جامعة المنصورة
كلية التربية

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية

إعداد

الباحثة/ إنجى أشرف محمد على المتولي

إشراف

أ.د/إبراهيم محمد شعير
أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم المتفرغ
كلية التربية جامعة المنصورة

د/ محمد السيد عبدالرازق
أستاذ المناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية المتفرغ
كلية التربية جامعة المنصورة

مجلة كلية التربية – جامعة المنصورة

العدد ١١٦ – أكتوبر ٢٠٢١

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية

الباحثة / إنجي أشرف محمد على المتولي

مستلخص البحث:

الهدف من الدراسة: *هو التعرف علي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية*

ويحاول البحث الحالي الإجابة علي السؤال الرئيسي التالي:

ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية الآتية:

١ــ *ما متطلبات الثقافة البيئية التي يمكن إكسابها للتلاميذ الصم من خلال مقرر الدراسات الاجتماعية بمدارس الأمل للصم وضعاف السمع؟*

٢ــ *ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الثقافة البيئية فى مادة الدراسات*

فروض البحث

تتمثل فروض البحث في الآتي:

١ــ *يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة لصالح المجموعة التجريبية.*

٢ــ *يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح التطبيق البعدي.*

نتائج البحث

١- *يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة لصالح المجموعة التجريبية.*

٢ــ *يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح التطبيق البعدي.*

المقدمة :

يعتمد تقدم المجتمعات ونموها على مدى ماتوليه من اهتمام لثرواتها بشكل عام، ويأتي العنصر البشري في مقدمة هذه الثروات ؛ من أجل الاستثمار الجيد للموارد المادية وإعادة إنتاجها بصورة أفضل تساعد فى نهضة المجتمع؛ حيث يشكل العنصر البشرى ثروة ثمينة فى أى مجتمع ينشد التطور، وبالتالي أصبح من الضرورى الاهتمام بهم واستثمار قدراتهم إلى أقصى حد ممكن.

وتفرض التوجهات المعاصرة ضرورة الاهتمام بذوي الاحتياجات الخاصة، حيث يشكلون نسبة كبيرة فى أى مجتمع، وعليه فينبغي أن تولى المجتمعات المعاصرة اهتماما كبيرا بهم وباحتياجاتهم، اهتمامها بأفراد المجتمع العاديين.(Eissa Saad, & Borowska (Beszta,2019,30)*[1]

ومن هذا المنطلق ولاعتبارات أخرى اهتمت مصر بحقوق الطفل المعاق في الرعاية والاهتمام، فصدر قانون ٣٩ لسنة ١٩٧٥ لتوحيد جهود الدولة في مجال التربية الخاصة وتأهيل المعاقين، وأوصت مؤتمرات الطفل المصري الأول سنة ١٩٨٨، والثاني سنة ١٩٨٩، والثالث سنة ١٩٩٠، بحق المعاقين في الرعاية والتأهيل والتشغيل، بما يساعدهم علي التوافق مع أنفسهم، ومع المجتمع، ويمكنهم من الحياة الإنسانية الكريمة. (كمال مرسي، ٢٠١١، ١٨٥)

ويعد فقدان حاسة السمع من أشد ما يصيب الإنسان من إعاقات؛ فالمعاقين سمعياً يعانون من الصمت والوحدة والعزلة عن الآخرين ، كما أن فقدانهم اللغة وهى الوسيلة الأولى لاتصال البشر فى حياتهم يجعلهم يعيشون فى صمت دائم ، وهذا يزيد من كبت مشاعرهم وانفعالاتهم.(عبد المنعم الميلادى ، ٢٠٠٥ ، ٣)

ولهذا قدم القرآن الكريم حاسة السمع على البصر ، يقول سبحانه وتعالى﴿ **وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ** ﴾ (النحل، الآية٧٨)

ومما لاشك فيه أن البيئة في الوقت الحاضر تتعرض لمشكلات عديدة بفعل السلوك غير السوي ، والنشاطات البشرية غير المدركة تجاه البيئة ، وهذه السلوكيات البيئية التي يمارسها

[1] تتبع الباحثة نظام التوثيق في الاقتباسات: (الاسم الأول والأخير، السنة، الصفحة)

الإنسان هي التي تتسبب في المشكلات البيئية ، وتعد مظهراً من مظاهر عدم التوافق بين الإنسان وبيئته (أحمد اللقاني ، فارعة حسن ،٢٠٠٣).

ويعد الوعي البيئي من القضايا التي شغلت علماء البيئة والسكان، والاجتماع، والإعـــلام، والتربية. وذلك لأنها مشكلة يصعب تنظيمها من خلال التشريعات فقط، حيث إنها فـــي الأصـــل مسألة تربوية سلوكية. فالإعداد الأمثل لمواجهتها هو حسن تنشئة الإنسان المتفهم لبيئته والمـــدرك لظروفها والقادر علي أن يسهم في حمايتها وصيانتها(مني جاد، ٢٠٠٩، ٢٢).

وإذا كانت هناك ضرورة لتشكيل الوعي البيئي للأفراد وتنمية الثقافة البيئية لـــديهم فـــى مرحلة الطفولة بصفة عامة، فإن الأمر يزداد إلحاحا بالنسبة للمعاقين سمعيا، وعليه أشارت دراسة إيمان جاد (٢٠١٨) إلى أن العملية التعليمية تستهدف إكساب المعاقين سمعيًا القدرة علي التكيف مع البيئة المحيطة بهم وتنمية الوعي البيئي لديهم، من خلال المواد الدراسية المقدمة لهم فيتعلمون كيف يحمون البيئة ويحافظون عليها.

ونظراً لارتباط مادة الدراسات الاجتماعية بالبيئة، فإنها تعد من أهم المواد الدراسية التي يمكن من خلالها إكساب التلاميذ الثقافة البيئية المطلوبة؛ حيث إن عملية تعليم وتعلم هـــذه المـــادة يتطلب تفاعل المعاق سمعياً مع كل ما يحيط به

وفي ضوء ما تفرضه الإعاقة السمعية من صعوبات تعترض عملية تعليم وتعلم التلاميـــذ المعاقين سمعيا لمادة الدراسات الاجتماعية، مما قد يقلل من إكسابهم للثقافة البيئية، وانطلاقاً مـــن ضرورة الاهتمام بتعليم الصم واستثمار طاقاتهم المتاحة، وجب علـــي المعلمـــين البحـــث الـــدائم والمستمر عن الطرق والاستراتيجيات المختلفة التي تناسب طبيعة هؤلاء التلاميذ، وتحثهم علـــى التعلم والاستمتاع به (ماجدة عبيد، ٢٠١٠، ١٩) .

ولذلك حاولت الباحثة في البحث الحالي الجمع بين ما توصلت إليـــه نتـــائج الدراســـات السابقة، وما أكدت عليه الاتجاهات الحديثة في تدريس المواد الدراســـية، مـــن حيـــث اســـتخدام استراتيجيات حديثة في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية للتلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، ومن أمثلة هذه الاستراتيجيات التى شهدتها الساحة التربوية في الآونة الأخيرة ، استراتيجية الألعـــاب التعليمية الإلكترونية، فمن خلال اللعب يعبر التلميذ عن ذاته ، حبه وكرهه ، وسعادته وحزنـــه وغضبه وسروره ومشكلاته واحتياجاته ، ويتيح للطفل حرية الحركة ، فينتقل خلال هذه الألعاب التعليمية من عالم الواقع إلى عالم الخيال، ومن ثم يكتسب مفاهيم وســـلوكيات صـــحية مختلفـــة

لاستقلاله بذاته ورعايتها (سامي سعد ٢٠١٠ ، ٥). وعلي ذلك يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما متطلبات الثقافة البيئية التي يمكن إكسابها للتلاميذ الصم من خلال مقرر الدراسات الاجتماعية بمدارس الأمل للصم وضعاف السمع؟

٢. ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الثقافة البيئية فى مادة الدراسات الاجتماعية لدى التلاميذ الصم بالصف الثامن الابتدائي؟

أهمية البحث

فى ضوء ما هو متوقع للبحث الحالي من نتائج يمكن له أن يُسهم فيما يلي:

١- يُعد البحث استجابة للاتجاهات العالمية الحديثة التى تنادى بالاهتمام بتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة.

٢- توجيه النظر إلي أهمية الدور الذى يجب أن تقوم به مادة الدراسات الاجتماعية في إكساب التلاميذ الصم متطلبات الثقافة البيئية.

٣- توجيه نظر المعلمين والموجهين إلي ضرورة استخدام استراتيجيات وأساليب مختلفة تناسب التلاميذ الصم لتنمية الثقافة البيئية لديهم.

٤- تزويد معلمي الدراسات الاجتماعية بدليل يوضح كيفية التخطيط لدروس مادة الدراسات الاجتماعية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها، بما يسهم في تنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم.

فروض البحث

تتمثل فروض البحث في الآتي:

١- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة لصالح المجموعة التجريبية.

٢- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح التطبيق البعدي.

حدود البحث

اقتصر البحث الحالي علي الحدود الآتية:

١- **الحد البشري:** عينة من التلاميذ الصم بالصف الثامن الابتدائي بمدرسة الأمل للصم وضعاف السمع بمدينة المنصورة ، تكونت من (٢٤) تلميذا، تم تقسيمهم إلى مجموعتين، إحداهما ضابطة قوامها(١٢) تلميذاً، والأخرى تجريبية قوامها(١٢) تلميذاً.

٢- **الحد المعرفي:** وحدتي (البيئة الصحراوية، البيئة الساحلية) من كتاب الدراسات الاجتماعية بالصف الثامن الابتدائي، بالفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠٢٠/٢٠٢١.

٣- **أبعاد الثقافة البيئية** ، وتتضمن: (أهمية البيئة والحفاظ عليها من التلوث – حماية الكائنات الحية – المشكلات البيئية والموارد الطبيعية– المحافظة علي الموارد الطبيعية)

٤- اختبار الجانب السلوكي بين جوانب الثقافة البيئية

أدوات البحث ومواده

شملت أدوات ومواد البحث الحالي ما يأتي:

أدوات البحث:

- قائمة متطلبات الثقافة البيئية (إعداد الباحثة)
- اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة (إعداد الباحثة)

مواد البحث:

- ألعاب تعليمية إلكترونية (إعداد الباحثة)
- دليل المعلم (إعداد الباحثة)
- كراسة نشاط (إعداد الباحثة)

تحديد مصطلحات البحث

١- الألعاب التعليمية الإلكترونية

وتعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: مجموعة من الأنشطة التعليمية التي يمارسها التلاميذ الصم من خلال اللعب ؛ بغرض إكسابهم المفاهيم والسلوكيات البيئية، حيث يتم توظيف الإمكانات المختلفة للكمبيوتر لتحقيق ذلك.

٢- الأصم *The Deaf*

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: الشخص الذي يعاني من فقد شديد في حاسة السمع وعدم القدرة علي الفهم الصحيح للكلام المنطوق، مما يؤثر سلبيا على مهارات التواصل مع الآخرين، وبالتالي على كافة مجالات نموه في النواحي الاجتماعية والانفعالية

٣- الثقافة البيئية

تعرف الباحثة الثقافة البيئية إجرائياً بأنها: عملية تربوية تستهدف تنمية وعي التلاميذ الصم بالبيئة والمشكلات المتعلقة بها، وتزويدهم بالمعرفة، والمهارات، والاتجاهات وتحمل المسؤولية الفردية والجماعية تجاه حل المشكلات المعاصرة للبيئة

الإطار النظري والدراسات السابقة

المحور الأول: الألعاب التعليمية الإلكترونية

(١) مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية

تتعدد تعريفات الألعاب الإلكترونية، حيث يعرفها **ضياء مطاوع (٢٠٠٠، ١٤٥)** بأنها: نشاط منظم ومتقن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، حيث يستمتع التلميذ في أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الحاسوب، ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه، ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلي النتائج المعززة.

ويضيف **إبراهيم الفار (٢٠٠٤، ٢٧٧)** بأنها: نشاط منظم من خلال الحاسب يتبع مجموعة من القواعد في اللعب، وغالباً ما تكون الألعاب علي شكل مباريات تعليمية تحمل الطلاب علي التنافس لكسب النقاط

وتعرفها **رانيا سالم (٢٠٠٤،٦٧)**: بأنها "تلك البرامج التي تحتاج إلي استخدام الكمبيوتر في أثناء اللعب، ويقوم الطفل ببعض العمليات العقلية للوصول إلي حل مناسب للمشكلة، وبالتالي يحصل علي درجة تحدد الفائز في هذه المنافسة، ومن ثم يمكن استخدام مثل هذه الألعاب في تنمية المفاهيم

١- أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية

ينظر للألعاب الإلكترونية التعليمية على أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ويذكر **محمد قنديل ورمضان بدوي(٢٠٠٧ ،٢١٤)** أن الحاجة للألعاب الإلكترونية مهمة للاعتبارات التالية:

١. أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعليم الأطفال ونمو قدراتهم.

٢. يمكن للمتعلمين التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليميات المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.

٣. أن ممارسة تلك الألعاب تسهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات المتعلمين وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أية لعبة.

٤. تختصر وقت وجهد المعلم، وتساعده في القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ.

٥. تعطي الألعاب الإلكترونية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم، وذلك إن أحسن اختيارها لهذا الغرض.

(٢) أنواع الألعاب التعليمية الإلكترونية

يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية ، وهو نشاط حر وموجه ، يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه ، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع **(محد الحيلة ، ٢٠٠٥، ١٨)**، و تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى قسمين رئيسين هما :ألعاب إلكترونية ترفيهية، وألعاب إلكترونية تعليمية، ويقتصر الهدف في النوع الأول إلى تقديم التسلية والمتعة دون أن يكون هناك أهداف تعليمية أو تربوية يسعى إلى تحقيقها، بعكس النوع الثاني الذي يهدف إلى الجمع بين التعليم مع التسلية والمتعة

أما **حسن عطية(٢٠٠٧ ، ٥٦)** فيصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى:

١. ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية.

٢. ألعاب فكرية (ملاحظة/ تركيز) تعمل على تقوية المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني.

٣. الألعاب التي تعتمد على إستراتيجيات منظمة تحتاج لخطوات منظمة لتحقيق الأهداف، كما تحتاج إلى نضج عقلي يتدرج بدرجة الصعوبة أثناء أداء اللعبة.

(٣) العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

يذكر **كمال زيتون(٢٠٠٤، ٢١٢)** أن عناصر الألعاب الإلكترونية التعليمية تتمثل في:

- الأهداف Goals: وهي النهاية التي يرغب اللاعب في الوصول إليها، فالهدف من اللعبة يجب أن يكون محدداً بوضوح، وينبغي أن نميز بين هدف اللعبة ذاتها وهو الكسب وبين الهدف التعليمي وهو ما نريد أن يتعلمه المتعلم من اللعبة.
- القواعد Rules: وهي التي تحدد إجراءات اللعبة، حيث تشتمل اللعبة على توجيهات تشرح كيفية الاستعداد للعب، وكيفية اللعب ، وماذا تفعل بعد كل عمل تنجزه.
- المنافسة Competition:وتكون بين شخص وآخر أو الشخص ونفسه.
- التحدي Challenge: يعتبر أهم عناصر الجذب والإثارة في الألعاب الإلكترونية التعليمية.
- الخيال Fantasy: حيث تعتمد اللعبة على الخيال للترغيب.
- الأمانSafety: فاللعبة بيئة غير خطرة حيث يشعر الطالب بالأمان وعدم الخوف.
- الترفيه Entertainment: وهو السمة التي تضيف المتعة والإثارة.

(٤) معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية

يمكن تصنيف معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية ، كما أوردتها دراسة **ضياء مطاوع (٢٠٠٠، ١٥٠)** على النحو الآتي:

١- المعايير التربوية

إن أهم المعايير التربوية المتعلقة باختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي:

١. أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف الوحدة.
٢. أن يتحقق المعلم من أن التلميذ يدرك قواعد اللغة ويعرف أهدافها.
٣. أن يتخلل اللعبة مهارات وعمليات تدريبية ووظيفية، لخفض تأثير المشكلات التي تعوق تحصيل التلميذ لمفاهيم الوحدة.
٤. أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية، وتنبه التلميذ لخطأه، وتوجهه إلي الطريقة الصحيحة.
٥. أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.

٦. أن تبني علي أسس تمثل وتعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها.

٢- المعايير الفنية

من المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي:

١. أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب والتلميذ.

٢. أن تترك الحرية للتلميذ في اختبار اللعبة وعرض محتواها.

٣. أن تتيح فرصة استخدام التلميذ لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية.

٤. أن يسهل ممارسة التلميذ لها في ضوء الإمكانات المتاحة.

٥. أن تشمل عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعلم التلميذ.

كما ذكر **زيد الهويدى(٢٠٠٢، ٨٥)** مجموعة من الشروط يجب توافرها في اللعبة : أن تكون ألوان الألعاب زاهية وجذابة للتلميذ، وقابلة للتنظيف ، كما يراعي ألا تكون اللعبة حادة الأطراف خوفا من إيذاء التلاميذ، وأن يتمكن التلميذ من استخدامها في الوقت الذي يرغب فيه لذلك فإن اللعبة المصنوعة من القطن أو الخشب أو اليدوية قد تكون أفضل من اللعبة الكهربائية، كما يجب أن تتناسب اللعبة مع مستوى الطالب التعليمي، فاللعبة المعقدة قد تؤدي إلى توتر الطالب ولا تؤدي للهدف المرغوب، كما يجب أن تكون من الألعاب التي يستطيع فيها الطالب تقليد سلوك الكبار لذلك تكون الأدوات المنزلية مفيدة للطالب.

(٥) مراحل استخدام الألعاب التعليمية

تتضمن اللعبة التعليمية تتابعا للأحداث والنشاطات التي تشكل اللعبة ، ووصفا لخصائص الفئة المستهدفة، وقوانين تبين كيفية تنفيذ اللعبة بشكل منظم لتحقيق أهداف محددة ، بالإضافة إلى حصول اللاعب على تغذية راجعة فورية حول القرارات التي يتخذها أثناء اللعب كنوع من التقويم لسلوكه من أجل التعديل والتحسين ، حيث يمر استخدام الألعاب التعليمية بالمراحل التالية : محمد الحيلة ،، ٢٠٠٥، ٥٠)؛(Richars, 2000, 54 , 2000)

١. **مرحلة الإعداد،** وتشمل ما يلي:

أ- التعرف على اللعبة من جميع جوانبها ، المواد ، قانون اللعبة ، وآلية استخدام اللعبة، والوقت الذي تحتاجه اللعبة ، ومدى ارتباطها بالمناهج .

ب- تجريب اللعبة قبل دخول الفصل .

ج- تهيئة المكان المناسب للعبة ، وتحديد الوقت اللازم .

د- شرح قواعد اللعبة للمتعلمين ، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبوها بعد مرورهم بهذه الخبرة .

٢. **مرحلة التنفيذ**، وتشمل ما يلي:

أ- التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة ، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين

ب- إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب .

ج- عدم المقارنة بين المتعلمين ، وذلك لأن كل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به ، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين .

د- المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول وأسباب خسارة الفريق الثاني والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدى إلى الفوز في اللعبة .

٣. **مرحلة التقييم، وفيها** يتشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة ، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين .

٤. **مرحلة المتابعة**

في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف على الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلمون ، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الأنشطة التعليمية التي تثرى خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة ، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى .

وقد استفادت الباحثة من الدراسات والبحوث التي استخدمت الألعاب التعليمية كطريقة من طرق التدريس ، وحددت خطوات تصميم الألعاب بناء على إرشادات وتعليمات هذه البحوث وهي.

- تحديد عنوان اللعبة
- تحديد أهداف اللعبة
- تحديد المفهوم الذي تنميه
- تحديد الأدوات والخامات اللازمة في تصميم اللعبة

– تحديد إجراءات اللعبة

– تحديد الزمن والمكان اللازمين لإجراء اللعبة.

– توضيح القواعد الأساسية باللعبة

– كتابة التعليمات الخاصة بالمعلم واللاعبين.

– القيام بالتقويم النهائي للعبة

(٦) دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية

تؤكد التربية الحديثة على أهمية اللعب في حياة التلميذ لذلك أصبحت الألعاب والأنشطة التربوية جزءا لا يتجزأ من المناهج التربوية ويقع على عاتق المعلم الدور الأكبر في استخدام الألعاب وتوظيفها في العملية التعليمية وحتى يتحقق ذلك لابد من اتباع الخطوات التالية: **(زيد الهويدي ، ٢٠٠٢، ٢٩)**

١. حصر الألعاب الموجودة في البيئة المحلية والتعرف على أشكالها وأحجامها وألوانها والتعرف على أسعارها، وكذلك الوقوف على الفائدة التي يمكن أن تؤديها.

٢. التخطيط لاستغلال هذه الألعاب ، وذلك لتحقيق الأهداف التربوية المرغوبة، وبناء شخصية الفرد المتكاملة جسميا وعقليا وانفعاليا واجتماعيا .

٣. تحديد المواد اللازمة للعبة وذلك لتحقيق الأهداف التربوية المرغوبة، ومن تلك المواد مفردات اللغة ، الأمثال الشعبية ، والشعر ، والقصص ، والأوزان ، والعملة ، والأدوات المنزلية ، وأدوات الزراعة ، والتجارة ، وألعاب الأسلحة ، وأدوات الصيد والطين، والصلصال، والخشب، والمعادن من أحجام وأشكال مختلفة، ودمي السيارات، والحيوانات، والآلات والأدوات الموسيقية، والصور، والكرتون، وأغطية العلب، والقوارير والخيطان، والمسامير، وأدوات الحياكة، والقش، وقطع القماش، والمطلوب من المعلم هو الاستفادة من خامات البيئة في تطوير اللعب الهادف والمنظم الذي يطور قدرات وإمكانات الطفل في استغلال خامات البيئة وتوظيفها بما يفيده.

٤. ابتكار بعض الألعاب الخاصة به واختيارها من كتب الألعاب التربوية المرتبطة بمنهاجه

٥. اختيار الوقت والمكان المناسب لتنفيذ اللعبة.

وقد أجريت العديد من الدراسات التي أكدت فاعلية الألعاب التعليمية وأهميتها في العملية التعليمية ومنها:

- **دراسة منصور الصعيدي (٢٠١٤)**، والتي استهدفت التعرف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التصور البصري وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وقد تكونت عينة الدراسة من (٢٧) تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني المتوسط بإحدى مدارس مدينة تبوك، واتبع الباحث المنهج التجريبي حيث وزعت العينة على مجموعتين، مجموعة تجريبية قوامها(١٤) تلميذاً، ومجموعة ضابطة قوامها(١٣) تلميذاً، وقد استُخدمت الألعاب الإلكترونية التعليمية في التدريس للمجموعة التجريبية، بينما استُخدمت الطريقة المعتادة في التدريس للمجموعة الضابطة، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار التحصيل في وحدة قياس المساحة والحجم للصف الثاني المتوسط، واختبار مهارات التصور البصري، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل واختبار مهارات التصور البصري لصالح المجموعة التجريبية، كما أظهرت النتائج فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في بقاء أثر التعلم.
- **دراسة دعاء عبد الرحيم(٢٠١٥)** ، والتي استهدفت التعرف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي من أجل تنمية مهارات التفكير البصري المكاني لدى التلميذات، وقد تكونت عينة الدراسة من (٣٠) تلميذة من تلميذات الصف الخامس الابتدائي بالمدرسة الابتدائية الرابعة في ينبع، واتبعت الباحثة المنهج التجريبي حيث وزعت العينة بالتساوي على مجموعتين، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وقد استُخدمت الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس المجموعة التجريبية، بينما استُخدمت الطريقة المعتادة في تدريس المجموعة الضابطة، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار مهارات التفكير البصري المكاني، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير البصري المكاني لصالح المجموعة التجريبية، تُعزى إلى طريقة التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.

وجدير بالذكر أن الباحثة قد استفادت من خلال تناول محور الألعاب التعليمية الإلكترونية

فيما يأتى:

١. صياغة تعريف إجرائي للألعاب التعليمية يتلاءم مع أهداف البحث
٢. بناء دليل المعلمة وفق استراتيجية الألعاب التعليمية .
٣. تصميم الألعاب التعليمية المناسبة للأطفال الصم.
٤. تطبيق الألعاب التعليمية مع الأطفال الصم.

المحور الثاني: الثقافة البيئية

(١) مفهوم الثقافة البيئية

تعددت التعريفات حول مفهوم الثقافة البيئية ومدلولها، وذلك بتعدد مدلول العملية التربوية وأهدافها من جهة، ومدلول البيئة من جهة أخرى، ويعتبر هذا المصطلح من المصطلحات الحديثة التي برزت من خلال الاهتمام بالقضايا البيئية، والتربية، والثقافة والتي تعمل علي نشر الوعي الثقافي البيئي لدي الطلاب العادين بصفة عامة ولدي الطلاب الصم بصفة خاصة.

وتشير **مني جاد(٢٠٠٩، ٢٢)** أن نشر الثقافة البيئية يعد من القضايا التي شغلت علماء البيئة، والسكان، والاجتماع، والإعلام، والتربية، وذلك لأنها مشكلة يصعب تنظيمها من خلال التشريعات فقط، حيث إنها في الأصل مسألة تربوية سلوكية، ولذا فإن الحل الأمثل لمواجهتها هو حسن التنشئة فالإنسان المتفهم لبيئته والمدرك لظروفها ، هو القادر علي أن يسهم في حمايتها وصيانتها.

(٢) أهداف الثقافة البيئية

لقد ارتبطت صياغة أهداف الثقافة البيئية، بالعديد من المشكلات البيئية المحلية والإقليمية، والعالمية، وبزيادة الاهتمام والوعي بحتمية وأهمية نشر الثقافة البيئية، وعليه يمكن تحديد أهداف الثقافة البيئية في الآتي: **(مازيا عساوي،٢٠١٦، ٧٣)**

١. حماية وحفظ الصحة وحياة الإنسان؛ لأنها التزام وواجب أخلاقي من المفروض أن يؤخذ بعين الاعتبار عند القيام بأي عمل من قبل المجتمع والدولة.
٢. حماية مصادر الطبيعية، كالتربة، والماء، والهواء، والمناخ الذي يعتبر جزءاً رئيساً من النظام البيئي، وفي الوقت نفسه كأساس للتواجد والمعيشة للإنسان والحيوان والنبات والمتطلبات للاستثمار المتنوع للمجتمع الإنساني.
٣. حماية وحفظ الموارد المعنوية والتراث الحضاري كقيم حضارية، وثقافية، واقتصادية للفرد والمجتمع.

٤. إشراك التلاميذ الصم في شئون المجتمع، وتعرف قضاياه، ومشكلاته.

٥. توعية التلاميذ الصم بالبيئة بمختلف جوانبها، وإكسابهم المهارات والاتجاهات الموجبة والخبرات الحية، التي تجعلهم علي درجة من الإيجابية العالية في تصرفاتهم وتعاملهم مع البيئية.

(٣) أهمية الثقافة البيئية ومبررات نشرها

تلعب الثقافة البيئية دوراً كبيراً في القدرة على حل الكثير من المشكلات البيئية، وعليه يمكن توضيح أهمية ومبررات نشر الثقافة البيئية في النقاط التالية:**(سناء الجبور، ٢٠١١، ١١٣)**

١. تزايد المشكلات البيئية وتفاقمها وتعقدها بصورة شديدة بمرور الزمن، وما تبع ذلك من ضرورة الاهتمام بالثقافة البيئية.

٢. الثورة العلمية والتكنولوجية التي تعد سلاحاً ذو حدين، فقد استفاد منها الإنسان من ناحية، ولكن كانت آثارها المدمرة من ناحية أخري، مما أوجد مشكلات بيئية غاية في الخطورة، فالإنسان هو صاحب الابتكارات العلمية، والتكنولوجية التي أدت إلي زيادة مشكلة البيئية الأولي، لذا أصبح من الضروري نشر الوعي بالثقافة البيئية.

٣. إن الأفراد بحاجة إلي الثقافة البيئية، كي تفهم من خلالها كيفية الوصول إلي إنتاج غداء صحي سليم، وحماية أنفسهم من تقلبات الجو.

٤. تنمية العلاقات الإيجابية بين الإنسان وأقرانه وبيئته وبين عناصر البيئة الطبيعية، حتي يمكن تدارك آثار المفرزات الصناعية والتكنولوجية بشكل عام.

٥. أن الثقافة من العوامل الأساسية التي تشكل السلوك الإنساني، كما أنها تساهم بدورها في توجيه هذا السلوك، حيث تلعب الثقافة دوراً مهما في توجيه " الفعل الاجتماعي " حسب تعبير بارسونز، الذي يعد صاحب نظرية " الفعل الاجتماعي ".

(٤) أساسيات ومبادئ الثقافة البيئية

لكي تحقق الثقافة البيئية أهدافها، فلابد أن تقوم على أسس ومبادىء من أهمها:**(ليلي كرم الدين، ٢٠٠٣، ٤٦)**

١. تدريس البيئة من كافة جوانبها الطبيعية، التكنولوجية، والاقتصادية، والسياسية، والثقافية، والتاريخية، والأخلاقية، والجمالية.

٢. ينبغي أن تكون الثقافة البيئية عملية مستمرة مدى الحياة، داخل نظام الثقافة والتربية النظامية وخارجه

٣. تعلم الثقافة البيئية للدارسين في كل الأعمار كيفية التجاوب مع البيئة، والعلم بها، وحل مشكلاتها، مع العناية بثقافة وبيئة التعلم في السنوات الأول.

٤. تمكن الثقافة البيئية المتعلمين، ليكون لهم دور في تخطيط خبراتهم التعليمية، وإتاحة الفرصة لهم لاتخاذ القرارات وقبول نتائجها.

٥. تُستخدم الثقافة البيئية بيئات تعليمية مختلفة، وعدداً من الطرق التعليمية، لمعرفة البيئة وتعليمها، مع العناية بالأنشطة العلمية والمشاهدة المباشرة.

٦. من الضروري أن تساهم كل المناهج الدراسية، والنشاطات التي تشرف عليها المدرسة في احتواء الثقافة البيئية، بكل تفاصيلها فبعضها تمد الطلاب بالمعلومات، والمفاهيم، والحقائق العلمية، وبعضها الأخر تكون القيم والاتجاهات والمدركات نحو البيئة.

٧. الإقلال من سيادة البرامج المستقلة في مجال البيئة، لأن ذلك قد يؤدى إلي نتائج عكسية، وخاصة إذا ساد بهذه البرامج الإرشاد والنصح.

٨. تقريب الفجوة بين الأبحاث العلمية والمناهج الدراسية، وذلك أجل زيادة فاعلية الثقافة البيئية.

المحور الثالث: الإعاقة السمعية (الصم)

(١) مفهوم التلاميذ الصم

تقوم حاسة السمع بدور مهم في بناء الأسس اللازمة لتنمية لغة الفرد، وتطوير العمليات اللازمة لتطوير إدراكه ووعيه بالعالم المحيط به، وتتعدد التعريفات التي تحدد من هم الأطفال الصم.

حيث تعرف **هدي قناوي(١٩٨٢، ١١٢)** الطفل الأصم بأنه ذلك الطفل الذي حرم من حاسة السمع منذ ولادته إلي درجة يستحيل معها سماع الكلام المنطوق، مع استخدام المعينات السمعية وبدونها.

ويعرف **عبد المطلب القريطي(١٩٩٦، ١٣٨)** الصم بأنهم: أولئك الذين لا يمكنهم الانتفاع بحاسة السمع في أغراض الحياة العادية سواء من ولدوا منهم فاقدين السمع تماما، أو

بدرجة أعجزتهم عن الاعتماد علي آذانهم في فهم الكلام وتعلم اللغة، أو من أصيبوا بالصمم في طفولتهم المبكرة قبل أن يكتسبوا الكلام واللغة أو من أصيبوا بفقدان السمع بعد تعلم الكلام واللغة مباشرة لدرجة أن آثار هذا التعلم قد تلاشت تماماً.

(٢) أسباب الإعاقة السمعية(الصمم)

يشير **عبد المطلب القريطى** (٢٠٠١، ١٤٩) إلى أن الإعاقة السمعية تحدث نتيجة عاملين أساسين وهما: عامل وراثى قبل الولادة أو أثناءها، وعامل بيئى مكتسب يحدث أثناء الولادة أو بعدها، ومن أهم العوامل الوراثية المسببة للصمم انتقال بعض الصفات الحيوية أو الحالات المرضية من الوالدين إلى أبنائها عن طريق الوراثة ومن خلال الكروموزومات الحاملة لهذه الصفات كضعف الخلايا السمعية أو العصب السمعى، ويقوى احتمال هذه الحالات من زواج الأقارب ممن يحملون تلك الصفات وتظهر الإصابة بالصمم الوراثى منذ الولادة أو بعدها بسنوات حتى سن الثلاثين أو الأربعين، أما عن العوامل البيئية والتى تسهم فى حدوث الصمم فإنها تتمثل فيما يلى:

- **إصابة الأم الحامل ببعض الأمراض:** من أهمها إصابة الأم لاسيما خلال الثلاثة شهور الأولى من الحمل بأمراض معينة كفيروس الحصبة الألمانية، والزهرى، والأنفلونزا الحادة.
- **تعاطى الأم الحامل لبعض العقاقير:** يؤدى تعاطى الأم أثناء فترة الحمل لبعض العقاقير دون مشورة الطبيب إلى إصابة الجنين ببعض الإعاقات كالتخلف العقلى والإعاقة السمعية.
- **عوامل ولادية:** وترجع هذه العوامل إلى ظروف عملية الولادة وما يترتب عليها بالنسبة للوليد، ومنها الولادات العسرة أو الطويلة حيث يمكن أن يتعرض معها الجنين لنقص الأكسجين، مما يترتب عليه موت الخلايا السمعية وإصابته بالصمم، والولادة المبكرة قبل اكتمال قضاء الجنين لسبعة أشهر فى رحم الأم مما يعرضه للإصابة ببعض الأمراض نتيجة عدم اكتمال نموه ونقص المناعة لديه.
- **إصابة الطفل ببعض الأمراض:** غالبا ما تؤدى إصابة الطفل خصوصاً فى السنة الأولى من حياته ببعض الأمراض إلى الإعاقة السمعية، ومن بين هذه الأمراض الحميات الفيروسية والميكروبية كالحمى المخية الشوكية أو الالتهاب السحائى أو الحصبة والتيفود والأنفلونزا

(٣) المشكلات التي تواجه التلاميذ الصم

يختلف التلاميذ الصم فيما بينهم فى مختلف الجوانب الشخصية، فهؤلاء لا يمثلون فئة متجانسة، لكل شخص خصائصه التى تميزه عن غيره، والتى تختلف باختلاف عمر الشخص عند حدوث الإعاقة، والقدرات السمعية المتبقية وكيفية استثمارها، والوضع السمعى للوالدين، والفئة الاجتماعية والاقتصادية التى ينتمى إليها، ومما لاشك فيه أن الإعاقة السمعية تؤثر تأثيراً واضحاً على خصائص نموه وتكوينه النفسى، مما أدى إلى ظهور العديد من المشكلات التي تواجهه، ومن أبرز تلك المشكلات ما يأتي: **(عبد الرحمن سليمان ،١١٤،٢٠٠١-١١٥؛ عبد المطلب القريطى ،٣٣٤،٢٠٠١-٣٣٥)**

١- المشكلات النفسية

حيث تظهر لدى التلميذ الأصم ميول انسحابية بعدم القدرة علي التفاعل بشكل جيد مع المحيطين كما يشعر بالشك والقلق وأحياناً يشعر بالعدوان نتيجة لعدم القدرة علي المتابعة والتفاعل، كذلك يؤدى عدم القدرة من قبل المعاق علي المشاركة مع الآخرين إلي الإحباط.

٢- المشكلات الاقتصادية

يحتاج الأصم إلي التأهيل والعلاج الطبي وشراء الأجهزة والمعينات السمعية، مما يعرض الأسرة لمشكلات اقتصادية، كذلك فإنه يحتاج إلي نوع خاص من التعليم ومدارس للتربية الخاصة مما يرهق كاهل الأسرة.

٣- المشكلات الاجتماعية

تظهر في شعور الوالدين بالقلق واليأس، وتخبط الآباء في معالجة الحالة بشتى الوسائل، وعدم قدرة الأصم علي التكيف بسهولة، إلى جانب تأخر نضجه الاجتماعي، ومن الدراسات التي اهتمت بتنمية المهارات الاجتماعية لدى الصم، **دراسة ريهام فتحى (٢٠٠٠)**، والتي استهدفت بحث فاعلية أسلوب لعب الدور فى تنمية المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال الصم"، وتكونت عينة الدراسة من (٥٠) طفل أصم فى المرحلة الابتدائية، تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وقد استخدمت الدراسة مقياس المهارات الاجتماعية للأطفال الصم، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية أسلوب لعب الدور فى تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال الصم"

٤- **المشكلات الشخصية للصم**

تظهر في عدم قدرة الأصم علي التمييز بين الصوت والكلام، وحرمان الطفل الأصم من التمتع بكميات الحب والحنان من الوالدين، عدم القدرة علي التعبير الرمزي، عدم القيادة، والشعور باليأس والانقباض، وحياة الأصم في عالم من السكون التام.

٥- **المشكلات التدريبية والتأهيلية**

وتتمثل في صعوبة وجود فرص التوجيه المهني المناسب، والتدريب علي مهنة تناسب ظروف الإعاقة

٦- **المشكلات الترفيهية**

سبق القول أن الأصم يعاني من عدم قدرته علي الاتصال بسبب مشاكل اللغة والكلام والسمع، مما يحد من قدرته على الاستماع بمباهج الحياة، وقضاء وقت الفراغ ، كما يصعب عليه ممارسة الألعاب الجماعية والأنشطة الجماعية أو إشباع اهتماماته بطريقة مناسبة.

٧- **مشكلات التعليم:** وتضم التخلف العقلي، والصوبات الخاصة في الكلام.

٨- **مشكلات التوافق:** وتشمل : الاضطرابات الانفعالية وسوء التوافق الاجتماعي، ومن الدراسات التي اهتمت بمعالجة المشكلات الاجتماعية للصم **دراسة محمد حلاوة(٢٠٠٧)**، والتي استهدفت التحقق من كفاءة وفعالية برنامج إرشادي في تحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال الصم المساء لهم انفعاليا ، وتكونت عينة الدراسة من (٥٢) طفلا من تلاميذ مدرسة الأمل للصم وضعاف السمع بمدينة دمنهور ممن تتراوح أعمارهم بين (١٢-١٤) عاماً من ذوي الإقامة الخارجية والداخلية ، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في المقياس المتكرر الثنائي (القبلي – البعدي – التتبعي) على مقياس النضج الانفعالي لصالح المجموعة التجريبية، مما يعكس فعالية البرنامج.

٩- **مشكلات حسية:** وتشمل الاضطرابات السمعية والبصرية.

١٠- **مشكلات التواصل:** وتشمل عيوب النطق وأمراض الكلام.

مما سبق يتضح أن الإعاقة السمعية لها من التأثيرات السلبية ما يعد عاملاً أساسياً في الحد من قدرة الأصم علي الاستفادة من المعلومات والمهارات التي تتطلبها عملية إمداده بثقافة

علمية، ومنها مفاهيم الثقافة البيئية والتي تعد متطلباً أساسياً من متطلبات تكيفه مع المجتمع الذي يعيش فيه

(٤) أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التواصل مع التلاميذ الصم:

يذكر **فاروق الروسان(٢٠٠٠، ٦٠٦)** أنه يكفي أن نلقي نظرة واحدة علي الفرد الأصم في محاولته للتعبير عن نفسه بالطرق التقليدية لنتعرف علي الفروق بينه وبين الفرد العادي، ومدى حاجته علي وسائل تساعده علي إتمام عمليات التواصل مع الآخرين ومعني ذلك أن التواصل التكنولوجي سوف يُسهم في إزالة حواجز الاتصال اللغوي بين الصم، وغيرهم من العاديين وبطريقة فعالة، ويتضح ذلك من خلال:

١. إن الاعتماد علي نظم الكمبيوتر تعطى الفرد فرصة لكي يعبر عن نفسه بطريقة طبيعية وبأقل قدر ممكن من الجهد، حيث تتطلب طرق الاتصال التقليدية جهداً كبيرا.
٢. كما إن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعمل علي إدخال البهجة والسرو على طفل ، فهي مليئة بوسائل التسلية، وإشباع رغبات المرح والترفيه لتفريع الانفعالات المختلفة لدى المتعلمين.
٣. إن استخدام أساليب التواصل مع الصم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، قد أتاحت العديد من أوجه الاستفادة من تلك التقنية في زيادة كفاءة عمليات التواصل مع الصم.
٤. كما إن المعلم يستطيع ربط المفاهيم العلمية التي يتعلمها الأصم بالتطبيقات العملية والحياتية، من خلال استخدام الرسومات والصور عن طريق الألعاب التعليمية الإكترونية.
٥. إن الألعاب التعليمية تعمل علي جذب الانتباه لدى التلاميذ الصم، وتساعدهم على التوصل إلى المعلومة بشكل أسرع، عن طريق استخدام الصور المتحركة لأنهم يستخدمون حاسة البصر أكثر من حواسهم الباقية.

إجراءات البحث

١- **تحديد عينة البحث،** نظراً لصغر حجم عينة التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، اقتصر البحث علي مجموعة مكونة من (٢٤) تلميذاً من مدرسة الأمل للصم للصف الثامن الابتدائي للعام الدراسي٢٠٢٠/٢٠٢١

٢- **اختيار وحدات التطبيق،** تم تحديد وحدتين وهما (البيئة الصحراوية – والبيئة الساحلية) من كتاب الدراسات الاجتماعية المقرر علي تلاميذ الصف الثامن الابتدائي بمدرسة الأمل للصم، والخاص بالفصل الدراسي الثاني للعام (٢٠٢٠ – ٢٠٢١)، كمجال للبحث الحالي

٣- **إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية**، بعد الاطلاع علي المراجع والأدبيات التربوية التي اهتمت بتدريس مادة الدراسات الاجتماعية بصفة عامة، وتلك التي اهتمت باستخدام الكمبيوتر في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية وبالأخص الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبعد الاطلاع علي كتاب الدراسات الاجتماعية للصف الثامن الابتدائي، تم اختيار المحتوى، وتحليل دروسه، وقد تم تصميم (١٠) ألعاب ، منها (٦) لوحدة البيئة الصحراوية و(٤) لوحدة البيئة الساحلية، ويرجع الاختلاف في عدد الألعاب إلي طبيعة محتوى كل موضوع من موضوعات الوحدتين.

٤- **إعداد مواد البحث ، وتشمل:**

أ- إعداد دليل المعلم

قامت الباحثة بإعداد دليل المعلم ليسترشد به أثناء عملية تدريس وحدتي (البيئة الصحراوية – البيئة الساحلية) باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، و قد اشتمل الدليل على الآتي:

١. مقدمة الدليل.

٢. تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

٣. أهمية الدليل.

٤. الأهداف العامة لتدريس مادة الدراسات الاجتماعية للمرحلة الابتدائية بمدرسة الأمل للصم.

٥. أهداف تدريس وحدتي (البيئة الصحراوية – البيئة الساحلية)، اللذان تم تدريسهم بحيث تكون متنوعة بين (المعرفية – المهارية – الوجدانية).

٦. الألعاب التعلمية الإلكترونية المستخدمة.

٧. قائمة توضح التوزيع الزمني لمحتويات الوحدتين، بحيث تتضمن تقسيم الموضوعات وتحديد زمن تدريسهم، وتم تدريسهم في (١٦) حصة، منها (٨) حصص لوحدة البيئة الصحراوية، و(٨) حصص لوحدة البيئة الساحلية بواقع حصتين أسبوعيا.

٨. مراجع يمكن للمعلم الاستفادة منها.

٩. بعض التوجيهات للمعلم أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

١٠. الخطة الإجرائية لتدريس موضوعات وحدتي (البيئة الصحراوية – والبيئة الساحلية) باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، والتي تتضمن الأهداف الإجرائية لكل درس،

والوسائل التعليمية، وخطوات سير الدرس باستخدام الألعاب الإلكترونية، وغلق الـــدرس من خلال تقديم ملخص لما جاء بالدرس، والتقويم.

ب-إعداد كراسة نشاط التلميذ.

تم إعداد كراسة نشاط التلميذ بحيث تتضمن الأنشطة، والتدريبات، وأسئلة التقـــويم الموجـــودة بدليل المعلم، وبحيث يوجد بكراسة النشاط المساحات الكافية ليستطيع التلميذ تسجيل إجابته فيها، وتعتمد الأنشطة بشكل كبير علي الصور، وذلك حتى يسهل علي التلاميذ الصم التفاعل معها، من أجل الوصول إلي مستوى تعلم أفضل

٥- إعداد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية

تم بناء اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية، بعد الاطلاع علي محتوى الاختبارات التـــي استخدمت في الدراسات السابقة، من خلال الخطوات الآتية:

أ- تحديد الهدف من الاختبار

تم إعداد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية، لقياس مستوى الثقافة البيئيـــة لـــدى التلاميـــذ الصم بالصف الثامن الابتدائي، وذلك قبل التدريس باســـتخدام الألعـــاب التعليميـــة الإلكترونيـــة للتعرف علي مدى فاعليتها في تنمية الثقافة البيئية.

ب- تحديد أبعاد الاختبار

في ضوء الاطلاع علي الأدبيات، والدراسات السابقة المرتبطة بالثقافة البيئية، وخصائص وحاجات التلاميذ الصم، تم تحديد أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية في أربعـــة أبعـــاد هي: أهمية حماية البيئة والحفاظ عليها من التلوث، وحماية الكائنات الحية، والمشكلات البيئيـــة، والمحافظة على الموارد الطبيعية.

ج- صياغة مفردات الاختبار

تم صياغة عدد من العبارات علي كل بعد من أبعاد الاختبار، وتكون هذا الاختبار مـــن (٣٣) عبارة، ولكل عبارة منها ثلاث استجابات متدرجة من القوة وتكـــون درجـــة التلميـــذ (٣) للإجابة الأقوى، (٢) للإجابة التي تليها، (١) للإجابة الضعيفة، والمطلوب من التلميذ أن يختـــار الإجابة التي تعبر عن سلوكه، وكذلك صيغة تعليمات الاختبار في صورة مبسطة تيسر الاستجابة للتلاميذ.

د- التأكد من صدق الاختبار

للتأكد من مدي صلاحية الاختبار وصدقة، تم عرض الاختبار في صورته الأولية علي مجموعة من المحكمين، وذلك الإبداء الرأي فيما يلي:

- وضوح صياغة تعليمات الاختبار
- صدق مفردات الاختبار
- الصحة العلمية التي تتمتع بها مفردات الاختبار
- ملاءمة البدائل المقترحة لكل موقف.
- مناسب الاختبار لقياس ما وضع من أجله
- ملاءمة مستوي المقياس للتلاميذ الصم بالصف الثامن الابتدائي.

ه- التجربة الاستطلاعية لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية:

قامت الباحثة بتطبيق الاختبار علي مجموعة استطلاعية (غير مجموعة البحث الأساسية) مكونة من (٧) تلاميذ من تلاميذ الصف الثامن الابتدائي بمدرسة الأمل بالمنصورة. وذلك بهدف:

- حساب الاتساق الداخلي للاختبار الثقافة البيئية.
- حساب ثبات للاختبار الجانب السلوكي الثقافة البيئية.
- تحديد الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية.

وبعد الانتهاء من التطبيق قامت الباحثة برصد درجات كل طالب في ضوء مفتاح التصحيح المعد لذلك وإجراء المعالجة الإحصائية وفيما يلي عرض نتائج التجربة الاستطلاعية لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية.

- **تحديد الزمن اللازم لأداء اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية**

تم تحديد الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار بتسجيل الزمن الذي استغرقه كل تلميذ في مجموعة البحث الاستطلاعية لإنهاء الإجابة عن مفردات الاختبار، ثم حساب متوسط مجموع تلك الأزمنة

- مجموع الأزمنة=٢٤٥ دقيقة
- عدد تلاميذ المجموعة الاستطلاعة (٧) تلاميذ
- زمن إلقاء التعليمات=(٥) دقائق

$$\text{الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار} = \frac{٢٤٥}{٧} + ٥ = ٤٠ \text{ دقيقة}$$

نتائج البحث

١ – قامت الباحثه بإختبار صحه الفروض

للتحقق من صحة الفرض الأول الذي ينص علي: **يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي للاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة لصالح المجموعة التجريبية.**

استخدمت الباحثة معادلة (مان وينتي) لمجموعتين غير مرتبطتين، لبحث دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات كل من المجموعتين (التجريبية والضابطة) في أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية، والدرجة الكلية بعدياً، والجدول التالي يوضح تلك النتائج

جدول(١)

قيم (u) ودلالتهاً الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات كل من المجموعتين (التجريبية والضابطة) في أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية والدرجة الكلية بعديا

الأبعاد	مجموعتا البحث	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيم U	مستوي الدلالة
أهمية البيئة والحفاظ عليها من التلوث	تجريبية	١٢	١٥,٣٨	١٩٠	٣٠*	دالة
	الضابطة	١٢	٩،١٤	١٠٧		
حماية الكائنات الحية	تجريبية	١٢	١٤,٩٥	١٨٧	٢٥*	دالة
	ضابطة	١٢	٨	١١٠		
المشكلات البيئية والموارد الطبيعية	تجريبية	١٢	١٦	١٩٥	٣٥*	دالة
	ضابطة	١٢	٩,٦٢	١٠٥		
المحافظة علي الموارد الطبيعية	تجريبية	١٢	١٥,٩٢	١٩١	٣٣*	دالة
	ضابطة	١٢	٩,٢١	١٠٩		
الاختبار ككل	تجريبية	١٢	١٦,٧١	٢٠٠	٢٢*	دالة
	ضابطة	١٢	٨,٠٨	٩٥		

(*) دال

يتضح من جدول (١٥) وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي رتب درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في أبعاد لاختبار وهي (أهمية البيئة والحفاظ عليهاً من التلوث ــ حماية الكائنات الحية ــ المشكلات البيئية والموارد الطبيعية ــ المحافظة علي الموارد الطبيعية) والدرجة الكلية للاختبار، حيث جاءت جميع قيم (u) أقل من القيمة الجدولية عند مستوي (٠,٠٥) مما يدل علي تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في الثقافة البيئية، مما يدل علي أثر المعالجة التجريبية في تنمية الثقافة البيئية

وفي ضوء تلك النتيجة يمكن قبول الفرض الأول من فروض البحث وهو:

"**يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠،٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح المجموعة التجريبية**".

وللتحقق من صحة الفرض الثاني الذي ينص علي: **يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح التطبيق البعدي.**

استخدمت الباحثة معادلة رتب إشارات المجموعات المترابطة (لولكوكسن) لبحث دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات كل من التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة والدرجة الكلية والجدول (١٦) يوضح تلك النتائج:

جدول (٢)

قيم (z) ودلالتهاً الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات كل من التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية والدرجة الكلية.

الأبعاد	الرتب	ن	متوسط الرتب	مجموعة الرتبW	قيم Z	مستوي الدلالة
أهمية البيئة والحفاظ عليهاً من التلوث	الموجبة	٨	٥٠،٤	٥٥	*٣,٠٩	الدالة
	السالبة	٣	٢	٣		
	المتعادلة	١	١	١		
حماية الكائنات الحية	الموجبة	٩	٧	٦٥	* ٣,٠٩	الدالة
	السالبة	٣	٢	٣		
	المتعادلة	٠	٠	٠		
المشكلات البيئية والموارد الطبيعية	الموجبة	٧	٦٥٠،٦	٥١	*٣,٠٤	الدالة
	السالبة	٣	٢	٣		
	المتعادلة	٣	١	٣		
المحافظة علي الموارد الطبيعية	الموجبة	١٠	٥٠،٤	٤٥	*٩٥،٢	الدالة
	السالبة	٢	٣	٢		
	المتعادلة	٠	٠	٠		
اختبار ككل	الموجبة	٨	٥٠،٤	٦٥	*٣,٠٥	الدالة
	السالبة	٣	٢	٣		
	المتعادلة	١	٢	١		

دال(*)

يتضح من **جدول (١٦)** وجود فروق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات التطبيقين (القبلي والبعدي) في المجموعة التجريبية في أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية (أهمية البيئة والحفاظ عليها من التلوث ــ حماية الكائنات الحية ــ المشكلات البيئية والموارد الطبيعية ــ المحافظة علي الموارد الطبيعية) والدرجة الكلية الاختبار حيث جاءت جميع قيم ()أقل

من القيمة الجدولية، حيث (Z) الجدولية عند مستوي(٠،٠٥)، وهذا يعني حدوث نمو في الثقافة البيئية بأبعادها الأربعة ، مما يدل على فعالية المعالجة التجريبية في تنمية الثقافة البيئية

فاعلية المعالجة التجريبية في تنمية الثقافة البيئية:

لتحديد فاعلية المعالجة التجريبية في تنمية الثقافة البيئية قامت الباحثة باستخدام معادلة **(r)** لتحديد حجم تأثير المعالجة في تنمية كل بعد من أبعاد الاختبار، وكذلك الدرجة الكلية اعتماداً علي قيم **(z)** المحسوبة عند تحديد دلالة الفروق بين التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية، لأن مستوي الدلالة الإحصائية مهما كان كبيراً لا يوضح حجم هذه الفروق أو التأثير في المتغير التابع، أما الدلالة العلمية فإنها تحاول إثبات وجود تحسن فعلي لدى مجموعة الدراسة التجريبية، أي أنها تهتم بمدى كون نتائج البحث مفيدة لعالم الواقع، وتقرر إلي أي مدي يمكن تفسير التغير الذي يحدث في المتغير التابع بواسطة المتغير المستقيل. ومن ثم يصبح استخدام حجم التأثير هو المكمل لتفسير الدلالة الإحصائية لقيم الفروق، فكلاهما يكمل عمل الأخر، وأن استخدامهما معاً لتفسير دلالة الفروق يؤدي إلي إثراء الدراسات (عزت حسن، ٢٠١١) (اسماء عطية، ٢٠١٢) والنتائج يوضحها جدول (٣)

جدول(٣)

قيم (r) وحجم تأثير المعالجة التجريبية في تنمية أبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئة

الأبعاد	Z	r	حجم التأثير
أهمية البيئة والحفاظ عليهاً من التلوث	٣،٠٥	٠,٦٥	كبير
حماية الكائنات الحية	٢٠,٣	٠،٦٨	كبير
المشكلات البيئية والموارد الطبيعية	٩٨،٢	٠،٦٢	كبير
المحافظة علي الموارد الطبيعية	١٠،٣	٠،٦٥	كبير
الاختبار ككل	٣،٠٩	٠،٦٥	كبير

يتضح من جدول أن قيم (r) تراوحت بين (٠،٦٢، ٠،٦٨) لأبعاد اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية، وبلغت قيمتها (٠،٦٥) للدرجة الكلية، مما يعني أن المعالجة التجريبية تسهم في التباين الحادث في الثقافة البيئية بنسبة ٦٥%، مما يدل علي فاعلية المعالجة التجريبية في تنمية الثقافة البيئية لدى المجموعة التجريبية.

تفسير نتائج البحث ومناقشتها

اتضح من نتائج البحث وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة عند (٠،٠٥) في اختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية المطبق بعدياً لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية، مما يوضح فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الثقافة البيئية لدي تلاميذ الصف الثامن الابتدائي للصم في مادة الدراسات الاجتماعية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي استهدفت استراتيجيات متنوعة لتنمية الجوانب البيئية لدى التلاميذ الصم، مثل دراسة هناء عيسي (٢٠٠٨)، ونهلة عبد النبي (٢٠١٥)، وإيمان جاد (٢٠١٨) والتي أظهرت نتائجها وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في تنمية الجوانب البيئية لدى التلاميذ المعاقين في المرحلة الابتدائية، لصالح المجموعة التجريبية.

وتعزو الباحثة تفوق المجموعة التجريبية التى درست باستخدام (الألعاب التعليمية الإلكترونية) على المجموعة الضابطة(التى درست بالطريقة المعتادة) ، في تنمية الثقافة البيئية إلى :

- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية طريقة جديدة تتيح لكل تلميذ الفرصة أن يجري اللعبة بنفسه، مما أدي إلي زيادة تفاعلهم، فضلاً عن أن الجديد دائما يثير الاهتمام والتشويق، مما قد يزيد من الدافعية للتعلم والاستمتاع والتركيز.
- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر بيئة خصبة تساعد علي النمو المعرفي وتثير الدافعية للتعلم.
- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد التلاميذ الصم علي التعلم، بحيث يكونوا منتبهين ومتيقظين في التعلم، ولايتركون فرصة دون أن يتعلموا بها، حيث لاحظت الباحثة أثناء تطبيق التجربة أن التلاميذ الصم يتفاعلون بحماس كبير أثناء التعلم، وأبدوا رغبتهم في الاستمرار بالتعلم علي الرغم من انتهاء زمن الحصة الدراسية، ورغبتهم في دراسة جميع المواد بالطريقة ذاتها.

- تعرض المادة العلمية في شاشات تستخدم الوسائط المتعددة كالألوان الجذابة والرسومات والأشكال، مما يثير الحواس المختلفة عند المتعلم مما يجعل التلميذ نشطاً وفاعلاً ومتحفزاً للتعلم والإنجاز في أثناء عملية التعلم.
- ــ أن الألعاب التعليمية الإلكترونية قد أتاحت الفرصة للتلاميذ للتعرف علي البيئات المختلفة من حولهم، وأهمية كل بيئة والتعرف علي الموارد الطبيعية المتوفرة بها، والمشكلات التي تواجه كل بيئة من البيئات المصرية.
- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر مواقف تعليمية مشوقة وممتعة، تخرج التلاميذ من الرتابة والجمود.
- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزيد من دافعية التلاميذ للتعلم لاحتوائهاعلي تغذية راجعة بعد كل استجابة يقومون بها.
- أعطت المعلمة الفرصة للتلاميذ لتطبيق بعض السلوكيات البيئية السليمة في الفصل، والتي تدعم ترسيخ الثقافة البيئة في نفوس التلاميذ، مثل الحفاظ علي نظافة (المياه – الطعام–ــ الفصل)

مراجع البحث:

١. **ابتهاج محمود طلبة (٢٠٠٨). برامج طفل ما قبل المدرسة**، الرياض، دار الزهراء للطباعة والنشر.

٢. **إبراهيم رزق وحش (٢٠٠٠).دور مناهج الدارسات الاجتماعية في إنماء الوعي البيئـــي،** مجلة كلية التربية بدمياط، جامعة المنصورة العدد (٢٤). الجزء الأول، يوليو.

٣. **إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤): تربويات الحاسوب وتحديات مطلـــع القـــرن الحـــادي والعشرون**، القاهرة، دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع

٤. **إسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي (٢٠٠٥) موسوعة مصطلحات ذوى الاحتياجات لخاصة،** القاهرة، مركز الإسكندرية للكتاب.

٥. **رانياً حامد سالم (٢٠٠٤): فاعلية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض**، ٠ رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.

٦. سناء ابو الفتوح مغاوري (٢٠٠٦): تطوير مناهج الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الإعداديـــة في ضوء المهارات الحياتية رسالة دكتوراه غير منشورة كلية، جامعة بنها.

٧. **السيد إبراهيم دار (٢٠٠١): أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم علي تنمية الاتجاهات التعأونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي،** رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الزقازيق

٨. **السيد علي شهده (٢٠١١): استخدام الحاسوب في التعليم الواقع والمأمول، دراسات تربوية ونفسية، مجلة كلية التربية،** جامعة الزقازيق، عدد (٧٠)، الجزء الأول يناير ١-٩

٩. عبيد الحربي(٢٠١٠) فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، (رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة أم القرى

١٠. فاديه ديمتري يوسف (٢٠١٥): العلوم البيئة نحو تربيه بيئية افضل، الجزء الأول، بدار الكتب، القاهرة

١١. **فاروق الروسان (٢٠٠٠):** توظيف الكمبيوتر في تعليم الأطفال الصم والمكفوفين، دراسات وأبحاث في التربية الخاصة، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

١٢. **فاطمة سعيد بركات (٢٠١٠): دور الكمبيوتر في تنمية الابتكار لدى الأطفال المتأخرين دراسياً القاهرة،** الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات.

١٣. فايزة أحمد عبد الرازق (٢٠٠٦): فعالية استخدام مسرح العرائس في تنمية بعض الجوانب الاجتماعية والأخلاقية للتربية البيئية لدي طفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية تربية جامعة المنصورة.

١٤. محمد السيد علي (٢٠٠٧) **تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية،** القاهرة، دار الإسراء.

١٥. محمد متولى قنديل، رمضان مسعد بدوي (٢٠٠٧) **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة،** عمان، دار الفكر للنشر.

16. Eissa Saad, M. A. , & Borowska- Beszta, B ، (2019) . Disability in the Arab world ، a comparative analysis within culture ،**International Journal of Psycho-Educational Sciences**, V.8 N2, Aug, 29-47

17. Meiboudi H. (2001) "Enhancing children's environmental awareness in kindergarten of Mashhad city using mural painting, Economic Research Forum.