الجامعة العربية الامريكية

كلية الدراسات العليا

فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم

إعداد

رولا مصطفى احمد طافش

اشراف

د. مصدق براهمة

تم تقديم هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص الابتكار في التعليم

جنين – فلسطين

فبراير / 2024

© الجامعة العربية الأمريكية -2024. جميع حقوق الطبع محفوظة.

إجازة الرسالة

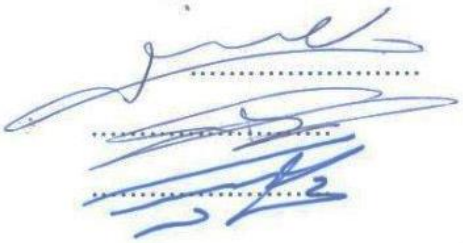
فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم

إعداد

رولا مصطفى احمد طافش

نوقشت هذه الرسالة بتاريخ 2024/2/13 واجيزت.

أعضاء لجنة المناقشة :		التوقيع
1. د. مصدق براهمة	مشرفاً ورئيساً	
2. د. يحيى جبر	ممتحناً داخلياً	
3. د. فخري دويكات	ممتحناً خارجياً	



الإقرار

أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل العنوان (فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم).

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة إنما هي نتاج جهدي الخاص، باستثناء ما تمت الإشارة إليه حيثما ورد، وإن هذه الرسالة ككل، أو أي جزء منها لم يقدم من قبل لنيل درجة أو لقب علمي أو بحثي لدى أية مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

اسم الطالب/ة: رولا مصطفى أحمد طافش

الرقم الجامعي: 202020307

التوقيع: رولا مصطفى أحمد طافش

التاريخ: 2024/12/30

الإهداء

الحمد لله .... عظم المراد فهان الطريق، فجاءت لذة الوصول لتمحي مشقة السنين.

في كل المرات التي قابلتني الدنيا بمواقفها الموحشة وجها لوجه كنت أختبئ في ظهر أبي وأطل عليها بكل قوتي "أنا معي أبي". وحينما كان يداهمني اليأس كنت أحاربه بأبي، وفي كل المرات التي حالفني النجاح كنت أتحاشى الدنيا وأهلها وأرى انعكاس فرحتي بعين أبي، إلى صاحب القلب الكبير، الى روحك الطاهرة ..... اليك (أبي الحبيب)

إلى أحن قلب، لمن كانت خطاي كفيفة دون نور كفيها، إلى نعمتي وجنة قلبي " أمي "

إلى أول من أنتظر هذه اللحظات ليفتخر بي إلى ضلعي الثابت زوجي " يسري"، إلى طفلي المدلل رضي الله عنه " أدهم"

إلى أصدقاء السبعة والعشرين ربيعاً " اخوتي"

إلى من كانوا داعمين لي في الأوقات الصعبة " أهل زوجي" إلى كل من ساندني ولو بكلمة تخفف عني تعب المسيرة .

" الحمد لله على ما تبقى، وعلى ما هو آت، الحمد لله دائماً وأبداً "

الشكر والتقدير

الحمد لله الذي ما انتهى درب ولا ختم جهد ولا سعي إلا بفضله، الحمد والشكر لله أولاً وآخراً الذي منّ علي بعلمه، ووهبني القوة والعزم لإنجاز هذه الرسالة

أتقدّمُ بجزيل الشكر الجزيل لهذا الصرح الشامخ الجامعة العربية الأمريكية، والشكر موصول لمعالي رئيس الجامعة وسعادة عميد كلية الدراسات العليا وأعضاء هيئة التدريس بالقسم على جهودهم الكبيرة التي قاموا ببذلها في سبيل تيسير مراحل دراستي المنهجية والبحثية.

كما أتقدم بالشكر وجميل العرفان، وعظيم الامتنان للأستاذ الدكتور مصدق براهمة، ولِمَا بذله من جهدٍ ومتابعةٍ وتلطُّفَ به من توجيهٍ وتسديدٍ صائب لما قدمه لي من عون وحسن نصيحة.

ويسرني أيضا أن أتقدم بالشكر للدكتور يحيى جبر الذي لم يبخل علي بأي مساعدة طيلة حياتي الجامعية وتلطفه بقبول مناقشة هذه الدراسة وإثرائها بآرائه القيمة.

كما اتقدم بالشكر الجزيل للدكتور الرائع عضو لجنة المناقشة الدكتور فخري دويكات الذي تلطف بقبول مناقشة هذه الدراسة وإثرائها بآرائه الرائعة.

وكما أتقدم بالشكر الجزيل لكل من مدي لي يد المساعدة والعون

وكما أتقدم بكل الشكر والتقدير إلى كل من ساهم وقدم لي النصح والإرشاد لإتمام هذه الرسالة

وكما أتقدم بجزيل الشكر والتقدير من الباحثين والمؤلفين للدراسات السابقة سواء أكانت كتباًأو رسائل ماجستير أو أطروحة دكتوراه قد تم الاستناد إليها ورفد بحثي هذا بالمعلومات وعززها، ومن جهودهم التي أسهمت في استيفاء هذه الرسالة

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بتوظيف المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي، ووظفت الباحثة اداتين: تمثلت الأولى بالجزئية الخاصة بالانتباه والادراك من مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم النمائية التشخيصية (مصطفى الزيات)، الثانية بالبرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية تكون من 7 جلسات وفي كل جلسة مجموعة من الالعاب الشعبية مدة كل لعبة 40 دقيقة، وأجريت الدراسة على طلبة صعوبات التعلم الملتحقين بغرف المصادر التعليمية في المدراس الحكومية الاساسية في مديرية تربية قباطية جميعهم، والبالغ عددها (21) غرفة، يدرس فيها (430) طالبًا، وذلك في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2023/2022م)، وتم اختيار افراد عينة الدراسة بالطريقة القصدية وهي مدرسة ذكور جبع الاساسية، حيث تمثلت العينة ب 40 طالباً وتم تقسيمهم الى مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية في كل مجموعة 20 طالبًا. جيث توصلت الدراسة الى حيث بلغ متوسط الاختبار البعدي في صعوبات الانتباه لدى المجموعة الضابطة (2.3025) مقارنة بـ (1.0550) في المجموعة التجريبية. فيما يتعلق بصعوبات الإدراك الاستماعي، كان المتوسط في المجموعة الضابطة (2.3850) مقابل (1.1075) في المجموعة التجريبية. أما بالنسبة لصعوبات الإدراك البصري، فكان المتوسط في المجموعة الضابطة (2.3025) مقابل (1.5825) في المجموعة التجريبية. وأخيرًا، بالنسبة لصعوبات الإدراك الحركي، كان المتوسط في المجموعة الضابطة (2.3475) مقارنة بـ (1.6450) في المجموعة التجريبية. تظهر النتائج فروقًا واضحة بين المجموعتين في جميع مجالات صعوبات التعلم، حيث يشير الارتفاع في المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري إلى وجود مستوى أعلى من الصعوبات في المجموعة الضابطة مقارنة بالتجريبية. بناءً على التحليل الإحصائي والمستويات المعنوية للـ "ت"، يمكن القول بأن هناك فروقات معنوية إحصائيًا بين المجموعتين في جميع مجالات صعوبات التعلم المدروسة، مما يدعم فرضية وجود تأثير للتدخل التجريبي على تحسين وضع صعوبات التعلم. بالنظر إلى النتائج، تبين أن هناك انخفاضاً ملحوظاً في المتوسطات بين الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية في جميع مجالات صعوبات التعلم. فقد انخفضت المتوسطات بشكل ملحوظ من (2.3025) إلى (1.0550) في مجال صعوبات الانتباه، ومن (2.3850) إلى (1.1075) في مجال صعوبات الإدراك الاستماعي، ومن (2.3025) إلى (1.5825) في مجال صعوبات الإدراك البصري، وأخيراً من (2.3475) إلى (1.6450) في مجال صعوبات الإدراك الحركي. هذا الانخفاض

يدل على تحسن ملحوظ في أداء الطلاب بعد تطبيق البرنامج التعليمي، وخرجت الباحثة بمجموعة من التوصيات والتي من ابرزها تبني وزارة التربية والتعليم الفلسطينية برامج تعليمية قائمة على اللعب، كالبرنامج الذي طبق في هذه الدراسة، وتدريب المعلمين والمعلمات على اختيار الالعاب التعليمية الشعبية واستخدامها بطريقة تخدم أهدافهم

الكلمات المفتاحية: صعوبات التعلم، الادراك، الانتباه، الادراك الحركي، الادراك السمعي، الادراك البصري.

فهرس المحتويات

المحتويات	الصفحة
إجازة الرسالة	أ
الإقرار	ب
الإهداء	ت
الشكر والتقدير	ث
الملخص	ج
فهرس المحتويات	خ
فهرس الجداول	ز
فهرس الملاحق	س
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	1
المقدمة	2
مشكلة الدراسة وتساؤلاتها	4
أهمية الدراسة	6
اهداف الدراسة	6
حدود الدراسة	7
مصطلحات الدراسة	7
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة	9
أولا: الإطار النظري	10
الألعاب الشعبية التعليمية	10
مفهوم الألعاب التعليمية	10
نظريات اللعب	11
مفهوم الألعاب التعليمية الشعبية	11
الألعاب الشعبية الفلسطينية	13
العلاقة بين الألعاب التعليمية الشعبية وصعوبات التعلم	14
تعريف صعوبات التعلم	14
صعوبات التعلم المتعلقة بالانتباه	15
محددات الانتباه	16

الإرشادات لمعلمي التلاميذ لتحسين الانتباه وتقليل التشتت	16
صعوبات الإدراك	18
أنواع الإدراك	20
الإدراك السمعي	20
صعوبات الإدراك السمعي	21
الإدراك الحركي	23
الإدراك البصري	25
البرامج التعليمية لعلاج صعوبات التعلم	27
الدراسات السابقة	28
الدراسات العربية	28
الدراسات الاجنبية	33
التعقيب على الدراسات السابقة	36
الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات	38
مقدمة	38
منهج الدراسة	38
مجتمع الدراسة وعينتها	38
أدوات الدراسة	38
ثبات أداة الدراسة	39
الصدق الظاهري للبرنامج	40
حساب ثبات البرنامج التعليمي	41
إجراءات الدراسة	41
تصميم الدراسة ومتغيراتها	42
متغيرات الدراسة	42
أساليب المعالجة الإحصائية	43
الفصل الرابع: نتائج الدراسة	44
النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي	44
النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى	45
النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية	46

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني	47
النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة	48
النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث	49
النتائج بالمتعلقة بالفرضية الخامسة	49
النتائج المتعلقة بالفرضية السادسة	50
النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع	51
النتائج المتعلقة بالفرضية السابعة	52
النتائج المتعلقة بالفرضية الثامنة	53
الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات	55
مناقشة النتائج	56
مناقشة نتائج السؤال الأول	57
مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني	57
مناقشة نتائج الفرضية الثالثة	58
مناقشة نتائج الفرضية الرابعة	58
مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث	59
مناقشة النتائج بالفرضية الخامسة	60
مناقشة النتائج بالفرضية السادسة	60
مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع	61
مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية السابعة	62
مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثامنة	62
التوصيات	63
قائمة المصادر والمراجع	64
المراجع العربية	64
المراجع الأجنبية	68
الملاحق	77
Abstract	109

فهرس الجداول

جدول رقم (1)	الثبات الكلي لبطارية مقياس الدراسة حسب معامل الثبات كرونباخ الفا	39
جدول رقم (2)	تصميم الدراسة	42
جدول رقم (3)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.	45
جدول رقم (4)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.	46
جدول رقم (5)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج	47
جدول رقم (6)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.	48
جدول رقم (7)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.	50

جدول (8)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.	51
جدول رقم (9)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.	52
جدول (10)	نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.	53

فهرس الملاحق

رقم الملحق	العنوان	رقم الصفحة
ملحق رقم (1)	بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم إعداد الأستاذ الدكتور فتحي مصطفى الزيات	76
ملحق رقم (2)	البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية	84
ملحق رقم (3)	تطبيق البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الشعبية	95
ملحق رقم (4)	قائمة محكمي البرنامج	98
ملحق رقم (5)	الألعاب الشعبية الفلسطينية	99

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

- المقدمة
- مشكلة الدراسة وتساؤلاتها
- أهداف الدراسة
- أهمية الدراسة
- حدود الدراسة
- مصطلحات الدراسة

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

المقدمة:

تؤثر صعوبات التعلم على قدرة الاشخاص على تعلم الأشياء الجديدة، وكيفية معالجة المعلومات، والطريقة التي يتواصلون بها مع الآخرين، حيث تشمل صعوبات التعلم جميع مجالات الحياة، وليس فقط التعلم المدرسي، حيث انها تؤثر على كيفية تعلم المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والرياضيات، والطريقة التي يتم بها تعلم المهارات عالية المستوى مثل التنظيم وتخطيط الوقت والتفكير المجرد و تنمية الذاكرة الطويلة أو قصيرة المدى والانتباه والإدراك، تعتبر صعوبات التعلم حالة مستمرة، ويفترض أنها ناجمة عن عوامل عصبية تتداخل مع تطور القدرات اللفظية وغير اللفظية، والأنظمة الحسية الحركية المتكاملة وفرص التعلم الكافية. وتختلف هذه الحالة في درجة ظهورها ودرجة خطورتها. وتؤثر هذه الحالة على احترام الذات والتعليم والمهنة والتكيف الاجتماعي وأنشطة الحياة اليومية؛ لذا بات لازماً على المعلمين ابتكار طرق جديدة للتعامل مع هذه الفئة داخل الحصة التعليمة (بيندر، 2018).

ويعد الانتباه من العوامل المؤثرة في عملية التعلم، فمن المستحيل أن يتعلم الشخص من دون انتباه، فالانتباه من اهم شروط التعلم، ومرحلة مهمة من عناصره، وأن الاطفال يتعلمون فقط ما ينتبهون اليه، ويجب على المعلم أن يتقن مهارات استثارة طلابه في عمليه التعليم ، وجذب اهتمامهم لموضوعات التعلم الجديد إن أراد إحداث التعلم وتغير سلوكهم واتجاهاتهم المرغوب بها، فالانتباه مفتاح التعلم والتفكير والتذكر، ولكي يتعلم المرء أي شيء ينبغي أن ينتبه إليه ويدركه بحواسه وعقله لأن الانتباه هو مفتاح الحصول على الإدراك السليم (سلامة، 2014).

فالإدراك ببساطة هو المعالجة التي يقوم بها الدماغ للمعلومات التي تأتي من الحواس، بحيث ينظم الجهاز العصبي المركزي المعقد ويفسر المعلومات لفهم العالم الذي يحيط به، لذلك، عندما يتمتع الطلاب بمستويات جيدة من المهارات والانتباه والإدراك، فهذا يعني تطور الجهاز العصبي الذي يعكس الجوانب المختلفة ويعمل كمؤشر لها(الفارسي، 2018) .

اللعب يمكن أن يكون ذا أهمية كبيرة لدى الأفراد ذوي صعوبات التعلم، إذ يسهم بشكل كبير في تحسين مستوى الانتباه والتفاعل لديهم، عندما يتم في بيئة مناسبة وتحت إشراف ملائم. يجذب اللعب اهتمامهم ويحثهم على التفاعل بشكل أكبر، ويمكن للأنشطة الممتعة والتشويقية جعلهم مستعدين للمشاركة بشكل أكبر في النشاط. الألعاب التي تعتمد على العناصر البصرية والسمعية

تساعد في تحسين مهارات الانتباه، مثل تمييز الألوان أو الأشكال. ومع ذلك، يجب اختيار الألعاب والأنشطة بعناية وتوجيه الإشراف لضمان تحقيق الفوائد المرجوة وتطوير المهارات بشكل فعال(Sperotto، 2016).

والعلاقة بين اللعب والتعلم هي علاقة مهمة ومتجذرة في تطوير الأفراد، خصوصًا في مرحلة الطفولة. فاللعب يعدّ وسيلة فعّالة لتعزيز التعلم وتطوير العقل والمهارات الاجتماعية والعاطفية؛ فهو يشجع على استخدام الحواس والحركات الجسدية، وهذا يسهم في تطوير المهارات الحركية الدقيقة والإبداعية لدى الأطفال. كما أنه عن طريق اللعب، يتعلم الأطفال كيفية التفاعل مع الآخرين، والتعاون، وحل المشكلات، والتفكير النقدي. فاللعب يشجع على التخيل والإبداع، حيث يمكن للأطفال خلال اللعب أن يبتكروا عوالم وشخصيات وقصص خيالية. كما يمكن للعب أن يكون وسيلة لتعليم المفاهيم الأساسية مثل الأرقام والألوان والأشكال والحروف من خلال الألعاب التعليمية(Cohen، 2023).

وبشكل عام، يعزز اللعب من نمو الأفراد بشكل شامل من خلال تنمية مجموعة متنوعة من المهارات والصفات. بالإضافة إلى ذلك، يُظهر البحث أن الأطفال الذين يشاركون في تجارب لعب إيجابية يميلون إلى تحقيق نتائج أفضل في التعلم الأكاديمي وتطوير مهارات اجتماعية قوية، خصوصًا عندما يتعلق الأمر بالأطفال الذين يعانون من تحديات أو صعوبات في التعلم. فاللعب يمكن أن يكون أداة فعالة لتحسين الوضع النفسي والتعليمي لهؤلاء الأطفال ودعمهم في التغلب على تحدياتهم. فمن خلال اللعب، يمكن للأطفال تجربة النجاح وتطوير الثقة بأنفسهم. يمكن أن يكون اللعب بمثابة مجال آمن لاستكشاف المهارات والقدرات بدون الخوف من الفشل. كما ان اللعب في مجموعات يمكن أن يسهم في تطوير المهارات الاجتماعية مثل التفاوض وحل المشكلات والتعاون. هذه المهارات مهمة لتحقيق النجاح في الحياة اليومية والتعليم. فقد أظهرت البحوث أن دمج اللعب في عملية التعلم يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على التحسينات التعليمية والنفسية للأطفال الذين يواجهون صعوبات في التعلم(.Mishra et al، 2012).

وتعدّ الالعاب الشعبية الفلسطينية من المظاهر الثقافية الفلسطينية التي تتميز بحرية الممارسة وتخضع لقوانينها وأنظمتها، وهي دليل على استدامة الإبداع والابتكار الشعبي الفلسطيني في جميع مناطق فلسطين والبيئة المحلية،ولها بعد تعليمي وتربوي ونفسي وسلوكي ومعرفي وعاطفي حسب إمكانيات وتطلعات الطفل؛ ويعدّ اللعب نشاطًا ديناميكيًا للفرد من أجل المتعة، يعبر من خلاله عن رغباته وفهم عالمه، من خلال إعطاء نطاق واسع يزيد من دافع الطلاب للبحث عن المعرفة والفهم، ويزيد من مستوى الانتباه إلى الوضع الراهن، ويجعل التعلم متعة روحية ونفسية،

بالإضافة إلى أنه وسيلة لتحديد المعرفة، والتعرف على القدرات العقلية والنفسية للمتعلمين حتى يتمكنوا من العمل على تنميتهم وتعزيزهاوخصوصًا من الاطفال الذين يعانون من صعوبات في التعلم (الخفاجي، 2020).

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها :

يتلقى الطلاب ذوو صعوبات التعلم خدمات خاصة تساعدهم على التغلب على العقبات التي تعيق تقدمهم العقلي والتحصيلي. تتمثل الصعوبات النمائية في العمليات المعرفية المرتبطة بالانتباه والإدراك والذاكرة واللغة والتفكير، وهي تعتبر السبب الرئيسي للصعوبات الأكاديمية. وبالتالي، أي اضطراب في هذه العمليات يمكن أن يؤدي إلى مجموعة من الصعوبات الأكاديمية. تثير صعوبات التعلم اهتماماً كبيراً بين المتخصصين، مما يجعل مهمة تعليم هؤلاء الطلاب تحتاج إلى ابتكار استراتيجيات تعليمية فعالة تقلل من التشتت وتعزز من الفهم والتركيز، وتعزز قدراتهم ومهاراتهم.(بني هاني، 2017).وقد اوصت عدد من الدراسات كدراسة (محمود، 2020)بأنه من الضروري الأخذ باستراتيجيات مختلفة ومتنوعة ومنها استراتيجية التعلم باللعب التي تعد ميداناً مناسباً يجعل الطالب نشطاً وفعالاً أثناء عملية التعلم وبالأخص طلبة صعوبات التعلم. وهذا ما اكد عليه (كمبش، 2012)في دراسته التي أشارتإلىأنالألعاب تسهم في تنمية الإدراك لدى الاطفال بشكل عام.وفي حدود _ علم الباحثة_ لم تجر أبحاث ودراسات تناولت توظيف الألعاب الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك للطلبة ذوي صعوبات التعلم في فلسطين، وهذا شكل عاملاً أساسياً دفع الباحثة إلىإجراء هذه الدراسة، لبحث إمكانية تحسين الانتباه والادراك لدى طلبة صعوبات التعلم باستخدام الالعاب الشعبية، ويتم ذلك عن طريق إجراءات وخطوات واضحة للطالب والمعلمة للقيام بهذه الانشطة، بحيث يتم احداث تغيير في الاستراتيجيات المستخدمة من قبل معلم غرفة المصادر للوصول إلى مستوى أداء أفضل وتحسين قدرات الطلبة ومستواهم الأكاديمي. ومن هنا تتمثل مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم؟

ويتفرع عنه الأسئلة التالية:

1. ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه لدى طلبة صعوبات التعلم؟

2. ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم؟
3. ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك البصري لدى طلبة صعوبات التعلم؟
4. ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الحركي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

ويتفرع من أسئلة الدراسة مجموعة من الفرضيات الفرعية الآتية:

- الفرضية الأولى: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بل تطبيق البرنامج.
- الفرضية الثانية: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.
- الفرضية الثالثة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.
- الفرضية الرابعة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.
- الفرضية الخامسة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.
- الفرضية السادسة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

- الفرضية السابعة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.
- الفرضية الثامنة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

أهمية الدراسة :

تنقسم أهمية الدراسة إلى قسمين رئيسيين. الأهمية النظرية تتمثل في إلقاء الضوء على صعوبات الانتباه والإدراك للطلاب ذوي صعوبات التعلم، وفي التعرف على أهمية استخدام الألعاب الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لديهم. أما الأهمية التطبيقية فتكمن في مساعدة التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في تحسين الانتباه والإدراك لديهم للتغلب على الصعوبات الأكاديمية. كما يمكن أن تساهم في رفع قدرة الطلبة على التكيف والتعاون والاستجابة الإيجابية من خلال تقسيم المهام بين المجموعات والالتزام بالقوانين، والعمل بها نتيجة استخدام تلك الاستراتيجية التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، قد تفيد نتائج الدراسة القائمين على العملية التعليمية في تدريب المعلمين على استخدام الألعاب الشعبية التي تسهم في تنمية وتحسين الانتباه والإدراك لدى طلبتهم.

اهداف الدراسة :

تسعى الدراسة الحالية الى تحقيق الأهداف الآتية:

- مناقشة فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم.
- التعرف الى الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم(صعوبات الانتباه، الإدراك الاستماعي، الإدراك البصري، الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي.
- التعرف الى الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم(صعوبات الانتباه، الإدراك الاستماعي، الإدراك البصري، الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي تعزى لتطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية.

- التعرف الى الفروق في مقاييس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه، الإدراك الاستماعي، الإدراك البصري، الإدراك الحركي) في الاختبارين القبلي والبعدي لدى طلبة المجموعة التجريبية تعزى لتطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية.

حدود الدراسة :

اقتصرت الدراسة على مجموعة الحدود من أبرزها :

1. الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على مجموعة من طلبة صعوبات التعلم الملحقين بغرف المصادر في مديرية التربية والتعليم قباطية
2. الحدود الزمانية: اقتصرت الدراسة على الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2022-2023.
3. الحدود المكانية:اقتصرت الدراسة على مدارس مديرية تربية قباطية.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية: هي نشاط منظم في ضوء مجموعة من القوانين والقواعد، تهدف الى جذب انتباه الطلبة لمحتوى الدرس وتحقيق أهداف تعليمية واضحة(صادق و غريب، 2022).

التعريف الإجرائي: تتمثل الألعاب التعليمية في استخدام أنشطة مصممة بشكل خاص لتوفير تجارب تعلم محددة وتعزيز فهم المواد التعليمية. تشمل هذه الأنشطة استخدام الألعاب الورقية، أو الألعاب اللوحية، أو البرمجيات التعليمية الرقمية، وتُجرى وفقاً لقواعد محددة وأهداف تعليمية محددة.

الألعاب الشعبية: هي ألعاب بسيطة يتم تداولها من خلال الأطفال جيل يتبعه جيل، دون تنظيم مسبق، وهي جزء لا يتجزأ من الموروث الثقافي والشعبي، وتعد وسيلة للترفيه والتسلية لقضاء الوقت(الناطور، 2012).

التعريف الإجرائي: تشمل الألعاب الشعبية الأنشطة الترفيهية التي تنتقل من جيل إلى جيل في المجتمع، وتعكس عادات وتقاليد وقيم الثقافة الشعبية. وتكون هذه الألعاب غالباً بسيطة وتعتمد على الخيال والإبداع، ويمكن أن تكون بدون تنظيم مسبق من قبل البالغين.

صعوبات التعلم: هو اضطراب يعيق العملية التعليم الطبيعية وتظهر على نحو قصور في الاصغاء أو التفكير أو النطق أو القراءة أو الكتابة أو التهجئة أو العمليات الحسابية)أبو زيد &لطفي،(2018.

التعريف الإجرائي: تشمل صعوبات التعلم مجموعة من الاضطرابات التي تؤثر على القدرة على اكتساب المعرفة وتطوير المهارات الأساسية للتعلم. وقد تظهر هذه الصعوبات في مجموعة متنوعة من المجالات الأكاديمية والمهنية، مثل القراءة والكتابة والحساب.

الانتباه: هو استخدام الطاقة العقلية في عملية معرفية، أو توجيه الشعور وتركيزه في شيء معين استعدادًا لملاحظته أو أدائه أو التفكير به. يعتبر الانتباه عملية نشاط عقلي تستخدم فيها الطاقة العقلية للتركيز على شيء معين أو مهمة أو فكرة، وتجاهل المدخلات الأخرى غير الضرورية في تلك اللحظة)أبو زيد &لطفي، (2018.

الانتباه: ويعرف اجرائيا بانه استخدام الطاقة العقلية في عملية معرفية، أو هو توجيه الشعور وتركيزه في شيء معين استعدادًا لملاحظته أو أدائه أو التفكير به.

الإدراك: هو عملية تحويل الانطباعات الحسية إلى تمثيلات عقلية معينة عن طريق تحليلها وإعطائها المعنى الخاص بها. يشير الإدراك إلى القدرة على استيعاب وفهم المعلومات وتفسيرها، وتكوين الصورة الشاملة للموقف أو الحدث أو الفكرة)صادق &غريب، (2022.

الادراك: عملية تحويل الانطباعات الحسية إلى تمثيلات عقلية معينة عن طريق تحليلها وإعطائها المعنى الخاص بها.(تعريف إجرائي)

الفصل الثاني

(الإطار النظري والدراسات السابقة)

اولاً : الإطار النظري

ثانياً : الدراسات السابقة

1. الدراسات العربية
2. الدراسات الاجنبية
3. التعقيب على الدراسات السابقة

الفصل الثاني

الاطار النظري والدراسات السابقة

أولا: الاطار النظري

يتناول هذا الجزء من الدراسة مناقشة مفاهيم الدراسة والتي تتعلق باللعب ونظريات اللعب، ثم التطرق الى مفهوم الألعاب التعليمية الشعبية، وصولا الى الحديث عن صعوبات التعلم، كما نتناول في الدراسة مناقشة البرامج التعليمية القائمة على اللعب.

الألعاب الشعبية التعليمية

مفهوم الألعاب التعليمية

يتميز اللعب بالمرح والتفاعل، ويقوم به الأفراد عادةً بغرض التسلية والاستمتاع دون ضغوط أو أهداف واضحة. يتضمن اللعب استخدام الخيال والإبداع، وقد يتضمن تطبيق قواعد أو مجموعة من الأنشطة المنظمة. يمكن أن يكون اللعب أنشطة بدنية أو عقلية أو اجتماعية، ويمكن أن يتضمن استخدام أدوات أو مواد مختلفة، ويعدّ اللعب نشاطًا ديناميكيًا للفرد من أجل المتعة، حيث يظهر من خلاله رغبته في التعبير عن نفسه وفهم عالمه، من خلال إعطاء نطاق واسع يزيد من دافع الطلاب للبحث عن المعرفة والفهم، ويزيد من مستوى الانتباه إلى الوضع الراهن، ويجعل التعلم متعة روحية ونفسية، بالإضافة إلى أنه وسيلة لتحديد المعرفة، والتعرف على القدرات العقلية والنفسية للمتعلمين حتى يتمكنوا من العمل على تنميتهم وتعزيزها (الخفاجي، 2020).

ظهرت العديد من التعريفات التي توضح مفهوم الألعاب التعليمية حيث تعرف بأنها نشاط توجيهيً أو غير اتجاهي يؤديه المتعلمون من أجل المتعة والتسلية، وغالبًا ما يستخدمه الكبار لتعزيز تنمية سلوك وشخصية الاطفال في أبعاد مختلفة، بما في ذلك العقلية والجسدية والعاطفية(بلقيس و مرعي ، 2013).

الألعاب التعليمية هي أنشطة مصممة بشكل خاص لدمج العناصر التعليمية مع عملية اللعب، بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة. تتميز هذه الألعاب بأنها تجمع بين المتعة والترفيه مع تعزيز التعلم وتطوير المهارات. وتهدف إلى توجيه الأفراد نحو تعلم مفاهيم أو مهارات بطريقة مبتكرة ومشوقة، مما يزيد من فهمهم واستيعابهم للمحتوى. تعتمد فعالية الألعاب التعليمية على تصميمها بشكل جيد، وتوجيه اللاعبين لتحقيق أهداف تعليمية معينة. تعدّ هذه الألعاب وسيلة فعّالة لجعل عملية التعلم أكثر متعة، مما يسهم في تحفيز الأفراد لاستكشاف وفهم المفاهيم بشكل أفضل(محمد واخرون،2014) .

نظريات اللعب:

هناك عدة نظريات تتعلق بدور اللعب في التغلب على صعوبات التعلم. من بين هذه النظريات:
نظرية التعلم الاجتماعي: تقترح هذه النظرية أن الأطفال يتعلمون من خلال المشاركة في الأنشطة الاجتماعية مثل اللعب. يُعتبر اللعب بمثابة موقع للتعلم حيث يمكن للأطفال تجربة الأدوار والمواقف المختلفة وتطوير مهارات التفكير والتعاون)صادق&غريب .2022)
نظرية التعلم الحسي: تركز هذه النظرية على دور الخبرة الحسية والتجارب العملية في تعزيز الفهم والتعلم. من خلال اللعب، يمكن للأطفال تجربة المفاهيم بطرق ملموسة وتطبيقها في سياقات محددة)صادق &غريب .2022)
نظرية التعلم التجريبي: تشير هذه النظرية إلى أن اللعب يسمح للأطفال بتجربة العديد من الأفكار والاستراتيجيات دون مخاطر الفشل. يمكن للأطفال استخدام اللعب كمنصة لاختبار حلول مختلفة للمشكلات وتطوير مهاراتهم التحليلية.
نظرية التعلم العاطفي: تقترح هذه النظرية أن اللعب يمكن أن يكون وسيلة لتعزيز العواطف الإيجابية مثل الثقة بالنفس والتفاؤل والتعاون. من خلال اللعب، يمكن للأطفال تجربة المتعة والإثارة وتطوير القدرة على التعبير عن المشاعر بطريقة صحية)صالح &عبد الله، 2021)
تلعب هذه النظريات دوراً هاماً في فهم كيفية استخدام اللعب كأداة تعليمية للطلاب الذين يواجهون صعوبات في التعلم. يمكن للعب أن يكون وسيلة فعالة لتحفيز الفهم وتعزيز التفاعل الاجتماعي وتعزيز القدرات العقلية والعاطفية لهؤلاء الطلاب(صابر، 2023) .

مفهوم الألعاب التعليمية الشعبية:

الألعاب التعليمية الشعبية هي ألعاب تهدف إلى توفير تجارب تعلم ممتعة وفعّالة للأفراد، خصوصًا الأطفال، من خلال اللعب. تمزج هذه الألعاب بين التسلية والتعلم، مما يساعد في تحفيز الفهم وتعزيز المهارات الأكاديمية والتطوير الشخصي (Arztmann et al ، 2022) فالتصميم الجيد للألعاب التعليمية يتطلب توازنًا بين التحدي والمتعة، حيث يكون التحدي محفزًا دون أن يكون مقيدًا، والمتعة تأتي من تجربة اللعب نفسها. تستفيد المدارس والأهل والمعلمون من هذه الألعاب لتعزيز العملية التعليمية وتحفيز الفهم العميق للمواضيع التعليمية.

الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية الشعبية إلى تحقيقها :

الألعاب تُعتبر أداة تعليمية قيّمة تهدف إلى تحقيق أهداف متنوعة ومتعددة. أولاً، تسهم الألعاب في تعزيز التفاعل والاستكشاف، حيث تُمكّن المتعلمين من فهم واكتشاف الحقائق والمفاهيم من خلال التجربة العملية. بالإضافة إلى ذلك، تُعزز الألعاب التطور المعرفي، إذ تتطلب من المشاركين فهم وتطبيق قواعد اللعبة وحل التحديات المختلفة التي تطرحها. من الناحية الاجتماعية والعاطفية، تُعدّ الألعاب وسيلة فعّالة لتطوير المهارات الاجتماعية وتحفيز التعاون والتفاعل بين الأفراد. كما تُعزّز الألعاب التكيف مع البيئة وتنمية الثبات العاطفي، وتساعد في التخفيف من التوتر والاكتئاب.بالإضافة إلى ذلك، تُعتبر الألعاب أداة تعويضية تساعد في تقليل التوتر الناتج عن الضغوطات المختلفة في البيئة التعليمية. وأخيرًا، تعمل الألعاب كوسيلة فعّالة للتعبير، حيث تساهم في تحفيز التواصل ونقل الأفكار والمعاني بطريقة مبتكرة وشيقة(صابر، 2023).

الألعاب التعليمية الشعبية تعتبر وسيلة فعّالة لنقل المعرفة والقيم بين الأجيال، حيث تسهم في توثيق التراث الثقافي ونقل القصص والقيم الاجتماعية من جيل إلى آخر. هذه الألعاب لا تقتصر دورها على الجانب التعليمي فقط، بل تعزز أيضًا التفاعل الاجتماعي بين أفراد المجتمع، إذ تجمع اللاعبين معًا وتعزز الروابط الاجتماعية والتواصل بينهم. بالإضافة إلى ذلك، تساهم الألعاب في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الجسدية والعقلية، مما يعزز من قدرات الأفراد على التفكير الاستراتيجي وحل المشكلات وتطوير اللياقة البدنية.(Forssell et al.، 2023).

معايير اختيار الألعاب التعليمية الشعبية:

اختيار الألعاب التعليمية الشعبية يتطلب مراعاة معايير عدة لضمان أنها تحقق أهداف التعلم وتكون مناسبة للمجتمع والفئة المستهدفة، ومن بعض المعايير التي يمكن أن تساهم في اختيار الألعاب التعليمية الشعبية بشكل فعال(Arztmann et al ، 2022): عند اختيار الألعاب التعليمية الشعبية، يجب مراعاة عدة عوامل لضمان تحقيق الأهداف التعليمية وتوفير تجربة ممتعة وفعّالة للمشاركين. يُعتبر تحديد الهدف التعليمي الأولوية الأساسية، حيث يجب تحديد ما إذا كان الهدف هو نقل المعرفة، أو تعزيز التفكير الاستراتيجي، أو تطوير المهارات الحياتية. بعد ذلك، يأتي توجيه الاختيار نحو الألعاب المناسبة للفئة المستهدفة، مع مراعاة التوافق مع الثقافة والتقاليد المحلية. ولضمان التفاعل الفعّال، يجب أن توفر الألعاب توجيهًا وتعليمات واضحة، بالإضافة إلى التحدي والتشويق للمشاركين. كما ينبغي اختيار الألعاب التي تتناسب مع التكنولوجيا بشكل يسهل الاستخدام ويوفر تجربة تعليمية ممتازة. ومن الضروري أيضًا مراعاة السلامة والأمان للمشاركين، لذا يجب التأكد من سلامة الألعاب وعدم تشكيل خطر عليهم. في النهاية، يجب أن

تعكس الألعاب وتتفاعل مع الثقافة المحلية والتراث، مما يسهم في تعزيز الانتماء وتعزيز العلاقات الاجتماعية في المجتمع.(رواشدة، 2018)

الألعاب الشعبية الفلسطينية

قامت (وكالة الانباء الفلسطينية "وفا"، 2018) بأعداد تقرير شامل عن الالعاب الشعبية الفلسطينية التي تعدّ من المظاهر الثقافية الفلسطينية التي تتسم بحرية الممارسة، وتحكمها قوانينها وقواعدها الخاصة، وتشكل دليلاً على استدامة الإبداع والابتكار الشعبي الفلسطيني في جميع مناطق فلسطينباستخدام المواد الخام للوضع المحليبأبعاده التربوية والتعليمية والنفسية والسلوكية والمعرفية والعاطفية، بما يتوافق مع قدرات وتطلعات الطفل. هناك ألعاب للذكور والإناث. ألعاب للأطفال وأخرى للكبار. في الماضي، كان الأطفال الفلسطينيون يلعبون ألعابهم المفضلة في أحيائهم، أو في الساحات المجاورة لمنازلهم، أو في الشوارع أو الأزقة بين منازلهم، أو في فناء المنزل إذا كان فسيحًا ومناسبًا للعب. وكانوا يلعبون الكثير من الألعاب الشعبية التي تنمي مهاراتهم ومواهبهم، وتمنحهم المزيد من الصحة والرفاهية، وتملأهم بالفرح والسعادة(الناطور، 2012).

تختلف الألعاب الشعبية عن بعضها البعض من حيث الشكل والمحتوى وطريقة التنفيذ. كل من البالغين والأطفال يمارسونه. على الرغم من أن الصغار مرتبطون بها أكثر ؛ لأنها جزء مهم من عالمهم وتكوينهم الاجتماعي، ومن أشهر الألعاب التي كان يلعبها الأطفال: "استيقظ يا اسكندراني"، "دق الحبي"، "اقفز الحبل"، "طامية أو تستور"، "سبعة أحجار"، و "طق طق تقية" و "دق الجرس .. اعطه دوره". و"ركوب الخيل ". لعبت الفتيات القفز في كومبا والريويلا أو نير. تختلف الألعاب التي يلعبها الأطفال أثناء النهار عن تلك التي يلعبونها في الليل، وتختلف الألعاب التي يلعبونها في الصيف عن تلك التي يلعبونها في الشتاء. تختلف ألعاب الأولاد أيضًا عن ألعاب الإناث، وتتداخل ألعاب الذكور أحيانًا مع ألعاب الإناث وألعاب الأولاد الصغار مع ألعاب الأولاد والأولاد ؛ وجدنا نساء يلعبن بعض الألعاب الذكورية، مثل لعبة السبع غور والسبعة، والرجال أيضًا يلعبون بعض الألعاب النسائية، كالقفز على الحبل والقفز والدوران ... وغيرها(Abu-Hannoud، 2022).

تأتي كل هذه الألعاب مصحوبة بالصراخ والحركات المتكررة للأطفال وفي بعض الأحيان تكون ضرورية للعب ؛ وفي مناسبات أخرى، يكون تعبيراً عن أنفسهم، وعن الحماس والانسجام بينهم، وتفريغ طاقاتهم الكامنة. نجد أن بعض الألعاب تتميز بالخشونة، حيث يقوم اللاعبون بدفع بعضهم البعضللإمساك بالكرة أو ضربها، أو لمنع الخصم من الضرب أو الوصول إلى المرمى. يمكن أن

يصاب الأطفال أثناء اللعب. في بعض الأحيان، تشتد الخلافات بين الأطفال وتتوقف عن اللعب لفترة، لكن الخلاف يتم حله بسرعة، ويعود الماء إلى مساره ويستمر اللعب مرة أخرى، وكانت الألعاب الشعبية في الماضي مرآة تنعكس من خلالها الخصائص في الحياة الاجتماعية وتراثها الثقافي من جميع جوانبه و القيم الحضارية والمعرفة الإنسانية. أصبحت هذه الألعاب شائعة لأن بعضها كان وما زال يلعب في الأحياء الشعبية في البلدات والمدن. ويعدّ معيار شعبية اللعبة هو قبولها من قبل مجموعة الطفولة وتكييفهم معها بحيث تكون جزءًا من تراثهم وتستحضر أفكارهم وأغانيهم وتعبيراتهم(صابر، 2023)، ونستعرض بإيجاز بعضا من هذه الألعاب على شكل جدول.انظر ملحق رقم (4)

العلاقة بين الألعاب التعليمية الشعبية وصعوبات التعلم

تؤثر صعوبات التعلم على الطريقة التي يتعلم بها الشخص أشياء جديدة، وكيفية معالجة المعلومات، والطريقة التي يتواصلون بها مع الآخرين. تشمل صعوبات التعلم مجالات الحياة جميعها، وليس فقط التعلم المدرسي، ويمكن أن تؤثر على كيفية تعلم المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والرياضيات، والطريقة التي يتم بها تعلم المهارات عالية المستوى مثل التنظيم وتخطيط الوقت والتفكير المجرد و تنمية الذاكرة الطويلة أو قصيرة المدى والانتباه، تعدّ صعوبات التعلم حالة مستمرة، ويفترض أنها ناجمة عن عوامل عصبية تتداخل مع تطور القدرات اللفظية وغير اللفظية، وتوجد صعوبات التعلم كمعوق واضح في الحالات ذات القدرة العقلية العادية إلى فوق العادية، وتؤثر على الأنظمة الحسية الحركية المتكاملة وفرص التعلم الكافية، وتؤثر على احترام الذات والتعليم والمهنة والتكيف الاجتماعي وأنشطة الحياة اليومية (بيندر، 2018).

صعوبات التعلم:

تعريف صعوبات التعلم :

صعوبات التعلم (Learning Disabilities) هي مجموعة من الاضطرابات التي تؤثر على القدرة على اكتساب واستخدام مهارات التعلم الأساسية بشكل طبيعي. هذه الاضطرابات تؤثر على المجالات المختلفة للتعلم مثل القراءة، والكتابة، والرياضيات، والمهارات اللغوية، وقدرة التفكير الاستدلالي والاستيعاب. صعوبات التعلم لا تعود للنمو العقلي المنخفض ولا ترتبط بظروف مثل العوز الاجتماعي أو البيئة(Gribling، 2021).

هذه الصعوبات تعدّ اضطرابات مزمنة، وتكون ظاهرة منذ مرحلة الطفولة المبكرة وتستمر على مدى الحياة. يمكن أن تتفاوت درجة شدة صعوبات التعلم من فرد لآخر، وتظهر بأشكال مختلفة حسب نوع الصعوبة(Mammarella et al.، 2014).

ومن الأمثلة على بعض أنواع صعوبات التعلم تشمل:

1. صعوبات القراءة (صعوبة في تعلم القراءة): تشمل صعوبات في تمييز وفهم الحروف والكلمات والجمل، ويمكن أن تؤثر على فهم المعنى واستيعاب النصوص.
2. صعوبات الكتابة (صعوبة في تعلم الكتابة): تتضمن صعوبات في تنظيم الأفكار والتعبير الكتابي بشكل منطقي ومنظم.
3. صعوبات في الرياضيات: تشمل صعوبات في فهم المفاهيم الرياضية والقيام بالعمليات الحسابية وحل المشكلات الرياضية.
4. صعوبات اللغة البصرية والمكانية: تؤثر على التفاعل مع المعلومات التي تعتمد على الصور والرسوم والمكان، مثل التفاعل مع الخرائط والرسوم البيانية.
5. صعوبات التعبير اللفظي: تشمل صعوبات في التعبير اللفظي واستخدام اللغة بشكل صحيح وسليم.

1. تحدث صعوبات التعلم نتيجة لاختلال في التطور العصبي والعوامل الوراثية والبيئية. يمكن للأفراد الذين يعانون من صعوبات التعلم تطوير استراتيجيات ودعم مناسب للتعامل مع تلك الصعوبات وتحقيق نجاحات تعليمية(Grigorenko et al، 2019). .

صعوبات التعلم المتعلقة بالانتباه:

فالانتباه حركة تغير وعدم ثبات؛ لأن الاشياء التي تجذب الانتباه هي معقدة او متحركة، (سلامة، 2014) (شحاتة، 2015)حيث تتميز الانتباه ،

الانتباه عملية إدراكية مبكرة : يهتم الإحساس بالمثيرات الخام، بينما يهتم الإدراك بإعطاء هذه المثيرات تفسيرات ومعاني مختلفة، أما الانتباه فإنه يقع منزلة بين الإحساس والإدراك ولذلك يطلق على الانتباه بأنه عملية إدراكية مبكرة.

الإصغاء: هي تسليط الانتباه بشكل مركز لتكوين وتنظيم وحفظ المعلومات .

الاختيار والانتقاء هي أن يتم اختيار منبه حسي واحد بين المنبهات الأخرى سواء أكان على البيئة الداخلية او الخارجية .

عملية الإحاطة وهي العملية التي تحيط بكل شيء له دلالات حسية او متعلقة بالحواس كالسمع والبصر، وتعدّالإحاطة عملية مسح للعناصر التي توجد بهذا المكان والأصوات التي تصدر الآن.

التركيز: وهي التركيز بفاعلية وايجابية واهتمام نحو إشارات أو تنبيهات حسية أو اشارات ويكون بشكل متعمد ويتم التركيز على منبع واحد فقط .

التموج: ويشير إلى كون المثير مصدر البيئة رغم استمرار وجوده، وقد يتلاشى تأثيره إذا ظهر مثير دخيل ثم يعود المثير الرئيسي للظهور مرة أخرى بانتهاء وجود المثير الدخيل: .

التعقب: ويراد به الانتباه المتصل أي يمر المتقطع لمنبه ما أو التركيز على تسلسل موجه للفكر عبر فترة زمنية والمستوى المعقد فيه القدرة على التفكير في فكرتين أو أكثر.

التذبذب :وهو يشير إلى أن مستوى شدة المثير أي مصدر المثير يتذبذب.

محددات الانتباه :

توجد الكثير من المثيرات التي يستحيلإحصاؤها المرء وتتجاوز قدراته جميعها، وهذا يعود إلى محدودية القدرة العصيبة وعدم القدرة على تنظيم ومعالجة البيانات، وبالتالي يصعب علينا متابعة تلك المثيرات. ولهذا فإن من أهم مصادر اضطرابات الانتباه هي محدودية الانتباه، فيجدون صعوبة في الانتباه إلىأكثر من مثيرين من النوع نفسه عندما تكون المثيرات متزامنة في الحدث، وتنقسم محددات الانتباه إلى ثلاثة أقسام هي:

1. محددات خارجية: تتصل بخصائص المنبه الموضوعية وظروف الموقف والسياق الذي يرد فيه .
2. محددات داخلية: تتعلق بالعوامل الذاتية التي تتصل بشخصية الفرد ودوافعه وميوله واهتماماته وحالته البدنية.
3. محددات عقلية: ترتبط بالجانب العقلي المعرفي للفرد وفاعلية نظام تجهيز المعلومات لديه (القاضي، 2011):.

الإرشادات لمعلمي التلاميذ لتحسين الانتباه وتقليل التشتت:

هناك بعض الإرشادات التي يجب على المعلمين اتباعها مع الطلاب ذوي الإعاقة لتحسين الانتباه وهي كالتالي:

1. يجب أن يكون الفصل مجهزًا جيدًا بشكل جيد من الضوضاء والمحفزات الصوتية القادمة من الخارج،لأنها تشتت انتباه الطلاب السمعي، ويجب أن تكون خالية من المحفزات البصرية مثل العديد من الصور واللوحات وما إلى ذلك، لأنها تؤدي إلى الانتباه البصري، وبالتالي إلهائه عن الموقف التعليمي.
2. لا تعزل الأطفال المصابين بهذا الاضطراب في غرفهم الخاصة؛ لأن ذلك سيثير شعورهم بالدونية ويقلل من تقديرهم لذاتهم، ويحرمهم من التفاعل الاجتماعي وتعلم السلوكيات الإيجابية من أقرانهم.
3. إذا كان هناك أطفال في الفصل يعانون من هذا الاضطراب، فيجب تقليل عددهم، لأن وجود عدد كبير في مكان واحد يؤدي إلى زيادة السلوك الفوضوي والنشاط المفرط، ويترتب على ذلك عدم قدرة المعلم على التحكم في سلوكهم جميعًا معًا في الوقت نفسه.
4. يجب ألا يسمح المعلم للطفل المصاب بهذا الاضطراب بالجلوس بجانب الطفل الذي لا يعاني من هذا الاضطراب، فسلوكيات الطفل غير المرغوب فيها تؤدي إلى إلهاء الطفل العادي وتؤثر على فهمه وأدائه الأكاديمي.
5. عادة ما يجلب المعلم بعض المواد التعليمية التي يستخدمها لشرح الدرس، لذا فإن حقيقة أن الطفل المصاب بهذا الاضطراب يجلس في الصفوف الأولى بالقرب منه يجعله يعبث معهم، مما يتسبب في تشتيت انتباهه (محمدي، 2011).

صعوبات الانتباه وصعوبات الإدراك:

يعد الانتباه من العوامل المؤثرة في عملية التعلم، فالانتباه هو من أهم شروط التعلم، ومرحلة مهمة من عناصره، فالأطفال يتعلمون فقط ما ينتبهون إليه، لذلك يقع على عاتق المعلم ان يتقن مهارات استثارة طلابه في عمليه التعليم، وجذب اهتمامهم لموضوعات التعلم الجديد إن أراد إحداث التعلم وتغير سلوكهم واتجاهاتهم المرغوب بها، فالانتباه مفتاح التعلم والتفكير والتذكر، ولكي يتعلم المرء أي شيء ينبغي أن ينتبه إليه ويدركه بحواسه وعقله (سلامة، 2014).

يعرف الانتباه بكونه قدرة الفرد على حصر وتركيز حواسه في مثير داخلي فكرة، إحساس، صورة خيالية، أو في مثير خارجي شيء، شخص، موقف، و بؤرة شعور الفرد في مثير ما (النوبي و علي، 2009) . وفي تعريف آخر الانتباه أنه وضوح الوعي أو بؤرة الشعور" (الدسوقي، 2014)وهذا التعريف يمثل وجهة النظر الاستبطانية والتي استنبط تعريف للانتباه على أنه استعداد لدى الكائن الحي للتركيز على كيفية حسية معينة مع عدم الالتفات للتنبيهات

الحسية الأخرى منها (سليمان، 2012)، كما يعرف الانتباه على أنه الاستجابة المركزة والموجهة نحو مثير معين يهم الفرد . وهو الحالة التي يحدث في إثنائها معظم التعلّم، ويجري تخزينه في الذاكرة، والاحتفاظ به إلى حين الحاجة أما (شحاتة، 2015). أما الباحثة فتعرف الانتباه أنه استخدام الطاقة العقلية في عملية معرفية، أو هو توجيه الشعور وتركيزه في شيء معين استعدادًا لملاحظته أو أدائه او التفكير به.

صعوبات الإدراك:

الإدراك هو المعالجة التي يقوم بها الدماغ للمعلومات التي تأتي من الحواس، بحيث ينظم الجهاز العصبي المركزي المعقد ويفسر المعلومات لفهم العالم الذي يحيط بنا (الفارسي، 2018).

ظهرتفي علم النفس العديد من التعاريف المختلفة لعملية الإدراك بشكل عام، ومن أهم هذه التعاريف إنه عملية عقلية يتعرف من خلالها الفرد على بيئته الخارجية، من خلال تلقي المنبهات الخارجية بحواسه، ثم تفسيرها وفقًا لتوجيهات ذاتية(Arnhem, 2019). وفي تعريف آخر إنها إحدى العمليات النفسية التي من خلالها يتعرف الفرد ويصل إلى معاني الأفراد والأشياء والمثيرات المختلفة، ويفهم دلالاتها، وينظم المنبهات الحسية(حمدان، 2015). ويعرفأنه عملية عقلية ونفسية تساعد الإنسان على معرفة عالمه الخارجي والوصول إلى معاني ودلالات الأشياء وتنظيم المحفزات الحسية لتفسيرها وصياغتها في(الفارسي، 2018).

في علم النفس، مصطلح "الإدراك" يشير إلى عملية استيعاب وتفسير المعلومات والمحتوى من حواسك الحسية (مثل البصر والسمع واللمس والشم والذوق) وتحويلها إلى معاني وفهم داخلي. يمكن تصوير الإدراك على أنه الطريقة التي يتفاعل بها عقلك مع العالم المحيط بك من خلال تجربة الحواس.

أما الباحثة فتعرف الإدراك أنه عملية تحويل الانطباعات الحسية إلى تمثيلات عقلية معينة عن طريق تحليلها واعطائها المعنى الخاص بها.

الإدراك يتضمن العديد من العمليات العقلية والمراحل، بما في ذلك:

1. استقبال الحواس: تبدأ عملية الإدراك بتلقي الحواس للمحتوى الخارجي، مثل الأصوات أو الصور أو الروائح.

2. تفسير الحواس: بعد استقبال المحتوى، يتم تفسيره وتحويله إلى معلومات تفهمها وتستجيب لها. على سبيل المثال، عندما ترى صورة لكائن، يقوم عقلك بتحويل الألوان والأشكال إلى مفهوم معين.

3. التعرف على الأنماط: الإدراك يتضمن القدرة على التعرف على الأنماط والعلاقات بين العناصر. هذا يمكن أن يساعد في فهم المعلومات بشكل أكبر وأكثر تنظيمًا.

4. الذاكرة: بعد تفسير المحتوى، يمكن أن يتم تخزين المعلومات في الذاكرة للاستفادة منها في وقت لاحق.

5. التفكير والتحليل: الإدراك يشمل القدرة على التفكير والتحليل لفهم المفاهيم والمعلومات بشكل أعمق وأكثر تحليليًا.

6. اتخاذ القرارات: استنادًا إلى المعلومات والتحليل، يمكن أن يؤدي الإدراك إلى اتخاذ قرارات واختيارات.

1. فهم عملية الإدراك يساعد على تفسير كيفية تفاعل الإنسان مع البيئة وكيف يتم تشكيل فهمه الشخصي للعالم من حولهWulf & Lewthwaite)، (2016:

خطوات عملية الإدراك:

هناك بعض الخطوات التي تحدث من خلالها عمليّة الإدراك

التحفيز: إن بيئة العالم من حولنا مليئة بالمنبهات التي يمكن أن تجذب انتباهنا من خلال حواس مختلفة، والمحفز البيئي هو كل شيء في البيئة من حولنا لدينا القدرة على إدراكه، ويشمل ذلك كل ما يمكن رؤيته ولمسه، ذاقت أو شمت أو سمعت.

التفسير: بعد إدراك أي شيء من المحفّزات البيئيّة من حولنا، يتم نقل رسالة مرئيّة إلى الدماغ لتفسيرها.

المعالجة: تخضع الرسائل التي يفسرها الدماغ للمعالجة العصبية، لذا فإن المسار الذي تتبعه إشارة معينة يعتمد على نوع الإشارة (أي إشارة سمعية أو إشارة بصرية)، ثم عبر سلسلة من الخلايا العصبية المترابطة الموجودة في أنحاء الجسم جميعها.، تنتشر الإشارات الكهربائية من خلايا المستقبل إلى الدماغ. وبالتالي، يكون الشخص على دراية بالمحفزات الموجودة في البيئة ويدرك وجودها.

التمييز: لا يقتصر الإدراك على إدراك المنبهات فحس، بل يتطلب أيضًا من عقولنا تصنيف وتفسير ما ندركه، وبالتالي فإن القدرة على تفسير شيء ما وإعطاء معنى له هي الخطوة التالية المعروفة باسم التعرف.

الفعل: الفعل هو المرحلة الأخيرة من عملية الإدراك، استجابة للمحفزات البيئية، ويمكن أن يشمل مجموعة متنوعة من الإجراءات مثل النشاط الحركي:

أنواع الإدراك

هناك أنواع للإدراك والذي من خلاله يقوم بالتأثير علينا:

الإدراك السمعي:

الإدراك السمعي هو القدرة على استقبال ومعالجة المعلومات الصوتية من البيئة المحيطة. يعدّ الإدراك السمعي جزءًا مهمًا من العملية الشاملة للاستشعار والتفاعل مع العالم من حولنا. يشمل الإدراك السمعي العديد من العمليات التي تتضمن استقبال وتفسير الأصوات والصوتيات المحيطة(Christmann & Cielo، 2017).

من بين العمليات التي يشملها الإدراك السمعي:

1. استقبال الأصوات: يبدأ الإدراك السمعي باستقبال الأصوات من البيئة المحيطة، وهذا يتطلب وجود أذنين سليمتين ونظام تشكيلي للصوت.
2. تفسير الأصوات: بعد استقبال الأصوات، يتم تفسيرها وتحويلها إلى معلومات تفهمها. هذه العملية تتضمن تحليل الأصوات وتحديد مصادرها ومعانيها.
3. تمييز الأصوات: القدرة على تمييز بين الأصوات المختلفة والتعرف على الاختلافات في التردد والشدة والمدة والنغمة.
4. تجميع المعلومات الصوتية: يمكن للإدراك السمعي تجميع معلومات متعددة من مصادر صوتية مختلفة وتحديد كيفية تفاعلها.
5. فهم اللغة: يشمل الإدراك السمعي القدرة على فهم اللغة المنطوقة والمكتوبة، وتحليل الكلمات والجمل والتعبيرات الصوتية.
6. تحديد اتجاه الصوت: القدرة على تحديد من أي اتجاه يأتي الصوت ومصدره، مما يساعد في التوجيه والتفاعل.
7. الاستجابة للصوت: بناءً على تفسير الأصوات، يمكن أن تتضمن الاستجابة تفاعلات مثل التحدث، أو الاستماع بانتباه، أو التصرف بناءً على محتوى الصوت.
8. الإدراك السمعي يؤدي دورًا مهمًا في التفاعل مع العالم المحيط وفهمه. يمكنه أن يؤثر على تجربتنا اليومية والتواصل مع الآخرين، بالإضافة إلى دوره في تطوير مهارات اللغة والاستماع(Ellis & Turk-Browne، 2019).

صعوبات الإدراك السمعي

صعوبات الإدراك السمعي تشير إلى الصعوبات التي يواجهها الأفراد في استقبال وتفسير المعلومات الصوتية من البيئة المحيطة. هذه الصعوبات قد تكون ناجمة عن مجموعة متنوعة من الأسباب، بما في ذلك العوامل الجينية والبيئية والصحية. تشمل بعض صعوبات الإدراك السمعي ما يلي:

1. صعوبات في الاستماع: الأفراد قد يجدون صعوبة في التركيز والانتباه في أثناء الاستماع للأصوات، مما يؤثر على قدرتهم على فهم ومعالجة المعلومات الصوتية بشكل صحيح.

2. ضعف تمييز الأصوات: قد يكون من الصعب على الأفراد تمييز الأصوات المختلفة والتفريق بينها، مما يمكن أن يؤثر على قدرتهم على فهم المحادثات والإشارات الصوتية.

3. تأخر في تطوير اللغة: بعض الأفراد قد يواجهون تأخرًا في تطوير مهارات اللغة، مثل تكوين الجمل وفهم المفردات، مما يمكن أن يعوق التواصل الفعال.

4. صعوبات في فهم الإيقاع والنغمة: قد يجد البعض صعوبة في فهم الإيقاعات الموسيقية والنغمات، مما يؤثر على قدرتهم على استيعاب والاستمتاع بالموسيقى.

5. صعوبات في تحديد اتجاه الصوت: قد يكون من الصعب على الأفراد تحديد من أي اتجاه يأتي الصوت ومصدره، مما يمكن أن يؤثر على قدرتهم على التوجيه والتنقل.

6. صعوبات في التحدث والتواصل: قد يكون لدى البعض صعوبة في التعبير عن أنفسهم بوضوح وفهم ما يقال لهم في المحادثات.

7. صعوبات في تفسير المعنى: يمكن أن يواجه الأفراد صعوبة في تفسير المعاني المعقدة وفهم المصطلحات الصوتية المعقدة.

يجب ملاحظة أن صعوبات الإدراك السمعي يمكن أن تكون متنوعة وتختلف من شخص لآخر. قد تكون هذه الصعوبات طارئة أو مزمنة، وقد تحتاج إلى تقديم دعم وتوجيه من مختصين في مجال الصحة النفسية أو العلاج النطقي واللغوي لمعالجتها.

الإدراك السمعي لذوي صعوبات التعلم يمكن أن يكون مختلفًا عن الإدراك السمعي للأفراد الذين ليس لديهم صعوبات تعلم. يمكن أن تتسبب صعوبات التعلم في تأثيرات على كيفية استقبال وتفسير

المعلومات الصوتية والصوتيات من البيئة المحيطة. هنا بعض النقاط التي قد تكون ذات صلة بالإدراك السمعي لذوي صعوبات التعلم(Bregman، 2017; Ellis & Turk-Browne، 2019; Oktay et al.، 2018):

1. صعوبات في التمييز الصوتي: قد يواجه الأفراد الذين يعانون من صعوبات تعلم صعوبة في تمييز الأصوات المختلفة وفهم الاختلافات بينها. قد يكون من الصعب بالنسبة لهم التفريق بين الكلمات المشابهة صوتيًا.
2. تأخر في تطوير اللغة الشفوية: قد يكون لدى الأفراد صعوبة في تطوير مهارات اللغة الشفوية مثل تلقي الأصوات وفهم المفردات وتكوين الجمل. هذا يمكن أن يؤثر على قدرتهم على التواصل اللفظي وفهم الكلام المنطوق.
3. صعوبات في فهم الإيقاع والنغمة: قد يجد البعض صعوبة في فهم الإيقاعات الموسيقية والنغمات، مما يمكن أن يؤثر على قدرتهم على التمييز بين النغمات المختلفة وفهم الأنماط الموسيقية.
4. صعوبات في معالجة المعلومات الصوتية المعقدة: قد يكون من الصعب على الأفراد مع صعوبات التعلم معالجة المعلومات الصوتية المعقدة، مثل المحادثات السريعة أو المعلومات المتعددة.
5. صعوبات في التركيز السمعي: قد يكون من الصعب على الأفراد الذين يعانون من صعوبات التعلم التركيز على المعلومات الصوتية وفصلها عن الضجيج الخلفي.
6. صعوبات في التواصل اللفظي: قد يعاني بعض الأفراد من صعوبة في التعبير عن أنفسهم بوضوح وفهم ما يقال لهم خلال المحادثات اللفظية.
1. تأثيرات الإدراك السمعي على ذوي صعوبات التعلم تختلف باختلاف الفرد، وقد يحتاجون إلى دعم إضافي لتطوير مهاراتهم السمعية واللغوية وتعزيز قدرتهم على التواصل والفهم.

الإدراك الحركي:

من الطبيعي أن الكائنات في حركة مستمرة، تظهر في أماكن وأزمنة مختلفة، ومن خلال هذه القدرة يمكن للفرد أن يفهم العالم من حوله ويكون قادرًا على إدراك الأخطار والتهديدات، هو سر البقاء، وظاهرة الحركة الظاهرة التيتصور الأشياء الثابتة كما لو كانت تتحرك، ثم يصبح وهمًا لرؤية شيء ثابت في الحركة. مثل رؤية الأشجار والمنازل تتحرك في الاتجاه المعاكس عندما نكون في سيارة على الرغم من أنها متوقفة بالفعل(Marasco et al.، 2018).

الإدراك الحركي (أو الإدراك الحسي الحركي) هو القدرة على استقبال وتفسير المعلومات الحسية المتعلقة بالحركة والإشارات الحركية من الجسم والبيئة المحيطة. يتضمن الإدراك الحركي القدرة على تحسين تحريك الجسم وتنسيق الحركات بناءً على المعلومات الحسية المستلمة(Ross et al.، 2016).

من بين الأمثلة على الإدراك الحركي:

1. الإدراك الجسدي: يشمل القدرة على تحديد موقع ووضع جميع أجزاء الجسم وتحريكها بشكل صحيح. هذا يسمح للأفراد بالقيام بالأنشطة اليومية بشكل سلس ومنسق.
2. التوازن: القدرة على الحفاظ على التوازن أثناء الحركة وتنفيذ الأنشطة الحركية. تعتمد قدرة التوازن على تفسير معلومات الجاذبية والإشارات الحركية من الجسم والأرض.
3. الإدراك الفسيولوجي: يعني تلقي المعلومات حول الضغط والتوتر والتمدد في العضلات والأوتار. هذا يساعد في تنظيم قوة الحركة وتحسين التنسيق.
4. الإدراك الجسمي-المكاني: القدرة على تحديد مكان الأجزاء المختلفة من الجسم بالنسبة لبعضها البعض وللبيئة المحيطة. هذا يساعد في تنفيذ الحركات بدقة ودون الحاجة إلى النظر إلى الجسم.
5. الإدراك الحركي الألماني: القدرة على تحديد قوة ومقدار الضغط المطبق على الجسم أثناء الحركة والتلامس.
6. الإدراك الحركي التوجيهي: القدرة على توجيه الحركات بشكل دقيق نحو هدف معين، مثل رمي الكرة أو التنقل بين المعوقات(Christmann & Cielo)، (2017.

الإدراك الحركي يؤدي دورًا مهمًا في تنسيق الحركات وتحسين التوازن والتنقل بفعالية. يعتمد هذا النوع من الإدراك على معالجة المعلومات الحسية المتعلقة بالحركة من الجسم والبيئة، ويسهم في تحسين التناغم والتنسيق بين الحركات المختلفة(Adolph & Franchak)، (2017.

الإدراك الحركي لذوي صعوبات التعلم يمكن أن يتأثر بشكل مماثل للإدراك الحركي للأفراد الذين لا يعانون من صعوبات تعلم، ولكن قد تكون هناك تحديات إضافية ناتجة عن صعوبات التعلم. الإدراك الحركي يتعلق بالقدرة على استقبال وتفسير المعلومات الحسية المتعلقة بالحركة والإشارات الحركية من الجسم والبيئة المحيطة(.Marasco et al، 2018).

النقاط التي قد تكون ذات صلة بالإدراك الحركي لذوي صعوبات التعلم تشمل ما يلي:

1. صعوبات في التنسيق الحركي: قد يكون من الصعب على بعض الأفراد الذين يعانون من صعوبات التعلم تنسيق الحركات المختلفة بشكل صحيح. قد يكون لديهم صعوبة في تحقيق التوازن وتنفيذ الحركات بشكل منسق.
2. صعوبات في تطوير المهارات الحركية: قد يحتاج الأفراد ذوو صعوبات التعلم إلى وقت أطول لتطوير المهارات الحركية، مثل التحرك والتنقل والتوازن.
3. صعوبات في التوجيه والتحكم: قد يكون من الصعب بالنسبة لهؤلاء الأفراد توجيه الحركات بدقة نحو هدف معين أو التحكم في حركاتهم بشكل دقيق.
4. صعوبات في التحسس الحركي: قد يواجه بعض الأفراد صعوبة في استشعار ومعالجة الإشارات الحركية من الجسم والبيئة المحيطة، مما يمكن أن يؤثر على قدرتهم على تنفيذ الحركات بشكل صحيح.
5. صعوبات في التنقل والإدراك المكاني: قد يكون لديهم صعوبة في تحديد مكان الأجزاء المختلفة من الجسم بالنسبة لبعضها البعض وللبيئة المحيطة.
6. صعوبات في المشاركة في الأنشطة الحركية: قد تؤثر صعوبات التعلم على قدرة الأفراد على المشاركة في الأنشطة الحركية مثل الرياضة أو الألعاب.

1. يعتمد تأثير صعوبات التعلم على الإدراك الحركي على نوع وشدة هذه الصعوبات. قد يكون من الضروري تقديم دعم خاص وبرامج تدريبية متخصصة لتعزيز المهارات الحركية والإدراك الحركي لهؤلاء الأفراد وتمكينهم من التفاعل بفعالية مع البيئة المحيطة(Marasco et al.، 2016 ;. Ross et al.2018):.

الإدراك البصري:

يعني قدرة الناس على معرفة الأشياء بطريقة معينة داخل بيئة معينة، بحيث توجد بعض القوانين المختلفة التي تحدد كيفية إدراك الأنماط المختلفة في الفضاء، وفقًا لعلماء نفس في جلساتهم. فالإدراك البصري هو القدرة على استقبال وتفسير المعلومات البصرية من البيئة المحيطة. يعني ذلك قدرتنا على تلقي المعلومات من خلال الرؤية وتحليلها وتفسير معانيها. يشمل الإدراك البصري العديد من العمليات التي تتضمن استشعار الضوء والألوان والأشكال والأنماط، ومن ثم تحويل هذه المعلومات إلى معانٍ مفهومة(Jarodzka et al.، 2021).

النقاط التي قد تكون ذات صلة بالإدراك البصري تشمل:

1. استشعار الضوء واللون: يتيح الإدراك البصري للأفراد استشعار الضوء وتفسيره في مختلف الأطوال الموجية، مما يسمح برؤية مجموعة متنوعة من الألوان.
2. تمييز الأشكال والأنماط: يمكن للإدراك البصري تمييز وتحليل الأشكال المختلفة والأنماط المعقدة، بدءًا من الأشكال البسيطة مثل الخطوط والدوائر إلى الأشكال المعقدة مثل الصور والرسوم.
3. تحديد المسافات والأبعاد: يساعد الإدراك البصري على تحديد مسافات وأبعاد الأشياء في البيئة، مما يمكننا من التفاعل والتنقل بكفاءة.
4. فهم الوجوه والتعابير: يمكن للإدراك البصري تمييز وفهم معلومات مهمة من خلال تحليل وجوه الأشخاص وتفسير التعابير الوجهية.
5. التمييز الحركي: يمكن للإدراك البصري التعرف على الحركات والتغييرات في البيئة المحيطة والتفاعل معها.
6. التركيز البصري: القدرة على التركيز على معلومات محددة في البيئة المحيطة وتجاهل المعلومات غير الضرورية.(Sample et al، 2020; Wilson & Soranzo، 2015).
7. الإدراك البصري يؤدي دورًا مهمًا في تفاعلنا مع العالم المحيط وفهمنا للمعلومات المرئية. يعتمد هذا النوع من الإدراك على تفسير ومعالجة المعلومات البصرية بشكل صحيح لتكوين فهم شامل ومفهوم للبيئة والأحداث المحيطة بنا(Sample et al.، 2020).

صعوبات الإدراك لدى ذوي صعوبات التعلم:

ان هناك بعض الصعوبات في الادراك عند الاطفال من اهمها:

بطء في سرعة الإدراك السمعي البصري:الأطفال لديهم استجابات بطيئة للمحفزات السمعية والبصرية ؛ لأنهم لا يستطيعون التفريق بين الاختلافات الدقيقة بين الأصوات، على سبيل المثال، يكون البعض بطيئًا في الاستجابة للتعليمات والتعليمات التي يسمعونها، ويمكن للبعض رؤية الأشياء الثابتة بوضوح، إذا تحركوا، فإنهم يرونها في سلسلة. من الصور المتتالية مثل الصور المتحركة. يواجه البعض صعوبة في التمييز بين الألوان، والبعض يحتاج إلى وقت طويل لفهم وتسمية الأشكال والأرقام والحروف والكلمات التي يرونها، وهذا النوع يجعلهم أبطأ في تعلم القراءة والكتابة والحساب.

صعوبات الإدراك البصري الحركي عندما يكون الطفل غير قادر على التوفيق بين حركة يده وما يراه بعينيه، ولا يستطيع القيام بحركتين مختلفتين في نفس الوقت، مثل رفع الذراع اليسرى إلى الجانب والذراع اليمنى عالية في نفس الوقت، ويعاني الطفل في هذه الحالة من أمور عدة منها عدم القدرة على تحديد المسافة أو الاتجاه أو المكان. يمكنك قلب الحروف عند كتابتها، على سبيل المثال، كتابة كلمة (بكر) بدلاً من كلمة (ركب)، وعدم القدرة على توجيه يدك للمس شيء معين (قلم مثلاً)، وعدم القدرة على الكتابة على السطر. في خط مستقيم، عدم القدرة على أداء التمارين التي تتطلب التوافق في الحركات(الشريف، 2013).

البرامج التعليمية لعلاج صعوبات التعلم:

البرامج التعليمية الموجهة لعلاج صعوبات التعلم تشكل نهجاً شاملاً لتحسين أداء الطلاب الذين يواجهون تحديات في التعلم. تتضمن هذه البرامج سلسلة من الخطوات المترابطة والتي تهدف إلى تقديم الدعم اللازم لتحقيق التحسين التعليمي:

أولاً وقبل كل شيء، يتم إجراء تقييم شامل للطلاب لتحديد قدراتهم ومهاراتهم الأساسية، بما في ذلك المجالات الأكاديمية والنفسية والاجتماعية. يُعتَبَر هذا التقييم أساسياً لفهم احتياجات الطلاب والعوامل التي قد تؤثر على أدائهم التعليمي.

بناءً على نتائج التقييم، يتم وضع خطة فردية لكل طالب تحتوي على استراتيجيات وأدوات مخصصة لتلبية احتياجاته التعليمية. يتم تضمين هذه الخطة جميع الجوانب المهمة التي قد تساهم في تحسين أدائه الأكاديمي.

تُركز البرامج أيضاً على تعزيز المهارات الأساسية للطلاب مثل القراءة والكتابة والحساب، من خلال استخدام طرق تعليمية متنوعة ومناسبة لاحتياجات كل طالب.

تشجع البرامج على التفاعل والتعلم التعاوني والعمل الجماعي، حيث يتم تنظيم الأنشطة التعليمية بحيث يتمكن الطلاب من تبادل المعرفة والخبرات وتعلم بعضهم البعض.

بالإضافة إلى ذلك، تُعطى أهمية كبيرة للدعم الفردي، حيث يتم تقديم جلسات فردية مع المعلمين لتوجيه الطلاب وتقديم الدعم اللازم لهم بناءً على احتياجاتهم الفردية.

تُقدم البرامج أيضاً دعماً نفسياً وعاطفياً للطلاب، بهدف مساعدتهم على التغلب على التحديات التي يواجهونها وبناء الثقة بأنفسهم، مما يساهم في تحسين مستوى تفاعلهم وإنتاجيتهم التعليمية بشكل عام.

باختصار، تعمل البرامج التعليمية الموجهة لعلاج صعوبات التعلم على توفير بيئة داعمة وشاملة تساعد الطلاب على تحقيق تقدم مستمر في رحلتهم التعليمية وتعزيز إمكاناتهم التعليمية والشخصية.ظهرت طرق وبرامج عدة لعلاج صعوبات التعلم كما ذكرها (محمد، 2020)

البرامج التي تركز على العلاج: يركز في علاجه على أوجه القصور في العمليات والجوانب الداخلية للطفل مع صعوبة التعلم دونما التركيز على المحتوى مثل هذه البرامج من قبل أطفال المدارس الابتدائية الذين يواجهون صعوبات، تعلم في مجال اللغة والحساب تهتم بمعالجة ضعف الطفل أو قصوره في جوانب معينة، مثل الجانب النفسي اللغوي، من ناحية أخرى جوانب التدريب الإدراكي أو البصري أو الحسي.

البرامج التعويضية: وهي مصممة لتزويد الأطفال الذين يعانون من صعوبات التعلم بتجربة تعليمية من خلال الأساليب والقنوات غير التقليدية، ويقوم على التركيز المباشر على المشكلة التي يظهرها الطفل، أن سبب المشكلة هو أن الطفل لم يحصل على الفرصة المناسبة للتعلم.

البرامج التي تركز على المنهج البديل: يقوم على توفير مناهج مختلفة ومتعددة للمناهج المدرسية بحيث تكون هذه المناهج البديلة مناسبة للمتغيرات الخاصة بالمتعلم الذي يعاني من صعوبات التعلم.

الألعاب التعليمية الشعبية قد تكون أداة قوية لمساعدة الأفراد الذين يعانون من صعوبات التعلم. إذ يمكن أن تسهم الألعاب التعليمية الشعبية في تخفيف بعض صعوبات التعلم(NICE، 2013)

الدراسات السابقة:

دراسة صعوبات التعلم، وتحديدًا صعوبات الانتباه والإدراك، تشكل مجالًا مهمًا في البحث التربوي والنفسي. يهدف هذا المجال إلى فهم كيفية تأثير صعوبات التعلم على عملية اكتساب المعرفة والمهارات لدى الأفراد، وكيفية تطوير استراتيجيات التدخل المناسبة لمساعدتهم.

تشمل الدراسات السابقة في هذا المجال نظريات وأبحاث عديدة قام بها باحثون عرب وأجانب، حيث يركز البعض على التحليل النظري والآخر يعتمد على الدراسات التجريبية. تستكشف هذه الدراسات عوامل متعددة مثل الجينات، والبيئة، والعوامل السلوكية والتعليمية التي قد تسهم في ظهور صعوبات التعلم.

الدراسات العربية تسعى إلى تحليل هذه الظاهرة في سياق الثقافة والتعليم العربي، مما يساعد في تطوير استراتيجيات تدخل ملائمة للثقافة واللغة العربية. بينما تركز الدراسات الأجنبية على التقنيات والنهج الحديثة في فهم ومعالجة صعوبات التعلم باستخدام الأساليب العلمية المتقدمة.

باختصار، تقدم الدراسات السابقة في مجال صعوبات التعلم والانتباه والإدراك مرجعًا هامًا

للباحثين والمختصين في التعليم، حيث تساعد في توجيه الجهود نحو فهم أفضل لهذه الظاهرة وتطوير السياسات والتدخلات التعليمية المناسبة.

الدراسات السابقة:

الدراسات العربية :

دراسة الخضير(2021)

بعنوان: الألعاب الشعبية وأثرها الاجتماعي على النشء

هدفت الدراسة إلى التعرف على ماهية الألعاب الشعبية وصفتها وطرق ممارستها، وأثر ممارسة الألعاب الشعبية اجتماعيًا، والتعرف على أسباب الاهتمام باللعب الشعبي، وخصائص الألعاب الشعبية، وشروط ممارسة الألعاب الشعبية، وأهمية الألعاب الشعبية في المجتمع السعودي، وتم الاعتماد في منهج البحث على الدراسات المتوفرة والأبحاث والدوريات والمقالات المتخصصة وعلى الكتب الموجودة باللغة العربية، وذلك لتكوين إطار نظري للدراسة تم الانطلاق منه للتوصل إلى المفاهيم المتعلقة بالموضوع، وتمثلت نتائج الدراسة في أن الألعاب الشعبية وسيط يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، ويرجع الاهتمام بالألعاب الشعبية لأسباب منها الحفاظ على تراث الأمة والإسهام في النمو الاجتماعي والانفعالي والجسمي والعقلي للطفل، وأنها تتضمن العديد من المفردات التي تؤثر في التشكيل الثقافي والبيئي للناشئة.

دراسة الجديلي(2021)

بعنوان: أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طالبات الصف الرابع الأساسي".

هدفت الدراسة للتعرف على أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، وتم استخدام اختبار الأنماط اللغوية كأداة الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (47) طالبة من طالبات الصف الرابع الأساسي في مدرسة عين الحلوة الأساسية المشتركة، كما اتبعت الباحثة المنهج التجريبي القائم على تصميم المجموعات المتكافئة، لملاءمته لطبيعة الهدف من الدراسة، وأهم نتائج الدراسة: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسط رتب درجات طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار الأنماط اللغوية.

دراسة الجيوسي(2020)

بعنوان : أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة تأثير الألعاب التربوية على تنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في رياض الأطفال - في مدينة طولكرم. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام الطريقة التجريبية مع مجموعتين تجريبية وضابطة حيث تم تدريس المجموعة التجريبية من خلال الألعاب التعليمية، وتم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. تكون مجتمع الدراسة من جميع أطفال مدينة الرياض في مدينة طولكرم، والذين بلغ عددهم (6067) طالب وطالبة، وزعوا على مجموعتين تجريبية وضابطة مكونة من (13) و (11) طفل وطفلة. أدوات الدراسة شملت برنامج الألعاب التعليمية واختبار الإبداع لقياس تأثير أسلوب التدريس وكلاهما من تطوير الباحثة وأظهرت أهم نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية (الذين تعلموا بأسلوب اللعب) وأطفال المجموعة الضابطة (الذين تعلموا بالطريقة المعتادة) على الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي في ضوء نتائج اختبار التفكير الإبداعي. قدمت الباحثة العديد من التوصيات والمقترحات من أهمها: ضرورة تضمين منهج رياض الأطفال ألعاب تعليمية تحفز التفكير الإبداعي عند الأطفال، وإعداد كتيب خاص يشرح كيفية تحضير وتنفيذ هذه الألعاب، وتوفير ألعاب تعليمية. في ملعب رياض الأطفال مثل الألعاب الإلكترونية فريدة من نوعها، للمساعدة في تطوير مهاراتهم العقلية.

دراسة دراجي ولبرش (2020)

بعنوان : دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين

الهدف من الدراسة هو التعرف إلى دور الألعاب في تنمية المهارات والعقول الرياضية لمعلمي المرحلة الابتدائية قبل الألعاب لمساعدة الطلاب على اكتساب المهارات التي تساعد على تنمية التفكير الرياضي لدى طلابهم. موزعة على معلمي (15) من المدارس ابتدائية في جيجل، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج كان من أهمها الألعاب التربوية دور في تنمية درجة تصنيف عالية لدى طلاب المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلم بمتوسط (2.83) وانحراف معياري (0.31) وقدمت الدراسة مجموعة من التوصيات وأهمها: دمج سياسات الألعاب التعليمية في المناهج وجعلها أنشطة رسمية أكثر لا تتطلب جهود المعلمين فحسب، بل تتطلب توفير أنشطة شاملة. مساحة لاستخدام الألعاب بسهولة ودعم المدرسين بأدوات تنفيذ الألعاب التعليمية.

دراسة أبو زيد &لطفي، (2018)

بعنوان فعالية الألعاب التعليمية لوحدة في العلوم في تنمية بعض المفاهيم العلمية وتحسين مستوى الانتباه لدي تلميذات الصف الخامس الابتدائي ذوات صعوبات التعلم بمنطقة جازان.

ولتحقيق أهداف الدراسة، تم تطبيق أدوات الدراسة (إعداد الباحثتين) قبليًا، والتي تشتمل علي: الاختبار المفاهيمي للمفاهيم العلمية المتضمنة داخل وحدة (الأنظمة البيئية)، تم تحليل محتوي الوحدة، وتحديد المفاهيم العلمية المتضمنة بها، وعددها ستة عشر مفهوم، ومقياس الانتباه والذي يتكون من 30 فقرة، وتم تطبيقها مرة أخري بعد تطبيق مادة المعالجة التجريبية، وأعدت الباحثتان مادة المعالجة التجريبية والمتمثلة في(الألعاب الإلكترونية)، والمطبقة علي عينة الدراسة المكونة من (30) تلميذة من ذوات صعوبات التعلم الملتحقات بالصف الخامس الابتدائي بمحافظة جازان بالمملكة العربية السعودية، وقد عولجت النتائج إحصائيًا باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS، وتوصلت نتائج الدراسة الحالية إلى :

1. أن للتعلم القائم على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية فاعلية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لوحدة (الأنظمة البيئية) لمقرر العلوم المقرر علي تلميذات ذوات صعوبات التعلم الملتحقات بالصف الخامس الابتدائي،
2. تحسن مستوى الانتباه لديهن.

دراسة الجنزوري(2016)

بعنوان: مدى فاعلية استخدام الالعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لأطفال الرياض

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لدى أطفال الروضة وهي: الترتيب، التصنيف، التمييز. وتقديم النصائح التي يمكن استخدامها عند استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة للتعلم. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي للمجموعة. أما مجتمع الدراسة فقد تألف من أطفال روضة زهور البستان المسجلين في السنة التحضيرية للفصل الربيعي من العام الدراسي (2016/2015) وعددهم (60) طالباً. تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية البسيطة حيث تم اختيار عشرة أطفال ثلاثة ذكور وسبع إناث. أما بالنسبة لأدوات الدراسة فقد اشتملت على اختبارات الأداء في المهارات الرياضية والبرنامج التعليمي الذي أعده الباحث على أربع مراحل وتم فحص وتأمين صلاحيته للدراسات والسنة لصالح الاختبار البعدي. وأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين المقياسين القبلي والتتابعي في اختبار الترتيب والتصنيف والتمييز والمهارات العامة لصالح الاختبار التتابعي، ونستنتج أن استخدام التعلم باستخدام الألعاب التعليمية مساعدة الطلاب على الاحتفاظ بالمعرفة لفترة أطول من الطرق التقليدية قدمت الدراسة العديد من التوصيات والمقترحات من أهمها: إجراء دورات مكثفة في العمليات الحسابية في مجال الألعاب التعليمية

وكيفية تعليم الأطفال استخدامها وإعادة النظر في الأساليب التقليدية. برامج تعليم الرياضيات وضرورة إدخال الألعاب التربوية فيها.

دراسة بهلول(2015)

بعنوان: أثر استخدام الألعاب التعليمية في علاج صعوبات التعلم النمائية الأولية.

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في علاج صعوبات التعلم النمائية الأولية- دراسة ميدانية على تلاميذ التعليم التحضيري- وحددت مشكلة الدراسة في السؤال التالي:- ما اثر استخدام الألعاب التعليمية في علاج صعوبات التعلم النمائية الأولية لدى تلاميذ أقسام التحضيري ممن يعانون من صعوبات تعلم نمائية أولية؟ استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (80) تلميذ وتلميذة، وقد أسفرت الدراسة على النتائج التالية:- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في اختبار (قائمة الكشف المبكر عن صعوبات التعلم النمائية الأولية)، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي ومتوسط درجاتهم في الاختبار البعدي لصالح الاختبار البعدي عند مهارة الإدراك، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي ومتوسط درجاتهم في الاختبار البعدي لصالح الاختبار البعدي عند مهارة الذاكرة، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي ومتوسط درجاتهم في الاختبار البعدي لصالح الاختبار البعدي عند مهارة الانتباه.

دراسة الأشقر (2012)

بعنوان : أثر توظيف الألعاب التربوية لإكساب بعض القيم لأطفال الرياض في محافظات غزة

هدفت الدراسة إلى التعرف على الألعاب التعليمية التي تساعد على نقل بعض القيم لأطفال الرياض في محافظات غزة في فلسطين. واستخدمت الباحثة الاستبيانات لاختيار القيم حسب أهميتها للطفل والمجتمع، كما تم توجيه استبيانات لقياس القيم لأولياء الأمور ومعلمي رياض الأطفال وأطفال رياض الأطفال، بحيث تضمن المقياس اثنين وخمسين صورة، على بمعدل ثماني صور لكل قيمة، واختارت الباحثة عينة غرضية مكونة من (32) طالب من حي الرمال في روضة الهنا النموذجية غربي غزة، وقسمتها إلى مجموعة ضابطة وتجريبية، منهم (16) طالب من كلا الجنسين كانوا ضابطين و (16) طالب من كلا الجنسين كانوا نتائج تجريبية: هناك تأثير إيجابي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في استخدام الألعاب لاكتساب بعض القيم. لأطفال رياض الأطفال، وهذه القيم (النظافة - الأمانة - الأمانة -

الترتيب - حب الوالدين - احترام الآخرين). من أهم التوصيات هام: الاهتمام بالألعاب ذات الطابع التربوي في رياض الأطفال، وإعادة النظر في القصص المقدمة للأطفال وضرورة احتواء القيم النبيلة، بحيث يتم تأليف الأغاني المقدمة للأطفال قدر الإمكان.

الدراسات الاجنبية:

دراسة : (Mohamed & Shaaban, 2021)

بعنوان : تأثير الألعاب التعليمية على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب الطفولة المبكرة ذوي صعوبات التعلم: مراجعة منهجية وتحليل تلوي

تبحث هذه الدراسة في آثار الألعاب التعليمية على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب الطفولة المبكرة الذين يعانون من صعوبات التعلم بناءً على مراجعة الأدبيات، ركزت هذه الدراسة على العديد من الدراسات حول تأثير الألعاب التعليمية على مختلف جوانب التعليم، و تهدف ورقة المفاهيم هذه إلى إلقاء الضوء على بعض فوائد الألعاب والتحديات التي يواجهها المعلمون وأطفال الطفولة المبكرة في استخدام الألعاب التعليمية. تظهر نتائج هذه الورقة أن الألعاب لا تستخدم فقط لنجاح طلاب الطفولة المبكرة الذين يعانون من صعوبات التعلم في فصول اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، ولكن الأهم من ذلك، لتحفيزهم وزيادة التعاون بين الأطفال. بالإضافة إلى ذلك، تشير النتائج إلى أن هناك مزايا وعيوبًا لاستخدام الألعاب لتعلم مفردات اللغة الإنجليزية.

دراسة : (Raniyah & Syamsudin, 2020)

بعنوان : التركيز المركزي للأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه عن طريق لعبة تعليمية

هدفت هذه الدراسة كيف سيتم وصف تأثير الألعاب التعليمية في تحسين التركيز في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال وصف 5 أطفال يعانون من أعراض اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه. تشير نتائج الملاحظة إلى أن هناك زيادة في التركيز عند الأطفال بعد التحفيز بالنظر إلى شكل الألعاب التعليمية.

دراسة : (Hocine , Ameur , & Ziani , 2019)

بعنوان : حافظ على الانتباه: لعبة جادة مخصصة لتدريب الانتباه

هدفت هذه الدراسة الى تصميم لعبة جديدة تساعد على التعلم والانتباه وسمى الباحثون هذه اللعبة Keep Attention، وهي لعبة جادة مصممة لتقييم الانتباه البصري وإضفاء الطابع الشخصي على تجربة التدريب. نسلط الضوءعلى وجه الخصوصعلى إطار عمل التصميم الذي أخذناه

للتعامل مع مشكلات التخصيص. توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: أنه يمكن أن يساعد التشخيص المبكر ومراقبة القدرات المعرفية للأطفال في منع تطور مثل هذه الأمراض، قد تؤدي الألعاب الجادة دورًا مهمًا في مساعدة المعلمين على تقييم القدرات المعرفية للأطفال والحصول على بيانات كمية حول تقدمهم. يمكن استخدامه أيضًا كأداة تدريب مخصصة لا تأخذ فقط في الاهتمام قدرات الأفراد واحتياجات التدريب ولكن أيضًا دوافعهم.

دراسة : (García, García, Areces, & Rodríguez, 2019)

بعنوان : الألعاب الجادة وأثرها في تحسين الانتباه لدى الطلاب الذين يعانون من صعوبات التعلم

هدفت هذه الدراسة الى التعرف إلى التأثيرات على الانتباه للعبة الجادة بناءً على الذكاءات المتعددة في عينة من 44 طالبًا (الفئة العمرية = 6-16 عامًا ؛ المجموعة التجريبية = 24 ؛ المجموعة الضابطة = 20) مع اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط (ADHD) ومحددة اضطراب التعلم (SLD)، تم استخدام مقاييس الأداء والمراقبة للانتباه. تألفت المداخلة من 28 جلسة (10 دقائق لكل جلسة)، تدرب فيها المشاركون بـ 10 ألعاب على أساس الذكاءات المتعددة، عُثر على تحسن كبير في مقاييس أداء الانتباه (الانتباه البصري) بعد التدخل، مع المجموعة التجريبية ومجموعة الضابطة تختلف بشكل كبير في الاختبار البعدي. تستدعي هذه النتائج النظر في إمكانية تطبيق تعزيز الذكاءات المختلفة أو المواهب أو القدرات الفريدة من خلال ألعاب الفيديو التعليمية كجسر مهم لتحسين مناطق العجز - في هذه الحالة الانتباه إلى الطلاب الذين يعانون من صعوبات التعلم.

دراسة : (Ramos & Segundo, 2018)

بعنوان : الألعاب الرقمية في المدرسة: تحسين الانتباه والمرونة المعرفية

تحلل هذه الدراسة آثار استخدام الألعاب الرقمية في السياق المدرسي لتحسين المرونة والانتباه الإدراكيين. تم تقديم هذا البحث كدراسة شبه تجريبية، شملت 100 طفل مقسمة إلى مجموعتين: المشاركة والمجموعة الضابطة. اقترحنا تدخلات لاستخدام الألعاب الرقمية خمسة أيام في الأسبوع لمدة ستة أسابيع في الفصل الدراسي. تم تقييم كلتا المجموعتين قبل وبعد التدخل على أساس تطبيق الاختبارات النفسية. أظهرت النتائج أن المجموعة المشاركة، بالمقارنة مع المجموعة الضابطة، قد تحسنت بشكل ملحوظ فيما يتعلق بالانتباه ($P < 0.005$) والمرونة المعرفية $P < 0.05$) يشير هذا إلى أن استخدام الألعاب الرقمية يمكن أن يسهم في تحسين الوظائف التنفيذية.

دراسة: (Mark, 2018)

بعنوان : فاعلية الألعاب التربوية للطلبة ذوي صعوبات التعلم

هدفت للتعرف على مدى فاعلية الألعاب التربوية لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم، حيث تم استهداف طلاب المرحلة الابتدائية، على عينة قوامها (90) طالبًا وطالبة في أربع مدارس ابتدائية للصفوف (1-4) في ولاية متشغين باستخدام استبانة معدلة حول صعوبات التعلم وأثر ممارسة الألعاب التربوية داخل وخارج غرفة الصف على تنمية قدراتهم، وأظهرت النتائج أن هناك فاعلية عالية للألعاب التربوية على تنمية المهارات لدى طلبة صعوبات التعلم.

دراسة : (Guía, Lozano, & Penichet, 2015)

بعنوان : ألعاب تعليمية تعتمد على واجهات مستخدم موزعة وملموسة لتحفيز القدرات المعرفية لدى الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه

هدفت الدراسة إلى تقديم نظام برمجي جديد بآليات تفاعل جديدة بهدف تحسين الذاكرة والانتباه لدى الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، حيث يعتمد النظام على مجموعة من الألعاب التعاونية التي طُوّرت في بيئة جديدة متعددة الأجهزة تطبق نموذج واجهة المستخدم الموزعة جنبًا إلى جنب مع واجهات المستخدم الملموسة (TUIs) يعتبر التفاعل مع النظام بدهيًا وبسيطًا للغاية حيث يتفاعل الأطفال مباشرة مع الكائنات المادية المعروفة المستخدمة مثل TUIs بدلاً من استخدام الماوس ولوحة المفاتيح بهذه الطريقة، يمكن للأطفال اللعب أثناء التنقل في أرجاء الغرفة والتفاعل مع الألعاب المعروضة على الحائط.

دراسة : (Almeida, 2012)

بعنوان : تأثير لعبة كمبيوتر تعليمية على اكتساب المعرفة الواقعية والمفاهيم البسيطة.

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية ألعاب الحاسوب التعليمية في إكساب المفاهيم البسيطة للمعرفة لدى طلاب جامعة إنديانا في ولاية بنسلفانيا، وتكونت عينة الدراسة من (65) طالبًا من طلاب كلية التربية بالجامعة، واتبعت الباحثة في الدراسة المنهج التجريبي، حيث وزعت العينة بشكل عشوائي على مجموعتين، مجموعة تجريبية وعدد أفرادها (33) طالبًا ومجموعة ضابطة وعدد أفرادها (32) طالبًا، وقد تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة العادية، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار المفاهيم البسيطة للمعرفة النظرية، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم البسيطة للمعرفة النظرية لصالح المجموعة التجريبية، تعزى إلى طريق التدريس باستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية.

دراسة : (Barbato, 2010)

بعنوان : فاعلية التدريس بمساعدة الكمبيوتر في التدريس في تحصيل الطلاب للرياضيات والقدرة على حل المشكلات في الرياضيات.

هدفت للتعرف على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تدريس الرياضيات لتنمية التحصيل وحل المشكلات الرياضية لدى طلاب المرحلة الثانوية، واتبعت الدراسة المنهج التجريبي على عينة مختارة من طلاب المرحلة الثانوية، وأعدت الدراسة اختبار تحصيلي واختبار حل المشكلات الرياضية، وكشف النتائج عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات لتنمية التحصيل وحل المشكلات الرياضية لدى طلاب المرحلة الثانوية في المجموعة التجريبية.

التعقيب على الدراسات السابقة

بذلت الباحثة جهدها للتعرف على الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية وتلك التي تركزت على صعوبات التعلم، وقد تأثرت الدراسة الحالية بالعديد من الأبحاث الحديثة التي تمت مراجعتها، والتي تعكس وتوسع في دراسات سابقة.

تناول بعض الدراسات السابقة علاقة الألعاب التعليمية ودورها في تعزيز قدرات الطلبة بشكل عام مثل دراسات كل من دراسة (الخضير، 2021) ودراسة (الجيوسي ، 2020)و دراسة (دراجي و لبرش، 2020) ودراسة (الجنزوري، 2016) ودراسة (الاشقر، 2012)، الا أي من هذه الدراسات قد تطرق بشكل عام الى دور الألعاب التعليمية في معالجة المشكلات التي تواجه الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة، ومن جانب آخر ربطت بعض الدراسات السابقة التي تم تناولها اللعب بشكل عام في مساعدة الأطفال ذوي صعوبات التعلم مثل: دراسات كل من دراسة (الجديلي، 2021) ودراسة (بهلول، 2015) ودراسةMohamed & Shaaban) ، (2021 ودراسةMark)، (2018 وبينت الدراسات السابقة أن هناك علاقة إيجابية بشكل عام بين تناول أساليب التعليم القائم على الألعاب ومستوى الطلبة ذوي صعوبات التعلم.

ومن خلال الاطلاع على الدراسات السابقة يستنتجأن بعض الدراسات السابقة قد ربطت بشكل مباشر بين الألعاب التعليمية ومستويات الإدراك والانتباه لدى طلبة صعوبات التعلم، ومن هذه الدراسات دراسة (أبو زيد & لطفي، 2018)، ودراسة (Raniyah & Syamsudin، 2020) ودراسة (Hocine، Ameur ، Ziani &، 2019) ودراسة (García، García، Areces ، Rodríguez &، 2019) ودراسة (Guía، Lozano ، & Penichet، 2015)

اتفقت معظم الدراسات التي ركزت على الألعاب التعليمية على استخدام الألعاب التعليمية كمتغير تجريبي، وتتفق الدراسة الحالية مع هذه الدراسات في هذا الجانب، ركزت معظم الدراسات على المرحلة الأساسية مثل:(الاشقر، 2012) و(الجديلي، 2021) و(الجنزوري، 2016) وهذا ما استفادت منه الباحثة، حيث ركزت على المرحلة الابتدائية بشكل عام والمرحلة الإعدادية بشكل خاص، اتفقت معظم الدراسات السابقة على استخدام المنهج التجريبي القائم على مجموعتين متساويتين (المجموعة التجريبية والضابطة) وهذا ما استفادت منه الباحثة خلال دراستها.

اختلفت بعض الدراسات مع موضوع الدراسة الحالية في بعض النواحي البسيطة مثل مناقشتها للألعاب الفيديو مع استمرار الهدف نفسه وهو علاج ذوي صعوبات التعلم من أمثال: دراسة (Barbato, 2010) و(Almeida, 2012) و(Koceski & Koceska , 2015)ومنها ما اتفق اتفاقًا واضحًا من حيث العنوان والمضمون من أمثال:(بهلول، 2015) و (الخضير، 2021)،

ما يميز هذه الدراسة أنها فريدة من نوعها،فهي الوحيدة التي بحثت في فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم،فلم تستطع الباحثة ايجاد أي رسالة او بحث علمي موثوق يقيس مدى تأثير العاب الشعبية على تحسين مهاراتي الانتباه والادراك لذوي صعوبات التعلم.

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

مقدمة:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم، حيث يتضمن هذا الفصل منهج الدراسة ومجتمعها، وعينتها، والإجراءات التي تم اتباعها في استخدام أدوات الدراسة، والتحقق من صدق الأداة وثباتها، بالإضافة إلى تحديد الطرق الإحصائية المتبعة لاختبار الفرضيات وتحليل البيانات.

منهج الدراسة

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي لملاءمته لأغراض الدراسة، وذلك من أجل معرفة أثر المتغير المستقل المتمثل في فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية على المتغير التابع المتمثل في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الانتباه والإدراك). إذ تتضمن هذه التجربة وجود مجموعتين من الطلاب ذوي صعوبات التعلم، مجموعة تجريبية درست عبر برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة الاعتيادية.

مجتمع الدراسة وعينتها:

تكون مجتمع الدراسة من طلاب صعوبات التعلم الملتحقين بغرف المصادر التعليمية في المدارس الحكومية الأساسية في مديرية تربية قباطية، والتي تبلغ عددها 21 غرفة، يدرس فيها ما مجموعه 430 طالبًا، وذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2023/2022م، وفقًا لسجلات وزارة التربية والتعليم في المديرية. تم اختيار أفراد عينة الدراسة بالطريقة القصدية، وهي مدرسة ذكور جبع الأساسية؛ لتعاون إدارة المدرسة ومعلميها مع الباحثة واستعدادهم للتعاون في تطبيق الدراسة. وقد تمثلت العينة في 40 طالباً انتظم فيها في العامين الماضيين، تم تقسيمهم إلى مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية، حيث ضمت كل مجموعة 20 طالبًا.

أدوات الدراسة

بهدف تنفيذ الدراسة، وجمع البيانات اللازمة لتحقيق أهدافها وظفت الباحثة اداتين: تمثلت الأولى بالجزئية الخاصة بالانتباه والادراك من مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم النمائية التشخيصية (مصطفى الزيات)، الثانية بالبرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية وفيما يلي توضيح لكل منها:

مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم النمائية التشخيصية (مصطفى الزيات، بطارية) مقاييس التقدير التشخيصيَّة لصعوبات التعلم هي الطبعة الأولى من البطارية الصادرة عام 2007. وتُعتبر هذه البطارية مجموعة من المقاييس التي تعتمد على تقدير المعلم أو الأب أو الأم لمدى تواتر الخصائص السلوكية المميزة لذوي صعوبات التعلم من حيث الحدة والتكرار والديمومة، من خلال الملاحظة المباشرة التي تقوم على رصد هذه الأنماط السلوكية في الفصل أو المدرسة أو البيت، المتعلقة بصعوبات التعلم. وتم أخذ الجزيئة الخاصة بالانتباه والإدراك من هذا المقياس.

ثبات أداة الدراسة:

جدول رقم (1): الثبات الكلي لبطارية مقياس الدراسة حسب معامل الثبات كرونباخ الفا

	N	معامل الثبات (كرونباخ الفا)
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)	20	0.722
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الاستماعي)	20	0.780
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك البصري)	20	0.623
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الحركي)	20	0.705
الثبات الكلي		0.877

يتضح من نتائج الدراسة أن مجالات المقياس لصعوبات الانتباه قد حصلت على معامل ثبات بلغ (0.722)، وهو معامل ثبات أعلى من (0.60) ويفي بأغراض الدراسة(Taber، 2018).

كما يتضح أن معاملات الثبات الخاصة بمجال صعوبات الإدراك الاستماعي قد حصلت على معامل ثبات بلغ (0.780)، وقد حصل مجال صعوبات الإدراك البصري على معامل ثبات بلغ (0.62)، فيما بلغ معامل الثبات لصعوبات الإدراك الحركي (0.70)، وقد بلغ معامل الثبات لمقياس ككل على (0.877) وهذا يفي بأغراض الدراسة.

إضافةً إلى ذلك، يمكن إشارةً إلى أن الأداة المستخدمة تُعتبر مقياسًا مقننًا، مما يعني أنها تتمتع بموثوقية وثبات في قياس الظواهر المرتبطة بصعوبات التعلم.

البرنامج القائم على الالعاب التعليمية الشعبية :

تم تصميم البرنامج ليتألف من 7 جلسات أساسية، حيث تحتوي كل جلسة على مجموعة من الألعاب الشعبية التي تهدف إلى تحقيق أهداف الجلسة المحددة. وتبلغ مدة كل لعبة 40 دقيقة، وتعقد الجلسات لجميع المشاركين بشكل جماعي، وتشمل فرقًا وبتنافس فردي، حيث يكون عددهم

20 طالبًا، وتتراوح أعمارهم بين 7 و 10 سنوات. وتهدف هذه الجلسات إلى تحسين مجموعة من مهارات الانتباه والإدراك لدى طلاب صعوبات التعلم.

اتبعت الباحثة في إعداد المادة الخطوات التالية:

- • الاطلاع على مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم النمائية والأكاديمية.
- • مراجعة الإطار النظري والدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية.
- • إجراء مقابلة مع عدد من معلمي ومشرفي غرف المصادر والاستفادة من آرائهم حول صعوبات الانتباه والإدراك لدى طلاب صعوبات التعلم.
- • الاطلاع على الحقيبة الأكاديمية التشخيصية لغرف المصادر للعام 2022م.
- • الاطلاع على دليل معلم غرف المصادر في فلسطين للعام 2015م.
- • حضور (10) حصص لطلاب غرف المصادر في صفوفهم للتأكد من مستوى الانتباه والإدراك لديهم.

الصدق الظاهري للبرنامج:

تم عرض البرنامج في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص. وبلغ عددهم (10) أفراد من المختصين الذين يحملون درجات علمية عليا في مجال العلوم التربوية والتربية الخاصة، ويعملون في جامعات مختلفة ومواقع أخرى. تم تقديم البرنامج لهم للتحكيم بناءً على ملاءمة العنوان مع محتوى البرنامج، ومدى ملائمته لأعمار الطلاب وخصائصهم النفسية والنمائية، ودرجة تحقيقه للأهداف المعدة له، ومدى وضوح المحتوى وسلامة اللغة. كما تم استقبال أي ملاحظات يرونها مناسبة.

أهداف البرنامج :

تهدف البرنامج إلى تحقيق الأهداف العامة التالية:

- • زيادة قدرة الطلبة على الانتباه والتركيز.
- • زيادة قدرة الطلبة على الاستمرارية في العمل وإتمام النشاط.
- • زيادة قدرة الطلبة على الاستقبال السمعي.
- • زيادة قدرة الطلبة على التميز السمعي.
- • تنمية قدرة الطلبة على التآزر الحركي.
- • تطوير قدرة الطلبة على التحكم الحركي وحفظ التوازن.

حساب ثبات البرنامج التعليمي:

يمكن اعتبار رأي المحكمين نوعًا من الثبات للأداة في حالة استخدامهم لتقييم البرنامج أو الأداة بعد تطبيقها. إذا كانت آراء المحكمين متسقة ومتفق عليها بشأن فعالية البرنامج وجودته، فإن ذلك يمكن اعتباره مؤشرًا إيجابيًا على ثبات الأداة. حيث تم تقدير ثبات الأداة عادةً عن طريق استخدام معامل الاتفاق بين المقيّمين (Inter-Rater Reliability). يتم ذلك عن طريق قياس مدى التوافق بين تقييمات مختلف المقيّمين للبرنامج التعليمي المستخدم في الدراسة..

إجراءات الدراسة

أجرت الباحثة هذه الدراسة وفق الخطوات الآتية:

1. الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة والأدبيات التربوية التي لها علاقة بموضوع الدراسة، وهو توظيف فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تدريس الدروس التعليمية لبيان أثرها على تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم.
2. القيام بحصر مجتمع الدراسة والمتمثل في طلبة غرف المصادر في مدارس مدرية قباطية
3. بناء برنامج الدراسة بعد إطلاع الباحثة على مجموعة من البرامج المستخدمة في مثل هذه الدراسة ومراجعة الأدب التربوي الخاص بموضوع الدراسة.
4. إعداد وتصميم المهمات التعليمية وفق فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية (ملحق 4).
5. إعداد مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الانتباه والإدراك) (ملحق 1)، والتأكد من صدق وثباته وعرضه على مجموعة من المحكمين.
6. توزيع عينة الدراسة عشوائياً إلى مجموعتين، تجريبية وضابطة.
7. تطبيق مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الانتباه والإدراك) بشكل قبلي، على طلبة المجموعتين، التجريبية والضابطة للتأكد من تكافؤ المجموعتين.
8. القيام بالتدريس والتواصل عبر البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية مع المجموعة التجريبية بشكل مباشر داخل غرفة المصادر.
9. القيام بإجراء الاختبارات البعدية (صعوبات الانتباه، الإدراك الاستماعي، الإدراك البصري، الإدراك الحركي) لكلا المجموعتين ومعرفة أثر استخدام فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في المجموعة التجريبية والطريقة الاعتيادية في المجموعة الضابطة.
10. جمع البيانات والقيام بالمعالجات الإحصائية المناسبة، وتحليل النتائج ومناقشتها والمقارنة مع الدراسات السابقة، واقتراح التوصيات المناسبة.

تصميم الدراسة ومتغيراتها:

تصنف الدراسة الحالية ضمن الدراسات شبه التجريبية، إذ استخدمت الباحثة تصميم المجموعتين كما توضحه الرموز التالية:

$G_1 : O_1 \ X \ O_2$

$G_2 : O_1 \ -O_2$

ويشير كل رمز من الرموز الواردة في تصميم الدراسة إلى مايلي:

جدول رقم (2): تصميم الدراسة

G_1	المجموعة التجريبية.
G_2	المجموعة الضابطة.
O_1	مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم(الانتباه والادراك).
X	برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية
-	الطريقة الاعتيادية

متغيرات الدراسة

المتغير المستقل: تضمنت الدراسة متغير مستقل، وهو المجموعة ولها مستويين:

- التدريس باستخدام فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية للمجموعة التجريبية.
- التدريس بالطريقة التقليدية(الاعتيادية) للمجموعة الضابطة.

المتغير التابع: تضمنت الدراسة متغيرًا تابعًا وهو:

- مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم(الانتباه والادراك).

استخدمت الباحثة برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) من أجل معالجة البيانات وهي كما يلي:

أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد جمع البيانات ثم إدخالها للحاسب لتعالج بواسطة الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وقد استخدمت الأساليب التالية:

- النسب المئوية والتكرارات.
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
- نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test)

الفصل الرابع

التحليل والنتائج

المقدمة

نتائج أسئلة الدراسة

نتائج فرضيات الدراسة الإحصائية

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بإعداد مهام تعليمية تعاونية وفق فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية، لتقوم بعد ذلك بتدريس مجموعتين من الطلاب (ذكور) إحداهما تجريبية درست باستخدام فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية، والأخرى ضابطة درست بالطريقة الاعتيادية. كما تم إعداد مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الانتباه والادراك) قبلياً وبعدياً. وتوصلت الباحثة إلى النتائج بعد جمع البيانات ومعالجتها إحصائياً باستخدام برنامج الرزم الإحصائية SPSS وهي كما يلي:

النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم؟

تم الإجابة عن هذا التساؤل الرئيس من خلال فحص الفرضيات الخاصة بالدراسة والتي تبين فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والادراك لدى صعوبات التعلم

ويتفرع عنه فرضيتين:

الفرضية الأولى: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بل تطبيق البرنامج.

الفرضية الثانية: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

جدول رقم (3) نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)	الضابطة	20	1.9900	.26537	.122	38	.904
	التجريبية	20	1.9775	.37363			

الجدول رقم (3) يعكس نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (Independent Samples t-test) لفحص الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه) بين طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج. يتكون الجدول من المعلومات التالية:

نتائج الجدول تشير إلى أنه لم يتم العثور على فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه) قبل تطبيق البرنامج. هذا يظهر من قيمة ت (t-value) ودرجة الحرية (degrees of freedom) التي تستخدم لحساب قيمة الـ p-value. قيمة مستوى الدلالة (p-value) هي 0.904، وهي أعلى بكثير من مستوى الدلالة المعتاد (0.05)، مما يشير إلى أن الفروقات بين المجموعتين في هذا المقياس ليست إحصائياً دالة.

النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

جدول (4): نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
(صعوبات الانتباه)	الضابطة	20	2.3025	.26728	15.134	.000
	التجريبية	20	1.0550	.25386		

نتائج الجدول (4) تظهر فروقاً دالة إحصائياً ذات دلالة قوية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه) بين طلاب المجموعة التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج.

قيمة التحليل الإحصائي (t-value) هي مرتفعة جداً (15.134)، وقيمة مستوى الدلالة (p-value) مدللة بشكل كبير (0.000)، مما يشير إلى وجود فروقات إحصائياً دالة بين المجموعتين. بالتالي، يمكن استنتاج أن تطبيق البرنامج أدى إلى تغييرات ملحوظة في تقدير صعوبات التعلم (صعوبات الانتباه) بين الطلاب في المجموعة التجريبية بالمقارنة مع الضابطة.

هذه النتائج تدعم الفرضية الثانية المذكورة، حيث يمكن القول بأن هناك تأثيراً إيجابياً لتطبيق البرنامج على تحسين التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم لدى الطلاب في المجموعة التجريبية بعد انتهاء التدخل.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

ويتفرع عنه فرضيتين:

الفرضية الثالثة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

الفرضية الرابعة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α =0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

جدول رقم (5) نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج

	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الاستماعي)	الضابطة	20	1.9125	.24326	.086	38	.932
	التجريبية	20	1.9200	.30496			

نتائج الجدول (5) تظهر عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج. يُعزى هذا النتيجة إلى تشابه المتوسطات الأولية لمقياس الإدراك الاستماعي بين الطلبة في كلتا المجموعتين، حيث كانت القيم المتوسطة للمجموعة التجريبية (1.9200) والمجموعة الضابطة (1.9125) قريبة جدًا من بعضها البعض. هذا يُشير إلى أن الطلبة في المجموعتين كانوا على نفس المستوى من الإدراك الاستماعي لصعوبات التعلم قبل بدء تأثير البرنامج.

النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

جدول رقم (6) نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
(صعوبات الإدراك الاستماعي)	الضابطة	20	2.3850	.22189	14.482	.000
	التجريبية	20	1.1075	.32617		

نتائج الجدول (6) تشير إلى عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج. يُعزى ذلك إلى تشابه المتوسطات بين الطلبة في المجموعتين بعد تدخل البرنامج التعليمي.

تبين الجدول أن المتوسط الحسابي لمجموعة الضابطة كان 2.3850، بينما كان المتوسط الحسابي لمجموعة التجريبية 1.1075. علاوة على ذلك، كانت القيمة ت (t-value) المحسوبة تساوي 14.482، وهذا يعني أن الفروق بين المتوسطات كانت دالة احصائيا بشكل ملحوظ (p = 000.) عند مستوى الدلالة 0.05.

هذه النتائج تشير إلى أن البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية قد أثر بشكل فعال على مقياس الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم في المجموعة التجريبية، حيث أظهرت المجموعة التجريبية متوسطًا أقل بشكل يعتبر دالة إحصائيًا بارزًا مقارنة بالمجموعة الضابطة.

هذه النتائج تدعم فاعلية البرنامج التعليمي في تحسين الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم، حيث يمكن أن يُنسب أي تحسين إلى تأثير البرنامج نفسه وليس إلى عوامل أخرى خارجية.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:
ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك البصري لدى طلبة صعوبات التعلم؟

ويتفرع عنه فرضيتين:

الفرضية الخامسة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

الفرضية السادسة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

النتائج بالمتعلقة بالفرضية الخامسة:
لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

جدول رقم (7) نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك البصري)	الضابطة	20	2.0400	.36223	.868	38	.391
	التجريبية	20	2.1325	.31004			

نتائج الجدول (7) تظهر عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج التعليمي. يُعزى هذا النتيجة إلى تكافؤ المجموعتين في المتوسطات الأولية لمقياس الإدراك البصري، حيث كانت القيم المتوسطة لكل من المجموعة التجريبية (2.1325) والمجموعة الضابطة (2.0400) قريبة من بعضها البعض ولم تكن مختلفة بشكل يُعتبر دالة إحصائيًا بمستوى الدلالة (α = 0.05). هذا يعني أن أية فروقات تظهر بعد تطبيق البرنامج قد يمكن تنسبها إلى تأثير البرنامج نفسه على الإدراك البصري لدى الطلبة، وليس إلى فروقات أولية في المتوسطات بين المجموعتين قبل التدخل التعليمي.

النتائج المتعلقة بالفرضية السادسة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

جدول (8): نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
(صعوبات الإدراك البصري)	الضابطة	20	2.3025	.23646	8.052	.000
	التجريبية	20	1.5825	.32252		

في الجدول (8)، تم استخدام اختبار ت لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج التعليمي. أظهر الجدول أن المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة كان 2.3025، بينما كان المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية 1.5825. علاوة على ذلك، كانت القيمة ت المحسوبة تساوي 8.052، وهذا يعني أن الفروق بين المتوسطات كانت دالة احصائيا (p = .000) عند مستوى الدلالة .0.05 بمعنى آخر، كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين المجموعتين في مقياس الإدراك البصري بعد تطبيق البرنامج التعليمي.

النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الحركي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

ويتفرع عنه فرضيتين:

الفرضية السابعة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

الفرضية الثامنة: لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

النتائج المتعلقة بالفرضية السابعة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

جدول رقم (9) نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الحركي)	الضابطة	20	1.9775	.27119	.336	38	.738
	التجريبية	20	2.0100	.33623			

نتائج الجدول تشير إلى عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج. يمكن تفسير هذه النتائج بأن الطلاب في كلا المجموعتين كانوا متماثلين أو متشابهين بشكل كبير في تقديراتهم لصعوبات التعلم قبل بدء التدخل التعليمي. للمجموعة الضابطة (التي لم يتم تطبيق البرنامج عليها)، كان متوسط مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) يساوي 1.9775، مع انحراف معياري قدره 0.27119 و بالمقابل، للمجموعة التجريبية (التي تم تطبيق البرنامج عليها)، كان متوسط مقياس التقدير التشخيصي يساوي 2.0100، مع انحراف معياري قدره 0.33623. قيمة الت حسابية (t) التي تم احتسابها لاختبار فرضية وجود فروق بين المجموعتين كانت 0.336، وعدد درجات الحرية هو 38. تشير قيمة مستوى الدلالة (p-value) التي حصلنا عليها (0.738) إلى أنها أكبر من مستوى الدلالة المعتاد (0.05). هذا يعني أننا لا نستطيع رفض الفرضية الصفرية بوجود فرق ذو دلالة إحصائية بين المجموعتين قبل تطبيق البرنامج.

النتائج المتعلقة بالفرضية الثامنة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

جدول (10): نتائج اختبار ت لمجموعتين مستقلتين (independent samples t-test) لفحص دلالة الفروق في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
(صعوبات الإدراك الحركي)	الضابطة	20	2.3475	.30065	6.553	.000
	التجريبية	20	1.6450	.37343		

نتائج اختبار ت للمجموعتين المستقلتين (independent samples t-test) تظهر وجود فارق دال إحصائيًا بين مجموعة الطلبة التجريبية ومجموعة الطلبة الضابطة في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بعد تطبيق البرنامج. قيمة ت الاختبار كانت 6.553 مع مستوى دلالة يقل عن 0.001 (p < 0.001). هذا يعني أن هناك فرق دال إحصائيًا بين المجموعتين في متوسط التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم بعد تدخل البرنامج.

بشكل أكثر تفصيلًا، يمكننا فهم الفروقات الإحصائية عبر المقارنة بين متوسطات المجموعتين وقيمة ت الاختبار. المتوسط الحسابي لمجموعة الضابطة كان 2.3475، بينما كان المتوسط الحسابي لمجموعة التجريبية أقل وبلغ 1.6450. قيمة ت الاختبار العالية (6.553) تشير إلى أن الفرق بين المجموعتين في متوسط التقدير التشخيصي هو أكبر من ما يمكن أن يكون عشوائيًا، وبالتالي فهو يعكس فرقًا حقيقيًا بين الطلبة في القدرة على التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم بعد تطبيق البرنامج.هذه النتائج قد توحي بفاعلية البرنامج المستخدم في تحسين الإدراك الحركي للطلبة في المجموعة التجريبية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي لم تخضع لهذا البرنامج.

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

مناقشة النتائج

التوصيات

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

مناقشة النتائج

فيما يلي عرضا لمناقشة نتائج الدراسة تبعا لتسلسل اسئلتها وفرضياتها:

مناقشة نتائج السؤال الأول:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم؟

تم الإجابة عن هذا التساؤل الرئيس من خلال فحص الفرضيات الخاصة بالدراسة والتي تبين فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه لدى صعوبات التعلم وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع ماأشارت اليه دراسة كل من (Cohen)، Gallen et al.2023 ;، Mishra et al.2023 ;، Sperotto2012 ;، 2016)أن الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تؤدي دورًا مهمًا في تعزيز الانتباه لدى ذوي صعوبات التعلم. حيث يعاني الأفراد ذوو صعوبات التعلم في بعض الأحيان من صعوبة في الانتباه والتركيز نظرًا للتحديات التي يواجهونها في معالجة المعلومات. وهنا تأتي الألعاب التعليمية الشعبية لتقديم دعم إضافي. الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تعزز الانتباه لدى ذوي صعوبات التعلم من خلال توفير تحدٍ ملائم، فالألعاب التعليمية يمكن أن تكون مصممة بطرق توفر تحديًا مناسبًا لمستوى قدرات اللاعب، مما يشجعهم على التركيز والمشاركة. كما أن الألعاب التعليمية الشعبية غالبًا ما تستخدم محتوى شائقًاوذا صلة بالثقافة والتقاليد المحلية. ذلك يمكن أن يحفز اللاعبين ويجعلهم أكثر استعدادًا للمشاركة والتفاعل. بالإضافة إلىأن الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تحتوي على نظم مكافآت بسيطة، مثل النقاط أو الإنجازات، مما يشجع اللاعبين على التركيز والعمل بجدية لتحقيق أهداف اللعبة.

كما أن الألعاب التعليمية الشعبية الفلسطينية تعزز استخدام التفاعل والمشاركة، كون أن الألعاب التعليمية الشعبية غالبًا ما تشجع على التفاعل بين اللاعبين وتشجيعهم على المشاركة في الأنشطة. هذا ويمكن أن يسهم في تحفيزهم للانتباه والمشاركة بشكل فعال. فالألعاب التعليمية يمكن أن تكون متنوعة وتحتوي على تحديات متعددة وأنماط مختلفة للعب. هذا يمكن أن يساعد في الحفاظ على اهتمام اللاعبين وزيادة مدى استمراريتهم. باختصار، الألعاب التعليمية الشعبية تقدم سياقًا مثيرًا ومحفزًا للتعلم، وهذا يمكن أن يسهم في تعزيز الانتباه والمشاركة لدى ذوي صعوبات التعلم.

مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بل تطبيق البرنامج.

نتيجة عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه) بين طلبة المجموعة التجريبية والضابطة قبل تطبيق البرنامج تُعنى أن الفروقات بين المجموعتين في هذا المقياس لم تكن كافية لتكون إحصائياً معتبرة عند مستوى الدلالة المحدد (0.05). يعني هذا أنه قبل تدخل البرنامج، كانت متوسطات الطلبة في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة متشابهة تقريباً من حيث قدراتهم على التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم المتعلقة بالانتباه.

التفسير الموضوعي لهذه النتيجة يقترح أن البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية قد لا يكون محسنًا بشكل كبير لمهارات التركيز والانتباه لدى هؤلاء الطلبة قبل تطبيقه. قد يشير ذلك إلى أن صعوبات التعلم المرتبطة بالانتباه لم تكن مشكلة رئيسية بالنسبة للطلبة في هذه العينة الدراسية قبل البرنامج، أو أن البرنامج لم يستهدف هذه الجانب بشكل كافٍ أو فعال لتحقيق فروقات إحصائية ملحوظة.

هذه النتيجة تظهر أهمية فحص وتقييم احتياجات الطلبة بشكل دقيق قبل تطبيق برامج تعليمية معينة، حيث يمكن أن تختلف احتياجات الطلبة ومستوياتهم في مجالات مختلفة من صعوبات التعلم. من المهم أيضًا تحليل هذه النتائج في سياق الأدبيات العلمية المتاحة لضمان فعالية استراتيجيات التدخل والتحسين التعليمي لهذه الفئة من الطلبة.

مناقشة النتائج الفرضية الثانية:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)، بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

نتائج الدراسة التي تظهر تحسنًا دالًا إحصائيًا في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم المتعلقة بصعوبات الانتباه بعد تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية تعكس فاعلية هذا النوع من البرامج في تحسين الانتباه لدى طلبة صعوبات التعلم. حيث ان الألعاب التعليمية الشعبية غالبًا ما تكون مصممة بشكل يشجع على توجيه الانتباه والانخراط الفعال. عندما يشارك الطلاب في الألعاب، يحتاجون إلى التركيز والتفكير بشكل نشط، مما يمكن أن يعزز مهاراتهم في توجيه انتباههم نحو المهام المطلوبة. فمن خلال تجارب اللعب والتفاعل النشط مع المواد التعليمية، يمكن أن يتحسن الإدراك لدى الطلاب. يتعلم الطلاب بطريقة أكثر إشراكًا ومتعة، مما يسهم في تعزيز معرفتهم وفهمهم للموضوعات المعقدة، بما في ذلك مشاكل صعوبات التعلم المتعلقة بالانتباه. وتعمل الألعاب التعليمية الشعبية عادة على أساس نظم المكافآت والتحفيز، حيث يحصل الطلاب على مكافآت ومكاسب عند تحقيق الأهداف والتقدم في الألعاب. هذا يشجع على التفاعل المستمر ويعزز الدافعية للتعلم. كما يوفر البرنامج التعليمي القائم على الألعاب فرصًا للتعلم الشامل، حيث يمكن للطلاب استخدام مختلف الحواس (البصرية، السمعية، الحركية) أثناء اللعب، مما يعزز الفهم العميق والاستيعاب المستدام للمفاهيم. ويمكن أن تعزز الألعاب التعليمية الشعبية التفاعل الاجتماعي والعمل الجماعي بين الطلاب، مما يعزز مهارات التواصل والتعاون، وهي مهارات أساسية يحتاجها طلاب صعوبات التعلم.

بناءً على هذه النقاط، يمكن القول بأن برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية له تأثير إيجابي كبير على تحسين الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم، وهو ما يبرز أهمية استخدام أساليب تعليمية مبتكرة وممتعة في تعليم هذه الفئة من الطلاب.

تم الاختبار البعدي لصعوبات التعلم في المجموعتين الضابطة والتجريبية، حيث يُظهر الارتفاع في درجات المقياس والمتوسط الحسابي والانخفاض إلى تحسن في وضع الصعوبات في صعوبات الانتباه لدى المجموعة الضابطة في مجال صعوبات الانتباه، تظهر قيمة الـ "ت" فارقًا معنويًا بين الاختبارين القبلي والبعدي، ويتضح أن الانحراف المعياري للدرجات في الاختبار البعدي أقل من الاختبار القبلي، مما يشير إلى تحسن في نتائج مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات الانتباه بعد تطبيق البرنامج التعليمي. بالنسبة لصعوبات الإدراك الاستماعي والإدراك البصري والإدراك الحركي، تظهر النتائج نمطًا مشابهًا، حيث تشير القيم العالية للـ "ت" والانخفاض في المتوسط الحسابي للدرجات البعدية إلى تحسن في نتائج مقاييس التقدير التشخيصي لهذه الصعوبات بعد تطبيق البرنامج التعليمي.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

بالنظر إلى النتائج، تبين أن هناك انخفاضاً ملحوظاً في المتوسطات بين في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مجال صعوبات الإدراك الاستماعي، تتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصل إليه دراسة كل من (Abdalah، Ahmad et al.2022 ;، Alenizi2020 ;، Sperotto2019 ;، 2016) في كون الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تؤدي دورًا مهمًا في تعزيز الإدراك السمعي لدى ذوي صعوبات التعلم. الإدراك السمعي يشمل القدرة على استقبال وتفسير المعلومات الصوتية من البيئة المحيطة، وهذا يعدّ أحد التحديات التي يواجهها الأفراد ذوو صعوبات التعلم. الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تساعد على تنمية وتعزيز القدرات السمعية والصوتية لهؤلاء الأفراد. تفسر الباحثة فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الشعبية في تعزيز الإدراك السمعي لذوي صعوبات التعلم من خلال الألعاب التعليمية الشعبية من خلال تحسين تمييز الأصوات، فالألعاب التعليمية يمكن أن تساعد في تدريب الأفراد على تمييز الأصوات المختلفة وفهم الاختلافات بينها. ذلك قد يكون مفيدًا في تحسين قدرتهم على فهم الكلام والمعلومات الصوتية. كما أن الألعاب التعليمية تقدم فرصًا لتطوير مهارات الاستماع، مما يمكن أن يساعد الأفراد في التركيز على المعلومات الصوتية وفهمها بشكل أفضل. فالألعاب التعليمية تتضمن تفاعلات لغوية تساعد في زيادة مفردات اللغة الشفوية وتحسين قدرة الأفراد على فهم واستخدام الكلمات بشكل صحيح.

وتسهم في تشجيع الأفراد على المشاركة في الألعاب التعليمية الشعبية الذي يمكن أن يسهم في تعزيز التفاعل الصوتي وتحفيزهم للتواصل والتعبير عن أنفسهم. فالألعاب التعليمية قد تتضمن نشاطات موسيقية وصوتية تساعد في تطوير فهم الإيقاعات والنغمات، مما يمكن أن يحسن من قدرة الأفراد على التمييز بين الأصوات المختلفة وفهم الأنماط الصوتية. بالإضافة إلى ان الألعاب التعليمية الشعبية قد تشجع على زيادة التفاعل مع البيئة السمعية المحيطة، الأمر الذي يساعد في تحسين القدرة على استقبال واستجابة المعلومات الصوتية. ببساطة الإيجاز، الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن تكون أداة فعالة في تعزيز الإدراك السمعي لذوي صعوبات التعلم من خلال توفير تجارب تعلم ممتعة ومحفزة تستهدف تحسين مهارات الاستماع وفهم المعلومات الصوتية.

مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

حيث تبين نتائج الدراسة قبول الفرضية وهذه النتيجة تشير إلى أن أي تغيرات في مقياس الإدراك الاستماعي لدى الطلبة بعد تطبيق البرنامج قد يمكن أن تُنسب إلى التأثير المباشر للبرنامج التعليمي، وليس إلى أي فروقات أولية في مستوى الإدراك الاستماعي بين المجموعتين. بمعنى آخر، يُظهر هذا التكافؤ الأولي أن أية تحسينات في مقياس الإدراك الاستماعي بعد تطبيق البرنامج يمكن أن تُرجع بشكل مباشر إلى فعالية البرنامج التعليمي المستخدم في تحسين الإدراك الاستماعي لدى الطلبة.

مناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الاستماعي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

تفسير هذه النتائج يشير إلى أن البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية قد أثر بشكل فعّال على مقياس الإدراك الاستماعي لدى طلبة صعوبات التعلم في المجموعة التجريبية. يُظهر تقليل متوسط النقاط في المجموعة التجريبية بشكل دال إحصائي أن البرنامج المستخدم كان له تأثير إيجابي وملحوظ في تحسين الإدراك الاستماعي لهؤلاء الطلبة.

عندما يكون هناك انخفاض في المتوسط الحسابي لمجموعة التجريبية بشكل ملحوظ مقارنة بالمجموعة الضابطة، يعني ذلك أن البرنامج التعليمي المستخدم كان له تأثير قوي في تحسين مهارات الإدراك الاستماعي لدى هؤلاء الطلبة. هذه النتيجة تؤكد فعالية الاستراتيجية التعليمية المعتمدة في البرنامج، حيث يتضمن الاستفادة من الألعاب التعليمية الشعبية لتعزيز وتطوير القدرات الاستماعية للطلبة الذين يواجهون صعوبات في التعلم.

تعزز هذه النتائج أهمية استخدام البرامج التعليمية المبتكرة والتفاعلية مثل الألعاب التعليمية الشعبية في سياق التعليم الخاص، حيث يمكن أن تسهم بشكل كبير في تحسين قدرات الطلبة الاستماعية وتخفيف الصعوبات التعلمية التي قد يواجهونها. تعكس هذه النتائج الفاعلية الواضحة لاستخدام

الأساليب التعليمية القائمة على الألعاب في تحفيز وتعزيز الأداء الاستماعي لدى هذه الفئة من الطلبة.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك البصري لدى طلبة صعوبات التعلم؟

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة كل من (Ali et a،.2021l)في كون الألعاب التعليمية الشعبية تمتاز بقدرتها على تعزيز الإدراك البصري لدى ذوي صعوبات التعلم من خلال تفاعلهم مع الرسوم والألوان والأشكال الموجودة في هذه الألعاب. والإدراك البصري يشمل القدرة على تحليل وتفسير المعلومات البصرية، وهذا يعدّ تحديًا إضافيًا للأفراد ذوي صعوبات التعلم. حيث تفسر الباحثة كيف يمكن للألعاب التعليمية الشعبية تعزيز الإدراك البصري من خلال كون الألعاب التعليمية الشعبية تتضمن غالبًا الصور والرسوم التوضيحية التي تحتاج إلى التمييز بين مختلف العناصر والأشكال. ذلك يساعد في تنمية قدرتهم على تمييز التفاصيل والاختلافات في الرؤية. بالإضافة إلى أن الألعاب التعليمية الشعبية تتطلب من اللاعبين التركيز على التفاصيل والعناصر المختلفة في الصور والأنماط. ذلك يمكن أن يساعد في تطوير قدرتهم على التركيز على المعلومات البصرية. فالألعاب التعليمية قد تتضمن ترتيب العناصر أو حل الألغاز البصرية. وذلك يمكن أن يساعد في تعزيز قدرتهم على التفكير المكاني وفهم العلاقات المكانية بين العناصر. وبإمكان الألعاب التعليمية الشعبية تنشيط خيال اللاعبين من خلال تقديم أنماط وأشكال مختلفة. وذلك يمكن أن يساعد في تطوير قدرتهم على التفكير الإبداعي واستخدام التخيل في حل المشكلات.

والألعاب التعليمية تشجع اللاعبين على ملاحظة التفاصيل والأنماط المختلفة في الرسوم والصور. ويمكن أن يسهم ذلك في تحسين قدرتهم على استقبال المعلومات البصرية بشكل أكثر انتباهًا. فالألعاب التعليمية تساعد في تنمية قدرتهم على تفسير وفهم الأشكال المختلفة والعلاقات بينها، مما يسهم في تحسين قدرتهم على التفكير البصري.

باستخدام الألعاب التعليمية الشعبية بشكل مناسب، يمكن تحقيق تطور ملموس في الإدراك البصري لذوي صعوبات التعلم، ويمكن أن يؤثر هذا إيجابًا في قدرتهم على التفاعل مع البيئة المحيطة واستيعاب المعلومات البصرية بشكل أفضل.

مناقشة النتائج بالفرضية الخامسة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

هذه النتيجة تعني أنه قبل تطبيق البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية، كانت هناك تكافؤ بين طلبة المجموعة التجريبية (التي ستخضع للبرنامج) وطلبة المجموعة الضابطة (التي لن تخضع للبرنامج) في متوسطات مقياس الإدراك البصري لصعوبات التعلم. يعني ذلك أن الطلبة في المجموعتين كانوا على نفس المستوى من الإدراك البصري للصعوبات التعلمية قبل أن يبدأ تأثير البرنامج.

هذا يُشير إلى أن أي تحسين أو تغيير يظهر في مقياس الإدراك البصري بعد تطبيق البرنامج يمكن ترجع إلى تأثير البرنامج نفسه، حيث سيكون لدينا نقطة قياس مقارنة أولية (قبل التدخل) تُستخدم لتحديد تأثير البرنامج على الطلبة. إذا كان هناك فروقات إحصائية بعد التدخل، فإن ذلك يدل على فاعلية البرنامج في تحسين الإدراك البصري لدى طلبة صعوبات التعلم، بعد مقارنتها مع المجموعة الضابطة التي لم تشارك في البرنامج.

بشكل أكثر تحديدًا، تكافؤ المجموعتين قبل تطبيق البرنامج يساعدنا في استنتاج التأثير الفعال للبرنامج على النتائج اللاحقة، حيث يمكن أن نربط أي تحسينات في مقياس الإدراك البصري بشكل مباشر بالبرنامج التعليمي المستخدم.

مناقشة النتائج بالفرضية السادسة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك البصري) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

نتائج الجدول الدراسة التي تظهر وجود فروق ذو دلالة إحصائية في مقياس الإدراك البصري بين طلاب المجموعة التجريبية (الذين شاركوا في برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية الشعبية) وطلاب المجموعة الضابطة (الذين لم يشاركوا في هذا البرنامج) توفر دعمًا قويًا لفاعلية هذا البرنامج في تحسين الإدراك البصري لدى طلاب صعوبات التعلم. توضح هذا النتيجة أن استخدام برنامج تعليمي يعتمد على الألعاب التعليمية الشعبية يمكن أن يكون أداة فعالة في تعزيز

الإدراك البصري لدى طلاب صعوبات التعلم. يعتمد هذا التأثير الإيجابي على طريقة تصميم وتنفيذ البرنامج، حيث تستخدم الألعاب التعليمية كوسيلة لزيادة التفاعل والمشاركة وتحفيز الطلاب على تحسين مهاراتهم البصرية. تسلط هذه النتيجة الضوء على أهمية استخدام الألعاب التعليمية كأداة فعَّالة في مجال التعليم الخاصة بطلاب صعوبات التعلم. إذ تعمل الألعاب على تعزيز التفاعل والمشاركة النشطة للطلاب، وهو عامل أساسي في تحسين القدرات البصرية وتعزيز تجربة التعلم.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع:

ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الإدراك الحركي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه دراسة كل من (Asrowi et al.)، 2019; Rachanioti et al.، 2021; Yildirim & Surer، 2018; Rahmawati et al.، 2021) أن الألعاب التعليمية الشعبية تمثل وسيلة فعالة لتعزيز الإدراك الحركي لدى ذوي صعوبات التعلم. الإدراك الحركي يتعلق بالقدرة على استقبال وتفسير المعلومات الحركية من الجسم والبيئة المحيطة. يمكن للألعاب التعليمية الشعبية تعزيز هذه القدرة من خلال توفير تجارب تعلمية تشمل الحركة والتفاعل الحركي. حيث تفسر الباحثة كيف تسهم الألعاب التعليمية الشعبية في تعزيز الإدراك الحركي في كون الألعاب التعليمية قد تشمل تحديات تعزز من تنمية التنسيق الحركي لدى الأفراد. ذلك يمكن أن يؤثر إيجابًا على قدرتهم على تنسيق وتنفيذ الحركات بشكل منسق. كما أن الألعاب التعليمية يمكن أن تشمل أنشطة تحسين التوازن والإدراك المكاني. ذلك يسهم في تطوير قدرتهم على فهم مكان الأشياء وتحديد العلاقات المكانية. بالإضافة إلى أنه ومن خلال التفاعل مع الألعاب التعليمية، يمكن للأفراد تطوير مهارات التحكم في الحركات وتوجيهها نحو أهداف معينة. فالألعاب التعليمية قد تحتوي على تحديات متنوعة تشمل الحركات البسيطة والمعقدة. كما ان الألعاب التعليمية يمكن أن تساعد في زيادة الوعي بالجسم والحركة، مما يمكن أن يحسن من قدرتهم على ملاحظة وفهم حركاتهم وتفاعلاتهم مع البيئة. ويمكن لهذا أن يحسن من قدرتهم على التفاعل بشكل نشط وفعال، وباستخدام الألعاب التعليمية الشعبية بشكل مناسب يمكن تحقيق تطور في الإدراك الحركي لذوي صعوبات التعلم، الأمر الذي يسهم في تحسين قدرتهم على التفاعل مع البيئة المحيطة وتطوير مهارات الحركة والتحكم الحركي بشكل أفضل.

نتائج الفرضيتين السابعة والثامنة توفر فهمًا عميقًا حول فعالية البرنامج التعليمي المستند إلى الألعاب في تحسين الإدراك الحركي لدى طلاب صعوبات التعلم، وتبرز الحاجة إلى مراجعة

وتحسين هذه البرامج لتحقيق النتائج المرجوة في المستقبل، وفيما يلي مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية السابعة والثامنة.

مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية السابعة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة قبل تطبيق البرنامج.

تكافؤ المجموعات قبل تطبيق البرنامج التعليمي يعزز موثوقية نتائج الدراسة، حيث عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة يشير إلى تكافؤ الطلاب في الخصائص الأساسية قبل التدخل، مما يعزز الاستنتاجات حول تأثير البرنامج التعليمي على الإدراك الحركي لصعوبات التعلم ويساهم في فهم أفضل للتأثيرات المحتملة لهذا التدخل على الطلاب في المجموعة التجريبية. بمعنى آخر، قبل تطبيق البرنامج التعليمي المستند إلى الألعاب التعليمية الشعبية، كانت تقديرات الطلاب في كلا المجموعتين متماثلة من حيث الإدراك الحركي لصعوبات التعلم، مما يعني أن أي تحسن في هذا المجال بعد تطبيق البرنامج يمكن أن يُرجع إلى التدخل التعليمي نفسه.

مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثامنة:

لا توجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، (α=0.05) في مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (الإدراك الحركي) بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج.

حيث تشير نتائج الدراسة إلى أن الفرق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في متوسط التقدير التشخيصي هو أكبر من ما يمكن أن يكون عشوائيًا، وبالتالي فهو يعكس فرقًا حقيقيًا بين الطلبة في القدرة على التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم بعد تطبيق البرنامج. حيث تبين هذه النتائج بفاعلية البرنامج المستخدم في تحسين الإدراك الحركي للطلبة في المجموعة التجريبية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي لم تخضع لهذا البرنامج.

حيث تفسر الباحثة هذه النتيجة بان الألعاب الشعبية يمكن أن تساهم بشكل كبير في تحسين مهارات الإدراك الحركي لدى طلاب صعوبات التعلم من خلال عدة طرق، اذ ان العديد من الألعاب الشعبية تتطلب استخدام اليدين بشكل دقيق ومنسق، مثل تحريك الأجزاء الصغيرة في الألعاب التي

تتطلب التركيز والتفكير الإبداعي، مما يعزز التنسيق بين العين واليد ويحسن مهارات التحكم الدقيق. كما تحفز الألعاب الشعبية حواس اللاعبين، حيث يتعين عليهم استخدام البصر والسمع واللمس بشكل متزامن، مما يساهم في تحسين الإدراك الحركي من خلال التفاعل الحسي المكثف.

كما يشمل ذلك القدرة على تنسيق الحركات الكبرى مثل القفز والركض والحركات المتقنة، وتحقيق توازن أفضل أثناء أداء الأنشطة الحركية المختلفة التي تقدمها الألعاب. وتتطلب الكثير من الألعاب الشعبية وضع استراتيجيات وخطط لحل المشكلات والتحديات التي تواجه اللاعبين، مما يعزز مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير المنظم. فعندما عندما يواجه الطلاب ذوو صعوبات التعلم التحديات ويتغلبون عليها في سياق الألعاب، يزداد شعورهم بالثقة بأنفسهم وبقدراتهم الحركية والعقلية، مما يؤثر بشكل إيجابي على الإدراك الحركي والقدرة على التكيف مع المهام اليومية.

التوصيات:

بناءً على النتائج المقدمة، يمكن تقديم التوصيات التالية:

1. تطوير وتبني برامج التعليم القائمة على الألعاب التعليمية الشعبية: يجب الاستفادة من فعالية برامج التعليم القائمة على الألعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والإدراك لدى الطلاب الذين يعانون من صعوبات التعلم. ينبغي على المعلمين والمدربين تطوير وتنفيذ برامج مماثلة في البيئات التعليمية لتعزيز تجربة التعلم وتحفيز الطلاب.
2. ضرورة التكيف والتعديل المستمر: يجب أن يتم التكيف المستمر والتعديل لبرامج التعليم القائمة على الألعاب التعليمية الشعبية وفقًا لاحتياجات وتفاوتات الطلاب. يتطلب ذلك فهمًا عميقًا لاحتياجات الطلاب وتقديم الدعم والتوجيه الملائم لضمان تحقيق أقصى استفادة من البرامج التعليمية.
3. التدريب المستمر للمعلمين والمدربين: يجب توفير التدريب المستمر للمعلمين والمدربين حول كيفية تنفيذ وإدارة البرامج التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية الشعبية بشكل فعال. يساعد ذلك في تطوير مهاراتهم وزيادة قدرتهم على التفاعل مع احتياجات الطلاب بفعالية.
4. تعزيز التواصل والتعاون مع أولياء الأمور: ينبغي تشجيع التواصل المستمر والتعاون بين المدرسة وأولياء الأمور لدعم عملية التعلم المنزلي وتعزيز ممارسات التعلم في المنزل التي تعزز فعالية البرامج التعليمية.

5. إجراء دراسات مستقبلية لتحليل تأثير البرامج التعليمية: ينبغي إجراء دراسات مستقبلية لفهم بشكل أفضل آليات عمل البرامج التعليمية وتحليل تأثيرها بشكل أكبر على تحسين صعوبات التعلم. هذا يمكن أن يشمل دراسات حول طرق التقييم الأكثر فعالية وأثرها على تطوير البرامج التعليمية.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع العربية:

ابو زيد، ثالت.، لطفي، احمد .(2018) .فاعلية وحدة في العلوم قائمة علي توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم العلمية وتحسين مستوي الانتباه لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم .*مجلة البحث العلمى فى التربية*،)*19* الجزء الثانى عشر.

الاشقر، علي. (2012). أثر توظيف الألعاب التربوية لإكساب بعض القيم لأطفال الرياض في محافظات غزة. الجامعة الاسلامية ، غزة ، فلسطين، رسالة ماجستير ، منشورة.

بلقيس، أحمد ، و مرعي، توفيق. (2013). الميسر في سيكولوجية اللعب. الجزائر ، الجزائر: دار الفرقان للنشر والتوزيع.

بني هاني، وليد. (2017). أنشطة تطبيقية وطرق علمية لمعالجة صعوبات التعلم. عمان ، الأردن: دار عالم الثقافة.

بهلول حليمة. (2015). أثر استخدام الألعاب التعليمية في علاج صعوبات التعلم النمائية الأولية- دراسة ميدانية على تلاميذ التعليم التحضريي. جامعة محمد لمين دباغين - سطيف2، رسالة ماجستير منشورة.

بيندر وليام ن. (2018). صعوبات التعلم. القاهرة ، مصر : عالم الكتب.

الجديلي، ندى. (2021). أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طالبات الصف الرابع الأساسي. الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، رسالة ماجستير غير منشورة،.

الجنزوري، فريحة مفتاح. (2016). مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لأطفال الرياض. المجلة الليبية العالمية، المجلد 12 ، ص ص 1-25.

الجيوسي، مجدي راشد نمر.(2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم، مجلة العلوم النفسية والتربوية، 6(1).

حمدان، محمد زياد. (2015). الدماغ والادراك الانساني. عمان ، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الخضير، عبد الله. (2021). الألعاب الشعبية وأثرها الاجتماعي على النشء. مجلة كلية الآداب، جامعة بنها، الجزء الثالث، العدد 55.

الخفاجي سعد قدوري. (2020). الألعاب التعليمية مدخل لتدريس الفيزياء. عمان ، الأردن: دار الرضوان للنشر والتوزيع ، ط1.

دراجي، ايمان ، و لبرش، صفاء. (2020). دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين. جامعة محمد الصديق بن يحي - جيجل-، رسالة ماجستير ، منشورة ، الجزائر.

الدسوقي، مجدي. (2014). قائمة تشخيص أعراض اضطراب نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد. القاهرة ، مصر: دار العلوم للنشر والتوزيع.

رواشدة، أدريس احمد. (2018). الألعاب الحركية والتعليمية. عمان ، الأردن: دار الأسرة للنشر والتوزيع ، ط1.

سلامة، مشيرة فتحي. (2014). الانتباه والمهارات الاجتماعية لدى الاطفال الذاتويين. الرياض ، السعودية: مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

سليمان عبد الرحمن. (2012). بطارية تشخيص اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد. القاهرة ، مصر : عالم الكتب.

شحاتة، هناء. (2015). الأنتباه المشترك والتواصل اللفظي لدي الأطفال التوحديين. الرياض ، السعودية: مؤسسة طيبة لنشر والتوزيع.

الشريف، عبدالفتاح، عبدالمجيد. (2013). التربية الخاصة وبرامجها العلاجية. القاهرة، مصر: مكتبة انجلو المصرية.

صابر حامد عبد الكريم، د .(2023) .فعالية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية التواصل غير اللفظي لدى أطفال التوحد .دراسات في الارشاد النفسي والتربوي، 6.2023(2)، 88–130.

صادق، احمد، &غريب، سامر .(2022) .فاعلية نمط الألعاب التعليمية الرقمية عبر بيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه على تنمية مهارات إنتاج الالعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب التأهيل التربوي بكلية التربية جامعة الأزهر بالقاهرة .مجلة البحث العلمى فى التربية، 23(9) ، 158–237.

صالح الحضيف، ف.، &عبد الله الحماد، ر .(2021) .دور رياض الأطفال في غرس القيم الأخلاقية من خلال اللعب التربوي من وجهة نظر المعلمات في منطقة القصيم التعليمية . *مجلة كلية التربية)أسيوط(*، (12.2)*37*، 219–265.

الفارسي عبد الكريم. (2018). الأدراك. عمان ، الأردن: دار زهران للنشر والتوزيع.

القاضي خالد سعد. (2011). تعديل سلوك الأطفال ذوي اضطراب نقص الإنتباه وفرط النشاط. القاهرة ، مصر : عالم الكتب.

كمبش، ماجدة حميد. (2012). أثر استخدام الألعاب الشعبية في تطوير الإدراك الحسي – الحركي لتلميذات الصف الأول الابتدائي في درس التربية الرياضية. مجلة جامعة دمشق، المجلد (28) ، العدد.(3)

محمد منجود حسن، .، صلاح الدين القبانى، ج.، عبد القادر زيدان، ا.، &عمر عارف، ک . .(2014)العلاقة بين ممارسة المراهقون للأنشطة المختلفة فى وقت الفراغ وأساليب التنشئة الوالدية .*مجلة بحوث التربية النوعية*، (33)*2014*، .1571–1604

محمدي، فوزية. (2011). فعالية برنامجيين تدريبيين في تعديل سلوك اضطراب النشاط الزائد المصحوب بتشتت الانتباه وتعديل صعوبة الكتابة دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بورقلة. الجزائر: جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، رسالة ماجستير.

محمود، أسماء إبراهيم. (2020). فاعلية استخدام الحواس المتعددة في تحسين الانتباه والإدراك لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم. مجلة علوم ذوي الاحتياجات الخاصة، مجلد 1، العدد 3، ص508.

الناطور، محمد .(2012) .برنامج مقترح باستخدام مجموعة من الألعاب الشعبية الفلسطينية لتنمية الاتجاه نحو العمل الجماعي لدى طلبة الصف السادس بالمدارس الخاصة بقطاع غزة .

النوبي، محمد علي. (2011). قضايا معاصرة في التربية الخاصة. عمان، الأردن : دار صفاء للنشر والتوزيع.

وكالة الانباء الفلسطينية "وفا". (2018). الفلكلور والتراث الشعبي الفلسطيني الألعاب الشعبية الفلسطينية. تم الاسترداد من وكالة الانباء الفلسطينية (وفا) : https://info.wafa.ps/ar_page.aspx?id=9517

المراجع الأجنبية:

Raniyah Syamsudin, A. M. A., & Syamsudin, T. S. K. (2021). The effects of educational games on efl vocabulary learning of early childhood students with learning disabilities: a systematic review and meta-analysis. International Journal of Linguistics, Literature and Translation, 4(3), 159-167.

Sreehari, S., & Gokulapriya, R. (2023, April). Comparing Developmental Approaches for Game-Based Learning in Cyber-Security Campaigns. In 2023 IEEE International Conference on Contemporary Computing and Communications (InC4) (Vol. 1, pp. 1-5). IEEE.

Hocine, N., Ameur, M., & Ziani, W. (2019). Keep Attention: A Personalized Serious Game for Attention Training. In GamiLearn.

García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Rodríguez, C. (2019). Serious games and their effect improving attention in students with learning disabilities. International journal of environmental research and public health, 16(14), 2480.

Ramos, D. K., & Segundo, F. R. (2018). Digital Games in the School: improving attention and cognitive flexibility. Educação e Realidade, 43(2), 531-550.

Mark, Elbassuny, M. (2018). Effectiveness of educational games in the development of responsibility for kindergarten children. Faculty of Education Journal Alexandria University, 30(3), 325-349.

De la Guía, E., Lozano, M. D., & Penichet, V. M. (2015). Educational games based on distributed and tangible user interfaces to stimulate cognitive abilities in children with ADHD. British Journal of Educational Technology, 46(3), 664-678.

Almeida, L. C. (2012). The effect of an educational computer game for the achievement of factual and simple conceptual knowledge acquisition. Education Research International, 2012.

Barbato, S. L. (2010). The effectiveness of computer-assisted instruction for teaching mathematics to students with specific learning disability. The Journal of Special Education Apprenticeship, 2(2), 7.

Abu-Hannoud, E. M. (2022). Utilizing Palestinian Folklore Games in Developing the Local Furniture Industry; an Applied Research on Tables. Jordan Journal of the Arts, 15(4). https://doi.org/10.47016/15.4.3

Adolph, K. E., & Franchak, J. M. (2017). The development of motor behavior. Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science, 8(1–2), e1430. https://doi.org/10.1002/WCS.1430

Ahmad, M., Khasawneh, S., Omar, M., & Al-Rub, A. (2020). Development of Reading Comprehension Skills among the Students of Learning Disabilities. Universal Journal of Educational Research, 8(11), 5335–5341. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081135

Alenizi, M. A. K. (2019). Effectiveness of a Program Based on A Multi-Sensory Strategy in Developing Visual Perception of Primary School Learners with Learning Disabilities: A Contextual Study of Arabic Learners. International Journal of Educational Psychology, 8(1), 72–104. https://doi.org/10.17583/IJEP.2019.3346

Ali, N. A. M., Mahmoud, N. H. F., & Aborayah, S. F. A. (2021a). Effectiveness of a program based on Sensory Integration to reduce some of the Visual Perception Difficulties among Children with Developmental Learning Disabilities. International Journal of Childhood and Women's Studies, 1(3), 67–109. https://doi.org/10.21608/IJCWS.2021.201041

Arztmann, M., Hornstra, L., Jeuring, J., & Kester, L. (2022). Effects of games in STEM education: a meta-analysis on the moderating role of student background characteristics. Https://Doi.Org/10.1080/03057267.2022.2057732, 59(1), 109–145. https://doi.org/10.1080/03057267.2022.2057732

Asrowi, Gunarhadi, & Hanif, M. (2019). The Power of Role-Playing in Counseling Children with Learning Difficulties in Inclusive Schools of Indonesia. International Journal of Education and Practice, 7(4), 324–333. https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.74.324.333

Bregman, A. S. (2017). Asking the "What For" question in auditory perception. Perceptual Organization, 99–118. https://doi.org/10.4324/9781315512372-4/ASKING-QUESTION-AUDITORY-PERCEPTION-ALBERT-BREGMAN

Christmann, M. K., & Cielo, C. A. (2017). Acoustic and Auditory Perception Effects of the Voice Therapy Technique Finger Kazoo in Adult Women. Journal of Voice, 31(3), 390.e9-390.e15. https://doi.org/10.1016/J.JVOICE.2016.09.025

Cohen, G. (2023). Dance Movement Therapy and Families with Children with Disabilities: Working and Moving Together: A Literature Review. Expressive Therapies Capstone Theses. https://digitalcommons.lesley.edu/expressive_theses/746

Ellis, C. T., & Turk-Browne, N. B. (2019). Complexity can facilitate visual and auditory perception. Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 45(9), 1271–1284. https://doi.org/10.1037/XHP0000670

Forssell, M., Hassan, L., Turunen, M., & Aura, I. (2023). Accessibility of Kahoot! and Quizizz: Utilizing educational games with Elderly Students. ACM International Conference Proceeding Series, 75–84. https://doi.org/10.1145/3593743.3593760

Gallen, C. L., Schachtner, J. N., Anguera-Singla, R., Anguera, J. A., & Gazzaley, A. (2023). Influence of game features on attention in adults. Frontiers in Psychology, 14, 1123306. https://doi.org/10.3389/FPSYG.2023.1123306/BIBTEX

Gribling, B. (2021). Playing with the past: Child consumers, pedagogy and British history games, c. 1780–1850. Pasts at Play, 193–220. https://doi.org/10.7765/9781526128904.00019

Grigorenko, E. L., Compton, D. L., Fuchs, L. S., Wagner, R. K., Willcutt, E. G., & Fletcher, J. M. (2019). Understanding, Educating, and Supporting Children With Specific Learning Disabilities: 50 Years of Science and Practice. American Psychologist. https://doi.org/10.1037/AMP0000452

Jarodzka, H., Skuballa, I., & Gruber, H. (2021). Eye-Tracking in Educational Practice: Investigating Visual Perception Underlying Teaching and Learning in the Classroom. Educational Psychology Review, 33(1), 1–10. https://doi.org/10.1007/S10648-020-09565-7/FIGURES/1

Mammarella, I. C., Ghisi, M., Bomba, M., Bottesi, G., Caviola, S., Broggi, F., & Nacinovich, R. (2014). Anxiety and Depression in Children With Nonverbal Learning Disabilities, Reading Disabilities, or Typical Development. Http://Dx.Doi.Org/10.1177/0022219414529336, 49(2), 130–139. https://doi.org/10.1177/0022219414529336

Marasco, P. D., Hebert, J. S., Sensinger, J. W., Shell, C. E., Schofield, J. S., Thumser, Z. C., Nataraj, R., Beckler, D. T., Dawson, M. R., Blustein, D. H., Gill, S., Mensh, B. D., Granja-Vazquez, R., Newcomb, M. D., Carey, J. P., & Orzell, B. M. (2018). Illusory movement perception improves motor control for prosthetic hands. Science Translational Medicine, 10(432), 6990.

https://doi.org/10.1126/SCITRANSLMED.AAO6990/SUPPL_FILE/AAO6990_SM.PDF

Mishra, J., Bavelier, D., & Gazzaley, A. (2012). How to Assess Gaming-Induced Benefits on Attention and Working Memory. Https://Home.Liebertpub.Com/G4h, 1(3), 192–198. https://doi.org/10.1089/G4H.2011.0033

NICE. (2013). The management and support of children and young people on the autism spectrum. NICE Clinical Guideline, August, 1–40. www.nice.org.uk/guidance/cg170

Oktay, O., Schlemper, J., Folgoc, L. Le, Lee, M., Heinrich, M., Misawa, K., Mori, K., McDonagh, S., Hammerla, N. Y., Kainz, B., Glocker, B., & Rueckert, D. (2018). Attention U-Net: Learning Where to Look for the Pancreas. https://arxiv.org/abs/1804.03999v3

Rachanioti, E., Bratitsis, T., & Alevriadou, A. (2018). Cognitive games for children's executive functions training with or without learning difficulties: An Overview. ACM International Conference Proceeding Series, 165–171. https://doi.org/10.1145/3218585.3218665

Rahmawati, C., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2021). Is it important to overcome motor problems of elementary school-age students? Fizičko Vaspitanje i Sport Kroz Vekove, 8(1), 94–104. https://doi.org/10.5937/SPES2101094R

Ross, J. M., Iversen, J. R., & Balasubramaniam, R. (2016). Motor simulation theories of musical beat perception.

Https://Doi.Org/10.1080/13554794.2016.1242756, 22(6), 558–565. https://doi.org/10.1080/13554794.2016.1242756

Sample, K. L., Hagtvedt, H., & Brasel, S. A. (2020). Components of visual perception in marketing contexts: a conceptual framework and review. Journal of the Academy of Marketing Science, 48(3), 405–421. https://doi.org/10.1007/S11747-019-00684-4/METRICS

Sperotto, L. (2016). The Visual Support for Adults with Moderate Learning and Communication Disabilities: How Visual Aids Support Learning. Http://Dx.Doi.Org/10.1080/1034912X.2016.1153256, 63(2), 260–263. https://doi.org/10.1080/1034912X.2016.1153256

Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. Research in Science Education, 48(6), 1273–1296. https://doi.org/10.1007/S11165-016-9602-2/TABLES/1

Wilson, C. J., & Soranzo, A. (2015). The Use of Virtual Reality in Psychology: A Case Study in Visual Perception. Computational and Mathematical Methods in Medicine, 2015. https://doi.org/10.1155/2015/151702

Wulf, G., & Lewthwaite, R. (2016). Optimizing performance through intrinsic motivation and attention for learning: The OPTIMAL theory of motor learning. Psychonomic Bulletin & Review 2016 23:5, 23(5), 1382–1414. https://doi.org/10.3758/S13423-015-0999-9

Yildirim, O., & Surer, E. (2021). Developing Adaptive Serious Games for Children With Specific Learning Difficulties: A Two-phase Usability and Technology Acceptance Study. JMIR Serious Games 2021;9(2):E25997 Https://Games.Jmir.Org/2021/2/E25997, 9(2), e25997. https://doi.org/10.2196/25997

الملاحق

ملحق رقم (1): بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم إعداد الأستاذ الدكتور فتحي مصطفى الزيات

هذه البطارية تمثل مجموعة من المقاييس تقوم على تقدير المعلم أو الأب أو الأم لمدى تواتر الخصائص السلوكية المميزة لذوي صعوبات التعلم من حيث الحدة والتكرار والديمومة، من خلال الملاحظة المباشرة التي تقوم على رصد هذه الأنماط السلوكية في الفصل أو المدرسة أو البيت، المتعلقة بصعوبات التعلم.

خصائص البطارية:

-فقد ظهر أن للبطارية صدق وثبات عاليين؛

-حدود تطبيقاتها من الصف الثالث الابتدائي حتى الصف التاسع (الثالث متوسط – الإعدادي).

-لقد أُقيمت معايير البطارية على مجتمع ذوي صعوبات التعلم.

-لقد طبقت الدراسة على عينة من (مصر، والبحرين، والكويت) ولم يُلاحظ وجد تباين أو اختلافات دالة في معايير مقاييس التقدير التشخيصية لمقاييس البطارية.

- أشار مُعد البطارية إلى إمكانية تطبيق البطارية على جميع دول الخليج العربي، لأنه قد رأى أن عينتي البحرين والكويت ممثلة لباقي دول الخليج.

-تتكون البطارية من ثلاثة مقاييس رئيسية تتوزع على تسعة مقاييس فرعية.

مقاييس البطارية:

1 -مقاييس صعوبات التعلم النمائية.

2 -مقاييس صعوبات التعلم الأكاديمية.

3 -مقياس صعوبات السلوك الاجتماعي والانفعالي.

1 .مقاييس صعوبات التعلم النمائية وتتكون من خمس مقاييس:

أ- الانتباه.

ب- الإدراك السمعي.

ت- الإدراك البصري.

ث- الإدراك الحركي.

ج- الذاكرة.

2 .مقاييس صعوبات التعلم الأكاديمية وتتكون من ثلاثة مقاييس:

أ- القراءة.

ب- الكتابة.

ت- الرياضيات.

3. مقياس صعوبات السلوك الاجتماعي والانفعالي وهو المقياس التاسع.

بطارية مقاييس التقدير التشخيصيةلصعوبات التعلم (صعوبات الانتباه)

	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	لا تنطبق
1 يصعب عليه الاستمرار في أي عمل حتى يتمه .					
٢يبدو شارداً أو مشتتاً أو غير منتبه لما يسمع أو يقرأ أو يرى .					
٣يسهل تشتيته، "يتشتت انتباهه بسهولة لأي مثيرات ."					
٤يجد صعوبة في أن يظل محتفظاً بانتباهه في المهمات التي تتطلب تركيز الانتباه .					
٥يجد صعوبة في التوقف عن أنشطة اللعب .					
٦يجد صعوبة في أن يظل هادئاً خلال الحصة أو الدرس أو الجلوس بصفة عامة .					
٧يبدو متململاً أو عصبياً خلال الأداء على المهمات أو الأنشطة الأكاديمية .					
٨يجد صعوبة في الاستغراق أو الانشغال بالعمل أو اللعب بهدوء .					
٩يتحدث كثيراً، وبصورة مفرطة، وبلا ضوابط أو هدف .					
١٠يتحول من نشاط إلى آخر قبل اكتمال النشاط الذي يبدأه .					
١١يجد صعوبة في متابعة الدروس أو التوجيهات التي تصدر عن المعلمين .					
١٢يتشتت انتباهه لأي مثيرات خارج مواقف التعلم .					
١٣يبدو مشوشاً تتداخل لديه المثيرات وتختلط عليه					

المعلومات .					
١٤يقاطع أو يتطفل أو يقتحم الآخرين دون مبرر أو استئذان .					
١٥يجيب على الأسئلة باندفاع، وبلا تفكير، وقبل اكتمال سماعها .					
١٦يجد صعوبة في انتظار دوره في الألعاب أو المواقف .					
١٧يقحم نفسه بدنياً في أنشطة خطرة دون تقدير لنتائجها .					
١٨يجيب مندفعاً دون التأكد من معرفته الصحيحة للإجابات .					
١٩يفقد أو ينسى أدواته اللازمة لأداء الأنشطة المدرسية أو المنزلية أو الرياضية .					
٢٠ يبدو مهملاً أو غير مهتم أو مكترث بما يكلف أو تكلف به من أنشطة أو مهمات.					

بطارية مقاييس التقدير التشخيصية لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الاستماعي)

	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	لا تنطبق
يجد صعوبات في الفهم الاستماعي للمعلومات التي تقدم شفهياً .					
٢يجد صعوبة في فهم المناقشات أو الأسئلة التي توجه إليه .					
٣يجد صعوبة في فهم الكلمات المتماثلة نطقاً والمختلفة معنى .					
٤يجد صعوبة في متابعة التعليمات أو الشرح الشفوي للمعلم .					

٥يجد صعوبة في تمييز أصوات الحروف أو المقاطع المنطوقة .					
٦يجد صعوبة في تمييز أصوات الحروف والمقاطع .					
٧يجد صعوبة في فهم وإتباع التعليمات الشفهية واسترجاعها .					
٨يجد صعوبة في إدراك الزمن: لحظة، بعد قليل، بعد ساعة .					
٩يحتاج إلى تكرار الشرح الشفهي للمعلومات مراتعدة.					
١٠يجد صعوبة في استيعاب معنى المعلومات شفهياً دون تكرار .					
١١يفقد انتباهه للمدرس أو الدرس لأي مشتتات خارج الفصل .					
١٢يجد صعوبة في تتبع المثيرات والمعلومات السمعية .					
١٣يجد صعوبة في فهم معنى ومتابعة دلالات الأصوات والإشارات .					
١٤يجد صعوبة في متابعة شرح المعلم عند المعدل العادي للشرح .					
١٥يجد صعوبة في فهم الشرح باستخدام التعبيرات العادية .					
١٦يجد صعوبة في إكمال مقاطع الكلمات الناقصة المسموعة .					
١٧يجد صعوبة في إدراك تركيب الكلمات أو الحروف المسموعة .					
١٨يصعب عليه إدراك معنى الكلمات المسموعة ناقصة حرف أو أكثر .					
١٩يجد صعوبة في فهم معاني المقاطع المسموعة أو المنطوقة .					

٢٠ يجد صعوبة في الفهم الاستماعي للمفاهيم الواردة.					

بطارية مقاييس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك البصري)

	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	لا تنطبق
١يجد صعوبة في تمييز الرسوم والخرائط، أو الأشكال الهندسية .					
٢يجد صعوبة في التمييز بين الحروف، والكلمات، والأعداد .					
٣يجد صعوبة في التمييز بين الأشياء من حيث اللون والحجم .					
٤يجد صعوبة في التميز بين مكونات وتفاصيل الأشكال المرئية .					
٥يجد صعوبة في تمييز "الشكل" عن الخلفية المحيطة به "الأرضية ."					
٦يجد صعوبة في إدراك الأشكال والرسوم البيانية بصرياً .					
٧يصعب عليه تجميع أجزاء الأشكال لتكوين الشكل أو الصورة .					
٨يجد صعوبة في معرفة الشكل عندما ينقص منه جزء أو أكثر .					
٩يجد صعوبة في إكمال الفراغات بالكلمات أو الحروف أو الأعداد .					
١٠يتوه أو يضيع أو يأخذ وقتاً في معرفة الأماكن المألوفة .					
١١يجد صعوبة في التعرف على أشكال الحروف الهجائية أو الأعداد .					
١٢يجد صعوبة في تمييز الأشكال الهندسية مثل المربع					

والمستطيل .					
١٣يخطئ في كتابة بعض الرموز أو الكلمات مثل " ٦، ٢ "، (عمل- علم) .					
١٤يجد صعوبة في القراءة والكتابة والعمليات الحسابية والجداول .					
١٥يجد صعوبة في إدراك الجزء دون الكل أو الكل من أجزائه .					
١٦يجد صعوبة في الأجهزة والأدوات المعملية كالساعة، والترمومتر .					
١٧يجد صعوبة في تذكر المعلومات المتتابعة مثل " ترتيب الحروف الأبجدية، شـهور السنة، أيام الأسبوع ."					
١٨يجد صعوبة في استخدام النقط والفواصل في النصوص .					
١٩يقرأ ببطء شديد أو يقرأ كلمة-كلمة، وبشكل متقطع .					
٢٠ يجد صعوبة في إدراك مدلول الحروف والكلمات عند القراءة الجهرية.					

بطارية مقاييس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم (صعوبات الإدراك الحركي)

	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	لا تنطبق
١يجد صعوبة في القيام بالأنشطة التي تتطلب التآزر بين أعضاء الجسم .					
٢يجد صعوبة في التمييز بين اليمين واليسار، والشرق والغرب .					
٣يجد صعوبة في مسك الأدوات، والكتابة على السطر .					
٤تصدر عنه حركات عصبية تشخيصية عند الكتابة .					
٥يجد صعوبة في إحداث تآزر بصري حركي					

إدراكي .					
٦يجد صعوبة في التحدث والتعبير الحركي الشفهي .					
٧يفقد أماكن الكتابة والقراءة والعمليات الحسابية ورسم الأشكال .					
٨يجد صعوبة في ممارسة أنشطة الركل والمسك والرسم .					
٩يجد صعوبة في إدراك النشاط الحركي: اليمين واليسار، الدوران للخلف، ثني الجذع .. الخ .					
١٠يجد صعوبة في ممارسة أنشطة الجري، والوثب، والركل، واستقبال الكرة .					
١١يجد صعوبة في استخدام الأصابع في التآزر الحركي والأعمال الدقيقة .					
١٢يجد صعوبة في ممارسة الحركات الدقيقة مثل استخدام المقص .					
١٣يصعب عليه ممارسة أي عمل يدوي أو بدني بدقة وسرعة .					
١٤يجد صعوبة في أداء مهارات مثل ارتداء الملابس، أو ركوب الدراجة .					
١٥يجد صعوبة في مهارات الرسم والتلوين والأنشطة الرياضية .					
١٦يجد صعوبة في أداء المهارات الدقيقة مثل استخدام الأدوات الهندسية .					
١٧يجد صعوبة في نطق الأعداد المركبة الأرقام، وتسمية الأشكال .					
١٨يمارس الأنشطة غير الهادفة، ويجد صعوبة في التوقف عنها .					
١٩يجد صعوبة في حمل الأشياء أو ركوب الدرجات					

أو اللعب الحركي ..					
٢٠ يجد صعوبة في التحكم الحركي مثل ربط الحذاء واستخدام الأدوات					

ملحق رقم (2) البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الشعبية
الصورة الأولية للبرنامج
تحية طيبة وبعد:

تقوم الباحثة بإجراء دراسة تجريبية بعنوان فاعلية برنامج تعليمي قائم على الالعاب التعليمية الشعبية في تحسين الانتباه والادراك لدى طلبة صعوبات التعلم، لاستكمال رسالة الماجستير في تخصص الابتكار في التعليم في الجامعة العربية الامريكية، ونظرا لخبرتكم الواسعة أرجو من حضرتكم التفضل بقبول تحكيم الصورة الأولية من البرنامج المقترح، الذي تم بناؤه لتحقيق أهداف الدراسة، والذي يتضمن مجموعة من الألعاب التعليمة الشعبية المقترحة التي تهدف إلى تحسين مجموعة من مهارات الانتباه والإدراك وذلك وفق لقائمة الرصد التي أعدتها الباحثة بما يتناسب مع البرنامج.

سيتم تقويم البرنامج باستخدام الجزئية الخاصة بالانتباه والإدراك من مقياس التقدير التشخيصي لصعوبات التعلم النمائية والاكاديمية (مصطفى الزيات) بالتطبيق القبلي والبعدي للمقياس،

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

الباحثة: رولا طافش

اسم المحكم/ة: .....

التخصص العلمي: .....

مكان العمل: .....

العناصر التربوية	ممتاز	مرضٍ	يحتاج إلى تحسين
ملاءمة العنوان مع محتوى البرنامج.			
ملاءمة العنوان مع محتوى البرنامج.			
ملاءمة البرنامج مع أعمار الطلاب وخصائصهم النفسية والنمائية.			
ملاءمة البرنامج مع الأهداف المعد لها.			
تحقيق البرنامج لأهدافه.			
التنظيم الجيد للمحتوى.			

المحتوى واضح.			
سلامة اللغة.			

ملحوظات أخرى .....

مقدمة: يتكون البرنامج من7 جلسات أساسية كل جلسة تحتوي على مجموعة من الألعاب الشعبية لتحقيق أهدف الجلسة، مدة كل لعبة 40 دقيقة (حصة مدرسية) ، تعقد لجميع المشاركين بشكل جماعي، فرق وبتنافس فردي، والبالغ عددهم 20 طالبًاتتراوحأعمارهم من 7 سنوات حتى 10 سنوات، وذلك لتحسين مجموعة من مهارات الانتباه والإدراك لدى طلبة صعوبات التعلم.

الأهداف العامة بالبرنامج:

زيادة قدرة الطلبة على الانتباه والتركيز.

زيادة قدرة الطلبة على الاستمرارية في العمل وإتمام النشاط.

زيادة قدرة الطلبة على الاستقبال السمعي.

زيادة قدرة الطالب على التميز السمعي.

تنمية قدرة الطلبة على التآزر الحركي.

تطوير قدرة الطالب على التحكم الحركي وحفظ التوازن.

الأهداف الخاصة بالبرنامج:

الترحيب بالطلبة والتعريف بالبرنامج.

زيادة قدرة الطلبة على المحافظة بالانتباه والتركيز.

زيادة قدرة الطلبة على رفض المشتتات.

تقليل اندفاع الطلبة ومساعدتهم على انتظار الدور.

زيادة قدرة الطلبة على الاستمرارية في العمل وإتمام النشاط.

مساعدة الطلبة على العمل بشكل متواصل دون ملل أو يأس.

زيادة قدرة الطلبة على تمييز الأصوات والاستقبال السمعي.

زيادة قدرة الطلبة على تمييز اتجاه الصوت.

زيادة قدرة الطلبة على الفهم السماعي للمعلومات التي تقدم شفهيًا.

تنمية التآزر الحركي السمعي الإدراكي.

مساعدة الطلبة على تتبع المعلومات السمعية وتنفيذها.

تنمية التآزر الحركي البصري الإدراكي.

زيادة قدرة الطلبة على إدراك الأشكال والرسوم البيانية بصريا.

زيادة قدرة الطلبة على التحكم الحركي وحفظ التوازن.

زيادة قدرة الطلبة على أداء المهارات الدقيقة.

الجلسة الاولى:

عنوان الجلسة: كسر الجليد والتمهيد للبرنامج

الإجراءات التنفيذية بالجلسة:

التعارف بين الطلبة وكسر الحواجز فيما بينهم.

تزويد الطلبة بالمعلومات حول البرنامج (الزمان والمكان) فكرة عنه وهدفه.

مساعدة الطلبة على الاندماج في المجموعة.

توضيح قوانين الجلسات وأهمية الالتزام بها .

المدة الزمنية للجلسة: 40 دقيقة

المكان: ساحة المدرسة

الادوات والوسائل: الألعاب الموجودة داخل غرفة المصادر (كرة، دمى، مكعبات، العاب بلاستيكية، لوح وبري .....)

الإجراءات:

التهيئة (5) دقائق

تقوم المعلمة بإلقاء التحية والتعريف عن نفسها وعن البرنامج وأهميته لهم في تحسين قدراتهم.

تقوم المعلمة بالتحدث عن الجلسات ومدتها وتطلب منهم الالتزام.

تبين المعلمة للطلبة أن البرنامج سيكون ممتعًا، وأنه يحتوي على أنشطة وألعاب شائقة وجوائز تشجيعية.

توضح المعلمة قواعد الجلسات التي يجب الالتزام بها.

موضوع الجلسة: لعبة مدخلية للبرنامج.

الهدف العام: الترحيب بالطلبة والتعريف بالبرنامج.

عنوان اللعبة: طاق طاق طاقية

الزمن: (30) دقيقة.

الأدوات: منديل.

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: تحضر المعلمة منديلاً صغيراً وتطلب أن يجلس الطلبة على شكل دائرة مستديرين إلى داخل الدائرة. تقوم المعلمة باختيار طالب (ساعي بريد) وتطلب منه في البداية أن يعرف عن نفسة بصوت مرتفع (أنا اسمي .... في الصف .....) ثم تطلب منه أن يبدأ بالركض حولهم حاملا المنديل ويبدأ بالغناء (طاق طاق طاقية شباكين وعلية) ..... وعند الانتهاء من الغناء يقوم ساعي البريد بإلقاء المنديل خلف أحد الطلبة الجالسين، ولا يسمح لأحد المشاركين النظر خلفه قبل مرور حامل المنديل عليه. وعندما ينتبه أحد الجالسين أنّ المنديل خلفه يجب عليه الإسراع والإمساك بساعي البريد قبل أن يأخذ مكانه بين الجالسين، فإذا تمكن من الجلوس قبل أن يمسك به فإن الأخير يأخذ مكان ساعي البريد بعد أن يعرف على نفسه بالطريقة نفسها.

التقويم:5 دقائق

* تقوم المعلمة بسؤال الطلاب: من منهم يستطيع ان يقف في وسط الدائرة ويعيد ذكر أسماء زملائه، ثم تسأله عن أكثر شخص أحببته؟

الجلسة الثانية:

موضوع الجلسة: الانتباه والتركيز.

الهدف العام: زيادة قدرة الطلبة على المحافظة على الانتباه والتركيز أكبر قدر ممكن.

زيادة قدرة الطلبة على رفض المشتتات.

تقليل اندفاع الطلبة ومساعدتهم على انتظار الدور.

التهيئة للعبة: الزمن 5 دقائق (وتكون بداية كل لعبة)

الإجراءات:

الترحيب بالطلبة وإلقاء التحية.

التذكير بقوانين البرنامج والتمثل بإتباع تعليمات المعلمة.

عنوان اللعبة: بصبوص نار

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: مخدات مستطيلة الشكل.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: تقوم المعلمةبإجراء القرعة لمعرفة من يبدأ باللعب، يدور الفائز أمام الأطفال الجالسين في دائرة، فيقول لأحدهم " بصبوص نار " ويرد الآخر " لذاك الجار. " تحين الفرص للانتقال عن مخداتهم ، والتنقل بسرعة حركية دون أن يحس بهم الذي ينتقل بالوسطويحاول البقية تشتيت انتباهه.ويستمر كذلك حتى يستطيع أن يأخذ مكان أحدهم، وتكون اللعبة عليه.

عنوان اللعبة: صياد السمك

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: كرة.

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: تقوم المعلمة بتحديد مكان لا يجوز للطلاب الخروج منه، وتعطي لطالب يتم اختياره الكرة (الصياد) وعليه رمي الكرة على الهاربين، على الطلاب التحرك والهروب من الصياد وعدم السماح للكرة بلمس أجسادهم وعدم الخروج من المنطقة المحددة، ومن يستطيع الصياد إصابته بالكرة يخسر ويأخذ مكان الصياد.

عنوان اللعبة: الطميمة

الزمن: 40 دقيقة.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: تجري المعلمة القرعة وتختار طالبًا يجلس مقابل الطلاب وينظر لهم بشكل جيد لمدة 10 ثواني، وعليه أن يحفظ ترتيب جلستهم، تطلب المعلمة من الطالب ان يغمض عينيه وتحرك طالبين من مكانهم ثم تطلب منه ان يفتح عينيه.إنِ استطاع ان يعرف انه تم تغير أماكن الطالبين يكون فائزًا، وإن فشل يخسر، ومن يفوز ينتقل لمرحلة اصعب ويتم تغير أماكن ثلاثة طلاب وهكذا.

في نهاية الجلسة:

تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأي الألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط الصور معهم.

الجلسة الثالثة:
موضوع الجلسة (الاستمرارية)

الهدف العام: زيادة قدرة الطلبة على الاستمرارية في العمل وإتمام النشاط .

مساعدة الطلبة على العمل بشكل متواصل دون ملل أو يأس.

عنوان اللعبة: عالي شوط وط

زمن النشاط: (40) دقيقة..

المكان: ساحة المدرسة

الإجراءات: تقوم المعلمة بتحديد الطالب الذي سيقوم بمطاردة الطلبة الآخرين والإمساك بأحدهم ليحل محله. ثم يبدأ الطلبة بالهروب من المطارد بالانتقال بين الأماكن العالية وهم يغنون (عالي شوط وط ... قاعد بنط نط ...)لإغاظة المطارد وإظهار عجزه عن الإمساك بأحدهم . وعند وصولهم لمكان مرتفع لا يحق للمطارد الإمساك بهم حسب قواعد اللعبة وتستمر اللعبة حتى ينتهي الوقت المحدد.

عنوان اللعبة: العصفورة

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: كرات.

الإجراءات: تقوم المعلمة بتقسيم الطلبة إلى مجموعات ثلاثية وتعطي كل مجموعة كرة، يقف اثنان منهم على الأطراف، وطفل بالوسط يبدأ الطفلان اللذان في الوسط في رمي الكرة لبعضهم وعلى الطفل الموجود بالوسط (العصفورة) ان يقفز بشكل عالوأن يمسك الكرة قبل أن تصل لطفل في الجهة الثانية، إن أمسك يأخذ مكان الطفل الذي خسر ويدخل الخاسر في المنصف.

عنوان اللعبة: قرمز حي

الزمن: 40 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: تقوم المعلمة بإجراء قرعة ويتم اختيار طالب للملاحقة ويقوم بقية المشاركين بالهرب ويلحق بهم، فإن استطاع أن يسمك أحدهم فإنه يحل محله،وإن لم يستطع الإمساك بأحد، وذلك لأنه (يقرمز) أي يجلس على الأرض بطريقة القرفصاء حيث يبقى جالسًا إلىأن يأتي أحدهم ويحرره ويقول له (أحييتك).

في نهاية الجلسة

تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأي الألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط بعض الصور معهم.

الجلسة الرابعة:

موضوع الجلسة: التميز السمعي.

الهدف العام: زيادة قدرة الطلبة على تميز الأصوات والاستقبال السمعي.

زيادة قدرة الطلبة على تميز اتجاه الأصوات.

زيادة قدرة الطلبة على الفهم السماعي للمعلومات التي تقدم شفهياً

عنوان اللعبة: أين الطريق

الزمن: (40) دقيقة

الأدوات: قطعة قماش، ساعة مؤقت.

المكان: جزء محدد من ساحة المدرسة.

الإجراءات: تقوم المعلمة بإجراء قرعة وتقوم بربط أعين الطالب الذي وقع عليه الاختيار بقطعة قماش حتى تمنع عنه الرؤية، وعليه أن يمسك بأحد المشاركين دون أن يراه حيث يقوم بترديد عبارة(يا عمي وين الطريق؟) وتطلب من الآخرين الرد علي بعبارة(قدامك حجر وابريق).... هنا يحاول الطالب وهو مربوط العينين أن يتبع الصوت ويمسك بأحد اللاعبين، ويأخذ كل طالب دقيقتين إن استطاع أن يمسك بغيره يكون فائزًا والعكس صحيح ومن ثم يحل محله اللاعب الذي تم الإمساك به.

عنوان اللعبة: الكراسي

الزمن: 40 دقيقة.

الادوات: صافرة ، تسع كراسي.

الإجراءات: تضع المعلمة تسع كراسي، وتطلب من المشاركين ان يتحركوا بشكل دائري حول الكراسي باتجاه عقارب الساعة، وعند سماع الصافرة عليهم بالجلوس كل على كرسيه، ومن يبقى واقفًا يخسر ويخرج من اللعبة، وبعدها تقوم المعلمة بإخراج كرسي من اللعبة وتعيد الكرة حتى يبقى فائز واحد، تقوم المعلمة بمحاولة تغير الصافرة بالتصفيق أو كلمة توقفوا لتشتيتهم وجعلهم يخسرون.

عنوان اللعبة: حامي بارد

الزمن: 40 دقيقة.

الادوات: طبشورة أو لعبة صغيرة.

المكان: غرفة المصادر.

الاجراءات: تقوم المعلمة باختيار طالب بطريقة عشوائية ليخرج من الغرفة وتقوم بتخبئة الطبشورة مع أحد الطلاب، ويكون الطلاب جالسين بطريقة عشوائية، عند دخول الطاب يبدأ بالبحث عن الطبشورة، ويقوم زملاؤه بمساعدته لمعرفة المكان عن طريقة وصف المكان (يمين ويسار(، خطوة إلى الأمام وخطوتان إلى الخلف) وعند الاقتراب (حامي)، وعندما يبعد عن الهدف (بارد).

في نهاية الجلسة:

تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأيالألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط الصور معهم.

الجلسة الخامسة:

موضوع الجلسة: الإدراك الحركي

هدف النشاط: تنمية التآزر الحركي السمعي الإدراكي.

مساعدة الطلبة على تتبع المعلومات السمعية وتنفيذها.

عنوان اللعبة: شجرة نملة

الزمن: 40 دقيقة.

الادوات: كراسي.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: يتم وضع الكراسي صفين متقابلين، ويكون لكل طالب كرسي، تقوم المعلمة بقول (إما شجرة أي يجب على الطالب الوقوف أو نملة وعلية الجلوس على كرسيه)، تحاول المعلمة تمويه الطلبة حتى يخطئ، ومن يخطئ يخرج من اللعبة والفائز يكون الأخير.

عنوان اللعبة: حركة صنم

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: مسجل.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: تعطي المعلمة التعليمات للمشاركين التي تتمثل في، على الطالب الحركة عندما يسمع المعلمة تقول حركة، ويتوقف عندما يسمع كلمة صنم، تعطي المعلمة إيحاءات بجسمها عند

الحركة والتوقف وتحاول أن تعكس كلامها وإشارة جسمها وتلاحظ من يستطيع أن يدرك سماعيًا ما تريده المعلمة.

في نهاية الجلسة:

تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأي الألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط الصور معهم.

الجلسة السادسة:

موضوع الجلسة: الادراك الحركي.

الهدف العام: تنمية التآزر الحركي البصري الادراكي.

تنمية إدراك الاشكال والرسوم البيانية بصريًا.

عنوان اللعبة: الصيبة والشبر

الزمن: 40 دقيقة.

الادوات: بنانير أ جلال، طبشورة.

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: يتم تقسيم الطلبة إلى مجموعات ثنائية، ويتم رسم دائرة قطرها من 40إلى 50 سم، حيث يقف أحد اللاعبين في وسطها ويقوم اللاعب الثاني بوضع بنورته على بعد ثلاثة أمتار من الدائرة، وعلى اللاعب الموجود داخل الدائرة ان يقذف ببنورته نحو بنورة الخصم ويصيبها حتى يفوز بها ويضمها إلى بنانيره، وحتى إن لم يصبها واستقرت على بعد شبر من بنورة الخصم فاز بها، وإن لم يصبها ينتقل الدور للخصم.

عنوان اللعبة: الحجلة.

الزمن: 40 دقيقة

الأدوات: طبشورة وحجر

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: يتم رسم مربعات ودوائر متلاصقة بطريقة معينة يمسك كل طفل - بالتناوب - قطعة حجرصغيرة، ثم يضعها على الارض ويرميها على أول مربع، ثم يدفع القطعة بإحدى قدميه إلى الأمام ، بينما تكون القدم الثانية مرفوعة عن الأرض، ،ويحاول أن يجعل القطعة تستقر في المربع التالي، ثم الذي يليه، وهكذا بحيث يجتازها كلها، فإذا توقف على الخط الذي فصل بين المربع والذي يليه، أو لمس بقدمه المرفوعة الأرض، يحق لزميله أن يحل مكانه.

عنوان اللعبة: نط الحبلة

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: حبل.

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: تقسم المعلمة الطلبة إلى مجموعتين في كل مجموعة خمسة طلاب، بحيث يخرج من كل مجموعة طالب يمسك بكلتا يديه طرف الحبل ويقوم بتحريكه بشكل دائري من اليسار إلى اليمين، ويمرر في كل مرة من فوق رأسه وتحت قدميه وهكذا.. ومن يستمر في اللعبة ولا يخطئ مدة زمنية أكبر يكون هو الفائز وتحسب نقطة لفريقة، ومن ثم يتم استبدال الطلبة بآخرين... وهكذا.

في نهاية الجلسة:

تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأي الألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط الصور معهم.

الجلسة السابعة:

موضوع الجلسة: التحكم الحركي.

الهدف العام: زيادة قدرة الطلبة على التحكم الحركي وحفظ التوازن.

تطوير قدرة الطلبة على أداء المهارات الدقيقة.

عنوان اللعبة: شد الحبل

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: حبل عريض.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: يتم تقسيم الطلاب إلى فريقين متساويين، يقف أحدهم يميناً والآخر يساراً، يتكون كل فريق من خمسة لاعبين، تقوم المعلمة برسم خط فاصل في منتصف المسافة بين الفريقين، يسمك كل لاعب من كل جهة بالحبل ويبدأ بالشد حتى يسحب أحد الفريقين الآخر إلى جهته، ويكون الفائز.

عنوان اللعبة: الأكياس الكبيرة

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: أكياس كبيرة.

المكان: غرفة المصادر.

الإجراءات: تقوم المعلمة بتقسيم الطلاب إلى مجموعتين، كل مجموعة من خمسة طلاب، على كل طالب أن يدخل رجليه في الكيس ويمسك به ويقفز حتى يصل إلى خط النهاية، ومن يفوز يتأهل إلى المرحلة الثانية، يتم إجراء السباق بين الطلاب الذين فازوا في المرحلة الأولى وإخراج الفائز واعطائه الجائزة.

عنوان اللعبة: لعبة سابق الخيالة

الزمن: 40 دقيقة.

الأدوات: عصا طويلة عدد اثنان،

المكان: ساحة المدرسة.

الإجراءات: تقوم المعلمة بتقسيم الطلبة إلى مجموعتين، يخرج من كل مجموعة طالب، حيث يركب كل طالب على حصانه (العصا الطويلة) ويصطفون بانتظار اشارة البدء لنقطة النهاية ومن يصل لخط النهاية ويعود وهو محتفظ بالعصا بين رجليه يكون الفائز ويحسب لمجموعته نقطة، ثم ننتقل إلى طفلين آخرين وهكذا ويكون هناك تشجيع وهتاف من الطلبة المتبقيين.

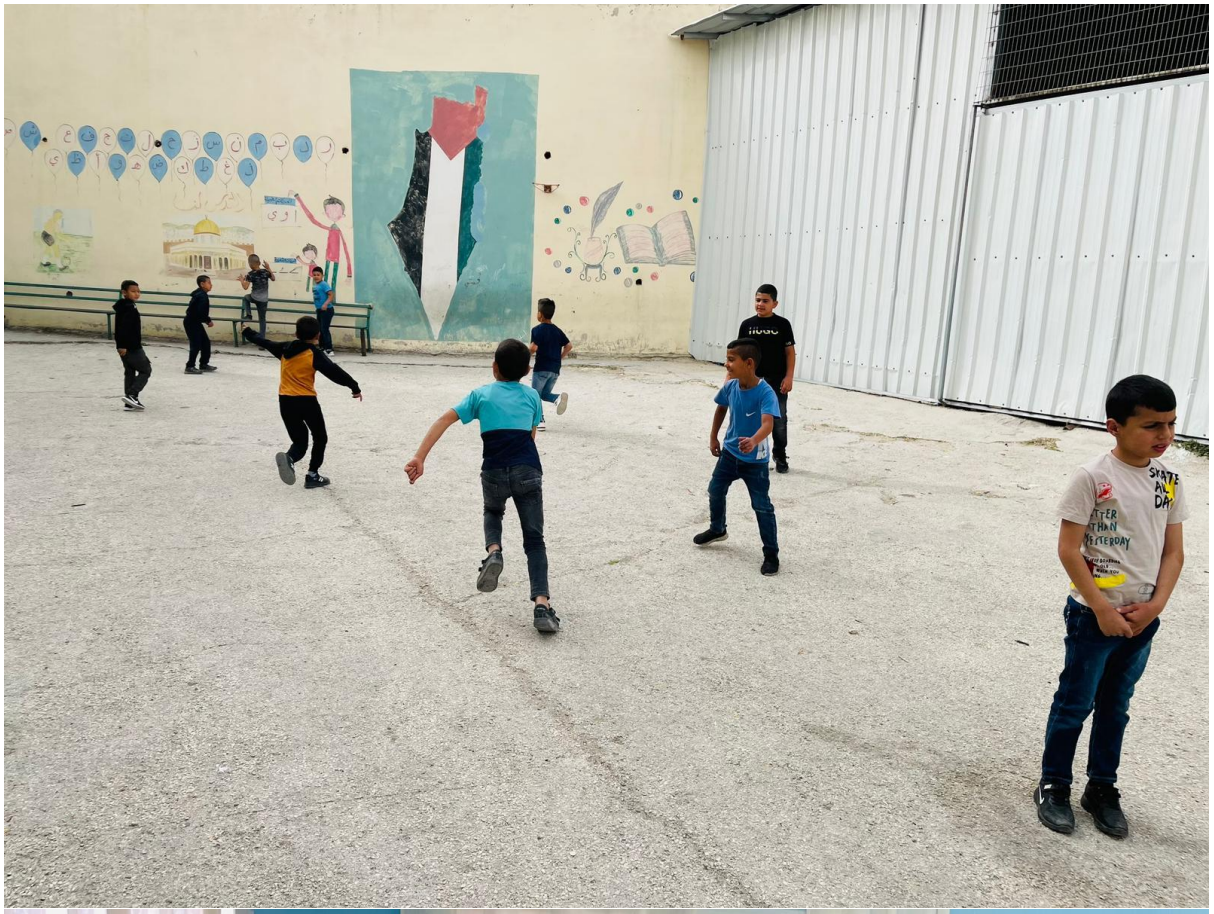
في نهاية الجلسة:

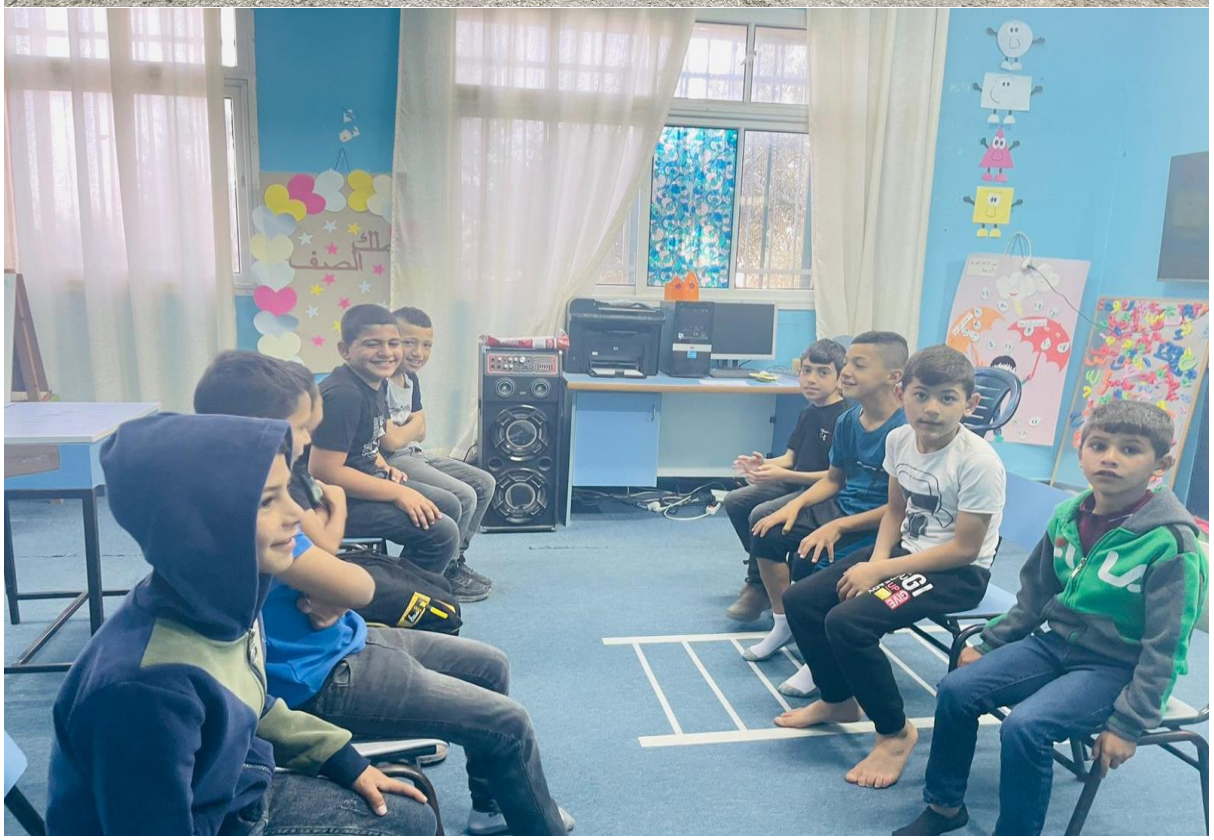
تقوم المعلمة بشكر الطلبة على مشاركتهم بالجلسات وتجاوبهم الجيد.

سؤال الطلبة عن مدى استمتاعهم بالبرنامج؟ وأي الألعاب كان الأفضل؟

توزع المعلمة الشوكولاتة والهدايا على الطلبة وتلتقط الصور معهم.

ملحق رقم (3): تطبيق البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الشعبية:





ملحق رقم (4) قائمة محكمي البرنامج

الرقم	الاسم	مكان العمل
1-	د. فخري دويكات	جامعة القدس المفتوحة
2-	د. سائد ربايعة	جامعة القدس المفتوحة
3-	د. مازن ربايعة	جامعة القدس المفتوحة
4-	د. جواد عبادي	الجامعة العربية الامريكية
5-	رولا نزال	مشرفة غرف المصادر_ مديرية التربية والتعليم (قباطية)
6-	أ. قسمت عطيانة	معلمة غرفة مصادر_ بنات الزبابدة الثانوية
7-	أ. محمود أبو جابر	معلم _ ذكور جبع الاساسية
8-	أ. أمين كنعان	معلم _ ذكور جبع الاساسية
9-	إيمان حمدان	معلمة غرفة مصادر_ مدرسة الزاوية المختلطة
10-	سماح خليلية	معلمة غرفة مصادر_ مدرسة ذكور قباطية الغربية

ملحق رقم (5): الألعاب الشعبية الفلسطينية

الرقم	انواع اللعبة الفرعية	تعريف حول اللعبة
1	كوم كوم بامية	هذه ليست لعبة في حد ذاتها، وإنما تستخدم فقط للقرعة ما بين مجموعة الأولاد لاختيار واحد منهم للبدء بلعبة ينوون لعبها؛ فتقف مجموعة من الأولاد أو البنات أو من كلا الجنسين ما بين 4-8 أشخاص في دائرة ضيقة؛ ويمد كل طفل يده مقابل يد زميله، مع اتجاه الكف إلى الأسفل.
2	القرعة بالحجر	يحضر أحد الأطفال حجرًا أملس الجانبين؛ حتى لا يتدحرج عند سقوطه على الأرض. ويسأل زميله أو الفريق المقابل، عن وجه الحجر الذي يختارونه، ويلقي بالحجر إلى الأعلى ويسقط على الأرض؛ فإذا كان سقط على الوجه الذي اختاره زميله أو الفريق الآخر، فيبدؤون هم باللعبة؛ أما إذا كان وجه الحجر مخالفًا لما اختاروه، فيكون دور البدء في اللعبة للفريق الثاني.
3	القرعة بالنقود	تتم هذه القرعة بأن يلقي الطفل قطعة النقود إلى الأعلى ويتلقفها بين يديه، ثم يفتح يده فتظهر قطعة النقود على راحة كفه. ويرى الفريقين أي وجه من وجيها إلى الأعلى، ويحددون تبعا لذلك الفريق الذي وقع عليه الاختيار.
4	القرعة بإخفاء صرارة (حصاة صغيرة) في اليد	يقوم أحد الأطفال بإخفاء صرارة (حصاة صغيرة) صغيرة في إحدى يديه خلف ظهره، حتى لا يرى الخصم أين سيضعها؛ ويضم يديه بإحكام ويمدهما إلى الأمام، ويطلب من زميله معرفة اليد التي يخفي فيها الصرارة؛ فإذا عرفها كان الدور له، وإذا أخطأ كان الدور لزميله، وهو الذي يبدأ باللعب أولاً.
5	القرعة بالقدم	تجرى هذه القرعة لاختيار الفريق الذي سيبدأ باللعب. يتقدم طفل من كل فريق، ويقفان قبالة بعضهما البعض، ويتركان بينهما مسافة لا تزيد عن 5 أمتار، وفي آن واحد يبدأ الطفلان بالتقارب أحدهما نحو الآخر بخطوات متبادلة، بحيث يخطو كل واحد منهم خطوة بالقدم إلى الأمام، واضعاً قدمه

		الخلفية أمام قدمه الأمامية، بحيث يلامس عقب القدم اليمنى مقدمة القدم اليسرى، ثم ينقل القدم اليسرى إلى الأمام، ليلامس عقب القدم اليسرى مقدمة القدم اليمنى، وهكذا تتكرر الخطوات حتى الخطوة الأخيرة، فإن بقى للذي دوره في الخطوة الأخيرة مسافة كافية ليضع قدمه فيها، يكون هو الفائز، وفريقه الذي يبدأ باللعب. وإذا لم تتبق مسافة كافية ليضع قدمه فيها، ووطئت قدمه قدم زميله، يكون هو الخاسر؛ وفريق زميله هو الفائز، وهو الذي يبدأ باللعب.
6	لعبة الزُّقيطة (إحيوه)	يقسِّم اللاعبون أنفسهم إلى فريقين، ويحدد مكان ما لإحياء اللاعبين (أي تحريرهم عند الاحتجاز)، ويكون حائطًا يحرسه لاعب من الفريق المطارِد؛ وبعد إجراء القرعة وتحديد الفريق الذي سيلاحق أفراد الفريق الآخر، تبدأ المطاردة. وكلما أمسك الفريق المطارِد بواحد من الفريق الخصم وضعه في مكان الاحتجاز، ومنعه من الحركة وإخراجه من اللعبة.
7	لعبة شد الحبل	تعتمد هذه اللعبة على قوة العضلات وحفظ التوازن، ويمارسها الأطفال الذكور في ساعات النهار في الحارة أو في ساحة عامة أو في ملعب المدرسة، ولا يقل عددهم عن 10 لاعبين، وأعمارهم فوق 12 عامًا، وأدواتها حبل سميك وطويل.
8	الكورة أو التشورة	تناسب الفتيان من سن 14- 16 وموسمها فصل الربيع، وتمارس على أرض منبسطة خالية من الحجارة أو الحفر، وأدواتها عصا بيد كل لاعب (بمثابة المضرب لكل لاعب)، وكرة أو شبه كرة من علب الصفيح أو التنك، يتم ضغطها على بعضها البعض حتى تصبح على هيئة شبه كرة صغيرة. ويوضع في نهايتي الملعب حجرين يبعد الواحد منهما عن الآخر نحو مترين، أو يتم حفر حفرتين في نهايتي الملعب، يكونا بمثابة الهدفين.
9	لعبة حادي بادي	لعبة خاصة بالأطفال من البنات، وغالباً ما يلعبنها في الحارات في فصل الصيف؛ حيث تكون الأرض جافة ويمكن الجلوس عليها.
10	لعبةالمطاقشة (خميس البيض)	وتمارس اللعبة بفنية ودراية عالية، من خلال معرفة كل لاعب أضعف الأماكن وأصلبها في قشرة البيض، والزاوية التي يجب أن يضرب بها بيضة الخصم.

11	عالي شوط وط	وتسمى في بعض الحارات الفلسطينية عالي وط وط، أي بحذف حرف الشينيؤدي هذه اللعبة في العادة الأطفال الصغار من ذكور وإناث؛ حيث يتجمعون وسط مكان معين، ويحددون المنطقة التي سيلعبون فها.
12	لعبة ياعمي وين الطريق	هذه اللعبة يلعبها الأطفال الصغار من الجنسين البنات والأولاد في ساعات النهار. يربط الأولاد عيني اللاعب أو الذي وقع عليه الاختيار بمحرمة أو قطعة من القماش لمنعه من الرؤية،
13	لعبة نط الحبلة	يمارسها الأطفال الإناث في الحارة أو فناء البيت، ويكون عدد المشاركين ثلاث بنات أو أكثر، أما الحبل فهو من الحلفا أو النايلون ويكون سميكاً بعض الشيء.
14	لعبة عسكر وحرامية	يلعبها الأطفال الذكور، وتقوم على مبدأ الصراع بين الخير والشر.تتكون اللعبة من فريقين يكون عدد كل فريق بين 5-8 أطفال، أعمارهم بين 12-16 سنة. وموسم اللعبة هو فصل الصيف. وغالبًا ما كانت تتم اللعبة في الأماكن التي بها خرائب، حتى يتمكن الحرامية (اللصوص) من الاختباء.
15	لعبة الحاكم والجلاد	يمارسها الفتيان الذكور، ويكون عددهم بين 6-10، ويجلسون متراصين على حصير على شكل دائرة في ساحة البيت أو في الحارة أو في حتى الخلاء.
16	لعبة الدامة أو الضامة	يلعبها اثنان من الفتيان بهدف التسلية وتمضية أوقات الفراغ، ويجلسان متقابلين وجها لوجه. يتم رسم مربع كبير طول ضلعه بين 40-50 سم على أرض رملية أو على قطعة كرتون أو على لوح خشب أو قطعة من القماش، وتقسيمه إلى أربعة وستين مربعًا صغيرًا: ثمانية مربعات بالعرض؛ و ثمانية مربعات بالطول. وتختلف حجارة كل لاعب عن حجارة خصمه من حيث اللون أو الشكل؛ بحيث يمكن تمييزها بسهولة عن بعضها. كما يمكن أن تستخدم بدلًا من الحجارة نوى التمر أو عجم الزيتون أو بنانير، أو حتى ورق ملون أو أي شيء آخر مناسب.
17	لعبة السبعة حجار	عدد اللاعبين من 6-10 أطفالأدواتها سبع قطع من الحجارة الرقيقة الملساء؛ بحيث تسمح بوضعها فوق بعضها البعض، وطابة أو كرة صغيرة، بحجم كرة التنس الأرضي. وكان الأطفال يسمونها "طابة السبع

		جلود"؛ لاعتقادهم أنها مكونة من سبعة جلود نظرًا لقوتها ومتانتها.
18	الحجلة (اليوكس)	موسم هذه اللعبة هو فصلي الشتاء والربيع؛ حيث تكون الأرض رطبة؛ بحيث يسهل على البنات تخطيطها بعود من الخشب أو بحجر مدبب. ترسم فتاة مستطيلين، أحدهما عمودي والآخر أفقي؛ ويكون أحدهما أطول بضعفين من الآخر. ويقسم المستطيل الطولي إلى أربعة مربعات متساوية، بينما يقسم المستطيل "المعاكس" أو العرضي إلى مربعين اثنين.
19	أنا النحلة أنا الدبور	يمارسها الأطفال الذكور أو الإناث في الحارة أو فناء البيت، ويكون عدد المشاركين طفلين اثنين .يقف الطفلان متلاصقين ظهراً بظهر (أي يدير كل منهما ظهره للآخر) ماداً كل منهما كلتا يديه إلى الوراء وبطريقة فنية للتتشابك عند نقطة الذراعين،يبدأ أحدهما اللعبة ويحني جسمه إلى الأمام نحو الأرض فيرفع الثاني على ظهره.
20	لعبة طاق طاق طاقية	يؤدي هذه اللعبة الأطفال من كلا الجنسين) الذكور والإناث، ويكون عددهم في العادة بين 10-14 طفلًا.يجلس الأطفال على الأرض على شكل دائرة، ويقوم من وقع عليه الاختيار بالدوران حول الفتيان الجالسين، وهو يحمل بيده طاقية أو محرمة (منديل) ويدور دورة كاملة
21	لعبة الطممة	الطممة" بضم الطاء وتشديد الميم، ومعناها الطمر أو الدفن أو مواراة الشيء.يلعبها الأطفال الذكور، ويكون عددهم بين 5-8 أطفال. وتعتمد هذه اللعبة على براعة الطفل في التخفي واختيار المكان الملائم للاختباء، مع سرعة الجري شدة الانتباه وخفة الحركة والتنقل.
22	لعبة أوَّلك يا اسكندراني	يلعبها الفتيان في فصل الصيف، ويكون عددهم بين 6 - 10 من الفتيان، تكون أعمارهم بين 12-16 سنةبعد إجراء القرعة يقف الفتى الذي وقع عليه الاختيار قبالة زملائه منحنياً إلى الأمام، وواضعاً يديه على ركبتيه ووجهه إلى أسفل على نحو ما يفعل المصلي حين يركع؛ ويصطف بقية اللاعبين في صفٍ واحد على بعد ثلاثة أمتار تقريبًا في الجهة المقابلة؛ ويبدأ الواحد منهم تلو الآخر بالقفز عن ظهر زميله المنحني بالاتكاء على ظهره بباطن الكفين وفرد الساقين بعيدًا عن رأسه وظهره، مع عدم لمسه بغير اليدين قائلاً: "أوّلك يا إسكندرانى"، يتبعه اللاعب الثاني بنفس

		الحركات وهو يقول: (يابو عيون الغزلان)، ثم يتبعه الثالث ويقفز وهو يقول: (قتلنى وما قاتلته) ويتبعه الرابع قائلاً أثناء القفز: (ما قتلني إلا ابن عمي)، ويقفز الخامس وهو يقول: (شلّط السيفين مني)، وكل من يقفز يعود ثانية إلى الصف بالترتيب السابق. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يفشل أحد اللاعبين في القيام بدوره في القفز بشكل صحيح عن ظهر زميله المنحني، فيحل محل زميله في وضع الانحناء، لتبدأ اللعبة من جديد، وليقفز عن ظهره بقية اللاعبين..
23	لعبة دق الحابي	عدد اللاعبين فتيان 12-16 سنةيتم إحضار قطعة من الخشب أو غصن من الأشجار، ويتم قطع قطعتين من الخشب أحداهما عبارة عن عصاة طويلة بطول 60سم، وتكون سميكة نسبياً وهي بمثابة المضرب، والأخرى بطول 20سم وهي وسيلة اللعب، وتكون القطعة الصغيرة مدوّرة (أي دائرية) من الطرفين، وسميكة من الوسط، بحيث لو ضُربت من أحد طرفيها بالعصاة الطويلة انطلقت في الهواء.
24	لعبة يا جمّال سرقولك جمالك	شخوص اللعبة: الجمّال (صاحب الإبل)، الحراميتم اختيار أحد اللاعبين ليكون جمالاً؛ وآخر ليكون حرامياً؛ ويكون بقية الأطفال هم "الجِمال". يقف الجمّال (صاحب الإبل)، ووجهه إلى الحائط ويضع رأسه على ذراعه المسنودة إلى الجدار مغمضاً عينيه، ويصطف خلفه اللاعبون ويمثلون الجمال مكونين سلسلة قد تطول أو تقصر (حسب عدد اللاعبين)، ويغمض كل واحد منهم عينيه بوضع يديه على عينيه ويتكئ بها على ظهر زميله، وتفعل "الجمال" مثل فعله، بحيث يتكئ أول "جمل" على الجمَّال والثاني على الجمل الأول والثالث على الجمل الثاني ... وهكذا، وكأنهم جميعًا مع صاحبهم في حالة استرخاء ونوم.
25	لعبة السبع جور	كان أطفال فلسطين يلعبونها في فصل الربيع؛ حيث تكون الأرض رطبة، ويسهل عليهم حفر الحُفر (الجور). ويكون عدد اللاعبين سبعة أطفال. يحفر الأطفال سبع حفر تكون قريبة من بعضها البعض في شبه دائرة، ويكون طول قطر الحفرة 10 سم تقريبًا، بحيث تسمح لكرة صغيرة (بحجم طابة التنس الأرضي) بالدخول فيها، وتكون الحفرة بعمق 3-4 سم؛

		حتى يسهل على اللاعب التقاط الكرة منها عند وقوعها فيها.
26	لعبة صنم	يلعبها الأطفال الصغار من سن 8 -12 عامًا في فصل الصيف.وتتميز هذه اللعبة بأنها تعتمد على سرعة الركض، وعلى مهارات المناورة والمراوغة في الحركة، يتم إجراء القرعة لتحديد الطفل الذي سيطارد الأطفال، للإمساك بأحدهم ليحل محله. يقوم الطفل الذي وقع عليه الاختيار بملاحقة زملائه اللاعبين الذي ينتشرون حوله في كل الجهات؛ في محاولة للامساك بأحدهم ليحل محله في المطاردة.
27	لعبة صفَّت	من الألعاب الشعبية التي تعتمد على شدة الانتباه وبعض الذكاء، وهي من ألعاب التسلية، وقضاء الوقت، يلعبها اثنان من الفتيان من سن 12-15 سنة، ؟ويقوم كل فتى بجمع ثلاث حصوات؛ بحيث تختلف عن الحصوات التي بيد الخصم من حيث اللون أو الشكل، ويمكن تمييزها عن حصوات الخصم بسهولة.
28	لعبة الكال أو الكالات (الحصوة)	الكال مفرد كالات، والكالات معناها "الحجارة الصغيرة". وهي من ألعاب التسلية، تلعبها البنات بشكل خاص، من عمر 7-12 سنة. تعتمد هذه اللعبة على مهارة الرمي واللقف وخفّة الحركة، وتُستخدم فيها خمس قطع حجارة صغيرة "حصوات"، وتكون عادة من الصوان وذات حواف ناعمة وملساء. وتؤدي البنت اللعبة بيد واحدة فقط باليد اليمين أو اليد الشمال.
29	لعبة الغميضة	جاءت التسمية من تغميض أو إغماض العينين، وهي شبيهة بلعبة "يا عمي وين الطريق ."ولعبة الغميضة من الألعاب الجماعية التي كان يلعبها الأطفال الصغار، وتجمع بين البساطة والذكاء والحركة والصوت. ويتم لعبها ضمن مكان محدود، على أن لا يكون هناك عائق يمنع تحرك اللاعبين.بعد إجراء القرعة، يتم ربط عيني الطفل الذي وقع عليه الاختيار بمنديل أو محرمة أو قطعة قماش، بحيث لا يستطيع الرؤية؛ ويقوم اللاعب معصوب العينين بمطاردة بقية الأطفال محاولًا الإمساك بأحدهم .
30	لعبة الرنَّة	يلعبها الفتيان الذكور، وتكون أعمارهم بين 12-16 سنة، وموسم لعبها فصل الصيف. تقسم المجموعة إلى فريقين ويتكون كل فريق من 4-6 أشخاص، ويتم اختيار قطعة متسعة من الأرض تصلح ملعبًا، يقوم

		اللاعبون بوضع حجارة كبيرة على أطراف الملعب الذي يكون على شكل مربع أو مستطيل طول أضلاعه بين 10-20 مترًا، ويضعون حجرًا كبيرًا، أو يرسمون دائرة على طرف كل زاوية من المربع، والتي تكون بمثابة نقطة أمان لـلاعب (حيث لا يجوز ضربه بالكرة وهو يقف على هذه المحطة).
31	لعبة السلخة	يلعبها الأطفال الذكور ويكون عددهم بين 4-8 أطفال وفوق سن 15 سنة. أدواتها بسيطة جدًا حجر أملس صغير "صرارة" (حصاة صغيرة)، حزام من الجلد. والسلخة من السلخ بالعامية، ومعناها الجلد.
32	لعبة الشعبة أو المغيطة	الشعبة أو النقيفة أو المغيطة لعبة قديمة من ألعاب الأطفال الذكور. والشعبة عبارة عن شريطين رفيعين من المطاط متساويين في الطول حوالي 30 سم، وبعرض نحو 1.5 سم، تقصّ عادة من الإطار الداخلي للدرجات الهوائية، ويتم قطع عود ذي شعبتين على شكل حرف Yبالإنجليزية من غصن شجرة رفيع عند نقطة تفرع الغصن.
33	لعبة المقليعة	من ألعاب الأطفال الذكور. يتنافس فيها الأطفال على إصابة هدف معين.
34	لعبة الدحدول أو الطوق (الدحديلة)	الدحدول من الفعل "دحل"، و"الدحْل" هو الدحرجة. وهي من ألعاب الأطفال الذكور. وكان يطلق على الدحدول في بعض حارات قلقيلية اسم الطوق، وهوإطار معدني دائري يسمى طوقًا يؤخذ من عجلات الدراجة الهوائية المستهلكة، وغير القابلة للإصلاح،
35	لعبة الحصان	يلعبها الذكور من الأطفال في الحارة أو في فناء البيت. حيث يأخذ كل طفل عصا طويلة وعصا أخرى صغيرة، ويمسك بأحد طرفي العصا الكبيرة بيده اليسرى ويضعها بين رجليه، بينما يبقى طرف العصا الآخر يجرُّ على الأرض. وتمثل العصا الطويلة حصانا يركبه الطفل، بينما العصا القصيرة تكون بمثابة السوط التي يضرب به الحصان .ويقلد الأطفال في هذه اللعبة ركوب الحصان وهي (العصا الطويلة)، ويضربونه بالسوط (العصا القصيرة) وهم يرددون... دي ... دي... دي (وهي كلمة لزجر الخيل)وقد يمارس الطفل هذه اللعبة أحياناً وحده في فناء بيته.
36	لعبة الجورة	يلعبها في العادة اثنان من الأطفال أعمارهما بين 8-12 سنة. يلعبونها

	أو الموق	غالبًا في فصلي الشتاء والربيع؛ حيث تكون الأرض رطبة. وتعتمد هذه اللعبة على الحظ فقط ولا شيء غيرهيتم حفر حفرة صغيرة، وعلى بعد مسافة معينة من الحفرة. يلقي أحد اللاعبين حفنة من البنانير صوب الحفرة، يسأل اللاعب زميله إن كانت البنانير التي في الحفرة زوجية أم فردية؛ فإذا قال زوجية مثلاً، يقوما على الفور بإحصاء عدد البنانير التي في الحفرة؛ فإذا كانت زوجية كما قال فتكون كل البنانير من نصيبه؛ أما إذا اخطأ في التقدير، فإنه يخسر ما يساوي عددها، أي يقوم بإعطاء زميله عددًا من البنانير بقدر تلك التي في الحفرة.
37	لعبة المور	وهي من ألعاب البنانير. ويشترك في هذه اللعبة ما بين لاعبين حتى خمسة .يتم رسم شكل مثلث على الأرض يسمى "مور" طول ضلعه بين 15-20 سم. يضع كل لاعب (حسب الاتفاق) بنورة أو أكثر على زوايا أو أضلاع المثلث. وعلى بعد 3 أمتار في الجهة المقابلة للمثلث يتم رسم خط مستقيم. وعلى كل لاعب قذف بنورته من هذا الخط صوب المور لإخراج أكبر عدد من البنانير، لتكون من نصيبه إذا نجح في ذلك.
38	لعبة الصيبة والشبر	يمارس اللعبة لاعبان أو أكثر. يتم رسم دائرة طول قطرها بين 40 و50سم، ويقف أحد اللاعبين داخلها. يقوم اللاعب الثاني بوضع بنورته على بعد ثلاثة أمتار من الدائرة. يقذف اللاعب الأول الذي يقف في الدائرة بنورته محاولاً إصابة بنورة الخصم؛ فإذا استطاع أن يصيبها فاز بها، وإذا استقرت على بعد شبر فأقل من بنورة الخصم، فإنه يفوز بها أيضًا. والشبر هو المسافة بين الإبهام والخنصر عند بسط الكف وفتح الأصابع عن بعضها.
39	لعبة الدحلة	يتم رسم دائرة على الأرض طول قطرها بين 40-50 سم، وعلى بعد أربعة أمتار، يرسم خط مقابل الدائرة. يضع أحد اللاعبين بنورة في وسط الدائرة، ويقف اللاعبون خلف الخط. يبدأ اللاعب الأول برمي أو دحرجة بنورته صوب البنورة التي في الدائرة؛ وإذا لم يصبها يليه اللاعب الثاني في الدور، ويرمي بنورته بالاتجاه نفسه، فإن استطاع أن يصيبها ببنورته كانت من نصيبه؛ وإن لم يصبها، يليه اللاعب الثالث ثم الرابع

		وهكذا..ويتعاقب اللاعبون في اللعب، حيث يقذف كل واحد منهم بنورته باتجاه تلك البنانير التي في الدائرة، وقد يتجمع فيها عدد كبير من البنانير قبل أن ينجح أحد اللاعبين إصابة واحدة من البنانير داخل الدائرة؛ فإذا أصابها كانت جميع البنانير التي استقرت داخل الدائرة من نصيبه. ويتكرر اللعب بالطريقة تفسها، وفي النهاية يكون الفائز هو الحائز على العدد الأكبر من البنانير.
40	لعبة السيجة لعبة الكبار	وتبدأ اللعبة باجتماع اللاعبين الذين يشكلون مجموعات ثنائية، حيث تجد مجموعات على شكل حلقات مكونة من لاعبين وجمهور، من خمسة إلى ستة أشخاص للحلقة الواحدة؛ يتابعون مجريات اللعبة، ويتبادلون الخطط والآراء، ويتنقلون من حلقة إلى أخرى لمتابعة مجريات لعبة "السيجة" مع احتفاظ الجميع بالهدوء الذي يميز هذه اللعبة؛ حيث يخيم السكون والتفكير على الجمهور واللاعبين، ولا تسمع إلا كلمات خاصة باللعبة مثل: "حط السيجة" و "شرق للسيجة" و" كل السيجة"هذه اللعبة يمارسها في العادة شخصان، وتتكون من 24 حجراً لكل لاعب مقسمة إلى اللونين الأبيض والأسود، ويبدأ اللاعبان اللعبة على الرمل من خلال 48 حفرة صغيرة مقسمة كالمربعات المستخدمة في لعبة الشطرنج، وتسمح قوانين اللعبة بتدخل الجمهور ومساعدة اللاعبين في اتجاه حركة "السيجة."

- **قامت الباحثة بإعداد الجدول بناء على (وكالة الانباء الفلسطينية "وفا"، 2018)**

Abstract

This study aimed to identify the effectiveness of an educational program based on popular educational games in improving attention and perception among students with learning disabilities ،and to achieve this goal ،the researcher employed the experimental approach with a semi-experimental design ،and the researcher employed two tools: the first was represented by the attention and perception part of the diagnostic assessment scale for difficulties The diagnostic developmental learning (Mustafa al-Zayat) ،the second in the program based on popular educational games ،consists of 7 sessions and in each session a group of popular games ،each game lasting 40 minutes ، and the study was conducted on students with learning disabilities attending the educational resource rooms in the basic government schools in the Kabataic Education Directorate ،and the adult number is (21) rooms ،where (430) students study ،and that is in the second semester of the academic year (2022/2023) ،and the people of the study sample were selected in the purposive way ،which is the primary boys' school of Giba ، where the sample was represented by 40 students who enrolled In it ،they were divided into a control group and an experimental group ،in each group 20 students. The study reached the point where the average post-test in attention difficulties in the control group was (2.3025) compared to (1.0550) in the experimental group. Regarding listening comprehension difficulties ،the average in the control group was (2.3850) versus (1.1075) in the experimental group. As for visual perception difficulties ،the average in the control group was (2.3025) versus (1.5825) in the experimental group. And finally ،for motor perception difficulties ،the average in the control group was (2.3475) compared to (1.6450) in the experimental group. The results show clear differences between the two groups in all areas of learning difficulties ،where the increase in the arithmetic averages and the standard deviation indicates a higher level of difficulties in the control group compared to the experimental group. Based on the statistical analysis and the moral levels of the "t" ،it can be said that there are statistically significant differences between the two groups in all areas of learning disabilities studied ،which supports the hypothesis of an effect of the experimental intervention on improving the situation of learning disabilities. Looking at the results ،it was found that there is a significant decrease in the averages between the pre-test and the post-test in the experimental group in all areas of learning disabilities. The averages

decreased significantly from (2.3025) to (1.0550) in the field of attention difficulties ، and from (2.3850) to (1.1075) in the field of auditory perception difficulties ،and from (2.3025) to (1.5825) in the field of visual perception difficulties ،and finally from (2.3475) to (1.6450) in the field of motor perception difficulties. This decrease shows a significant improvement in the performance of the students after the implementation of the educational program ،and the researcher came out with a set of recommendations ، one of the most prominent of which is that the Palestinian Ministry of Education adopts educational programs based on play ،such as the program that was applied in this study ،and trains male and female teachers to choose popular educational games and use them in a way serve their goals

Keywords: learning difficulties ،perception ،attention ،motor perception ،auditory perception ،visual perception