دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات

The role of electronic games in the development of listening and speaking skills in a kindergarten child from the point of view of teachers

إعداد

شموخ محمد صقر الودعاني

Shumukh Mohammed Saqr Al-Wadani

قسم رياض الأطفال _كلية التربية_جامعة الملك فيصل

Doi: 10.21608/jacc.2023.292461

استلام البحث ١٧/ ١ /٢٠٢٣

قبول النشر ٢٨ / ٢ /٢٠٢٣

الودعاني، شموخ محمد صقر (٢٠٢٣). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٦ (٢٤)، ٣٨٩ – ٤١٢.

http://jacc.journals.ekb.eg

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ، والكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في استجاباتهم والتي تعزي لمتغير سنوات الخبرة، واستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي، وتمثلت مجتمع الدراسة من جميع معلمات مرحلة رياض الأطفال في محافظة وادي الدواسر، وقد بلغ عدد أفراد العينة (٩٢) معلمة، واعتمدت الدراسة الحالية على الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وأظهرت نتائج الدراسة أن تقديرات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة جاءت إجمالًا بدرجة تحقق كبيرة، كما كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات عينة الدراسة تعزى لمتغير سنوات الخبرة، وبناء على نتائج الدراسة فإنه يمكن الخروج بعدد من التوصيات أهمها: تدريب المعلمات على كيفية اعداد واستخدام الألعاب الإلكترونية بالشكل السليم، لتجنب الاثار السلبيه التي تظهرها الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

The aim of this research is to find out the role of electronic games in the development of listening and speaking skills in a kindergarten child from the point of view of teachers, and to reveal statistically significant differences in their responses, which enhance the variable of years of experience, and the current study used the descriptive method, and the study community was represented by all kindergarten teachers in Wadi Al-Dawaser governorate, the number of sample members (٩٢) reached a teacher, the current study relied on the questionnaire as a data collection tool, and the results of the study showed that the estimates of the study sample for the role of electronic games in the development of listening and speaking skills in a kindergarten child came in total the results of the study also revealed that Based on the results of the study, it is possible to come up with a number of recommendations, the most important of which are: training teachers on how to properly prepare and use electronic games, to avoid the negative effects shown by electronic games.

مقدمة

تعد اللغة من الخصائص التي منحها الله للبشر، فهي تحتل موقعا بارزا في حياه الانسان، لانه هو القادر على استخدام اللغة لتحقيق التواصل بينهم وبين الاخرين، ولكون اللغة الأساس في عملية التعلم، فقد حضيت اهتمام بالغا من قبل المختصين حيث تعددت الأبحاث التعليمية والتربوية في دراسة طرائق واستراتيجيات لتعلم وتعليم اللغة، للوصول إلى أفضل الطرق التي تساعد في تطوير عملية تعلم وتعليم اللغة.

وتعد مرحلة رياض الأطفال من أهم مراحل النمو الاجتماعي في حياه الانسان، والتي تقوم بشكل أساسي في تشكيل شخصية الطفل في المستقبل.

وفي هذه المرحلة تنمو العديد من استعدادات الطفل وقدراته في وقت يكون فيه معتمدًا على المنزل في تلبية احتياجاته الأساسية، ومن هنا كان الاهتمام بطفل هذه المرحلة، وذلك بتوفير البيئة التربوية التعليمية الغنية بالمثيرات، لتساعده على النمو والابتكار والابداع في شتى المجالات، وذلك عن طريق الاهتمام بمؤسسات رياض الأطفال، وما تقوم به من دور لتسد النقص الذي قد يعتري البيئة المنزلية للطفل كي ينمو نموًا متكاملًا (أبو حية،٢٠١٢).

وتسعى رياض الأطفال إلى تهيئة المناخ الملائم للطفل لكي يستكشف بيئته والمحيط الذي يعيش وسطه، بتوفيرها الأدوات والاجهزه والألعاب المناسبة التي تساعد على تكون المهارات العديده لدى الطفل، وفي مانشاهده من نهضة ثقافية تعليمية نحو استخدام التكنولوجيا اصبح التعلم الإلكتروني أحد طرق التعلم الأساسية في المؤسسات التعليمية في مختلف البلدان العربية وتعددت أشكال المحتوى وطرق تقديمه فمنها المطبوع وغير المطبوع، كما انه أصبح يقدم بشكل الكتروني متفاعل ومتعدد الوسائط، وبالتالي أمكن الأفادة منه من خلال نظم التوصيل المختلفة عبر الانترنت، ومن بينها الالعاب الإلكترونية التي تعد أحد أنماط تقديم المحتوى الإلكتروني، وبالرغم من قدم الالعاب إلا أن التكنولوجيا أعادتها مرة أخرى بشكل مختلف يتصف بالحداثة، وقد ظهرت خلال السنوات القليلة الماضية الالعاب الإلكترونية كأداة تعلم وتعليم قوية تجتذب المعلمين والتلاميذ على سواء. (العمري، ٢٠١٣).

مشكلة الدراسة:

في ظل الظروف المتغيرة، واستجابة للتقدم التكنولوجي الذي غزا المجالات كافة ولا سيما مجال تعليم الأطفال وتثقيفهم فقد ظهرت في الآونة الأخيرة أشكال ومضامين جديدة من الألعاب الاكترونية التي من شأنها تنمية جوانب النمو لدى الأطفال ومن أهمها ماسيتم التركيز فيها بهذه الدراسة وهي مهارتي التحدث والاستماع.

وقد أشارت دراسة حمدى (٢٠١٥)، إلى تنوع الألعاب التربوية مع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي، فظهرت الألعاب السمعية والألعاب البصرية، وكان منها الألعاب الثابتة والمتحركة، والألعاب الفردية أو الجماعية، كذلك ظهرت مؤخرًا الألعاب الإلكترونية المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، والتي نجحت في جذب الصغار، والتي تزود الفرد

بالمتعة من خلال التآزر البصري الحركي، وتحفز القدرات العقلية من خلال برامج الكترونية مطورة لتحصيل المعارف والمفاهيم.

لذا تتحدد مشكلة الدراسه بالاسئلة التالية:

- ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
- ما الفروق ذات دلالة إحصائية لدور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات والتي تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

اهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الاتي:

- الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضه.
- قياس الفروق ذات الدلاله الاحصائيه لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات والتي تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

أهمية الدراسة:

تأتي أهمية هذه الدراسه الحاليه من اهمية مرحلة رياض الأطفال ودورها في تنمية جوانب النمو لدى الأطفال حيث قد تلفت نظر المعلمات لأهمية الألعاب الالكترونية وماقد يؤدي إلى تأثير كبير في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى الأطفال، وقد تفيد الدراسة نظر القائمين في رياض الأطفال الى أهمية الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى الأطفال، كما ان من خلال اطلاع الباحثة على الدراسات السابقه التي تناولت متغيرات مختلفه لم تجد دراسه تضمنت المتغيرات الحاليه، مما يعطي مبررا لإجراء هذه الدراسة.

حدود الدراسة:

تقتصر الدراسه الحاليه على الحدودي الاتيه:

- الحدود الموضوعية: الألعاب الالكترونية – مهارتي الاستماع والتحدث.
- الحدود الزمانية: الفصل الثاني للعام الدراسي ١٤٤٤ هـ.
- الحدود المكانية: محافظة وادي الدواسر.
- الحدود البشرية: معلمات رياض الاطفال.

مصطلحات الدراسة:

- تعريف الالعاب الإلكترونية: جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات الإكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الأجهزة المحمولة. (النابلسي، ٢٠١٨).

وتعرفه الباحثة إجرائيًا:هي مجموعة من الألعاب الإلكترونية تهدف إلى تنمية إحد مهارات اللغة العربية (مهارتي الاستماع – والتحدث).

- مهارة الاستماع: هي مهارة عقلية تتطلب ادراك سمعي، وفهم وتحليل وتفسير، ونقد وتقويم للمادة المسموعة في ضوء معايير موضوعية وعلمية مناسبة. (مدكور، ٢٠١٠).
وتعرفه الباحثة إجرائيًا: إحد مهارات اللغة والتي تهدف إلى إدراك رموز صوتية منطوقة من خلال التمييز والتصنيف السمعي.
- مهارة التحدث: هي فن نقل المعتقدات والمشاعر والأحاسيس، والخبرات والمعلومات والمعارف والأفكار والآراء و وهات النظر من شخص لآخر. (يونغ، ٢٠١٧).
وتعرفه الباحثة إجرائيًا: هي إحد مهارات اللغة والتي تهدف إلى قدرة الطفل على التعبير عن أفكارك ومشاعرك وخبراته ومشاعره بلغة فصيحه سليمة تخلو من العيوب الصوتية واللفظية.

الاطار النظري

أولاً: الألعاب الإلكترونية

مفهوم الألعاب الإلكترونية

عرفها الهدلق (٢٠١٣) على أنها نشاطات ينخرط فيها المستخدم لها في انخراط مفتعل ومحتكم إلى قواعد محددة، ويتم تشغيلها من خلال أجهزة الحاسوب والتلفزة والأجهزة اللوحية والهواتف النقالة".

كما يعرفها الحسيني (٢٠١٣) بأنها: "ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب عادةً من خلال أجهزة خاصة توصل بالتلفاز أو الفيديو أو شاشة الحاسوب، أو أجهزة محمولة، أو الهاتف النقال، أو الحاسوب الكفي".

كما يعرفها كوس (Kuss et al, 2014) بأنها: "نوع من الألعاب المبرمجة، تمارس عن طريق جهاز إلكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهتاف النقال، وتمتار في الغالب بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية".

وتعرفها عثمان (٢٠١٨) بأنها: "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة".

من خلال التعريفات السابقة يتضح بان مفهوم الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب المبرمجة لها قواعد وقوانين متعبها ويستخدم الفرد الاجهزه الحديثه بانواعها المختلفه لممارستها وتحتوي على مؤثرات صوتية وبصرية.

دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

لا شك أن هناك العديد من الدوافع التي تأخذ بالأفراد نحو التعلق بهذه الألعاب الإلكترونية، فقد أشارت دراسة اوسكينبايا (Oskenbaya, 2016) أن هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد إلى استخدام الألعاب الإلكترونية ومنها عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيش بها الطفل، والظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة والتي تؤدي بالطفل إلى اللجوء للألعاب الإلكترونية هرباً من الظروف التي يعيشها، والتأثير الخارجية من البيئة المدرسية من زملاءه، أو تلك الناتجة عن تأثيرات الزملاء في المدرسة، والعلاقات غير

الجيدة مع أفراد الأسرة، بالإضافة إلى الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الطفل إلى الألعاب الإلكترونية كملاذ من المشكلات النفسية.

وقد أشارت دراسة احمدي (Ahmadi et al, 2014) إلى جاذبية هذه الألعاب، وسهولة الاستخدام الأمر الذي بدوره يساعد على زيادة التفاعل بين مستخدميها، وملء وقت الفراغ، والتسلية والترفيه، وكذلك من أجل الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم، وكذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم.

هذا بالإضافة إلى كون الألعاب الإلكترونية تحتوي على معززات تشبع رغبات الطفل واحتياجاته، ويحصل من خلالها على ما يتمناه من المجتمع من تقبل لشخصيته، وتفريغ لطاقاته الإيجابية منها والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها، وحسب طبيعة اللعبة والمضامين التي تحتويها، كما أنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت، وذات خيارات متعددة يستطيع الطفل أن يختار منها ما يشاء (Makhmutov & Duysenbekov, 2010).

هناك العديد من المؤثرات التي تسهم في رفع الدوافع لممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الطفل، فهذه النوع من الألعاب تمتاز بتصميمها الجذاب وسهولة استخدامها مما يجعلها منصه جذابه للأطفال للتسلية والترفية وتفريغ طاقاتهم، كما ان الجانب النفسي لدى الطفل قد يكون مساعد لدفعه في ممارسه الألعاب الإلكترونية تهربًا من المشكلات النفسية فيقوم الطفل بتفريغ هذه المشكلات من خلال اللعب، او قد يكون المشكلات الاجتماعية مثل الخوف من مواجهة الاخرين والخجل لدي الطفل هي ما تدفعه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية لتخفيف الاحتكاك مع المجتمع حوله.

أنواع الألعاب الإلكترونية

تتعدد أنواع الألعاب الإلكترونية ويمكن تصنيفها إلى ثلاثة أنواع وهي (حسن، ٢٠١٣):

١. ألعاب المتعة والإثارة: تهدف إلى التسلية وشغل أوقات الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة وتتميز بكونها مثيرة وتعمل على شد الانتباه لكثرة المواقف المتتالية فيها، واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية.

٢. ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير للتعامل معها وتمكن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة في وقت قصير.

٣. الألعاب التعليمية: وتهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تتمتع الألعاب الإلكترونية بجملة من الإيجابيات التي تنعكس على مستخدميها والتي لابد من التعرف عليها والإلمام بها سعياً لزيادة وإيجابياتها وتطويرها ودرءً لمخاطرها ومفاسدها، فقد أشارت دراسة ابن الهدلق (٢٠١٣) على أن الألعاب الإلكترونية تحسن خصال التركيز والانتباه وتعمل على تنشيط الذكاء، لكونها توظف عناصر الاكتشاف وتساعد الأطفال على الانخراط في اللعب والتفاعل معه، عوضاً عن كونها تسعم في تنشيط الذاكرة وتسرع من

عملية التفكير، وتحسن حس المبادرة والتخطيط والمنطق لدى الأطفال ، وتقود إلى توسيع مدارك الطفل وخياله، فعلى سبيل المثال؛ يسهم حل ألعاب الألغاز والمغامرات في تنمية قدرات الطفل العقلية وسرعة البديهة لديه، بالإضافة لتوليدها لروح المنافسة والتحدي بين اللاعبين.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من السلبيات المرتبطة بإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، فقد أشارت دراسة قويدر (٢٠١١) أيضاً أن هذه الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على ذاكرة الطفل اللفظية وتساعد على الإصابة بالسمنة والانفصال عن الحياة الاجتماعية والبيئة المحيطة حال قضاء وقت طويل في ممارستها.

كما أشارت دراسة الديب (٢٠٢٢) إلى جملة من السلبيات من أبرزها:

١. أن قضاء ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي من ينعكس بالسلب على مستواهم الأكاديمي.

٢. يظهر الأطفال الذي يلعبون ألعاب العنف سلوكيات عدوانية شديدة تجاه أنفسهم، أو تجاه زملائهم.

٣. تؤثر الألعاب الإلكترونية بالسلب على الذاكرة اللفظية لدى الأطفال.

٤. يؤثر استغراق الطفل في الألعاب الإلكترونية في الانفصال عن واقعه الذي يعيش فيه سواء في المدرسة أو في المنزل.

تتكون الألعاب الإلكترونية من أنواع عديده مختلفه بختلاف الهدف منها، فمنها العاب المتعه والاثاره وهدفها التسليه والترفيه في أوقات الفراغ وافراغ الطاقات، كما يوجد العاب تعليمية تهدف إلى تحقيق المتعه والتسليه مع اكتساب المعرفة والمهارات التعليمية، وتوجد إيجابيات وسلبيات لهذه الألعاب باختلاف أنواعها وأهدافها، حيث يجب التعرف عليها للعمل على الاستفاده من إيجابياتها وتجنب سلبياتها.

الألعاب الإلكترونية ومهارات اللغة

لا يخفى على أحد الدور الذي تؤديه الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم التعلم حول محيطه والعناصر الموجودة في بيئته، فهناك عديد من هذه الألعاب التي تنمي قدرات الطالب على إدراك الأشكال بمضامينها من حيث الحجم واللون، وارتباطها بما لدى المتعلم من معارف ومفاهيم سابقة، فاللعبة الإلكترونية تقوم بدورها الإيجابي عندما يتم تحديد الأهداف الأساسية المرجو تحقيقها، كتنمية المهارات المعرفية والمهارات اللغوية والحصيلة اللغوية لدى الطلاب، فعندما يوظف جانب التعليم مع جانب الترفيه في قالب واحد، فإن العملية تكون أمتع وتحقق أهدافها بشكل أفضل، فيتعلم التلميذ القراءة والكتابة والتحدث والاستماع، وتنمو مهاراته فيها بشكل أسرع (النابلسي، ٢٠١٨).

يرى بني حمد (٢٠١١) إمكانية الإفادة من البرامج والألعاب الإلكترونية في تدريس اللغة العربية، من خلال توفير المتعة والفائدة للطالب، إذ تعرض هذه البرمجيات والألعاب النص، بالإضافة لكونه مكتوباً ومنطقاً أيضاً، وفيها حركة تدريبات لغوية، ويحصل الطالب

على تعزيز فوري إذا أجاب صحيحة، والتكرار في التدريبات مما يؤدي إلى إتقان مهارات اللغة.

وقد أكدت دراسة المزين (٢٠٢٢) على ضرورة الاستفادة من الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة التواصل اللغوي، وضرورة الاستفادة مها في تقديم محتوى تعليمي في تنمية المهارات اللغوية لدى الأطفال.

تعد الألعاب الإلكترونية من الألعاب التي يمكن الاستفادة منها في الجانب التعليمي فهناك العديد من الألعاب الإلكترونية المصممه لجذب اهتمام الأطفال في تعلم العديد من المهارات خاصة في ما يتعلق بالمهارات اللغوية حيث تعمل على تنمية هذه المهارات لدى الطفال في جو من المتعة والتسلية بعيده عن التعليم التقليدي الذي قد يسبب الإحباط والملل لدي الطفل، كما أشارت العديد من الدراسات على ضرورة الاستفادة من الألعاب الإلكترونية بتقديم محتوى تعليمي يعمل على تنمية المهارات اللغوية

ثانياً: مهارتي الاستماع والتحدث:

ولا شك أن اكتساب اللغة تعد من أهم المهارات الأساسية في مرحلة الطفولة المبكرة خلال الخمس سنوات الأولى من عمر الطفل، حتى تتكون لديه حصيلة لغوية، ويقوم باستخدام اللغة في التواصل والتعبير عن الذات، وتعتبر عاملاً أساسياً في عملية التعلم، وتساعد على النمو المعرفي والانفعالي والاجتماعي والتكيف السليم مع المجتمع (الحربي، ٢٠١٢).

ويبدأ إنتاج اللغة لدى الطفل منذ صغره من إصدار أصوات عشوائية وصراخ معبر عن حاجاته البيولوجيـة، إلـى أصوات لغوية على شكل مناغاة تعبيرا عن سعادته وارتياحه وفي نفس الوقت استمتاعا بنطقه المبدئي لأصوات يسمعها من محيطه الأسري والاجتماعي، وبتطور عملية النطق لديه عن طريق التقليد والمحاكاة يصل إلى نطق أصوات مضاعفة وممدودة، والتي تعبر عن دخوله في المرحلة اللغوية ونطقه للكلمة الأولى والتي بواسطتها يبدأ التواصل مع أمه وأفراد أسرته. وبمرور الزمن يبدأ الطفل تدريجيا في إنتاج الكلمة ذات معنى، فيستخدم الكلمتين ثم الجملة البسيطة إلى أن يصل إلى إنتاج جمل مركبة تتوفر على خصائص وبنية اللغة المتداولة في بيئته الاجتماعية من خلال وجود الروابط اللغوية المختلفة، حيث يتدرج الطفل من البسيط إلى المعقد تناسبا مع نموه العضوي والفيزيولوجي ونضج إدراكه العقلي، والشيء الوحيد الذي قد يؤثر على نموهم وتطورهم اللغوي هو الشروط والظروف الصحية مثل سلامة الحواس والجهاز النطقي، ودرجة ممارسة اللغة من قبل الفرد داخل الأسرة وغيرها (عرعار وهاشمي، ٢٠١٦).

تعد مهارتي الاستماع والتحدث من اهم مهارات اللغة استخدامًا بين البشر وخاصة في مرحلة الطفولة، فالطفل في بداية حياته يعتمد على السماع فقط ومن ثم يبدء بالتحدث بكلمات غير مفهومه حتى يتطور لديه النطق إلي ان يصل إلى القدره على التحدث بكلمات وجمل مفهومة، لذا وجب الاهتمام بهذه المهارتين الذي تمثل جانب كبير من حياة الطفل وقد تؤثر فعلى جوانب النمو لدى الطفل.

مفهوم مهارة الاستماع

عرفها عبد الباري (١٤٣٢) بأنها: "مهارة معقدة يعطي في الشخص المستمع المتحدث كل اهتماماته، ويركز انتباهه ويوجهه نحو الحديث الصادر منه، ويحاول تفسير أصواته، وإيماءاته وكل حركاته وسكتاته، بهدف استيعاب ما تحتويه الرسالة المنطوقة بما يكفل للمستمع تحقيق اتصال شفوي جيد مع الآخر".

كما عرفها الغامدي (١٤٣٤) بأنها: "المهارات التي تحقق الإصغاء الواعي القاصد على التمييز بين الأصوات المختلفة، وفهمها، واستيعابها، واستخلاص ما تم سماعه من أفكار، مع تذوق المادة المسموعة ونقدها وإبداء الرأي فيها".

أبرز مهارات الاستماع

أشارت الأدبيات التربوية والدراسات السابقة إلى مهارات عديدة للاستماع فذكر كل من (بدير وصادق، ٢٠٠٩) بأن التلاميذ يحتاجون في اكتساب مجموعة من مهارات الاستماع، ومنها ما يأتي، وهي:

١. القدرة على قراءة مواد أخري لها علاقة بموضوع الدرس.
٢. الإدراك السريع للكلمة والإدراك وجمع الكلمات الأساسية التي تفيد المعني المقصود.
٣. القدرة على حذف الكلمات التي لا معني لها في الجملة.
٤. القدرة على المحافظة على المعني العام.

وأضاف (شحاتة، ٢٠٠٨) مهارات أخرى، ومنها:

١. الانتباه لمدة طويلة.
٢. إدراك الأفكار الرئيسة والفرعية للنص المسموع.
٣. إدراك العلاقات المختلفة في النص المسموع.
٤. تعرف المعني في ضوء الموقف المحيط بالكلام.
٥. الفهم المسموع بسرعة ودقة، ودقة في تحديد المعني المقصود من المتحدث.
٦. التركيز على ما يستهدفه السامع من أمثال.
٧. تحديد الكلمة الصعبة والغريبة والواردة في النص المسموع.
٨. الوقوف على بعض الأساليب، والتركيب الجملة في النص المسموع.
٩. الوقوف على بعض القيم الخلفية، التي يستعملها النص الصريح منها والخفي.
١٠. تسلسل الأفكار تسلسلاً يتقبلها العقل.
١١. تجديد الأفكار المتواترة من الأفكار المبتكرة.
١٢. التمييز بين الحقيقة والرأي في النص المسموع.

مكونات مهارات الاستماع

وجدير بالذكر أن أي مهارة من مهارات الاستماع تتضمن ثلاث مكونات هي (لافي، ٢٠١٢):

١. المكون المعرفي: ويتطلب المهارة جوانب معرفية وعمليات عقلية وأول هذه المستويات هو الإدراك.

٢. المكون الوجداني الانفعالي: وهذا المكون قابل للاكتساب والتعديل وهو مرتبط بالمكونات الأخرى للمهارة.
٣. المكون السلوكي والأدبي: وهو مكمل لمكون المعرفي والأداء هو التعامل والتغير وهو ما يصدر عن الفرد من أفعال سلوكية قابلة للملاحظة.
طرق التدريب على الاستماع:
يتطلب تدريب الاستماع ما يأتي (طيب، ٢٠١٥):
١. التمهيد: يهيئ المعلم أذهان تلاميذه للمحتوى حتى يلهب حماسهم إلى استماعه، كأن يسألهم الأسئلة عن الحكاية.
٢. التوجيه: يعطي توجيهات قبل الدرس ليركز الطلبة عنايتهم عليه قائلا: (أرجو منكم الالتزام بالهدوء والاستماع، أرجو منكم التقاط الكلمات أو التراكيب التي لا تفهمونها، حاولوا فهم غرض القصة، قولوا لي: ما لم تفهموا من القصة بعد الاستماع).
٣. يجري النقاش بين الطلبة ويعطي لهم الحرية لمناقشة الموضوع.
٤. يتلقى إجابات التلاميذ ويناقش الأخطاء ويصححها.
٥. المتابعة: في نهاية الحصة يقوم المعلم بمتابعة ما حكى لهم من قصة أو أراهم من فيلم أو ألقى عليهم من درس، وذلك أن يناقش ما استمعوا إليه حيث يسألهم، وإعادة ذكر القصة وترتيب أحداث القصة ثم يشرح ما أخطأوا في فهمه ثم يطلب تلخيص ما استمعوا في الدرس.

مفهوم مهارة التحدث

يعرفها سعيد (٢٠٠٧) بأنها: "مهارة نقل المعتقدات والأحاسيس والاتجاهات والمعاني والأفكار من المتحدث للآخرين في طلاقة وانسياب ومع صحة في التعبير وسلامة في الأداء".

كما يعرفه عبد الباري (٢٠١١) بأنها: "عملية عقلية إدراكية تتضمن دافعاً واستثارة نفسية لدى المتحدث ثم مضموناً أو فكرة يعبر عنها، ثم نظاماً لغوياً ناقلاً لهذه الفكرة أو التصور يترجه هذه الفكرة في شكل كلام منطوق".

أنواع التحدث

للتحدث مجموعة من الأنواع، ولكل نوع منها نمط في الأداء، ومفهوم معرفي يعبر عنه، وقد حددها عبد الباري (٢٠١١) على النحو التالي:
١. التحدث المقيد: ويشير هذا النوع إلى التكرار، حيث يكرر الطلاب الكلمات والجمل، دون أن تكون لدى التلاميذ القدرة على التفسير دون القدرة على تحديد المعنى أو المشاركة الفاعلة في عملية التحاور.
٢. التحدث المكثف: وهو نمط من التحدث يهدف إلى تنمية بعض الجوانب النحوية فقط.
٣. التحدث المتجاوب: ويهتم بتفاعل المتكلم مع من يحادثه، من خلال إلقاء التحية أو التعليق على مناقشة ما.

٤. التحدث المتفاعل: ويتضمن مشاركة عدد كبير من المتكلمين أو المستمعين في الموقف الاتصال، من خلال التناوب بين الكل من المستمع والمتكلم في عملية التحدث، دون أن يستأثر المتحدث وحده بعملية الكلام دون مشاركة المستمع.
٥. التحدث الموسع: ويهتم هذا النوع بالتقديم الشفهي الموسع لبعض القضايا أو الأفكار، مع توظيف المتحدث الإشارات الجسمية أو أنماط التفاعل غير اللفظي.

أبرز مهارات التحدث

يمكن عرض أهم مهارات التحدث الأساسية كما ذكرها (محمد، ٢٠٢٠؛ Abdalla, 2016) على النحو التالي:
١. الدقة أي القدرة على الاستخدام الدقيق لمجموعة من الأنماط والتراكيب المستخدمة بشكل متكرر، والمرتبطة بمواقف أكثر قابلية للتنبؤ.
٢. الترابط المنطقي، أي القدرة على ربط العناصر المنفصلة والمختصرة؛ لترتيب النقاط المتسلسلة.
٣. استخدام النماذج الإيقاعية، بالإضافة لجانب التنغيم بطريقة واضحة تمكن الآخرين من فهمها.
٤. نطق الأصوات بطريقة صحيحة وواضحة تمكن الآخرين من التمييز بينها.
٥. القدرة على التعبير عن الأفكار بجمل وأساليب متنوعة.
٦. القدرة على طرح الأسئلة عن الموضوع بصورة لغوية سليمة.
٧. استخدام اللغة الملائمة للموقف وللعلاقة مع طرف الحوار الآخر.
٨. السلاسة والوضوح في عرض الأفكار.
٩. وضع الكلمات معًا بترتيب صحيح.

عناصر عملية التحدث

للتحدث الفعال مجموعة من العناصر يرتكز عليها، حيث تسهم في تحقيق الأهداف المرجوة، وقد أشار زعتر (٢٠١٢) إلى مجموعة من العناصر منها:
١. الدافعية والإثارة: حيث لن يكون هناك تحدث بلا دافع، فلا بد من وجود دافع قوي يثير رغبة الطالب في التحدث.
٢. التفكير: حيث يعتبر التفكير البوابة التي ينتقل المتحدث من خلالها إلى أفق التعبير وراحبة التواصل، بما يتخللها من جمع للأفكار وتنظيم لها، مع الحرص على أن تتم عملية التفكير بصورة تلقائية وسريعة.
٣. وسائل التعبير: وتأتي عملية الصياغة والتعبير عقب الدافعية والتفكير، وفيها يقوم الطالب المتحدث بعملية اختيار الألفاظ والجمل والتراكيب الملائمة للمحتوى والمضمون.
٤. الأداء الحركي: هو التعبير بلغة الجسد من حركات وإشارات وإيماءات وتعبيرات للوجه.

إن أي مهارة يكتسبها الطفل تساعد في اكتساب مهارات أخرى، فالطفل من خلال الاستماع والتحدث يكتسب مفردات وأسماء لأشياء يرى صورها ويقوم بمقارنة الصور بالاسم الدال عليه،ويدرك تشابة واختلاف الصور والصوت واللفظ الصحيح للكلمة. وينمي

مهارات الحركة المتصلة بالعضلات ويساعد علي التآزر الحركي البصري وجميعها مهارات تدخل في عملية الإعداد للقراءة.

رياض الأطفال واكتساب مهارات اللغة

من بين جوانب نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال التي يجب تنميتها في هذه المرحلة، يحتل جانب النمو اللغوي مكانةً عالية وذلك للوظائف المهمة التي تؤديها اللغة للإنسان، فهي أداة اتصال وتفاهم، كما أنها أداة لتكوين المفاهيم وأداة للتعبير عن النفس، وهي أسس تعلم العديد من المهارات وتكوين المفاهيم المرتبطة بالعلوم الأخرى، وهناك أربع مهارات لغوية يجب تنميتها وهي مهارة التحدث، ومهارة الاستماع، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، فعندما تتم تنمية مهارات التحدث يكتسب الطفل القدرة على التعبير عن أفكاره ومشاعره واحتياجاته، ويكتسب الكثير من المفردات والتراكيب اللغوية، وعندما تتم تنمية مهارة الاستماع يكتسب الطفل القدرة على التمييز السمعي، وعندما تتم تنمية مهارة القراء يتعلم الربط بين الصورة والكلمة الدالة عليها، وأخيراً عندما يتم تنمية مهارة الكتابة يتدرب الطفل على رسم الأشكال اللغوية المختلفة (العرينان، ٢٠١٥).

وتتميز هذه المرحلة بسرعة النمو اللغوي تحصيلاً وتعبيراً وفهماً، ومن أهم مظاهر النمو اللغوي اتجاه التعبير اللغوي لطفل نحو الوضوح والدقة والفهم، ويتحسن النطق ويختفي الكلام الطفولي، وتظهر قدرة الطفل على تحصيل عدد كبير من المفردات وفهمها بوضوح وربطها بعضها مع بعض في جمل ذات معنى، وهناك عدة عوامل تؤثر في النمو اللغوي مثل الذكاء وسلامة وكفاءة جهاز الكلام والحواس والخبرات والمثيرات الاجتماعية، والتعلم ووسائل الإعلام، وفي هذه المرحلة يميل الأطفال إلى الثرثرة، وذلك دليل على نمو القدرة اللغوية والمحصول اللغوي، وتبرز هنا أهمية القصص المحكية لتقديم نماذج الكلام (غباري وأبو شعيرة، ١٤٣٦).

تحظى مرحلة رياض الأطفال باهتمام وعناية بالغة من دول العالم، لما لها من دور أساسي في تنشئة الفرد وبناء الشخصية من مختلف جوانبها، وتعد الجانب اللغوي الوسيلة الأهم التي تساعد الطفل على التكيف مع غيرهم والتواصل وتبادل الخبرات، وبدورها تؤثر اللغة تأثيرًا كبيرًا في شخصية الطفل لذلك من الضروري استغلال هذه الفرصة بأكساب الطفل قدر كبير من المفاهيم والكلمات التي تعمل علي تنمية محصوله اللغوي، وتمكنه من اكتساب مهارات اللغة في التفاعل والتعامل مع الآخرين.

الدراسات السابقة

الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية

أولاً: الدراسات العربية:

١. دراسة الجندي (٢٠٢٢): هدفت الدراسة في الكشف عن أثر استخدام برنامج قايم علي الألعاب المتحفية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات الرياضية لدى أطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠) طفل وطفلة من أطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم، واتبعت الدراسة المنهج

شبة التجريبي. وأشارت نتائج الدراسة على فاعلية البرنامج القائم علي الألعاب المتحفية الإلكترونية في تنمية مهرة حل المشكلات الرياضية لدى أطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم.

٢. دراسة المزين (٢٠٢٢): هدفت الدراسة في الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال. تكونت عينة الدراسه من (١١٠) طفل وطفلة، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وشبه التجريبي. وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار لقياس المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال، وبرنامج إلكتروني لتنمية المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لبعد الاستدلال المكاني لصالح أطفال المجموعة التجريبية. وأوصت الدراسة بضرورة الاستفادة الكاملة من الألعاب التعليمية الإلكترونية في إعداد منهج متميز لطفل الروضة لتنمية مهارة التواصل اللغوي.

٣. دراسة بيومي ومحمد (٢٠٢١): هدفت الدراسة في الكشف فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة، وتكونت عينة البحث من (٤ ٣) طفلا من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وتم استخدام بطاقة ملاحظة المهارات القيادية للطفل في ظل الثورة الصناعية الرابعة (اعداد الباحثتين)، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (إعداد الباحثتين) للدرجة الكلية لصالح التطبيق البعدي، ووجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال (عينة البحث) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة المهارات القيادية لطفل الروضة (إعداد الباحثتين) في كل من مهارة اتخاذ القرار - بناء العلاقات - حل المشكلات لصالح التطبيق البعدي.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

١. دراسة الناطور وحجازي (AlNatour & Hijazi, 2018): هدفت الدراسة في الكشف عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تدريس مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب رياض الأطفال لمعرفة ما إذا كانت هذه الألعاب المختارة يمكن أن تسهل كفاءات متعلمي اللغة الإنجليزية، تكونت عين الدراسة من (١٠٠) طفل وطفلة وتم توزيعها على أربع مجموعات تم اختيارها بشكل هادف: مجموعتان تجريبية ومجموعتان ضابطة، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، ولتحقيق هدف الدراسة، تم إجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس مستوى الطلاب في اللغة الإنجليزية، أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبار البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية. علاوة على ذلك، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الطلاب تعزى إلى الجنس أو التفاعل بين المجموعة والجنس.

الدراسات المتعلقة بمهاراتي التحدث والاستماع

أولاً: الدراسات العربية:

١. دراسة إبراهيم (٢٠٢١): هدفت الدراسة في الكشف عن فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهاراتي: الاستماع، التحدث والمتمثلتين في: تمييز كلمات لها نفس القافية صوتيا، القدرة على نطق الأصوات العربية نطقا صوابا، اختيار المفردات بتدقيق، عرض الفكر وتسلسلها، استخدام الإشارات والإيماءات المعبرة، وبعض مفهومات ""السلام"" والمتمثلة في: التسامح، الشورى، والإنصات، احترام الآخر، احترام الذات لدى أطفال الروضة، تكونت عينة الدراسة من (٣٠) طفل وطفلة، واتبعت الدراسة المنهج التجريبي؛ ذو المجموعتين: التجريبية، والضابطة، وقد اعتمد على اختباري مهارتي: الاستماع، والتحدث، واختبار مفهومات السلام، ودليل المعلمة القائم على الألعاب اللغوية. وأشارت نتائج الدراسة في فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهاراتي: الاستماع، والتحدث والوعي بمفهومات السلام؛ لدى أطفال مرحلة الروضة، مقارنة بالطريقة الاعتيادية، وأبرزت نتائج الدراسة عددا من التوصيات؛ أهمها: تدريب معلمي اللغة العربية على استخدام الألعاب اللغوية في تدريس مهارتي: الاستماع، والتحدث، وغرس الوعي ببعض مفهومات السلام.

٢. دراسة منسي (٢٠١٩): هدفت الدراسة في الكشف عن أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع لطالبات الصف التاسع الأساسي في الأردن، تكونت عينة الدراسة من (٦٤) طالبا تم تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، واتبعت الدراسة المنهج التجريبي، كان اختبار مهارات الاستماع أداة جمع البيانات، أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha = 0.05$)لصالح الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام القصص الرقمية.

٣. دراسة السمحان (٢٠١٥): هدفت الدراسة في الكشف عن دور مسرح الطفل في تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في الأردن والكويت، ولتحقيق هدف الدراسة استُخدم المنهج الوصفي، وطُورت استبانة تكشف عن دور مسرح الطفل في تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (١٨٩) معلمة رياض أطفال، كشفت نتائج الدراسة أن دور مسرح الطفل في تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في الأردن والكويت جاء مرتفعاً، كما كشفت النتائج عن وجود فروق إحصائية تعزى لأثر دولة المعلمات في جميع المجالات، باستثناء الدرجة الكلية، وكانت الفروق في مهارة الاستماع ومهارة التحدث، لصالح معلمات الكويت، بينما كانت الفروق في مهارة الكتابة ومهارة القراءة لصالح معلمات الأردن.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

١. دراسة ايزابيلا وزبيدة (Isabella & Zubaidah, 2019): هدفت الدراسة في الكشف عن أثر استخدام وسائط الدمى اليدوية لتحسين مهارات الاستماع والتحدث. تكونت عينة الدراسة من (٤١) طفل وطفلة في مرحلة الطفولة المبكرة، تستخدم أدوات جمع البيانات

الملاحظة، أشارت نتائج الدراسة عن وجود تأثير معنوي لوسائل الدمية اليدوية على مهارات الاستماع في رياض الأطفال لدى الأطفال في مدينة باليمبانج. هناك تأثير كبير لوسائط الدمية اليدوية على مهارات التحدث لدى أطفال رياض الأطفال في باليمبانج، و هناك تأثير كبير لوسائط الدمية اليدوية على مهارات الاستماع والتحدث لأطفال رياض الأطفال في باليمبانج. تم التوصل إلى أن هناك تأثيرًا كبيرًا لوسائط الدمية اليدوية على مهارات الاستماع والتحدث لأطفال رياض الأطفال في باليمبانج. وبالتالي، يمكن للمعلمين الراغبين في تطوير مهارات الاستماع والتحدث للطلاب استخدام وسائط الدمية اليدوية في الممارسات التعليمية في الفصل الدراسي.

التعقيب على الدراسات السابقة من حيث أوجه الشبه والاختلاف

- **من حيث المنهج:**

اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة المزين (٢٠٢٢)، التي استخدمت المنهج الوصفي. فيما اختلفت مع دراسة الجندي (٢٠٢٢)، دراسة المزين (٢٠٢٢) دراسة بيومي ومحمد (٢٠٢١)، دراسة الناطور وحجازي (AlNatour & Hijazi, 2018)، ودراسة إبراهيم (٢٠٢١)، دراسة منسي (٢٠١٩)، دراسة السمحان (٢٠١٥)، ودراسة ايزابيلا وزبيدة (Isabella & Zubaidah, 2019) التي استخدمت المنهج شبه التجريبي.

- **من حيث الأداة:**

اعتمدت دراسة الجندي (٢٠٢٢) على مجموعة من الأدوات تمثلت في بطاقة ملاحظة مهارة حل المشكلات الرياضية لأطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم (من إعداد الباحثة)، اختبار مهارة حل المشكلات الرياضية لأطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم (من إعداد الباحثة)، فيما وتمثلت أدوات دراسة المزين (٢٠٢٢) من اختبار لقياس المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال، وبرنامج إلكتروني لتنمية المفاهيم اللغوية عند طفل رياض الأطفال، واستخدمت دراسة بيومي ومحمد (٢٠٢١) بطاقة ملاحظة المهارات القيادية للطفل في ظل الثورة الصناعية الرابعة (اعداد الباحثتين) واستخدمت دراسة الناطور وحجازي (AlNatour & Hijazi, 2018) الألعاب الإلكترونية اختبار لقياس مستوى الطلاب في اللغة. فيما استخدمت دراسة إبراهيم (٢٠٢١) على اختباري مهارتي: الاستماع، والتحدث، واختبار مفهومات السلام، ودليل المعلمة القائم على الألعاب اللغوية. واستخدمت دراسة منسي (٢٠١٩) اختبار مهارات الاستماع. فيما اعتمدت دراسة السمحان (٢٠١٥) على استبانة تكشف عن دور مسرح الطفل في تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة. فيما استخدمت دراسة ايزابيلا وزبيدة (Isabella & Zubaidah, 2019) أداة أوراق المراقبة.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

تمثلت أوجه الاستفادة فيما يلي:

١. بلورة وبناء وإثراء الإطار النظري.

٢. تدعيم نتائج الدراسة الحالية بالدراسات السابقة.

٣. استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.
٤. الاستفادة من مراجع الدراسات السابقة.
٥. اعداد أداة الدراسة.

أوجه تميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

تميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في تناولها لموضوع دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي التحدث والاستماع لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، وهذا لم يتم تناوله في دراسات عربية أو أجنبية سابقة.

منهجية الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، للتعرف على دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.

ويقصد بالمنهج الوصفي الارتباطي نوع من أساليب البحث الذي يمكن بواسطته معرفة ما إذا كان هناك ثمة علاقة بين متغيرين أو أكثر، ومن ثم معرفة درجة تلك العلاقة. (العساف، ٢٠١٦ ص.٢٦١).

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال في محافظة وادي الدواسر، حيث تكونت من (١١٤) معلمه.

عينة الدراسة:

- العينة الاستطلاعية: تكونت العينة الاستطلاعية من (١٠) معلمة من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق أداة الدراسة وثباتها.
- العينة الأساسية: استخدمت الباحثة أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة من معلمات رياض الأطفال وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (اسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهم (٩٢) معلمة وبنسبة (٨٠%) من مجتمع الدراسة،

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث تم بناء الاستبيان لقياس دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة، وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة الحالية وتم بناء فقرات الاستبانة حسب المنهجية العلمية المتبعة في خطوات بناء الاستبانة من اعدادها بالصورة الأولية الى إخراجها بصورتها النهائية، وتكون الاستبيان في صورته النهائية من ثلاثة أقسام:

١. القسم الأول: يحتوي على مقدمة تعريفية بعنوان الدراسة والهدف من الاستبيان، ونوع البيانات والمعلومات التي يراد جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتعليمات الاستجابة والغرض من جمع البيانات.

٢. القسم الثاني: يحتوي على البيانات الأولية الخاصة بالمعلمات، والمتمثلة في (عدد سنوات الخبرة).
٣. القسم الثالث: فقرات الاستبانة والمكونة من (٣٣) فقرة، موزعة على مجالين وفق سلم التقدير الثلاثي (اوافق – محايد- لا اوافق) وتأخذ القيم على التوالي (٣، ٢، ١)،.

صدق الأداة (الاستبيان):

تم التحقق من صدق أداة الدراسة (الاستبيان) من خلال:

أ – الصدق الظاهري (المحكمين):

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال عرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (٥) من اعضاء هيئة التدريس (ملحق ٣) وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة فقرات جديدة، وحذف او تعديل الفقرات غير المناسبة، ووضع الفقرات في المجال الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

ب – صدق الاتساق:

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة (١٠) معلمة وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات مجالات دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة والدرجة الكلية للمجال المنتمية له، وكذلك بين الفقرات والمجالات مع الدرجة الكلية للأداة.

واظهرت معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات مجالات دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة والدرجة الكلية للمجال المنتمية له دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) ، (٠.٠٥)، وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية للمجال بين (٠.٤٦٠* - ٠.٨٩٦**)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية للمجال مع الدرجة الكلية للأداة بين (٠.٩٥٠** - ٠.٩٨٤**)، وجميعها دالة عند (٠.٠١)، وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات على مجالات دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة وأظهرت الدرجة الكلية من خلال معادلة الفا كرونباخ، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (١٠) معلمة ، وأشار معامل الثبات الفا كرونباخ على الدرجة الكلية لدور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة بلغ (٠.٩٤)، كما تراوحت معاملات الثبات على المجالات بين (٠.٨٣ –٠.٩٣)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة وبذلك تحققت الباحثة من الثبات.

نتائج الدراسة ومناقشتها

عرض نتائج ومناقشة السؤال الاول: "ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لدور دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة، والدرجة الكلية لدور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة جاء بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي (٢.٦٧) وبانحراف معياري (٠.٣٨٤).

وتعزى الباحثة هذه النتيجة إلى المؤثرات الصوتية والبصرية والتحدي والمنافسة، التي يتضمنها الألعاب الالكترونية، وتعمل على جذب الأطفال، وحبهم للألعاب، وهذا يعد عاملًا مهمًا في تنمية حب الأطفال للألعاب، والطريقة الأولى لعملية التعلم هي تنمية اتجاهات إجابية نحو عملية التعلم، فالالعاب ينمي هذه الاتجاهات، بل هو عامل جذب وتيسير لعملية التعلم، ويسهم في تحسين مهارات اللغة لدى الطفل.

وقد تعود هذه النتيجة إلى طبيعة التعليم في العصر الحديث حيث تعد الألعاب الالكترونية من الطرق الحديثه لعملية التعلم والتي تعمل على جذب اهتمام الأطفال وتنمية العديد من جوانب النمو لديهم، عندما يشتمل هذا الأسلوب على خبرات تعليمية ولغوية متنوعة، ويمارس الطفل هذه الخبرات كالاستماع والتحدث، فإنه من المفترض تحسين هذه المهارات لديهم.

كما جاء المجال الأول مهارة الاستماع بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٧١) وبانحراف معياري (٠.٣٦٠) وبدرجة كبيرة، وتراوحت المتوسطات الحسابية على الفقرات بين (٢.٤٧ –٢.٨٣) وجميع العبارات جاءت بدرجة كبيرة، قد يعود السبب في هذه النتيجة إلى أن مهارة الاستماع من أكثر الخبرات اللغوية التي يتعرض لها الطفل في تعلمهم اللغوي من خلال الألعاب، حيث يكون اكثر مايتعرض له الطفل خلال اللعب هو المؤثرات والاصوات الخارجة من اللعبة.

وجاءت الفقرة (٧) تنمية قدرة الطفل على التمييز السمعي للأسماء بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٨٣) وبانحراف معياري (٠.٤٨٣) وبدرجة كبيرة، مما يدل على أن معظم الأطفال اكتسبوا هذه المهارة، وذلك لأن اغلب أنواع الألعاب تركز على نطق الأسماء وتكرارها، سواء أكانت أسماء حيوانات أو انسان أو أدوات وأماكن.

بينما جاءت بالمرتبة الأخيرة الفقرة (١٥) تنمية قدرة الطفل على التمييز السمعي بين الأصوات المختلفة (٢.٤٧) وبانحراف معياري (٠.٧١٨) وبدرجة كبيرة، وهذه النتيجة قد تكون بسبب تشابة أصوات كثيرة قد تختلط لدى الطفل عند سماعها حيث تصعب علية تمييزها.

وجاء المجال الثاني مهارة التحدث بالمرتبة الثانية والاخيرة بمتوسط حسابي (٢.٦٤) وبانحراف معياري (٠.٤٦٠) وبدرجة كبيرة، تراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات مهارة التحدث بين (٢.٤٨ – ٢.٨٥) وجميع الفقرات جاءت بدرجة كبيرة. ويعزى السبب في هذا إلى اعتماد غالبية الألعاب على اللعب الفردي، حيث يصب الطفل كل تركيزه على اللعبة

مما يقلل من فرص التحدث وممارسة الطفل لهذه الخبرة، ليتدنى مستوى هذه المهارة مقارنة مع غيره من المهارات كمهارة الاستماع.

جاءت الفقرة (١٦) مساعدة الطفل على تقليد الأصوات التي يسمعها" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢.٨٥) وبانحراف معياري (٠.٤١٨) وبدرجة كبيرة، وقد يعزى ذلك إلى طبيعة عمل الألعاب في تكرار الأصوات وطلبها من الطفل على تقليد هذه الأصوات، حيث انه يوجد في الألعاب الالكترونية الحديثة خاصية تسجيل الصوت والتحقق من تطابقها مع الصوت المطلوب، كما أن خصائص النمو لدى الأطفال في هذه المرحلة تعتمد بشكل كبير على التقليد.

بينما جاءت الفقرة (١٩) مساعدة الطفل على التحدث مع الآخرين دون ارتباك" بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٤٨) وبانحراف معياري (٠.٧٤٨) وبدرجة كبيرة، وهذه النتيجة قد تكون منطقية، فغالبية الألعاب الالكترونية بعيدة عن ذات الطفل، بل هي عامة ولا تقتصر على فرد معين، وهذا من أسباب تدني مهارة تحسين تحدث الاطفال عن انفسهم ومع الآخرين، لقلة هذه المهارة في طبيعة الألعاب الالكترونية.

ومن خلال الاطلاع على الدراسات السابقة في هذا المجال، والنظر في نتائجها فقد تبين أن جميع الدراسات السابقة التي عرضتها الباحثة كان الألعاب الإلكترونية ذا فاعلية كبيرة في تحسين مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة، ومن الدراسات السابقة التي اتفقت مع نتائج هذا السؤال دراسة الجندي (٢٠٢٢)، ودراسة المزين (٢٠٢٢)، ودراسة بيومي ومحمد (٢٠٢١)، ودراسة الناطور وحجازي (ALNatour & Hijazi, 2018) وعلى حد علم الباحثة لم تجد دراسة اختلفت في نتائجها مع نتائج هذا السؤال.

عرض نتائج ومناقشة السؤال الثاني: ما الفروق ذات دلالة إحصائية لدور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟

قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين الاحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى لمتغير سنوات الخبرة، وأظهرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى أطفال الروضة تعزى إلى سنوات الخبرة حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة (ف) أكبر من (٠.٠٥).

تعزى هذه النتيجة إلى الدور الكبير والواضح التي تقوم به الألعاب الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث، حيث اتفقت جميع المعلمات مع اختلاف خبراتهم التدريسيه على هذا الدور، كما قد يعود إلى توجه التعليم في تدعيم وتطور مناهج وطرق التدريس باستخدام التكنولوجيا، من اقامت الدورات وتوفير جميع سبل التعلم الحديث في الروضات والمدارس.

التوصيات والمقترحات:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة فإن الباحثة توصي بالآتي:

- تدريب المعلمات على كيفية اعداد واستخدام الألعاب الإلكترونية بالشكل السليم، لتجنب الاثار السلبيه التي تظهرها الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات مستقبلية وصفية تتناول وجهات نظر المعلمات حول دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارتي (القراءة – والكتابة) لدى طفل الروضة.
- إجراء دراسات مستقبلية تجريبية تتناول أثر برنامج تعليمي قائم على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية لدى طفل الروضة.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

إبراهيم، هبة. (٢٠٢١). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية؛ لتنمية مهارتي الاستماع، والتحدث، وتنمية الوعي بمفهومات السلام لدى طفل الروضة. مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، ١٥(٥)، ٩٠٨-٩٧٧.

ابن الهدلق، عبد الله. (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، ١(١٣٨)، ١٥٥-٢١٢.

أبوحية، سهير إسماعيل. (٢٠١٢). فاعلية برنامج تعليمي قائم على المعايير التربوية المعاصرة في اكتساب مهارات اللغة العربية لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال. [رسالة دكتوراه]. جامعة عمان العربية.

أبو عنزة، زماني سالم. (٢٠١٥). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية فدى طلبة الصف الثاني الأساسي. [رسالة دكتوراه]. الجامعة الأردنية.

بدير، كريمان، وصادق، إميلي. (٢٠٠٩م). تنمية المهارات اللغوية للطفل. مصر: عالم الكتب.

بيومي، عبير، ومحمد، هدى. (٢٠٢١). فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى أطفال الروضة في ظل الثورة الصناعية. المجلة التربوية، ١(٩٠)، ٥٤١-٥٨٠.

الجندي، آيات. (٢٠٢٢). برنامج قائم على الألعاب المتحفية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات الرياضية لدى أطفال الروضة الموهوبين المعرضين لخطر صعوبات التعلم. مجلة الطفولة والتربية، ١٤(٥١)، ١٣٥-٢١٥.

حسن، مرح. (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. إضاءات موصلة، ١(٧٥)، ١-١٤.

الحسيني، عبد العزيز. (٢٠١٣). أطفالنا والألعاب الإلكترونية. الرياض: دار ابن الأثير.

الديب، هبة. (٢٠٢٢). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية: دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، ٢١(٢)، ٣١٧ - ٣٣٤.

زعتر، كمال. (٢٠١٢). القراءة والملاحظة في ضوء منهج تكاملي. ط٣. الدمام: مكتبة المتنبي.

سعيد، محمد. (٢٠٠٧). برنامج مقترح لتنمية مهارات الاستماع والتحدث لدى الطلاب معلمي اللغة العربية في ضوء مدخل التواصل اللغوي، مجلة القراءة والمعرفة - مصر، ١(٦٣)، ٤٦ – ١١٦.

السمحان، فاطمة، والهاشمي، عبد الرحمن. (٢٠١٥). دور مسرح الطفل في تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في الأردن والكويت: دراسة مقارنة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.

شحاتة، حسن. (٢٠٠٨م). تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. القاهرة: دار المصرية اللبنانية.

الطيب، بدوي. (٢٠١٠). فاعلية استخدام استراتيجية لعب الادوار في تنمية مهارات القراءة الصامتة والتعبير الشفهي لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية. مجلة القراءة والمعرفة، ١(١٠٥)، ٩٠-١٣١.

طيب، عبيد الرحمن. (٢٠١٥). ضرورة تنمية مهارة الاستماع لمتعلمي اللغة العربية: خطوات وتقنيات. صوت الأمة: الجامعة السلفية - دار التأليف والترجمة، ٤٧(١)، ٤٥ - ٤٩.

عبد الباري، ماهر. (١٤٣٢). مهارات الاستماع النشط. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عثمان، أماني. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، ٣٤(١)، ١٢٦-١٦٠.

العمري، عائشة صالح. (٢٠١٣). القصة الإلكترونية المبنية على المواقف وأثرها على تنمية مهارات التفكير الناقد والقيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية [رسالة ماجستير] جامعة الخليج العربي.

الغامدي، حمدان. (٢٠١٣). فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الباحة، الباحة، المملكة العربية السعودية.

قويدر، مريم (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الجزائر، الجزائر.

لافي، سعيد عبد الله. (٢٠١٢م): تنمية مهارات اللغة العربية. مصر: عالم الكتب.

محمد، حجاج أحمد. (٢٠٢٠). استخدام طريقة التعلم القائمة على المشروع في تنمية مهارات التحدث والتعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. المجلة العلمية، ٣٦ (٢)، ٣٤٢-٣٩٦.

المزين، سماح. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال. مجلة الطفولة والتربية، ١٤(٥٠)، ٤٧٧-٥٣٥.

منسي، غادة. (٢٠١٩). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع لدى طالبات الصف التاسع الأساسي في الأردن. المجلة الدولية لتطوير التفوق.. ١٠(١٨)، ٣-١٧.

مذكور، علي. (٢٠١٠). طرق تدريس اللغة العربية. (ط ٢). دار المسرة.

النابلسي، مشعل محمد. (٢٠١٨). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي. ٢٨ (١). ١٤٩-١٧٢.

يونغ، حواء. (٢٠١٧). درجة استخدام التقنيات التعليمية في اكتساب مهارتي الاستماع والمحادثة في اللغة العربية للناطقين بغيرها من وجهة نظر الطلبة الصينيين في الجامعات الأردنية. [رسالة ماجستير]. جامعة آل البيت.

ثانياً: المراجع الأجنبية

Abdalla, N. (2016). The Impact of Using the Language of real life on Improving Speaking Skills of English language (Unpublished PhD thesis). Omdurman Islamic University, Omdurman, Sudan.

Ahmadi, J., Amiri, A., Ghanizadeh, A., Khademalhosseini, M., Khademalhosseini, Z., Gholami, Z., & Sharifian, M. (2014). Prevalence of addiction tothe internet, computer games, dvd, and video and its relationship to anxiety and depression in a sample of Iranian high school students. Iranian Journal of Psychiatry & Behavioral Sciences, 8 (2), 75-80.

Alarfaj, A. A. (2022). The Reality of Practicing Differentiated Learning in Gifted Classes from the Perspective of a Gifted Student and Her Associates. International Journal of research in Educational Sciences., 5(4), 445-480.

AlNatour, A. S., & Hijazi, D. (2018). The impact of using electronic games on teaching English vocabulary for kindergarten students. US-China Foreign Language, 16(4), 193-205.