

أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم

إعداد

د/ منال محمد درويش سبحي

استاذ مشارك بقسم الطفولة المبكرة

كلية التربية جامعة المنصورة

المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة المنصورة

المجلد التاسع - العدد الرابع

ابريل ٢٠٢٣

أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم

د/ منال محمد درويش سبحي

(استاذ مشارك بقسم الطفولة المبكرة كلية التربية جامعة المنصورة) (*)

المقدمة:

إن مهارات اللغة مهارات متصلة ومتكاملة مع بعضها البعض، و مترابطة وكل مهارة تؤثر وتتأثر بالأخرى؛ كما أنه يجب تقديم تلك المهارات للأطفال في دروس وأنشطة متكاملة بحيث يستطيع الطفل أن يستمع، ويتحدث، ويقراء، ويكتب شيئاً بسيطاً أو حتى يرسم "يشخبط"، وهذا يؤدي إلى نمو اللغة لديهم بطريقة صحيحة؛ لأن الأساس الذي تنتظر إليه الباحثة هو الممارسة، ومن هنا لا تلقن اللغة بل تمارس ممارسة عملية في نشاط واحد مدعم بالأساليب التكنولوجية المستحدثة، وهذا ما تدعمه كل المداخل التعليمية في تعليم وتعلم اللغات.

ولقد شهد العصر الحالي تقدماً تكنولوجيا كبيرا في جميع المجالات المعرفية، ومن أهم هذه المجالات المجال التعليمي، والثورة الهائلة به والتي تمثلت في ظهور العديد من المستحدثات التكنولوجية في المجال التعليمي، والتي أصبحت محور اهتمام المشتغلين بحقل التعليم في عصر التحول الرقمي والرقمنة التكنولوجية.

وكان من الطبيعي أن تتأثر عناصر المنظومة التعليمية بتلك الثورة التي حدثت في مجال المستحدثات التكنولوجية حيث تغير دور المعلم والمتعلم، وتغيرت أيضا أساليب التعليم والتعلم، وظهرت العديد من المهارات على المستوى التنفيذي كالتعلم عن بعد، والتعلم الافتراضي، والتعليم المعزز، كما تأثرت المناهج بأهدافها ومحتواها وأنشطتها وطرق عرضها وتقديمها، ومن أهم المجالات والمناهج التي

(*)

تشكل محور اهتمام البيئة العربية هي مناهج اللغة العربية وطرق تعليمها في ظل تلك المستحدثات، والتي تُعد بواسطتها الأجيال للتحدث بلغتهم الأم، والاعتزاز بقوميتهم العربية، وتحقيق رباط الهوية الثقافية.

(أحمد الدريويش، ٢٠١٧: ١٨)*

ولقد جاءت تعريفات اللغة في معظم الأدبيات التربوية بأنها وسيلة الاتصال بين البشر، بل تعد الوسيلة الأكثر أهمية من بين الطرق المتعددة للاتصال؛ كما أنها أهم وسيلة لاكتساب المعلومات من الآخرين أو لنقل تلك المعلومات للآخرين.

ولقد تم تقسيم المهارات اللغوية لأربع مهارات تنوعت بين مهارات لاكتساب المعلومات ومهارات لإرسال المعلومات، فنجد أنها انقسمت إلى مهارتين لاكتساب المعلومات وهما مهارتي (الاستماع ، والقراءة)، ومهارتين لإرسال المعلومات وهما مهارتي (التحدث، والكتاب)؛ ومن هنا أصبحت اللغة بمهارتها الأربعة والتكامل فيما بين هذه المهارات وسيلة هامة لدى الفرد لتحقيق أهدافه، وتحقيق القدرة على التواصل، وبدونها يتولد عجز المرء عن تحقيق التواصل والتكيف مع المجتمع.

ومن أول المهارات اللغوية التي يجب تنميتها لدى الأطفال، هي القراءة أو الاستعداد للقراءة، واكتساب مفردات جديدة وتسمية الأشياء والتعبير عن الأفكار والمشاعر والأحداث، وكذلك مهارات الاستعداد للقراءة مثل: التمييز البصري والسمعي للأشكال وإدراك التشابه والاختلاف في الصور والأصوات والتواصل الشفهي، ثم تأتي المهارات الحركية للعضلات الدقيقة لأصابع اليد وتحقيق التآزر العضلي العصبي بين حركة اليد والعين كمهارات ممهدة لعملية القراءة والكتابة. وأشارت مرام فايز أن للغة اهتمام خاص خلال النمو بمرحلة الطفولة المبكرة؛ لما لها من أهمية في بناء قدرة الطفل على التواصل، وتوسيع نطاق

* تم اتباع التوثيق في البحث الحالي كما يلي: (اسم المؤلف، سنة النشر: رقم الصفحة)

معرفته، وبناء منظومة مفاهيمه الخاصة حول الحياة بكافة جوانبها، حيث إن اللغة عبارة عن مفهوم اجتماعي تتطور من خلال التفاعل، وأن قدرات الطفل الذهنية تتأثر بمستوى نمو اللغة، وتطورها فالطفل يتفاعل مع أقرانه من خلال اللغة وممارسة ما تعلمه باستخدام مفاهيم مختلفة بالتفاعل مع بعضهم البعض، حيث إن الأطفال يكتسبون اللغة من الخبرة الاجتماعية وانخراط الأطفال مع بعضهم. (مرام فايز، ٢٠١٧: ٤٤١)

وتوصل عبد الله محمود إلى دور اللغة كوسيلة أساسية من وسائل التواصل الاجتماعي، وخاصة التعبير عن الذات وفهم الآخرين، كما أنها وسيلة مهمة للنمو العقلي، والمعرفي، والانفعالي، حيث يتوقف نمو القدرات اللغوية والمعرفية على كفاءة اللغوية، لما تتيح للفرد فرص المشاركة الإيجابية مع الآخرين في مختلف المواقف الحياتية. (عبد الله مصطفى، ٢٠١٦: ٤٥١)

وأوضحت سعاد عباسي أن مرحلة ما قبل التمرس مرحلة ذهبية من عمر الطفل تتحدد فيها مساراته التعليمية، فهي تمثل واقعاً له تأثير على التحصيل اللغوي في المراحل الأولى، حيث يكتسب الطفل أهم المهارات العقلية والمعرفية؛ ولهذا فإن معرفة نفسية الطفل، وكيفية اكتسابه للغة ضرورة حتمية، وقد وجد المرربون إلى أن العملية التربوية تبدأ قبل أن يبدأ الطفل المدرسة، والنمو الحسي، والعقلي، ويعتمد على البيئة الصالحة ليس المنزل وحده بل البيئة التي يعيش فيها.

(سعاد عباسي، ٢٠١٠: ١٣٥)

وأشار سعيد عبد المعز إلى اللغة بالنسبة للطفل عامل أساسي لتنمية شتى المهارات الأخرى، فيعبر الأطفال عن أنفسهم ويتفاعلون مع الآخرين، وتعتبر حاجة الطفل لاكتساب مهارة لغوية، ونمو مفاهيم لديه من الحاجات الرئيسية في مرحلة الروضة التي تتعلق بالنمو العقلي، حيث أثبتت البحوث السيكولوجية الخاصة بالنمو العقلي أن التفكير السليم يرتبط بالنمو اللغوي، ويحسن استخدام

الطفل للغة في التعبير عن أفكاره، وتكوين المهارات المجردة لديه. (سعيد عبد المعز، ٢٠١٩: ٩٨)

ومن هنا يجب إعداد برنامجاً يتماشى مع أسس الواقع المعزز والتوجهات الحديثة للمناهج المرتكزة على المستحدثات التكنولوجية في تعليم اللغة للأطفال في ضوء خصائصهم العقلية واللغوية والاجتماعية والوجدانية.

(Abbeduto, et al., 2007, 254:255)

والتعليم باستخدام الكمبيوتر يساعد في تقديم كمية كبيرة من المعلومات للمتعلم بطريقة تفاعلية يمكن استيعابها عن طريق القدرة على تجزئة قدر كبير من المعلومات في كميات أصغر للمعرفة الفكرية، مما يساعد على بقاء أثر التعلم ومخاطبة ميول وقدرات واهتمامات المتعلمين لتصبح برامج التعليم بمساعدة الكمبيوتر تعمل على تطويع المعرفة بما يتناسب مع خصائص المتعلمين.

(سماح مرزوق، ٢٠١٠: ١٥)

ولقد تناولت وأكدت بعض الدراسات التربوية على أهمية استخدام الوسائل التكنولوجية في تعليم الأطفال حيث إنها تعمل على تلبية حاجاتهم وتحقيق مزيد من التواصل اللغوي في أسرع وقت ممكن بالإضافة إلى تنمية مهاراتهم اللغوية في زمن قياسي.

والواقع المعزز هو أحد تقنيات وتطبيقات تكنولوجيا التعليم ونوع من أنواع الواقع الافتراضي الذي يهدف إلى تكرار البيئة الحقيقية في الحاسوب وتعزيزها بمعطيات افتراضية لم تكن جزءاً منها؛ وبعبارة أخرى فنظام الواقع المعزز يولد عرضاً مركباً للمستخدم يمزج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه المستخدم والمشهد الظاهري التي تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب والذي يعزز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية؛ ويهدف المشهد الظاهري virtual scene الذي تم إنشاؤه

بواسطة الكمبيوتر إلى تحسين الإدراك الحسي للعالم الحقيقي الذي يراه أو يتفاعل معه المستخدم.

(Akçayır, M; et al; 2016)

كما يهدف الواقع المعزز إلى إنشاء نظام لا يمكن فيه إدراك الفرق بين العالم الحقيقي وما أضيف عليه باستخدام تقنية الواقع المعزز، فعند قيام شخص ما باستخدام هذه التقنية للنظر في البيئة المحيطة به فإن الأجسام في هذه البيئة تكون مزودة بمعلومات تسبح حولها وتتكامل مع الصورة التي ينظر إليها الشخص، وتستخدم اليوم تقنية الواقع المعزز في مجال الترفيه، والتدريب العسكري، والاختيار الهندسي، والروبوتات، والصناعة التحويلية وغيرها من الصناعات، كما يتم إدماجها في التعليم بشكل تدريجي.

(٢٠١٧: ١١-١٧)

وتعتمد تقنية الواقع المعزز على تعرف النظام على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها والمخزن مسبقاً في ذاكرته، كإحداثيات جغرافية أو معلومات عن المكان أو فيديو تعريفي أو أي معلومات أخرى تعزز الواقع الحقيقي. (Yoon, S; et al; 2017)

وتعتمد برمجيات الواقع المعزز على استخدام كاميرا الهاتف المحمول أو الكمبيوتر اللوحي لرؤية الواقع الحقيقي، ثم تحليله تبعاً لما هو مطلوب من البرنامج والعمل على دمج العناصر الافتراضية به.

ونشير إلى أنه هناك طريقتان لعمل الواقع المعزز، ففي حين تعتمد الطريقة الأولى استخدام علامات (Markers) تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها، تستعين الطريقة الثانية بالموقع الجغرافي عن طريق خدمة (GPS) أو ببرامج تمييز الصورة (Image Recognition) لعرض المعلومات.

نذكر دراسات تربوية أخرى تناولت استخدام الواقع المعزز والواقع الافتراضي في تعليم المهارات اللغوية مما يعمل على تدعيم الدراسة الحالية ونذكر من هذه الدراسات:

دراسة (Meredith, Tamara R; 2015) التي صممت بيئة تفاعلية افتراضية لمكتبة الطفل قائمة على الواقع المعزز، وأوضحت إمكانية استخدام الواقع المعزز في تنمية المهارات اللغوية من خلال تصميم لمكتبة الأطفال بطريقة افتراضية تحاكي الواقع باستخدام الواقع المعزز وتعمل على تلبية احتياجات الأطفال أكثر من المكتبة التقليدية.

وتناولت دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017) تصميم برنامجاً للتعليم قائم على الواقع المعزز لعلاج صعوبات تعلم اللغة لدى الأطفال المعاقين من خلال أنشطة لغوية تعمل على تحسين الفهم القرائي داخل الفصول الافتراضية.

ولقد ذهبت دراسة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) إلى استخدام تطبيقات الواقع المعزز في تعزيز وتدعيم عملية التعليم، وكذلك تحديد مدى الإفادة التي يقدمها الواقع المعزز في عملية التدريس، واتضح من خلال عينة الدراسة أقبال المتعلمين على عملية التعلم القائمة على الواقع المعزز، بل أثبتت النتائج أن الواقع المعزز يعد مصدر جذب لتعليم الأطفال العاديين بصفة عامة، والأطفال أصحاب الإعاقة بصفة خاصة.

بينما تناولت دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn;2018) استخدام الواقع المعزز في الفصول الدراسية بهدف تحسين المهارات اللغوية لدى أطفال ما قبل المدرسة، وأثبتت الدراسة أن استخدام الواقع المعزز (AR) له تأثير إيجابي على تعلم المهارات اللغوية والرياضية لأطفال ما قبل المدرسة الذين يعانون من قصورا في تلك المهارات.

وفي دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018) تناول الباحثون الإمكانات التي يمكن أن يقدمها الواقع المعزز في مجال التعليم عامة وتعليم الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة على وجه الخصوص، وأظهرت نتائج الدراسة التعليم المتميز والفعال للواقع المعزز الذي يعمل على تدعيم بيئة التعلم.

أما دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018) فقدت هدفت لخلق بيئة تعلم افتراضية ثلاثية الأبعاد لتعزيز وتنمية لغة الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة من خلال برنامج إلكتروني قائم على استخدام المفردات اللغوية المناسبة لاستعدادات وقدرات هؤلاء الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (٤) أطفال تتراوح أعمارهم الزمنية من ٨ إلى ٩ سنوات ويعانون من اضطرابات طيف التوحد وفرط الانتباه والتخلف العقلي البسيط وتأخر في مهارات اللغة، واستغرقت الدراسة زمن قدره ثلاثة أشهر توصلت فيه إلى تصميم بيئة افتراضية لتعزيز تعلم اللغة لدى هؤلاء الأطفال.

ومن هنا يحقق الواقع المعزز معادلة الاستمتاع بالتعلم بالاستمتاع بالتعلم أحد الجوانب الوجدانية التي تؤثر بشكل مباشر في تحقيق أهداف العملية التعليمية ، ويجمع هذا المصطلح بين التعليم والترفيه من أجل بقاء أثر التعلم ولجعل عملية التعلم أكثر متعة ، والاهتمام به وجد منذ مئات السنين ، ومن رواده كومينسكي الذي اقترح دمج التعليم والتربية مع المتعة والبهجة. ولذلك أعلنت بعض الدول التحول نحو التركيز على الاستمتاع بالتعلم كهدف رئيس في التربية واعتبرته هدفاً من الأهداف الكبرى المعلنة الصانعي السياسات التربوية والمختصين في التربية.

(نيفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)

ويرتبط الاستمتاع بالتعلم ارتباطاً وثيقاً بحالة المرح والإثارة والبهجة التي تساعد المتعلمين على الانتباه والتركيز في أداء المهام الأكاديمية ، كما يرتبط بالاندماج الأكاديمي والشعور بالجدارة والانهماك في ممارسة الأنشطة ، وكلها

مؤشرات وعوامل تساعد في حدوث التعلم الفعال والتعلم ذو المعنى، كما يعد الاستمتاع بالتعلم بمثابة الدافع لقبول تعلم المعارف والمهارات الجديدة والمحرك الأساسي لتركيز انتباه المتعلمين وتحقيق هدف التعلم، إضافة أنه طريقة فعالة في بناء بيئة تواصلية تعليمية واجتماعية في نفس الوقت. (Lucardie, 2014)، (Davidson.2018: 1462)، (Ainley, M. & Hidi, S, 2014)

وقد أكد كل من: (Talebzadeha, Fatemeh, Samkanb& Mahmoud, 2015: 149) أن المتعلمين عندما لا يجدون متعة في التعلم أو أثناء تنفيذ الأنشطة، غالباً ما ينسحبون من الموقف التعليمي ويركزون انتباههم على أشياء أخرى تمنحهم المتعة فشعور المتعلم بالاستمتاع أثناء التعلم مهم لنجاح العملية التعليمية لأنها تجعل المتعلم أكثر تحمساً.

كما أشار (Wenning,2004: 17) أن الاستمتاع بالتعلم من الحاجات الضرورية للمتعلم في كافة المراحل التعليمية بداية من رياض الأطفال لهذا ينبغي على المعلم أن يطور من الطرق والاستراتيجيات المستخدمة في العملية التعليمية بالشكل الذي يحقق هذا الجانب الوجداني لدى المتعلمين.

وبناء على ذلك فإن الشعور بالسعادة بوجه عام والاستمتاع بالتعلم بوجه خاص بعد مطلباً أساسياً للأطفال في مرحلة الروضة حيث يتأثر تشكيل القيم وتعديل الاتجاهات وتنمية المهارات والمهارات لدى هؤلاء الأطفال في تلك المرحلة من خلال ما يمرون به من مشاعر إيجابية أو سلبية أثناء عملية التعلم لهذا فلا بد من توفير مواقف تعليمية تناسب قدراتهم واهتماماتهم وتبث فيهم روح المرح والبهجة وتجنبهم مواقف الفشل والإحباط وتساعدهم على إقامة علاقات اجتماعية تفاعلية بين بعضهم البعض وبين المعلمة.

ولذلك ترى الباحثة أن تعليم الأطفال مهارات الاستعداد للقراءة باستخدام تقنيات الواقع المعزز من خلال الهاتف النقال أو اللوحي يساعد في تقديم

المعلومات للأطفال وتحقيق ثقافة متعة التعلم بطريقة تفاعلية يمكن أن تسهل عملية الاستيعاب والفهم لدى هؤلاء الأطفال بما يناسب خصائص نموهم ومهاراتهم اللغوية وخصوصا إذا ما تم استخدام تكنولوجيا تعزيز البيئة وتقريبها للمتعلم أو ما يسمى بالواقع المعزز.

مشكلة الدراسة:

من خلال ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي: ما أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟

ويتفرع من هذا التساؤل التساؤلات الفرعية التالية:

١. ما مهارات الاستعداد للقراءة التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة؟
٢. ما أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم؟
٣. ما مستوى أداء أطفال الروضة في مهارات الاستعداد للقراءة على البرامج الجاهزة للواقع المعزز؟
٤. ما البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟
٥. ما أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

١. تحديد مهارات الاستعداد للقراءة التي تناسب طفل الروضة.
٢. تحديد أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم.
٣. تحديد مستوى الأطفال في مهارات الاستعداد للقراءة.

٤. استخدام برامج جاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.
٥. التعرف على أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

أهمية الدراسة:

تكتسب الدراسة أهمية من خلال اهتمامها بمرحلة تزايد الاهتمام بها عالميا ومحليا؛ ألا وهي مرحلة رياض الأطفال باعتبارها من أهم المراحل التعليمية في حياة الفرد، إذ تتحدد فيها الملامح الرئيسية للشخصية؛ وتتزايد أهمية الدراسة من خلال تعدد الجهات المستفيدة من البحث ومن هذه الجهات:

١. أولياء الأمور: بمعرفة برامج جاهزة للواقع المعزز الهامة التي يمكن أن يتبعها أولياء الأمور لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.
٢. معلمة الروضة: من خلال الدراسة تتعرف المعلمة على مهارات الاستعداد للقراءة وكيفية تنميتها لدى طفل الروضة من خلال برامج جاهزة للواقع المعزز.
٣. المتخصصين في مناهج الطفل: يمكنهم الاستفادة من هذه الدراسة بتتبعهم الإرشادات الهامة لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة من خلال برامج جاهزة للواقع المعزز.
٤. الطفل: حينما يطبق عليه برامج جاهزة للواقع المعزز ويستفيد منه سيتبع السلوكيات اللغوية والاجتماعية الصحيحة في التعامل مع البيئة من حوله.

حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على:

♦ **الحدود البشرية للدراسة:** تم اختيار (٦٠) طفلاً وطفلة تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما ضابطة وبلغ عددها (٣٠) طفلاً وطفلة، وهذه المجموعة لا تتعرض لبرامج وأنشطة الواقع المعزز بالروضة الثالثة، والأخرى تجريبية وبلغ عددها (٣٠) طفلاً وطفلة ويتم تعريضهم إلى برامج الواقع المعزز الجاهزة من خلال تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة ومن ثم تطبيق أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم وذلك بروضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة

♦ **الحدود الجغرافية للدراسة:** تقتصر الدراسة على مدينه الطائف.
بروضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة (مجموعه تجريبية) الروضة الثالثة (ضابطه)

♦ **الحدود الزمنية للدراسة:** تم تطبيق الدراسة الحالية في مدة (٧) أسابيع، بمعدل (٣) يوم في الأسبوع، خلال الفصل الأول من العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

أدوات ومواد الدراسة:

١. إعداد قائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة. (إعداد الباحثة)
٢. إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور القائم على البرامج الجاهزة للواقع المعزز. (إعداد الباحثة)
٣. إعداد قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)
٤. أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم. (إعداد الباحثة)

منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وذلك للوقوف على أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

الاختيار التجريبي:

يهدف البحث الحالي إلى تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة باستخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في ضوء ثقافة متعة التعلم في تنمية تلك المهارات لديهم، لذا فقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، وذلك لأنه يعتبر من أكثر التصاميم ضبطاً للعوامل المؤثرة في كل من الصدق الداخلي والصدق الخارجي، كما أنه الأكثر مناسبة للبرنامج التدريبي الحالي.

فروض الدراسة:

- ١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أي من المجموعتين.
- ٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أطفال المجموعة التجريبية.
- ٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات الدراسة:

- البرامج الجاهزة للواقع المعزز: هو برنامج جاهز مخطط منظم من قبل شركة متخصصة في إنتاج برامج الواقع المعزز يتضمن عرض مجموعة من

الأنشطة اللغوية تدمج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه الطفل والمشهد الظاهري الذي تم إنشائه بواسطة الهاتف النقال أو اللوحي، مما يعمل على تعزيز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية تهدف إلى تحسين الإدراك الحسي للعالم الحقيقي الذي يراه الطفل ومن ثم تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديهم.

- **مهارات الاستعداد للقراءة:** هي عملية عقلية معقدة قائمة على التمييز البصري والسمعي للرموز والأشكال المعروضة من خلال الواقع المعزز على الهاتف النقال والتعبير عنها شفويا.
- **ثقافة متعة التعلم:** مجموعة من الإجراءات والأساليب التي يقوم بها المعلم مع الأطفال في عمر من (5-6) سنوات لجعل التعلم أكثر مرحا وحبيا وذلك بالاعتماد على بعض استراتيجياته في التعليم لبقاء أثر التعلم بطرق محببه للطفل يمكن ممارسته معه، مثل استخدام الواقع المعزز في التعلم.

إجراءات الدراسة:

١. الاطلاع على الدراسات والبحوث والكتابات السابقة.
٢. اشتقاق قائمة مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى طفل الروضة.
٣. وضع القائمة في صورة استبانة وعرضها على المحكمين وتعديلها في ضوء ملاحظاتهم.
٤. صياغة قائمة مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في صورتها النهائية.
٥. اشتقاق قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة.
٦. وضع القائمة في صورة استبانة وعرضها على المحكمين وتعديلها في ضوء ملاحظاتهم.

٧. صياغة قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة في صورتها النهائية.
٨. الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة في مجال الواقع المعزز والبرامج الجاهزة الموجهة لطفل الروضة بصفة خاصة وكذلك برامج التعلم الممتع في ضوء ثقافة متعة التعلم.
٩. إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لتحديد مستوى تنمية الأطفال عينة الدراسة لمهارات الاستعداد للقراءة كتطبيق قبلي وبعدي للبرامج الواقع المعزز.
١٠. تحديد عينة الدراسة.
١١. تطبيق البرنامج على عينة الدراسة.
١٢. استخلاص نتائج التطبيق وتحليل النتائج.
١٣. تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.

أدبيات الدراسة:

أولاً: البرامج الجاهزة للواقع المعزز: Augmented Reality

في عصر التحول الرقمي ظهر وبقوة تقنيات حديثة في مجال التعليم منها تكنولوجيا الواقع المعزز، وقد نال اهتمام المتخصصين في تكنولوجيا التعليم وأصبح من أهم الوسائل التي تستخدم في العملية التعليمية.

ويرجع البعض انتشار ظهور تقنية الواقع المعزز لأواخر عام ١٩٦٠ بداية عام ١٩٧٠ ويرجع الفضل إلى عام ١٩٩٠ لتحديد مصطلح الواقع المعزز للباحث توماس كوديل في شركة بوينج أما صياغة المصطلح فعلياً كان في أواخر التسعينيات وبداية الألفية الثالثة حيث مرت تقنية الواقع المعزز بعدة خطوات لتصبح أحد تقنيات الحاسب الآلي التي لاقت انتشاره الواسع والسريع (أمل الطويرقي، ٢٠٢١: ٢٢٧).

وتم استخدام أول نظام لكل من الواقع المعزز والواقع الافتراضي؛ حيث استخدمت شاشة عرض بصرية مثبتة على الرأس تم تتبعها بإحدى طريقتين مختلفتين متتبع ميكانيكي وجهاز تعقب بالموجات فوق الصوتية، ومنذ ذلك الحين، تم استخدام الواقع المعزز من قبل عدد الشركات الكبرى للتصوير والتدريب وأغراض أخرى، وينسب مصطلح "الواقع المعزز" إلى توم كوديل الباحث السابق في شركة Bieing ، الذي يعتقد أنه صاغ المصطلح في عام ١٩٩٠ . (lee, 2012: 13)

وتعتمد تقنية الواقع المعزز على إضافة معلومات افتراضية للواقع الحقيقي بشكل متزامن للواقع قد تكون صور أو فيديو تعليمي، أو معلومات إثرائية تساعد على فهم المحتوى بأسلوب أفضل وهي تختلف عن تقنية الواقع الافتراضي الذي يعتمد على خلق بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد من خلال نظارة خاصة فيما يعرف بمفهوم Presence يتفاعل فيها العنصر الحقيقي بما يساعد على تنميته وهذا له بعض السلبيات حيث أن أي شيء لا يبدو حقيقياً لنظام المتعلم البصري قد يؤدي إلى خبرة تعليمية غير ناجحة، كما قد تؤدي إلى مشكلات صحية كالصداع والغثيان بعكس تقنية الواقع المعزز حيث يستطيع المتعلم طول الوقت مشاهدة العالم الحقيقي (محمد أبو بيه، ٢٠١٦ : ٣٦).

ماهية تكنولوجيا الواقع المعزز

تعددت مسميات الواقع المعزز، حيث استخدمت مصطلحات مختلفة وذلك حسب ترجمة المصطلح باللغة الإنجليزية (Augmented Reality) مثل: الحقيقة المعززة - الواقع المضاف، الواقع المحسن، ولكن من خلال الاطلاع على الأدبيات المترجمة ثم استخدام مصطلح الواقع المعزز باعتباره المصطلح الأكثر استخداماً في الأدبيات المترجمة عربياً.

وقد عرفه (Yuen, Yaoyuneyong & Johnson, 2011: 120) وفي الوقت نفسه عرف عن إضافة بيانات رقمية وتركيبها واستخدامها مع الواقع الحقيقي للبيئة المحيطة بالإنسان.

تكنولوجيا الواقع المعزز بأنها تشكل من أشكال التقنية التي تعزز العالم الحقيقي من خلال المحتوى الذي ينتجه الحاسب الآلي، حيث تسمح تقنية الواقع المعزز بإضافة المحتوى الرقمي بسلاسة الإدراك تصور المستخدم العالم الحقيقي، حيث يمكن إضافة الأشياء ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، وإدراك ملفات الصوت والفيديو والمعلومات النصية، كما يمكن لهذه الأدوات أن تعمل على تعزيز معرفة الأفراد وفهم ما يجري حولهم.

أما (محمد خميس، ٢٠١٥: ٢) عرفه بأنه: تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد تدمج بين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي أي بين الكائن الحقيقي والكائن الافتراضي، ويتم التفاعل معها في الوقت الحقيقي أثناء قيام الفرد بالمهمة الحقيقية، ومن ثم فهو عرض مركب يدمج بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الظاهري المولد بالكمبيوتر فيشعر المستخدم أنه يتفاعل مع العالم الحقيقي وليس الظاهري بهدف تحسين الإدراك الحسي للمستخدم.

كما عرف كل من (عبد الله عطارة، إسحاق كنسارة، ٢٠١٥: ١٨٥) تقنية الواقع المعزز بأنها تحويل الواقع الحقيقي إلى بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها باستخدام طرق عرض رقمية خاصة تعكس الواقع الحقيقي للبيئة المحيطة بالكائن الرقمي.

وعرفت (ناهد عبد المقصود، ٢٠١٧: ٣٢٢) تكنولوجيا الواقع المعزز لطفل الروضة بأنها: البرمجيات التي تسمح لها بإضافة أو دمج معلومات افتراضية غير موجودة في الواقع مع البيئة الحقيقية، من خلال إضافة بيانات مكتوبة أو وسائط

متعددة أو صور ثلاثية الأبعاد، أو مزيج من هذا كله بشكل متزامن، بهدف إثراء المعلومات الموجودة في الواقع بالمعلومات المتاحة في الأجهزة الذكية.

وعرفته (رباب العوضي، ٢٠٢١: ١٢٤) بأنه تقنية تفاعلية تشاركية تزامنية تستخدم الأجهزة السلوكية واللاسلكية لإضافة بيانات رقمية للواقع الحقيقي مثل (صور وسائط - مقاطع فيديو - روابط بأشكال متعددة الأبعاد، كما أنه توظيف التقنيات الإلكترونية بمدخلات حسية متزامنة تسمح بتجسيم الصور لأشكال ثنائية وثلاثية الأبعاد وإضافة الصوت والفيديو والحركة لها والتي تساعد طفل الروضة على تنمية الاستيعاب المهاراتي للمفاهيم التعليمية المختلفة.

وعرفت (نجلاء أمين، ٢٠٢٠: ١٣٠) الواقع المعزز لطفل الروضة بأنه أحد تقنيات التعلم الحديثة تعتمد على تشغيل كاميرا الهاتف المحمول أو الجهاز اللوحي وتوجيهها نحو صورة تم تصميمها بأحد البرامج الخاصة بهذه التقنية؛ فتتحول هذه الصور إلى رسوم تفاعلية ثلاثة الأبعاد تنبعث فيها الحياة وتستعرض المعلومات والمهارات والأشكال بشكل شيق وممتع.

وتعرف البرامج الجاهزة للواقع المعزز إجرائياً في البحث الحالي بأنها برنامج جاهز مخطط منظم من قبل شركة متخصصة في إنتاج برامج الواقع المعزز يتضمن عرض مجموعة من الأنشطة اللغوية تدمج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه الطفل والمشهد الظاهري الذي تم إنشائه بواسطة الهاتف النقال أو اللوحي، مما يعمل على تعزيز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية تهدف إلى تحسين الإدراك الحسي للعالم الحقيقي الذي يراه الطفل ومن ثم تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديهم.

أهمية استخدام البرامج الجاهزة للواقع المعزز:

تتبع أهمية استخدام البرامج الجاهزة للواقع المعزز من الأهداف التي تحققها حيث يهدف الواقع المعزز إلى زيادة في فهم المحتوى العلمي، والاحتفاظ

بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول حيث إن المحتوى المكتسب من خلال الواقع المعزز من قبل المتعلم يرسخ في الذاكرة بشكل أقوى بالمقارنة باستخدام الوسائل التقليدية.

كما يساعد الواقع المعزز إلى تبسيط تعلم المستخدم من خلال جلب المعلومات الافتراضية ليس فقط إلى محيطه المباشر، ولكن أيضاً إلى أي عرض غير مباشر لبيئة العالم الحقيقي، مثل بث الفيديو المباشر، ويقوم الواقع المعزز بتعزيز إدراك المستخدم للعالم الواقعي الحقيقي وتفاعله معه. (Cai, S, et al,) (2014: 3)

وقد أشار (Shea, 2014: 119) أهمية استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز فيما يلي:

١. تحفز المتعلمين لاكتشاف المعلومات بأنفسهم.
 ٢. توفر بيئة تعلم مناسبة لأساليب تعلم متعددة، وأعمار مختلفة.
 ٣. تساعد في تعلم مواد دراسية لا يمكن للمتعلم إدراكها بسهولة إلا من خلال تجارب واقعية.
 ٤. تشجع المتعلم وتزيد من إبداعه، وقدرته على التخيل والإدراك.
- ومن خلال رؤية البحث في حدود علمها أن الواقع المعزز يشجع على استقلالية التعلم، إضافة إلى تمكين المتعلمين من استكشاف التكنولوجيا الحديثة من أجل دعم وتشجيع مهارات التعاون والابتكار والإبداع، كما تهدف تطبيقات الواقع المعزز إلى رفع مستوى فعالية عمل المعلمين، ويعزز مشاركة المتعلمين من عملية التعلم بنشاط، ومساعدتهم على تحسين الوصول إلى الموضوعات نظراً لأنه يؤدي إلى مرونة التعلم، بالإضافة إلى ذلك فإن خصائص الواقع المعزز تدعم قدرة المتعلمين في تعلم المواد المعقدة.

وانطلاقاً مما سبق عرضه تنضح أهمية استخدام الواقع المعزز في تعلم طفل الروضة حيث إنه يعتمد على التمثيل البصري واستخدام الحواس في عرض المحتوى التعليمي ويساعد في جعل الخبرة التعليمية المقدمة للطفل أكثر متعة وإثارة ووضوح بشكل يفوق تأثير الوسائط الأخرى، مما يساعد الأطفال على التعلم بشكل ممتع ويزيد من واقعيتهم لاستكشاف المزيد من المعلومات، ويسهم هذا كله في الاحتفاظ بالمعلومات المتعلمة من خلال تطبيقات الواقع المعزز لفترة أطول.

سمات البرامج الجاهزة للواقع المعزز

حدد كل من: (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، (عبد الله عطاره، إسحاق كنساره: ٢٠١٥)، (shea, 2010: 80)، (Perez, L., Contero, M, 2013: 29) الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم فيما يلي: تعتمد التقنية على جهاز حاسوب محمول أو جهاز هاتف محمول وهي حلول بسيطة يمكن الحصول عليها بسهولة، الجمع بين أشياء حقيقية بالواقع الذي يعيش به الطفل وأشياء افتراضية. ربط مجالات متنوعة مع بعضها مثل: التعليم والترفيه والتجارة الإلكترونية والخدمات الشخصية.

١. جذب انتباه الباحثين والمصممين أكثر إلى مجالات تفاعل الطفل مع الحاسوب.
٢. تعتمد على خلق بيئة تعليمية ثلاثية الأبعاد وتفاعلية في الوقت الفعلي عند الاستخدام.
٣. تمتاز بفاعليتها من حيث التكلفة والتوفر، وقابليتها للتوسع بسهولة.
٤. بسيطة وفعالة وتعمل على تزويد الطفل بمعلومات واضحة وموجزة وممتعة.
٥. تتيح التفاعل السلس بين كل من المعلمة والطفل والمادة التعليمية، وتمكن الطفل من فهم
٦. وإدراك المهارات والوصول إليها بطريقة سهلة.

٧. تثير دافعية الأطفال نحو التعلم وتعتمد أداة مهمة في اكتساب المفرق.
٨. تزيد من فهم المحتوى العلمي خاصة في المهارات التي تمثل صعوبة على المتعلم مثل المهارات المجردة.
٩. تساعد على الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول.
١٠. تمكن المتعلمين من رؤية وسماع الأشياء كما تحدث في الطبيعة.

مميزات البرامج الجاهزة للواقع المعزز

إن استخدام البرامج الجاهزة للواقع المعزز في العملية التعليمية مميزات وفوائد متعددة خاصة عند تعليم المهارات المجردة والصعبة بالإضافة إلى المهارات والمعلومات التي يصعب على المتعلم رؤيتها ومشاهدتها على الطبيعة، حيث إن هذه القضية تضيف بعداً جديداً للمتعم يحفز على التعلم ويعزز إبداعه وخياله مقارنة بالطرق التقليدية، إذ أنه يمزج بين الوسائط المتعددة، مثل: الصور، والصوت، والأشكال ثلاثية الأبعاد، والفيديو، كما يعتمد على أسلوب المحاكاة للواقع الحقيقي بخلق بيئة افتراضية ممتعة.

فمن خلال الواقع المعزز، يتم ملء العجوة بين عالمين، ويتم إنشاء مساحة موحدة، بيئة مختلطة، بحيث يتم إثراء كل كائن حقيقي بمحتوى افتراضي متغير ديناميكياً.

(Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018, p. 560-561)

ومن أهم المزايا التي ذكرها (Cerqueira & Kirner, 2021: 281)

للواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم، هي كالتالي:

١. تقلل التصورات البديلة التي تنشأ في الذهن بسبب عدم قدرة المتعلم على تصور المهارات الصعبة والمجردة.

٢. تتيح الفرصة لرؤية العناصر من زوايا مختلفة وتحسن من فهم المستخدم لها. تتيح عرض الكائنات التي يصعب رؤيتها نظراً لصغرها، أو خطورتها أو بعدها الزمني والمكاني.

٣. تحول خبرات المتعلم من خبرات مجردة إلى خبرات محسوسة.

٤. ترفع من قدرة المتعلم على الاستيعاب من خلال تكرار المعلومات.

٥. تقدم موضوعات التعلم بطريقة مشوقة وممتعة للمتعلم.

من خلال العرض السابق لخصائص ومميزات استخدام تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم يتضح أن هذه البيئة التعليمية الهجينة توفر طرقاً جديدة لاكتساب المعرفة والمهارات والمهارات كما أنها تتيح الفرصة لعرض الكائنات الصعبة، أو الخطرة، أو المهارات المجردة والغامضة، أو التي يصعب على الطفل رؤيتها وتعلمها في العالم الواقعي مثل المهارات اللغوية المجردة، ومهارات القراءة للحروف والكلمات والتي يصعب على الأطفال إدراكها بسرعة في المراحل الأولية من التعليم، كما أن التعلم من خلال الواقع المعزز يتسم بالمتعة والتشويق ويزيد من بقاء أثر التعلم لفترة أطول نظراً لقدرته على تحويل خبرات المتعلم من خبرات مجردة إلى خبرات محسوسة بالإضافة إلى سهولة التعامل معه وخاصة مع أطفال الروضة نظراً لحبهم الشديد للهواتف المحمولة والتعلم من خلالها بطريقة ممتعة خالية من الفتور، أو الملل.

أنواع الواقع المعزز:

- من أنواع الواقع المعزز كما ذكرها (Dunleavy & Dede, 2014):
- على أساس تمييز الموقع: توفر الوسائط الرقمية للمستخدمين بواسطة الهواتف الذكية أو الأجهزة المحمولة خاصية تحديد المواقع GPS كما أن الوسائط المتعددة كالنصوص والرسومات والملفات الصوتية ومقاطع الفيديو

والأشكال ثلاثية الأبعاد) تزود البيئة المادية بمعلومات أكاديمية أو ملاحية ذات صلة بالموقع.

• على أساس الرؤية تزويد المستخدمين بوسائط رقمية بعد أن يتم تصوير شيء معين بواسطة كاميرا الهاتف المحمول، أو الأجهزة الذكية المحمولة مثل أكواد .. والصور متعددة الأبعاد، علامات Markers بحيث تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لغرض المعلومات المرتبطة بها.

كما نذكر تصنيفات أخرى وأنواع اتفق عليها مجموعة من العلماء في ذلك المجال ومنها ما ذكره كل من: (Vincent, Nigay, 2012)، (ماريان منصور، ٢٠١٧)، (ندى أحمد، ٢٠٢٠) على النحو التالي:

١. الإسقاط: وهو أكثر أنواع الواقع المعزز شيوعاً، ويعتمد على استخدام الصور الاصطناعية كإسقاطها على الواقع الفعلي لزيادة نسبة التفاصيل التي يراها الفرد من خلال الأجهزة وأكثر المجالات استخداماً لهذا النوع من الواقع هو في مجالات بث المباريات الرياضية بحيث يتم تتبع حركة الرياضي بجزئيات صغيرة لغايات التحليل وغيره.

٢. التعرف على الشكل: يقوم هذا النوع من أنواع الواقع المعزز على مبدأ التعرف على الشكل من خلال التعرف على الزوايا والحدود والانحناءات الخاصة بشكل محدد كالوجه أو الجسم؛ لتوفير معلومات افتراضية إضافية إلى الجسم الموجود أمامه في الواقع الحقيقي.

٣. الموقع: وهو عبارة عن طريقة يتم توظيفها لتحديد المواقع بالارتباط مع برمجيات أخرى منها: تحدي المواقع (GPS) وتكنولوجيا التثليث (Triangulation Technology) التي تقوم مقام الدليل في توجيه المركبة أو السفينة أو الفرد إلى النقطة المطلوب الوصول إليها باستخدام نقاط التقاء فرضية وتطبيقها على الواقع.

٤. المخطط: هو طريقة دمج بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي؛ وهو أحد أنواع الواقع المعزز القائم على مبدأ إعطاء الشخص إمكانية دمج الخطوط العريضة من جسمه أو أي جزء مختار من جسمه مع جسم آخر افتراضي، مما يعطي الفرصة للتعامل، أو لمس أو النقاط أجسام وهمية غير موجودة في الواقع، وهي موجودة بكثرة في المتاحف والمراكز العلمية التعليمية.

معوقات تطبيق الواقع المعزز في التعليم في الطفولة المبكرة

بالرغم من توافر مميزات عديدة لتطبيق الواقع المعزز في التعليم في المراحل المبكرة، إلا أنه لا يزال هناك قصور واضح في استخدامه وذلك نظراً لوجود العديد من التحديات والعقبات التي تقف أمام كل من المعلم والمتعلم عند تطبيقه. فدمج تقنيات الواقع المعزز في أنشطة التعليم في الطفولة المبكرة ليس بالأمر السهل بالنسبة لمعظم المعلمات، فقد يواجهن صعوبات في استخدام تلك التقنية لأنهن غير ملمات بمهارات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ولا يرغبن في دمجها في ممارسات التعليم اليومية وقد لا يشعر معلمات الطفولة المبكرة بالأهلية لتصميم أو تنفيذ أنشطة الواقع المعزز في قاعات النشاط لأنهن لم يخضعن للتطوير المهني والتدريب على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. (Huang, Li, & Fong, 2016: 800)

وقد ذكر كل من (مريم العنزي، زينب هاشم، ٢٠١٩)، (نجلاء أمين، ٢٠٢٠) مجموعة من المعوقات التي تواجه تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز وبرامجها الجاهزة في عملية التعليم في رياض الأطفال، كما يلي:

١. عدم معرفة المعلمة بآليات تطبيق واستخدام تقنية الواقع المعزز، وكثرة الأعباء المطلوب منهن القيام بها.

٢. قلة عدد المتخصصين في مجال تقنية الواقع المعزز، حيث تتطلب تقنية الواقع المعزز وجود خبراء ومصممين محترفين لمساعدة معلمة الطفولة المبكرة في إيجاد المحتوى المناسب لتقنية الواقع المعزز.
٣. عدم توفر القناعة الكافية لدى بعض معلمات الطفولة المبكرة بهذا النوع من التعليم، وعدم تفعيله بالشكل المطلوب.
٤. العجز المادي للبدء في مشروع استخدام تقنية حديثة كتقنية الواقع المعزز.
٥. عدم توفر شبكات الإنترنت بالروضات.
٦. تعذر الحصول على إشارات (GPS) أحياناً، داخل الحجرات الدراسية، العامل الرئيس في عمليات المحاكاة في الواقع المعزز.
٧. الاعتماد الكبير على التقنيات اللاسلكية للتواصل الأمر الذي يجعل من هذه التقنية استهلاك كبير للطاقة.
٨. التطور السريع والمتلاحق في تقنية الواقع المعزز ونماذجه يجعل من مواكبته أمراً ليس ارتباط التعليم باستخدام الواقع المعزز العوامل التكنولوجية أخرى مثل كفاءة شبكات الاتصال، ومدى سهولة توفرها.
٩. عدم توفر المحتوى الرقمي المعد من قبل المتخصصين في مجال تقنية الواقع.

ثانياً: مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة:

مفهوم الاستعداد القرائي لطفل الروضة:

وصف (رضا عبد الفتاح وآخرون، ٢٠١٥: ٤٠٩)، الاستعداد للقراءة بأنه مفهوم يعبر عن الجوانب التي يجب أن تتوفر لدى الطفل بشكل يمكن ملاحظته وقياسه ليسهل عليه القيام بعملية القراءة الصحيحة فيما بعد وتشمل التعرف البصري والسمعي والإدراك البصري والتمييز البصري السمعي.

النظريات التي فسرت الاستعداد القرائي عند الأطفال:

أولاً: نظرية برونر:

ينظر برونر إلى مفهوم استعداد الطفل لعملية التعلم من خلال فرضيته الآتية: يمكن تعليم أي موضوع بفاعلية وبشكل عقلي أمين لأي طفل في أي مرحلة من النمو، وعليه فإنه يضع العبء الأكبر على البيئة في تطوير تراكيب الفرد المعرفية عن طريق عرض المادة للطفل بحيث تتناسب مع مستواه المعرفي، فهو يفترض أن أي طفل يستطيع تعلم أي خبرة إذا ما قدمت له بطريقة مناسبة وبأبسط وأسهل الطرق، ولقد حدد برونر التراكيب المعرفية من خلال عملية التمثيل وهي الطريقة التي يترجم أو يري فيها الفرد ما هو موجود حوله في البيئة. وهي أيضاً العملية التي يستطيع الطفل من خلالها أن يدمج خبراته الجديدة بالخبرات القديمة الموجودة لديه بحيث تصبح جزءاً من بنائه المعرفي.

ويري برونر أن الاستعداد يتحدد بالمرحلة التي يمر بها الطفل بصرف النظر عن عامل النضج، لذا على معلمة الروضة أن تقدم الخبرات بشكل ملائم للمرحلة التي يمر بها الطفل في عملية التمثيل المعرفي حيث أن كل طفل يستطيع تعلم أي خبرة إذا قدمت له بطريقة مناسبة لقدرته على التعلم (طاهرة أحمد الطحان، ٢٠١٠، ٨١).

فالاستعداد عند برونر هو قدرة الفرد على تمثيل الخبرات، أي الحصول على خبرات جديدة أو دمجها مع الخبرات الموجودة لديه من أجل استعمالها في الحياة والتحكم في البيئة المحيطة.

واستفادت الباحثة من تلك النظرية التي تؤكد أن الطفل يستطيع اكتساب أي مهارة/ خبرة تُقدم إليه بشرط أن تُقدم بشكل يناسب الخصائص العامة للطفل، فتفترض الدراسة الحالية أنه يمكن تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة من خلال بيئة إلكترونية تفاعلية تتمثل في بيئة برامج الواقع المعزز

الجاهزة المناسبة لخصائص طفل الروضة بما يحقق التعلم الممتع، وبها العديد من الدروس والأنشطة التي تعمل على تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديه.

ثانياً: نظرية جانبيه:

يري جانبيه أن الاستعداد للتعلم يختلف من موقف إلى آخر متأثراً في ذلك بأمرين ألا وهما: ما يتطلبه تعلم الموضوع من قدرات سابقة، والمستوي الذي بلغه المتعلم في تحصيل تلك القدرات. ولذلك فإن الفروق التي توجد عند الأطفال عند تعلم موضوع معين ليست فروقاً مطلقة تظهر بالمستوي نفسه في جميع الموضوعات.

وتتلخص نظرية جانبيه في أن الأطفال يستطيعون تعلم أي شيء عقلي بشرط أن يكونوا قد تعلموا المتطلبات السابقة له، كما يحدد جانبيه الاستعداد العام على أنه الحالة التي يكون فيها المتعلم مستعداً استعداداً عضوياً للنجاح في تأدية المهمات التي يُتوقع أن يصادفها في المدرسة.

(عبد الفتاح البجة، ٢٠٠٣، ١٠٣)

واستفادت الباحثة من تلك النظرية في بناء محتوى بيئة التعلم الشخصية، حيث تحتوي على الحروف ثم تتناول أصواتها ومواقعها المختلفة بالكلمة، فيترتب على ذلك تنمية قدرته على النطق الجيد للحروف والكلمات.

ثالثاً: نظرية أوزبل:

يشير أوزبل إلى الاستعداد على أنه الأبنية المعرفية الموجودة لدى المتعلم من ناحية وإلى مستوى نموها من ناحية أخرى؛ وبذلك فإن الخبرات السابقة تهئ وتساعد على تعلم الخبرة الجديدة وتصبح ذات معنى، حيث يري أوزبل أن عملية الاستعداد هي عملية نضجيه لا تحدث فجأة أو بدون مقدمات ويتسم نموها بالبطء، وتتوقف على كل ما سبق أن مر به الشخص أو صادفه حتى اللحظة التي تقرر عندها المعلمة أن تقدم له وتعرضه للعملية النشاطية الجديدة.

سميح أبو مغلي (٢٠٠٢)

على سبيل المثال، يبدأ استعداد الطفل للقراءة بمجرد إدراكه للبيئة المحيطة به وتعامله معها وإعطائه معني لعناصرها، وقدرة الطفل على الحصول على تلك المعاني من الرموز المكتوبة هو جزء من النسيج الكلي لنمو القدرة اللغوية التي تعد بدورها عاملاً رئيسياً في حصوله على المعني؛ لذا فإن الاستعداد لتعلم القراءة عند أوزبل رهن بنوعية العمل المطلوب إنجازه.

أي لا بد أن نعطي الطفل إمكانية الممارسة، بأن نوفر له الفرص اللازمة التي تجعله يتعلم القراءة والتي تثير اهتمامه وردود فعله؛ لذا راعت الباحثة عند إعداد وتصميم بيئة التعلم الشخصية ربط خبرات الطفل ببعضها. (استيرق داود سالم، ٢٠١٩، ٣٤)

المهارات الأساسية المؤثرة في الاستعداد القرائي:

يُعد الوعي الصوتي والتهجئة ومهارات التحليل البصري والوعي الأبجدي والوعي بالكلمات هي مهارات الاستعداد المُضمنة في متطلبات التعلم الناجح للقراءة، ويعتبر الوعي الصوتي هو القدرة على تحديد ومعالجة أصوات معينة في الكلمات المنطوقة والتي ترتبط بعد ذلك بالرموز الأبجدية، أما المعالجة الإملائية فهي مهارة في التعرف على أنماط الحروف/ الطباعة، والتي تتطور جنباً إلى جنب مع تجربة القراءة.

وتتأثر الطلاقة في القراءة بشدة في التفسير والتمييز بين الكلمات المتشابهة بصرياً، لذا فإن المهارات البصرية ضرورية للمساعدة في فك رموز الأشكال المختلفة مثل الحروف والكلمات (كما في القراءة) وتفسير النوتة الموسيقية كما في قراءة الموسيقى.

ويشير الوعي الأبجدي إلى التعرف على الحروف في اللغة المكتوبة المقابلة للأصوات في اللغة المنطوقة.

ويعلم الأطفال الذين يكتشفون المراسلات المكتوبة- الصوتية أن الحروف المكتوبة تمثل فونيمات ويبدأون في تفكيك تلك الفونيمات، ثم إعادة توحيدها والاستعاضة عنها.

(Elise Moor, 2021: 59)

لذا يمكن تشكيل أنظمة اللغة الأبجدية على أنها متداخلة، وشفافة أو غير متداخلة وغير شفافة، ويمكن قبول هذا كمصدر للصعوبة أو السهولة في تعلم القراءة والكتابة.

ومن الاختصاصات الأساسية الأخرى اللازمة لاكتساب مهارات الاستعداد للقراءة الوعي السمعي الحسي، حيث إن معرفة وتمييز الحرف إلى الصوت المسموع وأن الحروف تختلف بصرياً عن بعضها البعض مؤشر حيوي لمهارات القراءة والكتابة على حد سواء.

فعلى سبيل المثال، من المهم (ب، ت، ذ، د) التمييز بصرياً بين حروف (ب، ت، د، ذ) فالأنشطة التي تُجرى للأطفال لاكتساب هذه المهارات هي أنشطة تحضيرية رئيسية لتعليم القراءة. (L Kupchyk, A Litvinchuk, 2021).

أما الوعي بالكلمات فتعتبر الكلمات هي البنية الأساسية في اللغة. ويعد فهم الكلمات في اللغة المنطوقة سمعي في حين أنه يكون مرئي في اللغة المكتوبة، على الرغم من استخدام قاموس عقلي لجعل كلاً منهما مفهوماً.

ويعتبر التعرف على كلمة ما مهارة لغوية عالية الأهمية لقراءة الكلمة، حيث يقرأ الأطفال عموماً الكلمة من خلال التعرف عليها تماماً.

وبالنسبة للأطفال، فإن القراءة على أساس تحليل الأصوات هي عملية أطول وأكثر استفاضة (Meianna et al, 2023 , 764).

ومن الدراسات التي اهتمت بتنمية مهارات الاستعداد للقراءة: دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالي فى اكتساب المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، دراسة (Vander welt, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران فى رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفى التجريبي، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفى، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني فى تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجية الأغاني فى تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي فى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة .

دور البرمجيات في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة:

أقرت الجمعية الوطنية الأمريكية لتعلم أطفال الروضة دور الحاسب الآلي وبرمجياته على تعزيز تعلم الأطفال للمهارات المختلفة حيث تحقق برامج الحاسب إنجازات كبيرة في تنمية مهارات الأطفال وبشكل خاص مهارات الاستعداد للقراءة حيث أشارت إلى جعل البرمجيات الإلكترونية التفاعلية عنصر مهم في رياض الأطفال لتساهم في إكساب الأطفال العديد من المهارات المتصلة بتكنولوجيا المعلومات حيث تتميز البرمجيات بثرائها في الموضوعات مما يؤدي إلى إقبال الطفل عليه، لذا فإن الكثيرين استخدموا البرمجيات الإلكترونية لتنمية معارف الأطفال ولكن يحتاج لدراسة موضوعية فمن مميزات:

١. تقدم المادة العلمية بتدرج مناسب لقدرات الأطفال لمراعاة الفروق الفردية.
٢. تقدم تفريد التعليم لتعتمد على التعلم الذاتي.
٣. تجعل الطفل إيجابي في الحصول على الخبرة.
٤. تحفز الطفل على التعلم بصورة مشوقة.
٥. تساهم في تعميق المعرفة لدى الطفل.
٦. تساهم في تكوين تصور إيجابي عن الذات.
٧. تتيح قدر من المرونة للطفل.
٨. تقدم مستوى عال من محاكاة الطبيعة.
٩. تقدم مستوى عال من الموضوعية.
١٠. تساهم في توفير الوقت وخاصة التدريب. (: Nahla , 2011 : Gahwaj

(645)

ثالثاً: ثقافة التعلم المتع:**ماهية ثقافة التعلم المتع:**

ثقافة متعة التعلم لغة:

جاء الفعل إستدام الذي جذره (دوم) لمعان متعددة، منها التآني في الشئ وطلب دوامة والمواظبة عليه، فالتنمية تحتاج إلي تأن رسم سياستها وديموية في مشاريعها وأثارها في المجتمع بحاجه الي مواظبة في تنفيذ برامجها للمحافظة علي مكتسباتها.

هي التي تحقق التوازن بين النظام البيئي والاقتصادي والاجتماعي وتسهم في تحقيق أقصى قدر من النمو والارتقاء في كل نظام من هذه الأنظمة الثلاثة دون أن يؤثر التطور في نظام علي الانظمة الأخرى.

ثقافة متعة التعلم اصطلاحاً:

ولقد تعددت وتنوعت تعاريف ثقافة متعة التعلم لكن جميعها تصب في نفس المدلول فقد عرفت ثقافة متعة التعلم بأنها التنمية التي تقضى بتلبية الحاجات الأساسية للجميع وتوسيع الفرصة أمام الجميع لإرضاء طموحهم إلى حياة أفضل ونشر القيم التي تشجع أنماط استهلاكية ضمن حدود الإمكانيات البيئية التي يتطلع المجتمع إلى تحقيقها بشكل معقول.

كما تعرفها على الحفناوي ثقافة متعة التعلم أيضاً: بأنها تلبية احتياجات الحاضر دون المساس بقدرة الأجيال القادمة على تلبية احتياجاتها الخاصة ولتحقيقها لابد من التوفيق بين ثلاثة عناصر أساسية وهي النمو الاقتصادي والاندماج الاجتماعي وحماية البيئة وهذه العناصر مترابطة وكلها ضرورية لرفاهية الأفراد والمجتمعات. (على حفناوي، ٢٠١٥)

كما عرفت أيضاً مروة خلف بأنها التكامل بين متطلبات النمو الاقتصادي والتنمية الاجتماعية وسلامة البيئة وحماية مواردها الطبيعية واحترام التنوع الثقافي للشعوب بما يضمن توفير مقومات العيش والرفاهية والأمن لأجيال الحاضر والمستقبل وتمكينها من تحقيق تطلعاتها لحياة أفضل، وعلى ذلك فإن

مفهوم ثقافة متعة التعلم هو مفهوم ديناميكي متطور ومتغير وفقا للواقع المحلى والأولويات الوطنية. (مروة خلف، ٢٠٢١: ٤٨)

تعرفها نيفين البركاني أن التنمية التي تلبي حاجات الحاضر دون المساومة علي قدره الأجيال المتقبله في تلبية احتياجاتهم . (نيفين البركاني، ٢٠١٨)

وتعرفها هناء عثمان (٢٠٢٠) بأنها التنمية التي تؤدي إلى الاستفادة القصوى لأطفال الروضة (٥-٦) سنوات من الموارد البيئية المتاحة دون إحداث أدنى خلل في التوازن البيولوجي للنظام البيئي ودون المساس بحقوق أجيال المستقبل القادمة، عن طريق المعرفة الممتعة من خلال المتحف الافتراضي والممارسات المستدامة والصديقة للبيئة لتنمية الوعي البيئي لديهم.

(هناء عثمان، ٢٠٢٠: ١٥٠)

وتعرفها ولاء محمد (٢٠٢٣): هي أسلوب لإصلاح أخطاء وتعثرات خاصة بالمقررات الدراسية وخاصة مقرر مسرح الطفل وهذا الإصلاح يعود على تطور مهارات الطالبة المعلمة بقسم رياض الأطفال الفرقة الثالثة والعملية التعليمية؛ مما يؤدي أيضاً إلى تحسين فرص الحياة للإنسان في الحاضر والمستقبل. (ولاء محمد، ٢٠٢٣: ٢٠٥)

وتعرف ريم بهجات (٢٠٢١) ثقافة متعة التعلم بأنها: التكامل بين متطلبات النمو الاقتصادي والتنمية الاجتماعية وسلامة البيئة وحماية مواردها الطبيعية واحترام التنوع الثقافي للشعوب بما يضمن توفير مقومات العيش والرفاهية والأمن الأجيال الحاضر والمستقبل وتمكينها من تحقيق تطلعاتها لحياة أفضل؛ وعلى ذلك فإن مفهوم ثقافة متعة التعلم هو مفهوم ديناميكي متطور ومتغير وفقا للواقع المحلى والأولويات الوطنية. (ريم محمد بهجات، ٢٠٢١: ١٢١)

كذلك تعرف ثقافة متعة التعلم: بأنها العملية التي تسعى لتحسين الاقتصاد والبيئة والمجتمع. ويصور هذا التعريف ثقافة متعة التعلم بوصفها التوازن ويتطلب

ذلك من التنظيمات المجتمعية النظر في العناصر الثلاثة معا. وتحقيق هذا التوازن ليس سهلا، فغالبا ما نجد أن التحديات التي تواجه ثقافة متعة التعلم تأتي من حقيقة عدم التوازن الذي ينشأ بين العناصر الثلاثة. (محسن فارح، ٢٠١٩)

يتضح -مما سبق- أن ثقافة متعة التعلم تشير إلى كونها متطلبات تنموية تكاملية تسعى إلى تلبية احتياجات الأجيال في النمو الاقتصادي والاجتماعي، والبيئي من أجل السعي في تحسين جودة الحياة.

- **الاستدامة البيئية:** تعرف بأنها قدرة طفل الروضة في المحافظة على البيئة ومواردها وحمايتها من التلوث، وتحقيق الاستمرارية في المحافظة على التنوع البيولوجي وتقليل الهدر لإشباع حاجات الأجيال الحالية والمستقبلية لتحقيق الاستدامة للعيش.
 - **الاستدامة الاقتصادية:** قدرة طفل الروضة على اكتساب الطفل مجموعة من المعارف الاقتصادية كالادخار وإتباع العادات الاستهلاكية السليمة والاعتدال في الاتفاق والاستثمار واحترام كافة الأعمال والمهن وذلك تحقيقا لأفضل سبل العيش في ظل الظروف الاقتصادية المعاصرة.
 - **الاستدامة الاجتماعية:** قدرة طفل الروضة على التحلي بعض القيم الإنسانية التي تساهم في بناء مجتمع مستدام مثل العدل والمساواة ومساعدة الآخرين والمشاركة في الأعمال التطوعية وحرية التعبير عن الرأي تحقيقا لاستدامة علاقاتهم الاجتماعية في المستقبل.
 - **الاستدامة التكنولوجية:** قدرة طفل الروضة على اكتساب مهارات الاستخدام الذكي للأجهزة الإلكترونية واستخدام التكنولوجيا بشكل مسئول وفعال ومستدام في الحياة، والمكافحة السلوكيات الضارة والتخلص من المخلفات الإلكترونية بطريقة سليمة تحقيقا للتواصل والتفاعل والأمن الصحي مع العالم الرقمي.
- (فاطمة عبد السميع، ٢٠٢٣: ٢٧٦)

يعرفها أحمد باربع (٢٠١٨)، بأنها ثقافة تعليمية متنوعة تشمل الأنظمة التمثيلية "السمعية والبصرية والحركية" التي عزز حواس المتعلمين على اختلاف ميولهم وقدراتهم، وأنماط التعلم لديهم لدعم بقاء أثر التعلم دون شعور الطالب بالمعاناة.

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: مجموعة من الإجراءات والأساليب التي يقوم بها المعلم مع الأطفال في عمر من (٥-٦) سنوات لجعل التعلم أكثر مرحاً وحباً وذلك بالاعتماد على بعض استراتيجياته في التعليم لبقاء أثر التعلم بطرق محببه للطفل يمكن ممارسته معه، مثل استخدام الواقع المعزز في التعلم.

أهمية ثقافة التعلم الممتع:

يوضح كل من (محسن فراج، ٢٠١٩؛ هناء عثمان، ٢٠٢٠)، (Stefanie, S., 2023)، أهمية نشر ثقافة التعلم الممتع في التعليم على النحو

التالي:

١. يساعد التعلم الممتع على زيادة دافعية المتعلم وتنمية مهارات الاستكشاف.
٢. ينمي التعلم الممتع لدى المتعلمين التفكير والإدراك والتحفيز والتخيل.
٣. يسهم التعلم الممتع في إكساب قيم التعاون والثقة بالنفس واحترام الآخر.
٤. يصمم التعلم بشكل مستحدث وفريد لتزويد المتعلم بطاقة ودافعية وتسخيرها في تجربة تعليمية جديدة وغير عادية.
٥. يبعده عن التوتر والانفعالات السلبية التي يتولد من الأساليب التعليمية التقليدية فهو أسلوب علاجي لحل المشكلات التعليمية.
٦. يجعل التعلم مشوقاً وجذاباً وليس مخيفاً ومرهقاً ملبي للاحتياجات التعليمية.
٧. أسلوب تعليمي يساعد على تثبيت المعلومات وأداة تربوية تسهم في تفاعل المتعلم مع البيئة التعليمية.

الأسس التي تعتمد عليها ثقافة التعلم الممتع :

أشار كل من همام سلامه (٢٠٢٠)، Lukander, A. (2021) إلى أن هناك مجموعة من الأسس يعتمد عليها التعلم الممتع وهي:

١. الأسس النفسية: فهي تساعد في خلق جو ممتع أثناء عملية التعليم يجذب انتباه المتعلمين حول موضوع الدرس وتجعل المعلم قريب جداً من المتعلم وموجه وميسر للعملية التعليمية الأمر الذي يساعد على الحد من الخوف والقلق للمتعلم.

٢. الأسس التعليمية: تتمثل في العرض المشوق والجذاب للمتعلم بحيث يتردد الملل ويعكس إيجابية المتعلم ودافعيته نحو العملية التعليمية حيث يتفاعل بيسر مع المحتوى الدراسي.

٣. الأسس الاجتماعية: والتي تتمثل في التعاون والانخراط في العمل الجماعي الأمر الذي يجعل المتعلم اجتماعياً ويشعر بلذة الإنجاز والنجاح. فالتعلم الممتع هي أحد أشكال التعلم التي تتضمن أنشطة تعليمية وممارسات هادفة تجعل عملية التعليم مشوقة محببة تعتمد على المتعلم والبيئة التعليمية الممتعة.

طرق واستراتيجيات وأساليب التعلم الممتع:

هناك العديد من الطرق والاستراتيجيات التي تسهم في جعل التعليم ممتع في حجرة الدراسة، وتسهم في بناء بيئة تعلم جاذبة ومشوقة، تعتمد على التعاون والممارسة الفعلية من قبل المتعلمين وقد أوردها كل من (على الحفناوي، ٢٠١٥)؛ (عبد الواحد الكبيسي، ٢٠١٥)؛ (شمسان المناعي، ٢٠١٧)، (تريزا شكري، ٢٠٢٠):

١. التعلم بالترفيه والتكنولوجيا: هو إدخال الفكاهة والطرفة في الدروس اليومية، واللعب التربوي الهادف، وهو يجعل الطفل يحب التعلم، ويسهم بتحويل المادة التي لا يستمتع الطفل بدراستها إلى مادة ممتعة، كما يساعد

في تنشيط قدراته العقلية وتحسين موهبته الإبداعية، ويقرب المهارات وإدراك معاني الأشياء، كما يساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة للتعلم وإنماء الشخصية والسلوك، ويساعد التعلم الممتع المعلم في التعرف على منجبيته، وتصميم أنشطة، وتطبيق برامج داخل الصف لتحقيق الأهداف المطلوبة، كما يمكنه من التعامل والتغلب على مشكلة الفروق الفردية.

٢. **التعلم بالأناشيد والأشعار:** توفر القصائد والإيقاعات للأطفال الفرصة لإعادة الكلمات المألوفة والمقاطع بطريقة مبهجة، وتساعد في تعلم اللغة الإنجليزية بسهولة ويسر إذا ما وظفت بالطريقة الصحيحة.

٣. **القصة التعليمية:** وسيلة للتعبير عن الحياة تتناول حادثة أو حوادث بينها ترابط سردي، ويكون لها بداية ونهاية. ويقصد بها تربوياً بأنها أسلوب تعليمي، يهدف لتقديم المادة للمتعلمين من خلال توظيف السرد القصصي في التدريس، ولتحقيق الأهداف المقصودة (على الحفناوي، ٢٠١٥). ويساعد التعلم بالقصة المتعلمين في تحسين قدرة استيعابهم للمعلومات، وزيادة المشاركة الإيجابية لهم، خاصة إذا كانت القصة مصحوبة بطرح أسئلة، وتوفر جو من المتعة والتشويق للطلبة، وتزيد حبه للمعلم والمادة، وتعزز حب الاستماع، وتنمية الخيال للتلاميذ (عبد الواحد الكبيسي، ٢٠١٥، ٩٦)، وعلى المعلم أن يراعي عند اختيار محتوى القصة أن يتناسب مع الهدف التعليمي لهذه المرحلة، ويحدد أهداف القصة وتكون واضحة.

٤. **التعلم بالممارسة:** من أساليب التعلم بالمتعة فالطفل ينخرط في العمل، ويتفاعل مع المادة بصورة عملية خاصة إذا قدمت المهارات المرتبطة به بصورة ممتعة، وهو يساعد المعلمين على سد الفجوة بين المعرفة

والممارسة من خلال تحويل البيئة الصفية إلى مجتمع تعلم مهني يسوده جو من المرح والعمل في تقديم المهارات الأساسية للمتعلمين.

٥. **التعلم باللعب:** يعتبر موقفاً نفسياً ونشاطاً داخلياً، يقوم به التلاميذ لتحقيق هدف معين، قد يكون للتسلية، أو الترفيه، حيث أن اللعب يجلب المتعة والراحة النفسية وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم له العديد من الأنواع في الرياضيات هي ألعاب اكتشاف المغالطات، واكتشاف السبب، واكتشاف العلاقة، والتخمين، والتقدير. ويساعد التعلم باللعب التلميذ في أن يتميز بكونه نشط وفعال إيجابي داخل الصف، ينمي شخصيته يكسبه الثقة بالنفس العمل الجماعي واحترام حقوق الآخرين، والمعلم الناجح لا بد أن يلم بالمبادئ التربوية التي تستند إليها الألعاب في الرياضيات (عبد الواحد الكبيسي، ٢٠١٥، ٢٤٩).

٦. **الرسوم الكرتونية:** استراتيجية تدريس تقدم فيها مجموعة من الرسوم الكرتونية تستخدم اللغة المكتوبة في فقاعات لتعبر عن مواقف رياضية أعدت لتحفز التلاميذ على التفكير والمناقشة، وتساعدهم في إزالة الغموض والإجابة عنها بالشكل الصحيح، وهي من استراتيجيات التعلم الممتع المهمة حيث يعد التشويق والترفيه للتعلم عنصر أساسي فيها الكبيسي، (هند الجميلي، ٢٠١٣، ٩٢).

٧. **التدريس الفعال:** عملية تنظيم المواقف التي يتعلم الطلاب من خلالها تنظيمًا يجعلهم قادرين على اكتساب المعرفة وتكوين الاتجاهات الإيجابية نحو التعلم، ويمكنهم من تنمية مهاراتهم بمراعاة بنية المادة ودور كلا من المعلم والطالب، وتقويم ذلك تقويماً شاملاً متنوعاً ومستمرًا (عثمان القحطاني، ٢٠١٤، ٢٥١).

ومن الدراسات التي أشارت إلى أهمية استراتيجيات التعلم الممتع وفعاليتها في التحفيز والرضا نحو التعلم وتجويد مخرجات العملية التعليمية دراسات كل من هناء عثمان (٢٠٢٠)؛ محسن فراج (٢٠١٩)، نيفين البركاني (٢٠١٨).

إجراءات الدراسة:

يتناول هذا الجزء عرضاً للإجراءات التي تم القيام بها في هذه الدراسة؛ من أجل الإجابة على أسئلة البحث والتحقق من صحة فروضه؛ وبالتالي التعرف على فعالية تصميم البرامج جاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة؛ ولتحقيق إجراءات البحث تم ما يلي:

- إعداد استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة المناسبة لطفل الروضة.
- أنشطة برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم.
- إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة "عينة البحث".
- إعداد قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج جاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة.
- تحديد منهج البحث، وكذلك تحديد الاختيار التجريبي للبحث.
- إجراءات تطبيق تجربة البحث، الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات، والتأكد من تكافؤ المجموعتين في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة.

وفيما يلي وصف للعناصر السابقة من إجراءات البحث:

أولاً: إعداد استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة:

للإجابة على السؤال الأول من أسئلة البحث وهو: "ما مهارات الاستعداد للقراءة التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة؟" تم إعداد الاستبانة من خلال الاطلاع على بعض الأدبيات والبحوث والدراسات التي تناولت مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة، وكذلك توافقتها مع بعض الدراسات التي تناولت الواقع المعزز وثقافة متعة التعلم، وقد روعي عند إعداد الاستبانة أن تتم وفقاً للإجراءات التالية:

(١) تحديد الهدف من إعداد الاستبانة.

(٢) إعداد الصورة الأولية لقائمة المهارات ووضعها في شكل استبانة.

(٣) تطبيق استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة.

ويمكن توضيح الإجراءات بالتفصيل فيما يلي:

(١) تحديد الهدف من إعداد الاستبانة:

تهدف الاستبانة إلى تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة؛ حيث تُعد الاستبانة بمثابة الأساس الذي تم في ضوءه تصميم برامج جاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم لدى أطفال الروضة.

(٢) إعداد القائمة الأولية لمهارات الاستعداد للقراءة:

تم إعداد الصورة الأولية لقائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة من خلال الاطلاع على الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة، مثل دراسات كل من: دراسة (هند الجميلي، ٢٠١٤): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت

الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلية اللغوية لدى أطفال الروضة في محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة في مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالي في اكتساب المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران في رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفي التجريبي، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفى، هناء فؤاد، وفاء محمود (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجيات الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجيات الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

كما اطلعت الباحثة على مجموعة من الدراسات السابقة والبحوث التي تناولت الواقع المعزز للربط بينها وبين تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، ومن هذه الدراسات، نذكر: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova,)

(2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys;) (et al; 2017) دراسة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016) دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمهارات المختلفة لدى الأطفال.

ومن خلال ما سبق استطاعت الباحثة إعداد الصورة الأولية لقائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة، وقد اشتملت الصورة الأولية للقائمة على ثلاث مهارات يندرج تحت كل مهارة رئيسية مجموعة من المهارات الفرعية؛ كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (١):

تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة المبدئية بالنسبة المئوية %

م	تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الرئيسية	عدد المهارات الفرعية لكل مهارة رئيسية	النسبة المئوية مهارة رئيسية
١	التمييز السمعي	٧	٣٣.٣%
٢	التمييز الشفهي	٧	٣٣.٣%
٣	التمييز البصري	٧	٣٣.٣%
	المجموع	٢١	١٠٠%

تم تضمين القائمة في صورتها الأولية في صورة استبانة؛ والتي هدفت إلى تحديد مدى أهمية تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة من خلال مقياس متدرج (هام بدرجة كبيرة، هام بدرجة متوسطة، هام بدرجة ضعيفة، غير هام).

وقد تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين^(*) من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات ، وقد أقرروا جميعاً أهمية بعض هذه المهارات

(*) ملحق (١): أسماء السادة المحكمين على أدوات البحث.

لدى أطفال الروضة مع تعديل بسيط في صياغة بعض المهارات الفرعية، وفي ضوء آراء السادة المحكمين، وما أبدوه تم إجراء التعديلات المطلوبة وأصبحت الاستبانة في صورتها النهائية (**); ويوضح الجدول التالي النسبة المئوية لمهارات الاستعداد للقراءة الرئيسية بعد ما أجراه المحكمين من حذف وتعديل وإضافة على تلك الاستبانة:

جدول (٢):

جدول مواصفات استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة في شكلها النهائي

م	تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الرئيسية	عدد المهارات الفرعية لكل مهارة رئيسية	النسبة المئوية مهارة رئيسية
١	التمييز السمعي	٧	٣٦.٨%
٢	التمييز الشفهي	٦	٣١.٦%
٣	التمييز البصري	٦	٣١.٦%
	المجموع	١٩	١٠٠%

(٣) تطبيق استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة

تم تطبيق استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لحصر آراء أعضاء هيئة التدريس بالجامعات ومعلمات ومديرات ومشرفات رياض الأطفال (٣٠) فردًا حول أهم تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة التي ينبغي تنميتها لدى أطفال الروضة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣)

آراء العينة حول تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة، (حيث ن = ٣٠)

م	العبارات	الاستجابات		
		هام بدرجة	هام بدرجة	غير هام

(**) ملحق (٢): استبانة تحديد مهارات الاستعداد للقراءة المناسبة لدى طفل الروضة.

%	ضعيفة		متوسطة		كبيرة				
	ك	%	ك	%	ك	%			
٠.٠	٠	٦.٧	٢	٦.٧	٢	٨٦.٧	٢٦	التمييز السمعي	١
٠.٠	٠	٠.٠	٠	٣.٣	١	٩٦.٧	٢٩	التمييز الشفهي	٢
٠.٠	٠	٠.٠	٠	٦.٧	٢	٩٣.٣	٢٨	التمييز البصري	٣

من البيانات الواردة في الجدول السابق والخاص باستجابات أفراد العينة، والتي بلغ عددهم (٣٠) من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات ومعلمات ومشرفات ومديرات رياض الأطفال) حول تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة يتضح الآتي:

- جاء مفهوم "التمييز الشفهي" المرتبة الأولى بنسبة تكرارية بلغت (٩٦.٧%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- بينما مفهوم "التمييز البصري" المرتبة الثانية بنسبة تكرارية بلغت (٩٣.٣%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- احتل مفهوم "التمييز السمعي" المرتبة الثالثة بنسبة تكرارية بلغت (٨٦.٧%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".

يتضح مما سبق إجماع أفراد العينة حول أهمية تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة، حيث يأتي ترتيب تلك المهارات حسب درجة الأهمية كما يوضحه الجدول الآتي:

جدول (٤)

ترتيب تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة حسب الأهمية التكرارية
حيث ن = ٣٠

م	ترتيب القيم	التكرارات	نسبة الأهمية
٢	التمييز الشفهي	٢٩	٩٦.٧%
٣	التمييز البصري	٢٨	٩٣.٣%
٤	التمييز السمعي	٢٦	٨٦.٧%
	المجموع	٨٣	٩٢.٢%

وهذه المهارات الثلاث التي روعي تنميتها من خلال أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم الذي أعدته الباحثة، وبذلك تكون تمت الإجابة على السؤال الأول من مشكلة البحث وهو: "ما مهارات الاستعداد للقراءة المناسبة لدى أطفال الروضة؟"

(٤) التوصل لقائمة نهائية لمهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة:

بعد إجراء ما أبداه السادة المحكمون من تعديلات على استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، تم استخدام معادلة (كا)^٢ لتحديد جودة توفيق المهارات الفرعية لاستبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة التي يمكن إكسابها لدى أطفال الروضة، علماً بأن:

$$كا^2 = \frac{مج(ك - ك)}{ك}$$

(عبد الهادي عبده، فاروق عثمان، ٢٠٠٢: ١٥٥)

حيث إن ك = التكرار الملاحظ

ك = التكرار المتوقع.

جدول (٥)

جدول (كا)^٢ للتحقق من الأهمية النسبية وجودة التوفيق.

مستوى الدلالة	د.ح	قيمة كا ^٢ المحسوبة	قيمة كا ^٢ المحتملة
دالة	٢	٩٩٠.٠٧	٥.٩٩

وبالرجوع إلى الجداول الإحصائية باختبار (كا)^٢ عند درجة حرية (ن - ١) فإن قيمة كا^٢ عند (٢، ٠.٠٥) = ٥.٩٩، وبمقارنة قيمة كا الجدولية بقيمة كا المحسوبة نجد أن قيمة كا المحسوبة أكبر من قيمة كا الجدولية وعند مستوى معنوية أقل من ٠.٠٥%، مما يدل على ارتفاع الأهمية النسبية للاستبانة ووجود

توافق في اختيار مفردات الاستبانة وانتمائها لكل مهارة؛ ومن ثم أصبحت الاستبانة تشتمل على (٣) مهارات رئيسة في صورتها النهائية وهي: (التمييز الشفهي، التمييز السمعي، التمييز البصري)، (١٩) مهارة فرعية، وهذه المهارات الرئيسية والمهارات الفرعية لها، والتي روعي تنميتها من خلال أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز، وبذلك تكون تمت الإجابة على السؤال الأول من مشكلة البحث وهو: ما مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة؟

ثانياً: إعداد أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

للإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث وهو: ما أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم؟
تم القيام بالإجراءات التالية:

١. تحديد أسس إعداد أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

- تم إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز في ضوء الأسس التالية:
- أ- قائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضة. (تم إعدادها مسبقاً).
 - ب- الاستفادة من تناول الواقع المعزز في الأدبيات والدراسات السابقة في اختيار البرنامج الجاهز للواقع المعزز.
 - ج- واقعية البرنامج من حيث متطلبات تنفيذه؛ حيث روعي عند إعداده أن تكون متطلبات تنفيذه واقعية وممكنة من حيث الزمن والإمكانات متاحة لتنفيذه.
 - د- مراعاة المرونة الكافية عند إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز بإدخال التعديلات اللازمة ليوافق المعايير العالمية في استخدام الواقع المعزز.
 - هـ- التنوع في الوسائل، والمواد والأدوات والأنشطة المستخدمة أثناء تنفيذ البرنامج حتى يتحقق الهدف منه.

٢. تحديد الهدف العام لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

تهدف أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز بصفة عامة إلى تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، وذلك باستخدام الواقع المعزز، وذلك من خلال:

- تنمية مهارات التمييز السمعي لدى أطفال الروضة.
- تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى أطفال الروضة.
- تنمية التمييز البصري لدى أطفال الروضة.

٣. تحديد الأهداف الخاصة (الإجرائية) لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع

المعزز:

يتفرع من الهدف العام عدد من الأهداف الإجرائية وهي:

- تحديد اسم الحيوان من النص المعروف بواسطة الواقع المعزز.
- تحديد الحرف المسموع من الهاتف اللوحي.
- ربط الفكرة المسموعة بخبرة سابقة لدى الطفل.
- التمييز بين الكلمات المسموعة ومعانيها.
- يميز بين أصوات الحروف المتشابهة.
- يميز بين أصوات الكلمات المتشابهة في النص المسموع.
- الإجابة عن الأسئلة للمادة المسموعة.
- يتحدث بجملة تعطي معنى من خلال صورة أمامه على الهاتف النقال.
- يعيد سرد قصة بسيطة سمعها على الهاتف النقال.
- يصف صورة أمامه على الهاتف من خلال الواقع المعزز ويتحدث عنها.
- يبدي رأيه فيما يشاهده أو يستمع إليه.
- أن يعبر عن رأيه وأفكاره ومشاعره تعبيراً صحيحاً.
- ينطق الأحرف والكلمات بشكل صحيح.

- تعرف الحروف الهجائية، ونطقها وفق مخارجها الصوتية نطقاً سليماً.
- الاستماع بيقظه واهتمام إلى قراءة المعلم من خلال المادة المعروضة بواسطة الواقع المعزز إلكترونياً.
- تجزئة الصورة إلى مواقف من خلال الواقع المعزز إلكترونياً، وسردها في قصة.
- ربط الحروف الهجائية بدلالة صورها.
- ربط الحروف الهجائية بالكلمات الدالة عليها.
- تمييز الحروف الهجائية بأشكالها المختلفة حسب موقعها من الكلمة.

٤. محتوى أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

تم تحديد محتوى البرنامج الجاهز للواقع المعزز في صورة جلسات تدريبية لدى أطفال الروضة بالاستعانة بقائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لديهم، إضافة إلى عدد من المصادر والمراجع التي تناولت كل من: الواقع المعزز، مهارات الاستعداد للقراءة، وثقافة متعة التعلم، وهي كالتالي:

أولاً: دراسات تناولت الواقع المعزز وتطبيقها على أطفال الروضة:

دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba,)
 (Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-)
 (Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة
 (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان،
 ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017)
 (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)،
 دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق
 كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع

المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال.

ثانياً: دراسات تناولت مهارات الاستعداد للقراءة:

دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلّة اللغوية لدى أطفال الروضة في محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة في مدينة عمان، دراسة (زينب خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالي في اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران في رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفي التجريبي، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفى، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير إستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية

الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

ثالثاً: دراسات تناولت ثقافة متعة التعلم:

ومن الدراسات التي أشارت إلى أهمية استراتيجيات التعلم الممتع وفعاليتها في التحفيز والرضا نحو التعلم وتجويد مخرجات العملية التعليمية دراسات كل من: دراسة هناء عثمان (٢٠٢٠)؛ محسن فراج (٢٠١٩) نيفين البركاني (٢٠١٨).

وقد روعي عند اختيار المحتوى ما يلي:

- أن يرتبط المحتوى بالأهداف الخاصة للبرنامج الجاهز للواقع المعزز المحددة سابقاً.

- أن تسهم المادة العلمية في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

- أن تتعدد مستويات المحتوى وفقاً للفروق الفردية بين أطفال الروضة.

- أن تكون المادة العلمية ذات تسلسل منطقي ومنظم.

- أن يتضمن مهارات وتدرجات متنوعة.

٥. مكونات أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز

أ- مقدمة.

ب- الأهداف العامة للبرنامج.

ج- الأهداف الخاصة للبرنامج.

د- الأدوات والوسائل المستخدمة في تنفيذ البرنامج.

هـ- الجلسات المستخدمة في تنفيذ البرنامج.

و- الخطة الزمنية لتنفيذ الجلسات.

٦. عرض أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز على المحكمين:

بعد الانتهاء من اختيار البرنامج بصورته الأولية، تم عرضه على مجموعة من السادة المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات والمعلمات والقائدات ومديرات الروضة؛ وذلك للتعرف على آرائهم وملاحظاتهم حول البرنامج من حيث وضوح العنوان، والأهداف، وارتباطها بالمحتوى، ومدى مناسبة المحتوى وصحة مادته العلمية واللغوية وطريقة عرضه، والوسائل المستخدمة في أساليب التقويم، وتعديل وإضافة ما يروونه مناسباً، وفي ضوء آرائهم ومقترحاتهم وتعديلاتهم.

جدول (٦)

نسبة الاتفاق بين السادة المحكمين لعناصر البرنامج المستخدم في الدراسة الحالية

حيث ن-٣٠، ع-٣٢، مج-٩٦٠

م	عناصر البرنامج	موافق	غير موافق	تعديل	نسبة الاتفاق %
١	اسم النشاط	٩٥٥	١	٤	٩٩.٥
٢	الأهداف السلوكية	٩٥٧	١	٢	٩٩.٧
٣	شكل شاشة الواقع المعزز	٩٥٦	١	٣	٩٩.٦
٤	الاستراتيجيات المستخدمة	٩٥٨	٢	٠	٩٩.٨
٥	المواد والأدوات والزمن	٩٥٨	١	١	٩٩.٨
٦	الأبحار والتفاعلية	٩٥٠	٢	٨	٩٨.٩
٧	أساليب التقويم	٩٥٠	١	٩	٩٨.٩
٨	عدد الجلسات	٩٥٦	١	٣	٩٩.٦
	المجموع	٧٦٤٠	١٠	٣٠	٩٩.٥%

أصبح البرنامج في صورته النهائية* يتكون من (٣) مهارات رئيسية، (٢١) نشاط تدريبي، على مدار (٢١) جلسة تدريبية، وبذلك تمت الإجابة على السؤال

* ملحق (٣) : برنامج إذاعي رقمي باستخدام تقنية الإيديو لتنمية بعض المفاهيم اللغوية.

الثاني من أسئلة البحث، والذي ينص على: ما أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم؟

٧. اشتقاق معايير اختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسب لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة وفي ضوء ثقافة متعة التعلم (مرحلة اختيار البرنامج الجاهز للواقع المعزز):

إن تحديد المعايير العلمية الواجب توافرها عند اختيار برامج الواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة وذلك لتحقيق ثقافة التعلم الممتع، يمكن أن ينتج عنه بيئة تعلم فعالة في زيادة قدرات ومهارات الأطفال، كما أن ذلك يمكن أن يشجع المؤسسات التربوية بتبني تلك النظم في تعليم الأطفال بشكل عام وأطفال الروضة بشكل خاص.

تم اشتقاق قائمة المعايير التربوية والفنية لبرامج الواقع المعزز، والتي تضمنت في صورتها النهائية على (٣) معايير، وهي (معايير الأهداف، معايير المحتوى، المعايير الفنية)، كما تضمنت على (١٥) مؤشرا للأداء.

تم تحديد واختيار تطبيق برامج الواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة من خلال تطبيق قائمة المعايير التربوية لتحديد البرنامج الأنسب في المحتوى والأهداف لخصائص نمو أطفال الروضة؛ وذلك من خلال عرض مجموعة من البرامج القائمة على تقنيات الواقع المعزز على مجموعة من السادة المحكمين مع قائمة المعايير التربوية والفنية -التي ثبت صدقها وثباتها- لاختيار برنامج الواقع المعزز المناسب والذي يخدم أهداف البحث بناءً على تحكيم المحكمين من خلال بديلين (متوفر، غير متوفر)؛ حيث قامت الباحثة بالآتي:

- تفرغ البيانات الناتجة عن استبانة المعايير الفنية والتربوية لاختيار البرنامج في جداول، حيث أعطيت (٢) درجة للبديل متوافر، و (١) درجة للبديل غير متوافر في جميع مفردات أبعاد الاستبانة.
- إدخال البيانات على الحاسب الآلي، ثم مراجعتها للتأكد من صحتها ودقتها.

- اعتمد الباحث في تحليله للبيانات إحصائيًا على استخدام مسلسل الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS Statistical Package for the Social Sciences)، كما تم استخدام الأساليب الإحصائية الآتية:
 - حساب التكرارات ونسبتها لكل مفردة.
 - حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية.
 - حساب التقدير الرقمي لكل مفردة من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{التقدير الرقمي} = (\text{٣من خلال تكرار متوافر بشكل مباشر} + \text{٢من خلال تكرار متوافر بشكل غير مباشر} + \text{١من خلال تكرار غير متوافر}).$$
 - حساب الوزن النسبي لكل مفردة، من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{الوزن النسبي} = \frac{100 \times \text{التقدير الرقمي}}{n}$$

حيث ن: عدد العينة

- ترتيب العبارات حسب الوزن النسبي أو الأهمية النسبية لكل منها؛ حيث إن:

$$\text{الأهمية النسبية للممارسات} = \frac{\text{الوزن النسبي}}{\text{عدد البدائل}}$$

- تحليل التباين أحادي الاتجاه One-Way ANOVA.
- تم حساب قيمة كا^٢ لحسن المطابقة لكل مفردة، وذلك للكشف عن الفروق في لبدائل الاستجابة الثلاثة (متوافر بشكل مباشر – غير متوافر) بالنسبة لاستبانة المعايير الأساسية، وذلك بتطبيق المعادلة الآتية:

$$\text{كا}^2 = \text{مج} = \frac{(ت - ت م)^2}{ت م}$$

- حيث إن ت = التكرار الملاحظ أو التجريبي.
- ت م = التكرار المتوقع

نتائج تطبيق قائمة المعايير التربوية والفنية على برنامج الواقع المعزز:

جدول (٧)

التكرارات والنسب المئوية لممارسات قائمة المعايير التربوية والفنية لبرنامج الواقع المعزز إلكترونيا وقيمة (كأ) ومستوى دلالتها والأهمية النسبية

الترت	الأهمية النسبية للعبارة	مستوى الدلالة	كأ	البدائل للمعايير الفنية والتربوية				برامج الواقع المعزز لتعليم اللغة
				غير متوافر		متوافر		
				%	ك	%	ك	
١	٩٠.٦	٠.٠١	١٢.٥٠	١٨.٨	٦	٨١.٣	٢٦	تطبيق (AR+ kid's Kit) 4D للأطفال
٤	٥٧.٨	٠.٠١	١٥.٣	٨٤.٤	٢٧	١٥.٦	٥	تطبيق 4D Elements.
٥	٥٦.٣	٠.٠٥	١٨.٠٠	٨٧.٥	٢٨	١٢.٥	٤	تطبيق 3D Bear.
٣	٥٩.٤	٠.٠١	١٢.٥٠	٨١.٣	٢٦	١٨.٨	٦	تطبيق Expedition .
٢	٦٤.١	٠.٠٥	٦.١٣	٧١.٩	٢٣	٢٨.١	٩	تطبيق CoSpaces Edu.
٣ مك	٥٩.٤	٠.٠١	١٢.٥٠	٨١.٣	٢٦	١٨.٨	٦	تطبيق Wonderscope.

يتضح من نتائج الجدول أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في الممارسات الدالة على قائمة المعايير التربوية والفنية لصالح البديل متوافر (النسبة المئوية الأعلى) في البرنامج الأول حيث جاءت قيمة (كأ) دالة عند مستوي دلالة (٠.٠١)، كما بلغت الأهمية النسبية لمحتوى البرنامج (٩٠.٦%) وفي الترتيب رقم (١) مما يدل على مناسبة هذا البرنامج للتطبيق على أطفال الروضة ومن في مستواهم، أما باقي البرامج جاءت بها أيضاً فروقاً ذات دلالة إحصائية في الممارسات الدالة على قائمة المعايير التربوية والفنية لصالح البديل غير متوافر (النسبة المئوية الأعلى) حيث جاءت قيم (كأ) دالة عند مستويي دلالة (٠.٠٥، ٠.٠١)، مما يعني عدم مطابقتها ومناسبتها للبرنامج؛ وبناءً على ما سبق تم اختيار تطبيق (AR+) 4D kid's Kit للأطفال

ثالثاً: إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال

الروضة:

للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث، الذي نص على: "ما مستوى أداء أطفال الروضة في مهارات الاستعداد للقراءة على البرامج الجاهزة للواقع المعزز؟" تم بناء مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة، ووفقاً للإجراءات التالية:

١. تحديد الهدف من المقياس

يهدف مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة إلى قياس مستوى الأطفال عينة البحث في تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة بعد دراستهم أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز، مع مراعاة خصائص دراستهم وميولهم قبل وأثناء وبعد تصميم المقياس.

٢. تحديد وصياغة عبارات المقياس

تم تحديد وصياغة عبارات مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة من خلال الاطلاع على الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة، مثل دراسات كل من: دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة في محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة في مدينة عمان، دراسة (زينبا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالي في اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة

المنهج شبه التجريبي، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران في رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفي التجريبي، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبة مصطفى، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجيات الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير إستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

كما اطّلت الباحثة على مجموعة من الدراسات السابقة والبحوث التي تناولت الواقع المعزز للربط بينها وبين تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، ومن هذه الدراسات، نذكر: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono,)، دراسة (Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova &)، دراسة (yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-)، دراسة (Muñoz, Hendrys; et al; 2017) دراسة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسة (Meredith, Tamara R;)، دراسة (٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم

الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال. وقد تم بناء مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور، وروعي عند صياغة أسئلة المقياس ما يلي:

أ- أن تكون الأسئلة واضحة.

ب- أن تكون اللغة المستخدمة مناسبة.

ج- أن تتناسب الأسئلة مع أهداف المقياس.

وقد استخدمت الباحثة مقياس ليكرت لكونه يتميز بالسهولة النسبية في الاختيار والتطبيق والتصحيح، بالإضافة إلى أنه شامل ومناسب ودقيق، وبالتالي أكثر ثباتاً.

وقد تم صياغة (١٨) سؤالاً، كل سؤال أسفله ثلاث إجابات إحداهما إيجابية للمهارة، وإجابة محايدة، والثالثة إجابة سلبية؛ والجدول التالي يوضح مواصفات مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة:

جدول (٨):

جدول مواصفات مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة

م	المهارات الرئيسية	أرقام الأسئلة في المقياس	عدد الأسئلة لكل قيمة	النسبة المئوية
١	التمييز السمعي	٦-١	٦	٣٣.٣%
٢	التمييز الشفهي	١٢-٧	٦	٣٣.٣%
٣	التمييز البصري	١٨-١٣	٦	٣٣.٣%
	المجموع الكلي	١٨-١	١٨ سؤالاً	١٠٠%

٣. تحديد طريقة تسجيل الدرجات

تم تصحيح عبارات مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، طبقاً لطريقة ليكرت؛ وفقاً للجدول التالي:

جدول (٩)

طريقة تسجيل الدرجات لكل عبارة من عبارات المقياس

توزيع الدرجات	موافق	غير متأكد	غير موافق
العبارات	٣	٢	١
الموجبة	١	٢	٣
السالبة	١	٢	٣

في ضوء الجدول السابق تُعطي أطفال الروضة (٣) درجة في حالة وضع علامة (٧) أسفل البديل الإيجابي (موافق)، وتعطى أطفال الروضة (٢) درجة في حالة وضع علامة (٧) أسفل البديل المحايد (غير متأكد)، ويعطى الطفل درجة واحدة في حالة وضع علامة (٧) أسفل البديل السالب (غير موافق)، إذا اختار الطفل البديل السلبي (ج) توضع تحتها علامة (٧) وتعطى ٣ درجات لأنها تكون بمثابة عبارة سلبية، ومما سبق يتضح أن الدرجة العظمى للمقياس هي (٥٤) درجة، والدرجة الصغرى للمقياس هي (١٨) درجة.

٤. التحقق من صدق المقياس (صدق المحكمين)

قامت الباحثة بعرض مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة بصورته الأولية على مجموعة من السادة المحكمين والخبراء المتخصصين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات والمعلمات والقائدات ومديرات الروضة؛ بغرض التعرف على آرائهم من حيث:

- مدى وضوح عبارات المقياس.
- مدى انتماء وقياس عبارات المقياس الفرعية لكل مهارة رئيسة متضمنة بالمقياس.

- سلامة الصياغة اللغوية لعبارات المقياس.

وقد أجمع أغلب السادة المحكمين على مناسبة المقياس لطفل الروضة

وخصائصها وسماتها.

٥. التجربة الاستطلاعية للمقياس

تم تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة على المجموعة الاستطلاعية (غير مجموعة البحث الأساسية) والتي تكونت من (٣٠) طفلاً وطفلة بروضة مدارس المنصورة كولدج الحديثة لغات؛ وذلك بهدف:

١. حساب صدق المقياس.
٢. حساب ثبات المقياس.
٣. حساب درجة واقعية المقياس.
٤. حساب زمن الإجابة عن المقياس.

وفيما يلي تفصيل لذلك:

١. حساب صدق الاتساق الداخلي "التجانس الداخلي":

تم حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة، بحساب معامل الارتباط بين درجة كل مفهوم فرعية مع الدرجة الكلية لكل مهارة رئيسية؛ وذلك كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (١٠):

معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فرعية من أسئلة المقياس مع الدرجة الكلية لكل مهارة رئيسية

التمييز	المفردة	١	٢	٣	٤	٥	٦
السمعي	معامل الارتباط	*.٣٨٥	**٠.٤٨٧	*.٤٠٦	*.٣٨٣	**٠.٥٤٩	**٠.٥٦٦
التمييز	المفردة	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢
الشفهي	معامل الارتباط	*.٤١٥	*.٤٢٢	**٠.٥٦١	*.٤٤٢	*.٤١٩	*.٤٥٠
التمييز	المفردة	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨
البصري	معامل الارتباط	**٠.٤٧٢	*.٤٠٢	**٠.٥٧١	*.٤٤٠	**٠.٥٦٥	*.٤٠١

(*) دال عند ٠,٠٥

(**) دال

عند ٠,٠١

من خلال النتائج التي أسفرت عنها معاملات الارتباط، يتضح أن جميع معاملات الارتباط تتراوح بين (٠,٣٨٣، ٠,٥٧١) وهي جميعاً دالة عند مستويي دلالة (٠,٠٥، ٠,٠١)، وبالتالي فإن أسئلة المقياس تتجه لقياس درجة كل مهارة فرعية من المهارات الرئيسية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة.

ولتحديد مدى اتساق درجات المهارات الرئيسية، والدرجة الكلية لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة، تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة رئيسية، والدرجة الكلية للمقياس، ويوضح الجدول التالي قيم معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة رئيسية، والدرجة الكلية لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة:

جدول (١١)

معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة رئيسية مع الدرجة الكلية للمقياس

مستوى الدلالة	معامل الارتباط بالنسبة للدرجة الكلية	المهارات المتضمنة بمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة
٠,٠٥	*٠,٤١٢	التمييز السمعي
٠,٠١	**٠,٥٧٢	التمييز الشفهي
٠,٠١	**٠,٥٨٣	التمييز البصري

(*) دال عند ٠,٠٥

(**) دال

عند ٠,٠١

من خلال النتائج التي أسفرت عنها معاملات الارتباط، يتضح أنها جميعاً تراوحت بين (٠,٤١٢، ٠,٥٨٣)، وهي جميعها دالة عند مستويي دلالة (٠,٠٥،

٠.٠١)، وبذلك يكون مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة مناسباً للتطبيق على مجموعة البحث الأساسية.

٢. حساب الثبات لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة

يُقصد بثبات المقياس أن يُعطى المقياس نفس النتائج تقريباً إذا ما أعيد تطبيقه أكثر من مرة على نفس الأفراد تحت نفس الظروف، وقد تم استخدام طريقة ألفا كرونباخ لحساب معامل الثبات لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة، وهي كما يلي:

طريقة ألفا كرونباخ

بعد تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة على مجموعة التجربة الاستطلاعية، تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباخ، ووُجد أن معامل الثبات للمقياس ككل كما يحددها تطبيق المعادلة على النحو الذي يوضحه الجدول التالي:

جدول (١٢)

معامل ثبات (ألفا كرونباخ) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور

المهارات المتضمنة بمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة	ن	م	التباين	ع	معامل ثبات ألفا كرونباخ
التمييز السمعي	٦	٤.٢٧	٠.٨٢٤	٠.٩٠٧	٠.٧٢١
التمييز الشفهي	٦	٤.٤٧	٠.٧١٠	٠.٨٦٠	٠.٧٤٩
التمييز البصري	٦	٤.١٠	٠.٦٤٠	٠.٨٠٠	٠.٧٧١
الدرجة الكلية	١٨	١٢.٨٤	٢.٣٠١	١.٠٨١	٠.٨٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل الثبات كما أسفر عنها تطبيق معادلة (ألفا كرونباخ) تراوحت فيما بين (٠.٧٢١، ٠.٧٧١) أما بالنسبة للمقياس ككل فقد بلغت (٠.٨٠١)، وهي قيمة مرتفعة، وهذا يُعد ثبات المقياس قيد البحث.

٣. حساب درجة واقعية المقياس

تُحدد درجة الواقعية للعبارات بمدى تطابق الموقف المثير مع الموقف الذي يعيشه الطفل، وتستخدم معادلة هوفستاتر Hofstatter لقياس مدى واقعية العبارة الخاصة بالمقياس.

$$\text{مدى واقعية العبارة} = ((\text{مج س} + (\text{مج س} -)) / (\text{مج س} ٠))$$

(كمال زيتون، ٢٠٠٩، ٥٨٢)

(مج س+) = مجموع استجابات موافق، (مج س-) = مجموع استجابات

غير موافق

(مج س ٠) = مجموع استجابات غير متأكد

وقد جاءت درجة الواقعية لجميع عبارات المقياس أكبر من الواحد مما يشير

إلى واقعية العبارات على النحو الذي يوضحه الجدول التالي:

جدول (١٣):

درجة الواقعية لكل عبارة بمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة

٦	٥	٤	٣	٢	١	العبارة
٢.٢	٣.٢	٢.٥	٢	٣.٧	٣.٢	درجة الواقعية
١٢	١١	١٠	٩	٨	٧	العبارة
٢.٥	٣.٢	٣.٢	٢.٢	٣.٢	٦.٦	درجة الواقعية
١٨	١٧	١٦	١٥	١٤	١٣	العبارة
٣.٧	٢.٥	٣.٢	٣.٢	١.٢	٣.٢	درجة الواقعية

٤. تحديد الزمن اللازم لأداء مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة:

تم تحديد الزمن اللازم للإجابة عن مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد

للقراءة؛ بتسجيل الزمن الذي استغرقته كل طفل في مجموعة البحث

الاستطلاعية لإنهاء الإجابة عن عبارات مقياس مهارات الاستعداد للقراءة

المصور لدى أطفال الروضة، ثم حساب متوسط مجموع تلك الأزمنة:

- مجموع الأزمنة = ٧٦٠ دقيقة.

- عدد أفراد المجموعة الاستطلاعية = ٣٠ طفلاً.

- زمن إلقاء التعليمات = ٥ دقائق.

الزمن اللازم للإجابة عن مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة = $\frac{760}{30} + 5 = 30.3$ دقيقة

يتضح - مما سبق- أن الزمن اللازم لتطبيق مقياس تحديد بعض

مهارات الاستعداد للقراءة هو (٣٠) دقيقة، وقد تم الالتزام بهذا الزمن عند

التطبيقين (القبلي والبعدي) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور على

مجموعة البحث الأساسية.

وبذلك أصبح مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة في صورته

النهائية(*) صالحاً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

رابعاً: قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع

المعزز:

للإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث الذي ينص على: " ما البرامج

الجاهزة للواقع المعزز المناسبة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء

ثقافة متعة التعلم؟".

تم إعداد القائمة من خلال الاطلاع على بعض الأدبيات والبحوث

والدراسات التي تناولت برامج جاهزة للواقع المعزز والبرامج القائمة على التعليم

الإلكتروني، ومن هذه الدراسات: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة

(*) ملحق (٤): مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة.

(Stotz, Megan; Columba, Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova,) (2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys;) (et al; 2017) دراسة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016) دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنساره: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال، وقد روعي عند إعداد الاستبانة أن تتم وفقاً للإجراءات التالية:

- تحديد الهدف من إعداد القائمة.
 - إعداد القائمة الأولية للمعايير التربوية والفنية.
 - عرض الاستبانة على السادة المحكمين.
 - تطبيق استبانة المعايير التربوية والفنية المناسبة لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز.
 - التوصل لقائمة نهائية للمعايير التربوية والفنية لاستخدام برامج جاهزة للواقع المعزز.
- ويمكن توضيح الإجراءات بالتفصيل فيما يلي:

(١) تحديد الهدف من إعداد القائمة:

تهدف القائمة إلى تحديد أهم معايير برامج جاهزة للواقع المعزز لاختيار أنسب البرامج المناسبة لطفل الروضة لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة؛ حيث تُعد القائمة بمثابة الأساس الذي تم في ضوءه اختيار البرنامج القائم على

البرامج الجاهزة للواقع المعزز لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال الروضة.

٢) إعداد القائمة الأولية للمعايير التربوية والفنية:

تم إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز من خلال الإطلاع على الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت برامج جاهزة للواقع المعزز، ومن هذه الدراسات: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba,) (Lynn;2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-) (Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017) (Hung, Y.-H.; et al; 2017)، دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال.

ومن خلال ما سبق استطاعت الباحثة إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز، وقد اشتملت الصورة الأولية للقائمة على ثلاث معايير رئيسة يندرج تحت كل معيار رئيس مجموعة من المعايير الفرعية؛ كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (١٤):

المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المبدئية بالنسبة

النسبة المئوية %

النسبة المئوية للمفردات	أرقام المفردات	عدد المفردات	المعايير التربوية والفنية
33.3%	٦-١	٦	- معايير اختيار الأهداف
33.3%	١٢-٧	٦	- معايير تنظيم المحتوى
33.3%	١٨-١٣	٦	- المعايير الفنية
100%	من ١ إلى ١٨	١٨	المجموع

٣) عرض الاستبانة على السادة المحكمين:

تم تضمين القائمة في صورتها الأولية في صورة استبانة؛ والتي هدفت إلى تحديد المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز من خلال مقياس متدرج (هام بدرجة كبيرة، هام بدرجة متوسطة، هام بدرجة ضعيفة، غير هام).

وقد تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين(*) من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات بكليات التربية والتربية للطفولة المبكرة، وقد أقرروا جميعاً أهمية استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز لأطفال الروضة، مع قليل من الحذف وتعديل بسيط في صياغة بعض المفردات لاستبانة المعايير، وفي ضوء آراء السادة المحكمين، وما أبدوه تم إجراء التعديلات المطلوبة وأصبحت الاستبانة في صورتها النهائية(**)؛ ويوضح الجدول التالي النسبة المئوية للمعايير الرئيسية بعد ما أجراه المحكمين من حذف، أو تعديل، أو إضافة على تلك الاستبانة.

جدول (١٥):

(*) ملحق () : أسماء السادة المحكمين على أدوات البحث.

(**) ملحق () : قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز.

جدول مواصفات استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز لأطفال الروضة في شكلها النهائي

النسبة المئوية للمفردات	أرقام المفردات	عدد المفردات	المعايير التربوية والفنية
33.3%	٥-١	٥	- معايير اختيار الأهداف
33.3%	١٠-٦	٥	- معايير تنظيم المحتوى
33.3%	١٥-١١	٥	- المعايير الفنية
100%	من ١ إلى ١٥	١٥	المجموع

٤) تطبيق استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز:

تم تطبيق استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز لخصر آراء أعضاء هيئة التدريس والموجهات والمعلمات (٣٠) فردًا حول أهم المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز والمناسبة لأطفال الروضة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٦)

آراء العينة حول المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة، حيث (ن = ٣٠)

الاستجابات								العبارة	م
غير هام		هام بدرجة ضعيفة		هام بدرجة متوسطة		هام بدرجة كبيرة			
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك		
٠.٠	٠	٠.٠	٠	٣.٣	١	٩٦.٧	٢٩	معايير الأهداف	١
٠.٠	٠	٦.٧	٢	١٠.٠	٣	٨٣.٣	٢٥	معايير تنظيم المحتوى	٢

٣	المعايير الفنية	٢٧	٩٠.٠	٣	١٠.٠	٠	٠.٠	٠
٥	مجموع التكرارات	٨١	٩٠.٠	٧	٥.٨	٢	١.٧	٠

من البيانات الواردة في الجدول السابق والخاص باستجابات أفراد العينة، والتي بلغ عددهم (٣٠) عضوا حول المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة يتضح الآتي:

- وجاءت معايير "معايير الأهداف" المرتبة الأولى بنسبة تكرارية بلغت (٩٦.٧%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
 - بينما جاءت معايير "المعايير الفنية" المرتبة الثانية بنسبة تكرارية بلغت (٩٠%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
 - أما معايير "تنظيم المحتوى" فقد احتلت المرتبة الثالثة بنسبة تكرارية بلغت (٨٣.٣%) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
 - في حين بلغ إجمالي التكرارات على استبانة معايير واجهة الاستخدام والتربوية ككل حوالي (٩٠%) وهي نسبة مرتفعة جدا ومقبولة.
- يتضح مما سبق إجماع أفراد العينة حول استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز، حيث يأتي ترتيب تلك مهارات حسب درجة الأهمية كما يوضحه الجدول الآتي:

جدول (١٧)

ترتيب المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز

المناسبة لأطفال الروضة حسب الأهمية التكرارية حيث ن = ٣٠

م	ترتيب المعايير	التكرارات	نسبة الأهمية
١	معايير الأهداف التعليمية	٢٩	٩٦.٧%

٢	المعايير الفنية	٢٧	٩٠.٠%
٣	معايير تنظيم المحتوى	٢٥	٨٣.٣%
مجموع التكرارات		٨١	٩٠.٠%

٥) التوصل لقائمة نهائية للمعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز لدى أطفال الروضة:

بعد إجراء ما أبداه السادة المحكمون من تعديلات على استبانة تحديد المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز، تم استخدام معادلة (كا) لتحديد جودة توفيق المهارات الفرعية لاستبانة المعايير التربوية والفنية التي يمكن من خلالها اختيار البرنامج المناسب علمًا بأن:

$$كا = \frac{\text{مج (ك - ك)}}{\text{ك}}$$

(عبد الهادي عبده، فاروق عثمان، ٢٠٠٢: ١٥٥)

حيث إن ك = التكرار الملاحظ

ك = التكرار المتوقع.

جدول (١٨)

جدول (كا) للتحقق من الأهمية النسبية وجودة التوفيق لبطاقة معايير التربية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز.

قيمة كا المحتملة	قيمة كا المحسوبة	د.ح	مستوى الدلالة
٥.٩٩	٩٣٩.٣١	٢	دالة

وبالرجوع إلى الجداول الإحصائية بمقياس (كا)^٢ عند درجة حرية (ن - ١) فإن قيمة كا^٢ عند (٢، ٠.٠٥) = ٥.٩٩، وبمقارنة قيمة كا الجدولية بقيمة كا المحسوبة نجد أن قيمة كا المحسوبة أكبر من قيمة كا الجدولية وعند مستوى معنوية أقل من ٠.٠٥%، مما يدل على ارتفاع الأهمية النسبية للاستبانة ووجود توافق في اختيار مفردات الاستبانة وانتمائها لكل مهارة.

- وللتحقق من مدى صلاحية هذه الاستبانة للتطبيق تم عمل الآتي:

حساب صدق الاستبانة: ويعني الصدق أن تقيس الاستبانة ما وضعت لقياسه (حمدي عطيفة، ٢٠٠٢: ٢٩٥)، وقد تم حساب صدق الاستبانة من حساب صدق الاتساق الداخلي للاستبانة بعد تطبيقها على عينة المحكمين^(*)؛ وذلك من خلال:

- ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للمعيار؛ حيث تم حساب معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للمعيار الذي تنتمي إليه بعد حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للمعيار، وجاءت النتائج كما هي مبينة بالجدول التالي:

جدول (١٩):

قيم معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للمعيار الذي تنتمي إليه بعد حذف درجتها من الدرجة الكلية للمعيار

المفردة	١	٢	٣	٤	٥	الأهداف
معامل الارتباط	**٠.٧٧٤	**٠.٨٤٧	**٠.٧٠٧	**٠.٧١٢	**٠.٦٤٩	٩٤٠
المفردة	٧	٨	٩	١٠	١١	٢
معامل الارتباط	*٠.٤١٦	**٠.٧٨٢	**٠.٨٠٤	**٠.٥٩٠	**٠.٨٩٠	٦٦٦
المفردة	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	٨
معامل الارتباط	**٠.٥٠٢	**٠.٨٧٤	**٠.٧٠٧	**٠.٧٦٣	**٠.٨٢٦	٨٩٥

(*) بلغ حجم عينة المحكمين (غير مجموعة محكمين أدوات البرنامج) ٣٠ فرداً.

(*) : دال عند ٠.٠٥

(**) : دال عند

٠.٠١

يتضح من نتائج جدول السابق أن جميع معاملات الارتباط كانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)؛ حيث تراوحت قيم معاملات ارتباط كل مفردة بالدرجة الكلية للمعيار الذي تنتمي إليه بين (٠.٤١٦) و(٠.٩٤٠) ويدل ذلك على وجود علاقة جيدة ومهمة وقوية* بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للمعيار.

– ارتباط درجة كل معيار بالدرجة الكلية للاستبانة: حيث تم حساب معاملات ارتباط درجة كل معيار بالدرجة الكلية للاستبانة بعد حذف درجة كل معيار من الدرجة الكلية للاستبانة، وجاءت النتائج كما هي مبينة بالجدول التالي:

جدول (٢٠):

قيم معاملات ارتباط درجة كل معيار بالدرجة الكلية للاستبانة بعد حذف درجته من الدرجة الكلية للاستبانة

الدالة	مستوى الدالة	معامل ارتباط المعيار بالدرجة الكلية للاستبانة	معايير الاستبانة
دالة	٠.٠١	**٠.٧١١	معايير الأهداف التعليمية
دالة	٠.٠١	**٠.٨١٠	معايير تنظيم المحتوى

* قد اقترح جيلفورد تفسيراً لمعاملات الارتباط حسب أحجامها، وذلك إذا كانت الارتباطات دالة (مهمة أو حقيقة)، إلا أن هذه التفسيرات لا تنطبق على الارتباطات غير الدالة؛ وهي على النحو التالي (محمد خليل عباس وآخرون، ٢٠١٤):

- أ- معامل الارتباط الأقل من ٠.٢ (ضعيف) ويدل على علاقة غير مهمة.
- ب- معامل الارتباط من ٠.٢ إلى ٠.٣٩ (ضعيف) ويدل على وجود علاقة ضعيفة.
- ج- معامل الارتباط من ٠.٤ إلى ٠.٦٩ (متوسط) ويدل على علاقة جيدة ومهمة.
- د- معامل الارتباط أكبر من ٠.٩ (مرتفع جداً) ويدل على علاقة شبه تامة.

المعايير الفنية	٠.٨٧٠**	٠.٠١	دالة
-----------------	---------	------	------

(**) : دال عند ٠.٠١

يتضح من نتائج جدول (٢٠) أن جميع قيم معاملات الارتباط كانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) تقريباً، كما بلغت قيمة معاملات ارتباط كل بعد بالدرجة الكلية للاستبانة ما بين (٠.٧١١) و(٠.٨٧٠) مما يدل على وجود علاقة قوية ومهمة بين درجة كل معيار بالدرجة الكلية للاستبانة.

❖ حساب ثبات الاستبانة بطريقة ألفا كرونباخ:

ويعنى ثبات الاستبانة أن الاستبانة تعطى نتائج واحدة إذا ما أعيد تطبيقها على العينة ذاتها من المفحوصين تحت نفس الظروف، وقد تم حساب الاستبانة بطريقة ألفا كرونباخ Alpha- chornbach، وكانت النتائج كما هي مبينة بالجدول (٢١):

جدول (٢١):

قيم معاملات ثبات "ألفا كرونباخ" للمعايير الفرعية والاستبانة ككل

معامل ثبات ألفا كرونباخ	ع	تباين	م	ن	المعايير الرئيسية للاستبانة
٠.٨٩٠	٣.٧٤	١٨.٧١	٩.٨	٦	معايير الأهداف التعليمية
٠.٨٨٠	٣.٠٥	١٦.٠٤	٩.٠١	٦	معايير تنظيم المحتوى
٠.٩٠١	٤.٥٥	١٣.٩٤	١٠.٢	٦	المعايير الفنية
٠.٩١٢	٥.٢٩	٤١.٠٠	٢٩.٠١	١٥	الاستبانة ككل

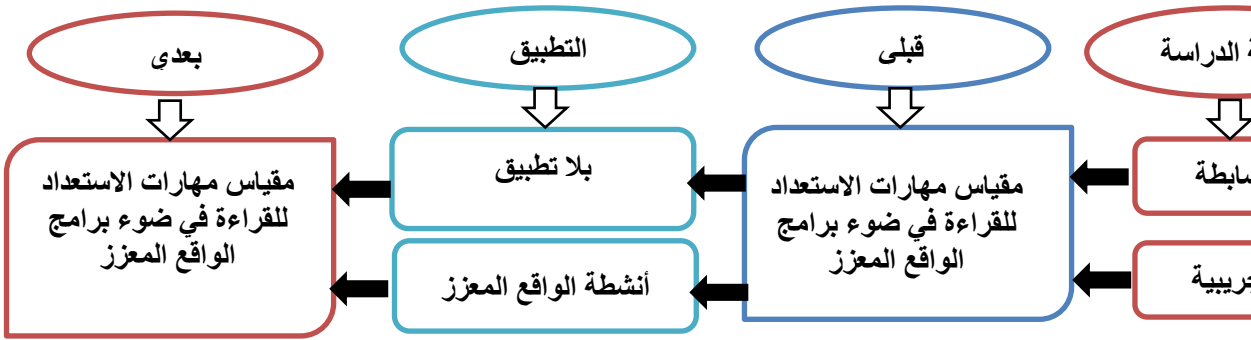
يتضح من نتائج الجدول السابق أن قيم الثبات لمعايير الاستبانة تراوحت ما بين (٠.٨٨٠، ٠.٩٠١) وهي قيم ثبات عالية ومقبولة إحصائياً، كما بلغت درجة ثبات الاستبانة ككل (٠.٩٢٨)، وهي درجة ثبات عالية لتطبيق الاستبانة. ويتبين مما سبق أن الاستبانة ككل تتمتع بدرجة من الصدق والثبات تسمح للباحثة باستخدامها في الدراسة الحالية مكونة من (١٥) مفردة دون حذف أي مفردة بناء على نتائج الصدق والثبات.

ومن ثم أصبحت الاستبانة تشتمل على (٣) معايير رئيسة في صورتها النهائية وهي: (معايير الأهداف التعليمية، ومعايير تنظيم المحتوى، المعايير الفنية)، (١٥) مهارة فرعية، وهذه المعايير التي تم استخدامها للحكم على صلاحية برامج جاهزة للواقع المعزز من حيث مدى مناسبتها في تعليم وتهيئة واختبار أطفال الروضة، وبذلك تكون تمت الإجابة على السؤال الرابع من مشكلة البحث وهو: " ما البرنامج المناسب من البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟".

خامساً: التطبيق التجريبي للبحث

يهدف البحث الحالي إلى تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة باستخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في ضوء ثقافة متعة التعلم لتنمية تلك المهارات لديهم، لذا فقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، القائم على التصميم التجريبي ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية للقياسين القبلي والبعدي؛ فالمجموعة الضابطة لم يتعرض الأطفال للبرنامج الجاهز للواقع المعزز، ولذا لا يؤثر على نتائج الدراسة، وهذا ما سوف توضحه الباحثة في هذا الجزء؛ أما المجموعة التجريبية هي التي تعرض فيها الأطفال لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز في تنمية مهارات القراءة لديهم؛ وقد قامت الباحثة بتطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة على أطفال المجموعة التجريبية والضابطة، وبعد ذلك تم تطبيق

المتغير المستقل في البحث الحالي، وهو أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز على أطفال المجموعة التجريبية فقط، ثم إجراء القياس البعدي الذي يقيس المتغير التابع مرة أخرى على أطفال المجموعة التجريبية والضابطة، ويعتبر الفرق في القياس دليلاً على أثر المتغير المستقل؛ والشكل التالي يوضح التصميم التجريبي للبحث:



شكل (١)

التصميم التجريبي للبحث

وقد قامت الباحثة بتقسيم عيني البحث إلى مجموعتين إحداهما ضابطة، والأخرى تجريبية، ثم قامت باتتباع الآتي:

١. التخصيص العشوائي لعينة البحث في مجموعتين، المجموعة الأولى تجريبية تطبيق عليها برامج الواقع المعزز، والأخرى ضابطة تدرس بالطرق التقليدية.
٢. تعريض إحدى المجموعتين في كل من المجموعة التجريبية والضابطة لاختبار قبلي.
٣. قامت الباحثة بتوفير ١٥ جهاز "تايلت" للجانب الميداني والتطبيقي بحيث يشترك كل طفلين في جهاز.
٤. تقديم المعالجة التجريبية للمجموعة التجريبية فقط.
٥. إجراء قياس بعدي لجميع الأفراد في المجموعة التجريبية والضابطة.

سادسا : تحديد عينة البحث:

تحددت عينة الدراسة الحالية من أطفال الروضة ، وتكونت من (٦٠) طفلا وطفلة؛ وتكونت المجموعة التجريبية (٣٠) طفلا وطفلة من روضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة ، الضابطة (٣٠) طفلا وطفلة من أطفال الروضة الثالثة بمدينة الطائف

سابعا: إجراءات تنفيذ البحث

بعد إعداد أدوات البحث والتأكد من صدقها وثباتها وصلاحيها للتطبيق الميداني، وبعد تحديد الإجراءات التجريبية اللازمة لتنفيذ تجربة البحث، والمتمثلة فى تحديد الاختيار التجريبي، واختيار عينة البحث، فقد قامت الباحثة بإتباع الخطوات التالية لتنفيذ البحث:

إجراءات قبل تطبيق البرنامج التجريبي :**١- التطبيق القبلى لأدوات البحث:****▪ التأكد من تكافؤ المجموعتين في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة:**

طبقت الباحثة مقياس مهارات الاستعداد للقراءة على عينة البحث من أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل تطبيق أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز؛ وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعتين حيث تم حساب المتوسط الحسابى لدرجات أطفال المجموعة الضابطة والمتوسط الحسابى لدرجات طالبات المجموعة التجريبية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة، وتم استخدام اختبار "ت" لحساب الفرق بين متوسطى درجات مجموعتين مستقلتين وتم التوصل إلى النتائج الموضحة بالجدول الآتية:

جدول (٢٢)

قيم "ت" ودلالاتها الإحصائية للفروق بين متوسطي درجات كل من المجموعتين (التجريبية والضابطة) في المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة والدرجة الكلية قبلياً

المهارات الرئيسة للمقياس	مجموعتي البحث	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	الدلالة	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	تجريبية	٣٠	٤.٣٣	١.٨٢٦	٥٨	٠.٧١٩	٠.٤٧٥	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤.٠٣	١.٣٧٧				
التمييز الشفهي	تجريبية	٣٠	٤.٥٣	١.٩٢٥	٥٨	٠.٤٦٢	٠.٦٤٦	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤.٧٣	١.٣٨٨				
التمييز البصري	تجريبية	٣٠	٤.٢٧	١.١١٢	٥٨	٠.١١٢	٠.٩١١	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤.٢٣	١.١٩٤				
المقياس ككل	تجريبية	٣٠	١٣.١٣	٣.٠٠٣	٥٨	٠.٢٠٦	٠.٨٣٧	غير دالة
	ضابطة	٣٠	١٣.٠٠	١.٨٧٥				

يتضح من الجداول السابقة عدم وجود فروق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في مهارات المقياس، والدرجة الكلية للمقياس؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" المحسوبة أقل من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية (عند مستوى ٠.٠٥) ودرجات حرية (٥٨) = (٢.٠٢) مما يدل على تكافؤ المجموعتين في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء برامج الواقع المعزز قبلياً.

٢- التطبيق البعدي لأدوات البحث:

بعد الانتهاء من تطبيق أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال تم تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة بعديا على المجموعة التجريبية والضابطة (عينة الأطفال) بعديا، ثم قامت الباحثة بتصحيح المقياس بما يتفق مع نموذج التصحيح الفعلي للمقياس ثم رصد درجات المجموعتين، ومعالجتها إحصائيا، ومقارنة نتائج التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة للمجموعة التجريبية مع نتائج التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة للمجموعة الضابطة، ومناقشة النتائج واختبار صحة الفروض وتفسيرها.

ثامنا: الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث :

استخدمت الباحثة برنامج حزم التحليل الإحصائي للعلوم الإجتماعية (IBM SPSS Statistics ver.26) في تحليل ومعالجة البيانات حيث تم استخدام الأساليب الآتية:

- ١- معادلة هوفستاتر Hofstatter لقياس درجة واقعية عبارات المقياس.
- ٢- معادلة بيرسون لحساب الصدق "التجانس الداخلي" لأدوات البحث".
- ٣- معادلة ألفا كرنباخ لحساب الثبات " لأدوات البحث".
- ٤- اختبار "ت" للعينتين المستقلتين؛ لتحديد الفروق بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي وذلك لكل من الأدوات التالية : مقياس مهارات الاستعداد للقراءة للأطفال.
- ٥- اختبار "ت" للعينات المرتبطة؛ لتحديد الفروق بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي وذلك لكل من الأدوات التالية: مقياس مهارات الاستعداد للقراءة للأطفال.
- ٦- مربع اي٢ (2) لتحديد حجم تأثير المتغير المستقل (البرامج الجاهزة للواقع المعزز) على المتغيرات التابعة (تنمية مهارات الاستعداد للقراءة

لدى أطفال الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم) حيث تعبر قيمتها عن نسبة ما يفسره المتغير المستقل من التباين الكلي للمتغير التابع .

٧- المتوسط والانحراف المعياري لكل مفردة من مفردات (مقياس مهارات الاستعداد للقراءة، قائمة المعايير التربوية والفنية) لتحديد الفرق بين متوسط درجات كل من المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي والبعدي.

٨- المتوسط والانحراف المعياري لكل مفردة من مفردات (مقياس مهارات الاستعداد للقراءة، بطاقة المعايير التربوية والفنية) لتحديد الفرق بين متوسط درجات التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للأدوات البحث.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

يتناول هذا الجزء عرضاً وتحليلاً إحصائياً لنتائج التطبيق البعدي لأدوات البحث على المجموعتين (التجريبية والضابطة)، وذلك بهدف تحديد أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم، وقد اعتمدت الباحثة في تحليلها لبيانات البحث على الأساليب الإحصائية البارامترية، حيث بلغ حجم عينة البحث (٦٠) طفلاً وطفلة من أطفال روضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة ، تجريبية، ٣٠ ضابطة) بالروضة الثالثة ، وبناء عليه فقد تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين، لتعرف دلالة الفرق بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ودرجات أطفال المجموعة الضابطة في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور، وحساب قيمة (η^2) كدلالة على حجم التأثير وتقبل الباحثة ($\alpha \leq 0.05$) كمستوى مقبول للدلالة الإحصائية؛ وقد اعتمدت الباحثة في إجراء عملية التحليل الإحصائي على برنامج Spss V.26، وفيما يلي عرض تفصيلي لهذه النتائج:

❖ نتائج تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء برامج الواقع المعزز الجاهزة:

للإجابة على السؤال الخامس من مشكلة البحث والذي ينص على أنه " ما أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟".

تم التحقق من صحة الفرض الثاني الذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أطفال المجموعة التجريبية." وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب المتوسط الحسابي لدرجات أفراد المجموعة الضابطة والمتوسط الحسابي لدرجات أفراد المجموعة التجريبية في المهارات الرئيسية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء برامج الواقع المعزز في تطبيقها البعدي، وقد تم استخدام اختبار "ت" لحساب الفرق بين متوسطي درجات مجموعتين مستقلتين وتم التوصل إلى النتائج الموضحة بالجدول الآتي :

جدول (٢٢)

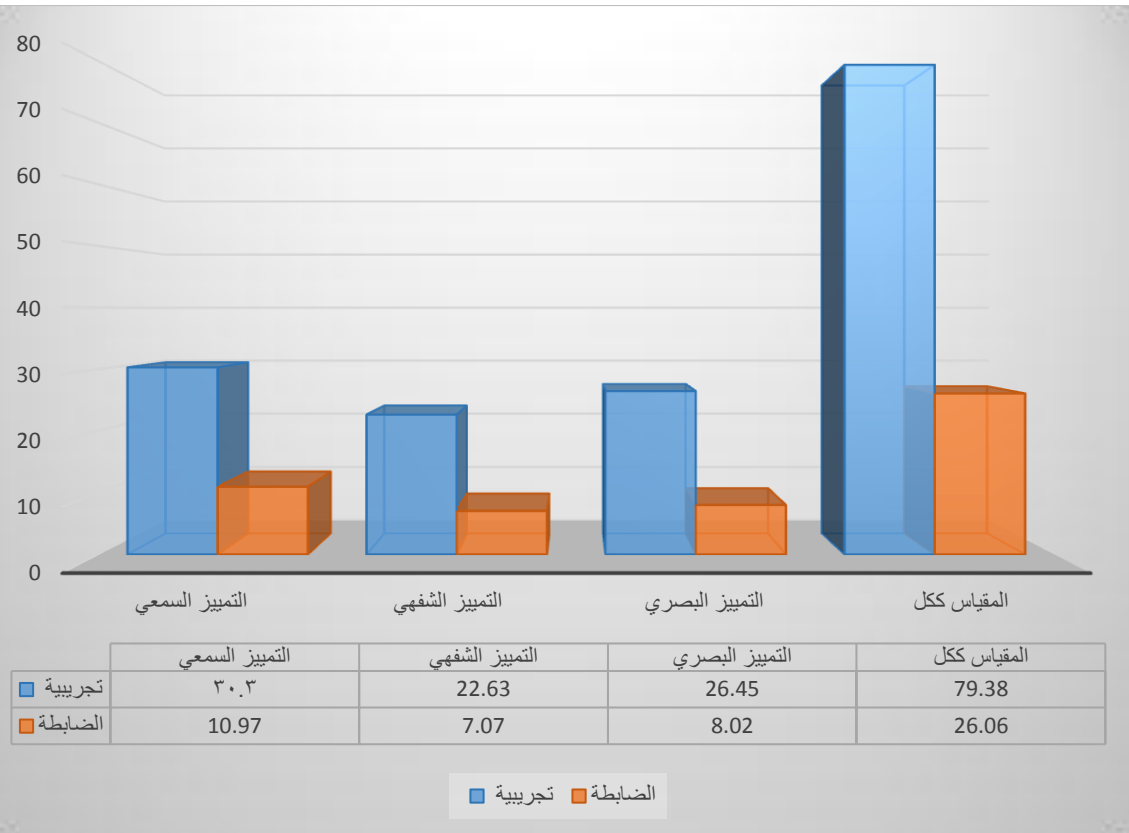
نتائج اختبار "ت" للفرق بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة

المهارات الرئيسية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة	مجموعتا البحث	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	تجريبية	٣٠	٣٠.٣٠	٥.٥٤٧	٥٨	١٦.٤٦٧	دالة
	ضابطة	٣٠	١٠.٩٧	٣.٢٥٣			
التمييز الشفهي	تجريبية	٣٠	٢٢.٦٣	٥.٢٨٨	٥٨	١٥.١٦٤	دالة
	ضابطة	٣٠	٧.٠٧	١.٩١١			

دالة	١٥.٦٨٧	٥٨	٤.٠٨١	٢٦.٤٥	٣٠	تجريبية	التمييز البصري
			١.٣١٠	٨.٠٢	٣٠	ضابطة	
دالة	١٧.٧٩٩	٥٨	٩.٦٦٣	٧٩.٣٨	٣٠	تجريبية	المقياس ككل
			٤.٦٨٧	٢٦.٠٦	٣٠	ضابطة	

يتضح من الجداول السابقة وجود فروق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في المهارات المتضمنة بمقياس مهارات الاستعداد للقراءة والدرجة الكلية للمقياس؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) ودرجات حرية (٥٨) = (٢.٠٢)؛ مما يدل على تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة في أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز وتنمية مهارات الاستعداد للقراءة للأطفال بطريقة أسرع تناسب ثقافة متعة التعلم؛ مما يدل فعالية المعالجة التجريبية من أثر أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة.

ويوضح الشكل (١) التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل، وفي مهاراته الرئيسة:



شكل (٢)

التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات الطالبات المعلمات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل ومهاراتها الرئيسية

وفي ضوء تلك النتيجة، يمكن قبول الفرض الثاني من فروض البحث وهو: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أطفال المجموعة التجريبية." ❖ مقارنة نتائج التطبيق البعدي بالقبلي للمجموعة التجريبية في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة على أنشطة برامج الواقع المعزز الجاهزة:

ولاختبار صحة الفرض الثالث الذي ينص على: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح التطبيق البعدي". استخدمت الباحثة معادلة "ت" للمجموعات المرتبطة لبحث دلالة الفروق بين متوسطي درجات كل من التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة على أنشطة برنامج الواقع المعزز والدرجة الكلية، والجدول التالي يوضح تلك النتائج:

جدول (٢٣)

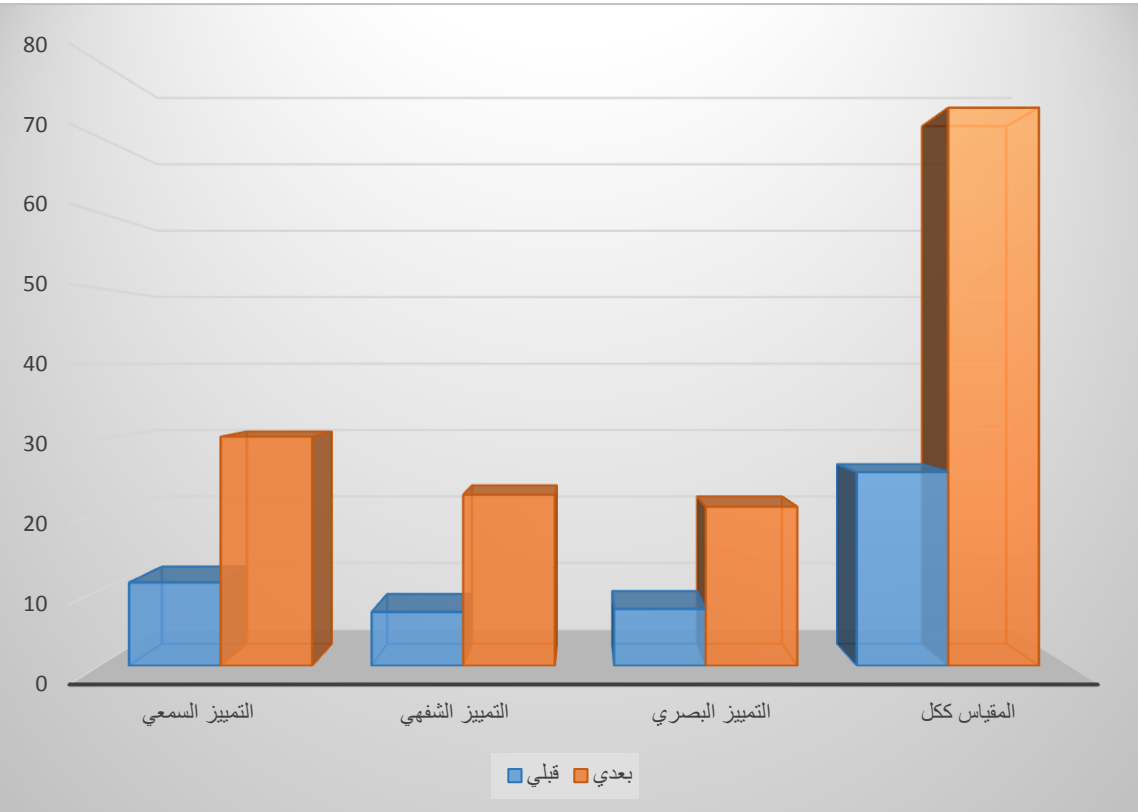
قيم "ت" ودلالاتها الإحصائية للفروق بين متوسطي درجات كل من التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة والدرجة الكلية

المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة	المقياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	بعدي	٣٠	٣٠.٣	٥.٥٥	٢٩	١٦.٣٨	دالة
	قبلي	٣٠	١١.٠	٣.٢٥			
التمييز الشفهي	بعدي	٣٠	٢٢.٦	٥.٢٩	٢٩	١٤.٢٨	دالة
	قبلي	٣٠	٧.١	١.٩١			
التمييز البصري	بعدي	٣٠	٢١.٠٢	٥.٠٣	٢٩	١٣.٩٨	دالة
	قبلي	٣٠	٧.٥١	١.٠٨			
المقياس ككل	بعدي	٣٠	٧٣.٩٢	٩.٦٦	٢٩	١٦.٩٢	دالة
	قبلي	٣٠	٢٥.٦١	٤.٦٩			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التطبيقين (القبلي والبعدي) في المجموعة التجريبية في المهارات

الرئيسية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة والدرجة الكلية للمقياس؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية حيث قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) ودرجات حرية (٢٩) = (٢,٠٤٥) مما يعني حدوث نمو في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة بمهاراته الرئيسة لدى المجموعة التجريبية؛ مما يدل على فعالية المعالجة التجريبية للبرنامج الجاهز للواقع المعزز على تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال.

ويوضح الشكل () التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدى) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل وفي مهاراته الرئيسة.



شكل (٣)

التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي والبعدي) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل ومهاراته الرئيسية

وفي ضوء تلك النتائج، يمكن قبول الفرض الثالث من فروض البحث وهو: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح التطبيق البعدي."

❖ **فعالية المعالجة التجريبية في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة وتحقيق ثقافة متعة التعلم من خلال استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة (حجم التأثير):**

لمعرفة فعالية المعالجة التجريبية في أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؛ قامت الباحثة باستخدام معادلة (η^2) لتحديد حجم تأثير المعالجة في قياس كل مهارة رئيسة من مقياس مهارات الاستعداد للقراءة بعد تعرضهم لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز، وكذلك الدرجة الكلية اعتمادًا على قيم "ت" المحسوبة عند تحديد دلالة الفروق بين التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢٤):

قيم (η^2) وحجم تأثير المعالجة التجريبية في تنمية المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة في تصميم الواقع المعزز والدرجة الكلية

حجم التأثير	η^2 قيم إيتا سكوير	قيم "ت"	المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة
كبير	٠,٩٠٩	١٦.٤٦٧	التمييز السمعي
كبير	٠,٨٩٤	١٥.١٦٤	التمييز الشفهي
كبير	٠.٩٠١	١٥.٦٨٧	التمييز البصري
كبير	٠,٩١٩	١٧.٧٩٩	المقياس ككل

يتضح من الجدول السابق أن قيم η^2 تراوحت بين (٠,٨٩٤ - ٠,٩٠٩) للمهارات الرئيسة لمقياس تصميم الواقع المعزز، وبلغت قيمتها (٠,٩٢) للدرجة الكلية؛ مما يعني أن المعالجة التجريبية تسهم في التباين الحادث في المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة بنسبة ٩٢%، مما يدل على فعالية المعالجة التجريبية في أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم، وتمكن الأطفال من مهارات الاستعداد للقراءة.

مناقشة وتفسير نتائج تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة:

تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات أخرى، يمكن توضيحها في النقاط

الآتية:

- (١) اتفقت هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي تناولت الواقع المعزز وبرامجه المختلفة في تنمية المهارات والمفاهيم للمجالات العلمية في ميدان التعليم، مثل دراسات كل من: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين

البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova) دراسة (& yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Hung, Y.-) دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017) دراسة (H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال.

(٢) تنوع وانسجام أنشطة الواقع المعزز وجلساته في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة بما يحقق متعة التعلم لدى الطفل، والتي تتطابق مع تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة المطلوب إكسابها وتنميتها لطفل الروضة بالشكل الذي يتيح لهم ممارسة تحديد بعض تلك المهارات بالشكل المناسب في ضوء متعة التعلم، والتي تساعد في نمو تلك المهارات المختلفة لديهم.

(٣) استخدام أساليب التدعيم (التعزيز) سواء أكانت مادية كالجوائز التي توزع على أطفال الروضة أثناء تفاعلهم وإجاباتهم، أم معنوية كعبارات التشجيع والاستحسان، التي من شأنها تحفيز الأطفال على زيادة دافعية التعلم والتركيز والاهتمام، ومن ثم ارتفاع مستوى نمو تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة لديهم.

(٤) طرح الأسئلة المثيرة للتفكير أثناء كل جلسة تدريبية مع أطفال الروضة، وهذه الأسئلة تساعد على إثارة أذهان الأطفال لجذبهم للتعلم، ومن ثم جعل المعلومات أكثر ثباتاً في أذهانهم، وهذا -بدوره- يؤدي إلى نمو تحديد بعض المفاهيم اللغوية لديهم.

- (٥) مراعاة التغيير التكنولوجي الحادث والتحول الرقمي من خلال الاعتماد على الواقع المعزز وأنشطته كمحور أساسي لتدريب أطفال الروضة على بعض مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم.
- (٦) كذلك الاستفادة من الدراسات السابقة التي تناولتها الباحثة، ومن ثم إعداد أدوات البحث، ومن ثم مراعاة الأسس العلمية السليمة في إعداد أدوات ومواد البحث، ومن هذه الدراسات، دراسات تناولت الواقع المعزز، مثل دراسة كل من: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn; 2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ - ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Hung, Y.-; Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017)، دراسة (H.; et al; 2017)، دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال؛ ودراسات تناولت مهارات الاستعداد للقراءة، مثل دراسة كل من: دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى

المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة في محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة في مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالي في اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران في رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفي التجريبي، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفى، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، ودراسات تناولت متعة التعلم و أهمية استراتيجيات التعلم الممتع وفاعليتها في التحفيز والرضا نحو التعلم وتجويد مخرجات العملية التعليمية، مثل دراسة كل من: هناء عثمان (٢٠٢٠)؛ محسن فراج (٢٠١٩) نيرمين البركاني (٢٠١٨).

توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الباحثة من نتائج عن الدراسة من تفسيرات توصي بالآتي:

١. الدعوة إلى ورش عمل لكيفية استخدام برامج الواقع المعزز في التعليم وخصوصا الجاهزة منها.
٢. عقد ندوات توعوية بأهمية استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم بما يحققه من متعة في تعلم الطفل وتنمية مهاراته بطريقة أسرع من التعليم التقليدي.
٣. عقد الدورات والورش التدريبية اللازمة للمعلمة لمساعدتها على تقديم المهارات والقيم لطفل الروضة باستخدام برامج جاهزة للواقع المعزز.

البحوث المقترحة:

أسفرت الدراسة عن نقاط تحتاج إلى المزيد من البحث والدراسة، والتي يمكن إيجادها فيما يلي:

١. دراسة فاعلية برنامج تدريبي للأطفال من خلال الواقع المعزز لتنمية مهارات اللغة.
٢. دراسة فاعلية برنامج إرشادي لمعلمات رياض الأطفال لاختيار برامج الواقع المعزز المناسبة لتعليم الأطفال في ضوء ثقافة منتسوري.
٣. فاعلية برنامج قائم على الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة التحول الرقمي.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

١. أحمد إبراهيم (٢٠١٩): فاعلية برنامج على الأنشطة القصصية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة في مدينة عمان، المجلة الهامشية، جامعة الاسراء الاردن.

٢. أحمد بارباع. (٢٠١٨): التعلم الممتع. منشور في:

www.qps.edu.sa/booksdownload/s2.docxu

٣. أحمد حسين اللقاني، وعلى أحمد الجمل (٢٠٠٣) : معجم المصطلحات المعرفية في المناهج وطرق التعليم، ط٢، القاهرة، عالم الكتب.

٤. أحمد بن عبد الله الدريويش، رجاء على عبد العليم (٢٠١٧): المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي، القاهرة، دار الفكر العربي.

٥. استبرق داود سالم (٢٠١٩): مهارات الاستعداد القرائي لدى أطفال الرياض التمهيدي، مجلة كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، مج٣، ع٣٠: ص٢٩: ١٢٠.

٦. أمل بنت حميد علي الطويرقي (٢٠٢١) مدى توافر استراتيجيات الواقع المعزز في المبكرة من وجهة نظر المعلمات، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، جامعة عين شمس . كلية التربية . الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع (٢٤٢)، ٢١٥ - ٢٦٠.

٧. أمل نصر الدين سليمان (٢٠١٧) : الواقع المعزز، القاهرة، دار الفكر العربي.

٨. أيه محمد محمد أحمد الغزولي (٢٠٢٣): الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة ذوي صعوبات التعلم قبل الأكاديمية، رسالة دكتوراه غير منشوره، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.

٩. تريزا إميل شكري (٢٠٢٠): فاعلية وحدة إثرائية في الاقتصاد المنزلي قائمة على استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية مهارات التفكير المتشبع ودافعية الإنجاز لتلميذات المرحلة الابتدائية، مجلة البحث العلمي في التربية، كلية التربية النوعية، جامعة الأسكندرية، العدد ٢١ سبتمبر ٢٠٢٠.

١٠. رامي محمود صالح (٢٠١٩): مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة في محافظة الزرقاء والعلاقة الارتباطية بينهما، مجلة دراسات العلوم التربوية، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، مج. ٤٦، ع. ٣، ٢٠١٩.

١١. رباب عبد الله العوضي (٢٠٢١) فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لدى أطفال الروضة مجلة بحوث ودراسات الطفولة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، ٣ (٥)، يونيو، ١٠٤٢ – ١٠٨٦.

١٢. رضا توفيق عبدالفتاح، عبدالعظيم صبري عبدالعظيم، سميرة أبو زيد عبده، (٢٠١٥): تنمية الاستعداد للقراءة من خلال تنويع التدريس وفاعليته في تحسين المهارات الحياتية للأطفال التوحديين، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، كلية التربية، جامعة حلوان، مج ٢١، ع ٢٤: ٣٩٩ – ٤٣٨.

١٣. ريم محمد بهيج فريد بهجات (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم على استراتيجية التعلم بالمشروعات في تنمية مهارات الحل الإبداعي للمشكلات لدى طفل الروضة، مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية، ٤٦٤، ج ٢، إبريل ٢٠٢١.

١٤. زينا خلف (٢٠١٩): أثر نموذج برونر الاستقبالي في اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، مجلة أبحاث التربية الأساسية، جامعة الموصل.

١٥. زينب يسري (٢٠١٩): تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدى طلاب رياض الأطفال، مجلة التربية والتعليم.
١٦. سعاد عباسي (٢٠١٠): التنشئة اللغوية لطفل ما قبل المدرسة، مجلة جسور المعرفة للتنمية والدراسات اللغوية، جامعة حسيبة بن بوعلي، الجزائر، مج ٦، ٤٤.
١٧. سعيد عبد المعز (٢٠١٩): دراما الطفل وأثرها في تنمية المفاهيم الحياتية لطفل الروضة، عالم الكتب، الرياض، السعودية.
١٨. سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠١٠): برامج الأطفال المحوسبة، الأردن، دار المسيرة.
١٩. شمسان المناعي (٢٠١٧): استراتيجيات التعليم الإبداعي أنشطة وتطبيقات عملية، مركز دبيونو، الأردن.
٢٠. طاهرة أحمد الطحان. (٢٠١٠). *مهارات الاستعداد للقراءة في الطفولة المبكرة* (ط٢). دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان.
٢١. عبدالله علي مصطفى (٢٠١٦) : مهارات اللغة العربية، الأردن، دار المسيرة.
٢٢. عبد الفتاح البجة. (٢٠٠٣). تعليم الأطفال المهارات القرائية والكتابية (ط٢). عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
٢٣. سميح أبو مغلي (٢٠٠٢) التنشئة الاجتماعية للطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان، [الأردن].

٢٤. عبد الله إسحاق عطارة، إسحاق محمد كنسارة (٢٠١٥). الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع.
٢٥. عبد الواحد الكبيسي (٢٠١٥): استراتيجيات التعليم الجامعي، مركز دبي لتعليم التفكير، الأردن.
٢٦. عبد الهادي السيد عبده، فاروق السيد عثمان (٢٠٠٢)، القياس والاختبارات النفسية أسس وأدوات، القاهرة، دار الفكر العربي
٢٧. عثمان نايف السواعي القحطاني (٢٠١٤): معلم الرياضيات الفعال، دار القلم، دبي .
٢٨. على الحفناوي. (٢٠١٥). بعض أساليب التدريس الحديثة، التعلم الممتع والمرح. منشور في: <http://elhefnawy.yoo7.com/t105-topic>
٢٩. فاطمة الزهراء مجدي عبد السميع. (٢٠٢٣). فاعلية برنامج قائم على الأنشطة الفنية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم. مجلة الطفولة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
٣٠. كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٩): تصميم البحوث الكيفية ومعالجتها إلكترونياً، ط٢، عالم الكتب، الإسكندرية.
٣١. محسن فارح (٢٠١٩). بناء العقلية العلمية، التعلم الممتع، جودة الحياة: غايات جديدة للتربية العلمية، المؤتمر العلمي الحادي والعشرون: التربية العلمية وجودة الحياة، الجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس، كلية التربية.

٣٢. محمد أبو بيه (٢٠١٦): كل ما تود أن تعرف عن الواقع الافتراضي والواقع المعزز، مقالة منشورة، البوابة العربية للأخبار التقنية، تم الاسترجاع من الموقع <http://aitnews.com>

٣٣. محمد عطية خميس (٢٠١٥): تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط، مجلة تكنولوجيا التعليم، مصر، ع (٢٥)، ج (٢)، ١ - ٣

٣٤. ماريان ميلاد منصور (٢٠١٧). أثر نمط عرض المحتوى الكلي / الجزئي القائم على تقنية الواقع المعزز على تنمية التنظيم الذاتي وكفاءة التعلم لدى طلاب الصف الأول الإعدادي. مجلة تكنولوجيا التعليم دراسات وبحوث، العدد (٣٠)، ١-٥٥.

٣٥. مرام فايز المومني المومني، (٢٠١٧): أثر استخدام اللعب على تطوير المفاهيم اللغوية والتفاعل الاجتماعي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، مجلة العلوم التربوية، كلية الدراسات العليا لتربية، جامعة القاهرة، مج ٢٥، ٢-٤٦٤-٤٤٠.

٣٦. مروة محمد خلف. (٢٠٢١). بيئة تعلم إلكترونية في تنمية مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع في التدريس الفعال لمادة التربية الموسيقية والدافعية نحو التعلم لطلاب الدراسات العليا. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.

٣٧. مريم بنت نزال العنزي، زينب مصطفى عبد العظيم هاشم (٢٠١٩): فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في اكتساب المفاهيم العلمية لدي أطفال فرط الحركة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية، المؤتمر الدولي الثاني

للتعليم النوعي، كلية التربية النوعية جامعة المنيا، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ع٢٢، مايو ٢٠١٩.

٣٨. ناهد فهمي عبد المقصود (٢٠١٧): أثر استخدام تطبيقات الواقع المعزز في إكساب المفاهيم العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، مج(١٧)، ع(٥)، ٣٠٩-٣٦٨.

٣٩. نجلاء أحمد أمين (٢٠٢٠) وعي معلمات الطفولة المبكرة بتقنية الواقع المعزز ووضع تصور مقترح لتطبيقها في مرحلة الطفولة المبكرة دراسة ميدانية، مجلة دراسات في الطفولة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة اسيوط العدد (١٤)، ١١٩-١٨٥.

٤٠. ندى سمير أحمد (٢٠٢٠). فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تصميم بطاقات تعليمية المرحلة رياض الأطفال، المجلة العربية للعلوم الاجتماعية المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية، مجلد (١)، العدد (١٨)، ١٩٤-٢٠٨.

٤١. نيفين بنت حمزة البركاني. (٢٠١٨). برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم المتمتع لمعلمات الرياضيات بالمرحلة الابتدائية بمدينة مكة المكرمة في ضوء واقع احتياجاتهن التدريبيه. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر- ع(١٧٧)، ٤٧٧-٥٣٦.

٤٢. هبه مصطفى محمد، هناء فؤاد على، وفاء محمود سعد (٢٠٢٠): أثر استخدام إستراتيجية الأغاني وأثره في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الانجليزية لدى طفل الروضة، مجلة بحوث ودراسات الطفولة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، ٢(٤)، ج١-ديسمبر، ٨٧-١١٦.

٤٣. همام محمود سلامة (٢٠٢٠): برنامج قائم على التعليم الممتع لتنمية مهارات الاستماع لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في الأردن، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، ١١٠ع، إبريل ٢٠٢٠، ٨٢٥.

٤٤. هناء محمد عثمان. (٢٠٢٠). "فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات التعلم الممتع لتعديل بعض العادات الغذائية الغير صحية لدى أطفال الروضة. مجلة الطفولة والتربية، (٤٣).

٤٥. هند حامد جاسم الجميلي (٢٠١٣): أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، رسالة ماجستير غير منشوره، كلية التربية الأساسية، جامعة ديالى، العراق.

٤٦. ولاء محمد عبد العزيز (٢٠٢٣): فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية KWL لتنمية مهارات انتاج العمل في المسرح لدى الطالبة المعلمة بقسم رياض الأطفال- جامعة الأزهر في ضوء التنمية المستدامة ورؤية مصر ٢٠٣٠، مجلة قطاع الدراسات الإنسانية، جامعة الأزهر.

٤٧. يوسف إبراهيم يوسف (٢٠٠٩): فاعلية برنامج لاكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر للأطفال متلازمة داون، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

ثانيا : المراجع الأجنبية :

48. Abbeduto,L.; Warren,S.; Conners,F.A.; (2007) : language development in Down syndrome : from the Paralinguistic period to the acquisition of Literacy mental Retardation and Developmental Disabilities Research

- reviews, international Journal of psycholinguistic, pp 247-261.
49. Ainley, M. & Hidi, S. (2014). Interest and enjoyment. In R. Pekrun & L. Linnenbrink - Garcia, (Eds.), International handbook of emotions in education, (pp. 205-227). Rutledge
50. Akçayır, M; Akçayır, G; Pektaş, H. M; Ocak, M. A; (2016): Augmented reality in science laboratories: the effects of augmented reality on university students' laboratory skills and attitudes toward science laboratories. *Computers in Human Behavior*, 57, 334–342.
51. Cai, S; Wang, X; Chiang, F.K; (2014): A case study of augmented reality simulation system application in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 37, 31–40.
52. Cerqueira, C. S., Ambrosio, A. M., & Kirner, C. (2021). Tangible user interface vocabulary to physically enhance space systems engineering tools. *Concurrent Engineering*, 27(4), 305-313.
53. Davidson, S. (2018). Multi-dimensional model of enjoyment: Development and validation of an enjoyment

- scale. [Unpublished Doctoral Dissertation], Embry-Riddle Aeronautical University, Florida.
54. Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. Handbook of research on educational communications and technology, 735-745.
55. Elise Moore. (2021). Parent's experience supporting learning outcomes for children with learning disabilities: A case study. Capella university.
56. Gahwaji, Nahla (2011): the effects of using interactive teaching programs on preschool Children's literacy development: case study clute institute for academic research, Dean ship of scientific research, king abdulaziz university
57. Huang, Y., Li, H., & Fong, R. (2016). Using augmented reality in early art education: a case study in Hong Kong kindergarten Early childhood development and care, 186 (6), pp. 879-894.
58. Hung, Y.-H.; Chen, C.-H.; Huang, S,W.:(2017): Applying Augmented Reality to Enhance Learning: A Study of Different Teaching Materials, Journal of Computer Assisted Learning, v33 n3 p252-266.

59. Kiryakova, G., Angelova, N., & yordanova, L. (2018). The potential of augmented reality to transform education into smart education, TEM journal, 7(3). pp 556-565.
60. Lan, Yu-Ju; Hsian, Indy Y. T.; Shih, Mei-Feng; (2018) : Effective Learning Design of Game-Based 3D Virtual Language Learning Environments for Special Education Students, Educational Technology & Society, v21 n3 p213-227.
61. Lee, k. (2012). Augmented reality in Education and training. Tech trends, 56 (2). 13-21.
62. Lucardie, Dorothy. (2014) the impact of fun and enjoyment on adult's learning, Procardia Social and Behavioral Sciences, 142, 439-446.
63. Lucardiea, Dorothy (2014). The impact of fun and enjoyment on adult's learning, Procedia Social and Behavioral Sciences, 142, 439
64. Lukander, A. (2021). Enhancing Customer Experience Through Sensory Perception: Case Restaurant Más.
65. L Kupchyk, A Litvinchuk. (2021). Constructing personal learning environments through ICT-mediated foreign

- language instruction. In Journal of physics: Conference series (Vol. 1840, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.
66. Meredith, Tamara R.; (2015) : Using Augmented Reality Tools to Enhance Children's Library Services, Technology, Knowledge and Learning, v20 n1 p71-77.
67. Meianna K. Debataraja, Pamela Hendra Heng, Sri Tiatri. (2023). The Influence of Phonics and Games Integrative Learning on Kindergarten Children's Reading Readiness. International Journal of Application on Social Science and Humanities, 1(1), 763-772
68. Perez, L., Contero, M. (2013). Delivering educational multimedia contents through an augmented reality application, case study on its impact on knowledge acquisition and Retention, journal of educational technology, vol (12), No (4).
69. Stotz, Megan; Columba, Lynn; (2018) : Using Augmented Reality to Teach Subtilizing with Preschool Students, Journal of Interactive Learning Research, v29 n4 p545-577.
70. Stefanie, S., Laswandi, H., & Meliana, S. (2023). The Application of Fun Learning Concept in Playgroup Classroom Interior Design. International Journal of

- Application on Social Science and Humanities, 1(1), 1200-1209.
71. Shea, A. (2014). Student Perception of a Mobile Augmented Reality Game and Willingness to Communicate in Japanese. Education in Learning Technologies, unpublished (Doctor Thesis). Pepperdine University, California United States.
72. Talebzadeha, Fatemeh, Samkanb& Mahmoud. (2015). Happiness for our children in schools: A conceptual model, International Conference on Education and Educational Psychology Procedia Social and Behavioral Sciences, 29, 1462-1471
73. Tobar-Muñoz, Hendrys; Baldiris, Silvia; Fabregat, Ramon; (2017): Augmented Reality Game-Based Learning: Enriching Students' Experience during Reading Comprehension Activities, Journal of Educational Computing Research, v55 n7 p901-936.
74. Vander welt (2020): linguistic abilities and peer rejection in kindergarten early education and development, v 31 , n2 , p308 – 322
75. Vincent, T., Nigay, L., Kurata, T.(2012) Classifying handheld augmented reality. Three categories linked by

- spatial happing. Retrieved at: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00757883/document>
76. Wenning. S. (2004), Classroom Management Styles Physics Teacher education Program Development psychology Monographs, 4. 1
77. Yoon, S; Anderson, E; Lin, J; Elinich, K; (2017): How Augmented Reality Enables Conceptual Understanding of Challenging Science Content. Journal Of Educational Technology & Society, 20(1), 156-166.
78. Yuliono, Tri; Sarwanto; Rintayati, Peduk; (2018): The Promising Roles of Augmented Reality in Educational Setting: A Review of the Literature, International Journal of Educational Methodology, v4 n3 p125-132.
79. Yuen, S. Yayuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: an overview and five directed for AR in education, journal of education technology development and Exchange, 4. (1) pp 119-140.

أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم

د/ منال سبحي)

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؛ وبناء على ذلك استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، القائم على التصميم التجريبي ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية للقياسين القبلي والبعدي؛ فالمجموعة الضابطة لم يتعرض الأطفال لأنشطة برامج الواقع المعزز الجاهزة، ولذا لا يؤثر على نتائج الدراسة؛ أما المجموعة التجريبية هي التي تعرض فيها الأطفال لأنشطة برامج الواقع المعزز لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديهم وفي ضوء ثقافة متعة التعلم؛ وقد قامت الباحثة بتصميم أدوات ومواد البحث المتمثلة في: استبانة تحديد مهارات

(*)

الاستعداد للقراءة، مقياس مهارات الاستعداد للقراءة، قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز، أنشطة الواقع المعزز.

واستخدم البحث المنهج التجريبي، وقد تم تطبيق أدوات البحث على عينة قوامها (٦٠) طفلا من أطفال الروضة، وقسمت إلى مجموعة تجريبية قوامها (٣٠) طفلا بروضه مشروع رحاب ، وأخرى ضابطة قوامها (٣٠) طفلا بالروضة الثالثة ، وتم تطبيق الأدوات قبليا وبعديا على مجموعتي البحث.

وأسفرت نتائج هذا البحث عن التالي:

- الأثر الإيجابي لبرامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة.
- التعلم من خلال الواقع المعزز بطرق أكثر فعالية عن الطرق التقليدية، ولذا يتحقق متعة التعلم.
- فاعلية المعالجة التجريبية لأدوات البحث قبليا وبعديا.

وفي ضوء النتائج أوصت الباحثة باستخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

الكلمات المفتاحية:

متعة التعلم - البرامج الجاهزة- الواقع المعزز- أطفال الروضة- الاستعداد للقراءة.

The impact of using augmented reality programs on developing reading readiness skills in light of the culture of learning pleasure

Abstract

The current research aimed to identify the impact of the use of ready-made augmented reality programs on the development of reading readiness skills in light of the culture of learning pleasure; accordingly, the researcher used the experimental method, based on an experimental design with two control and experimental groups for pre and post measurements; the control group did not expose children to the activities of ready-made augmented reality programs, so it does not affect the results of the study; the experimental group is the one in which children were exposed to augmented reality program activities to develop their reading readiness skills and achieve learning pleasure; The researcher designed the research tools and materials consisting of Reading readiness skills identification questionnaire, reading readiness skills scale, list of educational and technical criteria for selecting AR-ready programs, and AR activities.

The research used the experimental method, and the research tools were applied to a sample of (60) children, divided into an experimental group of (30) children in Project

Rehab kindergarten and a control group of (30) children, in The Third kindergarten and the tools were applied before and after the two research groups.

The results of this research are as follows:

- The positive impact of ready-made augmented reality programs on the development of reading readiness skills.
- Learning through augmented reality in more effective ways than traditional methods, so the pleasure of learning is achieved.
- The effectiveness of the experimental treatment of research tools before and after.

In light of the results, the researcher recommended the use of ready-made augmented reality programs to develop kindergarten children's reading readiness skills in light of the learning pleasure.

Keywords:

Digital radio - Language concepts - Radio programs - Radio technology - Sustainable development - Kindergarten children.