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

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

إعداد

د/ منال محمد درويش سبحي

أستاذ مشارك بقسم الطفولة المبكرة

كليه التربية جامعة الطائف

المستخلص

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

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

وأسفرت نتائج هذا البحث عن التالي:

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

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

الكلمات المفتاحية:

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

Abstract

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

The research used the experimental method, and the research tools were applied to a sample of (60) children, divided into an experimental group of (30) children in Project Rehab kindergarten and a control group of (30) children, in The Third kindergarten and the tools were applied before and after the two research groups.

The results of this research are as follows:

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

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

Keywords:

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

المقدمة:

إن مهارات اللغة مهارات متصلة ومتكاملة مع بعضها البعض، ومترابطة وكل مهارة تؤثر وتتأثر بالأخرى؛ كما أنه يجب تقديم تلك المهارات للأطفال في دروس وأنشـــطة متكاملة بحيث يستطيع الطفل أن يستمع، ويتحدث، ويقرأ، ويكتب شيئا بسيطا أو حتى يرسم "يشخبط"، وهذا يؤدي إلى نمو اللغة لديهم بطريقة صحيحة؛ لأن الأساس الذي تنظر إليه الباحثة هو الممارسة، ومن هنا لا تلقن اللغة بل تمارس ممارســة عملية في نشــاط واحد مدعم بالأســاليب التكنولوجية المستحدثة، وهذا ما تدعمه كل المداخل التعليمية في تعليم وتعلم اللغات.

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

وكان من الطبيعي أن تتأثر عناصـــر المنظومة التعليمية بتلك الثورة التي حدثت في مجال المســتحدثات التكنولوجية حيث تغير دور المعلم والمتعلم، وتغيرت أيضــا أســاليب التعليم والتعلم، وظهرت العديد من المهارات على المستوى التنفيذي كالتعلم عن بعد، والتعلم الافتراضي، والتعليم المعزز، كما تأثرت المناهج بأهدافها ومحتواها وأنشـطتها وطرق عرضــها وتقديمها، ومن أهم المجالات والمناهج التي تشـــكل محور اهتمام البيئة العربية هي مناهج اللغة العربية وطرق تعليمها في ظل تلك المســتحدثات، والتي تُعد بواســطتها الأجيال للتحدث بلغتهم الأم، والاعتزاز بقومتيهم العربية، وتحقيق رباط الهوية الثقافية (أحمد الدريويش، ٢٠١٧، ١٨)*.

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

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

---

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

ومن أول المهارات اللغوية التي يجب تنميتها لدى الأطفال، هي القراءة أو الاستعداد للقراءة، واكتساب مفردات جديدة وتسمية الأشياء والتعبير عن الأفكار والمشاعر والأحداث، وكذلك مهارات الاستعداد للقراءة مثل: التمييز البصري والسمعي للأشكال وإدراك التشابه والاختلاف في الصور والأصوات والتواصل الشفهي، ثم تأتي المهارات الحركية للعضلات الدقيقة لأصابع اليد وتحقيق التآزر العضلي العصبي بين حركة اليد والعين كمهارات ممهدة لعمليتي القراءة والكتابة.

وأشارت مرام فايز أن للغة اهتمام خاص خلال النمو بمرحلة الطفولة المبكرة؛ لما لها من أهمية فى بناء قدرة الطفل على التواصل، وتوسيع نطاق معرفته، وبناء منظومة مفاهيمه الخاصة حول الحياة بكافة جوانبها، حيث إن اللغة عبارة عن مفهوم اجتماعي تتطور من خلال التفاعل، وأن قدرات الطفل الذهنية تتأثر بمستوى نمو اللغة، وتطورها فالطفل يتفاعل مع أقرانه من خلال اللغة وممارسة ما تعلمه باستخدام مفاهيم مختلفة بالتفاعل مع بعضهم البعض، حيث إن الأطفال يكتسبون اللغة من الخبرة الاجتماعية وانخراط الأطفال مع بعضهم (مرام فايز، ٢٠١٧، ٤٤١).

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

وأوضحت سعاد عباسي أن مرحلة ما قبل التمرس مرحلة ذهبية من عمر الطفل تتحدد فيها مساراته التعليمية، فهى تمثل واقعًا له تأثير على التحصيل اللغوي فى المراحل الأولى، حيث يكتسب الطفل أهم المهارات العقلية والمعرفية؛ ولهذا فإن معرفة نفسية الطفل، وكيفية اكتسابه للغة ضرورة حتمية، وقد وجد المربون إلى أن العملية التربوية تبدأ قبل أن يبدأ الطفل المدرسة، والنمو الحسى، والعقلى، ويعتمد على البيئة الصالحة ليس المنزل وحده بل البيئة التي يعيش فيها (سعاد عباسي، ٢٠١٠، ١٣٥).

وأشار سعيد عبد المعز إلى اللغة بالنسبة للطفل عامل أساسي لتنمية شتى المهارات الأخرى، فيعبر الأطفال عن أنفسهم ويتفاعلون مع الأخرين، وتعتبر حاجة الطفل لاكتساب مهارة لغوية، ونمو مفاهيم لديه من الحاجات الرئيسية فى مرحلة الروضة التى تتعلق بالنمو العقلى، حيث أثبت البحوث السيكولوجية الخاصة بالنمو العقلى أن التفكير السليم يرتبط بالنمو اللغوى، ويحسن استخدام الطفل للغة فى التعبير عن أفكاره، وتكوين المهارات المجردة لديه (سعيد عبد المعز، ٢٠١٩، ٩٨).

ومن هنا يجب إعداد برنامجاً يتماشى مع أسس الواقع المعزز والتوجهات الحديثة للمناهج المرتكزة على المستحدثات التكنولوجية في تعليم اللغة للأطفال في ضوء خصائصهم العقلية واللغوية والاجتماعية والوجدانية (Abbeduto,et al.,2007, 254-255)

والتعليم باستخدام الكمبيوتر يساعد في تقديم كمية كبيرة من المعلومات للمتعلم بطريقة تفاعلية يمكن استيعابها عن طريق القدرة على تجزئة قدر كبير من المعلومات في كميات أصغر للمعرفة الفكرية، مما يساعد على بقاء أثر التعلم ومخاطبة ميول وقدرات واهتمامات المتعلمين لتصبح برامج التعليم بمساعدة الكمبيوتر تعمل على تطويع المعرفة بما يتناسب مع خصائص المتعلمين (سماح مرزوق، ٢٠١٠، ١٥).

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

والواقع المعزز هو أحد تقنيات وتطبيقات تكنولوجيا التعليم ونوع من أنواع الواقع الافتراضي الذي يهدف إلى تكرار البيئة الحقيقية في الحاسوب وتعزيزها بمعطيات افتراضية لم تكن جزءا منها؛ وبعبارة أخرى فنظام الواقع المعزز يولد عرضا مركبا للمستخدم يمزج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه المستخدم والمشهد الظاهري التي تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب والذي يعزز المشهد الحقيقي بمعلومات إضافية؛ ويهدف المشهد الظاهري virtual scene الذي تم إنشاؤه بواسطة الكمبيوتر إلى تحسين الإدراك الحسي للعالم الحقيقي الذي يراه أو يتفاعل معه المستخدم (Akçayır, M., et al., 2016).

كما يهدف الواقع المعزز إلى إنشاء نظام لا يمكن فيه إدراك الفرق بين العالم الحقيقي وما أضيف عليه باستخدام تقنية الواقع المعزز، فعند قيام شخص ما باستخدام هذه التقنية للنظر في البيئة المحيطة به فإن الأجسام في هذه البيئة تكون مزودة بمعلومات تسبح حولها وتتكامل مع الصورة التي ينظر إليها الشخص، وتستخدم اليوم تقنية الواقع المعزز في مجال الترفيه، والتدريب العسكري، والاختيار الهندسي، والروبوتات، والصناعة التحويلية وغيرها من الصناعات، كما يتم إدماجها في التعليم بشكل تدريجي (أمل سليمان، ٢٠١٧، ١١-١٧).

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

وتعتمد برمجيات الواقع المعزز على استخدام كاميرا الهاتف المحمول أو الكمبيوتر

اللوحي لرؤيـة الواقع الحقيقي، ثم تحليلـه تبعـاً لمـا هو مطلوب من البرنـامج والعمـل على دمج العناصر الافتراضية به.

ونشـــير إلى أنـه هنـاك طريقتـان لعمـل الواقع المعزز، ففي حين تعتمد الطريقة الأولى اســتخدام علامات (Markers) تســتطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها، تستعين الطريقة الثانية بالموقع الجغرافي عن طريق خدمة (GPS) أو ببرامج تمييز الصـورة (Image Recognition) لعرض المعلومات.

نذكر دراســات تربوية أخرى تناولت اسـتخدام الواقع المعزز والواقع الافتراضــي في تعليم المهارات اللغوية مما يعمل على تدعيم الدراسة الحالية ونذكر من هذه الدراسات:

دراسـة (Meredith, Tamara R; 2015) التي صـممت بيئة تفاعلية افتراضـية لمكتبة الطفل قائمة على الواقع المعزز، وأوضـــحت إمكانية اســتخدام الواقع المعزز في تنمية المهارات اللغوية من خلال تصـميم لمكتبة الأطفال بطريقة افتراضـية تحاكي الواقع باسـتخدام الواقع المعزز وتعمل على تلبية احتياجات الأطفال أكثر من المكتبة التقليدية.

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

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

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

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

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

ومن هنا يحقق الواقع المعزز معادلة الاستمتاع بالتعلمن فالاستمتاع بالتعلم أحد الجوانب الوجدانية التي تؤثر بشكل مباشر في تحقيق أهداف العملية التعليمية، ويجمع هذا المصطلح بين التعليم والترفيه من أجل بقاء أثر التعلم ولجعل عملية التعلم أكثر متعة، والاهتمام به وجد منذ مئات السنين، ومن رواده كومينسكي الذي اقترح دمج التعليم والتربية مع المتعة والبهجة. ولذلك أعلنت بعض الدول التحول نحو التركيز على الاستمتاع بالتعلم كهدف رئيس في التربية واعتبرته هدفاً من الأهداف الكبرى المعلنة الصانعي السياسات التربوية والمختصين في التربية (نيفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ – ٤٨٦).

ويرتبط الاستمتاع بالتعلم ارتباطاً وثيقاً بحالة المرح والإثارة والبهجة التي تساعد المتعلمين على الانتباه والتركيز في أداء المهام الأكاديمية، كما يرتبط بالاندماج الأكاديمي والشعور بالجدارة والانهماك في ممارسة الأنشطة، وكلها مؤشرات وعوامل تساعد في حدوث التعلم الفعال والتعلم ذو المعنى، كما يعد الاستمتاع بالتعلم بمثابة الدافع لقبول تعلم المعارف والمهارات الجديدة والمحرك الأساسي لتركيز انتباه المتعلمين وتحقيق هدف التعلم، إضافة أنه طريقة فعالة في بناء بيئة تواصلية تعليمية واجتماعية في نفس الوقت (Lucardie, 2014)، (Ainley, M. & Hidi, S, 2014)، (Davidson.2018: 1462).

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

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

وبناء على ذلك فإن الشـــعور بالســـعادة بوجه عام والاســـتمتاع بالتعلم بوجه خاص بعد مطلباً أســاســياً للأطفال في مرحلة الروضـــة حيث يتأثر تشـكيل القيم وتعديل الاتجاهات وتنمية المهارات والمهارات لدى هؤلاء الأطفال في تلك المرحلة من خلال ما يمرون به من مشـــاعر إيجابيـة أو ســـلبيـة أثنـاء عمليـة التعلم لهذا فلابد من توفير مواقف تعليميـة تنـاســـب قدراتهم واهتماماتهم وتبث فيهم روح المرح والبهجة وتجنبهم مواقف الفشل والإحباط وتساعدهم على إقامة علاقات اجتماعية تفاعلية بين بعضهم البعض وبين المعلمة.

ولذلك ترى الباحثة أن تعليم الأطفال مهارات الاســتعداد للقراءة باســتخدام تقنيات الواقع المعزز من خلال الهاتف النقال أو اللوحي يســـاعد في تقديم المعلومات للأطفال وتحقيق ثقافة متعة التعلم بطريقة تفاعلية يمكن أن تســـهل عملية الاســـتيعاب والفهم لدى هؤلاء الأطفال بما يناسب خصـائص نموهم ومهاراتهم اللغوية وخصـوصـا إذا ما تم استخدام تكنولوجيا تعزيز البيئة وتقريبها للمتعلم أو ما يسمى بالواقع المعزز.

مشكلة الدراسة:

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

ويتفرع من هذا التساؤل التساؤلات الفرعية التالية:

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

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

١) تحديد مهارات الاستعداد للقراءة التي تناسب طفل الروضة.

٢) تحديد أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم.

٣) تحديد مستوى الأطفال فى مهارات الاستعداد للقراءه.

٤) استخدام برامج جاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

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

أهمية الدراسة:

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

١) أولياء الأمور: بمعرفة برامج جاهزة للواقع المعزز الهامة التي يمكن أن يتبعها أولياء الأمور لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

٢) معلمة الروضة: من خلال الدراسة تتعرف المعلمة على مهارات الاستعداد للقراءة وكيفية تنميتها لدي طفل الروضة من خلال برامج جاهزة للواقع المعزز.

٣) المتخصصين في مناهج الطفل: يمكنهم الاستفادة من هذه الدراسة بتتبعهم الإرشادات الهامة لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدي طفل الروضة من خلال برامج جاهزة للواقع المعزز.

٤) الطفل: حينما يطبق عليه برامج جاهزة للواقع المعزز ويستفيد منه سيتبع السلوكيات اللغوية والاجتماعية الصحيحة في التعامل مع البيئة من حوله.

حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على:

الحدود البشرية للدراسة: تم اختيار (٦٠) طفلا وطفلة تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما ضابطة وبلغ عددها (٣٠) طفلا وطفلة، وهذه المجموعة لا تتعرض لبرامج وأنشطة الواقع المعزز بالروضة الثالثة، والأخرى تجريبية وبلغ عددها

(٣٠) طفلا وطفلة ويتم تعريضـــهم إلى برامج الواقع المعزز الجاهزة من خلال تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة ومن ثم تطبيق أنشطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم، ودلك بروضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة

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

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

أدوات ومواد الدراسة:

١) إعداد قائمة تحديد بعض مهارات الاســـتعداد للقراءة لدى طفل الروضـــة. (إعداد الباحثة)

٢) إعداد مقياس مهارات الاســتعداد للقراءة المصــور القائم على البرامج الجاهزة للواقع المعزز. (إعداد الباحثة)

٣) إعداد قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناســبة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٤) أنشـطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاسـتعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة متعة التعلم. (إعداد الباحثة)

منهج الدراسة:

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

الاختيار التجريبي:

يهدف البحث الحالي إلى تنمية بعض مهارات الاســتعداد للقراءة لدى أطفال الروضــة باستخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في ضوء ثقافة متعة التعلم في تنمية تلك المهارات لديهم، لذا فقد اســتخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو التصــميم شــبه التجريبي للمجموعتين الضــابطة والتجريبية، وذلك لأنه يعتبر من أكثر التصــاميم ضــبطا للعوامل المؤثرة في كل من الصــدق الداخلي والصدق الخارجي، كما أنه الأكثر مناسبة للبرنامج التدريبي الحالي.

فروض الدراسة:

١) لا توجد فروق ذات دلالة إحصـائية بين متوسـط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسـط درجات أطفال المجموعة الضـابطة في التطبيق القبلي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أي من المجموعتين.

٢) توجد فروق ذات دلالة إحصـائية بين متوسـط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضـابطة في التطبيق البعدي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

٣) توجد فروق ذات دلالة إحصـائية بين متوسـطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات الدراسة:

البرامج الجاهزة للواقع المعزز: هو برنامج جاهز مخطط منظم من قبل شركة متخصصة في إنتاج برامج الواقع المعزز يتضـمن عرض مجموعة من الأنشـطة اللغوية تدمج بين المشـهد الحقيقي الذي ينظر إليه الطفل والمشـهد الظاهري الذي تم إنشـائه بواسـطة الهاتف النقال أو اللوحي، مما يعمل على تعزيز المشـهد الحقيقي بمعلومات إضـافية تهدف إلى تحسـين الإدراك الحسي للعالم الحقيقي الذي يراه الطفل ومن ثم تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديهم.

مهارات الاستعداد للقراءة: هي عملية عقلية معقدة قائمة على التمييز البصري والسمعي للرموز والأشكال المعروضة من خلال الواقع المعزز على الهاتف النقال والتعبير عنها شفويا.

ثقافة متعة التعلم: مجموعة من الإجراءات والأسـاليب التي يقوم بها المعلم مع الأطفال في عمر من (٥-٦) سـنوات لجعل التعلم أكثر مرحا وحبا وذلك بالاعتماد على بعض استراتيجياته في التعليم لبقاء أثر التعلم بطرق محببه للطفل يمكن ممارسته معه، مثل استخدام الواقع المعزز في التعلم.

إجراءات الدراسة:

١) الاطلاع على الدراسات والبحوث والكتابات السابقة.
٢) اشتقاق قائمة مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى طفل الروضة.
٣) وضع القائمة في صورة استبانة وعرضها على المحكمين وتعديلها في ضوء ملاحظاتهم.
٤) صياغة قائمة مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في صورتها النهائية.

٥) اشـــتقاق قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة.

٦) وضــع القائمة في صــورة اســتبانة وعرضــها على المحكمين وتعديلها في ضــوء ملاحظاتهم.

٧) صـــياغة قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة لطفل الروضة في صورتها النهائية.

٨) الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة في مجال الواقع المعزز والبرامج الجاهزة الموجهة لطفل الروضــة بصـفة خاصــة وكذلك برامج التعلم الممتع في ضـوء ثقافة متعة التعلم.

٩) إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لتحديد مستوى تنمية الأطفال عينة الدراسة لمهارات الاستعداد للقراءة كتطبيق قبلي وبعدى للبرامج الواقع المعزز.

١٠) تحديد عينة الدراسة.

١١) تطبيق البرنامج على عينة الدراسة.

١٢) استخلاص نتائج التطبيق وتحليل النتائج.

١٣) تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.

أدبيات الدراسة:

أولا: البرامج الجاهزة للواقع المعزز Augmented Reality:

في عصـــر التحول الرقمي ظهر وبقوة تقنيات حديثة في مجال التعليم منها تكنولوجيا الواقع المعزز، وقد نال اهتمام المتخصـصـين في تكنولوجيا التعليم وأصـبح من أهم الوسـائل التي تستخدم في العملية التعليمية.

ويرجع البعض انتشـــار ظهور تقنية الواقع المعزز لأواخر عام ١٩٦٠ بداية عام ١٩٧٠ ويرجع الفضـل إلى عام ١٩٩٠ لتحديد مصـطلح الواقع المعزز للباحث توماس كوديل في شـركة بوينج أما صــياغة المصــطلح فعلياً كان في أواخر التســعينيات وبداية الألفية الثالثة حيث مرت تقنية الواقع المعزز بعدة خطوات لتصـبح أحد تقنيات الحاسـب الآلي التي لاقت انتشـاره الواسـع والسريع (أمل الطويرقي، ٢٠٢١: ٢٢٧).

وتم استخدام أول نظام لكل من الواقع المعزز والواقع الافتراضي؛ حيث استخدمت شاشة عرض بصـــرية مثبتة على الرأس تم تتبعها بإحدى طريقتين مختلفتين متتبع ميكانيكي وجهاز تعقب بالموجات فوق الصـــوتية، ومنذ ذلك الحين، تم اســـتخدام الواقع المعزز من قبل عدد

الشـركات الكبرى للتصـوير والتدريب وأغراض أخرى، وينسـب مصـطلح "الواقع المعزز" إلى توم كوديل الباحث السـابق في شـركة Bieing، الذي يعتقد أنه صـاغ المصـطلح في عام ١٩٩٠. (Lee, 2012: 13)

وتعتمد تقنية الواقع المعزز على إضافة معلومات افتراضية للواقع الحقيقي بشكل متزامن للواقع قد تكون صـور أو فيديو تعليمي، أو معلومات إثرائية تسـاعد على فهم المحتوى بأسـلوب أفضـل وهي تختلف عن تقنية الواقع الافتراضـي الذي يعتمد على خلق بيئة افتراضـية ثلاثية الأبعاد من خلال نظارة خاصة فيما يعرف بمفهوم Presence يتفاعل فيها العنصر الحقيقي بما يسـاعد على تنميته وهذا له بعض السـلبيات حيث أن أي شـيء لا يبدو حقيقياً لنظام المتعلم البصـري قد يؤدي إلى خبرة تعليمية غير ناجحة، كما قد تؤدي إلى مشـكلات صـحية كالصـداع والغثيان بعكس تقنية الواقع المعزز حيث يسـتطيع المتعلم طول الوقت مشـاهدة العالم الحقيقي (محمد أبو بيه، ٢٠١٦: ٣٦).

ماهية تكنولوجيا الواقع المعزز:

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

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

تكنولوجيا الواقع المعزز بأنها تشـكل من أشـكال التقنية التي تعزز العالم الحقيقي من خلال المحتوى الذي ينتجه الحاسـب الآلي، حيث تسـمح تقنية الواقع المعزز بإضـافة المحتوى الرقمي بسـلاسـة الإدراك تصـور المسـتخدم العالم الحقيقي، حيث يمكن إضـافة الأشـياء ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، وإدراك ملفات الصـوت والفيديو والمعلومات النصـية، كما يمكن لهذه الأدوات أن تعمل على تعزيز معرفة الأفراد وفهم ما يجري حولهم.

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

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

وعرفت (ناهد عبد المقصود، ٢٠١٧: ٣٢٢) تكنولوجيا الواقع المعزز لطفل الروضة بأنها: البرمجيات التي تسمح لها بإضافة أو دمج معلومات افتراضية غير موجودة في الواقع مع البيئة الحقيقية، من خلال إضافة بيانات مكتوبة أو وسائط متعددة أو صور ثلاثية الأبعاد، أو مزيج من هذا كله بشكل متزامن، بهدف إثراء المعلومات الموجودة في الواقع بالمعلومات المتاحة في الأجهزة الذكية.

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

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

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

أهمية استخدام البرامج الجاهزة للواقع المعزز:

تنبع أهمية استخدام البرامج الجاهزة للواقع المعزز من الأهداف التي تحققها حيث يهدف الواقع المعزز إلى زيادة في فهم المحتوى العلمي، والاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول حيث إن المحتوى المكتسب من خلال الواقع المعزز من قبل المتعلم يرسخ في الذاكرة بشكل أقوى بالمقارنة باستخدام الوسائل التقليدية.

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

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

١) تحفز المتعلمين لاكتشاف المعلومات بأنفسهم.
٢) توفر بيئة تعلم مناسبة لأساليب تعلم متعددة، وأعمار مختلفة.
٣) تساعد في تعلم مواد دراسية لا يمكن للمتعلم إدراكها بسهولة إلا من خلال تجارب واقعية.
٤) تشجع المتعلم وتزيد من إبداعه، وقدرته على التخيل والإدراك.

ومن خلال رؤية البحث في حدود علمها أن الواقع المعزز يشجع على استقلالية التعلم، إضافة إلى تمكين المتعلمين من استكشاف التكنولوجيا الحديثة من أجل دعم وتشجيع مهارات التعاون والابتكار والإبداع، كما تهدف تطبيقات الواقع المعزز إلى رفع مستوى فعالية عمل المعلمين، ويعزز مشاركة المتعلمين من عملية التعلم بنشاط، ومساعدتهم على تحسين الوصول إلى الموضوعات نظراً لأنه يؤدي إلى مرونة التعلم، بالإضافة إلى ذلك فإن خصائص الواقع المعزز تدعم قدرة المتعلمين في تعلم المواد المعقدة.

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

سمات البرامج الجاهزة للواقع المعزز:

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

١) جذب انتباه الباحثين والمصممين أكثر إلى مجالات تفاعل الطفل مع الحاسوب.

٢) تعتمد على خلق بيئة تعليمية ثلاثية الأبعاد وتفاعلية في الوقت الفعلي عند الاستخدام.
٣) تمتاز بفاعليتها من حيث التكلفة والتوفر، وقابليتها للتوسع بسهولة.
٤) بسيطة وفعالة وتعمل على تزويد الطفل بمعلومات واضحة وموجزة وممتعة.
٥) تتيح التفاعل السلس بين كل من المعلمة والطفل والمادة التعليمية، وتمكن الطفل من فهم.
٦) وإدراك المهارات والوصول إليها بطريقة سهلة.
٧) تثير دافعية الأطفال نحو التعلم وتعمد أداة مهمة في اكتساب المفرق.
٨) تزيد من فهم المحتوى العلمي خاصة في المهارات التي تمثل صعوبة على المتعلم مثل المهارات المجردة.
٩) تساعد على الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة أطول.
١٠) تمكن المتعلمين من رؤية وسماع الأشياء كما تحدث في الطبيعة.

مميزات البرامج الجاهزة للواقع المعزز:

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

فمن خلال الواقع المعزز، يتم ملء العجوة بين عالمين، ويتم إنشاء مساحة موحدة، بيئة مختلطة، بحيث يتم إثراء كل كائن حقيقي بمحتوى افتراضي متغير ديناميكياً.
(Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018, p. 560-561)

ومن أهم المزايا التي ذكرها (Cerqueira & Kirner, 2021: 281) للواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم، هي كالتالي:

١) تقلل التصورات البديلة التي تنشأ في الذهن بسبب عدم قدرة المتعلم على تصور المهارات الصعبة والمجردة.
٢) تتيح الفرصة لرؤية العناصر من زوايا مختلفة وتحسن من فهم المستخدم لها. تتيح عرض الكائنات التي يصعب رؤيتها نظراً لصغرها، أو خطورتها أو بعدها الزمني

والمكاني.

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

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

٥) تقدم موضوعات التعلم بطريقة مشوقة وممتعة للمتعلم.

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

أنواع الواقع المعزز:

من أنواع الواقع المعزز كما ذكرها (Dunleavy & Dede, 2014):

- على أساس تمييز الموقع: توفر الوسائط الرقمية للمستخدمين بواسطة الهواتف الذكية أو الأجهزة المحمولة خاصية تحديد المواقع GPS كما أن الوسائط المتعددة كالنصوص والرسومات والملفات الصوتية ومقاطع الفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد) تزود البيئة المادية بمعلومات أكاديمية أو ملاحية ذات صلة بالموقع.
- على أساس الرؤية تزويد المستخدمين بوسائط رقمية بعد أن يتم تصوير شيء معين بواسطة كاميرا الهاتف المحمول، أو الأجهزة الذكية المحمولة مثل أكواد.. والصورمتعددة الأبعاد، علامات Markers بحيث تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لغرض المعلومات المرتبطة بها.

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

١) الإسقاط: وهو أكثر أنواع الواقع المعزز شيوعاً، ويعتمد على استخدام الصور الاصطناعية كإسقاطها على الواقع الفعلي لزيادة نسبة التفاصيل التي يراها الفرد من

خلال الأجهزة وأكثر المجالات استخداماً لهذا النوع من الواقع هو في مجالات بث المباريات الرياضية بحيث يتم تتبع حركة الرياضي بجزئيات صغيرة لغايات التحليل وغيره.

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

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

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

معوقات تطبيق الواقع المعزز في التعليم في الطفولة المبكرة:

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

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

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

٢) قلة عدد المتخصـــصـــين في مجال تقنية الواقع المعزز، حيث تتطلب تقنية الواقع المعزز وجود خبراء ومصـممين محترفين لمسـاعدة معلمة الطفولة المبكرة في إيجاد المحتوى المناسب لتقنية الواقع المعزز.

٣) عدم توفر القناعة الكافية لدى بعض معلمات الطفولة المبكرة بهذا النوع من التعليم، وعدم تفعيله بالشكل المطلوب.

٤) العجز المادي للبدء في مشروع استخدام تقنية حديثة كتقنية الواقع المعزز.

٥) عدم توفر شبكات الإنترنت بالروضات.

٦) تعذر الحصـــول على إشـــارات (GPS) أحياناً، داخل الحجرات الدراســـية، العامل الرئيس في عمليات المحاكاة في الواقع المعزز.

٧) الاعتماد الكبير على التقنيات اللاسـلكية للتواصـل الأمر الذي يجعل من هذه التقنية استهلاك كبير للطاقة.

٨) التطور الســـريع والمتلاحق في تقنية الواقع المعزز ونماذجه يجعل من مواكبته أمراً ليس ارتباط التعليم باســـتخدام الواقع المعزز العوامل تكنولوجية أخرى مثل كفاءة شبكات الاتصال، ومدى سهولة توفرها.

٩) عدم توفر المحتوى الرقمي المعد من قبل المتخصصين في مجال تقنية الواقع.

ثانياً: **مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة**:

مفهوم الاستعداد القرائي لطفل الروضة:

وصـف (رضـا عبد الفتاح وآخرون، ٢٠١٥:٤٠٩)، الاسـتعداد للقراءة بأنه مفهوم يعبر عن الجوانب التي يجب أن تتوافر لدى الطفل بشـكل يمكن ملاحظته وقياسـه ليسـهل عليه القيام بعملية القراءة الصـحيحة فيما بعد وتشـمل التعرف البصـري والسـمعي والإدراك البصـري والتمييز البصري السمعي.

النظريات التي فسرت الاستعداد القرائي عند الأطفال:

أولًا: نظرية برونر:

ينظر برونر إلى مفهوم اســـتعداد الطفل لعملية التعلم من خلال فرضـــيته الآتية: يمكن

تعليم أي موضـــوع بفاعلية وبشـــكل عقلي أمين لأي طفل في أي مرحلة من النمو، وعليه فأنه يضـع العبء الأكبر على البيئة في تطوير تراكيب الفرد المعرفية عن طريق عرض المادة للطفل بحيث تتناسب مع مستواه المعرفي، فهو يفترض أن أي طفل يستطيع تعلم أي خبرة إذا ما قدمت له بطريقة مناسـبة وبأبسـط وأسـهل الطرق، ولقد حدد برونر التراكيب المعرفية من خلال عملية التمثيل وهي الطريقة التي يترجم أو يري فيها الفرد ما هو موجود حوله في البيئة. وهي أيضًـــا العملية التي يســتطيع الطفل من خلالها أن يدمج خبراته الجديدة بالخبرات القديمة الموجودة لديه بحيث تصبح جزءا من بنائه المعرفي.

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

فالاســـتعداد عند برونر هو قدرة الفرد على تمثل الخبرات، أي الحصـــول على خبرات جديدة أو دمجها مع الخبرات الموجودة لديه من أجل اســـتعمالها في الحياة والتحكم في البيئة المحيطة.

واستفادت الباحثة من تلك النظرية التي تؤكد أن الطفل يستطيع اكتساب أي مهارة/ خبرة تُقدم إليه بشـرط أن تُقدم بشـكل يناسـب الخصـائص العامة للطفل، فتفترض الدراسـة الحالية أنه يمكن تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضـة من خلال بيئة إلكترونية تفاعلية تتمثل في بيئة برامج الواقع المعزز الجاهزة المناسبة لخصـائص طفل الروضـة بما يحقق التعلم الممتع، وبها العديد من الدروس والأنشطة التي تعمل على تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لديه.

ثانيًا: نظرية جانييه:

يري جانييه أن الاســـتعداد للتعلم يختلف من موقف إلى آخر متأثراً في ذلك بأمرين ألا وهما: ما يتطلبه تعلم الموضـوع من قدرات سـابقة، والمسـتوي الذي بلغه المتعلم في تحصـيل تلك القدرات. ولذلك فإن الفروق التي توجد عند الأطفال عند تعلم موضـوع معين ليسـت فروقاً مطلقة تظهر بالمستوي نفسه في جميع الموضوعات.

وتتلخص نظرية جانييه في أن الأطفال يستطيعون تعلم أي شـيء عقلي بشرط أن يكونوا قد تعلموا المتطلبات السـابقة له، كما يحدد جانييه الاستعداد العام على أنه الحالة التي يكون فيها المتعلم مستعداً استعداداً عضـوياً للنجاح في تأدية المهمات التي يُتوقع أن يصـادفها في المدرسـة. (عبد الفتاح البجة، ٢٠٠٣، ١٠٣)

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

ثالثًا: نظرية أوزبل:

يشير أوزبل إلى الاستعداد على أنه الأبنية المعرفية الموجودة لدى المتعلم من ناحية وإلى مستوى نموها من ناحية أخري؛ وبذلك فإن الخبرات السابقة تهيئ وتساعد على تعلم الخبرة الجديدة وتصبح ذات معنى، حيث يري أوزبل أن عملية الاستعداد هي عملية نضجيه لا تحدث فجأة أو بدون مقدمات ويتسم نموها بالبطء، وتتوقف على كل ما سبق أن مر به الشخص أو صادفه حتى اللحظة التي تقرر عندها المعلمة أن تقدم له وتعرضه للعملية النشاطية الجديدة. (سميح أبو مغلي، ٢٠٠٢)

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

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

المهارات الأساسية المؤثرة في الاستعداد القرائي:

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

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

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

في اللغة المنطوقة.

ويعلم الأطفال الذين يكتشفون المراسلات المكتوبة– الصوتية أن الحروف المكتوبة تمثل فونيمات ويبدأون في تفكيك تلك الفونيمات، ثم إعادة توحيدها والاستعاضة عنها. (Elise Moor, 2021: 59)

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

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

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

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

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

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

ومن الدراسات التي اهتمت بتنمية مهارات الاستعداد للقراءة: دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالى فى اكتساب المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه

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

دور البرمجيات في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة:

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

١) تقدم المادة العلمية بتدرج مناسب لقدرات الأطفال لمراعاة الفروق الفردية.
٢) تقدم تفريد التعليم لتعتمد على التعلم الذاتي.
٣) تجعل الطفل إيجابي في الحصول على الخبرة.
٤) تحفز الطفل على التعلم بصورة مشوقة.
٥) تساهم في تعميق المعرفة لدى الطفل.
٦) تساهم في تكوين تصور إيجابي عن الذات.
٧) تتيح قدر من المرونة للطفل.
٨) تقدم مستوى عال من محاكاة الطبيعة.
٩) تقدم مستوى عال من الموضوعية.
١٠) تسهم في توفير الوقت وخاصة التدريب. (Gahwaj: Nahla , 2011: 645)

ثالثا: **ثقافة التعلم الممتع**:

ماهية ثقافة التعلم الممتع:

ثقافة متعة التعلم لغة:

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

هي التي تحقق التوازن بين النظام البيئي والاقتصــادي والاجتماعي وتســهم في تحقيق أقصـــي قدر من النمو والارتقاء في كل نظام من هذه الأنظمة الثلاثه دون أن يؤثر التطور في نظام علي الانظمه الآخري.

ثقافة متعة التعلم اصطلاحًا:

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

كما تعرفها على الحفناوي ثقافة متعة التعلم أيضًــا: بأنها تلبية احتياجات الحاضــر دون المساس بقدرة الأجيال القادمة على تلبية احتياجاتها الخاصة ولتحقيقها لابد من التوفيق بين ثلاثة عناصــر أســاســية وهي النمو الاقتصــادي والاندماج الاجتماعي وحماية البيئة وهذه العناصــر مترابطة وكلها ضرورية لرفاهية الأفراد والمجتمعات. (على حفناوي، ٢٠١٥)

كما عرفتها أيضًـــا مروة خلف بأنها التكامل بين متطلبات النمو الاقتصـــادي والتنمية الاجتماعية وســلامة البيئة وحماية مواردها الطبيعية واحترام التنوع الثقافي للشــعوب بما يضــمن توفير مقومات العيش والرفاهية والأمن لأجيال الحاضـر والمسـتقبل وتمكينها من تحقيق تطلعاتها لحياة أفضـــل، وعلى ذلك فإن مفهوم ثقافة متعة التعلم هو مفهوم ديناميكي متطور ومتغير وفقا للواقع المحلى والأولويات الوطنية. (مروة خلف، ٢٠٢١: ٤٨)

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

وتعرفها هناء عثمان (٢٠٢٠) بأنها التنمية التي تؤدى إلى الاســتفادة القصــوى لأطفال الروضــة (٥-٦) ســنوات من الموارد البيئية المتاحة دون إحداث أدنى خلل في التوازن البيولوجي

للنظام البيئي ودون المســـاس بحقوق أجيال المســـتقبل القادمة، عن طريق المعرفة الممتعة من خلال المتحف الافتراضـــي والممارســـات المســـتدامة والصـــديقة للبيئة لتنمية الوعي البيئي لديهم. (هناء عثمان، ٢٠٢٠: ١٥٠)

وتعرفها ولاء محمد (٢٠٢٣): هي أسـلوب لإصـلاح أخطاء وتعثرات خاصـة بالمقررات الدراسـية وخاصـة مقرر مسـرح الطفل وهذا الإصـلاح يعود على تطور مهارات الطالبة المعلمة بقسـم رياض الأطفال الفرقة الثالثة والعملية التعليمية؛ مما يؤدي أيضًـا إلى تحسـين فرص الحياة للإنسان في الحاضر والمستقبل. (ولاء محمد، ٢٠٢٣: ٢٠٥)

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

كذلك تعرف ثقافة متعة التعلم: بأنها العملية التي تســـعي لتحســـين الاقتصـــاد والبيئة والمجتمع. ويصـــور هذا التعريف ثقافة متعة التعلم بوصـــفها التوازن ويتطلب ذلك من التنظيمات المجتمعية النظر في العناصـــر الثلاثة معا. وتحقيق هذا التوازن ليس ســـهلا، فغالباً ما نجد أن التحديات التي تواجه ثقافة متعة التعلم تأتي من حقيقة عدم التوازن الذي ينشـــأ بين العناصـــر الثلاثة. (محسن فارج، ٢٠١٩)

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

- **الاستدامة البيئية:** تعرف بأنها قدرة طفل الروضة في المحافظة على البيئة ومواردها وحمايتها من التلوث، وتحقيق الاستمرارية في المحافظة على التنوع البيولوجي وتقليل الهدر لإشباع حاجات الأجيال الحالية والمستقبلية لتحقيق الاستدامة للعيش.
- **الاســـتدامة الاقتصـــادية:** قدرة طفل الروضـــة على اكتســـاب الطفل مجموعة من المعارف الاقتصـــادية كالادخار وإتباع العادات الاســـتهلاكية الســـليمة والاعتدال في الاتفاق والاســـتثمار واحترام كافة الأعمال والمهن وذلك تحقيقا لأفضـــل ســـبل العيش في ظل الظروف الاقتصادية المعاصرة.
- **الاســـتدامة الاجتماعية:** قدرة طفل الروضـــة على التحلي بعض القيم الإنســـانية التي

تساهم في بناء مجتمع مستدام مثل العدل والمساواة ومساعدة الآخرين والمشاركة في الأعمال التطوعية وحرية التعبير عن الرأي تحقيقا لاســـتدامة علاقاتهم الاجتماعية في المستقبل.

- **الاستدامة التكنولوجية:** قدرة طفل الروضة على اكتساب مهارات الاستخدام الذكي للأجهزة الإلكترونية واستخدام التكنولوجيا بشكل مسئول وفعال ومستدام في الحياة، والمكافحة الســلوكيات الضــارة والتخلص من المخلفات الإلكترونية بطريقة ســليمة تحقيقا للتواصــل والتفاعل والأمن الصــحي مع العالم الرقمي. (فاطمة عبد الســميع، ٢٠٢٣:٢٧٦)

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

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها: مجموعة من الإجراءات والأساليب التي يقوم بها المعلم مع الأطفال في عمر من (٥-٦) ســـنوات لجعل التعلم أكثر مرحا وحبا وذلك بالاعتماد على بعض اســتراتيجياته في التعليم لبقاء أثر التعلم بطرق محببه للطفل يمكن ممارســته معه، مثل اســتخدام الواقع المعزز في التعلم.

أهمية ثقافة التعلم الممتع:

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

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

الأسس التي تعتمد عليها ثقافة التعلم الممتع:

أشار كل من همام سلامه (٢٠٢٠)، Lukander, A. (٢٠٢١) إلى أن هناك مجموعة من الأسس يعتمد عليها التعلم الممتع وهي:

١) **الأســس النفســية:** فهي تســاعد في خلق جو ممتع أثناء عملية التعليم يجذب انتباه المتعلمين حول موضــوع الدرس وتجعل المعلم قريب جداً من المتعلم وموجه وميسـر للعملية التعليمية الأمر الذي يساعد على الحد من الخوف والقلق للمتعلم.

٢) **الأســس التعليمية:** تتمثل في العرض المشــوق والجذاب للمتعلم بحيث يطرد الملل ويعكس إيجابية المتعلم ودافعيته نحو العملية التعليمية حيث يتفاعل بيســر مع المحتوي الدراسي.

٣) **الأســس الاجتماعية:** والتي تتمثل في التعاون والانخراط في العمل الجماعي الأمر الذي يجعل المتعلم اجتماعيا ويشعر بلذة الإنجاز والنجاح.

فالتعلم الممتع هي أحد أشـكال التعلم التي تتضـمن أنشـطة تعليمية وممارسـات هادفة تجعل عملية التعليم مشوقة محببة تعتمد على المتعلم والبيئة التعليمية الممتعة.

طرق واستراتيجيات وأساليب التعلم الممتع:

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

١) **التعلم بالترفيه والتكنولوجيا:** هو إدخال الفكاهة والطرفة في الدروس اليومية، واللعب التربوي الهادف، وهو يجعل الطفل يحب التعلم، ويســهم بتحويل المادة التي لا يســتمتع الطفل بدراســتها إلى مادة ممتعة، كما يســاعد في تنشــيط قدراته العقلية وتحسين موهبته الإبداعية، ويقرب المهارات وإدراك معاني الأشياء، كما يساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة للتعلم وإنماء الشخصية والسلوك، ويساعد التعلم الممتع المعلم في التعرف على منجيته، وتصــميم أنشــطة، وتطبيق برامجه داخل الصف لتحقيق الأهداف المطلوبة، كما يمكنه من التعامل والتغلب على مشكلة الفروق الفردية.

٢) **التعلم بالأناشــيد والأشــعار:** توفر القصــائد والإيقاعات للأطفال الفرصــة لإعادة

الكلمات المألوفة والمقاطع بطريقة مبهجه، وتساعد في تعلم اللغة الإنجليزية بسهولة ويسر إذا ما وظفت بالطريقة الصحيحة.

٣) **القصـــة التعليمية:** وســـيلة للتعبير عن الحياة تتناول حادثة أو حوادث بينها ترابط ســـردي، ويكون لها بداية ونهاية. ويقصـــد بها تربوياً بأنها أســـلوب تعليمي، يهدف لتقديم المادة للمتعلمين من خلال توظيف الســـرد القصـــصـــي في التدريس، ولتحقيق الأهداف المقصـودة (على الحفناوي،٢٠١٥). ويسـاعد التعلم بالقصـة المتعلمين في تحسين قدرة استيعابهم للمعلومات، وزيادة المشاركة الإيجابية لهم، خاصـة إذا كانت القصـة مصـحوبة بطرح أسـئلة، وتوفر جو من المتعة والتشـويق للطلبة، وتزيد حبهم للمعلم والمادة، وتعزز حب الاسـتماع، وتنمية الخيال للتلاميذ (عبد الواحد الكبيسـي، ٢٠١٥، ٩٦)، وعلى المعلم أن يراعي عند اختيار محتوى القصـــة أن يتناســـب مع الهدف التعليمي لهذه المرحلة، ويحدد أهداف القصة وتكون واضحة.

٤) **التعلم بالممارسـة:** من أسـاليب التعلم بالمتعة فالطفل ينخرط في العمل، ويتفاعل مع المادة بصـــورة عملية خاصـــة إذا قدمت المهارات المرتبطة به بصـــورة ممتعة، وهو يســـاعد المعلمين على ســـد الفجوة يبن المعرفة والممارســـة من خلال تحويل البيئة الصـــفية إلى مجتمع تعلم مهني يســـوده جو من المرح والعمل في تقديم المهارات الأساسية للمتعلمين.

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

٦) **الرســـوم الكرتونية:** اســـتراتيجية تدريس تقدم فيها مجموعة من الرســـوم الكارتونية تسـتخدم اللغة المكتوبة في فقاعات لتعبر عن مواقف رياضـية أعدت لتحفز التلاميذ على التفكير والمناقشـــة، وتســـاعدهم في إزالة الغموض والإجابة عنها بالشـــكل الصـــحيح، وهي من اســـتراتيجيات التعلم الممتع المهمة حيث يعد التشـــويق والترفيه

للتعلم عنصر أساسي فيها الكبسي، (هند الجميلي، ٢٠١٣، ٩٢).

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

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

إجراءات الدراسة:

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

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

وفيما يلي وصف للعناصر السابقة من إجراءات البحث:

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

للإجابة على السؤال الأول من أسئلة البحث وهو: **"ما مهارات الاستعداد للقراءة التي**

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

١) تحديد الهدف من إعداد الاستبانة.
٢) إعداد الصورة الأولية لقائمة المهارات ووضعها في شكل استبانة.
٣) تطبيق استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة.

ويمكن توضيح الإجراءات بالتفصيل فيما يلي:

١) تحديد الهدف من إعداد الاستبانة:

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

٢) إعداد القائمة الأولية لمهارات الاستعداد للقراءة:

تم إعداد الصورة الأولية لقائمة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة من خلال الاطلاع على الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة، مثل دراسات كل من: دراسة (هند الجميلي، ٢٠١٤): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالى فى اكتساب المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران فى رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفى التجريبى، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفي، هناء فؤاد، وفاء محمود (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج

عن وجود تأثير لإســـتراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاســـتعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضــة، ودراســة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضــة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

كما اطلعت الباحثة على مجموعة من الدراســـات الســـابقة والبحوث التي تناولت الواقع المعزز للربط بينها وبين تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، ومن هذه الدراسات، نـذكر: دراســـــة (نـدى أحمـد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراســـــة (Stotz, Megan; Columba, Lynn;2018)، دراســة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراســة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسـة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ – ٤٨٦)، دراسـة (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراســـة (أمل ســـليمان، ٢٠١٧)، دراســـة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017) دراسـة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسـة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسـة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسـة (عبد الله عطاره، إسـحاق كنســارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصــائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمهارات المختلفة لدى الأطفال.

ومن خلال ما سبق استطاعت الباحثة إعداد الصورة الأولية لقائمة تحديد بعض مهارات الاسـتعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضــة، وقد اشـتملت الصـورة الأولية للقائمة على ثلاث مهارات يندرج تحت كل مهارة رئيســـة مجموعة من المهارات الفرعية؛ كما يتضـــح من الجدول التالي:

جدول رقم (١)

تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة المبدئية بالنسبة المئوية %

تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الرئيسة	عدد المهارات الفرعية لكل مهارة رئيسة	النسبة المئوية لكل مهارة رئيسية %
التمييز السمعي	٧	٪٣٣,٣
التمييز الشفهي	٧	٪٣٣,٣
التمييز البصري	٧	٪٣٣,٣
المجموع	**٢١**	٪١٠٠

تم تضـمين القائمة في صـورتها الأولية في صـورة اسـتبانة؛ والتي هدفت إلى تحديد مدى أهمية تحديد بعض مهارات الاسـتعداد للقراءة لدى أطفال الروضــة من خلال مقياس متدرج (هام بدرجة كبيرة، هام بدرجة متوسطة، هام بدرجة ضعيفة، غير هام).

وقد تم عرضــها في صــورتها الأولية على مجموعة من المحكمين(*) من أعضــاء هيئة

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

التدريس بالجامعات، وقد أقروا جميعًا أهمية بعض هذه المهارات لدى أطفال الروضـــة مع تعديل بسيط في صياغة بعض المهارات الفرعية، وفى ضوء آراء السادة المحكمين، وما أبدوه تم إجراء التعديلات المطلوبة وأصبحت الاستبانة في صورتها النهائية (**)؛ ويوضح الجدول التالي النسبة المئوية لمهارات الاستعداد للقراءة الرئيسية بعد ما أجراه المحكمين من حذف وتعديل وإضافة على تلك الاستبانة:

جدول رقم (٢)

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

تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الرئيسة	عدد المهارات الفرعية لكل مهارة رئيسية	النسبة المئوية لكل مهارة رئيسية %
التمييز السمعي	٧	٪٣٦,٨
التمييز الشفهي	٦	٪٣١,٦
التمييز البصري	٦	٪٣١,٦
المجموع	**١٩**	**٪١٠٠**

٣) تطبيق استبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة

تم تطبيق اســتبانة تحديد بعض مهارات الاســتعداد للقراءة لحصــر آراء أعضــاء هيئة التدريس بالجامعات ومعلمات ومديرات ومشـــرفات رياض الأطفال (٣٠) فردًا حول أهم تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة التي ينبغي تنميتها لدى أطفال الروضـة، والجدول التالي يوضـح ذلك:

جدول رقم (٣)

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

م	العبـــارات	الاستجابات							
		هام بدرجة كبيرة		هام بدرجة متوسطة		هام بدرجة ضعيفة		غير هام	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
١	**التمييز السمعي**	٢٦	٨٦,٧	٢	٦,٧	٢	٦,٧	٠	٠,٠
٢	**التمييز الشفهي**	٢٩	٩٦,٧	١	٣,٣	٠	٠,٠	٠	٠,٠
٣	**التمييز البصري**	٢٨	٩٣,٣	٢	٦,٧	٠	٠,٠	٠	٠,٠

من البيانات الواردة في الجدول الســـابق والخاص باســـتجابات أفراد العينة، والتي بلغ عددهم (٣٠) من (أعضـــاء هيئة التدريس بالجامعات ومعلمات ومشـــرفات ومديرات رياض الأطفال) حول تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضـة يتضـح الآتي:

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

- جاء مفهوم "التمييز الشفهي" المرتبة الأولى بنسبة تكرارية بلغت (٩٦.٧٪) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- بينما مفهوم "التمييز البصـــري" المرتبة الثانية بنســـبة تكرارية بلغت (٩٣.٣٪) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- احتل مفهوم "التمييز الســـمعي" المرتبة الثالثة بنســـبة تكرارية بلغت (٨٦.٧٪) من حيث درجة الأهمية " بدرجة كبيرة".

يتضـح مما سـبق إجماع أفراد العينة حول أهمية تحديد بعض مهارات الاسـتعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضـــة، حيث يأتي ترتيب تلك المهارات حســـب درجة الأهمية كما يوضحه الجدول الأتي:

جدول رقم (٤)

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

م	ترتيب القيم	التكرارات	نسبة الأهمية
٢	التمييز الشفهي	٢٩	٩٦,٧٪
٣	التمييز البصري	٢٨	٩٣,٣٪
٤	التمييز السمعي	٢٦	٨٦,٧٪
المجموع		٨٣	٩٢,٢٪

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

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

بعد إجراء ما أبداه الســـادة المحكمون من تعديلات على اســـتبانة تحديد بعض مهارات الاســتعداد للقراءة لدى أطفال الروضـــة، تم اســتخدام معادلة (كا)^{٢} لتحديد جودة توفيق المهارات الفرعية لاستبانة تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة التي يمكن إكسابها لدى أطفال الروضـة، علمًا بأن:

$$\text{كا}^{٢} = \frac{\text{مجـ (ك – كَ)}^{٢}}{\text{كَ}}$$

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

حيث إن ك = التكرار الملاحظ

كَ = التكرار المتوقع.

جدول رقم (٥)

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

قيمة كا^{٢} المحتملة	قيمة كا^{٢} المحسوبة	د.ح	مستوى الدلالة
٥,٩٩	٩٩٠,٠٧	٢	دالة

وبالرجوع إلى الجداول الإحصـــائية باختبار (كا)^{٢} عند درجة حرية (ن – ١) فإن قيمة كا^{٢} عند (٢، ٠.٠٥) = ٥.٩٩، وبمقارنة قيمة كا الجدولية بقيمة كا المحسوبة نجد أن قيمة كا المحسوبة أكبر من قيمة كا الجدولية وعند مســـتوى معنوية أقل من ٠.٠٥٪، مما يدل على ارتفاع الأهمية النسبية للاستبانة ووجود توافق في اختيار مفردات الاستبانة وانتمائها لكل مهارة؛ ومن ثم أصبحت الاســتبانة تشــتمل على (٣) مهارات رئيســة في صــورتها النهائية وهي: (التمييز الشــفهي، التمييز الســمعي، التمييز البصــري)، (١٩) مهارة فرعية، **وهذه المهارات الرئيســة والمهارات الفرعية لها، والتي روعي تنميتها من خلال أنشـــطة البرامج الجاهزة للواقع المعزز، وبذلك تكون تمت الإجابة على السؤال الأول من مشكلة البحث وهو: ما مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة؟**

ثانياً: إعداد أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

للإجابة على الســؤال الثاني من أســئلة البحث وهو: ما أنشــطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم؟

تم القيام بالإجراءات التالية:

١) تحديد أسس إعداد أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

تم إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز في ضوء الأسس التالية:

- قائمة تحديد بعض مهارات الاســتعداد للقراءة الواجب توافرها لدى أطفال الروضـــة. (تم إعدادها مسبقاً).
- الاستفادة من تناول الواقع المعزز في الأدبيات والدراسات السابقة في اختيار البرنامج الجاهز للواقع المعزز.
- واقعيــة البرنــامج من حيــث متطلبــات تنفيــذه؛ حيــث روعي عنــد إعــداده أن تكون متطلبات تنفيذه واقعية وممكنة من حيث الزمن والإمكانات متاحة لتنفيذه.
- مراعاة المرونة الكافية عند إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز بإدخال التعديلات اللازمة ليواكب المعايير العالمية في استخدام الواقع المعزز.
- التنوع في الوسائل، والمواد والأدوات والأنشطة المستخدمة أثناء تنفيذ البرنامج حتى يتحقق الهدف منه.

٢) تحديد الهدف العام لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

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

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

٣) تحديد الأهداف الخاصة (الإجرائية) لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

يتفرع من الهدف العام عدد من الأهداف الإجرائية وهي:

- تحديد اسم الحيوان من النص المعروض بواسطة الواقع المعزز.
- تحديد الحرف المسموع من الهاتف اللوحي.
- ربط الفكرة المسموعة بخبرة سابقة لدى الطفل.
- التمييز بين الكلمات المسموعة ومعانيها.
- يميز بين أصوات الحروف المتشابهة.
- يميز بين أصوات الكلمات المتشابهة في النص المسموع.
- الإجابة عن الأسئلة للمادة المسموعة.
- يتحدث بجملة تعطي معنى من خلال صورة أمامه على الهاتف النقال.
- يعيد سرد قصة بسيطة سمعها على الهاتف النقال.
- يصف صورة أمامه على الهاتف من خلال الواقع المعزز ويتحدث عنها.
- يبدي رأيه فيما يشاهده أو يستمع إليه.
- أن يعبر عن رأيه وأفكاره ومشاعره تعبيرا صحيحا.
- ينطق الأحرف والكلمات بشكل صحيح.
- تعرف الحروف الهجائية، ونطقها وفق مخارجها الصوتية نطقا سليما.
- الاستماع بيقظه واهتمام إلى قراءة المعلم من خلال المادة المعروضة بواسطة الواقع المعزز إلكترونيا.
- تجزئة الصورة إلى مواقف من خلال الواقع المعزز إلكترونيًا، وسردها في قصة.
- ربط الحروف الهجائية بدلالة صورها.
- ربط الحروف الهجائية بالكلمات الدالة عليها.
- تمييز الحروف الهجائية بأشكالها المختلفة حسب موقعها من الكلمة.

٤) محتوى أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

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

أولا: دراسات تناولت الواقع المعزز وتطبيقها على أطفال الروضة:

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

ثانيا: دراسات تناولت مهارات الاستعداد للقراءة:

دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالى فى اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران فى رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفى التجريبى، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفي، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد

للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

ثالثا: دراسات تناولت ثقافة متعة التعلم:

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

وقد روعي عند اختيار المحتوى ما يلي:

- أن يرتبط المحتوى بالأهداف الخاصة للبرنامج الجاهز للواقع المعزز المحددة سابقًا.
- أن تسهم المادة العلمية في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.
- أن تتعدد مستويات المحتوى وفقًا للفروق الفردية بين أطفال الروضة.
- أن تكون المادة العلمية ذات تسلسل منطقي ومنظم.
- أن يتضمن مهارات وتدريبات متنوعة.

٥) مكونات أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز

- مقدمة.
- الأهداف العامة للبرنامج.
- الأهداف الخاصة للبرنامج.
- الأدوات والوسائل المستخدمة في تنفيذ البرنامج.
- الجلسات المستخدمة في تنفيذ البرنامج.
- الخطة الزمنية لتنفيذ الجلسات.

٦) عرض أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز على المحكمين:

بعد الانتهاء من اختيار البرنامج بصورته الأولية، تم عرضه على مجموعة من السادة المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات والمعلمات والقائدات ومديرات الروضه؛ وذلك للتعرف على آرائهم وملاحظاتهم حول البرنامج من حيث وضوح العنوان، والأهداف، وارتباطها بالمحتوى، ومدى مناسبة المحتوى وصحة مادته العلمية واللغوية وطريقة عرضه، والوسائل

المستخدمة في أساليب التقويم، وتعديل وإضافة ما يرونه مناسبًا، وفى ضوء آرائهم ومقترحاتهم وتعديلاتهم.

جدول رقم (٦)

نسبة الاتفاق بين السادة المحكمين لعناصر البرنامج المستخدم في الدراسة الحالية

حيث ن= ٣٠، ع= ٣٢، مج= ٩٦٠

م	عناصر البرنامج	موافق	غير موافق	تعديل	نسبة الاتفاق%
١	اسم النشاط	٩٥٥	١	٤	٩٩,٥
٢	الأهداف السلوكية	٩٥٧	١	٢	٩٩,٧
٣	شكل شاشة الواقع المعزز	٩٥٦	١	٣	٩٩,٦
٤	الاستراتيجيات المستخدمة	٩٥٨	٢	٠	٩٩,٨
٥	المواد والأدوات والزمن	٩٥٨	١	١	٩٩,٨
٦	الأبحار والتفاعلية	٩٥٠	٢	٨	٩٨,٩
٧	أساليب التقويم	٩٥٠	١	٩	٩٨,٩
٨	عدد الجلسات	٩٥٦	١	٣	٩٩,٦
	المجموع	٧٦٤٠	١٠	٣٠	٪٩٩,٥

أصبح البرنامج في صورته النهائية* يتكون من (٣) مهارات رئيسية، (٢١) نشاط تدريبي، على مدار (٢١) جلسة تدريبية، وبذلك تمت الإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث، والذي ينص على: **ما أنشطة البرنامج الجاهزة للواقع المعزز في ضوء ثقافة متعة التعلم؟**

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

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

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

تم تحديد واختيار تطبيق برامج الواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة من خلال تطبيق

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

قائمة المعايير التربوية لتحديد البرنامج الأنسب في المحتوى والأهداف لخصائص نمو أطفال الروضة؛ وذلك من خلال عرض مجموعة من البرامج القائمة على تقنيات الواقع المعزز على مجموعة من السادة المحكمين مع قائمة المعايير التربوية والفنية –التي ثبُت صدقها وثباتها– لاختيار برنامج الواقع المعزز المناسب والذي يخدم أهداف البحث بناءً على تحكيم المحكمين من خلال بديلين (متوفر، غير متوفر)؛ حيث قامت الباحثة بالأتي:

- تفريغ البيانات الناتجة عن استبانة المعايير الفنية والتربوية لاختيار البرنامج في جداول، حيث أعطيت(٢) درجة للبديل متوافر، و(١) درجة للبديل غير متوافر في جميع مفردات أبعاد الاستبانة.
- إدخال البيانات على الحاسب الآلي، ثم مراجعتها للتأكد من صحتها ودقتها.
- اعتمد الباحث في تحليله للبيانات إحصائيًا على استخدام مسلسل الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)، كما تم استخدام الأساليب الإحصائية الآتية:
  - حساب التكرارات ونسبتها لكل مفردة.
  - حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية.
  - حساب التقدير الرقمي لكل مفردة من خلال المعادلة الآتية:

التقدير الرقمي = (٣من خلال تكرار متوافر بشكل مباشر + ٢من خلال تكرار متوافر بشكل غير مباشر + ١من خلال تكرار غير متوافر).

- حساب الوزن النسبي لكل مفردة، من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{الوزن النسبي} = \frac{\text{التقدير الرقمي} \times ١٠٠}{\text{ن}}$$

حيث ن: عدد العينة

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

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

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

الأساسية، وذلك بتطبيق المعادلة الآتية:

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

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

نتائج تطبيق قائمة المعايير التربوية والفنية على برنامج الواقع المعزز:

جدول رقم (٧)

التكرارات والنسب المئوية لممارسات قائمة المعايير التربوية والفنية لبرامج الواقع المعزز إلكترونيا وقيمة (كا٢) ومستوى دلالتها والأهمية النسبية

برامج الواقع المعزز لتعليم اللغة	البدائل للمعايير الفنية والتربوية				كا٢	مستوى الدلالة	الأهمية النسبية للعبارة	الترتيب
	متوافر		غير متوافر					
	ك	%	ك	%				
١-تطبيق4D (AR+ kid's Kit) للأطفال	٢٦	٨١,٣	٦	١٨,٨	١٢,٥٠	٠,٠١	٩٠,٦	١
٢-تطبيق 4D Elements.	٥	١٥,٦	٢٧	٨٤,٤	١٥,٣	٠,٠١	٥٧,٨	٤
٣-تطبيق 3D Bear.	٤	١٢,٥	٢٨	٨٧,٥	١٨,٠٠	٠,٠٥	٥٦,٣	٥
٤-تطبيقExpedition .	٦	١٨,٨	٢٦	٨١,٣	١٢,٥٠	٠,٠١	٥٩,٤	٣
٥-تطبيق CoSpaces Edu.	٩	٢٨,١	٢٣	٧١,٩	٦,١٣	٠,٠٥	٦٤,١	٢
٦-تطبيق Wonderscope.	٦	١٨,٨	٢٦	٨١,٣	١٢,٥٠	٠,٠١	٥٩,٤	٣ مكرر

يتضح من نتائج الجدول أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في الممارسات الدالة على قائمة المعايير التربوية والفنية لصالح البديل متوافر (النسبة المئوية الأعلى) في البرنامج الأول حيث جاءت قيمة(كا٢) دالة عند مستوي دلالة (٠.٠١)، كما بلغت الأهمية النسبية لمحتوى البرنامج (٩٠.٦٪) وفي الترتيب رقم (١) مما يدل على مناسبة هذا البرنامج للتطبيق على أطفال الروضة ومن في مستواهم، أما باقي البرامج جاءت بها أيضًا فروقاً ذات دلالة إحصائية في الممارسات الدالة على قائمة المعايير التربوية والفنية لصالح البديل غير متوافر (النسبة المئوية الأعلى) حيث جاءت قيم (كا٢) دالة عند مستويي دلالة (٠.٠٥، ٠.٠١)، مما يعني عدم مطابقتها ومناسبتها للبرنامج؛ وبناءً على ما سبق تم اختيار **تطبيقKit kid's+ (AR) 4D (للأطفال.**

ثالثاً: إعداد مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة:

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

تحديد الهدف من المقياس:

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

تحديد وصياغة عبارات المقياس:

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

كما اطلعت الباحثة على مجموعة من الدراسات السابقة والبحوث التي تناولت الواقع المعزز للربط بينها وبين تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة، ومن هذه الدراسات، نذكر: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn;2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ – ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz,

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

وقد تم بناء مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور، وروعي عند صياغة أسئلة المقياس ما يلي:

- أن تكون الأسئلة واضحة.
- أن تكون اللغة المستخدمة مناسبة.
- أن تتناسب الأسئلة مع أهداف المقياس.

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

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

جدول رقم (٨)

جدول مواصفات مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة

م	المهارات الرئيسية	أرقام الأسئلة في المقياس	عدد الأسئلة لكل قيمة	النسبة المئوية
١	التمييز السمعي	١-٦	٦	٣٣,٣٪
٢	التمييز الشفهي	٧-١٢	٦	٣٣,٣٪
٣	التمييز البصري	١٣-١٨	٦	٣٣,٣٪
المجموع الكلى		١-١٨	١٨ سؤالاً	١٠٠٪

تحديد طريقة تسجيل الدرجات:

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

جدول رقم (٩)

طريقة تسجيل الدرجات لكل عبارة من عبارات المقياس

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

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

التحقق من صدق المقياس (صدق المحكمين):

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

- مدى وضوح عبارات المقياس.
- مدى انتماء وقياس عبارات المقياس الفرعية لكل مهارة رئيسة متضمنة بالمقياس.
- سلامة الصياغة اللغوية لعبارات المقياس.

وقد أجمع أغلب السادة المحكمين على مناسبة المقياس لطفل الروضة وخصائصها وسماتها.

التجربة الاستطلاعية للمقياس:

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

- حساب صدق المقياس.
- حساب ثبات المقياس.
- حساب درجة واقعية المقياس.
- حساب زمن الإجابة عن المقياس.

وفيما يلي تفصيل لذلك:

حساب صدق الاتساق الداخلي "التجانس الداخلي":

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

جدول رقم (١٠)

معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فرعية من أسئلة المقياس

مع الدرجة الكلية لكل مهارة رئيسة

التمييز السمعي	**المفردة**	**١**	**٢**	**٣**	**٤**	**٥**	**٦**
	معامل الارتباط	*٠,٣٨٥	**٠,٤٨٧	*٠,٤٠٦	*٠,٣٨٣	**٠,٥٤٩	**٠,٥٦٦
التمييز الشفهي	**المفردة**	**٧**	**٨**	**٩**	**١٠**	**١١**	**١٢**
	معامل الارتباط	*٠,٤١٥	*٠,٤٢٢	**٠,٥٦١	*٠,٤٤٢	*٠,٤١٩	*٠,٤٥٠
التمييز البصري	**المفردة**	**١٣**	**١٤**	**١٥**	**١٦**	**١٧**	**١٨**
	معامل الارتباط	**٠,٤٧٢	*٠,٤٠٢	**٠,٥٧١	*٠,٤٤٠	**٠,٥٦٥	*٠,٤٠١

(*) دال عند ٠,٠٥ (**) دال عند ٠,٠١

من خلال النتائج التي أسفرت عنها معاملات الارتباط، يتضح أن جميع معاملات الارتباط تتراوح بين (٠.٣٨٣، ٠.٥٧١) وهي جميعاً دالة عند مستويي دلالة (٠.٠٥، ٠.٠١)، وبالتالي فإن أسئلة المقياس تتجه لقياس درجة كل مهارة فرعية من المهارات الرئيسية لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة.

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

جدول رقم (١١)

معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة رئيسية مع الدرجة الكلية للمقياس

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

(*) دال عند ٠,٠٥ (**) دال عند ٠,٠١

من خلال النتائج التي أسفرت عنها معاملات الارتباط، يتضح أنها جميعاً تراوحت بين (٠.٤١٢، ٠.٥٨٣)، وهي جميعها دالة عند مستويي دلالة (٠.٠٥، ٠.٠١)، وبذلك يكون مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة مُناسبًا للتطبيق على مجموعة البحث الأساسية.

حساب الثبات لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة:

يُقصد بثبات المقياس أن يُعطى المقياس نفس النتائج تقريبًا إذا ما أعيد تطبيقه أكثر من

مرة على نفس الأفراد تحت نفس الظروف، وقد تم استخدام طريقة ألفا كرونباخ لحساب معامل الثبات لمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة، وهي كما يلي:

طريقة ألفا كرونباخ:

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

جدول رقم (١٢)

معامل ثبات (ألفا كرونباخ) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور

المهارات المتضمنة بمقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة	ن	م	التباين	ع	معامل ثبات ألفا كرونباخ
التمييز السمعي	٦	٤,٢٧	٠,٨٢٤	٠,٩٠٧	٠,٧٢١
التمييز الشفهي	٦	٤,٤٧	٠,٧١٠	٠,٨٦٠	٠,٧٤٩
التمييز البصري	٦	٤,١٠	٠,٦٤٠	٠,٨٠٠	٠,٧٧١
الدرجة الكلية	١٨	١٢,٨٤	٢,٣٠١	١,٠٨١	٠,٨٠١

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

حساب درجة واقعية المقياس:

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

مدى واقعية العبارة = (((مج س+) + (مج س−)) / (مج س٠))

(كمال زيتون، ٢٠٠٩، ٥٨٢)

(مج س+) = مجموع استجابات موافق، (مج س−) = مجموع استجابات غير موافق

(مج س٠) = مجموع استجابات غير متأكد

وقد جاءت درجة الواقعية لجميع عبارات المقياس أكبر من الواحد مما يشير إلى واقعية العبارات على النحو الذي يوضحه الجدول التالي:

جدول رقم (١٣)

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

العبارة	١	٢	٣	٤	٥	٦
درجة الواقعية	٣,٢	٣,٧	٢	٢,٥	٣,٢	٢,٢
العبارة	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢
درجة الواقعية	٦,٦	٣,٢	٢,٢	٣,٢	٣,٢	٢,٥
العبارة	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨
درجة الواقعية	٣,٢	١,٢	٣,٢	٣,٢	٢,٥	٣,٧

تحديد الزمن اللازم لأداء مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة:

تم تحديد الزمن اللازم للإجابة عن مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة؛ بتسجيل الزمن الذي استغرقته كل طفل في مجموعة البحث الاستطلاعية لإنهاء الإجابة عن عبارات مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لدى أطفال الروضة، ثم حساب متوسط مجموع تلك الأزمنة:

- مجموع الأزمنة = ٧٦٠ دقيقة.
- عدد أفراد المجموعة الاستطلاعية = ٣٠ طفلا.
- زمن إلقاء التعليمات = ٥ دقائق.

الزمن اللازم للإجابة عن مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة= $\frac{٧٦٠}{٣٠}$ + ٥ = ٣٠.٣دقيقة

يتضح – مما سبق– أن الزمن اللازم لتطبيق مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة هو (٣٠) دقيقة، وقد تم الالتزام بهذا الزمن عند التطبيقين (القبلي والبعدي) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور على مجموعة البحث الأساسية.

وبذلك أصبح مقياس تحديد بعض مهارات الاستعداد للقراءة في صورته النهائية(*) صالحاً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

رابعا: قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز:

للإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث الذي ينص على: " ما البرامج الجاهزة للواقع المعزز المناسبة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟".

تم إعداد القائمة من خلال الاطلاع على بعض الأدبيات والبحوث والدراسات التى تناولت برامج جاهزة للواقع المعزز والبرامج القائمة على التعليم الإلكتروني، ومن هذه الدراسات: دراسة (ندى أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn;2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥

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

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

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

ويمكن توضيح الإجراءات بالتفصيل فيما يلي:

تحديد الهدف من إعداد القائمة:

تهدف القائمة إلى تحديد أهم معايير برامج جاهزة للواقع المعزز لاختيار أنسب البرامج المناسبة لطفل الروضة لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة؛ حيث تُعد القائمة بمثابة الأساس الذى تم في ضوئه اختيار البرنامج القائم على البرامج الجاهزة للواقع المعزز لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال الروضة.

إعداد القائمة الأولية للمعايير التربوية والفنية:

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

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

جدول رقم (١٤)

المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المبدئية بالنسبة المئوية%

المعايير التربوية والفنية	عدد المفردات	أرقام المفردات	النسبة المئوية للمفردات
– معايير اختيار الأهداف	٦	١-٦	٣٣,٣٪
– معايير تنظيم المحتوى	٦	٧-١٢	٣٣,٣٪
– المعايير الفنية	٦	١٣-١٨	٣٣,٣٪
المجموع	١٨	من ١ إلى ١٨	١٠٠ %

عرض الاستبانة على السادة المحكمين:

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

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

جدول رقم (١٥)

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

المعايير التربوية والفنية	عدد المفردات	أرقام المفردات	النسبة المئوية للمفردات
– معايير اختيار الأهداف	٥	١-٥	٣٣,٣٪
– معايير تنظيم المحتوى	٥	٦-١٠	٣٣,٣٪
– المعايير الفنية	٥	١١-١٥	٣٣,٣٪
المجموع	١٥	من ١ إلى ١٥	١٠٠ %

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

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

تطبيق استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز:

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

جدول رقم (١٦)

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

م	العبـــــارات	الاستجابات							
		هام بدرجة كبيرة		هام بدرجة متوسطة		هام بدرجة ضعيفة		غير هام	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
١	**معايير الأهداف**	٢٩	٩٦,٧	١	٣,٣	٠	٠,٠	٠	٠,٠
٢	**معايير تنظيم المحتوى**	٢٥	٨٣,٣	٣	١٠,٠	٢	٦,٧	٠	٠,٠
٣	**المعايير الفنية**	٢٧	٩٠,٠	٣	١٠,٠	٠	٠,٠	٠	٠,٠
٥	**مجموع التكررات**	٨١	٩٠,٠	٧	٥,٨	٢	١,٧	٠	٠,٠

من البيانات الواردة في الجدول الســـابق والخاص باســـتجابات أفراد العينة، والتى بلغ عددهم (٣٠) عضـوا حول المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المناسـبة لأطفال الروضة يتضح الآتى:

- وجاءت معايير " معايير الأهداف" المرتبة الأولى بنسبة تكرارية بلغت (٩٦.٧٪) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- بينما جاءت معايير "المعايير الفنية" المرتبة الثانية بنســبة تكرارية بلغت (٩٠٪) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- أما معايير " تنظيم المحتوى " فقد احتلت المرتبة الثالثة بنســـبة تكرارية بلغت (٨٣.٣٪) من حيث درجة الأهمية "بدرجة كبيرة".
- في حين بلغ إجمالي التكرارات على استبانة معايير واجهة الاستخدام والتربوية ككل حوالي (٩٠٪) وهي نسبة مرتفعة جدا ومقبولة.

يتضح مما سبق إجماع أفراد العينة حول استبانة المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز، حيث يأتي ترتيب تلك مهارات حســب درجة الأهمية كما يوضــحه الجدول الأتي:

جدول رقم (١٧)

ترتيب المعايير التربوية والفنية لاختيار برامج جاهزة للواقع المعزز المناسبة لأطفال الروضة حسب الأهمية التكرارية حيث ن= ٣٠

م	ترتيب المعايير	التكرارات	نسبة الأهمية
١	معايير الأهداف التعليمية	٢٩	٩٦,٧٪
٢	المعايير الفنية	٢٧	٩٠,٠٪
٣	معايير تنظيم المحتوى	٢٥	٨٣,٣٪
مجموع التكرارات		٨١	٩٠,٠٪

التوصـــل لقائمة نهائية للمعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز لدى أطفال الروضة:

بعد إجراء ما أبداه الســادة المحكمون من تعديلات على اســتبانة تحديد المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز، تم اســـتخدام معادلة (كا)^{٢} لتحديد جودة توفيق المهارات الفرعية لاســـتبانة المعايير التربوية والفنية التي يمكن من خلالها اختيار البرنامج المناسب علمًا بأن:

$$\text{كا}^{٢} = \frac{\text{مجـ (ك – كَ)}^{٢}}{\text{كَ}}$$

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

حيث إن ك = التكرار الملاحظ

كَ = التكرار المتوقع.

جدول رقم (١٨)

جدول (كا)^{٢} للتحقق من الأهمية النسبية وجودة التوفيق لبطاقة معايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز.

قيمة كا^{٢} المحتملة	قيمة كا^{٢} المحسوبة	د.ح	مستوى الدلالة
٥,٩٩	٩٣٩,٣١	٢	دالة

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

وللتحقق من مدى صلاحية هذه الاستبانة للتطبيق تم عمل الآتي:

حساب صدق الاستبانة: ويعني الصدق أن تقيس الاستبانة ما وضعت لقياسه (حمدي عطيفة، ٢٠٠٢: ٢٩٥)، وقد تم حساب صدق الاستبانة من حساب صدق الاتساق الداخلي

للاستبانة بعد تطبيقها على عينة المحكمين(*)؛ وذلك من خلال:

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

جدول رقم (١٩)

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

معايير الأهداف	المفردة	١	٢	٣	٤	٥	٦
	معامل الارتباط	**٠,٧٧٤	**٠,٨٤٧	**٠,٧٠٧	**٠,٧١٢	**٠,٦٤٩	**٠,٩٤٠
معايير تنظيم المحتوى	المفردة	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢
	معامل الارتباط	*٠,٤١٦	**٠,٧٨٢	**٠,٨٠٤	**٠,٥٩٠	**٠,٨٩٠	**٠,٦٦٦
المعايير الفنية	المفردة	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨
	معامل الارتباط	**٠,٥٠٢	**٠,٨٧٤	**٠,٧٠٧	**٠,٧٦٣	**٠,٨٢٦	**٠,٨٩٥

(*): دال عند ٠.٠٥ (**): دال عند ٠.٠١

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

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

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

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

أ- معامل الارتباط الأقل من ٠.٢ (ضعيف) ويدل على علاقة غير مهمة.

ب- معامل الارتباط من ٠.٢ إلى ٠.٣٩ (ضعيف) ويدل على وجود علاقة ضعيفة.

ج- معامل الارتباط من ٠.٤ إلى ٠.٦٩ (متوسط) ويدل على علاقة جيدة ومهمة.

د- معامل الارتباط أكبر من ٠.٩ (مرتفع جدا) ويدل على علاقة شبه تامة.

جدول رقم (٢٠)

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

معايير الاستبانة	معامل ارتباط المعيار بالدرجة الكلية للاستبانة	مستوى الدلالة	الدلالة
معايير الأهداف التلعيمية	**٠,٧١١	٠,٠١	دالة
معايير تنظيم المحتوى	**٠,٨١٠	٠,٠١	دالة
المعايير الفنية	**٠,٨٧٠	٠,٠١	دالة

(**): دال عند ٠.٠١

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

حساب ثبات الاستبانة بطريقة ألفا كرونباخ:

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

جدول رقم (٢١)

قيم معاملات ثبات "ألفا كرونباخ" للمعايير الفرعية والاستبانة ككل

المعايير الرئيسة للاستبانة	ن	م	تباين	ع	معامل ثبات ألفا كرونباخ
معايير الأهداف التعليمية	٦	٩,٨	١٨,٧١	٣,٧٤	٠,٨٩٠
معايير تنظيم المحتوى	٦	٩,٠١	١٦,٠٤	٣,٠٥	٠,٨٨٠
المعايير الفنية	٦	١٠,٢	١٣,٩٤	٤,٥٥	٠,٩٠١
الاستبانة ككل	١٥	٢٩,٠١	٤١,٠٠	٥,٢٩	٠,٩١٢

يتضـــح من نتائج الجدول الســـابق أن قيم الثبات لمعايير الاســـتبانة تراوحت ما بين (٠.٨٨٠، ٠.٩٠١) وهي قيم ثبات عالية ومقبولة إحصائيا، كما بلغت درجة ثبات الاستبانة ككل (٠.٩٢٨)، وهي درجة ثبات عالية لتطبيق الاستبانة.

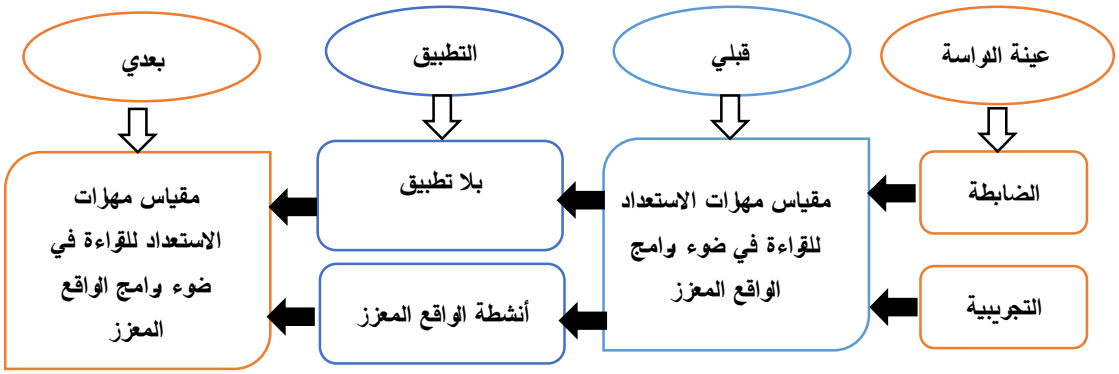
ويتبين مما ســبق أن الاســتبانة ككل تتمتع بدرجة من الصــدق والثبات تســمح للباحثة باســـتخدامها في الدراســـة الحالية مكونة من (١٥) مفردة دون حذف أي مفردة بناء على نتائج الصدق والثبات.

ومن ثم أصـبحت الاسـتبانة تشـتمل على (٣) معايير رئيسـة في صـورتها النهائية وهي: (معايير الأهداف التعليمية، ومعايير تنظيم المحتوى، المعايير الفنية)، (١٥) مهارة فرعية، وهذه

المعايير التي تم اســـتخدامها للحكم على صـــلاحية برامج جاهزة للواقع المعزز من حيث مدى مناسبتها في تعليم وتهيئة واختبار أطفال الروضـة، وبذلك تكون تمت الإجابة على السؤال الرابع من مشـــكلة البحث وهو: " ما البرنامج المناســـب من البرامج الجاهزة للواقع المعزز في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم؟".

خامسا: التطبيق التجريبي للبحث:

يهدف البحث الحالي إلى تنمية بعض مهارات الاســتعداد للقراءة لدى أطفال الروضـــة باستخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في ضوء ثقافة متعة التعلم لتنمية تلك المهارات لديهم، لذا فقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، القائم على التصميم التجريبي ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية للقياســين القبلي والبعدي؛ فالمجموعة الضـــابطة لم يتعرض الأطفال للبرنامج الجاهز للواقع المعزز، ولذا لا يؤثر على نتائج الدراسـة، وهذا ما سـوف توضـحه الباحثة في هذا الجزء؛ أما المجموعة التجريبية هي التي تعرض فيها الأطفال لأنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز في تنمية مهارات القراءة لديهم؛ وقد قامت الباحثة بتطبيق مقياس مهارات الاســـتعداد للقراءة على أطفال المجموعة التجريبية والضـابطة، وبعد ذلك تم تطبيق المتغير المسـتقل في البحث الحالي، وهو أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز على أطفال المجموعة التجريبية فقط، ثم إجراء القياس البعدي الذي يقيس المتغير التابع مرة أخرى على أطفال المجموعة التجريبية والضـــابطة، ويعتبر الفرق في القياس دليلا على أثر المتغير المســتقل؛ والشــكل التالي يوضــح التصــميم التجريبي للبحث:



شكل رقم (١): التصميم التجريبي للبحث

وقد قامت الباحثة بتقســـيم عينتي البحث إلى مجموعتين إحدهما ضـــابطة، والأخرى تجريبية، ثم قامت باتباع الأتي:

١) التخصيص العشوائي لعينة البحث في مجموعتين، المجموعة الأولى تجريبية تطبيق

عليها برامج الواقع المعزز، والأخرى ضابطة تدرس بالطرق التقليدية.

٢) تعريض إحدى المجموعتين في كل من المجموعة التجريبية والضابطة لاختبار قبلي.

٣) قامت الباحثة بتوفير ١٥ جهاز "تابلت" للجانب الميداني والتطبيقي بحيث يشترك كل طفلين في جهاز.

٤) تقديم المعالجة التجريبية للمجموعة التجريبية فقط.

٥) إجراء قياس بعدى لجميع الأفراد في المجموعة التجريبية والضابطة.

سادسا: **تحديد عينة البحث**:

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

سابعا: **إجراءات تنفيذ البحث**:

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

إجراءات قبل تطبيق البرنامج التجريبي:

التطبيق القبلى لأدوات البحث:

التأكد من تكافؤ المجموعتين في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة:

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

جدول رقم (٢٢)

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

المهارات الرئيسة للمقياس	مجموعتي البحث	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	الدلالة	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	تجريبية	٣٠	٤,٣٣	١,٨٢٦	٥٨	٠,٧١٩	٠,٤٧٥	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤,٠٣	١,٣٧٧				
التمييز الشفهي	تجريبية	٣٠	٤,٥٣	١,٩٢٥	٥٨	٠,٤٦٢	٠,٦٤٦	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤,٧٣	١,٣٨٨				
التمييز البصري	تجريبية	٣٠	٤,٢٧	١,١١٢	٥٨	٠,١١٢	٠,٩١١	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٤,٢٣	١,١٩٤				
المقياس ككل	تجريبية	٣٠	١٣,١٣	٣,٠٠٣	٥٨	٠,٢٠٦	٠,٨٣٧	غير دالة
	ضابطة	٣٠	١٣,٠٠	١,٨٧٥				

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

التطبيق البعدي لأدوات البحث:

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

ثامنا: الأساليب الإحصائية المستخدمة فى البحث:

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

١) معادلة هوفستاتر Hofstaetter لقياس درجة واقعية عبارات المقياس.

٢) معادلة بيرسون لحساب الصدق" التجانس الداخلى " لأدوات البحث ".

٣) معادلة ألفا كرنباخ لحساب الثبات " لأدوات البحث ".

٤) اختبار " ت" للعينتين المستقلتين؛ لتحديد الفروق بين متوسطات درجات الأطفال فى المجموعتين التجريبية والضـــابطة فى التطبيقين القبلى والبعدى وذلك لكل من الأدوات التالية: مقياس مهارات الاستعداد للقراءة للأطفال.

٥) اختبار "ت" للعينات المرتبطة؛ لتحديد الفروق بين متوســطات درجات الأطفال فى المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى وذلك لكل من الأدوات التالية: مقياس مهارات الاستعداد للقراءة للأطفال.

٦) مربع ايتا (η2) لتحديد حجم تأثير المتغير المستقل (البرامج الجاهزة للواقع المعزز) على المتغيرات التابعة (تنمية مهارات الاســتعداد للقراءة لدى أطفال الروضــة في ضوء ثقافة متعة التعلم) حيث تعبر قيمتها عن نسبة ما يفسره المتغير المستقل من التباين الكلى للمتغير التابع.

٧) المتوســط والإنحراف المعيارى لكل مفردة من مفردات (مقياس مهارات الاســتعداد للقراءة، قائمة المعايير التربوية والفنية) لتحديد الفرق بين متوســـط درجات كل من المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلى والبعدى.

٨) المتوســط والإنحراف المعيارى لكل مفردة من مفردات (مقياس مهارات الاســتعداد للقراءة، بطاقة المعايير التربوية والفنية) لتحديد الفرق بين متوسط درجات التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للأدوات البحث.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

يتناول هذا الجزء عرضًــا وتحليلاً إحصــائيًا لنتائج التطبيق البعدي لأدوات البحث على المجموعتين (التجريبية والضـابطة)، وذلك بهدف تحديد أثر استخدام برامج الواقع المعزز الجاهزة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضـة في ضـوء ثقافة متعة التعلم، وقد اعتمدت الباحثة في تحليلها لبيانات البحث على الأســاليب الإحصــائية البارامترية، حيث بلغ حجم عينة البحث (٦٠) طفلا وطفلة من أطفال روضه مشروع رحاب للطفولة المبكرة، تجريبية، ٣٠ ضابطة) بالروضــة الثالثة، وبناء عليه فقد تم اســتخدام اختبار "ت" لمجموعتين مســتقلتين، لتعرف دلالة الفرق بين متوســط درجات أطفال المجموعة التجريبية ودرجات أطفال المجموعة الضــابطة في مقياس مهارات الاسـتعداد للقراءة المصـور، وحسـاب قيمة (η^2) كدلالة على حجم التأثير وتقبل الباحثة $(\alpha \leq 0.05)$ كمسـتوى مقبول للدلالة الإحصــائية؛ وقد اعتمدت الباحثة في إجراء عملية التحليل الإحصائي على برنامج Spss V.26، وفيما يلى عرض تفصيلي لهذه النتائج:

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

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

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

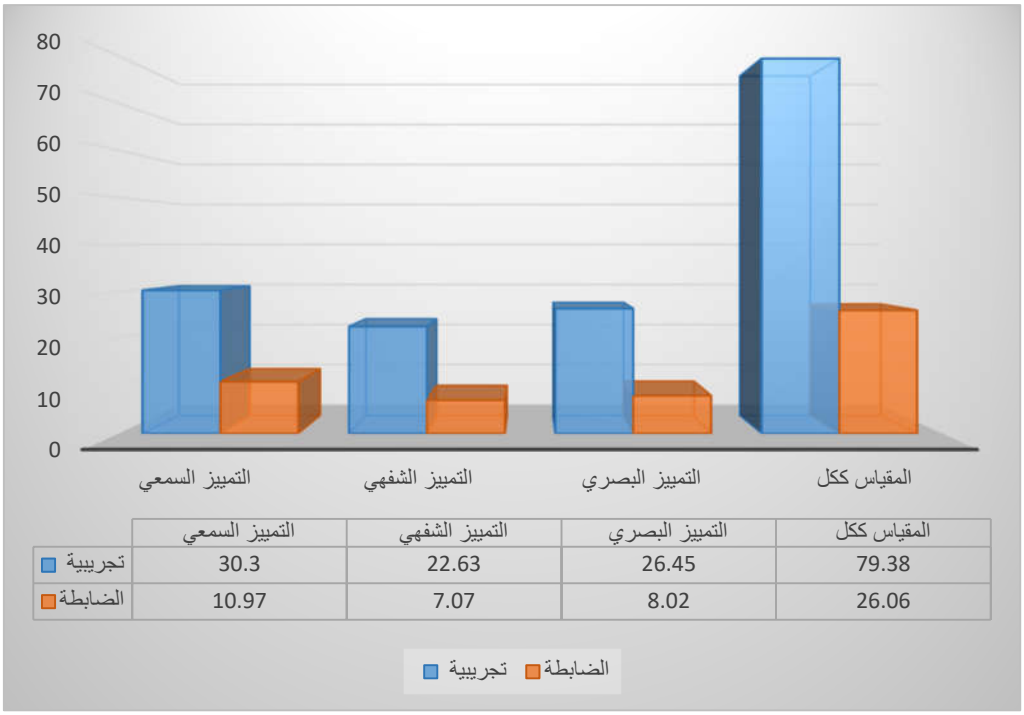
جدول رقم (٢٢)

نتائج اختبار " ت" للفرق بين متوسطى درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية فى التطبيق البعدى لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة

المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة	مجموعتا البحث	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	تجريبية	٣٠	٣٠,٣٠	٥,٥٤٧	٥٨	١٦,٤٦٧	دالة
	ضابطة	٣٠	١٠,٩٧	٣,٢٥٣			
التمييز الشفهي	تجريبية	٣٠	٢٢,٦٣	٥,٢٨٨	٥٨	١٥,١٦٤	دالة
	ضابطة	٣٠	٧,٠٧	١,٩١١			
التمييز البصري	تجريبية	٣٠	٢٦,٤٥	٤,٠٨١	٥٨	١٥,٦٨٧	دالة
	ضابطة	٣٠	٨,٠٢	١,٣١٠			
المقياس ككل	**تجريبية**	**٣٠**	**٧٩,٣٨**	**٩,٦٦٣**	**٥٨**	**١٧,٧٩٩**	**دالة**
	ضابطة	**٣٠**	**٢٦,٠٦**	**٤,٦٨٧**			

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

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



	التمييز السمعي	التمييز الشفهي	التمييز البصري	المقياس ككل
تجريبية	30.3	22.63	26.45	79.38
الضابطة	10.97	7.07	8.02	26.06

شكل رقم (٢): التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات الطالبات المعلمات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل ومهاراتها الرئيسة

وفي ضوء تلك النتيجة، يمكن قبول الفرض الثاني من فروض البحث وهو: " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة المصور لصالح أطفال المجموعة التجريبية.**"

مقارنة نتائج التطبيق البعدي بالقبلي للمجموعة التجريبية في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة على أنشطة برامج الواقع المعزز الجاهزة:

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

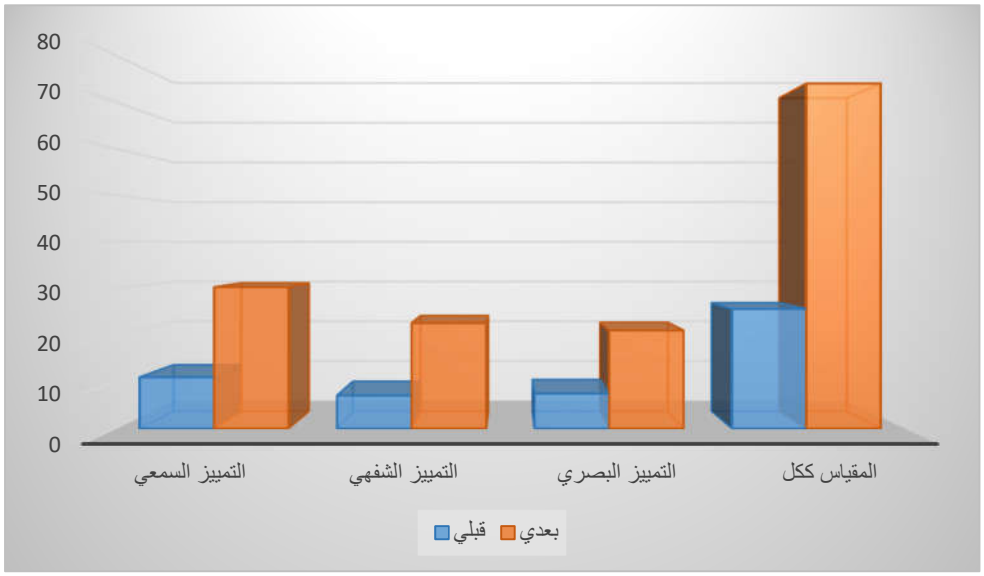
جدول رقم (٢٣)

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

المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة	القياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيم "ت"	مستوى الدلالة
التمييز السمعي	بعدي	٣٠	٣٠,٣	٥,٥٥	٢٩	١٦,٣٨	دالة
	قبلي	٣٠	١١,٠	٣,٢٥			
التمييز الشفهي	بعدي	٣٠	٢٢,٦	٥,٢٩	٢٩	١٤,٢٨	دالة
	قبلي	٣٠	٧,١	١,٩١			
التمييز البصري	بعدي	٣٠	٢١,٠٢	٥,٠٣	٢٩	١٣,٩٨	دالة
	قبلي	٣٠	٧,٥١	١,٠٨			
المقياس ككل	**بعدي**	**٣٠**	**٧٣,٩٢**	**٩,٦٦**	**٢٩**	**١٦,٩٢**	**دالة**
	قبلي	**٣٠**	**٢٥,٦١**	**٤,٦٩**			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التطبيقين (القبلي والبعدي) في المجموعة التجريبية في المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة والدرجة الكلية للمقياس؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية حيث قيمة "ت" الجدولية عند مستوى(٠,٠٥) ودرجات حرية (٢٩) = (٢,٠٤٥) مما يعني حدوث نمو في مقياس مهارات الاستعداد للقراءة بمهاراته الرئيسة لدى المجموعة التجريبية؛ مما يدل على فعالية المعالجة التجريبية للبرنامج الجاهز للواقع المعزز على تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال.

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



شكل رقم (٣): التمثيل البياني للفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي والبعدي) لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة ككل ومهاراته الرئيسة

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

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

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

جدول رقم (٢٤)

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

المهارات الرئيسة لمقياس مهارات الاستعداد للقراءة	قيم "ت"	η^2 قيم إيتا سكوير	حجم التأثير
التمييز السمعي	١٦,٤٦٧	٠,٩٠٩	كبير
التمييز الشفهي	١٥,١٦٤	٠,٨٩٤	كبير
التمييز البصري	١٥,٦٨٧	٠,٩٠١	كبير
المقياس ككل	١٧,٧٩٩	٠,٩١٩	كبير

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

مناقشة وتفسير نتائج تطبيق مقياس مهارات الاستعداد للقراءة:

تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات آخري، يمكن توضيحها في النقاط الأتية:

١) اتفقت هذه النتيجة مع نتائج الدراســـات التي تناولت الواقع المعزز وبرامجه المختلفة في تنمية المهارات والمفاهيم للمجالات العلمية في ميدان التعليم، مثل دراســـات كل

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

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

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

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

٥) مراعاة التغير التكنولوجي الحادث والتحول الرقمي من خلال الاعتماد على الواقع المعزز وأنشطته كمحور أساسي لتدريب أطفال الروضة على بعض مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء ثقافة متعة التعلم.

٦) كذلك الاستفادة من الدراسات السابقة التي تناولتها الباحثة، ومن ثم إعداد أدوات البحث، ومن ثم مراعاة الأسس العلمية السليمة في إعداد أدوات ومواد البحث، ومن هذه الدراسات، **دراسات تناولت الواقع المعزز، مثل دراسة** كل من: دراسة (ندى

أحمد، ٢٠٢٠: ٧٢)، دراسة (Stotz, Megan; Columba, Lynn;2018)، دراسة (Yuliono, Tri; et al; 2018)، دراسة (Lan, Yu-Ju; et al; 2018)، دراسة (نفين البركاتي، ٢٠١٨: ٤٨٥ – ٤٨٦)، دراسة (Kiryakova, Angelova & yordanova, 2018)، دراسة (أمل سليمان، ٢٠١٧)، دراسة (Tobar-Muñoz, Hendrys; et al; 2017) دراسة (Hung, Y.-H.; et al; 2017) دراسة (Akçayır, M; et al; 2016)، دراسة (Meredith, Tamara R; 2015)، دراسة (عبد الله عطاره، إسحاق كنسارة: ٢٠١٥)، حيث حدد كل منهم الخصائص التي تتميز بها تقنية الواقع المعزز وبرامجه الجاهزة في التعليم ومميزاته ومدى فاعليته في تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى الأطفال؛ **ودراسات تناولت مهارات الاستعداد للقراءة، مثل دراسة كل من:** دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالى فى اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى، دراسة (Vander, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران فى رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفى التجريبى، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفي، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة،

ودراســـات تناولت متعة التعلم و أهمية اســـتراتيجيات التعلم الممتع وفاعليتها في التحفيز والرضا نحو التعلم وتجويد مخرجات العملية التعليمية، مثل دراسة كل من: هناء عثمان (٢٠٢٠)؛ محسن فراج (٢٠١٩) نيرمين البركاني (٢٠١٨).

توصيات الدراسة:

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

١) الدعوة إلى ورش عمل لكيفية اســتخدام برامج الواقع المعزز في التعليم وخصــوصــا الجاهزة منها.

٢) عقد ندوات توعوية بأهمية اســـتخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم بما يحققه من متعة في تعلم الطفل وتنمية مهاراته بطريقة أسرع من التعليم التقليدي.

٣) عقد الدورات والورش التدريبية اللازمة للمعلمة لمســاعدتها على تقديم المهارات والقيم لطفل الروضة باستخدام برامج جاهزة للواقع المعزز.

البحوث المقترحة:

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

١) دراسة فاعلية برنامج تدريبي للأطفال من خلال الواقع المعزز لتنمية مهارات اللغة.

٢) دراســة فاعلية برنامج إرشــادي لمعلمات رياض الأطفال لاختيار برامج الواقع المعزز المناسبة لتعليم الأطفال في ضوء ثقافة منتسوري.

٣) فاعلية برنامج قائم على الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء ثقافة التحول الرقمي.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

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

٢. أحمد بارباع. (٢٠١٨): **التعلم الممتع**.

منشور في: www.qps.edu.sa/booksdownload/s2.docxu.

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

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

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

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

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

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

٩. تريزا إميل شكرى (٢٠٢٠): فاعلية وحدة إثرائية فى الاقتصاد المنزلى قائمة على استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية مهارات التفكير المتشبع ودافعية الإنجاز لتلميذات المرحلة الإبتدائية، **مجلة البحث العلمى فى التربية**،كلية التربية النوعية، جامعة الأسكندرية، العدد ٢١ سبتمبر ٢٠٢٠.

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

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

١٢. رضا توفيق عبدالفتاح، عبدالعظيم صبري عبدالعظيم، سميرة أبو زيد عبده، (٢٠١٥): تنمية الاستعداد للقراءة من خلال تنويع التدريس وفاعليته في تحسين المهارات الحياتية للأطفال التوحديين، **مجلة دراسات تربوية واجتماعية**، كلية التربية، جامعة حلوان، مج٢١, ع٢: ٣٩٩ – ٤٣٨.

١٣. ريم محمد بهيج فريد بهجات (٢٠٢١): فعالية برنامج قائم على استراتيجية التعلم بالمشروعات في تنمية مهارات الحل الإبداعي للمشكلات لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، جامعة الإسكندرية، ع٤٦، ج٢، إبريل ٢٠٢١.

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

١٥. زينب يسري (٢٠١٩): تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركي البصري لدي طلاب رياض الأطفال، **مجلة التربية والتعليم**.

١٦. سعاد عباسي (٢٠١٠): التنشئة اللغوية لطفل ما قبل المدرسة، **مجلة جسور المعرفة للتنمية والدراسات اللغوية**، جامعة حسيبة بن بوعلي، الجزائر، مج٦، ع٤.

١٧. سعيد عبد المعز (٢٠١٩): **دراما الطفل وأثرها فى تنمية المفاهيم الحياتية لطفل الروضة**، عالم الكتب، الرياض، السعودية.

١٨. سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠١٠): **برامج الأطفال المحوسبة**، الأردن، دار المسيرة.

١٩. شمسان المناعى (٢٠١٧): **استراتيجيات التعليم الإبداعى أنشطة وتطبيقات عملية**، مركز ديبونو، الأردن.

٢٠. طاهرة أحمد الطحان. (٢٠١٠): **مهارات الاستعداد للقراءة في الطفولة المبكرة** (ط٢). دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان.

٢١. عبدالله على مصطفى (٢٠١٦): **مهارات اللغة العربية**، الأردن، دار المسيرة.

٢٢. عبد الفتاح البجة. (٢٠٠٣): **تعليم الأطفال المهارات القرائية والكتابية** (ط٢). عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

٢٣. سميح أبو مغلي (٢٠٠٢): **التنشئة الاجتماعية للطفل**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان، [الأردن].

٢٤. عبد الله إسحاق عطارة، إسحاق محمد كنسارة (٢٠١٥): **الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو**، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع.

٢٥. عبد الواحد الكبيسي (٢٠١٥): **استراتيجيات التعليم الجامعي**، مركز دبينو لتعليم التفكير، الأردن.

٢٦. عبد الهادي السيد عبده، فاروق السيد عثمان (٢٠٠٢): **القياس والاختبارات النفسية أسس وأدوات**، القاهرة، دار الفكر العربي

٢٧. عثمان نايف السواعى القحطاني (٢٠١٤): **معلم الرياضيات الفعال**، دار القلم، دبى.

٢٨. على الحفناوي. (٢٠١٥). بعض أساليب التدريس الحديثة، التعلم الممتع والمرح. منشور في: http://elhefnawy.yoo7.com/t105-topic

٢٩. فاطمة الزهراء مجدي عبد السميع. (٢٠٢٣): فاعلية برنامج قائم على الأنشطة الفنية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم. **مجلة الطفولة**، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.

٣٠. كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٩): **تصميم البحوث الكيفية ومعالجتها إلكترونيا**، ط٢، عالم الكتب، الإسكندرية.

٣١. محسن فارج (٢٠١٩): بناء العقلية العلمية، التعلم الممتع، جودة الحياة: غايات جديدة للتربية العلمية، المؤتمر العلمي الحادي والعشرون: التربية العلمية وجودة الحياة، الجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس، كلية التربية.

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

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

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

٣٥. مرام فايز المومني المومني، (٢٠١٧): أثر استخدام اللعب على تطوير المفاهيم اللغوية

والتفاعل الاجتماعي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، **مجلة العلوم التربوية**، كلية الدراسات العليا لتربية، جامعة القاهرة، مج ٢٥، ٢- ج ٢، ٢٠١٧، ص ٤٤٠-٤٦٤.

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

٣٧. مريم بنت نزال العنزي، زينب مصطفى عبد العظيم هاشم (٢٠١٩): فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في اكتساب المفاهيم العلمية لدي أطفال فرط الحركة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية، المؤتمر الدولي الثاني للتعليم النوعي، كلية التربية النوعية جامعة المنيا، **مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية**، ع٢٢، مايو٢٠١٩.

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

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

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

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

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

٤٣. همام محمود سلامة (٢٠٢٠): برنامج قائم على التعليم الممتع لتنمية مهارات الاستماع لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في الأردن، **مجلة كلية التربية**، جامعة المنصورة، ع١١٠،

إبريل ٢٠٢٠، ٨٢٥.

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

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

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

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

ثانيا: المراجع الأجنبية:

48. Abbeduto,L.; Warren,S.; Conners,F.A.; (2007): language development in Dowen syndrome: from the Paralinguistic period to the acquisition of Literacy mental Retardation and Developmental Disabilities Research reviews, *international Journal of psycholinguistic*, pp 247-261.

49. Ainley, M. & Hidi, S. (2014). Interest and enjoyment. In R. Pekrun & L. Linnenbrink - Garcia, (Eds.), *International handbook of emotions in education*, (pp. 205-227). Rutledge

50. Akçayır, M; Akçayır, G; Pektaş, H. M; Ocak, M. A; (2016): Augmented reality in science laboratories: the effects of augmented reality on university students' laboratory skills and attitudes toward science laboratories. *Computers in Human Behavior*, 57, 334–342.

51. Cai, S; Wang, X; Chiang, F.K; (2014): A case study of augmented

reality simulation system application in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 37, 31–40.

52. Cerqueira, C. S., Ambrosio, A. M., & Kirner, C. (2021). Tangible user interface vocabulary to physically enhance space systems engineering tools. *Concurrent Engineering*, *27*(4), 305-313.

53. Davidson, S. (2018). *Multi-dimensional model of enjoyment: Development and validation of an enjoyment scale*. [Unpublished Doctoral Dissertation], Embry-Riddle Aeronautical University, Florida.

54. Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 735-745.

55. Elise Moore. (2021). *Parent's experience supporting learning outcomes for children with learning disabilities*: A case study. Capella university.

56. Gahwaji, Nahla (2011): the effects of using interactive teaching programs on preschool Children's literacy development: case study clute institute for academic research, *Dean ship of scientific research*, king abdulaziz university

57. Huang, Y., Li, H., & Fong, R. (2016). Using augmented reality in early art education: a case study in Hong Kong kindergarten Early *childhood development and care*, 186 (6), pp. 879-894.

58. Hung, Y.-H.; Chen, C.-H.; Huang, S,W.;(2017): Applying Augmented Reality to Enhance Learning: A Study of Different Teaching Materials, *Journal of Computer Assisted Learning*, v33 n3 p252-266.

59. Kiryakova, G., Angelova, N., & yordanova, L. (2018). The potential of augmented reality to transform education into smart education, *TEM journal*, 7(3). pp 556-565.

60. Lan, Yu-Ju; Hsian, Indy Y. T.; Shih, Mei-Feng; (2018): Effective Learning Design of Game-Based 3D Virtual Language Learning Environments for Special Education Students, *Educational Technology & Society*, v21 n3 p213-227.

61. Lee, k. (2012). Augmented reality in Education and training. *Tech trends*, 56 (2). 13-21.

62. Lucardie, Dorothy. (2014) the impact of fun and enjoyment on adult's learning, *Procardia Social and Behavioral Sciences*, 142, 439-446.

63. Lucardiea, Dorothy (2014). The impact of fun and enjoyment on adult's lemming, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 142, 439

64. Lukander, A. (2021). *Enhancing Customer Experience Through Sensory Perception*: Case Restaurant Más.

65. L Kupchyk, A Litvinchuk. (2021). Constructing personal learning environments through ICT-mediated foreign language instruction. In Journal of physics: *Conference series* (Vol. 1840, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.

66. Meredith, Tamara R.; (2015): Using Augmented Reality Tools to Enhance Children's Library Services, Technology, *Knowledge and Learning*, v20 n1 p71-77.

67. Meianna K. Debataraja, Pamela Hendra Heng, Sri Tiatri. (2023). The Influence of Phonics and Games Integrative Learning on Kindergarten Children's Reading Readiness. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 1(1), 763-772

68. Perez, L., Contero, M. (2013). Delivering educational multimedia contents through an augmented reality application, case study on its impact on knowledge acquisition and Retention, *journal of educational technology*, vol (12), No (4).

69. Stotz, Megan; Columba, Lynn; (2018): Using Augmented Reality to Teach Subtilizing with Preschool Students, *Journal of Interactive Learning Research*, v29 n4 p545-577.

70. Stefanie, S., Laswandi, H., & Meliana, S. (2023). The Application of Fun Learning Concept in Playgroup Classroom Interior Design. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 1(1), 1200-1209.

71. Shea, A. (2014). Student Perception of a Mobile Augmented Reality Game and Willingness to Communicate in Japanese. Education in Learning Technologies, unpublished (*Doctor Thesis*). Pepperdine University, California United States.

72. Talebzadeha, Fatemeh, Samkanb& Mahmoud. (2015). Happiness for our children in schools: A conceptual model, *International Conference on Education and Educational Psychology Procedia Social and Behavioral Sciences*, 29, 1462-1471

73. Tobar-Muñoz, Hendrys; Baldiris, Silvia; Fabregat, Ramon; (2017): Augmented Reality Game-Based Learning: Enriching Students' Experience during Reading Comprehension Activities, *Journal of Educational Computing Research*, v55 n7 p901-936.

74. Vander welt (2020): *linguistic abilities and peer rejection in kindergarten early education and development*, v 31 , n2 , p308 – 322

75. Vincent, T., Nigay, L., Kurata, T.(2012) Classifying handheld

augmented reality. Three categories linked by spatial happing. Retrieved at: https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00757883/document

76. Wenning. S. (2004). *Classroom Management Styles Physics Teacher education Program Development psychology Monographs*, 4. 1

77. Yoon, S; Anderson, E; Lin, J; Elinich, K; (2017): How Augmented Reality Enables Conceptual Understanding of Challenging Science Content. *Journal Of Educational Technology & Society*, 20(1), 156-166.

78. Yuliono, Tri; Sarwanto; Rintayati, Peduk; (2018): The Promising Roles of Augmented Reality in Educational Setting: A Review of the Literature, *International Journal of Educational Methodology*, v4 n3 p125-132.

79. Yuen, S. Yayuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: an overview and five directed for AR in education, *journal of education technology development and Exchange*, 4. (1) pp 119-140.

ملاحق الباحث

ملحق رقم (١): قائمة بأسماء السادة المحكمين على أدوات ومواد البحث.

ملحق رقم (٢): استبانة تحديد مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء برامج الواقع المعزز.

ملحق رقم (٣): إعداد قائمة المعايير التربوية والفنية لاختيار البرامج الجاهزة للواقع المعزز.

ملحق رقم (٤): أنشطة البرامج الجاهزة باستخدام الواقع المعزز لتحقيق متعة التعلم.

ملحق رقم (٥): مقياس مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء برامج الواقع المعزز.

ملحق رقم (١)

أسماء السادة المحكمين لأدوات البحث

م	اسم المحكم	مكان العمل
١-	أ.د/ سحر توفيق نسيم	أستاذ مناهج الطفل-عميدكلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
٢-	أ.د/ سمية عبدالحميد أحمد	أستاذ مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال -كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
٣-	أ.د/ أمل محمد القداح	أستاذ مناهج وبرامج الطفل -كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
٤-	أ.د/ فادية يوسف الديمترى	أستاذ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية- جامعة المنصورة
٥-	أ.د/ عاطف عدلى فهمى	أستاذ بقسم العلوم التربوية-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة القاهرة
٦-	أ.د/ جيهان لطفى محمد	أستاذ بقسم العلوم التربوية-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة بورسعيد
٧-	أ.د/ ابتهاج محمود طلبه	أستاذ بقسم العلوم التربوية-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة القاهرة
٨-	أ.د/ بطرس حافظ بطرس	أستاذ بقسم علم النفس-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة القاهرة
٩-	أ.د/ مصطفى أحمد حمزه	أستاذ بقسم العلوم الأساسية-عميد كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة دمنهور
١٠-	أ.د/ شحته حسنى حسين	أستاذ بقسم العلوم الأساسية -عميد كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة الزقازيق
١١-	أ.د/ ريهام محمد أحمد الغول	أستاذ تكنولوجيا التعليم- كلية التربية- جامعة المنصورة
١٢-	أ.د/ ريهام رفعت محمد المليجى	أستاذ مناهج الطفل- كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة أسيوط
١٣-	أ.د/ ايناس أحمد عبدالعزيز	أستاذ تربية الطفل- جامعة الفيوم

م	اسم المحكم	مكان العمل
١٤-	أ.د/ سميحة محمد سعيد سليمان	أستاذ مناهج وطرق تدريس تربية الطائف
١٥-	أ.د/ صفاء أحمد محمد	أستاذ مناهج الطفل- جامعة الفيوم
١٦-	أ.م.د/ فايزة أحمد عبدالرازق	أستاذ مساعد مسرح الطفل--كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
١٧-	أ.م.د/ سماح رمضان خميس	أستاذ مساعد أصول تربية الطفل -كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
١٨-	أ.م.د/ وفاء أبو المعاطى يوسف	أستاذ مساعد قصص الطفل-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
١٩-	أ.م.د/ رضوان رضوان زحام	أستاذ مساعد بقسم العلوم الأساسية-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
٢٠-	أ.م.د/ ريهام أحمد عفيفى حجاج	أستاذ مساعد بقسم العلوم الأساسية-كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنصورة
٢١-	أ.م.د/ نجلاء أحمد أمين	أستاذ مساعد مناهج الطفولة-كلية التربية المنيا
٢٢-	أ.م.د/ عواطف عبده بيومى	أستاذ مساعد علم النفس-قسم الطفولة المبكرة- جامعة الطائف
٢٣-	أ.م.د/ ايمان قناوى محمد	أستاذ مساعد علم اجتماع الطفل-قسم الطفولة المبكرة- جامعة الطائف
٢٤-	أ.م.د/ دعاء زهدى عباس الرفاعى	أستاذ مساعد- كلية التربية- جامعة أسوان
٢٥-	أ.م.د/ضحى العتيبي	استاذ مساعد- كلية التربية- جامعة الطائف
٢٦-	أ.م.د/لجين غنيم	استاذ مساعد- كلية التربية- جامعة الطائف
٢٧-	أ.م.د/ أمل الحارثي	استاذ مساعد- كلية التربية- جامعة الطائف
٢٨-	د/ خالد حسنى عقل	المدرس بقسم العلوم الأساسية- كلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٢٩-	د/ عبير عبدالرحمن الشرقاوى	مدرس بقسم رياض الأطفال- كلية التربية- جامعة طنطا
٣٠-	د/ ابراهيم محمد أبوزيد	مدرس بقسم مناهج وطرق تعليم الطفل- كلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة

م	اسم المحكم	مكان العمل
٣١-	د/ نسيبة جمال عبدالعاطى	مدرس بقسم مناهج وطرق تعليم الطفل- كلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٢-	د/ أميرة صبرى عبدالرحمن	مدرس بقسم مناهج وطرق تعليم الطفل- كلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٣-	د/ اية ابراهيم شعير	مدرس بقسم العلوم الأساسية بكلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٤-	د/ رقية عبدالقادر محمد	مدرس بقسم العلوم الأساسية بكلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٥-	د/ هاجر جمال	مدرس بقسم العلوم الأساسية بكلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٦-	م.م/ أميرة أحمد شوكت	معيدة بقسم العلوم الأساسية- كلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة المنصورة
٣٧-	م/ هديل الخضير	معيد
٣٨-	م / غادة البابا	معيد
٣٩-	م/ سارة الثقفي	معيد
٤٠-	م/ ملاك المالكي	معيد
٤١-	م/ بشاير الزهراني	معيد
٤٢-	م/ نورة الثبيتي	معيد
٤٣-	م/ شموخ الذويبي	معيد
٤٤-	م/ رحاب الغامدي	معيد
٤٥-	م/ فاطمة السفياني	معيد
٤٦-	هيام ابراهيم احمد فقيهي	مديره الروضه الاولى بالحويه
٤٧-	ريم مسفر العتيبي	الروضة الاولى بالحوية
٤٨-	فاتن عيضه الجعيد	الروضه الاولى بالحويه
٤٩-	لطيفه باخت القثامي	مديره اجنادين
٥٠-	بدريه عائض العتيبي	وكيله اجنادين
٥١-	منى منصور العصيمي	معلمه اجنادين
٥٢-	مريم سعيد الشهري	معلمه اجنادين

م	اسم المحكم	مكان العمل
٥٣-	القائدة / ساميه عوض القثامي	الروضة الثالثة بالحويه
٥٤-	الوكيلة / مستورة سفران الحارثي	الروضة الثالثة بالحويه
٥٥-	المعلمة / فاطمة سعيد القثامي	الروضة الثالثة بالحويه
٥٦-	المعلمة / أميره محمد حسن	الروضة الثالثة بالحويه
٥٧-	القائدة. اسماء محمود القرني	الروضة الملحقة بمدرسة رحاب للطفولة المبكرة
٥٨-	الوكيلة نوف عجلان الجودي	الروضة الملحقة بمدرسة رحاب للطفولة المبكرة
٥٩-	القائدة / هدى محسن الخماش	الروضة الثانية بالحوية
٦٠-	الوكيلة /فوزيه سعود الوذناني	الروضة الثانية بالحوية
٦١-	المعلمة / مشاعل العتيبي	الروضة الثانية بالحوية
٦٢-	المعلمة / ضحى العتيبي	الروضة الثانية بالحوية
٦٣-	المشرفة / وفاء العوفي	الروضة الثانية بالحوية
٦٤-	القائدة/زين عالي علي القصيري	الروضة الرابعة عشر
٦٥-	الوكيلة/الهام أحمد حسني الحارثي	الروضة الرابعة عشر
٦٦-	المعلمة/أماني حسين أحمد بيحاني	الروضة الرابعة عشر
٦٧-	المعلمة/منى عبد الرحمن ظافر	الروضة الرابعة عشر
٦٨-	أ/ نجلاء السليماني محاضر	محاضر
٦٩-	أ/ مريم النمر	محاضر
٧٠-	أ/ سناء الشريف	محاضر

ملحق رقم (٢)

استبانة لتحديد مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة في ضوء برامج الواقع المعزز

مهارات الاستعداد للقراءة	مدى المناسبة			مدى الأهمية		الدقة اللغوية	
	مناسب جدا	مناسب	غير مناسب	مهمة	غير مهمة	صحيحة	غير صحيحة
أولا : مهارات التمييز السمعي **وتشمل مهارات الاستماع المهارات الفرعية الآتية:** **١. يميز بين أصوات الحروف المتشابهة.**							
٢. التمييز بين الكلمات المسموعة ومعانيها.							
٣. يميز بين أصوات الكلمات المتشابهة في النص المسموع.							
٤. الإجابة عن الأسئلة للمادة المسموعة.							
٥. تحديد اسم الحيوان من النص المعروض بواسطة الواقع المعزز							
٦. تحديد الحرف المسموع من الهاتف اللوحي.							
٧. ربط الفكرة المسموعة بخبرة سابقة لدى الطفل.							
ثانيا : مهارات التواصل الشفهي. **وتشمل مهارات التحدث المهارات الفرعية الآتية:** **٨. ينطق الأحرف والكلمات بشكل صحيح**							
٩. يعيد سرد قصة بسيطة سمعها على الهاتف النقال.							
١٠.يصف صورة أمامه على الهاتف من خلال الواقع المعزز ويتحدث عنها.							
١١.يصف شفهيا ما يريد فعله.							
١٢.يبدي رأيه فيما يشاهده أو يستمع إليه.							
١٣. يناقش المعلمة وزملاءه أثناء نشاط الواقع المعزز							

مهارات الاستعداد للقراءة	مدى المناسبة			مدى الأهمية		الدقة اللغوية	
	مناسب جدا	مناسب	غير مناسب	مهمة	غير مهمة	صحيحة	غير صحيحة
ثالثا : مهارة التمييز البصري. **وتشمل مهارة القراءة المهارات الفرعية الآتية :** **١٤.تعرف الحروف الهجائية، ونطقها وفق مخارجها الصوتية نطقا سليما.**							
١٥.الاستماع بيقظه واهتمام إلى قراءة المعلم من خلال المادة المعروضة بواسطة الواقع المعزز إلكترونيا .							
١٦. تجزئة الصورة إلى مواقف من خلال الواقع المعزز إلكترونيا، وسردها في قصة.							
١٧.ربط الحروف الهجائية بدلالة صورها .							
١٨.ربط الحروف الهجائية بالكلمات الدالة عليها .							
١٩.تمييز الحروف الهجائية بأشكالها المختلفة حسب موقعها من الكلمة .							

ملحق رقم (٣)

قائمة المعايير التربوية والفنية

لاختيار برامج الواقع المعزز لتحقيق متعة التعلم

معايير البرامج المناسبة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم	مدى المناسبة			إضافة أو تعديل معايير أخرى
	مناسب جدا	مناسب	غير مناسب	
أولا : المعايير المرتبطة بالأهداف التعليمية لبرامج الواقع المعزز: **يجب أن يتضمن برنامج الواقع المعزز المعايير الآتية:** **١. من خلال النظر لشاشة الواقع المعزز/ البرنامج الإلكتروني يمكن صياغة الأهداف صياغة سلوكية.**				
٢. تتوافق أهداف برنامج الواقع المعزز/ البرنامج الإلكتروني مع احتياجات وميول الأطفال القابلين للتعلم.				
٣. يتسلسل أهداف الشريحة لبرنامج الواقع المعزز/البرنامج الإلكتروني من السهل إلى الصعب.				
٤. يمكن صياغة أهداف مستقلة لكل حرف من حروف اللغة على حدى في شرائح برنامج الواقع المعزز/ البرنامج الإلكتروني.				
٥. يقدم البرنامج التغذية الراجعة الفورية بما يعمل على التأكد من تحقق الأهداف.				
ثانيا : المعايير المرتبطة بتنظيم المحتوى العلمي للبرنامج. **يجب أن يتضمن برنامج الواقع المعزز المعايير الآتية:** **٦. يشمل المحتوى العلمي المقدم على مهارة الاستعداد للقراءة.**				
٧. يقسم المحتوى العلمي إلى مجموعة من الأنشطة المتكاملة.				
٨. التدرج في عرض المحتوى العلمي على برنامج الواقع المعزز طبقا لتسلسل الأهداف.				
٩. يعالج المحتوى العلمي المقدم من خلال الواقع المعزز بالصوت والصور والنصوص معا				
١٠.تأتي الأسئلة في نهاية كل درس على حدة				

معايير البرامج المناسبة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم	مدى المناسبة			إضافة أو تعديل معايير أخرى
	مناسب جدا	مناسب	غير مناسب	
ثالثا : المعايير الفنية لبرامج الواقع المعزز: **يجب أن يتضمن برنامج الواقع المعزز المعايير الآتية:** **١١.تعرض المعلومات بالصوت والصورة.**				
١٢.يمكن للطفل قراءة الشاشة المعروضة بالواقع المعزز.				
١٣. يمكن للطفل تسجيل الحلول والإجابات على شاشة الواقع المعزز.				
١٤.يمكن للطفل تتبع عرض المعلومات على الشاشة المعروضة بالواقع المعزز.				
١٥.يقدم البرنامج معينات ومساعدات إذا طلبها المتعلم.				

ملحق رقم (٤)

أنشطة البرنامج الجاهز للواقع المعزز لتحقيق متعة التعلم

تم إعداد البرنامج المقترح وفقا للإجراءات التالية:

١) تحديد أسس إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

تم إعداد البرنامج الجاهز للواقع المعزز في ضوء الأسس التالية:

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

٢) تحديد الهدف العام للبرنامج الجاهز للواقع المعزز:

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

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

٣) تحديد الأهداف الخاصة (الإجرائية) للبرنامج الجاهز للواقع المعزز:

يتفرع من الهدف العام عدد من الأهداف الإجرائية وهي:

- تحديد اسم الحيوان من النص المعروض بواسطة الواقع المعزز.
- تحديد الحرف المسموع من الهاتف اللوحي.
- ربط الفكرة المسموعة بخبرة سابقة لدى الطفل.
- التمييز بين الكلمات المسموعة ومعانيها.
- يميز بين أصوات الحروف المتشابهة.
- يميز بين أصوات الكلمات المتشابهة في النص المسموع.
- الإجابة عن الأسئلة للمادة المسموعة.
- يتحدث بجملة تعطي معنى من خلال صورة أمامه على الهاتف النقال.
- يعيد سرد قصة بسيطة سمعها على الهاتف النقال.
- يصف صورة أمامه على الهاتف من خلال الواقع المعزز ويتحدث عنها.

- يبدي رأيه فيما يشاهده أو يستمع إليه.
- أن يعبر عن رأيه وأفكاره ومشاعره تعبيرا صحيحا.
- ينطق الأحرف والكلمات بشكل صحيح.
- تعرف الحروف الهجائية، ونطقها وفق مخارجها الصوتية نطقا سليما.
- الاستماع بيقظه واهتمام إلى قراءة المعلم من خلال المادة المعروضة بواسطة الواقع المعزز إلكترونيا.
- تجزئة الصورة إلى مواقف من خلال الواقع المعزز إلكترونيا، وسردها في قصة.
- ربط الحروف الهجائية بدلالة صورها.
- ربط الحروف الهجائية بالكلمات الدالة عليها.
- تمييز الحروف الهجائية بأشكالها المختلفة حسب موقعها من الكلمة.

٤) محتوى البرنامج الجاهز للواقع المعزز:

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

أولا: دراسات تناولت الواقع المعزز وتطبيقها على أطفال الروضة:

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

ثانيا: دراسات تناولت مهارات الاستعداد للقراءة:

دراسة (هند حامد، ٢٠١٣): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، دراسة (زينب يسرى، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى تحليل مهارات القراءة والكتابة المبكرة ومستويات التكامل الحركى البصرى لدى طلاب رياض الأطفال، دراسة (رامى محمود، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المهارات الاجتماعية والحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة فى محافظة الزرقاء، دراسة (احمد إبراهيم، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة القصصية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة فى مدينة

عمان، دراسة (زينا خلف، ٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر نموذج برونر الاستقبالى فى اكتساب المفاهيم اللغوية لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى، دراسة (Van derwelt, 2020) هدفت الدراسة إلى أثر القدرات اللغوية ورفض الأقران فى رياض الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفى التجريبى، دراسة (يوسف إبراهيم، ٢٠٠٩) والتي هدفت إلى إثبات فاعلية برنامج لإكساب مهارات القراءة عن طريق الكمبيوتر لأطفال متلازمة داون، دراسة هبه مصطفي، هناء فؤاد، ووفاء محمد (٢٠٢٠)، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لدى طفل الروضة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثير لإستراتيجية الأغاني في تعلم مهارة الاستعداد للقراءة باللغة الإنجليزية لطفل الروضة، ودراسة آيه محمد الغزولي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة قبل الأكاديمية باستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.

ثالثا: دراسات تناولت ثقافة متعة التعلم:

ومن الدراسات التي أشارت إلى أهمية استراتيجيات التعلم الممتع وفاعليتها في التحفيز والرضا نحو التعلم وتجويد مخرجات العملية التعليمية دراسات كل من: دراسة هناء عثمان (٢٠٢٠)؛ محسن فراج نيرمين البركاني (٢٠١٨)؛ سليم محمود (٢٠١٥)؛ (Eeva, 2016; Geethika, 2018; Janelle cox, 2019).

وقد روعي عند اختيار المحتوى ما يلي:

- أن يرتبط المحتوى بالأهداف الخاصة للبرنامج الجاهز للواقع المعزز المحددة سابقًا.
- أن تسهم المادة العلمية في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة.
- أن تتعدد مستويات المحتوى وفقًا للفروق الفردية بين أطفال الروضة.
- أن تكون المادة العلمية ذات تسلسل منطقي ومنظم.
- أن يتضمن مهارات وتدريبات متنوعة.

٥) مكونات البرنامج الجاهز للواقع المعزز

- مقدمة.
- الأهداف العامة للبرنامج.
- الأهداف الخاصة للبرنامج.
- الأدوات والوسائل المستخدمة في تنفيذ البرنامج.
- الجلسات المستخدمة في تنفيذ البرنامج.
- الخطة الزمنية لتنفيذ الجلسات.

الوحدة الأولى

وحدة التمييز السمعي

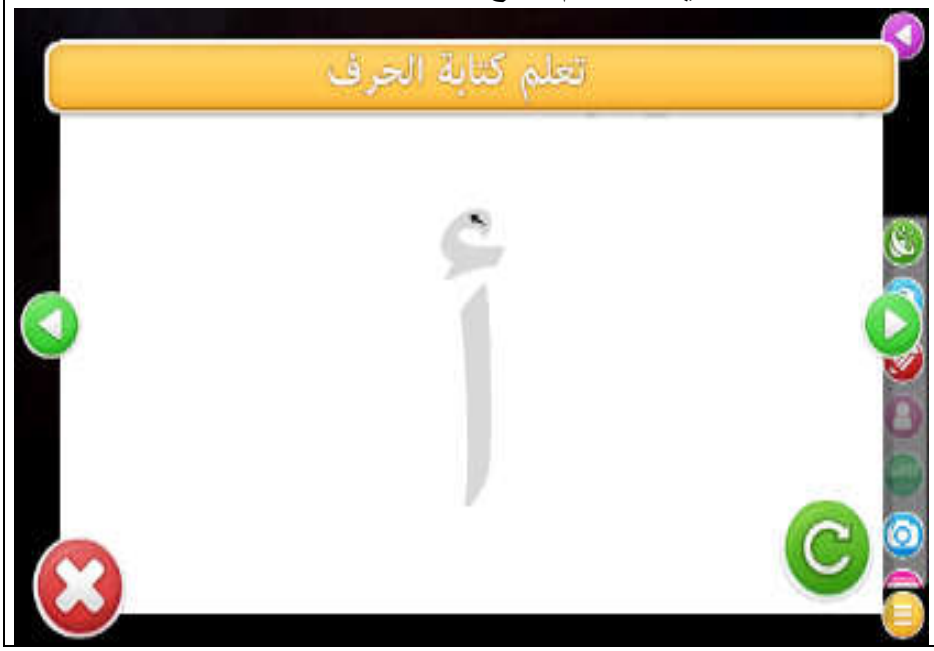
الأهداف العامة للوحدة:

يتوقع في نهاية الوحدة الأولى أن يكون الطفل قادرا على أن:

- ✓ يميز بين أصوات الحروف المتشابهة.
- ✓ التمييز بين الكلمات المسموعة ومعانيها.
- ✓ يميز بين أصوات الكلمات المتشابهة في النص المسموع.
- ✓ الإجابة عن الأسئلة للمادة المسموعة.
- ✓ تحديد اسم الحيوان من النص المعروض بواسطة الواقع المعزز
- ✓ تحديد الحرف المسموع من الهاتف اللوحي .
- ✓ ربط الفكرة المسموعة بخبرة سابقة لدى الطفل.
- ✓ يصف صورة الحرف التي أمامه على شاشة الهاتف.
- ✓ يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف.
- ✓ يستخرج الحرف من التمارين الإلكترونية.
- ✓ يتحكم في شاشة الواقع المعزز كما هو مطلوب.

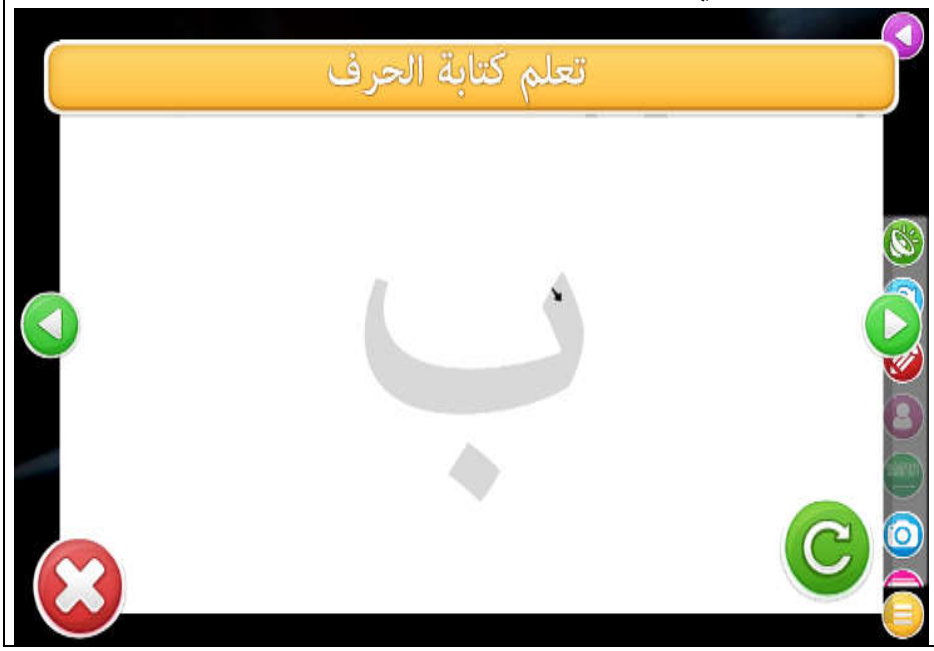
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١)
اسم النشاط	التمييز السمعي لحرف الألف:
الأهداف السلوكية للتميز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون :** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الألف. ٢. أن يميز صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الألف. ٣. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٤. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

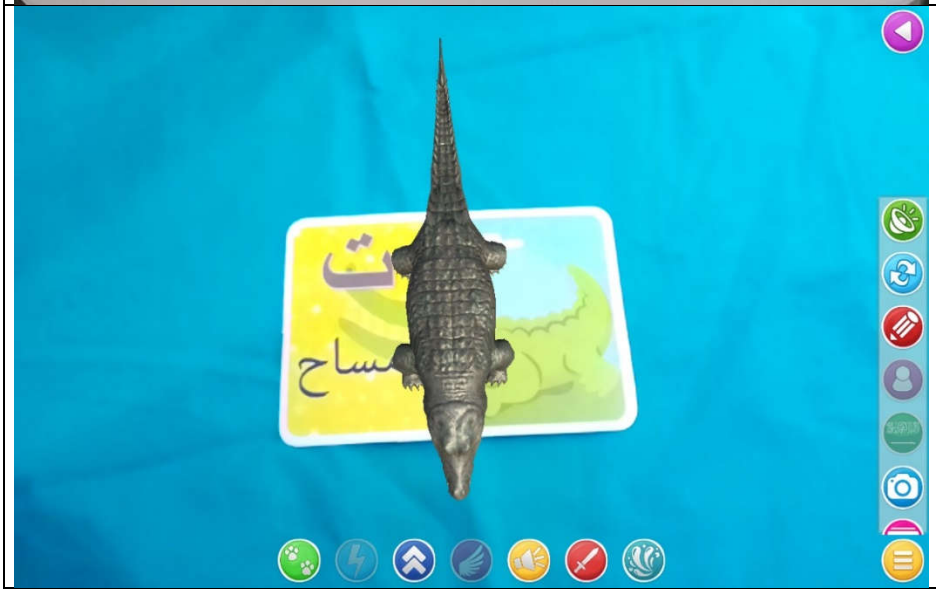
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجيات الواقع المعزز – العرض الإلكتروني– التقليد والمحاكاة
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز.
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الألف من خلال عرض بطاقة حرف الألف مع صورة الأسد وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الألف. • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الأسد وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الأسد تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الأسد، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة أسد لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الازرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها.
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الألف – كلمة أسد **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة للأسد– ورسم لكلمة أسد مع حرف الألف. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم للأسد
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم الأسد، وحرف الألف، وصوت الأسد

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح فيالتطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للأسد يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للأسد ولحرف الألف بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الألف، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الأسد، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الألف وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز:</u>** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الألف الذي أمامك ثم اسمع صوته وانطقه. 

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢)
اسم النشاط	التمييز السمعي لحرف الباء
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الباء (بقرة). ٢. أن يميز صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الباء. ٣. أن يربط صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الباء وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف الباء بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع..
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

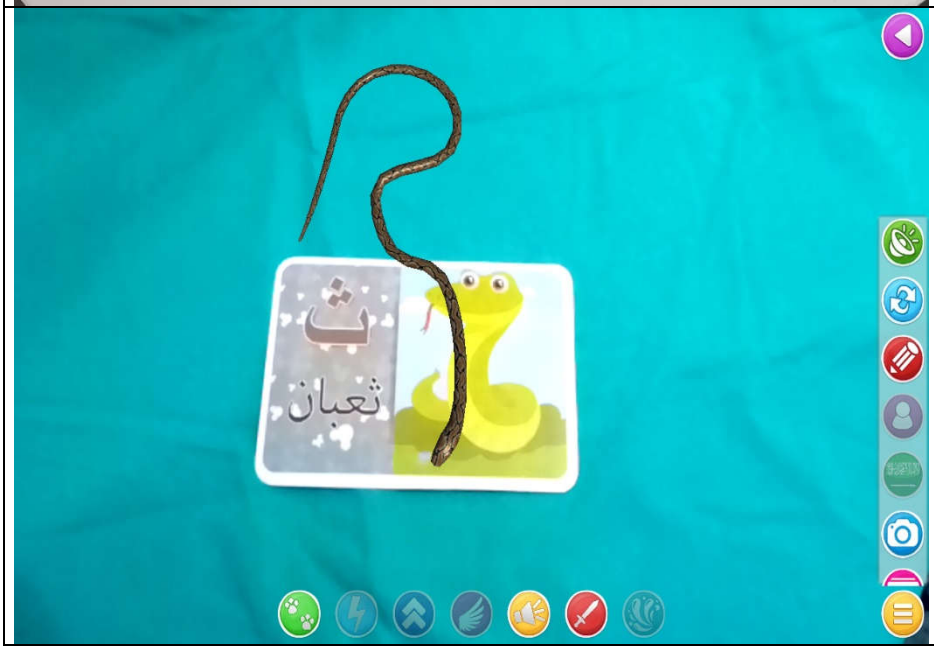
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني –التعلم بالاكتشاف– التقليد والمحاكاة
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الباء من خلال عرض بطاقة حرف الباء مع صورة البقرة وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الباء بمساعدتها لهم. • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد البقرة وهي تجري وكذلك نسمع صوتها، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة البقرة تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت البقرة، وزر يجعلها تقفز وتجري، وزر يجعلك ترى كلمة بقرة لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها.
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الباء – كلمة بقرة **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لبقرة– ورسم لكلمة بقرة مع حرف الباء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم لبقرة
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم بقرة، وحرف الباء، وصوت البقرة

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للبقرة يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للبقرة ولحرف الباء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الباء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت البقرة، وتحركاتها، وخصائصها. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الباء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز :</u>** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الباء الذي أمامك. 

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٣)
اسم النشاط	التمييز السمعي حرف التاء
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف التاء (تمساح). ٢. أن يميز صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف التاء. ٣. أن يربط صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف التاء وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف التاء بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٣)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني– التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت– تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف التاء من خلال عرض بطاقة حرف التاء مع صورة التمساح وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف التاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد التسماح وهو يجري وكذلك نسمع صوته وصوت حرف التاء، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة التمساح تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الحيوان، وزر يجعلها الحيوان يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة تمساح لتلوينها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها.
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف التاء – كلمة تمساح **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لتمساح– ورسم لكلمة تمساح مع حرف التاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم لتمساح
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم تمساح، وحرف التاء، وصوت التمساح

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٣)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للتمساح يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للتمساح ولحرف التاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف التاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت التمساح، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف التاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف التاء الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٤)
اسم النشاط	التمييز السمعي لحرف الثاء
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الثاء (ثعبان). ٢. أن يميز صوت حرف الثاع عن صوت حرف س. ٣. أن يربط صوت الكلمة التي تبدأ بحرف الثاء وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف الثاء بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٤)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني– التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الثاء من خلال عرض بطاقة حرف الثاء مع صورة التمساح وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الثاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الثعبان وهو يزحف؛ لأنه من الزواحف، وكذلك نسمع صوت فحيحه، وصوت حرف الثاء، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الثعبان تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الحيوان، وزر يجعلها الحيوان يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة ثعبان لتلوينها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها . • .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الثاء – كلمة ثعبان **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لثعبان – ورسم لكلمة ثعبان مع حرف الثاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم لثعبان

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٤)
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم ثعبان، وحرف الثاء، وصوت الثعبان
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للتمساح يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للثعبان ولحرف الثاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الثاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الثعبان، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الثاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: **لون حرف الثاء الذي أمامك.**

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٥)
اسم النشاط	حرف الجيم
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الجيم (جمل). ٢. أن يميز صوت حرف الجيم عن صوت الحروف الأخرى. ٣. أن يربط صوت الكلمة التي تبدأ بحرف الجيم وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف الجيم بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز- الحوار والمناقشة- العرض الإلكتروني- التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية- التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الجيم من خلال عرض بطاقة حرف الجيم مع صورة التمساح، وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الجيم بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الجمل وهو يتحرك، وكذلك نسمع صوته، وصوت حرف الجيم، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول إلى واقع معزز، ولنجد صورة الجمل تتحرك أمامنا على المنضدة، كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الحيوان، وزر يجعل الحيوان يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة جمل لتلوينها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الجيم – كلمة جمل **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار- وصورة لجمل – ورسم لكلمة جمل مع حرف الجيم. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم لجمل
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم جمل، وحرف الجيم، وصوت الجمل

الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للجمل، يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للجمل ولحرف الجيم بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الجيم، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الجمل، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الجيم وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز :</u>** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز : **لون حرف الجيم الذي أمامك.**

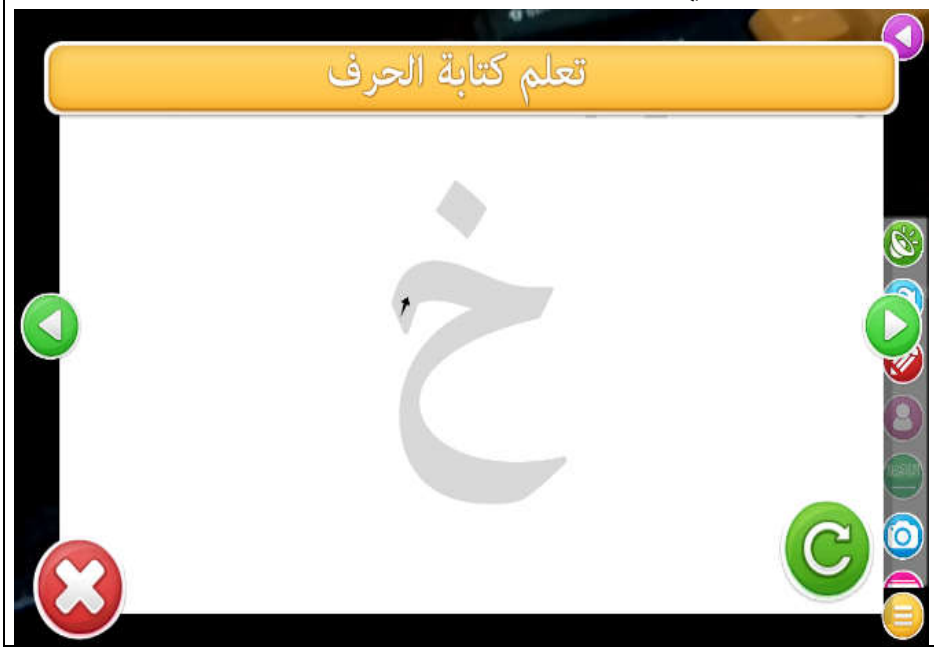
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٦)
اسم النشاط	التمييز السمعي لحرف الحاء
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الحاء (حصان). ٢. أن يميز صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الحاء. ٣. أن يربط صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الحاء وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف الحاء بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٦)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني– التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الحاء من خلال عرض بطاقة حرف الحاء مع صورة الحصان وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الحاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الحصان وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الحصان تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الحصان، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة حصان لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الحاء – كلمة حصان **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لحصان– ورسم لكلمة حصان مع حرف الحاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الحصان
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم حصان، وحرف الحاء، وصوت الحاء

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٦)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للحصان يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للحصان ولحرف الحاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الحاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الحصان، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الحاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>** : يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الحاء الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٧)
اسم النشاط	التمييز السمعي حرف الخاء
الأهداف السلوكية للتمييز السمعي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يحدد اسم الحيوان الذي يبدأ بحرف الخاء (خروف). ٢. أن يميز صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الخاء. ٣. أن يربط صوت الحيوان الذي يبدأ بحرف الخاء وصورته. ٤. أن يلخص ما سمعه عن حرف الخاء بجملة مفيدة. ٥. أن يذكر كلمات لها علاقة بالكلمة المسموعة. ٦. أن يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٧)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني– التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الخاء من خلال عرض بطاقة حرف الخاء مع صورة الخروف وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الخاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الخروف وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الخروف تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الخروف، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة خروف لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الخاء – كلمة خروف **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لخروف– ورسم لكلمة خروف مع حرف الخاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الخروف

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٧)
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم خروف، وحرف الخاء، وصوت الخاء
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للخروف يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للخروف ولحرف الخاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الخاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الخروف، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الخاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الخاء الذي أمامك. 

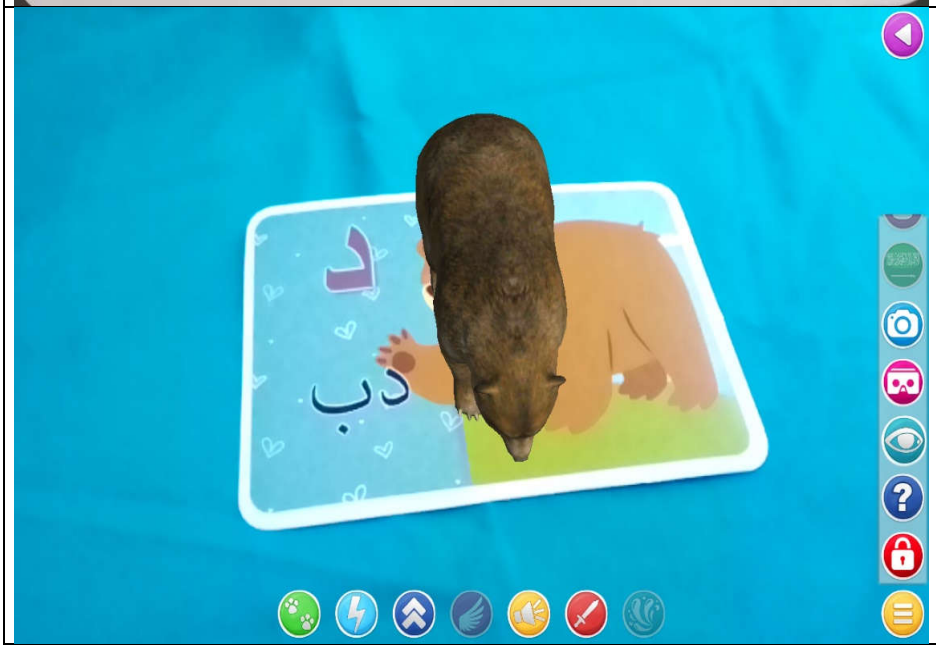
الوحدة الثانية

التمييز الشفهي

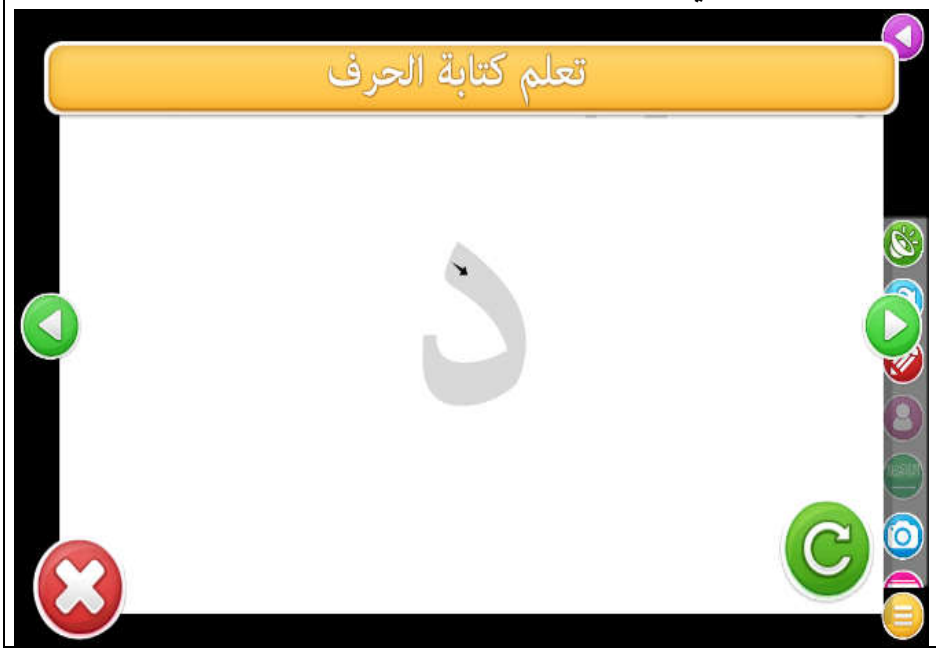
الأهداف العامة للوحدة:

يتوقع في نهاية الوحدة الثانية أن يكون الطفل قادرا على أن:

- ✓ يلخص ما سمعه عن أحرف (دال، ذال، راء، زاي، سين، شين، صاد) بجملة مفيدة.
- ✓ يأتي بجملة مفيدة عن النص المسموع.
- ✓ يصف صورة الحرف التي أمامه على شاشة الهاتف.
- ✓ يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف.
- ✓ ينطق بطريقة صحيحة الحرف المراد تعلمه.
- ✓ يستخدم كلمات مناسبة للحرف المراد تعلمه.
- ✓ يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٨)
اسم النشاط	حرف الدال
الأهداف السلوكية للتمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الدال التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الدال. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الدال. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الدال. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

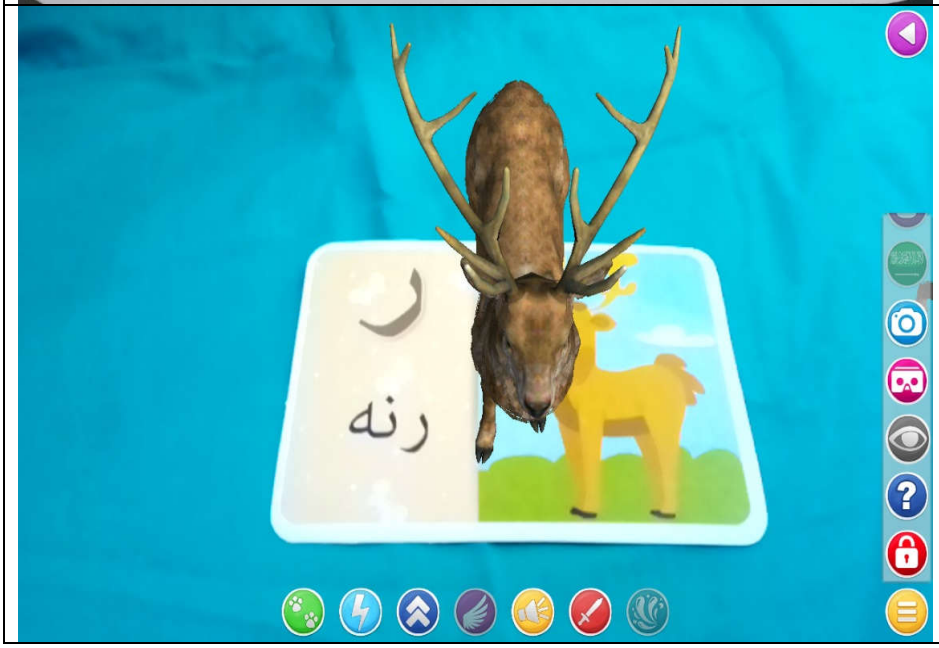
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٨)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني– التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الدال من خلال عرض بطاقة حرف الدال مع صورة الدب وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الدال بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الدب وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الدب تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الدب، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة دب لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الدال – كلمة دب **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لدب– ورسم لكلمة دب مع حرف الدال. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الدب
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم دب، وحرف الدال، وصوت الدال

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٨)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للدب يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للدب ولحرف الدال بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الدال، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الدب، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الدال وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الدال الذي أمامك. 

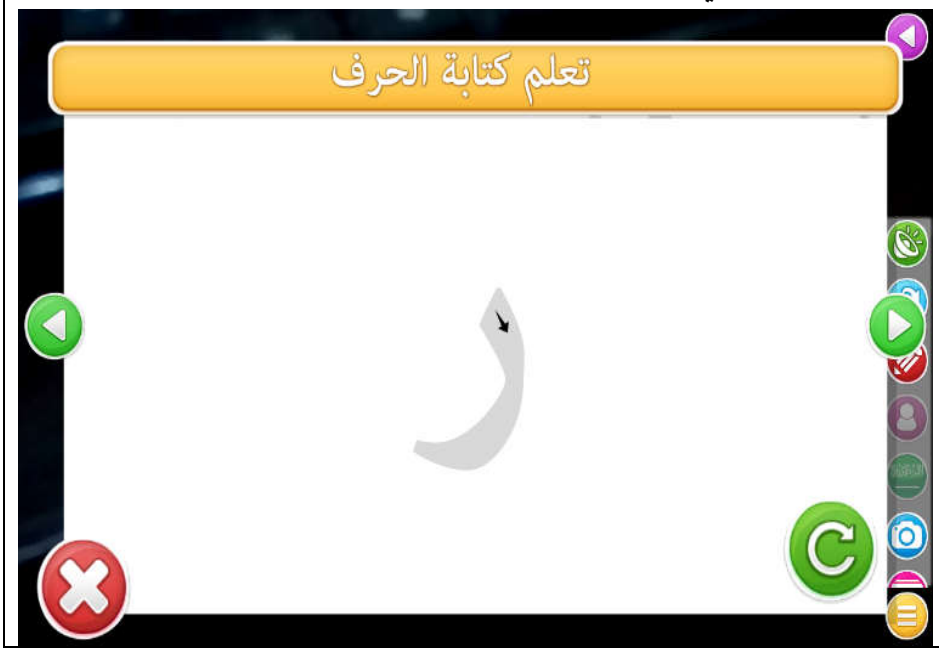
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٩)
اسم النشاط	التمييز الشفهي لحرف الذال
الأهداف السلوكية التمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الذال التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الذال. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الذال. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الذال. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٩)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الذال من خلال عرض بطاقة حرف الذال مع صورة الذئب وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الذال بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الذئب وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الذئب تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الذئب، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة ذئب لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها . • .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الذال – كلمة ذئب **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لذئب– ورسم لكلمة ذئب مع حرف الذال. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الذئب
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم ذئب، وحرف الذال، وصوت الذال

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٩)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للذئب يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للذئب ولحرف الذال بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الذال، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الذئب، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الذال وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الذال الذي أمامك.

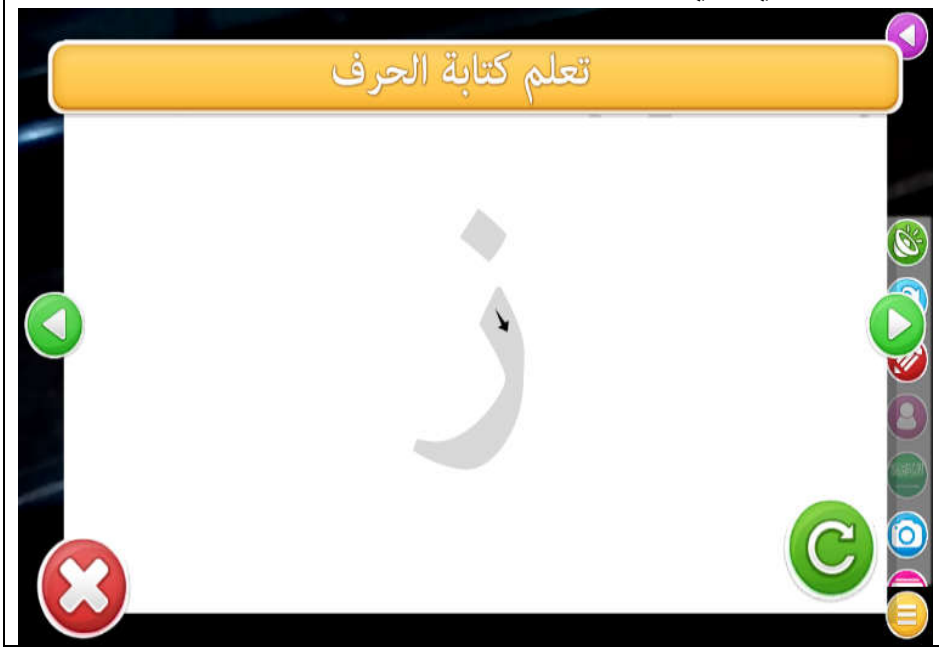
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٠)
اسم النشاط	التمييز الشفهي حرف الراء
الأهداف السلوكية للتمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الراء التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الراء. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الراء. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الراء. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

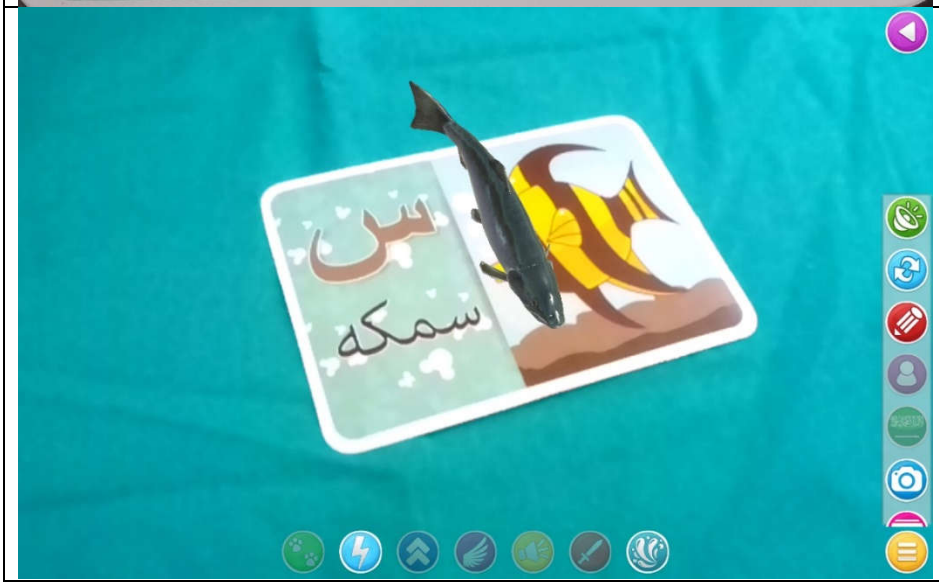
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٠)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الراء من خلال عرض بطاقة حرف الراء مع صورة الرنة وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الراء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الرنة وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الرنة تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الرنة، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة رنة لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها.
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الراء – كلمة رنة **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لرنة– ورسم لكلمة رنة مع حرف الراء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الرنة
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم رنة، وحرف الراء، وصوت الراء

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٠)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للرنة يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للرنة ولحرف الراء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الراء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الرنة، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الراء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الراء الذي أمامك. 

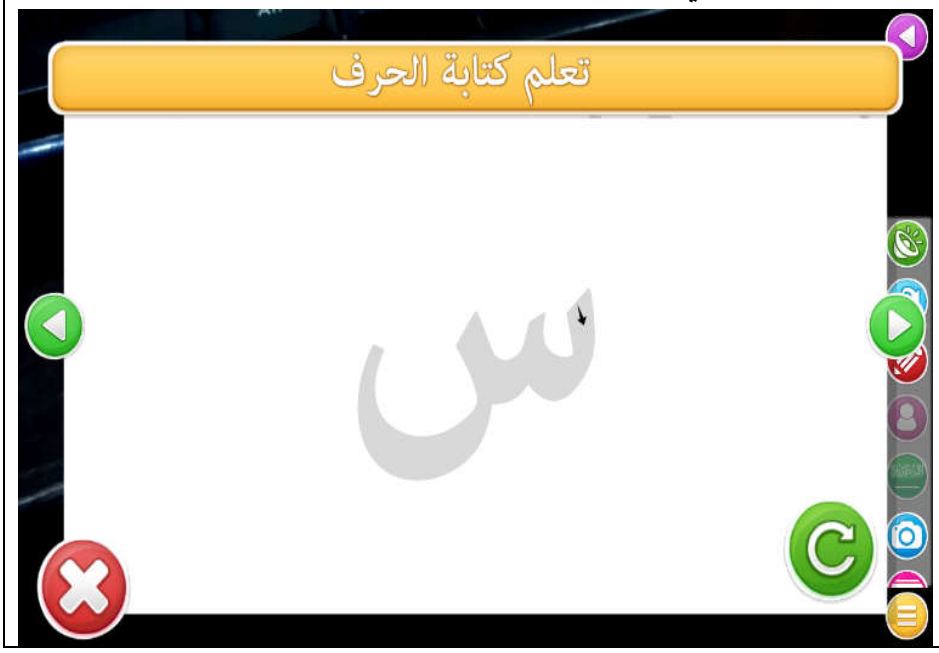
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١١)
اسم النشاط	التمييز الشفهي حرف الزاي
الأهداف السلوكية التمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الزاي التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الزاي. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الزاي. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الزاي. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

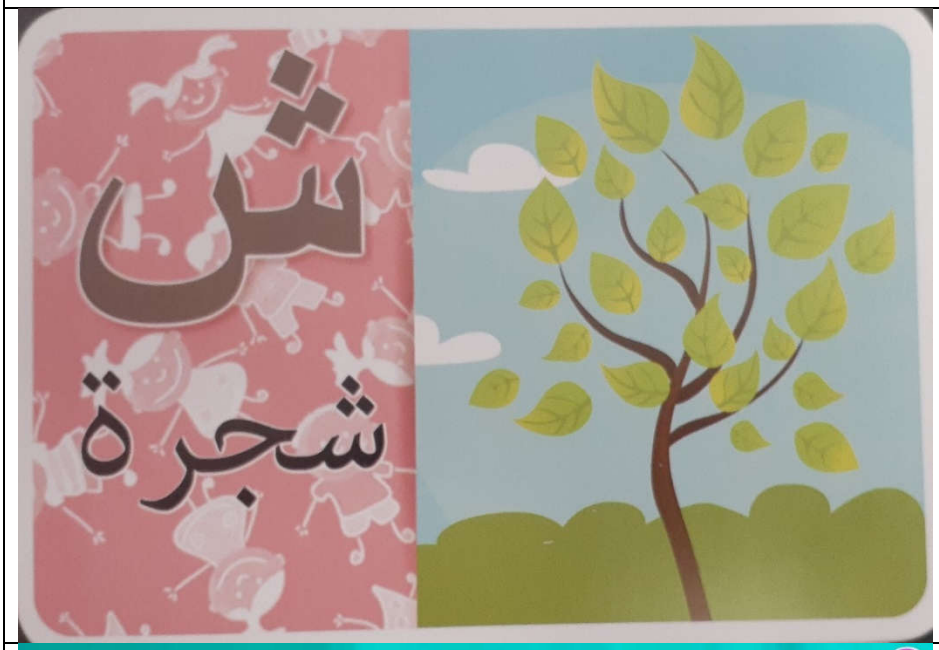
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١١)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الزاي من خلال عرض بطاقة حرف الزاي مع صورة الزرافة وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الزاي بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الزرافة وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الزرافة تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الزرافة، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة زرافة لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها . • .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الزاي – كلمة زرافة **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لزرافة– ورسم لكلمة زرافة مع حرف الزاي. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الزرافة
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم زرافة، وحرف الزاي، وصوت الزاي

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١١)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للزرافة يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للزرافة ولحرف الزاي بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الزاي، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الزرافة، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الزاي وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الزاي الذي أمامك. 

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٢)
اسم النشاط	التمييز الشفهي لحرف السين
الأهداف السلوكية للتمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف السين التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف السين. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف السين. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف السين. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

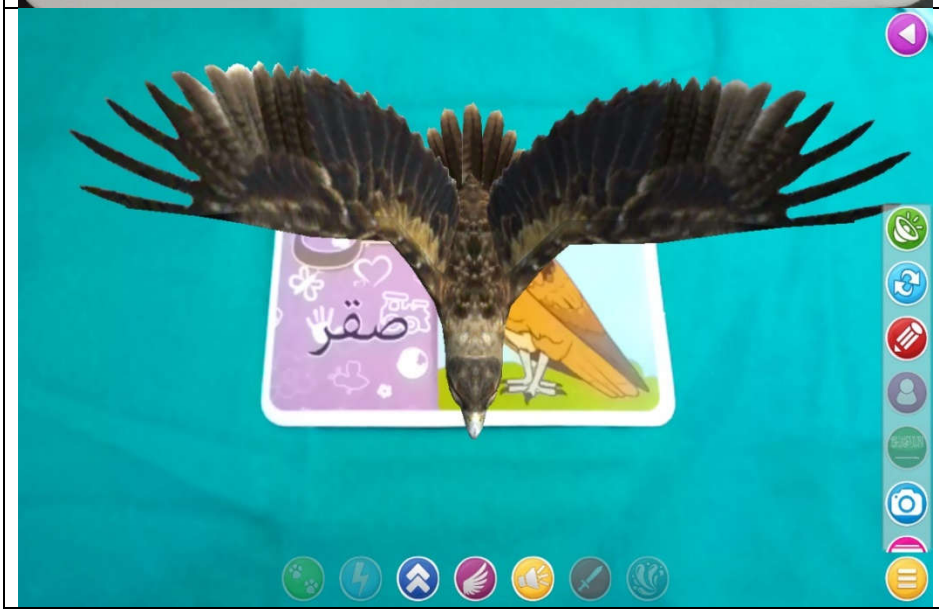
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٢)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف السين من خلال عرض بطاقة حرف السين مع صورة السمكة وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف السين بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد السمكة وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة السمكة تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت السمكة، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة سمكة لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف السين – كلمة سمكة **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لسمكة– ورسم لكلمة سمكة مع حرف السين. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم السمكة
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم سمكة، وحرف السين، وصوت السين

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٢)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للسمكة يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للسمكة ولحرف السين بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف السين، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت السمكة، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف السين وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف السين الذي أمامك. 

عناصر النشاط	محتوي الواقع المعزز النشاط (١٣)
اسم النشاط	التمييز الشفهي حرف الشين
الأهداف السلوكية للتمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الشين التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الشين. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الشين. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الشين. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوي الواقع المعزز النشاط (١٣)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الشين من خلال عرض بطاقة حرف الشين مع صورة الشجرة وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الشين بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الشجرة وكذلك صوتها ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الشجرة وهي تتحرك وكذلك نسمع صوتها، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الشجرة تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الشجرة، وزر يجعله تتحرك، وزر يجعلك ترى كلمة شجرة لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الشين – كلمة شجرة **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لشجرة– ورسم لكلمة شجرة مع حرف الشين. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الشجرة
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم شجرة، وحرف الشين، وصوت الشين

عناصر النشاط	محتوي الواقع المعزز النشاط (١٣)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للشجرة يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للشجرة ولحرف الشين بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الشين، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الشجرة، وتحركاتها، وخصائصها. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الشين وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الشين الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٤)
اسم النشاط	التمييز الشفهي حرف الصاد
الأهداف السلوكية للتمييز الشفهي	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتحدث بجملة مفيدة تعطى معنى من خلال صورة حرف الصاد التي أمامه. ٢. أن يصف الصورة التي أمامه على شاشة الهاتف عن حرف الصاد. ٣. أن يبدي رأيه فيما يشاهده على شاشة الهاتف. ٤. أن ينطق بطريقة صحيحة حرف الصاد. ٥. أن يستخدم كلمات مناسبة لحرف الصاد. ٦. أن يكرر نطق الكلمة والحرف بطريقة صحيحة.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٤)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الصاد من خلال عرض بطاقة حرف الصاد مع صورة الصقر وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الصاد بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الصقر وهو يطير وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الصقر تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الصقر، وزر يجعله يقفز ويطير، وزر يجعلك ترى كلمة صقر لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الصاد – كلمة صقر **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لصقر– ورسم لكلمة صقر مع حرف الصاد. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الصقر
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم صقر، وحرف الصاد، وصوت الصاد

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٤)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للصقر يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للصقر ولحرف الصاد بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الصاد، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الصقر، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الصاد وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الصاد الذي أمامك.

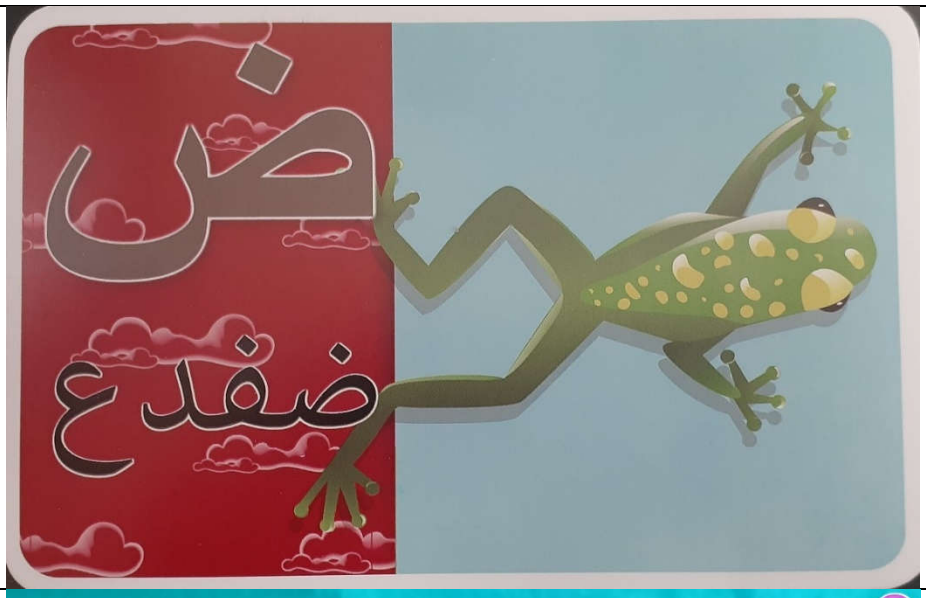
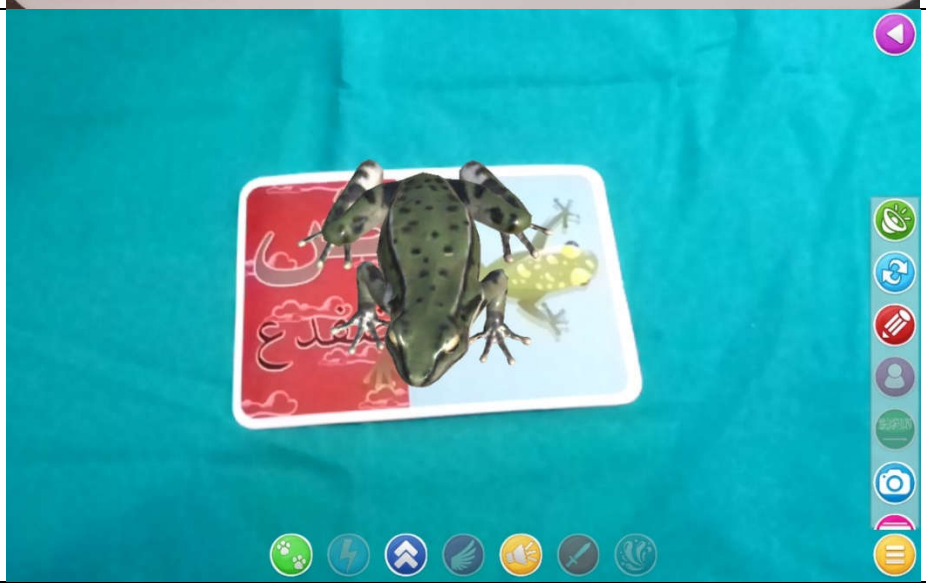
الوحدة الثالثة

التمييز البصري

الأهداف العامة للوحدة:

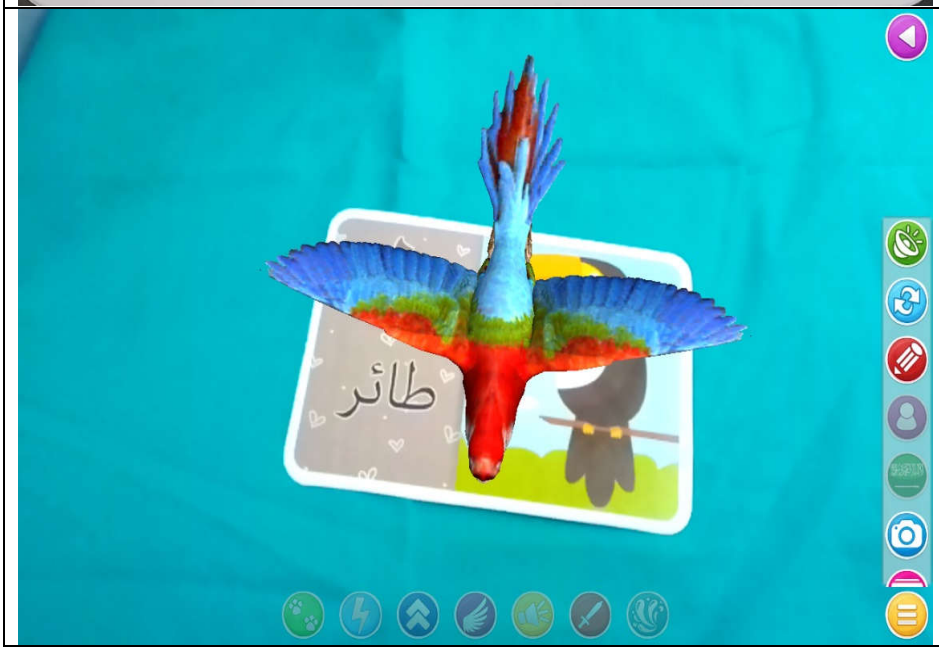
يتوقع في نهاية الوحدة الثالثة أن يكون الطفل قادرا على أن:

- ✓ يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف.
- ✓ يربط الحرف بدلالة الصورة المعروضة أمامه.
- ✓ يميز الحرف المراد عن الأحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف.
- ✓ يميز الكلمات التي تبدأ بحرف المراد على الشاشة.
- ✓ يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة.
- ✓ يجمع صورا إلكترونية للدلالة على الأحرف المراد تعلمها.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٥)
اسم النشاط	التمييز البصري لحرف الضاد
الأهداف السلوكية للتمييز البصري	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف الضاد بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف الضاد عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف الضاد على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف الضاد.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

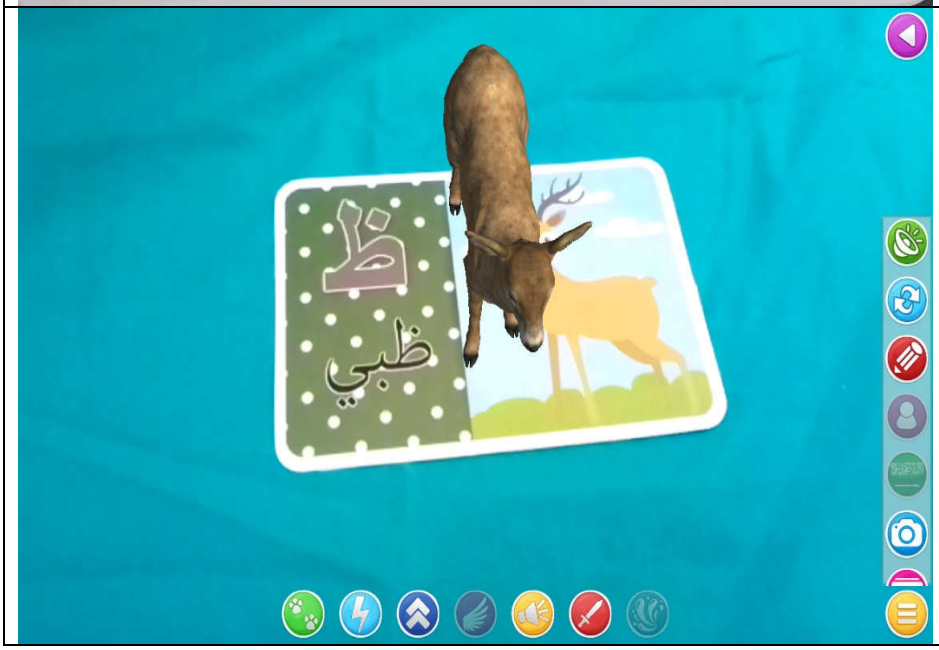
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٥)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الضاد من خلال عرض بطاقة حرف الضاد مع صورة الضفدع وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الضاد بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الضفدع وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الضفدع تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الضفدع، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة ضفدع لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الضاد – كلمة ضفدع **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لضفدع– ورسم لكلمة ضفدع مع حرف الضاد. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الضفدع
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم ضفدع، وحرف الضاد، وصوت الضاد

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٥)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للضفدع يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للضفدع ولحرف الضاد بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الضاد، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الضفدع، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الضاد وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الضاد الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٦)
اسم النشاط	التمييز البصري حرف الطاء
الأهداف السلوكية للتمييز البصري	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف الطاء بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف الطاء عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف الطاء على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف الطاء.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٦)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الطاء من خلال عرض بطاقة حرف الطاء مع صورة الطائر وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الطاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الطائر وهو يطير وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الطائر تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الطائر، وزر يجعله يطير، وزر يجعلك ترى كلمة طائر لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الطاء – كلمة طائر **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لطائر– ورسم لكلمة طائر مع حرف الطاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الطائر
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم طائر، وحرف الطاء، وصوت الطاء

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٦)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للطائر يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للطائر ولحرف الطاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الطاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الطائر، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الطاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الطاء الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٧)
اسم النشاط	التميز البصري حرف الظاء
الأهداف السلوكية التمييز البصري	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف الظاء بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف الظاء عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف الظاء على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف الظاء.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

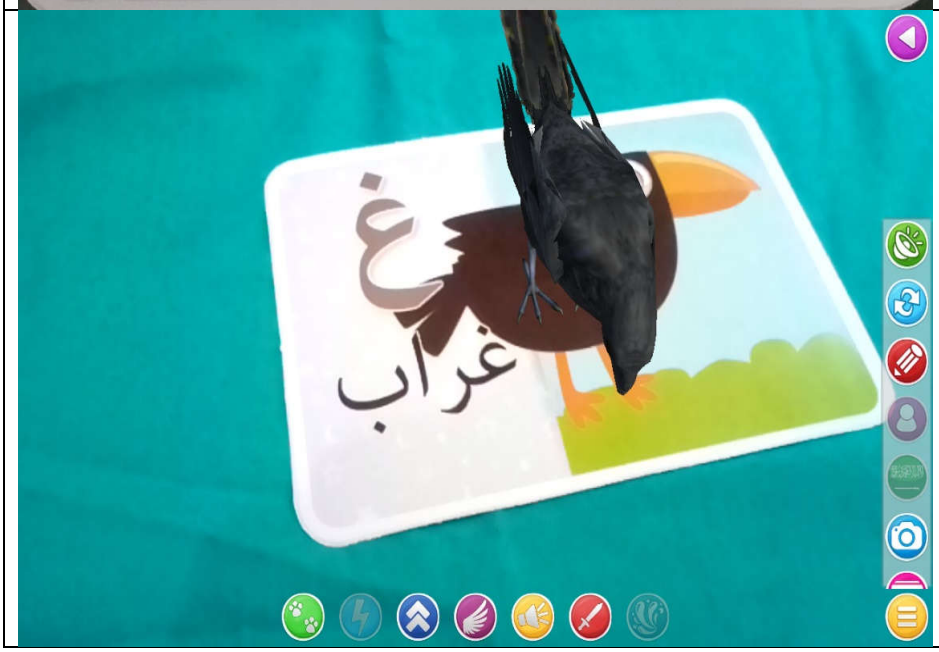
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٧)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الظاء من خلال عرض بطاقة حرف الظاء مع صورة الظبي وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الظاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الظبي وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الظبي تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الظبي، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة ظبي لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الظاء – كلمة ظبي **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لظبي– ورسم لكلمة ظبي مع حرف الظاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الظبي
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم ظبي، وحرف الظاء، وصوت الظاء

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٧)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للظبي يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للظبي ولحرف الظاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الظاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الظبي، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الظاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الظاء الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٨)
اسم النشاط	حرف العين
الأهداف السلوكية	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف العين بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف العين عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف العين على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف العين.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

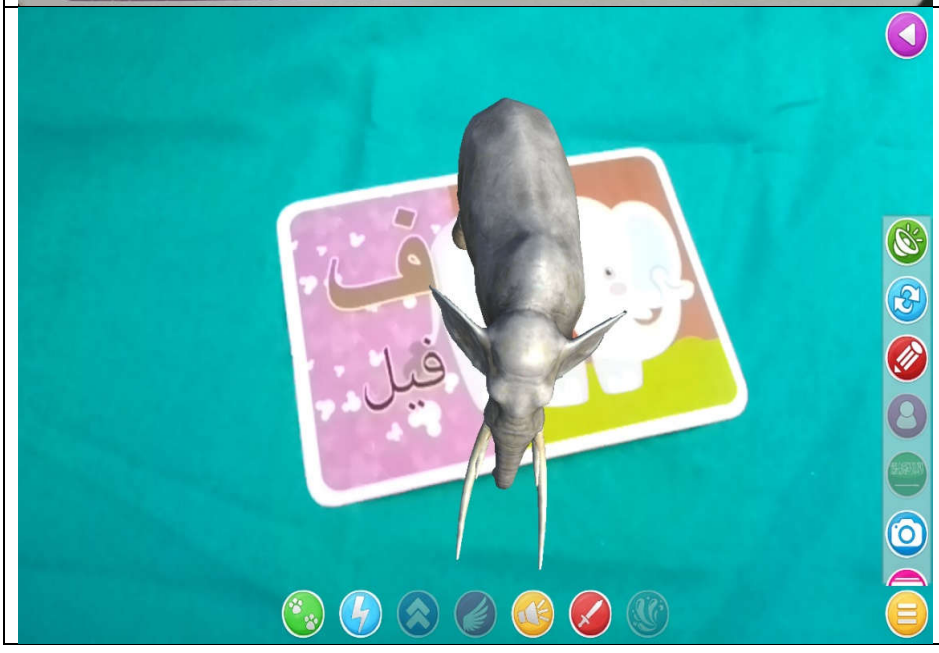
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٨)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف العين من خلال عرض بطاقة حرف العين مع صورة العنب وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف العين بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم النبات. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد العنب حقيقةً، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة العنب تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر يجعلك ترى كلمة عنب لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف العين – كلمة عنب **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لعنب– ورسم لكلمة عنب مع حرف العين. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم العنب
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم عنب، وحرف العين، وصوت العين
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للعنب يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للعنب ولحرف

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٨)
	العين بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف العين، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت العنب، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف العين وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**في برنامج الواقع المعزز:** يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف العين الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
اسم النشاط	حرف الغين
الأهداف السلوكية	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف الغين بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف الغين عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف الغين على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف الغين.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

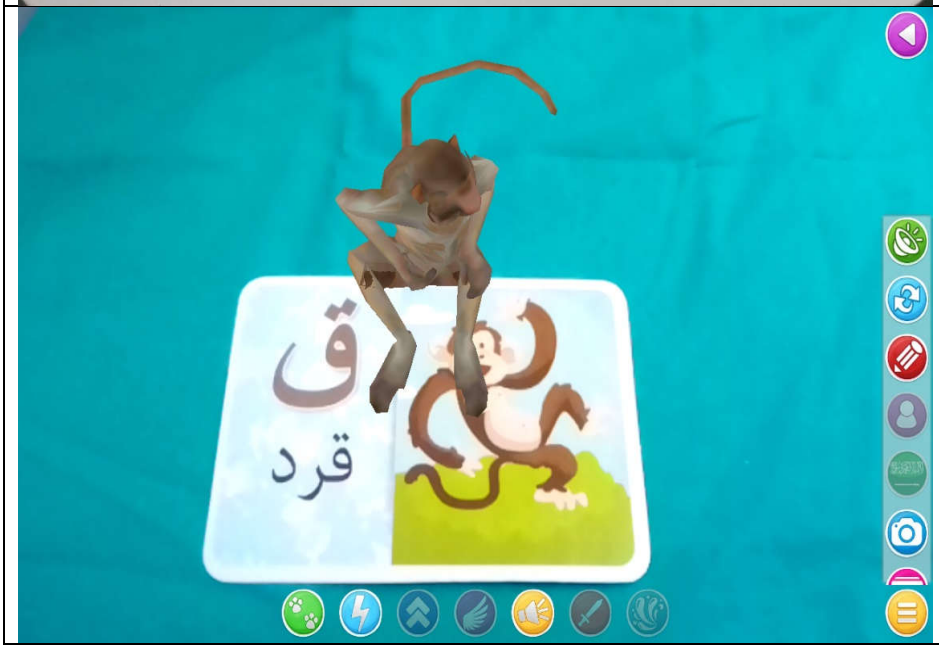
عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الغين من خلال عرض بطاقة حرف الغين مع صورة الغراب وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الغين بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الغراب وهو يطير، وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الغراب تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الغراب، وزر يجعله يطير، وزر يجعلك ترى كلمة غراب لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الغين – كلمة غراب **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لغراب– ورسم لكلمة غراب مع حرف الغين. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الغراب
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم غراب، وحرف الغين، وصوت الغين

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للغراب يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للغراب ولحرف الغين بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الغين، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الغراب، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الغين وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الغين الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
اسم النشاط	التمييز البصري لحرف الفاء
الأهداف السلوكية للتمييز البصري	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف الفاء بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف الفاء عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف الفاء على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف الفاء.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف الفاء من خلال عرض بطاقة حرف الفاء مع صورة الفيل وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف الفاء بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد الفيل وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة الفيل تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت الفيل، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة فيل لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف الفاء – كلمة فيل **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لفيل– ورسم لكلمة فيل مع حرف الفاء. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم الفيل
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم فيل، وحرف الفاء، وصوت الفاء

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (١٩)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للفيل يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للفيل ولحرف الفاء بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف الفاء، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت الفيل، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف الفاء وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف الفاء الذي أمامك.

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢٠)
اسم النشاط	التمييز البصري لحرف القاف
الأهداف السلوكية	**يتوقع في نهاية النشاط أن يكون الطفل قادرا على أن:** ١. أن يتعرف الحرف المكتوب على شاشة الهاتف. ٢. أن يربط حرف القاف بدلالة الصورة المعروضة. ٣. أن يميز حرف القاف عن الحروف الأخرى المعروضة أمامه على شاشة الهاتف. ٤. أن يميز الكلمات التي تبدأ بحرف القاف على الشاشة. ٥. أن يتابع ما ينطقه البرنامج ويربطه بالصورة. ٦. أن يجمع صورًا إلكترونية للدلالة على حرف القاف.
شكل البطاقة	
شكل الشاشة	

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢٠)
استراتيجيات التعلم الممتع	استراتيجية الواقع المعزز– الحوار والمناقشة– العرض الإلكتروني – حل المشكلات – التعلم بالاكتشاف، الممارسات العملية– التقليد والمحاكاة.
المواد والأدوات	بطاقات تعليمية – تابلت – تطبيق الواقع المعزز – –
المحتوى	• تبدأ الباحثة بالتمهيد إلى حرف القاف من خلال عرض بطاقة حرف القاف مع صورة القرد وتسأل الأطفال ماذا ترون؟ حتى تحصل على إجابة أنه حرف القاف بمساعدتها لهم، . • تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الحيوان وكذلك صوته ثم تقلده. • تقول الباحثة هيا نجعل هذه الصورة تتحرك ونشاهد القرد وهو يجري وكذلك نسمع صوته، وذلك من خلال هذا الهاتف (التابلت). • تضع الباحثة الكارت أمام كاميرا الهاتف لتتحول على واقع معزز، ولنجد صورة القرد تتحرك أمامنا على المنضدة كما هو موضح بشكل الشاشة. • توضح الباحثة للأطفال مكونات شاشة الواقع المعزز، فهناك زر خاص بنطق الحرف وتكراره، وزر أخر يسمعك صوت القرد، وزر يجعله يقفز ويجري، وزر يجعلك ترى كلمة قرد لتلونها. • تجرب الباحثة أمام الأطفال وتكرر استخدامات الأزرار المختلفة. • تطلب الباحثة من الأطفال تجريب الأزرار والتفاعل معها .
عناصر الوسائط المتعددة في الواقع المعزز	**أولا: النص المكتوب:** حرف القاف – كلمة قرد **ثانيا: الصور والرسوم والفيديوهات:** مجموعة من الصور التي تعبر عن محتوى الأزرار– وصورة لقرد– ورسم لكلمة قرد مع حرف القاف. **ثالثا: مجسم 3D :** مجسم القرد
التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية	ينطق البرنامج اسم قرد، وحرف القاف، وصوت القاف

عناصر النشاط	محتوى أنشطة الواقع المعزز – نشاط (٢٠)
الإبحار والتفاعلية	• بالضغط على زر المسح في التطبيق يتم فتح كاميرا الهاتف، وبتوجيهه إلى البطاقة التعليمية للقرد يتم إظهار فيديو تفاعلي متحرك للقرد ولحرف القاف بتقنية الواقع المعزز؛ ليوضح للطفل صوت حرف القاف، ونطقه، وصوت الكلمة الخاصة به، وصوت القرد، وتحركاته، وخصائصه. • وكذلك للطفل أن ينتقل إلى قسم التفاعل لكتابة حرف القاف وتلوينها إلكترونيًا.
التقويم	**<u>في برنامج الواقع المعزز</u>**: يضغط الطفل على زر الكتابة ببرنامج الواقع المعزز: لون حرف القاف الذي أمامك.

ملحق رقم (٥)

مقياس مهارات الاستعداد للقراءة

في ضوء برامج الواقع المعزز

أ- تعليمات المقياس

الهدف من المقياس :

يهدف هذا المقياس إلى قياس مدى تحصيل الأطفال لمهارات الاستعداد للقراءة والمعروضة بتقنيات الواقع المعزز على عينة الدراسة كاختبار قبلي، ثم يعاد تطبيقه بعد تنفيذ أنشطة الواقع المعزز الجاهزة كاختبار بعدي لمعرفة مدى أثرها على تنمية مهارات الاستعداد للقراءة، وذلك من خلال البرامج الجاهزة للواقع المعزز.

مكونات المقياس :

عزيزي الفاحص:

١. صمم هذا المقياس لقياس قدرة الطفل على امتلاك مهارات الاستعداد للقراءة من خلال تطبيقات الواقع المعزز.
٢. يتبع كل سؤال ثلاث إجابات (وهي عبارة عن صور) وعلى الطفل أن يختار الإجابة الصحيحة.
٣. الأرقام (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ ، ..... إلخ) تدل على الأسئلة ، بينما تدل الحروف (أ ، ب ، ج ، د) على الإجابات المحتملة أو المتوقعة .
٤. قم بتعزيز المفحوص لمجرد اتباع تعليماتك وتعليمات المقياس، مع عدم تعزيز الطفل أثناء تطبيق المقياس ، ويمكن تعزيزه بعد الانتهاء من زمن المقياس وإعلان نتيجته .
٥. لا يمكن أن يتخطى المفحوص سؤالا قبل الإجابة عن الأسئلة السابقة.

مرحل إعداد المقياس :

قام الباحث ببناء اختبار مهارات الاستعداد للقراءة باتباع الخطوات الأتية:

١. الاطلاع على التطبيقات الإلكترونية المختلفة التي تدعم بيئة الواقع المعزز.
٢. الاطلاع على المقاييس والاختبارات بالدراسات السابقة التي تهتم بموضوع الدراسة لتحديد مهارات الاستعداد للقراءة المراد قياسها .
٣. الاطلاع على منهج اللغة للمستوى التمهيدي الأول والثاني الفصل الدراسي الأول بروضات المدارس.

إجراءات تطبيق المقياس وتصحيحه:

١. يتم تطبيق المقياس بصورة فردية.
٢. يرفق مع بطاقة التعليمات لإجراء المقياس وكراسة الإجابة، وكذلك يعطي الفاحص مفتاح التصحيح، ويكتب المعلم البيانات الخاصة بكل تلميذ في استمارة الإجابة الخاصة به.
٣. اختيار الوقت المناسب للتطبيق وتجهيز قاعة الفصل من خلال توفير جو خالي من مشتتات

الانتباه.

٤. يجلس الفاحص أمام المفحوص، ويتأكد من جلوسه بطريقة صحيحة عند الإجابة على المقياس ، ويساعده في الالتزام بأدوات الكتابة والإمساك بالقلم بالطريقة الصحيحة.

٥. عند قراءة فقرات المقياس لا يجب التلميح بالإجابة الصحيحة.

٦. يعطي الفاحص للمفحوص فترة راحة مناسبة إذا شعر أنه قد شعر بالتعب أو الملل.

٧. يتم تسجيل إجابات المفحوص على كل فقرة من فقرات المقياس على استمارة الاستجابة الخاصة.

٨. يجب تعزيز أداء المفحوص، وذلك لضمان استمرارية الأداء.

٩. يعطى المفحوص درجة واحدة على كل استجابة لا في كل فقرة من فقرات كل سؤال في المقياس، ويعطي درجتان عند الإجابة بشكل غير دقيق على السؤال، وعند الإجابة الدقيقة من أول مرة يعطى ثلاث درجات.

١٠. يتكون المقياس من ثلاث أسئلة رئيسة وكل سؤال يحتوى على ٦ أسئلة فرعيَّة، ليصبح مجموع أسئلة المقياس ١٨ سؤالا.

ب- أسئلة مقياس مهارات الاستعداد للقراءة الإلكتروني.

اسم الطفل رباعي: .....

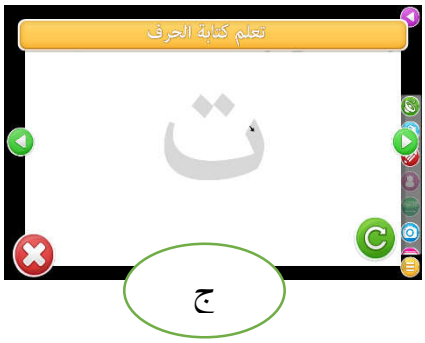
جنس الطفل: ذكر ☐ أنثى ☐

العمر الزمني : ..... تاريخ تطبيق المقياس :

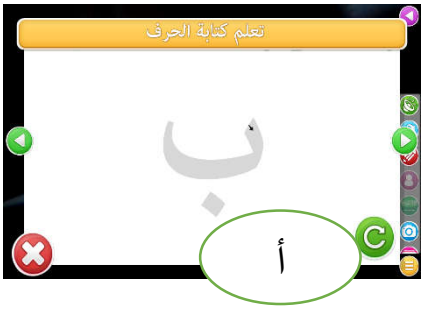
السؤال الأول: لون الشكل بعد تميزه سمعيا من خلال نطق المعلم له: (مهارات التمييز السمعي)

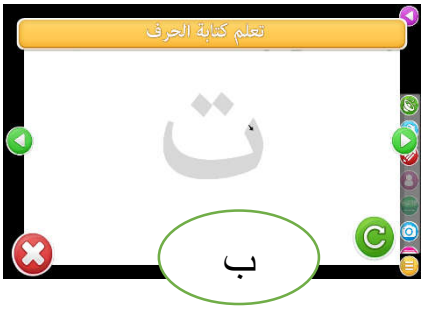
١- يلون الطفل حرف الألف بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه :

٢- يلون الطفل حرف الباء بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه:

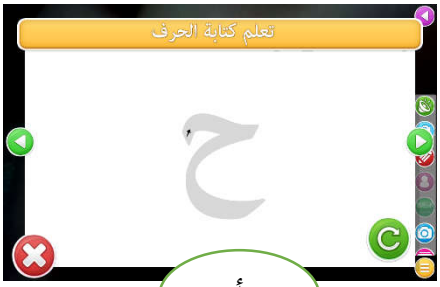


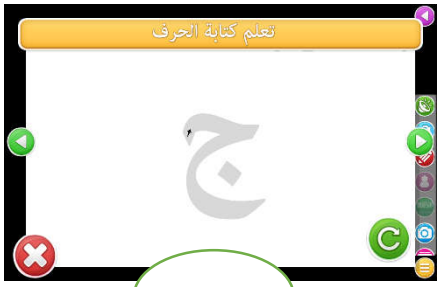
٣- يلون حرف التاء بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه:

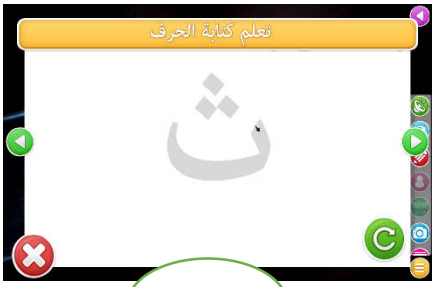




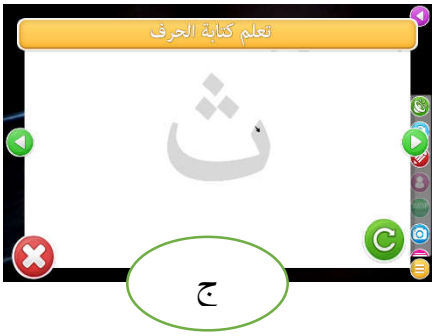
٤- يلون حرف الثاء بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه:



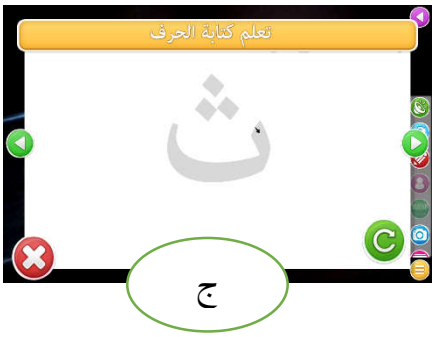




٥- يلون حرف الجيم بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه:

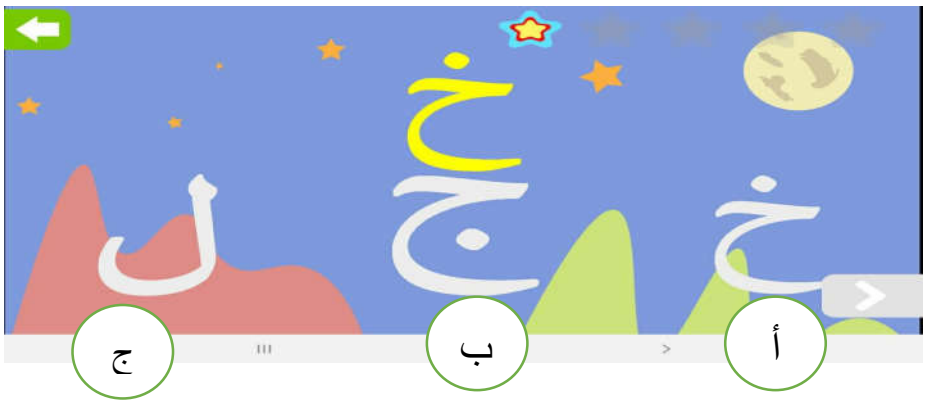


٦- يلون حرف الحاء بعد سماع نطقه من المعلم ويميزه:

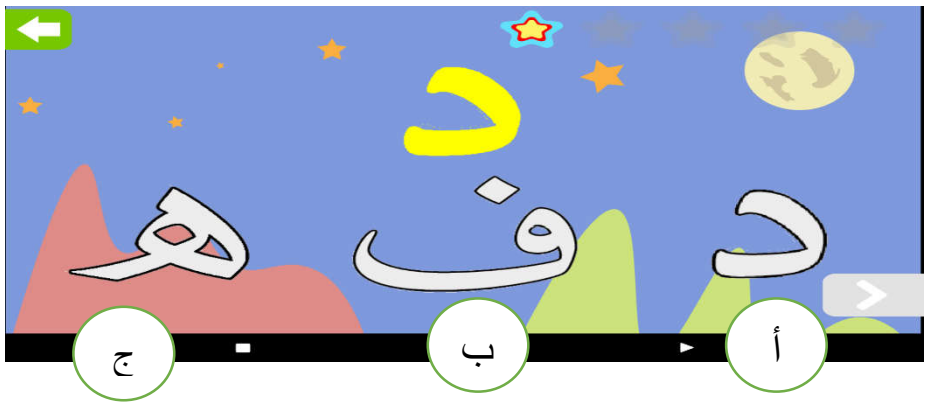


السؤال الثاني: اختر الحرف المطابق وانطقه بشكل صحيح من مخرجه : (يقيس التواصل الشفهي)

١- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:

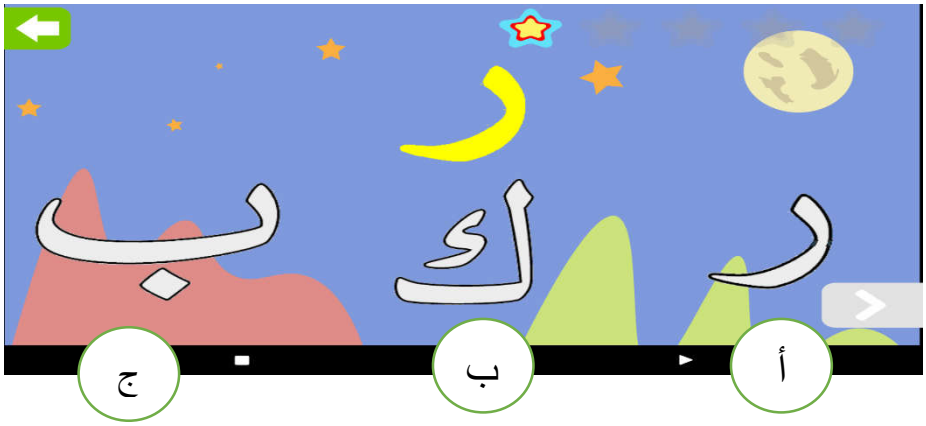


٢- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:

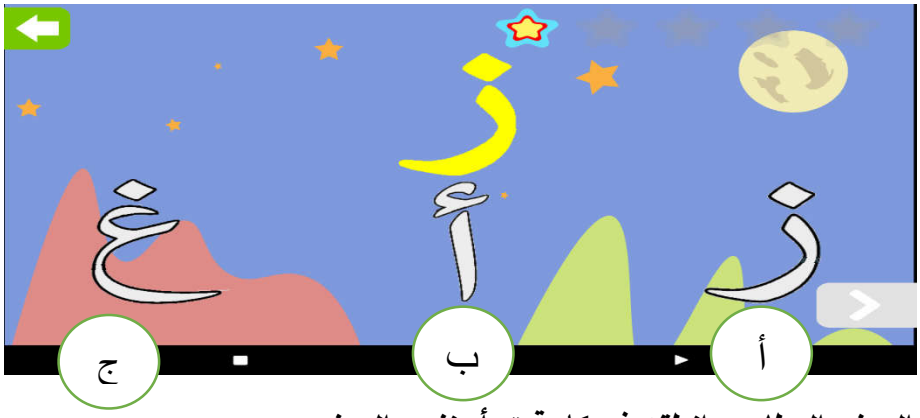


٣- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:

٤- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:



٥- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:



٦- اختر الحرف المطابق وانطقه في كلمة تبدأ بنفس الحرف:

السؤال الثالث: اختر الشكل الذي يبدأ بالحرف المناسب: (يقيس مهارة التمييز البصري)

١- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف الشين:

٢- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف الصاد:

٣- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف الضاد:

٤- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف الطاء:

٥- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف الظاء :

٦- اختر الشكل الذي يبدأ بحرف العين:

مع تمنياتي بتعليم وتدريب جيد

الباحثة

ج- مفتاح تصحيح مقياس مهارات الاستعداد للقراءة في ضوء برامج الواقع المعزز

السؤال الأول: لون الشكل المطلوب:					
رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة
١	ب	٢	أ	٣	ب
٤	ج	٥	ب	٦	أ
السؤال الثاني: اختر الحرف المطابق:					
رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة
٧	ج	٨	أ	٩	ب
١٠	أ	١١	أ	١٢	أ
السؤال الثالث: اختر الشكل الذي يبدأ بالحرف المناسب -:					
رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة	رقم السؤال	الإجابة
١٣	ب	١٤	ب	١٥	ج
١٦	ج	١٧	أ	١٨	ب