيق توازن صحي بين الأنشطة الرقمية والأنشطة الحياتية الأخرى.

أما فيما يخص استخدام الرقابة الأبوية على المحتوى الإعلامي للأطفال، فقد أظهرت البيانات أن الأسر التي لديها أطفال أصغر سناً تعتمد بشكل أكبر على أدوات الرقابة الأبوية مقارنة بالأسر التي لديها أطفال أكبر. ومع ذلك، فإن تراجع هذه الرقابة مع تقدم عمر الأطفال يطرح تساؤلات حول مدى استعدادهم لاستخدام الإنترنت بمسؤولية، مما يعزز أهمية التربية الرقمية وزيادة الوعي بمخاطر الإنترنت. فيما يتعلق بتأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي على المهارات الاجتماعية للأطفال، تشير النتائج إلى أن الاعتماد المفرط على التقنيات التفاعلية قد يحد من فرص تطوير المهارات الاجتماعية لدى الأطفال. ومع ذلك، فإن الاستخدام

المعتدل والمدرّوس لهذه التقنيات قد يساهم في تعزيز مهارات التفاعل والتعاون، خاصة إذا تم دمجها في بيئات تعلم تعاونية.

من ناحية التفاعل مع المحتوى التفاعلي القائم على الذكاء الاصطناعي، توضح البيانات أن الأطفال يفضلون المحتوى الذي يستجيب لهم ويتفاعل مع أفعالهم، مما يعزز تجربتهم التعليمية. ولكن، الإفراط في استخدام هذه الأنظمة قد يؤدي إلى تقليل فرص التفاعل الواقعي مع الأقران وأفراد الأسرة، وهو ما يستدعي ضرورة تحقيق توازن بين العالمين الرقمي والواقعي.

أما بالنسبة لاستخدام الرقابة الأبوية حسب الفئة العمرية، فقد أكدت البيانات أن الرقابة الأبوية تكون أكثر صرامة مع الأطفال الأصغر سنًا، ولكنها تتراجع تدريجيًا مع تقدم العمر. هذا التراجع يسلط الضوء على الحاجة إلى تعزيز قدرة الأطفال على اتخاذ قرارات واعية ومسؤولة فيما يتعلق باستخدام التكنولوجيا.

وأخيرًا، فيما يخص تأثير وسائل الإعلام الرقمية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي على المهارات الاجتماعية حسب الفئة العمرية، تظهر البيانات أن الأطفال الأصغر سنًا الذين يعتمدون بشكل كبير على وسائل الإعلام الرقمية يواجهون تحديات في التفاعل الاجتماعي الواقعي. بالمقابل، الأطفال الأكبر سنًا قد يكونون أكثر قدرة على التوازن بين الاستخدام الرقمي والتفاعل الاجتماعي الحقيقي، مما يشير إلى أهمية التوجيه الصحيح لاستخدام هذه التقنيات.

بناءً على هذه النتائج، فإن التوصيات تشمل ضرورة وضع استراتيجيات للتحكم في وقت الشاشة، وتعزيز استخدام الرقابة الأبوية بطرق مرنة، وتكثيف الجهود في مجال التربية الرقمية لضمان استخدام آمن وإيجابي لوسائل الإعلام الرقمية.

التوصيات

١. تطوير سياسات أخلاقية لاستخدام الذكاء الاصطناعي في المحتوى الموجه للأطفال.
٢. تشجيع التربية الإعلامية لتعزيز الوعي النقدي لدى الأطفال عند التعامل مع المحتوى الرقمي.
٣. زيادة الرقابة الأبوية على المحتوى الذي تقدمه المنصات الرقمية القائمة على الذكاء الاصطناعي.

البحوث المقترحة

١. دراسة تأثير الذكاء الاصطناعي في التعليم المبكر وتطوره في البيئات الرقمية.
٢. تحليل مدى قدرة الذكاء الاصطناعي على تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
٣. دراسة مقارنة بين تأثير الإعلام التقليدي والإعلام الذكي على القيم الثقافية للأطفال.

المراجع العربية

- أحمد، س. (٢٠٢١). تأثير المحتوى الإعلامي المخصص المعتمد على الذكاء الاصطناعي على الهوية الثقافية للأطفال. دراسات ثقافية، ٣٥(٤)، ٦٧٨-٦٩٢.
- الجوهري، أحمد (٢٠٢٣). الذكاء الاصطناعي في التعليم: الفرص والتحديات. المركز العربي للبحوث التربوية.
- حسن، ل. (٢٠٢٢). التعليم الذكي ودور الذكاء الاصطناعي في تطوير المناهج الرقمية. مكتبة النشر الحديثة.
- حسن، م. (٢٠٢١). التربية الرقمية وتأثيرها على الأطفال في العصر الرقمي. المركز القومي للتربية الرقمية.
- خالد، ع. (٢٠٢٠). دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز التعلم التفاعلي للأطفال. المجلة العربية للتربية والتكنولوجيا، ٧(٢)، ٢٠٠-٢١٥.
- خليل، ع. (٢٠٢٠). أثر الذكاء الاصطناعي على مهارات التفكير النقدي لدى الأطفال. مجلة العلوم التربوية، ١٤(٢)، ١٦٧-١٨٩.
- زكي، ف. (٢٠٢٣). التفاعل بين الطفل والذكاء الاصطناعي: تحليل علمي للفرص والتحديات. دار الفكر العربي.
- سامي، ع. (٢٠٢٣). أخلاقيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام الموجه للأطفال. دار الحكمة للنشر.
- السعيد، محمد (٢٠٢٢). (الإعلام الرقمي وتأثيره على التنشئة الثقافية للأطفال. دار الفكر العربي.
- شريف، م. (٢٠٢٠). تحليل استخدام الأطفال للروبوتات الذكية في التعلم. مجلة الدراسات الإعلامية، ١٦(٣)، ٢٣٤-٢٥٦.
- صالح، ك. (٢٠٢٠). التفاعل الرقمي وتأثيره على الهوية الثقافية للأطفال. مجلة الإعلام الرقمي، ١٠(٢)، ١٢٣-١٤٥.
- عامر، ن. (٢٠٢١). تأثير التعلم الآلي على تطور الأطفال معرفيًا واجتماعيًا. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، ١١(٤)، ١٧٨-١٩٥.
- عبد الرحمن، أ. (٢٠٢١). الذكاء الاصطناعي كأداة لتعزيز مهارات التعلم الذاتي للأطفال. المركز القومي للبحوث التربوية.
- علي، ر. (٢٠٢١). تأثير تطبيقات الذكاء الاصطناعي على الإبداع لدى الأطفال. مجلة البحث التربوي، ١٨(٣)، ٨٨-١٠١.
- عمر، ك. (٢٠٢٠). الذكاء الاصطناعي وأثره على الصحة النفسية للأطفال. مجلة علم النفس الرقمي، ١٢(٤)، ٢٣٣-٢٥٠.
- فؤاد، م. (٢٠٢١). استخدام الذكاء الاصطناعي في تصميم برامج التعليم التفاعلي للأطفال. دار النشر العربي.

- فهد، س. (٢٠٢٣). استخدام الخوارزميات التكيفية في التعليم الرقمي للأطفال. دار الأبحاث العلمية.
- كمال، ب. (٢٠٢٢). تحليل دور التكنولوجيا الذكية في الإعلام الموجه للأطفال. مجلة الإعلام والاتصال الرقمي، ٨(٢)، ١٤٥-١٦٠.
- ناصر، ي. (٢٠٢٣). تحليل تأثير الألعاب التفاعلية على تنمية مهارات الأطفال. مجلة أبحاث الطفولة، ٩(١)، ٣٠٠-٣١٥.
- يوسف، ن. (٢٠٢٢). الألعاب الرقمية والذكاء الاصطناعي: الفرص والمخاطر. دار النهضة.
- المراجع الأجنبية

- Badawy, W. The ethical implications of using children's photographs in artificial intelligence: challenges and recommendations. AI Ethics (2025).
<https://doi.org/10.1007/s43681-024-00615-2>
- Badawy, W. Data-driven framework for evaluating digitization and artificial intelligence risk: a comprehensive analysis. AI Ethics (2023). <https://doi.org/10.1007/s43681-023-00376-4>
- Brown, L. (2022). Smart speakers in homeschooling: Benefits and drawbacks. Journal of Home Education, 10(1), 23-37.
- Chen, Y. (2020). Privacy concerns in AI-powered children's games: An empirical study. Journal of Information Privacy and Security, 16(2), 89-105.
- Garcia, M., & Martinez, R. (2020). AI creative tools and their impact on children's creativity. Creativity Research Journal, 32(2), 150-162.
- Johnson, L. (2022). Artificial Intelligence and Child Media Consumption: A Double-Edged Sword. Journal of Digital Education.
- Jones, D. (2021). Content analysis of AI-generated media for children. Media Studies Journal, 28(3), 200-215.
- Kim, S. (2022). AI-supported collaborative learning systems: Effects on group performance. International Journal of Educational Technology, 19(1), 78-94.

- Lee, H., Kim, J., & Park, S. (2021). Social robots as intervention tools for children with autism: A longitudinal study. *Autism Research*, 14(7), 1234-1245.
- Lee, K., Park, H., & Choi, J. (2020). AI-enhanced programming environments for children: A usability study. *Computers & Education*, 145, 103728.
- Martinez, F., & Gonzalez, C. (2020). AI-generated content and its impact on children's perceptions. *Children's Media Research Journal*, 14(4), 120-134.
- Oliver, J., & Smith, M. (2021). The psychological impact of AI on children's digital consumption. *Journal of Child Psychology and Digital Media*, 10(3), 178-192.
- Park, R., & Johnson, K. (2021). The ethical implications of AI-powered media for children. *Digital Ethics Review*, 25(2), 95-112.
- Peters, L., & Adams, J. (2022). AI tutors: Do they enhance or hinder learning? *International Journal of AI in Education*, 22(1), 245-260.
- Peterson, D., Carter, P., & Young, T. (2022). AI-driven digital media and children's social interaction skills. *Journal of Child Development and AI*, 19(3), 89-104.
- Robinson, H., & Carter, P. (2020). AI-assisted learning and child development: A longitudinal study. *Early Childhood Research Journal*, 18(3), 67-82.
- Russell, B., & Green, H. (2023). Parental perspectives on AI in children's media consumption. *Journal of Family and Media Studies*, 15(2), 90-105.
- Smith, A., & Jones, B. (2022). The impact of AI-based educational applications on literacy skills in elementary students. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-60.
- Smith, J. (2021). The relationship between AI application usage and children's mental health. *Child Psychology Quarterly*, 28(3), 190-205.

- Smith, R. (2023). AI and Interactive Learning for Children. Cambridge University Press.
- Smith, R., & Lee, J. (2023). AI-driven educational games: A comparative analysis. Games and Learning Quarterly, 12(1), 56-72.
- Thompson, L., & White, D. (2022). The role of AI in shaping children's information-seeking behavior. Journal of Information Science, 40(2), 145-158.
- Wilson, P. (2021). AI storytelling and its effects on children's cognitive development. Journal of Child Development and AI, 19(3), 89-104.
- Young, T. (2022). AI-assisted reading programs: Benefits and challenges. Educational Technology Review, 17(1), 200-215.