[١]

برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مفاهيم مجال الصحة والامان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال

إعداد

د. صباح يوسف أحمد

مدرس بكلية التربية والطفولة المبكرة

جامعة القاهرة

برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مفاهيم مجال الصحة والامان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال

د. صباح يوسف أحمد*

الملخص:

أثر الألعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم مجال الصحة والامان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الاطفال.

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف علي أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لدي طفل الروضة، حيث تكونت عينة البحث من (٢٨) طفل وطفلة، مثلوا المجموعة التجريبية، و(٢٦) طفل وطفلة مثلوا المجموعة الضابطة، وهم من الملتحقين بالروضة الثالثة بمحافظة المجمعة، وقد تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٣٥-١٤٣٦هـ، واشتملت أدوات البحث على المقياس المصور لمفاهيم الصحة والأمان (اعداد الباحثة)، واعداد برنامج تعليمي الكتروني يتضمن مجموعة من الألعاب الالكترونية (اعداد الباحثة)، وللإجابة عن أسئلة البحث تم استخدام طرق احصائية تمثلت في المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، واختبار (T-test)، ومربع ايتا، أظهرت النتائج فعالية برنامج الالعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدي طفل الروضة. وفي ضوء النتائج التي أسفرت عنها هذه الدراسة توصي الباحثة بالآتي: الاهتمام بتدريب

* مدرس بكلية التربية والطفولة المبكرة- جامعة القاهرة.

معلمات رياض الأطفال بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، توجيه عناية القائمون علي تطوير مناهج رياض الاطفال لدمج الألعاب الإلكترونية في الوحدات التي تقدم لطفل الروضة

الكلمات الدالة: الألعاب الالكترونية، مفاهيم الصحة، مفاهيم الأمان، منهج التعلم الذاتي برياض الأطفال.

Abstract:

The effect of electronic games on developing concepts of health and security field of Kindergarten children in the light of self-learning curriculum of kindergartens.

The study aims at identifying the effect of electronic games on developing concepts of health and security field of Kindergarten child. Sample of research includes (28) children represented as the experimental group and (26) children represented as the control group. They all were attending the third kindergarten in Majma'ah governorate. The study were applied during the second term of school year 1435- 1436 A.H. Research tools include pictured measurement of concepts of health and security (prepared by researcher) and preparing an e-learning program which includes some of electronic games (prepared by researcher). For answering the questions of research, statistical methods were used, arithmetic averages, standard deviations and T-test,ETA square The results demonstrated the effectiveness of electronic games in developing concepts of health and security field of Kindergarten children. In the light of the results of this study, the researcher recommends the following: giving attention to training teachers of kindergarten through using electronic educational games in the educational process, drawing the attention of developers of kindergarten towards merging electronic games into the units provided to kindergarten children.

Key words: electronic games, health concepts, safety concepts, self-learning curriculum of kindergartens.

مقدمه:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الطفل، فهي مرحلة تتشكل فيها شخصيته وحياته المستقبلية، وتتشكل فيها عاداته وسلوكياته وقيمه ومفاهيمه، وتتحدد ملامح وخصائص نموه الجسمي والصحي والعقلي والانفعالي والاجتماعي، بقدر ما توفره له البيئة من مثيرات تعمل على تنمية شخصيته.

ولذلك أصبحت الحاجة الي رياض الاطفال مطلباً أساسياً مما جعل الاهتمام في تزايد مستمر وكذلك العمل على تطوير مناهجها لتساير التطور العلمي والتقني الذي شهده العالم في الآونة الاخيرة. (أمنية الألفي، ٢٠١٤: ١٢).

فبيئة الطفل هي معلمه الخاص الذي يجري فيه تجاربه أثناء لعبه وحركته (هدي قناوي، ٢٠١٤: ٢١٥).

ولذلك يعد استخدام اللعب في تعليم أطفال مرحلة ما قبل المدرسة اسلوباً فاعلاً وممتعاً، حيث يتعلم الطفل أشياء كثيرة عن نفسه وعن البيئة التي يعيش فيها.

وقد أكد المربون أهمية اللعب كوسيلة للتسلية والتعلم حيث يعده علماء نفس النمو المظهر الابرز من مظاهر النمو وهو المطلب الذي يحتاجه الطفل في هذه المرحلة، وعن طريقه ينمو الطفل جسديا ومعرفيا وانفعاليا واجتماعيا، وكلما هيأ الوالدان والمؤسسة التربوية بيئة تشجع على اللعب حقق الطفل مكاسب نمائية في جميع جوانب شخصيته (اسماعيل سعود، ٢٠٠٩: ٦١).

كما يعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة علي تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة.

ولذلك فإن الألعاب الإلكترونية توفر للطفل مبدأ مهماً من حيث حرية التفاعل مع جهاز الحاسب عن طريق اللعب معه من خلال البرامج التعليمية المخصصة لذلك، والتي يتعلمها الطفل عن طريق المحاولة والخطأ.

حيث ينظر الطفل دائماً الي برامج تنمية المهارات والمفاهيم علي أنها ألعاب ممتعة تثير حب الاستطلاع عنده وتدفعه للتمعن فيها وممارسة استجاباتها، حيث يتدرج مع البرنامج في استجابات تظهر بوضوح وسرعة تمكنه من كيفية تشغيل البرنامج عن طريق تكراره لاستخدام لوحة المفاتيح والفارة مما يتيح له سرعة نقل خبراته، وسهولة التعامل مع البرنامج بطريقة تجعله يسيطر علي الجهاز في بيئة تعلمه، الامر الذي يساعد الطفل علي استخدام حواسه بصورة فعالة لتنمية ادركه عقلياً (سماح عبد الفتاح، ٢٠٠٨: ٣٥).

تؤكد الدراسات أن المتعلمين يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة، وهو ما يتحقق من خلال الالعاب الالكترونية التي توفر طريقة جذابة وطبيعية للتعلم (Passing & Eden,2000).

ولأهمية تقديم مفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة ومن خلال نتائج الدراسات والبحوث فقد أشارت دراسة ماجدة عقل وفاطمة سعد (٢٠٠٢) والتي تناولت الوعي الصحي لأطفال الروضة، على أهمية مرحلة الروضة، فهي المرحلة التي تتكون فيها الأسس الأولي للطفل ويمكن من خلالها إكسابهم الوعي الصحي.

وقد توصلت نتائج دراسات كلا من دراسة ابتهاج طلبة (١٩٩٥) وسعاد السيد (٢٠٠١) فى مجال البرامج التربوية والصحية لطفل الروضة الى أن البرامج المقدمة للطفل أثبتت فاعليتها فى إكسابه العادات والسلوكيات الصحية المرتبطة بمواقف الحياة اليومية بشكل ايجابي.

وتشير نتائج الابحاث والدراسات قلة البرامج التي تناولت الالعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة وهذ ا ما دعا الباحثة الي تصميم برنامج العاب الكتروني ينمى مفاهيم الصحة والامان للطفل يرتبط بأهداف منهج التعلم الذاتي في المجال الصحي، وفي هذا الصدد أكد التربويين وعلماء النفس علي أهمية استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الاطفال في كافة المراحل التعليمية وبصفة خاصة الصغار لما لها من ارتباط بطبيعية واحتياجات الأطفال حيث يكتسب من خلالها العديد من المهارات والخبرات والمعارف والسلوكيات التي تتصل بالبيئة من حوله.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث في قصور المعلمات في استخدام وتوظيف الالعاب الالكترونية في منهج الروضة، فمن خلال الزيارات الميدانية للباحثة في الاشراف الميداني كان الاهتمام منصبا على تقديم الانشطة بشكل تقليدي، مما يؤدى الى شعور الاطفال بالملل والى تدنى واضح في فهم الطفل لكثير من المفاهيم، ولعل تعليم الطفل بالألعاب الالكترونية الحديثة تزيد من شغفه لتعلم المفاهيم والمهارات، وتزيد من دافعيته للتعلم، وهو يعني ان يتعلم الطفل من ذاته فتساعده على اكتشاف قدراته وينميها بنفسه، كما لاحظت الباحثة، انتشار بعض السلوكيات

والعادات الغير صحية بين الأطفال الأمر الذي يستدعي تعديل هذه السلوكيات والعادات الغير صحية سوءاً في التغذية، والعادات اليومية، والتعريف بمصادر الخطر في المنزل والروضة والشارع والتي يجب أن يتعلمها الطفل في هذه المرحلة العمرية، ولما كانت الالعاب الالكترونية من الانشطة المحببة للطفل والتي يمكن من خلالها تقديم المفاهيم المختلفة عن طريق ألعاب محببة للطفل على جهاز الحاسب.

ويحاول البحث الحالي الإجابة عن الأسئلة التالية:

١) ما الصورة المقترحة لبرنامج قائم علي الالعاب الالكترونية في تنمية بعض مفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة.

٢) ما فاعلية برنامج الألعاب الإلكترونية المقترح في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة.

أهداف البحث: يهدف البحث الحالي الي:

أ- تصميم مقياس مصور عن مفاهيم مجال الصحة والامان لطفل الروضة

ب- تصميم برنامج ألعاب الكترونية لتنمية مفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة.

ج- دراسة فاعلية استخدام برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مفاهيم مجال الصحة والامان في ضوء المنهج المطور لرياض الاطفال.

أهمية البحث:

١) أن تواكب هذه الدراسة التوجهات العالمية والمحلية الحديثة بضرورة الافادة من التقنيات الحديثة وتوظيفها بمنهج التعلم الذاتي.

٢) تقديم نماذج متنوعة من الالعاب الالكترونية لتنمية مفاهيم الصحة والامان.

٣) تشجيع المعلمين على تعلم انتاج العاب الكترونية جديدة تساعدهم على إثارة دافعية الاطفال لتعلم مفاهيم الصحة والامان.

٤) تقديم نموذج يحتذى به عند تصميم برامج الالعاب الالكترونية الخاصة بطفل الروضة

٥) تزويد المتخصصين والقائمين على تربية وتعليم الاطفال بأهمية توظيف الالعاب التعليمية الالكترونية برياض الاطفال.

منهج البحث:

يستخدم البحث الحالي المنهج الوصفي في تحليل الدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بمتغيرات البحث، كما يستخدم كذلك المنهج التجريبي بغرض تجريب برنامج الالعاب الالكترونية وتطبيقه على الاطفال بمرحلة رياض الاطفال وقياس أثره.

فروض البحث:

١) توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية لصالح التطبيق البعدي.

٢) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي علي مقياس مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة أبعاده والدرجة الكلية) لصالح المجموعة التجريبية.

أدوات البحث:

برنامج الالعاب الالكترونية المقترح (اعداد الباحثة)

المقياس المصور لطفل الروضة لتنمية بعض مفاهيم مجال الصحة والامان. (اعداد الباحثة)

حدود البحث:

يلتزم البحث بالحدود التالية:

١) **الحدود البشرية:** تشمل عينة البحث على (٢٨) طفل وطفلة من الاطفال في سن ٥- ٦ سنوات (مجموعة تجريبية) و(٢٦)طفل وطفلة (مجموعة ضابطة).

٢) **الحدود المكانية:** يتم تطبيق برنامج الالعاب بالروضة الثالثة بمحافظة المجمعة.

٣) **الحدود الزمنية:** تم تطبيق البرنامج خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ١٤٣٥هـ-١٤٣٦هـ، ١٤٣٦/٥/١٣هـ الى الفترة ١٤٣٦/٦/٢٦هـ.

مصطلحات البحث: استخدم البحث عدة مصطلحات اجرائية هي:

الالعاب الالكترونية Electronic games: تعرف الباحثة الالعاب الالكترونية إجرائياً في هذا البحث: بأنها مجموعة من الأنشطة الموجهة والمنظمة الكترونياً تتنوع في عرض محتواها ما بين العاب قصصية، فنية، استكشافية. تفاعلية.. تكسب الطفل العديد من المعلومات والمفاهيم والسلوكيات، وتدفعه الي مزيد من البحث والاطلاع بطريقة ذاتية تتسم بالمتعة والتشوق.

مفاهيم مجال الصحة والامان The concepts of the field of health and safety: تعرف الباحثة إجرائيا مفاهيم الصحة والامان: بأنها مجموعة من المعلومات والسلوكيات والعادات الصحية السليمة يستخلص منها الطفل الهدف المرجو منها تعمل علي تطويره صحيا

ووقائيا وأمانيا وكما وتعمل علي توعيته بمصادر البيئة من حوله، في صورة ألعاب تعليمية الكترونية مبسطة.

منهج التعلم الذاتي A self-learning:

تعرف الباحثة منهج التعلم الذاتي إجرائياً كما يلي: منهج التعلم الذاتي هو أن يتعلم الطفل ذاتياً بحيث يستكشف ويصل الي المعلومة بنفسه من خلال اللعب.

ثانياً: الاطار النظري

المحور الأول: الالعاب الالكترونية: تعتبر طريقة التعلم باستخدام الالعاب من أبرز الطرائق المناسبة لتعلم المتعلمين علي اختلاف مستويات أعمارهم، فمن خلالها يصبح للمتعلم دور ايجابي يتميز بكونه عنصراً نشطاً وفعالاً في عملية التعلم، كما أنه يتعلم من خلالها بعض المفاهيم العلمية والمهارات (هدي عبد الفتاح، ٢٠١٠: ١٥).

مفهوم الالعاب الالكترونية:

هناك العديد من التعاريف الخاصة بالألعاب الالكترونية والتي ترتبط بإكساب الطفل المفاهيم والمهارات المختلفة، وفيما يلي عرض لأهم هذه التعريفات:

يعرف أحمد سالم (٢٠٠٦) الالعاب الالكترونية بأنها أحد اساليب استخدام الكمبيوتر في التعليم حيث يتم فيه دمج عملية التعليم باللعب في نموذج ترويحي تعليمي بهدف إثارة وتشويق المتعلمين لتنمية مهاراتهم واتجاهاتهم نحو موضوعات معينة (أحمد سالم، ٢٠٠٦: ٢٧٩).

كما يعرفها الربيعي وآخرون (٢٠٠٤) بأنها برمجيات تهدف الي المزج بين التعلم والترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، كما تحتوى الألعاب التعليمية

علي مادة علمية يفترض عرضها مسبقاً علي التلاميذ فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم أو المهارات، فلا يتمكن التلميذ من إنجاز اللعبة بنجاح إلا من خلال فهمه وتطبيقه وإتقانه للمفاهيم والمهارات التي تم تدريسها (الربيعي وآخرون، ٢٠٠٤: ٢٢٥).

يتضح من التعريفات السابقة أهمية الالعاب في عملية التعلم وفي إكساب الطفل العديد من المفاهيم والمهارات والسلوكيات في اطار ترفيهي ممتع، ويمكننا تعريف الألعاب الكترونية إجرائياً بأنها: مجموعة من الأنشطة الموجهة والمنظمة الكترونياً تكسب الطفل العديد من المعلومات والمفاهيم والسلوكيات، وتدفعه الي مزيد من البحث والاطلاع بطريقة ذاتية تتسم بالمتعة والتشوق.

فوائد الألعاب الالكترونية للطفل:

لقد أصبحت الالعاب الإلكترونية من أهم الركائز التي يعتمد عليها المنهج التعليمي كوسيلة تعليمية مساعدة في التعلم لأطفال الروضة، ويمكن تحديد الفوائد التي أجمع عليها عدد من التربويين فيما يلي:

- توفير التسلية والمتعة للمتعلمين من جميع الأعمار خلال عملية التعلم وهو ما تفتقده الطرق التقليدية.
- تساعد علي الاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول واستخدامها في مواقف جديدة.
- المشاركة الايجابية والفعالة في الحصول علي الخبرة.
- تقدم استراتيجيات تعليمية جديدة للمعلم لمعالجة الفروق الفردية فمستوياتها تناسب معظم المتعلمين.

- تستخدم في مراحل التعليم المختلفة بدءاً من مرحلة رياض الاطفال لتنمية مفاهيم لغوية، علمية، رياضية، صحية، مهارات حياتية. وهذا ما أكدته دراسة آمورى وآخرون (Amory,et,1999)، ووسيترم (Westrom,2002) أن الألعاب الكمبيوترية توفر للأطفال والكبار فرص للتعلم الايجابي عن طريق التجريب والاكتشاف أثناء اللعب كما يمكن عن طريق الالعاب تقديم المفاهيم والمهارات بشكل يسمح بالتعامل معها والتعرف عليها بشكل جيد.
- تخلق مواقف أقرب للممارسة الحياتية اليومية يمكن للمتعلمين القيام بأدوار حقيقية يعالجون فيها المشكلات الفعلية التي تواجههم أثناء الحياة اليومية.(أمل سويدان، ٢٠٠٧: ١٧٧) (طارق عامر، ٢٠٠٧: ١٣٣) (ابراهيم الفار، ٢٠٠٤: ٢٣٠:٢٢٨) (أحمد قنديل، ٢٠٠١: ١٧) (Griffiths,2004,48).

أظهرت العديد من الدراسات مثل دراسة (عبيدان، ٢٠٠٥) ودراسة (Sedighian,ket,2001) ودراسة (ROSAS,et,2003) الى وجود أثر إيجابي للألعاب الالكترونية التعليمية على بقاء أثر التعلم، كما أظهرت أن الألعاب الإلكترونية يمكن تطبيقها علي مختلف المراحل الدراسية بدءاً من مرحلة الحضانة ورياض الأطفال. أشارت دراسة (Mohammad Ridwan Othman,Glen2007) الى دور الالعاب التعليمية الإلكترونية في دعم العملية التعليمية وتوفير التغذية المرتدة الفورية. كما أكدت دراسة أحمد الصواف (٢٠٠٨) الي الاهتمام ببرمجيات الالعاب التفاعلية التعليمية ومدي تأثر الأطفال بهذه الألعاب. وأوصت دراسة ايناس البصال(٢٠٠٨) بالبحث حول فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى الاطفال الموهوبين. كما

أوصت دراسة الحربي (٢٠١٠) الى عدد من التوصيات منها تفعيل طريقة التدريس باستخدام الالعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم الرياضيات وبأهمية تضمين محتوي مناهج طرائق التدريس الخاصة بالمملكة السعودية موضوعات تتعلق بالألعاب التعليمية الإلكترونية وتطبيقاتها التربوية، وأهمية تقديم دورات تدريبية ومعارض تعليمية للمعلمين والمشرفين لتوعيتهم بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كطريقة لتعليم المتعلمين وكيفية اختيارها واستخدامها في التعليم.

خصائص الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة:

تتعدد الخصائص التي تميز الألعاب الالكترونية وهى كالآتي:

أشارت العديد من الدراسات الي بعض الأسس التربوية التي لابد أن تتسم بها الألعاب الالكترونية منها دراسة (محب محمود كامل الرافعي، ٢٠٠٠: ٧٤) (فارعة حسن محمد، ١٩٩٩: ٦١) (مني جابر رضوان، ٢٠٠٨: ٦٣-٦٥) يمكن إيجازها فيما يلي:

- تساعد الألعاب الالكترونية علي زيادة مستوى الدافعية للتعلم من خلال توافر عنصر الاثارة والمتعة بخلاف الطريقة التقليدية في التعلم.
- تسمح للمتعلم بتقويم ذاته أثناء ممارسة اللعبة والمحاولة والخطأ حتي الوصول الى الاستجابة الصحيحة بنفسه.
- تجسد الواقع بما تعرضه من مواقف تمس حياة الطفل دون تشويه.
- تقوم المعلمة بدور المرشدة والموجهة لعملية التعلم وبالتالي يتعلم الطفل ذاتياً.

- الأسس والمعايير التي تراعيها معلمة الروضة في استخدام الألعاب التعليمية:
- يقع على عاتق معلمة الروضة مسؤولية اختيار البرمجيات المناسبة لقدرات الاطفال وحاجاتهم واهتماماتهم، والتي تساعد علي تحقيق أهداف المنهج وتسهم في تحقيق النمو المتكامل للطفل، مما يتطلب ضرورة معرفة المعلمة لمواصفات البرمجيات المناسبة لأطفال الروضة:
- أن تتضمن معلومات أو قيم مرغوبة تخلو من الأخطاء العلمية
- بسيطة يسهل التعامل معها وتتضمن تغذية راجعة فورية وتكون مناسبة لمستوي النمو المعرفي للأطفال
- تتميز الصورة بالرسوم والألوان والمؤثرات والحركة
- أن تدعم أهداف المنهج ونواتج التعلم (دليل المعلمة،٢٠١٢: ٤٤:٤٥).
- تحديد الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها بمساعدة الحاسوب كخطوة أولي.
- تحديد معارف المتعلمين السابقة لأنواع التعلم المقصودة
- تنظيم وتوزيع الوقت الرسمي المتوفر للتدريس في الجدول الزمني اليومي (محمود الحيلة، ٢٠٠١: ٣٣٥).

يري باسينج وايدن (Passing& Eden,2005) أن من شروط تصميم اللعبة المقدمة لطفل الروضة في عملية التعلم:

- أن تكون سهلة اللعب.
- أن تكون مبهجة للأطفال.

- أن تحتوي علي قواعد بسيطة.
- أن تقدم اللعبة مفهوماً أو مفهومين علي الأكثر من خلالها. (Passing& Eden,2005:286- 291)

استراتيجية الالعاب التعليمية المحوسبة: ان استخدام الالعاب التعليمية المحوسبة في مجال التعليم يدمج عملية التعليم باللعب في نموذج ترويحي يتباهى الاطفال من خلاله ويتنافسون للحصول علي بعض النقاط ككسب ثمين، ومن خلال هذه الاستراتيجية تضيف الالعاب التربوية عنصر الاثارة والدافعية للطفل، ومما يرفع من قيمة الالعاب انها تغطي العديد من مجالات المناهج وتقدم تعلماً موجهها لتنمية بعض المهارات الخاصة، كما انها حافز للمعلم كي يقوم بتدريس المفاهيم والمبادئ والاجراءات باستراتيجيات ابداعية منتجة، وعليه ينبغي علي المعلم المستخدم لاستراتيجية التدريس بمساعدة الحاسوب من خلال تطبيق أسلوب الالعاب التربوية أن يراعي الخطوات التالية:

- تحديد الاهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها بمساعدة الحاسوب كخطوة أولي
- تحديد معارف المتعلمين السابقة لأنواع التعلم المقصودة، للعمل علي فرزهم كمجموعات متجانسة في معارفها أو خبراتها المنهجية.
- اختيار البرامج المحوسبة منطقياً وعملياً.
- اختيار وتحضير المواد والخدمات المتنوعة المساعدة للتدريس بالحاسوب.
- تنظيم وتوزيع الوقت الرسمي للتدريس في الجدول اليومي بحيث يسمح باستخدام الحاسوب دون معارضة تذكر مع أنشطة أخري.

تحديد أساليب التقييم والتغذية الراجعة لكفاية تحصيل المتعلمين للتعلم المطلوب (سحر توفيق وجيهان لطفي، ٢٠١٣: ٧٣:٧٤).

أنواع الألعاب الالكترونية: تنقسم الألعاب الالكترونية الى مجموعة من الألعاب التي تعتمد علي الصوت والحركة والمؤثرات الصوتية التي تبهر الطفل وتدخل الى نفسه البهجة وهى كالاتي:

١) ألعاب تعليمية قصصية أو كرتونية.

٢) ألعاب فكرية لتقوية الملاحظة والتركيز لدى الطفل.

٣) ألعاب تعتمد على صراع البقاء وهذا النوع يكون عنيفاً ويعتمد علي تجميع أكبر عدد من النقاط.

٤) ألعاب تعتمد علي استراتيجيات حربية وهذا لمراحل متقدمة بالعمر (داليا بقلاوة، ٢٠٠٩: ٣١٦).

٥) أما عبد الفتاح العيسوي فيقسم الألعاب الالكترونية الى أربعة أنواع وهي (الألعاب الحركية– وألعاب الحواس– والألعاب اللفظية– والألعاب العقلية). (عبد الفتاح العيسوي، ١٩٩٨ ١٣٥–١٣٦)

٦) وتصنف الألعاب الالكترونية التعليمية الي– التصنيف علي أساس الأهداف (فهناك ألعاب تهدف الي تنمية الجانب المعرفي والبعض الأخر يهدف إلي تنمية الجانب المهارى وبعضها يهدف إلي تنمية الجانب الوجداني)

٧) وتضيف أميرة محمد (٢٠٠٨) اللعب الثقافي: والذي يعتمد علي النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف على العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة برامج التلفاز أو المسرح.

٨) اللعب الفني: يتمثل في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي، ومن النشاطات المعبرة عن هذا اللعب: الرسم والتلوين (أميرة علي محمد، ٢٠٠٨: ١٧١-١٧٩).

المحور الثاني: منهج التعلم الذاتي:

يعتمد هذا المنهج علي اسلوب التعلم الذاتي الذي يركز علي النشاط الذاتي للأطفال أنفسهم، حيث يتفاعل كل طفل ويتعامل مع الألعاب التربوية الهادفة المتوافرة في بيئته التربوية والتي تساعده علي اكتشاف قدراته وتنميتها بما يتناسب مع نمط النمو الخاص به، والتعلم الذاتي يعني أن الطفل يتعلم بذاته وأن ما يحركه هو حاجاته الذاتية للتعلم وهو يمثل التعلم المفيد والفعال الذي يناسب أطفال هذه المرحلة (هدي حسين، ٢٠٠٦: ٣٢).

مفهوم التعلم الذاتي:

تعرفه مني جاد (٢٠١٢) بأنه منهج يقوم علي مجموعة من الخبرات التربوية المتكاملة المترابطة داخل وخارج مؤسسات رياض الأطفال وفق أهداف تربوية منشودة، والتي تحقق في مجملها النمو المتكامل الشامل المتوازن للطفل (مني جاد، ٢٠١٢: ٢٨١).

وتعرفه زمزمي (٢٠٠٠) بأنه مجموعة منظمة من الخبرات التربوية المتميزة بالمرونة، التي تراعى عقيدة المجتمع، وثقافته، وخصائص النمو الانساني للطفل، مصاغة علي شكل وحدات تعليمية مشوقة بناءً علي اهتمامات وميول الأطفال، وترتبط ببيئتهم وأمو حياتهم، وتلبي احتياجاتهم الجسمية والنفسية، والاجتماعية، بما يحقق الأهداف التربوية لرياض الأطفال بأبعادها المعرفية، والوجدانية، والمهارية" (زمزمي، ٢٠٠٠: ٩).

كما يتضح مما سبق أن منهج التعلم الذاتي مجموعة من الخبرات تلبي احتياجات الطفل فى البحث والتجريب والاستكشاف ترتبط ببيئة الطفل وتزوده بالمعلومات التي تعمل علي نموه بصورة متكاملة يقوم فيه الطفل بدور ايجابي ونشط في حصوله على المعلومة بنفسه.

خصائص ومميزات منهج التعلم الذاتي:

يعتمد هذا المنهج علي اسلوب التعلم الذاتي الذي يركز علي النشاط الذاتي للأطفال أنفسهم بحيث يتفاعل كل طفل ويتعامل مع الألعاب التربوية الهادفة المتوافرة في بيئته التربوية والتي تساعده علي اكتشاف قدراته وتنميتها بما يتناسب مع النمو الخاص به (مني جاد، ٢٠١١: ٢٥٨).

كما يشير زكريا الشربيني (٢٠٠٩) أن التعلم الذاتي في رياض الأطفال هو ما يقوم به الطفل من نشاطات تعليمية وبالتجاوب مع اهتماماته وميوله، بقصد تنمية استعداداته وإمكاناته، وتحقيق التفاعل الناجح مع بيئته ومجتمعه، وذلك بإتاحة الحرية للطفل ان يلاحظ ويتلمس الأشياء ويراقب، ويفكر، ويحلل، ويسأل، ويخوض التجارب إلي أن يصل إلي الحقائق بنفسه عن طريق اقتران التعلم بالعمل والمتعة بالفائدة (زكريا الشربيني، ٢٠٠٩: ٢٩).

وتضيف عبير صديق (٢٠١٥) أن من مميزات منهج التعلم الذاتي، أنه يوضح بالتفصيل لمعلمة الروضة كيفية ممارسة دورها التربوي، فيساعدها علي إضفاء الجو العائلي الأليف علي غرفة التعلم، فتهتم بمشاعر كل طفل وتهيئ له الفرص للتعبير عن مظاهر الفرح والغضب، وتساعده علي التحكم بها والتعبير عنها بشكل مقبول اجتماعيا، مضيفه أن دور معلمة الروضة التوجيه والتخطيط للعملية

التربوية في غرفة التعلم بحيث يكون الطفل نفسه هو محور العملية التربوية وتكون هي المنظمة لهذه الدوافع والحوافز، حيث إنه في هذه الحالة تضطر معلمة المنهج الذاتي أن تعد للطفل الانشطة التي تساعده علي تنمية واستخدام قدراته الشخصية، والتعلم بالأسلوب الذي يتناسب مع تفكيره وإدراكه (عبير صديق، ٢٠١٥: ٣٠).

الملامح الفنية لمنهج التعلم الذاتي: أجمع عدد من التربويين (جيهان لطفي، ٢٠١١: ١٧٥:١٧٦) و(أمنية الألفي، ٢٠١٤: ١٠٢: ١٠٤) و(عبير صديق، ٢٠١٥: ٣٢: ٣٣) على العديد من الملامح الفنية للمنهج وهي:

- الطفل هو القائم بالتعلم.
- الطفل يعلم نفسه ذاتيا.
- المنهج يشمل مجالات متعددة.
- المنهج يقوم علي اللعب، البحث، الاستكشاف، الحرية في اختيار الالعاب التربوية والانشطة.
- المعلمة توفر البيئة الغنية بالوسائل والمصادر التعليمية المختلفة.
- المنهج يقوم علي الممارسة والتعامل المباشر مع الانشطة.

مجال مفاهيم الصحة والامان:

لكي تتم التوعية الصحية بصورة سليمة لابد من أن تبدأ من مراحل مبكرة في حياة الانسان، اذ أن مرحلة الطفولة مرحلة هامة في حياته، حيث تتشكل فيها الصفات الاولي لشخصيته وتتحدد اتجاهاته وميوله، وتتكون الاسس الاولية لتكوين مفاهيمه التي تتطور مع تطور حياته (سعدية بهادر:١٩٨٧، ١٥–١٦).

ويمكن اكساب الطفل في هذه المرحلة الكثير من المعلومات والمعارف الصحية وكثير من المعلومات التي تحميه من المخاطر والحوادث التي قد يتعرض لها سواء في المنزل أو الروضة أو الشارع، فحاجة الطفل الي الحماية من أخطار الحوادث ترتبط ارتباطا شديدا بحاجاته النمائية للحركة واللعب التي ترتبط بدورها بحاجته الي الكشف والمعرفة وحب الاستطلاع (فوزية دياب: ١٩٨٩، ٨٣).

كما يحتاج الطفل الي الحياة السليمة التي تتحقق بالوقاية والتقوية والحصانة، منعاً للوقوع في المرض، ويتطلب ذلك توفير غذاء صحي متكامل يتناسب مع سن الطفل وحالته الصحية، وتوعية الطفل شيئاً فشيئاً بعناصر الغذاء الصحي المتكامل، وتدريب الطفل علي ممارسة القواعد الامنية لسلامته من الاخطار. (عواطف ابراهيم، ١٩٨٧: ٦).

المفهوم الصحي: هو استنتاج عقلي يتوصل اليه الطفل عندما يستخلص الصفات أو العناصر المشتركة لعدد من الحقائق التي تتعلق بظاهرة صحية، ويعطي هذا الاستنتاج اسماً أو مصطلحاً أو كلمة للتعبير عنه (صفاء احمد، ٢٠١٠: ١٦٥). كما يعرفه محمود همام عبد ا لطيف وآخرون (٢٠١٠) بأنه مجموعة المفاهيم الصحية البسيطة وغير المتخصصة والتي ينبغي أن يكون الفرد ملماً بها دون أن يكون متخصصاً قي المجال الطبي. لكي يتمتع بصحة جيدة طوال حياته. وتتمثل في هذه الدراسة في الغذاء الصحي السليم– النظافة الشخصية– ممارسة الرياضة– صحة الفم والاسنان. (محمود همام عبد ا لطيف وآخرون، ٢٠١٠: ١٢١)، ولذلك فالمفاهيم تمثل بنية معرفية أساسية لطفل الروضة للتعامل مع بيئته حيث إن الطفل في سن الرابعة يبدأ في بناء مفاهيم أكثر تعقيداً عما يمكن من قبل ويرتكز فهمه لهذه المفاهيم

علي ما يراه ويبصره في بيئته. (عواطف ابراهيم، ١١٩٢: ١٢). وقد أكدت دراسة كلا من (فراج، ١٩٩٩) ودراسة (عرفات، ١٩٩٩) ودراسة (حاتم يوسف، ٢٠٠٦) علي أهمية الثقافة والمفاهيم الصحية في تنمية الوعي الصحي، واكساب المتعلمين صورة واضحة عن التربية الصحية (عبده ٢٠٠٣).

أهداف تعلم المفاهيم الصحية تبعاً لمنهج التعلم الذاتي:

يهدف مجال الصحة والأمان لطفل الروضة الي تنشئة طفل متكامل النمو من جميع النواحي العقلية والانفعالية والجسمية والاجتماعية من خلال:

- تدريب الطفل علي ممارسة العادات الصحية السليمة (بنظافة الجسم والشعر- نظافة غذائه من التلوث- نظافة الفم والأسنان- نظافة ملبسه- حماية بيئته من التلوث).
- تدريب الطفل علي وقاية نفسه من أخطار البيئة من خلال (كيفية وقاية نفسه من العدوي- أضرار اللعب الحادة- تعريفه بمصادر الخطر في البيئة من حوله).

وفي هذا الصدد فقد أوصت دراسة كلا من مد الله(٢٠٠٦) ودراسة أفاجا (Afaga,1987) بإجراء دراسات تبحث عن مدي تضمين المفاهيم الصحية والممارسات الصحية الصحيحة وحث الطلبة علي تطبيقها، في المناهج التي تقدم لهم ولمراحل عمرية مختلفة، بدء اً برياض الاطفال حتي التخرج من المعاهد والجامعات.

مجالات الوعي الصحي: تتعدد مجالات الوعي الصحي وأماكن التوعية الصحية التي حصرها الخبراء والمتخصصين وفيما يلي عرض لمجالات تهم طفل الروضة ومنها:

١) **الاسرة:** تقع المسئولية علي المنزل والاسرة، الا أن المنزل لا يستطيع بمفرده أن يربي بكفاءة، لذا وجب آلا يقتصر الوعي الصحي علي الاسرة فقط بل هي مسئولية مشتركة لكل المؤسسات حيث يشترك المجتمع والروضة والقائمين على العملية التعليمية مع الاسرة لتنمية الوعي الصحي وعوامل الامان من الاخطار المحيطة بالطفل (محمد عبد الخالف وعصمت عبد المقصود، ١٩٨٧: ٧٩).

وتضيف صفاء احمد (٢٠١٠) الى أنه بإمكان الاسرة تدريب صغارها علي اتباع سلوكيات صحية مثل تنظيف الاسنان وغسل الايدي قبل وبعد الاكل وعدم استخدام أدوات الآخرين فهي التي تفرض العادات والاتجاهات الصحية (صفاء احمد، ٢٠١٠: ١٨٢) فالآباء ملاحظون من قبل الصغار كقدوة يحتذي بها (Shuck, 1997, 130)، وعندما يلتحق الطفل بالروضة تكون اتجاهاته نحو الصحة قد تشكلت بواسطة والديه (محمد المتوكل، ٢٠٠٣: ٧٥).

٢) **الروضة:** يحتاج طفل الروضة الي الحياة السليمة التي تتحقق بالوقاية والتقوية والحصانة منعاً للوقوع في المرض، ويتطلب ذلك توفير غذاء صحي متكامل يتناسب مع سن الطفل وحالته الصحية، وتوعية الطفل شيئاً فشيئاً بعناصر الغذاء الصحي المتكامل، وتدريب الطفل علي ممارسة القواعد الأمنية لسلامته من الأخطار (عواطف ابراهيم، ١٩٨٧: ٦).

ومن الدراسات التي أكدت علي أهمية تصميم برامج تسعي الي توعية وتعليم الطفل بمفاهيم الامن والسلامة دراسة(Maria,1995) ودراسة (Jons, 2006) ودراسة (Showalter, 2007) ودراسة (عبد

السلام، ٢٠٠٩) والتي يجب إكسابها للأطفال من خلال منهج مقترح يعمل علي وقايتهم وسلامتهم من المخاطر التي قد يتعرضون لها.

ومن هنا يتضح دور كلا من الاسرة والروضة في تنمية الوعي الصحي للطفل الي جانب توعيتهم بعوامل الامن والسلامة، ولذا وجب علي معلمة الروضة تقديم المفاهيم الصحية والسلوكيات الايجابية، وتدريبه علي ممارسة القواعد الامنية التي تحميه من الاخطار التي من الممكن ان يتعرض لها في البيئة المحيطة به، من خلال التنوع في تقديم الوسائط التعليمية بما يحفز الطفل الى التعلم الفعال، وسوف يهتم البحث الحالي بدراسة فاعلية الالعاب الالكترونية في اكتساب الاطفال مفاهيم مجال الصحة والامان بالروضة. وقد أظهرت نتائج دراسة حنان حسين (٢٠٠٧)فعالية البرنامج الصحي المقترح في زيادة الوعي الصحي للأطفال من خلال من خلال الانشطة الفعالة والمشاركة الايجابية للأطفال.

لذا فإن نجاح الانشطة الصحية مرهون بنوعية المعلمة وإخلاصها لعملها وليس من الواقعية في شيء أن نتوقع من المعلمات أن يدربوا الغير علي عادات لم يعتادوا عليها هم أنفسهم، ولذلك يجب إعطاء أقصي الاهتمام للتدريب علي التثقيف الصحي أثناء الاعداد الاولي للمعلمات وأثناء الخدمة وذلك لضمان نجاح وتنفيذ برامج تعليم الصحة (سمية عبد الحميد، ١٩٩٠: ٢١١).

ثالثاً: الدراسات السابقة:

قامت الباحثة بعرض الدراسات السابقة وتقسيمها الي محورين وهما:

المحور الاول: دراسات تناولت تنمية بعض المفاهيم الصحية وعوامل الامن والسلامة لدي الاطفال.

دراسة عواطف إبراهيم (١٩٩٠) والتي استهدفت توعية أطفال الحضانة بالتغذية السليمة، والقواعد الصحية، طبقت هذه الدراسة علي أطفال الروضة وأمهاتهم ومعلمات الروضة، تم عمل مسح اجتماعي للثقافة الصحية لمعلمات الروضة التابعة لوزارة الشؤون الاجتماعية ولأمهات الأطفال المقيدين بالروضة في القطاع الريفي والحضري للكشف عن قصور وعيهن الغذائي، واستخدمت الدراسة مقياس الكشف عن الثقافة الصحية والتربوية عند الامهات المقيدين بالروضة، مقياس تقويم أداء معلمات الروضة في عملهن اليومي مع الاطفال، إعداد وسائل تعليمية تضمنت (أغاني- تمثيليات- قصص) تسهم في التوعية الصحية، وقد أظهرت النتائج وجود تدني في مستوي معرفة معلمات رياض الاطفال حول هذه المجالات وانتشار مفاهيم خطأ.

دراسة مصطفي قاسم (١٩٩٨) استهدفت الدراسة زيادة الوعي الصحي للطلاب بالأمراض المعدية والطفيلية، بأساليب النظافة الشخصية، وبنظافة المدرسة وحمايتها، وبصحة البيئة، طبقت الدراسة علي عينة عشوائية من تلاميذ المدرسة قوامها ١٥ طالب بمدرسة المشتل الاعدادية بالفيوم، واستخدمت الدراسة مقياس الوعي الصحي لدي أطفال المدارس، أظهرت النتائج زيادة الوعي بالأمراض المعدية وزيادة الوعي بأساليب النظافة الشخصية، وزيادة الوعي بنظافة المدرسة وحمايتها، وزيادة الوعي بصحة البيئة.

دراسة محمود همام عبد الطيف (٢٠١٠) استهدفت الدراسة التعرف علي المفاهيم الصحية لدي الطفل وضرورة حث الطفل علي

معرفتها والا لمام بها حيث تساعده علي اتباع عادات صحية سليمة والتعرف علي الغذاء الصحي السليم لنمو الطفل، اعتمدت الدراسة علي المنهج المسحي، وطبقت علي طلاب المدارس الاعدادية وبلغ عددهن (٣٧٧) طالب وطالبة بإدارة كفر الشيخ، واستخدمت الدراسة استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية ببين عينة الذكور والاناث في مدي اكتساب بعض المفاهيم الصحية المقدمة من خلال المسرح، أوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بالمفاهيم الصحية ومنها الغذاء الصحي، والنظافة الشخصية، وممارسة الرياضة، والفم والاسنان، وغيرها من المفاهيم الصحية التي تعمل علي تزويد الطلاب بمعلومات صحية تعينهم علي أن يكونوا بصحة جيدة.

دراسة ايمان الصافوري (١٩٩٩) استهدفت الدراسة بناء برنامج لتنمية الوعي الصحي وتوفير عوامل الأمان لطفل الروضة قائم علي الأنشطة التربوية المتكاملة وقياس فعاليته، طبقت الدراسة علي عينة من أطفال روضة السادات بالجيزة وبلغ عددهم ١٨٠ طفلاً للمجموعة التجريبية و ١٨٠ طفلاً للمجموعة الضابطة، واستخدمت الدراسة مقياس الوعي الصحي المصور لطفل الروضة ومقياس عوامل الامان للطفل واستبيان موجه لأولياء الامور، اشتمل البرنامج المقترح علي عدد من الوحدات تهدف الي تزويد الطفل ببعض المفاهيم الصحية السليمة وكيفية وقايته من الاخطار ووقايته من الامراض وتنوع البرنامج ما بين أنشطة فنية وحركية وموسيقية وأنشطة أسرية، أظهرت النتائج فعالية استخدام البرنامج المقترح في تنمية الوعي الصحي وعوامل الامان لصالح التطبيق البعدي.

دراسة ماجدة عقل صابر وفاطمة عبد الفتاح (٢٠٠٢) استهدفت الدراسة التعرف علي تأثير برنامج التربية الحركية علي الوعي الصحي لأطفال الروضة، طبقت الدراسة علي عينة من الاطفال قوامها ١٥٠ طفل وطفلة بمحافظة طنطا القاهرة، واستخدمت الدراسة اختبار رسم الرجل لجود إنف– هاريس للذكاء،مقياس المستوي الاجتماعي والاقتصادي للأسرة المصرية، مقياس الوعي الصحي المصور، برنامج التربية الحركية المقترح، أظهرت النتائج فعالية البرنامج المقترح ومساهمته في تنمية الوعي الصحي لصالح التجريبية.

دراسة تابسيم وبيج Tabassum& Baig(٢٠٠٢) استهدفت الدراسة تحديد الاسباب الكامنة وراء عمل الاطفال والتعرف علي المشكلات الصحية الناجمة عن عمل الاطفال، وطبقت الدراسة علي عينة قوامها ١٠٥ طفل من الاطفال العاملين، واستخدمت الدراسة استبيان ذو اسئلة تنصب علي العمل وعادات الاكل والصحة، وأشارت النتائج أن الاطفال العاملين ليس لديهم وقتاً كافياً لتناول الطعام أثناء العمل، كما أن الاطفال يعانون من نقص في التغذية ويتعرضون لكثير من المخاطر الصحية أثناء العمل وذلك لقلة خبرتهم وضعف أجسامهم، أظهرت النتائج علي ضرورة دعم هؤلاء الاطفال ولابد من وجود طريقة وسياسة والتعرف علي أي التغذية المناسبة لحاجاتهم وتوفير الدعم المادي وفرص التعليم.

دراسة حنان علي حسنين محمد (٢٠٠٧) استهدفت الدراسة تنمية الوعي الصحي لدي أطفال الشوارع بالمؤسسات الإيوائية، طبقت الدراسة علي عينة قوامها ٣٠ طفلاً من المراحل العمرية (٨–١٢) لأطفال الشوارع بالمؤسسة الإيوائية بالجيزة،استخدمت الدراسة المنهج التجريبي

باستخدام القياس القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة، استخدمت الدراسة مقياس الوعي الصحي وتم تطبيق البرنامج المقترح والذي تضمن محاور منها النظافة الشخصية، الغذاء الصحي، السلوك القوامي،الجانب الوقائي والاسعافات وتضمن البرنامج أنشطة تمثيل مسرحي، تدريبات فردية، ألعاب، تسجيلات، أظهرت النتائج فعالية البرنامج المقترح وترجع الباحثة ذلك الي تنوع انشطة البرنامج وجاذبيتها والمشاركة الايجابية لهم.

دراسة حمودة (٢٠٠٣) استهدفت الدراسة الي التعرف علي فعالية برنامج في التربية الأمانية، لتنمية سلوك الحذر من أخطار المنزل والروضة والشارع لدي أطفال الروضة، وطبقت الدراسة علي عينة قوامها ٦٤ طفل وطفلة تتراوح أعمارهم من ٥-٦ سنوات وزعوا بالتساوي الي مجموعتين تجريبية وضابطة، طبقت الدراسة برنامج التربية الأمانية واختبار تحصيلي عن سلوكيات الحذر وبطاقة ملاحظة سلوكيات الحذر وأشارت النتائج الي فعالية البرنامج في إكساب أطفال الروضة سلوكيات الحذر من أخطار المنزل والروضة والشارع.

دراسة Himle& Miltenberger(2004) استهدفت الدراسة بحث أثر تعديل سلوك الآباء للحد من حدوث الاصابات غير المتعمدة لأطفالهم في اكتساب أطفالهم لسلوكيات ومفاهيم الأمن والسلامة، طبقت الدراسة من عينة قوامها (٦١) طفل تتراوح أعمارهم من ٤-٧ سنوات وأسرهم، واستخدمت الدراسة ثلاث فيديوهات أحدهما مسجل للأطفال عينة الدراسة وهم يتفاعلون في غرفة تمثيلية لمخاطر المنزل وآخر لأطفال لا ينتمون لعينة الدراسة يتفاعلون مع المخاطر، وثالث عن تطور الاطفال، أظهرت النتائج الي وجود علاقة بين تحقيق الآباء

لوسائل الأمن والسلامة بالمنزل واكتساب أطفالهم لسلوكيات الحذر من أخطار المنزل والروضة والشارع.

دراسة Jons (2006) استهدفت الدراسة تصميم برنامج يسعي الي تعليم مفاهيم السلامة من الحريق، وتكونت العينة من ١٤(طفل تتراوح أعمارهم من ٣-٦ سنوات منهم ٥ أطفال معاقين عقليا و٦ أطفال معاقين سمعيا و٣ ذوي تأخر شديد في التحصيل وضعف صحي عام) استخدمت الدراسة في برنامج مفاهيم السلامة من الحريق واختبار سلوكيات السلامة من الحريق وأشارت النتائج الي وجود فروقاً دالة احصائيا بين متوسطات درجات العينة علي اختبار سلوكيات السلامة من الحريق في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.

دراسة Showalter(2007) استهدفت الدراسة بحث طرق تنمية مهارات الأمان الشخصي لدي الاطفال، طبقت الدراسة علي عينة قوامها ٤٠ طفل في سن الحضانة وحتي الصف الثالث وآبائهم، واستخدمت الدراسة الادوات التي تمثلت في تنفيذ مشروع تدريبي يتكون من خمس ساعات دراسية تقدم لعينة الدراسة من الاطفال وساعتين للآباء،أسفرت النتائج عن تقديم منهج مقترح يعمل علي وقاية الاطفال وسلامتهم من المخاطر التي يتعرضون لها.

تعقيب علي دراسات المحور الاول:

بعد استعراض البحوث والدراسات السابقة التي وردت بالدراسة، يمكننا استخلاص وتحليل بعض النقاط الآتية:

مما سبق يتضح اهتمام أهداف العديد من الدراسات بإعداد برامج لتنمية المفاهيم الصحية والتثقيف الصحي ومفاهيم الامن والسلامة لطفل الروضة، ومن هذه الدراسات دراسة عواطف ابراهيم (١٩٩٠) ودراسة

مصطفي قاسم (١٩٩٨) ودراسة ماجدة عقل (٢٠٠٢) بزيادة الوعي الصحي للأطفال والوقاية من الامراض،ودراسة همام عبد الطيف (٢٠١٠)ود راسة ايمان الصافوري (١٩٩٩) دراسة Himle& Miltenberger(2004) والتي استهدفت أهمية التعرف علي المفاهيم الصحية وضرورة حث الطفل علي معرفتها، وأهمية تزويد الطلاب بالمعلومات الصحية، بينما أهتمت العديد من الدراسات بأهمية اكتساب الطفل مفاهيم الامن والسلامة مثل دراسة.(2006) Jons

كما أظهرت نتائج هذه الدراسات فاعلية برامج تنمية المفاهيم الصحية وعوامل الامان لطفل الروضة ومساهمتها في توعية الطفل بالغذاء الصحي والنظافة الشخصية ونظافة الفم والاسنان، وكيفية الوقاية من الاخطار والامراض التي يتعرضون لها،وقد أكدت كلا من حمودة (٢٠٠٣) ودراسة Showalter(2007)علي أهمية إكساب الطفل سلوكيات الحذر من أخطار المنزل والروضة والشارع.

وقد استفادت الباحثة من أهداف وأنشطة ونتائج هذه الدراسات فيما يلي:

١) تحديد معايير مفاهيم مجال الصحة والامان لطفل الروضة بالاستعانة بالدراسات السابقة ومعايير منهج التعلم الذاتي.

٢) ضرورة تصميم ألعاب مشوقة تقدم للطفل هذه المفاهيم والمعلومات الصحية الأمانية بصورة بسيطة ومشوقة.

٣) اعداد مقياس مصور لمفاهيم الصحة والامان يناسب طفل الروضة

٤) تزويد الطفل بالمعلومات الصحية والأمانية بصورة بسيطة ومشوقة.

٥) الاستفادة من انشطة البرامج في الدراسة الحالية.

دراسات تناولت توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية الجوانب المختلفة لدي الاطفال:

دراسة صفاء أحمد محمد (٢٠١٠) استهدفت الدراسة تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة من خلال الالعاب التعليمية، طبقت الدراسة علي عينة قوامها (٦٢) طفل وطفلة من اطفال روضة الرياض بالفيوم وتراوحت اعمارهم ما بين ٥-٦ سنوات مقسمة الي مجموعتين (ضابطو وتجريبية)، استخدمت الدراسة اختبار رسم الرجل لقياس الذكاء (لجودإنف) استمارة المستوى الاجتماعي والاقتصادي اعداد عبد العزيز الشخص، برنامج المفاهيم الصحية والذي تكون من محاور منها (صحة الجسم والحواس، التغذية الصحية، الامراض الشائعة في الطفولة، قواعد الامن والسلامة)، دليل المعلمة، أظهرت النتائج فاعلية الالعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية للطفل والتي تنوعت ما بين ألعاب اللوحات، وألعاب البطاقات، وألعاب حل الالغاز، ألعاب كمبيوتر. ويرجع التحسن في أداء الاطفال لعدة عوامل منها طبيعة الالعاب التعليمية التي تم اختيارها في ضوء اهتمامات الطفل، اختيار موضوعات المفاهيم الصحية من بيئة الطفل، تثير اهتماماته وتساؤلاته والتي تمثل حاجة ماسة لمعرفتهم واشباع حب الاستطلاع لبيئته.

دراسة منال السيد يوسف (٢٠٠٨) استهدفت الدراسة اعداد برنامج قائم علي الانشطة التعليمية في تنمية الوعي المروري لطفل الروضة، طبقت الدراسة علي مجموعة من أطفال المستوي الاول برياض الاطفال بلغت (٦٠) طفلاً، استخدمت الدراسة مقياس الوعي المروري للأطفال برياض الاطفال، أظهرت النتائج وجود قصور في مناهج رياض الاطفال

في معالجة لموضوعات ومعايير الوعي المروري اللازمة لأطفال هذه المرحلة، وعلي ضوء نتائج الدراسة التجريبية التي أظهرت فعالية البرنامج المقترح في تنمية الوعي المروري للأطفال توصي الدراسة بما يلي: اعداد مقرر لرياض الاطفال يتناول المفاهيم الصحية والبيئية.

دراسة جيهان لطفي ومنال الخولي (٢٠١٣) استهدفت الدراسة التعرف علي أثر تطبيق البرنامج التدريبي باستخدام الحاسب قائم علي مفاهيم الامن والسلامة للمعاقين عقلياً، طبقت الدراسة علي عينة من الاطفال المعاقين بالمستوي الثاني بفصول التهيئة بمدارس التربية الفكرية بالطائف، استخدمت الدراسة المقياس المصور لمفاهيم الامن والسلامة، مقياس لمهارات حل المشكلات، البرنامج التدريبي باستخدام الحاسب الالي قائم علي مفاهيم الامن والسلامة، أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في الاداء علي اختبار مفاهيم الامن والسلامة المصور فممارسة الاطفال لأنشطة جديدة ومتنوعة في مجال الامن والسلامة ساهم في ادراك الطفل لمواقف الخطر ومعوقات الامن والسلامة التي يمكن مواجهتها، وكيف يمكن اتباع السلوك المناسب لتجنبها مما أدي الي تفوق المجموعة التجريبية.

دراسة اسماعيل سعود (٢٠١٢) استهدفت الدراسة التعرف علي أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لد ي أ طفال رياض الاطفال، طبقت الدراسة علي عينة قوامها ٥٦ طفلا وطفلة من رياض الاطفال بالبادية الشمالية الشرقية، اختيرت هذه الشعب عشوائياً، استخدمت الدراسة برمجية الحاسب الآلي الذي اشرف علي تصميمه

الباحث وينقسم البرنامج الي جزأين هما مجموعة الحروف والكلمات والصور بصورة لعبة تعليمية تم تصميمها علي برنامج Microsoft (Office) و(Power Point 2003) كما استخدمت الدراسة البرنامج التعليمي والذي تكون من مجموعة من الانشطة التربوية مصممة بطريقة اللعب والتخيل، اختبار التخيل، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعات لصالح التجريبية التي تعلمت بالألعاب التعليمية المحوسبة، وأوصت الدراسة بالتوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعلم والتعليم برياض الاطفال، وأن تتبني وزارة التربية والتعليم انتاج برمجيات حاسب آلي تعليمية تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات وموجهي المقررات ومدرسيها، وإجراء دراسات أخري للتعرف الي تأثير الألعاب التعليمية المحوسبة وفاعليتها في المراحل الدراسية المختلفة.

تعقيب على دراسات المحور الثاني:

تناولت دراسات المحور الثاني توظيف الألعاب التعليمية في تنمية العديد من المفاهيم والمهارات المختلفة التي تساعد علي تنمية بعض جوانب النمو للطفل: فقد استهدفت بعض الدراسات مثل دراسة صفاء احمد محمد (٢٠١٠) والتي تشابهت معها الدراسة الحالية، في توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم الصحية للطفل، كما تشابهت دراسة جيهان لطفي ومنال (٢٠١٣) ايضا مع الدراسة الحالية والتي أهتمت بتوظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الامن.

كما استخدمت بعض الدراسات الادوات الاتية والتي استفادت منها الدراسة الحالية. مثل دراسة اسماعيل سعود (٢٠١٢) والتي قامت بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية ببرنامج (Power Point) ودراسة

دراسة جيهان لطفي ومنال (٢٠١٣) والتي اعدت اختباراً مصورا لتنمية مفاهيم الامن والسلامة، ودراسة دراسة صفاء احمد محمد (٢٠١٠) والتي صممت اختباراً لبيان أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة كما شملت أنشطة البرنامج لهذ الدراسة علي (ألعاب اللوحات- وألعاب البطاقات- وألعاب حل الألغاز- وألعاب الكمبيوتر).

ومن حيث نتائج الدراسات فاتفقت نتائج دراسات المحور الثاني في فعالية الألعاب في التنمية المعرفية عامة والمفاهيم الصحية ومفاهيم السلامة والامان للطفل لهذا يهتم البحث الحالي بدراسة فعالية الألعاب الإلكترونية في اكتساب الاطفال بعض مفاهيم مجال الصحة والامان.

رابعاً: إجراءات الدراسة:

نعرض فيما يلي الاجراءات التي اتبعت في الدراسة الحالية من العينة والأدوات المستخدمة، ووصف لإجراءات الدراسة يتضمن التطبيق العملي والمعالجات الاحصائية.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة الحالية المنهج التجريبي Experimental Method لمناسبته لطبيعة الدراسة، وذلك باستخدام التصميم التجريبي: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وتم القياس القبلي والبعدي لكل من المجموعتين.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة من الروضة الثالثة بمحافظة المجمعة بالمملكة العربية السعودية في العام الدراسي ١٤٣٥/ ١٤٣٦هـ، حيث

كانت الباحثة مشرفة علي طالبات التدريب الميداني للمستوي (الثامن)، وبلغت عينة الدراسة (٢٨) طفل وطفلة مجموعة تجريبية و(٢٦) طفل وطفلة مجموعة ضابطة، تتراوح أعمارهم من ٥-٦ سنوات، تم تقسيم الاطفال الي مجموعتين متكافئتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة.

تجانس عينة البحث:

تم ايجاد التكافؤ بين عينة البحث (التجريبية والضابطة).

المستوي الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للعينة:

للوصول الي التكافؤ بين أفراد العينة في المجموعتين لهذا المتغير اختارت الباحثة أفراد العينة من روضة ومحافظة واحدة ومجتمع واحد يمتاز بالتقارب في المستوي الاجتماعي والاقتصادي والثقافي.

الجنس:

تم أخذ عينة الدراسة ولم يتم تحديد الفروق بين الجنسين.

المعلومات السابقة:

للتحقق من التكافؤ بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة فيما يتعلق بالمعلومات السابقة في مفاهيم الصحة والأمان تم استخدام اختبار (ت) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي علي ابعاد مقياس المفاهيم الصحية والأمانية والدرجة الكلية، للطفل ومدي إلمامهم بها، لمعرفة مدي تكافؤ المجموعتين قبلياً في المعلومات السابقة والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (١)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية

البعد	التطبيق	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	الدلالة الاحصائية
العادات الصحية	المجموعة التجريبية	٢.٥٤	٠.٩٩	٥٢	٠.١٤٩	غير دالة
	المجموعة الضابطة	٢.٥٨	١.٠٣			
مفاهيم الأمن والسلامة	المجموعة التجريبية	٢.٢٩	٠.٨٩	٥٢	٠.٣٩٢	غير دالة
	المجموعة الضابطة	٢.١٩	٠.٨٥			
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية	٤.٨٢	١.٤٧	٥٢	٠.١٢٩	غير دالة
	المجموعة الضابطة	٤.٧٧	١.٥١			

يتضح من نتائج الجدول رقم (١) إلي عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي علي بعد مقياس العادات الصحية الامن والسلامة والدرجة الكلية للمقياس بين أطفال المجموعة التجريبية والضابطة، وهذا يشير الي تكافؤ المجموعتين في التطبيق القبلي للمقياس، أي تكافؤ المجموعتين في المعلومات السابقة المتضمنة بقائمة أهداف مجال مفاهيم الصحة والأمان.

أدوات الدراسة: تم استخدام الأدوات التالية:

- المقياس المصور لمفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة. (اعداد الباحثة)
- برنامج الألعاب الكترونية المقترح. (اعداد الباحثة)
- مقياس مفاهيم الصحة والامان لطفل الروضة: للتأكد من تنمية وعي الاطفال بمفاهيم الصحة والامان وتطبيق هذه المفاهيم علي أطفال

الروضة تم تصميم مقياس مصور لمفاهيم الصحة والامان وفقاً للخطوات الآتية:

- الهدف من المقياس: يهدف المقياس الي قياس مدي تنمية وعي الطفل بمفاهيم الصحة والامان.
- تحديد جوانب المقياس:
- وقد استعانت الدراسة بعدد من الدراسات والابحاث العلمية ومنهج التعلم الذاتي لإعداد المقياس المصور دراسة ماجدة عقل (٢٠٠٢) ودراسة Himle & Miltenberger(2004)، ودراسة Jons (2006)، وقد تم تحديد قائمة مفاهيم الصحة والامان من المنهج المطور، وتم توزيع اسئلة المقياس علي هذه المفاهيم المراد قياسها.

جدول (٢)

توزيع أسئلة المقياس علي أبعاد مفاهيم

مجال الصحة والأمان

م	أبعاد المقياس	عدد الاسئلة	رقم الاسئلة
١	تنمية العادات الصحية السليمة	١٠	١-١٠
٢	تنمية مفاهيم الأمن والسلامة	١٠	١١-٢٠
	المجموع	٢٠	

إعداد المقياس:

تحديد نوع المقياس:

نظراً لعدم قدرة طفل الروضة علي القراءة والكتابة، فقد تم استخدام أنماط مختلفة من المقاييس الموضوعية تعتمد جميعها علي المفردات المصورة (مني جاد، ٢٠٠١: ٣٥). وصمم المقياس مصوراً ليثير انتباه

الطفل ولا تجعله يمل من الاجابة عنه، كما روعي ان تكون الصور معبرة عن بنود واسئلة المقياس بحيث لا توحي للطفل بالإجابة.

تحديد نوع مفردات المقياس: تم اختيار عدة أنماط من المقاييس الموضوعية لاستخدامها في إعداد المقياس وحسب طبيعة أبعاد المقياس، وهذه الأنماط هي:

- مقياس الصواب والخطأ ويقصد به وضع علامة ما علي الصورة التي تدل علي الاجابة الصحيحة من بين اجابتين.
- مقياس الاختيار من متعدد ويقصد به وضع علامة ما علي الصورة التي تدل علي الاجابة الصحيحة من بين أكثر من صورة.
- مقياس التصنيف ويقصد به وضع دائرة حول الاشياء التي تنتمي مجموعة معينة وفقاً لمعيار تحدده الباحثة.
- مقياس المزاوجة أو المقابلة، ويقصد به وصل خط بين صورتين بينهما علاقة.

صياغة مفردات المقياس:

تم صياغة مفردات المقياس وتم مراعاة ما يلي:

ان تكون كل مفردة مرتبطة بمعظم مفاهيم الصحة والامان والمتضمنة بقائمة منهج التعلم الذاتي، وقد بلغ عدد الاسئلة بالمقياس في صورته الاولية (٢٣) سؤال.

صياغة تعليمات المقياس:

- يطبق المقياس فردياً.
- يمنح درجة واحدة لكل سؤال من أسئلة المقياس.
- سهولةووضوحتعليمات المقياس بحيثتشير الي الهدف من المقياس.

الصورة الأولية للمقياس:

تم عرض المقياس في صورته المبدئية علي مجموعة من المحكمين في مجال مناهج رياض الاطفال وتكنولوجيا التعليم، للتأكد من صلاحية المقياس وابداء الرأي حول مدي مناسبة صياغة الاسئلة لأهداف المقياس، ومدي مناسبة أسئلة المقياس الي المفاهيم المصورة.

الصورة النهائية للمقياس:

ملحق (١) قامت الباحثة بإجراء بعض التعديلات في ضوء آراء المحكمين والخبراء بمجال رياض الاطفال وتكنولوجيا التعليم، وقد بلغ عدد اسئلة المقياس بعد التعديل (٢٠) سؤالاً موزعة على المفاهيم الفرعية لكل بعد وتم اجراء بعض التعديلات في ضوء آرائهم من حيث (دمج احد مفاهيم مجال الصحة، وضوح تفاصيل الصور بالمقياس.

نظام تقدير الدرجات وطريقة التصحيح:

تكون المقياس من ٢٠ مفردة ويتم الاجابة بالطرق الآتية: (وضع علامة صح علي الصورة الصحيحة- توصيل خط بين كل صورتين بينهما علاقة).

ويتم تقدير درجات المقياس المصور بحيث تعطي درجة واحدة لكل اجابة صحيحة، وصفر في حالة الاجابة الخاطئة.

تحديد زمن المقياس:

تم تجريب المقياس عل عينة من الأطفال غير عينة البحث تكونت من (٢٨) طفل وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٥- ٦) سنوات للوقوف علي زمن المقياس، سهولة عباراته، وضوح الصور، تبين من نتيجة التجربة الاستطلاعية أن الزمن المناسب للمقياس (٤٠) دقيقة.

المعاملات العلمية للمقياس:

أولاً: صدق المقياس: تم حساب صدق المقياس بما يلي:

- **صدق المحكمين:** تم عرض المقياس علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في مناهج رياض الاطفال وتكنولوجيا التعليم، وقد تم اجراء التعديلات في ضوء مقترحاتهم، حيث اتفق المحكمين علي مناسبة أسئلة المقياس ومناسبة أهدافه، وأصبح عدد مفردات المقياس ٢٠ مفردة بعد اجماع المحكمين، أي تأكد صدق المقياس (ملحق٣).
- **الاتساق الداخلي للمقياس:** تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس، حيث قامت الباحثة بتطبيقه علي عينة قوامها ٢٨ طفل وطفلة من مجتمع البحث ومن غير عينة البحث الاصلية للبحث، وقد تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس، والجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس ككل

ابعاد المقياس	معاملات الارتباط
الصحة	٠.٦٦**
الامان	٠.٦٨**

** دالة عند ٠.٠١

يتضح من الجدول ان قيم معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس دالة احصائيا عند مستوي ٠.٠١مما يدل علي الاتساق الداخلي للمقياس وبالتالي المقياس يتمتع بدرجة عالية من الصدق.

ثانياً: ثبات المقياس:

- تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام التجزئة النصفية سبيرمان بروان
- حيث بلغ معامل الثبات لمحور (الصحة) (٠.٧٨٤).
- وبلغ معامل الثبات لمحور الأمان (٠.٧٥٣).

إعداد برنامج الالعاب الالكترونية المقترح في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة:

يتكون البرنامج من مجموعة من الالعاب الالكترونية والتي تهدف الي تنمية مفاهيم صحية وأمانيه لطفل الروضة وتم تقسيم الالعاب الالكترونية الي العاب متنوعة صحية وأمانيه، في صورة تطبيقات تفاعلية (قصة إلكترونية، فنية، أنشودة تعليمية)تسهم في تنمية الطفل صحياً وأمانياً.

وروعي في تصميم هذه الالعاب مناسبتها لطفل الروضة وان تتوافق مع ما يثير انتباههم وتشوقهم، وقد تم عرضها علي المحكمين والذين اتفقوا علي مناسبتها للطفل وعلي سهولة استخدامها من جانب الطفل دون المساعدة.

فلسفة برنامج الالعاب الالكترونية:

تلعب الألعاب الالكترونية دوراً فعالاً ومهماً في مرحلة الروضة من حيث قدرتها علي تنمية العديد من المفاهيم المرتبطة بالمرحلة، حيث يتلقى الطفل التعليم في خطوات صغيرة عن طريق الكمبيوتر فيقدم له أسئلة متتالية يستجيب لها فور استجابته يري ما يبين صحة إجابته، ويقدم له التعزيز الفوري لكل خطوة يجتازها الطفل، كما يعمل علي تقديم

محاولات عديدة في حالة الخطأ، هذا بالإضافة الي التغذية الراجعة (سحر توفيق وجيهان لطفي، ٢٠١٢: ٩٣:٩٢).

ولقد توصلت نتائج دراسات كلا من فاتن عبد اللطيف (٢٠٠١) ودراسة عاطف عدلي فهمي (٢٠٠٢) الي ان تجريب الانشطة الاثرائية علي اطفال الروضة قد أثبت كفاءة هذه الانشطة في تنمية المفاهيم والسلوكيات الصحية لطفل الروضة، ولذلك لابد من عملية التثقيف الصحي للطفل حيث أنها تعتبر عملية تربوية هامة ليس الهدف منها مجرد نشر المعلومات فحسب، بل تهدف الي اثارة الطفل ليكتسب سلوكا صحيا سليما ويجب الاهتمام به لوقايته من المشاكل الصحية في المناطق المتقدمة والنامية علي حد سواء.

أسس وضع البرنامج القائم علي الالعاب الالكترونية:

- أن يكون مناسباً لخصائص الطفل ومستوي نضجه.
- أن يتناسب محتوي البرنامج مع معايير مفاهيم مجال الصحة والامان.
- أن يتناول موضوعاته اهتمامات الطفل وتثير فيه الرغبة الي التعلم والدافعية
- أن يحقق البرنامج الهدف منه وهو تنمية مفاهيم الطفل من النواحي الصحية والأمانية.
- أن يتعلم الطفل ذاتياً، أي يحصل علي المعلومة بنفسه.
- أن يكون محتواه مشوقا وممتعا للطفل.
- ان يكون منوعا يقدم المعلومات بشكل غير ممل
- ان يجسد المفاهيم المجردة الي مفاهيم محسوسة بسيطة يسهل ادراكها.

الأهداف العامة للبرنامج: تم اشتقاقها من أهداف مفاهيم مجال الصحة والأمان بالمنهج المطور الذاتي.

جدول (٤)

أهداف مجال مفاهيم الصحة والأمان

البعد الأول: تنمية العادات الصحية السليمة.	يميز بين أنواع الطعام الصحي وغير الصحي
	يتعرف عناصر الوجبة الغذائية المتكاملة.
	يحافظ علي النظافة الشخصية، مثل(غسل اليدين–الحفاظ علي نظافة الملابس– التخلص من الفضلات– استخدام الادوات الشخصية– غسل الاسنان).
	يمارس العادات الصحية السليمة، مثل (الرياضة– الغذاء– الراحة– النظافة).
	يميز بين أدوات النظافة الشخصية والعامة، مثل (الفرشاة– الفوطة– سلة المهملات– المكنسة).
	يميز بين البيئة النظيفة والبيئة غير النظيفة.
	يعي أساليب الوقاية من الامراض والعدوي.
البعد الثاني: تنمية مفاهيم الأمن والسلامة	يتعرف علي مصادر الخطر والكوارث وكيفية التعامل معها.
	يتعرف علي مصادر الخطر التي قد يتعرض لهافي الروضة مثل (التدافع علي الدرج–التحرك من غرفة الى أخري–التعامل مع الادوات والخامات).
	يدرك السلوك الخطأ الذي قد يعرض حياته للخطر، مثل(مخالفة القواعد والتعليمات– التعامل مع الاشياء الخطيرة كسوائل التنظيف والكهرباء).
	يتعرف علي الاسعافات الأولية البسيطة.
	يعرف قواعد وآداب المرور وطرق تطبيقها.

محتوي البرنامج: يتكون البرنامج من (٢٠) لعبة الكترونية، كل لعبة تشير الي هدف من أهداف مفاهيم مجال الصحة والأمان الموجودة بمنهج التعلم الذاتي برياض الاطفال.

وقد قامت الباحثة بالاطلاع علي الدراسات والبحوث والمراجع العلمية، مما ساعدها في ترجمة محتوي البرنامج الي مجموعة من الالعاب الالكترونية، وتم عرضها علي مجموعة من المحكمين والخبراء بمجال رياض الاطفال،و المناهج وتكنولوجيا التعليم، للتعديل أو الحذف أو الاضافة في البرنامج المقترح. وقد تم الاخذ بآراء الاساتذة المحكمين للبرنامج ومحتواه والألعاب الالكترونية بالتنوع في تقديم الألعاب بحيث لا تقتصر علي نوع واحد فقط من الألعاب وتم بالفعل التنوع بالبرنامج ما بين قصة الكترونية، انشودة، فنية، لعبة تفاعلية (ملحق رقم ٢)

تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية:

اعتمد إعداد البرنامج الحالي علي برامج بسيطة منها برنامج Power Point من حزمة برامجMicro Soft Office لإعداد العروض التقدمية، برنامج الرسام Paint من حزمة البرامج المساعدة لنظام تشغيل Windoes لمعالجة الصور، وبرنامج Movie Maker لضبط وتحويل صيغة الصوت. حيث ساعدت هذه البرامج مجتمعة في انتاج قصص مصورة الكترونية سهلة في عرضها وتجذب انتباه الاطفال، كما ساعدت في انتاج ألعاب الكترونية تفاعلية في استطاعة الطفل التعامل معها.

تطبيق البرنامج:

تم تطبيق برنامج الألعاب الالكترونية علي (٢٨) طفل وطفلة (مجموعة تجريبية) و(٢٦) طفل وطفلة (مجموعة ضابطة)، تراوحت أعمارهم (٥-٦) سنوات وتم تطبيق البرنامج يومين في الاسبوع (الأربعاء والخميس)، بواقع (٤٠) دقيقة لمدة شهر ونصف، يتضمن البرنامج بعدين رئيسيين وهما (تنمية العادات الصحية السليمة) والبعد الثاني

(تنمية مفاهيم الأمن والسلامة) ويتضمن كل بعد رئيسي بعض المفاهيم الفرعية حيث يتم تقديمهم من خلال مجموعة من الألعاب الالكترونية.

نماذج من الالعاب الالكترونية في مجال الصحة والامان: (يمارس العادات والسلوكيات الصحية السليمة).

لعبة صحتك في أسنانك:

الأهداف السلوكية: بعد الانتهاء من النشاط يستطيع الطفل أن:

- يمارس اللعبة الالكترونية بسهولة.
- يحافظ علي نظافة أسنانه بشكل يومي.
- يذكر أسماء الاطعمة المفيدة لصحته.
- يميز الطعام والمشروبات الغير صحية والتي تضر أسنانه وصحته.
- يتعرف الطفل علي مهنة طبيب الاسنان.

تقديم اللعبة:

توضح المعلمة قواعد ممارسة اللعبة الإلكترونية (صحتك في اسنانك)، للطفل وتترك الطفل يمارس اللعبة ذاتياً دون تدخل، تحتوي اللعبة علي ثلاث صور تحمل الصورة الاولي صورة رمزية للسنة القوية يقوم الطفل بالضغط علي السنة القوية والتي توصله الي الصور الثلاث تحمل سنة تفرش أسنانها، والصورة الأخرى تحمل سنة ضعيفة ومتباكيه، والصورة الثالثة تحمل الفواكه والخضروات المفيدة، يقوم الطفل بالضغط علي الصورة الاولي (السنة التي تفرش أسنانها) والتي توصله الي صورة بها ثلاث اختيارات (طفل قوي يفرش أسنانه، طفل يقوم بالاستحمام، طفل يستخدم المكنسة) فعندما يختار الطفل الذي يفرش أسنانه يصفق له باجتياز هذه المرحلة، واذا ضغط علي صورة أخري تظهر له الاستجابة

الخطأ، وللتكرار يقوم الطفل بالضغط علي السنة القوية والتي تعيده الي الصورة الاولي ليختار صورة اخري لطفل يحمل الخضروات والفواكه ويقوم بالضغط عليها لتوصله الي اختيار العادات الصحية في الطعام للمحافظة علي صحة أسنانه فيختار ويميز الغذاء الصحي والذي يعطى الاستجابة الصحيحة للطفل، واذا أختار عكس ذلك يعتبر اختياره خطأ، ثم يعاود تكرار اللعبة للضغط علي صورة السنة المتباكية والتي توصله الي ثلاث اختيارات (طبيب الاسنان– رجل المطافئ– النجار) ليختار الطفل صاحب المهنة التي تعالج السنة التي تأذت من الطعام الغير صحي.

التقويم: أمام الطفل بطاقتان طفل يفرش أسنانه وطفل أسنانه مسوسة يختار الطفل الصورة الصحيحة ويلونها.

يمارس العادات الصحية السليمة: (لعبة عمر والغذاء)

الأهداف السلوكية:

- ان يصغي الطفل للقصة.
- ان يعدل الطفل سلوكه الخاطئ اقتداء ببطل القصة.
- يتبع الطفل قواعد المرور.
- يستعمل عناصر متنوعة في وجباته.

تقديم اللعبة:

توضح المعلمة قواعد ممارسة اللعبة الإلكترونية (قصة عمر والغذاء)، للطفل وتترك الطفل يمارس اللعبة ذاتياً دون تدخل، يقوم الطفل بالبدء باللعبة وهي قصة عمر والغذاء وهي قصة الكترونية يضغط الطفل علي الصورة ليشاهد أحداث القصة بالصوت والصورة تتلخص

أحداث القصة "في الطفل عمر الذي يمارس مجموعة من العادات الصحية السليمة مثل النوم مبكرا الاستيقاظ مبكراً، غسيل الاسنان يومياً الالتزام بالصلاة في مواعيدها،يتبع قواعد المرور بالشارع، ولكنه غير ملتزم بشرب الحليب والوجبات الصحية فيذهب الي روضته ويشعر بالتعب والإرهاق الشديد، وعندما تسأله المعلمة تعرف سبب تعبه فتذكره وهو وأصدقائه بشرب الحليب الذي يبني الجسم ويقوي عظامنا وتوضح لهم أهمية وجبة الافطار والغداء والعشاء وكيفية التنوع في الوجبات لنحافظ عل صحتنا من الامراض، وبالفعل يصدق عمر كلام معلمته ويذهب مع أمه للسوق ويختار الفواكه والخضراوات واللحم والدجاج والألبان التي تساعد جسمه علي النمو ولايشعر بعد ذلك بأي ارهاق،وفرحت به أمه ووالده كثيراً.

التقويم: تناقش المعلمة الطفل في العادات الصحية السليمة في الغذاء– النظافة (يحافظ علي النظافة الشخصية).

لعبة: الصحة في النظافة:

الأهداف السلوكية:

- يردد الطفل كلمات النشيد بسهوله.
- يستعمل الطفل ارشادات السلامة المتعلقة بنظافة الأذنين، الشعر، واليدين.
- كلمات النشيد:– (الطفل النظيف) من تأليف الباحثة

أنا طفل جميل مرتب ونظيف

أستيقظ عند الفجر بكل أدب ونشاط

مغسلاً أذنيا والوجه ثم يديا (مقتبس)

أتهيأ للصلاة وأنا كلي حماس
أتناول كوب الحليب لأبني جسماً صحياً
أنا أحب روضتي كما أحب معلمتي
فأنا طفل نظيف تحبني وأحبها

تقديم اللعبة: يقوم الطفل بالاستماع الي نشيد (الطفل النظيف) وبينما هو يستمع يقوم بالضغط علي مجموعة من الصور لطفل مرتب ونظيف يضغط الطفل عليه لينقله الي صوره بها طفل يستيقظ من نومه ويقبل يد أمه عندما توقظه، ثم ينتقل الي صورة أخري يتوضأ فيها الطفل، ثم يجلس ويشرب كوب الحليب ثم يذهب الي روضته وهو فرحان محافظاً علي نظافة مكانه وروضته.

التقويم: يقوم الطفل بغناء النشيد مع معلمته وزملائه.

تجربة البحث:

- **القياس القبلي:** تم تطبيق القياس القبلي لعينة البحث لمتغير مفاهيم الصحة والامان لكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من الفترة ١٤٣٦/٥/٦هـ.
- **تطبيق البرنامج المقترح:** تم تطبيق الدراسة علي عينة من أطفال الروضة الثالثة بمحافظة المجمعة بلغ عدد العينة (٢٨) طفل وطفلة للمجموعة التجريبية، و(٢٦) طفل وطفلة للمجموعة الضابطة، وذلك في الفترة ١٤٣٥هـ-١٤٣٦هـ، خلال الفترة من ١٤٣٦/٥/١٣هـ الى الفترة ١٤٣٦/٦/٢٦هـ.

بغرض تطبيق البحث عليهن وتكونت مجموعة البحث من مجموعتين تجريبية وضابطة، يقوم البرنامج بتنمية الجانب الصحي للطفل والقواعد الأمانية لسلامته من خلال برنامج الألعاب الالكترونية

حيث يتسم برنامج الألعاب بالتنوع والبساطة في تقديم الألعاب ومراعياً لميول واهتمامات الاطفال واستغرق تطبيق البرنامج فترة التدريب الميداني حيث استغرق شهر ونصف.

القياس البعدي: تم إجراء القياس البعدي لمفاهيم الصحة والأمان لكلاً من المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك بعد الانتهاء من تطبيق برنامج الألعاب الإلكترونية وذلك في (١٤٣٦/٧/٥هـ).

اجراءات الدراسة:

- تم تحديد الروضة التي تشرف عليها الباحثة (الروضة الثالثة بالمجمعة) والتي يوجد بها عدد مناسب من الأطفال.
- وجود الباحثة كمشرفة في الروضة خلق الالفة بينها وبين الاطفال.
- تم البدء بالتطبيق في الفترة المحددة، كما تم تطبيق الاختبار علي العينة الاستطلاعية من أجل حساب الثبات والتكافؤ، ومدي مناسبة المقياس.
- تم حساب المعاملات العلمية للمقياس (الصدق والثبات).
- تم تحديد عينة الدراسة.
- تم تطبيق المقياس علي المجموعتين، ثم البرنامج الالكتروني المقترح علي مجموعة الدراسة (التجريبية) ثم تطبيق المقياس للمجموعتين.

الاساليب الاحصائية المستخدمة بالدراسة:

- معامل الارتباط لصدق وثبات مقياس المفاهيم الصحية والأمانية.
- التجزئة النصفية سبيرمان.
- اختبار T.test لحساب معامل دلالة الفروق بين المتوسطات.
- مربع ايتا n2.

خامساً: عرض النتائج وتفسيرها:

ينص الفرض الأول "**توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية لصالح التطبيق البعدي**".

جدول (٥)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية

البعد	التطبيق	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	الدلالة الاحصائية	مربع ايتا η2
المفاهيم الصحية	قبلي	٢.٥٤	٠.٩٩	٢٧	١٩.٣٦	٠.٠١	٠.٩٣
	بعدي	٧.٧١	١.٠٥				
مفاهيم الأمن والسلامة	قبلي	٢.٢٩	٠.٨٩		١٧.٠٥	٠.٠١	٠.٩٢
	بعدي	٧.٥٠	١.٢٠				
الدرجة الكلية	قبلي	٢.٤٣	١.٢٠		٣٢.٨٢	٠.٠١	٠.٩٨
	بعدي	١٥.٢١	١.٤٥				

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي علي بعد مقياس العادات الصحية وبعد الامن والسلامة والدرجة الكلية للمقياس لدي أطفال المجموعة التجريبية، وكانت الفروق لصالح التطبيق البعدي..، حيث كانت تلك الفروق عند مستوي دلالة (٠.٠١) وبلغ حجم الأثر (٠.٩٣) لبعد الصحة، و(٠.٩٢) لبعد الامان، و(٠.٩٨) للدرجة الكلية وهي قيم جميعها كبيرة وبذلك يتحقق صحة الفرض.

وبالرجوع الي متوسطات المجموعة التجريبية قبلي وبعدي علي أبعاد المقياس والدرجة الكلية نجد ارتفاع المتوسطات بعدياً علي أبعاد المقياس والدرجة الكلية عن المتوسطات قبل التطبيق، كما نجد حجم تأثير المفاهيم الصحية السليمة جاء أكبر من حجم تأثير بعد الامن والسلامة، مما يدل علي ارتفاع مستوي نمو مفاهيم الصحة للطفل بشكل جيد، ويليها مفاهيم الأمن والسلامة، مما يحقق صحة الفرض الثاني.

ويشير هذا التقدم الذي أحرزه الاطفال في القياس البعدي علي أبعاد المقياس المصور بعد تطبيق برنامج المفاهيم الصحية والأمانية باستخدام الالعاب الالكترونية، الي ان الالعاب الإلكترونية تكسب الطفل الثقة بالنفس والتشويق والدافعية والتعلم ذاتياً، فقد عملت علي تنمية بعد العادات الصحية السليمة من خلال توعيته بالجوانب الصحية في الغذاء والنظافة العامة والشخصية، والمحافظة علي صحة الجسم وسلامته وحمايته من كثير من المخاطر التي قد يتعرض لها الانسان مثل عادة تنظيف الاسنان، ممارسة بعض التمارين الرياضية لما لها من آثار ايجابية علي صحة الفرد، تناول الطعام الصحي وكيفية اعداد وجبات صحية متكاملة.

وكذلك من خلال ممارسته لبعض الالعاب الالكترونية التي تعلمه كيفية مواجهة بعض المواقف مثل الحرائق، الكهرباء، الاسعافات الاولية، وحمايته من مخاطر المنزل، وكذلك اتباع قواعد وارشادات المرور، وبذلك تكون تحققت أهداف كل بعد من ابعاد المقياس المصور، وترجع الباحثة ايضاُ هذه النتيجة الي ان الطفل قبل تطبيق البرنامج كان لا يعي بالوجبات الصحية المتكاملة التي تقيه من الامراض، ولا يستطيع التمييز بين الطعام الصحي وغير الصحي ولا ينوع بوجباته، ويأتي الي الروضة

بوجبات غير مفيدة وهذا يرجع الي عدم توعية الاسرة بالغذاء الجيد للطفل.

كما أثر البرنامج في تعريفه بالمخاطر التي يمكن ان يتعرض لها الطفل في البيئة من حوله، كما ان الطفل اكتسب معلومات وخبرات من ابطال القصص الالكترونية التي تقدم له السلوك بشكل جذاب ومشوق، فقام بعض الاطفال بالفعل بتعديل سلوكهم مثل قصة (عمر والغذاء) والذي اخذه الاطفال كقدوة واحتذوا به وواظبوا علي شرب الحليب.

وقد اتفقت نتائج الدراسة الحالية مع دراسة كل من ابتهاج طلبة (١٩٩٥) وسعاد السيد (٢٠٠١) الي ان البرامج التربوية والصحية المقدمة للطفل أثبتت فاعليتها في اكسابه العادات والسلوكيات الصحية المرتبطة بمواقف الحياة.

وقد اتفقت أهداف دراسات كلاً من محمد محمود الحيلة (٢٠٠١) حمودة (٢٠٠٣) ودراسة Showalter (2007) دراسة محمود همام عبد الطيف (٢٠١٠) ودراسة صفاء احمد محمد (٢٠١٠)، ودراسة جيهان لطفي (٢٠١٣) في توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم الصحية للطفل ومفاهيم الامن والسلامة.

ينص الفرض الثاني "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي علي مقياس مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة (أبعاده والدرجة الكلية) لصالح المجموعة التجريبية**".

جدول (٦)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية

البعد	التطبيق	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	الدلالة الاحصائية	مربع ايتا η2
المفاهيم الصحية	المجموعة التجريبية	٧.٧١	١.٠٥	٥٢	١٨.٥٧	٠.٠١	٠.٩٣
	المجموعة الضابطة	٢.٦٩	٠.٩٣				
مفاهيم الأمن والسلامة	المجموعة التجريبية	٧.٥٠	١.٢٠	٥٢	١٧.١٦	٠.٠١	٠.٩٢
	المجموعة الضابطة	٢.٥٠	٠.٩١				
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية	١٥.٢١	١.٤٥	٥٢	٢٥.٩٢	٠.٠١	٠.٩٦
	المجموعة الضابطة	٥.١٩	١.٣٩				

يتضح من نتائج الجدول رقم (٦) إلي وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطات درجات القياس البعدي علي بعد مقياس العادات الصحية وبعد الامن والسلامة والدرجة الكلية للمقياس بين أطفال المجموعة التجريبية والضابطة، لصالح القياس البعدي. وبلغ حجم الأثر (٠.٩٣) لبعد الصحة، و(٠.٩٢) لبعد الامان، و(٠.٩٦) للدرجة الكلية وهي قيم جميعها كبيرة ويتضح ذلك من مربع ايتا (٠.٩٣) وبذلك يتحقق صحة الفرض. كما نجد ان متوسطات المجموعة التجريبية أعلي من متوسطات درجات المجموعة الضابطة وهذا يدل علي نمو مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة، مما يؤكد فاعلية البرنامج الالكتروني لمفاهيم الصحة والأمان مما يحقق صحة الفرض.

ترجع الباحثة تقدم المجموعة التجريبية عن الضابطة لتدريبها علي برنامج الالعاب الالكترونية والذي ساعد في تنمية المفاهيم الصحية والأمانية للطفل، بما تحتويه من أهداف تعليمية مشتقة من المنهج

المطور (الذاتي) وصممت لها ألعاب الكترونية مناسبة لخصائص واهتمامات طفل الروضة وتقديمها باستراتيجية التعلم الذاتي، مما يثير في الطفل الاستزادة من المعلومات المعطاة والدافعية في التعلم، والوصول الي تعلم المفهوم بيسر وسهوله من خلال العاب الكترونية متنوعة مغلفه بقالب قصصي،فني غنائي، استكشافي، يصحبها مؤثرات صوتية، واستجابة فورية للطفل بالصواب أو الخطأ، مما جعل الاطفال يستوعبونها، كما ويعدلون سلوكياتهم بناءاً علي ما تعلموه. مما يؤكد فاعلية البرنامج الالكتروني في تنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لطفل الروضة. وعلي تحقق أهداف مفاهيم مجال الصحة والأمان بالمنهج المطور الذاتي.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة دراسة صفاء احمد محمد (٢٠١٠) والتي أظهرت نتائجها تقدم المجموعة التجريبية عن الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار مما يدل علي فاعلية البرنامج المقدم للمفاهيم الصحية باستخدام الالعاب التعليمية.

كما اتفقت دراسة عبيد الحربي (٢٠٠٩) ودراسة داليا بقلاوة (٢٠٠٩)مع الدراسة الحالية في تقدم المجموعة التجريبية عن الضابطة، وتم تفسير ذلك بأن الالعاب التعليمية الالكترونية المستخدمة كانت ممتعة ومشوقة للطفل مما جعل الطفل نشطاً وفاعلاً ومتحفزاً للتعلم مما جعل المفاهيم والمهارات عالقة في ذهنه.

نتائج الدراسة:

١) توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي ابعاد مقياس الصحة والأمان والدرجة الكلية لصالح التطبيق البعدي.

٢) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي علي مقياس مفاهيم الصحة والأمان لطفل الروضة أبعاده والدرجة الكلية) لصالح المجموعة التجريبية.

التوصيات:

- الاهتمام بتدريب معلمات رياض الأطفال بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية
- توجيه عناية القائمون علي تطوير مناهج رياض الاطفال لدمج الألعاب الإلكترونية في الوحدات التي تقدم لطفل الروضة.
- التأكيد علي أهمية الوعي الصحي للأسرة والقائمين علي رعاية الطفل وتربيته.

البحوث المقترحة:

- تدريب طالبات رياض الأطفال علي ابتكار تطبيقات تعليمية لطفل الروضة.
- فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مجالات أخري بمنهج التعلم الذاتي برياض الأطفال.
- اعداد برامج للألعاب الالكترونية علي المفاهيم المختلفة لطفل الروضة.
- اجراء دراسات متنوعة عن أثر الالعاب الالكترونية في المراحل التعليمية المختلفة.

المراجع:

- ابتهاج طلبة (١٩٩٥). تأثير برنامج تربية حركية علي المهارة اللغوية والنضج الاجتماعي وسمات الشخصية والادراك الحركي لأطفال الرياض. مجلة علوم الرياضة. المجلد السابع. جامعة المنيا.
- إبراهيم الفار(٢٠٠٤). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي.
- أحمد الصواف (٢٠٠٨). القصة التفاعلية وأثرها علي عمليات ما وراء المعرفة لدي الطفل. ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الرابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية تحت عنوان" تكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربي. في الفترة ١٣-٢٠٠٨/٨/١٤. معهد الدراسات التربوية. جامعة القاهرة.
- أحمد جودت وعادل السرطاوي (٢٠٠٣). استخدام الحاسوب والانترنت في ميادين التربية والتعليم. غزة: دار الشروق.
- أمنية الألفي (٢٠١٤). مناهج رياض الأطفال. الرياض: الرشد.
- أميرة علي محمد (٢٠٠٨). المرجع في الطفولة المبكرة. القاهرة: الدار العالمية للنشر.
- ايمان الصافوري وصفاء فؤاد وآخرون (١٩٩٩). فاعلية برنامج لتنمية الوعي الصحي وتوفير عوامل الأمان لطفل الروضة قائم علي الأنشطة التربوية المتكاملة. المؤتمر العلمي السنوي. كلية التربية جامعة حلوان. تطوير نظم اعداد المعلم العربي وتدريبه مع مطلع الألفية الثالثة.
- إيمان زكي محمد أمين (٢٠١٤). برامج وأنشطة رياض الأطفال. المملكة العربية السعودية: مكتبة الرشد.

- ايناس البصال (٢٠٠٨). بعض المؤشرات المنذرة لظهور الموهبة بين الأطفال في الروضة. رسالة ماجستير غير منشورة. معهد الدراسات العليا للطفولة. جامعة عين شمس.
- جيهان لطفي خديجة بصفر(٢٠١١). طرق تدريس رياض الأطفال في ضوء معايير الجودة. الرياض: مكتبة الرشد.
- جيهان لطفي ومنال الخولي (٢٠١٣). أثر برنامج تدريبي باستخدام الحاسب الآلي قائم علي مفاهيم الأمن والسلامة في الذكاء الوجداني ومهارات حل المشكلات لدي الأطفال المعاقين عقلياً (القابلين للتعلم). مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس. العدد التاسع والثلاثون. الجزء الاول. يوليو.
- خالد طايع مد الله (٢٠٠٤). المفاهيم البيئية والصحية في مناهج العلوم للمرحلة المتوسطة في السعودية. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة اليرموك. عمان.
- داليا محمود بقلاوة (٢٠٠٩). الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الابداعي. مؤتمر التدريب الإلكتروني وتنمية الموارد البشرية يومي١٢- ١٣ أغسطس.
- دليل المدرب (٢٠١١). المادة التدريبية للمنهج المطور لرياض الاطفال: حقي ألعب واتعلم وابتكر. وزارة التربية والتعليم. مشروع تحسين التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة. كلية رياض الاطفال. جامعة القاهرة.
- زكريا الشربيني (١٩٨٨). المفاهيم العلمية للأطفال. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
- سحر توفيق وجيهان لطفي (٢٠١٥). الألعاب التعليمية لطفل الروضة. عمان: دار المسيرة.

- سحر توفيق وسمير أحمد أبو العيون (٢٠١٤). تعليم المفاهيم والمهارات العلمية لتلاميذ الصفوف الاولي. الرياض: مكتبة الرشد.
- سعاد السيد ابراهيم (٢٠٠١). فاعلية برنامج تربية حركية مقترح في تنمية بعض القيم الاخلاقية لدي مرحلة ما قبل المدرسة. رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية الرياضية. جامعة طنطا.
- سعدية بهادر (١٩٨٧). برامج تربية أطفال ما قبل المدرسة بين النظرية والتطبيق. القاهرة: الصدر للطباعة.
- شيرين علي جاد وآخرون (٢٠١٢). النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. دليل المعلمة. القاهرة: وزارة التربية والتعليم.
- صفاء أحمد محمد (٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس. المجلد الرابع. العدد الرابع. جامعة الفيوم.
- عبيد بن مزعل بن عبيد الحربي (٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية علي التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات.
- عبير صديق (٢٠٠٩). فاعلية الألعاب التعليمية في إكساب المعاقين سمعياً في رياض الأطفال بعض المفاهيم الرياضية. مجلة الطفولة. العدد الثالث. المؤتمر الدولي الخامس كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- عفاف أحمد عويس (٢٠٠٨). التأهيل النفسي والتربوي لذوي الاحتياجات الخاصة بناء علي نظرية الذكاءات المتعددة. ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الدولي السادس بعنوان "تأهيل

ذوي الاحتياجات الخاصة لرصد الواقع. معهد الدراسات التربوية. جامعة القاهرة.

- عواطف ابراهيم (١٩٩٠). الثقافة الصحية في برامج الحضانة. المؤتمر السنوي الأول للطفل المصري تنشئته ورعايته.
- عواطف ابراهيم (١٩٩٢). نمو المفاهيم العلمية وطرق رياض الأطفال. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
- فارعة حسن محمد (١٩٩٩). الألعاب الاكاديمية وتدريس الجغرافيا. دراسات في مناهج وتكنولوجيا التعليم. القاهرة: عالم الكتب.
- فوزية دياب (١٩٨٩). نمو الطفل وتنشئته بين الاسرة والحضانة. القاهرة: مكتبة النهضة.
- ماجدة صبحا (١٩٨٨). التربية الصحية في المدارس. اليونسكو. دائرة التربية والتعليم. معهد التربية.
- محمد ابراهيم الدسوقي(٢٠٠٣). الألعاب التعليمية الإلكترونية. مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة. مجلة تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة. المؤتمر العلمي السنوي التاسع. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم. جامعة حلوان.
- محمد الحيلة (٢٠٠٢). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- محمد عبد المتوكل (٢٠٠٣). تطوير التربية الصحية في مناهج العلوم في الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في اليمن. رسالة دكتوراه. كلية التربية. جامعة صنعاء.
- محمد محمود العطار (٢٠٠٣). أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة الطفولة والتنمية. المجلس العربي للطفولة والتنمية. المجلد ٣. العدد ١٢.

- محمود همام عبد الطيف (٢٠١٠). المفاهيم الصحية التي يمكن للمسرح المدرسي أن يكتسبها لطالب المرحلة الاعدادية (١٢-١٥) سنة. بحث منشور. جامعة عين شمس. معهد الدراسات العليا للطفولة.

- مني جاد(٢٠١٢). أهداف وفلسفة المنهج الجديد. دليل المعلمة. القاهرة: وزارة التربية والتعليم.

- نجلاء السيد علي الزهار (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم علي الوحدات التعليمية المتكاملة لتنمية عوامل الصحة والسلامة لدي طفل الروضة. مجلة دراسات الطفولة.

- هدي ايوب حسين (٢٠٠٦). فاعلية المنهج المطور لرياض الأطفال بدولة الامارات العربية المتحدة في تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال. رسالة ماجيستير. معهد الدراسات العليا للطفولة. جامعة عين شمس.

- هدي قناوي(٢٠١٤). الطفل وألعاب الروضة. الدمام: مكتبة المتنبي.

- **Afaga,L.(1987). Discrepancies Between Students Health Education Knowledge and Health Practice Curriculum Research and Development Group.Honolulo (ERIC Document Reproduction Service NO306511).**

- **Amory, Another (1999). The Use of Games as an Educational Tool: Identification of Appropriate Game Type and Gam Element. British Journal of Educational Technology. VOI. 30.**

- **Eglesz, Denes; Fekete, Istvan; Kiss, Orhidea E. & Izso, Lajos (2005). Computer Games. are Fun? On Professional Games and Players Motivations. Educational**

Media International, VO1.42. NO.2. June. pp.117-124.

- Griffiths M. (2002). Benefits of Videogames, Journal of Mental Retardation and Developmental Disabilities. Vol.17. No. 4. pp. 332-336.
- Passing, D. & Eden,S. (2000). Improving Flexible Thinking in Deaf and Hard of Hearing Children with Virtual Reality Technology. American Annals of Deaf Vol.1. 145. No.3. pp. 286-291.
- Rosas, R; Nussbaum, M; Cumsille,p; Marianov V: Correa. M; Flores, p; Grau,V.; Lagos, F.and Lopez, X(2003). Beyond Nintendo: Design and Assessment of Educational Video Game for the First and Second Crade Students. Elsevier B.V. Vol. 40(1). 71-9. Retrieved, 2L9L2008. From http://www.sciencedirect.com.
- Sedighian, K et al. (2001). Can Educational Computers Games Help Educator Learn About the Psychology of Learning Mathematics in Children?. Paper Presented at 18th Annual Meeting of the International Group for the Psychology of Mathematics Education -the North American Chapter Florida. U SA. pp.1-8.
- Westrom, M. & Shaban, A. (2002). Cognitive Learning Outcomes of an Instructional Microcomputer Game,Kuwait University. Educational Journal. Vol.16. No.64. pp.11-26.