جامعة سوهاج

كلية التربية

المجلة التربوية

فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة

إعداد

د/ عبير عبد الصمد بيومى د/ هدى إبراهيم على على محمد

مدرس مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال

-كلية التربية-جامعة حلوان- مصر

تاريخ الاستلام : ٣ يونيو ٢٠٢١م - تاريخ القبول : ٣٠ يونيو ٢٠٢١م

DOI: 10.12816/EDUSOHAG.2021.

المستخلص:

هدف هذا البحث إلى قياس فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة فى ظل الثورة الصناعية الرابعة، وتكونت عينة البحث من (٣٤) طفلاً من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال، وتم استخدام التصميم شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وتم استخدام بطاقة ملاحظة المهارات القيادية للطفل في ظل الثورة الصناعية الرابعة (اعداد الباحثتين)، وتوصل البحث إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (إعداد الباحثتين) للدرجة الكلية لصالح التطبيق البعدي، ووجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (إعداد الباحثتين) في كل من مهارة اتخاذ القرار– بناء العلاقات – حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – أطفال الروضة – المهارات القيادية، الثورة الصناعية الرابعة.

The Effectiveness of Some E-Games in Developing Leadership Skills of Kindergarten Child in The Light of Fourth Industrial Revolution

Dr Abeer Abdelsamad Baioumy Dr Hoda Ebrahim Ali Ali
Lecturer of curricula and teaching methods of kindergarten - Department of Curricula and Teaching Methods - Faculty of Education - Helwan University - Egypt

actAbstr:

This research aims at investigating the effectiveness of some E-games in developing leadership skills necessary for kindergarten child in the light of the fourth industrial revolution. The research sample consisted of (34) second level kindergarten children. The research was applied on one group using the semi-experimental approach. An observation card was used to check for children's leadership skills. The research found that there are statistically significant differences between children's average levels in pre and post administration of leadership skills observation card that was prepared by the researchers in favor of the post administration. Additionally, there was statistically significant difference between children's mean scores of the leadership skills observation card pre and post application in each of the following skills; decision-making, building relationships and problems solving in favor of the post- administration.

***key words*:** e-games - leadership skills - kindergarten child - the Fourth Industrial Revolution

مقدمة البحث:

يقف العالم اليوم على أعتاب ثورة جديدة هي الرابعة في تاريخ البشرية، وقد شهد قطاع التعليم تطورات مهمة وغير مسبوقة على مستوى العالم، خاصة مع ظهور تحديات جديدة، ربما يحدث بعضها ثورة حقيقية في هذا القطاع، ليس فقط من حيث طبيعته، ولا أيضاً العناصر الفاعلة فيه، وإنما من حيث تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجالاته؛ والتي قد تغير كلياً وجهة النظرة التقليدية عن التعليم.

وقد انطلق في نوفمبر ٢٠١٩ بمركز الإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية، المؤتمر السنوي العاشر للتعليم، تحت عنوان: «التعليم ووظائف المستقبل: تأهيل الثروة البشرية لاستكمال مسيرة التنمية الإماراتية»؛ حيث تناول المؤتمر واحدة من القضايا الحيوية التي باتت تستحوذ على اهتمام جميع دول العالم في الآونة الأخيرة، وهي قضية التعليم ووظائف المستقبل في ظل التحولات المتسارعة التي أفرزتها الثورة الصناعية الرابعة وتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي، حيث إن وظائف المستقبل باتت تعتمد على المعارف والمهارات الفنية والتقنية والحديثة، وكلما كانت منظومة التعليم في أية دولة قادرة على إنتاج هذه المهارات والمعارف، كانت قادرة على تعزيز تنافسيتها على خريطة الدول المتقدمة.

وأوصى مؤتمر الثورة الصناعية الرابعة وأثرها على التعليم على تضمين هذه المهارات في المناهج الدراسية من أجل تحسين بيئة التعلم وتطوير أنظمتها، إضافة إلى الخروج بأفكار تساعد على تطبيق ثقافة الابتكار والتغيير والتطوير في المدارس والكليات والقيادات الإدارية والتعليمية، من أجل إعداد جيل قادر على مسايرة التطورات في شتى المجالات. (المؤتمر الدولي بالامارات:٢٠١٩)

أما مؤتمر جدة(٢٠٢٠م) فقد تناول قضايا مرتبطة بثورة المعلومات والاتصالات والثورة الصناعية الرابعة والذكاء الاصطناعي وأثارها المتوقعة علي التعليم الجامعي في الوطن العربي من حيث إدارة العملية التعليمية بالجامعات، وآليات تخطيط العملية التعليمية بمختلف الجامعات، ومستقبل تكنولوجيا التعليم والتعليم الذاتي والتعليم عن بعد، وعلاقة التعليم وسوق العمل. (مؤتمر جدة بالمملكة العربية السعودية:٢٠٢٠).

وفي ظل التغيرات المستمرة التي تطرأ على المجتمعَيْن: المحلي والعالمي؛ أصبح تحديد المهارات المطلوبة للمتعلم أمرًا أساسيًّا؛ بغية الوصول إلى فردٍ قادرٍ على التعامل مع متطلبات المراحل اللاحقة لتخرجه من المدرسة؛ وعليه فإن إطار مراجعة أداء المدارس قد ركز على تطويرها، من خلال الاستناد إلى مهارات القرن الواحد والعشرين، والتي تُعَدُّ منطلقًا لمجالات الإطار ومعاييره، بحيث تفرز العملية التعليمية أفرادًا متمكنين من المهارات الأكاديمية والحياتية الداعمة، وقادرين على التأقلم والمنافسة ومواجهة التحديات.

ونظرًا لأهمية مواكبة المستجدات التربوية المتعلقة بالتغيرات الجذرية القائمة على الواقع الافتراضي، فقد أصبحت المؤسسات التعليمية تحتاج للاستفادة من هذه المبتكرات، لذا أصبح هناك ضرورة حتمية أن يتحول التعليم من مجرد الحفظ والتلقين إلى تعلم إيجابي يتعلم فيه الطفل كيف يتعلم وكيف يفكر وذلك لترسيخ وتدعيم المهارات الأساسية في إنسان المستقبل.

فلم تعد النظرة إلى الأطفال على أنهم مستقبليين للمعلومات بل أصبح الأطفال ناشطون في تنظيم وبناء واكتساب المعارف وربطها بالمعارف السابقة لديهم، وذلك من أجل بناء معارف أكثر إستقراراً وإستمراراً، وتعزيز مهارات التفكير الناقد، والتواصل والعمل الجماعي، والإبداعُ وحلُّ المشكلات، والقيادة وصنع القرار، والمواطنة المحلية والعالمية، والريادة والمبادرة، والثقافة التكنولوجية، والتمكن اللغوي. (رشوان،٢٠١٠:٦٨)

وتكمن أهمية القيادة في أنها لابد منها حتى تترتب الحياة، ويُقام العدل، لذا يجب توافرها لكل جماعة من الجماعات؛ وإلا أصبحت هذه الجماعة مجموعة من الأفراد المتفرقين لا يربط بينهم رابط، فيضعف المجتمع ولا يقوى على تحقيق مأربه، ومن شأن القيادة تنظيم طاقات وجهود الأفراد بما يضمن تحقيق الأهداف المستقبلية ونجاحها، وفيها يعمل القائد بشكل دائم ودؤوب لاستشراف المستقبل، ووضع الخطط المستقبلية وتطويرها، وحل المشكلات المتوقعة التي قد تواجهه، فهي عملية تأثير متبادلة لتوجيه النشاط الإنساني في سبيل تحقيق الأهداف المشتركة. والقيادة ظاهرة اجتماعية، ونشاط إنساني لا يتحقق إلا في ظل أسرة متماسكة لها هدف مشترك إلا وهو زرع الثقة في نفوس أبنائها ليكونوا الأفضل.

فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات والثورة الصناعية الرابعة ظهور الحواسيب والانترنت، التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة. (الحوامدة والعدوان، ٢٠١٢م)، و(الشحروري، ٢٠٠٨).

ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظماً كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والوجدانية، ومن أشكال اللعب الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة (القويدر،٢٠١٢: ٤٢).

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب التعلم واللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقًا رائجًا، نظرا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر، ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو العاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العناني،٢٠٠٧: ٣٧).

ومما سبق اتضح للباحثتين ضرورة تنمية المهارات القيادية للطفل بأسلوب يناسب عصر الثورة الصناعية الرابعة من خلال بعض الألعاب الإلكترونية المختارة.

الإحساس بالمشكلة:

هناك عدة دواع ومبررات أسهمت في الإحساس بمشكلة البحث وهي:

أولاً: نتائج البحوث والدراسات السابقة:

حيث أكدت العديد من الدراسات أهمية المهارات القيادية كأحد الدعائم اللازمة للقرن الحادي والعشرون وفي ظل الثورة الصناعية الرابعة، ومن هذه الدراسات:

دراسة الإمام والعبادي (٢٠١٠)، وعشرية (٢٠١١)، ومحمد (٢٠١٨)، ودراسة برغوث (٢٠١٥) التي هدفت إلى التحقق من فعالية برنامج مقترح قائم على استخدام الأنشطة اللاصفية في تنمية بعض مهارات السلوك القيادي لطفل الروضة، حيث أسفرت نتائجها عن نمو مهارات (التخطيط واتخاذ القرار– مهارة التواصل اللفظي/ اجتماعي– مهارة حل المشكلات) لدى الأطفال عينة البحث.

ثانياً: واقع الخبرة الميدانية للباحثتين:

من خلال اشتراك الباحثتين في الاشراف على التربية الميدانية لتخصص رياض الأطفال، وإجراء مقابلات مع بعض معلمات المرحلة تبين ما يلي:

١ – انتشار بعض السلوكيات غير المرغوبة، مثل اعتماد معظم الأطفال على معلماتهم في كل شيء وفى جميع قراراتهم مع ضعف الاهتمام بإكساب الأطفال المهارات القيادية ومهارات الاعتماد على النفس والثقة بالذات.

٢ – قلة اهتمام معلمات رياض الأطفال باستخدام التكنولوجيا في التعليم والألعاب التكنولوجية تخوفًا من سلبيات وأضرار بعض هذه الألعاب التي قد تسبب العنف والعدوان بين الأطفال.

مشكلة البحث:

على الرغم من اهتمام المناهج والبرامج التربوية الخاصة بطفل الروضة بتقديم العديد من المفاهيم والمهارات والخبرات المتنوعة، إلا أنها تهتم بالجانب الاكاديمي في المرتبة الأولى، ويلاحظ ضعف الاهتمام بتنمية وظائف المستقبل في ظل التحولات المتسارعة التي أفرزتها الثورة الصناعية الرابعة وتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي، ومنها المهارات القيادية التي

تكسب الأطفال الثقة في النفس والقدرة على حل المشكلات واتخاذ القرار وبناء العلاقات، حيث أن هذه المهارات لا تزال تشكل بعدًا هامشيًا في تعليم الطفل، ولم تحظ بالنصيب الوافر من الاهتمام بالروضة، ومن جانب آخر ضعف الاهتمام بالجانب التكنولوجي في البرنامج اليومي وقلة المساحة الزمنية المخصصة له وللألعاب الإلكترونية؛ لذا دعت الحاجة إلى استخدام بعض الألعاب الإلكترونية التعليمية لتكون أسلوبا فعالاً لإكساب طفل الروضة بعض مهارات السلوك القيادي اللازم في ظل الثورة الصناعية الرابعة .

أسئلة البحث:

وللتصدي لهذه المشكلة حاول البحث الإجابة عن الاسئلة التالية:

١. ما المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة؟
٢. ما التصور المقترح لبعض الألعاب الإلكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا في ظل الثورة الصناعية الرابعة؟
٣. ما فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا فى تنمية المهارات القيادية لطفل الروضة؟

فروض البحث:

١. يوجد فرق دال إحصائيا عند ٠.٠١ بين متوسطي مجموع درجات الأطفال الكلية (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة لصالح التطبيق البعدي، يعزى لاستخدام الألعاب الالكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا.
٢. يوجد فرق دال إحصائيا عند ٠.٠١بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة في كل من مهارة اتخاذ القرار– بناء العلاقات – حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي، يعزى لاستخدام الألعاب الالكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا.

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى:

١. تحديد مهارات القيادة اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة.
٢. اختيار ألعاب الكترونية تعليمية لتنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة.
٣. قياس فعالية الألعاب المختارة لتنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث بأنه قد يسهم في:

أ - الأهمية النظرية:

- قد تفيد نتائج هذا البحث وتوصياته في إثارة بعض القضايا البحثية التي من الممكن تناولها في بحوث مستقبلية تتركز حول استخدام التكنولوجيا في تعليم الطفل وإكسابه العديد من المهارات اللازمة لعصر الثورة الصناعية الرابعة.
- توجيه أنظار مخططي مناهج رياض الأطفال والطفولة المبكرة وبرامجها، ومعلمات هذه المرحلة إلى أهمية تنمية المهارات القيادية في هذه المرحلة.

ب - الأهمية التطبيقية:

- تدريب معلمات رياض الأطفال والطفولة المبكرة على كيفية تنفيذ الأنشطة والالعاب اليومية من خلال استخدام التكنولوجيا.

أداتي البحث:

- بعض الألعاب الإلكترونية المختارة والمناسبة لأطفال الروضة (اختيار الباحثتين).
- بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لأطفال الروضة (إعداد الباحثتين).

حدود البحث:

- الحدود البشرية: أقتصر تطبيق هذا البحث على عينة من أطفال الروضة قوامها(٣٤) طفل وطفلة من أطفال المستوى الثاني تمثل مجموعة البحث .

- **الحدود الموضوعية: اختيار مجموعة من الألعاب الإلكترونية المناسبة لأطفال الروضة وقياس فاعليتها في تنمية المهارات القيادية لديهم.**
- **الحدود الزمانية: فترة تطبيق الألعاب المختارة فصل دراسي كامل (الفصل الدراسي الاول للعام الدراسي ٢٠١٩– ٢٠٢٠).**
- **الحدود المكانية: تم التطبيق في روضة الشروق الرسمية للغات، وهي إحدى الروضات التابعة لوزارة التربية والتعليم بمحافظة القاهرة.**

التصميم التجريبي للبحث:

١. متغيرات البحث:

(أ) المتغير المستقل: الألعاب الإلكترونية المختارة.

(ب) المتغير التابع: المهارات القيادية لطفل الروضة.

٢. نوع التصميم التجريبي:

استخدمت الباحثتين في هذا البحث التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة.

منهج البحث:

اعتمد البحث الحالي على:

١–المنهج الوصفي التحليلي: وذلك من خلال عرض الأدبيات والدراسات المرتبطة بمحاور الإطار النظري للبحث للإفادة في إعداد أدوات البحث ومواد المعالجة التجريبية.

٢–المنهج شبه التجريبي: وذلك من خلال التطبيق الميداني لقياس فعالية الألعاب المختارة لتنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة.

إجراءات البحث: تسير إجراءات البحث على النحو التالي:

أولاً: إعداد الإطار النظري للبحث: وذلك من خلال الاطلاع على البحوث والدراسات والأدبيات التربوية التي تناولت: الألعاب الإلكترونية في رياض الأطفال، والمهارات القيادية لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة.

ثانياً: اختيار مجموعة متنوعة من الألعاب الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة.

ثالثاً: إعداد أداتي البحث:

- اختيار مجموعة متنوعة من الألعاب الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة وعرضها على مجموعة من المحكمين وضبطها وحساب الصدق والثبات.
- تصميم بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لأطفال الروضة وعرضها على مجموعة من المحكمين وضبطها وحساب الصدق والثبات.

رابعاً: التطبيق الميداني للبحث ويشمل:

- اختيار عينة البحث من أطفال الرياض من المستوى الثاني، بإحدى الروضات التابعة لوزارة التربية والتعليم بمحافظة القاهرة.
- التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة على عينة البحث.
- تنفيذ تطبيق الألعاب الإلكترونية المختارة على الأطفال عينة البحث.
- التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة على الأطفال عينة البحث.
- المعالجة الاحصائية للبيانات والتوصل الى النتائج وتفسيرها.

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها: شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والاجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الحاسب الآلي، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي وممتع، يتيح للمتعلم حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية (سامية الديك،٢٠١٠: ٣٢).

كما تعرفها أبو عودة (٢٠١١) بأنها: مجموعة الأنشطة المنظمة والمقننة والتي يتم اختيارها وتوظيفها لتحقق أهداف محددة، بحيث يمارس فيها المتعلم اللعب والتفاعل بإيجابية مع الحاسوب واتخاذ القرار بنفسه حتى يتوصل إلى النتائج المعززة (شيرين أبو عودة،٢٠١١: ٥٩).

وتعرف إجرائيا بأنها:

الأنشطة التي تعتمد على خطوات محددة وفقا لقوانين وقواعد، وتقدم عن طريق أجهزة الحاسوب وتتيح للطفل حرية اتخاذ القرار بنفسه وبناء العلاقات وحل المشكلات في إطار تفاعلي وممتع.

المهارات القيادية:

يعرفها فروانة (٢٠١٤) بأنها قدرة الفرد على التواصل بشكل جيد مع الأخرين، وإدارة الوقت وتنظيمه والتأثير على فريق العمل الذي يقوده من أجل حل المشكلات التي يواجها، والعمل على اتخاذ القرارات المناسبة (عامر فراونة،٢٠١٤: ٧٦).

ويعرفها بدر (٢٠١٥) بأنها مجموعة من السلوكيات والأنشطة التي تساعد الفرد في تحقيق أهدافه وإنجاز مسؤولياته، كالقدرة على الاتصال والتواصل، والتفكير الناقد وحل المشكلات، والعمل بروح الفريق لتحقيق الأهداف القيادية (رولي بدر،٢٠١٥:٤٩).

وتعرف إجرائيا بأنها:

مجموعة السلوكيات والأنشطة التي يسلكها الطفل من خلال الأجهزة الإلكترونية كالحاسوب، والآيباد، والموبايل، والتي تساعده في تحقيق أهدافه وإنجاز مسؤولياته، لتحقيق الأهداف القيادية المنشودة.

الثورة الصناعية الرابعة:

عرفها الدهشان (٢٠١٩) بأنها الانقلاب الجذري الذي أحدثه الابداع التكنولوجي في بنية المجتمع في مختلف مجالات العلوم والمعرفة الإنسانية والتكنولوجيا الرقمية الهائلة والذكاء الاصطناعي حيث تندمج التقنيات الذكية على نحو تتلاشي فيه الخطوط الفاصلة بين ما هو رقمي وتكنولوجي وفيزيائي وبيولوجي (جمال الدهشان،٢٠١٩:١٩٩).

وتعرف إجرائيا بأنها:

موجه عالمية جديدة تستخدم التكنولوجيا الحديثة في مجالات متعددة ومنها التعليم، حيث يتاح للطفل التعلم عن طريق الحاسب الالي أو الأجهزة الالكترونية المتاحة، وذلك بهدف تنمية المهارات القيادية اللازمة للتعايش مع الثورة الصناعية الرابعة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الألعاب الإلكترونية:

يعتبر استخدام الألعاب بصفة عامة في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان الأطفال لما تمتاز به من شد انتباه الأطفال أثناء استخدامها (إيمان الخفاف،٢٠١٠:٤٦)

وتتميز الألعاب الإلكترونية بعدة خصائص حيث تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا.

ويشير سرج (٢٠٠٩) بأنها تزيد دافعية التعلم لدى الأطفال لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع الأطفال لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل، حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقًا وجذبًا، بالإضافة لكونها من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الناقد وحل المشكلات، نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الإبداع (أشرف سرج،٢٠٠٩:٩١).

كما أنها تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات وبناء العلاقات، وإمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطفل حتى مرحلة التمكن والإتقان، وبذلك تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد. ويعتبر محمد واخرون (٢٠٠٩) الألعاب التعليمية الإلكترونية أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقا لإمكاناتهم.

معايير اختيار الألعاب الإلكترونية:

لاختيار الألعاب الإلكترونية للأطفال أسس ومبادئ عامة واعتبارات أساسية يذكرها كلا من الحيله (٢٠٠٩) والحربي (٢٠٠٩) ومحمد (٢٠١٠) و (Chuang&Chen,2005)منها أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف النشاط وأن تكون تعليمات تنفيذها مختصرة وواضحة ومحددة يسهل ممارسة الأطفال لها وتحقيق أهدافها، وأن يتحقق المعلم من أن المتعلم يتقن قواعد اللعبة ويعرف أهدافها، وأن يتخلل اللعبة مهارات وعمليات تدريبية وظيفية.

ومن أهم المعايير التي يجب مراعاتها في اختيار الألعاب أن تكون ملائمة نمائيًا لخصائص نمو طفل الروضة بحيث تتيح اللعبة فرصة استخدام الطفل لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية وأن تتضمن مستويات متدرجة من الصعوبة تناسب مستويات المتعلمين المختلفة.

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

صنف الحربي (٢٠٠٩) الألعاب التعليمية الإلكترونية الى عدة تصنيفات وهي: بحسب المنافسة أو بحسب النشاط المستخدم أو بحسب الناتج التعليمي المستهدف من خلال اللعبة.

كما صنفها (محمد واخرون،٢٠٠٩) إلى: ألعاب الأرقام (وتوضع للمبدئين لمساعدتهم على تعلم مبادئ الجمع والطرح والاشكال الهندسية باستخدام الرسوم)، الألعاب المخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما (مثل قيادة السيارات أو المحاسبة)، ألعاب اللغات (وهي مجموعة ألعاب تمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات)، والألعاب العلمية المساعدة (وهي ألعاب تقوم بمساعدة المتخصصين في مجال تخصصهم مثل: اعرف جسمك، اعرف أسماء العواصم في العالم وغيرها).

كما صنف كلا من (Mitchell and Savill–Smith،٢٠٠٤) و (Ibharim,2013)ألعاب الحاسوب التعليمية إلى ألعاب الحركة، وألعاب المغامرة، وألعاب القتال، وألعاب الأرصفة، وألعاب المعرفة، وألعاب المحاكاة، وألعاب الأدوار، وألعاب التمرين والممارسة، والألعاب المنطقية، وألعاب الرياضيات، ويمكن أن تكون تنافسية أو تعاونية أو فردية .

ومن خلال تناول الأدبيات التي ناقشت دور الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال وتنمية مهاراتهم؛ يظهر لنا أن الألعاب في البيئة الصفية بداية من قطع المكعبات إلى أجهزة الألعاب الإلكترونية كلها تساهم في تنمية المهارات الفكرية واللغوية والاجتماعية والنفسية للطفل.

وفيما يلي بعض الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها:

دراسة(Olson,2010) والتي رصدت نتائجها زيادة في دافعية الطلاب لتعلم مادة الرياضيات من خلال جذب الطلاب ولفت أنتباههم خلال الدرس وتوفير التغذية الراجعة بشكل مستمر.

وهدفت دراسة (Din.s,٢٠٠١) إلى معرفة تأثير ألعاب الفيديو التعليمية على أطفال الروضة ومستوى تحصيلهم، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الأطفال في القراءة والتهجئة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة العون (2012) لتقصي أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في الأردن والتي طبقت الدراسة على (٥٦) طفلا وطفلة وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين لصالح التجريبية التي تعلمت بالألعاب التعليمية الإلكترونية.

ودراسة الخراز (2013) والتي هدفت لاستقصاء أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت وبعد تحليل النتائج توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

الثورة الصناعية الرابعة وأطفال الروضة:

بدأت الثورة الصناعية الرابعة مع بداية الألفية الجديدة، وانطلقت من منصة الاندماج الثوري لمجموعة هائلة من الاكتشافات العبقرية في مختلف مجالات العلوم والمعرفة الإنسانية

والتكنولوجيا الرقمية والذكاء الاصطناعي حيث تندمج التقانات الذكية على نحو تتلاشى فيه الخطوط الفاصلة والحدود القائمة بين ما هو رقمي وتكنولوجي وفيزيائي وبيولوجي.

ويري كلاوس (٢٠١٦) أن هذه الثورة تمثل الحلقة الأخيرة من سلسلة الثورات الصناعية المتعاقبة؛ حيث أنها ستغير جذريا الطريقة التي نحيا ونعمل بها. وسيشمل هذا التحول جميع نواحي الحياة (نادية يوسف،٢٠١٨: ٧٩).

وتتميز الثورة الصناعية الرابعة بثلاثة سمات رئيسية تميزها عن سابقاتها من الثورات وهي السرعة، والتعقيد، والشمول مما يؤدي إلى إحداث تغيير جذري في العلاقات بين الدول والمجتمعات والافراد، وأدى التقدم الهائل في المستحدثات التكنولوجية التي جاءت بها الثورة الصناعية الرابعة من وسائل اتصال اجتماعي، وأدوات عرض، وألواح رقمية وغيرها إلى لفت الأنظار لدور هذه التقنيات في توفير تعلم جيد لأطفال اليوم وقادة المستقبل.

وانطلاقاً من أن التعليم هو البوابة الرئيسية لدخول هذا العصر الذي يمثل التحدي الاكبر في القرن الحادي والعشرين، والتمكين فيه؛ فإن الثورة الصناعية الرابعة ينبغي أن تقابلها ثورة في التعليم لبناء أجيال قادة تتعايش مع متطلبات هذه الثورة وتفتح امام الأطفال ابواب التعليم المستمر.

وقد عقد المجلس العربي للطفولة والتنمية جلسته بعنوان" تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة" والتي خرجت بمجموعة من التوصيات من أبرزها أهمية الاستمرار في العمل على تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة من أجل أن نجعل أطفالنا مستعدين لهذه الثورة بفرصها ومخاطرها، وأن تنشئة الطفل في هذا السياق لابد وأن تتم في ضوء بنية مفاهيمية متكاملة ومترابطة، وأن القيم والقدرات المطلوب تنميتها لابد وأن تشكل من جديد، وذلك وفق نسق فكري جديد يؤسس لعلاقة عضوية بين الطفل والثورة الصناعية الرابعة في إطار وعي كوني.

وفي ظل التحديات التي فرضتها الثورة الصناعية الرابعة ومستحدثاتها أصبحت المدارس مطالبة بالتعامل مع المتغيرات التي تحدث داخل أسوارها وخارجها، وأصبحت مهمة المدارس الجوهرية تكوين جيل قادة يمتلك المرونة والقدرة على التكيف مع المواقف الجديدة.

ويؤكد الهلالي (٢٠١٩) على الأدوار التي تؤديها المستحدثات التكنولوجية التي جاءت بها الثورة الصناعية الرابعة في التعليم وهي كالتالي:

– استخدام السبورات الذكية في الفصول.

– توفير تجارب تفاعلية للأطفال تجعلهم يستمتعون بأنشطة التعلم والاكتشاف في المدرسة.

– تقديم تجارب تعليمية جديدة وغير تقليدية، تعتمد على تطبيق الإستراتيجيات الحديثة.

– مساعدة المعلمين على عرض الدروس بشكل أفضل وأسهل من خلال الاستعانة بتقنيات العرض الحديثة.

زيادة التفاعل بين أطراف العملية التعليمية من الأطفال والمعلمات، والإدارة، وأولياء الأمور(الشربيني الهلالي،٢٠١٩).

وقد أشارت عويس (٢٠١٨) إلى أنه يجب الاستفادة من إيجابيات الثورة الصناعية الرابعة لتنشئة أطفالنا عن طريق:

- **تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال، عن طريق التعليم الالكتروني؛ حيث أنه لا يمكن أنكار دور التكنولوجيا في تعليم الأطفال وتنمية ذكاءهم.**
- **اشباع ميول الأطفال المعرفية، من خلال وسائل التكنولوجيا التعليمية عن طريق الأفلام والألعاب التعليمية المختلفة.**
- **تنمية المهارات الاجتماعية، فمن خلال الاستخدام الصحيح للتكنولوجيا يستطيع الطفل أن يكتسب المهارات اللازمة لتنمية العلاقات الاجتماعية والتواصل مع الغير بشروط رقابية من المعلمة او الاسرة.**
- **إعداد برامج تكنولوجية وتطبيقات عن طريق: الألعاب الإلكترونية والفيديوهات المرئية الجذابة لتنمية التفكير الناقد لدى الأطفال منذ الصغر.**
- **إجراء بحوث ودراسات ميدانية بشكل دوري: للوقوف على الاحصائيات المؤكدة لاستخدام الأطفال للتكنولوجيا، ومعالجة القصور للخروج بحلول عملية مبتكرة للمشكلة (عفاف عويس،٢٠١٨: ٥٩).**

لذا يجب أن يكون دور المعلمين في هذا العصر موجهين للتكنولوجيا، ومسئولين ليس فقط عن التدريس للأطفال، ولكن أيضا عن التعلم، وأن يراعوا احتياجات الأطفال في هذه

المرحلة، وخلق بيئة تعليمية تركز على الطفل وتشجعه على الابداع وحب الاستطلاع، ومن أجل التكيف مع الثورة الصناعية يحتاج الأطفال إلى تعلم مهارات جديدة تواكب هذا العصر.
وأكدت العديد من الأدبيات على مجموعة من المهارات التي يجب أن يمتلكها أطفال اليوم في عصر الثورة الصناعية الكبرى منها حل المشكلات، وكيفية التعامل مع الاخرين، ومهارات الاتصال والتفاوض وبناء الفريق، ومهارات التعاون، والابداع، والتفكير الناقد، والقيادة، والتعلم المستمر، (الجمل،٢٠١٨)، (Jahan،2017)، (Luciano,2014) وهذا ما يدعي إلى ضرورة امتلاك أطفالنا المهارات القيادية وهو ما نتحدث عنه في المحور التالي.

المهارات القيادية:

تعد القيادة من الموضوعات التي شكلت جزء من اهتمامات الإنسان حتى أصبحت ذات بعد بالغ الأهمية في وقتنا الحاضر، لأن القادة هم الذين يستطيعون توجيه عمل الجماعة وفقا للأسس والقواعد المناسبة، وتؤكد الدراسات الحديثة في القيادة على أهمية ممارسة الأطفال للقيادة وامتلاكهم لمهاراتها، ومن ناحية أخرى تظهر حاجة المجتمعات إلى اكتشاف وتنمية قيادات ذات شخصية قوية، قادرة على التخطيط الجيد للمستقبل، واتخاذ القرارات؛ لذا يجب العمل على اعداد جيل يمتلك المؤهلات والمهارات القيادية للنهوض بمجتمعه في عصر الثورة الصناعية الرابعة.

وقد أكد (Sternberg,2003) على أن القيادة تنمو بنمو الأطفال فتظهر في البداية في صورة سيطرة، وتتدرج حتى تصل إلى قيادة إدارية، وترتبط القيادة بالسمات الفردية للطفل، فهي تشمل التوجيه وتنظيم نشاط الأقران، وتقديم الاقتراحات وتمثيل النشاط، ومد يد العون والمساعدة، وتوزيع الأقران على الأدوار المختلفة... الخ، وهذا لا يعنى أن الطفل القائد يظل قائداً في كافة المواقف التعليمية، ولكنه قد يتبدل دوره فيصبح قائد في موقف ما ثم يتبدل دوره لتابع في موقف آخر، وهذا يعنى أن التبعية ليست نقيض للقيادة بل هي عملية تبادلية.

والقيادة نشاط إيجابي، وعملية ابتكار الرؤية البعيدة، وصياغة الهدف وتحقيق التعاون ووضع الاستراتيجيات واستنهاض الهمم للعمل، وهي قوة غير عادية، تمثل الفاصل بين النجاح والفشل، والقيادة الناجحة تحتاج إلى قائد يتصف بالحكمة والذكاء والحصافة والنظرة الثاقبة (عبد الوهاب،٢٠١٧) و(مسعود،٢٠١٧) و(الجبالي،٢٠١٨).

سمات الأطفال القادة:

القادة مسؤولون عن التطلع إلى المستقبل، دون أن تلهيهم الإخفاقات أو الفشل عن ذلك، فهم حريصون على أن يخرجوا رابحين في النهاية، فعليهم أن يروا المستقبل، ويعدوا العدة لما سيأتي، ويحرصوا على عدم اتخاذ قرارات خاطئة، وعليهم الإعداد للربح ومراقبة الوضع، وتحديد هل باستطاعتهم الربح أو الخسارة، وتقرير إذا كأن التوقيت صحيحاً أم خاطئاً (ريوهو أوكادوا،٢٠١٥:٦٦).

ويتسم طفل الروضة القائد بمجموعة من السمات التي تميزه عن غيره من الأطفال، فهو يبدو أكبر عمراً عن أقرأنه، ويتميز بثقته بنفسه واعتداده بها، كما أنه يتسم بالقدرة على تحمل المسئولية، والسيطرة على زمام الأمور، والالتزام بالقواعد.

ويمكن تقسيم الأطفال القادة إلى نوعين وهما: القائد المتسلط والذي لا يستطيع القيادة إلا بالقوة، وهو غالبا ما قد يكسب احترام الأطفال الأخرين ولكنه ينقصه الشعور بحبهم له، والقائد الديمقراطي وهو الذي يبدي اهتماما بمشاعر الأخرين، ويقود الجماعة إلى النجاح عن طريق طرح الأفكار والاقتراحات، بدلا من إعطاء الأوامر والتوجيهات، فيكسب احترام الأطفال الأخرين وقلوبهم في نفس الوقت (Hurlock,2006:92).

وترى الباحثتين أن علينا واجب ولنا دور هام كآباء ومربين ومسؤولين نستطيع من خلال العمل المشترك والجاد، رعاية الأطفال القادة، وتوفير كل مقومات النجاح لهم، وخاصة النوع الثاني من القادة (القائد الديمقراطي) فمجتمعاتنا الان ونحن في عصر الثورة الصناعية الرابعة في حاجة ماسة لهم.

حيث تتبع القيادة الديمقراطية أساليب الإقناع، والاستشهاد بالحقائق، والاهتمام بأحاسيس الأفراد ومشاعرهم، وجعلهم يشعرون بكرامتهم وأهميتهم، ولهذا فأن القائد الديمقراطي يستأنس بآراء تابعيه ويعير آرائهم وأفكارهم الاهتمام اللازم، ويقدم لهم المعلومات والإرشادات اللازمة، ويلعب دوراً فعالاً في تنمية الإبداع، وتحقيق التعاون، وإطلاق قدرات وطاقات التابعين الكامنة (هند رشدي،٢٠١١:٦٣).

وللأطفال القادة قدرات تميزهم عن غيرهم من الأطفال، فالكثير منهم لديهم الرغبة ليصبحوا قادة؛ ولكن القليل منهم من يمتلك المقومات التي تؤهله لهذا الدور، ومن قدرات القائد والتي تميزه عن غيره ما يلي:

- **القدرة على التواصل وإتقان مهاراته استماعاً وتعبيراً، كي يستطيع أن يُعبر عما يرغب فيه، وكذلك يستمع للآخرين.**
- **القدرة على التأثير في الآخرين وذلك بسلامة الحجة، وإيجاد منطق مقبول وراء ما يعرض.**
- **القدرة على اتخاذ القرارات في الوقت المناسب، فالقرار لا يكون سليماً إلا أن كان في الوقت المناسب لإصداره، وإلا كان ضرره أكبر من نفعه أحياناً.**
- **القدرة على التخطيط والذي يعني التنبؤ بما سيكون عليه الأمر لاحقاً، والإعداد له.**
- **القدرة على إدارة الوقت، حتى يمكن الاستفادة منه كما ينبغي.**
- **القدرة على إدارة الذات أي ضبط الذات والتحكم فيها.**
- **القدرة على العمل بروح الفريق، والتعاون مع الآخرين، فالقيادة ليست عملاً فردياً، (أندرسن،٢٠٠٦) و(فروانة،٢٠١٤) و(Scheer&Safrit,2001)، و(محمد وقطناني،٢٠١٠) و(دوتليش واخرون) و(بدر،٢٠١٥) و(محمد ،٢٠١٨) و(Nupponen,2006).**

وترى الباحثتان أن هناك عدد من السمات يجب أن تتوافر في الطفل القائد في ظل الثورة الصناعية الرابعة ومنها: الطلاقة في الحديث، روح المبادرة، تحمل المسئولية، الثقة بالنفس، حب الاختلاط بالآخرين. فكل قائد لابد أن يتميز بصفات أو مهارات تساعده على التأثير في سلوك تابعيه وتحقيق أهداف المجموعة، فالاختلاف بين القادة والتابعين اختلاف في الدرجة وليس في النوع.

ويرى فرماوي (٢٠٠٧) أنه يمكن اكتشاف القادة داخل الجماعات المختلفة من خلال عدة أساليب من بينها:

١– الملاحظة: فمن خلال الملاحظة البسيطة أو المنظمة للأطفال يمكن كشف القيادين منهم فمن خلال الملاحظة نرى لديهم روح المبادأة، وسرعة الاستجابة والتحمس، والنظام وسرعة البديهة والتصرف، فضلا عن قدرتهم على الاستدلال والربط المنطقي بين الأفكار.

٢– تطبيق مقياس شبكة العلاقات الاجتماعية (سوسيومتري) وذلك للتعرف على الأطفال المركزيين داخل الجماعة ويمكن ذلك عن طريق سؤال أعضاء الجماعة أسئلة مثل: أذكر ثلاثة أعضاء من الجماعة تفضل مشاركتهم رحلة؟ أذكر اسم زميلك الذي تفضل أن يقود العمل؟ (مصطفى فرماوي،٢٠٠٧: ٤٣)

ويشير "السويدان" إلى أن الأطفال يكتسبون المهارات القيادية في السبع سنين الأولى من حياتهم بسهولة ويسر؛ إذا ما توفرت لهم البيئة الثرية الغنية بالخبرات المتنوعة التي يستفيد منها الطفل ليطور من نفسه (طارق السويدان وفيصل عمر، ٢٠٠٤: ٧٥).

وتعد المهارات القيادية مجموعة من المهارات المختلفة التي تعمل معًا جنبًا إلى جنب، والتي يسهم امتلاكها في بناء القائد الناجح الفعّال.

وبعد الاطلاع على العديد من الادبيات والدراسات التي تناولت المهارات القيادية تم استخلاص أهم هذه المهارات التي تندرج تحت مظّلة المهارات القيادية:

١ – مهارة اتخاذ القرار:

تعبر مهارة اتخاذ القرار عن القدرة على اتخاذ قرار حاسم وصحيح بسرعة، وبناءً على المعلومات المتوفرة، وتتطور هذه المهارة مع الوقت والخبرة، حيث أن الطفل كلّما اعتاد على بيئة تعلمه أكثر، أصبح أكثر قدرة على اتخاذ القرارات حتى وأن لم يمتلك جميع المعلومات الضرورية لاتخاذ هذا القرار.

٢ - النزاهة:

يُنظر إلى النزاهة في الغالب على أنها التحلّي بالصدق، والتعامل بمصداقية، إلاّ أنها تعني أيضًا امتلاك القيم القوية، وتتطلب هذه المهارة سمات شخصية لا تتوافر في طفل الروضة.

٣ - مهارة بناء العلاقات:

تحتاج القيادة إلى القدرة على بناء فريق قوي متعاون يعمل على تحقيق هدف مشترك، بل والحفاظ على هذا الفريق، من خلال تعزيز العلاقات بين أفراده وتطويرها. وهنا لابدّ من التنويه أن مهارة بناء العلاقات تحتاج بدورها إلى مهارات أخرى كالتواصل الفعّال، والقدرة على فضّ النزاعات.

٤ - مهارات حل المشكلات:

لابدّ للطفل القائد الناجح أن يكون قادرًا على حل المشكلات غير المتوقعة التي تواجهه في عمله بالنشاط داخل مجموعته، وحتى يمتلك مهارة حل المشكلات، عليه اكتساب مهارات جانبية مساعدة تتمثّل في القدرة على البقاء هادئًا، ومن ثمّ تحديد المشكلة واقتراح خطوات واضحة ومحدّدة لحلّها. وتساعد هذه المهارة الطفل القائد على اتخاذ القرارات السريعة، وتجاوز العقبات سواءً كانت داخلية ضمن الفريق أو خارجية مع فرق عمل أخرى مع ضمان إتمام النشاط التعليمي في الوقت المناسب وفقًا للشروط المحددة مسبقًا.

٥ - الاستقلالية:

عندما يمتلك الطفل القائد مهارات الاستقلالية والاعتماد على الذات، فإنه يصبح محل ثقة الآخرين به، إذ تتيح هذه المهارات لصاحبها متابعة الخطط والوفاء بالمواثيق والعهود، كما أن العلاقات المبنية على يد قائد مستقل تسهم في خلق فريق قويّ قادر على تجاوز الصعاب والتحدّيات غير المتوقعة التي تظهر في أي وقت في العمل، وهي تناسب المتعلمين في المراحل التعليمية المتوسطة والعليا.

٦ – مهارات الإشراف والتعليم:

إحدى أهمّ المهارات التي تميّز القيادة عن غيرها من الكفاءات، هي مهارة التعليم والإشراف. فالقدرة على تعليم الآخرين، أو مساعدتهم للنموّ والتطوّر في وظائفهم، تسهم بدورها في تطوير جهة العمل، ولعل أهمّ متطلبات هذه المهارة، أن يفكّر القائد في فريقه وكيفية إنجاحه وتطويره أكثر من تفكيره بنفسه، وهذه المهارة ايضًا تناسب المراحل العليا من التعليم.

ومن خلال العرض السابق يمكن تحديد أهم المهارات القيادية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة وهي: (مهارة اتخاذ القرار– مهارة حل المشكلات– مهارة بناء العلاقات مع الآخرين)

ومن الدراسات التي تناولت القيادة وتنميتها لدى الأطفال ما يلي:

دراسة مسعود (٢٠١٧) بعنوان القيادية لدى أطفال الروضة وعلاقتها بتساؤلاتهم في محافظة جدة، وتكونت عينة الدراسة من(٢٠٦) طفلاً وطفلة، من أطفال الروضة، طبق عليهم مقياس المهارات القيادية لدى أطفال الروضة، ومقياس أنواع الأسئلة لطفل الروضة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن مهارات القيادة عالية بين أطفال الروضة، وكانت أعلى الدرجات التي حصل عليها الأطفال على مقياس المهارات القيادية لصالح مهارات: التواصل الاجتماعي، وبناء الفريق، والعلاقات العامة، كما أشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية دالة بين نمط أسئلة الأطفال ومهاراتهم القيادية.

وهذا ما أكدته دراسة حسن (٢٠١٢) والتي قامت بإلقاء الضوء على دور الأسرة في تنمية الشخصية القيادية والمهارات القيادية لدى الطفل، وتوصلت الدراسة إلى أن الأسرة تلعب الدور الرئيسي في تنمية الشخصية القيادية لدى أبنائها.

وكذلك دراسة يوسف (٢٠١٥) التي هدفت إلى قياس دور أنشطة اللعب الجماعية في تنمية الشخصية القيادية لدى طفل الروضة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى ضعف قدرة الطريقة التقليدية المستخدمة في تعليم أطفال الروضة، مقارنة بكفاءة وفعالية طريقة استخدام أنشطة اللعب الجماعية، فيما يتعلق بإكساب وتعليم الطفل مهارات الشخصية القيادية.

اما دراسة قهوجي والحميدي (٢٠١٥) فقد أشارت إلى ضرورة تضمين مهارات السلوك القيادي في منهج رياض الأطفال كمهارات اتخاذ القرار، المبادأة، وتحمل المسئولية؛ كما وضعت الدراسة تصور مقترح لتعليم مهارات السلوك القيادي في منهج رياض الأطفال.

وترى الباحثتين في ضوء ما سبق أن تدريب الأطفال على العمل الجماعي والتعاوني من خلال الألعاب الإلكترونية الجماعية يكسب الأطفال القدرة على الاتصال الفعال والجيد مع الآخرين، والتخطيط للوصول للأهداف، بالإضافة إلى تدريب الأطفال على مهارات حل المشكلات، فضلاً عن مهارات اتخاذ القرار والتي تساعد الأطفال على إنجاز المهام المطلوبة منهم وإدارة الوقت.

وحتى يتأهل الأطفال للعمل الجماعي والتعاوني من خلال الألعاب الإلكترونية، فنحن بحاجة لأن ندربهم على:

- الاعتراف بالخطأ، ومحاولة التعلم منه.
- حسن الاستماع والإصغاء لوجهة نظر الآخرين وتقبلها.
- فهم كل من طبيعة العمل المطلوب منه ودوره في ذلك العمل.
- الحرص على استشارة أفراد المجموعة في أجزاء العمل المشترك والتي تحتاج إلى قرار (عمرو بدران،٢٠١٢: ٨٦).

وترى الباحثتين أن على معلمة الروضة كقائدة تربوية، وعلى الآباء كقدوة لأطفالهم، الموازنة بين سلطتهم ونفوذهم على الأطفال واستقلالية الأطفال، وحقهم الطبيعي في أن يكونوا أفراداً متفردين، فمن خلال الألعاب الإلكترونية يمكن تنمية قدرة الأطفال على التواصل مع الآخرين بفعالية، والعمل الجماعي والتعاوني مع الأقران، والقدرة على اتخاذ القرارات وإعطاء الرأي فيما يتعلق بأمورهم، مع تنمية مهارات حل المشكلات، و كلها مهارات تحتاج إلى تضافر الجهود لمساعدة الأطفال، والنهوض بهم فالألعاب الإلكترونية ليست اختيار ولا رفاهية بل ضرورةُ ملحة في ظل هذا العصر الرقمي.

إجراءات تنفيذ البحث:

١. إعداد بطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة:

تعتبر الملاحظة وسيلة من وسائل التقويم المناسبة للطفل في مرحلة رياض الأطفال، فهي تسجل سلوك الطفل ومدى إقباله على الألعاب المختارة ومساهمتها في إكسابه المهارات القيادية، وتفاعل الطفل مع زملائه ومعلمته.

أ -القائم بالملاحظة:

تقوم معلمات الروضة بملاحظة سلوك الأطفال (عينة البحث) قبل وبعد تنفيذ الألعاب الإلكترونية المختارة؛ وذلك نظراً لطول فترة تعاملهن مع الأطفال، وتكوينهم لفكرة محددة عن سلوك كل طفل باستخدام بطاقة الملاحظة.

ب -الهدف من بطاقة الملاحظة:

الهدف من هذه البطاقة هو استخدامها كأداة قياس قبل وبعد تنفيذ الألعاب المختارة، وذلك لتحديد مدى فاعلية الألعاب التي تم اختيارها في تنمية المهارات القيادية للأطفال عينة البحث.

ج - بناء بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية

<u>روعي عند صياغة بنود بطاقة الملاحظة ما يلي:</u>

- أن تكون العبارات قصيرة وواضحة ومحددة.
- أن تصف كل عبارة أداء واحد فقط.
- أن تبدأ كل عبارة بفعل سلوكي في زمن المضارع.
- أن تصاغ إجرائيا ليسهل ملاحظتها وقياسها.
- أن ترتبط العبارات بالسلوك المراد ملاحظته.

وقد تضمنت بطاقة الملاحظة ثلاث مهارات رئيسة وهي: اتخاذ القرار وحل المشكلات وبناء العلاقات (التواصل الاجتماعي)، واشتملت كل مهارة رئيسية على مجموعة من السلوكيات التي ترتبط بها وتعبر عنها ويمكن قياسها.

وقد وضع أمام كل بند مقياس ثلاثي وفقاً لمقياس "ليكرت" يدل على مستوى تحقق السلوك الذي تحتويه العبارة (يفعل دائماً– يفعل أحيانا– نادراً). بحيث توضع علامة (✓) في

الخانة التي تدل على درجة ممارسة الطفل للسلوك، وبذلك اشتملت بطاقة الملاحظة على مجموعة محددة من السلوكيات (٣٤ أداء سلوكي) يمكن ملاحظتها والحكم عليها، وأصبحت معدة في صورتها الأولية.

التقدير الكمي لبطاقة الملاحظة:

تم تحديد التقدير الكمي لبنود بطاقة الملاحظة على النحو التالي:

جدول (١)
التقدير الكمي لبنود البطاقة

مستوى تحقق السلوك	دائماً	أحياناً	نادراً
الدرجة	٣	٢	١

ضبط بطاقة الملاحظة:

- **صدق البطاقة**

قامت الباحثتين بالتأكد من صدق بطاقة الملاحظة؛ بعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وعلم النفس وتربية الطفل، وذلك بهدف التأكد من صلاحيتها للتطبيق؛ حيث أبدى المحكمون آراءهم حول تعديل صياغة بعض بنود البطاقة مثل (يستطيع الطفل أن يحفز أقرانه ويشجعهم لبذل أفضل ما لديهم لإنجاز المهام المختلفة) حيث تم تعديله ليصبح: (يحفز الطفل اقرانه لبذل أفضل ما لديهم لإنجاز المهام المختلفة)، وكذلك حذف بعض البنود مثل (يتمكن الطفل من حل مشكلاته بمفرده)، وقامت الباحثتين بإجراء التعديلات المقترحة لتصبح البطاقة في صورتها النهائية مشتملة على (٢٩ أداء سلوكي).

- **ثبات البطاقة**

لحساب ثبات البطاقة استخدمت الباحثة طريقة إعادة تطبيق بطاقة الملاحظة على عينة من الأطفال قوامها (١٠) أطفال بمرحلة رياض الأطفال بفاصل زمني مقداره أسبوعين (١٥ يوم) بين التطبيقين وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين وكانت قيمة معامل الارتباط ٠.٩٦ وهو معامل ثبات مرتفع للبطاقة، مما يؤكد صلاحية بطاقة الملاحظة للتطبيق.

٢. اختيار الألعاب الإلكترونية وضبطها:

اشتملت إجراءات اختيار الألعاب وضبطها على ما يلي:

أسس اختيار الألعاب:

١- تأكيد أن الطفل هو محور وجوهر عملية التعلم، إلى جانب مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال والذي يظهر في ميولهم وهواياتهم، واختلاف أنماط تعلمهم؛ لذا تعمل الألعاب الإلكترونية المختارة على تنمية السلوك القيادي لطفل الروضة.

٢- تأكيد إيجابية وفاعلية وديناميكية الطفل أثناء اكتسابه المهارات والمعارف المرتبطة بمحتوى الألعاب؛ حيث يظهر ذلك أثناء تعبيره عن آرائه وأفكاره بحرية أثناء تنفيذ الألعاب مع زملائه، ومن خلال الاندماج النشط أثناء الألعاب والأنشطة والمناقشات داخل مجموعات العمل الصغيرة.

٣- أن تراعى الألعاب الإلكترونية المختارة عوامل الامن والسلامة بالنسبة للطفل، والمعلمة، والمكان.

٤- أن تكون ملائمة نمائيًا لخصائص نمو طفل الروضة بحيث تتيح اللعبة فرصة استخدام الطفل لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية وأن تتضمن مستويات متدرجة من الصعوبة تناسب مستويات المتعلمين المختلفة.

الألعاب المختارة:

قامت الباحثتان باختيار ٨ ألعاب من تطبيق (Leapfrog)، وللتأكد من صلاحية الألعاب للتطبيق وفاعليتها في تحقيق الأهداف التي وضعت من أجل تحقيقها؛ عرضت الباحثتين الألعاب المختارة على مجموعة من الخبراء المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وعلم النفس وتربية الطفل، وقد تم تحليل آراء المحكمين وإجراء التعديلات المقترحة بحذف أربعة ألعاب لتصبح الألعاب المختارة (٤ ألعاب فقط).

إجراءات التطبيق الميداني:

بعد التأكد من صدق وثبات أدوات البحث قامت الباحثتان بالتطبيق في روضة الشروق الرسمية للغات إحدى الروضات التابعة لإدارة حلوان التعليمية وذلك في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي٢٠١٩-٢٠٢٠م لمدة ثلاثة أشهر.

نتائج البحث وتفسيرها:

أولاً: نتائج البحث المرتبطة بالتحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث:

والذي ينص على: "يوجد فرق دال إحصائيا عند ٠.٠١ بين متوسطي مجموع درجات الأطفال الكلية (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة لصالح التطبيق البعدي، يعزى لاستخدام الألعاب الالكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا".

ولاختبار الفرض تم حساب قيم "ت" ومدي دلالتها بين التطبيقين القبلي والبعدي، وذلك باستخدام معادلة الفروق في حالة المتوسطات المرتبطة.

وبتطبيق المعادلات جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٢)

يبين المتوسطات الحسابية ومتوسط الفرق بين درجات الأطفال (عينة البحث) قبل تطبيق الألعاب المختارة وبعدها، وقيم "ت" ومستوي دلالتها بين التطبيقين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (اعداد الباحثتين) للدرجة الكلية.

	حجم العينة	المتوسط الحسابي		متوسط الفرق بين التطبيقين	الانحراف المعياري		الانحراف المعياري للفروق	قيمة (ت) المحسوبة	درجات الحرية	مستوي الدلالة الإحصائية
		التطبيق القبلي	التطبيق البعدي		للتطبيق القبلي	للتطبيق البعدي				
الدرجة الكلية	٣٤	٥٤.٤١	٨٠.٥٣	٢٦.١٢	٧.٣٧	١.٨٥	٩.٢٢	١٩.٩٥	٣٣	دال عند ٠.٠١

يتضح من الجدول (٢) السابق ما يلي :

بالنسبة للدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة فيلاحظ ارتفاع متوسط درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيق البعدي (٨٠.٥٣) عن متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي (٥٤.٤١)، حيث بلغ متوسط الفرق بين التطبيقين (٢٦.١٢) درجة.

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال الكلية (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة لصالح التطبيق البعدي، يعزى لاستخدام الألعاب الالكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا".

ويتضح ذلك من مقارنة قيم "ت" المحسوبة بقيمة "ت" الجدولية (٢.٤٦) عند درجة حرية (٣٣)، حيث اتضح أن جميعها تعتبر قيم دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١).

ويشير هذا إلى أنه قد حدث تحسن واضح ودال في المهارات القيادية لدى الأطفال (عينة البحث)، وذلك نتيجة تجريب الألعاب المختارة.

<u>وبذلك يتحقق صحة الفرض الأول من فروض البحث.</u>

قياس حجم تأثير الألعاب المقترحة في تنمية المهارات القيادية لأطفال الروضة عينة البحث:

أن مفهوم الدلالة الإحصائية تعبر عن الثقة التي توليها لنتائج الفروق أو العلاقات بصرف النظر عن حجم الفرق أو حجم الارتباط، بينما يركز مفهوم حجم التأثير على الفرق أو حجم الارتباط بصرف النظر عن مدى الثقة التي نضعها في النتائج، فحجم التأثير هنا يعبر عن الدلالة العملية للألعاب المختارة، ويرمز له بالرمز(η^2)، وعندما يزيد مربع إيتا (η^2) عن ٠.١٥ فإن حجم التأثير للمتغير المستقل على التابع يكون كبير. (باهي وآخرون، ٢٠١٥)

ولهذا قامت الباحثتان بحساب حجم التأثير بالاعتماد على قيم "ت" الناتجة عن المقارنة بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (إعداد الباحثتان)، وذلك باستخدام معادلة مربع إيتا (η^2).

<u>وقد تم التوصل إلى مجموعة من القيم يوضحها الجدول التالي:</u>

جدول (٣)
يبين حجم تأثير المتغير المستقل (الألعاب المختارة) على المتغير التابع (المهارات القيادية) بالنسبة للدرجة الكلية.

البيانات	درجة الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	قيمة (η^2)	قيمة (d)	مقدار حجم التأثير
الدرجة الكلية	٣٣	١٩.٩٥	٠.٩٢	٦.٧٨	كبير

يتضح من الجدول (٣) السابق ما يلي :

أن قيمة مربع إيتا (η^2) الكلية =٠.٩٢، وهذا يعني أن ٠.٩٢ من التباين الكلي في المتغير التابع (المهارات القيادية) يرجع إلى أثر المتغير المستقل (الألعاب المختارة)، كما أن قيمة (d) الكلية= (٦.٧٨)، وهى تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل، وذلك لأن قيمة (d) أكبر من (٠.٨) بالنسبة للدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة.

ويشير هذا إلى فاعلية (الألعاب المختارة) في تنمية المهارات القيادية لدى عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال (من ٥–٦سنوات).

وبهذا تكون الباحثتين قد أجابتا على السؤال الثالث من أسئلة البحث والتحقق من صحة الفرض الأول.

ثانيًا: التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض البحث:

الذي ينص علي أنه يوجد فرق دال إحصائيا عند ٠.٠١ بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة في كل من مهارة اتخاذ القرار– بناء العلاقات – حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي، يعزى لاستخدام الألعاب الالكترونية القائمة على التعلم باستخدام التكنولوجيا.

وقد وضع هذا الفرض بهدف التعرف علي مقدار التغير الحادث في درجات الأطفال (عينة البحث)، وفروق الدرجات بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة، وذلك بالنسبة لكل مهارة على حدة.

ولاختبار صحة الفرض تم حساب قيم "ت" ومدي دلالتها بين التطبيقين القبلي والبعدي، وذلك باستخدام معادلة الفروق في حالة المتوسطات المرتبطة.

<u>وبتطبيق المعادلات جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:</u>

جدول (٤)

يبين المتوسطات الحسابية ومتوسط الفرق بين درجات الأطفال (عينة البحث) قبل تطبيق الألعاب المختارة وبعدها، وقيم "ت" ومستوي دلالتها بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة فى ظل الثورة الصناعية الرابعة لمهارات اتخاذ القرار وبناء العلاقات وحل المشكلات.

	المتوسط الحسابي		متوسط الفرق بين التطبيقين	الانحراف المعياري		الانحراف المعياري للفروق	قيمة (ت) المحسوبة	درجات الحرية	مستوي الدلالة الإحصائية
	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي		للتطبيق القبلي	للتطبيق البعدي				
اتخاذ القرار	١٦.٢٩	٢٨.٣٥	١٢.٠٦	٣.٨٩	١.٣٩	٥.٢٨	١٨.٦٤	٣٣	دال عند ٠.٠١
حل المشكلات	١٥.٠١	٢٧.٢٤	١٢.٢٣	٣.٦٧	١.٥٠	٥.١٧	١٥.١٧	٣٣	دال عند ٠.٠١
بناء العلاقات	٢٣.١٢	٢٦.٠١	٢.٨٩	٢.٥٨	٢.٠٦	٤.٦٤	٧.٧٤	٣٣	دال عند ٠.٠١

يتضح من الجدول (٤) السابق ما يلي:

- **ارتفاع متوسطات درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة في كل من مهارة اتخاذ القرار – بناء العلاقات – حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي.**
- **وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة في مهارة اتخاذ القرار لصالح التطبيق البعدي، ويتضح ذلك من حساب قيم "ت" المحسوبة حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة لمهارة اتخاذ القرار(١٨.٦٤) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١).**

ويشير هذا إلى أنه قد حدث تحسن واضح ودال في مهارة اتخاذ القرار لدى الأطفال (عينة البحث) بعد تجريب الألعاب المختارة.

- **وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة فى ظل الثورة الصناعية الرابعة في مهارة بناء العلاقات لصالح التطبيق البعدي، ويتضح**

ذلك من حساب قيم "ت" المحسوبة حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة لمهارة بناء العلاقات (٧.٧٤) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١).

ويشير هذا إلى أنه قد حدث تحسن واضح ودال في مهارة بناء العلاقات لدى الأطفال (عينة البحث) بعد تجريب الألعاب المختارة.

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة في مهارة حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي، ويتضح ذلك من حساب قيم "ت" المحسوبة حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة لمهارة حل المشكلات (١٥.١٧) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١).

ويشير هذا إلى أنه قد حدث تحسن واضح ودال في مهارة حل المشكلات لدى الأطفال (عينة البحث) بعد تجريب الألعاب المختارة.

<u>وبذلك يتحقق صحة الفرض الثاني من فروض البحث.</u>

قياس حجم تأثير الألعاب المختارة في تنمية مهارات اتخاذ القرار – بناء العلاقات – حل المشكلات:

قامت الباحثتين بحساب حجم التأثير بالاعتماد على قيم "ت" الناتجة عن المقارنة بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة، وذلك باستخدام معادلة مربع إيتا (η^2).

وقد تم التوصل إلى مجموعة من القيم يوضحها الجدول التالي:

جدول (٥)

يبين حجم تأثير المتغير المستقل (الألعاب المختارة) على المتغير التابع (المهارات القيادية بمهاراتها الثلاث كل على حدة)

البيانات / أبعاد الاختبار	درجة الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	قيمة (η2)	قيمة(d)	مقدار حجم التأثير
اتخاذ القرار	٣٣	١٨.٦٤	٠.٩١	٦.٣٦	كبير
حل المشكلات	٣٣	١٥.١٧	٠.٨٧	٥.١٧	كبير
بناء العلاقات	٣٣	٧.٧٤	٠.٦٤	٢.٦٧	كبير

يتضح من الجدول (٥) السابق ما يلي:

- **أن قيمة مربع إيتا (η^2) بالنسبة لمهارة اتخاذ القرار = ٠.٩١، وهذا يعني أن ٠.٩١ من التباين الكلي في المتغير التابع (المهارات القيادية) يرجع إلى أثر المتغير المستقل (الألعاب المختارة)، كما أن قيمة (d) بالنسبة لمهارة اتخاذ القرار= (٦.٣٦)، وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل، وذلك لأن قيمة (d) أكبر من (٠.٨) بالنسبة لمهارة اتخاذ القرار.**

ويشير هذا إلى فاعلية (الألعاب المختارة) في تنمية مهارة اتخاذ القرار لدى عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال (من ٥–٦سنوات).

- **أن قيمة مربع إيتا (η^2) بالنسبة لمهارة بناء العلاقات =٠.٦٤، وهذا يعني أن ٠.٦٤ من التباين الكلي في المتغير التابع (المهارات القيادية) يرجع إلى أثر المتغير المستقل (الألعاب المختارة)، كما أن قيمة (d) بالنسبة لمهارة بناء العلاقات = (٢.٦٧)، وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل، وذلك لأن قيمة (d) أكبر من (٠.٨) بالنسبة لمهارة بناء العلاقات.**

ويشير هذا إلى فعالية (الألعاب المختارة) في تنمية مهارة بناء العلاقات لدى عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال (من ٥–٦سنوات).

- **أن قيمة مربع إيتا (η^2) بالنسبة لمهارة حل المشكلات =٠.٨٧، وهذا يعني أن ٠.٨٧ من التباين الكلي في المتغير التابع (المهارات القيادية) يرجع إلى أثر المتغير المستقل (الألعاب المختارة)، كما أن قيمة (d) بالنسبة لمهارة حل المشكلات = (٥.١٧)، وهى تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل، وذلك لأن قيمة (d) أكبر من (٠.٨) بالنسبة لمهارة بناء العلاقات.**

ويشير هذا إلى فعالية (الألعاب المختارة) في تنمية مهارة حل المشكلات لدى عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال (من ٥–٦سنوات).

- **وكذلك فقد أثبتت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة فى ظل الثورة الصناعية الرابعة في كل من مهارة اتخاذ القرار–**

بناء العلاقات – حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي. فقد تبين من هذه النتيجة أن الألعاب المختارة لها تأثير دال عند مستوى ٠.٠١ في تنمية مهارات (اتخاذ القرار وبناء العلاقات وحل المشكلات).وهذا ما أكدته وأشارت اليه دراسات كل من: قهوجي والحميدي (٢٠١٥)، ومسعود (٢٠١٧)، وحسن (٢٠١٢)، ويوسف (٢٠١٥)، ومحمد (٢٠١٢) فقد أشارت جميعها إلى ضرورة تضمين مهارات السلوك القيادي في منهج رياض الأطفال كمهارات اتخاذ القرار، المبادأة، وتحمل المسئولية.

وجاءت النتائج متسقة مع نتائج دراسة برغوث (٢٠١٥) في أن الأنشطة اللاصفية لها دور فعال في تنمية المهارات القيادية لدى الاطفال، وهذا يدل على إمكانية تنفيذ ألعاب لاصفية للأطفال تسهم بشكل كبير في تنمية المهارات القيادية لديهم؛ وهو ما أكدت عليه الدراسات السابقة بوجه عام والبحث الحالي بوجه خاص.

- ولكن من الملاحظ أن مهارة اتخاذ القرار وحل المشكلات كان لهما النسبة الأكبر في التحسن حيث كأن متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية بالنسبة لمهارة اتخاذ القرار (١٢.٠٦) وبالنسبة لمهارة حل المشكلات (١٢.٢٣) وقد يرجع ذلك إلى أن الألعاب المختارة بما اشتملت عليه من تساؤلات ومشكلات مطروحة جعلت الأطفال (عينة البحث) يتناولونها بعمق ويبحثون عن إجابات وحلول تتسم بالأبداع في حل المشكلات واتخاذ القرار؛ تلك المهارتان التي يعتبرها الكثير من علماء النفس حجر الزاوية بالنسبة للقيادة في عصر الثورة الصناعية الرابعة، وبالتالي فإن ارتفاع متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة بالنسبة لمهارتي حل المشكلات واتخاذ القرار هو دليل واضح على فاعلية الألعاب المختارة في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة.

أما النسبة الاقل في التحسن كانت من نصيب مهارة بناء العلاقات والتواصل الاجتماعي، وقد يرجع ذلك إلى قلة التواصل المباشر بين الطفل وأقرانه أثناء اللعب الالكتروني، وهذا ما يؤكد أنه لا غنى عن التواصل الانساني في عصر الثورة الصناعية الرابعة.

توصيات البحث:

في ضوء ما تم في هذا البحث من إجراءات وما أسفرت عنه النتائج توصى الباحثتان بما يلي:

١. **الاهتمام بمهارات حل المشكلات واتخاذ القرار وبناء العلاقات عند تخطيط برامج الروضة وتضمينها.**
٢. **تخطيط برامج لمعلمات رياض الأطفال؛ تتضمن مهارات القيادة في عصر الثورة الصناعية الرابعة وكيفية استخدامها مع أطفال الروضة.**
٣. **عمل دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال، وكذلك الأمهات والآباء بإشراف متخصصين في كليات التربية للتدريب على كيفية تنمية مهارات القيادة في عصر الثورة الصناعية الرابعة وكيفية استخدامها مع أطفال الروضة.**
٤. **ضرورة تضمين مناهج وبرامج رياض الأطفال للأنشطة التكنولوجية التي تسهم في تنمية مهارات القيادة لدى أطفال الروضة.**

المراجـــع

أولاً: المراجع العربية

- أبوعودة، شيرين. (٢٠١١). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة بير زيت، كلية الدراسات العليا ص ص ١– ١٨١.
- التعليم والثورة الصناعية الرابعة: مؤتمر جدة في دورته ال ١١، وزارة التعليم، المملكة العربية السعودية، ٢٣–٢٤/فبراير/٢٠٢٠م.
- الحربي، عبيد مزعل. (٢٠٠٩). فاعلية الألعاب الإلكترونية على التحصيل وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أم القرى، كلية التربية ص ص ١ – ٧٩
- الحيلة، محمد. (٢٠٠٠). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الخفاف، إيمان عباس. (٢٠١٠). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.
- الديك، سامية عمر. (٢٠١٠). أثر المحاكاة بالحاسوب على التحصيل الآني والمؤجل لطلبة الصف الحادي عشر العلمي. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة النجاح الوطنية، كلية الدرسات العليا، ص ص ١– ٢٢٧
- الدهشان، جمال علي. (٢٠١٩). برامج إعداد المعلم لمواكبة متطلبات الثورة الصناعية الرابعة، المجلة التربوية، جامعة سوهاج، كلية التربية، ج٦٨، ديسمبر: ١٨٧–٢١٩
- الجبالي، غيداء عبد الله أحمد. (٢٠١٨). فعالية برنامج مقترح لتنمية بعض مهارات السلوك القيادي لدى أطفال الروضة، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، مج٣، ص ٧٧.
- الخراز، هنادي بدر. (٢٠١٣). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة عين شمس، كلية التربية.
- السويدان، طارق وعمر، فيصل. (٢٠٠٤). صناعة القائد، مجموعة الإبداع، الكويت.
- الشربيني، الهلالي. (٢٠١٩). الثورة الصناعية الرابعة والتعليم الذكي، المجلة الدولية للتعليم بالانترنت. ديسمبر. المجلد الاول:١–٦.

- العون، إسماعيل سعود. (٢٠١٢). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في الأردن. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، قسم المناهج. الأردن.
- القويدر، مريم. (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليله على عينة الأطفال المتمدرسين. رسالة ماجستير منشورة، كلية العلوم والسياسة والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر.
- الحوامدة، محمد والعدوان، زيد. (٢٠١٢). مناهج رياض الأطفال. عمان: دار الراية للنشر والتوزيع.
- الشحروري، مها. (٢٠٠٨م). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، عمان: دار الميسرة.
- العناني، حنان. (٢٠٠٧م). اللعب عند الأطفال. القاهرة: دار الفكر.
- الإمام، محمد صالح والعبادي، زين حسن. (٢٠١٠). فاعلية العروض التقديمية في تنمية السلوك القيادي لدى الأطفال الموهوبين بالروضة، المجلة التربوية (٢٨): ٢٩–٧١.
- أندرسن، مارك. (٢٠٠٦). مدخل إلى فن القيادة، ترجمة: عايدة الباجوري، مراجعة: طريف شوقي، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ع (٢٦٧٣).
- المؤتمر الدولي: الثورة الصناعية الرابعة وأثرها على التعليم، صحار، سلطنة عمان، ٢١–٢٣/يناير ٢٠١٩.
- أوكادوا، ريوهو. (٢٠١٥). قوانين النجاح المستدام، كيف تستمر في النجاح، ترجمة: عمر الأيوبي، الدار العربية للعلوم ناشرون، لبنان.
- باهي، مصطفى حسين وآخرون. (٢٠١٥). المرجع في الإحصاء التطبيقي (نظري–عملي)، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- بدر، رولي عدنان عبد الحميد. (٢٠١٥). برنامج مقترح لتنمية مهارات القيادة في مبحث حقوق الأنسان لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بوكالة الغوث الدولية بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين.
- بدران، عمرو حسن. (٢٠١٢). تطوير الشخصية، مكتبة جزيرة الورد، المنصورة، مصر.
- برغوث، رحاب صالح. (٢٠١٥). برنامج مقترح قائم على استخدام الأنشطة اللاصفية في تنمية بعض مهارات السلوك القيادي لدى طفل الروضة، مجلة دراسات الطفولة، مجلد ١٨، ع ٦٩ اكتوبر – ديسمبر. ص ٢٧–٤٢

- حسن، أزهار عبد القادر. (٢٠١٢). إسهام الأسرة في تنمية الشخصية القيادية لدى الطفل من منظور التربية الإسلامية، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى.
- جمال الدين، نادية يوسف. (٢٠١٨). الثورة الصناعية الرابعة والتعلم للحياة، مجلة العلوم التربوية، المؤتمر الدولي الاول لقسم المناهج وطرق التدريس المتغيرات العالمية ودورها في تشكيل المناهج وطرق التدريس، كلية الدراسات العليا التربوية، جامعة القاهرة.
- رشدي، هند. (٢٠١١). كيف تكون قائداً ناجحاً؟، القاهرة: دار الخلود للنشر والتوزيع.
- رشوان، ربيع. (٢٠١٠). التعليم المنظم ذاتياً – نماذج ودراسات معاصرة، القاهرة: عالم الكتب.
- سرج، أشرف. (٢٠٠٩). التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية. الرياض: مكتبة الملك عبد العزيز العامة.
- عبد الوهاب، مروي محمد. (٢٠١٧). التنبؤ بمهارات القيادة في ضوء بعض المتغيرات المعرفية لدى مجموعة من طالبات السنة التحضيرية بجامعة فيصل، دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)،ع ،٨٢، ص ٢١٥–٢٨٥.
- عشرية، إخلاص. (٢٠١١). الأنشطة التربوية في رياض الأطفال كمرتكز لتنمية السلوك القيادي للطفل: رياض مؤسسة الخرطوم (السودان) للتعليم الخاص نموذجًا، المجلة العربية لتطوير التفوق، (٣): ٧٣–٩٨
- عويس، عفاف أحمد. (٢٠١٨). ورقة عمل استطلاع عينة من المصريين حول استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية، تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة.
- فرماوي، مصطفى عبد العظيم. (٢٠٠٧). اكتشاف الموهوبين والمتفوقين في مجال القيادة الاجتماعية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، مج٤، ع ٢٣، ص١٧٥١ – ١٧٥٦.
- فروانة، عامر محمد. (٢٠١٤). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية المهارات القيادية لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
- قهوجي، نهلة والحميدي، خلود. (٢٠١٥). تصور مقترح لتضمين مهارات السلوك القيادي في منهج رياض الأطفال. المؤتمر الدولي للتعليم. المملكة العربية السعودية: جامعة الملك عبد العزيز.
- دوتليش، ديفيد واخرون. (٢٠١٧). العقل والقلب والشجاعة، ثلاث سمات تصنع منك قائدًا ناجحًا، ترجمة: صفية مختار، مراجعة: نيفين عبد الرؤوف، مؤسسة هنداوي سي اي سي، المملكة المتحدة.

- محمد، سلوى عبد الوهاب. (٢٠١٨). مهارات القيادة وعلاقتها ببعض سمات الشخصية لدى الطلاب الموهوبين بمدارس المرحلة الثانوية بولاية الخرطوم، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة أم درمان الإسلامية، السودان.
- محمد، عايدة ذيب، وقطناني، محمد حسين. (٢٠١٠). الانتماء والقيادة والشخصية لدى الأطفال والموهوبين والعاديين، عمان: دار جرير للنشر والتوزيع.
- محمد، جبرين وعبيدات، لؤي. (٢٠٠٢). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في اربد. رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الهاشمية، كلية العلوم التربوية.
- محمد، رشا. (٢٠١٢). فعالية برنامج إرشادي في تنمية بعض مهارات السلوك القيادي لدى عينة من أطفال الروضة من (٤–٦) سنوات. مجلة كلية رياض الأطفال، ١١(١)، ١٩٥–٢١٢.
- محمد، مصطفى وآخرون. (٢٠٠٩). برامج الأطفال المحوسبة. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- محمد، صلاح محمد. (٢٠١٠). فعالية اللعب التخيلي والعاب الواقع الافتراضي في تنمية حل المشكلات وحب الاستطلاع لدى الأطفال. رسالة دكتوراه، غير منشورة، جامعة بنها، كلية التربية، ص ص ١١٩–٢١٩
- مركز الإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية، المؤتمر السنوي العاشر للتعليم: «التعليم ووظائف المستقبل: تأهيل الثروة البشرية لاستكمال مسيرة التنمية الإماراتية»؛ نوفمبر ٢٠١٩، أبو ظبي، الإمارات العربية المتحدة.
- مسعود، آمال عبد العزيز. (٢٠١٧). القيادية لدى أطفال الروضة وعلاقتها بتساؤلاتهم في محافظة جدة في المملكة العربية السعودية، مجلة البحوث في العلوم والفنون، مج ٦، ع ١.
- الجمل، يسري. (٢٠١٨). الطفل والثورة التكنولوجية، تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة
- يوسف، لينا لطيف زيود. (٢٠١٥). دور أنشطة اللعب الجماعية في تنمية الشخصية القيادية لدى طفل الروضة (٥–٦) سنوات، مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، مج ٣٥، ع ٥.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Chuang, T & Chen, W. (2005). Effect of computer-based video games on children: an experimental study. Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, 2007. DIGITEL '07. The First IEEE International Workshop. 114-118
- Din, F & Calao, J. (20١1). The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. Child Study Journal. 1. (2). 95–102.
- Hurlock, E. (2006). Child Development, New York: Mc Graw. Hill
- Ibharim, Laili Farhana Md (2013), A field study of understanding child's knowledge, skills and interaction towards capacitive touch technology (iPad), 2013 8th International Conference on Information Technology in Asia (CITA) pp1-5.
- Jahan, Kay. (2017). "The 4th Industrial Revolution and Your Child's Future", June.
- Luciano, Floridi. (2014). "The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality" Oxford University Press, UK.
- Mithell,A.,& Savill-Smith,C. (20١4).The use of Computer and Video Games for Learning A Review of Literature.
- NUPPONEN, H. (2006). Framework for Developing Leadership Skills in Child Care Centers in Queensland, Australia Early Childhood, Volume 7, Number 2, p 146-16.
- Olson, C. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. Review of General Psychology, 14. (2). 180–187.
- Scheer, S.& Safrit, R. (2001). Nurturing Future Leadership Skills in Five to Eight-Year-Old Children Through Self-Awareness Activities, the Journal for Leadership Studies, 200, Vol.8, NO.2, P106-111.
- Sternberg, R. (2003). A Model of Leadership in Organization Academy of Management Learning and Education, Psychologist-Manager Journal, Vol.2, No.4, 386-401.