



فاعلية استخدام الالعاب الكترونية التعليمية في تنمية المهارات الحياتية لدي الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة

Effective Use Of Electronic Educational
Games In The Development Of Life Skills
For Children With Special Needs



اعداد

د / اسماء محمود محمد محمود عطيه

استاذ مساعد- بقسم تكنولوجيا التعليم

كلية التربية النوعية- جامعة الزقازيق- جمهورية مصر العربية

ببحث مقدم للمؤتمر الدولي الرابع
للتعلم الالكتروني والتعليم عن بعد
١٤٣٦هـ - ٢٠١٥ م الرياض



تهدف الدراسة الحالية الكشف عن فاعلية استخدام الالعاب الكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدي الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة ، وقد بلغت عينة البحث الحالي (٣٠) طفل وطفلة من مدرسة الامل للصم بمحافظة الشرقية ، ولوقوف على تلك العلاقة قامت الباحثة ببناء العديد من الادوات وهي العابا الكترونية تعليمية تهدف لتنمية المهارات الحياتية ، ومقياس لتنمية المهارات الحياتية للأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم) من اعداد الباحثة .

أهداف الدراسة:

- التعرف علي العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)
- التعرف علي العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)
- التعرف علي العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارة العناية بالذات لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)
- تقديم التوصيات والمقترحات المناسبة لموضوع الدراسة في ضوء ما تسفر عنه نتائجها.

اهمية الدراسة

تحدد اهمية الدراسة في جانبين هما:
الجانب النظري:

يتحدد في تقديم اطار نظري حول الالعب الالكترونية التعليمية والمهارات الحياتية لدي الاطفال المعاقين سمعيا (الصم)
الجانب التطبيقي: يتحدد في الاتي:

١. توفير معلومات ضرورية عن العلاقة بين استخدام الالعب الالكترونية التعليمية وتنمية المهارات الحياتية لدي الاطفال المعاقين سمعيا (الصم) وبالتالي الاستفادة من ذلك مستقبلاً.
٢. يفيد نتائج هذا البحث الجهات المعنية بتعليم وتنمية الأطفال ذوي الاعاقة السمعية (الصم) في تحديد مدى تأثير استخدام هذه النوعية من الالعب الالكترونية التعليمية علي أطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)
٣. قد يلفت هذا البحث نظر المسؤولين والقائمين علي تطوير برامج والعب الأطفال وخاصة للأطفال المعاقين سمعيا في تحديد المعايير وتطبيقها بالشكل الأمثل والانسب علي مثل هذه النوعية من الالعب.

المصطلحات الاجرائية للدراسة:

● الألعاب الكترونية التعليمية :

اللعبة الإلكترونية هي لعبة تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب

● 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 ، ٥٦،٢٠٠٣)

◉ الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (الصم)

هم الأطفال الذين لديهم إعاقة سمعية تمتد من ٧٠ ديسبل فأكثر ، وهذه الإعاقة تحول دون أن يفهم الكلام بواسطة الأذن فقط ، سواء باستخدام أو بدون استخدام المعينات السمعية".

متغيرات الدراسة

تحددت متغيرات البحث فيما يلي :

○ المتغير المستقل : ويتمثل في العاب الكترونية تعليميه .

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

نتائج الدراسة

- وجود فروق ذات دلالة احصائية بين التطبيق القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لصالح التطبيق البعدي .
- وجود فروق ذات دلالة احصائية بين التطبيق القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة المسؤولية الاجتماعية ، لصالح التطبيق البعدي .
- عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين التطبيق القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية في تنمية مهارة العناية بالذات .