تحديد الأسلوب المناسب لتصميم ألعاب الكمبيوتر التعليمية (الرسوم الجرافيكية فقط، الرسوم الجرافيكية المدعمة بالصور الفوتوغرافية الرقمية) وذلك بدلالة تأثيره في تنمية مهارات الذكاء البصري المكاني لدى أطفال ما قبل المدرسة.

تحديد كثافة التلميحات البصرية المناسبة (الوميض، تقريب الصورة مع الوميض، البقعة اللونية مع تقريب الصورة مع الوميض) بالشاشات المتتابعة لألعاب الكمبيوتر التعليمية وذلك بدلالة تأثيرها في تنمية مهارات الذكاء البصري المكاني لدى أطفال ما قبل المدرسة.

تحديد أنسب أسلوب لتصميم ألعاب الكمبيوتر التعليمية (الرسوم الجرافيكية فقط، الرسوم الجرافيكية المدعمة بالصور الفوتوغرافية الرقمية) في أطار تفاعله مع كثافة التلميحات البصرية بها(الوميض، تقريب الصورة مع الوميض، البقعة اللونية مع تقريب الصورة مع الوميض) وذلك بدلالة تأثيره في تنمية مهارات الذكاء البصري المكاني لدى أطفال ما قبل المدرسة.