فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب الرقمية في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة في مرحلة الطفولة المبكرة

اعداد: ايمان ابراهيم

ملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى تنمية مهارة الاستعداد للقراءة في مرحلة الطفولة المبكرة، من خلال استخدام استراتيجية الألعاب الرقمية. اعتمدت هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبي القائم على مجموعة واحدة يطبق عليها أدوات البحث قبليًا وبعديًا. تم اختيار مجموعة من ثلاثين معلمة في مرحلة الطفولة المبكرة. تلقى هؤلاء المعلمات التدريب من خلال البرنامج المقترح. وأثبتت نتائج الدراسة فاعلية تطوير مهارة الاستعداد للقراءة في مرحلة الطفولة المبكرة. باستخدام الألعاب الرقمية. علاوة على ذلك، أوضحت النتائج ضرورة دمج الألعاب الرقمية في تعليم القراءة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكر؛ مما يساعد معلمات الطفولة المبكرة على تحسين أدائهن في قاعات الروضة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية، مهارة الاستعداد للقراءة، البرنامج القائم على الألعاب الرقمية.

The Effectiveness of Using the Digital Games Strategy in Developing the Skill of Preparing for Reading in Early Childhood

Abstract

The current study aims to develop the skill of preparing for reading in early childhood, through the use of digital games strategy. This study relied on the semi-experimental approach based on one group to which research tools are applied before and after. A group of thirty early childhood teachers was selected. These teachers received training through the proposed program DGBP. The results of the study proved the effectiveness of developing the skill of readiness for reading in early childhood. Using digital games. Moreover, the results showed the need to integrate digital games into the teaching of reading to children in early childhood, which helps early childhood teachers improve their performance in kindergarten classes.

Keywords: Digital Games, Readiness Skills for Reading, Digital Games Based Learning

مقدمة:

يوصف العالم حاليًا بعالم المعرفة وسرعة التغيير وتحكم التكنولوجيا وتدخلها في مختلف جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية، وقد أصبح الحكم على جودة التعليم من خلال امتلاك المؤسسات التعليمية أفضل الطرق والأساليب في تعليم اطفالها وامتلاك المعلم للطرق والمهارات الحديثة التي تمكنه من مواكبة تلك التطورات التكولوجية المعاصرة.

وبالنظر إلي أستخدام الألعاب في المجال التربوي نجد أنه منتشر منذ فترة طويلة وخاصة في مرحلة الروضة حيث تقوم معلمات الأطفال بإتاحة الفرص لهم للتعلم من خلال اللعب الايهامي وتمثيل الأدوار في قصة او تقمص شخصية البائعين والمشتريين (محمد الحيلة ، ٢٠١٦) ونجد في أواخر التسعينات انتشار هائل للألعاب االالكترونية والرقمية حيث أظهرت نتائج البحوث ان الألعاب الرقمية والالكترونية تعد وسيلة تعليمية فعالة وقوية التاثير في تغيير سلوك الطفل واتجاهاته باكسابه معارف ومهارات دقيقه يواجهها في واقع حياته العملية ومن ثم تغير في اتجاهاته نحو الوسائل التي يتفاعل معها (منتهى يحيى، ٢٠٢٠، ٣)

وتعتبر مرحلة ما قبل المدرسة من المراحل المهمة في إعداد الطفل لجميع المهارات وخاصة اللغوية من الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة ؛ وذلك عن طريق إكسابه مجموعة من المهارات المتصلة والمنتظمة، تسمى بمهارات التهيئة اللغوية ،فيستطيع الطفل من خلال الحوار والتحدث والاستماع اكتساب مفردات جديدة ، قد تكون أسماء لأشياء يراها ويقارن الصورة بالاسم المكتوب الدال عليها ، ويميز بين الأشكال بصريا، ويدرك التشابه والاختلاف في الصورة والصوت واللفظ والكلمة المطبوعة ، وكلها مهارات تدخل في عمليات اكتساب الطفل للقراءة (هدى الناشف، ٢٠١٠، ٥)

ويمكن تنمية هذه المهارات عند الطفل من خلال توفير بيئة تتميز بوجود جو طليق؛ يجد فيها الطفل حرية في الحركة، والتعبير عن الرأى، والتشجيع، والتفاعل، والمشاركة الإيجابية من خلال الأنشطة المختلفة، التي تعمل على توسيع الوعاء الثقافي له، وتفتح آفاقه العلمية، والعقلية، فتجعله قادرا على الحوار، والتعبير عن رأيه بحرية، وتقبل آراء الآخرين، وتطلق له العنان؛ لتنمية الخيال، وإكسابه المزيد من القدرة على التعامل والتفاعل، والتواصل مع البيئة المحيطة به بشكل إيجابي. (خالد العمايدة،٢٠١٢، ٢)

ونجد أن للألعاب الرقمية دوراً في تعليم طفل الروضة مهارة القراءة ، حيث يعتمد العديد من الأطفال إلي أستخدام التكنولوجيا في حياتهم اليومية عبر مجموعه من الوسائط ويمكن وصفه بانه طفل مبدع ونشط

حيث يتوافر لدية مهارات واستراتيجيات فطرية لمحو الامية التكنولوجية وخاصة في ظل الانتشار السريع والمتزايد للانترنت في حياتنا اليومية.

وقد نجد اختلافاً بين الألعاب التعليمية التقليدية المستخدمة في التعلم والتعلم المستند على الألعاب الرقمية (DGBL) والتي تستخدم على نطاق أوسع واشمل ومن أبرزها العاب الفيديو ، العاب الكمبيوتر، الألعاب التعليمية، الواقع الافتراضي، التعلم الترفيهى، التعلم الغامر، المحاكاة.

(توصيات مؤتمر EMINENT في كوبنهاغن في نوفمبر ٢٠١٠)

مشكلة البحث

تتحدد مشكلة البحث من خلال ملاحظة الباحثة إلى أفتقار معظم الأطفال بمرحلة الروضة إلى المهارات الأساسية للقراءة باللغة الإنجليزية. كما أنهم يعانون من ضعف مهارات الاتصال الأساسية وهذا ما أظهرته الدراسة الاستطلاعية التي إجرتها الباحثة علي (٢٠) معلمة رياض الأطفال للوقوف على الواقع الفعلي للأساليب والتقنيات التي تستخدمها المعلمات لتطوير مهارات الاستعداد للقراءة لدي اطفال الروضة . طلبت الباحثة من ١٠ أطفال من أطفال المستوى الثاني رياض الأطفال قراءة جمل قصيرة بسيطة عن التعامل اليومى لهم باللغة الإنجليزية كالتحية ووصف ما يقوم به منذ الاستيقاظ من النوم حتى الذهاب الى الروضة، وذلك لمعرفة نقاط القوة لدى الأطفال ونقاط الضعف في القراءة بناءً على الخبرات السابقة للباحثة كمدرس للغة الإنجليزية والدراسة التجريبية، أظهرت النتائج التالية ما يلي:

١. تتبنى معظم معلمات رياض الأطفال الطريقة التقليدية في تعليم مهارات القراءة في القاعة يتمحور حول المعلمة. فتقوم إما بالقراءة بصوت عالٍ والاطفال يستمعون بشكل سلبي، أو تطلب من الأطفال قراءة جمل قصيرة او كلمات مختلفة ويستمع الأطفال الآخرون.
٢. يتبنى معظم المعلمين والمشرفين الأسلوب التقليدي في تعليم مهارات القراءة التي تركز على الطريقة السلبية والتي بدورها تجعل الاطفال يشعرون بالملل من إهمالهم للحديث بها
٣. ندرة إستخدام طريقة ممنهجة واضحة ترشد المعلمات إلى دمج التكنولوجيا فى التعليم والإستفادة من برامج التعلم الالكترونى بصورة تتحدى قدرات وامكانات الطفل.
٤. تأتى هذه الدراسة إستجابة للتطور العلمى والتكنولوجى فى مجال المعرفة عامة ومجال رياض الأطفال على وجه الخصوص بإهتمام وزارة التربيةوالتعليم بإعداد مناهج متطورة لرياض الأطفال قائمة على التفعيل الأمثل للتكنولوجية الحديثة.
٥. قلة الدراسات والبحوث السابقة العربية – فى حدود علم الباحثة – التى تناولت إستخدام وسائل وتقنيات الألعاب الرقمية بمفهومها فى تعليم وتعلم طفل الروضة.

لذلك رأت الباحثة أن هناك حاجة لتطوير وتفعيل الألعاب الرقمية وخاصة فى الوقت الراهن مع زيادة كثافة الأطفال بالقاعات ووجود عجز صارخ فى معلمات رياض الأطفال. وذلك من خلال إعداد برنامج مقترح لإستخدام معلمة الروضة الألعاب الرقمية فى تنمية استعداد طفل الروضة للقراءة وما يتضمنه من أنشطة إلكترونية مما يقدم فى الروضة .

ثالثًا:أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١. تحديد مهارات القراءة الأساسية اللازمة لطفل الروضة.

١– التعرف علي فاعلية الإستراتيجيات القائمة على الألعاب الرقمية لتنمية مهارة الاستعداد للقراءة لطفل الروضة

- تزويد معلمات رياض الأطفال بالاستراتيجيات والأنشطة المرتبطة بمهارة الاستعداد للقراءة فى قاعة النشاط ومن خلال الألعاب الالكترونية.
- قياس مدى فاعلية لبرنامج قائم على الألعاب الرقمية فى تحسين مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة.

رابعًا: أهمية البحث

تتضح أهمية البحث الحالى من خلال:

أ. تزويد معلمي اللغة الإنجليزية والمشرفين ومصممي المناهج بقائمة من مهارات القراءة اللازمة لطفل الروضة ليتم أخذها في الاعتبار عند تخطيط وتصميم أنشطة القراءة المناسبة لتنميه الاستعداد لتلك المهارة للاطفال

ب. المساهمة في إعادة التفكير وتعديل طرق التعلم المعتمدة حاليًا لتطوير مهارات القراءة في روضاتنا المصرية.

ج. مساعدة مؤلفي الكتب المدرسية على تصميم كتبهم المدرسية من خلال تطبيق التعلم القائم على الألعاب الرقمية بطريقة تعزز مهارات القراءة العامة لاطفال الروضة.

خامسًا: مصطلحات البحث:

١. **إستراتيجية تعلم الألعاب الرقمية:** تعرفها الدراسة اجرائيا " بإنها استراتيجية تعليمية تستخدم الألعاب الرقمية كمحور مركزي في إطار منهجي داعم. يتكون DGBS من ثلاث مراحل (ما قبل الألعاب ، ومهام الألعاب والتركيز على اللغة). يجمع DGBS بين أفضل الأفكار من تدريس اللغة التواصلي مع التركيز المنظم على شكل اللغة. في هذه الدراسة ، تستند الألعاب الرقمية إلى النظرية البنائية لتعليم اللغه الانجليزية لطفل الروضة

٢. **مهارة الاستعداد القراءة:** تعرفه الدراسة اجرائيا هي" قدرة الطفل من نطق الكلمات نطقا سليما وترجمة الرموز المكتوبة الى أفكار ومعان يتأثر بها ويستجيب لها ويعبر عنها سواء بالرضى او القبول او الرفض أو التعجب"

٣. **اللعبة الرقمية:** تتبنى الباحثة تعريف Juul (٢٠١٠) "بان اللعبة الرقمية هى نظام قائم على قواعد مع نتيجة متغيرة وقابلة للقياس يبذل اللاعب (الطفل) جهدا من اجل الحصول على نتيجة وهى نموذج تعلم جديدة."

سادسًا: فروض البحث

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال مجموعة المعلمات التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارة الاستعداد للقراءة للغة الإنجليزية لطفل الروضة لصالح القياس البعدى، للأطفال الذين تعلموا على يد المعلمات اللائي تلقين البرنامج المقترح.

سابعًا: أدبيات البحث

١- المحور الأول: الألعاب الرقمية

يعد استخدام الألعاب في التعليم من أهم الأدوات التي تجذب انتباه الاطفال ، وتؤكد النظريات التعليمية التي تقول إن جذب انتباه الاطفال أهم من التشجيع في عملية التعلم. لذلك تساعد الألعاب التعليمية في تركيز المعلومات وتعزيزها في أذهانهم.

في السنوات الأخيرة زاد الاهتمام باستخدام الألعاب الرقمية لتعلم اللغةيتزامن هذا مع النمو الهائل في الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت وانتشار الألعاب المحمولة للهواتف الذكيةكما يعكس الاعتراف المتزايد بين المعلمين بأهمية التعلم خارج أسواره وغير الرسمي والاهتمام بإيجاد طرق لربط التعلم بحياة الاطفال الحقيقية. .(Godwin-Jones, R. 2014)

مفهوم الألعاب الرقمية:تعرف.(ICT Literacy Panel, 2002) اللعبة الرقمية بأنها" القدرة على استخدام التكنولوجيا وأدوات الاتصال والشبكات للوصول إلى المعلومات وإدارتها ودمجها وتقييمها وإنشاءها من أجل العمل في المجتمع"

ويعرفها (عباس سبتي، ٢٠١٦) بإنها "شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر ، الهواتف الذكية أو الكمبيوتر اللوحي (الآيباد)، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدفٍ تعليمي مُحدّد في إطارٍ تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلّم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية.

وقد عرّفها (Kim & others, 2018) بأنها "عبارة عن مجموعة من الأنشطة والعمليات المترابطة لحل المشكلات باستخدام أو تطبيق خصائص اللعبة وعناصرها "

تتبنى الباحثة تعريف Juul (٢٠١٠) بان اللعبة الرقمية هى نظام قائم على قواعد مع نتيجة متغيرة وقابلة للقياس يبذل اللاعب (الطفل) جهدا من اجل الحصول على نتيجة وهى نموذج تعلم جديدة."من خلال تعريف الالعاب الرقمية نجد انها:

–نموذج للتعلم جديد هو التعلم عن طريق اللعب

– يتعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة الأبجدية والقراءة من خلال ألعاب الكمبيوتر

– تستخدم مجموعة من القواعد المبرمجةعلى عكس الألعاب التقليدية ويتم برمجة القواعد في الكودالخاص بها.

–الألعاب الرقمية معقدة وتتطلب التعاون مع الآخرين وتنطوي على تطوير القيم والأفكار والمعرفة الجديدة

التعلم القائم على الألعاب الرقمية(DGBL)

هو طريقة تعليمية تدمج المحتوى التعليمي أو مبادئ التعلم في الألعاب الرقمية بهدف إشراك الاطفال المتعلمين تعتمد تطبيقات التعلم القائم على الألعاب الرقمية على النظرية البنائية للتعليم(Coffey,2011) يمكن استخدام الألعاب الرقمية لتحفيز التعلم وتعميقه وتسريع وتيرته، أيضًا ، يمكن استخدامها لتحقيق أكبر تأثير في التعليم والتعلم. علاوة على ذلك، تعتبر الألعاب الرقمية نقلة نوعية من بيئات التعلم التقليدية إلى التعلم في الألعاب والمحاكاة.

ويتزايد استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة بسرعة مع التعزيز التكنولوجي ، ولكن بدون البحث الأكاديمي لتحديد فعاليته. على الرغم من التحديات التي تواجه تصميم الألعاب المناسبة من الناحية التنموية ذات الأسس التربوية السليمة ، يتم نشر الألعاب بمعدل غير مسبوق.

هناك نقاش مستمر حول ما إذا كان يجب أن يتعرض الأطفال الصغار لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات حيث يمكن القول إن ذلك ينتقص من التطور النفسي الحركي والاجتماعي والعاطفي الأساسي ومن جهة اخرى نجدان سوق الأجهزة اللوحية والهواتف للألعاب في هذا المجال كبير وتنافسي وتهيمن عليه المنتجات منخفضة التكلفة ، ومع ذلك ، فإن البساطة النموذجية للألعاب تحد من تكلفة تطويرها وهناك فرص للألعاب ذات الفعالية التعليمية المثبتة. (Maharg & .Freitas.S,2011)

مكونات التعلم القائم على الألعاب الرقمية

يتضمن التعلم القائم على الألعاب الرقمية أنشطة يمكن أن تتراوح من إكمال المهام البسيطة جدًا إلى تطوير مهارات حل المشكلات المعقدة. وفقًا لـ Patricia Deubel (٢٠٠٦) ، يمكن تصنيف الألعاب على أنها "حركة ، ومغامرة ، وقتال ، وألغاز ، ولعب الأدوار ، ورياضة ، واستراتيجية". ويقترح Deubel أن هناك عدة عوامل يجب أن تؤخذ في الاعتبار عندما اختيار ألعابًا للاطفال وهى:

- عمر الاطفال وخصائصهم وجنسهم وقدرتهم التنافسية وخبراتهم السابقة في الألعاب.
- المستوى العمري المستهدف للعبة.
- الاحتياجات الخاصة؛ هل سيتم استبعاد الاطفال ذوي الإعاقة؟
- الجنس والتنوع العرقي. في اختيار الشخصيات أو اللغة أو المواقف، هل تسيء اللعبة أو تهين مجموعة معينة من الاطفال؟
- عدد اللاعبين. كم عدد الاطفال الذين يمكنهم اللعب في وقت واحد؟ هل سيترك الكثيرون جالسين على أيديهم؟
- دور المعلم. مراقب سلبي أو مشارك نشط؟
- هل اللعبة ستؤدي إلى قدر كبير من التنافسية. (ايمان الشافعى، ٢٠١٤، ٢٤)

وفقًا لـ Deubel ، فإن التعلم الرقمي القائم على الألعاب لديه القدرة على إشراك الاطفال وتحفيزهم وتقديم تجارب تعليمية مخصصة مع تعزيز الذاكرة طويلة المدى وتوفير الخبرة العملية. أي ، حتى يتمكن المعلمون من استخدام التعلم القائم على الألعاب بشكل فعال في الفصل الدراسي ، يجب عليهم أولاً العثور على ألعاب غير عنيفة تسهل التخطيط وحل المشكلات وترتبط بالبرنامج المطبق بالروضة . يوصي Deubel بألعاب لعب الأدوار والمحاكاة والمغامرة لأنها غالبًا ما تستقطب تطوير أكثر من مهارة واحدة فقط. كما أن وظيفة التعلم القائم على الألعاب هي تنمية مهارات المفردات وتعزيز السرعة العقلية.

واكدت الدراسات ان الاستغلال الامثل لامكانات الألعاب الرقمية المصممة أكثر من مجرد الترفيه. بل تجسيد لمحتوى التعلم فتشجع على تعلم موضوعات قد تكون معقدة بالنسبة لقدرات وسن الطفل.(Schwartz &Martin,2015)

العناصر الأساسية للألعاب الرقمية:

ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، ٢٠١٠) عدداً من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب الالكترونية او الرقمية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

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

٢. القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
٣. المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة، وقد يكون ذلك بين طفل وآخر أو بين الطفل والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
٤. التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الطفل في حدود قدراته وامكانته.
٥. الخيال: أن تثير اللعبة خيال الطفل، وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لديه في التعلم.
٦. الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي. (عائشة العمري، ٢٠١٥)

مميّزات الألعاب الرقمية فى تعلم طفل الروضة

تتميّز الألعاب الإلكترونية عن طرائق التعليم الأخرى بعدة مزايا منها:

١. استخدام مؤثرات سمعية وبصرية، لذلك فهي تثير أكثر من حاسة لدى الطفل، مما يجعل التعلُّم من خلالها أكبر تأثيراً وأبقى أثراً.
٢. إشباع الميل الفطري للاطفال إلى اللعب، الأمر الذي يزيد من دافعيتهم لتعلم مواضيع لم يرغبوا بتعلمها من قبل.
٣. إمكانية استخدامها بشكل فعال في تعليم وتعلم الطفل مواد مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والاجتماعيات وغيرها.
٤. تنمية الانتباه البصري Visual Attention والاتساق الحسي الحركي، حيث تتطلب من الطفل أن ينتبه إلى عدة مؤثرات في أماكن مختلفة من الشاشة والرد عليها بسرعة كبيرة. (حنان الشيخة، ٢٠١١)
٥. تقسيم المعلومات المقدَّمة إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يجعله يركّز على الهدف التعليمي ويدفع الطفل لمواصلة اللعب.
٦. تكرار الألعاب الحاسوبية التعليمية في أي وقت يضمنُ تعلمَ الطفل حتى يصل إلى مرحلة التمكُّن والإتقان.
٧. تكون بمثابة التدريب العفوي للاطفال على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وإعطائهم الخبرة في ذلك، والتي قد يصعُب إكسابها لهم بالتدريب المتعمّد.
٨. كسر حاجز الملل لدى بعض الأطفال

(عبد الرحمن الشهري، ٢٠١٢)(نورة محسن، ٢٠١٦، ٣٥)

الأسس النظرية لاستخدام استراتيجية الألعاب الرقمية في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة

تقوم الألعاب الرقمية على أسس نظرية وتربويه منها:

- النظرية السلوكية: فالفوز في اللعبة يمثل عنصرا دافع للطفل لتكرار ظهور الاستجابة واثناء ذلك يتعلم معلومات ومهارات جديدة بواسطة تلك الألعاب يمكن تحقيق اهداف تعليمية متنوعة.
- النظرية البنائية: تؤكد تلك النظرية على ان التعلم يحدث عندما يكو المتعلم اكثر نشاطًا وقدرة على بناء هيكله المعرفى بنفسة والألعاب الرقمية التعليمية تقوم على تنوع المثيرات وبالتالي يتم بناء المعنى لدى الطفل من خلال المشاهدة الهادفة والتفاعل مع العروض واللقطات والنصوصو والاصوات وممارسة اللعبة والانتقال من مستوى لاخر من مستويات اللعبة

الاستراتيجيات التعليمية لتنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة

الاستراتيجية الأولى– التحرر الذكى : بمعنى ادراك معني الكلمة من خلال السياق بالاعتماد على قرائن مثل الاستعانه بالرموز ودلالات متعددة نربط الكلمة بالصوت والصورة بحيث يكون صوت الكلمة أو لفظها معبرًا عن معناها مثل الكلمات التي فيها محاكاة للطبيعه مثل صوت الحيوانات او الطيور

الاستراتيجية الثانية– طريقة الاغلاق: بمعنى تكوين جمل تنقصها كلمات معينة او توصيل بين صورة وكلمة دالة عليها في هذه الطريقة يستعين الطفل بمحزونه من المفردات اللغوية من اجل اكمال الصورة او الجملة.

الاستراتيجية الثالثة– اختيار النص المقروء: فاختيار قصة مصورة بها درجة من السهولة والمرونة لها دور مهم في تنمية مهارة القارءة لدى الطفل فالعلاقة بين النص المقروءه ودرجة صعوبته علاقة عكسية فكلما قلت درجة صعوبة النص كلما زادت درجة قراءته وفهمه.

الاستراتيجية الرابعة – التدريب وحل الألغاز المقروءة: تستخدم عند تعلم كلمات جديدة وخاصة اذا كانت تتسم بالصعوبة وتتمثل في ربط الكلمة بصور متعددة تدل عليها ومن خلال المراجعة والتدريب يصبح لدى الطفل مخزون فكرى للكلمة.

٢– المحور الثانى: مهارة الاستعداد القراءة

القراءة هي المهارة الثالثة في ترتيب المهارات اللغوية التي يكتسبها الطفل في حياته بعد مهارتي الاستماع والحديث, وهي عملية فكرية عقلية شديدة التعقيد لارتباطيا بالنشاط العقلي والفسيولوجي والسيكولوجي للإنسان, فهي تتضمن عملية فسيولوجية ميكانيكية تتمثل في إدارك الرموز المكتوبة بصريا ونقلها للعقل وهى عملية توظيف عقلي بصرى يفسر تلك الرموز وفهم دلالاتها (هبة عبد الحميد ،٢٠٠١٦) و تتمثل فى الربط بين هذه الرموز والخبرات السابقة للفرد مما يؤدي الى فهم وتذوق ما يقرا(محمد إبراهيم، ٢٠١٠، ٣٣)

فالقراءة أسلوب من أساليب النشاط الفكرى و تتضمن الفهم والادراك والربط والتذكر والتنظيم والابتكار وبتعبير اخر هي القدرة على حل الرموز المكتوبة وفهمها والتفاعل معها واستثمار ما تم قراءته في مواجهة المشكلات التي يتعرض لها الفرد(جمال العيسوى واخرون،٢٠٠٥،)

تؤكد (هدى الناشف، ٢٠١٠، ١٣٠) أن القراءة كمهارة تتطلب قدرة عقلية ونضجا جسميا فى الأجهزة البصرية والسمعية واللغوية ويصعب على الطفل اتقانها فى مرحلة رياض الأطفال ويتم فى الروضة من خلال الأنشطة تكوين مهارات الاستعداد للقراءة والكتابة ليسهل على الطفل إتقان القراءة والميل إليها فى المدرسة الابتدائية .

ويعرف (Graessa A., 2007, 354) القراءة بأنها مهارة تتضمن عمليات معرفية فرعية حيث إنها تتضمن أمور عديدة مثل فهم المفردات والمقاطع والتراكيب اللغوية وفهم الجمل وتوجهات الكاتب لذا يصعب هذا فى مرحلة رياض الأطفال

كما يرى كلا من (احمد لطمن وخالدبن عمور، ٢٠٢٢، ٦٦) إن مهارة القراءة تعنى" قدرة الطفل من نطق الكلمات نطقا سليما وترجمة الرموز المكتوبة الى أفكار ومعان يتاثر بها ويستجيب لها ويعبر عنها سواء بالرضي او القبول او التعجب" إلا أن (جوزال عبد الرحيم ، ١٩٩٨، ٥-٩) ترى أنه لكى يصل الطفل إلى مرحلة الإستعداد للقراءة فإنه يمر بمراحل هى:

١- مرحلة الإشارة إلى الصورة.
٢- مرحلة تسمية الأشياء.
٣- مرحلة ارتباط الصورة بالأحداث والتعبير عنها فى جمل بسيطة.
٤- مرحلة التعرف على المعانى.
٥- مرحلة ملاحظة الحروف واكتساب المهارات .
٦- مرحلة التمييز بين ما هو حقيقى وما هو خيالى.
٧- مرحلة الاستعداد للقراءة.

وأخيرًا تعرفها الدراسة اجرائيا بانها" قدرة الطفل من نطق الكلمات نطقا سليما وترجمة الرموز المكتوبة الى أفكار ومعان يتأثر بها ويستجيب لها ويعبر عنها سواء بالرضى او القبول او الرفض أو التعجب"

العوامل المؤثرة في تنمية مهارة الاستعداللقراءة:

تتاثر مهارة القراءة بمجموعه من العوامل منها:

١. الذكاء: يعد الذكاء من اهم العوامل التي ترتبط بالقدرة على القراءة حيث ان نشاط القراءة نشاط عقلي يساعد الطفل على استخراج المعنى من المادة المقروءه وتمثيل هذا المعنى.
٢. الخبرة السابقة: يفسر الطفل ما يقرا في ضوء خبرته السابقة وخاصة ان تفسير ما يقرا مرتبط بالخبرة السابقة

٣.القدرة على التمييز السمعى البصرى: فعيوب السمع والبصر تؤدى الى سماع وروية الكلمات على غير صورتها الحقيقية فعجز الطفل عن السماع فانه يجد عائقا بينه وبين ربط الأصوات التي يسمعها بالكلمات التي يراها

٤.اتجاه الكتابة: فان ابدال اليد اليمنى باليسري والعكس يؤدى الى عكس الحروف والكلمات عند النظر ومحاولة قراءتها فضلا عن ارباك الطفل ادراكيا وانفعاليا وحركيا

٥.الدافعية: قد يجد الطفل صعوبة في النطق والقراءة مما يستلزم تشجيعه وجعل النشاط القارئي محبب الى نفسه عن طريق الاستعانة بالصور الملونة والاغانى والموسيقي.

(سمير عبد الوهاب واخرون، ٢٠٠٤) (الطاقم الطبي، ٢٠١٣،)

استراتيجيات تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة:

للقراءة جانبان أساسيان الجانب الأول:هو التعرف على أشكال الحروف وأصواتها والجانب الثانى هو : الإدراكي الذهني الذى يؤدى إلى فهم المادة المقروءة ولا يمكن بأى حال من الأحوال الفصل بين هذيين الجانبيين الآلى والإدراكى (سوسن شاهين،٢٠٠٩، ٢١) وعلى الرغم من اهمية القراءة لكل الأفراد ألا انها اكثر أهمية للأطفال الصغار الذين يبداون فى إكتشاف العالم من حولهم ,.Osei, A.M,&., Natalia, I (2016,36) ولكى تحقق القراءة الهدف منها فهناك عوامل تتأثر بها ولكل عامل منها استراتيجياته الخاصة به وهى كالاتى:

١- **مهارة السرعة فى القراءة** : القراءة الفاعلة هى التى تجمع بين السرعة والفهم من جانب وملائمتها للهدف من القراءة من جانب آخر وهناك طرق تساعد الطفل فى السرعة فى القراءة منها:

أ. وضوح الهدف أو الغرض من القراءة .

ب. سهولة المادة المقروءه وطبيعة الموضوع لقدرات الطفل وامكانياته.

ت. تعويد الأطفال على القراءة الصامتة بالعين وتجنب تحريك الشفتين.

ث. معرفة معانى الكلمات التى يقرأها الطفل.

ج. تعويد الطفل بتخصيص وقت محدد يوميا بالقاعة والمنزل للتدريب على السرعة فى القراءة.

٢- **مهارة فهم المقروء**: يمكن تنمية تلك المهارة لدى الطفل من خلال:

أ. تنمية التروة اللغوية (المفردات) عن طريق اكتساب معانى ومفردات جديدة وتنمية تلك المعانى من خلال تراكيب وجمل.

ب. ربط شكل الكلمة بالصورة ودلالات متعددة لها.

ت. ربط صوت الكلمة بالمعنى.

ث. استخدام الألعاب والألغاز اللغوية مثل تكوين جمل تنقصها كلمات .

٣- **مهارة فهم تنظيم المعنى:** هو ما يعرف بالتسلسل الزمنى للأحداث لسرد الأحداث ويمكن تدريب الأطفال عليها من خلال:

أ. إستخدام مفردات التسلسل مثل قبل، وبعد، ثم، اولا، ثانيا....

ب. طرح أسئلة مثل: ماذا حدث فى البداية ماذا حدث فى نهاية الموقف أو القصة؟

ت. ترتيب الصور لوصف أحداث قصة أو ترتيب جمل تعبر عن متسلسلا زمنيا.

٤- **مهارة التنبؤ بالأحداث:** يمكن تنميتها لدى الطفل من خلال أسئلة ماذا تتوقع؟ ماذا يحث لو؟ كيف ستنتهى القصة؟ وهذه الأسئلة أيضا تساعد على نمو التفكير الإبداعى لدى الطفل.

٥- **تفسير المشاعر وتحليلها:** يمكن تنميتها لدى الطفل من خلال قراءة قصة بشكل معبر عن تعبيرات الوجه والصوت وحركة الشخصيات وتقوم المعلمة بطرح أسئلة مثل: كيف شعر البطل؟ لما فعل ...؟ لماذا فعل...؟

٦- تقديم العديد من الأنشطة التي تدعم مهارات الاستعداد للقراءة عند الأطفال خلال اليوم الدراسى مثل ألعاب التعر ف على أشكال الحروف وألعاب أذكر كلمة أو ألعاب .I spy, Bingo.

٧- تشجيع الأطفال على كتابة الكلمات التي لا يعرفونها أو غير المألوفة لهم أثناء القراءة، وجعلهم يبحثون عن هذه الكلمات لمعرفة معناها وطرق استخدامها في جمل تكون من إنشاء الطفل بنفسه.

٨- إثراء بيئة الروضة بكافة الأدوات التى تشجع الأطفال على القراءة من توفير مجلات وكتب وقصص متنوعة الاحجام والأشكال وبطاقا للحروف والكلمات .

٩- قراءة الكتب والقصص التى تحتوى على نص متكرر أو التى يفضلها الأطفال ويستمتعون بقراءتها مرارًا.

١٠- إتاحة الفرصة لتبادل القصص والكتب بين الأطفال من خلال تخصيص يوما للاستعارة فيما بينهم على أن يقوم كل طفل بقراءة القصة الخاصة بصديقه ويعيدها إليه فى الأسبوع التالى.

(ليسلى مورو، ٢٠١١، ٤٤) (عمران احمد، ٢٠١٦، ٢٧-٣٦) (نورة محسن، ٢٠١٦، ١٩١) (Adlina Ismail, ,2018,70) (زبيدة الشيشانى ، ٢٠١٩، ٦٦)(Mary Gannon,2019,40)

الأهداف الخاصة بتنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة:

١- يتتبع الحروف الهجائية ببصره

٢- يحدد بعض الحروف المتشابهه فى الشكل

٣- يسمى بعض الصور المعروضة عليه

٤- يحدد الحرف الأول من كل كلمة بمساعدة المعلمة أحيانا

٥- يربط الصورة بالكلمة

٦- يقرأ بعض الحروف والكلمات التى تعلمها باستخدام البرمجيات

٧- يقرا بطلاقة الحروف والكلمات باستخدام البرمجيات

٨- يجمع بعض الحروف لتكوين كلمة تعلمها بمساعدة المعلمة

٩- يربط بين الصورةواجزاء لكلمة التي تعلمها

ومن خلال العرض السابق نجد أن مهارة االقراءة تحتوى على ثلاث عناصر هي رؤية العين للرمز ونشاط الذهن في ادراك معنى الرمز والتلفظ بالصوت المعبر عما يدل عليه هذا الرمزوسوف تراعى الباحثة هذا فى إعداد الألعاب الرقمية التى تنمى مهارة الاستعداد للقراءة من خلال البرنامج المقترح.

سابعًا: الأجراءات المنهجية

(١) منهج البحث: لتحقيق اهداف البحث ثم اختيار المنهج الشبه تجريبي ذو المجموعة الواحدة لمناسبته للبحث, حيث يتيح فرصة ضبط المتغيرات التى تؤثر فى البحث.

(٢) عينة البحث: يتم تطبيق البرنامج المقترح على عدد (٣٠) معلمة من معلمات أطفال المستوى الثانى من رياض الأطفال بالمدارس الرسمية العربي بمديرية التربية والتعليم بالقاهرة

(٣) أدوات البحث:

- مقياس مصور لمهارات اللغه الانجليزية (مهارة الاستعداد للقراءة) لدى طفل الروضة (اعداد الباحثة).
- برنامج مقترح لتنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة باستخدام الألعاب الرقمية (اعداد الباحثة)

برنامج تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة باستخدام الألعاب الرقمية

- **أسس بناء البرنامج المقترح:** تم الاطلاع على العديد من الدراسات التى هدفت إلى تنمية مهارات اللغة الانجليزية بصفة عامة ومهارة الاستعداد للقراءة باستخدام الألعاب الرقمية بصفة خاصة وفى ضوء تلك الدراسات تمثلت الأسس التى تم مراعاتها عند بناء البرنامج وتقديمه فيمايلى:

١- مراعاة طبيعة وخصائص الأطفال فى هذه المرحلة بحيث يعمل البرنامج على استثارة إمكاناتهم ودافعيتهم للعمل والنشاط .

٢- استخدام التعلم القائم على الدمج بين التعلم التقليدى داخل قاعة النشاط والتعلم الالكترونى القائم على الألعاب الرقمية من خلال توفير مجموعه من الألعاب الرقمية وفيديوهات

٣- توفير مناخ ملائم يشعر فيه الطفل بالحرية فى إبداء رأيه واحترام الرأى المختلف مع الامتناع عن إتخاذ موقف تسلطى من جانب المعلمة فى الحوار والمناقشة.

٤- التأكيد على تعزيز الإجابات الصحيحة وتصحيح الأفكار الخاطئة بصورة فورية ومستمرة وتشجيعهم على ممارسة اللغة بكل يسر وسهولة فى مواقف ذات معنى للطفل.

٥- تضمن البرنامج أنشطة متنوعة تسمح بمراعاة الفروق الفردية بين الأطفال فى سرعة إدراكهم وتعلمهم للمهارات.

٦- العمل على ربط الجزئيات بالكليات حتى لا تفقد الجزئيات قيمتها فى البرنامج المقترح.

٧- تقديم محتوى البرنامج عبارة عن أنشطة فى صورة فيديوهات وألغاز و قصص وأغانى وألعاب تقدم على الحاسوب.

- **أهداف البرنامج:** يهدف البرنامج المقترح تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة من خلال اشراكهم في بعض الألعاب الرقمية المحددة والمخططة لها في ضوء محتوى تعليميى ويمكن تنميه مهارات الاستعداد للقراءة في البرنامج من خلال محورين:
  - ❖ نطق صوت الحرف بالنطق السليم
  - ❖ قراءة جمل بسيطة وقصيرة بطريقة صحيحة
- **محتوى البرنامج:** يعتمد بناء البرنامج بالدراسة الحالية على المنهج المقدم برياض الأطفال للمستوى الثانى الفصل الدراسي الأول وركزت كل وحدة من وحداته على موضوع معين ونفذت أنشطة مختلفة تنمى مهارة الاستعداد للقراءة علاوة على ذلك، استندت هذه الأنشطة إلى تطبيقات التعلم القائم على الألعاب الرقمية التي تعتمد على النظرية البنائية للتعليمو تناولت كل وحدة بعض المهارات والمهارات الفرعية التي كانت مناسبة في كل درس من دروس الوحدة. علاوة على ذلك، يعد التعلم القائم على الألعاب الرقمية (DGBL) طريقة تعليمية تدمج المحتوى التعليمي أو مبادئ التعلم في الألعاب الرقمية بهدف إشراك الاطفال من النقاط المهمة التي يجب تسليط الضوء عليها هنا أن تنمية مهاراة الاستعداد للقراءة لدى الاطفال انعكست في كتاباتهم تحديدًا في التهجئة وطريقة الكتابة. أي أنه عندما يتقن التلاميذ القراءة فإن لديهم الثقة في الكتابة بطريقة صحيحة ومن الإجراءات التي راعتها الباحثة عند التطبيق هي:

١. تم تعريف الاطفال بالألعاب الرقمية.

٢. تم إخبار الاطفال بتعليمات كل لعبة من قبل الباحثة.

٣. بعد كل لعبة رقمية، تم تأكيد تعليمات كل لعبة للتأكد من أنهم قادرون على تنفيذ التعليمات.

- **صلاحية البرنامج:** تم إعطاء وحدات عينة من البرنامج إلى ١٠ متخصصين في TEFL الذين وافقوا عليه واقترحوا بعض التعديلات وافقت لجنة التحكيم على البرنامج كبرنامج صالح واقترحت ما يلي:

١- إضافة حدود زمنية لكل نشاط

٢- تقليل عدد الأنشطة المستخدمة بما يتناسب مع الحد الزمني

٣- اختيار عشرين لعبة رقمية فقط. حيث يجب أن تكون جذابة وملونة ومناسبة لسن الاطفال.

- **تجريب البرنامج:** بعد تصميم البرنامج وتعديله حسب اقتراحات لجنة التحكيم، تم إجراء دراسة تجريبية صغيرة. لذلك تم اختيار ٢٠ طفلا عشوائياً من المستوى الثانى من رياض الأطفال بمدرسة المنيرة الرسمية. تم تقديم البرنامج للأطفال بهدف:
  - تحديد الوقت الذي يستغرقه الاطفال للقيام بالأنشطة المختلفة وممارستها.
  - تحديد إلى أي مدى استمتع الاطفال بالألعاب والأنشطة المدرجة في البرنامج.
  - تجربة الأنشطة والوسائل التعليمية المستخدمة في البرنامج.
- **نتائج الدراسة التجريبية:** كان هناك ما يشير إلى أن محتوى البرنامج وأنشطته كانت مناسبة للمستوى اللغوي للاطفال، على الرغم من أن بعض الأنشطة كانت صعبة بطريقة ما لبعض الأطفال، كما استمتع الأطفال بالالعاب لمناسبتها لميولهم العمرية وكانوا متحمسين للتعلم عن طريق الألعاب الرقمية المستخدمة
- **تقييم البرنامج:** تألف تقييم البرنامج من التقييم التكويني والختامي. تم إجراء التقييم التكويني بغرض تقييم التقدم التدريجي للاطفال في مهارة الاستعداد للقراءة وتقديم الملاحظات على أدائهم العام.اما التقييم الختامي كان من خلال تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور من اعداد ريهام الدجوى وكان الغرض الرئيسي هو قياس تحقيق الهدف المنشود في نهاية تطبيق البرنامج. كما هدفت إلى التحقق من فعالية البرنامج المقترح في تنمية مهاراة الاستعداد للقراءة للأطفال المستوى الثانى لرياض الأطفال.

-مقياس مهارات اللغه الانجليزية (مهارة الاستعداد للقراءة) لطفل الروضة (إعداد الباحثة)

قد استخدمت الباحثة مقياس اللغة الإنجليزية قياس مهارة الاستعداد للقراءة للغة الإنجليزية لمناسبته للهدف والمرحلة العمرية للبحث الحالي

- **الهدف من المقياس:** انبثق من الاهداف العامة للغه الانجليزية المنبثقه محتوى منهج رياض الأطفال المقدم في الروضة وذلك بهدف قياس اكتساب طفل الروضة مهارة (الاستعداد للقراءة) للغه الانجليزية

الخصـــائص الســـيكومترية لمقيـــاس مهـــارات اللغـــه الانجليزيـــة : قامـت الباحثـة بايجـاد معـاملات الصـدق و الثبـات لمقيـاس مهـارات اللغـه الانجليزيـة علـى عينـة قوامهـا (١٠) اطفـال علـى النحـو التالى

الصـدق العاملي: قامت الباحثة باجراء التحليل العاملي التحققى لبنود المقياس بتحليل المكونات الأســاســية بطريقة هوتلنج على عينة قوامها (١٠) اطفال، ثم اديرت المحاور بطريقة فاريمكس Varimax و يوضـــح جدول (١) التشبعات بعد التدوير .

جدول (١) التشبعات الخاصة (بالاستعداد للقراءة)

رقم العبارة	العبارة	التشبعات
١	**التعرف على علاقات الصوت والكلمات القصيرة المألوفة.**	٠.٧١
٢	**اقرأ جمل بسيطة حول موضوع مألوف.**	٠.٧٠
٣	**قراءة التواريخ وأوقات الساعة التناظرية / الرقمية.**	٠.٦٢
٤	**التعرف على بعض التعليمات المكتوبة البسيطة التي تتضمن صورًا أو رسومًا بيانية**	٠.٦٠
٥	**اتبع الإرشادات والتعليمات البسيطة المكونة من خطوة واحدة والتي تتضمن الصور أو النمذجة**	٠.٥١
٦	**اقرأ جمل قصيرة بسيطة ،**	٠.٧٢
	الجذر الكامن	٢.١٩
	نسبة التباين	٩.٩٣٪

يتضـح مـن جـدول (١) أن جميـع التشـبعات دالـة إحصـائياً حيـث يبلـغ قيمـة كـل منهـا أكبـر مـن ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

معامل الثبات ألفا بطريقة كرونباخ: قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات لمقياس مهارات اللغه الانجليزية لدى طفل الروضة كما يتضح في الجدول التالى.

جدول (٢) معامل الثبات α بطريقة كرونباخ

الأبعاد	معامل الثبات ألفا
مهارة الاستعداد للقراءة	٠.٨٩

يتضح من جدول (٢) أن قيمة معاملات الثبات α مرتفعة مما يدل على ثبات الاختبار.

معامل الثبات ألفا بطريقة اعادة التطبيق: قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات لمقياس مهارات اللغه الانجليزية لدى طفل الروضـــة بطريقة اعادة التطبيق بفاصـــل زمنى قدره اســـبوعان كما يتضـــح في الجدول التالى:

جدول (٣) معامل الثبات بطريقة اعادة التطبيق

الأبعاد	معامل الثبات ألفا
مهارة الاستعداد للقراءة	**٠.٩٣**

يتضح من جدول (٣) أن قيمة معاملات الثبات مرتفعة مما يدل على ثبات الاختبار.

وضع المقياس فى صورته النهائية: بعد تقنين المقياس بحساب ثباته وصدقه ومعاملات السهولة والصعوبة للمفردات وإجراء التعديلات فى ضوء أراء ومقترحات المحكمين اصبح المقياس فى صورته النهائية صالح لمرحلة التطبيق على عينة البحث ويوضح الجدول التالى مفردات مهارة الاستعداد للقراءة والرقم الدال عليه فى المقياس وتقدير الدرجات للمقياس موزعة كالاتى

جدول (٤) توزيع عدد مفردات مقياس مهارات اللغه الانجليزية المصور (مهارة الاستعداد للقراءة) والدرجات

م	عدد المفردات	رقم المفردة	عدد الدرجات
١	**التعرف على علاقات الصوت والكلمات القصيرة المألوفة.**	١-٢	٢ درجات
٢	**القراءة والفهم**	٣- ٤	٣ درجات
٣	**القراءة الجهرية السليمة حول موضوع مالوف**	٥ - ٦	٢ درجات
٤	**قراءة التواريخ وأوقات الساعة التناظرية / الرقمية.**	٦-٧	٢ درجات
٥	**التعرف على بعض التعليمات المكتوبة البسيطة التي تتضمن صورًا أو رسومًا بيانية**	٧-١٠	٣ درجات

(٤) المعالجات الاحصائية: استخدمت الباحثة تطبيق باستخدام اختبار ولكوكسنWilcoxon لايجاد الفروق بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية قبل تطبيق البرنامج و بعد التطبيق على مقياس اللغه الانجليزية

(مهارة الاستعداد القراءة) لطفل الروضة كما قامت الباحثة بايجاد نسبة الكسب بين القياسين القبلى و البعدى للبرنامج نتائج التطبيق الميدانى وتفسيرها

- نتائج البحث:

إختبار صحة الفرض الذى ينص على أنه : "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارة الاستعداد للقراءة للغة الإنجليزية لطفل الروضة لصالح القياس البعدى." وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار " ت"لايجاد الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارات اللغة الإنجليزية لطفل الروضة (مهارة الاستعداد للقراءة) كما يتضح فى الجدول التالى:

- جدول(٥) الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى

للبرنامج على مقياس مهارات اللغه الانجليزية المصور (مهارة الاستعداد للقراءة) لطفل الروضة -

المتغيرات	الفروق بين القياسين القبلى و البعدى		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة
	م ف	مج ح ف			
مهارة الإستعداد للقراءة	٤.١	٠.٨٤٤	٢٦.٥٨	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى

ت= ٢.٣٢عند مستوى ٠.٠١

ت= ١.٦٤ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة احصائيا عند مسنوى ٠.٠١بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارات اللغة الإنجليزية لطفل الروضة فى إتجاه القياس البعدى.

ثم قامت الباحثة بايجاد نسبة التحسن بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارات اللغه الانجليزية لطفل الروضة كما يتضح فى جدول (٦)

جدول (٦) نسبة التحسن بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس مهارات اللغه الانجليزية المصور(مهارة الاستعداد للقراءة) لطفل الروضة

المتغيرات	القياس البعدى	القياس القبلى	نسبة التحسن
مهارة الاستعداد للقراءة	٥.٥	١.٤	٨٠٪

ويرجع ذلك إلى :

١. سعى هذا البرنامج الى التحقق من اثر الألعاب الرقمية ودورها في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة ومناقشة طرق واستراتيجيات تنمينتها لدى الطفل.

٢. إحتواء برنامج الأنشطة على أنشطة تحفز طاقات الطفل لاطلاق أقصى قدراته واستحداث استخدامات جديدة للتكنولوجيا غير مألوفة مما ساعد الأطفال على إطلاق حرية تفكيرهم وتحدثهم بطلاقة وسهوله للغة من خلال توفير الأغانى والقصص وهذا ما أتفق مع دراسة (أميرة عبد الرحمن ، ٢٠١٠) و ودراسة (احمد صومان ، ٢٠١٤) ودراسة (مروة عبد العزيز ،٢٠١٥) .

٣. إستخدام التقنيات الحديثة فى تقديم محتوى الأنشطة إلى الأطفال كالإعتماد على الحركة والأصوات والألوان مما أثار إنتباههم للتعلم وأثار حواسهم وأضاف نوعا من المتعة والتشويق مما يجعله يصل إلى درجة التمكن من بعض المهارات وخاصة مهارة القراءة ويتفق ذلك مع دراسة (فاطمة السيد، ٢٠١٤)

٤. إشتمال البرنامج على أنشطة حياتية فتعلم الطفل اللغة فى مواقف خاصة وموظفه بشكل مباشر وغير مباشر فى حياته اليومية ساهم بشكل كبير فى ممارسة مهارة القراءة وتوظيفها بالتحدث فى مواقف

حياتيه اخرى ويتفق ذلك مع دراسة (حاتم حسين، ٢٠١١) ودراسة (أحلام فليح ، ٢٠١٨) ودراسة (Mazlina Che Mustafa,2018)

٥. أوضح البرنامج ماهية مهارات القراءة اللازمة لطفل الروضة التي قدمتها الرابطة القومية لدراسة التربية في أمريكا ان عملية القراءة ليست مهارة الية او بسيطة كما انها ليست أداة مدرسية ضيقة بل هي عملية ذهنية تاملية فالقراءة نشاط يتكون من اربعه عماصر أساسية وهى التعرف المتمثل في الاستقبال البصري للرموز والفهم والنقد والتفاعل مع المقروءه ويمكن تحديد مهارات القاراءة التي يجب تنميتها لدى الطفل وهى:

- مهارة السرعة في القرءاة
- مهارةة فهم المقروء
- مهارة فهم التسلسل الزمنى للاحداث
- مهارة تفسير المشاعر وتحليلها

توصيات البحث:

١. ضرورة العمل على تدريب المعلمات قبل وأثناء الخدمة على فهم تطبيقات الألعاب الرقمية مما يساعد على تنمية المهارات لدى المعلمة أثناء الإعداد الأكاديمى لها بكليات رياض الأطفال وأقسام التربية الطفل بكليات التربية .

٢. ضرورة البدء فى إعداد برامج تدريبية للمعلمات أثناء الخدمة ليست فقط تهدف إلى تنمية مهارات اللغة الانجليزية لديهن إنما تساعدهن على تقديم مناهج اللغة الإنجليزية المقررة لأطفال الروضة.

٣. تأسيس ثقافة جديدة لدى المعلمات تقوم على التعلم متعة وذو معنى.

٤. دعم وتدريب المعلمين فى كافة المراحل التعليمية وفى مختلف التخصصات على إستخدام تطبيقات اللعاب الالكترونية والرقمية مع الأطفال والتلاميذ والطلاب. بمراحل التعليم المختلفة

مراجع البحث:

أولاً:المراجع العربية:

١. احمد لطمن وخالد بن عمور (٢٠٢٢): أهمية اللعاب اللغوية في تنمية مهارتي القاراءة والكتابة لدى تلاميذ السنة الأولى الابتدائية، **مجلة إشكالات اللغه والادب، عدد(١)، مجلد (١١)**، ص: ٥٧-٧٤

٢. احمد صومان (٢٠١٤) : **اثر التحاق الطفل بمرحلة رياض الاطفال او عدمه فى تنمية مهارتى القراءة والكتابه لدى طالبات المرحلة الاساسية الدنيا فى مدرسة ام حبيبة الاساسية فى الاردن** ، مجلة جامعه النجاح للابحاث (العلوم الانسانية) ، عدد (٢٨) ، مجلد (٤) ، نابلس ، فلسطين.

٣. احلام فليح حسن (٢٠١٨) : **اثراستخدام اليوتيوب فى تعليم مهارة النطق لصحيح للغه الانجليزية لدى اطفال الروضة فى المدارس الخاصة بمحافظة العاصمة** عمان، رسالة ماجسنير ، كلية العلوم التربوية، جامعه الشرق الاوسط.

٤. الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (EAA) .(2010) :**الألعاب التعليمية.** تم الاسترداد من.https://goo.gl/A8iZAm

٥. جمال مصطفى العيسوى وآخرون (٢٠١٥): **طرق تدريس اللغه العربية بمرحلة التعليم الأساسي بين النظرية والتطبيق**، ط١، دار الكتاب الجامع.

٦. جوزال عبد الرحيم (١٩٨٨) : **اعداد الطفل للكتابة**، الكتاب الأول، وزارة التربية والتعليم ، القاهرة.

٧. حاتم حسين (٢٠١١) : **تنمية مهارات القراءة والكتابه واستراتيجيات متعددة للتدريس والتقويم**، الهيئة العامة السورية للكتاب، وزارة الثافه، دمشق.

٨. حنان الشيخة (٢٠١١): **برامج التلفاز والألعاب الحاسوبية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدى الأطفال**. رسالة ماجستير غير منشورة. دمشق: جامعة دمشق.

٩. خالد عودة العمايدة (٢٠١٢): **فاعلية برنامج قائم على الأنشطة في تنمية المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة والمرحلة الأساسية الدنيا بالأردن**، رسالة دكتوراة غير منشورة، معهد الدراسات التربوية، جامعه القاهرة

١٠. سمير عبد الوهاب واخرون (٢٠٠٤): **تعليم القراءة والكتابة في المرحلة الابتدائية** ، رؤية تربوية، ط٢، الدقهلية للطباعه والنشر.

١١. سوسن شاهين (٢٠٠٩) : **اثر برنامج مقترح فى تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث بمدارس وكالة الغوث الدولية** بشمال غزة، رسالة ماجستير فى التربية، الجامعه الاسلامية، غزة.

١٢. عائشة العمري (٢٠١٥):**الألعاب التعليمية مميزاتها، انماطها، مراحل تصميمها**، التعليم خارج الصندوق

13. –http://Learning –Otb.com/index.pbp/tools concept1/746.educational,games.

١٤. عباس سبتي(2016) : **مشروع الألعاب الالكترونية في المناهج الدراسية** ، شبكة الالوكة، تم الاسترداد https://goo.gl/hBvguU، alukah.net

١٥. ١٤.عبد الرحمن سعد الشهري (٢٠١٢): **الألعاب التعليمية الالكترونية**تم الاسترداد من faculty.ksu.edu.sa/manar/ar/Documents/3.doc.

١٦. عمران احمد (٢٠١٦) : **استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية الاربعه لدى المتعلم** ، دراسة وصفيه، مجلة جامعه المدينة العالمية ، العدد (١٨) .

١٧.فاطمة السيد عبد الحميد (٢٠١٤) : **برنامج قائم على التعلم المدمج لتنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة،** مجلة تربويات الرياضيات، العدد (٨) ، مجلد (١٧)، الجمعيه المصرية لتربويات الرياضيات، اكتوبر.

١٨. ١٧.فهد خليل زايد (٢٠٠٦): **استراتيجيات القراءة الحديثة،** ط١، دار يافا العلمية، عمان

١٩.ليسى مورو (٢٠١١) : **تطور تعلم مهارتى القراءة والكتابه فى السنوات الاولى** ، ترجمة سناء حرب ، دار الكتاب الجامعى، العين.

٢٠.محسن على عطية (٢٠١٤): **استراتيجيات ما وراء المعرفة في فهم المقروءه،** ط١، دار المناهج، عمان.

٢٠. ٢١

٢٢. محمد ابراهيم واخرون (٢٠١٠) : **ثقافة الطفل** ،ط٤، دار الفكر، عمان

٢٣. محمد محمود الحيلة (٢٠١٦): **الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكلوجيا وتعليميا** ، ط٥، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعه، عمان.

٢٤. منتهى يحيى عبد الجواد (٢٠٢٠): **اثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القاراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثالث الأساسيفي لواء اليمسة،** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية، جامعه الشرق الأوسط، الأردن

٢٥. نورة محسن التركى (٢٠١٦) : **المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال**،مجلة كلية التربية ،جامعة الازهر ،العدد (١٧١) الجزء ٤

٢٦. هبه محمد عبد الحميد (٢٠٠٦): **أنشطة ومهارات القرءاة والاستذكار في المدرستين الابتدائية والاعدادية،** ط٢، دار صفاء، الأردن.

٢٧. هدى محمود الناشف (٢٠١٠) : **تنمية المهارات اللغوية لاطفال ما قبل المدرسة** ، ط٢، دار الفكر العربى، القاهرة.

المراجع الأجنبية:.

٢٨- Adlina Ismail, Normah Yusof (2018). **Malaysian Children Storybooks as ESLReading Materials**. International Journal of Education & Literacy Studies. Volume: 6 Issue: 3.p 68:75

٢٩- Clarke G. (2011): **A feasibility study on the use of video games to engageadults with low literacy in reading forpleasure**, available at: www.readingagency.org.uk.

30- Deubel, P. (2006): E-**textbooks: Points to ponder on pixels and paper**. T.H.E. Journal. Available:
http://thejournal.com/articles/2006/10/04/etextbooks-points-to-ponder-on-pixels-and-paper.aspx?sc_lang=en

31- El-Shafie,Eman (2014):"**The Effectiveness of using Digital Games on improving reading and writing skills for the first Cycle of the primary Stage**"

32- Freitas. S. &Maharg:(2011):**Digital Games and Learning** available at: http://www.educause.edu/ero/article/games-and-learning

33-Godwin-Jones, R. (2014):**Games in language learning**: Opportunities and challenges. Language Learning & Technology 18(2), 9–19 Retrieved from http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf

34-Graessa, A., (200٧):**The impact of digital games in education** و First Monday, 8(7), 6-26.

35- Leonard, M., & Tracy, M. (1993):**Using Games to Meet the Standards forMiddle School Students**. Arithmetic Teacher, 40(9), 499-503.

36-Thekes, Jerry (2010):**Grammer games with students**' total physical involvement' Journal 30/1: 8-10

37-Mary Nugent, & Lucy Gannon (2019): **Effective Interventions for StrugglingReaders**, National Educational Psychological Service ,Second edition

38-Osei, A.M, & Stephan, M.A. (2016):**The Use of Pre-Reading Activitiesin Reading Skills Achievement in Preschool Education**, European Journal of Educational Research, vol., (5) , no., (1) P: 35-42. doi: 10.12973/eu-jer.5.1.35

ثالثا: مراجع شبكة المعلومات (الانترنت)

٣٩- زبيدة الشيشانى (٢٠١٩) : كيفية تنمية مهارة القراءة عند الأطفال

https://mawdoo3.com/%D9%83%D9%8A%D9%81%D9%8A%D8%A9_%D8%AA%D9%86%D9%85%D9%8A%D8%A9_%D9%85%D9%87%D8%A7%D8%B1%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%B1%D8%A7%D8%A1%D8%A9_%D8%B9%D9%86%D8%AF_%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84