فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة

د/ اسماء محمد محمد السمين

مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس

التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

مقدمة ومشكلة البحث:

يعتبر الأطفال ثروة الحاضر وعدة المستقبل في أي مجتمع ؛ حيث أنهم بهجة الحياة ومتعة النفس ومستقبل الأمة وذخيرتها البشرية ولبنه أساسية في بناء المجتمع ، حيث يتوقف مستقبل أي مجتمع إلى حد كبير على مدى اهتمامه بالأطفال ورعايتهم وتهيئة الإمكانات التي تتيح لهم حياة سعيدة ونمواً سليماً يصل بهم إلى مرحلة النضج السوي، فتنشئتهم في بيئة صحية ضمان للمستقبل، وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة أو ما يطلق عليها في الاصطلاح التربوي مرحلة ما قبل المدرسة من أهم مراحل النمو وأكثرها أثراَ في حياة الإنسان ومرحلة مهمة من مراحل نمو الطفل، فهي مرحلة تمتاز بتكوين الطفل ، وتؤثر في حياتهم المستقبلية نتيجة لتكوين المهارات والأنماط السلوكية، لأن تربية الأطفال واعدادهم يمثل اهتماماً بواقع ومستقبل الأمم في مواجهة التحديات الحضارية التي تفرضها حتمية التطورات.

ويري كل من (احمد، ٢٠٠٩، ص ٦٥) (بطرس، ٢٠٠٧، ص ١٣٢) ان مرحلة رياض الأطفال تعد مرحلة تربوية مهمة في السلم التعليمي المعاصر، حيث تتشكل فيها الصفات الأولى لشخصية الطفل وتحدد اتجاهاته وميوله، وتتكون من خلالها الأسس الأولية للمفاهيم التي تتطور مع تطور حياته، ففيها يتم تحديد معظم أبعاد النمو الأساسية للشخصية، وتعرف سمات السلوك والعلاقات الإنسانية حيث كل ما يحدث للطفل في هذه المرحلة يترك أثراً عميقا في مستقبله، ويمكن أن يكتسب الطفل العديد من المهارات والمفاهيم التي تساهم في النمو الشامل والمتكامل إذا ما توافرت البرامج المناسبة لقدراته واستعداداته، وتكوين الطفل بشكل سوي يجب الاهتمام بجميع جوانب شخصيته والتوافق مع ميوله ورغبته بما لا يخل بنظام المجتمع، بالإضافة إلى مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال وتضامن قيم ومبادئ سلوكية قويمة ضمن المحتوى التعليمي المقدم لهم.

وفي هذا الصد يشير كل (عبد اللطيف، ٢٠١٣ ، ص ٢) (عبد الواحد و سليمان، ٢٠١٦ ، ص ٨٦)ان تعتبر مرحلة رياض الأطفال مرحلة محورية في نمو وتطور شخصية الطفل ومن أهم المراحل التي تؤثر في حياته حيث انها تترك بصماتها عليه طيلة مراحل حياته المقبلة؛ لأنه سوف يلتقي مع اطفال من عمره ويكون علاقات معهم ويلعب معهم، ويمارس

انشطة والعاب يحبها للتعبير عما يدور في ذهنه وانفعالاته وتعتبر هذه المرحلة الاساس في نموه الحركي والفكري، لذا يجب ان تحتوي برامج دور رياض الاطفال على انشطة والعاب محفزة تساعد الطفل في تنمية شخصيته وحب الذات وحب الاستكشاف والاستطلاع وتحفيزه لخلق روح الابداع لديهم والتقليل من الضغوط التي يتعرضون لها وذلك من خلال احساس الطفل بالمتعة في بيئة من الحرية والقدرة على الحركة الحرة ، واكتساب الأطفال المعلومات المفيدة عن طريق أساليب اللعب والمرح ، وتعزيز القيم والأخلاق والسلوكيات الإيجابية لدى الأطفال

وتهتم الأمم المتقدمة بالرعاية الصحية لأطفالها لتتمتع بثروة بشرية قادرة على العمل والإنتاج والتطور في المستقبل ، لذلك بدأ الاهتمام بالوعي الصحي والتثقيف الصحي باعتباره الوسيلة الفعالة والأداة الرئيسة في تحسين مستوى صحة المجتمع، حيث تعتمد عملية التثقيف الصحي على أسس علمية وعملية لما لها من دور مهم في رفع مستوى الصحة العامة لدى المجتمع عن طريق اكتساب الطفل لمعلومات تتناسب مع مستوى تفكيره، بحيث يصبح قادراً على تفهم وإدراك الظروف الصحية المفيدة له وجعله متعاوناً مع ما يجري حوله من عادات صحية، فتدريب الطفل على السلوك الصحي السليم في هذه السن يساعد على تثبيت تلك العادات وتعديل سلوكيات الأطفال واتجاهاتهم لاكتساب عادات وسلوكيات إيجابية جديدة، خاصة فيما يتعلق بقواعد الأمان والسلامة، فالسلوك الصحي يعد أحد المشاكل الاجتماعية ومن أهم مشكلات العصر وذلك لتأثيره المباشر على سلامة المجتمع وآمنه، وقد يشير إلى فشل المجتمع في رعاية أبنائه أو حسن توجيههم والفرد السوي القادر على إقامة أنماط سلوكية تتفاعل بنجاح مع المجتمع الذي تعيش فيه. (بداح، ٢٠١٣، صفحة ١٤)، (جلجل، ٢٠٠٥، صفحة ١)

ويؤكد (Karabati, S. & Cemalcilar, Z, ٢٠١٠, p. ٦٢٦)على ضرورة الاهتمام بالوعي الصحي السليم الذي يمكن الطفل من إدراك المخاطر الصحية ومستلزمات الحفاظ على حياة ليست خالية من الأمراض فحسب بل مليئة بالحيوية والنشاط من خلال اكساب الطفل قدر من المفاهيم والمعلومات والمهارات والاتجاهات والسلوكيات التي تخص صحة الإنسان بحيث يكنه من ممارس السلوك الصحي بشكل سليم ومن هذه العناصر الصحة الشخصية ومعرفة أجهزة الجسم المختلفة وكيفية الحفاظ عليها، كذلك من العناصر الأخرى التغذية التي تشمل العادات الغذائية الحسنة وأمراض سوء التغذية و الاغذية ومدى مناسبتها العمر بمختلف مراحله.

وتعتبر مرحلة ما قبل المدرسة من المراحل الاكثر تأثيراً في حياة الطفل إذ تسعى إلى تحقيق النمو الشامل والمتكامل للطفل بما يتلاءم مع خصائصه النمائية، حيث يتأثر الطفل مع المثيرات البيئية التي تحيط به، ومن أهم هذه المثيرات الالعاب الالكترونية، حيث نجحت في جذب الأطفال نتيجة عدة عوامل، منها ما يتعلق بالنواحي الفنية للألعاب الإلكترونية، وأخرى

بسبب انتشار الحواسيب الشخصية وسهولة استخدامها، وكذلك يعزى نجاحها لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال فرص الاكتشاف والتجريب كما انها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب (قويدر، ٢٠١٢، ص ١٤)

والألعاب التعليمية الإلكترونية تعتبر برمجيات تعليمية إلكترونية تستخدم الوسائط المتعددة و تمزج التعلم بالترفيه لتجذب اهتمام للأطفال وتثير أفكارهم ، وتشعرهم بالمتعة ؛ وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات المحددة وفقاً لقواعد وقوانين معينة للعبة ، وتعد الألعاب من الاستراتيجيات الشيقة التي تزيد الدافعية لدى الأطفال ، وتعمل على سرعة التعلم ،كما انها تساعد على التكيف التلقائي للأطفال مع التعلم والمادة المتعلمة بما يؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط، وملاءمة هذا النشاط لمراحل التعليم المختلفة، وممارسة المتعلم العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل والتركيب، واكتساب العادات الفكرية المختلفة، مثل: حل المشكلات، والمرونة، والمبادرة، والتخيل.(Kam, M , et al., ٢٠٠٨: ٥٨-٥٩)

وبالرغم من أن المسئولية الأولى لصحة الطفل تقع على المنزل والأسرة، إلا أن المنزل لا يستطيع بمفرده أن يربي بكفاءة، حيث يتعرض نسبة كبيرة من الأطفال في هذا السن المبكر لخطر الإصابة بالأمراض نتيجة للعادات غير الصحية، وثقافة التغذية السلبية التي يمارسها كثير من الأسر، فنتيجة للسلوكيات غير الصحية مثل التعود على عدم النظافة الشخصية وعدم التخلص من الفضلات الضارة، ووضع النفايات في غير أماكنها المخصصة، وعدم المحافظة على نظافة المكان، وتناول الغذاء غير الصحي والمأكولات الضارة، مما يجعل الأطفال اكثر عرضه للإصابة بالأمراض، لذا وجب ألا يقتصر الوعي الصحي على الأسرة فقط بل هو مسئولية مشتركة لكل المؤسسات حيث يشترك المجتمع والروضة والقائمين على العملية التعليمية مع الأسرة لتنمية الوعي الصحي وعوامل الأمان من الأخطار المحيطة بالأطفال، لذا يجب الاهتمام بصحة الأطفال وتوجيههم للمحافظة على صحتهم ، وإضافة إلى دور رياض الأطفال التربوي باعتبارها مرحلة تربوية هادفة لا تقل أهمية عن المراحل التعليمية الأخرى، فهي مرحلة تربوية متميزة تركز على رعاية الأطفال بدنيا وتعويدهم العادات الصحية السليمة ومساعدتهم على المعيشة والعمل واللعب مع الآخرين وهم بصحة جيدة فمن خلالها يتم تطوير عادات الأكل الصحية، والتعليم في بيئة صحية، والقدرة على التعامل مع الضغوط اليومية وتعزيز العوامل الصحية، لذلك اصبح التخطيط لمرحلة رياض الأطفال ضرورةً ملحة في العصر الحاضر، والذي تفجرت فيه المعرفة وأدّت إلى تغيير عالم الأطفال، فبرزت الحاجة لإثراء بيئتهم التعلمية بحيث تمكنهم من اكتساب المفاهيم والاتجاهات والعادات التي تساعدهم على فهم البيئة المحيطة بهم والتكيف مع متطلباتها خاصةً في ظل حالة الطوارئ التي نعيشها اليوم إثر انتشار وباء كورونا

على المستوى العالمي؛ ويكون هذا من خلال تفعيل دور رياض الأطفال في التوعية الصحية وتعديل السلوك الصحي لطفل الروضة من خلال برنامج تربية حركية باستخدام الألعاب الإلكترونية لإكساب السلوك الصحي لطفل الروضة يحتوي على العديد من الانشطة الحركية وألعاب الكمبيوتر التعليمية والسلوكيات الصحية السليمة التي تساعد على بناء جيل سوى في المستقبل.

هدف البحث: –

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.

أهمية البحث والحاجة إليها:

١. بناء الوعي الصحي لدى أطفال ما قبل المدرسة من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية
٢. توجيه أنظار القائمين على تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها لتعديل السلوك الصحي لطفل ما قبل المدرسة ليكون قادر علي التمييز بين السلوكيات الصحية الإيجابية والسلبية والاختيار السليم بينهما.
٣. زيادة دافعية أطفال مرحلة ما قبل المدرسة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب السلوكيات الصحية الإيجابية
٤. المساهمة في تعزيز المعرفة العلمية للسلوكيات الصحية لطفل ما قبل المدرسة
٥. قد تساعد نتائج هذا الدراسة العاملين في رياض الأطفال اتخاذ القرارات المناسبة لتحسين مستويات السلوك الصحي لدى طلاب الجامعة.

فرض البحث: -

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي.

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية Electronic Games :

بأنها نشاط ينخرط فيه الاطفال في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو PlayStation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف Palm Devices). (Salen, K., Tekinbaş, K. S, & Zimmerman, E, ٢٠٠٤, p. ٤١٤)

الوعي الصحي health awareness:

هو ترجمة المعارف والمعلومات والخبرات الصحية الى انماط سلوكية صحية سليمة تؤدي الى رفع مستوي الثقافة الصحية للافراد بما يكفل لهم حياة صحية سليمة بعيدة كل البعد عن الإصابة بالامراض وذلك بإتباع الأساليب التربوية المتنوعة (عتمان ، ٢٠١٦، ص ٢٣)

الدراسات المرجعية: -

١. دراسة (شعير، ٢٠١٧) بعنوان "أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى أطفال الروضة" ، هدف البحث إلى التحقق من أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية المطلوبة لأطفال تلك المرحلة ،وقد اتبع المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة؛ حيث تكونت عينة البحث من (٦٢) طفلاً بالمستوى الثاني من مرحلة رياض الأطفال (KG٢) بمدرسة (طلخا الرسمية المتميزة للغات) التابعة لإدارة طلخا التعليمية، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية استخدمت معهم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية التي تم تصميمها وفق معايير تربوية وفنية محددة، وذلك بهدف اكسابهم المفاهيم والسلوكيات الوقائية المستهدفة، في حين درست المجموعة الضابطة المفاهيم والسلوكيات الوقائية نفسها بالأسلوب المعتاد في الروضة، وقد أشارت نتائج البحث إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية قد ساعد على اكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية التي يتطلبها التكيف الناجح مع متطلبات الحياة والوقاية مما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصابون به من أمراض، وهو ناتج عن التأثير الإيجابي للشخصيات الكرتونية في تحقيق الأهداف التي تسعى إليها رياض الأطفال.

٢. دراسة (حجاج، ٢٠١٧) بعنوان فعالية "الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة" ،يهدف البحث إلى دراسة فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة، اعتمدت الباحثة على المنهج الشبه التجريبي الذي يستخدم مع العلوم الإنسانية، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طفلا تتراوح أعمارهم ما بين (٥,٥ و٦,٥) سنوات حيث يطبق البرنامج على عينة تجريبية من خلال قياسات قبلي وبعدي وتتبعي، وكانت نتائج البحث وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأطفال الروضة في مقياس

المهارات الفنية الأساسية (الأبعاد، والدرجة الكلية) لصالح القياس البعدي." توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والتتبعي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية (الأبعاد، والدرجة الكلية) لصالح القياس التتبعي." توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين البعدي والتتبعي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية (الأبعاد، والدرجة الكلية)

٣. دراسة (الرفاعي، ٢٠١٨) بعنوان "استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية" ، هدف هذا البحث التعرف علي فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية، ولتحقيق هذا الهدف سعي البحث الحالي للإجابة عن الأسئلة :ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية؟ وما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية تقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية؟ وقد أشارت نتائج البحث إلي الآتي يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لمقياس تقدير الذات لصالح المجموعة التجريبية.٤-يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لمقياس تقدير الذات لصالح التطبيق البعدي.٥-توجد علاقة ارتباطية موجبة عند مستوي (٠,٠٥) بين تحصيل تلاميذ المجموعة التجريبية وتقديرهم لذاتهم.

٤. دراسة (كاظم، ٢٠١٩) بعنوان "فاعلية برنامج للألعاب التربوية على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة" ، هدف البحث الى تصميم برنامج يعتمد على الالعاب التربوية وفاعليته على جوانب التعلم(الجانب المعرفي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، الجانب الحركي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، الجانب الانفعالي لأطفال مرحلة ما قبل

المدرسة) ،واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام تصميم المجموعة الواحدة، بأسلوب القياس القبلي والبيني والبعدي، نظراً لملائمته لطبيعة الدراسة قيد البحث، تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من اطفال روضة الشهد والتي تتراوح اعمارهم من (٥-٦) سنوات واشتملت على(٥٠) طفل وطفله، وقد تم استبعاد(١٠)اطفال من عينة البحث الأساسية وكانت اهم النتائج برنامج للألعاب التربوية المقترح له تأثير ايجابي على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة، و وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس القبلي والبيني والبعدي لصالح القياس البعدي في جميع اختبارات التحصيل المعرفية (المفاهيم اللغوية) و(المفاهيم العددية) قيد البحث.

٥. دراسة (عبدالجواد، ٢٠٢٠) بعنوان "فاعلية نمط تقديم الألعاب التعليمية الرقمية بنمطيها (الفردي/ التعاوني) في تنمية المهارات الحسابية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال والدافعية للتعلم" ، هدف البحث الحالي الى التعرف على فاعلية تنمية المهارات الحسابية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال والدافعية للتعلم، وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي القائم على تصميم المجموعتين التجريبيتين ذو القياس القبلي البعدي، وتكونت عينة البحث من (٤١) طفل من أطفال رياض الأطفال بمدينة جدة بمدارس أكاديمية المعارف بالمسار المصري، تم اختيارهم بطريقة عشوائية، حيث تم تطبيق الألعاب التعليمية الرقمية الفردية على المجموعة التجريبية الأولى و المكونة من (٢٠) طفل، كما تم تطبيق الألعاب التعليمية الرقمية التعاونية على المجموعة التجريبية الثانية والمكونة من (٢١)، وتم تطبيق ادوات البحث والمتمثلة في (اختبار المهارات الحسابية، و مقياس الدافعية للتعلم) لأطفال مرحلة رياض الأطفال على مجموعتي البحث قبل المعالجة التجريبية وبعدها، وقد توصلت نتائج البحث الى فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية التعاونية في تنمية المهارات الحسابية والدافعية للتعلم لأطفال رياض الأطفال.

٦. دراسة (أبوالعزم، ٢٠٢٠) بعنوان "تصميم الألعاب التعليمية باستخدام الواقع المعزز لتنمية المفردات اللغوية للأطفال ذوى النشاط الزائد" ، هدف البحث إلى تنمية المفردات اللغوية الخاصة بالأطفال ذوى النشاط الزائد من خلال تصميم ألعاب تعليمية باستخدام الواقع المعزز، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي لقياس أثر المتغير المستقل (ألعاب تعليمية باستخدام الواقع المعزز) على المتغير التابع (المفردات اللغوية لدى الأطفال ذوي النشاط الزائد) ، وتتكون عينة البحث من (١٢) طفل وطفلة من أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال بحضانتي ٢٥ يناير والشهيد عارف بقرية المعصرة التابعة لمدينة بلقاس بالفصل الدراسي الثاني ٢٠١٩/٢٠٢٠،حيث تكونت المجموعة التجريبية من (٦)

أطفال درسوا من خلال اللعبة التعليمية المصممة باستخدام الواقع المعزز، وتكونت المجموعة الضابطة من (٦) أطفال ودرسوا بالطريقة التقليدية، وأسفرت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى(٠,٠٥) بين متوسط رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار المفردات اللغوية لصالح البعدي.

٧. دراسة (محمد، ٢٠٢٠) بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الوعي الصحي لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم" ،وهدف البحث إلى تنمية أبعاد الوعي الصحي لدى الأطفال المعاقين عقليا باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمة، ولتحقيق هذا الهدف تم إعداد استبانة لتحديد أبعاد الوعي الصحي المناسبة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم، واختبار الوعي الصحي، وقد تم تطبيق أداة الدراسة على مجموعتي البحث قبليا والتي تكونت من عشرين طفلاً بكل من المجموعتين التجريبية والضابطة ،وتم التدريس للمجموعة التجريبية من خلال الألعاب التعليمية ،في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة وأسفرت نتائج هذا البحث عن وجود فرق دال احصائيا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار ابعاد الوعي الصحي للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم، وفي ضوء النتائج أوصت الباحثة باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية الوعي الصحي لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم.

٨. دراسة (ابراهيم، ٢٠٢١)بعنوان "برنامج ترويحي لتحسين السلوك الصحي لأطفال دور الرعاية الاجتماعية بمحافظة الإسكندرية"، يهدف البحث الى اكساب السلوك الصحي الأطفال الرعاية الاجتماعية (الايتام) من خلال البرنامج الترويحي ، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المؤين – (التجريبي لملائمته طبيعة البحث ، قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العملية لحد (٨٢) طفل و (٣٩) من المسئولين والمشرفين في دور الرعاية الاجتماعية بمحافظة الاسكندرية ، وتم تقسيمهم بواقع عند (٢٢) طفل وعد (١٤) من المسئولين للدراسة الاستطلاعية ، وعند (٦٠) طفل وعند (٢٥) من المسئولين للدراسة الأساسية . ومن أهم النتائج التي توصلت لها الباحثة يقوم المسؤولين باتباع وتطبيق الإجراءات الاحترازية الخاصة بكوفيد ١٩ بداخل دور الرعاية ، يقوم المسؤولين باتباع السلوك الصحي ، ، يقوم المسؤولين والمشرفين بالحصول على دورات في المجال الصحي ورعاية الطفل ، أبي البرنامج الترويحي الى تحسن السلوك الصحي ، واوصت الباحثة بإجراء المزيد من البحوث في نفس المجال على مراحل منية مختلفة.

٩. دراسة (إبراهيم، ٢٠٢١) بعنوان "فاعلية برنامج إثرائي في التربية الصحية باستخدام

خرائط السلوك على تنمية الوعي الدوائي والعادات الصحية لدى أطفال الروضة" ، وهدف البحث إلي قياس فاعلية تنفيذ برنامج إثرائي في التربية الصحية باستخدام خرائط السلوك على تنمية الوعي الدوائي والعادات الصحية لدى أطفال ما قبل المدرسة ، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي (Pre-Post Test) القياس القبلي والبعدي لأدوات القياس ذي تصميم المجموعة الواحدة لأنه يناسب طبيعة هذا البحث ، تكونت عينة البحث من ٣٠ طفل من أطفال روضة مدرسة البطل علي عثمان الابتدائية بمحافظة سوهاج، وكانت اهم النتائج يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات مجموعة البحث في مقياس الوعي الدوائي قبل تطبيق البرنامج الإثرائي في التربية الصحية باستخدام خرائط السلوك وبعده لصالح التطبيق البعدي

إجراءات البحث:

(١) منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة البحث، وقد استعانت الباحثة بإحدى التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة تجريبية بتطبيق القياسات القبلية والبعدية للمجموعة.

(٢) مجتمع وعينة البحث:

يمثل مجتمع هذا البحث من أطفال مدرسة محمد الخولي الابتدائية بسبرباى التابعة لإدارة شرق طنطا التعليمية بمحافظة الغربية والذي يتراوح عمرهم من (٥ -٦) سنوات وذلك للعام الدراسي ٢٠٢٠ /٢٠٢١والبالغ عددهم (١٩٠) طفلاً وقد قامت الباحثة باختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية وبلغ عدد أفراد العينة (٢٤) طفلاً بنسبة ١٥% من المجتمع الأصلي للعينة (المجموعة التجريبية)، وقد بلغ عدد العينة الاستطلاعية (٢٤) طفل بنسبة ١٥% من مجتمع الدراسة وخارج العينة الأساسية لإجراء المعاملات العلمية وجدول(١) يبين توصيف مجتمع وعينة البحث:

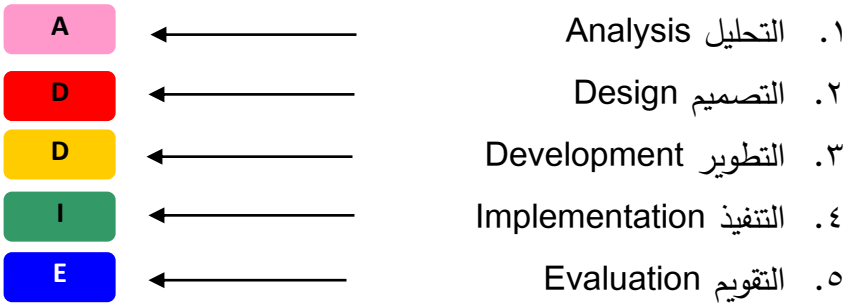
جدول (١) توصيف مجتمع وعينة البحث

المجتمع الكلي		المجموعة التجريبية		المجموعة الاستطلاعية	
العدد	%	العدد	%	العدد	%
١٦٠	١٠٠	٢٤	١٥	٢٤	١٥

(٣)التصميم التعليمي للألعاب الإلكترونية.

قامت الباحثة بالاطلاع على الأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت نماذج

التصميم التعليمي (Instructional Design Models) ، كما اطلعت على مجموعة من البرامج التعليمية لتصميم وتطبيق البرنامج القائم على الألعاب الالكترونية، وقد اعتمدت الباحثة على النموذج العام لتصميم التعليم (ADDIE) الذي يعد أساس كل نماذج التصميم التعليمي يجمع بين الخصائص العامة والمشتركة لنماذج التصميم التعليمي المتعددة، ويعد البديل البسيط للكثير من النماذج المعقدة، كونه يصلح لتصميم أيّ نوع من التعلم ويساعد على تطوير رؤية مشتركة لعملية تطوير التعلم الإلكتروني حيث ان جميع نماذج التصميم التعليمي تدور حول خمسة مراحل رئيسية تظهر جميعاً فيما يسمى بالنموذج العام لتصميم التعليم "ADDIE Model" ويتكون هذا النموذج من خمس خطوات رئيسية، وهي كالآتي:



شكل (١) نموذج العام لتصميم ADDIE Model

أولاً مرحلة التحليل Analysis: وتتناول تحليل وتقدير كل من (الاحتياجات، والأهداف، وخصائص المتعلم، والمادة العلمية، والبيئة التعليمية) وهي كالتالي:

١. **تحليل المهمة:** وفيها يتم تحديد الأهداف العامة من برنامج الألعاب الالكترونية وهي الغايات التي تسعى اللعبة إلى تحقيقها.

٢. **تحليل المتعلمين:** كأعمارهم، ومستوياتهم التعليمية (صفوفهم)، والمستويات الثقافية، والاجتماعية، والاقتصادية، وكذلك معرفتهم ومهاراتهم السابقة واتجاهاتهم نحو المادة التعليمية، وخصائصهم النفسية، ومن المهم أيضا في تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية أن يتم تحديد المهارات والمعارف التي يجب أن تتوفر في المتعلم قبل استخدامه لها مثل مهارة استخدام الجهاز التعليمي المُستخدم أو مهارة اللغة.

٣. **تحليل المحتوى:** وهنا يتم تحديد واختيار المحتوى.

٤. **تحليل الموارد والقيود:** مثل توفر برنامج تأليف معين وعدم توفر آخر أو صعوبة استخدامه.

ثانياً: مرحلة التصميم Design: وتتناول تحديد المواصفات وإعداد الاستراتيجيات التعليمية واختيار المادة العلمية واختيار الوسائل التعليمية والطرق والإمكانات اللازمة وهي كالتالي

١. **تحديد الأهداف الإجرائية:** وهي الأهداف السلوكية التي يمكن قياسها، حيث يتم تحويل الهدف العام إلى مجموعة من الأهداف الإجرائية التي تحتوي كل منها على نقطة واحدة بسيطة يمكن قياسها.

٢. **تحديد برنامج التأليف والجهاز الذي سوف يستخدم عليه:** كاستخدام برنامج PowerPointأو Micromedia Flash أو Jclic لإنتاج ألعاب تعليمية للأجهزة التي تعمل بنظام الويندوز، أو استخدام برنامج XCode أو GameSalad للأجهزة التي تعمل بنظام iOS كالآيفون والآيباد.

٣. **تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة:** أي تحديد طريقة استجابة المتعلم (بالفأرة – بلوحة المفاتيح – بلمس الشاشة) بناءً على نوع الجهاز الإلكتروني وإمكانيات البرنامج المستخدم لإنتاج اللعبة. وكذلك تحديد نمط التغذية الراجعة (يتم إبلاغه بصحة إجابته أو خطئها فقط أم سيتم التعليق عليها).

٤. **عمل مخطط أولي لإطارات (شاشات) اللعبة التعليمية:** وهو كل ما يظهر أمام المتعلم في لحظة معينة، وسوف يتفاعل معه، وكل القوائم والأزرار المرسومة، وعند تصميم الشاشة يجب مراعاة المعايير الفنية والتعليمية معاً حتى تخرج بصورة لائقة وبسيطة.

٥. **تصميم التفاعلات:** هناك العديد من التفاعلات التي تتم بين الطفل وأي لعبة تعليمية إلكترونية وقد قامت الباحثة بتضمين مجموعة من المحفزات والمختبرات أثناء سير الطفل في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية، ويستجيب الطفل لهذه المثيرات باستخدام الفأرة أو السحب والإلقاء أو الضغط على بعض الاختيارات.

٦. **تحديد تصميم واجهة الفاعلة:** تم تصميم واجهة تفاعل مناسبة لأطفال مرحلة الرياض تحوي مجموعة من الأشكال والألوان والرسوم والصور، مع اشتمالها على جميع العناصر الرئيسية الاستخدام البرنامج، وتم وضع في الاعتبار عدم ازدحام الشاشة بالعناصر واختيار ألوان متناسقة وإمكانية التجول بسهولة داخل برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية

٧. – **تصميم أساليب التقويم والتغذية الراجعة:** تم تقويم أساليب التقويم أثناء العمل داخل البرنامج وممارسة الألعاب التعليمية، فيتفاعل البرنامج مع تحركات الطفل من خلال التغذية الراجعة المقدمة نتيجة أداء الطفل داخل اللعبة التعليمية التالية لكل جانب من جوانب الوعي الصحي ، كما استخدمت الباحثة التعزيز أثناء لعب الطفل والتجول داخل البرنامج، لكي ينتقل من سلوك الصحي إلى أخرى ، ويقدم في البرمجية التغذية الراجعة المسموعة والمرئية، وذلك بعد استجابة الطفل اللعبة ، ففي حالة اختيار الصورة

الصحيحة يظهر تعزيزا سمعيا وهو (أحسنت – إجابة صحيحة – تعليل)، وفي حالة الإجابة الخاطئة بصوت (أعد المحاولة – إجابة خاطئة والتغذية الراجعة المرئية في حالة الإجابة الصحيحة بالونات – صور مفرحة) وفي حالة الإجابة الخاطئة (صورة وجه عابس)

ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتطويرDevelopment : وفي هذه المرحلة تتضمن تحديد أفضل المعالجات والمخططات التعليمية واختبارها على أفراد، ثم على مجموعات صغيرة، ثم في مكان الاستخدام ويتم التعامل مع برنامج التأليف المختار لتحويل المخطط الأولي للشاشات إلى لعبة تعليمية الكترونية وذلك بإتباع الخطوات التالية:

١. **تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة:** وذلك بجمع الجاهز منها وانتقائها من الإنترنت أو بإنتاجها بدقة إن لم تكن متوفرة. وتوضع كل الوسائط (الجاهزة والمنتجة) في مجلد واحد "Folder" حتى تسهل عملية الإنتاج.

٢. **تسجيل الصوت:** حيث قامت الباحثة بتسجيل الصوت الخاصة بلعبة انجري بيرد من خلال برنامج Sound Forge٦,٠ وذلك للتعليق الصوتي على الشاشات، والتعزيز المقام عند استجابة الأطفال على الألعاب التعليمية الإلكترونية.

٣. **كتابة النصوص،** حيث تم استخدام برنامج معالجة النصوص MS Word في إدخال النص.

٤. **ادخال الصور الثابتة ومعالجتها:** تم جمع الصور الثابتة من خلال شبكة الإنترنت وقد تم معالجتها عبر برنامجadobe Photoshop CS٥ ، وقد تم مراعاة دقة الصور وبساطتها ووضوحها.

٥. **إدخال الصور المتحركة:** حيث تم البحث عن صور متحركة من الإنترنت وإنتاج الصور الأخرى من خلال برنامجAdobe Flash

٦. **إنتاج اللعبة في صورتها المبدئية:** وذلك بتصميم الإطارات إطار بإطار مع ربط الإطارات والتفرعات

٧. **إنتاج اللعبة التعليمية في صورتها النهائية** حيث تم إنتاج مجموعة الألعاب التي تحقق الأهداف وذلك باستخدام adobe Flash, ٣D Studio Max

رابعا مرحلة التنفيذ Implementation: تتناول استخدام المنتج في البيئة المستهدفة:

حيث قامت الباحثة بإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية مستخدمة برامج التأليف والبرامج المساعدة لإنتاج البرنامج، وتم حفظ البرنامج على قرص مدمج CD ومعه كل ما يلزم من ملفات قبل التجريب بشكل أساسي على عينة البحث الأساسية، حيث تم تطبيق الالعاب على أطفال

المستوى الثاني برياض الأطفال والتي تكونت من (٢٤) طفل وذلك بهدف جمع آرائهم وإجراء التعديلات اللازمة، وقد تأكدت الباحثة من خلو اللعبة من الأخطاء التربوية والفنية وإنها صالحة للتطبيق.

خامسا التقويم Evaluation: هي عملية تقدير مدى كفاية المنتج ومدى تحقيقه للأهداف:

أ. **التقويم البنائي (التكويني) Formative Evaluation:** هو تقويم برامج الحاسب التعليمية أثناء مرحلتي التصميم والتطوير، وهي عملية جمع معلومات حول البرنامج بقصد تحسين وتطوير البرنامج.

ب. **التقويم الختامي (الإجمالي) Summative Evaluation:** وهو عملية جمع بيانات حول كفاية البرنامج بقصد اتخاذ قرار لاستخدام البرنامج أو إيقافه.

- **استطلاع رأي المحكمين** بعد الانتهاء من تصميم اللعبة التعليمية الالكترونية في صورتها الأولية يتم عرضها على المختصين وإجراء التعديلات حيث قامت الباحثة بتصميم استمارة تقويم الألعاب الالكترونية ملحق (٥) مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجالات رياض الأطفال، وتكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي في مناسبة الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحقيق الأهداف الموضوعة من أجلها، ومناسبتها لطفل ما قبل المدرسة، وتوافقها مع معايير اعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية ومناسبة موضوعاتها لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.
- **اللعبة في صورتها النهائية:** يتم تجربتها على عدة اجهزة للتأكد من عملها مع إجراءات التعديلات عند اكتشاف أي خطأ، وهكذا أصبحت اللعبة التعليمية الإلكترونية جاهزة في صورتها النهائية.

(٤) أدوات جمع البيانات:

وتشمل على ما يلي:

أولا: اختبار القدرات العقلية (الذكاء) ملحق (١):

قامت الباحثة باختبار القدرات العقلية للصغار والكبار والذى قامت بإعداده إجلال محمود سرى (١٩٨٨) وهو من الاختبارات المُخصصة لقياس نسبة ذكاء الأطفال من (٣-٩) سنوات ، ويتكون من (٩٠) وحدة في جزئيين ، الجزء الأول (مصور)، والثاني (لفظي) ويتكون الجزء المصور من (٤٥) وحدة مُصورة ، حيث تُعتبر الوحدة عبارة عن بطاقة بها عدة صور فيها واحدة مختلفة وغير متشابهة مع هذه الصور ، فيطلب من الطفل معرفتها ويتضمن الجزء المُصور ثلاث مجموعات من الصور مُتدرجة الصعوبة ، تتكون كل مجموعة من (١٥) بطاقة مُصورة ، يتم تحديد الطفل للصورة غير المتشابهة في المجموعة الأولى من خلال (٣)

صور ، والمجموعة الثانية من خلال (٤) صور ، والمجموعة الثالثة من خلال (٥) صور ، أما الجزء الثاني من الاختبار (لفظي) ويتكون من (٤٥) وحدة حيث تُعتبر الوحدة عبارة عن جملة ناقصة تقرأ للطفل ويطلب منه أن يكملها ، ويتضمن الجزء اللفظي على (٣) مجموعات من الجمل ، كل مجموعة تشتمل على (١٥) جملة مُفردة ، ثم يتم جمع درجات الطفل الحاصل عليها في جزئي الاختبار (المصور واللفظي) وفقًا لمفتاح التصحيح لتقدير نسبة ذكاء الطفل وقامت الباحثة بالتحقق من الخصائص السيكومترية لاختبار القدرات العقلية (الذكاء وذلك من خلال إجراء الصدق والثبات على النحو التالي:

- **صدق الاختبار:**

قامت الباحثة بحساب صدق المقارنة الطرفية لاختبار القدرات العقلية (الذكاء)، وتم تطبيقه على عينة استطلاعية قدرها (٢٤) طفل من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية في الفصل الدراسي الاول من العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١ وذلك يوم الثلاثاء ٢٠٢٠/١٠/٢٠ وقد استخدمت الباحثة صدق التمايز باستخدام المقارنة الطرفية بين الإرباع الأعلى والأدنى والجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢) اختبار (ت) بين الربيع الأعلى والأدنى لبيان صدق القدرات العقلية

م	المتغيرات	وحدة القياس	الربيع الأعلى ن=٦		الربيع الأدنى ن=٦		قيمة (ت)	مستوي الدلالة
			م	ع	م	ع		
١	القدرات العقلية	درجه	١١٩,٦٧	٠,٥١٥	١١٦,٥٠	٠,٥٤٨	١٠,٣٠	٠,٠٠٠

قيمة (ت) ٠.الجدولية عند مستوي معنويه ٠,٠٥ =٢,٢٢٨

يتضح من الجدول (٢) أن قيمة ت المحسوبة تساوي (١٠,٣٠) وهي أكبر من ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ومستوي الدلالة يساوي (٠,٠٠٠) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الربيع الأعلى والأدنى أي أن الاختبار ميز بين المستوي العالي والضعيف مما يعني وجود صدق في القدرات العقلية

- **ثبات الاختبار:**

قامت الباحثة بحساب ثبات الاختبار عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على عينة عددها (٢٤) طفل من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية بفاصل زمني مدته (٧) ايام، وذلك في الفترة من يوم الثلاثاء ٢٠٢٠/١٠/٢٠ إلى يوم الثلاثاء ٢٠٢٠/١٠/٢٧، وتم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني والجدول (٣) التالي يوضح ذلك

جدول (٣) معامل الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق لبيان
ثبات القدرات العقلية ن= ٢٤

م	المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة (ر)	مستوي الدلالة
			م	ع	م	ع		
١	القدرات العقلية	درجه	١١٨,١٧	١,٢٧	١١٨,٠٨	١,٥٠	٠,٩٤٧	٠,٠٠٠

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنويه ٠,٠٥ =٠,٤٠٤٤

يتضح من الجدول (٣) أن قيمة ر المحسوبة تساوي (٠,٩٤٧) وهي أكبر من قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ومستوي الدلالة يساوي (٠,٠٠٠) مما يدل على وجود ارتباط دال بين التطبيق وإعادة التطبيق مما يدل على وجود ثبات في القدرات العقلية

ثانيا: استمارة تقويم الألعاب الالكترونية:

قامت الباحثة بتصميم استمارة **تقويم الألعاب الالكترونية** من خلال تحديد كل من المعايير التربوية والفنية وتكونت الاستمارة من ٢ من المعايير وهما (المعايير التربوية) وتكونت من ١٢ مؤشر ، و(المعايير الفنية) وتكونت من ١٣ مؤشر وتم عرض الاستمارة وتحكيمها من خلال مجموعة من المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم ملحق (٢)، وذلك لإبداء آرائهم في مدى وضوح صياغة كل معيار وصحته العلمية، وكفاية المعايير ومؤشراتها، ومدى ارتباط المؤشرات بالمعايير المنتمية إليها، وإضافة أو حذف أو تعديل معايير ومؤشرات وفقاً لما يرونه مناسباً حيث كانت النسبة المئوية للأهمية النسبية لآراء السادة الخبراء حول استمارة تقويم الألعاب الالكترونية كانت ١٠٠ % واصبحت الاستمارة في صورتها النهائية ملحق (٥) .

ثالثا: مقياس السلوك الصحي المُصور لطفل ما قبل المدرسة (إعداد الباحثة) – ملحق (٣):

قامت الباحثة بالاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة والخاصة بتصميم مقياس السلوك الصحي (أبو شقير، ٢٠٠٦) ، (الجندي، ٢٠٠٨) ، (تايلور، ٢٠٠٨) (عبد المؤمن، ٢٠١٨) وقامت بإعداد مقياس السلوك الصحي وذلك عن طريق حصر المحاور الخاصة بمقياس السلوك الصحي وهي (السلوك الصحي الشخصي ،السلوك الصحي الرياضي ،السلوك الصحي البيئي، السلوك الصحي الوقائي، السلوك الصحي القوامي، السلوك الصحي النفسي، السلوك الصحي الاجتماعي) وقام الخبراء باختيار كل من المحاور (السلوك الصحي الشخصي، السلوك الصحي الغذائي، السلوك الصحي الوقائي) وتم وضع العبارات الخاصة بكل محور وبلغ عددهم (٢٠) عبارة لكل محور من المحاور ، كما قامت الباحثة بتحويل المقياس الى مقياس مصور لكي يتناسب مع المرحلة السنية وتم وضعه في استمارة استطلاع وتم عرضه على الخبراء في

مجال علوم الصحة والمناهج وطرق التدريس ملحق (٢) لإبداء الرأي فيما يرونه مناسب لطفل الروضة وأيضا رأيهم بالحذف أو إضافة تعديل ما يرونه مناسبا حيث كانت النسبة المئوية للأهمية النسبية لآراء السادة الخبراء حول محاور السلوك الصحي ١٠٠ % واصبح المقياس في صورته النهائية ملحق (٣) وقامت الباحثة بتطبيق المقياس على أطفال المجموعة الاستطلاعية والبالغ عددهم (٢٤) طفل وذلك لإجراء المعاملات العلمية ،وقد تم تطبيق المقياس على كل طفل على حدة ومراعاة الأسلوب المُبسط التي تتبعه الباحثة عند توجيه الأسئلة شفويًا لهم وهذا لكي يتناسب مع الأطفال في هذه المرحلة السنية وللتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس؛ تمّ إجراء الصدق والثبات على النحو التالي:

- **الصدق:**

قامت الباحثة بحساب صدق المقارنة الطرفية لمقياس السلوك الصحي المُصور لطفل ما قبل المدرسة وتم تطبيقها على عينة استطلاعية قدرها (٢٤) طفل من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية والجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤) اختبار (ت) بين الربيع الأعلى والأدنى لبيان صدق مقياس السلوك الصحي المُصور

م	المتغيرات	وحدة القياس	الربيع الأعلى ن=٦		الربيع الأدنى ن=٦		قيمة (ت)	مستوي الدلالة
			م	ع	م	ع		
١	السلوك الصحي الشخصي	الدرجة	١٨,٠٠	١,٦٧	٢,٨٣	١,٦٠	١٦,٠٤	٠,٠٠٠
٢	السلوك الصحي الغذائي	الدرجة	١٧,٣٣	١,٦٣	١,٦٧	١,٣٦	١٨,٠٢	٠,٠٠٠
٣	السلوك الصحي البيئي	الدرجة	١٥,١٧	٢,٩٣	١,٥٠	١,٠٤	١٠,٧٧	٠,٠٠٠
٤	المجموع الكلي	الدرجة	٣٧,٣٣	٤,٥٥	١٤,٣٣	٥,٩٦	٧,٥٢	٠,٠٠٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنويه ٠,٠٥ =٢,٢٢٨

يتضح من الجدول (٤) أن قيمة ت المحسوبة تتراوح بين (٧,٥٢– ١٨,٠٢) وهي أكبر من ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ومستوي الدلالة يساوي (٠,٠٠٠) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الربيع الأعلى والأدني أي أن الاختبار ميز بين المستوي العالي والضعيف مما يعني وجود صدق في مقياس السلوك الصحي.

- **الثبات:**

قامت الباحثة بحساب ثبات مقياس السلوك الصحي المُصور لطفل مرحلة ما قبل المدرسة عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على عينة عددها (٢٤) طفل وطفلة من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية بفاصل زمني مدته (٧) ايام، وذلك في الفترة من يوم

الاربعاء ٢٠٢٠/١٠/٢١ إلى يوم الاربعاء ٢٠٢٠/١٠/٢٨، وتم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني والجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥)

معامل الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق لبيان مقياس السلوك الصحي المُصور ن=٢٤

م	المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة (ر)	مستوي الدلالة
			م	ع	م	ع		
١	السلوك الصحي الشخصي	الدرجة	١٠,٣٣	٦,٠٢	٩,٧١	٥,٣٧	٠,٩٣٤	٠,٠٠
٢	السلوك الصحي الغذائي	الدرجة	٨,٦٣٥٤	٦,١٩	٩,٦٣	٥,٧٥	٠,٩٣٢	٠,٠٠٠
٣	السلوك الصحي البيئي	الدرجة	٧,٠٤	٥,٤٩	١١,٨٣	٥,٨٢	٠,٩١٦	٠,٠٠٠
٤	المجموع الكلي	الدرجة	٢٥,٩٢	٩,٢٤	٣١,١٧	٩,٨٦	٠,٩٣٠	٠,٠٠٠

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنويه ٠,٠٥ =٠,٤٠٤٤

يتضح من الجدول (٥) أن قيمة ر المحسوبة تتراوح بين (٠,٩١٦ – ٠,٩٣٤) وهي أكبر من قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ومستوي الدلالة يساوي (٠,٠٠٠) مما يدل على وجود ارتباط دال بين التطبيق وإعادة التطبيق مما يدل على وجود ثبات في مقياس السلوك الصحي

(٥) تجانس واعتدالية عينة البحث:

قامت الباحثة بالتأكد من تجانس واعتدالية توزيع البيانات لعينة البحث في ضوء بعض متغيرات وهي (معدلات النمو (السن، الطول، الوزن) –القدرات العقلية –مقياس السلوك الصحي المصور) والجدول (٦) التالي يوضح تجانس واعتدالية توزيع البيانات لعينة البحث ككل.

جدول (٦) اعتدالية توزيع البيانات لمتغير السن والقدرات العقلية ومقياس السلوك الصحي المصور ن = ٢٤

م	القياس	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء	shapiro	مستوي الدلالة
١	السن	شهر	٢٥٧,٣٣	٢٥٧,٠٠	٢,٨٨	١,١٨-	٠,١١٨	٠,٩٤٣	٠,١٩٣
٢	القدرات العقلية	درجة	١١٧,٥٨	١١٧,٥٠	١,٤٤	١,٣٧-	٠,٢٩٩	٠,٨٦٩	٠,٤٩٧
٣	السلوك الصحي الشخصي	درجة	٨,٨٨	٦,٥٠	٥,٥٩	٠,٩١٧-	٠,٧٣٣	٠,٨٧١	٠,٥٤٨

٤	السلوك الصحي الغذائي	درجة	١٠,٣١	١٢,٠٠	٧,٣١	-١,٤٥	-٠,٢٦٤	٠,٨٩١	٠,١٣٧
٥	السلوك الصحي البيئي	درجة	١١,٠٨	١٢,٥٠	٦,٤٦	-١,٦٣	-٠,٠٠٣	٠,٨٨٨	٠,١٢٣
٦	المجموع الكلي	درجة	٣٠,٧٩	٣٢,٥٠	٩,٢٧	-٠,٢٦٣	-٠,٧١٢	٠,٩٢٧	٠,١٩٦

قيمة (α) الجدولية عند مستوي معنوية ٠,٠٥ = ٠,٩٧٥

يتضح من الجدول (٦) أن معامل الالتواء يتراوح بين (-٠,٧١٢ – ٠,٧٣٣) حيث تتراوح بين (±٣) مما يعني وجود اعتدالية في توزيع البيانات وقيمة اختبار Shapiro تتراوح بين (٠. ٨٦٩ ,٠ –٠,٩٤٣) وهي أقل من القيمة الجدولية ومستوي الدلالة تتراوح بين (٠,١٢٣–٠,٥٤٨) وهي مستوي دلالة أكبر من (٠,٠٥) مما يدل على وجود تجانس في متغير السن والقدرات العقلية ومقياس السلوك الصحي المصور والمتمثل في الأبعاد (السلوك الصحي الشخصي، السلوك الصحي الغذائي، السلوك الصحي البيئي).

(٦) الدراسة الأساسية:

١. القياسات القبلية:

بعد إعداد أدوات البحث والتأكد من المعاملات العلمية (الصدق–الثبات) وصلاحيتها للتطبيق الميداني وبعد تحديد الإجراءات التجريبية اللازمة لتنفيذ تجربة البحث قامت الباحثة بأجراء القياسات القبلية لمتغيرات البحث على المجموعة التجريبية والبالغ عددهم (٢٤) طفل وذلك في مقياس السلوك الصحي المُصور لطفل ما قبل المدرسة، وذلك يوم الاحد الموافق ٢٠٢٠/١١/١.

٢. خطوات تنفيذ الدراسة الأساسية:

قامت الباحثة بتطبيق التجربة باستخدام الألعاب الالكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة على المجموعة التجريبية، في الفترة من الاحد الموافق ٢٠٢٠/١١/١ إلى الاثنين ٢٠٢٠/١٢/١٤ استمرت التجربة لمدة ٦ أسابيع بواقع وحدتين أسبوعيا ، وللإجابة على فرض البحث قامت الباحثة بتصميم لعبة الكترونية من خلال تصنيف شاشات البرمجية التعليمية بدات اللعبة بشاشة البداية ويظهر فيها اسم اللعبة وهي لا تحتاج لاستجابة الطفل وإنما ينتقل تلقائياً للشاشة التي تليها، بتصميم شاشة المقدمة والتي تهدف إلى

تشويق الطفل للعب اللعبة بوجود مثيرات سواء بصرية او سمعية وقامت لتصميم شاشة القائمة، وتعتبر الشاشة الرئيسية اللعبة ويكون فيها عدد من الأزرار للانتقال من جزء إلى آخر، ويمكن تقسيم الأزرار كمراحل أو خطوات تتدرج في مستويات أهدافها واختيار الطائر الذي سيلعب به الطفل وبعد القيام بأعدادها قامت الباحثة بمجموعة من الإجراءات لبدأ التجربة حيث قامت بتجهيز القاعة التدريسية بشكل يجعل الأطفال يجلسون في شكل نصف دائرة، تجهيز أجهزة الكمبيوتر وأجهزة العرض (data show) ، بالإضافة الى تجهيز مجموعة من الجوائز كأسلوب لتعزيز نشاط الأطفال بصورة منظمة.

٣. القياسات البعدية:

قامت الباحثة بعد الانتهاء من المدة المحددة للتطبيق وذلك بإجراء القياسات البعدية لمجموعة البحث (التجريبية) وذلك للتعرف على الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة من خلال تطبيق مقياس الوعي الصحي المُصور لطفل ما قبل المدرسة، وقد تمت القياسات يوم الاربعاء الموافق ١٦ /١٢/ ٢٠٢٠ وأكدت الباحثة على كل طفل بذل أقصى جهد في محاولة الإجابة عن المقياس ، ثم قامت الباحثة بالتصحيح ورصد الدرجات ومعالجتها إحصائياً ، ومقارنة نتائج التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ، ثم مناقشة تلك النتائج واختبار صحة الفروض وتفسيرها.

٤. جمع البيانات وجدولتها:

قامت الباحثة بتجميع النتائج بعد الانتهاء من تطبيق التجربة وتنظيمها وجدولتها ومعالجتها احصائيا.

(٧) المعالجات الإحصائية المستخدمة:

قامت الباحثة باستخدام برنامج الحاسوب الإحصائي (SPSS) (Science Static Package For Social) الإصدار ٢٦ وذلك لإجراء للمعالجات الإحصائية التالية:

١- المتوسط
٢- الوسيط
٣- الانحراف المعياري
٤- معامل التفلطح
٥- معامل الالتواء
٦- اختبار شابيرو
٧- معامل ألفا كرونباخ
٨- معامل الارتباط
٩- التجزئة النصفية
١٠- اختبار (ت)
١١- النسبة المئوية للكسب

عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها: –

سوف تستعرض الباحثة النتائج ومناقشتها وتفسيرها على النحو التالي:

أولا: عرض نتائج الفرض الأول ومناقشتها وتفسيرها:

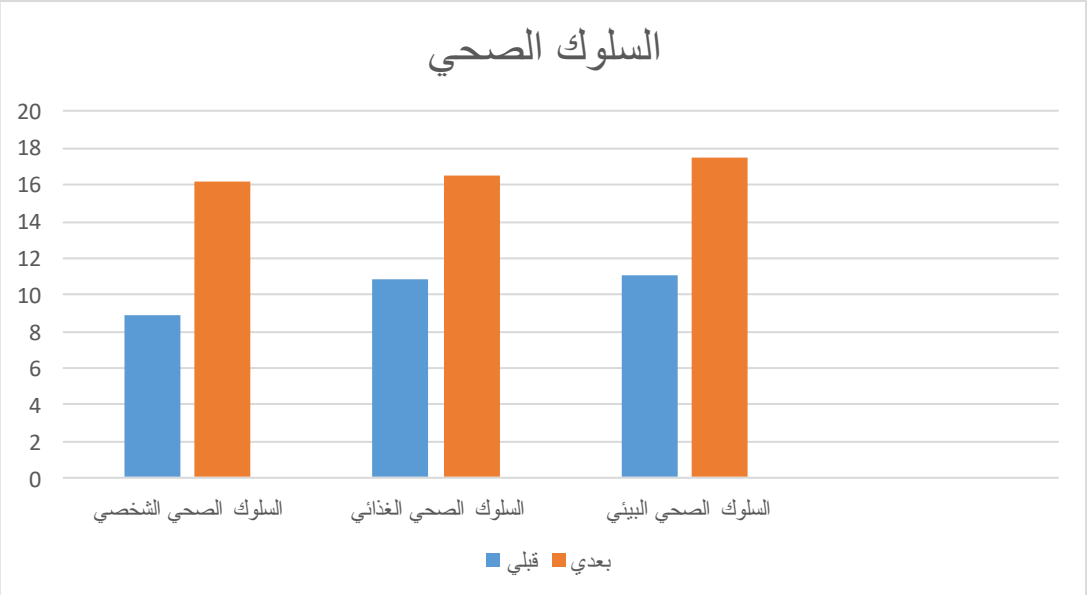
سيتم تناول المعالجات الإحصائية للبيانات التي تم الحصول عليها من خلال إجراء تجربة البحث والجدول التالي يبن ذلك:

جدول (٧) اختبار (ت) لبيان الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مقياس السلوك الصحي ن = ٢٤

م	المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطات	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	النسبة المئوية للكسب
			م	ع	م	ع				
١	السلوك الصحي الشخصي	درجة	٨,٨٨	٥,٦٠	١٦,٢١	١,٩٣	٧,٣٣	٥,٥٦	٠,٠٠٠	%٦٥,٩٢
٢	السلوك الصحي الغذائي	درجة	١٠,٨٣	٧,٣١	١٦,٤٦	١,٨٩	٥,٦٣	٣,٥٦	٠,٠٠٢	%٦١,٣٦
٣	السلوك الصحي البيئي	درجة	١١,٠٨	٦,٤٦	١٧,٤٦	١,٥٦	٦,٣٨	٤,٦٨	٠,٠٠٠	%٧١,٥٠
٤	المجموع الكلي	درجة	٣٠,٧٩	٩,٢٧	٥٠,١٣	٣,٣٣	١٩,٣٣	٨,٥١	٠,٠٠٠	%٦٦,١٩

قيمة ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) = ٢,٠٠٩

إذا كان حجم الأثر أقل من ٠,٣٠٠ يكون ضعيفا وأقل من ٠,٥٠٠ يكون متوسطا وأعلي من ٠,٥٠٠ يكون عاليا



الشكل (٢) الفروق بين القياسين القبلي والبعدي في مقياس السلوك الصحي

يتضح من الجدول (٧) والشكل الشكل (٢) أن قيمة ت المحسوبة تتراوح بين (٣,٥٦ – ٨,٥١) وهي أكبر من ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ومستوي الدلالة يتراوح بين (٠,٠٠٠ – ٠,٠٠٢) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي وبمقارنة المتوسطات وجد أنها لصالح القياس البعدي والنسبة المئوية للكسب تتراوح بين (٦١,٣٦% –٧١,٥٠%) وهو حجم أثر عالي في مقياس السلوك الصحي.

وترجع الباحثة وتعزو الباحثة هذه النتيجة بوجود حجم تأثير كبير على الوعي الصحي للأطفال الى استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية وهو ابتعد عن الطريقة العادية في التعلم ويتعدى ذلك إلى استخدام مثيرات متعددة تجمع بين النص المكتوب والصورة والصوت مما يعمق الفهم والاستيعاب وزيادة اندماج الأطفال في الموقف التعليمي مما يرسخ التعلم من خلال كثرة التساؤلات وإثارة النقاش وزيادة دافعية التلاميذ للتعلم نظرا لاستخدام أسلوب غير المألوف الذي تعودوا علية كما يتوفر عنصر الإثارة والتشويق لدي الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية لما يحتويه البرنامج من صور ملونة ومختلفة مع الموسيقى وحماس الانتصار في اللعبة وزيادة مستوى المشاركة وتفاعل الاطفال يرفع من معنوياتهم ، وهذا بدورة يزيد من ثقة المتعلم بنفسه وقدراته مما يؤثر على اتجاهاته ووعيه الصحي.

ويشير (ربيع ، ٢٠٠٨، صفحة ٤٣)ان اللعب يعمل كوسيط تربوي وتشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية من النمو الإنساني حيث بقضي الطفل معظم وقته في اللعب فهو ينمي ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عنده فهو يحتاج إلى المشي والجري والقفز فمن خلالها يحقق التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية فبرامج التربية الحركية من أنجح الوسائل التي تهدف إلى النمو المتكامل للطفل في مختلف الجوانب فالحركة احدى الدوافع الأساسية للإنسان فعن طريقها يتعرف الطفل على العالم المحيط به وهذا الميل للحركة احدى طرق التعلم، وهو مدخل وظيفي العالم الطفولة ومدخل فعال لتحسين وتطوير النمو العقلي والانفعالي والنفسي.

ويري كل من (الموسى، ٢٠٠٨، صفحة ٧١) (Singhal, A, ٢٠١٣, p. ٢) ان استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية اثارة دافعية المتعلم نحو الاكتشاف، وتنمية مهارات تفكيره، وحثه على التعلم الذاتي والمستمر، بما تقدمه من خبرات تعليمية مصحوبة بعناصر الجذب والتشويق والتسلية حيث توفير البيئة التعليمية التفاعلية التي تضع الطفل في تحدي من أجل اكتساب الخبرات، توفير بيئة متنوعة البدائل، وقادرة على مخاطبة حواس الأطفال كما انها تنمي التآزر البصري العضلي للمتعلمين تساعد الطفل على ممارسة العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتخيل والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام، مما يساعد على اكتساب بعض

العادات الفكرية كحل المشكلات والمرونة والمبادرة والتخيل والتفريق بين الصور وهذا ما أكدته دراسة دراسة (محمد، ٢٠٢٠) والتي اسفرت نتائجها على وأسفرت نتائج هذا البحث عن وجود فرق دال احصائيا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار ابعاد الوعي الصحي للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم.

الاستنتاجات والتوصيات:

أولا الاستنتاجات:

١. استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية يلعب دورا كبيرا في إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة
٢. وجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي.

ثانيا التوصيات:

١. ضرورة إستخدام الألعاب الإلكترونية المقترحة في تنمية إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.
٢. ضرورة انتقاء أفصل الأنشطة التعليمية والترفيهية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.
٣. ضرورة ثقل وتدريب وتثقيف معلمات الروضة لكيفية إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.
٤. إجراء المزيد من البحوث والدراسات في الألعاب الإلكترونية والتربية الحركية على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة.
٥. ضرورة عمل برامج وأنشطة تعليمية وترفيهية تعمل على إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة.
٦. ضرورة ادراج البرامج الصحية ضمن مناهج رياض الأطفال

المراجع العربية والأجنبية:

١. إبراهيم، فاطمة ابو المجد. (٢٠٢١). برنامج ترويحي لتحسين السلوك الصحي لأطفال دور الرعاية الاجتماعية بمحافظة الاسكندرية، **رسالة ماجستير غير منشورة**. الاسكندرية: كلية التربية الرياضية، جامعة الاسكندرية.

٢. إبراهيم، مريم شهدي فهيم. (٢٠٢١). فاعلية برنامج إثرائي في التربية الصحية باستخدام خرائط السلوك على تنمية الوعي الدوائي والعادات الصحية لدى أطفال الروضة، **رسالة ماجستير غير منشورة**. سوهاج: كلية التربية الرياضية – جامعة سوهاج.

٣. أبو العزم، خلود عبد الفتاح. (٢٠٢٠). تصميم الألعاب التعليمية باستخدام الواقع المعزز لتنمية المفردات اللغوية للأطفال ذوي النشاط الزائد. **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية، جامعة المنصورة.

٤. أبو شقير، محمد سليمان. (٢٠٠٦). فعالية برنامج بالوسائط المتعددة لتنمية المفاهيم والوعي الصحي في العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي. **رسالة ماجستير غير منشورة**. غزة، فلسطين: كلية التربية–الجامعة الإسلامية.

٥. احمد، سمير عبد الوهاب. (٢٠٠٩). **ادب الاطفال –قراءات نظرية ونماذج تطبيقية** (المجلد ط٢). عمان، الأردن: دار المسيرة.

٦. بداح، أحمد محمد وآخرون. (٢٠١٣). **الثقافة الصحية**. عمان، الأردن: دار المسيرة.

٧. بطرس، بطرس حافظ. (٢٠٠٧). **تنمية المفاهيم والمهارات العلمية**. عمان، الاردن: دار المسيرة.

٨. تايلور، شيلي. (٢٠٠٨). **علم النفس الصحي**. (وسام درويش، وفوزي شاكر، المترجمون) الأردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.

٩. جلجل، نصرة محمد. (٢٠٠٥). **التعلم العلاجي**. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

١٠. الجندي، إكرام حمودة. (٢٠٠٨). تنمية الوعي الصحي لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء معايير التربية الصحية. **رسالة دكتوراه غير منشورة**. كلية التربية، جامعة طنطا.

١١. حجاج، ريهام أحمد عفيفي. (٢٠١٧). فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة. **رسالة دكتوراه غير منشورة**. كلية رياض الأطفال، جامعة الاسكندرية.

١٢. ربيع، هادي مشعان. (٢٠٠٨). **اللعب والطفولة**. عمان، الأردن: مكتبة المجمع العربي للنشر والتوزيع.

١٣. الرفاعي، إيمان الرفاعي محمد. (٢٠١٨). استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية. **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية، جامعة المنصورة.

١٤. شعير، أية إبراهيم محمد. (٢٠١٧). أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى أطفال الروضة، **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية، جامعة المنصورة. .

١٥. عبد الجواد، أميرة عبد المنعم. (٢٠٢٠). فاعلية نمط تقديم الألعاب التعليمية الرقمية بنمطيها (الفردي/ التعاوني) في تنمية المهارات الحسابية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال والدافعية للتعلم. **رسالة ماجستير غير منشورة**. الجامعة المصرية للتعلم الإلكتروني الأهلية.

١٦. عبد اللطيف، رانيا على محمود. (٢٠١٣). فاعلية برنامج تعاوني بين رياض الأطفال والجهات الداعمة للطفولة لتنمية البيئة في ضوء الاتجاهات التربوية المعاصرة. **رسالة دكتوراه غير منشورة**. كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

١٧. عبد المؤمن، مروة محمود. (٢٠١٨). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة. المجلد (٢٦)، العدد (٣)، ٣٢٦-٢٩٦. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية.

١٨. عبد الواحد، أميرة، وسليمان، نور جاسم. (٢٠١٦). تأثير الالعاب الحركية في الحد من القلق لدى الاطفال بعمر (٤-٥) سنوات. العدد ٤، المجلد ٢٨. مجلة كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد.

١٩. عتمان، علي عبد التواب. (٢٠١٦). دور رياض الأطفال في توعية طفل الروضة بمفاهيم الثقافة الصحية من وجهة نظر المعلمات وأمهات الأطفال في ضوء بعض المتغيرات. العدد ١٦٩. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر.

٢٠. قويدر، مريم. (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر

٢١. كاظم، عبد الله عبد الرازق. (٢٠١٩). فاعلية برنامج للألعاب التربوية على جوانب التعلم

لأطفال ما قبل المدرسة. **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الاسكندرية.

٢٢.محمد، فاطمة راضي رمضان. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الوعي الصحي لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم. **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة.

٢٣.الموسى، عبد الله عبد العزيز. (٢٠٠٨). **استخدام الحاسب الآلي في التعليم** (المجلد ط٢). المملكة العربية السعودية: مكتبة تربية الغد.

٢٤. Kam, M., Agarwal, A., Kumar, A., Lal, S., Mathur, A., Tewari, A., & Canny, J. (٢٠٠٨, February). Designing e-learning games for rural children in India: a format for balancing learning with fun. In Proceedings of the ٧th ACM conference on Designing interactive systems (pp. ٥٨-٦٧).

٢٥. Karabati, S., & Cemalcilar, Z. (٢٠١٠). Values, materialism, and well-being: A study with Turkish university students. Journal of Economic Psychology, ٣١(٤), ٦٢٤-٦٣٣..

٢٦. Salen, K., Tekinbaş, K. S, & Zimmerman, E. (٢٠٠٤). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press..

٢٧. Singhal, A. (٢٠١٣). Introduction: Fairy tales to digital games: the rising tide of entertainment education. Critical Arts, ٢٧(١), ١-٨.

فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة

د/ اسماء محمد محمد السمين

مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس

التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

المستخلص:

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، ولقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة البحث، وقد استعانت الباحثة بإحدى التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة تجريبية بتطبيق القياسات القبلية والبعدية للمجموعة، وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية وبلغ عددهم (٢٤) طفلاً من أطفال مدرسة محمد الخولي الابتدائية بسبرباى التابعة لإدارة شرق طنطا التعليمية بمحافظة الغربية والذي يتراوح أعمارهم من (٥ –٦) سنوات ، كما كامت الباحثة بالاستعانة ب(٢٤) طفل (العينة الاستطلاعية) من مجتمع الدراسة وخارج العينة الأساسية لإجراء المعاملات العلمية، ولقد استخدمت الباحثة مقياس السلوك الصحي المُصور لطفل ما قبل المدرسة، استمارة تقويم الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)، وكانت اهم النتائج استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية يلعب دورا كبيرا في إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، وجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي.

الكلمات المفتاحية / الألعاب الإلكترونية، برنامج تربية حركية، الوعي الصحي

Effectiveness of using electronic games as an entry point for a kinetic education program to raise health awareness for preschoolers

Dr. Asmaa Muhammad Muhammad Al-Samin

This research aims to identify the impact of the use of electronic games as an entry point for a kinetic education program to raise health awareness of the preschool child, and the researcher used the experimental curriculum due to its suitability to the nature of the research, the researcher used one of the experimental designs, which is the experimental design of one experimental group to apply tribal and remote measurements of the group, and the sample of the study was selected in a random way and numbered (٢٤) children of Mohammed Al-Kholi Primary School in Bisperbay of the Department of East Tanta Education in western province, which They range in age from (٥-٦) years, as the researcher was assisted by (٢٤) children (reconnaissance sample) from the study community and outside the basic sample to conduct scientific transactions, and the researcher used the measure of the illustrated health behavior of a preschool child, the electronic game calendar form (researcher preparation), the most important results were the use of electronic games as an entry point for a kinetic education program that plays a major role in providing health awareness to a preschool child, There were statistically significant differences between the tribal and remote averages of the experimental group in giving health awareness to a preschool child in favor of distance measurement

Keywords/electronic games, kinetic education program, health awareness