أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات القراءة في اللغة العربية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال بتربية معان

الاستـــلام: 20/ مايو /2024
التحكيم: 10/يونيو/2024
القبـــــول: 23/أكتوبر/2024

صفاء كمال الرواد [1،*]

© 2024 University of Science and Technology, Aden, Yemen. This article can be distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

© 2024 جامعة العلوم والتكنولوجيا، المركز الرئيس عدن، اليمن. يمكن إعادة استخدام المادة المنشورة حسب رخصة مؤسسة المشاع الإبداعي شريطة الاستشهاد بالمؤلف والمجلة.

1 معلمة روضة تابعة لوزارة التربية والتعليم في الأردن
*عنوان المراسلة: naheedbasam@yahoo.com

أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات القراءة في اللغة العربية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال بتربية معان

الملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر تدريس اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في معان، واتبع الباحث منهج البحث شبه التجريبي وذلك لملاءمته أغراض الدراسة، واختار الباحث عينةً قصديةً ممثلةً للمجتمع من طلاب رياض الأطفال، وتكوَّنت عينة الدراسة من (84) تلميذًا من رياض الأطفال من المدارس التابعة لتربية معان، حيث جرى اختيار أفراد العينة بطريقةٍ قصدية، وزِّعوا عشوائيًا إلى مجموعتين، واحدة ضابطة، وأخرى تجريبية، وبواقع (42) تلميذًا في المجموعة التجريبية و(42) تلميذًا في المجموعة الضابطة، وأظهرت النتائج عن وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى الدلالة (0.05 = α) في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسط الحسابي المعدل لدرجات تلاميذ رياض الأطفال على اختبار مهارة القراءة في القياسين القبلي والبعدي تبعًا لطريقة التدريس (تدريس اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية والطريقة الاعتيادية) ولصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى فاعلية تدريس اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة، وأوصى الباحث بضرورة تعميم تدريس مهارة القراءة في اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية؛ وذلك لأثرها وانعكاساتها التربوية على التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: ***الألعاب الإلكترونية، مهارة القراءة، تلاميذ رياض الأطفال.***

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

The Effects of Electronic Games on Developing Arabic Reading Skills among Kindergarteners in Ma'an Education

Safaa Kamal Al-Rowad [1, *]

Abstract:

This study aimed to reveal the effect of teaching the Arabic language using electronic games in developing the reading skills of kindergarten students in Ma'an. The researcher followed the quasi-experimental research approach. The researcher selected a purposive sample representative of the community of kindergarten students, and the study sample consisted of 84 people. Kindergarten students from schools affiliated with Ma'an Education. The sample members were chosen intentionally and were randomly distributed into two groups, one control and the other experimental, with 42 students in each group. The results showed that there were statistically significant differences at the significance level (α = 0.05) in the arithmetic means, standard deviations, and adjusted arithmetic mean of kindergarten students' scores on the reading skill test in the pre-and post-measurements according to the teaching method (teaching the Arabic language using electronic games and the regular method) and in favor of The experimental group, which indicates the effectiveness of teaching the Arabic language using electronic games in developing the reading skill. The researcher recommended the necessity of generalizing the teaching of reading skills in the Arabic language using electronic games due to its educational effects and repercussions on students.

Keywords: *electronic games, reading skill, kindergarten students.*

1 Safaa Kamal Al-Rowad, Kindergarten teacher, Ministry of Education - Jordan
* Corresponding Email Address: naheedbasam@yahoo.com

مقدمة الدراسة:

إن تنمية مهارة القراءة من أهم ما ينبغي التركيز عليه لدى الطفل في مرحلة رياض الأطفال، حيث يكون الطفل بحاجةٍ إلى مهارة اللغة الملفوظة؛ لأنها عمليةٌ تعتمد على القدرات اللغوية. فاللغة الملفوظة هي الوسيلة الأساسية لاكتساب المعلومات في مختلف المعارف التي يتعلمها الطفل، ومن هنا، كان البحث عن الوسائل التي تمكّن التلاميذ من القراءة السليمة أمرًا حيويًا، خاصة وأنَّ هذه المرحلة تعدُّ مرحلةً أساسيةً لكل المراحل التي تأتي فيما بعد. من هنا، تبرز أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية، حيث أصبحت محط الاهتمام بين التربويين وأولياء الأمور على حدٍّ سواء. فقد أظهرت الدراسات الحديثة أنَّ الأطفال في مرحلة رياض الأطفال يتأثرون بنحوٍ كبيرٍ بالألعاب الإلكترونية، مما يتيح فرصةً فريدةً لاستغلال هذه الوسائل في التعليم. بالإضافة إلى ذلك، فإنَّ استخدام التقنيات الإلكترونية أصبح جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية في العصر الحديث، وبالتالي، فإنَّ دمجها في التعليم يمكن أن يساعد في جعل عملية التعلم أكثر جاذبيةً وفعاليةً.

تتمتع الألعاب الإلكترونية بقدرةٍ فريدةٍ على جذب انتباه الأطفال وتحفيزهم، عن طريق تقديم المحتوى التعليمي في شكلٍ تفاعلي وممتع. هذه الألعاب يمكن أن تسهم في تنمية مهارات القراءة عبر العديد من الأنشطة التفاعلية التي تساعد الطفل على التعرُّف على الحروف والكلمات، وتطوير مهارات الفهم القرائي تدريجيًا. بالإضافة إلى ذلك، فإنَّ الألعاب الإلكترونية توفر تغذيةً راجعةً فوريةً للطفل، مما يساعده على تصحيح أخطائه وتحسين أدائه باستمرار. إحدى الفوائد الرئيسة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم القراءة، هي القدرة على تخصيص تجربة التعلم وفقًا لاحتياجات كل طفل. يمكن لهذه الألعاب أن تتكيَّف مع مستوى الطفل الفردي، مما يتيح له التقدم بالوتيرة التي تناسبه. هذا يخلق بيئةً تعليميةً تشجع الطفل على الاستمرار في التعلم دون الشعور بالإحباط أو الملل. زيادةً على ذلك، يمكن للألعاب الإلكترونية أن تعزّز التعاون بين الأطفال عن طريق الأنشطة الجماعية التي تتطلب التعاون والتفاعل بين الأقران. هذا النوع من الأنشطة يمكن أن يساعد في تطوير المهارات الاجتماعية، بالإضافة إلى المهارات الأكاديمية، مما يعزّز تجربة التعلم الشاملة.

ومن الجدير بالذكر، أنَّ استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم يجب أن يجري بحذرٍ وتحت إشرافٍ مستمرٍّ من المعلمين وأولياء الأمور. يجب التأكد من أنَّ المحتوى مناسبٌ وآمنٌ للأطفال، وأنَّ الوقت المخصص لاستخدام هذه الألعاب متوازنٌ مع الأنشطة التعليمية الأخرى. عن طريق هذه المقاربة المتوازنة، يمكن تحقيق الاستفادة القصوى من الألعاب الإلكترونية في تعليم مهارة القراءة للأطفال في مرحلة رياض الأطفال. وبالتالي، يمكن القول إنَّ دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم يمكن أن يفتح آفاقًا جديدةً لتحسين مهارات القراءة لدى الأطفال. عن طريق الاستفادة من التقنيات الحديثة، يمكننا تقديم تجربةٍ تعليميةٍ غنيةٍ وممتعةٍ للأطفال، مما يساعدهم على بناء أساسٍ قويٍّ لمستقبلهم الأكاديمي. نأمل أن يسهم هذا البحث في تسليط الضوء على الفوائد المحتملة لهذه الوسائل التعليمية الحديثة، وتقديم توصياتٍ فعّالةٍ لدمجها في المناهج التعليمية.

مشكلة الدراسة:

في عصر التكنولوجيا الحديثة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال اليومية، مما أدّى إلى زيادة اهتمام التربويين وأولياء الأمور بإمكانية استغلال هذه الوسائل في التعليم. في الوقت نفسه، تعدُّ مهارة القراءة من أهم المهارات التي يجب تنميتها لدى الطفل في مرحلة رياض الأطفال، كونها الأساس الذي يعتمد عليه الطفل في اكتساب المعارف والمعلومات في المراحل التعليمية اللاحقة. ومع ذلك، يواجه العديد

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

من الأطفال تحدياتٍ كبيرةً في اكتساب مهارات القراءة، مما ينعكس سلبًا على أدائهم الأكاديمي وتطورهم الشخصي. يظهر هنا تساؤل حول كيفية استغلال الألعاب الإلكترونية التعليمية باعتبارها وسيلةً مبتكرةً وفعّالةً لتحسين مهارات القراءة لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. ومع الاهتمام المتزايد بالألعاب الإلكترونية في التعليم، لا تزال هناك فجوة في الأبحاث التي تتناول تأثير هذه الألعاب على تنمية مهارة القراءة بنحوٍ محدَّدٍ لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. بالإضافة إلى ذلك، هناك حاجة لتحديد الإستراتيجيات المناسبة لاستخدام هذه الألعاب بنحوٍ فعّال، ومعرفة كيفية تجاوز التحديات المرتبطة بتطبيقها في السياق التعليمي. بناءً على ذلك، تنبثق مشكلة الدراسة من الحاجة الملحة لفهم تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على تطوير مهارات القراءة لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في محافظة معان، وتحديد التحديات التي تواجه تنفيذ هذه الوسيلة التعليمية، بالإضافة إلى اقتراح إستراتيجياتٍ فعّالةٍ للتغلب على هذه التحديات، وتحقيق أقصى استفادةٍ من استخدام التكنولوجيا في التعليم.

أسئلة الدراسة:

ومن هنا، تمثلت مشكلة الدراسة في الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي:

- ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ رياض الأطفال بمحافظة معان؟

وللإجابة عن هذا التساؤل سيجري اختبار الفرضية الآتية:

لا توجد فروقٌ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في أداء أفراد الدراسة يُعزى إلى طريقة التدريس (تدريس اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية /الطريقة الاعتيادية).

أهداف الدراسة:

1. الكشف عن أثر تدريس اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في معان.
2. بناء معايير يمكن عن طريقها تحقيق مهارة القراءة عبر استخدام الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية

- تسهم الدراسة في إضافة معلوماتٍ جديدةٍ إلى الأدبيات التربوية المتعلقة باستخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مهارات القراءة للأطفال. عن طريق تقديم رؤى وتحليلاتٍ حول تأثير هذه الألعاب على تنمية مهارات القراءة، يمكن أن تكون الدراسة مرجعًا قيمًا للباحثين والمعلمين الذين يسعون لفهم كيفية استغلال التكنولوجيا في التعليم.
- تساعد الدراسة في تطوير النظريات التربوية المرتبطة بالتعلم الرقمي، خصوصًا في مجال تنمية مهارات القراءة لدى الأطفال. يمكن أن تسهم النتائج في تعديل أو تعزيز النظريات الحالية حول دور الألعاب الإلكترونية في التعليم.
- تقدم الدراسة إطارًا نظريًا متكاملًا يمكن أن يُستند إليه في دراساتٍ مستقبليةٍ تستهدف فحص تأثير الألعاب الإلكترونية في مجالات تعليمية أخرى، أو على مراحل عمريةٍ مختلفة.

الأهمية العملية

- تسهم الدراسة في تقديم توصياتٍ عمليةٍ لتحسين المناهج التعليمية في مرحلة رياض الأطفال عبر دمج الألعاب الإلكترونية بوصفها وسيلةً تعليميةً فعّالة. يمكن أن تساعد هذه التوصيات في تطوير إستراتيجياتٍ تعليميةٍ مبتكرةٍ تسهم في تعزيز مهارات القراءة لدى الأطفال.
- تقدم الدراسة دليلاً عمليًا لاختيار وتطبيق الألعاب الإلكترونية المناسبة لتعليم مهارات القراءة، مما يوفر للمعلمين وأولياء الأمور أدواتٍ جديدةٍ يمكن استخدامها لدعم تعلم الأطفال بطريقةٍ مشوقةٍ ومحفزة.
- تساعد نتائج الدراسة في توجيه صانعي القرار والسياسات التعليمية نحو تبنّي تقنيات التعليم الحديثة بنحوٍ أكثر فعالية.

مصطلحات الدراسة

- الألعاب الإلكترونية: هي الألعاب المحوسبة الصغيرة المتنوعة التي تعمل على الكمبيوتر، وتحتوي على شاشةٍ صغيرةٍ تعرَض عليها الرسومات والأزرار لتشغيل اللعبة (جابر، 2020). كما تعرَّف الألعاب الإلكترونية بأنّها أنشطة تفاعلية تستخدم الأجهزة الإلكترونية، مثل الحواسيب الشخصية، وأجهزة الألعاب المنزلية، والهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية، لتوفير تجربةٍ ترفيهيةٍ أو تعليمية. وتعرَّف إجرائيًا بأنّها البرامج التفاعلية التي تستخدم عبر الأجهزة الإلكترونية، مثل الحواسيب الشخصية، والأجهزة اللوحية، والهواتف الذكية، والتي تتيح للأطفال في مرحلة رياض الأطفال المشاركة في أنشطةٍ تعليميةٍ وترفيهية.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية: هي نوعٌ من الألعاب الإلكترونية المصممة خصيصًا لتحقيق أهدافٍ تعليمية. تهدف هذه الألعاب إلى تعليم الأطفال مفاهيم ومهاراتٍ محددة، عبر تفاعلهم مع المحتوى التعليمي المدمج داخل اللعبة. وتعرَّف إجرائيًا أنّها تلك الألعاب الإلكترونية المصممة بهدف تعليم مهارات القراءة للأطفال في مرحلة رياض الأطفال في محافظة معان.
- مهارة القراءة: العملية التي يجري فيها تعرُّف الرموز المطبوعة وفهمها والتفاعل معها، وعن طريقها يشبع الفرد رغباته، وينمّي فكره، ويثري خبرته، بما تزوده من أفكارٍ وآراء وخبرات (خلف، 2011).
- رياض الأطفال: مؤسسة تربوية تنموية تنشئ الطفل، وأنّ لها دورها امتدادًا لدور المنزل، وإعداده للمدرسة النظامية، حيث توفر له الرعاية الصحية، وتشبع حاجاته بطريقةٍ سوية، وتتيح له فرص اللعب المتنوعة، فيكتشف ذاته، ويعرف قدراته، ويتشرَّب ثقافة مجتمعِه (عثمان، 2016).

حدود الدراسة

- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة الحالية على تلاميذ رياض الأطفال في المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية معان.
- الحدود الزمانية: أجريت الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2023- 2024).
- الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة الحالية على الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في تربية معان.

الإطار النظري:

أولاً: الألعاب الإلكترونية

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

تعدُّ الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دورٌ مهم، وكبيرٌ في حياة الطفل، وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال، وأصبحت الألعاب الإلكترونية مصدرًا ترفيهيًا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية، خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصوِّر الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وقت ما شاء، وفي أي مكانٍ، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال، منها المحملة على أجهزةٍ محمولة، أو في قاعاتٍ خاصة، أو في أجهزة الحاسوب، فأمَّا تعريف الألعاب الإلكترونية فقد عُرِّفت بأنَّها الألعاب المتوفرة على هيئاتٍ إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الرقمية (عبد االله الهدلق،2013 ، 160).

أو هي برنامج نموذج حسابي يتطلب من اللاعبين الاستجابة للأحداث التي تحدث في عالم محاكي للواقع (Khine, Myint Swe 2011) ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية التفاعلية بالبحث الحالي بأنَّها: نظامٌ تفاعلي تحكمه القواعد، يعتمد على قوة معالجة الكمبيوتر، و"التفاعلية" تعني أنَّ اللعبة تتطلب تبادلاً مستمرًا للرسائل بين اللعبة ولاعبها، وعندما يمتنع اللاعب عن التواصل؛ تتوقف اللعبة عن العمل، في حين عرَّفتها عثمان (2018) على أنَّها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئاتٍ إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو (PlayStation) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices") وعرَّفت بأنَّها جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئاتٍ إلكترونية، كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الأجهزة المحمولة، وتكون ذات أهدافٍ تعليميةٍ محددةٍ ومخططٍ لها، ويجري تحقيقها وفق قواعد منظمة (النابلسي،2018، 154)، وتمتاز الألعاب الإلكترونية بما لها من تأثيرٍ خاصٍ بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، وتكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها، ولما لها من تشويقٍ فعَّال، مما أدى إلى انتشارها العارم في المنازل، وأماكن التسلية والترفيه.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

يظهر جانب من الاختلاف بين الباحثين في تصنيف أنواع الألعاب الإلكترونية، فمنهم من قسَّمها على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسَّمها على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسَّمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومن أهم هذه الأنواع (الفقيه ،٢٠٢٠).

1. ألعاب الألغاز: تعتمد على الذكاء بصفةٍ عامة، وتعمل على تحقيق هدفٍ معين، عن طريق إثارة الذهن، حيث ألعاب الألغاز تعتمد على التفكير في حل الألغاز، أو المشاركة في مسابقاتٍ علمية، وتعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير للتعامل معها، وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كمٍّ هائلٍ من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعًا لمعايير معينةٍ في وقتٍ قصير.
2. ألعاب المحاكاة: هذا النوع من الألعاب وصل إلى درجةٍ كبيرةٍ جدًا من التطور، وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاةٍ حقيقيةٍ للواقع، حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السيارة أو الطائرة، ممسكًا بعجلة القيادة، بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية التي يسمع عن طريقها صوت الفرامل والمحرك... إلخ (Kim, S., Chang, M. (2010
3. ألعاب المغامرات: مثل الألعاب الخيالية التي تعتمد على المغامرة، والحركة، ويقودها بطل للوصول إلى أهدافٍ معينة، وتتضمن هذه الألعاب عامل الخوف والمغامرة والتحدي، وتهدف إلى التسلية، وشغل أوقات

الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة، وتتميز بكونها مثيرة، وتعمل على شدّ الانتباه لكثرة المواقف المتتالية فيها، واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية.

4. ألعاب الرياضة: يمارس اللاعب عن طريقها مباراة رياضية، أو سباق دراجات، وموتوسيكلات ... إلخ.
5. الألعاب الحربية: يركز هذا النوع على القتال، وتبادل لإطلاق النار، والمصارعة.
6. الألعاب التعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقةٍ سهلة للمستخدم (الموسوى، ٢٠١٧).

مزايا الألعاب التعليمية الإلكترونية:

للألعاب التعليمية الإلكترونية أهمية كبيرة في خدمة التلاميذ، من تحقيق التوافق الشخصي والمدرسي والاجتماعي، وزيادة دافعية التلاميذ، ومنحهم فرصًا أكثر لتحقيق النجاح، ومن ثم يمكن تنمية المهارات المعرفية من ربط واستنتاج واكتشاف وتفكير وإبداع، وتفعيل المهارات الخيالية لدى التلاميذ، والتي تكون من متطلبات الخيال الإبداعي، ومعالجة الضعف عند التلاميذ في المهارات المختلفة (بلال، 2019، 61). ونجد أنّ للألعاب اللغوية الإلكترونية أهميةً بالنسبة لمختلف المراحل العمرية؛ لأنّها أداة ووسيلة محببة لجميع التلاميذ، حيث يصبح التلميذ إيجابيًا ونشطًا في عملية التعلم واكتساب المعلومات بنفسه؛ كما تعدُّ أداةً قويةً وفعّالةً في تعديل سلوك التلاميذ ودوافعهم للتعلم؛ وذلك لأنّها تجذب انتباه التلاميذ بما لها من مؤثراتٍ بصريةٍ وحركيةٍ وصوتية؛ كما تجعل التلميذ يشارك أقرانه مشاركةً فعّالةً عن طريق التنافس فيما بينهم (حماد، 2020، 78)

ثانيًا: تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال

تعرَّف مهارة القراءة على أنّها "قدراتٌ لغوية تدرَّس بدقةٍ واتقان، وتهدف إلى التعرُّف على الرموز المكتوبة، والنطق بها وترجمتها إلى أفكارٍ ومعانٍ تدل عليها، مع مراعاة الفهم والتفاعل معها، للانتفاع منها في المواقف الحياتية والدراسية المختلفة، وتعرَّف أيضًا على أنّها قدرة الطالب على معرفة أشكال الحروف والكلمات والجمل، والقدرة علي تمييز الكلمات ولفظها بصورةٍ صحيحة" (مردان2005،) وما من شك بأنّ رياض الأطفال باتت من أهم المؤسسات التربوية على الإطلاق وتأتي هذه الأهمية من أهمية مرحلة الطفولة التي تعدُّ بشهادة العلماء التربويين والاجتماعيين وأطباء الطفولة المتخصصين والفقهاء والسياسيين، مرحلةً مهمةً وحاسمةً في حياة الإنسان؛ لأنّها مرحلة توضع فيها أساسات الشخصية، وترسم فيها أبعاد النمو المختلفة، كما تجمع مدارس علم النفس على اختلافها على أنّ السنوات الست الأولى من حياة الإنسان هي من أهم السنوات في تكوين شخصيته، وفي بناء أساسيات المفاهيم والمعارف والخبرات والميول والاتجاهات لديه، فقد ثبُت علميًا بأنّ هذه السنوات تشكل مرحلةً جوهريةً وتأسيسية، تبنى عليها مراحل النمو التي تليها، وذلك لأنّها تعمل على تنمية الطفل من جميع جوانب النمو، سواءً أكانت عقلية، أو اجتماعية، أو انفعالية، أو لغوية، أو الخلقية، أو الجسمية (أبوعودة،2011).

إنّ إعداد الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة يجب أن يتضمن جوانب النمو المختلفة، والعمل على التكامل بينها، لما بينها من تأثيرٍ وتأثر، فالنمو الحسي الحركي في هذه المرحلة تذكيه خبرات التعلم الحسي والحركي، فالحواس هي نافذة المعرفة عند الأطفال، فالدراسات تشير إلى أنّ الخبرات الأولى التي يكتسبها الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، عن طريق المثيرات في البيئة المنزلية يؤثر بنحوٍ فعّالٍ في الحصيلة اللغوية التي هي أساس اكتساب مهارات القراءة والكتابة، إضافةً إلى إسهامها في رفع المستوى العقلي، والقدرة على التفكير، وأنّ نمو الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة على نحوٍ من التكامل بين جوانب نموه

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

الحسي، والعقلي، والانفعالي، يتحقق بنحوٍ منظم، عن طريق تنظيم الأنشطة والخبرات التي تقدم للأطفال في هذه المرحلة من قبل الآباء، ومن المنهج المنظم الذي يوجه دور المعلمات ليتكامل مع أدوار الآباء (عياد وفائق،2004).

ثالثًا: أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة

يمكن أن تنمَّى قدرات الطفل القرائية في مرحلة رياض الأطفال عن طريق الألعاب الإلكترونية بسبب ما تعزِّز فيه المتعة والاهتمام بالتعلم، حيث تقدم الألعاب الإلكترونية التعليمية تجربةً تعليميةً شيقةً ومشوقةً للأطفال، مما يزيد من متعة عملية التعلم، ويحفِّزهم للمزيد من المشاركة والتفاعل مع المحتوى التعليمي (القحطاني، 2014) كما أنَّها تسهم في تطوير المهارات اللغوية عندما تساعد الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات الاستماع والقراءة والكتابة في اللغة العربية بنحوٍ مبتكرٍ ومناسبٍ لعمر الطفل، وتحسن لديه الألعاب الإلكترونية التعليمية من تطوير قدرات الانتباه والتركيز لدى الأطفال، كما تحسِّن الذاكرة وقدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات، وتتيح الألعاب الإلكترونية التعليمية فرصًا للمحادثات والتواصل اللغوي، مما يساعد الأطفال على تحسين مهاراتهم اللغوية الشفهية وزيادة ثقتهم في التحدث باللغة العربية، بحيث يمكن للأطفال اللعب بالألعاب الإلكترونية التعليمية بنحوٍ مستقل، مما يعزِّز استقلاليتهم وقدرتهم على تحديد وتنظيم وتنفيذ عملية التعلم بأنفسهم (النعيمي،2020).

وللألعاب الإلكترونية المستخدمة في القراءة أشكالٌ وأنواعٌ متعددة، تتنوع بتنوع المهارات اللغوية، وكيفية أدائها، وعدد المشاركين فيها ومستوياتهم، ومكان استخدامها، وتأخذ أنماطًا مختلفة، ويمكن تصنيف الألعاب اللغوية على النحو الآتي: (بيصار وفنيش، 2020، 44-45)

1. ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغوية: فهناك الألعاب اللغوية الشفهية، والألعاب الكتابية، والألعاب القرائية، والألعاب السماعية.
2. ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء: كالألعاب اللغوية العقلية، والألعاب الجسدية، والألعاب المتعلقة بالحواس.
3. ألعاب لغوية تتعلق بمستوى الدارسين: فمنها ما هو مناسب للمستوى المبتدئ، ومنها مناسب للمستوى المتوسط، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتقدم، على أنَّ هناك بعض الألعاب التي تناسب مستويين معًا كالمبتدئ، والمتوسط.
4. ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشتركين: كالألعاب الفردية، والألعاب الثنائية، والألعاب الثلاثية، أو مجموعات، وهي ألعاب إما تعاونية أو تنافسية.
5. ألعاب لغوية تتعلق بمكان الممارسة: وهي نوعان: الألعاب الصفية، والألعاب البينية، ويقسم هذا النوع من الألعاب إلى ألعاب مصنوعة، وألعاب جاهزة مطروحة على أندرويد.
6. لعبة الكلمات المتقاطعة: يستثمر المعلم هذه اللعبة ليفعل مفردات درسه.

أمَّا بصدد المتطلبات التي يستلزم توافرها في الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم تلاميذ رياض الأطفال، تتمثل في أن تكون مبنية على مبادئ تعلم سليمة، وتوفر الكثير من المشاركة للمتعلم، وتوفر فرصة للتعلم الذاتي، وتسهم في تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين، وتوفر بيئة للتقييم تكون صادقة ووثيقة الصلة، ومن الإرشادات التعرُّف على الفئة المستهدفة، وتحديد المعارف، والمهارات، والخبرات التي ستقدمها اللعبة لهم. وأن يكون طول كل مرحلة من مراحل اللعبة مناسب، وأن يجري تقديم المهارات الجديدة في تلك المراحل ضمن نمط زيادة معني، كما يفضل إضافة أشياء للواجهة التطبيقية مع مرور الوقت تتناسب مع

ازدياد مهارة اللاعبين والتقليل من عدد الطرق التي يمكن للمستخدم أن يتفاعل بها مع اللعبة، إما باستخدام الفأرة، أو أزرار معينة في لوحة المفاتيح، أو لمس الشاشة. وتصميم واجهة المستخدم في اللعبة بأقل عدد من الخيارات المطلوبة لتحقيق الهدف (عزمي،2014).

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة الزهري (2022) بعنوان: "أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي" إلى دراسة أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي المجلة التربوية لتعليم الكبار، حيث هدفت هذه الدراسة إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تكوّنت مجموعة البحث من (33) تلميذًا وتلميذة. وجرى إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي اشتملت على عدد (18) مهارة، واختبار مهارات القراءة الموسعة. وجرى استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وجرى قياس مهارات القراءة الموسعة قبليًا، وجرى التطبيق على مجموعة البحث باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم القياس البعدي لمهارات القراءة الموسعة، واستخراج النتائج ومعالجتها إحصائيًا باستخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة (Paired Samples t-test)، وقد أسفر ذلك عن وجود فرقٍ دالٍّ إحصائيًا عند مستوى(0.01) بين متوسطي درجات تلاميذ مجموعة البحث فيما بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل، وفي كل بعد رئيس على حدة لصالح القياس البعدى. لذا وأوصى البحث بضرورة الاهتمام بتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وتهيئة البيئة الداعمة لاستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية بالمدارس، خصوصًا في ظل جائحة كورونا، وما تتطلبه من تباعدٍ اجتماعي.

وهدفت دراسة السيد (2021) بعنوان: "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي" لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، حيث هدفت إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، وتكوّنت عينة الدراسة من (124) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع، والصف الابتدائي، وأسفرت النتائج عن وجود تباينٍ بين أنوع الألعاب التي يمارسها التلاميذ على جميع مكونات الذاكرة العاملة، والدرجة الكلية، حيث كانت قيم "ف" دالة عند مستوى (٠،٠١) ولتحديد اتجاه الدلالة بين أنواع الألعاب الإلكترونية في تأثيرها على مكونات الذاكرة العاملة، جرى استخدام اختبار " توكي" للمقارنات المتعددة بين المتوسطات، وأسفر ذلك عن وجود تأثيرٍ لنوع اللعبة التي يمارسها التلاميذ على مكونات الذاكرة العاملة لدى تلاميذ، وتلميذات الصف الرابع، والصف السادس الابتدائي. وأيضًا وجود بين أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية في جميع مكونات الذاكرة العاملة والدرجة الكلية عند الذاكرة العاملة، جرى استخدام اختبار "توكي" للمقارنات المتعددة بين المتوسطات، وأسفر ذلك عن وجود وقت ممارسة الألعاب التي يمارسها التلاميذ على مكونات الذاكرة العاملة لدى تلاميذ، وتلميذات الصف الرابع، والصف السادس الابتدائي.

وتناولت دراسة الأنصاري (2020) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل" وهدفت الدراسة إلى التعرُّف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، في حين تكوّنت عينة الدراسة من (151) ولي أمرٍ (أب/ أم) اختيروا

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

بالطريقة العشوائية البسيطة، وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة على أنّ أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيس في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، كما اتفقت استجابات أفراد العينة على جُملة الآثار الإيجابية، وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة، كما اتفقت استجابات أفراد العينة على الآثار السلبية، وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطفل بإدمان اللعب، عبر الأجهزة الإلكترونية، والانشغال عن العبادات والطاعات، ومن ثمّ اختتمت الدراسة بتقديم عدد من المقترحات والتوصيات.

وأما دراسة حمدي وأبو عنزة، (2019) بعنوان: "أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي في الأردن" فقد هدفت لدراسة أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليميّة الإلكترونيّة في تنمية مهارات اللغة العربيّة الأساسيّة لدى تلاميذ الصّف الثاني الأساسيّ في الأردن، حيث هدفت هذه الدراسة إلى استقصاءِ أثر التدريس باستخدامِ الألعابِ التعليميةِ الإلكترونيّةِ في تنميةِ مهاراتِ اللغة العربيّةِ الأساسيّة (الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة) لدى تلاميذ الصّف الثاني الأساسيّ في الأردن. ولتحقيق أغراض الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي، تكوّنت عينة الدّراسة من (60) تلميذًا وتلميذةً من تلاميذ الصّف الثاني الأساسيّ، ممن يدرسونَ في المدارس التابعةِ لمديريةِ السّلط بواقع (30) تلميذًا لكلّ مجموعةٍ، وزِّعوا عشوائيًا، بحيث شكلتا مجموعتي الدّراسة التّجريبيّة والضّابطة. درست المجموعة التجريبيّة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونيّة، أما المجموعة الضّابطة فدرست بالطريقة الاعتيادية. وقد طوّرت الباحثة مقياس تشخيص المهارات الأساسيّة للغة العربيّة لقياس مهارات اللغة العربيّة الأساسيّة (استماع، تحدث، قراءة، كتابة) لدى أفراد العينة، كما جرى اختيار وحدتين دراسيتين من كتاب اللغة العربية للصف الثاني الأساسي، وأظهرت نتائج الدّراسة فروقًا دالةً إحصائيًا في متوسطاتِ الدّرجاتِ البعديةِ لدى التلاميذ في المجموعةِ التجريبيّةِ على مَهَاراتِ (الاستماع، والتحدثِ، والقِراءة)، مِمَا يشير إلى الأثر الإيجَابي للتدريس باستِخدامِ الألعَابِ التعليميةِ الإلكترونيّة على مَهَاراتِ (الاستماع، والتحدثِ، والقراءةِ)، بَينَما لَم تظهر فروقًا دالةً إحصائيًا في متوسطاتِ الدّرجاتِ البعديّة لدى التلاميذ في المَجموعةِ التجريبيّةِ على مَهارة الكتابة. ويوصي الباحثان بضرورة تفعيل التَّدريس باستخدامِ الألعاب التعليميّةِ الإلكترونيّة في تدريس اللغة العربيّة للصف الثاني الأساسي، لما أظهرته هذه الدراسة من أثرٍ إيجابي في تنمية مهارات التلاميذ في مجالات (التحدّث والاستماع والقراءة).

وتناولت دراسة سمارة وصوالحة، (2018) بعنوان: "أثر الألعاب التعليمية الإلكترونيّة في الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصّف السّابع في مدارس وكالة الغوث الدّوليّة في الأردن" هدفت هذه الدّراسة إلى تقصي أثر الألعاب التعليمية الإلكترونيّة في الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصّف السّابع في مدارس وكالة الغوث الدّوليّة في الأردن، ولتحقيق هذا الهدف صمَّم الباحثان مجموعةً من الألعاب التعليمية الإلكترونيّة، ودليلاً تعليميًا للألعاب الإلكترونيّة، واختبار استيعاب قرائي يقيس مستويات الاستيعاب الآتية: الحرفي، والاستنتاجي، والنّقدي، والتذوقي. تكوّنت عينة الدّراسة من (118) تلميذًا وتلميذةً. ولأغراض الدّراسة تلقت المجموعة التجريبية دروس القراءة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونيّة، أمّا المجموعة الضابطة فقد تلقت دروس القراءة بالطريقة الاعتيادية. وأظهرت النتائج ما يأتي: وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) تعزى لأثر الألعاب التعليمية الإلكترونيّة في مستويات الاستيعاب جميعها. وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في الاستيعاب القرائي تعزى لمتغير الجنس ولصالح الإناث في المستوى الحرفي، والمستوى

التقدي. وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى($\alpha \leq 0.05$) في الدّرجة الكلية للاستيعاب القرائي تعزى للتفاعل بين متغيري المجموعة، والجنس.

التعليق على الدراسات السابقة:

تميَّزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بتركيزها على جانب ما تحمله الألعاب الإلكترونية من تأثيرٍ في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال، حيث لم تعالج هذه القضية في مستويات الدراسات السابقة لاسيما وأنَّ مرحلة رياض الأطفال تعدُّ مرحلة التأسيس، فمن الضروري تأكيد هذا التأثير عن طريق دراسة واقعية تنفذ في هذا السياق، حيث كان تركيز الدراسات الأخرى على مراحل دراسية أعلى. ومن جانب آخر، فإنَّ هذه الدراسة تعكس واقع تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في تربية معان بنحوٍ محدد، وذلك لما لهذه المحافظة من خصوصية في لفت الانتباه حولها من حيث توفير احتياجاتها والتركيز على الطلاب فيها في مختلف المراحل التعليمية.

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة

استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، وذلك لملاءمته للدراسة، عن طريق تصميم مجموعتين، الأولى تجريبية، والأخرى ضابطة، وتطبيق قياس أثر الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في تربية معان على كل مجموعة، حيث جرى اختيار عينة الدراسة بالطريقة القصدية من تلاميذ الصف رياض الأطفال.

مجتمع الدراسة وعينتها

مجتمع الدراسة:

يتكوَّن مجتمع الدراسة من جميع تلاميذ وتلميذات رياض الأطفال من المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية معان، البالغ عددهم (531) تلميذاً وتلميذة.

عينة الدراسة:

اختار الباحث عينةً قصديةً ممثلةً للمجتمع من طلاب رياض الأطفال، وتكوَّنت عينة الدراسة من (84) طالبًا من طلاب رياض الأطفال من مدارس عديدة من الدارس التابعة لتربية معان، حيث جرى اختيار أفراد العينة بطريقةٍ قصديةٍ من المدارس التي بقرب سكن الباحث ويستطيع متابعة التلاميذ فيها، وزِّعوا عشوائيًا إلى مجموعتين، واحدة ضابطة، وأخرى تجريبية، وبواقع (42) تلميذاً في المجموعة التجريبية، و(42) تلميذاً في المجموعة الضابطة، وبذلك يكون حجم العينة ملائماً، وبخاصة في مثل هذا النوع من البحوث شبه التجريبية، حيث إنَّ حجم العينة لا يجب أن يقل عن (30) تلميذاً.

مصادر البيانات

جُمعت البيانات اللازمة لإتمام الدراسة عن طريق:

المصادر الثانوية:

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

لكتب والمصادر والمواد العلمية المكتوبة والمنشورة ذات العلاقة بموضوع الدراسة، ورسائل ماجستير، وأطروحات الدكتوراة التي تبحث في موضوع متغيرات الدراسة المستقلة والتابعة، والدوريات المتخصصة، والنشرات التي كتبت حول موضوع الدراسة، بالإضافة إلى التقارير الصادرة عن مراكز المعلومات والأبحاث.

المصادر الأولية:

وهي تلك البيانات التي سيجري الحصول عليها عن طريق إعداد اختبار خاص بموضوع الدراسة، بحيث يغطي كل الجوانب التي سيتناولها الإطار النظري والتساؤلات والفرضيات التي استندت عليها الدراسة.

إجراءات الدراسة

تدريس القراءة باستخدام الألعاب الإلكترونية:

تحليل بيئة التعلم: وذلك بالتعرُّف على مدى معرفة التلاميذ لتدريس القراءة باستخدام الألعاب الإلكترونية وكيفية تعامل التلاميذ مع الألعاب الإلكترونية.

تحديد أهداف تدريس القراءة باستخدام الألعاب الإلكترونية

1. إثراء الحصيلة اللغوية للكلمة الواحدة بحسب استعمالاتها المختلفة وسياقات استخدامها.
2. تنمية مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
3. يصنف الطالب المفردات بحسب استعمالها.
4. يربط بين المفردات المكتسبة والجديدة في نص الألعاب الإلكترونية.

خطوات تدريس القراءة باستخدام الألعاب الإلكترونية

1. الاطلاع على الدراسات والبحوث التي استهدفت أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال.
2. إعداد المادة العلمية للقراءة والتي سيجري تدريسها للتلاميذ باختيار مجموعة من النصوص والكلمات الواردة في دروس اللغة العربية لتلاميذ رياض الأطفال، والتي تدرس لهم في الصف.
3. تجميع المفردات التي جرى استخلاصها من دروس القراءة اللغة العربية لتلاميذ رياض الأطفال.
4. إعداد النصوص التي سيقوم التلاميذ بقراءتها عبر الألعاب الإلكترونية عبر تطبيق (تعليم القراءة والكتابة للأطفال)، وتشمل المصطلحات والمقاطع الصوتية للكلمات والتراكيب وكيفية النطق بها.
5. اختيار عينة الدراسة وبنحوٍ قصدي، وذلك بتقسيم عينة الدراسة إلى شعبتين، إحداها تجريبية، والأخرى ضابطة، بحيث يكون عدد المجموعتين متناسبًا، حيث تتكوَّن كل مجموعة من مجموعتي عينة الدراسة من (42) تلميذاً من تلاميذ رياض الأطفال.
6. تحديد موعد تدريس واختبار مجموعتي عينة الدراسة التجريبية والضابطة، ويتطلب ذلك أن تحدد أسماء التلاميذ وفي أوقات يتناسب مع دوام التلاميذ في المدرسة.
7. يطلب المعلم من عينة الدراسة إحضار الكتاب المدرسي.
8. يقوم المعلم (الباحث) بتعريف عينة الدراسة على طبيعة استخدام الألعاب الإلكترونية عبر عرض نص القراءة في الحصة الصفية التي تقوم على انتقاء مجموعة من الألفاظ والتراكيب بنحوٍ قصدي والتي وردت في دروس القراءة، حيث يطلب من التلاميذ قراءة الكلمات والتراكيب بحسب المقطع الصوتي المرفق لغايات إتقان قراءتها بنحوٍ سليم.

9. يقوم المعلم بتعريف التلاميذ بقراءة الدرس قراءة نموذجية، وكذلك يعرض كيفية القراءة عبر اللوح التفاعلي ومن ثم يطبق التلاميذ قراءتهم وفقًا لمسابقات إلكترونية يجري عرضها وتنافس التلاميذ لدى قراءتها.
10. يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات متساوية من كل من العينة التجريبية أو الضابطة، ويعرض النص القرائي في الدرس والتي ستوزع على المجموعات.
11. يتحقق المعلم من وجود الكتاب المدرسي لدى التلاميذ ليتم مطابقة التلاميذ ما يقرأ، ويجري التنافس فيه بين التلاميذ وبين النصوص والكلمات الموجودة في الكتاب المدرسي.
12. يقوم المعلم بتجربة عملية وتدريبية أمام التلاميذ ، وذلك ببحثه عن كلمة مختارة، ويقرأ على مسامعهم الكلمة ويسمع التلاميذ ما ينطق به اللوح التفاعلي كمقطع صوتي للألفاظ والتراكيب.
13. يعرض المعلم مسابقاتٍ إلكترونيةً لكيفية قراءة الكلمات والتراكيب في الدرس.
14. يشرف المعلم على سلامة إتقان التلاميذ للقراءة السليمة للكلمات ونتائج مسابقات اللوح التفاعلي بين التلاميذ وما يحتوي عليه اللوح التفاعلي.

أداة الدراسة

مقياس تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال:

مواصفات الاختبار:

من أجل تحقيق هدف البحث في جانب تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال، أعد اختبار في صورته النهائيَّة، تكوَّن من (21) فقرةً موزعةً على أربع مجموعات، ثم صمَّم الباحث جدولًا للمواصفات، يُراعي نسبة التركيز لكل موضوع، ونسبة الأهداف لكل مستوى، وتكوَّن الاختبار من نمط الاختيار من متعدد، كما حدّد درجةً واحدةً للإجابة الصحيحة، وصفر للإجابة الخاطئة، أما الفقرات المتروكة فعوملت معاملة الإجابة الخاطئة، وتراوحت بذلك درجة الاختبار بين (0-21).

مصادر بناء الاختبار ونوعيته:

استند الباحث إلى روافد ومصادر عديدة لبناء الاختبار، منها الدراسات والبحوث السابقة وأدبيات التربية المرتبطة بقياس الحصيلة اللغوية، وجرى تحديد أبعاد الاختبار في مستويي الكلمة والجملة بالنسبة للحصيلة اللغوية والدلالات السياقية، وصيغت مفردات الاختبارات في صورة أسئلة الاختيار من متعدد، ووزعت الأسئلة على مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة؛ وذلك لمعرفة أثر تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال.

جوانب مقياس مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال

أولاً: الحصيلة اللغوية من كيفية النطق بالكلمات

ثانيًا: الدلالات السياقية على مستوى الجمل والربط بينها بنحوٍ سليم

تحليل فقرات اختبار قياس مستوى مهارة القراءة لدى طلاب رياض الأطفال

المقصود بتحليل فقرات الاختبار هو تطبيق الصورة النهائية لاختبار قياس مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال على عينة ممثلة لأفراد المجتمع الأصلي ولكنها من خارج عينة البحث الأصلية (العينة الاستطلاعية)؛ وذلك بقصد تحديد صعوبة المفردات، والتعرُّف على مدي مناسبتها وقدرتها على التميز، ولذلك فقد حسب الباحث معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات اختبار مهارة القراءة لدى طلاب رياض

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

الأطفال، حيث طبِّق اختبار قياس مستوى مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال على عينةٍ قوامها(20) تلميذًا كممثلين لعينة المجتمع الأصلي ومن خارج عينة البحث الأصلية.

صدق الاختبار

عرض الاختبار على مجموعةٍ من السادة المحكمين الذين بلغ عددهم (8) محكمين، وكانوا من المختصين في كلية التربية، وعلى عددٍ من السادة المشرفين في مديرية التربية، وعددٍ من مدرسي مادَّة اللغة العربية، وطلب إليهم الإدلاء بآرائهم حول ملاءمة الاختبار، من حيث وضوحه ومناسبة تعليماته، وقدرة مفرداته على قياس ما وضع لقياسه، ومدى مناسبة مفردات الاختبار لتلاميذ الصف الثامن الأساسي، واقتراح ما يرونه مناسبًا من التعديلات في بنود الاختبار، أو بالنسبة إلى الاختبار ككل، فوجد أنَّهم اتفقوا على صلاحية جميع فقرات الاختبار، مع إجراء بعض التعديلات البسيطة على بعض منها، وأجريت التعديلات في ضوء توجيهاتهم، وبنسبة اتفاق (80 ٪)، وبذلك عدّ الاختبار صادقًا ظاهريًا(Validity).

زمن الاختبار

حُسب الزمن اللازم للإجابة عن اختبار قياس مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال عبر حساب متوسط الزمن أثناء تطبيقه على التجربة الاستطلاعيَّة، فكان (48) دقيقة، فعدَّ أنَّ (50) دقيقة (التقريبية) هو زمن مناسب لأداء الاختبار.

معاملات السهولة والصعوبة والتميز لعبارات اختبار مستوى إدراك التلاميذ للفروق اللغوية بين الكلمات:

الجدول (1): معاملات السهولة والصعوبة والتميز لعبارات اختبار مستوى إدراك التلاميذ للفروق اللغوية بين الكلمات

م	معاملات السهولة والصعوبة والتميز لعبارات اختبار قياس مستوى مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال أولاً			معاملات السهولة والصعوبة والتميز لعبارات اختبار قياس مستوى مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال بالإعادة		
	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
المجموعة الأولى						
1	0.70	0.30	0.21	0.80	0.20	0.16
2	0.75	0.25	0.16	0.80	0.20	0.16
3	0.85	0.15	0.18	0.80	0.20	0.16
4	0.75	0.25	0.22	0.75	0.25	0.21
5	0.75	0.25	0.21	0.70	0.30	0.21
6	0.80	0.20	0.16	0.80	0.20	0.16
المجموعة الثانية						
1	0.55	0.45	0.24	0.65	0.35	0.22
2	0.45	0.55	0.24	0.70	0.30	0.21
3	0.70	0.30	0.24	0.80	0.20	0.16

0.16	0.20	0.80	0.21	0.25	0.75	4
0.21	0.30	0.70	0.22	0.35	0.65	5
المجموعة الثالثة						
0.21	0.20	0.80	0.24	0.20	0.80	1
0.24	0.20	0.80	0.25	030	0.70	2
0.16	0.20	0.80	0.16	0.20	0.80	3
0.21	0.25	0.75	0.24	0.25	0.75	4
0.21	0.30	0.70	0.22	0.35	0.65	5
المجموعة الرابعة						
0.16	0.20	0.80	0.21	0.20	0.80	1
0.24	0.25	0.75	0.24	0.25	0.75	2
0.21	0.30	0.70	0.24	0.45	0.55	3
0.16	0.20	0.80	0.24	0.40	0.60	4
0.21	0.30	0.70	0.21	0.30	0.70	5

معاملات سهولة وصعوبة الاختبار

حُسِبَت معاملات السهولة والصعوبة لمفردات اختبار قياس مستوى مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال، ووجد أنهما يتراوحان بين (0.55 - 0.85) وبمتوسط قدره (0.78) لمعامل السهولة، و(0.22) لمعامل الصعوبة، وهذا يشير إلى صلاحيَّة بنود الاختبار للتطبيق النهائي.

حساب معاملات التمييز

حسبت معاملات تمييز بنود الاختبار باستخدام تقسيم كيالي، ومعادلة جونسون فتراوحت بين(0.24 – 0.76) ويمكن الإشارة هنا إلى أنَّه ينبغي أن يزيد معامل تمييزه عن (0.20) حتى يُعدُّ البند مقبولًا.

ثبات الاختبار

حسب معامل ثبات الاختبار بتطبيقه على عينةٍ استطلاعيةٍ من مجتمع البحث خارج عينته (بلغ عددهم (20) طالبًا، ومن ثم حسب الثبات بمعامل (KR20) وقد بلغ (0.86) وهو مرتفع ومقبول لأغراض البحث الحالي، وجرى استخراج الثبات بالإعادة عن طريق إعادة تطبيق الاختبار بعد عشرة أيام، وقد كان معامل الثبات بالإعادة، فبلغت قيمتها (0.81).

تكافؤ المجموعات :(الاختبار في القياس القبلي)

للتحقق من تكافؤ المجموعات جرى استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار في القياس القبلي تبعًا لمتغير المجموعة (تجريبية، ضابطة)، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية جرى استخدام اختبار "ت"، والجدول (2) يوضح ذلك.

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

الجدول (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" تبعًا لمتغير المجموعة (تجريبية، ضابطة) للاختبار في القياس القبلي

المصدر	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الاختبار في القياس القبلي	تجريبية	20	12.30	1.720	.372	38	.712
	ضابطة	20	12.10	1.683			

يتبين من الجدول (2) عدم وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ (0.05 = ٠) تعزى إلى المجموعة (ضابطة، تجريبية) في الاختبار في القياس القبلي، وهذه النتيجة تشير إلى تكافؤ المجموعات.

عرض نتائج الدّراسة

من هذا القسم سيجري عرض نتائج الدراسة التي تهدف إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في محافظة معان:

السؤال الرئيس: ما أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ رياض الأطفال في تربية معان؟

وللإجابة عن هذا السؤال جرى اختبار الفرضية الآتية: لا توجد فروقٌ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى الدلالة (a= 0.05) في أداء أفراد الدراسة يُعزى إلى طريقة التدريس (تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية/الطريقة الاعتيادية).

لاختبار الفرضية جرى حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في القياس البعدي تبعًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)، وذلك كما يتضح في الجدول رقم (3):

الجدول (3): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في القياس البعدي تبعًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)

المصدر	طريقة التدريس	العدد	القياس البعدي	
			الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال	التجريبية	20	20.00	.973
	الضابطة	20	11.00	3.403

يتضح من الجدول (3) وجود فروق ظاهرية بين الأوساط الحسابية لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال في القياس البعدي تبعًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة) ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروق الظاهرية ذات دلالةٍ إحصائيةٍ وقيمة الأثر الحاصل، جرى استخدام تحليل التباين الأحادي (One way ANOVA) للقياس البعدي لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال وفقًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)، وفيما يلي عرض لهذه النتائج، كما هو مبين في الجدول (4):

الجدول (4): نتائج تحليل التباين الأحادي (One way ANOVA) للقياس البعدي لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال وفقًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة	مربع إيتا η2
المجموعة	810.000	1	810.000	129.328	.000	.773
الخطأ	238.000	38	6.263			
الكلي	1048.000	39				

يتضح من الجدول (4) وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى دلالة (α = 0.05) لأداء التلاميذ على اختبار تنمية القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال وفقًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)، فقد بلغت قيمة (ف) (129.328) بدلالةٍ إحصائيةٍ مقدارها (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائيًا، مما يعني وجود أثرٍ لتدريس القراءة باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال.

كما يتضح من الجدول (4) أنّ حجم أثر تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية كان كبيرًا، فقد فسرت قيمة مربع أيتا (η2) (.773) ما نسبته (77.3٪) من التباين المُفسر (المتنبئ به) في المتغير التابع، وهو تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ رياض الأطفال.

ولتحديد لصالح من تعزى الفروق، جرى استخراج المتوسطات الحسابية المعدلة والأخطاء المعيارية لها وفقًا للمجموعة، وذلك كما هو مبين في الجدول (5).

الجدول (5): المتوسطات الحسابية المعدلة والأخطاء المعيارية لها لأداء التلاميذ على اختبار مهارة القراءة وفقًا للمجموعة (تجريبية، ضابطة)

المصدر	المجموعة	المتوسط الحسابي البعدي المعدل	الخطأ المعياري
اختبار مهارة القراءة	التجريبية	20.01	.565
	الضابطة	10.98	.565

تشير النتائج في الجدول (5) إلى أنّ الفروق كانت لصالح المجموعة التجريبية الذين تعرّضوا لطريقة تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة قراءة اللغة العربية لدى تلاميذ رياض الأطفال مقارنة بأفراد المجموعة الضابطة.

مناقشة النتائج والتوصيات

يتناول هذا الجزء مناقشة النتائج التي توصلت إليها الدّراسة، وستجري مناقشتها على وفق سؤال الدّراسة.

سؤال الدّراسة: هل توجد فروقٌ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في أداء أفراد الدراسة يُعزى إلى طريقة التدريس (تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية /الطريقة الاعتيادية)؟

أظهرت النتائج عن وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيةٍ عند مستوى الدلالة (α =0.05) في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسط الحسابي المعدل لدرجات تلاميذ رياض الأطفال على اختبار مهارة القراءة في

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

القياسين القبلي والبعدي تبعًا لطريقة التدريس (تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية والطريقة الاعتيادية) ولصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى فاعلية تدريس قراءة اللغة العربية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة وقد يُعزى هذا إلى ما جرى تحقيقه من فوائد لتمكن تلاميذ رياض الأطفال من إتقان القراءة عن طريق الألعاب الإلكترونية من تدعم وتعزز ما تعلمه تلاميذ رياض الأطفال من مفردات وتراكيب، وتشير إلى إمتاع الدرس عبر الألعاب الإلكترونية، كونها تشتمل على القصص والروايات وإلى وصول التلاميذ إلى مستوى يمكنهم من الفهم للمادة القرائية لدى استعراض ما درسوه عبر الألعاب الإلكترونية، وهذا ما توصلت إليه دراسة كلٌ من الزهري، (2022) ودراسة حمدي وأبو عنزة، (2019) وسمارة وصوالحة، (2018) وقد يفسر ذلك بسبب ما تمد به الألعاب الإلكترونية تلاميذ رياض الأطفال بالمعلومات الغزيرة عن البيئة المحيطة به، بالإضافة إلى تنمية قدراته ومهاراته اللغوية، بسبب ما ينتج عن الألعاب الإلكترونية من شعور الطلاب بالمتعة والبهجة والسرور، وهذا بدوره ما يزيد من دافعية تلاميذ رياض الأطفال إلى حب القراءة وتنمية استعداده للتعلم، وهذا ما يتفق مع دراسة السيد (2021)ودراسة الأنصاري (2020).

التوصيات

1. ضرورة توفير لوح تفاعلي إلكتروني في رياض الأطفال، واعتباره جزءًا من متطلبات ترخيص أعمال هذه المنشآت التعليمية، لاسيما وأنّ التعليم الإلكتروني أصبح جنبًا إلى جنب التعليم العادي.
2. توجيه المناهج التربوية لاعتماد استخدام الإلكترونية اللغوية كجزءٍ من مادة اللغة العربية.
3. تدريب معلمي ومعلمات رياض الأطفال على كيفية توجيه التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية.
4. عمل مسابقات تربوية للقراءة عبر الألعاب الإلكترونية على مستوى مديريات التربية والتعليم التي تعتمد على مهارة القراءة.

المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية:

أبو عودة، شيرين أنور (2011)، *أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم*، رسالة ماجستير، جامعة بيزيت، فلسطين.

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد (2020)، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، 7 (2)، (756- 770).

بلال. أماني عبد المنعم (2019)، فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد، *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب*، 2 (8)، (91-102).

بيصار، سهيلة وكريمة فنيش (2020)، *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارة القراءة*، رسالة ماجستير، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

جابر، سامر (2020)، دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم، *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (49)، (159 – 167).

حماد. رنيا حسن (2020)، *تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة اللغة العربية*، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة سوهاج.

حمدي، نرجس عبد القادر وأبو عنزة، أماني سالم (2019)، أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليميّة الإلكترونيّة في تنمية مهارات اللغة العربيّة الأساسيّة لدى تلاميذ الصّف الثاني الأساسيّ في الأردن، *مجلة دراسات، العلوم التربوية*، *46* (1)، (213- 252).

خلف، أمل السيد (2011)، خرائط التفكير في تنمية المهارات اللغوية والقدرات الإبداعية لدى طفل ما قبل المدرسة، *مجلة العلوم التربوية*، *19* (2)، (157- 219).

الزهري، محمد محمود حسن (2022)، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، *المجلة التربوية لتعليم الكبار جامعة أسيوط*، *4* (2)، (213- 252).

السيد، نعيم محمد ناجي (2021)، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، *مجلة كلية التربية جامعة المنصورة*، *116* (3)، (1157- 1199).

سمارة. علي فرح وصوالحة، محمد أحمد الصّالح (2018)، أثر الألعاب التعليمية الإلكترونيّة في الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصّف السّابع في مدارس وكالة الغوث الدّوليّة في الأردن، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، *8* (23)، (45- 56).

القحطاني، رشا (2014)، *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية بعض مهارات القراءة الأساسية لدى تلميذات ذوات صعوبات التعلم للصف الأول الابتدائي*، ورقة مقدمة إلى المؤتمر العلمي العاشر، أغسطس 2014، منطقة الجبيل، السعودية.

عزمي، نبيل جاد (2014)، *بيئات التعلم التفاعلية*، دار الفكر العربي، القاهرة.

عثمان، أماني خميس محمد عثمان (2018)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، *المجلة العلمية لكلية التربية – جامعة أسيوط*، 34 (1)، (126- 160).

الفقيه، حليمة حسن إبراهيم (٢٠٢٠)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة جامعة الملك عبد العزيز بجدة بالمملكة العربية السعودية، *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، *1* (118)، (223- 240).

عبد الرحمن، سعد ومحمد، إيمان (2002)، *الاستعداد لتعلم القراءة تنميته وقياسه في مرحلة رياض الأطفال*، مكتبة الفلاح، الكويت.

عثمان، علي عبد التواب محمد (2016)، دور رياض الأطفال في توعية طفل الروضة بمفاهيم الثقافة الصحية من وجهة نظر المعلمات وأمهات الأطفال في ضوء بعض المتغيرات، *مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر*، *35* (169)، (13- 81).

https://doi.org/10.20428/ajqahe.v17i63.2252

عياد، مواهب إبراهيم؛ فائق، نائلة حسن (2004)، المهارات اللغوية وعلاقتها ببعض المتغيرات لدى طفل ما قبل المدرسة دراسة عبر ثقافية، *دراسات في علم النفس*، *3* (1)، (95-41).

مردان، نجم الدين علي (2005)، *النمو اللغوي وتطويره في مرحلة الطفولة المبكرة*، مكتبة الفلاح، الكويت.

الموسوي، سارة محمود (2017)، أثر برنامج تدريبي قائم علي استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدي المتفوقات عقليا من طالبات الصف السابع في دولة الكويت، *مجلة الطفولة العربية*، *18* (71)، (50- 70).

النابلسي، مشعل بن محمد (2018)، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية، *مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية*، *28* (1)، (154- 156).

النعيمي، وسناء (2020)، *الألعاب الإلكترونية والانتباه الانتقائي*، دار المناهج للنشر والتوزيع عمان.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Kim, S., Chang, M. (2010). Computer Games for the Math Achievement of Diverse Students. *Educational Technology & Society, 13* (3), 224-232.

Khine, Myint Swe (2011). *Learning Games New Tool for Digital Classrooms*, Sense Publishers.