فاعلية برنامج مبنى على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم

بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية النوعية
تخصص (تكنولوجيا تعليم)

ملخص دراسة مقدمة من
الطالبة/سعاد مصطفى محمد مصطفى على

إشراف

أ.د / هدى محمد قناوى
أستاذ الصحة النفسية وعميد كليتى رياض الأطفال والتربية النوعية الأسبق بجامعة بورسعيد

أ.م.د / إسماعيل محمد إسماعيل حسن
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد ومدير وحدة ضمان الجودة والاعتماد بكلية التربية – جامعة المنصورة

د. / إيناس أحمد العفنى
مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم
بكلية التربية النوعية–جامعة بورسعيد

مقدمة الدراسة:

من أهم التحديات المتسارعة التى تواجه المجتمع فى العصر الحاضر والتى يرتكز عليها تقدمه المستحدثات التكنولوجية التى طرأت باب عملية التعلم فى مختلف المستويات بداية من مرحلة الروضة، وتتضمن المستحدثات التكنولوجيا فى مجال تعلم الأطفال مايسمى بـــ "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 العربى خاصة ذوى الاحتياجات الخاصة منهم فى ضوء المعلوماتية على إنتاج برمجيات تعليمية وإثرائية تتوافق مع هوية الطفل (المؤتمر الرابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربى، فى الفترة من ١٣-١٤/ ٢٠٠٨).

وهذه الاستراتيجية لها فعاليتها فى دور رياض الأطفال حيث أنها توفر الفرص بشكل إيجابى عن طريق التجريب والإكتشاف فى أثناء اللعب، كما تساهم فى تحصيل التلاميذ وتنمية اتجاهاتهم الإيجابية فى التعلم، كما توفر لهم التغذية الراجعة المباشرة للاستجابات وهوبذلك يتيح لهم فرص التعرف على الأخطاء التى يقعون فيها والعمل على تصحيحها. (جابر عبد الحميد ،٢٠٠٣، ٥٢)

كما أكدت نتائج دراسات كلاً من (حازم حميدة،٢٠٠٨)؛ (فوزية جمعة،٢٠١٠)؛ (فاطمة إبراهيم،٢٠١١)؛ (ريم فودة، ٢٠١٢) على ضرورة الاهتمام بتعليم المعاقين عقلياً وتدريبهم على المهارات غير الأكاديمية ومنها المهارات الحياتية التى يحتاجها الأفراد للتوافق مع أنفسهم ومع مجتمعهم الذى يعيشون فيه، مما يساعدهم على حل مشكلاتهم اليومية والقدرة على مواجهة التحديات المستقبلية(فهيم مصطفى ، ٢٠٠٥، ١٠).

كما أن هذه المهارات الحياتية تكون مخرج لهم من جو الفشل الذى يحيط بهم فى مجال التعلم الأكاديمى ويتضح حاجة تلك الفئة إلى مهارات السلوك التوافقى والاستقلالى التى تعد بقصد تنمية المهارت الشخصية والاجتماعية والاكاديمية بهدف تحقيق الاستقلال الذاتى والتوافق الشخصى والاجتماعي(نعمة رقبان ،٢٠٠٦، ٤٠).

ومن هنا أصبحت هناك ضرورة ملحة لإعداد برنامج تعليمى مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض المهارات الحياتية لذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم ".

لذلك يحاول البحث الحالى معالجة هذه المشكلة من خلال الإجابة على الاسئلة التالية:

١-ما المهارات الحياتية التى يجب تنميتها للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم"؟

٢-ما البرنامج المقترح المبنى على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم"؟

٣-ما فاعلية البرنامج التعليمي المقترح المبنى على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية الجوانب

المعرفية لبعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم"؟

٤-ما فاعلية البرنامج التعليمي المقترح المبنى على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية الجوانب

الأدائية لبعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم"؟

أهمية الدراسة:

الاستفادة المستقبلية من الألعاب التعليمية الإلكترونية التى يتضمنها البرنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال ذوى الإعاقة الذهنية " القابلين للتعلم ".

٢.إثراء الدراسات والبحوث التى تتناول فئة الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة فى عمر الروضة، حيث أكدت على أهمية تنمية المهارات الحياتية واستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية .

٣.توجيه معلمات (مدارس التربية الخاصة) إلى ضرورة استخدام بعض الاستراتيجيات التدريسية الحديثة المتمثلة فى الألعاب التعليمية الالكترونية.

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

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

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى:

- **التعرف على قياس فاعلية البرنامج المبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض الجوانب المعرفية للمهارات الحياتية لدى الأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم ".**
- **التعرف على قياس فاعلية البرنامج المبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية لدى الأطفال ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم ".**

مصطلحات الدراسة:

تتضمن الدراسة الحالية المصطلحات الرئيسية التالية:

- **الألعاب التعليمية الإلكترونية.**

- المهارات الحياتية.
- ذوى الإعاقة الذهنية.

تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية:- نشاط منظم ومقنن يتم إختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التى 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)

وتعرف المهارات الحياتية :- بأنها مجموعة المهارات الضرورية التى يحتاجها الفرد وينبغى أن يمارسها بنفسه، ولايمكن أن يستعيض عنها بمساعدة الأخرين (أحمد الشريف ، ٢٠٠٢، ١٥-١٦).

كما تعرف فئات الأطفال المعاقون ذهنيا :- هم فئة لديهم نقص واضح فى القدرة على التعلم مقارنة مع الأطفال العاديين، وأن مشكلاتهم واضحة فى القدرة على الانتباه والتركيز على المهارات التعليمية إذا تتناسب تلك المشكلات طردياً كلما نقصت درجة الإعاقة العقلية (ماجدة عبيد ،٢٠٠٠، ١١٤-١١٩).

الدراسات السابقة:

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

١-محور الدراسات التي تناولت استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

دراسة بوريس (2000), Poris بعنوان أثر ألعاب الكمبيوتر على تنمية أسلوب حل المشكلات وهدفت الدراسة إلى بحث أثر إستخدام ألعاب الكمبيوتر على تنمية أسلوب حل المشكلات، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٦) طالب قسموا إلى أربع مجموعات، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أنه لاتوجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب الذين إستخدموا ألعاب الكمبيوتر وأقرانهم الذين لم يستخدموا ألعاب الكمبيوتر فى أسلوب حل المشكلات، وبالمقارنة بين المجموعات الأربعة أوضحت النتائج أن المجموعة الأولى أفضل فى القدرة على حل المشكلات .

دراسة إنجى محمود (٢٠٠٧) فقد هدفت إلى إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها فى تنمية التفكير المنطقى لدى طفل ماقبل المدرسة حيث إن الألعاب التعليمية ذات القواعد هى عبارة عن نشاط يمارسه تلميذان أو أكثر بهدف المتعة والتعلم فى نفس الوقت حيث يسير التلاميذ فيه وفق قواعد محددة وينتهي النشاط بفوز أحد التلاميذ الذى حقق شرط الفوز المتفق عليه، حيث أظهرت نتائج

الدراسة أن الألعاب التعليمية ذات القواعد المنتجة أكثر فاعلية فى تنمية التفكير المنطقى لدى طفل ماقبل المدرسة

كما أكدت دراسة منى رضوان (٢٠٠٨) على فعالية استخدام كلاً من الألعاب التعليمية وألعاب الكمبيوتر فى تنمية مهارة الاستعداد للقراءة بالنسبة لطفل الروضة، حيث أوصت الدراسة بتشجيع الطلاب بكليات التربية النوعية ورياض الأطفال على إعداد وتصميم المهارات المختلفة للطفل باستخدام الألعاب التعليمية والألعاب الكمبيوترية أثناء فترة التربية العملية وذلك لإثراء العملية التعليمية .

وأوصت دراسة 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 الدراسات التى تناولت تنمية بعض المهارات الحياتية:

هدفت دراسة ناجى قاسم (٢٠٠٤) إلى وضع برنامج ترويحى والتعرف على تأثيره على بعض المهارات الحياتية النفسية و القدرات الحركية لدى الأطفال المعاقين ذهنياً " القابلين للتعلم" وقد أسفرت نتائج الدراسة بأن البرنامج الترويحى له تأثير إيجابى على تحسين المهارات الحياتية والنفسية والحركية لدى الأطفال المعاقين ذهنياً "القابلين للتعلم".

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

٣-محور الدراسات التي تناولت فئات ذوى الإعاقات الذهنية " القابلين للتعلم":

دراسة ديفيد (2005),Davied إلى تحسين سلوك التلاميذ المعاقين ذهنياً" القابلين للتعلم" من خلال التدريب على برنامج للمهارات الإجتماعية، وذلك من خلال برنامج تطبيق على عينة من التلاميذ الملتحقين بالصف الثانى الإبتدائى، واشتمل البرنامج على عدد من المواقف التى تهدف إلى تخفيف حدة المشكلات السلوكية لديهم، وأستخدم الباحث قائمة لملاحظة السلوك، واعتمد البرنامج على التوجيه المباشر وحل الصراعات، ومن خلال التعليم التعاونى، وتوصلت الدراسة إلى خفض حدة السلوك لدى التلاميذ ، وزيادة السلوك الدائم .

دراسة 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 التكنولوجى فى 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 الدراسات السابقة:

*** من حيث الهدف:**

أكدت جميع الدراسات السابقة على أهمية تنمية المهارات الحياتية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة وأهمية الاستراتيجيات التعلمية الالكترونية فى مجال التعلم غير الأكاديمى.

***من حيث المنهج:**

استخدمت الدراسات السابقة جميعها المنهج شبة النجريبى.

***من حيث الاستفادة:**

-التعرف على ماهية الإعاقة الذهنية، أسبابها، تصنيفاتها، الوقوف على أهم خصائص النمو عند القابلين للتعلم من المعاقين ذهنياً، وأهم أبعاد ومهارات مناهج المعاقين عقلياً " القابلين للتعلم " .

-التعرف على مدى أهمية احتياجات المعاقين ذهنياً 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 أى عملية تعليمية .

-إعداد السيناريو الخاص بالبرنامج المقترح وذلك لإكساب عينة البحث بعض المهارات الحياتية المحددة وفقاً لإجراءات البحث .

الإطار النظرى للدراسة

المحور الأول: استراتيجيات الالعاب التعليمية الالكترونية

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية

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

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

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

٢-يصاحب التعلم عن طريق ألعاب الكمبيوتر عملية إستمتاع بإكتساب الخبرة.

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

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

٥-يتلاءم هذا النمط فى 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-إثراء المادة التعليمية بالخبرات والتجارب .

أسس اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية:

١- تحديد الأهداف التعليمية من خلال إجراء الأنشطة التي تتضمنها الألعاب التعليمية الإلكترونية وصياغتها بحيث تعبر عن ما يقوم به التلاميذ واختيار الأنشطة والوسائل والأدوات التعليمية التي سيتم استخدامها فى تنفيذ اللعبة التعليمية .

٢- إعداد المكان الذى سيتم فيه أداء اللعبة ، وكذلك المكافآت والتعزيزات وتحديد الزمن الذى سوف يستغرق فى أداء اللعبة .

٣- تحديد شروط اللعبة (قواعد الأداء) فى صورة مختصرة .

٤- تحديد خطوات السير فى اللعبة وقواعد الفوز بها .

٥- توفير التغذية الراجعة الفورية بالإضافة إلى تزويد التلاميذ بمعايير لمعرفة صحة النتائج التى توصلوا إليها، وإتاحة الفرصة للتدخل فى حالة الضرورة.

٦- تقويم أداء التلاميذ فى اللعبة فى نهاية الأداء.(محمدالحيلة،٢٠٠١، ٤٣١)

نماذج تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية:-

يوجد العديد من نماذج التصميم التعليمى، ومن أبرزها :-

أ. نموذج محمد عطية خميس .

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

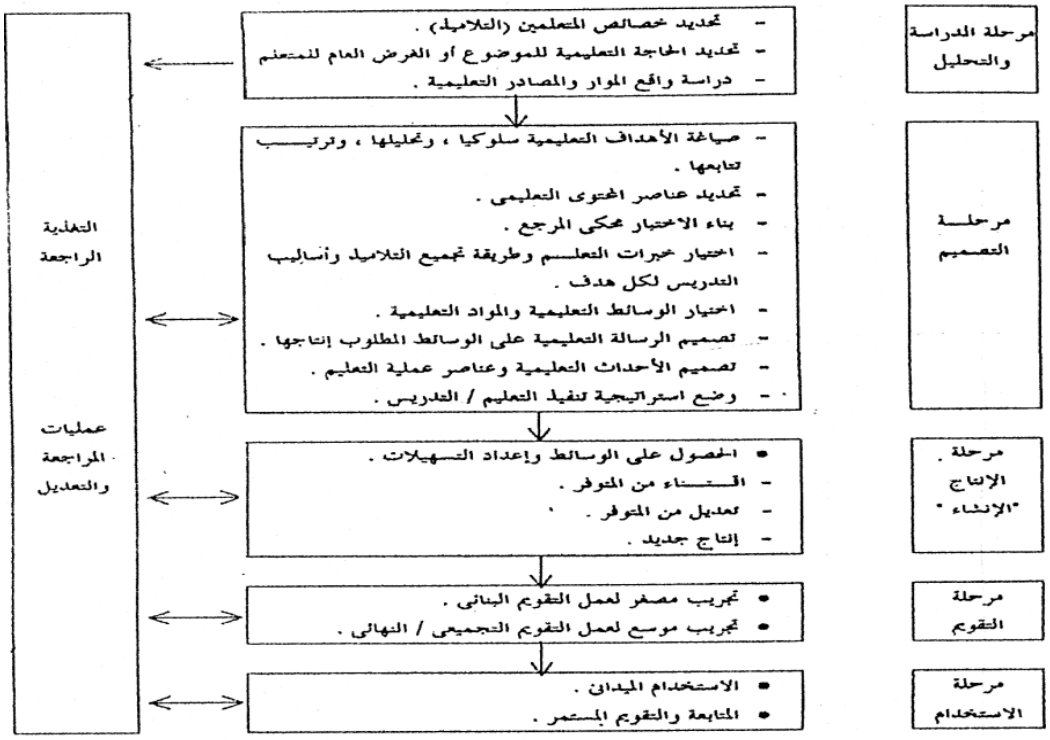
جـ.نموذج منار الشهرى لتصميم الالعاب التعليمية الالكترونية .

(www.faculty.kus.edu./sa/manar/ar/Documents/3.doc)

د- نموذج كارل كاب لتصميم الالعاب التعليمية. (karL,M.kapp,2012)

وفيما يلى عرض للنموذج التى تم الاستعانة به فى إعداد البرنامج المقترح:

نموذج عبد اللطيف الجزار لتطوير المنظومات التعليمية، ويتكون من خمس مراحل كما هى موضحة فى الشكل التالى :-



المحور الثانى: المهارات الحياتية للأطفال ذوى الاعاقات الذهنية"القابلين للتعلم"

قد حددت الباحثة بعض المهارات الحياتية التى يحتاج إليها أطفال ذوى الأعاقة الذهنية " القابلين للتعلم " وهى :

١- المهارات المعرفية اللغوية .

٢- المهارات الإجتماعية .

٣- المهارات الإستقلالية.

٤- المهارات الانفعالية .

أهمية المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقة الذهنية :

ترجع أهمية المهارات الحياتية وتنميتها لدى الطفل العادي أو طفل ذوى الاحتياجات الخاصة فى مرحلة ماقبل المدرسة إلى أنها تكسبهم القدرة على أداء الأعمال فى يسر وسهولة وترفع مستوى إتقانه لأداء الأعمال المختلفة، كما أن اكتساب الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة للمهارات الحياتية فى هذه المرحلة يساعدهم على النمو المستمر ويحقق لهم الأتى :-

١- قدراً كبيراً من الاستقلال الذاتي والاعتماد على النفس .

٢- الاستمتاع بأوقات الفراغ .

٣- اكتساب الثقة فى الذات .

- مشاركة الآخرين فى الأعمال المختلفة .

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

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

١-تكسب الفرد القدرة على أداء الأعمال فى يسر وسهولة فمن يمتلك المهارة يتميز عن من لايمتلكها بأن لايستغرق وقتاً طويلاً لايتناسب مع طبيعة العمل وما يحتاجه من وقت .

٢-يعمل اكتساب المهارات بجانب اكتساب المعلومات على تعديل السلوك الذى يسعى إليه واضعو المناهج .

٣-اكتساب مهارات حياتية والربط بينها وبين المعرفة يؤدى إلى تنمية النواحى الصحية والاجتماعية والروحية والعقلية لدى الفرد. (هبه عبد الفتاح ،٢٠٠٣، ٦٧-٧٢) .

حيث أكدت الدراسات على ضرورة الاهتمام بتعليم المعاقين عقلياً وتدريبهم على المهارات غير الأكاديمية لتكون مخرج لهم من جو الفشل الذى يحيط بهم فى مجال التعلم الأكاديمي وهكذا يتضح حاجة تلك الفئة إلى مهارات السلوك التوافقي والاستقلالى التى تعد بقصد تنمية المهارات الشخصية والاجتماعية والأكاديمية بهدف تحقيق الاستقلال الذاتي والتوافق الشخصي والأجتماعى.

فروض الدراسة:

١-يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال عينة البحث على اختبار المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى والبعدى لصالح التطبيق البعدى.

٢-يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال عينة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى والبعدى لصالح التطبيق البعدى.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

منهج الدراسة :

استخدمت الباحثة فى بحثها الحالى " المنهج شبه التجريبي" باستخدام التصميم التجريبى للمجموعة الواحدة "نظراً لصغر حجم العينة" حيث يستخدم لاختبار فروض الدراسة لمعرفة أثر المتغير المستقل وهو برنامج تعليمى مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية على المتغير التابع وهو بعض المهارات الحياتية بشقيها (المعرفى والأدائي)

عينة الدراسة :

تم اختيار عينة البحث بصورة قصدية من جمعية حق أولادنا لذوى الاحتياجات الخاصة " بحى بورفؤاد" – محافظة بورسعيد بالاتفاق مع مشرف الدار، وبلغ العدد الكلى الإجمالى للعينة (١٢ طفل وطفلة) (٦ذكور – ٦إناث) .

أدوات الدراسة :

١- بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية (إعداد/ الباحثة) .

٢- اختبار المهارات الحياتية (إعداد / الباحثة) .

*****البرنامج المقترح لتنمية المهارات الحياتية للأطفال ذوى الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم–بإستخدام إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية.**

النموذج المستخدم فى تصميم برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية :

استخدمت الباحثة نموذج (عبد اللطيف الجزار ، ٢٠٠٢)، ومن مبررات استخدامه أنه يعد من النماذج المتكاملة التى تتضمن جميع عمليات التصميم والتطوير التعليمى، إضافة إلى أنه يتميز بالمرونة فى التعديل، التجريب والتقويم والتغذية الراجعة ولانغفل ملاءمته لعينة البحث وخصائصها.

وفيما يلى عرض لكيفية الإستفادة من هذا النموذج فى بناء برنامج البحث الحالى والقائم على استراتيجية الالعاب التعليمية الالكترونية:

١: المرحلة الأولى –مرحلة الدراسة والتحليل –المتطلبات المبدئيةمرحلة الدراسة والتحليل :

١-١تحديد الفئة التى صمم لها البرنامج : مجموعة من الأطفال ذو الأعاقة الذهنية " القابلين للتعلم " والذين يعانون من قصور فى بعض المهارات الحياتية ، وتتراوح أعمارهم زمنياً من (٧-٩سنوات) بمايوازيه كعمر عقلى من(٤-٦سنوات).

١-٢تحديد خصائص المتعلمين(التلاميذ) واحتياجاتهم :

- نسبة الذكاء تتراوح مابين (٧٠-٩٠ درجة) على مقياس ستانفورد بينية للذكاء.

- عدم المعاناة من أية إعاقة أخرى سوى الأعاقة العقلية.

- انخفاض فى مستوى استيعابهم للمهارات الحياتية وكيفية تطبيقها(هذاماتشير اليه نتائجهم على كلاًمن بطاقة ملاحظة واختبار المهارات الحياتية/من إعداد الباحثة).

وتكونت مجموعة الدراسة الحالية من ١٢ طفل وطفلة (٦ذكور-٦إناث) تم اختيارهم بصورة عمدية/قصدية بما يتناسب مع خصائص وطبيعة العينة من جمعية حق أولادنا لذوى الاحتياجات الخاصة بحى بورفؤاد–محافظة بورسعيد.

١- ٣تحديد الحاجة التعليمية للمهارات الحياتية:

استشعرت الباحثة من خلال "دراستها الاستطلاعية" ولقاءتها مع المتخصصين فى مجال رعاية الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة ومع الأطفال أنفسهم- أنه هناك احتياج من قبل هؤلاء الأطفال للمهارات الحياتية التى تؤهلهم إلى الاعتماد على الذات وبالتالى القدرة على التواصل والتكيف مع المجتمع من حولهم.

١-٤دراسة واقع الموارد والمصادر التعليمية:

لاحظت الباحثة من خلال زيارتها الميدانية إلى جمعية حق أولادنا لذوى الاحتياجات الخاصة ان هناك افتقار فى البيئة التعليمية التربوية التى يوفرها المتخصصين للأطفال ذوى الاعاقة الذهنية القابلين للتعلم، ويتمثل هذا الافتقار فى أن: -عملية التعلم لاتتعدى الا التعلم البسيط الخاص بمهارات القراءة والكتابة والحساب.

-لايتم الاهتمام بتنمية المهارات التى تمكنهم من الاندماج والتكيف مع المجتمع من حولهم.

-لايتم التعامل مع هذه الفئة من الأطفال من قبل متخصصين من الدرجة الأولى.

-لايتم الاهتمام باحتياجاتهم والسماع الى مشكلاتهم.

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

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

معرفية-وجدانية-نفسحركية.

وقد قامت الباحثة بتقسيم الأهدف إلى قسمين وهما :

أ-الأهداف العامة للبرنامج التى ينبغى أن يحققها البرنامج وهى :

١.إكساب الطفل المعاق ذهنياً بعض المهارات الإجتماعية التى تساعد على التوافق مع الآخرين مثل(التعاون والمشاركة /أداب السلوك الإجتماعى).

٢. قدرة الطفل على النطق الصحيح للحروف والكلمات .

٣. تنمية الثروة اللغوية للطفل المعاق ذهنياً.

٤.مساعدة الطفل المعاق ذهنياً على الالمام بالمعلومات والمعارف عن كل مايحيط به من أشياء.

٥. قدرة الطفل على رعاية ذاته بإستقلالية دون الاعتماد على الآخرين .

٦. مساعدة الطفل المعاق ذهنياً على التعبير عن مشاعره بطريقة مقبولة .

ب-الأهداف الأجرائية (بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج ينبغى أن يكون الطفل قادراً على أن:.....)

١. يتعرف على أسماء الحروف الأبجدية .

٢. يسحب كل حرف من الحروف الأبجدية ووضعه فى مكانه المناسب .
٣. يتمكن من تمييز موقع الحرف فى الكلمة .
٤.يكتب الحروف الأول من اسم كل صورة .
٥. يكّون الكلمات ثم كتابتها فى أقل وقت ممكن .
٦. يتعرف على أسماء الحيوانات التى توجد فى البيئة .
٧. يختار الشكل المناسب مع الكلمة .
٨. يتعرف على مسميات الأشياء التى توجد فى البيئة .
٩. يطابق بين الشكل والأسم المناسب له .
١٠. يزاوج بين الجمل والصور المناسبة لها .
١١. يتعرف على أسماء إشارات المرور .
١٢. يكتب معنى كل إشارة فى المكان المناسب لها.
١٣. يختار السلوك الاجتماعى الصحيح من بين عدة مواقف .
١٤. يتعرف على مسميات أدوات مائدة الطعام .
١٥. يسحب كل أداة من الأدوات ووضعها فى مكانها المناسب .
١٦. يختار الزى المناسب .
١٧. يرتب ملابسه بمفرده .

٢-٢تحديد عناصر المحتوى التعليمى: بعد صياغة الأهداف التعليمية التى يسعى البرنامج لتحقيقها بشقيها العام والمشتق تم تحديد محتوى البرنامج من مجموعة من المهارات الحياتية التى 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 .
٣.المهارات الاستقلالية .
٤.المهارات الإنفعالية .

وتتضمن تلك المهارات الرئيسية مجموعة مهارات فرعية وهى :

١.المهارات المعرفية / اللغوية :

- مهارة تعلم النطق الصحيح للحروف والكلمات .
- مهارة تركيب وتحليل الكلمات .
- مهارة إدراك التمييز البصرى للحروف .

- ❖ مهارة التمييز البصرى الحسى
- ❖ مهارة إدراك العلاقات المرتبطة بين الأشياء.
- ❖ مهارة التعرف على مدلول بعض العلامات الإرشادية مثل (مغلق/ مفتوح / خطر/ ممنوع التدخين).

٢.المهارات الاجتماعية :

- ❖ مهارة التعاون والمشاركة .
- ❖ مهارة أداب السلوك الاجتماعى .

٣.المهارات الاستقلالية :

- ❖ مهارة اختيار الزى المناسب بمفرده .
- ❖ مهارة تناول الطعام بمفرده .

٤.المهارات الإنفعالية : مهارة التعبير عن الانفعالات التالية :(سعادة – حزن – غضب – بكاء).

٢-٣تصميم الاحداث التعليمية وعناصر عملية التعلم:

أ-تحديد دور المعلم والمتعلم : حيث أن أداء المتعلم هو جزء أساسى، لذا فإن دور المتعلم إيجابى 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 مابين المتعلم والبرنامج هى (لوحة المفاتيح / الفأرة).

ج-العناصر والأسس التى يقوم عليها البرنامج :ذكرت الأكاديمية العربية انه هناك عدد من العناصر والأسس التى يجب مراعاتها عند تصميم الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية والتى يجب أن تتوافر فيها وهى :

١.الهدف : أن يكون لها هدف تعليمى واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذى يريد اللاعب الوصول إليه .

٢.القواعد : أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب .

٣.المنافسة : أن تعتمد فى 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.التحدى : أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدى الملائم الذى يستنفذ قدرات الفرد فى حدود ممكنة

٥.الخيال :أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا مايحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد فى 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 التعليمى .

(www.faculty.kus.edu.sa/manar/ar/Documents/3.doc)

٧.التكيف : يجب أن تراعى أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم .

٨.المثيرات والاستجابة الإيجابية :وهو أن الموقف التعليمى فى اللعبة الإلكترونية التى تعرض على المتعلم يعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة .

٩.التغذية الراجعة والتعزيز الفورى : بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذى يدفعه لمواصلة اللعب. -Moreno (Ger, p.et al., 2008)

و من خلال عرض ماسبق رأت الباحثة أن برنامجها المقترح يتميز بما يلى:

أ.التخطيط والتنظيم : حيث تم التمهيد له ووضع له الأهداف وإختيار الفئة المستهدفة وخطوات السير بحيث لاتسبق مرحلة الأخرى .

ب.المرونة : أى أن البرنامج ليس ثابتاً وإنما هو قابل للتعديل .

جـ. الشمول : حيث تم استخدام أدوات قياس وإستراتيجيات تعليمية مناسبة .

د.الموضوعية : من حيث الأرضية النظرية التى 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 الضمنى وإثارة الدافعية معاً، لذا فأداء التلميذ جزء فعلى من اللعبة فيتعرف التلميذ على إجابته الصحيحة من خلال متابعته ومواصلته لأداء اللعبة، ونجاح التلميذ فى هذه اللعبة يعتمد على تطبيقه للمعرفة السابقة والمتاحة وإكتساب معرفة جديدة ، وتتحدد خطوات السير فى هذه الألعاب كما يلى :-

١) تحديد الأهداف التى ينبغى أن يحققها التلميذ بدقة ووضوح .
٢) تحديد المفاهيم والمهارات التى يجب على التلميذ إكتسابها نتيجة أدائه اللعبة .
٣) تحديد المحتوى التعليمى الذى سوف تصمم له اللعبة التعليمية .
٤) تعديل الأنشطة فى شكل ألعاب تثير الدافعية.

٣:المرحلة الثالثة-مرحلة الانتاج والإنشاء-

وتتضمن تلك المرحلة عدداً من الإجراءات التى تم إتباعها وهى: البعد عن اقتناء البرامج المتوفرة والتى استخدمتها الكثير من الدراسات السابقة ولكنها اعتمدت على مجموعة من البرامج الجديدة والتى تحقق عنصر المتعة والتشويق للأطفال عينة الدراسة.

٣-١الوسائط المتعددة المستخدمة فى تصميم الالعاب التعليمية الالكترونية حيث استخدمت الباحثة النصوص المكتوبة والمؤثرات الصوتية والصور الثابتة والرسوم المتحركة التفاعلية .

٣-٢البرامج المستخدمة فى تصميم وإنتاج برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية :

***برنامج Adobe Photoshop CS5 والذي تم استخدامه في:**

- **إنتاج الصور الثابتة، وإجراء كافة الإعدادات والتعديلات الخاصة بالصور المستخدمة داخل البرنامج.**
- **تصميم وإنتاج القوالب الأساسية للبرنامج .**
- **تصميم وإنتاج البانر الخاص بالبرنامج .**
- **تصميم وإنتاج كافة الأزرار والعلامات والإرشادات الموجودة داخل البرنامج.**
- **إخراج كافة الصور والرسوم الثابتة المستخدمة بالبرنامج بصيغة (png. , jpg.)**

***برنامج Adobe illustrator CS5 والذي تم استخدامه في:**

- **تصميم وإنتاج كافة الصور الخطية والنقطية الثابتة المستخدمة في البرنامج.**
- **التعامل مع كافة الرسوم التي تحمل صيغتي (esp. , ai.) والتي تم استخدامها كرسوم توضيحية داخل البرنامج.**

***برنامج Adobe Flash CS5 والذي تم استخدامه في:**

-إنتاج كافة الرسوم والصور المتحركة التي تم استخدامها داخل البرنامج.

-إنتاج الألعاب التعليمية التي تم توظيفها بالبرنامج.

-استخدام لغة برمجة (AS 3) والتي تم بها كافة التنقلات والإجراءات البرمجية الموجودة داخل الألعاب التعليمية والأنشطة بداخل البرنامج.

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

***برنامج SwishMax 4 والذي تم استخدامه في:**

-إنتاج عدد من الرسوم والصور المتحركة التي تم استخدامها داخل البرنامج.

-إنتاج عدد من الألعاب التعليمية التي تم توظيفها بالبرنامج والتي تحمل اللغة العربية في مضمونها.

***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.).**

***برنامج Adobe Premiere Pro CS3 والذي تم استخدامه في:**

- إنتاج الفيديو الخاص بمقدمة البرنامج .

٤ :المرحلة الرابعة–مرحلة التقويم–

وهى عبارة عن عملية مركبة ويتضمن إصدار الحكم على مدى تحقق الأهداف المنشودة على النحو الذى تحدده تلك الأهداف، ولاتقتصر 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 :

أ. التقويم المبدئى : وهو عملية التقويم التى تتم قبل تجريب البرنامج التعليمى للحصول على معلومات أساسية، وهنا قامت الباحثة بتطبيق كلاً من بطاقة ملاحظة و اختبار المهارات الحياتية على الأطفال ذوى الأعاقة الذهنية " القابلين للتعلم " لمعرفة مايحتاج إليه الأطفال من مهارات حياتية .

ب. التقويم النهائى : وهو عبارة عن التقويم الذى يتم فى نهاية البرنامج، وقد قامت الباحثة بتقويم نهائى للمهارات الحياتية، ومقارنة متوسطات درجات الأطفال فى التطبيق البعدى بمتوسطات درجاتهم فى التطبيق القبلى للوقوف على مدى التقدم الذى أحرزته هذه الفئات ومعرفة جدوى وفاعلية البرنامج.

ومن هنا تجد الباحثة بعد عرض كل مايخص برنامجها المقترح أن هناك اختلاف يميز هذاالبرنامج عن البرامج الكمبيوترية سابقة الأعداد–من خلال مايلى– :

أن البرنامج المقترح اشتمل على العديد من المهارات التى تساعد الطفل على اكتساب المهارات الحياتية المتنوعة، فى حين أن البرامج التعليمية الأخرى تركز على تنمية مفهوم أو مهارة واحدة .

المعالجات الإحصائية:

تم إجراء المعالجات الإحصائية باستخدام اختبارT-test بمايتناسب مع حجم العينة حيث بلغ العدد الكلى للعينة ١٢ طفل وطفلة كمجموعة تجريبية واحدة وذلك لحساب:

*دلالة الفرق بين متوسطات درجات أطفال عينة البحث على اختبار المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى.

*دلالة الفرق بين متوسطات درجات أطفال عينة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى.

مناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها:

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

" يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على الاختبار التحصيلى للمهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى لصالح التطبيق البعدى".

*** قامت الباحثة بحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى باستخدام اختبار "T-test"**

جدول(١)

يوضح نتائج اختبار "T-test" فى التطبيقين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى اختبار المهارات الحياتية

الأداة	ن الكلية مج "تجـ"	مج ف		مج ف²	قيمة ت الجدولية عند مستوى ٠,٠١	مستوى الدلالة
		قبلي	بعدى			
اختبار كمبيوترى للمهارات الحياتية	١٢	١٣٤		١٥٢٢	٢٥,٣٣	دال إحصائياً

يتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى والبعدى حيث أن (ى)المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية والتى= ٢,٢٠ وبذلك فإنها دالة إحصائياً لصالح نتائج الاطفال فى التطبيق البعدى وبذلك تثبت صحة الفرض الأول والذى نص على أنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على اختبار المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى لصالح التطبيق البعدى.

(ب) التحقق من صحة الفرض الثانى والذى ينص على أنه:

يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى لصالح التطبيق البعدى ".

*** قامت الباحثة بحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى باستخدام اختبار "T-test"**

جدول(٢)

يوضح نتائج تطبيق اختبار "T-test"فى التطبيقين القبلى و البعدى للمجموعة التجريبية فى بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية.

الأداة	ن الكلية مج "تجـ"	مج ف		مج ف²	قيمة ت الجدولية عند مستوى ٠,٠١	مستوى الدلالة
		قبلي	بعدى			
بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية	١٢	٢٧١		٦١٧١	٣٦,٣٦	دال إحصائياً

يتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى والبعدى حيث أن (ى)المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية والتى=٢,٢٠ وبذلك فإنها دالة إحصائياً لصالح نتائج الاطفال فى التطبيق البعدى وبذلك تثبت صحة الفرض الثانى والذى نص على أنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية فى التطبيقين القبلى و البعدى لصالح التطبيق البعدى.

توصيات الدراسة :

فى ضوء النتائج التى أسفرت عنها الدراسة الحالية توصى الباحثة بما يلى:

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

٢- ضرورة التنوع بين استراتيجيات التعلم المستخدمة واستخدام أكثر من إستراتيجية للتعلم فبدلاً من أن تكون طريقة تدريس تقليدية يكون التعلم عبر ألعاب إلكترونية .

٣- ضرورة استخدام الاستراتيجيات التعلمية التى تجعل دور المتعلم إيجابى فى العملية التعليمية، والتى تساعده على تنمية المهارات المعرفية واللغوية .لدى المتعلم .

٤- تشجيع الطلاب بكليات التربية النوعية ورياض الأطفال على إعداد وتصميم المهارات المختلفة وذلك بإستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أثناء فترة التربية العملية لإثراء العملية التعليمية .

٥- ضرورة إعداد أدلة لمعلمات الفئات الخاصة وتضمينها بشرح تفصيلى بكيفية تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فى التدريس .

البحوث المقترحة :

فى ضوء نتائج هذا البحث وفى ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة تقترح الباحثة إجراء بعض البحوث مثل :

١- دراسة لتقويم أداء معلمات الفئات الخاصة واتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية المهارات الحياتية .

٢- دراسة مقارنة بين الأطفال ذوى الإعاقات الذهنية وطفل الروضة العادى (مستخدمي الألعاب التعليمية الالكترونية) فى القدرة على اكتساب المهارات الحياتية بمرحلة الرياض .

٣- استخدام برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية المهارات المختلفة والتى من بينها مهارات القراءة والكتابة للفئات الخاصة .

مراجع الدراسة

أولاً:المراجع العربية:

١. -أحمد فتحى الصواف(٢٠٠٨).القصة التفاعلية وأثرها على العمليات ماوراء المعرفية لدى الطفل.(ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الرابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربى فى الفترة ١٣-٢٠٠٨/٨/١٤).معهد الدراسات التربوية.جامعة القاهرة.

٢. -أحمد محمد سالم (٢٠٠٤). وسائل وتكنولوجيا التعليم.الرياض:مكتبة الرشيد.

٣. أحمد سعد الشريف . المؤتمر الثاني للأنشطة التربوية وأهميتها فى تنمية الجوانب الشخصية لدى الطلبة . الإمارات : جريدة البيان .

٤. -إبراهيم عبد الوكيل الفار(٢٠٠٤).تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين.القاهرة: دار الفكر العربي.

٥. -إنجى مدثر محمود (٢٠٠٧). إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها فى تنمية التفكير المنطقى لدى طفل ماقبل المدرسة.رسالة ماجستير غير منشورة.كلية التربية .جامعة حلوان.

٦. جابر عبد الحميد جابر (٢٠٠٣). نظريات التعلم وسيكولوجية التعلم . القاهرة : دار النهضة العربية.

٧. -حازم حسين جاد حميدة (٢٠٠٨). مدى فاعلية برنامج إرشادى لتنمية بعض الجوانب المعرفية لدى المعاقين عقلياً "القابلين للتعلم".رسالة ماجستير غير منشورة.معهد الدراسات والبحوث التربوية.جامعة الدول العربية.المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.

٨. -دعاء حسنى شعبان (٢٠٠٩). فعالية برنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال متعددى الإعاقات.(رسالة ماجستير غير منشورة). كلية رياض الاطفال.جامعة الفيوم.

٩. -ريم عبد الوهاب حسن على فودة (٢٠١٢).فعالية برنامج لتنمية الانتباة السمعى والبصرى لدى عينة من التلاميذ ذوى الإعاقة العقلية (القابلين للتعلم).(رسالة ماجستير غير منشورة).كلية التربية.جامعة المنصورة.

١٠.-سهام قديس حكيم (٢٠٠٨).فاعلية برنامج للرسوم المتحركة باستخدام الفيديو التفاعلى على السلوك العدورانى ومستوى أداء بعض مهارات الجمباز للمعاقين ذهنياً.(رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية.جامعة حلوان.

١١.-عبد الرحمن أحمد سالم (٢٠٠٩). تطوير الشخصيات فى برنامج ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثرها على تنمية الأداء المهارى لدى طلاب شعبة معلم الحاسب الآلى. رسالة دكتوراة غير منشورة.كلية التربية .جامعة حلوان.

١٢.-فاطمة على محمد إبراهيم (٢٠١١). فاعلية برنامج لتعلم المهارات اللغوية الأساسية فى ضوء مدخل الذكاءات المتعددة فى تنمية الكفاءة الإجتماعية لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. (رسالة دكتوراة غير منشورة).معهدالدراسات التربوية. جامعة القاهرة.

١٣.-فهيم مصطفى (٢٠٠٥). الطفل والمهارات الحياتية فى رياض الأطفال والمدرسة الإبتدائية.القاهرة.دار الفكر العربى.

١٤. فوزية محمود محمد جمعة (٢٠١٠). فعالية برنامج تدريبى لتنمية بعض المهارات الحياتية فى خفض النشاط الزائد لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.(رسالة ماجستير غير منشورة).كلية التربية.جامعة بنى سويف.

١٥.-محمد إبراهيم غنيم (٢٠٠٨). فعالية برنامج لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال المكفوفين فى مرحلة رياض الأطفال. (رسالة ماجستير غير منشورة).كلية رياض الأطفال .جامعة الاسكندرية.

١٦.-محمد محمود الحيلة (٢٠٠١).التكنولوجياالتعيمية والمعلوماتية.العين:دار الكتاب الجامعى.

١٧.ماجدة السيد عبيد (٢٠٠٠) . الوسائل التعليمية فى التربية الخاصة. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع .

١٨.-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 الدراسات العليا للطفولة. جامعة عين شمس.

١٩.-ناجى محمد قاسم الدمنهورى(٢٠٠٤).فعالية برنامج ترويحى فى تنمية المهارات الحياتية والنفسية والحركية لدى الاطفال المعاقين ذهنياً"القابلين للتعلم".منشور بالمؤتمر العربى الاول عن الاعاقة الذهنية بين التجنب والرعاية أسيوط ١٣-١٤.

٢٠.-هبة الله حلمى عبدالفتاح (٢٠٠٣).تقويم منهج الدراسات الاجتماعية للصف الاول الاعدادى فى ضوء المهارات الحياتية.(رسالة ماجستير غير منشورة).كلية التربية.جامعة عين شمس.

٢١.-هدى محمد قناوى (١٩٩٥). الطفل والعاب الروضة.القاهرة:مكتبة الانجلو المصرية.

ثانياً:المراجع الأجنبية:

22.Davied, M. (2005). Improving Student Behavior through Social Skills, Master,s Action Research Project,U.*S*

23.-Karl,M.Kapp,(2012).The gamification of learning and instruction: game-based on methods and strategies for training and education,ISBN978-1-118-096345(HARD BACK)P.P1-201.

24. Moreno –Ger, P.et al.,(2008). *Educational Game design for Online education, Computer sin Human Behavior*, doi:10.16/j.chb.2008.03 .012.

25. Poris, s. (2000). Effects Of Computer – Based Co – operative learning on the Problem Solving Skills on Grade six Students,Ph.D. Dissertation, Nove Southeastern University.

ثالثاً: مراجع الانترنت

27. منار الشهري . مقرر إنتاج واستخدام الوسائل التعليمية ، جامعة الملك سعود .
(Available At):(http//www.faculty.kus.edu.sa/manar/ar /Documents/ 3.doc) Access on : [11/2/2011].

28. نعمة مصطفى رقبان(٢٠٠٦). المهارات الحياتية وتأهيل المعاقين، أطفال الخليج ذوى الاحتياجات الخاصة، الملتقى الثالث للمهارات الحياتية تحت شعار "صحتك بين يديك ": وزارة التربية والتعليم بدولة الأمارات .
(Available At):(http//: www.gulfkids.com /ar/book 1546.htmL)Access on :[8/2/2006].