



## المحور الثاني: المحتوى الرقمي التعليمي المبدع. Theme II: Creative Digital Learning Content.

فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات  
الحياتية لدى أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة

أسماء محمود محمد محمود عطيه

## فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة

د. أسماء محمود محمد محمود عطيه<sup>(1)</sup>

**المستخلص:** تهدف الدراسة الحالية الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، وقد بلغت عينة البحث الحالي (30) طفل وطفلة من مدرسة الأمل للصم بمحافظة الشرقية، ولوقوف على تلك العلاقة قامت الباحثة ببناء العديد من الأدوات وهي ألعاباً إلكترونية تعليمية تهدف لتنمية المهارات الحياتية، ومقياس لتنمية المهارات الحياتية للأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) من إعداد الباحثة. وقد كشفت نتائج الدراسة عن ما يلي: 1/ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لصالح التطبيق البعدي. 2/ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية، لصالح التطبيق البعدي. 3/ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة العناية بالذات.



(1) أستاذ مساعد، بقسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة الزقازيق، جمهورية مصر العربية.

البريد الإلكتروني: asmaa\_1115@yahoo.com

تعد مرحلة الطفولة من المراحل المهمة في حياة الفرد، وذلك لأثرها البالغ في تكوين شخصيته، فهي الفترة التي تنمو فيها قدراته، وتفتح مواهبه، وتتحدد اتجاهاته، والأمر لا يقتصر فقط على الأطفال الأسوياء فالأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة في حاجة إلى إدراك العالم من حولهم، والتفاعل والمشاركة مع عناصر مختلفة مثل الأطفال الطبيعيين، ولكن يعوقهم على ذلك إعاقاتهم سواء أكانت إعاقة بصرية، أم سمعية، أو حركية، مما يفقدهم القدرة على التعرف على العناصر المتوفرة في البيئة نتيجة لهذه الإعاقة، لذا يكمن الأهمية في ضرورة الاهتمام بهم؛ وذلك لكونه عنصر من عناصر المجتمع، والتي تسبب إعاقة خلل في البناء الاجتماعي لهذا المجتمع، مما يشكل عقبة في طريق التنمية. وعلى ذلك نجد الأهمية القصوى لتعليمهم المهارات الحياتية التي تعينهم على ممارسة حياتهم بشكل طبيعي، حيث لا يستطيع الطفل أن يعيش في عزلة عن الآخرين، وكذلك لا يستطيع أن يعيش دون تعامل مع من حوله، ويُعد اللعب فرصة حقيقية للكشف عن صورة الطفل، فهو يلعب ويتصرف بتلقائية مما يسمح باستخلاص جوانب شخصيته واستقرائها، حيث يرى بعض العلماء في مجالات التربية، والتربية البدنية، وكذا علماء النفس أن اللعب بالنسبة إلى الطفل يمثل ضرورة لنمو شخصيته وقدراته التعبيرية، ويؤثر بصورة مباشرة في مجالات سلوكه البدنية والمعرفية والانفعالية، وفي مرحلة متقدمة نسبياً من عمر الطفل. (عنان، محمود، 2007، 38).

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

مما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالي في محاولة الإجابة على السؤال الرئيسي التالي: ما مدى فاعلية

الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي السابق الأسئلة الفرعية التالية

1. ما فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية للأطفال ذوي

الاحتياجات الخاصة (الصم)؟

2. ما فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي

الاحتياجات الخاصة (الصم)؟

3. ما فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة العناية بالذات لدى الأطفال ذوي

الاحتياجات الخاصة (الصم)؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الوقوف على العلاقة بين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية وتنمية

المهارات الحياتية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) وتحدد أهداف الدراسة الحالية فيما يلي:

1- التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية

الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم).

2- التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي

لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم).

3- التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارة العناية بالذات لدى

الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم).

4- تقديم التوصيات والمقترحات المناسبة لموضوع الدراسة في ضوء ما تسفر عنه نتائجها.

أهمية الدراسة:

تتحدد أهمية الدراسة في جانبين هما:

الجانب النظري: يتحدد في تقديم إطار نظري حول الألعاب الإلكترونية التعليمية والمهارات الحياتية لدى

الأطفال المعاقين سمعياً (الصم)

الجانب التطبيقي: يتحدد في الآتي:

1- توفير معلومات ضرورية عن العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية وتنمية المهارات

الحياتية لدى الأطفال المعاقين سمعياً (الصم) وبالتالي الاستفادة من ذلك مستقبلاً.

2- يفيد نتائج هذا البحث الجهات المعنية بتعليم وتنمية الأطفال ذوي الإعاقة السمعية (الصم) في تحديد

مدى تأثير استخدام هذه النوعية من الألعاب الإلكترونية التعليمية على أطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة

(الصم).

3- قد يلفت هذا البحث نظر المسؤولين والقائمين على تطوير برامج وألعاب الأطفال وخاصة للأطفال

المعاقين سمعياً في تحديد المعايير وتطبيقها بالشكل الأمثل والأنسب على مثل هذه النوعية من الألعاب.

## حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود التالية:

- حدود مكانية: مدرسة الأمل للصم بالزقازيق (محافظة الشرقية)
- حدود زمنية: تم تطبيق أدوات الدراسة الحالية في الفصل الدراسي الأول للعام 1434-1435هـ.
- حدود بشرية: عينة من الأطفال المعاقين سمعياً (الصم) التي تم اختيارها في الدراسة الحالية.

## المصطلحات الإجرائية للدراسة:

### • الألعاب الإلكترونية التعليمية:

اللعبة الإلكترونية هي لعبة تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب. علمًا بأن الشكل الأكثر شيوعًا في هذه الأيام هو ألعاب الفيديو، ولهذا السبب غالبًا ما يتم الخلط بين هذه المصطلحات على نحو غير صحيح. (ويكيبيديا الموسوعة الحرة، 2013).

### • المهارات الحياتية:

هي مجموعة من المهارات المرتبطة بالبيئة التي يعيش فيها الفرد وما يتصل بها من معارف، وقيم، واتجاهات يتعلمها بصورة مقصودة ومنظمة عن طريق الأنشطة والتطبيقات العملية (دائرة الإشراف التربوي، 2003، 56). وتعرف المهارات الحياتية إجرائياً في الدراسة الحالية بأنها السلوكيات والمهارات الشخصية والاجتماعية اللازمة للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) للتعامل بثقة واقتدار مع المواقف الحياتية المختلفة، والتي تجعله يستطيع أن يتكيف مع المجتمع الذي يعيش فيه، وتتركز على المهارات الآتية: (المسؤولية الاجتماعية، والتواصل الاجتماعي، والعناية بالذات).

### • الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم):

يرى موريس (Moore, 2006, 12) أن المعاق سمعياً هو الفرد الذي لديه إعاقة سمعية تمتد من 70 ديسبل فأكثر، وهذه الإعاقة تحول أن يفهم الكلام بواسطة الأذن فقط، سواء باستخدام أو بدون استخدام المعينات السمعية".

كما يعرف (National Association of The Deaf, 2005) التلاميذ المعاقون سمعياً أيضاً بأنهم الذين لا يمكنهم السمع لدرجة تمكنهم من الاعتماد على قدرتهم السمعية في عملية تداول المعلومات.

وتعرفهم الباحثة إجرائياً بأنهم: الأطفال المقيدون بمدرسة الأمل للصم في الزقازيق الذين يعانون من

فقدان في السمع أيا كان سببه، أو مستواه، ولا يمكن تعليمهم بنفس الأساليب المستخدمة مع العاديين، ويتلقون المعالجة التجريبية للبحث الحالي.

متغيرات البحث:

تحددت متغيرات البحث فيما يلي:

المتغير المستقل: ويتمثل في ألعاب إلكترونية تعليمية.

المتغير التابع: ويتمثل في تنمية بعض المهارات الحياتية (التواصل الاجتماعي - المسؤولية الاجتماعية - العناية بالذات).

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر وتسمى أحياناً بالألعاب الكمبيوتر وتتمثل في عرض أحداث على الشاشة وتمكين التلميذ من التحكم في مجريات هذه الأحداث.

فقد عرفها (عبدالهادي حسين، 2002، 211) على أنها مجموعة من الأوامر المكتوبة بإحدى لغات الكمبيوتر، والتي يتم تنفيذها وفق تسلسل معين للوصول لنتائج محددة.

كما أشار (سلامة، 2009، 128) إلى أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم المعاقين سمعياً فهي ليست أنشطة استجمامية هدفها الترفيه والتسلية وإنما هي أنشطة تم تصميمها لتحقيق أهداف تعليمية.

وترتبط حياة الأطفال باللعب، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، واللعب يترك بصمات واضحة على ملامح شخصية الطفل، وبالتالي يشكل مخزوناً معرفياً يرتبط بفهمه، والعديد من الألعاب تثير تفكير الطفل، ذلك النشاط العقلي المركب والمهادف والذي توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول، أو التوصل إلى نواتج أصلية للعبة التي يمارسها، ولما كانت الألعاب بهدفها القديم والحديث أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير أو التدريب عليه، فهي تعتمد عليه ولا تنفصل عنه، وهو هدفها الأسمى ونتائجها ولكون اللعب يسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب أثناء لعبه، فإنه يعد نظاماً يسعى إلى إكساب الطفل مزيداً من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها إلا من خلال التفكير. (محمد الحيلة، 2004).

وترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تعطي فرصاً للمتعلم للتعلم حسب قدراته وإمكاناته الذاتية كما يوفر له تغذية راجعة فورية والتعزيز المناسب الذي يحفز المتعلم ويدفعه إلى إصلاح الأخطاء التي قد

يقعون فيها والعودة إلى استخدام اللعبة مرة أخرى وهكذا حتى يحصلون على هذا التعزيز الإيجابي في نهاية اللعبة.

### أنواع الألعاب الإلكترونية:

تبعاً لتقسيم (محمد، حسين عطية، 2007، 214-215).

1. ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية فهذا النوع من الألعاب مفيد للأطفال لأنه يبدأ بتثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة.

2. ألعاب فكرية (ملاحظة وتركيز): يشد هذا النوع الأطفال ويعمل على تقوية الذاكرة والنشاط الذهني.

3. الألعاب تعتمد على استراتيجيات منظمة: وهي ما تحتاج إلى خطوات منظمة لتحقيق الأهداف المرجوة من اللعبة، كما تحتاج لنضج عقلي يتدرج بدرجة الصعوبة أثناء أداء اللعبة.

معايير تصميم الألعاب الإلكترونية للتلاميذ المعاقين سمعياً:

فقد حددها كل من (رياض، 2003، 61)، و(مصطفى عبد السميع وآخرون، 2004، 21)، و(أمل سويدان،

2007، 22) في:

1. مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ الصم وضعاف السمع داخل الفصل الواحد.

2. توفير عنصر التشويق والإثارة من خلال استخدام الألوان المثيرة والصور الشيقة ولقطات الفيديو وغيرها.

3. تساعد اللعبة الإلكترونية على فهم الأفكار والمفاهيم المجردة من خلال ترجمة تلك الأفكار والمفاهيم بشكل مرئي.

4. أن تعمل اللعبة على توفير وقت وجهد المعلم الذي يبذله في عملية الشرح والتفسير.

5. أن تساعد اللعبة على زيادة خبرة الطفل الأصم.

6. أن يتوافر باللعبة الإلكترونية التعليمية تنوع أساليب التعزيز.

7. التغلب على مشكلة اللفظية.

8. أن يتوافر باللعبة الإلكترونية خبرات حقيقة أو بديلة تساعد على نقل الواقع وتقريبه إلى أذهان الأطفال الصم وتخطب أكثر من حاسة.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر (الجارودي، 2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير،

كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق

وكذلك ترى (McGonigal, 2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

**المهارات الحياتية:**

تبرز أهمية المهارات الحياتية من أن التمكن من أدائها يشعر الفرد بالفخر والاعتزاز بالنفس ذلك أنه عندما يطلب منه أن يؤدي عملاً من الأعمال ويتقن ما طلب منه فإن هذا يشعر الآخرين بالثقة فيه ويعطيه هو المزيد من الثقة بالنفس، حيث تعتبر المهارات الحياتية كثيرة متعددة ويحتاج إليها المرء في كل حياته سواء في الأسرة أو العمل أو في العلاقات مع الآخرين ومن ثم يمكن القول أن الفرد في حاجة إلى امتلاك مهارات يستطيع أن يمارسها في كافة مجالات الحياة وبالتالي فهي سبيل إلى سعادته وتقبله للآخرين والحياة معهم وكذا حب الآخرين له وتقديرهم إياه (اللقاني، أحمد حسين، وحسن، فارعة، 2001).

وتشير (عبد الفتاح، هبة الله حلمي، 2003، 67-72) إلى أن اكتساب المهارات الحياتية له أهمية، خاصة تتمثل في تنمية القدرة على التواصل الفعال مع الآخرين من خلال اكتساب المهارة في المواقف المختلفة التعليمية داخل وخارج نطاق المدرسة، حيث يتصل التلميذ بأفراد المجتمع ومن خلال اكتساب المهارات الخاصة بالتفاعل مع الآخرين مثل التعاون والتصرف وقت الأزمات والحوار يستطيع التلميذ تحقيق التفاعل الإيجابي مع المجتمع من حوله.

وأوضحت (مصطفى، فاطمة، 2000، 24-32) بأن أهمية المهارات الحياتية تتلخص فيما يلي:

1. تساعد على إدراك الذات وتحقيق الثقة بالنفس.
2. تكسب الفرد القدرة على تحمل المسؤولية.
3. تساعد على تحقيق قدر كبير من الاستقلال الذاتي.
4. تنمي القدرة على التعبير عن المشاعر وتهذيبها.
5. تكسب الفرد القدرة على التحكم الانفعالي.
6. تنمي التفاعل الاجتماعي والاتصال الجيد مع الآخرين.
7. تنمي القدرة على مواجهة مشكلات الحياة.
8. توفر النمو الصحي الجيد للشخصية.



9. تنمي المشاعر الايجابية داخل الطفل تجاه ذاته وتجاه الآخرين في مجتمعه.

10. تنمي القدرة علي التخطيط الجيد للمستقبل.

11. تساعد على تنمية الابتكار والإبداع.

12. تمكن الفرد من العيش بشكل أفضل حيث أن المهارات الحياتية متصلة بواقع الفرد وحياته لأن امتلاك

تلك المهارات يجعل الفرد في مواقف حياتية أفضل.

وأثبتت إحدى الدراسات في المدارس الأمريكية بان المهارات الحياتية من الضروري إدراجها في المناهج

الدراسية حتى يصل التلاميذ إلى النجاح العظيم في حياتهم العملية (69, 2006, Gamble. Baxter).

#### تصنيف المهارات الحياتية:

ليس هناك تصنيف موحد للمهارات الحياتية وإنما يتم تحديد هذه المهارات الحياتية من خلال معرفة حاجات المتعلمين وتطلعاتهم والمشكلات التي تنجم عندما لا يحققون السلوكيات المجتمعية المتوقعة منهم، ومن خلال كذلك الرجوع إلى القوائم والنماذج التي افترضها المتخصصون كمهارات للحياة، ومن هذه التصنيفات:

أ/ تصنف (اللؤلؤ، 2005، 11) المهارات الحياتية للطفل إلى:

1 - مهارات وقائية.

2 - مهارات صحية.

3 - مهارات غذائية.

4 - مهارات بيئية.

5 - مهارات يدوية).

ب/ يصنف (فايز أبو حجر، 2002، 34) المهارات الحياتية إلى:

1 - مهارة الوعي الذاتي: هي المهارات التي تتضمن معرفة الذات، خصائصها، مصادر قوتها وضعفها وما

يرغبه الطفل وما لا يرغبه وتساعده في للتواصل مع الآخرين وبناء العلاقات والتعاطف معهم.

2 - مهارة التفكير الإبداعي: هي عملية عقلية ذات مستوى عال من النشاط المعرفي تساعد الطفل على اتخاذ

القرارات وحل المشكلات التي تواجهه، وتمكنه من النظر أبعد من حدود خبرته.

3 - مهارة التفكير الناقد: هي القدرة على تحليل المعلومات والتأثيرات الاجتماعية والثقافية والخبرات بطريقة

موضوعية.

4 - مهارة الاتصال والتواصل: هي المهارات التي تساعد الطفل على التواصل بطرق إيجابية وبناء علاقات جيدة وبناءة، وذلك باستخدام أنواع الاتصال والتواصل اللفظي وغير اللفظي بما يتلاءم مع ظروفه وثقافته.

5 - مهارة حل المشكلات واتخاذ القرار: هي تلك المهارات التي تساعد الطفل على التعامل بطرق إيجابية وفعالة مع المشكلات التي تواجهه وتمكنه من اتخاذ القرار المناسب في طلب المساعدة وتحديد الحلول لتلك المشكلات.

ج/ تصنف (فاطمة عبد الفتاح عيسى، 2001) المهارات الحياتية إلى عشر مهارات أساسية يندرج تحت كل منها عدد من المهارات الفرعية، وهذه المهارات الأساسية هي:

- 1 - مهارات تقدير الذات.
- 2 - مهارات شخصية "الروتين اليومي".
- 3 - مهارات اجتماعية.
- 4 - مهارات التعامل مع المشاعر.
- 5 - مهارات الاتصال.
- 6 - مهارات حل مواقف الصراع بين الأطفال.
- 7 - مهارات اتخاذ القرار وحل المشكلات.
- 8 - مهارات القيادة.
- 9 - مهارات خاصة بالتعلم.
- 10 - مهارات المواطنة.

#### أهمية المهارات الحياتية للأطفال:

وقد حددها كل من (عبد الرازق، 2006)، (عبد الفتاح، 2001)، (مسعود، 2002) بالنسبة لطفل الروضة في النقاط الآتية:

- 1 - تساعد على إدراك الذات وتنمية الثقة بالنفس والقدرة على الإنجاز والمبادرة.
- 2 - تكسبه القدرة على تحمل المسؤولية وتوفر له قدراً كبيراً من الاستقلال الذاتي.
- 3 - تنمي لديه القدرة على التعبير عن المشاعر وتهذيبها، وتكسبه القدرة على التحكم الانفعالي.
- 4 - تنمي لديه التفاعل الاجتماعي الإيجابي والاتصال الجيد مع الآخرين.

- 5 - تنمي لديه القدرة على مواجهة مشكلات الحياة والتعامل معها بحكمة.
- 6 - توفر له النمو الصحي الجيد للشخصية.
- 7 - تساعده على تطوير قدراته العقلية العليا المرتبطة بالابتكار والإبداع والاكتشاف والنقد والتحليل وحل المشكلات.

- 8 - تزيد من دافعيته ورغبته بالتعلم.
  - 9 - إكسابه خبرة مباشرة من خلال إسقاط ما يتعلمه نظرياً على مواقف الحياة الواقعية (أي تطبيق ما تعلمه عملياً) من خلال خلق مواقف شبيهة بمواقف الحياة الحقيقية لإكسابه فهماً أفضل لها.
- خصائص المهارات الحياتية:**

- تحددها كلا من (عمران، 2002، 14) و(عبد الكريم، 2009) مجموعة خصائص للمهارات الحياتية هي:
- 1 - تتنوع وتشمل كل الجوانب المادية وغير المادية المرتبطة بأساليب إشباع الفرد لاحتياجات ومتطلبات تفاعله مع الحياة وتطويرها.
  - 2 - تختلف تبعاً لطبيعة كل مجتمع وعاداته وتقاليده ودرجة تقدمه.
  - 3 - تختلف وفقاً للزمان والمكان.
  - 4 - تعتمد على طبيعة العلاقة التبادلية بين الفرد والمجتمع ودرجة تأثير كل منهما في الآخر.
  - 5 - تهدف إلى مساعدة الفرد على التفاعل الناجح مع بيئته بكل أبعادها وتطوير أساليب معيشة الحياة
- عوامل اكتساب المهارات الحياتية:**

تعددت وجهات النظر والآراء في العوامل الضروري توافرها لاكتساب المهارات الحياتية ومن هذه الآراء من يعتبر أن:

- اكتساب المهارات بشكل عام يعتمد مستوى نضج المتعلم، قدرة المعلم وخبرته، المفاهيم والأدوات المطلوب التدريب عليها، والإمكانات المتاحة.

- بينما رأي آخر يرى بأن اكتساب المهارات الحياتية يعتمد على مكونين أساسيين يتحدان معاً هما:
- 1 - القواعد التنفيذية للعمل: أي القواعد التي تحكم الأفعال والإجراءات لتشكيل الأداء المطلوب.
  - 2 - دقة الأداء: والتي تتحقق بالممارسة وبمحاولات المتعلم المتكررة لتنفيذ الأداء المطلوب على النحو والمستوى المرغوب تماماً

الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم):

تشغل قضية الإعاقة والمعاقين اهتمام الدول والهيئات والمنظمات المحلية منها والدولية؛ نظراً لأن العنصر البشري يعد المكون الأساسي الذي تعتمد عليه الدول في تحقيق التنمية الاجتماعية والاقتصادية، ولذا شهدت المجتمعات في السنوات القليلة الماضية اهتمام غير مسبوق بتربية ورعاية المعاقين بمختلف فئاتهم يتساوى في ذلك الدول المتقدمة والنامية وأصبح مدى الاهتمام بالمعاقين ومستوى الخدمات التربوية، والاجتماعية، والطبية المقدمة لهم أحد معايير تقدم الأمم وتحضرها.

ويعرفهم (مسعود، وائل محمد، 2009) بأنها ذلك الخلل الذي يصيب الجهاز السمعي ويؤدي لعجز الإنسان عن السمع وإعاقة عن التفاعل والتواصل مع الآخرين.

كما يعرف التلاميذ المعاقون سمعياً أيضاً بأنهم الذين لا يمكنهم السمع لدرجة تمكنهم من الاعتماد على قدرتهم السمعية في عملية تداول المعلومات.

وقد أشار القرآن الكريم إلى أهمية حاسة السمع في كثير من الآيات منها:

- قال تعالى: ﴿وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ﴾ (النحل: 78).

- قال تعالى: ﴿وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ﴾ (المؤمنون: 78).

- قال تعالى: ﴿ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ﴾ (السجدة: 9).

- قال تعالى: ﴿قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ﴾ (الملك: 23).

كما تؤكد دراسة (جلال، لمياء، 2004) على أن أهمية السمع تكمن في ارتباطها باكتساب المعرفة والنمو اللغوي والذهني والانفعالي والاجتماعي، فالأصم The Deaf لا يستطيع أن يشارك في المجتمع بسبب إعاقة على عكس أي إعاقة أخرى مثل إعاقة البصر، فالإعاقة السمعية إعاقة خفية لا تكشف عن نفسها بالمظهر الخارجي، وإنما بالنظرة الفاحصة المتأنية التي تعتمد على الاكتشاف المبكر للإعاقة وعلاجها.

ويعرفهم (القريظي، عبد المطلب، 2005، 229) بأنهم الأطفال الذين لا يمكنهم الانتفاع بحاسة السمع في أغراض الحياة العادية سواء من ولدوا منهم فاقد السمع تماماً أو بدرجة أعجزتهم عن الاعتماد على آذانهم في فهم الكلام وتعلم اللغة.

هذا ويمثل المعاقون قطاعاً مهماً من ثروة البلاد البشرية، و طاقة إنتاجية معطلة ما لم يحسن استغلالها

واستثمارها للمساهمة في نهضة وبناء المجتمع، ولذا يجب على المجتمع أن يكثف الجهود والإمكانيات لرعايتهم وتنميتهم، لا من مبدأ العطف والشفقة ولكن من منطلق أن لهم على المجتمع من الحقوق والواجبات ما يياثل العاديين، وأنهم طاقة إذا ما أحسن استثمارها فسوف تعود بالنفع والفائدة أولاً وأخيراً على المجتمع وإذا كان واحد من كل عشرة معاقين من سكان العالم العربي يولد به إعاقة أو يصاب بها بعد ميلاده، فتلك إشارة إلى الخطر الذي يهدد الرصيد العربي من القوى البشرية المنتجة ما لم تبذل أقصى الجهود لاستثمار ذلك الرصيد (غنايم، 2000، 30) وتعد فئة المعاقين سمعياً إحدى فئات الإعاقة التي تحتاج مزيداً من الرعاية والاهتمام خاصة مع تزايد أعدادهم في الدول النامية، حيث تشير إحصائيات منظمة الصحة العالمية لعام 2005 إلى أنه يوجد 278 مليون معاق سمعياً على مستوى العالم، منهم حوالي (15%) بالدول النامية (World Health Organization, 2005)، وهي نسبة لا يستهان بها وأنه على المستوى المحلي يبلغ عدد المعاقين بمصر ستة ملايين معوق من بينهم نحو (2) مليون معاق سمعياً (اللقاني، القرشي، 1999، 221).

والمعاق سمعياً له طبيعة خاصة تختلف عن باقي فئات المعاقين فهو من حيث المظهر شخص عادي لا يلفت النظر إليه، وربما يكون جهل المحيطين بلغة الإشارة اللغة الوحيدة التي يتقنها المعاق سمعياً من الأمور التي تزيد من صعوبة مساعدته على التغلب على تلك المشكلات، ويعاني التلاميذ المعاقين سمعياً من المشكلات السلوكية المختلفة ومن بينها ما يتعلق بالجانب الصحي وإذا أخذنا في الاعتبار أن الإعاقة السمعية تفرض على المعاق سمعياً عزله بسبب فقدانه لغة التواصل مع المحيطين به وهي اللغة المسموعة والمنطوقة فإن ذلك يؤثر على اكتسابه أنماط السلوك المختلفة، وخاصة المهارات الحياتية.

#### الدراسات السابقة:

• دراسة هولاند، ألما رين (Holland, Alma Rene, 2004): والتي هدفت إلى معرفة تأثير برامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تحسين مهارات الفهم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت العينة من تلاميذ الصفين الثالث والخامس الابتدائي وتمثل موضوع الدراسة في مادة اللغة الإنجليزية. وتمثلت الدراسة في تقديم برنامج ألعاب كمبيوتر تعليمي وتم تقديم البرنامج للتلاميذ عينة البحث على ثلاث مراحل هي اختبار التلاميذ، ثم تقديم المحتوى من خلال العديد من الأسئلة الشيقة لمعاونة التلاميذ على استيعابه، وأخيراً تقديم اختبار بعدي، وأشارت النتائج إلى تحسن مهارات الفهم عند التلاميذ عينة البحث.

• دراسة (هدى مبارك، 2010): والتي هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية

على تنمية المهارات والتحصيل والاتجاه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية لمادة الكمبيوتر، وتكونت عينة الدراسة من 40 تلميذة بمدرستي (القطامية الإعدادية للبنات) و(سيزا النبروي الإعدادية بنات) بمحافظة حلوان وتم توزيع أفراد العينة عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية تدرس البرنامج المقترح والأخرى ضابطة تدرس بالطريقة المعتادة، وأكدت نتائج الدراسة وجود فروق في الاختبار التحصيلي في الجانب المعرفي لبرنامج ألعاب الكمبيوتر التعليمي القبلي ومتوسط درجاتهم في الاختبار البعدي لصالح البعدي وكذلك وجود فروق في الأداء المهاري لبرنامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية القبلي ومتوسط درجاتهم في الاختبار البعدي لصالح البعدي.

• دراسة (رانيا حامد، 2004): والتي هدفت لتحديد مدى فاعلية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض، وتكونت عينة الدراسة من (60) طفل وطفلة تم تقسيمهم لمجموعتين أحدهما تجريبية تدرس باستخدام ألعاب الكمبيوتر والأخرى ضابطة تدرس بالطريقة العادية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر في تنمية مفاهيم (السرعة والمكان التصنيف).

• دراسة (ضياء الدين محمد مطاوع، 2002): والتي هدفت إلى تحديد مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الدسلكسين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، وقد قام الباحث بتطبيق الأدوات التشخيصية على 60 تلميذاً من تلاميذ الصف الأول المتوسط بمدرسة التحفيظ بمدينة أبها، وقد أظهرت النتائج عن وجود خمسة تلاميذ منهم يعانون من صعوبات مثلوا العينة التجريبية. وطبقت مواد المعالجة التجريبية (الألعاب الكمبيوترية والاختبار التحصيلي) على تلاميذ العينة التجريبية الخمسة المعسرين قرائياً. وأسفرت نتائج الدراسة عن تحسن مستوى التحصيل لدى الطلاب الخمسة بعد استخدام البرنامج التدريبي.

• دراسة "دانا بيريز" (Dana Perez، 2001): والتي هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر بصورة إبداعية خلاقة لتنمية المهارات الإبداعية لدى الطلاب المعاقين سمعياً. وتكونت عينة الدراسة من (22) تلميذ تم تطبيق اختبار قبلي لمعرفة مدى تأثير استخدام ألعاب الكمبيوتر على تنمية المهارات الإبداعية على التلاميذ المعاقين سمعياً. وتم إعادة تطبيق نفس الاختبار عليهم بعد استخدام البرنامج، وتوصلت نتائج الدراسة لوجود فرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي

• دراسة ميشيل، روز (Mitchell, Rosse, 2004): والتي أكدت أن استخدام لغة الإشارة في المنزل أو في المدرسة تعمل على تنمية التواصل بين الأصم وغيره حتى لا يعيش في عزلة عن مجتمعه.

• دراسة فورسات (Frostad, per, 1999): والتي أثبتت أن لغة الإشارة تساعد في تعليم الصم مادة الحساب وبالأخص عد الأرقام.

• دراسة جيني (Singleton Yenny, 2004): والتي أقرت أن الأطفال الصم لديهم انخفاض في مستوى اللغة وذلك بسبب إعاقاتهم ولا يستطيعون التواصل مع الآخرين وأن استخدامهم لغة الإشارة ييسر التواصل مع الآخرين.

ومن خلال العرض السابق للبحوث والدراسات التي تناولت برامج الألعاب الإلكترونية وتطبيقها في تنمية المهارات للأطفال الأسوياء أو من ذوي الإعاقة على اختلاف أشكالها. ما دفع الباحثة للبحث حول فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الحياتية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم).  
فروض الدراسة:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب التعليمية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة العناية بالذات لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية.

4- فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة "بلاك" تنحصر بين (2:1.2) في تنمية المهارات الحياتية.

إجراءات الدراسة:

أولاً: العينة: تمثلت عينة البحث الحالي في (30) طفلة من مدرسة الأمل بمحافظة الشرقية (مدينة الزقازيق) تم تقسيمهم لمجموعتين تجريبية وضابطة

ثانياً: الأدوات: لقياس متغيرات الدراسة الحالية لدى أفراد العينة استخدمت الباحثة العديد من المقاييس للوصول إلى الإجابة على تساؤلات البحث والتحقق من صحة فروضة وفيما يلي ستقوم الباحثة باستعراض تلك

الأدوات بشيء من التوضيح:

أولاً: مقياس لتنمية المهارات الحياتية موضوع الدراسة من إعداد الباحثة.

قامت الباحثة الحالية بإعداد مقياس مقياس لتنمية المهارات الحياتية الثلاثة موضوع الدراسة في صورته الأولية وتكون المقياس من (ست وثلاثون) مفردة بواقع (اثنتي عشر مفردة) لكل مهارة على حده حيث وضع أمام كل مفردة ثلاثة اختيارات هي (دائماً - أحياناً - نادراً).

الخصائص السيكومترية للمقياسين:

أ- الصدق:

للقوف على صدق المقياس قامت الباحثة بحساب صدقهما بالطريقة التالية:

صدق المحتوى أو المضمون (المحكمين):

قامت الباحثة الحالية بعرض المقياسين على عدد من المحكمين من أساتذة علم النفس التربوي ورياض الأطفال بلغ عددهم أربعة عشر محكم حيث طلب من سيادتهم تحديد مدى انتماء المفردة إلى مفهوم الذكاء الذي تقيسه، ومدى وضوح المفردة من حيث اللغة والصياغة، وكذا ما يرونه من إضافة أو حذف لأي مفردة. وبناء على نتائج آراء السادة المحكمين قامت الباحثة بإجراء جميع التعديلات المقترحة مثل اتفاق سيادتهم على حذف مفردة من كل مقياس حيث وصل عدد مفردات كل منهما اثنتي عشر مفردة وبناء على آراء السادة المحكمين اعتبر أن المقياس يتمتع بالصدق.

ب- الثبات:

قامت الباحثة الحالية بحساب ثبات المقياس بطريقتين هما:

1- طريقة إعادة تطبيق الاختبار:

تم تطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية مرتين بفواصل زمني أسبوعين، وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معامل بيرسون حيث بلغت (0.82 - 0.83) على الترتيب وتعد تلك المعاملات دالة إحصائياً على ثبات المقياس.

2- معامل ثبات ألفا:

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياس باستخدام معامل ثبات ألفا حيث بلغت تلك القيم على الترتيب كالتالي (0.732 - 0.798) وتعد تلك القيمة دالة إحصائياً ومعبرة عن ثبات المقياس.



## ثانياً: مجموعة من الألعاب الإلكترونية التعليمية:

للحصول على ألعاب إلكترونية على مستوى عالٍ من الكفاءة من حيث التصميم والإنتاج فإن الأمر يتطلب بناءً تعليمياً على نحو محكم لهذه الألعاب، لذا قامت الباحثة بدراسة العديد من نماذج تصميم البرامج متعددة الوسائط التعليمية وإنتاجها والتي وجد أن هذه النماذج تتفق معاً على المراحل الأساسية لعملية التصميم والإنتاج وإن اختلفت في عرض تفاصيل هذه العملية. وفي ضوء دراسة النماذج السابقة اختارت الباحثة نموذج (الجزار) وذلك مع إدخال بعض التعديلات على النموذج ليناسب طبيعة الدراسة الحالية. وفيما يلي عرض للمراحل الخاصة بالتصميم والإنتاج:

\* أولاً: مرحلة الدراسة والتحليل:

- 1- تحديد خصائص المتعلم.
  - 2- تحديد المهارات المطلوب تنميتها من خلال الألعاب.
  - 3- إعداد القائمة المبدئية لمهارات.
  - 4- ضبط القائمة المبدئية لمهارات استخدام نظم المكتبة الإلكترونية لطلاب المرحلة الجامعية.
- تم عرض هذه القائمة التي توصلت إليها الباحثة في استبيان لاستطلاع رأى مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة، والمتخصصين في علم النفس والمناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم. ويأتي الاستبيان كأحد الأدوات التي استخدمها الباحث حيث تم وضعها وفقاً لما يلي:

• أهداف الاستبيان:

هدف الاستبيان إلى:

أ/ تعرف آراء المحكمين في المهارات التي تم التوصل إليها.

ب/ تحديد درجة أهمية كل مهارة من هذه المهارات.

ج/ إضافة مهارات جديدة من قبل المحكمين.

• صياغة وحدات الاستبيان:

قامت الباحثة بصياغة وحدات الاستبيان واضعة في الاعتبار مراعاة الوضوح والتحديد، وأن تعبر كل مهارة عن فكرة واحدة، وألا تستخدم مصطلحات غير مألوفة، مع تجنب الكلمات التي ليس لها دلالة وظيفية. حيث تم وضع ثلاث مهارات رئيسة تحت كل منها مجموعة من المهارات الفرعية، وقد تم وضع ثلاثة بدائل

أمام كل مهارة فرعية؛ لتحديد درجة الأهمية النسبية لكل مهارة من المهارات الواردة، وذلك على النحو التالي:  
(مهمة جداً - مهمة - غير مهمة).

حيث طلب من المحكمين وضع علامة (√) في الخانة المناسبة، وبذلك أخذ الاستبيان صورته المبدئية، وقد طلب من السادة المحكمين إبداء آرائهم فيما تتضمنه القائمة من مهارات، وذلك من حيث:  
1- وضوح المهارات ودقتها.

2- تحديد درجة الأهمية النسبية للمهارة، حسب التقديرات الموضحة.

3- إدخال ما يروونه مناسباً من تعديلات أو إضافات، وقد أسفر الاستبيان عن تلقي مجموعة من المقترحات والآراء قامت الباحثة بتطبيقها كاملة.

4- إعداد القائمة النهائية للمهارات في ضوء ما أبداه المحكمون من آراء ومقترحات، تم إجراء التعديلات اللازمة على القائمة المبدئية، وبهذا أمكن الحصول على قائمة نهائية للمهارات.  
5- تحديد الأهمية النسبية للمهارات:

أجرت الباحثة تحليلاً لاستجابات المحكمين وآرائهم عن درجة أهمية المهارات المتضمنة في الاستبانة، وفقاً لثلاث درجات؛ أو اختيارات (مهمة جداً - مهمة - غير مهمة) حيث يتم احتساب الدرجات على النحو التالي:  
(مهمة جداً) = ثلاث درجات. (مهمة) = درجتان. (غير مهمة) = درجة واحدة.

- وبلغ عدد المستجيبين من المحكمين ثمانية، وبهذا يكون عدد المحكمين = 8

- ثم تم رصد البيانات الخاصة بكل مهارة من المهارات وتحليلها بهدف تحديد مجموع الدرجات التي حصلت عليها المهارة.

وتم مراعاة أن يكون الحد الأدنى لقبول المهارة هو نسبة 67% أي لا تقل المهارة عن درجة (مهمة) في المتوسط.

وفي ضوء ما تم التوصل إليه من رصد للبيانات في الخطوة السابقة، فقد أمكن حساب الأهمية النسبية لكل مهارة

\* ثانياً: مرحلة التصميم والإعداد وتشمل:

1- تحديد الأهداف التعليمية: حيث قامت الباحثة بإعداد قائمة بالأهداف في صورتها المبدئية، وتم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في علم النفس التربوي والمناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم

وذلك بهدف استطلاع آرائهم حول:

- مدى تحقيق عبارات الأهداف لسلوك التعلم المراد تحقيقه.

- دقة صياغة كل هدف من أهداف القائمة.

وذلك بوضع علامة (√) في الخانة التي تعبر عن رأيه، وكذلك اقتراح الصياغة المناسبة للأهداف التي يرى المحكم أنها تحتاج إلى تعديل في الصياغة.

ولقد تمت معالجة آراء المحكمين إحصائياً بحساب النسبة المئوية لمدى تحقيق الهدف للسلوك التعليمي، حيث تم اعتبار الهدف الذي يجمع على تحقيقه للسلوك التعليمي 80% فأكثر من المحكمين يكون هدفاً صحيحاً وما قل عن هذه النسبة فإنه لا يحقق السلوك التعليمي بالشكل المطلوب، وبالتالي يتطلب إعادة صياغة وفق توجيهات المحكمين.

2- إعداد المحتوى التعليمي للبرنامج.

ثالثاً: مرحلة التنفيذ والإنتاج:

1- إعداد السيناريو التعليمي:

المقصود بخطوة إعداد السيناريو للألعاب الإلكترونية، بأنها المرحلة التي يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي وضعها مصمم الألعاب إلى إجراءات تفصيلية على الورق. حيث إن السيناريو هو مزيج من شمولية الفكرة ومراعاة التفاصيل الدقيقة لتنفيذها ونقلها إلى عالم الواقع.

وتتلخص خطة العمل في هذه المرحلة بتسجيل ما ينبغي أن يعرض على الشاشة من نماذج خاصة تعرف بنماذج السيناريو، وهي مصممة ومقسمة بطريقة تشبه تماماً شاشة الحاسب.

ولكن يلاحظ أن الأسس التي تقوم عليها تصميمات السيناريو ليست واحدة في جميع البرامج حيث تختلف وفقاً لطبيعة البرنامج سواء كان لبرامج الوسائط المتعددة والفيديو وبرامج العروض أو برامج النص الفائق والوسائط الفائقة، مما يؤدي إلى وجود أكثر من أسلوب لكتابة السيناريو وتصميمه.

وقد قامت الباحثة بإعداد السيناريو في شكل لوحات الإخراج إطار بعد إطار Screen by Screen storyboard حيث يتوافر في هذا الشكل مجموعة من المميزات وهي:

- يتم وضع وصف كامل لمحتوى الإطارات وعددها وأنواعها، والتصميم النهائي لها.

- وصف كامل للنص المكتوب شاملاً نوع الخط واللون والحجم.

- وصف المواد السمعية شاملاً الزمن وامتداد الملف الصوتي.
- وصف لقطات الفيديو والرسوم المتحركة.
- تحديد الأحداث اللازمة للتفاعل داخل واجهة التفاعل مع المستخدم والتفريعات المحتملة وشكلها بالإضافة إلى تأثيرات الانتقال بين الشاشات.
- وبعد الانتهاء من صياغة شكل السيناريو في صورته المبدئية، يتم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، والخبراء في مجال البرمجة وإنتاج البرمجيات لاستطلاع الرأي حول:
  - مناسبة الشاشات للغرض منها.
  - مناسبة أسلوب وخطوات البرنامج.
  - مناسبة توزيع الشاشات.
  - مناسبة ألوان الخلفيات وتناسقها.
  - مناسبة ألوان النصوص.
  - مناسبة الخطوط وأحجامها.
  - كفاية المعلومات حول عناصر الشاشة.
- ويقوم المحكم بوضع علامة (√) في الخانة التي تعبر عن رأيه سواء كان (مناسبة) (مناسبة إلى حد ما)، أو (غير مناسبة) كما يمكنه كتابة ملاحظاته أو مقترحاته في المكان المخصص لها في نهاية السيناريو.
- 2- اختيار برنامج تأليف الوسائط.
- المقصود ببرامج تأليف الوسائط هي: مجموعة برامج تعطي مجموعة من الآليات والإمكانات اللازمة لإنتاج الألعاب الإلكترونية، وتنقسم برامج التأليف على أساس تتابع وتنظيم عناصر الوسائط والأحداث إلى ثلاث أنواع هي:
  - برامج أساسها الصفحة أو الكارت Card or Page based programs حيث تعمل هذه البرامج بحيث تنظم فيها العناصر كما لو كانت صفحات كتاب أو مجموعة من الكروت المتتالية وتوجد مجموعة من البرامج تستخدم تلك التقنية مثل: (Hyper Card, Super Card, Tool Book).
  - برامج أساسها الرمز أو الحدث Icon based, Event Driven programs
  - وفيها تنظم عناصر الوسائط والأحداث في شكل رموز توضع في تسلسل خطة العمل، ومن أمثلة برامج

هذا النوع (AuthorWare Professional, ConAuthor, HSC Interactive)

- برامج أساسها الزمن Time-based and Presentation programs

وتتنظم وحدات البرامج المبنية عن طريق تلك النظم على أساس مسار زمني حيث يتم تقديم الرسالة في شكل منظم له بداية ونهاية وفي تسلسل متتابع ويتم تشغيلها بسرعة محددة مع توافر إمكانية الانتقال في أي موضع على طول التسلسل عن طريق إضافة عنصر التحكم التفاعلي المناسب ومن أمثلة هذه البرامج:

Action, Animation Worker Interactive, Macromedia Director, Media Blita برامج تعتمد على الأشياء Object Oriented Programs وهذا النوع من برامج التأليف يحول محتويات المشروع إلى أشياء Objects ويستخدم خاصية نظامي Windows و Macintosh في إمكانية ربط الأشياء مع بعضها ووضع الاتصالات اللازمة. ومن أمثلة هذه البرامج (Apple Media tools, Media Forge)، ولقد تخيرت الباحثة برنامج (Macromedia Director) لتصميم الألعاب الإلكترونية.

رابعاً: مرحلة التقويم:

عرض البرنامج على الخبراء والمتخصصين من خلال إجراء التعديلات المقترحة من السادة المحكمين على الأهداف والمحتوى والسيناريو وإعداد الوسائط ودمجها من خلال برنامج، تكون قد اكتملت عملية الإنتاج في صورتها المبدئية، وللتأكد من صلاحية الألعاب الإلكترونية لتنمية المهارات الحياتية تم عرضه على مجموعة من المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والتربية الخاصة وخبراء إنتاج برامج الوسائط المتعددة لاستطلاع رأيهم في مدى تحقيق البرنامج للجوانب التربوية والفنية لإنتاج برامج الوسائط المتعددة.

وقد أوضحت آراء السادة المحكمين صلاحية الألعاب الإلكترونية للتطبيق، وأنها تحقق الأهداف التعليمية الموضوعية، ولكن مع إجراء التعديلات. وفي ضوء ما أتفق عليه الخبراء والمحكمون قامت الباحثة بإجراء التعديلات الضرورية في الألعاب الإلكترونية، وإعدادها في صورتها النهائية حيث قامت بتجريبه على عينة استطلاعية للتأكد من صلاحيته للاستخدام في التجربة الأساسية للدراسة.

أسلوب التحليل الإحصائي المستخدم:

لتحليل بيانات هذا البحث، تم استخدام الأساليب الإحصائية الآتية: اختبار "ت"، نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" Gain Ratio Modified Black.

#### الإجراءات:

- 1- اختيار العينة من الأطفال الصم من مدرسة الأمل بالزقازيق.
- 2- بناء مقياس لتنمية المهارات الحياتية الثلاث موضوع البحث.
- 3- تطبيق مقياس لتنمية المهارات الحياتية الثلاث موضوع البحث لقياس متغيرات البحث الحالي لدى هؤلاء الأطفال.
- 4- تطبيق الألعاب الإلكترونية على عينة البحث:
- تم تطبيق الألعاب الإلكترونية على الأطفال الصم - عينة البحث - في الفترة من 12/11/2013م حتى 29/1/2014م، وذلك وفقاً للخطة المحددة.
- 5- التطبيق البعدي لمقياس تنمية المهارات الحياتية:
- تم التطبيق البعدي لأداة البحث - مقياس تنمية المهارات الحياتية - على عينة البحث بعد الانتهاء من تطبيق الألعاب الإلكترونية التعليمية، في بداية شهر فبراير 2014م.
- 6- بعد التوصل إلى نتائج البحث تم مناقشتها في ضوء فروض البحث والدراسات السابقة والإطار النظري.
- 7- في ضوء النتائج انتهى البحث إلى بعض التوصيات والبحوث المقترحة في هذا المجال.

#### نتائج الدراسة ومناقشتها:

يتناول هذا الجزء عرضاً لما توصل إليه البحث الحالي من نتائج، وذلك للتحقق من صحة فروضه، ومن ثم التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية، فضلاً عن تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة، والإطار النظري للبحث.

- 1- التحقق من صحة الفرض الأول: والذي ينص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب التعليمية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية. ولاختبار صحة الفرض الأول: قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية، باستخدام اختبار (ت) للمجموعة الواحدة والذي يوضح نتائجه الجدول التالي:

جدول (1).

مستوي الدلالة	قيمة (ت)	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	القياس
دالة عند 0.01	47.407	1.050	2.00	30	قبلي
		1.194	15.76	30	بعدي

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة عند مقارنة درجات القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية تساوي 47.047 وهي داله عند 0.01 لصالح القياس البعدي وبذلك تحقق الفرض الأول.

2- التحقق من صحة الفرض الثاني: والذي ينص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية. ولاختبار صحة الفرض الأول: قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي، باستخدام اختبار (ت) للمجموعة الواحدة والذي يوضح نتائجه الجدول التالي:

جدول (2).

مستوي الدلالة	قيمة (ت)	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	القياس
دالة عند 0.01	9.498	1.704	9.30	30	قبلي
		1.794	13.43	30	بعدي

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة عند مقارنة درجات القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي تساوي 9.498 وهي داله عند 0.01 لصالح القياس البعدي وبذلك تحقق الفرض الثاني.

3- التحقق من صحة الفرض الثالث: والذي ينص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة العناية بالذات لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) ولصالح المجموعة التجريبية.

ولاختبار صحة الفرض الثالث: قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة العناية بالذات، باستخدام اختبار (ت) للمجموعة الواحدة والذي يوضح نتائجه الجدول التالي:

جدول (3).

القياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
قبلي	30	8.33	1.268	1.04	غير دالة عند 0.01
بعدي	30	11.40	1.021		

ويتضح من نتائج الجدول السابق ان قيمة (ت) المحسوبة عند مقارنة درجات القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارة العناية بالذات تساوي 1.04 وهي غير دالة عند 0.01 وبذلك لم يتحقق الفرض الثالث 4- التحقق من صحة الفرض الرابع والذي ينص على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة "بلاك" تنحصر بين (2:1.2) في تنمية المهارات الحياتية.

تم استخدام معادلة الكسب لبلاك وكانت النتيجة وفقا للجدول التالي:

المجموعة التجريبية	
المتغير	الفاعلية
المسؤولية الاجتماعية	1.343
التواصل الاجتماعي	1.354
العناية بالذات	0.4

حك الفاعلية هو أن تكون القيمة أكبر من 1.2

يتضح من الجدول السابق فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهاراتي التواصل الاجتماعي حيث بلغت النسبة 1.343 والمسؤولية الاجتماعية حيث بلغت القيمة 1.354، بينما لم توجد فاعلية لاستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة العناية بالذات حيث بلغت النسبة 0.4 مناقشة نتائج الدراسة:

مما سبق يتبين مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)، وهو ما يتفق مع نتائج دراسات كلا من دراسة جيني (Singleton Yenny, 2004)،



دراسة ميشيل، روز (Mitchell, Rosse, 2004) دراسة فورسات (Frostad, per, 1999) والتي أكدت نتائجها جميعاً على فاعلية تقديم المادة العلمية للتلاميذ بلغة الإشارة في أي صورة ومن أبرزها الألعاب الإلكترونية يسهم بشكل فعال في تنمية المهارات لديهم Easychair دراسة هولاند، ألما رين (Holland, Alma Rene, 2004) والتي هدفت إلى معرفة تأثير برامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تحسين مهارات الفهم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسة (هدى مبارك، 2010) والتي هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية المهارات والتحصيل والاتجاه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية لمادة الكمبيوتر دراسة (رانيا حامد، 2004) والتي هدفت لتحديد مدى فاعلية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض.

• دراسة (ضياء الدين محمد مطاوع، 2002) والتي هدفت إلى تحديد مدى فاعلية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الدسلكسين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، دراسة "دانا بيريز" (Dana Perez, 2001) والتي هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر بصورة إبداعية خلاقية لتنمية المهارات الإبداعية لدى الطلاب المعاقين سمعياً.

• دراسة ميشيل، روز (Mitchell, Rosse, 2004) والتي أكدت أن استخدام لغة الإشارة في المنزل أو في المدرسة تعمل على تنمية التواصل بين الأصم وغيره حتى لا يعيش في عزلة عن مجتمعه.

• دراسة فورسات (Frostad, per, 1999) والتي أثبتت أن لغة الإشارة تساعد في تعليم الصم مادة الحساب وبالأخص عد الأرقام دراسة جيني (Singleton Yenny, 2004) والتي أقرت أن الأطفال الصم لديهم انخفاض في مستوى اللغة وذلك بسبب إعاقاتهم ولا يستطيعون التواصل مع الآخرين وأن استخدامهم لغة الإشارة ييسر التواصل مع الآخرين.

كما سبق يتضح أنه قد توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل الاجتماعي والمسؤولية الاجتماعية.

بينما لم تثبت فاعلية استخدام الألعاب في تنمية مهارة العناية بالذات.

توصيات البحث:

بناء على النتائج التي توصل إليها البحث الحالي يمكن التوصية بما يلي:

1. الاستفادة من البحث المقدم في برامج تدريب وتأهيل الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم).
2. استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الذكاءات المتعددة للأطفال الصم.

3. أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات مماثلة لأطفال الروضة تصدر تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات وخبراء الإعاقة وعلم النفس.

\*\*\*

## قائمة المراجع والمصادر

أولاً المراجع العربية:

- اللقاني، أحمد، القرشي، أمير. (1999). مناهج الصم (التخطيط والبناء والتنفيذ). (ط1)، القاهرة: دار النهضة.
- اللقاني، أحمد، حسن، فارعة. (2001). مناهج التعليم بين الواقع والمستقبل. القاهرة: عالم الكتب.
- الجارودي، حسين (2011). أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 19/10/1432 هـ على الرابط: <http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic>
- حسين، محمد عبد الهادي. (2002). استخدام الحاسوب في تنمية التفكير الابتكاري. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.
- محمد، حسين عطية. (2007). الألعاب الالكترونية: فوائدها ومضارها، عمان: دار الشروق. ص 214-215.
- رانيا حامد محمد بن سالم (2004) فاعلية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدي أطفال مرحلة الرياض. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.
- سلامة، عبد الحافظ محمد. (2009). تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة. (الطبعة الأولى). عمان: دار وائل للنشر.
- سويدان، أمل عبدالفتاح، ومحمد الجزار، منى. (2004). التقنية في التعليم (مقدمات أساسية للطالب المعلم). (ط1). عمان: دار الفكر.
- شاهين، أمل رياض محمد. (2003). فاعلية بعض المديولات التعليمية في تحسين التواصل اللغوي والاجتماعي للطفل الأصم بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي. رسالة ماجستير، معهد البحوث والدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- ضياء الدين محمد مطاوع. (2002) فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الدسلكسيين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك خالد، السعودية.
- عبد الرازق، محمود. (2006). المهارات الحياتية. تم استعراضه بتاريخ 16-5-2014 علي الرابط: <http://www.almuallem.net/maga/maha4042.htm>
- عبد الكريم، غادة. (2009). أثر برنامج قائم على التعلم النشط في الدراسات الاجتماعية لتنمية بعض المهارات الحياتية والتحصيل لدى التلاميذ المعوقين عقلياً القابلين للتعلم. رسالة ماجستير، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي.
- العوضي، محمد عثمان. (2000، ابريل). فلسفة التربية واقتصاديات التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، قدم إلى المؤتمر السنوي بكلية التربية بالمنصورة
- عياد، فؤاد وسعد الدين، هدى. (2002). فاعلية تصور مقترح لتضمين بعض المهارات الحياتية في مقرر التكنولوجيا للصف العاشر الأساسي بفلسطين، مجلة جامعة الأقصى، سلسلة العلوم الإنسانية، مجلد الرابع عشر، العدد الأول. ص 184.
- عيسى، فاطمة عبد الفتاح. (2001). فاعلية مواقف تعليمية مقترحة في تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة حلوان، القاهرة.
- الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (2000). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون. (ط2). القاهرة: دار الفكر العربي.

القريطي، عبد المطلب أمين. (2005). سيكولوجية ذوي الاحتياجات الخاصة وتربيتهم. (ط4). القاهرة: دار الفكر العربي.  
مبارك، هدى مبارك سمان. (2007) فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية المهارات والتحصيل والاتجاه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية مادة الكمبيوتر. رسالة الماجستير منشورة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.  
مسعود، رضا. (2002). فعالية استخدام استراتيجية التعلم التعاوني في تدريس الدراسات الاجتماعية على تنمية المهارات الحياتية والتحصيل والاتجاه نحو المادة لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي. مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، 80(2).  
مصطفى عبدالسميع محمد وآخرون. (2004). تكنولوجيا التعليم مفاهيم وتطبيقات. (ط1). عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.  
المنصوري، محمد (2012) المعاقون سمعياً بالوطن العربي. تم استعراضه على الموقع الخاص بمنظمة الصحة العالمية بتاريخ 1-5-2012 علي الرابط: <http://www.who.int/whr/2005/en/>

المهارات الحياتية (2003). دائرة الإشراف التربوي. سلطنة عمان. تم الاسترجاع بتاريخ 1-5-2013 من [www.deged.net](http://www.deged.net)  
الحيلة. (2004). الألعاب من أجل التفكير والتعليم، عمان، المسيرة للنشر والتوزيع.  
مسعود، وائل محمد. (2009). الأجهزة التعويضية والوسائل المساعدة لذوي الاحتياجات الخاصة، الرياض: دار الزهراء، الرياض.  
جلال، لمياء محمد. (2004) تقويم الصور الفوتوغرافية في كتاب اللغة العربية للصف الأول الابتدائي بمدارس الصم والبكم. رسالة ماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية.  
حلمي، هبه عبد الفتاح. (2003). تقويم منهج الدراسات الاجتماعية في ضوء المهارات الحياتية. رسالة ماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية

#### ثانياً المراجع الأجنبية:

Alma Rene Holland. (2004). computer assisted instruction: reading beyond games for comprehension skills development, AM, California State University, Dominguez Hills.  
Frostad, per: Deaf Children's use of Cognitive strategies in simple arithmetic problems, journal articles, reports, research, educational, studies in mathematics, V40n2 P129-53, Nov, 1999.  
Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Penguin Group (USA) Incorporated  
Mitchell, Rosse, Karchmer, Michael A (2004). When parents are deaf versus hard of hearing pattern of sign use and school placement of deaf and hard of hearing children, journal articles reports descriptive, journal of deaf and education, V9 n2 P133  
Singleton, Jenny I. Morgan. (2004). Vocabulary use by low, Moderate and high ASL. Proficient writers compared to hearing Esl and Mon- a lingual speakers, journal articles reports descriptive journal of deaf studies and deaf education, V9 N1 P86-103  
Social Sciences (n.d.) Retrieved December 15<sup>th</sup>, 2009 from [http://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_sciences](http://en.wikipedia.org/wiki/Social_sciences)  
Donald F. Moores (2006). Educating the deaf psychology, principles and Practices, Gallaudet University, Fourth education.  
National Association of The Deaf: What IS The Difference Between a deaf and Hard OF Hearing Person?, 10/4/2005, available at: [www.nad.org/site/pp.asp?c=foINKQMBF&B=180410](http://www.nad.org/site/pp.asp?c=foINKQMBF&B=180410).  
Dana Perez. (2001). Appling Computer Creativity to Enhance Student Skill, American annals of deaf, vol 154.

\*\*\*