المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال

مستخلص الدراسة:

سعت الدراسة الحالية لتعرف وتحديد المهارات اللغوية اللازم تضمينها في البرمجيات الالكترونية المقدمة للأطفال، وفق المهارات اللغوية الأربع (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة) بعد تحليل كل منها إلى عدد من المهارات الفرعية والأنشطة الدالة عليها وذلك لتكون معياراً يمكن تصميم وانتقاء البرمجيات في ضوئه وذلك لضمان شموليته اوفاعليتها في تحقيق أهدافها، وبيان الجوانب التي يمكن الاستفادة منها لدعم الأنشطة الأخرى التي يقدمها المربي لتحقيق التكامل المنشود.

وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحليل محتوى الأدبيات العلمية، بما فيها من الكتب والدراسات السابقة المتعلقة بالمهارات اللغوية التي يمكن أن يكتسبها الطفل إذا ما أتيحت له الظروف المواتية. وقد توصلت الدراسة لمجموعة من المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الالكترونية المقدمة للأطفال. وقد ناقشت الباحثة هذه النتائج، وقدمت عدد من التوصيات والمقترحات ذات الصلة.

كلمات مفتاحية: اللغة – البرمجيات – طفل

Summary of the study

The current study aimed to build a list of linguistic skills proposed to be included in the programs for children. This list is based on four main skills: listening، talking، reading and writing

This list was formed to be a standard to create and assign educational programs based upon it، in order to ensure their comprehensiveness and effectiveness in achieving their expected goals، and highlight the aspects that can be integrated in selected programs to support other activities provided by the ……. to achieve desired skill development.

The researcher followed descriptive analytical method، for analysis of content of previous literature and studies related to linguistic skills، which can be acquired by child، if he/she had proper supportive conditions. Consequently، the researcher tried to determine and enlist linguistic skills that could be provided in educational interactive linguistic child-oriented programs The researcher discussed the results، and made a number of relevant recommendations and proposals.

الإطار العام للدراسة:

المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، فهي مرحلة حاسمة تؤثر في شخصيته ونموه بشكل عام. ولأهمية هذه المرحلة أكد المربون على ضرورة العناية بها، وتوفير بيئة تربوية ملائمة تساهم في إشباع حاجات الطفل وتنشيط قدراته، وتحفيز مواهبه إلى أقصى حد ممكن.

وتنبع أهمية رياض الأطفال كمؤسسة تربوية من أهمية المرحلة ذاتها، ففيها يكتسب الطفل العديد من المهارات الدينية، الاجتماعية واللغوية وغيرها. وتحتل اللغة مكاناً مهماً بين المهارات التي يجب أن تسعى الروضة إلى تنميتها لدى الأطفال، ولقد ازداد اهتمام المربين بالعملية التربوية والتعليمية في مؤسسات رياض الأطفال بعد أن أصبح الطفل هو محور العملية التعليمية، فأصبحت معظم التوجيهات الحديثة تستهدف تطوير العملية التربوية بإدخال تقنيات تعليمية مناسبة وإتاحة الفرصة للطفل لتنمية قدراته الذاتية بواسطة النشاطات المعتمدة على التعلم الذاتي، والذي يمكن الاستفادة من التقنيات الحديثة كالحاسب الآلي وبرمجياته في الوصول له من خلال تقديم برامج تعليمية تفاعلية مناسبة للأطفال وملائمة لخصائص نموهم. وعلى الرغم من أن الأبحاث أظهرت أن الأطفال يتعلمون اللغة تلقائيا، إلا أن ثمة عوامل تؤثر على هذه العملية بشكل كبير جدا.

ولأهمية الألعاب اللغوية Language games، وتمثيل الأدوار Role-playing، فقد حظيت باهتمام بعض الدراسات (ميهنى ومولوفينو Moloveonu، Mihnea، 2002) من حيث النشأة والتطور، والمعايير المهنية الخاصة باستخدام هذه الألعاب، مع تنظيم أداء المشاركين في كل لعبة والمستوى اللغوي المناسب لكل منها، بالإضافة إلى حسن اختيار الأدوار التي سيقوم الصغار بتمثيل أدوارها، وفقا لميولهم ورغباتهم في الموضوعات التي يفضلونها ويقبلون عليها.

وتوضح دراسة (جلينت ودز Woods، Glinette، 2005) أهمية فهم اللغة المنطوقة واستخدامها في ألعاب الأطفال اعتماداً على المعلومات والأفكار العملية المدعومة بمصادر خاصة بالتحدث والاستماع من المنهج القومي KS2، وتم استهداف تنمية مهارات التخاطب والاستماع لكل الأطفال Speaking and listening Skills for all children في هذا المشروع القومي، والذي حظي بقناعة وتأييد كبير لمساعدة الآباء والمهنيين الذين تم تزويدهم بكل لعبة ونشاطactivity مصحوباً بالإرشادات، والنشرات التسجيلية التي يجب إتباعها لتنمية هذه المهارات لدى كل من التلاميذ العاديين، وذوى المهارات الضعيفة أو المتخلفين عقلياً القابلين للتعلم.

كما اتجهت بعض الدراسات لتناول الألعاب الإلكترونية أو البرمجيات الإلكترونية وأثرها على لغة الأطفال كدراسة هاملز وآخرين (Caroline Hummels & et.al.، 2007) هدفت إلى تنمية مهارات التواصل اللغوي من خلال برنامج حاسوبي قائم على الألعاب لدى عينة من الأطفال المعاقين عقلياً، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحثون بتصميم برنامج حاسوبي تفاعلي تثقيفي تكيفي قائم على بعض الألعاب لتنمية بعض مهارات التواصل وبعض المهارات الحركية، وتم تطبيق البرنامج على عينة من ثلاثة أطفال عمر أربع سنوات، كما تم إعداد اختبار إلكتروني لقياس مهارات التواصل والمهارات الحركية ومهارات التفاعل الاجتماعي، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن:

- فاعلية البرنامج الحاسوبي القائم على الألعاب في تنمية مهارات التواصل اللغوي الوظيفي.
- الألعاب أكثر تأثيراً على المهارات اللغوية لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.
- تحديد بعض مهارات التواصل اللغوي الوظيفي، مثل:
  - التعبير الشفوي عن بعض الصور التي تعبر عن قصة.
  - الرد في المناسبات العامة والمناسبات الخاصة.
  - وصف مظاهر الحياة الطبيعية.
  - الرد في مواقف التهنئة أو الاعتذار.

كما أوصت الدراسة بضرورة:

- إجراء برامج فردية لعلاج مشكلات التواصل اللغوي الوظيفي لدى التلاميذ المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.
- الاهتمام بالألعاب التعليمية عند تعليم هؤلاء التلاميذ.
- استخدام العديد من أنواع الحفز عند تعليم هؤلاء التلاميذ.

ودراسة (محمد محمود، ٢٠٠٩) هدفت إلى التعرف على مدى كفاءة برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التحدث لدى التلاميذ المعاقين عقلياً بالمرحلة الابتدائية، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث ببناء قائمة بمهارات التحدث، كما أعد بطاقة ملاحظة لقياسها، ثم تطبيقها على عينة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بلغت عشرة تلاميذ من مدرسة سوزان مبارك للتربية الخاصة بمحافظة شمال سيناء، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن:

١- فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التحدث (التعبير الشفوي) لدى التلاميذ المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.

٢- تنمية مهارات التحدث (التعبير الشفوي) لدى التلاميذ، من أهمها:

- نطق الحروف نطقاً صحيحاً.
- نطق الكلمات المطلوبة نطقاً صحيحاً.
- عرض بعض الأفكار البسيطة بطريقة مرتبة.
- حكا قصة بسيطة بأسلوب مترابط.
- الإجابة عن الأسئلة الموجهة بجمل قصيرة.
- التعبير عن أحداث قصة مصورة بجمل بسيطة.
- التحدث عن شيء في جمل تامة من كلمتين أو أكثر.
- إكمال بعض العبارات لتكوين جمل مفيدة.
- التعبير عن المشاعر والأفكار بجمل مناسبة.
- استخدام بعض الألفاظ اللائقة في المواقف الاجتماعية.
- إبداء الرأي في مواقف معينة.
- وصف شيء تم رؤيته.
- استخدام كلمات الشكر والتحية.
- استخدام كلمات الاعتذار.
- استخدام عبارات الطلب والأمر.

وقد أوصت الدراسة بالآتي:

- ضرورة الاكتشاف المبكر للضعف في المهارات الأساسية للغة العربية في الصفوف الأولى من المرحلة الابتدائية بمدارس التربية الفكرية، حتى يتم تقديم البرامج التربوية المناسبة لهم.
- الاهتمام باللغة الشفوية (الاستماع – والتحدث) بمدارس التربية الفكرية؛ لأنها وسيلة إلى تحسين مستوى تحصيلهم في اللغة العربية والمقررات الأخرى.

- تضمين مقررات اللغة العربية قدراً أكبر من علوم الأصوات وعلاج المشكلات اللغوية لديهم.
- توفير أدوات اللعب داخل مدارس التربية الفكرية لاستغلالها في تدريب التلاميذ على نطق اللغة وتعلم المفردات.
- تنظيم لقاءات وحوارات لتنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ مدارس التربية الفكرية.

ودراسة (قاسم البري، ٢٠١١) استهدفت التعرف على أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، ولتحقيق هذا الهدف تم إعداد اختبار تحصيلي في الأنماط اللغوية والتراكيب اللغوية، وقد توصلت الدراسة إلى أن تحصيل الطلاب الذين درسوا باستخدام الألعاب اللغوية كان أفضل بكثير من تحصيل الطلاب الذين درسوا بالطريقة المعتادة.

وقد أوصت الدراسة بما يلي:

- عقد دورات تدريبية بهدف تشجيع معلمي اللغة العربية بشكل خاص على استخدام الألعاب اللغوية في المواقف الصفية المختلفة، وتوعيتهم بأهمية هذه الوسائل. لما لها من أثر إيجابي كبير في اتجاهات الطلاب نحو المادة وتحصيلهم فيها.
- تطبيق الألعاب اللغوية في تدريس جميع فروع اللغة العربية.

وكذلك استهدفت دراسة (نجوى أحمد، وإيمان خضر، ٢٠١٢) تعرف مدى توظيف الدراما التعليمية ولعب الدور كاستراتيجية تدريسية لتنمية مهارات التعبير الشفوي (المحادثة) لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي، ولتحقيق هذا الهدف تم إعداد مقياس مهارات المحادثة (التعبير الشفوي)، واختبار تحصيلي في مهارات اللغة العربية، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن فاعلية المدخل المسرحي القائم على لعب الأدوار والدراما المسرحية في تنمية مهارات المحادثة الشفوية، كما أوصت الدراسة بضرورة تشجيع الباحثين على الاهتمام بأهمية اللعب والدراما التعليمية وأثرها على الارتقاء بجوانب العملية التعليمية وأثرها الإيجابي في تحسين مهارات التواصل الشفوي لدى المتعلمين.

الإحساس بمشكلة الدراسة:

نظرا لما لمسته الباحثة من دور ايجابي لاستخدام البرمجيات الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال، وما أثبتته العديد من الدراسات كدراسة (العويدي، ٢٠٠٨) التي بحثت دور استخدام الحاسوب في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال، ودراسة (الدريس، ٢٠٠٣) التي أظهرت فاعلية برمجيات الوسائط المتعددة في إكساب أطفال الروضة بعض المفاهيم الرياضية. ونظرا لعدم وجود معايير يمكن الاستناد إليها عند بناء وتصميم محتوى هذه البرمجيات ولا انتقائها وعدم وجود دراسات سابقة مختصة بذلك- في حدود علم الباحثة – عمدت إلى بناء قائمة بالمهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال لتكون أساسا يمكن الاستناد إليه من قبل مصممي البرمجيات والوالدين والمربين بشكل عام.

مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة في ضعف تناول البرمجيات الإلكترونية لأطفال الروضة للمهارات اللغوية المتطلبة لهم الأمر الذي استلزم التوجه نحو تحديدها لتضمينها في محتوى هذه البرمجيات وفق الإجابة عن الأسئلة التالية:

أسئلة الدراسة:

يتمثل السؤال الرئيسي في:

ما المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟

وينبثق منه الأسئلة التالية:

- ما مهارات الاستماع المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟
- ما مهارات الحديث المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟
- ما مهارات القراءة المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟
- ما مهارات الكتابة المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟

هدف الدراسة:

تحديد المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة في كونها تضع القائمة الأولى والوحيدة – في حدود علم الباحثة– المختصة بالمهارات اللغوية اللازم تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال، لتكون أساسا يمكن الاستناد إليه من قبل المبرمجين والمصممين، ومن قبل المربين بما في ذلك الوالدين والمعلمين على حد سواء.

حدود الدراسة:

بعض المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال في عمر (٣–٦) سنوات نظراً لكثرة تأثر الأطفال بها واستجابتهم لمحتواها.

مصطلحات الدراسة:

١. المهارات اللغوية:

تعرف الباحثة المهارات اللغوية بأنها:

مجموعة من المهارات المتصلة بفنون اللغة الأربعة الرئيسية: الاستماع، الحديث، القراءة والكتابة.

٢. البرمجيات الإلكترونية:

تعرف الباحثة البرمجيات الإلكترونية بأنها:

وسائط تعليمية تتضمن مجموعة من الخبرات التعليمية الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة بهدف تنمية مهاراته اللغوية المختلفة من خلال تفاعل الطفل الإيجابي ومشاركته الفاعلة بها.

الإطار النظري: البرمجيات الإلكترونية والمهارات اللغوية)

مفهوم البرمجيات الإلكترونية:

يعرفها (قنديل: ٢٠٠٢ م) بأنها: "مجموعة مفصلة من التعليمات والأوامر المعدة من قبل الإنسان (المبرمج) بحيث توجه المكونات المادية للحاسوب للعمل بطريقة معينة بغرض الحصول على نتائج معينة". وأضاف (عيادات: ٢٠٠٤ م) التعريف التالي للبرمجيات حيث اعتبرها:" التعليمات التي تجعل الحاسوب يعمل، مستخدماً لغات لبرمجة والتطبيقات التي تكتب بلغة الحاسوب ".

في حين يعرفها (الهرش وغزاوي: ١٤٢٤هـ) بأنها: "مجموعة من التعليمات والأوامر المتسلسلة التي توجه الحاسوب للعمل المطلوب وتنفيذ ما يحتاجه المستخدم"

في حين يعرفها (سالم وسرايا، ٢٠٠٣م) بأنها: " تلك الرسائل التعليمية متعددة الوسائط المعبرة عن المحتوى الدراسي وأنشطته، والتي يتم إعدادها وتصميمها وإنتاجها في صورة برنامج حاسوبي في ضوء معايير محددة وفقاً لأهداف تعليمية محددة ".

أنواع البرمجيات: (سلامة و أبو ريا، ٢٠٠٢م: ٥٨ – ٦٧)

إن البرمجيات تنقسم بشكل عام إلى برمجيات النظم وبرمجيات تطبيقية.

أولاً: برمجيات النظم: هي البرامج التي يستخدمها الحاسوب ليتحكم ويوجه ويشرف على المكونات المادية والبرمجيات التطبيقية، ويمكن تقسيمها إلى أربع مجموعات أساسية، وهي كالتالي:

١. برمجيات الخدمات: هي برامج تقدم خدمات مختلفة كبرامج الدمج والفرز وتشخيص الأخطاء، والكشف عن الأخطاء.

٢. البرمجيات المساندة: برمجيات جاهزة يستخدمها المبرمج اختصار زمن ومراحل توكل إليه، كمسائل التصميم الهندسي الوثائق وغيرها ومن البرمجيات المساندة نظام التصميم الهندسي ونظم ‘دارة قواعد البيانات الضخمة كنظام المستخدم في الحواسيب المتوسطة والكبيرة ونظم المستخدمة في الحواسيب الشخصية.

٣. برامج الترجمة: هي برامج خاصة تقوم بتحويل البرنامج المكتوب بإحدى لغات البرمجة البرنامج المصدر (source program) إلى برنامج تنفيذي مكتوبة بلغة الآلة.

٤. نظم التشغيل: وهو مجموعة من البرامج والتعليمات وظيفتها الأساسية إدارة موارد الحاسوب وتنظيم العمل عليه. تشتمل هذه الموارد على المعالج والذاكرة الرئيسة، ووحدات الإدخال وإخراج والبرامج والذاكرة الثانوية كالأقراص والأشرطة الممغنطة.

ثانياً: البرمجيات التطبيقية:

هي البرامج التي تلبي احتياجات محددة للمستخدمين، ويمكن تصنيفها حسب الجهة التي تقوم بتطويرها إلى نوعين هما: برامج التطبيقات الجاهزة، وبرامج تطبيقات المستخدم (الخاصة).

أنواع البرمجيات التطبيقية:

تقسم البرمجيات التطبيقية – كما ذُكر سابقاً– إلى نوعين رئيسين هما:
١. برمجيات التطبيقات الجاهزة: وتقوم بتطويرها شركات إنتاج البرمجيات والشركات الصانعة للحواسيب، وهي مصممة لتلبية متطلبات شريحة كبيرة من المستخدمين، والأمثلة عليها برامج معالجة النصوص وبرامج الجداول الإلكترونية وبرامج قواعد البيانات.
٢. برمجيات التطبيقات الخاصة: في هذا النوع من البرمجيات كل مستخدم يمكنه كتابة البرامج الخاصة بمجاله

مثلاً برامج لحل المسائل الرياضية المحددة

وبرامج لحل مسائل النقل والبرمجة الخطية وبرامج

تحليل البيانات الإحصائية وغيرها. (سلامة و أبو ريا، ٢٠٠٢م: ٥٨ – ٦٧)

دور البرمجيات الإلكترونية في تنمية مهارات الطفل اللغوية:

لقد أقرت الجمعية الوطنية الأمريكية لتعليم الأطفال الصغار (NAEYC) دور الحاسب الآلي وبرمجياته في تعزيز تعلم الأطفال للمهارات المختلفة وتعزيز الخبرات التعاونية بين الأقران، حيث تحقق برامج الحاسب انجازات كبيرة في تنمية مهارات الأطفال المختلفة بشكل عام ومهاراتهم اللغوية بشكل خاص، وهذا ما أثبتته العديد من الدراسات والأبحاث ومن ذلك دراسة (Gahwaji، 2011) التي أشارت إلى أن جعل البرمجيات الإلكترونية التفاعلية عنصرا مركزيا في مناهج رياض الأطفال يتضمن مزايا

مهمة تتجاوز وظائفها الأساسية والمجال الذي هدفت لتنميته، حيث تساهم في إكساب الأطفال العديد من المهارات المتصلة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، حيث تتميز البرمجيات والوسائط الالكترونية بثرائها من حيث الموضوعات التي تعرضها وبتميزها بالحركة والألوان والأصوات والتعزيز الضمني لقدرات الأطفال ومهاراتهم، مما يؤدي إلى إقبال الطفل عليها.

كما تعددت الدراسات والأبحاث التي أبرزت دور البرمجيات الإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال اللغوية. ومنها دراسة كلا من (العويدي والحادر، ٢٠٠٩) و(غبيش، ٢٠٠٢) التي أوصت بضرورة الاستعانة بالحاسب الآلي وبرمجياته ومختلف الوسائل والتقنيات الحديثة في مرحلة رياض الأطفال لتعليم مهارات اللغة المختلفة.

كما أثبتت نتائج دراسة (Larson ، 2007) التي أشارت إلى فاعلية الاستعانة بالحاسب الآلي في تعليم أطفال رياض الأطفال مهارات القراءة والكتابة في مقاطعة تكساس. (سبتي، ٢٠١٠).

كما أضافت دراسة (Lora، Dorothy، 1992) نتيجة مفادها زيادة مستوى الانتباه والتركيز لدى الأطفال إضافة لتحسن مهاراتهم المتعلقة بفنون اللغة بشكل عام ومهارات القراءة بشكل خاص.

كما أجرى بك وفيثرستون Beck and Fetherston، (2003) دراسة في استراليا حول آثار دمج الحاسب الآلي وبرمجياته في برنامج الكتابة في صفوف الروضة لأطفال تبلغ أعمارهم ثلاث سنوات، وقد أوضحت النتائج أن الأطفال كانوا مرتاحين أثناء الكتابة باستخدام الحاسوب أكثر من الكتابة اليدوية بإستخدم الأدوات التقليدية كما كانت كتاباتهم مفصلة أكثر ومدروسة جيدا، وقد أرجع الباحثان السبب في ذلك إلى توقعات المعلمة العالية المتعلقة بنظافة وأناقة كتابات هؤلاء الأطفال. كما اتفقت هذه النتائج مع نتائج الدراسة التي أجراها كلا منEscobedo and Allen)، 1996) في جامعة تكساس على مجموعة من أطفال الروضة الذين ليس لديهم خبرات مسبقة في استخدام الحاسوب وقد أتيح لهم العمل مع برنامج خاص بالرسم وقد خلصت الدراسة إلى ظهور مهارات كتابية ناشئة لدى الأطفال إضافة إلى الميل والرغبة الكبيرة للكتابة. Cifelli، (2011). إضافة إلى ما أوصى به مشروع الجمعية الدولية للقراءة (IRA) والمجلس الوطني الأمريكي لمدرسي اللغة الانجليزية (NCTE) (1996) بضرورة الاهتمام بدراسة الدور الإيجابي للبرمجيات التعليمية في تعليم الأطفال مهارات القراءة والكتابة بشكل خاص، ومعرفة كيف يمكن أن تغير التكنولوجيا الطريقة التي نتعامل بها مستقبليا مع هذه المهارات. (Morrow، 2011)

لذا فإن الكثير يرى أن استخدام البرمجيات والبرمجيات الإلكترونية لتنمية معارف ومهارات الأطفال أمر مطلوب ولا يحتاج إلى جدال أو إقناع ولكن الأمر يحتاج إلى دراسة موضوعية متأنية.

حاجات الطفل واهتماماته وعلاقتها باستخدام البرمجيات الإلكترونية:

لقد حرصت أنظمة التربية والتعليم في مختلف أنحاء العالم على توفير فرص النمو المتكامل للطفل وفق متطلباته واحتياجاته، آخذة في الحسبان متطلبات العصر بوجه عام، كما نال موضوع التقنيات الحديثة ودروها في التربية والتعليم على اهتمام خاص من الباحثين والتربويين، واستأثر الحاسب الآلي من بين تلك التقنيات على جزء كبير من هذا الاهتمام نظرا لتعدد مزاياه وإمكاناته من جهة، وانخفاض كلفته وكلفة الحصول على بعض برمجياته من جهة أخرى. (الغامدي، ٢٠٠٩)

كما تؤكد العديد من الأبحاث والدراسات على أهمية الاستفادة من استخدام الحاسب الآلي وبرمجياته في تعليم الأطفال، وذلك لكونها تلبي العديد من احتياجاتهم واهتماماتهم مما ينعكس على عملية التعلم فتكون بذلك أسهل وأبقى أثرا مقارنة بالطرق التقليدية. ويرى بيرّي Perryأن استخدام تطبيقات الحاسب لتعليم الأطفال من أهم الطرق المستخدمة لتدريبهم في مراحل مبكرة على التفكير الابتكاري وحل المشكلات وتطور النمو المعرفي بشكل عام من خلال تطوير أنماط جديدة من التفكير قد تساعدهم على التعلم في المواقف المختلفة لاحقا.

كما يتفق كلا من ماجدة صالح (Gooden Daly، Serwin)، على أن التعلم عن طريق الحاسب الآلي يوفر للطفل متعة التعلم وحب الاستطلاع حيث ينظر إلى برمجياته المختلفة على أنها ألعاب ممتعة. كما ترى أريج برهم أن استخدام الحاسب الآلي وبرمجياته التعليمية والألعاب المحوسبة أحد أهم الأساليب الحديثة في التدريس والتعليم لكونه يراعي أهم حاجات الأطفال كالحاجة للمتعة والاكتشاف وحب الاستطلاع. (برهم، د.ت).

ورغم هذه الأهمية الكبيرة إلا أن بعض الباحثين والتربويين قد أبدوا بعض المخاوف من وجود آثار سلبية لاستخدام الطفل للبرمجيات الإلكترونية، حيث ذكر هيليHealy أن معلمي الأطفال الصغار يحتاجون إلى التركيز على تعزيز مهارات الأطفال الأساسية والهامة قبل فوات الأوان بحيث لن يكون بمقدورهم تعلم هذه المهارات لاحقا، وأن الحواسيب وبرمجياتها يمكن أن تحد من تعزيز هذه المهارات لدى الأطفال. كما تذكر سماح مرزوق أن كثرة استخدام الطفل للحاسوب بشكل عام يجعله أناني وانطوائي ومنعزل.(Cifelli، 2011)، (مرزوق، ٢٠١٠).

بينما يؤكد (Cifelli، 2011) أنه إذا تم استخدام الحاسب الآلي وبرمجياته في صفوف الطفولة المبكرة بشكل ملائم فإنها ستكون أداة تعلم ممتازة تزود الأطفال بالمعرفة والمهارات بشكل يفوق مستوى توقعاتهم.

وفي هذا الشأن ترى الباحثة أنه ينبغي تقنين الفترة المتاحة لاستخدام الطفل للحاسب الآلي وبرمجياته وعدم حرمانه منه كجزء أساسي من معطيات العصر بما يستبعد هذه المخاوف. إضافة إلى أن توفير الوسائل المعينة على تحقيق التعلم الذاتي في بيئة الطفل يعد ضرورة حتمية، على أن تكون هذه الوسائل شيقة وقادرة على إثارة اهتمام الطفل، وتعد البرمجيات والبرمجيات التفاعلية من أهم هذه الوسائل لما تتميز به من مزايا سمعية وبصرية جذابة. ولما تتضمنه من إمكانية التنويع في الخبرات والأنشطة المختلفة بحيث تتيح لكل طفل أن يتعلم وفق مستوى قدراته وخبراته وإمكانياته. كما أنها تعزز نظرة الطفل لذاته حين يمر بخبرات ناجحة من خلال المستويات المتدرجة التي تقدمها هذه البرمجيات، وهنا يبرز دور المربي في اختيار البرمجيات المناسبة، كما أن التأثير النمائي للتطبيقات الإلكترونية يتجلى بصورة أكبر حين يستخدم كمدعم لعملية التعلم بشكل فعال ونشط وليس كهدف نهائي في حد ذاته.

استناداً على ما سبق وعلى ما أثبتته الدراسات فإنه يمكن بيان مميزات استخدام البرمجيات الإلكترونية التفاعلية بكونها تلبي العديد من حاجات واهتمامات الأطفال اللغوية من خلال كونها:

- تقدم المادة العلمية بتدرج مناسب لقدرات الأطفال، بحيث تراعي الفروق الفردية بينهم إذا ما تم تصميمها بشكل مناسب، لتشمل بذلك الموهوبين والعاديين وبطيئي التعلم كل حسب مستواه وقدرته وسرعة تعلمه. ومما يؤكد ذلك ما أشارت إليه دراسة كلا من (ملكاوي وأبو عليم، ٢٠١٠) والتي حقق فيها الأطفال المعاقين سمعيا والذين أتيح لهم العمل على برمجيات تعليمية لتنمية مهارات القراءة والكتابة نتائج أفضل من أقرانهم الذين لم يتح لهم استخدام هذه البرمجيات.

كما تتضمن البرمجيات الالكترونية مزايا أخرى تدعم احتياجات الأطفال المختلفة حيث يمكن عرض محتواها على شاشات كبيرة بحيث يتمكن الأطفال ضعاف البصر من النظر إليها بوضوح بينما يتم التفاعل معها بسهولة من خلال أجهزه فردية، كما يمكن أن تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف حركي بالأيدي والعضلات الدقيقة في تعلم الكتابة ومهاراتها المختلفة.

- تساهم في تفريد التعليم حيث أنها تعتمد بشكل كبير على مبدأ التعلم الذاتي.

- تجعل الطفل إيجابيا في الحصول على الخبرة حيث توفر بيئة تعليمية تفاعلية، مما يساهم في تنمية مهارات البحث والاستقصاء، والتي تعد من أهم احتياجات الطفل.

- تحفز الطفل على التعلم بصورة مشوقة وممتعة، وقد أثبت ذلك كلا من (Hyun & Davis، 2005) حيث أجريا دراسة اختبرا فيها حوارات (١٨) طفلا من أطفال الروضة، في مشروع رسم الخرائط في مركز نمو الطفل في جامعة ولاية Kent، وذلك قبل استخدامهم الحاسب وبعده وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود تغيرات ملحوظة طرأت على حوارات الأطفال حيث أصبحوا متحمسين أكثر للعمل ولمشاركة المعرفة الجديدة مع رفاقهم في الصف، وذلك لمساهمته في تلبيته أحد أهم احتياجاتهم. (Cifelli، 2011)

- تساهم في تعميق وتثبيت المعرفة لدى الطفل حيث أن الصورة تعطي أثرا تعليميا أكبر مما تعطيه الكلمات المكتوبة وكذلك الصور المتحركة تعطي نتائج أفضل من الصور الثابتة وإضافة الصوت بفاعلية يعطي نتائج أفضل من ذلك كله، وهذا مما يتيحه الحاسب الآلي وبرمجياته المختلفة من إمكانية إعمال أكثر من حاسة بنفس الوقت.

- تساهم في تكوين تصور إيجابي عن الذات من خلال اعتماد الطفل على ذاته في اختيار الأنشطة وفق ميوله واهتماماته. منح الطفل الشعور بالأمن والاستقلالية ورفع ثقته بذاته من خلال إعطائه الفرصة ليعتمد على نفسه في العديد من الأنشطة، ابتداء من اختياره لنوع النشاط ومستواه وموضوعه والتفاعل الإيجابي معه، ومروراً بإمكانية إعادة النشاط حتى إتقانه دون مقارنته بأقرانه، وانتهاء بالانتقال لنشاط آخر أو إنهائه، وذلك وفق قدراته واستعداداته الخاصة دون الخوف من الفشل.

- تتيح قدر كبير من المرونة للطفل في اختيار المكان والزمان، وهذا مما يتفق مع طبيعة واحتياج طفل هذه المرحلة الذي يتسم بالحركة والنشاط الدائمين.

- تقدم تغذية راجعه فورية وفعالة، مما يساهم في بناء الطفل معرفته بشكل صحيح أولا بأول.

- تقدم مستوى عالٍ من محاكاة الطبيعة بشكل يتفق وطبيعة الطفل الذي يتعلم بالمحسوسات أكثر من المجردات. وهذا يفيد بشكل خاص في المواضيع التي يصعب التعامل معها في الواقع إما لصغرها الشديد كشرح موضوع يتعلق بالجراثيم والميكروبات أو لكبر حجمها كتلك المتصلة بالفضاء والكواكب أو

لخطورتها أو لارتفاع تكلفتها وما إلى ذلك، مما يساهم في تبسيط وتقريب وتجسيد المعرفة للطفل. (الموسى، ٢٠٠٢)

- تقدم مستوى عالٍ من الموضوعية في التقييم، وبالتالي تعزز شعور الطفل بالعدالة الاجتماعية.
- تسهم بشكل كبير في توفير الوقت وخاصة في عملية التدريب، حيث تذكر (مرزوق، ٢٠١٠) أن الحاسوب يوفر ما يزيد عن ٣٠% من الوقت المطلوب لأي تدريب مقارنة بالطرق التقليدية. كما استدلت بدراسة جون كامبل Jon Campbellالتي أوضحت أن استخدام الأطفال للحاسب الآلي في التعليم يسرع العملية التعليمية بنسبة ٤٠% من الطرق التقليدية، وهذا يمثل ميزة هامة لاسيما وأن من أهم السمات العقلية للطفل قصر مدة الانتباه والتركيز بشكل عام.
- تتيح كلا من التعليم الفردي والجماعي بفاعلية، مما يلبي حاجة الطفل لهذين الجانبين من التعليم. ويؤكد ذلك ما ذكره كافلي (Cifelli، 2011) من أن الحواسيب يمكن أن تشجع على التعلم الفردي والتعلم التعاوني معا إذا تم استخدامها بشكل مناسب للتشجيع على الكتابة.
- تسهم في ربط العديد من المهارات المختلفة، حيث يمكن مثلاً تنمية مهارة ضمنية في التفكير أو إدارة الوقت من خلال التعامل إلكترونياً مع موضوع متصل بالحيوانات أو أي موضوع آخر، مما يعني تنمية العديد من مهارات الطفل بشكل تلقائي ومتوازن. (العنزي، ٢٠١١)

كما ترى الباحثة أنه في ظل التقدم الكبير الذي تشهده صناعة البرمجيات الإلكترونية فإنه يلزم الاستعانة بها لتعزيز وتعميق وتبسيط عملية التعلم وجعلها أكثر متعة وتشويقا وخاصة لدى الأطفال لما توفره من العديد من المزايا بالإضافة لكونها تتيح الفرصة لتشخيص أوجه القوة والضعف لدى كل طفل على حدة من خلال إمكانية الاحتفاظ بنماذج من أعماله ليتسنى معرفة مدى تحسن مستوى أدائه مستقبلا، كما أن الوصول إلى هذه المزايا والاستفادة منها بالشكل المثالي يتطلب استخدام برمجيات مصممة بشكل جيد في ضوء معايير وخصائص محددة. وهذا ما أكده لوكluke منذ عام ١٩٩٩ من أهمية وضع معايير محددة لاختيار البرمجيات الملائمة للأطفال. (التويجري، ٢٠١٠)

أسس اختيار البرمجيات اللغوية للأطفال:

تجدر الإشارة إلى أهم هذه الأسس كالتالي:

١- التفاعلية:

تتعدد الآراء حول معنى التفاعلية حيث تعرفها (سماح مرزوق، ٢٠١٠) بأنها قدرة المتعلم على تحديد واختيار طريقة عرض وانسياب المعلومات والتفاعل معها من خلال الكمبيوتر، بينما يعرفها هاشم الشرنوبي بأنها الحوار بين طرفي الموقف التعليمي وهما: المتعلم والبرنامج من خلال واجهة البرنامج، والتي يجب أن تكون سهلة لتجذب انتباهه فيسير في المحتوى ويتلقى التغذية الراجعة، ليكتشف ويتوصل بنفسه للمعلومات التي يحتاجها.

بينما ترى الباحثة أن التفاعلية تتضمن إتاحة البرمجية للعديد من الخيارات والإمكانات للطفل ليكون هو في محور العملية التعليمية ويقودها بما يتناسب مع قدراته وإمكانياته من خلال تفاعله تفاعلا حقيقيا مع محتوى البرنامج والأنشطة المتصلة به ليكون دوره ايجابيا وفاعلا في تعلمه.كما تتفق الباحثة مع رأي (الموسى، ٢٠٠٢) في أن تصميم برنامج يتمتع بقدر كبير من التفاعلية ليس عملا سهلا وذلك لأنه يتطلب من المصمم أن يتخيل تفاعلات الطفل الممكنة عند استخدامه لهذه البرمجية سواء كان منفردا أو ضمن مجموعة صغيرة.

٢- التكاملية:

وهي دمج العناصر المختلفة لتحقيق الهدف المنشود عن طريق تحليل المحتوى العلمي إلى مجموعة من المعارف والحقائق والأفكار والمفاهيم والمهارات ثم العمل على تقديمها في قالب واحد متسق الأهداف.

٣- التنوع:

ويشمل التنوع في مستوى المهارات والمفاهيم المقدمة وكذلك التنويع بين الأنشطة الفردية والجماعية وفي المثيرات السمعية والبصرية والثابتة والمتحركة.

٤- المرونة:

حيث تتيح إمكانية التحكم في المحتوى وتعديله وتطويره وتحديد زمن واتجاه الخبرات المتعلمة بما يتفق ومستويات الأطفال.

وتضيف مورو (Morrow)، 2011 ضرورة أن تكون الإرشادات موجزة وواضحة وسهلة، وأن يتوفر دليل يوضح للمعلمة طريقة تقديم واستخدام هذه البرمجية.

كما ترى الباحثة وجود أسس ومعايير أخرى لها أهميتها كضرورة مراعاة الخصائص العمرية للأطفال وبناء توقعات مناسبة لمستويات أدائهم وهنا يبرز أهمية التكامل بين أدوار المربين والتربويين من جهة وبين مصممي ومنفذي هذه البرامج من جهة أخرى، كما أن التصميم الجيد ووضوح التعليمات المصورة وجودة الصور والأصوات وسهولة الاستخدام وتوفر تغذية راجعة بناءة ودقة وسلامة المحتوى وتدرجه وارتباطه بخبرات الطفل له أهمية بالغة.

الاتجاهات التربوية المعاصرة في تنمية المهارات اللغوية للأطفال وعلاقتها باستخدام البرمجيات الإلكترونية

على الرغم من تعدد الاتجاهات التربوية الخاصة بتعليم المهارات اللغوية للأطفال إلا أنها تتفق جميعا على أهمية التنويع في الطرق والأساليب المتبعة بما يتناسب مع مستوياتهم وقدراتهم.

ويمكن تلخيص أهم هذه الاتجاهات، باتجاهين هما:

الاتجاه الأول: يعتمد على التعليم المباشر والموجه، وإعطاء الطفل العديد من التمارين والبرمجيات والأنشطة اللغوية المباشرة.

الاتجاه الثاني: يعتمد على التعلم الذاتي غير المباشر، ويرفض جميع الأنشطة الموجهة والمباشرة.

وبين هذين الاتجاهين تتجلى أهمية التوازن، الذي يكفل تنمية هذه المهارات بشكل طبيعي وممتع ومخطط له، حيث يمكن تنمية العديد منها في مواقف حياتية طبيعية مما يكسبها معاني وظيفية، إضافة إلى العديد من المهارات الاجتماعية والمعرفية المختلفة. بحيث لا يترك تنميتها للصدفة على اعتبار أن الأنشطة اليومية لابد وأن تتضمنها وإنما يلزم التخطيط لها بشكل متدرج ومنظم بحيث تقدم للطفل هذه المهارات بشكل وظيفي وسلس وضمني لا يخلو من المتعة والتشويق ويراعي قدراتهم ومستوياتهم، سواء كان ذلك من خلال اللعب أو الرحلات أو القصص أو برامج الحاسب وغيرها.

فمن خلال البرمجيات الإلكترونية مثلا يمكن تضمين العديد من المهارات اللغوية في نشاط واحد مخطط له بشكل جيد، بحيث يتضمن العديد من مهارات الاستماع والحديث والقراءة والكتابة. كأن يبدأ أحد الأنشطة بقراءة قصة عن بعض الحيوانات

القريبة من بيئة الطفل فيتعرف من خلالها على اسم الحيوان وصوته وغذائه ومسكنه، بل وطريقة كتابة اسمه وقراءته، كما قد تتيح للطفل استبدال بعض الكلمات بكلمات مرادفة بديلة، واستخلاص الكلمات المسجوعة أو المتضادة، وتجزيء بعض الكلمات إلى مقاطع صوتية وإعادة تركيبها مع إمكانية تغيير بعض الأحرف لإيجاد كلمات أخرى بديلة، وكذلك القيام بالعديد من الأنشطة المختلفة كالتصنيف أو التطابق أو التسلسل لمراحل نمو ذلك الحيوان مثلا. كما يمكن أن ترتقي بعض هذه البرمجيات لمستوى أعلى حيث تتيح للطفل إعادة سرد القصة وتسجيلها ومعاودة سماعها أو وضع نهايات مختلفة لها.

كما ترى Morrow، (2011) أن أكثر وجهات النظر معاصرة وتفسيراً لاكتساب اللغة هي النظرية البنائية المتأتية من أبحاث بياجيه piaget وفيجوتسكي Vygotsky. حيث ينظر أصحاب هذه النظرية إلى الأطفال كمبتكرين للغة. فهم يصنعون لغتهم بذاتهم، وكثيرا ما يخطئون بها، ولكن ارتكاب الأخطاء جزء ضروري من عملية التعلم هذه.

ووفقا لهذه النظرية فإن عملية اكتساب اللغة عملية مستمرة ونشطة واجتماعية، تحدث في السياق الاجتماعي، من خلال عدة طرق تتيح للأطفال بناء خبراتهم اللغوية بأنفسهم، وتمثل البرمجيات الإلكترونية أحد هذه الطرق إذ يمكن أن تقدم للطفل العديد من الخبرات اللغوية بطرق مختلفة كالقصص المصورة أو اللوحات التفاعلية التي تجمع بين الصوت والصورة والحركة. .. ثم تتيح له الفرصة ليبني معارفه ومهاراته الخاصة، بالشكل المناسب له.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

أ. منهج الدراسة:

اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحليل المهارات اللغوية الأساسية إلى مهاراتها الفرعية ولتحديد المهارات المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال.

ب. أداة الدراسة:

للإجابة على تساؤلات الدراسة قامت الباحثة ببناء قائمة بالمهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال، وفيما يلي توضيح كيفية بناء أداة الدراسة وكيفية التأكد من صدقها وثباتها.

- **خطوات بناء الأداة.**

- الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع.
- تحديد الهدف من الأداة بشكل واضح، والذي تمثل في تحديد المهارات اللغوية المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال
- بناء الأداة بصورتها الأولية، متضمنة أربع مهارات رئيسية (استماع، تحدث، قراءة، كتابة) وتحليلها إلى مهارات فرعية وأنشطة دالة عليها. مع مراعاة إمكانية توفر المهارات والأنشطة بشكل إلكتروني تفاعلي في البرمجيات.
- عرض الصورة الأولية للأداة على عدد من المحكمين المختصين.
- بناء الصورة النهائية للأداة متضمنة الأربع مهارات رئيسية ومهاراتها الفرعية والأنشطة الدالة على كل منها.

- **حساب صدق أداة الدراسة:**

تم حساب الصدق من خلال ما يلي:

- صدق المحتوى"صدق المحكمين"

بعد بناء أداة الدراسة تم عرضها على (١٠) محكمين والتعديل وفق ما أبدوه من آراء ومقترحات، حيث اتفق المحكمين على مناسبة الأداة لغرضها بنسب عالية تراوحت مابين ١٠٠% و٦٧%.

جدول (١) نسب اتفاق السادة المحكمين على أداة الدراسة

المهارات ونسب اتفاق المحكمين	مناسبة المهارة للطفل		ارتباط المهارة الفرعية بالمهارة الرئيسية		ارتباط المهارة الفرعية بالأنشطة الدالة عليها.	
	أعلى نسبة اتفاق	أقل نسبة اتفاق	أعلى نسبة اتفاق	أقل نسبة اتفاق	أعلى نسبة اتفاق	أقل نسبة اتفاق
مهارة الاستماع	١٠٠%	٧٨%	١٠٠%	٧٨%	١٠٠%	٨٦%
مهارة الحديث	١٠٠%	٧٨%	١٠٠%	٨٩%	١٠٠%	٨٧,٥%
مهارة القراءة	١٠٠%	٦٧%	١٠٠%	٧٨%	١٠٠%	٨٧,٥%
مهارة الكتابة	١٠٠%	٨٩%	١٠٠%	٨٩%	١٠٠%	٨٧,٥%

يتضح من الجدول السابق أن نسبة اتفاق السادة المحكمين على جميع المهارات تراوحت ما بين ١٠٠% إلى ٦٧% وهى نسب مرتفعة. حيث تراوحت نسبة

اتفاقهم على ارتباط المهارة الفرعية بالمهارة الأساسية بين ١٠٠% إلى ٧٨% وهى نسبة مرتفعة. كما تراوحت نسبة اتفاقهم على ارتباط المهارة الفرعية بالأنشطة الدالة عليها ما بين ١٠٠% إلى ٨٦% مما يثبت صدق الأداة.

حساب ثبات الأداة:

في سبيل تحقق الباحثة من ثبات الأداة، فإنه تم حساب الثبات بطريقتين:

١- بتغير الزمن.

حيث قامت الباحثة بتحليل محتوى عدد من البرمجيات وفقا للقائمة المعدة، ثم أعادته مرة أخرى بعد مرور (١٥) يوما، وتم حساب معامل الارتباط بين التحليلين الأول والثاني باستخدام معادلة هولستيHolisti.

٢- بتغير المحللين.

وذلك من خلال المقارنة بين تحليل الباحثة لعدد من البرمجيات وتحليل زميلة أخرى لنفس العينة وباستخدام نفس الأداة، وحساب معامل الارتباط بين التحليلين باستخدام معادلة هولستي Holistiالسابقة

نتائج الدراسة:

تم التوصل إلى الإجابة عن أسئلة الدراسة ومناقشتها في ضوء الأهداف والأدبيات ذات الصلة، حيث اتفقت العديد من الأبحاث والدراسات العربية والأجنبية على أن كل مهارة من المهارات اللغوية الأربعة الرئيسية (الاستماع، التحدث، القراءة والكتابة) يمكن تحليلها لعدد من المهارات الفرعية، إلا أن بعض هذه المهارات قد يكون من الصعب تضمينه بشكل إلكتروني في البرمجيات المقدمة للأطفال، وهذا ما استبعدته الباحثة عند بنائها للأداة. لتكون المهارات على النحو التالي:

إجابة السؤال الأول الذي نص على:

- ما مهارات الاستماع المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟

تم تحليل مهارة الاستماع إلى(٤) مهارات فرعية وهي (الانتباه السمعي، التمييز السمعي، الذاكرة السمعية، التعبير الكتابي عن الصوت) و(١٢) نشاط دال عليها.

إجابة السؤال الثاني الذي نص على:

- **ما مهارات الحديث المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟**

تم تحليل مهارة التحدث إلى مهارتي الفهم وتتضمن عدة مهارات فرعية كالمتصلة بالتعبيرات اللفظية والبصرية والصيغ والعبارات، ومهارة التعبير المتضمنة ما يتعلق بوصف الأشياء والأفكار والمشاعر ومناقشتها و(٢٨) نشاط دال عليهما.

إجابة السؤال الثالث الذي نص على:

- **ما مهارات القراءة المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟**

تم تحليل مهارة القراءة إلى (٦) مهارات فرعية وهي (الانتباه السمعي، الانتباه البصري، التمييز السمعي، التمييز البصري، التذكر السمعي، التذكر البصري) و (٦٢) نشاط دال عليها.

إجابة السؤال الرابع الذي نص على:

- **ما مهارات الكتابة المتطلب تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال؟**

تم تحليل مهارة الكتابة إلى (٣) مهارات فرعية وهي (إكمال الناقص، النسخ، التناسق الحركي بين العين واليد) و(١٦) نشاط دال عليها.

توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة يمكن تقديم التوصيات التالية:

- **بناء قوائم بالمهارات اللازم تضمينها في البرمجيات الإلكترونية المقدمة للأطفال في المجالات المختلفة.**
- **إنشاء مراكز تدريبية متخصصة لتأهيل المعلمات للمساهمة بإعداد تطبيقات إلكترونية تلائم المراحل النمائية للطفل وفق القوائم المعدة.**
- **الشراكة بين التربويين ومعدي ومصممي البرامج وذلك لتحقيق التكامل والوصول للأهداف المنشودة.**
- **إنشاء مكتبات للوسائل السمعية البصرية والبرمجيات الإلكترونية المقدمة للطفل.**

- **تقديم برامج إثرائية لتدعيم مهارات التعامل مع الحاسب ومهارات التـــصميم والبرمجة للأطفال أنفسهم.**

وإيمانا من الباحثة بأن البحث العلمي لابد أن يقود إلى أبحاث أخرى، فإنها تقترح:

- **إجراء دراسات لمعرفة اتجاهات الأطفال نحو استخدام البرمجيات الإلكترونية.**
- **تصميم برمجيات تعليمية نموذجية تهدف لتنمية المهارات المختلفة لطفل الروضة، ولتنمية المهارات اللغوية بشكل خاص.**

المصادر والمراجع

- القرآن الكريم.
- برهم، أريج، (د.ت)، دراسة تحليلية للمحتوى الرياضي في المنهاج الوطني التفاعلي لمرحلة رياض الأطفال، كلية العلوم التربوية، الأردن.
- التركي، نورة، (٢٠١٣)، بناء قائمة بالمهارات اللغوية اللازم توفرها في البرمجيات التعليمية لطفل الروضة، رسالة ماجستير، كليات الشرق العربي.
- التويجري، أسماء، (٢٠١٠)، أثر استخدام ألعاب الحاسب التعليمية على تحصيل أطفال رياض الأطفال في الرياضيات بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود.
- الدريس، مناهل، (٢٠٠٣)، أثر استخدام برمجيات الوسائط المتعددة على تعلم المفاهيم الرياضية في رياض الأطفال بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود.
- سبتي، عباس، (2010)، دراسة الحاسوب كوسيلة تعليم وتعلم برياض الأطفال بدولة الكويت، دراسة مكتبية.
- سلامة، عبد الحافظ وأبو ريا، محمد (٢٠٠٢م). *الحاسوب في التعليم*. الأهلية للنشر. الأردن.
- صالح، ماجدة، (٢٠٠٢)، (الحاسوب في تعليم الأطفال)، ط١، عمان، دار الفكر.
- العنزي، حسين، (٢٠١١)، أثر استخدام برمجية تعليمية في تحسين القدرات العقلية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي في برنامج رعاية الموهوبين بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة الملك سعود.
- العويدي، حامد وآخرون، (٢٠٠٩)، أثر التدريس بمساعدة الحاسوب في تنمية الاستعداد القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة كلية التربية، جامعة الإمارات العربية المتحدة، العدد(٢٦).
- الغامدي، هند، (٢٠٠٩)، فاعلية استخدام برمجية سباق الكلمات في تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة الأهلية بمدينة الدمام، رسالة ماجستير، تقنيات التعليم الالكتروني، جامعة الملك سعود.

- غبيش، ناصر، (٢٠٠٢)، تصور مقترح لتطوير برنامج المهارات اللغوية برياض الأطفال في ضوء الاتجاهات التربوية الحديثة، بحث منشور، كلية التربية، جامعة المنيا.
- قاسم البري (٢٠١١): أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*، المجلد (٧)، العدد (١)، ص ص (٢٣-٣٤).
- قطب، أحلام، (٢٠٠٠)، مدى فاعلية طرق استخدام بعض الوسائط التعليمية في تنمية المفاهيم اللغوية للطفل في ضوء أهداف الروضة، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس.
- محمد محمود عبد الناصر (٢٠٠٩): كفاءة برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التحدث لدى التلاميذ المعاقين ذهنياً بالمرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية بالعريش، جامعة قناة السويس.
- محمد، إيمان زكي، (٢٠٠٣)، تنمية المهارات والمفاهيم اللغوية – قراءة وكتابة-، ط١، الزقازيق، الطيب للطبع والنشر.
- المحيسن، إبراهيم عبد الله. (٢٠٠٢م): "*التعليم الإلكتروني ترف أم ضرورة*". ورقة عمل مقدمة (لندوة مدرسة المستقبل). كلية التربية. جامعة الملك سعود.
- مرزوق، سماح، (٢٠١٠)، برامج الأطفال المحوسبة، عمان، دار المسيرة.
- ملكاوي، محمود زايد وأبو عليم، إبراهيم حسين، (٢٠١٠)، فاعلية برنامج حاسوبي للتدريب النطقي بالطريقة اللفظية لضعاف السمع في مرحلة رياض الأطفال، بحث منشور، مجلة جامعة دمشق، مجلد٢٦، ع٣، كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية، جامعة القصيم.
- مورو، ليسلي (٢٠١١)، تطوير تعلم مهارتي القراءة والكتابة في السنوات الأولى، ترجمة سناء حرب، ط٢، العين، دار الكتاب الجامعي.
- الموسى، عبد الله بن عبد العزيز، (٢٠٠٢)، استخدام الحاسب الآلي في التعليم، ط٢، الرياض.
- نجوى أحمد سليم خضاونة، وإيمان أحمد خضر (٢٠١٢): فاعلية الدراما المسرحية في تنمية مهارات المحادثة الشفوية لدى طالبات المرحلة الابتدائية، *المجلة الدولية التربوية المتخصصة*، المجلد (١)، العدد (٤)، ص ص (١٨٢-٢٠٦).

- **Caroline Hummels ،Aadjan van der Helm، Bart Hengeveld ،Rob Luxen، Riny Voort، Hans van Balkom and Jan de Moor(2007): Explore a scope: stimulation of language and communicative skills of multiple-handicapped children through an interactive، adaptive educational toy، Digital Creativity، vol. 18، no. 2، p p. 79-88.**
- **Cifelli، Luann ،(2011)، An Exploration Of How The Use Of Computers Affects Response Writing In Kindergarten، A Master's Thesis Submitted to the Faculty of William Paterson University of New Jersey In Partial Fulfillment of the Requirements.**
- **Gahwaji، Nahla (2011) ،The Effects Of Using Interactive Teaching Programs On Preschool Children's Literacy Development: Case Study، Clute Institute For Academic Research، Deanship of Scientific Research، King Abdul Aziz University.**
- **Larson، Susan ،(2007)، Computer-Assisted Instruction In Literacy Skills For Kindergarten Students And Perceptions Of Administrators And Teachers، Dissertation Prepared for the Degree of Doctor Of Education، University Of North Texas**
- **Moldoveanu، Mihnea (2002): Language، games and Langue games. *Journal of Socio- Economics*، Vol.31 No.3، P. 233.**
- **Woods، Glinette (2005): Understanding and Using Spoken Language – Games for 7 to 9 year olds. *Child language teaching & Therapy* ،Vol، 22 NO.1، PP. 119-20.**