برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتخفيف بعض المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم

إعداد

الباحث / محمود جمعة فتح الله شلبي[1]

إشراف

أ.د/ بطرس حافظ بطرس
أستاذ الصحة النفسية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة القاهرة

أ.م.د/ ايمان خليل
أستاذ مساعد بقسم العلوم النفسية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة القاهرة

مقدمة:

يُعدُّ الاهتمامُ بالطفولة اهتمامًا بمستقبل الأمة، فالأطفالُ هم الثروةُ الحقيقيةُ للأمم، وهم الأملُ في تحقيق مستقبلٍ أفضلَ، لذا تحظى الطفولةُ المبكرة بأهميةٍ بالغةٍ في كثيرٍ من دول العالم، إدراكًا لما لهذه المرحلة من دورٍ أساسيٍ في نمو شخصية الطفل وتكاملها، ولما لها من أثرٍ بالغٍ في حياة الطفل المستقبلية فهي ضروريةٌ لتهيئتهِ للتعلم، لكونها مرحلةً تربويةً تعليميةً هادفةً لا تقل أهميةً عن المراحل التعليمية التالية، بل من خلال المرور الآمن والمدروس للطفل في هذه المرحلة تتشكَّلُ شخصيتُهُ التي تتسم بالصحة النفسية والاجتماعية؛ وتتضاعف أهمية دراسة هذه المرحلة إذا كان هؤلاء الأطفال من ذوي صعوبات التعلم، حيث يعد مجال صعوبات التعلم Learning Disabilities من المجالات المهمة في ميدان التربية الخاصة، وهو أحد المجالات الدراسية الأكثر غموضًا، حيث إن الأطفال الذين يعانون من صعوبات التعلم هم عاديون من حيث القدرة العقلية، ولا يعانون من إعاقات حسية أو جسمية، أو اضطرابات انفعالية، أو ظروف بيئية غير عادية، ومع ذلك فإنهم غير قادرين على تعلم المهارات الأساسية والموضوعات المدرسية؛ كالانتباه أو الاستماع، أو الإدراك، أو النطق، أو التهجي، أو التفكير، أو اللغة، أو القراءة، أو الكتابة، أو إجراء العمليات الرياضية، وهم يحتاجون إلى خدمات تربوية وعلاجية خاصة؛ لذا فإن السلوك الإيجابي السوي بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم يؤدي إلى زيادة الدافعية والمشاركة في التعلم، أما السلوك المُشكل فإنه يزيد من معاناة هؤلاء الأطفال ويبعدهم عن المشاركة الإيجابية في عملية التعلم. ومن بين العوامل المؤثرة على حدوث

[1] باحث دكتوراه بكلية التربية التربية للطفولة المبكرة – جامعة القاهرة

المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية. فقد توصل إلى أن تلك الألعاب يمكن أن تمارس دور عاطفي إيجابي وتؤثر على الصحة العقلية وتحسين السلوك بالنسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم. عند توفير الوقت اللازم للأطفال ذوي صعوبات التعلم لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية فإنهم يتأثرون بها ويتعلمون منها وتسهم في تشكيل خبراتهم وتهذيب سلوكياتهم. حيث تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من بين الألعاب يمكن ممارستها لدعم النمو الأكاديمي والنفسي للطفل (مثل تعليم الخبرات والسلوكيات والدوافع والمشاركة)، وهي عبارة عن سلسلة من الألعاب الجماعية الهادفة المقدمة عبر منصة إلكترونية وترمي إلى تحسين الدقة، الوعي، الفطنة، السرعة، رد الفعل، التحمل والمرونة. ويمكن استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الأخلاق والفضائل لدى الطفل ذو صعوبات التعلم والحد من ميوله وسلوكياته السلبية .

.(Rikkers, Lawrence, Hafekost, & Zubrick, 2018: 399)

مشكله الدراسة:

نبع الإحساس بمشكلة الدراسة الحالية من خلال ملاحظات الباحث ومعايشته للأطفال ذوى صعوبات التعلم، في أثناء عمله مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم، حيث وجد أن أغلب الأطفال ذوى صعوبات التعلم يعانون من مشكلات سلوكية كثيرة، كما وجد أن السلوك الإيجابي السوي بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم يؤدي إلى زيادة الدافعية والمشاركة في التعلم، أما السلوك المُشكل فإنه يزيد من معاناة هؤلاء الأطفال، ويبعدهم عن المشاركة الإيجابية في عملية التعلم. ومن بين العوامل المؤثرة على حدوث المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية. فالألعاب التعليمية يمكن أن تمارس دور عاطفي إيجابي وتؤثر على الصحة العقلية وتحسين السلوك بالنسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم. هذا من خلال نتائج الدراسات التى أكدت على تخفيف حدة بعض المشكلات السلوكية من خلال الالعاب التعليمية وهذا ما جاءت به نتائج دراسة **دراسة** Bai, H.; Pan, W.; Hirumi, A., & Kebritchi, M. (2018) **بعنوان: دراسة تقويمية لفاعلية لعبة تعليمية إلكترونية في خفض السلوك المُشكل بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم وتحسين دافعيتهم. والتى** هدفت إلى تقويم فاعلية لعبة تعليمية إلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية وزيادة دافعية الأطفال ذوي صعوبات التعلم. **دراسة** .Simsek, O. (2018) **بعنوان: فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم في خفض حدة المشكلات السلوكية وانعكاساتها على نواتج تعلم الأطفال. والتى** هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في

خفض المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم وتأثيراتها الإيجابية على نواتج تعلم الأطفال للقراءة والرياضيات. وأسفرت نتائج الدراسة على أن جميع الأطفال المشاركين ذوي صعوبات التعلم حدث لديهم انخفاض في شدة وتكرار المشكلات السلوكية نتيجة للمشاركة في البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للفروق في الدرجات ما بين التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المشكلات السلوكية لصالح التطبيق البعدي، حيث شهدت سلوكيات العدوانية والتمرد انخفاض ملحوظ بين الأطفال. ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الأطفال قبلياً وبعدياً على الاختبارات التحصيلية في القراءة والرياضيات لصالح التطبيق البعدي

ومن هنا يرى الباحث أن المشكلات السلوكية لطفل المدرسة تتأثر بكل من العوامل البيئية والبيولوجية، كما تتأثر بالفروق الفردية فى خصائص الطفل على سبيل المثال (للنشاط ،والعلاقات الاجتماعية، والانتباه) ونوعيه الرعاية البيئية، ويشير أيضا إلى العوامل البيئية والوراثية تؤثر فى مرحلة المدرسة بالنسبة للطفل ، وتشمل سلوكيات داخلية مثل (السلوكيات المضطربة كالقلق، والانسحاب)،وسلوكيات خارجية مثل (السلوكيات المزعجة كاضطرابات السلوك)، وقضايا تتعلق بسلوكيات مثل التمرد، العدوان، والعنف.

وبذلك تتحدد مشكلة الدراسة في الأسئلة التالية:

- ما فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الالكترونية فى تخفيف بعض المشكلات السلوكية للأطفال ذوى صعوبات التعلم .
- ما إمكانية استمرار فعالية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية فى تخفيف بعض المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم

أهداف الدراسة:

يمكن تحديد أهداف الدراسة الحالية فيما يلي :

١- تدريب الأطفال ذوى صعوبات التعلم علي تنفيذ البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية في تخفيف بعض المشكلات السلوكية للأطفال ذوى صعوبات التعلم

٢- إعداد مقياس للمشكلات السلوكية للأطفال ذوى صعوبات التعلم.

٣- التحقق من استمراية فاعليه تنفيذ البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية في تخفيف بعض المشكلات السلوكية للأطفال ذوى صعوبات التعلم بعد تطبيق البرنامج وبعد فترة المتابعة .

أهميه الدراسة:

تتحدد أهمية الدراسة من خلال جانبين مهمين هما:

الأهمية النظرية :

١- إلقاء الضوء علي أهمية الالعاب التعليمية الالكترونية وتأثيراتها الايجابية في تخفيف بعض المشكلات للأطفال ذوى صعوبات التعلم.

٢- الاهتمام بتدريب الأطفال ذوى صعوبات التعلم على الالعاب التعليمية الالكترونية لتخفيف بعض المشكلات السلوكية.

الأهمية التطبيقية :

٣- تتمثل في العمل علي مساعده الأطفال ذوى صعوبات التعلم من خلال الالعاب التعليمية الالكترونية لتخفيف بعض المشكلات السلوكية.

١- يمكن أن تفيد في توجيه أنظار المهتمين بمجال التربية الخاصة إلى أهمية الالعاب التعليمية الالكترونية والذى يعتبر مؤشراً هاما لتعليم الأطفال ذوى صعوبات التعلم وتخفيف بعض المشكلات السلوكية لديهم.

مصطلحات الدراسة:

البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية: مجموعة من الانشطة والمعلومات المنظمة في جوهر الألعاب التي تعتمد على أهداف تعليمية محددة لاكتساب مجموعة من المهارات بطريقة تزيد من دافعية المتعلم وثقته بنفسه وتخفيف بعض مشكلاته عبر الوسيط الالكترونى.

المشكلات السلوكية Almushkilat alsulukia :

يعرف الباحث المشكلات السلوكية إجرائيا على أنها: الحالة التي يفشل فيها الطفل فى أن يحقق التكيف بينه وبين عناصر ذاته المختلف ومجتمعه الذى يعيش فيه ونتيجة لذلك يلجأ لأساليب غير شعورية يرفضها المجتمع مثل العنف، والتمرد، والعدوان نحو الذات والاخرين، ويشعر غالبا بالهموم ويكون سريع الغضب والتي يتم تقديرها إجرائيا بمقياس المشكلات السلوكية المستخدم في الدراسة.

الأطفال ذوى صعوبات التعلمalatfal dhawaa sueubat altaelam:

يعرف الباحث صعوبات التعلم إجرائيا على أنها : الأطفال اللذين يعانون من مستوى عالٍ من المشكلات السلوكية حيث أيضا يعانون من اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية المتضمنة في فهم أو اكتساب اللغة، سواء كانت منطوقة أو مكتوبة، أو التحدث أو القراءة أو الكتابة أو الهجاء أو أداء العمليات الحسابية. ايضاً، الاضطرابات

الإدراكية وإصابات المخ والخلل الوظيفي للمخ، وعسر القراءة، والحبسة الكلامية النمائية. لا يدخل تحت صعوبات التعلم الإعاقات البصرية أو السمعي أو الحركية، والتخلف العقلي والمشكلات الوجدانية أو المعوقات البيئية أو الثقافية أو الاقتصادية".

الإطار النظري والدراسات السابقة:

المحور الأول: صعوبات التعلم:

تمهيد:

يعد مجال صعوبات التعلم **Learning Disabilities** من المجالات الهامة في الوقت الحاضر. وقد اهتم بهذا الميدان علماء النفس والتربية والصحة النفسية والإرشاد النفسي والطب النفسي وطب الأطفال. والتلاميذ الذين يتعرضون لصعوبات التعلم هم الذين لا يستطيعون الاستفادة من خبرات وأنشطة التعلم المتاحة لهم داخل الفصل الدراسي وخارجه، ولا يستطيعون الوصول إلى مستوى التمكن الذي يمكن لهم أن يصلوا إليه ويستبعد من هؤلاء المعاقون عقلياً وجسميا أو المصابون بأمراض وعيوب السمع والبصر. (عادل عبدالله، (أ)٢٠١٤: ٦٧)

كما عرف (Thornton, Williamson, Cooke, 2017: 259) صعوبات التعلم بأنها مصطلح عام يشير الى مجموعة غير متجانسة من الاضطرابات التي تظهر من خلال الصعوبة الواضحة في امتلاك واستخدام السمع، التحدث، القراءة، الكتابة، المنطق أو القدرات الحسابية، وهذه الاضطرابات تعتبر جوهرية بالنسبة للفرد وتعتبر نتيجة لخلل وظيفي في الجهاز العصبي المركزي وقد تحدث على مر الحياة.

أيضاً عرف (Hughes, Gleason, & Zhang, 2018: 303) صعوبات التعلم بأنها "مشكلات تؤثر على قدرة الطلاب في مجالات فهم الإنصات واللغة التعبيرية ومهارات القراءة الأساسية (التعرف على الكلمات والتشفير الصوتي) وفهم القراءة واللغة المكتوبة والهجاء والحساب والتفكير الرياضي.

صعوبات التعلم من المنظور التربوي

لقد ركز الباحثون التربويون في تعريفاتهم على صعوبات التعلم عامة وعلى الأطفال بشكل خاص فقد عرفه (كيرك) بأنه اضطراب، أو تأخر نمائي في واحدة أو أكثر من العمليات الاساسية المرتبطة باللغة أو القراءة أو الكتابة أو الرياضيات أو التهجي أو أي مواد دراسية أخرى وتنشأ هذه الصعوبات نتيجة إلى إمكانية وجود خلل مخي أو اضطرابات سلوكية أو انفعاليه، وهى ليست نتيجة للإعاقة العقلية أو الحرمان الحسي، أو العوامل البيئية والثقافية.

(صالح العنزى،٢٠١٥: ٩٩)

حيث إن التلاميذ ذوى صعوبات التعلم " هم مجموعة من التلاميذ في الفصل الدراسي يظهرون انخفاضا واضحا فى التحصيل الدراسي الحالي عن التحصيل الدراسي المتوقع فى ضوء

قدرتهم العقلية حيث يظهرون اضطرابا فى واحده أو أكثر من العمليات الأساسية المتضمنة فى فهم أو استخدام اللغة المنطوقة أو المكتوبة، وتظهر هذه الاضطرابات فى شكل صعوبات تعلم فى القراءة بحيث لا ترجع هذه الصعوبات إلى إعاقات سمعيه أو بصرية أو حركيه أو اضطراب انفعالي أو تخلف عقلي أو ظروف بيئية أو مدرسيه غير ملائمة ،حيث أن الصعوبة التي يعانى منها الطفل ذات طبيعة سلوكية كالتفكير وما يرتبط به من مهارات. ويركز عليها المدخل التربوي نمو القدرات العقلية بطريقة غير منتظمة، وعلى مظاهر الصعوبات الاكاديمية والتي تتمثل في: القراءة وفهم القراءة والكتابة والتواصل اللغوي، وكذلك إجراء العمليات الرياضية، بالإضافة لصعوبة التهجئة، والتركيز أيضا على التباين بين التحصيل الأكاديمي– والقدرة العقلية العامة للفرد. (علياء بيومى،٢٠١٨: ٥٨)

صعوبات التعلم من منظور المنظمات المتخصصة

صعوبات التعلم الخاصة في التعلم هو مفهوم يشير إلى تباعد دال إحصائيا بين تحصيل الطفل وقدرته العقلية العامة في واحده أو أكثر في المجالات التالية: التعبير الكتابي أو الشفهي، أو الفهم الاستماعى، أو المهارات الاساسية للقراءة أو فهم القراءة أو القيام بالعمليات الرياضية الاساسية أو الاستدلال الرياضي أو التهجي، ويتحقق شرط التباعد الدال وذلك عندما يكون تحصيل الطفل فى واحدة أو أكثر من هذا المجالات ٥٠ % أو أقل من تحصيله المتوقع، مع الاخذ بعين الاعتبار العمر الزمني والخبرات التعليمية لهذا الطفل. **(Uiutas,I,2011:135)**

واستكمالا لنشاط مكتب التربية الأمريكي بمجال صعوبات التعلم قامت الهيئة الاستشارية الوطنية للأطفال المعوقين بإصدار تعريف موسع لصعوبات التعلم: يشير إلى اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية المتضمنة فى فهم أو استخدام اللغة المنطوقة أو المكتوبة، وان هذه الاضطرابات تظهر لدى الطفل فى نقص القدرة لديه على الاستماع أو التفكير، أو الكلام، أو القراءة، أو الكتابة أو التهجي ، أو إجراء العمليات الرياضية ، ويتضمن هذا التعريف حالات الإعاقة الإدراكية ، والتلف المخي ، وخلل مخي بسيط فى وظائف المخ ، عسر القراءة ، وحبسه الكلام النمائية التطورية ولا يتضمن هذا المفهوم حالات الأطفال ذوى مشكلات التعلم التي تعتبر في أساسها نتيجة إلى الإعاقات السمعية أو البصرية ، أو الحركية ، أو التخلف العقلي ، أو الأطفال ذوى عيوب بيئية أو ثقافية أو اقتصادية.

(أحلام حسن،٢٠١٠: ٢١٣)

ويرى الباحث أن من يعانى من صعوبات التعلم يكون:

- يكون مستوى تحصيل الطفل غير متناسب وعمره الزمني ومستوى قدراته العقلية العامة فى واحدة أو أكثر من المجالات التعليمية التالية : التعبير الشفهي ، والفهم السماعي ، التعبير الكتابي ، ومهارات القراءة ، وفهم القراءة والعمليات الرياضية ، والاستدلال.
- وجود تباعد كبير بين تحصيل الطفل الفعلي وقدراته العقلية فى واحد أو أكثر من المجالات التالية: التعبير الشفهي والإدراك السمعي والتعبير الكتابي ومهارة القراءة وفهم القراءة والعمليات الرياضية.
- ألا يكون هذا التباعد ناتجا عن الإعاقات الحسيه أو البدنية أو الحركية أو التخلف العقلي أو الاضطرابات الانفعالية، أو العوامل البيئة، والثقافية والاقتصادية .

(Accariya, & Khalil, 2016: 139)

وعند تحليل الباحث لما سبق لاحظ أن هناك مجموعة من المحاكات التي تتضمنها وهى الصعوبات الأكاديمية: كالتحدث ، أو القراءة أو الكتابة أو التفكير أو القدرات الرياضية منها:

- **داخلية المنشأ:** قد ترجع صعوبات التعلم إلى اضطرابات منشأ داخلي ترجع إلى خلل وظيفي في الجهاز العصبي المركزي.
- **الصعوبات الاكاديمية:** فالأطفال ذوى صعوبات التعلم يعانون من صعوبة فى القراءة والكتابة، وحل المسائل الرياضية مقارنة بأقرانهم العاديين.
- **التفاوت بين القدرات والتحصيل:** ذوو صعوبات التعلم لديهم تفاوت حاد بين القدرات العقلية، والتحصيل الاكاديمي.
- **استبعاد العوامل الأخرى:** تعنى تجنب العوامل التالية (إعاقة بصرية أو سمعية أو حركية أو اضطراب انفعالي أو تخلف عقلي أو حرمان بيئي أو ثقافى أو اقتصادي).
- **الاضطراب النفسي العصبي:** قد تحدث صعوبات التعلم نتيجة لخلل فى العمليات النفسية الاساسية التي تتضح في القدرة على الاستماع، أو الكلام، أو التفكير، أو القراءة ، أو الكتابة ، أو التهجئة ، أو فى أداء العمليات الرياضية . (مروة الجارحى،٢٠١٨: ٥٥)

محاكات التعرف على صعوبات التعلم :

وهناك عدة محاكات يمكن من خلالها التعرف على صعوبات التعلم ونذكر منها ما يلي :-

١- محك التباين :

وهو ما يتضح من خلال ذلك التباين الذي يحدث بين مستوى الذكاء العادي أو العالي للفرد والمستوي المتدني لتحصيله مع التأكيد من أن الطفل يتلقى خبرات تعليمية تتلاءم مع عمره العقلي وقدراته العقلية وتناسبها من ناحية ، وعدم وجود مشكلة في الاختبار التحصيلي

في حد ذاته من ناحية آخري، كما أن هذا التباين قد يشير إلى ما يمكن أن يظهر فى الواقع بين العمليات العقلية المختلفة بعضها والبعض الآخر حيث يوجد اضطراب فى العمليات السيكولوجية المختلفة.

٢ـ محك الاستبعاد :

ويعني استبعاد أو استثناء أن يكون السبب في الصعوبة التعليمية التي يعاني منها الطالب ناتجة عن إعاقة معينة (بصرية ، سمعية ،حركية ، أو إعاقة عقلية أو انفعالية) أو أنها ناتجة عن عوامل بيئية أو ثقافية أو اقتصادية . (مروى يحيى،٢٠١٥: ٨٣)

٢- محك المشكلات المرتبطة بتأخر النضج :

يعكس هذا المحك الفروق الفردية بين الجنسين في القدرة على التحصيل والنضج، حيث نجد أن معدلات النمو تختلف من فرد لآخر، مما يؤدي إلى صعوبة تهيئته لعمليات التعلم، فما هو معروف أن الأطفال الذكور يتقدم نموهم بمعدل أبطأ من الإناث مما يجعلهم في حوالي الخامسة أو السادسة غير مستعدين أو مهيئين من الناحية الإدراكية لتعلم التميز بين الحروف الهجائية قراءة وكتابة ، مما يعوق تعلمهم اللغة ، ومن ثم يتعين تقديم برامج تربوية تصحح قصور النمو الذي يعوق عمليات التعلم سواء كان هذا القصور يرجع لعوامل وراثية أو تكوينية أو بيئية .

٣- محك العلامات النيورولوجية :

يقوم هذا المحك على أساس أنه يمكن التعرف على صعوبات التعلم من خلال التلف العضوي في المخ أو الإصابة البسيطة في المخ، والتي يمكن فحصها باستخدام رسام المخ الكهربي (E.E.G) وتتبع التاريخ المرضي للطفل. (فراج المطيرى،٢٠١٦: ٩٨)

٤-محك التربية الخاصة :

يعتمد هذا المحك على فكرة أن الأطفال الذين يعانون من صعوبات التعلم ، يصعب عليهم الاستفادة من طرق التعلم المستخدمة مع الأطفال العادين بالمدارس، كما أن البرامج المستخدمة مع الأطفال المعوقين لا تصلح لمواجهة مشكلاتهم ، وبالتالي فهم يحتاجون إلى برامج تربوية خاصة ، والتي تختلف في طبيعتها عن مشكلات غيرهم من الأطفال .

(بطرس حافظ بطرس،٢٠٠٨:١٢٥)

٥- <u>مؤشر التباعد بين الأداء المتوقع والأداء الفعلي للطفل:</u>

يقوم هذا المؤشر على أساس المقارنة بين الأداء الفعلي للطفل والأداء المتوقع منه فى ضوء قدراته العقلية، ومن ثم يمكن تشخيصه فى ضوء هذا المؤشر من خلال التباعد بين التحصيل الاكاديمي المتوقع منه فى ضوء قدرته العقلية .

ويتضح الباحث من خلال العرض السابق لمحاكات ومؤشرات تشخيص الأطفال ذوى صعوبات التعلم أن عمليه التشخيص، تتطلب تجميع بيانات واسعة المدى عن حاله الطفل لتقرير ما إذا كان يعانى من صعوبة أم لا ؟ ولقد أفادت الباحثة من العرض السابق فى تشخيص عينة الدراسة فى الاعتماد على أكثر من محك من محكات تشخيص صعوبات التعلم وهى: استبعاد حالات التخلف العقلي ، وحالات الاضطراب الحسي والإنفعالي ، وحالات العيوب الثقافية ، وذلك استبعاد الأطفال غير القادرين على القراءة ، ومن ثم فقد اعتمدت على المحك التشخيصي المتعدد الأبعاد فى تحديد الأطفال ذوى صعوبات فهم القراءة . ومع أن الباحثين قد وضعوا عدة محكات لتشخيص ذوى صعوبات التعلم، فقد حددوا أيضا عدة خطوات **لتدريبهم ورعايتهم:** التدريب القائم على تحليل المهمة، والتدريب القائم على العمليات النفسية، والتدريب القائم على تحليل المهمة والعمليات النفسية. (هيام حسين،٢٠١٨: ٦٨)

أما ما يتعلق **بالتدريب القائم على تحليل المهمة:** يقصد به التدريب المباشر على مهارات محدده ضرورية لأداء مهمة معطاة، هذا ينطبق على الموضوعات الاكاديمية مثل : القراءة وفهم القراءة ، والكتابة ، والرياضيات ، ولا يفترض أسلوب التدريب القائم على تحليل المهمة وجد أي مشكله تعلم نمائية. **(عادل عبدا لله (أ)، ٢٠١٤ : ٧٢)**

خصائص ذوي صعوبات التعلم :

هناك العديد من الخصائص التي يمكن ملاحظتها لدى ذوي صعوبات التعلم يتضح فيما يلي:

١- الخصائص العقلية والمعرفية :

إن أهم الاضطرابات العقلية التي يعاني منها ذو صعوبات التعلم تتمثل في الطلاقة اللفظية بما تضمنه من صعوبة الفهم (الحديث أو الأصوات) ، بالإضافة إلى صعوبات الاستماع واضطرابات الذاكرة والإدراك والقصور في الانتباه.

ويتمتع الأطفال ذوي صعوبات التعلم بدرجة متوسطة أو أكثر من المتوسط فى الذكاء ، وربما من المتفوقين عقلياً أيضاً ، حتى أنه توجد فئة فرعية من الأطفال ذوي صعوبات التعلم يطلق عليها "المتفوقين ذوي صعوبات التعلم " ومستوى الذكاء المتوسط أو الأكثر من المتوسط خاصية عامة لدى كل الأطفال ذوي صعوبات التعلم .

(أنس ابراهيم الحروب،٢٠١٢: ٣١- ٦٠)

وهذا ما جاءت بة نتائج دراسة علياء سمير عبدالحليم بيومي (٢٠١٨) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية البرمجة الالكترونية فى قياس و تنمية بعض العمليات المعرفية لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم و التحقق من الكفاءة السيكو مترية لمقياس العمليات المعرفية الإلكتروني للأطفال ذوى صعوبات التعلم .و تكونت عينة الدراسة من (١٠) أطفال من ذوى

صعوبات التعلم و الذى تراوحت أعمارهم بين (٦٦ شهرا إلى ٧٨ شهراً) حيث تم تطبيق أدوات الدراسة و برنامجها عليهم، و(٥٠) طفلاً من الأطفال ذوى صعوبات التعلم تراوحت أعمارهم (٦٦ شهرا إلى ٧٨ شهراً) حيث تم اجراء الدراسة الاستطلاعية عليهم للتحقق من صدق و ثبات الأدوات. و قد تم استخدام الادوات التالية: اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة "رافين"" (إعداد: تعديل و تقنين: عماد أحمد حسن على ٢٠١٦)، قائمة صعوبات التعلم النمائية لأطفال الروضة (إعداد: عادل عبد الله محمد، ٢٠٠٦)، بطارية ذوى صعوبات التعلم النمائية (إعداد: سهير كامل وب طرس حافظ ٢٠١٠)، مقياس العمليات المعرفية الإلكتروني للأطفال ذوى صعوبات التعلم) إعداد: الباحثة)، برنامج إلكتروني لتنمية بعض العمليات المعرفية لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم) .إعداد: الباحثة)، و من خلال استخدام المنهج شبه التجريبي تصميم المجموعة الواحدة؛ أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية دالة و موجبة بين أداء الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس العمليات المعرفية الإلكتروني و ادائهم على الأبعاد الفرعية لبطارية ذوى صعوبات التعلم النمائية (القياس التقليدي) و وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم فى القياسين القبلي والبعدى بعد تطبيق البرنامج التدريبي فى اتجاه القياس البعدي لمقياس العمليات المعرفية الإلكتروني (الانتباه–الإدراك–الذاكرة)، مع عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لمقياس العمليات المعرفية الإلكتروني

٢- **الخصائص الحركية :**

يظهر الأطفال ممن لديهم صعوبات في التعلم مشكلات في الجانب الحركي ، ومن أوضح هذه المشكلات :

- المشكلات الحركية الصغيرة الدقيقة والتي تظهر على شكل طفيف فى الرسم والكتابة واستخدام المقص وغيرها ،كما يجد صعوبة فى استخدام أدوات الطعام كالمعلقة والشوكة والسكين.
- المشكلات الحركية الكبيرة التي يمكن أن تلاحظ لدى هؤلاء الأطفال يمكن أن تظهر على شكل مشكلات في المشي والرمي والإمساك أو القفز، ويتصف الطفل بأنه أخرق يرتطم بالأشياء بسهولة ويتعثر أثناء مشيه ولا يكون متوازناً. (محمد أحمد خطاب، ٢٠٠٨:٢٩).

٣- **خصائص اجتماعية:**

تعد الخصائص الاجتماعية الإيجابية محكاً هاماً يسهم في الحكم على الإنسان السوي، وغالباً ما يواجه عدداً كبيراً من ذوى صعوبات التعلم صعوبات في المهارات الاجتماعية اللازمة للتعامل مع الآخرين ،وقد تبين أن هؤلاء الأطفال يواجهون مشكلات في الحديث والتعرف فى

المواقف الاجتماعية، وينشأ عن القصور فى المهارات الاجتماعية صعوبات في تكوين العلاقات الاجتماعية الصحيحة مع الآخرين ، وكذلك الاحتفاظ بصداقات مع الآخرين.

كما أن الطفل ذوى صعوبات التعلم يظهر سلوك الانسحاب الاجتماعي من المواقف التفاعلية المختلفة نظرا للشعور بالعجز والقصور، وقد تظهر على الطفل علامات الاضطرابات والقلق والتوتر، وتكراره لبعض السلوكيات غير المناسبة في المواقف الاجتماعية.

(أمل جاسم، ٢٠١٠، ٣٦)

٤- الخصائص الأكاديمية :

لقد كان تدني أو انخفاض الخصائص الأكاديمية للطلبة ذوي صعوبات التعلم نقطة تركيز الكثير من الدراسات ، وقد استنتجوا أن الطلبة ذوي صعوبات التعلم بالرغم من أنهم يظهرون قدرة عقلية عادية في الاختبارات ، إلا أنهم لا يواكبون ولا يلحقون بأقرانهم و يسم التفاوت في الأداء الأكاديمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم ، ويمكن أن تطرأ صعوبات التعلم في المناطق الأكاديمية التالية :

- **اللغة المنطوقة** : بتأخر ،أو اضطراب أو تفاوت في الاستماع والتحدث .
- **اللغة المكتوبة** : صعوبات في القراءة والكتابة والتهجئة .
- **الحساب** :صعوبة في أداء الوظائف الحسابية أو استيعاب المفاهيم الأساسية .
- **التفكير المنطقي** : صعوبة في تنظيم ودمج الأفكار .
- **مهارات التنظيم** : صعوبة في تنظيم كل جوانب التعلم .

(تهاني محمد، صلاح الدين بخيت، ٢٠١٣: ٣١-٥٩)

وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة دراسة ابتسام هدية(٢٠١٤) فاعلية برنامج إرشادي لتنمية الذكاء الوجداني لدى عينة من الأطفال ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية، والتي هدفت الي تصميم برنامج إرشادي لتنمية الذكاء الوجداني لدي الأطفال ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية، حيث تكونت عينة الدراسة من (٢٠) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الخامس والسادس من المرحلة الابتدائية بواقع (١٠) تلاميذ كمجموعة تجريبية ، (١٠) تلاميذ كمجموعة ضابطة وهم ذوي الدرجات المنخفضة على مقياس صعوبات التعلم ممن تتراوح أعمارهم من (١١-١٢) استخدمت الدراسة المنهج شبة التجريبي **بطريقة** المجموعتين المتكافئتين (مجموعة تجريبية ، مجموعة ضابطة حيث أسفرت نتائج الدراسة عن فاعلية البرنامج الإرشادى المستخدم في الدراسة.

<u>أهم فوائد الالعاب الإلكترونية للأطفال ذوي صعوبات التعلم:</u>

تعتبر الألعاب الإلكترونية بمثابة الدافع الأكبر للتعلم بالنسبة للأطفال عموماً وبخاصةُ ذوي صعوبات التعلم. حيث يتضح أن الألعاب الإلكترونية تقدم العديد من الفوائد بالنسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم مثل توفير مجموعة كبيرة ومتنوعة من الأنشطة التي الممتعة التي تسمح بتفاعل الأطفال مع عناصر اللعبة ومع الأقران ودعم عمليات التعلم في بيئة إلكترونية تفاعلية

بالإضافة إلى تقديم التغذية الراجعة الفورية للأطفال. من جهة أخرى، تعمل الالعاب التعليمية الإلكترونية على زيادة حماسة ودافعية الأطفال ذوي صعوبات التعلم للتعلم. ايضاً، من خلال استمتاع الأطفال بتلك الألعاب فإنهم يتعلمون مفردات وسلوكيات جديدة يستخدمونها في مواقف حياتهم اليومية. (Soloway, 2018: 13)

ويشير (Rieber, 2017: 48) إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزود الأطفال ذوي صعوبات التعلم بفرصة تحسين معارفهم ومهاراتهم المعرفية بطريقة عاطفية، كما تمدهم بالفرصة على اتخاذ القرار في المواقف الحرجة بالإعتماد على استراتيجية حل المشكلات. ومن خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية، يستكشف الأطفال قدراتهم وينمون قدراتهم ومهاراتهم ويكتسبون الخبرات، فيتعلمون ويبتكرون.

أثناء ممارسة الأطفال ذوي صعوبات التعلم للألعاب التعليمية الإلكترونية، فإنهم يمارسون المهارات ويكتسبون المواقف الإيجابية المفيدة لنموهم فكرياً واجتماعياً وعاطفياً ونفسياً وأكاديمياً. ترتبط الألعاب التعليمية الإلكترونية بمعظم نظريات التعلم المعاصرة وعلى رأسها النظرية البنائية ونظرية التعلم البنائي. وفي بيئة الألعاب التعليمية الإلكترونية النموذجية، يتعلم الأطفال عموماً وبخاصةً ذوي صعوبات التعلم كيفية حل المشكلات المعتقدة حيث تبدأ المشكلات داخل تلك الألعاب عادةً سهلة ثم تصبح بالتدريج أكثر صعوبة مع نمو مهارات الطفل. بهذه الطريقة، تقدم تلك الألعاب الفرصة للأطفال ذوي صعوبات التعلم من أجل بناء المزيد من الخبرات والمعارف لأنه يعتمد في هذه الحالة على الافتراض والاستنتاج والتقييم (Kafai, 2016: 54).

يوضح (Hubbard, 2016: 220) الفوائد التي تحققها الألعاب التعليمية الإلكترونية لممارسيها من الأطفال ذوي صعوبات التعلم كما يلي:

١- تشجيع التعلم من خلال الفعل.

٢- تقديم أساليب فعالة لحل المشكلات.

٣- تحقيق زيادة الفهم.

٤- رفع مستويات الكفاءة الذاتية للأطفال ذوي صعوبات التعلم.

تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية العديد من المزايا للأطفال ذوي صعوبات التعلم والمعلمين، حيث يستطيع المعلمون باستخدام هذه الألعاب تجربة العديد من مناهج التعلم البديلة التي ترتبط بالاحتياجات الخاصة للأطفال ذوي صعوبات التعلم وتقديمها في مواقف بعيدة تماماً عن رتابة البيئة التعليمية التقليدية التي يعاني الأطفال ذوي صعوبات التعلم فيها. ايضاً، تزود الألعاب التعليمية الإلكترونية المعلمين بموارد هائلة لإثراء التعلم وتحفيز الأطفال وحل المشكلات ونمذجة العمليات وغيرها (Din, & Caleo, 2017: 219).

تصنيف الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال ذوى صعوبات التعلم:

تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد أنواع الألعاب التي تمارس في بيئة إلكترونية رقمية وتُستخدم في الأساس لأغراض تعليمية في بيئات التعلم المختلفة. يتزايد الاعتماد على الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال التربية الخاصة من أجل دعم التوافق والمهارات الإجتماعية وتحسين السلوك الإيجابي للأطفال ذوي صعوبات التعلم والموهوبين وغيرهم.

صنف (Baltra, 2017: 445) الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم إلى:

١) **الألعاب التعليمية الإلكترونية التقليدية Conventional Electronic Games:**
تهدف الألعاب التعليمية الإلكترونية التعليمية إلى تقديم المتعة في المقام الأول للطفل ثم يأتي بعدها التعليم بصورة عامة. تتسم هذه الألعاب بالتصميم الجذاب والتدرج في مستويات الصعوبة والتغذية الراجعة.

٢) **الألعاب التعليمية الإلكترونية الجادة Serious Electronic Games:**
يستهدف هذا النوع من الألعاب تدريس محتوى تعليمي معين للأطفال ذوي صعوبات التعلم أكثر من مجرد تقديم الترفيه. وبالتالي، تتسم هذه الألعاب بدمج وتكامل التعليم والترفيه معاً.

كما قدم (Baird, & Silvern, 2017: 44) نماذج لبعض الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم على النحو التالي:

١) **الألعاب التعليمية الإلكترونية النشطة Active Electronic Instructional Games:** عبارة عن ألعاب مقدمة عبر منصة إلكترونية ويتم معها تهيئة بيئة اللعب والفصل لتلائم أنشطة البرنامج والاعتماد على هذه الأنشطة في تنمية مفاهيم الأطفال ذوي صعوبات التعلم وتحسين جوانبهم النمائية والسلوكية.

٢) **نظام (ProbonoWorld) للألعاب الإلكترونية التعليمة:** يشتمل النظام على ٥ مهام تعتمد على الألعاب الإلكترونية في ٣ مواقف مختلفة لتحسين الجوانب التعليمية الأساسية للأطفال ذوي صعوبات التعلم.

٣) **برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية الإيقاعية Rhythmic Electronic Instructional Games:** يتكون البرنامج من مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الإيقاع والحركة في ممارستها، ويتم تطبيقها مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم بهدف زيادة الانتباه وتحسين العمليات المعرفية العامة.

٤) **الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحدي الذاكرة Memory Challenge Electronic Instructional Games:** هي ألعاب إلكترونية تستعين بالمثيرات السمعية والبصرية، وهي مصممة كأداة تعليمية وترفيهية للأطفال ذوي صعوبات التعلم ما بين ٥-١٠ سنوات. وتستهدف هذه الألعاب تنمية المهارات المعرفية للأطفال ذوي صعوبات التعلم من خلال تحسين ذاكرتهم العاملة.

تصنيفات الألعاب التعليمية الإلكترونية تبعاً لتأثيرها على الأطفال ذوي صعوبات التعلم، وقد صنف (Rosas, Nussbaum, Cumsille, Marianov, Lagos, Lopez, Rodriguez, & Salinas, 2018: 71) تلك الألعاب إلى:

- الألعاب التعليمية الإرشادية Tutorial Games: يتم استخدامها من أجل تعليم الأطفال ذوي صعوبات التعلم بصورة مباشرة من خلال المعلومات والتوضيح وفرص الممارسة، وهي تلعب دور كبير في زيادة دافعية الأطفال.
- ألعاب التمرين والممارسة Drill-and-Practice Games: تستهدف تحقيق نتائج جيدة تتعلق بالإنجاز التعليمي للأطفال ذوي صعوبات التعلم.

ألعاب المحاكاة ذات الوسائط المتشعبة Simulation Hypermedia Games: تؤدي هذه الألعاب هدف استكشافي حيث تساعد الأطفال ذوي صعوبات التعلم على التحكم النشط في بيئتهم وتعلمهم. وهذا ما جاءت به نتائج دراسة **دراسة** .Simsek, O. (2018) **بعنوان: فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم في خفض حدة المشكلات السلوكية وانعكاساتها على نواتج تعلم الأطفال. والتى** هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم وتأثيراتها الإيجابية على نواتج تعلم الأطفال للقراءة والرياضيات. تمثلت مشكلة الدراسة في :ما فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم؟ هل تؤثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على نواتج تعلم القراءة والرياضيات للأطفال ذوي صعوبات التعلم في القراءة والرياضيات؟ استخدمت الدراسة المنهج التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة. تكونت عينة الدراسة من ٦ أطفال من ذوي صعوبات التعلم وفقاً للاختبارات التشخيصية (متوسط العمر ما بين ٥-٦,٤ سنوات، من بينهم ٥٠% إناث) بمرحلة الروضة في ولاية فلوريدا الأمريكية حيث تمثلت أدوات الدراسة :البرنامج القائم على الالعاب التعليمية الإلكترونية. اختبار المشكلات السلوكية للأطفال (إعداد المؤلف). وأسفرت نتائج الدراسة أن جميع الأطفال المشاركون ذوي صعوبات التعلم انخفاض في شدة وتكرار المشكلات السلوكية نتيجة للمشاركة في البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للفروق في الدرجات ما بين التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المشكلات السلوكية لصالح التطبيق البعدي،

حيث شهدت سلوكيات العدوانية والتمرد انخفاض ملحوظ بين الأطفال. ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الأطفال قبلياً وبعدياً على الاختبارات التحصيلية في القراءة والرياضيات لصالح التطبيق البعدي.

المحور الثالث المشكلات السلوكية

تعد مرحلة الطفولة المتأخرة من أهم المراحل العمرية في التعليم، فهي مرحلة يكون للطفل فيها قابلية مرتفعة لاكتساب المعرفة والمهارات الشخصية، كما تتميز كمرحلة عمرية بالمرونة، والاستجابة لتعديل السلوك وتشكيله وتغييره، لذلك فتنمية قدرات الطفل في هذه المرحلة العمرية يُعد هدفًا تربويًا يسعى المجتمع إلى تحقيقه من خلال البرامج التربوية المتاحة.

(سحر حسنى السقا، ٢٠١٦: ٢٣-٢٥)

تعريفات المشكلات السلوكية:

أيضاً، عرفت (Margetts, 2017: 36) المشكلات السلوكية بأنها "سلوكيات مستمرة تعوق العلاقات الإجتماعية والتواصل والتعلم وتسبب الضرر للأطفال وأسرهم وأقرانهم وغيرهم من المحيطين بهم".

وعرفها (Barkauskien, & Bieliauskaite, 2017: 3) بأنها "فعل يقوم به الشخص ويشكل خطورة على صحة وأمان الذات أو الآخرين أو جودة حياة الذات أو جودة حياة الآخرين".

عرف (Henricsson, & Rydell, 2018: 114) المشكلات السلوكية بأنها "سلوكيات غير مرغوبة تحتاج إلى تغيير أو نمط من السلوكيات العدائية العدواني التي تخالف المعايير والضوابط الاجتماعية".

أسباب المشكلات السلوكية لذوي صعوبات التعلم:

تعد المشكلات السلوكية مؤشراً على العديد من المشكلات خلال المراحل العمرية اللاحقة. يبين أن المشكلات السلوكية متعددة الأسباب إذ ترتبط بالعديد من عوامل الخطورة التي تؤدي إلى زيادة احتمالات ظهور تلك المشكلات، وبالتالي صنف تلك الأسباب إلى:

- أسباب أسرية وأسباب بيئية
- أسباب أكاديمية وأسباب شخصية. ومن جانبه، صنف الأسباب المحتملة للمشكلات السلوكية بين الطلاب ذوي صعوبات التعلم إلى :
- عوامل وراثية.
- اضطرابات المخ.
- ضعف الوظيفية داخل الأسرة.

(Stephen, Buka, McCormick, Fitzmaurice & Alka, 2016: 329)

أيضا صنف أسباب المشكلات السلوكية إلى:

أولاً: أسباب غير مرتبطة بالبيئة المدرسية: وتتكون من:

١) عوامل الأسرة:

ترتبط بيئة الأسرة بظهور المشكلات السلوكية بين الطلاب، حيث تحدث المشكلات السلوكية داخل بيئة الأسرة التي يغلب عليها الصراعات والنقاش الحاد والصراخ. تؤدي بيئة الأسرة أيضاً إلى تحديد ما إذا كان الطلاب يفرطون في اتباع النظام أو لا يتبعونه على الإطلاق. ويمكن أن يُظهر الطلاب مشكلات سلوكية عند التعرض للكثير من الضغوط داخل بيئة الأسرة أو عند التحرر من تلك الضغوط في بيئات جديدة. أيضاً، يرتبط العنف البدني والنفسي داخل بيئة الأسرة بنمو المشكلات السلوكية بين الأطفال. وهذا ما أكدت عليه نتائج **دراسة** Oravecz, L. M .(2016)**بعنوان: الكفاءة الإجتماعية والمشكلات السلوكية بين الطلاب ذوي صعوبات التعلم في ضوء متغيرات الوالدية والدعم الاجتماعي غير الرسمي والتعرض للصراعات** الأسرية. والتى هدفت الدراسة إلى التعرف على مستويات الكفاءة الإجتماعية والمشكلات السلوكية بين الطلاب ذوي صعوبات التعلم في ضوء بعض العوامل الوقائية (الأبوة الإيجابية والدعم الاجتماعي غير الرسمي) وعوامل الخطورة (التعرض للصراعات الأسرية). تمثلت عينة المشاركين في الدراسة من ٢٢٣ طالب وطالبة متوسط العمر ما بين ٧-٨ سنوات وجميعهم من ذوي صعوبات التعلم من بعض المدارس في واشنطن . أيضاً، شارك في الدراسة أمهات الأطفال (العدد = ٢٢٣ أم) من خلال الإجابة على الاستبانة والمقابلات. **وأسفرت نتائج الدراسة عن** ارتباط الأبوة الإيجابية بدلالة بأبعاد الكفاءة الإجتماعية للأطفال (التعاون وضبط النفس) وانخفاض العديد من المشكلات السلوكية الداخلية والخارجية. ارتباط زيادة مستويات الدعم الاجتماعي غير الرسمي بدلالة بأبعاد الكفاءة الإجتماعية للأطفال (التعاون وضبط النفس والمسؤولية والتوكيد) وانخفاض العديد من المشكلات السلوكية الداخلية والخارجية.

ارتباط زيادة مستويات الصراعات الأسرية بدلالة بانخفاض العديد من المشكلات السلوكية الداخلية والخارجية بين الطلاب ذوي صعوبات التعلم.

٢) وسائل الإعلام:

تلعب وسائل الإعلام مثل التلفاز والإنترنت دور محوري في ظهور المشكلات السلوكية بين الطلاب. ويتسم جزء كبير من محتوى العرض بوسائل الإعلام بكثير من العدوانية والسلوكيات الخاطئة التي يقوم الأطفال بتقليدها، كما تلعب الشخصيات الكرتونية دورها في نمذجة الأطفال للمشكلات السلوكية.

ثانياً: أسباب مرتبطة ببيئة المدرسة:

١) خصائص المدرسة:

تتسبب الخصائص المادية والثقافية للمدرسة في إكساب الطلاب للمشكلات السلوكية السلبية. فإذا كانت الفصول مزدحمة ومكدسة تزداد احتمالات خطورة إظهار الطلاب للمشكلات السلوكية. أيضاً، تعمل الخصائص الثقافية للبيئة المدرسية على ظهور المشكلات السلوكية وبخاصةً عند تواجد الطفل في بيئة تختلف عن السمات الثقافية لعائلته.

٢) المعلمين:

إذا كانت علاقة الطالب بالمعلم تسير في الاتجاه الخاطئ، سوف يُظهر الطفل العديد من المشكلات السلوكية. أيضاً، إذا كان المعلم ل يبالي بالطفل ويعامله بطريقة غير ملائمه ويمارس معه أساليب العقاب البدني أو للفظي، فإن ذلك سوف يزيد من احتمالات ظهور المشكلات السلوكية. (Silver, 2016: 385)

أيضا من العوامل المؤثرة في أسباب المشكلات السلوكية تكون من الأسباب كثيرة يوجد ارتباط بينها، وبين سلوك الأطفال محصلة عوامل كثيرة منها:-

١- نقص إشباع الحاجات الأساسية، ومعروف إنه كلما بدأ الفرد مبكراً في تعلم إشباع حاجاته بنجاح كلما كان توافقه أفضل، ومن هذه الحاجات ما يلي:

- الحاجة إلى الانتماء والاندماج مع الأصدقاء.
- الحاجة إلى الحب والمحبة فكل فرد لابد أن يتوفر له من يبادله الحب وهذه الحاجة تتضمن الحاجة إلى الأمن والميل إلى الاجتماع.
- الحاجة إلى الاحترام ولكي يشبع الفرد هذه الحاجة ويكون جديراً بالاحترام فلابد أن يكون ملتزماً بالمعايير الاجتماعية والسلوك المعياري.
- الحاجة إلى تقدير الذات، ولكي يشعر الفرد بقيمته فإن سلوكه لابد أن يكون سوياً ومقبولاً ومعيارياً وملتزم بالقيم والأخلاق.
- انخفاض الأداء أو اضطرابه.
- خلل التنشئة الإجتماعية فيما يتعلق بتعليم السلوك المعياري المسئول المؤدي إلى إشباع الحاجات بأسلوب واقعي صحيح.
- عجز الفرد أو فشله في قيامه بأدواره الإجتماعية.
- الفشل في تعلم السلوك المسئول وضعف أو انعدام المسئولية.
- إنكار الواقع أي عدم الواقعية أو فقدان الاتصال بالواقع.

(Handwerk & Marshall, 2017: 330)

٢- تعديل وتغيير السلوك: Behavior Modification and change

التعلم معناه تعديل في سلوك الفرد، وزرع وغرس سلوك جديد مكتسب يتمشى ومقوماته الجسدية والعقلية والنفسية على نمط صحيح ومناسب لعمر الطفل ومراد ومرغوب فيه، عن طريق الممارسة والتكرار وغير ذلك من الطرق، حيث يهدف إلى تعديل وتغيير الاضطرابات السلوكية المتعلمة من السيئ والغريب واللا متوافق إلى الأحسن والمألوف والمتوافق ويسير إجراء تعديل وتغيير السلوك على النحو التالي:

- تحديد السلوك المطلوب تعديله أو تغييره: ويتم ذلك بأكبر قدر من الدقة والموضوعية.
- تحديد الظروف التي يحدث فيها السلوك المضطرب: ويتضمن ذلك تحديد كل ما يرتبط به وما يسبقه من أحداث وما يتلوه من عواقب.
- تحديد العوامل المسئولة عن استمرار السلوك، المضطرب: ويتضمن ذلك الأسباب والخبرات والارتباطات... الخ.
- اختيار الظروف التي يمكن تعديلها أو تغييرها: ويتم ذلك بالتعاون بين كل من المعلوم والطالب. (مروى يحيى،٢٠١٥: ٣٣-٣٥)
- إعداد جدول لإعادة التعلم والتدريب: ويشمل ذلك إعداد خبرات ومواقف متدرجة يتم فيها إعادة التعلم والتدريب من خلال ممارسة السلوك الجديد في إطار الخبرة المعدلة.
- تعديل الظروف السابقة للسلوك المضطرب: ويقصد بذلك تعديل العلاقات بين الاستجابات وبين المواقف التي تحدث فيها.
- تعديل الظروف البيئية: ويتضمن ذلك تعديل الظروف والمواقف التي كان يحدث فيها السلوك المضطرب إلى ظروف ومواقف تؤدي إلى حدوث السلوك المرغوب.

وهذا ما جاءت نتائج دراسة (فيصل منصور الدوسري (٢٠١٥): والتي هدفت الى برنامج تدريبي قائم على مهارات الذكاء الوجداني وأثره في خفض بعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم. وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طفلاً من ذوي صعوبات التعلم بدولة الكويت، تم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين أحداهما تجريبية قوامها (١٥) طفلاً من الذكور والإناث، والثانية ضابطة قوامها (١٥ طفلاً) من الذكور والإناث، واشتملت أدوات الدراسة على مقياس فرز حالات صعوبات التعلم (إعداد مصطفى كامل ٢٠٠٨) ومياس مهارات الذكاء الوجداني للأطفال ذوي صعوبات التعلم (إعداد الباحث) ومقياس المشكلات السلوكية للأطفال (إعداد الباحث) والبرنامج التدريبي إعداد الباحث. وأسفرت نتائج

الدراسة عن فاعلية البرنامج المستخدم في تنمية مهارات الذكاء الوجداني وخفض مستوى المشكلات السلوكية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم من أفراد العينة، كما أشارت النتائج إلى استمرار أثر فاعلية البرنامج المستخدم في تحسين مستوى ذوي صعوبات التعلم من أفراد العينة بعد انتهاء فترة المتابعة.

ودراسة داليا عبده زكى إبراهيم (٢٠١٨) والتى هدفت الى التحقق من برنامج إرشادي معرفي سلوكي لخفض بعض المشكلات السلوكية وتحسين المهارات الاجتماعية لدى عينه من تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوى صعوبات التعلم، وتكونت العينة النهائية للدراسة من (٢٠) تلميذة تم تقسيمهن الى مجموعتين مجموعة تجريبية وعددها أفرادها (١٠) تلميذات، وقامت الباحثة بإعداد أدوات الدراسة: مقياس العنف، ومقياس التمرد، ومقياس المهارات الاجتماعية وأسفرت نتائج الدراسة الى توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات الأفراد بالمجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي والبعدي للمشكلات السلوكية (العنف– والتمرد–والخجل). لا توجد فروق بين متوسطات رتب درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعى لاختبار مادة الرياضيات في اتجاه القياس البعدي.

لذى يرى الباحث أن لعملية تعديل وتغيير السلوك فوائد منها:-

- تعديل مفهوم الذات لدى الطفل، وتعديل وتغيير انفعالاته غير السوية، وتعديل أفكاره ومعتقداته عن سلوكه وعن الآخرين، وتعديل اتجاهاته السالبة والجامدة والمتعصبة.
- حل المشكلات ومواجهتها وتحويلها من مشكلات مسيطر عليها.
- تعزيز الدوافع التي تكمن وراء السلوك السوي الناضج.
- التخلص من نواحي الضعف والعجز، وتعزيز وتدعيم نواحي القوة والتعرف على القدرات وتنميتها.
- التخلص من المشكلات السلوكية، وزيادة البصيرة بالنسبة لها، وتعليم أساليب مواجهتها مستقبلاً.
- تحقيق تقبل الذات وتقبل الآخرين، وإقامة علاقات اجتماعية سليمة.
- عندما تنمو بصيرة الطالب ويتعلم أساليب سلوكية جديدة، فإنه يكون في وضع يمكن فيه إحداث تغيير في سلوكه وإحداث توافق أكثر ملائمة.
- ويمكن اعتبار التعلم التدريجي لحرية التعبير وإقامة اتصال مناسب مع الآخرين، عوامل أساسية لتعلم السلوك السوي وأساليب التوافق النفسي السليم.

(داليا عبدة،٢٠١٨: ٨٩)

أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تخفيف حدة المشكلات السلوكية للأطفال ذوى صعوبات التعلم:

تعد الالعاب التعليمية الإلكترونية من بين الألعاب يمكن ممارستها لدعم النمو الأكاديمي والنفسي للطفل (مثل تعليم الخبرات والسلوكيات والدوافع والمشاركة)، وهي عبارة عن سلسلة من الالعاب الجماعية الهادفة المقدمة عبر منصة إلكترونية وترمي إلى تحسين الدقة، الوعي، الفطنة، السرعة، رد الفعل، التحمل والمرونة. ويمكن استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الأخلاق والفضائل لدى الطفل ذو صعوبات التعلم والحد من ميوله وسلوكياته السلبية .

.(Rikkers, Lawrence, Hafekost, & Zubrick, 2018: 399)

إن السلوك الإيجابي السوي بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم يؤدي إلى زيادة الدافعية والمشاركة في التعلم، أما السلوك المُشكل فإنه يزيد من معاناة هؤلاء الأطفال ويبعدهم عن المشاركة الإيجابية في عملية التعلم. ومن بين العوامل المؤثرة على حدوث المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية. فقد توصل الباحثون إلى أن تلك الألعاب يمكن أن تمارس دور عاطفي إيجابي وتؤثر على الصحة العقلية وتحسين السلوك بالنسبة للأطفال ذوي صعوبات التعلم. عند توفير الوقت اللازم للأطفال ذوي صعوبات التعلم لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية فإنهم يتأثرون بها ويتعلمون منها وتسهم في تشكيل خبراتهم وتهذيب سلوكياتهم.

.Durkin, & Barber, 2016: 373)

توصلت معظم التقارير البحثية إلى وجود علاقة موجبة بين تعرض الأطفال ذوي صعوبات التعلم للألعاب التعليمية الإلكترونية وانخفاض حدة المشكلات السلوكية مثل الإنسحابية والمشكلات الإجتماعية ومشكلات الانتباه ومشكلات كسر القواعد الصفية ومشكلات العدوانية (اللفظية والجسمية) والغضب والعدائية. يعتمد استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تخفيف حدة المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم على زيادة جذب انتباه الطفل للعبة ورفع مستويات استمتاعه بها. أيضاً، يمكن أن تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على خفض حدة المشكلات السلوكية من خلال تشتيت انتباه الأطفال عن السلوك السلبي مع إمكانية تضمين صور السلوك الإيجابي المراد إكسابه للطفل داخل تلك الألعاب (Evans, Bunford, Owens, & Harrison, 2016: 551).

وهذا ما جاءت به نتئج دراسة Bai, H.; Pan, W.; Hirumi, A., & Kebritchi, M. (2018) **بعنوان: دراسة تقويمية لفاعلية لعبة تعليمية إلكترونية في خفض السلوك المُشكل بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم وتحسين دافعيتهم. والتى** هدفت الدراسة إلى تقويم فاعلية لعبة تعليمية إلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية وزيادة دافعية الأطفال ذوي صعوبات

التعلم. استخدمت الدراسة التصميم شبه التجريبي ، تكونت عينة الدراسة من ٤٣ طفل وطفلة من ذوي صعوبات التعلم (متوسط العمر ٥-٥,٩ سنوات) بمرحلة الروضة في أحد المدارس في يوركشاير، تم اختيارهم عمدياً مما يُظهرون سلوك عدم الإمتثال لقواعد الصف وسرعة الغضب. تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية (تكونت من ٢٢ طفل وطفلة حصلوا على التعلم بمساعدة اللعبة التعليمية الإلكترونية لمدة شهر) والمجموعة الضابطة (تكونت من ٢١ طفل وطفلة حصلوا على التعليم التقليدي بدون أي مساعدات أو أنشطة لعب إلكترونية). تمثلت أدوات الدراسة فى: اللعبة الإلكترونية DimensionM، اختبار الدافعية للتعلم ، اختبار السلوك المُشكل للأطفال. وأسفرت نتائج الدراسة عن ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة خلال التطبيق البعدي لاختبار السلوك المُشكل للأطفال لصالح المجموعة التجريبية، مما يبرهن على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض المشكلات السلوكية وبخاصةً عدم الإمتثال لقواعد السلوك بالفصل. ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستويات الدافعية للتعلم، حيث ارتبط تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم بتحفيزهم ورفع مستوى الاستعداد للتعلم.

ويرى الباحث ان استخدام إمكانات الألعاب التعليمية الإلكترونية وتأتي على رأسها الإبهار والموارد التفاعلية يمكن أن يزيد من دافعية الأطفال ذوي صعوبات التعلم نحو المعرفة، كما تسهم زيادة مستويات المشاركة في هذه النوعية من الألعاب إلى صرف الانتباه عن المشكلات السلوكية وتلاشيها بالإضافة إلى إمكانية استخدام تلك الألعاب في حد ذاتها كمكافأة للسلوك الإيجابي الذي يُظهره الطفل ذو صعوبات التعلم (Evans, Nino, Deater-Deckard, & Chang, 2015: 495).

طرق العلاج والوقاية فى تخفيف المشكلات السلوكية:

يمكن تصنيف أهم العلاجات واستراتيجيات الوقاية من المشكلات السلوكية إلى:

١) العلاج المعرفي السلوكي:

يعتبر من أهم طرق علاج المشكلات السلوكية ويركز على مساعدة الطلاب على التغلب على تأثيرات الأفكار والمشاعر السلبية من خلال رفع مستويات الوعي بالحالات الداخلية والفهم الأدق للمشكلات المرتبطة بها. ويركز هذا العلاج على تعليم الطلاب كيفية التوافق مع المثيرات الهدامة واستراتيجيات التوافق مع الظروف الاجتماعية والعاطفية (Johnson, 2017: 93)

٢) العلاجات النفسي اجتماعية:

يمكن الاستفادة من العلاج النفسي اجتماعي في تحسين التفاعلات بين الطلاب ذوي المشكلات السلوكية والمحيطين بهم، إذ تقدم تلك العلاجات برامج يشترك فيها المعالج مع الطلاب وآبائهم (Tomblin, Zhang, Buckwalter, & Catts, 2016: 473)

٣) التدريب على التفاعل بين الآباء والأطفال:

يمثل التفاعل بين الآباء والأطفال أحد الاستراتيجيات العلاجية الهامة للحد من المشكلات السلوكية بالنسبة للطفل. ويعتمد ذلك النوع من التدريب على تعزيز التفاعلات الإيجابية بين الأطفال والآباء وتحسين امتثال الأطفال لقواعد الآباء من خلال بناء نوع من التعلق القوي وخفض التوتر في العلاقة بين الطفل والآباء (Humphries, 2017: 162)

أهم أساليب تخفيف حدة المشكلات السلوكية باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية للأطفال ذوي صعوبات التعلم:

صنف (Fabiano, & Pelham, 2018: 122) أهم الأساليب التي تمارسها الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم إلى:

أولاً: أساليب نفسية: تتمثل في:

- زيادة شعور الأطفال بالسعادة والرضا.
- زيادة شعور الأطفال بالإثارة.
- دعم الشعور بالسيطرة في بيئة اللعب.

ثانياً: أساليب تتعلق بالتحكم الذاتي:

- تحديد الأهداف وتحريك الموارد الشخصية من أجل تحقيقها.
- تركيز الإنتباه على إحداث تغييرات سلوكية إيجابية.
- تحسين الدافعية الجوهرية نحو تعديل السلوك.

أيضاً، ذكر (Fabio, & Antonietti, 2017: 8) أن أهم الأساليب التي توظفها الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم تتضمن ما يلي:

أ- حداثة المحتوى وقوة التحدي وجاذبيته للطفل.

ب- أسلوب العرض الممتع للعبة التعليمية الإلكترونية.

ت- التفاعلية.

ث- شعور الطفل بالسيطرة داخل اللعبة.

ج- المكافأة النفسية التي يحصل عليها الطفل من خلال النجاح في اللعبة.

في نموذجه، استعان (Cox, 2016: 183) بالنظرية المعرفية الإجتماعية SCT في تفسير الأساليب التي تُستخدم من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض حدة المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم، وهي: الانتباه والإسترجاع، والإنتاج والدافعية. بالتالي فإن جذب والحفاظ على استمرارية انتباه الطفل ذو صعوبات التعلم يمثل أهم الأساليب في بدء تعديل السلوك. ويعتبر النموذج أن خفض السلوك المُشكل للأطفال ذوي صعوبات التعلم يحدث كنتيجة لتحسن المهارات والثقة في قدرة الطفل على أداء السلوك الجديد (الكفاءة الذاتية) والتي تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية بنصيب كبير فيها. وهذا ما أكدت عليه نتائج **دراسة** Shokouhi-Moqhaddam, S.; Khezri-Moghadam, N.; Javanmard, Z.; Sarmadi-Ansar, H.; Aminaee, M.; Shokouhi-Moqhaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2018). **بعنوان: العلاقة بين الألعاب التعليمية الإلكترونية وخفض المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم القرائية. والتى** هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الأطفال ذوي صعوبات التعلم القرائية وحفض بعض المشكلات السلوكية لديهم. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي. تكونت عينة الدراسة من ٣٨٤ طفل وطفلة (متوسط العمر ما بين ٦-٧ سنوات) ممن يتلقون تعليمهم بمرحلة التعليم التمهيدي في أحد المدارس بكازاخستان، تم اختيارهم عمدياً من ذوي صعوبات التعلم القرائية وفقاً للاختبارات التحصيلية ويعانون من بعض المشكلات السلوكية. شارك الأطفال في جلسات قائمة على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية (العدد = ١٦ جلسة) بمشاركة المعلمين (العدد = ٣٢)، واستخدمت الدراسة الادوات التالية استبانة فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية للمعلمين. وأسفرت نتائج الدراسة عن ظهور علاقة مباشرة بنسبة حوالي ٩٥% بين مشاركة الأطفال في الألعاب الإلكترونية التعليمية وإنخفاض حدة المشكلات السلوكية الظاهرة بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم. أظهرت الملاحظات أن أكثر المشكلات السلوكية إنخفاضاً نتيجة لمشاركة الأطفال في الألعاب التعليمية الإلكترونية هي كسر القواعد والعدوانية (اللفظية والبدنية) ومشكلات الإنتباه وفرط الحركة. أظهرت التحليلات توسط متغيرات السن والنوع للعلاقة بين المشاركة في الألعاب التعليمية الإلكترونية وانخفاض المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم القرائية.

فروض البحث :

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى لمقياس المشكلات السلوكية فى اتجاه القياس البعدي بعد تطبيق البرنامج ".

٢- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الأفراد بالمجموعة الضابطة فى القياسين القبلى والبعدى لمقياس المشكلات السلوكية بعد تطبيق البرنامج".

٣- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية فى القياسين البعدي والتتبعى لمقياس المشكلات السلوكية بعد تطبيق البرنامج .

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة

عينة البحث: تكونت عينة البحث الحالية من (٢٠) طفلاً من الأطفال ذوى صعوبات التعلم مقسمة الى (١٠) أطفال للمجموعة التجريبية و(١٠) أطفال للمجموعة الضابطة وتتراوح أعمارهم الزمنية من (٨-١٠) سنوات.

أدوات البحث:

١- بطارية ذوي صعوبات التعلم النمائية لأطفال الروضة. (إعداد: سهير كامل وبطرس حافظ، ٢٠١٠)

٢- مقياس المشكلات السلوكية :(إعداد الباحث)

٣- البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية (إعداد الباحث)

الهدف من المقياس: تخفيف المشكلات السلوكية باستخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية الالكترونية لدى عينة من الصفين؛ الثالث، والرابع من الأطفال ذوى صعوبات

وصف المقياس: يتكون من (٥٠) عبارة عن مجموعة من البنود تمثل متغيرات مفهوم المشكلات السلوكية ويشتمل كل متغير من هذه المتغيرات على عدد من البنود التي تقيس المتغير بناءً على التعريف الإجرائي الذى تم وضعه للأطفال ذوى صعوبات التعلم ويتكون المقياس من أربعة أبعاد تم تقسيمها (١٠) عبارة لكل بُعد وتشمل الأبعاد التالية: العنف، العناد ، العدوان نحو الذات والاخرين.

طريقة التطبيق والتصحيح: يقدم هذا المقياس لإجابة عليه من قبل الأطفال ، ويطلب منه قم باختيار الأقرب إليك من ثلاث اختيارات (دائما ، أحيانا ، نادرا) ، والمطلوب منك أن تضع علامة (صح) أمام الإجابة التي تقوم باختيارها . لا توجد إجابة صحيحة وأخرى خاطئة ، فالإجابة الصحيحة هي ما تختاره وتعبر عن وجهة نظرك ، فحاول أن تجيب بما يتفق مع تفعله فعلا . لا تترك أي عبارة دون ويتم تطبيق المقياس بشكل فردى ويصحح المقياس بحساب درجة كل الأبعاد الفرعية على حده وتجميع درجاتها للحصول على الدرجة الكلية للمقياس.

دائما (٣) درجات، أحيانا(٢)، نادرا (١).

تجانس العينة

قام الباحث بايجاد التجانس بين متوسط رتب درجات الاطفال فى القياس القبلى من حيث المشكلات السلوكية كما يتضح فى جدول (١)

جدول (١)

التجانس بين الأطفال في القياس القبلي من حيث المشكلات السلوكية

ن = ٢٠

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة	درجة حرية	حدود الدلالة	
				٠.٠١	٠.٠٥
المشكلات السلوكية	٤	غير دالة	١٥	٣٠.٦	٢٥

يتضح من جدول (١) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسط رتب درجات الأطفال في القياس القبلي من حيث المشكلات السلوكية.

الخصائص السيكومترية لمقياس المشكلات السلوكية

معاملات الصدق

صدق المحكمين

قام الباحث بعرض المقياس على ١٠ من الخبراء المتخصصين فى المجالات التربوية و النفسية، وقد اتفق الخبراء على صلاحية العبارات، وبدائل الاجابة للغرض المطلوب، وتراوحت معاملات الصدق للمحكمين بين ٠.٨٠ & ١.٠٠مما يشير الى صدق العبارات و ذلك باستخدام معادلة "لوش " Lawshe . (سعد عبد الرحمن، ٢٠٠٨ ، ١٩٢)

الصدق العاملي:

قام الباحث بإجراء التحليل العاملي الاستكشافي للمقياس بتحليل المكونات الأساسية بطريقة هوتلنج على عينة قوامها ٢٠٠ طفلا ، و أسفرت نتائج التحليل العاملي عن وجود ثلاث عوامل الجذر الكامن لهما أكبر من الواحد الصحيح على محك كايزر فهي دالة إحصائياً ثم قامت الباحثة بتدوير المحاور بطريقة فاريمكس Varimax وتوضح جداول (٢ ،٣،٤)التشبعات الخاصة بهذا العوامل بعد التدوير.

جدول (٢)
التشبعات الخاصة بالعامل الأول (**العنف**)

رقم العبارة	العبارة	التشبعات
١	**تحب فرض أرائك على زملائك والمحطين بك**	0.79
٢	**تجد لذة في تمزيق الوسائل التعليمة المعلقة على الحائط**	0.77
٣	**تستريح حينما تطف الزهور والأشجار من حديقة المدرسة**	0.73
٤	**تشارك في أي مشاجرة دون معرفة السبب**	0.70
٥	**تتعمد استفزاز المدرس أثناء الشرح**	0.68
٦	**تستعير كراسة زميلك وتشخبط فيها**	0.64
٧	**تكسر الأشياء التي من حولك إذا لم يُلبى مطالبك**	0.63
٨	**تقوم بتمزيق ملابس زملائك عند اللعب معهم**	0.62
٩	**تخرب الأشياء التي توجد في أي مكن تذهب اليه.**	0.60
١٠	**تكسر أدواتك الشخصية أثناء غضبك**	0.55
١١	**تميل لضرب زملائك بدون سبب واضح.**	0.52
١٢	**تضرب يدك بأي شيء عندما تَنفعل.**	0.49
١٣	**تَدفع زملائك من على السلم لتلحق بهم الأذى**	0.48
١٤	**تشتم زملائك بأسوء الألفاظ**	0.45
١٥	**تفضل الألعاب العنيفة.**	0.41
	نسبة التباين	**%١٦.٦١**
	الجذر الكامن	**٥.٥٥**

يتضح من جدول (٢) أن جميع التشبعات دالة إحصائياً حيث إن قيمة كل منها أكبر من ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

جدول (٣)
التشبعات الخاصة بالعامل الثانى (**العناد**)

رقم العبارة	العبارة	التشبعات
١٦	**تتعمد عدم الالتزام بالنظام في طابور المدرسة**	0.69
١٧	**تعاند أوامر أي شخص من أفراد الأسرة**	0.67
١٨	**تتمسك بما تفعله منى سلوك مهما كان العقاب**	0.63
١٩	**ترفض الاستماع الى النصائح التي توجه اليك وتسخر منها**	0.59
٢٠	**تجادل والديك في أي شيء.**	0.58
٢١	**تتعمد التأخير في الذهاب إلى المدرسة**	0.50
٢٢	**ترفض شراء أي مطالبات للمنزل رغم إلحاح والدتك**	0.43
٢٣	**ترفض العقاب الذى يفرضة عليك المدرس**	0.42
٢٤	**تفعل ما تريده حتى لو ضد رغبة الوالدين**	0.40
٢٥	**تشعر بالضيق عندما تُلبى بعض مصالح الأسرة**	0.39
٢٦	**تعاند أسرتك عندما يطلبون منك المذاكرة**	0.38
٢٧	**تتعمد الغياب من المدرسة**	0.37
٢٨	**تميل الى مخالفة التقاليد المتعارف عليها**	0.35
٢٩	**ترفض الوقوف في طابور الصباح**	0.34
٣٠	**تتعمد ارتداء زى مدرسى مخالف**	0.33
٣١	**تحب الخروج من المدرسة قبل انتهاء اليوم الدراسى**	0.31
	نسبة التباين	**%١٣.٤٥**
	الجذر الكامن	**٤.٢٥**

يتضح من جدول (٣) أن جميع التشبعات دالة إحصائياً حيث أن قيمة كل منها أكبر من ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

جدول (٤)

التشبعات الخاصة بالعامل الثالث(العدوان نحو الذات والآخرين)

رقم العبارة	العبارة	التشبعات
٣٢	**تفضل سماع أفلام الحرب والعصابات والمغامرات عن غيرها**	0.53
٣٣	**تمزق ملابسك تعبيرا عن غضبك**	0.51
٣٤	**تخبط رأسك بعنف عندما تغضب**	0.51
٣٥	**تقوم بأفعال تعلم أنها تعرضك للأذى أو العقاب**	0.50
٣٦	**تخدش نفسك قصدا بأدوات حادة**	0.50
٣٧	**تأكل الأشياء التى تسبب لك ضرر صحى عندما تغضب**	0.50
٣٨	**تلقى بنفسك من على الكرسى عندما يغضبك الآخرين**	0.49
٣٩	**تمزق كتب وكراسات زملاءك**	0.49
٤٠	**تمتنع عن الطعام وتلقى به على الأرض عندما تغضب**	0.49
٤١	**تضرب زملائك إذا أخطأوا فى حقك**	0.49
٤٢	**تفسد اللعب على زملائك إذا لم يوفقوا على اشتراكك معهم**	0.47
٤٣	**تستخدم يدك وقدمك فى الشجار**	0.47
٤٤	**ترد الإساءة البدنية بأقوى منها**	0.46
٤٥	**تحصل على حقوقك بالقوة**	0.39
٤٦	**تقذف زملائك بما يقع تحت يديك عند غضبك**	0.38
٤٧	**يستعين زملائك بك فى ضرب الأخرين**	0.36
٤٨	**تمزق ملابس التلاميذ الذين تشاجرت معهم**	0.33
٤٩	**تضرب زميلك عندما يعاقبك المدرس بسببه**	0.31
٥٠	**تفضل سماع أفلام الحرب والعصابات والمغامرات عن غيرها**	0.30
	نسبة التباين	**%٤٤.9**
	الجذر الكامن	**٣.١١**

يتضح من جدول (٤) أن جميع التشبعات دالة إحصائياً حيث أن قيمة كل منها أكبر من ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

معاملات الثبات لمقياس المشكلات السلوكية

قام الباحث بإيجاد معاملات الثبات بطريقة الفا كرونباخ على عينة قوامها ٢٠٠ طفلا كما يتضح في جدول (٥)

جدول (٥)

معاملات الثبات لمقياس المشكلات السلوكية بطريقة الفا كرونباخ

الأبعاد	معاملات الثبات
العنف	٠.٨٩
العناد	٠.٨٨
العدوان نحو الذات والآخرين	٠.٨٥
الدرجة الكلية	٠.٨٦

يتضح من جدول (٥) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة مما يدل على ثبات المقياس.

كما قام الباحث بإيجاد معاملات الثبات بطريقة اعادة التطبيق بفاصل زمنى قدره أسبوعان على عينة قوامها ٢٠٠ طفلاً كما يتضح في جدول (٦)

جدول (٦)

معاملات الثبات لمقياس المشكلات السلوكية بطريقة اعادة التطبيق

الأبعاد	معاملات الثبات
العنف	٠.٩٤
العناد	٠.٩٣
العدوان نحو الذات والآخرين	٠.٩٥
الدرجة الكلية	٠.٩٤

يتضح من جدول (٦) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة مما يدل على ثبات المقياس.

البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية للأطفال ذوى صعوبات التعلم تم إعداد برنامج تدريبي مخطط ومنظم يسعي لمساعدة الأطفال ذوى صعوبات التعلم علي تخفيف بعض المشكلات السلوكية لديهم وفقاً لمجموعة من الخطوات المحددة والمنظمة يستند في أساسها على النظريات التي راعت تعلم الأطفال ذوى صعوبات التعلم من خلال النماذج السلوكية، وعلي فنيات ومبادئ نظريات التعلم الاجتماعى والتعلم بالأنموذج. حيث إن التدريب على مجال تكنولوجيا المعلومات وظهور الألعاب الإلكترونية للاستفادة منها في العملية التعليمية يَعد أحد استراتيجيات التدريس التي تجعل المتعلم نشطًا وفعالاً ومشاركًا في الموقف التعليمي. وتطورت الألعاب التعليمية في السنوات الأخيرة، فظهرت ألعاب تعليمية سمعية وبصرية وغيرها. كما تسعى الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى تخفيف بعض المشكلات السلوكية، وإثارة الدافعية وتشجيع الرغبة في التحصيل الدراسي، وزيادة الإثارة والتشويق واتخاذ القرارات. لتوفر المعلومات

والمؤشرات التي تساعد القائمين على التعلم في وضع الخطط والاستراتيجيات والبرامج التي من شأنها أن تشبع حاجات التلاميذ إلى المعرفة بأساليب تكنولوجية حديثة.

و**يعرف البرنامج القائم على الالعاب التعليمية الالكترونية:** بأنه "مجموعة من الانشطة والمعلومات المنظمة في جوهر الالعاب التي تعتمد على أهداف تعليمية محددة لاكتساب مجموعة من المهارات بطريقة تزيد من دافعية المتعلم وثقته بنفسه وتخفيف بعض مشكلاته عبر الوسيط الإلكتروني.

أهداف البرنامج:

- تنمية قدرة الطفل على التعامل مع الآخرين والمشاركة الاجتماعية فى المواقف المتكررة والمناسبة لِسنه.
- خفض بعض المشكلات السلوكية لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم لمساعدتهم على التفاعل الاجتماعى بشكل إيجابي فى المواقف المختلفة ومن خلال الالعاب التعليمية الالكترونية.
- خفض العدوان نحو الذات والاخرين.
- خفض العناد .
- خفض العنف.
- تنمية خبرات المشاركة والتعاون.
- اكتساب الأطفال مهارة التعامل مع الآخرين.
- اكساب المهارات الاجتماعية والاكاديمية والاداء الاجتماعي.
- تنمية مهارة التعبير الانفعالي.
- تشجيع الطفل على التواصل من خلال الأنشطة اليومية للإنصات.

<u>المدي الزمني للبرنامج:</u> يتكون البرنامج من (٢٠) جلسة تم تنفيذها علي مدي شهرين لعام ٢٠١٩ بواقع(٣) أيام أسبوعيًا وتستغرق مده الجلسة للأطفال (٤٠) دقيقة وقد سبقها القياس القبلي باستخدام المقاييس المستخدمة ويلحق بها القياس البعدي.

مصادر إعداد البرنامج:

اعتمد الباحث في إعداد البرنامج، على عدة مصادر منها:

- الإطار النظري للدراسة، برنامج قائم على الالعاب الالكترونية التعليمية لتخفيف المشكلات السلوكية للأطفال ذوي صعوبات التعلم.

- الدراسات العربية والأجنبية السابقة والتي تمكن للباحث الحصول عليها، على سبيل المثال دراسة:(جيهان السيد محمد ،٢٠١١)، (فيصل منصور ،٢٠١٥)، (سمر سمير سلام ،٢٠١٦)،

(Bai, H.; Pan, W.; Hirumi, A., & Kebritchi, M. ،(Simsek, O. (2018) Shokouhi-Moqhaddam, S.; Khezri-Moghadam, N.; Javanmard, ،(2018 Z.; Sarmadi-Ansar, H.; Aminaee, M.; Shokouhi-Moqhaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2018).) حيث ساعد الباحث في التوصل للعدد الملائم للجلسات ،ومدة الجلسة الواحدة، وإجراءات تقديم الجلسات.

جدول(٣)

يوضح الجلسات والأهداف والأنشطة والفنيات المستخدمة وزمن الجلسة الواحدة

رقم الجلسة	الأهداف الإجرائية	فنيات الجلسة	زمن الجلسة
الأولى الثانية	– أن يتعرف الباحث وأطفال التجريبية على بعضهم البعض. – تحقيق الألفة بين الباحث وأطفال المجموعة التجريبية بعضهم البعض – تشجيع الباحث للأطفال على القيام ببعض الانشطة والالعاب التعليمية التي تزرع فيهم الثقة بالنفس. – تحديد مواعيد الجلسات التالية والاتفاق على الالتزام بها	التعزيز– تقديم الذات – المناقشة – التفسير	٤٠ دقيقة
الثالثة	– أن يأخذ الأطفال فكرة عن البرنامج وأهميته. – أن يتعرف الأطفال على الاثار المترتبة على النقص والقصور فى سلوكه المشكل. – تنمية روح التعاون بين التلاميذ أثناء اللعب من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش...	النمذجة – الحوار التفسير – التعزيز	٤٠ دقيقة
الرابعة	– أن يتعرف الأطفال الفرق بين الفرد السوى فى سلوكه وصاحب السلوك المشكل. – أن يكتسب الأطفال القدرة بالسيطرة على سلوكه. – أن يتدرب الأطفال على بعض المهارات الاكاديمية التي تساعد على تخفيف حدة السلوك المشكل لديهم من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش..	التعزيز– تقديم الذات – المناقشة– التفسير– الحوار	٤٠ دقيقة
الخامسة	– أن يفهم الأطفال خطورة استخدام العنف ضد أقرانه . –أن يكتسب الأطفال القدرة بالسيطرة على سلوكه. – أن يشعر الأطفال بأهمية التوعية بمشكلة السلوك المشكل من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	التعزيز – التعبير الانفعالى المناقشة–الحوار	٤٠ دقيقة
السادسة	– أن يعرف الاطفال التعلم الذاتي للسلوكيات الايجابية ومعاقبة ذاته – أن يتعرف الاطفال على الأعداد النسبية والكسور المتكافئة من خلال برنامج تعليمى الكترونى.	المناقشة– التفسير– النمذجة	٤٠ دقيقة
السابعة	– أن يحافظ الأطفال على الأدوات الخاصة بة و بالآخرين – أن يتعرف الأطفال على الاحتمال بالعدد والاحتمال بالكلمات من خلال برنامج تعليمي الكترونى .	المناقشة– لعب الدور– النمذجة	٤٠دقيقة

الثامنة:	- أن يتعلم الاطفال ضرورة طاعة الأوامر واتباع التعليمات. - أن يتعلم الاطفال تمثيل البيانات والرسم البياني من خلال برنامج تعليمي الكترونى.	لعب الدور– التفسير– النمذجة المناقشة–التعزيز	٤٠دقيقة
التاسعة	–أن يقدر الاطفال على التحمل وعدم الاندفاع بالغضب . - أن يتجنب الاطفال مضايقة زملاءه وتجنب الاختلاف . - أن يتعود الاطفال على احترام دورهم وانتظار دورهم في الإجابة. - أن يتعرف الاطفال على المخروط وكيفية قياس حجمه من خلال برنامج تعليمي الكترونى.	التعزيز –الحوار– النمذجة–لعب الدور	٤٠دقيقة
العاشرة	–أن يتدرب الاطفال على اللعب التعليمى والتعاون مع الاخرين. –أن يتعرف التلاميذ على علاقة القوس بالزاوية في الهندسة من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	الإقناع – لعب الدور – التساؤل النمذجة	٤٠ دقيقة
الحادية عشر	– أن يشعر الأطفال بقيمة الآخرين فى حياته. – أن يشعر الأطفال بقيمة ذاته داخل المجتمع. – أن يتعرف الاطفال على شكل المكعب وكيفية قياس حجمه من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	التعزيز– التعبير الانفعالى– النمذجة–الحوار	٤٠دقيقة
الثانية عشر	–أن يتدرب الاطفال على عدم العناد وعدم تنفيذ التعليمات وعدم معارضة الكبار ورفض النظام. –أن يتعرف الاطفال على استخدامات المنقلة وكيفية استخدامها من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	المناقشة– التفسير– النمذجة –الحوار–التعزيز المادى	٤٠دقيقة
الثالثة عشر	–أن يتدرب الاطفال على التحكم فى الانفعالات والاضطرابات السلوكية وإيجاد الحلول. –أن يتدريب الاطفال على حل المشكلات .	المواجهة– لعب الدور – الاقناع	٤٠ دقيقة
الرابعة عشر	–أن يحافظ الطفل على الأدوات الخاصة بالآخرين –أن يتجنب الطفل مضايقة زملاءه وتجنب الاختلاف. - أن يتعرف الاطفال على كيفية حساب مساحة المثلث والمستطيل والمربع من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	المناقشة– التعزيز– لعب الدور– الاقناع	٤٠دقيقة
الخامسة عشر	- أن يخفف الاطفال من سلوكهم التخريبي. - غَرس وتعزيز مبدأ التسامح بين الأطفال بعضهم البعض.	لعب الدور– المناقشة–الحوار– التساؤل	٤٠ دقيقة
السادسة عشر	– أن يستمع الأطفال للتعليمات وتنفيذها بدقة. – أن يتعرف الاطفال على الدائرة الكهربائية من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	التفسير– المناقشة التساؤل– النمذجة	٤٠دقية

السابعة عشر	– أن يتدرب الاطفال على عدم الاستيلاء على أدوات زملائه بدون استئذان. –أن يكتسب الاطفال سلوك المحافظة على الأشياء. أن يتعرف الاطفال على مفهوم الضغط من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	التساؤل– لعب الدور– المناقشة	٤٠ دقيقة
الثامنة عشر	– أن يخفف الأطفال من سلوك الغضب ويعتذروا عن أخطائهم. – أن يتعرف الأطفال على المجموعة الشمسية والكواكب من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش	التساؤل– لعب الدور– المناقشة التعزيز المادى والمعنوى	٤٠دقيقة
التاسعة عشر	– أن يخفف الأطفال من سلوك إيذاء الذات. –أن يتعرف الأطفال على مصادر الطاقة بالكون. –أن يتعرف التلاميذ على كيفية تحويل الطاقة الكهربائية إلى ضوء من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش.	التساؤل– لعب الدور– التعزيز التفسير–النمذجة	٤٠دقيقة
العشرون	–أن يتعلم الأطفال النظام وإعادة الأشياء إلى مكانها. –أن يتعلم التلاميذ سلوك عدم مضايقة الآخرين. –أن يتعرف التلاميذ على الطاقة الشمسية من خلال برنامج تعليمي الكترونى فى شكل برنامج فلاش..	المواجهة– لعب الدور – الاقناع– التفسير–المناقشة	٤٠ دقيقة

<u>نتائج الدراسة ومناقشتها:</u>

١–نتائج التحقق من صحة الفرض الأول ومناقشتها:

ينص الفرض الأول على أنه :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية فى اتجاه القياس البعدي.

و للتحقق من صحة الفرض استخدم الباحث اختبار ولكوسكن لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات الاطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية كما يتضح فى جدول (٧)

جدول (٧)

الفروق بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية

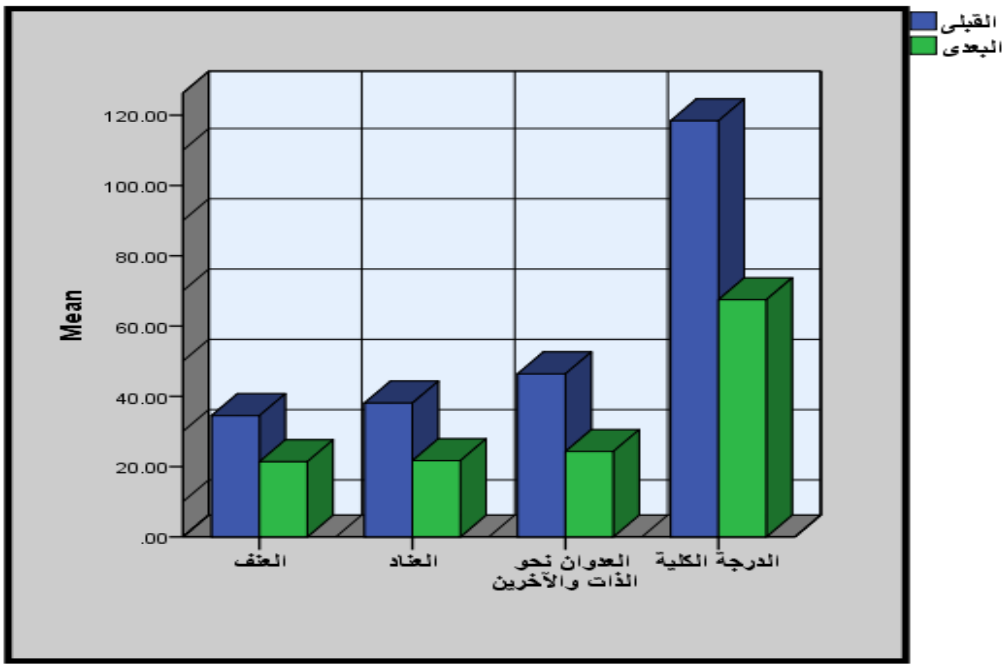
ن=٢٠

المتغيرات	المجموعات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
العنف	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٢٠ - - ٢٠	١٠.٥ -	٢١٠ -	٣.٩٢٥	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
العناد	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٢٠ - - ٢٠	١٠.٥ -	٢١٠ -	٣.٩٢٤	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
العدوان نحو الذات والآخرين	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٢٠ - - ٢٠	١٠.٥ -	٢١٠ -	٣.٩٣٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٢٠ - - ٢٠	١٠.٥ -	٢١٠ -	٣.٩٢٨	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١
Z = ١.٩٦ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة احصائيا **عند مستوى ٠.٠١** بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية لصالح القياس البعدي .

و يوضح شكل (١) الفروق بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية.



شكل (١)

الفروق بين متوسطى درجات الاطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية

كما قام الباحث بايجاد نسبة التحسن بين الأطفال فى القياسين القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية كما يتضح في جدول (٨)

جدول (٨)

نسبة التحسن بين الأطفال في القياسين القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية

المتغيرات	متوسط القياس القبلى	متوسط القياس البعدى	نسبة التحسن
العنف	٣٤.٥	٢١.٤	%٣٧.٩
العناد	٣٨.١	٢١.٧	%٤٣.٠٤
العدوان نحو الذات والآخرين	٤٦.٤	٢٤.٣	%٤٧.٦
الدرجة الكلية	١١٨.٤	٦٧.٥	%٤٣.٠٣

التفسير:

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائيا **عند مستوى** ٠.٠١ بين متوسطي درجات الاطفال فى القياسين القبلى والبعدى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية لصالح القياس البعدي، مما يعنى تحسن درجات أطفال المجموعة التجريبية بعد تعرضهم للبرنامج القائم على الالعاب التعليمية الالكترونية لخفض بعض المشكلات السلوكية. وهذا يعني أن الألعاب التعليمية الالكترونية كانت ذا فعالية بالقدر الذي أدي إلي ارتفاع نسب التحسن بين

القياسين القبلي والبعدي في أبعاد مقياس المشكلات السلوكية (العنف، العناد ، العدوان نحو الذات والاخرين) . وتتفق هذه النتائج مع النتائج التي توصلت إليها نتائج **دراسة**–Shokouhi Moqhaddam, S.; Khezri–Moghadam, N.; Javanmard, Z.; Sarmadi–Ansar, H.; Aminaee, M.; Shokouhi–Moqhaddam, M., & Zivari–Rahman, M. (2018). **بعنوان: العلاقة بين الألعاب التعليمية الإلكترونية وخفض المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم القرائية.** كما ترجع هذه النتائج إلى تأثير البرنامج على الالعاب التعليمية والالكترونية لخفض حدة بعض المشكلات السلوكية الاطفال ذوى صعوبات التعلم حيث تعد الالعاب التعليمية الإلكترونية من بين الألعاب يمكن ممارستها لدعم النمو الأكاديمي والنفسي للطفل (مثل تعليم الخبرات والسلوكيات والدوافع والمشاركة)، وهي عبارة عن سلسلة من الالعاب الجماعية الهادفة المقدمة عبر منصة إلكترونية وترمي إلى تحسين الدقة، الوعي، الفطنة، السرعة، رد الفعل، التحمل والمرونة. ويمكن استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الأخلاق والفضائل لدى الطفل ذو صعوبات التعلم والحد من ميوله وسلوكياته السلبية . وذلك لما راعه الباحث عند اختيار عينة الدراسة والإطار النظري الذى أعده فى ضوء تصميم البرنامج وأهدافه وفنياته وخبراته . وحرص أفراد المجموعة التجريبية على حضور هذه الجلسات بانتظام ومراعاه التعليمات الملقاة عليهم أثناء الجلسة ، والالتزام بالحضور فى الموعد المتفق علية والالتزام بالتعليمات المحددة، ومحاولة الباحث فى تهيئة الجو النفسي الملائم لتنفيذ الجلسات ويرى الباحث أن جاذبية فنيات برنامج الالعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على تخفيف حدة بعض المشكلات السلوكية وأدى إلى تحسين نتائجهم فى التطبيق البعدي لمقياس المشكلات السلوكية .

كذلك هناك جزء هام من الإطار النظري للدراسة قد ساعد على تحقيق الفرض الأول وهذه الجوانب تتمثل فى التدريب على ما يلى : تدريب أفراد المجموعة التجريبية على الالعاب التعليمية الالكترونية و لكى يساعد الطفل على خفض العدوان ، والعناد، فى المناقشة وأثناء الحوار. كما أن تنويع الجلسات التدريبية بالنسبة للأطفال من حيث تحديد الأنشطة ، والالعاب التعليمية، والمهارات والخبرات وتجهيز الالعاب التعليمية قبل بدء الجلسة فقد ساعد أفراد المجموعة التجريبية على أدائهم وتمكنهم من التطبيق البعدي مما يحقق الفرض الأول. وتتفق هذه النتائج على سبيل المثال لا الحصر : مع نتائج بعض البحوث والدراسات التى أكدت الالعاب التعليمية الالكترونية فى خفض بعض المشكلات السلوكية الاطفال ذوى صعوبات التعلم دراسة (**فيصل منصور الدوسري (٢٠١٥)** (Tomblin, Zhang, Buckwalter, & Catts, 2016: 473) ، (Fabiano, & Pelham, 2018: 122)، Bai, H.; Pan, W.; Hirumi, A., & Kebritchi, M. (2018) ،

ينص الفرض الثاني على أنه :

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الاطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية .

و للتحقق من صحة الفرض استخدم الباحث اختبار ولكوسكن لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات الاطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية كما يتضح فى جدول (٩)

جدول (٩)

الفروق بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية

ن= ٢٠

المتغيرات	القياسين البعدي و التتبعى	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
العنف	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	١ ١ ١٨ ٢٠	١ ٢	١ ٢	٠.٤٤٧	غير دالة	-
العناد	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٢ - ١٨ ٢٠	١.٥ -	٣ -	١.٤١٤	غير دالة	-
العدوان نحو الذات والآخرين	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	- - ٢٠ ٢٠	- -	- -	-	غير دالة	-
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة المتساوية اجمالى	٣ ١ ١٦ ٢٠	٢ ٤	٦ ٤	٠.٣٧٦	غير دالة	-

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١
Z = ١.٩٦ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (٩) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية.

التفسير:

يتضح من جدول (٩) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال فى القياسين البعدي و التتبعى لتطبيق البرنامج على مقياس المشكلات السلوكية لاستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية كما أكدت نتائج هذا الفرض علي تأثير استخدام البرنامج القائم على الالعاب التعليمية الالكترونية الذى استمر ولم يكن وقتي وإنما استمرت فعاليته حتي بعد مرور فترة زمنية من تطبيق البرنامج ويمكن إرجاع ذلك لما حصل عليه الأطفال من تقدم في القياس البعدي للمقياس المشكلات السلوكية وأن الأنشطة والأدوات التي قدمت لهم في المقياس كانت مناسبة إلي حد كبير فاستمرت أثرها لما بعد التطبيق كما يرجع ذلك إلي استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية لمساعدة الأطفال الصغار على خفض حدة المشكلات السلوكية بين الأطفال ذوي صعوبات التعلم، وهي: الانتباه والاسترجاع، والإنتاج والدافعية. بالتالي فإن جذب الانتباه والحفاظ على استمرارية للأطفال ذو صعوبات التعلم يمثل أهم الأساليب في بدء تعديل السلوك. ويعتبر النموذج أن خفض السلوك المُشكل للأطفال ذوي صعوبات التعلم يحدث كنتيجة لتحسن المهارات والثقة في قدرة الطفل على أداء السلوك الجديد (الكفاءة الذاتية) والتي تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية بنصيب كبير فيها. وهذا ما أكدت عليه نتائج **دراسة** Shokouhi-Moqhaddam, S.; Khezri-Moghadam, N.; Javanmard, Z.; Sarmadi-Ansar, H.; Aminaee, M.; Shokouhi-Moqhaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2018). ودراسة (Fabio, & Antonietti, 2017) (ودراسة Johnson, 2017)

ومن هنا تبدو هذه النتيجة طبيعية ومنطقيه فى ضوء تلقى أفراد المجموعة التجريبية للممارسات والتدريبات والادوات والاستراتيجيات والخبرات التدريبية من خلال البرنامج القائم على الالعاب التعليمية الالكترونية قى تخفيف حدة بعض المشكلات السلوكية التي تم الإشارة إليها من خلال أبعاد مقياس المشكلات السلوكية.

وبذلك تشير كل نتائج البحث علي أن جميع الفروض التي حاول الباحث الإجابة عليها قد تحققت، وهي جمعيها تهدف إلي التحقق من تأثير البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية المستخدم في خفض حدة بعض المشكلات السلوكية من خلال التدريب على فنيات مهارات وخبرات، وألعاب البرنامج سواء من خلال المقارنة بين استجابات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي ويؤكده الفرض الثاني بتساوي درجات القياسين البعدي والتتبعي.

توصيات الدراسة:

١. تدريب التلاميذ بالمرحلة الابتدائية والإعدادية حول استراتيجيات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بهدف تنمية الجوانب العقلية المعرفية وغير المعرفية.
٢. ضرورة تدريب وتثقيف الوالدين على تشجيع أبنائهم على استخدام الألعاب، التعليمية الإلكترونية وكيفية التعامل مع هذه الألعاب في مجال الرياضيات ومادة العلوم.
٣. تدريب المعلمين وكافة فريق العمل داخل المدرسة على كيفية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في كافة المجالات العلمية والأدبية لاكتساب التلاميذ كيفية التعلم الذاتي والتعلم التعاوني والنشط.
٤. الاهتمام باستخدام الحافز المادي والمعنوي والاجتماعي بمختلف الطرق مما يساعد على التواصل والتفاعل بين التلاميذ وبث روح التعاون بينهم والرغبة في الالتزام بالسلوكيات المرغوبة اجتماعيًا.
٥. الاهتمام بعقد ندوات ومحارات دورية في المؤسسات التعليمية للإخصائيين النفسيين والاجتماعيين للتدريب على البرامج الإرشادية والتدريبية على استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة باستخدام الألعاب التعليمة.

البحوث المقترحة:

١- فعالية برنامج إرشادي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال.
٢- فعالية برنامج معرفي سلوكي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعديل وخفض بعض المشكلات السلوكية في مرحلة المراهقة.
٣- فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية لخفض صعوبات التعلم فى القراءة لدى تلاميذ المدراس الابتدائية.

المراجع

أولا المراجع العربية :

١- أحلام حسن محمود(٢٠١٠) صعوبات التعلم بين التنظير والتشخيص والعلاج، الاسكندرية: مركز الاسكندرية للكتاب.

٢- أمل جاسم البوعنين (٢٠١٠) رعاية الموهوبين من فئة الاعاقة وذوى صعوبات التعلم(دراسة تطبيقية في مدرسة بلال بن رباح) ،المؤتمر العلمي السابع لرعاية الموهوبين والمتفوقين "أحلامنا تتحقق برعاية أبنائنا" من ٢٨-٢٩ يوليو (١-٣٦).

٣- أنس ابراهيم الحروب(٢٠١٢) قضايا نظرية حول مفهوم الطلاب الموهوبين ذوى صعوبات التعلم، المجلة الدولية للأبحاث التربوية .(٣١-٦٠).

٤- ابتسام هدية(٢٠١٤) فاعلية برنامج إرشادي لتنمية الذكاء الوجداني لدى عينة من الأطفال ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٥- بطرس حافظ بطرس (٢٠٠٨): المشكلات النفسية وعلاجها- عمان – دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٦- تهاني محمد، صلاح بخيت(٢٠١٣) درجة معرفة معلمات صعوبات التعلم ومعلمات الموهوبات لفئة ذوى صعوبات التعلم. المجلة العربية لتطوير التفوق،م٤،ع(٧).

٧- جيهان السيد محمد (٢٠١١): دور الألعاب التعليمية في إكساب طفل ما قبل المدرسة، مفهوم الأمان في الروضة والشارع – رسالة ماجستير- جامعة الإسكندرية.

٨- سحر السقا (٢٠١٦) أثر برنامج للذكاء الوجداني في تنمية بعض المتغيرات المعرفية وحل المشكلات لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم بالحلقة الأولى، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات العليا، جامعة القاهرة.

٩- سمر سمير أحمد سلام (٢٠١٦): بدراسة موضوعها برنامج إرشادي باستخدام الألعاب التعليمية لتنمية المهارات اللغوية وأثره على مفهوم الذات. المنظمة العربية للتربية. القاهرة.

١٠- صالح الغنزى (٢٠١٥) أثر برنامج للتعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الأساسي والمهارات الاجتماعية ذوى صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات والبحوث التربوية: جامعة القاهرة.

١١- عبدالله (عادل).(٢٠١٤أ).استراتيجيات التعليم والتأهيل وبرامج التدخل. (ط١) القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

١٢- علياء سمر عبدالحليم بيومي(٢٠١٨) استخدام البرمجة الالكترونية في قياس وتنمية بعض العلميات المعرفية لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم، رسالة ماجستير، كلية التربية للطفولة المبكرة :جامعة القاهرة.

١٣- فراج المطيرى (٢٠١٦) فاعلية برنامج تدريبي سلوكي مقترح لخفض بعض صعوبات التعلم النمائية وعلاقته ببعض متغيرات الشخصية لذوى صعوبات التعلم من تلاميذ الصف، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات العليا للتربية: جامعة القاهرة.

١٤- فيصل منصور الدوسري (٢٠١٥): برنامج تدريبي قائم على مهارات الذكاء الوجداني وأثره في خفض بعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم في دولة الكويت، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

١٥- محمد أحمد محمود خطاب (٢٠٠٨): العنف لدى المراهقين، دراسة تحليلية – رسالة ماجيستير غير منشورة – كلية الآداب – جامعة عين شمس.

١٦- مروى حسن يحيى (٢٠١٥) أثر برنامج تدريبي قائم على نظرية الذكاءات المتعددة في تنمية التفكير وحل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوى صعوبات التعلم، رسالة دكتوراه، معهد البحوث والدراسات التربوية: جامعة القاهرة.

١٧- هيام محمد حسين (٢٠١٨) برنامج إرشادي معرفي سلوكى لتدعيم الثقة بالنفس لدى الموهوبين ذوى صعوبات التعلم، رسالة ماجستير، كلية التربية :جامعة عين شمس.

ثانيا المراجع الاجنبية:

18- Accariya, & Khalil, (2016). The Socio-Emotional Adjustment Of Learning-Disabled Students Undergoing School Transitions. Creative Education, 7, 139-151.

19- Accariya, & Khalil, (2016). The Socio-Emotional Adjustment Of Learning-Disabled Students Undergoing School Transitions. Creative Education, 7, 139-151.

20- Barkauskien, B. &Bieliauskaite, M (2017) Behavioral and emotional problems of children with learning disabilities. National Institutes of Health."

21- Donovan, E. (2016). Problem-Behavior Theory and the Explanation of Adolescent Marijuana Use, Journal of Drug Issues, 2 (11).

22- Handwerk. M & Marshall. R (2017) Behavioral and emotional problems of students with learning disabilities, serious emotional disturbance, or both conditions. Journal of learning disabilities. Jul-Aug: 31. 4: 327-338.

23- Henricsson, L., & Rydell, A. M. (2018). Elementary school children with behaviour problems: Teacher–child relations and self-perception. A prospective study. Merill – Palmer Quaryerly, 50(2), 111-138.

24- Humphries T. (2017). Mediators of the risk for problem behaviour in children with language learning disabilities. Journal of learning disabilities. 31, 160 -171.

25- Johnson, B. (2017). Behaviour Problems In Children and Adolescents with Learning Disabilities. The Internet Journal of Mental Health; Volume 1 Number 2.

26- Margetts, K. (2017). Children's adjustment to the first year of schooling: Indicators of hyperactivity, internalizing and externalizing behaviours. International Journal of Transitions in Childhood, 1, 36-44.

27- Silver M. (2016) the Relationship between Learning Disabilities, Hyperactivity, Distractibility, and Behavioral Problems: A Clinical Analysis. Journal of the American of child psychiatry.Volume20, Issue2.385-397.

28- Stephen L. Buka. C., McCormick. M., Fitzmaurice &Alka I., (2016). Behavioral Problems and the Effects of Early Intervention on Eight-Year-Old Children with Learning Disabilities. Maternal and Child Health Journal. VO 10. 4. pp. 329-338.

29- Tomblin J.B., Zhang X., Buckwalter P., Catts H. (2016) The association of reading disability, behavioural disorders and language

impairment among second grade. children. Journal of child psychology and psychiatry and allied disciplines. 41, 473 – 48.

30- Thornton V, Williamson R, Cooke B. (2017). A Mindfulness-Based Group For Young Children With Learning Disabilities: A Pilot Study. Br J Learn Disabil. 2017;45:259–265.

31- Oravecz, L. M (2016). **Social Skills And Behavior Problems Of Students With Ld: Role Of Parenting, Informal Social Support, And Children's Exposure To Family Conflict**, PhD Thesis, University of Maryland.

32- Bai, H.; Pan, W.; Hirumi, A., & Kebritchi, M. (2018). **Assessing The Effectiveness Of An Electronic Instructional Game On Reducing Problem Behavior And Improving Motivation Of Young Learning Disabled Students**, *British Journal of Educational Technology; 5 (3).*

33- Simsek, O. (2018). **Use of a Electronic Educational Games Learning Tool for Reducing Disruptive Behavior for Children with Learning Disabilities and Effects on Learning Outcomes**, *PhD Thesis, University of South Florida*.

34- Shokouhi-Moqhaddam, S.; Khezri-Moghadam, N.; Javanmard, Z.; Sarmadi-Ansar, H.; Aminaee, M.; Shokouhi-Moqhaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2018). **Study of the Correlation between Electronic Instructional Games and Behavioral Problems for Children with Dyslexia,** *Children Health; 5 (1-2): 43-50.*

35- Fabiano, G. A., & Pelham, W. E. (2018). Improving the effectiveness of behavioral classroom interventions for learning disabilities: A case study. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders, 11*(2), 122-128.

36- Fabio, R. A., & Antonietti, A. (2017). Hypermedia Educational Gaming Tools to Enhance Behavior in LD Students. *The ADHD Report*, *22*(4), 8-9.

37- Cox, J. (2016). behaviors of LD children in math and reading using various types of electronic instructional gamws. *Journal of Computing in Childhood Education,* 4(2), 183-196.

38- Rikkers, W.; Lawrence, D.; Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2018). electronic learning gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing, BMC Public Health; 16:399.

39- Durkin, K. & Barber, B. (2016). Not so doomed: computer educational game play and positive behavior development of children with LD, *Applied Developmental Psychology* (23), 373-392.

40- Evans, S. W., Bunford, N., Owens, J. S., & Harrison, J. R. (2016). Educational games for students with behavioral challenges: A systematic review of the literature. Review of Educational Research, 83(4), 551-597.

41- Evans, M. A., Nino, M., Deater-Deckard, K., & Chang, M. (2015). School-wide adoption of a mathematics electronic learning game in LD learning setting: Using the TPACK framework to analyze effects on practice. *The Asia-Pacific Education Researcher,* 24(3), 495-504.

42- Soloway, E. (2018). No one is making money in educational software. Communications of the ACM, 41(2), 11–15.

43- Rieber, L. P. (2017). Seriously considering play: designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations and games. Educational Technology Research and Development, 44(2), 43–58.

44- Kafai, Y. (2016). Minds in play: Computer game design as a context for children's learning. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

45- Hubbard (2016). Evaluating computer games for language learning. Simulation and Gaming, 22, 220–223.

46- Din, F., & Caleo, J. (2017). Playing computer games versus better learning for Children with learning disabilities. Paper presented at the Annual Conference of the Eastern Educational Research Association, Clearwater, FL, 16–19 February.

47- Baltra, A. (2017). Language learning through computer adventure games for Children with Learning Disabilities. Simulation and Gaming, 21, 445–452.

48- Baird, W., & Silvern, S. (2017). Electronic Educational games: LD Children controlling the cognitive environment. Early Child Development and Care, 61, 43–49.

49- Rosas, R.; Nussbaum,M.; Cumsille, P.; Marianov, P.; Lagos, F.; Lopez, X.; Rodriguez, P., & Salinas, M. (2018). Beyond Nintendo: design and assessment of electronic educational games for students with Learning Disabilities, Computers & Education; 40: 71–94.