تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر في جدة

إعداد

أ/ الهنوف بنت صالح المرشد
كلية التربية- جامعة الملك عبد العزيز

د/ شروق بنت طلال باعثمان
كلية التربية- جامعة الملك عبد العزيز

تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر في جدة

الهنوف بنت صالح المرشد، شروق بنت طلال باعثمان.
كلية التربية- جامعة الملك عبد العزيز.
الايميل: stbaothman@kau.edu.sa

المستخلص:

هدفت الدِّراسة الحالية إلى معرفة تصورات مقدّمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر، وتنحصر هذه المهارات في المهارات المعرفية، والحسية، والحركية، والنفسية. اتبّعت الدِّراسة المنهج النوعي، واستخدمت أداة المقابلة لجمع البيانات، وبلغ عدد المشاركين (٩) من أخصائيي العلاج الطبيعي والوظيفي، ومعلمات الإعاقة الفكرية، والأخصائيين النفسيين. أشارت النتائج إلى اتفاق الأغلبية العظمى من المشاركين على أن الألعاب الإلكترونية لها دور فعَّال في تنمية المهارات المعرفية، مثل: الانتباه، والذاكرة، والتركيز، والدافعية نحو التعلم، كما تُسهم في تحقيق الأهداف التعليمية، وتساعد في مراعاة الفروق الفردية والتطور المعرفي بين الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية. أما فيما يتعلق بالمهارات الحسية، فقد اتفق جميع المشاركين على أن الألعاب الإلكترونية تسهم في تنمية الإدراك البصري، والسمعي، كما تحسن التآزر البصري الحركي لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، كما أظهرت النتائج ارتباط استخدام الألعاب الالكترونية مع الأطفال بتنمية مهاراتهم الحركية الكبيرة والدقيقة، كذلك أوضحت النتائج أن الألعاب الإلكترونية تحسن المهارات النفسية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، مثل: خفض القلق والتوتر، ورفع تقدير الذات، بالإضافة إلى تحقيق التفاعل الاجتماعي، ومن جانب آخر، أشارت النتائج -أيضاً- إلى أهمية توظيف الألعاب داخل الجلسات التعليمية والتدريبة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وقد أسفرت هذه النتائج عن عدد من التوصيات، منها: أهمية إقامة دورات توعوية وتثقيفية للأسر ولمقدمي الخدمات، يتم من خلالها التعريف بالألعاب الإلكترونية، وكيفية الاستفادة منها؛ لدعم مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، مرحلة التدخل المبكر، المهارات المعرفية والنفسية، والمهارات الحسية والحركية.

Service Providers' Perceptions of the Impact of Electronic Games on the Development of Children with Intellectual Disabilities in Early Intervention Programs in Jeddah

Alhanoof Saleh Almarshed, Shorouq Talal Baothman.
Faculty of Education – King Abdulaziz University.
E-mail: stbaothman@kau.edu.sa

Abstract:

The current study aimed to understand Service Providers' Perceptions toward the impact of electronic games on developing the skills of children with intellectual disability in early intervention programs. These skills are limited to cognitive, sensory, motor, and psychological skills. The study followed the qualitative approach, the interview tool was used to collect data, and the number of participants reached (9) physiotherapists and occupational therapists, teachers for intellectual disabilities, and psychologists. The results indicated that the vast majority of participants agreed that electronic games play an effective role in enhancing cognitive skills such as attention, memory, focus, and motivation towards learning. They also contribute to achieving educational goals and help cater to individual differences and cognitive development among children with intellectual disabilities. Regarding sensory skills, all participants concurred that electronic games help develop visual and auditory perception and improve visual-motor coordination in children with intellectual disabilities. Furthermore, the results showed a connection between electronic games and the development of both gross and fine motor skills. The findings also highlighted that electronic games improve psychological skills in children with intellectual disabilities, such as reducing anxiety and stress, boosting self-esteem, and facilitating social interaction. Additionally, the results emphasized the importance of incorporating games into educational and therapeutic sessions for children with intellectual disabilities. These findings led to several recommendations, including the need for awareness and educational workshops for families and service providers to introduce electronic games and how to leverage them to support the skills of children with intellectual disabilities.

Keywords: Electronic games, children with intellectual disabilities, early intervention stage, cognitive and psychological skills, sensory and motor skills.

المقدمة:

يشهد العالم حالياً تطورات علمية وتكنولوجية هائلة، حيث كان لهذه التطورات انعكاسات على مجالات الحياة المختلفة، بما في ذلك مجال التعليم والتأهيل. وعليه، سارعت عدد من الدول المتقدمة لوضع قوانين وتشريعات لاستثمار التقنيات الحديثة في العملية التعليمية والتأهيلية للأطفال عامة، ولذوي الإعاقات، ومنهم ذوو الإعاقة الفكرية خاصة. ومن أبرز الأنظمة والقوانين العالمية قانون تعليم الأفراد ذوي الإعاقة Individuals with Disabilities Education Act (IDEA,2004)، في الولايات المتحدة الأمريكية والذي نص على أهمية تحديد احتياجات كل طفل لديه إعاقة من التقنيات المساعدة وتضمينها في البرامج التربوية الفردية.

وعلى المستوى المحلي، تسعى هيئة رعاية الأشخاص ذوي الإعاقة (2023) إلى تمكين ذوي الإعاقة، وتعزيز مشاركتهم الفاعلة والشاملة في المجتمع، وتحسين الخدمات وتكاملها، وقد هدفت إحدى مبادراتها إلى استخدام التقنيات الحديثة في تقديم الخدمات لهم. كما سعت رؤية المملكة العربية السعودية (2030) إلى تحقيق التحول الرقمي، والتأكيد على أهمية مواكبة التقدم التقني لتحسين جودة الخدمات لجميع أفراد المجتمع، ومنهم ذوو الإعاقات في مختلف المجالات، ومن أهمها مجال التعليم والتأهيل. فأصبح اهتمام الأخصائيين في مختلف تخصصاتهم منصباً على كيفية توظيف التقنية الحديثة في العمليات التعليمية والتأهيلية (الشمري والعنزي، 2021)، وتسخيرها لخدمة الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث إن الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية يتميزون بخصائص واحتياجات متنوعة (المحتمي والمحتمي، 2022)، مما يتطلب وجود تقنيات حديثة تلبي احتياجاتهم المختلفة، وتستثير دافعيتهم (عبده، 2020). كما تؤدي التقنيات الحديثة وتطبيقاتها دوراً في نمو الأطفال ذهنياً، وزيادة دافعيتهم، فالتعلم إذا امتزج بالمتعة والمرح زاد من النمو المعرفي، والتطور الذهني (الخميسي، 2023).

ومن هذه التقنيات الحديثة والمنتشرة في الوقت الحالي الألعاب الإلكترونية، حيث تعد وسيلة محفزة وفعَّالة، تتضمَّن ميزات وإمكانيات تُسَاهِم في تطوير مهارات ذوي الإعاقة الفكرية (Cinquin et al, 2019)، كما أن توظيف هذه الألعاب يمكن أن يوفر بيئة تعليمية وتأهيلية تحفز دافعية الطفل للتعلم؛ وذلك لما توفره من عناصر التسلية والتشويق والإثارة (جابر، 2020). كذلك تسهم في تحقيق أكبر قدر من أهداف العملية التعليمية (مقابلة، 2020).

وتحظى الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين؛ نظراً لتأثيرها الكبير على نمو الأطفال وتطورهم في الجوانب المعرفية، والاجتماعية، والحركية، والتربوية، والنفسية (2021، Adzic et al). وتسعى إلى تحقيق تعليم وتأهيل أكثر جودة ومواءمة لسمة العصر الذي نعيش فيه (الشمري والعنزي، 2021). بالإضافة إلى تحقيق أهداف برامج التدخل المبكر، من خلال تطويرهم ومساعدتهم على تلقي الخدمات التعليمية التي يحتاجونها (سُليمان، 2020). حيث تُعدُّ برامج التدخلُ المبكّرُ المنطلق الرئيسي في تقديم الخدمات التعليمية، والتأهيلية بعد تشخيص الإعاقة، وعليها تقع مسؤولية تقديم الدعم المناسب في هذه المرحلة المهمة من عمر الطفل، بهدف تعزيز قدراته، والتقليل من تأثير الإعاقة عليه (Fuller& Kaiser,2020).

وحتى يتسنى لنا تحقيق الاستفادة القصوى من الألعاب الإلكترونية في العمليات التعليمية والتأهيلية؛ فلابد أن يمتلك المعلمون، والأخصائيون الكفايات المهنية والتقنية اللازمة، وهذا ما دعا الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (International Society for Technology in Education, ISTE) إلى التأكيد على ضرورة امتلاك المعلمين لمهارات التعليم التقني في مختلف المراحل،

والفئات التعليمية، كما وضعت معايير لرفع كفاءة المعلمين وقدراتهم الإنتاجية في مجال التقنيات الجديدة، وذلك من خلال تقديم برامج تدريبية خاصة بهم من قبل المنظمات الحكومية للتعليم (Wilson et al ,2020). وتأكيداً على ذلك أوصت دِّراسة العبيدان (2022) بضرورة تدريب معلمي الإعاقة الفكرية على استخدام الألعاب الإلكترونية في عمليات التعليم، والتأهيل.

وبناءً على ما سبق تتضح أهمية معرفة تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر.

مشكلة الدِّراسة وتساؤلاتها:

تهتم وزارة التعليم السعودية بالأطفال ذوي الإعاقة، وخاصة ذوي الإعاقة الفكرية، وذلك من خلال اهتمامها بتطبيق أساليب التعليم والتأهيل الحديثة، إلا أنه تبين بعد الاطلاع على دليل المعلم لطرق واستراتيجيات التدريس في مرحلة التدخل المبكر من الميلاد حتى عمر ست سنوات؛ افتقار الدليل إلى أهم استراتيجيات طرق التدريس، وهي التعليم عن طريق التقنية الحديثة التي منها الألعاب الإلكترونية (وزارة التعليم، 2021).

بالإضافة إلى قلة الأبحاث والدِّراسات العربية والمحلية - على حد علم الباحثتين- التي اهتمت بالتعرف على تصورات العاملين في برامج التدخل المبكر حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في محافظة جدة؛ إذ ركزت أغلبُ الدِّراسات على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الأطفال من ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، واهتمت بوجهات نظر معلمي صعوبات التعلم للمرحلة الابتدائية في استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية المهارات التعليمية، ومن تلك الدِّراسات: (بدوي وآخرون، 2023؛ رمانة،2020؛ سليمان، 2021 ؛ البوريني، 2021). أما الدِّراسات الأجنبية فقد ركزت معظمها على الأثر الإيجابي للألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقات النمائية كذوي الشلل الدماغي، وذوي اضطراب طيف التوحد (Lee el al. ,2023؛ Golden el al. ,2022؛ Pan el al. ,2022؛ Vukićević el al. ,2019؛ Arnoni el al. ,2019).

وقد لاحظت الباحثتان من خلال خبرتهما في أحد برامج التدخل المبكر للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ وجود قصور واضح في تنمية القدرات المعرفية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، كالانتباه، والتذكر، وترى الباحثتان أن هذا القصور ربما يكون بسبب استخدام أساليب التعليم التقليدية في تنمية هذه القدرات المعرفية. كما لاحظت الباحثتان انجذابُ معظمِ الأطفال للألعاب الإلكترونية عند توظيفها ضمن الإستراتيجيات التعليمية، التي تهدف إلى تنمية قدراتهم، ومهاراتهم إلى أقصى درجة ممكنة، فقد ساهمت الألعاب الإلكترونية في تعزيز قدرات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مجالات النمو المختلفة، وخاصة المهارات المعرفية، والمهارات الحسية والحركية، وغيرها من المجالات المختلفة.

وقد جاء ذلك متوافقاً مع نتائج الدِّراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثتان على ثمانية من الأخصائيين في التربية الخاصة والعلاج الوظيفي والطبيعي، وهدفت إلى التعرف على اتجاهات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر، وأظهرت النتائج أن بعض الأخصائيين يستخدمون الأساليب التقليدية في عمليات التأهيل والتعليم للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية. مع أن استخدام الأساليب التعليمية

والتأهيلية الحديثة بما فيها الألعاب الإلكترونية يوفر بيئة تعليمية وتأهيلية جاذبة تستثير دافعية الأطفال للتعلم (جابر، 2020)، أيضاً كشفت الدِّراسة عدم امتلاك الأخصائيين الخبرة، والمهارات الكافية في توظيف الألعاب الإلكترونية في العمليات التأهيلية والتعليمية، بالإضافة إلى القصور في تقديم دورات تدريبية للأخصائيين حول توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية والتأهيلية.

وتشير الإحصائيات المحلية إلى أن عدد الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين ببرامج التدخل المبكر لعام2023 في المملكة العربية السعودية بلغ 2954 طفلاً (وزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية، 2023). وهو عدد ليس بالقليل؛ مما يتطلب تعليم وتأهيل الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية من خلال تطبيق أساليب التعليم والتأهيل الحديثة مثل الألعاب الإلكترونية.

وبناءً على ما سبق؛ جاءت هذه الدِّراسة للكشف عن تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر في جدة؛ إذ تكمنُ مشكلةُ الدِّراسة في الإجابة عن السؤالِ الرئيس التالي:

ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر في جدة؟

ويتفرع من هذا التساؤل الأسئلة التالية:

١. ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات المعرفية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟
٢. ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحسية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟
٣. ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحركية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟
٤. ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات النفسية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟
٥. ما تصورات مقدمي الخدمات حول أهمية وجود الألعاب الإلكترونية داخل برامج التدخل المبكر للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية ؟

أهداف الدِّراسة:

تهدف الدِّراسة إلى:

١. الكشف عن أهمية تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر في جدة.
٢. التعرف إلى تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات المعرفية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر.
٣. تحديد تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحركية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر.
٤. توضيح تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحركية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر.

٥. الكشف عن تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات النفسية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر.
٦. التعرف إلى تصورات مقدمي الخدمات حول أهمية وجود الألعاب الإلكترونية داخل برامج التدخل المبكر للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية .

أهمية الدِّراسة:

الأهمية النظرية:

قد تعد الدِّراسة الحالية إضافة علمية في مجال التربية الخاصة بشكل عام، والإعاقة الفكرية بشكل خاص؛ إذ أنها تعتبر من الدِّراسات القليلة التي تهدف إلى معرفة تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر بمنهجية نوعية، والذي قد يكون مختلفاً عما اعتمدته الدِّراسات العربية والأجنبية السابقة باعتمادها على المنهجين التجريبي والوصفي، كما تهتم الدِّراسة الحالية بالتعرف على تصورات العاملين مع الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية وتحديدا في برامج التدخل المبكر، وهو ما قد يثري المكتبات العربية والأدبيات المتعلقة بالتوجهات الحديثة في تعليم الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة التدخل المبكر.

الأهمية التطبيقية:

تكمن الأهمية التطبيقية لهذه الدِّراسة فيما يلي:

١. قد تساعد نتائج الدِّراسة وتوصياتها المختصين في برامج التدخل المبكر والمسؤولين وصانعي القرار في وزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية ووزارة التعليم في تحسين وتطوير الخدمات التعليمية والتأهيلية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية من خلال توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهاراتهم، بما يتناسب مع التوجهات الحديثة التي تسعى إليها المملكة العربية السعودية.
٢. قد تُسهم نتائج الدِّراسة في تشجيع المعلمين على توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
٣. قد تُفيد نتائج هذه الدِّراسة في لفت نظر الجهات الرسمية إلى أهمية تدريب العاملين أثناء الخدمة على توظيف التقنية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة وتعليمهم وتأهيلهم، إلى جانب ذلك تضمين الكفايات المتعلقة بتوظيف التقنية في برامج إعداد المعلم.

حدود الدِّراسة:

الحدود الموضوعية: اقتصرت هذه الدِّراسة في البحث عن تصورات معلمات ذوي الإعاقة الفكرية، وأخصائيين العلاج الطبيعي، والوظيفي، والنفسي، العاملين في برامج التدخل المبكر حول أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدِّراسة في مراكز التدخل المبكر التابعة لوزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية، بالإضافة إلى مدارس التدخل المبكر التابعة لوزارة التعليم في محافظة جدة.

الحدود البشرية: اقتصرت هذه الدِّراسة على معلمات ذوي الإعاقة الفكرية في المدارس التابعة لوزارة التعليم، بالإضافة إلى أخصائيين العلاج الطبيعي، والوظيفي، والنفسي، ومعلمات

ذوي الإعاقة الفكرية العاملين في مراكز التدخل المبكر لذوي الإعاقة التابعة لوزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية.

الحدود الزمانية: تم إجراء الدِّراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام ١٤٤٥هـ

مصطلحات الدِّراسة:

التصورات (Perceptions):

عرف القسيم (2020) التصورات بأنها "ما يمتلكه الأفراد من صور ذهنية، أو بنى عقلية حول القضايا أو الأحداث أو الأشياء، والتي تعبر بدورها عن الكيفية التي يدركون بها القضايا أو الأحداث أو الأشياء أو يفهمونها، وتتضمن في جانب منها مواقفهم الشخصية حيالها"(ص. 158).

ويمكن تعريفها إجرائياً بأنها: الصورة الذهنية أو التصور الخاص الذي يدركه الأخصائيون العاملون في برامج التدخل المبكر حول أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية بناءً على خبراتهم وممارستهم العملية، وهي بدورها تعبر عن اعتقاداتهم، وتصوراتهم، واتجاهاتهم، وتوجه سلوكياتهم.

مقدمي الخدمات في برامج التدخل المبكر(Service Providers' in Early Intervention Programs):

عرفت وزارة التعليم (2021) مقدمي الخدمات في برامج التدخل المبكر بأنهم: "مجموعة من المختصين يمتلكون معارف وقدرات ومهارات ولهم أهداف مشتركة ينسقون ويتعاونون فيما بينهم لتحقيقها بكفاءة" (ص.5).

وتعرفهم الدِّراسة إجرائياً: بأنهم فريق متعدد التخصصات يتكون من أخصائيين التربية الخاصة وأخصائيين الخدمات المساندة كأخصائي العلاج الطبيعي والوظيفي والأخصائي النفسي حيث يُقَدمونَ الخدمات التعليمية والتأهيلية المدعومة بالألعاب الإلكترونية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية ما بين سن الميلاد حتى 6 سنوات وفقًا لاحتياجاتهم والأهداف المطلوب تحقيقها.

الإعاقة الفكرية (Intellectual Disability):

عرفت الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية الإعاقة الفكرية بأنها: إعاقة تتصف بقصور كبير في الأداء الفكري الذي يشير إلى القدرة العقلية العامة، وعجز في السلوك التكيفي المتمثل في عدد من المهارات المفاهيمية، والاجتماعية، واليومية، والعملية التي تظهر قبل سن 22 عاماً (AAIDD ,2021).

وتعرف الدِّراسة الحالية الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية إجرائياً بأنهم: الأطفال الذين تراوحت أعمارهم ما بين سن الميلاد حتى 6 سنوات، وتم تشخيصهم بأن لديهم عجزاً واضحاً في الأداء الفكري مع وجود قصور في مجالين أو أكثر للسلوك التكيفي وفقاً لاختبارات الذكاء المطبقة بمراكز التدخل المبكر الملتحقين بها.

الألعاب الإلكترونية (Electronic Games):

تعرف العنزي (2022) الألعاب الإلكترونية بأنها "وسيلة تعليمية اعتمد تصميمها على التقنية، وتهدف إلى مزج العملية التعليمية بالترفيه والتسلية بواسطة تقديم لعبة إلكترونية تعليمية تكسب الطفل مهارات عديدة، وتنمي المفاهيم والمعارف لديه" (ص.100).

ويمكن تعريفها إجرائياً: بأنها مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يتم تشغيلها عبر جهاز الحاسب، أو استخدام شاشة التلفاز، أو الشبكة العنكبوتية، أو الهواتف النقالة، أو أجهزة الفيديو بهدف تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية المتنوعة.

المهارات(Skills) :

"هي مجموعة من السلوكيات التي يكتسبها الطفل ذو الإعاقة الفكرية عبر أنشطة الألعاب الجماعية داخل المركز، وتتمثل في مهارات التفاعل الاجتماعي، والمهارات الحركية" (يعيشي وفاطمة، 2022، ص.14).

وتعرفها الدراسة إجرائياً بأنها: قدرة الطفل ذي الإعاقة الفكرية على أداء نشاط باستخدام الألعاب الإلكترونية بسرعة وسهولة وكفاءة، بحيث يؤدي هذا النشاط إلى تطور في مهارات الطفل ذي الإعاقة الفكرية سواء المعرفية، أو النفسية، أو الحركية، أو الحسية.

المهارات المعرفية (Cognitive Skills):

عرف أحمد وعبد البديع (2022) المهارات المعرفية بأنها: مجموعة من المهارات التي يستخدمها الفرد في التعامل مع المثيرات البيئية، وتتمثل في الانتباه، والإدراك، والتصنيف، والتمييز.

وتعرفها الدراسة إجرائياً بأنها: المهارات المعرفية القابلة للتحسين لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية باستخدام الألعاب الإلكترونية في الجلسات التدريبية والتعليمية، وتتمثل في: الانتباه، والتذكر، والتركيز.

المهارات الحسية (Sensory Skills):

هي قدرة الدماغ على تفسير المعلومات الحسية الواردة من البيئية المحيطة بالفرد، والتي يتلقاها من خلال الحواس (اللمس، السمع، البصر، التذوق، الشم)؛ مما يساعد الفرد على فهم بيئته والتفاعل معها (senia, 2013).

وتعرفها الدِّراسة إجرائياً بأنها: المهارات الحسية والإدراكية القابلة للتحسين لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية والتي تمكنهم من تفسير المعلومات وفهمها من خلال حواس (البصر، السمع، اللمس) عند استخدام الألعاب الإلكترونية في الجلسات التدريبية والتعليمية في برامج التدخل المبكر.

المهارات الحركية (kinetic Skills):

هي تلك القدرات المكتسبة الفطرية التي يؤديها الفرد مثل: المشي، والقفز، والجري، والتعلق(يوسف وآخرون، 2020).

وتعرف الدِّراسة الحالية المهارات الحركية إجرائياً بأنها: القدرات الحركية القابلة للتحسين التي تُمكن الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية من استخدام العضلات الحركية بسهولة وكفاءة عند استخدام الألعاب الإلكترونية في الجلسات التدريبية والتعليمية لمرحلة التدخل المبكر.

المهارات النفسية (Psychological Skills):

"هي القدرات التي تتعلق بالتحكم في العواطف والمشاعر الشخصية، والتفكير الإيجابي، والتحليل الذاتي، وتشمل: القدرة في إدارة التوتر والضغوط النفسية، وتنظيم الوقت، والتعامل مع التحديات اليومية" (الصادق، 2023، ص.6).

وتعرفها الدراسة إجرائياً بأنها: القدرات النفسية القابلة للتحسين التي تُمكن الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة التدخل المبكر من التعامل مع العواطف، والمشاعر، والأفكار عند استخدام الألعاب الإلكترونية بطريقة صحيحة ومتوازنة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الإطار النظري:

المحور الأول : الإعاقة الفكرية

تُعدُّ الإعاقة الفكرية واحدةً من أقدم فئات الإعاقات التي عرفتها البشرية، وقد أشير إليها في التاريخ القديم للحضارات المصرية، واليونانية، والرومانية؛ لوضوح علامتها التي تَحظى على اهتمام المجتمعات (Jamis,2006). ويهتم الباحثون في مختلف مجالات المعرفة بذوي الإعاقة الفكرية، مثل: علم الاجتماع، والنفس، والقانون، والطب، والتربية؛ ويعزى ذلك إلى تعدد الجهات التي تسعى إلى إيضاح وتفسير هذه الظاهرة، وأثرها على المجتمع (الروسان، 2018).

مفهوم الإعاقة الفكرية:

لقد شاع عدد من التعريفات حول الإعاقة الفكرية منذ بدايات ظهورها، وحظيت باهتمام جميع الحضارات والعصور وعلى مختلف الميادين؛ فقد اتجهت بعضُ تعريفات الإعاقة الفكرية إلى المنحى الطبي، وبعضُ آخر إلى المنحى السلوكي، وفيما يأتي ستعرض الدِّراسة أهم تلك التعريفات: عُرِّفتِ الإعاقة الفكرية بأنها " ذلك القصور أو العجز الذي يتسم بالانخفاض الدال الواضح في كل من: الوظائفِ العقلية، والسلوكِ التكيفي، والذي يظهر ويُعبَّرُ عنه من خلال القصور في المهارات المفاهيمية، والمهارات الاجتماعية، ومهارات الأداء العمليةِ التكيفية، على أن يظهر هذا القصور قبل سن 18 عامًا " (وزارة التعليم، 2018، ص. 8).

أما تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية (2010) American Association on Intellectual and Developmental Disabilities، فقد صدر واصفًا الإعاقة الفكرية بذلك القصور الواضح في كلٍّ من الأداء الوظيفي الفكري والسلوك التكيفي الذي يتمثل في المهارات التكيفية المفاهيمية والاجتماعية والعملية، وتظهر قبل سن 18عاماً.

وعرف الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية (DSM-5) الإعاقة الفكرية بأنها اضطراب يظهر خلال فترة النمو يصاحبه عجز في الأداء الفكري والتكيفي (American Psychiatric Association , 2013).

وأخيراً جاء تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية American (2021) Association on Intellectual and Developmental Disabilities، هو أحدث تلك التعريفات حيث عرَّفتْ الإعاقة الفكرية بأنها: إعاقة تتصف بقصور كبير في الأداء الفكري الذي يُشير إلى القدرة العقلية العامة، وعجز في السلوك التكيفي المتمثل في عدد من المهارات المفاهيمية، والاجتماعية، واليومية، والعملية التي تظهر قبل سن 22 عاماً.

ويختلف تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية (2010) عما سبقه من تعريفات، وذلك في ضوء تضمينه لمصطلح " الإعاقة الفكرية " مصطلحاً رسميًا بدلًا من "التخلف العقلي "، وجاء في صيغته موضحًا ومطابقًا لتعريف جروسمان لعام (1983) ولكزان (1992) من ناحية ذكره لمحكات ومعايير محددة مثل الأداء الفكري، والذي يقل بانحرافين معياريين عن المتوسط العام للذكاء، بالإضافة إلى وجود انحرافين معياريين عن المتوسط في السلوك التكيفي، شريطة أن تظهر هذه الأعراضُ من الولادة وحتى سن الثامنة عشرة (الوابلي، 2020).

في حين يختلف تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية (2021) عما سبقه من تعريفات، وذلك في تضمينه للفترة النمائية التي تظهر فيها الإعاقة قبل سن (22) عاماً بدلًا من (18) عاماً.

أما فيما يتعلق بتصنيف الإعاقة الفكرية فإن الجمعية الأمريكية للإعاقات الفكرية والنمائية تعتمد على مستوى الحاجة إلى الدعم (AAIDD,2021). في حين أن الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية والعقلية في نسخته الخامسة (DSM-5) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disordersيعتمد على فترة النمو مشتملاً على العجز في الأداء العقلي التكيفي في مجال المفاهيم والمجالات الاجتماعية والعملية (DSMD -5, 2013).

المحور الثاني: التدخل المبكّر

يتميز العصر الحديث بالتركيز على بناء شخصية الطفل من جوانبَ متُعدُّدةٍ، باعتباره أحد الأعمدة الأساسية التي تُنهض بها الأمة، وخاصة في المراحل الأولى من حياته؛ لما لها من أهمية بالغة في شتى جوانب النمو المعرفي، الجسدي، والحركي، والنفسي، واللغوي، وأيُّ خلل في أحد هذه الجوانب قد يؤثر سلباً على مراحل النمو اللاحقة. فإذا كانت مرحلة الطفولة المبكّرة مهمةً للأطفال من غير ذوي الإعاقة، فهي أكثر أهميةً في حياة الأطفال ذوي الإعاقة والمعرضين لخطر الإعاقة (المالكي والمالكي، 2023). فبرامج التدخل المبكّر تبذل قُصارى جهدِها على تقديم الدعم اللازم وبالشكل الصحيح بالنسبة للطفل وأسرته (الياصجين، 2021).

مفهوم التدخل المبكّر:

عرَّفت الجمعية الأمريكية للسمع والنطق واللغة (2022) - The American Speech Language - Hearing Association (ASHA) التدخلَ المبكّرَ بأنه: مجموعة من البرامج العلاجية الداعمة للأطفال من الولادة وحتى عمر 8 سنوات، سواء لذوي الإعاقة، أو للأطفال المعرضين للإعاقة، أو من يعانون من مشاكل طبية، أو اجتماعية، أو نفسية. كما عرّف قانونُ تعليمِ الأفراد ذوي الإعاقات (2004) IDEA التدخل المبكّر بأنه: مجموعة من الخدمات العلاجية التي تقدمها الجهات العامة والخاصة بهدف تعزيز نمو وإمكانيات الأطفال ذوي الإعاقة منذ الولادة وحتى سن ثلاث سنوات وتلبية احتياجات أسرهم. وأما على المستوى المحلي فذكرت وزارة التعليم (2016) تعريفاً للتدخل المبكّر بأنه " التدخل العاجل قبل ظهور الصعوبات وذلك لمساعدة الأطفال من ذوي الإعاقة وأسرهم، فهو نظام خدمات تربوي وعلاجي ووقائي يقدم للأطفال منذ الأيام أو الأسابيع الأولى بعد ولادتهم، وخاصة لمن هم في خطر حسب المنظور العلمي الذي يعتمد على التاريخ الأسري ومسار الحمل وحالة الولادة وما بعدها لتحديد ذلك" (ص. 14).

أهمية برامج التدخل المبكّر:

يدرك الخبراء في مجال التربية الخاصة أهميةَ التدخل المبكّر؛ نظراً لدوره الحيوي في الوقاية من التأخر في النمو والحد من تفاقم آثار الإعاقة ومعالجتها (الردادي وسليماني، 2023). حيث إنَّ السنوات الأولى من عمر الطفل مهمة للغاية؛ لنمو بعضُ المراكز العصبية والحسية في الجهاز العصبي للطفل التي لا تزال في طور التشكيل (العجمي، 2011). لذلك يُعدُّ التدخلُ المبكّرُ نقطةَ انطلاق لهذه المرحلة الهامة في تقديم الخدمات التعليمية والتأهيلية والنفسية بعد تشخيص الإعاقة أو عند الاشتباه بوجود أي مشكلة في النمو، وعليها تقع مسؤولية تقديم الدعم المناسب في هذه المرحلة المهمة والحرجة من عمر الطفل (Fuller & Kaiser, 2020).

بالتالي تكمن أهمية التدخل المبكّر في تعزيز أداء الأطفال ذوي الإعاقة، ومهاراتهم الشخصية، وتوافقهم النفسي، والاجتماعي، وتحسين الناحية الصحية لهم (القضاة والهياجنة، 2022). كما تسعى في استثمار هذه المرحلة العُمريَّةِ لتطوير القدرات المعرفية واللغوية والاستقلالية والحركية للطفل (صبح، 2019). وكذلك إن تقديم خدمات التدخل المبكّر يطور من الأنماط والسلوكيات التي تكون قاعدة لمهارات النمو اللاحقة للطفل (البلاوي، 2018). بالإضافة إلى ذلك، تؤكد العديد من الدِّراسات أن سلوك الأطفال الذين نشأوا في بيئات محرومة أو مضطربة يتحسن بشكل ملحوظ من خلال وضعهم في ظروف بيئية أفضل حيث يوفر التدخل المبكّر البيئةَ التربوية المناسبة لجميع فئات ذوي الإعاقة (السماحي، 2022). ولا يفوتنا أن ننوه إلى، أن التدخلَ المبكّرَ كلما كان في وقت متقدم، كلما ساهم في تقليل الفروق التطورية بين الأطفال ذوي الإعاقة (الجمعية العلمية الملكية، 2020).

ولابد من الإشارة، إلى أن خدمات التدخل المبكّر لا تقتصر على ما يُقدَّمُ من خدمات للطفل فخدماته تمتد إلى الأسرة حيث يوجهها إلى كيفية التعامل مع الطفل ذي الإعاقة قبل أن تتطور لديهم أنماطُ الرعاية وردودُ الفعل غيرُ البنّاءةِ، كما يحسن الحالة الصحية والنمائية العامة للطفل ذو الإعاقة، وبالتالي يقلل من التكاليف المادية للرعاية الطبية وغير الطبية التي قد تحتاجها هذه الفئة من الأطفال في المستقبل (صبح، 2019). وتساهم خدمات التدخل المبكّر أيضاً في تحسين جَودةِ حياة الأطفال ذوي الإعاقة وأسرهم والتعايش مع التحديات التي يوجهونها (سليمان، 2020). ويأتي ذلك في إطار برنامج رؤية المملكة 2030 الذي يسعى إلى تحسين أنماط حياة الأفراد والأسر وبناء مجتمع ينعم بحياة متوازنة من خلال تهيئة البيئة المناسبة (مشروع سلام، 2021).

المحور الثالث: الألعاب الإلكترونية

يُعدُّ اللعب عنصراً أساسياً ومهماً في تعليم وتدريب الطفل حيث أعرب الفلاسفة والمنظرون عبر التاريخ أمثال أفلاطون وبياجيه وروسو وفيجوتكسي عن الدور الإيجابي للعب في تنمية الطفل وتعليمه وتدريبه (Acquah & Katz, 2020)، فمن أهم الحقائق التي يشير إليها بعضُ علماء نفس النمو هي أن اللعب يُعدُّ أحد أهمِّ الضروريات لتحقيق النمو السليم للطفل، فلا يمكن أن نتجاهل كتربويين دور اللعب في تنمية مختلف الجوانب العقلية والمعرفية والجسدية والاجتماعية واللغوية والمهارية لدى الأطفال (عليوة، 2017). وفي ظل التطور التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي فقد ظهرت العديد من الألعاب الإلكترونية التي لاقت انتشاراً واسعاً، حيث إنها استحوذت على اهتمام كل من الصغار والكبار مما جعلهم يقضون أوقاتاً لا يستهان بها في ممارسة هذه الألعاب باعتبار أنها واحدة من أهم أدوات الترفيه (Hamari& Keronen , 2017).

من هنا اتجه التربويون إلى محاولة استثمار هذه الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية والتأهيلية، والاستفادة منها بطريقة مفيدة وآمنة في مجالات متنوعة بدلاً من احتكارها في مجال الترفيه فقط (جابر، 2020).

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تُعدُّدت المفاهيم التي ألقت الضوء على الألعاب الإلكترونية؛ وذلك لاختلاف الجوانب التي ينظر إليها الباحثون، وعرفت الشهراني وفلمبان (2020) الألعاب الإلكترونية بأنها: "نشاط على جهاز إلكتروني يتم توظيفه لأهداف محددة، يُصمَّمُ وفق قدرات وإمكانيات المتعلم ويتفاعل معه بإيجابية ويكون المفهوم الذي تعلمه للتوصل إلى نتائج معززة" (ص. 218). كما عُرّفت بأنها: "برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب وتستخدم تقنية الوسائط المتُعدُّدة ممزوجة بالترفيه والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام الأطفال، وتثير دافعتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل وهي تُطبَّقُ وفق إجراءات وتعليمات يتبعها الأطفال لتحقيق أهداف تعليمية محددة " (الجهني،2021، ص. 184). كذلك ذكر أدزيتش وآخرون(2021) Adzic et al, تعريفاً آخر للألعاب الإلكترونية فهي: نشاط هادف وموجه ينفذ عن طريق الأجهزة الإلكترونية، ويحكمه مجموعة القواعد والقوانين التي يتبعها الأطفال بغرض تنمية معارف ومهارات واتجاهات محددة لديهم.

وفي ضوء ما سبق؛ يمكن استنباط تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: برمجيات أو أجهزة إلكترونية أو تطبيقات إلكترونية يتم توظيفها وفق قدرات وإمكانيات الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة لتثير دافعيتهم بهدف تحقيق أهداف تعليمية أو مهارية أو نمائية.

دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية:

انطلاقًا لما تسعى إليه المملكة العربية السعودية من إسهامات في سبيل تطوير التعليم والتأهيل، وإعداد مقدمي الخدمات في جميع المجالات، ورفع كفاءة أدائهم، وتفعيل التقنيات الحديثة المساندة في البيئة المحفزة، وتحقيقًا لأهداف رؤية المملكة 2030 الطموحة والشاملة (المالكي وشعبان، 2020)؛ أصبحت الألعاب الإلكترونية جُزءًا من ثقافة الطفل؛ لما لها من فوائدَ تربويةٍ، وترفيهية، واجتماعية، ونفسية، وجسمية، تسهم في تنمية مهاراتهم وقدراتهم المختلفة وإشباع حاجاتهم ورغباتهم وميولهم (محمد وابن عمار، 2022). خاصةً وأن الألعاب الإلكترونية أثبتت فاعليتها الكبيرة في تعليم فئات ذوي الإعاقة وتدريبهم، بما فيهم ذوي الإعاقة الفكرية (Cinquin et al., 2019).

تُعدُّ الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت التقدّمَ العلميَّ والثورةَ التكنولوجيةَ (محمد ابن عمار، 2022). إذ إنها أداة حديثة لدمج اللعب بكفاءة داخل الفصول الدراسية (السيد، 2018). خاصةً أن الألعاب الإلكترونية تتسم بطابع مرح ومسلٍّ يمنح الأطفال البهجة والسرور في أثناء العملية التعليمية؛ مما يدعم تكوين اتجاهات إيجابية لديهم نحو التعلم وتحقيق الأهداف التعليمية (إبراهيم، 2022). وأضاف السيد (2021) أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير إيجابي على عدد من المهارات البصرية، والمكانية، وتعزيز مهارات حل المشكلات وتحسين المفردات اللغوية، كما أنها تسهم في خفض القلق والتوتر لدى الأطفال.

ومما تجدر الإشارة إليه، أن هناك علاقةً وثيقةً بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية الأطفال ذوي الإعاقة نحو التعلم (أبو عباه والمهنا، 2022). وفي هذا الإطار أكدت زهرة وآخرون (2021) وبان وآخرون (2022) .Pan et al أن الألعاب الإلكترونية تعمل على إثارة التفكير لدى الأطفال، كما تساهم في تنمية الذاكرة، وتحفيز التركيز والانتباه، وتنشيط الذكاء، وتؤدي دورًا مهمًا في تحسين الحركة الوظيفية للأطفال ذوي الإعاقة، وتعزيز التوازن، والتناسق، وردّود الفعل البصرية والسمعية. وتضيف بيومي (2019) أن الألعاب الإلكترونيّة تسهم في الاستمتاع، واكتساب الخبرة، وتحقق النمو في جميع المجالات المعرفية، الوجدانية، والمهارية، كما أنها تُعوّد الأطفال على الالتزام بالقوانين، وتنمي لديهم حِس الملاحظة والإصغاء.

ومما لا شك فيه، أن الألعاب الإلكترونية تتميز بكونها إستراتيجية تعليمية واسعة المجال، إذ يمكن استخدامها في العديد من التخصصات والتوجهات الحديثة (عباس، 2018). كما أن استخدام إستراتيجية التكنولوجيا المتقدمة بما فيها الألعاب الإلكترونية، تُعدُّ من أفضل الممارسات في تحويل الأطفال ذوي الإعاقة من مرحلة التعليم المدعوم إلى مرحلة التعليم المستقل (مدى، 2018)، وفي السياق ذاته، نجد أن التعليم والتدخل المدعوم بالتكنولوجيا كالألعاب الإلكترونية من الممارسات المبنية على الأدلة التي أثبت الباحثون فعاليتها من خلال البحث العلمي والتطبيق العملي (UNC-Chapel Hill, 2021).

مما طُرح تتضح أهمية استخدام إستراتيجية الألعاب الإلكترونية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين ببرامج التدخل المبكّر؛ إذ تؤدي دورًا جوهريًا في تنمية مهاراتهم وتعزيز قدراتهم أثناء العملية التعليمية والتأهيلية، التي تمكنهم من التقدم والتطور وتحقيق الأهداف التي وُضعت لأجلها. ويؤكد ذلك ديميتر وآخرون (2020) .Dimitra et al في الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية هي الإستراتيجية المثالية في مرحلة التدخل المبكّر؛ لما لها من أهمية بالغة في تلبية احتياجات ومُتطلّبات الأطفال في السنوات الأولى من حياتهم بمختلف المجالات.

الدِّراسات السابقة:

ونظراً لقلة توافر الدِّراسات العربية والأجنبية -على حد علم الباحثتين- تلك التي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين ببرامج التدخل المبكّر؛ فقد تمَّ تضمين الدِّراسات العربية والأجنبية التي هي أكثر صلة بمشكلة الدِّراسة لفئات الأطفال من ذوي الإعاقات الأخرى والأطفال من غير ذوي الإعاقة في مختلف المراحل العمرية.

ركّزت دِراسة فوكيسيفيتش وآخرون (2019) .Vukićević et al على أثر الألعاب الإلكترونية الحركية البصرية القائمة على جهاز kinect في تحسين المهارات الحركية لـ10 أطفال من ذوي اضطراب طيف التوحد تراوحت أعمارهم ما بين 9 سنوات إلى 13 سنة، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، ولتحقيق أهداف الدِّراسة من خلال أربع ألعاب إلكترونية حركية بصرية، ومقياس جيليام لتشخيص التوحد، ومقياس لتقييم الحركات الدقيقة والكبيرة من تصميم الباحثين، وأشارت النتائج إلى وجود تحسن كبير في المهارات الحركية الكبيرة، إضافة إلى التعميم الناجح للمهارات المكتسبة بين الأطفال في المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة. كما أظهرت المجموعة التجريبية زيادة في المشاعر الإيجابية، وانخفاضاً في تشتت الانتباه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وهدفت دِراسة غارسيا وآخرون (2019) .García et al إلى معرفة تأثير ألعاب الفيديو التعليمية في تحسين الانتباه، والمتغيرات المعرفية الأخرى لدى 44 طالباً من ذوي صعوبات التعلم

مصحوباً باضطراب تشتت الانتباه وفرط الحركة، تراوحت أعمارهم ما بين 6 سنوات إلى 16سنة. واستخدمت الدِّراسة المنهج التجريبي، وأظهرت النتائج بعد تطبيق مجموعة من ألعاب الفيديو الإلكترونية، ومقاييس الأداء، والملاحظة أن ممارسة ألعاب الفيديو تزيد من التركيز، بالإضافة إلى المتغيرات المعرفية الأخرى مثل سرعة المعالجة، والتمييز البصري.

وفي حين هدفت دِراسة ألميدا وآخرون Almeida et al. (2019) إلى الكشف عن فاعلية لعبة إلكترونيّة تسمى " ALTRIRAS " تم تطويرها لمساعدة الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في التعرف على تعبيرات الوجه المرتبطة بالمشاعر الأساسية الأربعة: الفرح والحزن والغضب والمفاجأة، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 38 طفلاً من ذوي اضطراب طيف التوحد ومن غير ذوي الإعاقة، حيث تراوحت أعمارهم ما بين 6 سنوات إلى 12 سنة، وبعد الملاحظة وأجراء اختبارات العاطفة والتحفيز أدت النتائج إلى أن لعبة " ALTRIRAS" الإلكترونية ساعدتهم في ربط المشاعر الأساسية بتعابير الوجه، وأسهمت في تعزيز التفاعل الاجتماعي فيما بينهم بشكل ملحوظ، وكما ساعدت في رفع تقدير ذواتهم، وإضافة إلى ذلك أكد الأخصائي النفسي أن الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد سيستفيدون بشكل كبير حينما يتم تضمين هذه اللعبة في روتينهم اليومي.

كما قام ديفيد وآخرون David et al. (2019) بدِراسة تجريبية ألقت الضوء على التحقق من فاعلية لعبة RET hink الإلكترونية في تنمية المرونة النفسية للأطفال والمراهقين، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 165طالباً، تراوحت أعمارهم ما بين 10 سنوات إلى 16 سنة، ومن خلال الاستبيان ومقياس تنظيم العاطفة والتحكم العاطفي والوعي الذاتي، أظهرت النتائج تغيراً ملحوظاً في الأعراض العاطفية الشاملة بشكل إيجابي، والتقليل من مشاعر الاكتئاب، كما أدت لعبة "REthink" الإلكترونية إلى تعزز القدرة على تنظيم والتحكم في العواطف، وتطوير الوعي العاطفي.

واهتمت دِراسة أحمد (2020) بالتعرّفِ على فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند الطلاب في المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتمَّ تطبيق اختبار التحصيل، واختبار الذكاء، وبطاقة ملاحظة لقياس مهارات حل المشكلات، ومقياس المستوى الاقتصادي الاجتماعي على 50 طالباً وطالبة، وأشارت النتائج إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات وزيادة الدافعية نحو التعلم، كما أوضحت أن الألعاب الإلكترونية تحتوي أساليب تعليمية ترفيهية متنوعة.

وفي ضوء ذلك، اعتمدت دِراسة ديفيد وآخرون (David et al. (2021 على قياس مدى فاعلية لعبة "RE think" الإلكترونية في تعزيز الصحة النفسية لدى 31 طالباً تراوحت أعمارهم ما بين 10 سنوات إلى 16 سنة، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، ولتحقيق أهداف الدِّراسة استخدم الباحثون استبياناً لتقويم التحديات النفسية والأفكار السلبية والإيجابية مع مقياس المواقف والاتجاهات، وإضافة إلى مقياس التناظر البصري ومقياس اللاعقلانية لدى الأطفال والمراهقين، وتشير نتائج الدِّراسة إلى فاعلية لعبة "RE think " في الحدِّ من التحديات النفسية والأفكار السلبية والمعتقدات اللاعقلانية لدى الطلاب، كما أنها ساعدتهم في التعرف على استراتيجيات صحية للتعامل مع المشاعر السلبية مثل : القلق والغضب والاكتئاب.

وهدفت دِراسة آهن (2021) Ahn إلى الكشف عن تأثير العلاج المعرفي القائم على الألعاب الإلكترونية لتطوير التكامل البصري الحركي لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في كوريا، واستخدمت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتمثلت عينتها من13 طفلاً من ذوي الإعاقة الفكرية تراوحت أعمارهم ما بين 7 إلى 9 سنوات الأطفال ذويهم ألعابُ الفيديو Wii VR، ولعبةُ الكمبيوتر CoTras، واختبارُ الكفاءة الحركية، واختبارُ نمائي للإدراك البصري، وتوصلت النتائج إلى أن العلاج المعرفي القائم على الواقع الافتراضي وألعاب الكمبيوتر أدى إلى تحسنٍ كبيرٍ في التكامل البصري الحركي لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

واهتمت دِراسة سُليمان (2021) بالتعرّفِ على تأثير برنامج تعليمي مقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية على تعلم بعضُ المهارات الحركية الأساسية، وتقليل قلق الانفصال للطلاب في المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتمَّ تطبيق مقياس قلق الانفصال على 50 طالباً من ذوي صعوبات التعلم، وأشارت النتائج إلى أن برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية له تأثير إيجابي على تعلم المهارات الحركية الأساسية، وتزيد من الدافعية، وتقليل قلق الانفصال لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم.

وهدفت دِراسة السيد (2021) إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة العاملة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. واستخدمت الدِّراسة المنهج التجريبي من خلال تطبيق مجموعة من الألعاب الإلكترونية، ومقياس الذاكرة العاملة على 124 طالباً في المرحلة الابتدائية، وأكدت نتائجها أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب لها تأثير إيجابي على تنمية الذاكرة العاملة اللفظية والبصرية، كما تعمل على زيادة التآزر البصري الحركي لدى الطلاب.

كما قام يونس (2021) بدِراسة تجريبية هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعضُ المهارات الأساسية في القراءة والكتابة للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 20 طالباً من ذوي الإعاقة الفكرية تراوحت أعمارهم ما بين 8 إلى9 سنوات، ومن خلال مقياس ستانفورد بينيه، واختبار المهارات الأساسية في القراءة والكتابة وبرنامج الألعاب الإلكترونية، أظهرت النتائج إلى فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى الأطفال ذوي الإعاقة، كما أسهمت في تنمية مهارة الانتباه والدافعية لديهم، بالإضافة إلى تحسين المهارات اللغوية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

وأسهمت دِراسة رضوان (2022) في التعرّف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة الإدراك البصري لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 23 طفلا من ذوي الإعاقة الفكرية تتراوح أعمارهم ما بين 4 إلى 8 سنوات، وتمَّ تطبيقُ مقياس الإدراك البصري وبرنامجٍ قائمٍ على الألعاب الإلكترونية، وخلصت نتائج الدِّراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات القياسين القبلي والبعدي في مهارة الإدراك البصري لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية حيث حققت تطوّراً ملحوظاً في تنمية مهارة الإدراك البصريّ.

وأهتمت دِراسة غارسيا وآخرون (2022) Garcia et al في الكشف عن فاعلية تطبيق قائم على الألعاب الإلكترونية لمساعدة الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في التعرف على المشاعر والتعبير عنها، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 3 أطفال من ذوي اضطراب طيف التوحد، تراوحت أعمارهم ما بين 8 إلى 10 سنوات، ومن خلال الملاحظة وتطبيق الاستبانة تم رصد مجموعة من النتائج أشارت إلى: التعلم والتفاعل السريع بالنسبة للأطفال ذوي

اضطراب طيف التوحد لآليات اللعبة الإلكترونية، كما أنها أسهمت في تعليم الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد كيفية التعبير عن مشاعرهم وأحاسيسهم، وأخيراً أكد الاخصائي النفسي الذي شارك في تطبيق هذه الدِّراسة أن اللعبة الإلكترونية تعتبر أداة فعالة في تعليم الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد المفاهيمَ العاطفيةَ والتعبير عنها.

وأعدت بلخيرة (2023) دِراسة تجريبيةً للتعرف على تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة الاستماع لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وتكونت العيّنةُ من 40 طفلاً تراوحت أعمارهم ما بين 4 إلى 5 سنوات، ومن خلال تطبيق الألعاب الإلكترونية واختبارات سعة الإدراك، أظهرت النتائج عن تحسُّن كبيرة عند كثير المشاركين من الأطفال في المهارات اللغوية ومهارة الإدراك السمعي، وأسهمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة الدافعية نحو التعلم، وتنمية المهارات المعرفية وذلك بالانتباه، والإدراك، وحل المشكلات.

وفي ضوء ذلك، اعتمدت دراسة الخوالدة والخصاونة (2024) Alkhawaldeha & Khasawneh إلى قياس الأثار العميقة للتطبيقات المساعدة المبنية على الألعاب الإلكترونية في تحفيز وتحسين التحصيل الاكاديمي لدى 100 طالب من ذوي صعوبات التعلم تتراوح أعمارهم ما بين 10 إلى 15 سنة، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، ومن خلال الملاحظة ومقياس ليكرت ومجموعة من الاختبارات الاكاديمية أبرزت النتائج أن التطبيق المبنى على الألعاب الإلكترونية عزز الدوافع الداخلية والخارجية للطلاب ذوي صعوبات التعلم، كما أسهمت في التقدم الملحوظ في التحصيل الأكاديمي.

وهدفت دراسة المُلا وآخرون (2024) .Almulla et al إلى التحقق من تأثير ألعاب الفيديو على النمو المعرفي لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، وتكونت عيّنةُ الدِّراسة من 350 طالباً من ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، وتمَّ تطبيقُ الاستبيان والاختبارات المعرفية، وأظهرت النتائج أن استخدم ألعاب الفيديو في العملية التعليمية حقق تحسناً واضحاً في النمو المعرفي لدى الطلاب وخاصة في الانتباه والذاكرة وحل المشكلات، وأوصت الدِّراسة بتمكين ألعاب الفيديو في العملية التعليمية باعتبارها استراتيجية تسهم في تعزيز النمو المعرفي لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم.

واعتمدت دِراسة السيد (2025) على تصميم برنامج قائم على الأنشطة الحركية باستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيره على الإدراك البصري لدى 20 طفل من ذوي الإعاقة السمعية تراوحت أعمارهم ما بين 6 سنوات إلى 7 سنة، واتبعت الدِّراسة المنهج التجريبي، ولتحقيق أهداف الدِّراسة استخدم الباحث مقياس الإدراك البصري واختبار للقدرات العقلية، وتشير نتائج الدِّراسة إلى أن البرنامج القائم على الأنشطة الحركية باستخدام الألعاب الإلكترونية ساعد على تحسين الإدراك البصري للأطفال بطريقة إيجابية، كما أشارت فاعلية البرنامج في إثارة الدافعية نحو التعلم والتقدم التحصيل الدراسي لدي الأطفال ذوي الإعاقة السمعية.

التعقيب على الدِّراسات السابقة:

يتضح من خلال ما تمَّ عرضه من دراسات السابقة أن معظمها يدور حول محور أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقات النمائية وصعوبات التعلم باستثناء ودِراسة ديفيد وآخرون (2019) David et al، دِراسة أحمد (2020)، دِراسة السيد (2021)،

ودِراسة ديفيد وآخرون (David et al (2021 ، ودراسة بلخيرة (2023) فقد جاءت لفئة الأطفال من غير ذوي الإعاقة. كما تم توظيف المنهج التجريبي في جميع الدِّراسات السابقة. واتفقت جميع الدِّراسات على استخدام الألعاب الإلكترونية على أنها أداة لها، كما اتفقت نتائجها على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة، والأطفال من غير ذوي الإعاقة، وفي حين تباينت عينات الدراسات السابقة من باحث لآخر وتنوعت العينات من أطفال ذوي الإعاقة وأطفال من غير ذوي الإعاقة، كما اختلفت في المراحل الدراسية والفئات العمرية.

وتتميز الدِّراسة الحالية عن الدِّراسات السابقة، بأنها تُعدُّ من ضمن الدِّراسات العربية القليلة - على حد علم الباحثتين- التي تبحث عن تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات وقدرات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكّر في مختلف المجالات سواء كانت معرفية، أو اجتماعية، أو حركية، أو نفسية، بالإضافة إلى التعرُّفِ على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على هذه المجالات وأي منها هو الأكثر تأثراً بفاعليتها، كما أنه سيتم توظيف المنهج النوعي، باستخدام أداة المقابلة، وهو الذي قد يكون مغايراً عما اعتمدته الدِّراسات العربية في هذا المجال من اعتمادها على المنهج التجريبي في التعرُّفِ على تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكّر في جدة. وهذا قد يعطي تصوراً واضحاً، ودقيقاً لمعرفة أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

منهج الدِّراسة:

اعتمدت الدِّراسة الحالية على المنهج النوعي Qualitative Approach، الذي يعد من المناهج البحثية التي تساعد الباحث على إدراك تصورات مجموعة من المشاركين، من خلال خبراتهم، وتوجههم المرتبط بمواقف ذات صلة بالسياق المحدد (أباعود، 2020). وعرّف جون وكيريل (2019) المنهج النوعي بأنه: نشاط يضع الباحث في سياق الحدث، وله عدة ممارسات تفسيرية تتضمن الملاحظات، والمقابلات، والحوارات؛ بهدف الحصول على المعاني، وفهم وتفسير الظواهر.

المشاركون في الدِّراسة:

بلغ عدد المشاركين في الدِّراسة 9 مشاركين من أخصائيين العلاج الطبيعي والوظيفي، ومعلمات الإعاقة الفكرية، والأخصائيين النفسيين، موزعين على مراكز التدخل المبكر التابعة لوزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية، ومدارس تضم صفوفاً للتدخل المبكر في مرحلة رياض الأطفال التابعة لوزارة التعليم كما هو موضح في الجدول (3-1).

جدول (3-1)

البيانات العامة للمشاركين في الدِّراسة

م	الرمز	النوع	التخصص
1	م1. و1	أنثى	تربية فكرية
2	م2. و1	أنثى	تربية فكرية
3	م3. و1	أنثى	تربية فكرية

م	الرمز	النوع	التخصص
4	م4. و2	ذكر	علاج طبيعي
5	م5. و2	أنثى	علم نفس
6	م6. و2	ذكر	علاج وظيفي
7	م7. و2	أنثى	علاج طبيعي
8	م8. و2	أنثى	تربية فكرية
9	م9. و2	أنثى	تربية فكرية

م : مشارك/ ة.

و: وزارة- وزارة رقم :(1) وزارة التعليم، رقم (2) وزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية.

أداة الدِّراسة:

تم استخدام أداة المقابلات شبه المنظَّمة Semi- structured interviews، كأداة لجمع البيانات؛ وذلك لملاءمتها لمنهج الدِّراسة، وقدرتها على تحقيق أهدافها. وقد عرف عبيدات وآخرون (2020) المقابلة بأنها: أداة مهمة للباحث للحصول على المعلومات والبيانات شفوياً من المشارك. كما تتيح له وصف المفاهيم، والأفكار، بالإضافة إلى حصول الباحث على معلومات قد لا يحصل عليها بأي أداة أخرى (الشريف، 2020).

معايير تحقق المصداقية والاعتمادية:

لا يقتصر تحقيق معايير الصدق والثبات على البحوث الكمية فحسب؛ بل تهتم البحوث النوعية بتحقيق الموثوقية والمصداقية بطرق متنوعة، وتحت مسميات مختلفة، تهدف في مجملها إلى تحقيق جوانب القوة في البحث كمسمى المصداقية، والانتقالية، والاعتمادية، والتأكيدية (الزهراني، 2020). وفيما يلي تفصيل ذلك:

المصداقية (Credibility):

عُرفت مصداقية البحث النوعي بأنها مدى الثقة في البيانات ونتائج البحث لضمان جودة الدِّراسة (Lincoln & Guba, 1985)، وقد سعت الدِّراسة الحالية إلى تطبيق عدد من الإجراءات للتحقق من صدق البيانات على النحو التالي:

- التثليث، أو تعدد البيانات (Data Triangulation): ويعني استخدام مصادر متعددة للبيانات (الحسيني، 2020)، للتحقق من هذا الإجراء تم جمع المعلومات من عدة مشاركين ذوو تخصصات مختلفة، بما في ذلك أخصائي علاج طبيعي، وأخصائي علاج وظيفي، ومعلمات الإعاقة الفكرية، وأخصائي نفسي، بالإضافة إلى ذلك تعدد الجهات رسمية من: وزارة التعليم، ووزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية.
- الوصف التفصيلي المكثف :(Thick Detailed Description): وذلك من خلال استشهاد بما يكفي من أقوال المشاركين؛ مما يعزز من صحة تفسيرات الباحث وتحليله (الحسيني، 2020).

الاعتمادية (Reliability):

يشير العبد الكريم (2012) إلى أن مفهوم الاعتمادية يقابل مفهوم الثبات للأبحاث الكمية، وذلك بأن يتم التوصل إلى النتيجة نفسها عند إعادة تطبيق الأساليب مع نفس المشاركين في نفس السياق والظروف (Bloor & Wood, 2006)، ولتعزيز الاعتمادية حرصت الدِّراسة على الكتابة التفصيلية لتصميم البحث، وإجراءات تطبيقه، وطريقة تنفيذه، وتحليل نتائجه.

التأكيدية (Conformability):

يتوافق مفهوم التأكيدية مع مفهوم الموضوعية في الأبحاث الكمية، التي تعني التجرد من التحيزات الذاتية في تحليل وتفسير النتائج، والاستدلال بتصورات وآراء المشاركين (Shenton, 2004)، ولتجنب التحيزات الذاتية للباحثة فقد تم إرفاق بعض الاقتباسات الحرفية للمشاركين أثناء عرض النتائج، وربطها بنتائج الدراسات السابقة ما أمكن ذلك، كما تم إرسال مسودة تقرير النتائج للمشاركين بعد تفريغها؛ للتحقق من النتائج، والتأكد منهم أنها تمثل وجهة نظرهم وتصوراتهم.

الانتقالية (Transferability):

تعني الانتقالية أن نتائج البحث الحالي يمكن أن تنطبق على حالات أخرى أو في سياقات أخرى مشابهة(العبد الكريم، 2012)، كما يتوافق مفهوم الانتقالية مع مفهوم تعميم النتائج في البحوث الكمية، أو ما يسمى الصدق الخارجي External Validity (الزهراني،2020).

إجراءات تحليل البيانات النوعية لأداة المقابلة:

استخدمت الدِّراسة الحالية أسلوب التحليل الموضوعي Thematic Analysis في تحليل البيانات، حيث يتم استخدامها بشكل واسع؛ لتنظيم وتحديد البيانات ذات القواسم المشتركة ووضعها تحت الفئات الرئيسية التي يراها الباحث وتجيب عن أسئلة البحث، وقد عرفها تايلور وبوجدان (1984) Taylor& Bogdan بأنها طريقة المقارنة المستمرة التي يقوم الباحث فيها بترميز البيانات وتحليلها من أجل تطوير المفاهيم بمقارنة حوادث معينة في البيانات باستمرار من أجل تحسين هذه المفاهيم وتحديد خصائصها، واستكشاف العلاقات المتبادلة بينها، ودمجها في نموذج توضيحي متكامل. وتتلخص في ستً مراحل كما ذكرها براون وكلارك (2021)Braun& Clarke :

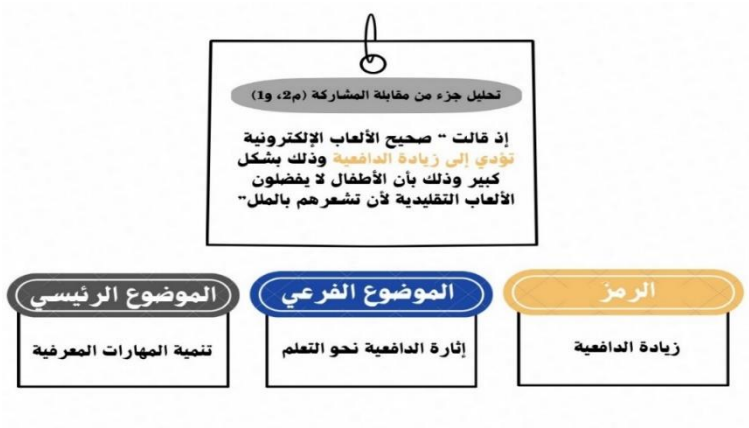
أولاً :التآلف مع البيانات: بعد الانتهاء من كتابة جميع المقابلات تمت قراءة النصوص، وإعادة قراءتها مجدداً حتى أصبحت مألوفة للغاية، ومعاودة الاستماع للتسجيلات مع التركيز على تحديد النقاط المهمة في كل نص وعمل ملاحظات موجزة.

ثانياً :الترميز المنظم للبيانات: تم البدء بالترميز سطراً تلو الآخر، حيث لُخصت كل فقرة في كلمة أو عبارة قصيرة حسب المعنى الذي تحتويه الفقرة، وبعد الانتهاء تمت مراجعة وترتيب الترميزات التي تمت كتابتها وتحديد المسميات.

ثالثاً: إنتاج الفئات الأولية: بعد الانتهاء من ترميز جميع البيانات، تم إعادة قراءة الترميزات والفقرات؛ لإيجاد الصلة بين العبارات المشتركة التي تم ترميزها، ومن ثَم تحويلها إلى فئات بحيث تضم الفئة الواحدة عدداً من الترميزات التي تجمعها فكرة أو معنى مشترك.

رابعاً :تطوير ومراجعة الفئات: لمزيد من الدقة تمت مراجعة الفئات والترميزات والفقرات والتأكد من صحة ودقة التحليل.

خامساً : تحديد وتسمية الفئات: تعد هذه المرحلة استكمالاً للمرحلة السابقة، حيث استمر العمل في عملية التحليل والتطوير حتى الوصول لكتابة الفئات الرئيسية والفرعية للإجابة عن أسئلة البحث، كما هو كما هو موضح بالشكل (1-1).



شكل (1-1): تحديد وتسمية الفئات

سادساً : كتابة التقرير: وهي المرحلة الأخيرة تضمنت استعراض النتائج وتحليلها وتفسيرها، وربطها بالدراسات السابقة، ولإقناع القارئ بسلامة التحليلات تم تقديم الأمثلة من عبارات المقابلات المختلفة من المشاركين، وأخيراً تم وضع توصيات الدِّراسة الحالية ومقترحاتها بناءً على ما جاء فيها من نتائج.

نتائج الدِّراسة وتفسيرها:

نتائج السؤال الأول: الذي نص على: "ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات المعرفية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟، وتضمنت إجابة السؤال عدداً من الموضوعات الرئيسية، وفيما يلي توضيح لذلك.

- **عملية الانتباه:**

تعد عملية الانتباه من العمليات المعرفية الأساسية لمرحلة التعليم والتدريب للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وهي أهم الوظائف التنفيذية التي يترتب عليها باقي الوظائف الأخرى؛ لذلك ركزت المقابلات على معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على انتباه الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وهل أثرها إيجابي أم سلبي على الانتباه؟ وما حجم هذا الأثر؟ وقد اتفقت جميع تجارب وتصورات وآراء المشاركين في الدِّراسة على أن الألعاب الإلكترونية تُسهم في تنمية انتباه الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية بشكل واضح.

وفي هذا الجانب أشار (م6. و2) إلى ذلك بقوله: "*من ناحية الألعاب الإلكترونية في الجلسات التدريبية والتعليمية، لاحظت تحسناً كبيراً وملحوظاً على انتباههم في فترة قصيرة*

للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية"، وتؤكد ذلك المشاركة (م8. و2) بقولها: "*الألعاب الإلكترونية أثرها على انتباه الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية بدرجة كبيرة وملحوظة وفارقة*"، وتؤيد ذلك (م3، و1) بقولها: "*الألعاب الإلكترونية تزيد انتباههم بدرجة كبيرة، وتزيد من تفاعلهم ويشاركون معي*".

ويمكن تفسير هذه النتيجة وفقًا لما وضحه المشاركون في المقابلة؛ من احتواء تلك الألعاب الإلكترونية على مؤثرات سمعية وبصرية، مما يجعلها عاملاً مهمًا في جذب انتباه الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتنسجم هذه النتيجة مع نتائج دراسة يونس (2021) التي أكدت أن من العوامل المؤثرة في تعزيز الانتباه للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية احتواء الألعاب الإلكترونية على المؤثرات السمعية والبصرية.

وتعزو الباحثتان التحسن الملحوظ في مهارة الانتباه عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية إلى بيئة اللعب في الألعاب الإلكترونية؛ إذ كانت بيئة تحفيزية شائقة وماتعة؛ مما ساعد على جذب انتباههم، وتحسين أدائهم في العملية التعليمية والتدريبية، وهو ما يتفق مع دراسة بلخيرة (2023) التي توصلت إلى أن بيئة اللعب التحفيزية والماتعة تساعد على تعزيز الانتباه عند الأطفال؛ محققةً بذلك الأهداف التعليمية.

- **عملية الذاكرة:**

كشفت نتائج الدِّراسة الحالية عن اتفاق جميع الأخصائيين في أن الألعاب الإلكترونية لها دور ملموس على الذاكرة والتذكر للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ وغالباً يكون السبب في ربط الأهداف التعليمية بالمهارات الحسية، إذ يؤكد المشارك (م6. و2) بقوله: "*لاحظت أن الألعاب الإلكترونية تنمي الذاكرة والتذكر من خلال ربط الهدف بشكل سمعي أو بصري*". وتؤيد المشاركة (م2. و1) ذلك برأيها: "*أما بالنسبة للذاكرة أرى أنها تنمي وتحسن الذاكرة لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية*". ويمكن تفسير النتائج المتوصل إليها في هذا الجانب بالإشارة إلى دور بعض العوامل المتعلقة باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الذاكرة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، كالمدة الزمنية المستغرقة في استخدام الألعاب الإلكترونية؛ مما يؤثر إيجابًا على الذاكرة وقدرتها على الاحتفاظ بالمعلومات؛ لذا يجب اختيار المدة الزمنية التي تراعي الفروق الفردية لكل طفل، وتنسجم هذه النتيجة مع نتائج دراسة السيد (2021) التي أشارت إلى تأثير الفترة الزمنية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على تحسين الذاكرة، وقدرتها على الاحتفاظ بالمعلومات.

- **عملية التركيز:**

أظهرت النتائج اتفاق جميع المشاركين في المقابلة على ارتباط استخدام الألعاب الإلكترونية بتطور وتحسن التركيز للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة والمتوسطة؛ إذ أشار المشارك (م6. و2) إلى ذلك بقوله: "*الألعاب الإلكترونية تجذب الانتباه والتركيز وتساهم في تحسين تركيزهم بشكل كبير*". وأكدت المشاركة (م8. و2) ذلك بقولها: "*هي تزيد من تركيز الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية التي تكون حالاتهم من بسيطة إلى متوسطة*".

أما بالنسبة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية الشديدة فقد يكون أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية التركيز لديهم بسيطاً جداً، وفي هذا الجانب أكدت (م8. و2) ذلك بقولها: "إن *الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية التي تكون حالاتهم شديدة يكون التركيز عندهم شيء لحظي*"،

ويُعزى ذلك إلى احتواء الألعاب الإلكترونية على أنماط التعلم المتنوعة، مثل: الألعاب السمعية، والألعاب البصرية، والألعاب الحركية، والألعاب المزدوجة، مراعيةً بذلك الميول

التعليمية لكل طفل؛ مما يؤثر إيجابًا على التركيز الطويل للأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية، واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة غارسيا وآخرين(2019) García et al. التي توصلت إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية في أنشطة التعلم المتعددة ساعد على تحسّن التركيز عند الأطفال ذوي الإعاقة.

- **إثارة الدافعية نحو التعلم:**

اتفق جميع المشاركين على أن الألعاب الإلكترونية تؤدي دوراً جوهرياً في رفع مستوى دافعية الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية نحو التعلم بشكل فارق وكبير مما يدفعهم إلى تحقيق الأهداف التعليمية، حيث أشارت المشاركة (م8 . و2) إلى ذلك بقولها: *" أكثر شيء ملحوظ على الطفل عند استخدام الألعاب الإلكترونية هو زيادة الدافعية نحو التعلم فالطفل تزداد عنده الدافعية بشكل ملحوظ وفارق كبير"* .

وتؤكد ذلك المشاركة (م9 . و2) بقولها: *"أكيد تثري الألعاب الإلكترونية الدافعية نحو التعلم وذلك بشكل واضح، وتستثير حماسهم ودافعيتهم بشكل ملحوظ وتجعله يحقق الهدف داخل اللعبة الإلكترونية"* . ويبين ذلك(م6 . و2) بقوله: *" الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الدافعية بشكل كبير وتحمس الطفل بشكل أكبر وتحقق استجابات سريعة"* .

ويُعزى ذلك إلى ظهور التغذية الراجعة. والتعزيز عند تحقيق الهدف التعليمي؛ مما يزيد من دافعية أولئك الأطفال إلى الاستمرار في تحقيق الأهداف التعليمية. وتفسر الباحثتان هذه النتيجة بأن التعليم والتدريب بواسطة الألعاب الإلكترونية المشتركة بين الأطفال يثير الدافعية نحو التعليم، ويخلق روح التنافس والتحدي فيما بينهم؛ فيساعدهم على تحقيق الأهداف المحددة لهم بصورةٍ صحيحة. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة الخوالدة والخصاونة (2024) Alkhawaldeha & Khasawneh ودراسة السيد (2025)، ودراسة بلخيرة (2023) الذين أكدوا على أهمية دور التغذية الراجعة والتعزيز في إثارة الدافعية نحو التعلم وتحقيق الأهداف التعليمية،

- **مراعاة الفروق الفردية والتطور المعرفي:**

كشفت النتائج عن دور الألعاب الإلكترونية في مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية من عدة جوانب منها: قدراتهم، وإمكاناتهم، إضافةً إلى ذلك جنس الطفل؛ إذ ذكرت المشاركة (م8 . و2) أن: *"الألعاب الإلكترونية أكيد تراعي الفروق الفردية بين الأطفال، اللعبة الواحدة لا تخدم جميع الأطفال فكل لعبة يجب أن تكون مناسبة لمستوى قدرات الطفل نفسه"* .

وتتفق مع ذلك المشاركة (م9 . و2) بقولها: *"الألعاب الإلكترونية تراعي الفروق الفردية بين الأطفال بصراحة لا توجد لعبة تناسب الجميع ويتم اختيارها على حسب قدرات وإمكانيات كل طفل"* ، وتؤكد ذلك (م5 . و2) بقولها: *" تتم مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال وذلك من خلال اختيار اللعبة التي تناسب قدراتهم"* . وفي هذا الجانب أوضحت المشاركة (م3 ، و1) ذلك بقولها: *"إن الألعاب الإلكترونية تراعي الفروق الفردية في نوع الجنس"* .

بالإضافة إلى ذلك، فإن الألعاب الإلكترونية تراعي الفروق الفردية بين الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية من خلال أنماط التعلم المتنوعة على سبيل المثال: النمط السمعي، أو البصري، أو

المزدوج، أو الحركي وغيرها من الأنماط، وفي هذا الجانب قال المشارك (م6. و2): *"توجد الألعاب الإلكترونية البصرية وفيها سمعي وفيها مزدوج وفيها حركي فمن خلالها أنا أستطيع أن أراعي الفروق الفردية بين الأطفال كل طفل ورغباته وميوله واهتماماته"*.

كما أظهرت نتائج الدِّراسة الحالية أن الألعاب الإلكترونية تراعي التطور المعرفي للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية عبر المستويات المعرفية من الأسهل للأصعب؛ إذ بعد تحقيق الطفل المستوى الأول بإتقان، وتعميمه في المواقف المشابهة ينتقل إلى المستوى الثاني، ويكون أكثر صعوبة من الأول.

إذ أوضحت المشاركة (م1 . و1) ذلك برأيها: *" الألعاب الإلكترونية تراعي التطور المعرفي من خلال المستويات فيها بسيط وفيها متوسط وفيها صعب بعد إتقان الطفل المستوى البسيط ينتقل إلى المستوى المتوسط "*. وتتفق المشاركة (م4 . و2) مع ذلك بقولها: *"تراعي التطور المعرفي من خلال الانتقال بين المستويات من السهل للصعب بعد إدراكه للهدف السابق"*.

وتفسر الباحثتان ذلك بأن الألعاب الإلكترونية ثرية بالمواد والمصادر المتنوعة التي تساعد على مراعاة الفروق الفردية، والتطور المعرفي بين الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ ليحققوا الاستفادة منها. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة أحمد (2020)، ودراسة السيد (2025) اللتين أشارتا إلى أن تنوع أشكال وأنماط الألعاب الإلكترونية يساعد على مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال، كما يتيح الفرصة للأطفال للاستفادة منها.

نتائج السؤال الثاني: الذي نصَّ على: "ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحسية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟"، وقد ناقش هذا السؤال ثلاثة موضوعات رئيسية هي: تنمية الإدراك البصري، وتعزيز الإدراك السمعي، وتطور التآزر الحركي البصري، وفيما يلي تفصيل لذلك.

- **تنمية الإدراك البصري:**

كشفت نتائج الدِّراسة الحالية اتفاق جميع الأخصائيين في مراكز التدخل المبكر على أن الألعاب الإلكترونية تؤدي دوراً مهماً في تعزيز الاستجابة والإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ ويعزو الأخصائيون ذلك إلى أن قدرات الأطفال الحسية هي المداخل الرئيسية للألعاب الإلكترونية.

إذ أوضحت (م3 . و1) هذا الجانب بقولها: *"الألعاب الإلكترونية تزيد من الإدراك البصري بدرجة كبيرة؛ إذ يجري التفاعل معها عبر الحواس، سواء أكان إدراكًا سمعيًا أو بصريًا"*. وقالت إحدى المشاركات (م5 . و2): *"تؤثر الألعاب الإلكترونية على تنمية وتطوير الاستجابة والإدراك البصري، فأثناء استخدام الألعاب الإلكترونية لا بدَّ للطفل من المرور بالمثيرات الصوتية والبصرية"*.

وقد حدَّد المشاركون أهم العلامات الدالة على تنمية الإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية التي أجمع عليها معظم الأخصائيين الذين جرت مقابلتهم، فهي: أن الألعاب الإلكترونية أثّرت على التواصل البصري إيجابًا؛ بحيث يكون التواصل البصري عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية أطول من السابق، كما أنها طورت قدرة الأطفال على التمييز البصري بين الأشكال، والألوان، والصور عند رؤيتها مثل: أوجه الشبه والاختلاف، والتفريق، وأسهمت في تنمية الإغلاق البصري، ومن ذلك على سبيل المثال: استخراج الناقص في الصور.

وقد أوضحت المشاركة (م8 . و2) ذلك بقولها: *"بعد تكرار استخدام الألعاب الإلكترونية لمدة متواصلة عُزِّز التواصل البصري لديهم، كما نما الإدراك بشكل كامل؛ بحيث يمكنهم التمييز بين الصور، وبين الألوان، والأشياء"*. وتؤيد المشاركة (م2 . و1) ذلك بقولها: *" لاحظنا تحسنًا واضحاً في الإدراك البصري، وذلك من خلال النظر المتواصل إلى اللعبة الإلكترونية دون انقطاع"*. وأكدت المشاركة (م9 . و2) على ذلك بقولها: *"تؤثر على الإدراك البصري إيجابًا بطريقة ملحوظة، من التفاعل مع الصور، وإكمال الناقص، وإيجاد الفروقات والتشابه، إضافةً إلى التركيب"*.

ويعود هذا التأثير الواضح إلى اللعب بواسطة المثيرات البصرية الذي يساعد الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية على إدراك التفاصيل الدقيقة في الصور، وينمي قدرتهم على تصنيف الأشياء، والتمييز بين الأشكال المتشابهة، وإيجاد الناقص في الصور، أو توصيل الأجزاء الناقصة بما يناسبها؛ وقد أسهم ذلك في تحقيق الأهداف المحددة لهم، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة رضوان (2022)، التي أشارت إلى أن استخدام حاسة البصر في اللعب بالألعاب الإلكترونية يساعد على تنمية الإدراك البصري، ويحسن من التمييز والإغلاق البصري للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وأوضحت دراسة السيد (2025)، ودراسة آهن Ahn (2021) أن الألعاب الإلكترونية تجمع بين المحتوى التعليمي، والأداء المهاري لحاسة البصر؛ مما ينمّي الإدراك البصري لهم، فيكون ذلك مساعدًا على التقدم في تحصيلهم الدراسي.

- **تعزيز الإدراك السمعي:**

أكدت الغالبية العظمى من المشاركين أن الألعاب الإلكترونية أسهمت في تعزيز الاستجابة والإدراك السمعي للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية إسهامًا ملحوظًا، إذ أشار (م4 . و2) بقوله: *" بالنسبة للإدراك السمعي، فقد لاحظت تطورًا ملحوظًا في الإدراك السمعي لدى الأطفال"*.

وتتفق في ذلك المشاركة (م1 . و1) إذ ذكرت: *"لها تأثير كبير على الإدراك السمعي، والاستجابة للمثيرات السمعية"*، وأضافت: *" حاسة السمع مهمة وحساسة جدًا، وخاصة في الألعاب الإلكترونية إذ تؤثر عليهم بشكل إيجابي"*.

وأكد المشاركون على دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز الإدراك السمعي للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية ويتضح ذلك في عدة جوانب، أهمها: الاستماع لتوجيهات الأخصائي، والتمييز بين الأصوات المتنوعة، وكذلك تحديد مصدر الصوت، وربط الأشياء بمدلولاتها، إلى جانب الإسهام في نمو الذاكرة السمعية.

وفي هذا الجانب قال المشارك (م6 . و2): *"يلتفت لمصدر هذه الأصوات، ويميز بين الأصوات، ويعرف أنها اللعبة المفضلة له"*. وتتفق في ذلك المشاركة (م3 . و1)، إذ ذكرت: *" حتى الطفل إذا كان غير منتبه لي في الجلسة التعليمية، فإنه ينتبه بمجرد تشغيلها ويلتفت نحو اللعبة الإلكترونية"*.

ويضيف إلى ذلك (م4 . و2) بقوله: *"أصبح مُلاحظًا أن استماعه إلى الإرشادات والتوجيهات أفضل من السابق"*. إذ أشارت (م9 . و2) إلى ذلك بقولها: *"يستجيب لأصوات الحيوانات والطبيعة بشكل سريع، ويميز بين الأصوات، كذلك تساهم أي الألعاب الإلكترونية في ربط الأشياء بمدلولاتها أو معانيها"*.

ويمكن تفسير هذه النتيجة تبعًا للتأثير الإيجابي للعب من خلال المثيرات البصرية والسمعية التي تُسهم في زيادة تركيز الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، بواسطة مصادر الأصوات، والصور، والأشكال، والألوان، والحركة؛ وكل ذلك مؤثرٌ بدوره على مستوى الإدراك السمعي؛ فيساعدهم على التمييز بين الأصوات المختلفة، وربط الأصوات بمدلولاتها، وفهم التعليمات والتوجيهات الموجهة إليهم وتفسيرها، وتحديد مصادر الأصوات، واسترجاع الأصوات المألوفة وتذكرها. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة بلخيرة (2023) التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في تنمية مستوى الإدراك السمعي عند الأطفال أثناء استخدام المؤثرات السمعية والبصرية معًا وقت اللعب.

- **تطور التآزر الحركي البصري:**

يتضح من النتائج إجماع المشاركين على أن الألعاب الإلكترونية تُسهم في تطوير التآزر الحركي البصري للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ إذ أوضح (م4 . و2) بقوله: *" لاحظت تحسنًا في حركات التآزر الحركي البصري للطفل، ووجدت أن تركيز الطفل أصبح عاليًا؛ لأنه يتعامل مع ألعاب حساسة، بالإضافة إلى أن الألعاب تتطلب حركة اليد والبصر عند اللعب"* ، وتتفق في ذلك (م7 . و2) إذ أضافت: *"الألعاب الإلكترونية تساعد في تحسين التآزر الحركي البصري عبر النظر المتواصل وتحريك أصابع اليد"* .

وأكدت(م1 . و1) ذلك قائلة: *" استخدام الألعاب الإلكترونية يُحسن من حركات الأصابع، ويزيد دقة في النظر، فهي تنمي مهارات التآزر الحركي البصري بشكل ملحوظ"* . وقد يرجع ذلك إلى احتواء الألعاب الإلكترونية على المؤثرات البصرية المكانية، التي تتطلب تحريك اليد والعين في الوقت نفسه؛ مما يؤثر إيجابًا على مهارة التآزر الحركي البصري للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية،

وجاء ذلك متوافقًا مع دراسة السيد (2025)، ودراسة آهن Ahn(2021) ، اللتين أكدتا على أن الألعاب الإلكترونية تعمل على زيادة التآزر الحركي البصري للأطفال؛ لاحتوائها على المؤثرات البصرية المكانية التي تستدعي استخدام اليد والعين معًا أثناء اللعب؛ مما ساعد على تنمية التآزر الحركي البصري للأطفال.

نتائج السؤال الثالث: الذي نص على: ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الحركية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟، وتضمنت إجابة السؤال موضوعين رئيسين هما: تقوية المهارات الحركية الكبيرة، وتحسين المهارات الحركية الدقيقة، وفيما يلي النتائج التفصيلية:

- **تقوية المهارات الحركية الكبيرة:**

كشفت نتائج المقابلة اتفاق جميع المشاركين في الدِّراسة على وجود تأثير إيجابي للألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية الكبيرة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وذلك مع الاستمرار في تشغيل الألعاب الإلكترونية داخل الجلسات التدريبية؛ إذ تؤثر على مهارة الوقوف، والمشي، والقفز، والانتقال بين الأماكن، كما تؤثر على التوازن الثابت والمتحرك، ومهارة الرمي، والقذف بوضوح.

وفي هذا الجانب أوضحت (م5 . و2) ذلك بقولها:*"نمّت المهارات الحركية الكبيرة في التنقل والقفز والحركة والمشي والوقوف والتوازن الثابت، بالإضافة إلى الرمي والقلف، كما أنها رائعة في تنمية العضلات الكبيرة"* . وتؤيد المشاركة (م3 . و1) ذلك بقولها: "تؤثر *الألعاب الإلكترونية كثيرًا*

على المشي والتوازن، كما لاحظت أنها تؤثر على سرعة الطفل، ومهارة القفز، إلى جانب تأثيرها الكبير على مهارة الرمي والقلف".

وأضاف المشارك (م4 . و2): *"نمت لديهم مهارة القفز والاتزان، ووجدت كذلك تحسنًا ملحوظًا في مهارة المشي، لذلك أرى أن لها أهمية كبيرة في المهارات الحركية، خاصةً الكبيرة".*

أما المشارك (م6 . و2) فقد أكد على أن الألعاب الإلكترونية تُسهم في تقوية العضلات الكبيرة للبطن، والظهر، والأرجل، والأذرع للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية عبر الألعاب الإلكترونية المحاكية؛ إذ قال: *"الألعاب الإلكترونية تسهم في تنمية العضلات الكبيرة للأطفال، وهي عضلات الظهر، والأرجل، والبطن، وعضلات اليد الذراع عبر محاكاة الألعاب الإلكترونية".*

وترى الباحثتان أن هذا التحسن الملحوظ في مستوى أداء المهارات الحركية الكبيرة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية ربما يعود إلى التعلم والتدريب بواسطة الألعاب التفاعلية الإلكترونية، المشتملة على مثيراتٍ حركية تشويقية في مصادر الصوت، والصور المتحركة، والألوان، والأشكال؛ مما يتطلب تفاعلًا كاملًا من الجسم أثناء اللعب؛ فيؤثر ذلك إيجابًا على المهارات الحركية الكبيرة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتعميمها على المواقف المشابهة، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلٍ من فوكيسيفيتش وآخرين Vukićević et al. (2019)، وسُليمان (2021) إذ أشاروا إلى فاعلية الألعاب التفاعلية الإلكترونية في تحسين القدرات الحركية الكبيرة للأطفال مثل: الوقوف، والجري، والرمي، والقذف، والركل، والدوران.

- **تحسين المهارات الحركية الدقيقة:**

يتضح من نتائج المقابلة مع المشاركين في الدِّراسة اتفاق الأغلبية العظمى على أن الألعاب الإلكترونية تساعد في تحسين المهارات الحركية الدقيقة لدى لأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، مما يؤدي إلى تحسن بسيط وواضح على أداء العضلات الدقيقة لأصابع اليدين.

وفي هذا الجانب ذكر (م4 . و2): *"لاحظت أن الألعاب الإلكترونية تنمي الحركات الدقيقة لأصابع اليد فقط"*. وأكدت ذلك (م1 . و1) في سياق حديثها: *"لها أثر على التآزر الحركي لأصابع اليد عند استخدام الألعاب الإلكترونية المتحركة".*

وترى الباحثتان أن ذلك ربما يعود إلى ما تحتاجه الألعاب الإلكترونية المتضمنة لأوامر دقيقة من استخدام أصابع اليد أثناء اللعب؛ مما يسهم في تحسينها، وهذا ما أشارت إليه دراسة السيد (2021) بأن الألعاب الإلكترونية المعتمدة على استخدام أوامر دقيقة تؤثر إيجابًا على تناسق حركة أصابع اليد، إضافة إلى ذلك تقوية البصر.

نتائج السؤال الرابع: الذي نص على: "ما تصورات مقدمي الخدمات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات النفسية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر؟"، وتضمنت إجابة السؤال أربعة موضوعات رئيسية، بيانها على النحو التالي :

- **خفض القلق والتوتر:**

أكدت الغالبية العظمى من المشاركين في المقابلة أن الألعاب الإلكترونية تخفض القلق والتوتر لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية عند استخدامها، كما تساعد على تهدئتهم بشكل

ملحوظ؛ وذلك لأن الألعاب الإلكترونية تُشعر الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية بالنجاح والإنجاز لسهولة استخدامها، وبالتالي تخفض لديهم القلق والتوتر أثناء الجلسات التدريبية والتعليمية.

وفي هذا الجانب أشارت المشاركة (م1 . و1) إلى ذلك برأيها: *"بصراحة لاحظت أنها تقلل التوتر والقلق، ممكن السبب أنها سهلت الاستخدام، فالطفل ما يحس بالقلق وتوتر لأنه متعود على الأجهزة ويعرف يستخدمها"* . وأكدت المشاركة (م3 . و1) ذلك بقولها: *"الألعاب الإلكترونية تخفض القلق والتوتر؛ لأن الطفل يعرف كيف يستخدم اللعبة الإلكترونية بشكل أبسط وأسهل، تخفض عنده القلق بأنه يستطيع النجاح في اللعبة الإلكترونية."*

ويؤيد ذلك المشارك (م4 . و2) في سياق حديثه؛ إذ قال: *"من خلال تجربتي رأيت أنها ساهمت في تقليل التوتر والقلق لديهم، وتساعد على تهدئة الطفل بشكل كبير جدا."* وتتفق هذه النتيجة مع ما أثبتته نتائج دراسة سُليمان (2021) التي أكدت على فاعلية الألعاب الإلكترونية في خفض القلق والتوتر عند الأطفال.

ويمكن تفسير هذه النتيجة التي توصلت إليها هذه الدِّراسة بأن التعلم والتدريب بواسطة الألعاب الإلكترونية من الطرق السهلة، والمناسبة لقدرات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية وإمكاناتهم، إذ تعطي انطباعًا جيدًا عن العملية التعليمية والتدريبية؛ فتمكنهم من النجاح فيها؛ وهي بذلك تساعد في خفض القلق والتوتر، وزيادة تقدير الذات. كما أن الألعاب الإلكترونية من الوسائل الترفيهية التي تخفف من القلق والتوتر، وتختلف هذه النتيجة مع دراسة سُليمان (2021) التي تعزو تأثير الألعاب الإلكترونية في خفض القلق والتوتر عند الأطفال إلى تطبيق الأنشطة الجماعية واللعب الجماعي في الألعاب الإلكترونية.

- **رفع تقدير الذات:**

يتضح من نتائج المقابلة مع المشاركين في الدِّراسة أن الألعاب الإلكترونية تُسهم في رفع مستوى تقدير الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، ويعزو المشاركون ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية سهلة الاستخدام؛ إذ تساعد الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية على تحقيق الأهداف، وتجعلهم ينجحون في الجلسات التعليمية والتدريبية، وبعد ذلك يشعرون بالإنجاز، وبالتالي يتحسن شعورهم نحو ذواتهم، وتزيد ثقتهم بأنفسهم.

وفي هذا الجانب قالت المشاركة (م1 . و1): *"الألعاب الإلكترونية لها أثر إيجابي على زيادة تقدير الذات والثقة بالنفس؛ لأنها طريقة أسهل، وتجعل الطفل ممكن ينجح في العملية التعليمية، فيساعده ذلك على رفع تقدير الذات"* . وأكدت ذلك المشاركة (م2 . و1) في سياق حديثها: *"استخدام الألعاب الإلكترونية يزيد من تقدير الذات؛ لأن الألعاب الإلكترونية سهلة الاستخدام تجعله يحقق الهدف بسهولة"* .

أشار معظم الأخصائيين الذين جرت مقابلتهم إلى أهم العوامل التي أسُهمت في رفع تقدير الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، ومنها أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على التعزيز الفوري الذي يظهر نهاية المهمة المطلوبة .

وفي هذا الجانب قال (م4 . و2): *"أدت الألعاب الإلكترونية إلى زيادة في تقدير الذات والثقة النفس من خلال هذه اللعبة، وتظهر تعزيزاً مباشرة فتزيد من تقدير الذات"* . وأكد ذلك المشارك (م6 . و2) بقوله: *"الألعاب الإلكترونية تساهم في زيادة تقدير الذات والثقة بالنفس؛ بسبب*

الاستجابات التي تظهر في نهاية اللعبة، يعني إجابتك صحيحة تصفيق تزيد ثقته بنفسه وتقديره لذاته."

وترى الباحثتان أن هذه النتيجة ربما تعود إلى إتاحة الفرصة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية لاختيار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم، أو الشخصية الكرتونية المحببة في الألعاب الإلكترونية، فيؤثر ذلك إيجابًا على تقدير الذات، وزيادة الثقة بالنفس، وهذا ما أشارت إليه دراسة أليدا وآخرين Almeida et al. (2019) التي بينت نتائجها أن اختيار الأطفال ذوي الإعاقة لشخصياتهم المفضلة في الألعاب الإلكترونية يحسن من الثقة بالنفس.

- **تحسن المزاج:**

أجمع المشاركون في الدِّراسة على أن الألعاب الإلكترونية تؤدي دوراً مهماً في تحسين الحالة المزاجية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتشعرهم بالفرح والسعادة والحماس؛ إذ أشارت (م9 . و2) إلى ذلك بقولها: *"اللعبة الإلكترونية تجعل الطفل يستمتع ويتغير مزاجه بشكل أفضل وكبير"*. وتؤيد ذلك المشاركة (م2 . و1) بقولها: *"تؤثر على المزاج بشكل إيجابي تعطيهم تعزيزاً وحماساً ودافعية، وتُشعرهم بالسعادة"*. ويتفق (م4 . و2) مع ذلك برأيه: *"تؤثر على مزاج الطفل بشكل جيد؛ حيث تُشعر الطفل بالسعادة والانبساط."*

كما يرى المشارك (م6 . و2) أنه من الأفضل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة التهيئة لتحسين مزاج الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية قبل البدء بالجلسات التعليمية والتدريبية؛ إذ قال: *" دائماً أستخدمها في التهيئة حتى تعدل مزاجه بشكل جيد قبل أبدأ بالجلسة التعليمية، فيشعر بالسعادة والانبساط وتتغير نفسيته بشكل جيد"*.

وترى الباحثتان أن ذلك ربما يعود إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد في تفريغ الطاقات السلبية، وكسر حاجز الجمود والملل والتكرار، والحفاظ على انتباههم؛ لما تضفيه الألعاب الإلكترونية من أجواءِ المتعة والترفيه والمرح أثناء العملية التعليمية والتدريبية، وهذا ما أكدته نتائج دراسة ديفيد وآخرين David et al. (2019) إذ توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية وسائل ترفيهية تؤدي إلى تحسين الحالة المزاجية للأطفال والمراهقين، وتقلل من مشاعر الاكتئاب، كما تعزز القدرة على التنظيم والتحكم في العواطف، وتطور الوعي العاطفي.

وقد أشارت نتائج دراسة فوكيسيفيتش وآخرين Vukićević et al. (2019) إلى أن الألعاب الإلكترونية تحسن الحالة المزاجية للأطفال ذوي الإعاقة، وتظهر المشاعر الإيجابية كالفرح، والسعادة، والحماس والشعور بالتحدي.

- **التفاعل الاجتماعي:**

أكدت الغالبية العظمى من المشاركين في المقابلة أن الألعاب الإلكترونية تحسن مستوى التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية مع أقرانهم، فعندما تكون اللعبة الإلكترونية مشتركة، يشجع بعضهم بعضاً، ويزيد التفاعل والتواصل أثناء الجلسات التعليمية الجماعية فيما بينهم .

إذ أوضحت المشاركة (م7 . و2) ذلك بقولها: *"تفاعل الطفل مع زملائه عن طريق اللعبة الإلكترونية الجماعية يحقق التفاعل الاجتماعي، فيتواصلون مع بعضهم، ويتشاركون في اللعبة"*.

وتتفق مع ذلك (م3 . و1)؛ حيث أضافت:*" عندما أشارك هذه اللعبة مع زملائه يتفاعل حتى مع زملائه، ويشجع زميله حتى تنجح الألعاب الإلكترونية جداً، رائعة في تحقيق التفاعل الاجتماعي."*

إضافة إلى ما سبق، ترى المشاركة (م2 . و1) أن الألعاب الإلكترونية مناسبة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية المنسحبين اجتماعياً، أو الخجولين؛ حيث إنها تحسّن مستوى التفاعل الاجتماعي مع أقرانهم؛ إذ قالت: "إن *هناك أطفالاً خجولين، أو منعزلين ودمجهم مع الأطفال الآخرين بلعبة إلكترونية أثر عليهم بشكل إيجابي، وصاروا يتفاعلون مع بعضهم البعض."*

وترى الباحثتان أن تطبيق استراتيجية لعب الأدوار في المهارات الاجتماعية والشخصية أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى زيادة التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وينمي المهارات الشخصية. وتتفق هذه نتيجة مع نتائج دراسة أليدا وآخرين (2019) Almeida et al التي أشارت إلى أن تقمص الأدوار داخل الألعاب الإلكترونية يساعد الأطفال ذوي الإعاقة على التفاعل الاجتماعي والتطور النفسي.

السؤال الخامس: نصَّ هذا السؤال على: "ما تصورات مقدمي الخدمات حول أهمية وجود الألعاب الإلكترونية داخل برامج التدخل المبكر للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؟"، وقد تفرعت من هذا الموضوع أربعة موضوعات، فيما يلي تفصيل لذلك.

- **توظيف الألعاب الإلكترونية:**

يتضح من النتائج إجماع المشاركين في المقابلة على أهمية توظيف الألعاب الإلكترونية داخل الجلسات التعليمية والتدريبية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية لمرحلة التدخل المبكر .

إذ أشار المشارك (م4 . و2) إلى ذلك بقوله:*"أتمنى المراكز تركز على الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في العمليات التدريبية والتعليمية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؛ لأني أرى أنها مهم توظيفها داخل الجلسات التعليمية والتدريبية"*. وأكد ذلك (م6 . و2) بقوله: "*بالعكس شيء جداً مهم وفعالة وممتازة توظيف الألعاب الإلكترونية داخل الجلسات التدريبية والتعليمية."*

وفي هذا الجانب قالت المشاركة (م2 . و1):*"توظيف الألعاب الإلكترونية المفروض أن يكون بشكل إلزامي؛ لأنه نحن الآن في وقت التحول الرقمي وتحقيق الرؤية، ودائماً ما تسعى المملكة إلى التطور في التعليم،*

ويُعزى ذلك إلى أهمية السنوات الأولى من عمر الطفل؛ للوقاية من تأخر النمو، والحد من تفاقم آثار الإعاقة ومعالجتها؛ فتوظيف الألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة المهمة يعزز أداء الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وينمي مهاراتهم التعليمية والشخصية، ويحسن توافقهم النفسي والاجتماعي، ويطور مهاراتهم الحسية والحركية." وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة بلخيرة(2023) التي توصلت إلى أن استراتيجية الألعاب الإلكترونية من الاستراتيجيات التي لها تأثير إيجابي على معظم جوانب نمو الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

- **إقامة الدورات التدريبية والتوعوية:**

كشفت البيانات اتفاق جميع المشاركين في الدِّراسة على قلة الدورات التدريبية وورش العمل التي تهتم بتطوير مهارات مقدمي الخدمات في برامج التدخل المبكر حول تطبيق الألعاب الإلكترونية في الجلسات التدريبية والتعليمية مع أنها ذات أهمية كبرى.

وذكر ذلك المشارك (م4 . و2) بقوله:*"أتمنى إقامة دورات لمقدم الخدمة عن كيفية توظيف هذه الألعاب الإلكترونية؛ لأنه نحن كأخصائيين عندنا خلفية بسيطة عن الألعاب الإلكترونية"*. ويؤكد ذلك المشارك (م6 . و2) بقوله:*"وإحنا محتاجين هذه الدورات، وأتمنى أن يكثر هذا النوع من هذه الدورات بشكل كبير؛ لأنه لا توجد دورات في هذا الموضوع، والكثير يغفل عن أهمية الألعاب الإلكترونية ."*

ويمكن عزو هذه النتيجة إلى حاجة مقدمي الخدمات المستمرة في تدعيم خبراتهم التطبيقية بدوراتٍ تطويرية وتدريبية تعرض مستجدات مجال الألعاب الالكترونية، وتوظيفها بالطريقة الصحيحة المناسبة لخصائص الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة التدخل المبكر؛ لتتوافق مع احتياجاتهم ورغباتهم وميولهم، مع محاولة الإفادة منها في تطوير مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتحقيق الأهداف التعليمية الخاصة بهم، ورفع مستوى وعيهم بأهمية التنوع في استخدام الوسائل الحديثة، وهذا ما أشارت إليه دراسة رضوان (2022) بأنه يلزم عقد دورات تدريبية للأخصائيين تبين كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية وتحقيق الفائدة منها.

- **المشاركة الأسرية:**

يتضح من نتائج الدراسة الحالية اتفاق جميع المشاركين على أنه تتم مشاركة الأسر في توظيف الألعاب الإلكترونية داخل المنزل، واتضح وجود تعاون وتفاعل مع بعض الأسر في تطبيق الألعاب الإلكترونية، وفي هذا الجانب ذكر (م6 . و2) بقوله:*"أقوم بمشاركة الأسرة في أسماء الألعاب اللي أطبقها داخل الصف، أريد تطبيقها في المنزل لنقل أثر التعلم داخل البيت ."*

وتتفق مع ذلك المشاركة (م2 . و1) بقولها: *"نعم أقوم بمشاركة الأسرة في توظيف الألعاب الإلكترونية داخل المنزل؛ لضمان استمرارية هذا اللعب، فهناك أسر متعاونة"*. وتضيف المشاركة إلى ذلك (م8 . و2) بقولها: *"كما أن الأهالي عندما طرحنا عليهم الألعاب الإلكترونية كانت ردود فعلهم إيجابية وداعمين لهذه الفكرة؛ لأنهم شافوا الآثار الإيجابية على الأطفال."*

وترى الباحثتان أن ذلك ربما يعود إلى انخفاض مستوى اطلاع الأسر على أحدث الألعاب الإلكترونية وأهدافها، وكيفية الإفادة منها فيما يطور مهارات أطفالهم، إضافةً إلى ذلك قلة البرامج التوعوية التي تسعى إلى رفع مستوى وعي الأسر بأهمية الألعاب الإلكترونية، وتدريبهم على كيفية توظيفها واستثمار وقت الأطفال فيما يحقق لهم التسلية والمرح، وتنمية المهارات والقدرات، وتلبية الاحتياجات في الوقت نفسه، وهذا ما أوصت به دراسة بلخيرة (2023)؛ التي أكدت على ضرورة إشراك الأسرة في اختيار الألعاب الإلكترونية، واستخدام أطفالهم لها مع المراقبة المستمرة.

- **تنوع الألعاب الإلكترونية:**

كشفت نتائج الدراسة الحالية اتفاق جميع المشاركين في المقابلة على أن الألعاب الإلكترونية غنية بالتنوع والمصادر المتعددة في معظم المجالات؛ إذ أشارت المشاركة (م7 . و2) إلى ذلك بقولها:*"نعم يوجد الكثير من التنوع والاختيارات، تختار من التنوع، ولكن علينا اختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب كل طفل وفق إمكانياته الخاصة."*

وتتفق المشاركة (م2 . و1) مع ذلك برأيها:*"بالنسبة لتنوع الألعاب، يوجد تنوع كثير في الألعاب الإلكترونية في أي مجال من المجالات، سواء استخدمتها في المجال التعليمي، أو المجال*

النفسي، أو المجال الوظيفي، أو مجال النطق والتخاطب، في أي مجال، فتنوعها جداً كبير". وتؤكد ذلك (م3 . و1) بقولها: *"أكيد متنوعة، والمصادر كثيرة، وتوجد في أغلب المجالات، يعني المعرفية والحركية والنفسية، كذلك يمكن أن نستخدم الألعاب الإلكترونية في الدرس الواحد أكثر من نوع من الألعاب الإلكترونية، وذلك لكثرة التنوع."*

وهذا التنوع في الألعاب الإلكترونية يتيح لمقدمي الخدمات في برامج التدخل المبكر توظيفها في تنمية جميع الجوانب النمائية للأطفال ذوي الإعاقة عامةً، وذوي الإعاقة الفكرية خاصةً، إضافةً إلى ذلك فإن التنويع بين الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية والتدريبية يحسن فهم الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واستيعابهم، ويكسر جوّ الملل والجمود، كما يساعد تعدد المصادر على مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة السيد (2025) التي أشارت إلى أن تميّز الألعاب الإلكترونية بالتنوع يساعد الأطفال على استيعاب المعلومات وفهمها، ويجنبهم الشعور بالملل، وأكدت دراسة بلخيرة (2023) على أن قدرة الأطفال على استيعاب المعلومات وفهمها ناتجٌ عن تنوع الألعاب الإلكترونية.

التوصيات والمقترحات:

- إقامة برامج ودورات توعوية وتثقفيه للأسر، ولمقدمي الخدمات، يتم من خلالها التعريف بأنواع الألعاب الإلكترونية، وأهميتها، وكيفية الاستفادة منها، وتنمية مهارات الأطفال ذوي الإعاقة وتشجيعهم على استخدامها بطريقة مرشدة؛ ليستفيد منها الأطفال ذوو الإعاقة .
- إصدار دليل إرشادي لمقدمي خدمات برامج التدخل المبكر عن أهم الألعاب الإلكترونية والهدف من كل لعبة، وكيفية توظيفها بشكل صحيح؛ لتطوير قدرات الأطفال ذوي الإعاقة ومهاراتهم، ويتم تحديثه بشكل دوري؛ نظراً للتطور والتحديث السريع في عالم الألعاب الالكترونية.
- إجراء دراسة تستهدف التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في التخفيف من السلوكيات غير المرغوبة وزيادة السلوكيات المرغوبة والمقبولة اجتماعياً للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية لمرحلة التدخل المبكر.

المراجع العربية

أبا عود، عبد الرحمن. (2020). واقع الخدمات المقدمة في برامج اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه وأهم معوقاتها في مدارس التعليم العام: دراسة نوعية. *مجلة العلوم التربوية، 32*(1)، 141-158.

إبراهيم، هبه عبد الهادي. (2022). *الألعاب الإلكترونية بين الحاضر والماضي*. الهيئة المصرية العامة للكتاب.

أبو عبأه، دالين عبد الله، والمهنا، منال عبد الرحمن. (2022). الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 6*(56)، 58-80.

أحمد، نجلاء سعيد. (2020). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ. *مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية، 6*(1), 127-184.

البيلاوي، إيهاب. (2018). *الخدمات المساندة لذوي الإعاقة والموهوبين*. دار الزهراء.

بدوي، أسماء، وخليل, شيماء سمير، ويوسف، محمد. (2023). فاعلية محفزات الالعاب الرقمية في تنمية مفاهيم الرياضيات والمهارات الرقمية ودافعية التعلم لدي تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ذوي صعوبات التعلم. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، 9*(46)، 473-563.

بلخيرة،شيماء.(2023).*أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة الاستماع لدى طفل الروضة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

البوريني، إيمان، وشاهين، حسان، والمجالي، عرين، والشاصي، لبنا. (2021).مستوى تأثير استخدام الألعاب والأنشطة الإلكترونية فيتحسين الإدراك البصري لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم من وجهة نظر معلميهم في الأردن. *مجلة العلوم الإنسانية، 16* (2)، 216-289.

بيومي، إيمان عطيفي (2019) أثر أسلوب عرض المعلومات الكلي والتحليلي باستخدام الواقع المعزز وأسلوب التعلم في بيئة واقع معزز قائمة على الألعاب التحفيزية لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي والدافعية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم دراسات وبحوث، 29* (11)، 289-427.

جابر، سامر. (2020). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم . *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (4)، 159-176.

الجمعية العلمية الملكية. (2020). *إجراءات التدخل المبكر للأشخاص ذوي الإعاقة البصرية والعقلية البسيطة في محافظة الزرقاء*. / تم استرجاع 1 ديسمبر 2020، من

http://wanainstitute.org/sites/default/files/files/%D8%A%B9%D9%82%D9%84%D9%8A%D8%A9.pdf

الجهني، عزة سالم. (2021). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة. *المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية، 5*(3)، 177-236.

جون، وكيريل. (2019). *تصميم البحث النوعي دراسة معمقة في خمسة أساليب* .(أحمد الثوابيتة، مترجم). دار الفكر. (العمل الأصلي نشر في 2018).

الحسيني، عبد الناصر. (2020). *مؤشرات جودة مناهج البحث في التربية الخاصة: الممارسات المستندة إلى البراهين*. مركز الملك سلمان لأبحاث الإعاقة.

الخميسي، عبد السلام حسين. (2023). توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ما قبل المدرسة. *مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية، 5*(1)، 41-68.

الردادي، سماهر رابح عليثه، وسليماني، منى فوزي. (2023). تحديات التعاون الأسري في برامج التدخل المبكر من وجهة نظر معلمات التربية الفكرية بمدينة مكة. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 15* (53.1)، 141-198.

رضوان، إلهام. (2022). *فعالية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة الإدراك البصري لدى الأطفال المعاقين ذهنياً القابلين للتعلم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة بني سويف.

رمانة، عيسى. (2020). فعالية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التربوية في تنشيط عمليتي الإدراك والذاكرة لدى تلاميذ الرابعة الابتدائي من ذوي صعوبات تعلم الرياضيات. *مجلة دراسات إنسانية واجتماعية، 9*(1)، 225- 240.

الروسان، فاروق (2018). *مقدمة في الإعاقة العقلية* (ط.7). دار الفكر.

رؤية المملكة العربية السعودية. (2023). *وثيقة رؤية المملكة العربية السعودية 2030*. / تم استرجاعه في 25 أبريل 2016، من https://www.vision2030.gov.sa/media/z1dl01gy/%D9%88%D8%AB%D9%8A%D9%82%D8%A9-%D8%B1%D8%A4%D9%8A%D8%A9-2030-4.pdf

الزهراني، محمد. (2020). معايير تقييم جودة البحوث النوعية في العلوم الانسانية. *المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، 8*(3)، 605-622.

زهرة، إشراق، وبركبيه، عواطف، وعواريب، حنان. (2023). *تعليمية اللغة العربية عن طريق الألعاب الإلكترونية للأقسام التحضيرية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

سليمان، سوزان بدران محمد. (2021). تأثير برنامج تعليمي مقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الأساسية وتقليل قلق الانفصال لتلميذات الصف الأول للمرحلة الابتدائية. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، 25*(3)، 25-56.

سليمان، عبد الرحمن سيد. (2014). *مناهج البحث*. عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

سليمان، عبد الرحمن. (2020). *التدخل المبكر المفهوم والتطبيقات*. عالم الكتب.

السماحي، زينب موسي. (2022). تصور مقترح لمركز للتدخل المبكر كمدخل لتأهيل الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (بورسعيد نموذجا). *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، 9*(2)، 1016-1114.

السيد، محاسن أبو الحسن (2018). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طلاب الصف الثالث متوسط في مدينة ينبع. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (15)، 221-252.

السيد، منى. (2025). برنامج أنشطة حركية باستخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيره في الإدراك البصري لأطفال ضعاف السمع. *المجلة العلمية لعلوم التربية الرياضية، 34*(2)، 1-41.

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

الشريف، ليلى مبارك. (2020). الديسلكسيا ما بين المعتقدات والتفسيرات العلمية: دراسة تحليلية للأفكار الشائعة حول مفهوم الديسلكسيا لدى معلمي التعليم العام. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 2*(126)، 101- 121.

الشمري، وجدان بن علي، والعنزي، عادل بن صبر. (2021). واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل, 12* (34.1), 73-113.

الشهراني، بيان، وفلمبان، فدوى ياسين. (2022). أثر برنامج تدريبي قائم على تصميم ألعاب تعليمية إلكترونيه باستخدام برنامج (Game Maker) للإكساب مفاهيم الأمن السيبراني لدى طالبات المرحلة المتوسطة. *مجلة البحث العلمي في التربية، 21*(9)، 614-651.

الصادق، عبد الله. (2023). *تنمية المهارات النفسية لدى الأطفال والمراهقين* (ط.2). دار مكتبة العصرية.

صبح، هناء. (2019). *مستوى مشاركة أسر الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في برامج التدخل المبكر والمعيقات التي تمنعهم من المشاركة من وجهة نظر الأمهات* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الأردنية.

عباس، رنا فاضل. (2018). الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. *مجلة البحوث التربوية والنفسية، 15* (59)، 303-329.

عبد البديع، راندا، وأحمد، عبير. (2022). فاعلية برنامج تدريبي لتحسين بعض المهارات المعرفية والوعي الانفعالي لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم الانفعالية. *مجلة كلية التربية*،87(3)، 637-695.

العبد الكريم، راشد. (2012). *البحث النوعي في التربية*. النشر العلمي والمطابع بجامعة الملك سعود.

عبده، نهي حسين. (2020). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة*، (14)، 787 - 808.

عبيدات ، ذوقان، وعبد الحق ، كايد، وعدس ، عبد الرحمن .(2020). *البحث العلمي مفهومة وأدواته وأساليبه* (ط.١٩) . دار الفكر ناشرون وموزعون .

العبيدان، فاطمة سعد إبراهيم. (2022). فعالية برنامج تدريبي قائم على استخدام تقنية الواقع المعزز في تحسين بعض مهارات القراءة لدى التلميذات ذوات الإعاقة الفكرية البسيطة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 6*(34)، 18-49.

العجمي، نادية علي. (2011). *التدخل المبكر وبرنامج البورتيج*. دار المسيرة.

عليوة، شيماء عبد الرؤف السيد عبد الرحمن. (2017). فاعلية برنامج تدريبي مقترح للألعاب التعليمية لتحسين التذكر لذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم. *المجلة العربية لدراسات وبحوث العلوم التربوية*، (9)، 51- .79.

العنزي، نهلى. (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. *المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة، 1* (2)، 94-119.

القحطاني، نوره بنت حامد بن مرعي، وربابعة، أحمد عبد الله مصطفي. (2019). مدى الاستعداد لتطبيق التعليم الشامل من وجهة نظر المعلمين في المملكة العربية السعودية. *المجلة التربوية الدولية المتخصصة، 9*(8)،70-83.

القسيم، محمود محمد. (2020). تصورات الطلبة حول طبيعة العلم في جامعة السلطان قابوس. *مجلة العلوم التربوية*، (15)، 145- 173.

القضاة، ضرار محمد، والهياجنة، أمل محمد. (2023). تحديات تقديم خدمات التدخل المبكر للأطفال ذوي الإعاقة من وجهة نظر معلماتهم. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 15* (52.1)، 149-182.

المالكي، مريم خميس هباش، وشعبان، منال محمد حسين. (2020). واقع توظيف التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية للطلبة ذوي الإعاقة الفكرية من وجهة نظر المعلمين. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 4*(11)، 51-86.

المالكي، نوف، والمالكي، نبيل. (2023). أهمية برامج التدخُّل المُبَكِّر ومدى توافرها في تنمية المهارات اللغوية للأطفال ذوي متلازمة داون. *مجلة العلوم التربوية، 31*(1)، 183-218.

المحتمي، يحيى، والمحتمي، خضر. (2022). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية المهارات اللغوية والتواصل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلُّم. *مجلة المناهج وطرق التدريس، 1* (6)، 7-94.

محمد، ذيب، وابن عمار، أشواق. (2022). الجوانب التقنية للألعاب الإلكترونية: (رؤية في المفهوم والنظريات) رؤية سوسيوتحليلية. *المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات*، *5*(2)، 279-291.

مدى نفاذ رقمي للجميع. (2021). *أفضل الممارسات لدعم الاشخاص ذوي الإعاقة*. / تم استرجاعه في 19 يونيو 2018، من https://mada.org.qa/wp-content/uploads/2021/08/%D8%A

مشروع سلام. (2021). *برنامج جودة الحياة في المملكة العربية السعودية*. مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

مقابلة، علا منصور، وعيادات، يوسف أحمد. (2020) . *أثر الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات ودافعيتهم نحوها* [رسالة ماجستير، جامعة اليرموك بالأردن] . قاعدة معلومات دار المنظومة .

هيئة رعاية الأشخاص ذوي الإعاقة. (2023). *الخطة الاستراتيجية 2020-2023*. / تم استرجاعه في 1 نوفمبر 2019، من https://apd.gov.sa/web/content/4345?unique=a4439e2ae2b1734bb4f19fd89d7aadb9c5ec04f9

الوابلي، عبد الله. (2020). *الإعاقة الفكرية*. دار الزهراء للنشر والتوزيع.

وزارة التعليم. (2016). *الدليل التنظيمي للتربية الخاصة*. / تم استرجاعه 8 ديسمبر 2015، من https://moe.gov.sa/ar/aboutus/aboutministry/RPRLibrary.pdf

وزارة التعليم. (2018). *دليل المعلم المرجعي لمناهج التربية الفكرية*. مكتبة الملك فهد.

وزارة التعليم. (2021). *دليل العمل في مرحلة رياض الأطفال للأطفال ذوي الإعاقة*. / تم استرجاعه في 1 يناير 2021، من https://www.moe.gov.sa/ar/mediacenter/MOEnews/Pages/WG-1442-876.aspx

وزارة التعليم. (2021). *دليل المعلمة لطرق واستراتيجيات التدريس*. مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر.

الياصجين، فرحان (2021). *التربية الخاصة*. دار غيداء لنشر والتوزيع.

يعيشي، سلامي، وفاطمة، مؤطر. (2022). *دور اللعب الجماعي في تنمية مهارات الأطفال المعاقين عقليا* [أطروحة دكتوراة، جامعة أحمد دارية]. المستودع المؤسساتي لجامعة أحمد دارية-أدرار.

يوسف، دحو، وزمالي، محمد، وشعيب، أحمد. (2020). تأثير القصة الحركية في تحسين بعض المهارات الحركية لدى تلاميذ الصف الأول ابتدائي. *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية*، *12* (6)، 537-550.

المراجع الأجنبية

Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game - based L2 learning outcomes for primary through high- school students: A systematic literature review. *Computers & Education, 143*, 103667.

Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). The impact of video games on Students'educational outcomes. *Entertainment Computing*, *38*, 100412.

Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). The impact of video games on Students'educational outcomes. *Entertainment Computing*, *38*, 100412.

Ahn, S. N. (2021). Combined Effects of Virtual Reality and Computer Game-Based Cognitive Therapy on the Development of Visual-Motor Integration in Children with Intellectual Disabilities: A Pilot Study. *Occupational Therapy International*, *1*(2), 1-8.

Alkhawaldeh, M. A & ,.Saleem Khasawneh, M. A. (2024). Designing gamified assistive apps: A novel approach to motivating and supporting students with learning disabilities. *International Journal of Data & Network Science, 8*(1), 53-60 .

Almeida, L. M., Silva, D. P. D., Theodório, D. P., Silva, W. W., Rodrigues, S. C. M., Scardovelli, T. A & ... ,.Bissaco, M. A. S. (2019). ALTRIRAS: A computer game for training children with autism spectrum disorder in the recognition of basic emotions .*International Journal of Computer Games Technology*, *19*, 1-16.

Almulla, A. A., Khasawneh, M. A. S., Abdel-Hadi, S. A & ,.Jarrah, H. Y. (2024). Influence of non-linear storytelling in video games on cognitive development among students with learning disabilities .*International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*,*23*(1), 84-97.

American Association on Intellection and Developmental Disabilities. (2021). *Defining Criteria for Intellectual Disability*. Retrieved April 9, 2021, from: https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition

American Association on Intellection and Developmental Disabilities. (2010). *Defining Criteria for Intellectual Disability*. Retrieved September1, 2010 from: https://doi.org/10.1352/1944-7558-115-5.357

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Retrieved may 21, 2013 from: https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20_%20DSM-5%20(%20PDFDrive.com%20).pdf

American Speech - Language - Hearing Association. (2022). *Early intervention.* Retrieved January 2, 2022, from: https://www.asha.org/practiceportal/professional-issues/early-intervention .

American Speech - Language - Hearing Association. (2022). *Early intervention.* Retrieved January 2, 2022, from: https://www.asha.org/practiceportal/professional-issues/early-intervention .

Arnoni JLB, Pavão SL, Pereiro DSSF, Rocha NACF. (2019). Effects of virtual reality in body oscillation and motor performance of children with cerebral palsy: A preliminary randomized controlled clinical trial. *Complement Ther Clin, 35*, 189-194.

Bloor, M., & Wood, F. (2006). *Keywords in qualitative methods: A vocabulary of research concepts. London:* Sage Publications.

Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fit all? What counts as quality practice in (reflexive) thematic analysis. *Qualitative research in psychology, 18* (3), 328-352.

Cinquin, P. A., Guitton, P., & Sauzéon, H. (2019). Online e - learning and cognitive disabilities: A systematic review. *Computers & Education, 130*, 152-167.

Cinquin, P. A., Guitton, P., & Sauzéon, H. (2019). Online e-learning and cognitive disabilities: A systematic review. *Computers & Education, 130*, 152-167.

David O. A Cardoș RAI, Matu S. (2019). Is Rethink therapeutic game effective in preventing emotional disorders in children and adolescents? Outcomes of a randomized clinical trial. *Eur Child Adolesc Psychiatry ,28* ,111–22.

David O. A Cardoș RAI, Matu S. (2019). Is Rethink therapeutic game effective in preventing emotional disorders in children and adolescents? Outcomes of a randomized clinical trial. *Eur Child Adolesc Psychiatry ,28* ,111–22.

David, O. A., Predatu, R & ,.Cardoș, R. A. (2021). Effectiveness of the REThink therapeutic online video game in promoting mental health in children and adolescents. *Internet Interventions, 25*, 100391.

Dimitra, K., Konstantinos, K., Christina, Z., & Katerina, T. (2020). Types of Game Based Learning in Education: A Brief State of the Art and the Implementation in Greece. *European Educational Researcher, 3* (2), 87-100.

Fuller, E. A & ,.Kaiser, A. P. (2020). The effects of early intervention on social communication outcomes for children with autism spectrum disorder: A meta - analysis. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 50* (5), 1683-1700.

Garcia - Garcia, Jose; Penichet, Victor; Lozano, Maria; Fernando, Anill. (2022). Using emotion recognition technologies to teach children with autism spectrum disorder to identify and express emotions. *Universal Access in the Information Society, 21*(4), 809–825.

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

Golden, D., Liang, L. Y., & Getchell, N. (2022). The Effects of Xbox Kinect Active Video Gaming on Executive Function, Inhibition, in Children with and without autism spectrum disorder: A Pilot Study. *Journal of Behavioral and Brain Science*, *12*, 287-301.

Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management, 37* (3), 125-141.

IDEA. (2004). Individuals with Disabilities Education. Retrieved October 20, 1412 from: https://sites.ed.gov/idea/statute-chapter-33/subchapter-ii/1412/a/10/

James C. Harris M.D. (2006*). Intellectual Disability: Understanding Its Development, Causes, Classification, Evaluation, and Treatment*. Oxford University Press.

Lee, H. K., & Jin, J. (2023). The effect of a virtual reality exergame on motor skills and physical activity levels of children with a developmental disability. *Research in Developmental Disabilities*, *132*, 10438.

Lincoln, S., & Guba, E. (1985). Naturalistic inquiry. Thousand Oaks, CA: Sage.

Pan, H. Y., & Zhao, F. G., & Liu, Q., &Li, S. A. (2022). Efecto del entrenamiento con videojuegos en la motricidad gruesa de niños con parálisis cerebral: revisión sistemática y meta-análisis. *Investigación Clínica, 63*(2), 185-201.

Senia, L., Smoot, B. (2013). *Effect of an Acute Sensory Integration Therapy on The Postural Stability and Gaze Pattems of Children with Autism Spectrum Disorder* [Unpublished Master thesis]. University of Dayton.

Shenton, A. K. (2004). " Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects ". *Education for Information, 22* (2), 63-75.

Taylor, S., & Bogdan, R. (1984). *Introduction to qualitative research methods: The search for meanings (2nd ed.).* New York, NY: John Wiley & Sons.

UNC-Chapel Hill. (2021). *What is Evidence-based Practices?* . Retrieved October 2021, from: https://autismpdc.fpg.unc.edu/evidence-based-practices

Vukićević S, Đorđević M, Glumbić N, Bogdanović Z, Đurić Jovičić M. (2019). A Demonstration Project for the Utility of Kinect-Based Educational Games to Benefit Motor Skills of Children with ASD. *Percept Mot Skills, 126*(6), 1117-1144.

Wilson, M. L., Ritzhaupt, A. D., & Cheng, L. (2020). The impact of teacher education courses for technology integration on pre-service teacher knowledge: A meta - analysis study. *Computers & Education, 156*, 103941.