فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة

The effectiveness of a program based on electronic educational games in developing linguistic and social skills for people with special needs who are able to learn and are integrated into schools in the United Arab Emirates

إعداد

د. نهى حسين عبده

معلمة لغة عربية – استشاري تربية خاصة وتخاطب

Doi: 10.21608/jasht.2020.122099

استلام البحث : 22 / 8 /2020 قبول النشر: 16 / 10 / 2020

المستخلص :

هدف البحث الي الكشف عن فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم. واستخدم البحث المنهج شبه التجريبي. وتكونت مجموعة البحث من 10أطفال من ذوي احتياجات خاصة. وتمثلت أدوات البحث في بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية. اختبار المهارات اللغوية . البرنامج المقترح. وطبقت أدوات البحث قبليا وبعديا على مجموعة البحث. وتوصلت النتائج الى وجود فرق دالة احصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي. ووجود فرق دال احصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي. وأوصى البحث بضرورة استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات والمفاهيم المختلفة لأطفال المرحلة الابتدائية سواء فئة العاديين أو ذوي الاحتياجات الخاصة. والتنوع بين استراتيجيات التعلم المستخدمة. وإعداد أدلة لمعلمات الفئات الخاصة وتضمينها بشرح تفصيلي بكيفية تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التدريس .

Abstract:

The objective of the research is to identify the effectiveness of a

program based on the strategies of electronic educational games in developing language skills and social skills for children with special needs who are able to learn. The research used a quasi-experimental method. The research group consisted of 10 children with special needs. The research tools were represented in the life skills note card. Language skills test. The proposed program. The search tools were applied, both before and after, to the search group. The results concluded that there is a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group children on the life skills test in the pre and post applications in favor of the post application. And the presence of a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group children on the life skills observation card in the pre and post applications in favor of the post application. The research recommended the necessity of using the electronic educational games strategy to develop some different skills and concepts for elementary school children, whether the ordinary class or those with special needs. And the diversity between the learning strategies used. Preparing guides for teachers of special groups and including them with a detailed explanation of how to design and use electronic educational games in teaching.

أولًا : مقدمة البحث :

لكل فرد من أفراد المجتمع وجوده وكيانه الخاص به ، وبكل مجتمع من المجتمعات فئه تتطلب خدمات خاصة لكى يستطيعون التكيف مع البيئة التي يعيشون فيها ، وهذا التكيف لا يتأتى من قبلهم بل يقع عاتقة على من يحيطون بهم ، ويطلق على هذه الفئة مسمى ذوى الاحتياجات الخاصة ، وهم مجموعة من الأفراد يحتاجون الى نوع خاص من التربية ، وخدمات عديدة مرتبطة بها نظراً لانحراف مستوى أدائهم عن أداء نظرائهم العاديين ، أو نظراً لفقد قدرتهم على التواصل مع الأخرين بالدرجة التي يستلزم معها تعديل البرامج التربوية المقدمة لهم . (زينب محمد أمين ، 2003: 87)

من هنا أخذت العديد من الدول الاهتمام بهذا القطاع من فئه ذوى الاحتياجات الخاصة واكسابهم المهارات اللازمة التي تساعدهم على التكيف مع معطيات الحياه فهم يحتاجون الى عناية واهتمام لا تقل إن لم تزد عن العناية والاهتمام الذى يوجه الى فئات المجتمع الاخرى (أحمد كامل الحصري، 2003: 145)

ويعد تعلم اللغة العربية بفنونها المختلفة) الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة(أمر ضروري لكافة الأطفال بشكل عام وذوي الاحتياجات الخاصة بشكل خاص ،فهي أداة للتواصل والتفاهم ، فمن خلالها يتعرف على الأشياء ومسمياتها ومفهومات الأحداث ويتفاعل مع غيره، ويتعلم، ويتعامل مع مواقف الحياة اليومية عن طريق التفاهم باللغة) صادق ،2010 : 8)

وتعد الوظيفية في تعلم اللغة من الاتجاهات المهمة في تعليم فنونها ومهاراتها للتلاميذ حيث يرتكز ذلك على أننا لا نعلم هؤلاء التلاميذ كل المهارات اللغوية، وإنما نعلمهم المهارات اللغوية التي يحتاجون إليها في المواقف الحياتية التي تضطرهم إلى استخدامها، وبهذا يصبح تعليم اللغة تعليمًا وظيفيًّا، وليس شهادة أو حلية على صدور هؤلاء التلاميذ (الخليفة، 2003 : 7)

وبناء على ذلك فإن الهدف من تعليم اللغة العربية في مراحل تعليم ذوى الاحتياجات الخاصة بصفة خاصة هو تنمية الفنون اللغوية ومها راتها الحياتية والاجتماعية لدى هذه الفئة، وبالأخص تلك الفنون والمهارات التي يحتاجونها في المواقف الحياتية المناسبة لهم) وزارة التربية والتعليم، 2007 : 4)

ونظرا لأهمية الفنون اللغوية، فقد نصت وزارة التربية والتعليم على ضرورة توظيف اللغة بكل فنونها)استماع تحدث قراءة كتابة(في جوانب الحياة المختلفة وفى المواقف الحياتية مثل: العمل، والتسويق، والمناسبات، والتعامل مع المرافق الخدمية المختلفة، ووسائل الإعلام (وزارة التربية والتعليم، 2007 : 5)

واذا نظرنا الى التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلون للتعلم نجد أن تعليمهم وتأهيلهم يشبه تعليم وتأهيل أقرانهم العاديين في بعض النواحي، ويختلف عنه في نواحي أخرى ، فهو إنسان قبل أن يكون مختلفًا له نفس حاجات الطفل العادي كما يتأثر نموه النفسي والجسمي والاجتماعي بنفس العوامل التي يتأثر بها قرينه العادي ، ويتعلم بها الطفل العادي خبرات ومهارات ومعلومات هذا من ناحيه، ومن ناحيه أخرى فهو يختلف عن قرينه العادي في النمو العقلي وفى مستوى التفكير، والانتباه، والتذكر مما يؤدى الى قصور في مستوى العمليات المعرفية التي يتعلمها أو يتدرب عليها كل منها ، ولذا فالتلميذ ذوى الاحتياجات الخاصة يجب أن يتعلم من خلال برامج تدريبية واستراتيجيات تعليمية تتناسب مع خصائصه . (سليمان محمد سليمان، 2006: 205)

ويعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الطفل ، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصيه الطفل بأبعادها وسماتها كافه ، وهو وسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه ونموه ، ويشبع احتياجاته ، فاللعب بعامة والألعاب التربوية بخاصة مدخل أساسي لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والانفعالية والمهارية واللغوية . (محمد محمود الحيله، 2007: 21)

ونظراً لما توفره الألعاب التربوية من بيئة خصبه تساعد في نمو الطفل فقد اهتمت الاتجاهات الحديثة فى مجال تدريب وتعليم الأطفال المعاقين عقلياً بإدخال الألعاب التربوية فى البرامج المقدمة لهم، وذلك لما يتوفر فيها من خصائص ومميزات تستثير دافعية الطفل ، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية بما تشمله من حقائق، ومفاهيم، ومهارات في جو واقعى قريب من ادراكه الحسي، وتجعله ينجذب اليها ويسعى الى التعامل معها بأسلوب مسل وممتع لتحقيق أهداف معينة .

لذا تبذل الكثير من الدول جهوداً حثيثة من أجل توفير فرص التعليم للطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة ، وتسعى لدمجهم في مؤسساتها التعليمية المختلفة، ويتمايز بعضها في درجة استخدامه لوسائل تكنولوجيا التعليم المتطورة، ومنها ما تشهده دولة الإمارات العربية المتحدة من تطور في مجال استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم وتوفيرها للطلبة ذوي الإعاقة، وما تبذله للخدمات الإنسانية من جهود في هذا المجال بخاصة، حيث يعود اهتمامها بتوفير تكنولوجيا التعليم للطلبة ذوي الإعاقة إلى بداية الثمانينات من خلال توفير أجهزة الحاسوب في الفصول التعليمية والعمل على تدريب الطلبة من ذوي الإعاقة على استخدام مهارات وبرامج الحاسوب بشكل عام..

إن تدريب الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة على وسائل تكنولوجيا التعليم المختلفة، كأجهزة الحاسوب و(أي باد) وغيرها، قد أسهم في الكثير من الإيجابيات التي تعود عليهم سواء أكان ذلك من الناحية النفسية أم الأكاديمية أم الاجتماعية أم الاقتصادية. فقد أثبتت دراسات كثيرة أن استخدام الوسائل التعليمية كالحاسب الآلي مثلاً له دور كبير في خفض التوتر. حيث تتوفر فيها كثير من البرامج المسلية والألعاب الجميلة التي تدخل البهجة والسرور في نفوس هؤلاء التلاميذ، وبالتالي تخفف كثيرًا من حدة التوتر والقلق النفسي لديهم، وبذلك يستخدم كثير من المعلمين هذه الوسيلة كمعزز إيجابي في تعديل سلوكهم.

لذا تعتبر من أهم التحديات المتسارعة التي تواجه المجتمع في العصر الحاضر والتي يرتكز عليها تقدمه هي المستحدثات التكنولوجية التي طرأت بعملية التعلم في مختلف المستويات بداية من مرحلة الروضة، وتتضمن المستحدثات التكنولوجيا في مجال تعلم الأطفال ما يسمى بـ "استراتيجيات الألعاب التعليمية الالكترونية" .

وقد أوصت نتائج دراسة (أحمد الصواف ، ٢٠٠٨: ٤٠) بضرورة تفعيل استخدامات تكنولوجيا التربية ومن بينها الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مدركات الطفل العربي خاصة ذوى الاحتياجات الخاصة منهم في ضوء المعلوماتية على إنتاج برمجيات تعليمية وإثرائية تتوافق مع هوية الطفل.

وهذه الاستراتيجية لها فعاليتها في مرحلة الطفولة حيث أنها توفر الفرص بشكل إيجابي عن طريق التجريب والاكتشاف في أثناء اللعب، كما تساهم في تحصيل الطلاب وتنمية اتجاهاتهم الإيجابية في التعلم، كما توفر لهم التغذية الراجعة المباشرة للاستجابات وهو بذلك يتيح لهم

فرص التعرف على الأخطاء التي يقعون فيها والعمل على تصحيحها. (جابر عبد الحميد، ٢٠٠٣: ٢٥)

ثانيًا: مشكلة البحث :

بدأت الباحثة الإحساس بالمشكلة الحالية نظرًا لطبيعة عملها كمعلمة لغة عربية للمرحلة الابتدائية بدولة الإمارات العربية المتحدة على مدار 20 عاما ، حيث تعد دولة الإمارات من باكورة الدول العربية التي سارعت بتطبيق نظام الدمج للتلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة في المدارس العادية ، ونتيجة للإصابات المتعددة يختلف التلاميذ من ذوي الاحتياجات الخاصة في مهاراتهم اللغوية والحياتية والاجتماعية تبعًا لدرجة الإعاقة وشدتها ، وواجهت الباحثة صعوبات لسنوات عدة للتعامل مع ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالصفوف العادية والذين يواجهون العديد من الصعوبات في التعلم؛ لوجود قصور في المهارات اللغوية والاجتماعية والحياتية ، وقد لاحظت الباحثة انجذاب هذه الفئات من التلاميذ إلي التعلم عن طريق الألعاب الإلكترونية التي تساهم في تنمية المهارات المختلفة لديهم ومن هنا ظهرت فكرة البحث الحالي وأصبحت هناك ضرورة ملحة لابتكار برنامج إلكتروني تعليمي مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية للتعامل مع ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالصفوف العادية والذين يواجهون العديد من الصعوبات في التعلم وخاصة تعلم مهارات اللغة العربية مما دفع الباحثة لإعداد برنامج إلكتروني تعليمي مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية وتطبيقه والتحقق من فعاليته .

تساؤلات البحث :

سيجيب البحث الحالي علي التساؤل الرئيسي التالي :

●ما فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية للتلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة التالية:

●ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية لدي عينة البحث الحالي من التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس العادية ؟

2- ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية والحياتية لدي عينة البحث الحالي من التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس العادية ؟

ثالثًا: أهداف البحث : يهدف البحث الحالي إلى :

1- التحقق من فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية لدي عينة البحث الحالي من التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس العادية ؟

2- التحقق من فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية والحياتية لدي عينة البحث الحالي من التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس العادية ؟

رابعًا : أهمية البحث :

1-الاستفادة المستقبلية من الألعاب التعليمية الإلكترونية التي يتضمنها البرنامج لتنمية بعض المهارات القرائية والاجتماعية لدى أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم" والمدمجين بالمدارس ".

2.إثراء الدارسات والبحوث التي تتناول فئة الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة في المرحلة الابتدائية ، حيث أكدت على أهمية تنمية المهارات القرائية والاجتماعية واستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية .

3.توجيه معلمات (التربية الخاصة) إلى ضرورة استخدام بعض الاستراتيجيات التدريسية الحديثة المتمثلة في الألعاب التعليمية الالكترونية والمنصات التفاعلية والمواقع المتخصصة.

4.توجيه نظر معدى ومؤلفي البرامج المقدمة للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة نحو أهمية تنمية المهارات اللغوية من خلال البرامج المتنوعة.

٥.معاونة القائمين على تعليم ورعاية الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة لتنمية بعض المهارات القرائية

خامسًا :مصطلحات البحث :

●مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية :

نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التي تؤثر على تحصيله للمفاهيم العلمية، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة (ضياء الدين مطاوع، ٢٠٠٠: ٢٣٧)

●مفهوم المهارات اللغوية :

تعرف مهابة محفوظ ميارة (2008 :5) المهارات اللغوية بأنها إحكام النطق والخط و الفهم والإتقان والتمرس والتداول للغة كتابة وقراءة واستماعا وتحاورا ونطقا وصوتا ومعجما وصرفا و نحوا ودلالة وأسلوبا بحيث إذا أتقن الممارس للغة هذه المستويات بنية وتركيبا ودلالة وأسلوبا على الجهة الإحكام سمي ماهرا باللغة وانتقلت في حقه من ثقافة نظرية إلى مهارات تداولية وآليات تطبيقية فيها روحه ووجدانه وبصمته الخاصة من حيث طرائق التعبير والتحرير والتفكير والإبداع.

●المهارات الاجتماعية:

عرّف أحمد الشريف (٢٠٠٢، ١٥-١٦)المهارات الاجتماعية بأنها مجموعة المهارات الضرورية التي يحتاجها الفرد وينبغي أن يمارسها بنفسه، ولا يمكن أن يستعيض عنها بمساعدة الأخرين .

- ويعرف ذوى الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم" : هم الأطفال المصنفين كذوي الاحتياجات الخاصة نظرا لتاريخهم الطبي. فهم من تم تشخيص حالة وراثية مقترن الإعاقة الذهنية، أو اضطراب في النمو، أو قد يكون إعاقة بصرية أو سمعية ، أو غيرها من الإعاقات.

وتشير فئة ذوى الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم" اجرائيا : هي العينة الاجرائية التي يتم تطبيق البرنامج الحالي عليهم .

سادسا الدارسات السابقة:

هدفت الدارسة الحالية إلى إعداد برنامج مبنى على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم، وفيما يلى عرض لملخصات الدارسات السابقة العربية والأجنبية مرتبة من الأقدم إلى الأحدث وفقاً لتاريخ النشر.

١-محور الدارسات التي تناولت استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

دارسة بوريس Poris ,(2000) بعنوان أثر ألعاب الكمبيوتر على تنمية أسلوب حل المشكلات وهدفت الدارسة إلى بحث أثر استخدام ألعاب الكمبيوتر على تنمية أسلوب حل المشكلات، وتكونت عينة الدارسة من (١٠٦) طالب قسموا إلى أربع مجموعات، وتوصلت نتائج الدارسة إلى أنه لا توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب الذين استخدام ألعاب الكمبيوتر وأقارنهم الذين لم يستخدموا ألعاب الكمبيوتر في أسلوب حل المشكلات، وبالمقارنة بين المجموعات الأربعة أوضحت النتائج أن المجموعة الأولى أفضل في القدرة على حل المشكلات .

دارسة انجى محمود (٢٠٠٧) فقد هدفت إلى إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها في تنمية التفكير المنطقي لدى طفل ما قبل المدرسة حيث إن الألعاب التعليمية ذات القواعد هي عبارة عن نشاط يمارسه تلميذان أو أكثر بهدف المتعة والتعلم في نفس الوقت حيث يسير التلاميذ فيه وفق قواعد محددة وينتهي النشاط بفوز أحد التلاميذ الذى حقق شرط الفوز المتفق عليه، حيث أظهرت نتائج الدارسة أن الألعاب التعليمية ذات القواعد المنتجة أكثر فاعلية في تنمية التفكير المنطقي لدى طفل ما قبل المدرسة

كما أكدت دارسة منى رضوان (٢٠٠٨) على فعالية استخدام كلاً من الألعاب التعليمية وألعاب الكمبيوتر في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة بالنسبة لطفل الروضة، حيث أوصت الدارسة بتشجيع الطلاب بكليات التربية النوعية ورياض الأطفال على إعداد وتصميم

المهارات المختلفة للطفل باستخدام الألعاب التعليمية والألعاب الكمبيوترية أثناء فترة التربية العملية وذلك لإثارة العملية التعليمية .

وأوصت دارسة عبد الرحمن سالم (٢٠٠٩) بالاستفادة من الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد كأحد أهم المثيرات البصرية للوسائط المتعددة بالبرمجيات التعليمية وأيضاً أوصت بالاستفادة من نتائج البحث فيما يتعلق بأنماط الشخصية والعمل على إنتاج العديد من الشخصيات التي يستطع المتعلم أن يختار من خلالها وتوظيف مشغلات البعد الثالث في إنتاج برمجيات ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد.

٢- محور الدارسات التي تناولت تنمية بعض المهارات اللغوية والاجتماعية (الحياتية):

هدفت دارسة ناجى قاسم (٢٠٠٤) إلى وضع برنامج ترويحي والتعرف على تأثيره على بعض المهارات الحياتية النفسية و القدرات الحركية لدى الأطفال المعاقين ذهنياً " القابلين للتعلم" وقد أسفرت نتائج الدارسة بأن البرنامج الترويحي له تأثير إيجابي على تحسين المهارات الحياتية والنفسية والحركية لدى الأطفال المعاقين ذهنياً "القابلين للتعلم".

وأشارت دارسة محمد غنيم (٢٠٠٨) إلى فاعلية برنامج في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال المكفوفين في مرحلة رياض الأطفال وأوصت بضرورة الاهتمام بتعليم الطفل الكفيف المهارات الحياتية التي تعينه على ممارسة حياته بشكل طبيعي.

٣-محور الدارسات التي تناولت فئات ذوى الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم":

دارسة ديفيد (2005) إلى تحسين سلوك التلاميذ المعاقين ذهنياً " القابلين للتعلم" من خلال التدريب على برنامج للمهارات الاجتماعية، وذلك من خلال برنامج تطبيق على عينة من التلاميذ الملتحقين بالصف الثاني الابتدائي، واشتمل البرنامج على عدد من المواقف التي تهدف إلى تخفيف حدة المشكلات السلوكية لديهم، وأستخدم الباحث قائمة لملاحظة السلوك، واعتمد البرنامج على التوجيه المباشر وحل الصراعات، ومن خلال التعليم التعاوني، وتوصلت الدارسة إلى خفض حدة السلوك لدى التلاميذ ، وزيادة السلوك الدائم

دارسة سهام حكيم (٢٠٠٨) حيث أوصت بتطبيق برنامج الرسوم المتحركة المقترح لتعليم مختلف الأنشطة الرياضية والاهتمام بعمل أفلام الرسوم المتحركة، استخدام وسائل تعليمية متطورة تواكب التطور التكنولوجي في الوسائل، كما أوصت بضرورة اهتمام الجهات المسئولة بعملية تطوير دروس التربية الرياضية وبشكل خاص للفئات الخاصة وذلك بإدخال عنصر التشويق لجذب الانتباه وللمشاركة الإيجابية .

التعقيب على الدارسات السابقة:

* من حيث الهدف:

أكدت جميع الدارسات السابقة على أهمية تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة وأهمية الاستراتيجيات التعليمة الالكترونية في مجال التعلم غير الأكاديمي.

*من حيث الاستفادة:

-التعرف على ماهية الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة و الوقوف على أهم خصائص النمو عند القابلين للتعلم منهمً، وأهم أبعاد ومهارات مناهج ذوي الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم " .

-التعرف على مدى أهمية احتياجات ذوي الاحتياجات الخاصة وذلك لأنها تعتبر من الأسس النفسية المهمة لفئات الإعاقة وهذا الجوهر الأساسي الذى يجب أن تقوم عليه عملية التعليم والتعلم وذلك لتزويدهم بخبرات هادفة ذلك يعتبر ضروري لنجاح أي عملية تعليمية.

سابعاً: فروض البحث

●توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات عينة البحث على اختبار المهارات اللغوية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

●توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات عينة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

ثامناً: إجراءات البحث :

يتحدد البحث الحالي بالحدود البحثية الاتية :

●منهج البحث :

يعتمد البحث الحالي على المنهج التجريبي المعتمد على التصميم شبه التجريبي بهدف التعرف على أثر المتغير المستقل وهو برنامج تعليمي مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية على المتغير التابع وهو بعض المهارات اللغوية والاجتماعية بشقيها (المعرفي والأدائي) للطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين لدى عينة من طلبة المدارس ، وذلك من خلال القياس القبلي والبعدي لنتائج الاختبارات المستخدمة في هذا البحث لدى الطلبة ، ويوضح الجدول التالي التصميم شبه التجريبي للدراسة ويوضح جدول (1) التصميم شبه التجريبي للدراسة .

جدول (1) التصميم شبه التجريبي للبحث

مجموعة الدراسة	العدد	القياس القبلى	المعالجات	القياس البعدى
المجموعة الإرشادية	12	بطاقات الملاحظة واختبارات المهارات اللغوية	على قائم برنامج الرقمية الألعاب التعليمية	بطاقات الملاحظة واختبارات المهارات اللغوية

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل، والمنهج شبه التجريبي في مرحلة التجريب الميداني

ب: عينة البحث : تم تطبيق البرنامج على عينة من من الطلاب المدمجين القابلين للتعلم بمدرسة الوليد بن عبد الملك بأبوظبي بدولة الإمارات العربية المتحدة وبلغ عددها (12) من طلاب من ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس على مرحلتين

المجموعة الأولى (6) طلاب من الصف الرابع الابتدائي والثانية(6) طلاب من الصف الخامس الابتدائي بمتوسط العمر الزمني (9- 12)سنة .

(جـ) أدوات الدارسة :

- مقياس ستانفورد بينيه لحساب الذكاء .
- بطاقة ملاحظة المهارات اللغوية (إعداد/ الباحثة) .
- اختبار المهارات الاجتماعية (إعداد / الباحثة) .
- البرنامج المقترح لتنمية المهارات القرائية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم-باستخدام استراتيجية التعلم الإلكتروني (إعداد الباحثة).

تاسعًا : الإطار النظري للبرنامج :

المحور الأول: استراتيجيات الالعاب التعليمية الالكترونية مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية

تؤكد النظريات العلمية أن استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية من أكثر الوسائل التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين فى عملية التعلم، وقد جاءت " منتسوري" كأول مربية وضعت اللعب كإستراتيجية تعليمية للأطفال، حيث اعتبرت عملية التربية نشاطاً يعيشه الطفل من خلال وسائل ومواد تعليمية (ألعاب ولعب Toys& Play) توجهه المعلمة بشكل غير مباشر من خلال البيئة التعليمية، وقد شملت لعب منتسوري ثلاثة مجالات هي: الحياة العملية، الإدراك الحسى، التنمية الأكاديمية وتتطور لعبها من البسيط إلى الأكثر تعقيداً .(هدى قناوي ، ١٩٩٥، ٢٧)

كما يوضح (إبراهيم الفار ،٢٠٠٠، ١٠٧-١١٧، يوسف عيادات ٢٠٠٤، ٢٢٧-٢٣١) وجود عدة مميزات يحصل عليها المتعلم من خلا ل استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية وهي كالتالي: -

١-يقوم المتعلم بالمشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على الخبرة.

٢-يصاحب التعلم عن طريق ألعاب الكمبيوتر عملية استمتاع باكتساب الخبرة.

٣-يسيطر هذا النشاط على مشاعر المتعلم وأحاسيسه ويؤدى ذلك إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذى يمارسه.

٤-يساعد هذا النمط في كثير من الأحيان على إتاحة التعلم للتلاميذ الذين لا يجدى معهم الطرق التقليدية في التعليم لحاجاتهم إلى مزيد من الأثارة والمشاركة لكى يتم التعلم.

٥-يتلاءم هذا النمط في مراحل التعليم المختلفة.

٦-يمارس المتعلم العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل والتركيب وإصدار أحكام كما يكتسب بعض العادات الفكرية المحببة كحل المشكلات والمرونة والمبادرة والتخيل.

٧-تساعد برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية على اختفاء عنصر الرهبة والخوف من المتعلم.

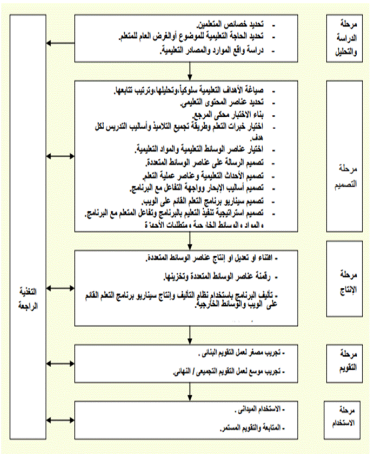
٨-إثارة المادة التعليمية بالخبرات والتجارب.

أسس اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية:

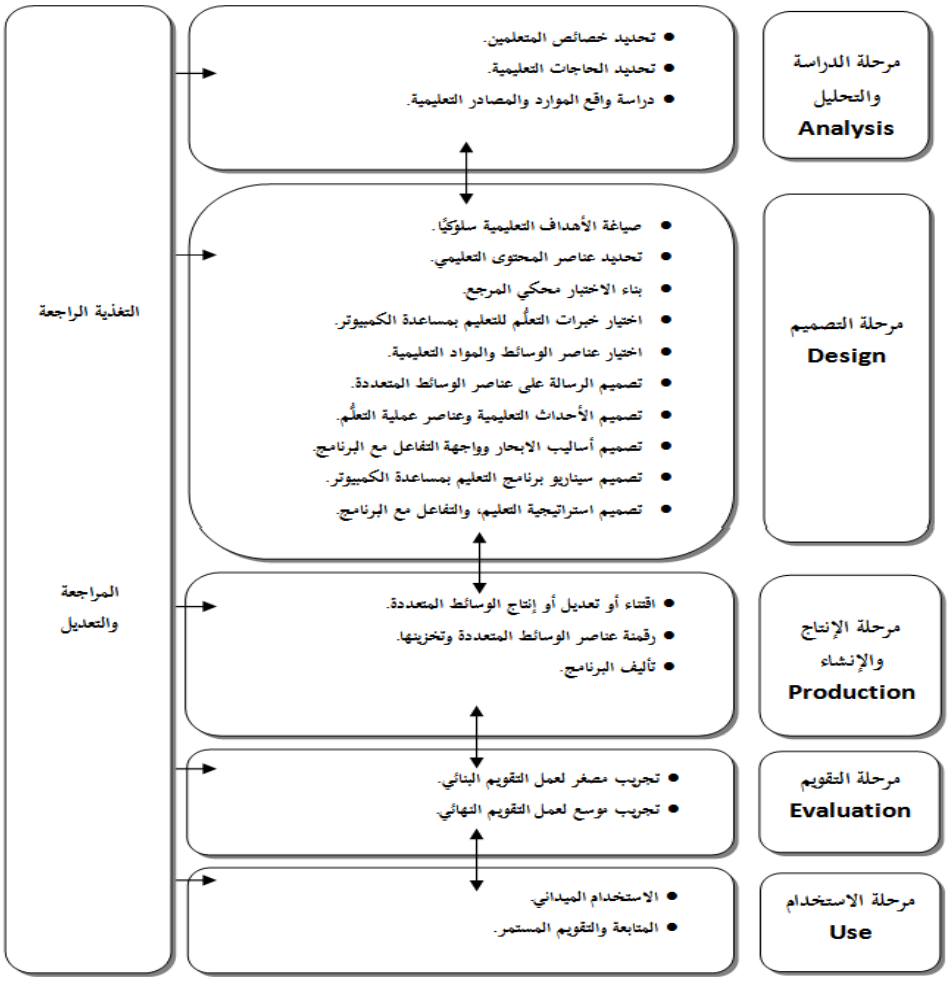
- تحديد الأهداف التعليمية من خلال إجراء الأنشطة التي تتضمنها الألعاب التعليمية الإلكترونية وصياغتها بحيث تعبر عما يقوم به التلاميذ واختيار الأنشطة والوسائل والأدوات التعليمية التي سيتم استخدامها في تنفيذ اللعبة التعليمية.
- إعداد المكان الذي سيتم فيه أداء اللعبة، وكذلك المكافآت والتعزيزات وتحديد الزمن الذى سوف يستغرق في أداء اللعبة.
- تحديد شروط اللعبة (قواعد الأداء) في صورة مختصرة.
- تحديد خطوات السير في اللعبة وقواعد الفوز بها.
- توفير التغذية الراجعة الفورية بالإضافة إلى تزويد الطلبة بمعايير لمعرفة صحة النتائج التي توصلوا إليها، و إتاحة الفرصة للتدخل في حالة الضرورة.
- تقويم أداء التلاميذ في اللعبة في نهاية الأداء. (محمد الحيلة،٢٠٠١، ٤٣١، نماذج تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية: -

يوجد العديد من نماذج التصميم التعليمي التي استعنت به في إعداد البرنامج التعليمي، ومن أبرزها:-

أ. نموذج محمد عطية خميس.



ب. نموذج عبد اللطيف الجزار (أحمد سالم ، ٢٠٠٤ ، ٣٦١)



نموذج عبد اللطيف الجزار للتصميم التعليمي ٢٠٠٢م

المحور الثاني :المهارات الحياتية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة" القابلين للتعلم " قد حددت الباحثة بعض المهارات الحياتية التي يحتاج إليها أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة " القابلين للتعلم " وهى :

- المهارات المعرفية اللغوية .
- المهارات الاجتماعية .

أهمية المهارات الاجتماعية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة :

ترجع أهمية المهارات الحياتية الاجتماعية وتنميتها لدى الطفل العادي أو طفل ذوى الاحتياجات الخاصة فى المرحلة الابتدائية إلى اكتسابهم القدرة على أداء الأعمال فى يسر وسهولة وترفع مستوى إتقانه لأداء الأعمال المختلفة، كما أن اكتساب الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة لبعض المهارات اللغوية في هذه المرحلة يساعدهم على النمو المستمر ويحقق لهم الاتي :-

١- قدرا كبيراً من الاستقلال الذاتي والاعتماد على النفس ٠

- الاستمتاع بأوقات الفراغ ٠
- اكتساب الثقة في الذات ٠
- مشاركة الآخرين في الأعمال المختلفة ٠

٤- القدرة على الابتكار والإبداع. (دعاء حسنى، ٤٨،٢٠٠٩)

وتشير هبه الله عبد الفتاح (٢٠٠٣) إلى أن اكتساب المهارات الحياتية له أهمية خاصة تتمثل فى :-

- تكسب الفرد القدرة على أداء الأعمال في يسر وسهولة فمن يمتلك المهارة يتميز عن من لا يمتلكها بأن لا يستغرق وقتاً طويلاً لا يتناسب مع طبيعة العمل وما يحتاجه من وقت.
- يعمل اكتساب المهارات بجانب اكتساب المعلومات على تعديل السلوك الذى يسعى إليه واضعو المناهج.
- اكتساب مهارات اجتماعية والربط بينها وبين المعرفة يؤدى إلى تنمية النواحي الصحية والاجتماعية

والروحية والعقلية لدى الفرد. (هبه عبد الفتاح، ٢٠٠٣، ٦٧- ٧٢) .

حيث أكدت الدارسات على ضرورة الاهتمام بتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة وتدريبهم على المهارات غير الأكاديمية لتكون مخرج لهم من جو الفشل الذى يحيط بهم في مجال التعلم الأكاديمي وهكذا يتضح حاجة تلك الفئة إلى مهارات السلوك التوافقي والاستقلال التي تعد بقصد تنمية المهارات الشخصية والاجتماعية والأكاديمية بهدف تحقيق الاستقلال الذاتي والتوافق الشخصي والاجتماعي.

النموذج المستخدم في تصميم برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية :

استعانت الباحثة في إعداد البرنامج باتباع خطوات نموذج (عبد اللطيف الجزار ، ٢٠٠٢)، ومن مبررات استخدامه أنه يعد من النماذج المتكاملة التي تتضمن جميع عمليات التصميم والتطوير التعليمى، إضافة إلى أنه يتميز بالمرونة فى التعديل، التجريب والتقويم والتغذية الارجعة ولانغفل ملاءمته لعينة البحث وخصائصها.

وفيما يلى عرض

لكيفية الاستفادة من هذا النموذج في بناء برنامج البحث الحالي والقائم على استراتيجية الالعاب التعليمية الالكترونية:

١: المرحلة الأولى -مرحلة الدارسة والتحليل -المتطلبات المبدئية مرحلة الد راسة والتحليل:

١-١تحديد الفئة التي صمم لها البرنامج: مجموعة من الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم "

" والذين يعانون من قصور فى المهارات الاجتماعية واللغوية ، وتتراوح أعمارهم زمنياً من (9-11سنوات) بما يوازيه كعمر عقلي من(4-7سنوات).

١-٢تحديد خصائص المتعلمين(التلاميذ) واحتياجاتهم:

- نسبة الذكاء تتراوح مآبين (٧٠-٠٩ درجة) على مقياس ستانفورد بينية للذكاء.
- انخفاض في مستوى استيعابهم للمهارات اللغوية والاجتماعية وكيفية تطبيقها (هذاما تشير اليه نتائجهم على بطاقة ملاحظة واختبار المهارات الحياتية/من إعداد الباحثة).وتشير إليه أيضا اختباراتهم السابقة .

٣١ -تحديد الحاجة التعليمية للمهارات الحياتية:

استشعرت كمعلمة احتياج شديد من قبل هؤلاء الأطفال للمهارات اللغوية والاجتماعية التي تؤهلهم إلى الاعتماد على الذات وبالتالي القدرة على التواصل والتكيف مع المجتمع من حولهم.

كما استشعرت بحاجتي الشديدة لإعداد برنامجا لإعانتي على ضبط وإدارة هؤلاء الطلبة المدمجين بالصفوف العادية بشكل جاذب وفعال ومفيد أثناء حصة اللغة العربية .

١- ٤ دارسة واقع الموارد والمصادر التعليمية:

لاحظت عدم وجود مصادر إلكترونية داخل البيئة الصفية تعين هؤلاء الطلبة على الاندماج مع الأقران العاديين في التعلم ولا يوجد إلا بعض المصادر العادية البسيطة الخاصة بمهارات الحساب وحروف الهجاء.

٢: المرحلة الثانية-مرحلة التصميم-ويتم فيها صياغة الأهداف التعليمية السلوكية وتحليلها، وترتيب تتابعها:

٢-١تحديد أهداف البرنامج : يجب صياغة أهداف البرنامج في عبارات سلوكية بحيث تصف سلوك المتعلم ويكون هذا السلوك قابل للملاحظة والقياس وتمت صياغة هذه الأهداف بعد الاطلاع على تصنيف "بلوم للأهداف التعليمية بمجالاتها الثلاثة:

معرفية-وجدانية- نفسحركية.

وقد قامت الباحثة بتقسيم الأهداف إلى قسمين وهما:

أ-الأهداف العامة للبرنامج التي ينبغي أن يحققها البرنامج وهي:

١.إكساب الطفل ذوي الاحتياجات الخاصة بعض المهارات الاجتماعية التي تساعد على التوافق مع الآخرين مثل(التعاون والمشاركة /أداب السلوك الاجتماعي).

- قدرة الطفل على النطق الصحيح للحروف والكلمات .
- تنمية الثروة اللغوية للطفل من ذوي الاحتياجات الخاصة.

٤.مساعدة طفل ذوي الاحتياجات الخاصة على الالمام بالمعلومات والمعارف عن كل ما يحيط به من أشياء.

قدرة الطفل على رعاية ذاته باستقلالية دون الاعتماد على الآخرين .

مساعدة طفل ذوي الاحتياجات الخاصة على التعبير عن مشاعره بطريقة مقبولة.

ب-الأهداف الإجرائية (بعد الانتهاء من دارسة البرنامج ينبغي أن يكون الطفل قادرا على أن: .....)

١. يتعرف على أسماء الحروف الأبجدية بالأصوات و الأشكال.

- يسحب كل حرف من الحروف الأبجدية ووضعه في مكانه المناسب.
- يتمكن من تمييز موقع الحرف في الكلمة.

٤.يكتب الحروف الأول من اسم كل صورة.

- يكّون الكلمات ثم كتابتها في أقل وقت ممكن.
- يتعرف على أسماء الحيوانات التي توجد في البيئة.
- يختار الشكل المناسب مع الكلمة.
- يتعرف المد القصير والطويل.
- يطابق بين الشكل والاسم المناسب له .
- يزاوج بين الجمل والصور المناسبة لها .
- يختار السلوك الاجتماعي الصحيح من بين عدة مواقف .

٢-٢تحديد عناصر المحتوى التعليمي: بعد صياغة الأهداف التعليمية التي يسعى البرنامج لتحقيقها بشقيها العام والمشتق تم تحديد محتوى البرنامج من مجموعة من المهارات الحياتية التي تعمل على مساعدة الطفل على التفاعل بشكل أفضل مع الآخرين، وقدرته على التعبير عن ذاته، وتتمثل المهارات الحياتية الرئيسية فيما يلى:

١.المهارات المعرفية / اللغوية.

٢.المهارات الاجتماعية.

وتتضمن تلك المهارات الرئيسية مجموعة مهارات فرعية وهي:

١.المهارات المعرفية / اللغوية:

مهارة تعلم النطق الصحيح للحروف والكلمات.

مهارة تركيب وتحليل الكلمات.

مهارة إدراك التمييز البصري للحروف.

مهارة التمييز البصري الحسي

مهارة إدارة العلاقات المرتبطة بين الأشياء.
٢.المهارات الاجتماعية:
مهارة التعاون والمشاركة.
مهارة أداب السلوك الاجتماعي .
أ-تحديد دور المعلم والمتعلم: حيث أن أداء المتعلم هو جزء أساسي، لذا فإن دور المتعلم إيجابي حيث أنه يتعرف على ما إذا كانت إجابته صحيحة أم خاطئة وذلك بمتابعة أدائه والتعزيز الذى يتاح له من خلال مسار الألعاب التعليمية الالكترونية.
ب-أداة التفاعل بين البرنامج والمتعلم: اعتمدت الباحثة على أداة التفاعل ما بين المتعلم والبرنامج هي (لوحة المفاتيح / الفأرة / اللوح الرقمي أيباد/ الهاتف الذكي – شبكة الانترنيت).
ج-العناصر والأسس التي يقوم عليها البرنامج: حيث ان هناك عددا من العناصر والأسس التي يجب مراعاتها عند تصميم الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهى :
١.الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذى يريد اللاعب الوصول إليه
٢.القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
٣.المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز أو بين المتعلم ومحك أو معيار ، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
٤.التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذى يستنفذ قدرات الفرد في حدود ممكنة
٥.الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
٦.الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين عنصر المتعة والتسلية والمحتوى التعليمي.
٧.التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.
٨.المثيرات والاستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تعرض على المتعلم يعد مثيرا ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.
٩.التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذى يدفعه لمواصلة اللعب.
ومن خلال عرض ما سبق رأيت أن البرنامج المقترح يتميز بما يلي:
التخطيط والتنظيم: حيث تم التمهيد له ووضع له الأهداف واختيار الفئة المستهدفة وخطوات السير بحيث لا تسبق مرحلة الأخرى.

ب. المرونة: أي أن البرنامج ليس ثابتاً وإنما هو قابل للتعديل.
جـ. الشمول: حيث تم استخدام أدوات قياس واستراتيجيات تعليمية مناسبة.
د. الموضوعية: من حيث الأرضية النظرية التي قام عليها البرنامج، وأدوات القياس الخاصة بالفرز والتقويم والتقييم.
٢-٤وضع استراتيجية تنفيذ التعليم/التدريس
استخدمت الباحثة استراتيجية الألعاب التعليمية الفعلية (الجوهرية –داخلية النمو) ويتضمن هذا النوع التعلم الضمني وإثارة الدافعية معاً، لذا فأداء التلميذ جزء فعلى من اللعبة فيتعرف التلميذ على إجابته الصحيحة من خلال متابعته ومواصلته لأداء اللعبة، ونجاح التلميذ في هذه اللعبة يعتمد على تطبيقه للمعرفة السابقة والمتاحة واكتساب معرفة جديدة ، وتتحدد خطوات السير في هذه الألعاب كما يلى :-
- تحديد الأهداف التي ينبغي أن يحققها التلميذ بدقة ووضوح.
- تحديد المفاهيم والمهارات التي يجب على التلميذ اكتسابها نتيجة أدائه اللعبة.
- تحديد المحتوى التعليمي الذى سوف تصمم له اللعبة التعليمية.
- تعديل الأنشطة في شكل ألعاب تثير الدافعية.

٣: المرحلة الثالثة-مرحلة الانتاج والإنشاء-
٣-١الوسائط المتعددة المستخدمة في تصميم الالعاب التعليمية الالكترونية حيث استخدمت الباحثة النصوص المكتوبة والمؤثرات الصوتية والصور الثابتة والرسوم المتحركة التفاعلية
٣-٢البرامج المستخدمة في تصميم وإنتاج برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية:
*برنامج بوربوينت PowerPoint والذي تم استخدامه في:
- إنتاج الصور الثابتة، وأجراء كافة الإعدادات والتعديلات والروابط الخاصة بالصور المستخدمة داخل البرنامج.
- تصميم وإنتاج كافة الأزرار والعلامات والإرشادات الموجودة داخل البرنامج.
- إخراج كافة الصور والرسوم الثابتة المستخدمة بالبرنامج بصيغة (.jpg , .png)
- *برنامج Forms Microsoft والذي تم استخدامه في:
- تصميم الاختبارات والتقويم التكويني للانتقال بين المراحل .
- تصميم استبانات التقييم الذاتي والتي تمنح الطالب الثقة بالنفس في تحديد مدى استيعابه للهدف.

*برنامج Windows Movie Maker Free Version والذي تم استخدامه في:
- -إنتاج كافة الصور المتحركة التي تم استخدامها داخل البرنامج.

-تصميم المقدمات المتحركة الموجودة في بداية البرنامج والتي تحمل اسم البرنامج كل لعبة من الألعاب.

*برنامج Adobe Sound booth CS5 والذي تم استخدامه في:
- تسجيل كافة الأصوات الموجودة بالبرنامج.
- إجراء التعديلات الخاصة بالأصوات المستخدمة داخل البرنامج.
- إخراج الصوت المستخدم في البرنامج بصيغتي (.Wav. , mp3).

٤: المرحلة الرابعة-مرحلة التقويم-

وهى عبارة عن عملية مركبة ويتضمن إصدار الحكم على مدى تحقق الأهداف المنشودة على النحو الذى تحدده تلك الأهداف، ولا تقتصر عملية التقويم على إصدار الأحكام فقط بل هو جمع وتصنيف وتحليل وتفسير بيانات أو معلومات عن الموقف أو السلوك بقصد استخدامها فى إصدار الحكم، وقد استخدمت الباحثة أساليب التقويم التالية:

- التقويم المبدئي: وهو عملية التقويم التي تتم قبل تجريب البرنامج التعليمي للحصول على معلومات أساسية، وهنا قامت الباحثة بتطبيق كلاً من بطاقة ملاحظة و اختبار المهارات اللغوية والاجتماعية على الأطفال ذوى الإعاقة الذهنية " القابلين للتعلم " لمعرفة ما يحتاج إليه الأطفال من مهارات حياتية .
- التقويم النهائي: وهو عبارة عن التقويم الذى يتم فى نهاية البرنامج، وقد قامت الباحثة بتقويم نهائي للمهارات الحياتية، ومقارنة متوسطات درجات الأطفال فى التطبيق البعدي بمتوسطات درجاتهم فى التطبيق القبلي للوقوف على مدى التقدم الذى أحرزته هذه الفئات ومعرفة جدوى وفاعلية البرنامج.

ومن هنا تجد الباحثة بعد عرض كل ما يخص برنامجها المقترح أن هناك اختلاف يميز هذا البرنامج عن البرامج الكمبيوترية سابقة الأعداد-من خلال ما يلى- :

أن البرنامج المقترح اشتمل على العديد من المهارات التي تساعد الطفل على اكتساب بعض المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية المتنوعة، في حين أن البرامج التعليمية الأخرى تركز على تنمية مفهوم أو مهارة واحدة.

عاشرًا : نتائج الدراسة وتفسيرها:

(أ) التحقق من صحة الفرض الأول والذى ينص على أنه :

" توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات عينة البحث على اختبار المهارات اللغوية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي"

* قامت الباحثة بحساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات اللغوية في التطبيقين القبلي و البعدي باستخدام اختبار "T-test" ، وجدول(2) يوضح نتائج اختبار "T-test" في التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اختبار المهارات اللغوية :

جدول(2) نتائج اختبار "T-test" في التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اختبار المهارات اللغوية

مستوى الدلالة	قيمة	مج ف^2	مج ف	ن	الأداة

	عند ت المحسوبة مستوى		مج ف		تج " الكلية مج "-	
	0.01		بعدى	قبلي		
دال إحصائياً	٢٥,٣٣	١٥٢٢	١٣٤		12	للمهارات اختبار اللغوية كمبيوترى والاجتماعية

يتضح من الجدول رقم (2) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي حيث أن ت المحسوبة أكبر من ت الجدولية والتي= ٢٠,٢ وبذلك فإنها دالة إحصائياً لصالح نتائج الاطفال في التطبيق البعدي وبذلك تثبت صحة الفرض الأول والذى نص على أنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات اللغوية في التطبيقين القبلي و البعدي لصالح التطبيق البعدي .

التحقق من صحة الفرض الثاني والذى ينص على أنه :

"توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات عينة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي . "

* قامت الباحثة بحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات المهارات الاجتماعية في التطبيقين القبلي و البعدي باستخدام اختبار "T-test" جدول٢يوضح نتائج تطبيق اختبار "T-test"في التطبيقين القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية في بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية.

مستوى الدلالة	قيمة ت المحسوبة 0.01عند مستوى	مج ف²	مج ف		ن تج " الكلية مج "-	الأداة
			بعدى	قبلي		
دال إحصائياً	٣٦,٣٦	٦١٧١	٢٧١		١٢	المهارات حظة بطاقة الحياتية

يتضح من الجدول (3) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي حيث أن)ى(المحسوبة أكبر من) ت (الجدولية والتي=٢٠,٢ وبذلك فإنها دالة إحصائياً لصالح نتائج الاطفال في التطبيق البعدي وبذلك تثبت صحة الفرض الثاني والذى نص على أنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي و البعدي لصالح التطبيق البعدي .

توصيات الدارسة :

في ضوء النتائج التي أسفرت عنها الدارسة الحالية توصى الباحثة بما يلى:

١-استخدام استراتيجية الالعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات والمفاهيم المختلفة لطفل المرحلة الابتدائية سواء فئة العاديين أو ذوى الاحتياجات الخاصة.

- ضرورة التنوع بين استراتيجيات التعلم المستخدمة واستخدام أكثر من استراتيجية للتعلم فبدلاً من طريقة التدريس التقليدية يكون التعلم عبر الألعاب الإلكترونية.
- ضرورة استخدام الاستراتيجيات التعلمية التي تجعل دور المتعلم إيجابيا في العملية التعليمية، والتي تساعده على تنمية المهارات المعرفية واللغوية. لدى المتعلمين.
- تدريب المعلمين الجدد على إعداد وتصميم المهارات المختلفة وذلك باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أثناء فترة التربية العملية لإثارة العملية التعليمية.
- إعداد أدلة لمعلمات الفئات الخاصة وتضمينها بشرح تفصيلي بكيفية تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التدريس.
- فعالية استخدام الوسائل التعليمية والتكنولوجية في مجال تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة لما لها من دور في :
- معالجة الفروق الفردية بين الطلبة ذوي الإعاقة. فتتنوع طرائق وأساليب التعليم بما يناسب قدرات كل منهم.
- تفيد في تعليم الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة الأنماط السلوكية المرغوب فيها وإكسابهم المفاهيم المعقدة.
- تساعد في التغلب على الانخفاض في القدرة على التفكير المجرد للطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة ، وذلك بتوفير خبرات حسية مناسبة.
- تقوم الوسائل التعليمية والتكنولوجية بدور هام في تشويق الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة وزيادة دافعيتهم وإقبالهم على التعلم.
- تساعد على تكرار الخبرات وتجعل الاحتكاك بين الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة وبين ما يتعلمه احتكاكاً مباشراً وفعالاً، والذي يعد مطلباً تربوياً تفرضه طبيعة الاحتياجات الخاصة .
- تساعد على زيادة التحصيل وتكوين اتجاهات موجبة للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة
- تساعد على إكساب الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة المهارات الأكاديمية اللازمة لتكيفهم مع المجتمع المحيط بهم.
- المساعدة في نمو جميع المهارات (العقلية والاجتماعية واللغوية والحسية والحركية) لدى الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة .
- التقليل من آثار الإعاقة ، ما يساعد الطلبة ذوي الإعاقة على تحسين فرص تعلمهم وزيادة فرص إبداعهم.

• المشاركة الفعالة بشكل كامل في الفصول التعليمية العامة، وإثراء المنهج، وزيادة الحافز أو الباعث، وتشجيع التعاون وزيادة الاستقلالية، وتدعيم التقدير الذاتي، والثقة بالنفس.
• تقليل الاعتماد على الآخرين، مع جعل هؤلاء الأطفال مندمجين مع مجتمعهم والتواصل معه من خلال المشاركة في الأنشطة الاجتماعية، وتنمية مهاراتهم الحياتية .

المراجع

•-أحمد فتحي الصواف(٢٠٠٨).القصة التفاعلية وأثرها على العمليات ماوارء المعرفية لدى الطفل.(ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الرابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربي في الفترة ١٣-٢٠٠٨/٨/٤١).معهد الدارسات التربوية. جامعة القاهرة.
•-أحمد محمد سالم (٢٠٠٤). وسائل وتكنولوجيا التعليم. الرياض: مكتبة الرشيد.
•أحمد سعد الشريف. المؤتمر الثاني للأنشطة التربوية وأهميتها في تنمية الجوانب الشخصية لدى الطلبة. الإمارات: جريدة البيان.
•-إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي.
•-إنجى مدثر محمود (٢٠٠٧). إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها فى تنمية التفكير المنطقي لدى طفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة حلوان.
•جابر عبد الحميد جابر (٢٠٠٣). نظريات التعلم وسيكولوجية التعلم. القاهرة: دار النهضة العربية.
•-حازم حسين جاد حميدة (٢٠٠٨). مدى فاعلية برنامج إرشادي لتنمية بعض الجوانب المعرفية لدى المعاقين عقلياً "القابلين للتعلم". رسالة ماجستير غير منشورة معهد الدارسات والبحوث التربوية. جامعة الدول العربية المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.
•-دعاء حسنى شعبان (٢٠٠٩). فعالية برنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال متعددي الإعاقات. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية رياض الاطفال. جامعة الفيوم.
•-ريم عبد الوهاب حسن على فودة (٢٠١٢). فعالية برنامج لتنمية الانتباه السمعي والبصرى لدى عينة من التلاميذ ذوى الإعاقة العقلية (القابلين للتعلم).(رسالة ماجستير غير منشورة).كلية التربية. جامعة المنصورة.
10. -سهام قديس حكيم (٢٠٠٨).فاعلية برنامج للرسوم المتحركة باستخدام الفيديو التفاعلي على السلوك العدواني ومستوى أداء بعض مهارات الجمباز للمعاقين ذهنياً .(رسالة ماجستير غير منشورة).
كلية التربية. جامعة حلوان.

11. -عبد الرحمن أحمد سالم (٢٠٠٩). تطوير الشخصيات في برنامج ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثرها على تنمية الأداء المهارى لدى طلاب شعبة معلم الحاسب الآلي. رسالة دكتوراة غير منشورة. كلية التربية. جامعة حلوان.
12. -فاطمة على محمد إبراهيم (٢٠١١). فاعلية برنامج لتعلم المهارات اللغوية الأساسية في ضوء مدخل الذكاءات المتعددة في تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.
(رسالة دكتوراة غير منشورة).معهد الدارسات التربوية. جامعة القاهرة.
13. -فهيم مصطفى (٢٠٠٥). الطفل والمهارات الحياتية في رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية. القاهرة. دار الفكر العربي.
14. فوزية محمود محمد جمعة (٢٠١٠). فعالية برنامج تدريبي لتنمية بعض المهارات الحياتية في خفض النشاط الزائد لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية. جامعة بنى سويف.
15. -محمد إبراهيم غنيم (٢٠٠٨). فعالية برنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال المكفوفين في مرحلة رياض الأطفال. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية رياض الأطفال. جامعة الاسكندرية.
16. -محمد محمود الحيلة (٢٠٠١). التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية .العين :دار الكتاب الجامعي.
17. ماجدة السيد عبيد (٢٠٠٠). الوسائل التعليمية في التربية الخاصة. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
18. -منى جابر محمد رضوان (٢٠٠٨). فعالية استخدام كلاً من الالعاب التعليمية والعاب الكمبيوتر فى تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لطفل الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة). معهد الدارسات العليا للطفولة. جامعة عين شمس.
19. -ناجى محمد قاسم الدمنهوري (٢٠٠٤). فعالية برنامج ترويحي في تنمية المهارات الحياتية والنفسية والحركية لدى الاطفال المعاقين ذهنياً "القابلين للتعلم". منشور بالمؤتمر العربي الاول عن الاعاقة الذهنية بين التجنب والرعاية أسيوط ١٣-٤١.
20. -هبة الله حلمي عبد الفتاح (٢٠٠٣). تقويم منهج الدارسات الاجتماعية للصف الاول الإعدادي في ضوء المهارات الحياتية. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية. جامعة عين شمس.
21. -هدى محمد قناوي (١٩٩٥). الطفل والعاب الروضة. القاهرة مكتبة الانجلو المصرية.