



كلية التربية للطفولة المبكرة  
إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=====

## فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى

إعداد

د. / ولاء محمد عبدالعزيز محمد الكدش

أستاذ مساعد - قسم رياض الأطفال  
كلية الدراسات الإنسانية - جامعة الأزهر - القاهرة - مصر

تم ارسال البحث: ٢٠٢٣/١/١٣ تم الموافقة على النشر: ٢٠٢٣/٢/٢٠

{العدد الخامس والعشرون - أبريل ٢٠٢٣ م - الجزء الأول}

## فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى

تم ارسال البحث: ٢٠٢٣/١/١٣ تم الموافقة على النشر: ٢٠٢٣/٢/٢٠

### الملخص:

هدف البحث الحالي إلى معرفة فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى، وتكونت عينة البحث من (٦٠) طفلاً (٣٠ ضابطة، ٣٠ تجريبية) من معهد عايزة العازمي الابتدائية الأزهرى وذلك بالنسبة للعينة الأساسية، أما الاستطلاعية كانت من معاهد منطقة القاهرة بمدينة نصر. واستخدمت في الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي الذي يعتمد على وجود (مجموعة ضابطة، ومجموعة تجريبية) مستخدمة القياس القبلي والبعدي، والأدوات المستخدمة (مقياس مصور للمهارات قبل الأكاديمية التطبيقية- إعداد الباحثة)، (برنامج قائم على الألعاب الاتصالية- إعداد الباحثة)، (مقياس ذكاء الأطفال- المصفوفات المتتابعة الملونة لرافن). وبعد المعالجة الإحصائية توصلت النتائج إلى فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى، كما توصلت إلى وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي لدى المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: برنامج ألعاب اتصالية - المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية - طفل الروضة الأزهرى

## **The Effectiveness of A Communication Games Program to Develop The Pre-Academic Skills of The Azhar Kindergarten Child**

**Dr\ Walaa Mohammed Abd el Aziz Mohammed Al-Kadash**

### **Abstract:**

current search target to know the effectiveness of a program of communication games to develop the pre-academic applied skills of the Al-Azhar kindergarten child. Cairo, Nasr City. In the current study, Semi-experimental method, which relies on the presence of a group (a control group and an experimental group) using pre and post measurement, and the tools used (a scale of illustrated pre-applied academic skills - prepared by the researcher), (a program based on communication games - prepared by the researcher), (a measure of children's intelligence - Raven's Colored Progressive Matrices) After statistical treatment, the results revealed the effectiveness of a program of communicative games to develop the applied pre-academic skills of the Azhar kindergarten child. It also found that there were statistically significant differences between the mean scores of the pre and post measurement in favor of the post measurement for the experimental group.

**Keywords:** Communication games program - Applied pre-academic skills - Al-Azhar Kindergarten child

## المقدمة

تُعتبر الروضة من أهم المؤسسات بعد الأسرة بالنسبة للطفل، فهي تُهيئه للانتقال من مرحلة إلى مراحل متتالية؛ حيث تزوده بالمهارات والعادات والتقاليد التي تساعد على أن يسير بشكل جيد في عملية التعلم؛ وذلك يساعده على تأكيد ذاته واستقلالته في نفس الوقت الذي يختلط فيه بالآخرين ويعتمد على نفسه، وذلك يزيد من قدرته على التفكير، والنمو الاجتماعي والنفسي، والجسمي. (جرادات، ٢٠١٠، ٩٥).

وبما أن اللعب له أهمية كبيرة في تكوين شخصية الفرد، فضلاً على أنه هو عالم الطفل وهو أحد أدوات التعلم واكتساب الخبرة؛ لذلك يُعتبر اللعب هو المدخل الأساسي للنمو في جميع الجوانب (العقلية - الجسمية - الاجتماعية - الأخلاقية - المعرفية - الانفعالية - واللغوية) (المصري، ١٩٩٨، ٥)

فبدون اللعب يصبح الطفل أنانيًا، مسيطرًا، ضيق الأفق، غير محبوب، فإذا تعود اللعب مع الآخرين فإنه يتعلم الأخذ والعطاء، ويتخلص من حال التمرکز حول الذات ويتعلم كيف يتبادل الأدوار. (شريف، ٢٠٠١، ٢٩)

وقد أشار أيضًا كلٌّ من اسبينوسا وبيرنز (Espinosa&Burns,2003) إلى أن المهارات قبل الأكاديمية كالاستماع واللغة والقراءة والكتابة ترتبط بمدى الاستعداد للالتحاق بالمرحلة الابتدائية، كما ترتبط بالنمو الاجتماعي والوجداني للطفل.

فالمعلّمات يستطيعن أن ينمو المهارات قبل الأكاديمية لدى الأطفال عندما يخلقن بيئات غنية المحتوى داخل الروضات وذلك باستخدام طرق تعليمية متنوعة ويتمّ دمجهن في دروس تتضمن بشكل أساسي مهارات مثل: اتباع التوجيهات، الاستماع، حلّ المشكلات، وإنّ نتيجة تلك الممارسات من قبل المعلّمات فإنّ الأطفال يتعلمون المهارات المختلفة الضرورية للنجاح الأكاديمي، مثل: التعبير عن الفضول - الانخراط في اللعب باستقلالية - إظهار السلوك الملائم للموقف، التفاعل الاجتماعي مع الأقران - التواصل الفعّال - وتقييم المواقف واتخاذ ما يناسبها من قرارات.

(Cortazar&Herreros,2010)

ومن أهم المواد الغنية التي يمكن أن تقدم لطفل الروضة هي تزويده باللعب في هذه المرحلة؛ حيث يُعد من المقومات المهمة والأساسية فهو يقدم قاعدة عريضة لبناء وتنمية العناصر الاجتماعية والحركية التي تساهم في عملية بناء الطفل بصورة تخدم المجتمع وتساعد في ترسيخ ثقافة المجتمع الذي يعيش فيه الطفل. (عبد الخالق، ٢٠٠١، ٢٤)

كما أشارت دراسة مديحة المحمدي (٢٠١١) إلى أن الاهتمام بالمهارات قبل الأكاديمية يساعد على نمو مهارات أخرى كمهارات التفكير الابتكاري. وترى الباحثة ممًا سبق ندرة في الدراسات التربوية التي تناولت الألعاب الاتصالية في تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية، وإنَّ المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية هي بداية الطريق الذي يسلكه الطفل في مشواره الأكاديمي، فهي بمثابة الخطوات الأولى للتقدم في المهارات الأكاديمية وتساهم جميع المهارات بشكل أو بآخر في نجاح دمج الأطفال مع المجتمع الخارجي، ولهذا جاءت فكرة هذه الدراسة، وهي ما فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى طفل الروضة في بعض المعاهد الأزهرية.

### الإحساس بالمشكلة

من خلال عملي بقسم رياض الأطفال، وإشرافي على بعض الطالبات في التربية الميدانية في بعض المعاهد الأزهرية لاحظت وجود عددٍ من الأطفال لا يعانون من مشكلات صحية أو أي إعاقة عقلية ظاهرة أو بدنية، ولكن مع ملاحظتهم أثناء تأدية الأنشطة الخاصة بالروضة أنهم غير قادرين على التمييز بين الألوان، استخراج الاختلافات بين الصور، غير قادرين على معرفة المهن المختلفة والأدوات المرتبطة بالمهنة؛ وذلك يُعد قصورًا في المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية والتي بدورها سوف تؤدي إلى صعوبات تعلم أكاديمية في مرحلة التعليم الابتدائي.

وهذا ما أكَّد عليه (عادل عبد الله، ٢٠٠٦)؛ حيث رأى أن القصور في المهارات قبل الأكاديمية عند الأطفال وخاصة ما يتعلق منها بالقدرة على معرفة الأشكال والألوان أو حتى معرفة شكل الحروف الهجائية؛ يتسبب في ضعف التمييز بشكل عام لدى الطفل،

ويُعد التحاق الطفل بالروضة أحد العوامل المؤثرة في استعداده الأكاديمي ويتأثر بشكل غير مباشر بما تلقاه الطفل في مرحله الروضة، فكل شيء يمكن أن يحدث فجأة فكل شيء مقدمة وبداية.

### مشكلة البحث

إن القصور في المهارات قبل الأكاديمية لا تحدث فجأة، ولكن هناك مؤشرات تدل عليها تظهر على الطفل منذ مرحلة الروضة؛ مما تجعله يعاني في المستقبل، وبما أن المهارات قبل الأكاديمية تنقسم إلى جانبين مهمين؛ جانب تجريدي (قراءة- كتابة- حساب)، وجانب تطبيقي (تتمثل في كونها عنصرًا أساسيًا في طرق التواصل المقروءة والمكتوبة، وأيضًا مفاهيم الزمن والقياس والموازين والنقود وغيرها من المهارات التطبيقية التي يتعلمها الأطفال، وبالرجوع إلى الدراسات السابقة فكان على حد علم الباحثة لا توجد دراسة تناولت تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية باستخدام برنامج لألعاب الاتصالية مع أطفال الروضة من سن 5-6 سنوات في بعض المعاهد الأزهرية، وإن جميع الدراسات كانت تهتم بالجانب التجريدي (القراءة- الحساب- الكتابة) كما في دراسة (New comer,2010;3)

وترى الباحثة أنه إذا تمّ تنمية المهارات وخاصة المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لأطفال الروضة، فإنه يقلل من ظهور صعوبات تعليمية أكاديمية في المرحلة الابتدائية، ومن هنا جاءت فكرة البحث؛ حيث قامت الباحثة باستخدام برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرية، وبناءً على ذلك تحددت المشكلة بالسؤال الرئيسي الآتي:

ما فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرية؟

ويتفرع من هذا السؤال عدة تساؤلات، وهي:

- 1- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لعينة البحث على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرية في القياس البعدي على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية؟

٢- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية لعينة البحث على  
مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري في  
القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي؟

٣- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية لعينة البحث على  
مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري في  
القياسين البعدي والتتبعي، بعد تعرضهم لأنشطة برنامج الألعاب الاتصالية؟

#### أهداف البحث:

١- تصميم برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل  
الروضة الأزهري.

٢- التحقق من مدى فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية  
لدى طفل الروضة الأزهري.

٣- تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية (موضوع البحث) لدى طفل الروضة  
الأزهري المتمثلة في الآتي:

أ- مهارة التعرف على الحروف الهجائية.

ب- مهارة التمييز البصري السمعي.

ت- مهارة فهم الرسالة والتفاعل معها.

ث- مهارة التعرف على الأرقام.

ج- مهارة التعرف على الأشكال الهندسية.

ح- مهارة التعرف على الألوان.

#### أهمية البحث:

#### الأهمية النظرية:

١- تعتبر هذه الدراسة اتجاهًا جديدًا لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى  
طفل الروضة الأزهري؛ حيث جميع الدراسات أشارت إلى تنمية المهارات قبل  
الأكاديمية التجريدية المتمثلة في (التحدث- الاستماع- القراءة- الكتابة)، ولم  
يلتفت أحد إلى المهارات التطبيقية.

- ٢- فتح المجال أمام بحوث ودراسات تهتم بالمهارات قبل الأكاديمية التطبيقية وخاصة مع أطفال الروضة في المعاهد الأزهرية.  
٣- وضع توصيات تفيد المهتمين بتربية الطفل الأزهرية.  
الأهمية التطبيقية:

- ١- إعداد برنامج قائم على الألعاب الاتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرية.  
٢- تقدم هذه الدراسة مقياساً مصوراً للمهارات قبل الأكاديمية التطبيقية الذي يمكن الاستفادة منه في وضع المناهج لطفل الروضة.

#### محددات البحث

أ- مُحددات بشرية: عينة أطفال الروضة من المرحلة الثانية تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات؛ نظراً لأنَّ هذه المرحلة هي مرحلة تحضيرية للالتحاق بالمرحلة الابتدائية.

ب- مُحددات مكانية: بالنسبة للعينة الأساسية روضة معهد عايزة العزمي الابتدائية- مدينة نصر- محافظة القاهرة، أما الاستطلاعية كانت من معاهد منطقة القاهرة بمدينة نصر.

ت- مُحددات زمنية: تمَّ تطبيق الجلسات بواقع ٤ جلسات أسبوعياً لمدة شهرين ونصف من ٩/١٥ إلى ١١/٣٠ للعام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣، متضمناً التطبيق القبلي والبعدي وبعد شهرين من نهاية البرنامج تمَّ التطبيق التتبعي.

ث- مُحددات أدائية: تمَّ تطبيق المنهج التجريبي ذي المجموعتين (مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية)- (مقياس مصور للمهارات قبل الأكاديمية التطبيقية- إعداد الباحثة)، (برنامج قائم على الألعاب الاتصالية- إعداد الباحثة)، (مقياس ذكاء الأطفال- المصفوفات المتتابعة الملونة لرافن).

ج- مُحددات موضوعية: مقياس تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المتمثلة في (مهارة التعرف على الحروف الهجائية- مهارة التمييز البصري السمعي- مهارة فهم الرسالة والتفاعل معها - مهارة التعرف على الأرقام- مهارة التعرف على



الأشكال الهندسية- مهارة التعرف على الألوان)، برنامج الدراسة (برنامج قائم  
على الألعاب الاتصالية) .

مصطلحات البحث:

١- اللعب: هو النشاط الوحيد الذي لا يهدف الطفل حين يمارسه إلى غرض سوى  
المتعة الناتجة عن اللعب ذاته، فهو سرور بلا هدف أو متعة خالصة من أي  
غرض. (هريزي، ٢١، ١٩٩٩)

٢- الألعاب الاتصالية (تعريف إجرائي): هي الألعاب التي تحتوي على المهارات  
الاتصالية الاجتماعية التي تمكنه من الاندماج مع الجماعة التي ينتمي إليها.

٣- المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية (تعريف إجرائي): الدرجة التي يحصل عليها  
الطفل (عينة البحث) على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر  
(إعداد الباحثة) والتي يشمل المهارات الآتية (مهارة التعرف على الحروف  
الهجائية- مهارة التمييز البصري السمعي- مهارة فهم الرسالة والتفاعل معها -  
مهارة التعرف على الأرقام- مهارة التعرف على الأشكال الهندسية- مهارة التعرف  
على الألوان).

إطار نظري

في هذا الجزء يتم إلقاء الضوء على المتغيرات الأساسية للبحث وهي (الألعاب  
الاتصالية- المهارات قبل الأكاديمية).

أولاً: الألعاب الاتصالية

قبل البدء في الحديث عن الألعاب الاتصالية سوف نلقي الضوء عن الألعاب  
وعن فنون الاتصال.

١- اللّعب:

مدخل إلى مفهوم اللّعب:

يُعتبر اللّعب نشاطاً من النشاطات التي تميز مرحلة الطفولة عن أي مرحلة  
أخرى وهو استعداد فطري طبيعي، فالطفل ومنذ صغره ميّال إلى اللّعب، وهذا الميل إلى  
اللّعب عام عند جميع أفراد الجنس البشري. (حسين، ٢٠٠٤، ٢٤٠)

فالألعب أداة تربوية ووسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال، فاستخدام اللّعب مادة تعليمية يسهم في تطوير وبناء قوى الطفل الإدراكية المتمثلة في اللغة والتفكير والتميز والتخيل والتصور والتذكر والتحليل، وامتلاك المعارف والمهارات التي تمكن الطفل من فهم البيئة والتكيف معها. (صليوة، ٢٠٠٥، ٣٤)

اللّعب ساحة تحتوي العالم بأسره، فهو كل ما يقوم به الطفل طوال يومه باستثناء النوم، وهو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط، ووسيلة لاستكشاف ذاته، ووسيلة تعلم فعّالة، وينمي كافة المهارات الحسية والحركية، والاجتماعية واللغوية، والمعرفية والانفعالية، والقدرات الابتكارية، وهو ساحة لتفريغ الانفعالات (السيد، ٢٠٠١، ٧٥).

ويمكن الإشارة إلى مفهوم اللّعب "بأنه ظاهرة اجتماعية نشأت تاريخياً ونوع مستقبل من أنواع النشاط للطفل، كما يمكن أن يكون اللّعب وسيلة لمعرفة الذات واللهو ووسيلة للتربية البدنية والاجتماعية العامة، ووسيلة للرياضة وعنصرًا لثقافة الشعوب. (مجيد، وبيلفسكي، ٢٠٠٠، ١١)

وترى الباحثة أن مفهوم اللّعب ليس فقط وسيلة للتربية البدنية أو لقضاء وقت الفراغ والاستمتاع، بل يتعدى مفهوم اللّعب إلى أكثر من ذلك؛ حيث إنه ضروري لنمو الطفل من الناحية العقلية والنفسية، والاجتماعية والأخلاقية.

النظريات المفسرة للّعب

أولاً: النظريات الكلاسيكية

١- نظرية الاستجمام:

يرى أصحاب هذه النظرية وعلى رأسهم الفيلسوف الألماني (لازاروس 1971) أن وظيفة اللّعب الأساسية هي راحة العضلات والأعصاب من عناء الأعمال، فالطفل يستخدم في ألعابه طاقات عقلية وعصبية غير الطاقات التي أرهقها العمل؛ لذلك فإنّ اللّعب يتيح فرصة لراحة المراكز المرهقة، كما تنظر هذه النظرية إلى اللّعب على أنه وسيلة لتجديد النشاط والترفيه حين يشعر الطفل بالتعب والإجهاد، وقد تعرضت هذه النظرية لكثير من النقد، منه ما يلي: (إذا

كانت وظيفة اللّعب تحقيق الراحة من عناء الأعمال لكان الكبار أشد حاجة للّعب من الصغار، إنّ الأطفال يبدأون اللّعب بمجرد استيقاظهم على الرغم من أن أجسامهم تكون قد نالت قسطاً من الراحة (لازاوس 1971: lazarus: ١٩٧١، ٤٥٠) (نعيمة محمد بدر، وعبد الفتاح صابر عبد المجيد ٢٠٠٠، ١٢٣)

## ٢- نظرية الطاقة الزائدة:

تؤكد على أهمية دور اللّعب في نمو الطفل، وتذهب إلى أن اللّعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة لدى الطفل، فالطفل يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللّعب حتى يستطيع تقليل الطاقة. (فريدريك Frederic 1971، عثمان، فاروق ١٩٩٥، ٤٣).

## ٣- نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:

تؤكد هذه النظرية أن اللّعب له وظيفة بيولوجية مهمة للكائن الحي، فاللعب هو أسلوب للتمرين على العمل الجدي الذي يقوم به الكائن الحي في المستقبل، وإنّ ألعاب الصغار ما هي إلا تقليد لأدوار الكبار وإعداد لها، فاللعب بالأسلحة لدى الأولاد هو استعداد غريزي لدور المقاتل، وألعاب الخياطة والطبخ والعناية بالدمي للبنات هو استعداد غريزي لأدوار تدبير المنزل وتربية الأطفال والأمومة. (جروس Gross, R1987، الناشف: ١٩٩٣، ٧٨، قناوي: ١٩٩٥، ١٦)

## ٤- النظرية التلخيصية:

تشير هذه النظرية إلى أن الطفل أثناء تطوره في مرحلة الطفولة المبكرة نجده يُقلد في طفولته حياة الرجل البدائي، ثم يُقلد في أثناء نموه أطوار التطور العقلي للجنس البشري، فالتغير الذي يحدث في مناشط اللّعب أثناء تطور نمو الطفل إنما هو عبارة عن فتح الدوافع الموروثة في تكوينهم البيولوجي. (ميلر، ١٩٩٤، ٥٧).

ثانيًا: النظريات السيكلوجية:

١- نظرية التحليل النفسي:

تشير نظرية التحليل النفسي لفرويد FREUD (١٩٧٣) أن اللعب وفقًا لمبدأ اللذة والألم، ويرى أصحاب هذه النظرية أن اللعب له أهمية كبرى في إظهار مكبوتات الطفل؛ إذ يُعتبر اللعب تعبيرًا رمزيًا عن رغبات الطفل المحيطة أو المخاوف الملازمة له، والمتاعب اللاشعورية، والتعبير من شأنه خفض مستوى توتر الطفل (فرويد 1973,479، قناوي، ١٩٩٥، ٧٧)

٢- النظرية العقلية المعرفية:

تركز هذه النظرية العقلية المعرفية على آراء بياجيه 1951 piaget، في النمو العقلي وفيجوتسكي في النمو المعرفي كالتالي:

أ- بياجيه: يعتبر بياجيه اللعب مقياسًا لتطور الأطفال العقلي، وتقوم نظريته على عمليتين رئيسيتين، هما:

- التمثيل: ويعني النشاط الذي يقوم به الطفل بتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بناء خاص به وتشكل جزءًا من ذاته.
- الملاءمة: النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويكون اللعب والمحاكاة جزأين متكاملين لنمو الذكاء. (الخطيب، ١٩٩٠، ١١)

ب- فيجوتسكي: أكد على أن اللعب ليس خيالًا عابرًا وإنما يُعتبر وسيلة معينة على بناء التفكير الرمزي لدى الطفل، ثم يستمر كعملية موازية للمنطق الراقى في الرشد، ويرى أن اللعب يعطي الطفل فرصة للتفكير (عبد الرحيم، ١٩٩٧، ٩٤).

٣- نظرية الاسترخاء

تتصف بتهيئة الحالة السيكلوجية للفرد وذلك من خلال إشباع ميوله التي يتسبب من عدم إشباعها حاله من التوتر والإحباط. فالطفل يستطيع أن

يشبع ميوله بهذه الكيفية بدلاً من كبتها أو إشباعها عن طريق غير مشروع وما  
سوف يترتب على ذلك من آثار نفسية سيئة (الحمامي، ١٩٨٦، ٣٢).

#### ٤- نظرية اللعب الاجتماعية

تتلخص هذه النظرية في أن أهمية اللعب تكمن في حاجة الطفل إلى  
إشباع رغباته وميوله الاجتماعية، ونشاط الطفل يتناسب مع عمره الزمني  
وخصائص كل مرحلة من مراحل نموه، ومع تطور السنّ يصبح الطفل أكثر  
اجتماعية في اتجاهاته؛ نظرًا لأنّ البيئة الاجتماعية هي المنطقة الأكبر لدوافع  
الفرد. وإنّ حاجات الطفل تعتمد في إشباعها إلى حدّ كبير على المثبرات  
الاجتماعية. (حنتوش، ١٩٨٧، ٩١).

فوائد اللعب: يُعتبر اللعب أداة مهمة ونشاطًا هادفًا يساعد على نمو الأطفال

بشكل طبيعي. ومن هذه الفوائد ما يلي:

١- اللعب النشط ضروري لتنمية عضلات الطفل، وضروري لتنمية مهارات  
الاكتشاف، وتجميع الأشياء وفكّها وتركيبها.

٢- يفسح اللعب المجال للطفل كي يتعلم الكثير، فمن خلال اللعب وأدواته المختلفة  
يتعرّف الطفل على الأشكال والألوان والأحجام، وأنواع الملابس ويتعلم مهارات  
التجميع والتصنيف، كما يحصل على خبرات وافية لا يستطيع الحصول عليها من  
مصادر أخرى.

٣- يتعلم الطفل من خلال اللعب إقامة علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين، كما  
يتعلم كيفية التأمل معهم بنجاح، وكذلك يتعلم أساليب التعامل مع الرفاق ومع  
الكبار ومع الأدوار التي يقومون بها.

٤- يتعلم الطفل من خلال اللعب بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم بعض  
المعايير الخلقية، كالعدل والصدق والأمانة، وضبط النفس وتحمل الهزيمة  
وتقبلها.

٥- يعبر الطفل في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة، فهو في لعبه يجرب الأفكار التي تدور في رأسه، ومن خلال لعب الأدوار ومن خلال الرسم، يستطيع أن يمني قدراته على الإبداع.

٦- يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف كثيرة عن نفسه وعن ذاته.

قيمة اللعب: يعبر اللعب وسيلة ذات قيمة للأطفال الصغار، فهي الطريقة البدائية لتنمية الطفل بدنيًا، فالطفل يتعلم الزحف والمشي والجري والقفز والتسلق وما إلى ذلك، ومن خلال تلك التجارب يبدأ في تنمية هذه المهارات في الأمور الآتية:

- بناء مفردات لغوية مفيدة.
- تنمية المهارات العضلية الواسعة.
- تنمية الأسباب والنتائج.
- تنمية مهارات التفكير الصحيح.
- التجارب العلمية مع الناس والأشياء.
- مراعاة الشعور الداخلي للأفراد الآخرين. (الشاش، ٢٠٠٦، ٣٠: ٣٦)

أنواع اللعب: يمكن تقسيم اللعب إلى نوعين رئيسيين، هما اللعب الفعّال واللعب غير الفعّال، ففي اللعب الفعّال يحصل الطفل على المتعة ممّا يقوم به مباشرة، سواء كان ركضًا أو رسمًا أو اللعب بالصلصال، بينما في اللعب غير الفعّال تشتق المتعة من مراقبته لأنشطة الآخرين.

فالطفل يستمتع بمشاهدة الأطفال الآخرين وهم يلعبون، أو مشاهدة الناس والحيوانات في التلفاز وإنّ الوقت المخصص لكلٍ منهما لا يعتمد على عمر الطفل فقط، بل على صحته وعلى المتعة التي يحصل عليها من كل نوع. (الزوبعي وآخرون، ٢٠٠١،

١٥٩)

خصائص اللعب

تتمثل الخصائص فيما يأتي:

- ١- إنّ الفرد يبدأ اللعب بمبادرة ذاتية أو بدعوة من الآخرين.
- ٢- إنّ اللعب يتطلب مشاركة الطفل وبذله مجهودًا عقليًا وجسديًا.

- ٣- اللّعب عمل كلي مكون من أجزاء .
- ٤- الذي يدفع الطفل إلى اللّعب هو رغباته وحاجاته.
- ٥- إنّ اللّعب بصفة عامة لا يشترط فيه التجمع، فقد يلعب الطفل بمفرده أو مع أطفال آخرين.
- ٦- اللّعب لا يهدف إلى كسب مادي وإنما الهدف منه الاستمتاع.
- ٧- اللّعب يؤدي إلى تعميق الخبرات لدى الفرد.
- ٨- اللّعب هو استثمار جيد للفراغ، فهو يأتي بعد قضاء العمل والراحة ليلبي رغبة الطفل في بذل الجهد. (حنورة، وعباس، ١٩٩٦، ٣٢)



شكل (١)

### خصائص اللّعب

وترى الباحثة أن اللّعب أداة مهمة ونشاط هادف يساعد على نمو الأطفال بشكل طبيعي، كما يساهم في عمليات التعلم واكتساب الخبرات الجديدة وممارسة نشاطات تسهم في مقابلة المتطلبات الأكاديمية أو الحياتية على حدّ سواء. ومن هنا وعلى حدّ علم

الباحثة أنها لم تجد دراسات تناولت استخدام الألعاب الاتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لطفل الروضة الأزهري؛ وكان هذا دافعاً لتطبيق هذا البحث على عينة من أطفال الروضة المستوى الثاني سنّ (٥-٦) سنوات في المعاهد الأزهرية. التعليم والتعلم من خلال اللعب

يتميز أطفال الروضة بكثرة الحركة والنشاط وسرعة الملل؛ ممّا يستوجب التنوع في طرق وأساليب إكسابهم للمفاهيم والخبرات كالمناقشة، اللعب بأنواعه المختلفة، والأغاني والأناشيد والموسيقى، وسرد القصص المناسبة، وتوفير الخامات والنماذج والمحسوسات المختلفة، مع توفير البيئة المناسبة (جاد، ٢٠٠٧)، ويجب أن يساعد منهج رياض الأطفال على تنمية اتجاهات الأطفال منذ اليوم الأول لالتحاقهم بالروضة وذلك عن طريق توفير الألعاب المناسبة والخامات، وأن يساعد الأطفال على فهم ذواتهم، ويتعلم الطفل من خلال اللعب وبالتدرج الكثير من الحقائق المجردة، وإن كان لا يستطيع صياغة هذه الحقائق في كلمات (عدس، ٢٠٠٩).

الأطفال ونشاطات اللعب البدنية والعقلية والاجتماعية

إنّ معظم أطفال ما قبل المدرسة يتمتعون بطاقة كبيرة ويحتاجون إلى نشاطات لعب بدنية كثيرة في كل يوم، فهم في حاجة لأن يمنحوا الحرية الكافية للركض والضحك والمرح، والتسلق، وممارسة الألعاب الفنية. والاطفال يقومون عادة بتقليد بعض السلوكيات من خلال مارستهم للعب، تلك السلوكيات التي يلاحظونها في حياتهم اليومية، أو التي يمتلكون الخبرة حولها، كما أنهم يبتكرون العناوين لألعابهم، ويقومون بتجربة مواقف وأمور كثيرة من خلال مجموعة من الأشياء فهم يجربون دور القائد والتابعين، والأم والأب والمعلمة والطفل والحيوانات؛ ولذلك وجب على المعلمة أو على الأهل معرفة طبيعة طفل ما قبل المدرسة من أجل مساعدته وتقديم الدعم له وإتاحة الفرصة له لأن ينمو ويتعلم ويبدع. (Kostelnik and others, 1993: 89)

الاتصال: لا يمكن بطبيعة الحال أن يكون هناك تفاعل بين فردين دون أن يتم اتصال بينهم ويساعد الاتصال بسبله المتعددة على التوصل إلى السلوك التعاوني (علاوي، ١٩٨٨، ١٧). فالاتصال تعبير عن العلاقات بين الأفراد ويعني نقل فكرة معينة



أو معنى محدد في ذهن شخص ما إلى ذهن شخص آخر أو مجموعة من الأشخاص، وعن طريق عملية الاتصال يحدث التفاعل بين الأفراد. وعملية الاتصال لا يمكن أن تحدث أو تتحقق لذاتها، ولكنها تحدث من حيث هي أساس عملية التفاعل الاجتماعي؛ حيث يستحيل فهم ودراسة عملية التفاعل في أية جماعة بدون التعرف على عملية الاتصال بين أفرادها. (فوزي، وبدر الدين، ٢٠٠١، ٣٨)

فإن الاتصال هو أحد الأنشطة الإنسانية التي يستخدمها البشر في التواصل، أو الاتصال مع بعضهم البعض؛ من أجل أمر ما في الحياة، مثل: تبادل المنفعة أو المعلومات، أو توصيل مشاعر أو شعور معين لشخص ما. لا يستطيع الإنسان أن يعيش في جوف من العزلة، أو عدم التواصل مع الآخرين من المحيطين به، أو المجتمع بصفة عامة، فالبشر كائنات تحب التجمع والتواصل مع بعضها البعض، ولا يشترط أن يكون هذا التواصل عاطفياً، بل يمكن أن يكون تواصلاً من أجل تبادل منفعة معينة، مثل: البيع والشراء، وتبادل معلومات، مثل: تجمعات الطلاب من أجل الاستذكار، وتبادل المعلومات فيما بينهم.

تعريف فن الاتصال: يُعرف فن الاتصال على أنه انتقال معلومة معينة من شخص، أو مكان، أو مجموعة من الأشخاص لشخص، أو مكان، أو مجموعة أخرى. توجد الكثير من وسائل الاتصال في هذا الفن والتي منها الكتابة، مثل: الرسائل المكتوبة سواء على الورق أو على وسائل التواصل الاجتماعي.

كما يمكن استخدام الحديث في نقل هذه المعلومات بين البشر، سواء كان ذلك في تجمع معين، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، ووسائل الإعلام المختلفة. كما أن الاتصال يتكون من شخص أو أشخاص مرسلين وشخص، أو أشخاص مستقبلين لنص الرسالة سواء مكتوبة أو منطوقة. كما أن التواصل بين البشر ليس فقط لنقل المعلومات أو الأفكار، بل أيضاً لنقل المشاعر والعواطف التي تربطهم ببعضهم البعض. كما أن للتواصل مجموعة من المهارات والمعوقات، والتي على أساسها يتم توصيل رسالة معينة بين المرسل والمستقبل بشكل صحيح أو سليم. والتي بسببها أيضاً لا يتم هذا الأمر بالشكل المطلوب؛ ولذلك يجب على البشر أن يتعلموا ويدرسوا هذا الفن جيداً، خاصة

المهارات المطلوبة لنجاحه، والمعوقات التي تتسبب في فشله من أجل تفاديها لإنجاح عملية التواصل فيما بينهم.

مكونات فنّ التواصل مع الآخرين: يتكون فنّ التواصل والاتصال مع الآخرين من أربعة مكونات أساسية، وهي: الشخص المرسل، هو الشخص الذي يبدأ عملية التواصل، وهو الذي يقول محتوى الرسالة المراد الاتصال بها مع الغير، سواء كانت مكتوبة أو منطوقة. الشخص المستقبل، هو الشخص الذي يستقبل الرسالة من الشخص المرسل، وعلى المرسل أن يدرس جيداً طبيعة هذا الشخص؛ وذلك من أجل معرفة الطريقة المناسبة في توصيل هذه الرسالة له حتى تؤدي الغرض منها، ويستطيع المستقبل فهمها جيداً. الرسالة، وهي الموضوع أو محور التواصل بين كلٍّ من المرسل والمستقبل، وهي عبارة عن كلمات سواء مكتوبة أو منطوقة. والتي يتم فيها إرسال أو توصيل فكرة أو معلومة، أو مشاعر معينة من المرسل للمستقبل. قناة الاتصال، وهي التي يتم من خلالها توصيل الرسالة بين طرفي عملية التواصل. ردّ الفعل، وهي التي يتم فيها درجة استجابة المستقبل للرسالة المرسله له من المرسل من حيث تقبلها أو رفضها، كما يتم قياس سرعة هذه الاستجابة. <https://mafahem.com>.

الاتصال واللعب عند الأطفال: معظم الخصائص التي يمتلكها الأفراد تتأثر بشكل أو بآخر بالتفاعل الاجتماعي، وتتم بين الطفل ومجتمعه منذ اللحظة الأولى التي يولد فيها؛ إذ يبدأ اتصاله بالمجتمع عن طريق الأسرة والعوامل التي تقوم عليها عملية التفاعل الاجتماعي للطفل، ويمكن تلخيصها فيما يلي:

١- يحتك الطفل منذ ميلاده بأفراد الأسرة وخاصة الأم؛ حيث إنها تسلك نحوه سلوكاً يشبع الكثير من حاجاته، ويبدأ في حوالي الشهر الثامن أو السابع من التمييز بين الكائنات البشرية التي ترعاه.

٢- أن من يهتمون بالطفل قادرين على الإدراك والانتباه فيعطونها اهتماماً في أوقات معينة ويتجاهلونه في أوقات أخرى؛ إذ يهتمون به إذا بكى أو ابتسم، ويتجاهلونه إذا أحسوا أنه ليس في حاجة لهم. وهذا الإدراك والانتباه والتمييز من جانب من يقومون على رعايته يساعد على التفاعل الاجتماعي.

٣- الطفل نفسه قادر على الإحساس والإدراك وتساعد حواسه على اختيار ما حوله والاتصال به.

٤- أن الطفل قادر على القيام بسلوك يؤدي به إلى جذب الانتباه.

٥- لدى الطفل القدرة على الربط بين المنبهات والاستجابات فإذا بكى مثلاً جاءت الأم. (جلال، ١٩٨٤، ١٢٠)

فالطفل يتفاعل مع اللعب الانفرادي ومع الآخرين وأداة اللعب في اللعب الاجتماعي هو تفاعله مع أفراد اللعب يسلك ثلاثة طرق؛ أولها الحوار اللفظي بتبادل الكلمات والجمل والعبارات للتعبير عما يريد وما يحس وما يشعر، أو طريقة الحوار الجسدي باستعمال الإشارات وتعبيرات الوجه أو طريقة الحوار العقلي وذلك بالتخطيط لتنفيذ أهدافه والحيلولة بين تحقيق أهدافه، أي أن سلوك الطفل يتراوح بين السلبية والإيجابية. (حنوره، وعباس، ١٩٩٦، ٨٢)

ثانياً: المهارات قبل الأكاديمية

تتمثل فيما يصدر عن الطفل من سلوكيات مختلفة والتي تتعلق بمجموعة من المهارات المختلفة التي يمثل القصور فيها لب وجوهر تلك الصعوبات مع الأخذ في الاعتبار أنها ذات مصدر نمائي، وتتعلق تلك المهارات بالوعي أو الإدراك الفونولوجي من جانبه، وقدرته على معرفة الحروف الهجائية والأرقام والأشكال والألوان (عبد الله، ٢٠٠٦، ١٢٠).

وإننا في مجال تقييم أطفال ما قبل المدرسة نركز على المهارات القبلية المتطلبة لأداء المهارات الأكاديمية عندما يصل الطفل لعمر دخول المدرسة أي إننا نركز على مستوى نمو الطفل في هذه المهارات وأيضاً نواحي القصور فيها وذلك في عددٍ من المجالات، ففي المجال المعرفي فإنَّ الأمر يتطلب تقييم العديد من العمليات العقلية، مثل: الانتباه والإدراك والتفكير والتخطيط والفهم، ومن أمثلة المهام المعرفية التي تستخدم لتقييم تلك العمليات قدرة طفل ما قبل المدرسة على تحديد الألوان والتعرف عليها، وتسمية أجزاء الجسم، والعد الحسابي إلى العدد عشرة وما بعدها ومطابقة الأشياء أو الأعداد مع الألفاظ

الدالة عليها، وتسمية الحروف، وكذلك تصنيف الأشياء طبقاً للوزن والشكل والحجم.  
(سليمان، ٢٠١٠، ٧٥)

#### أهمية المهارات قبل الأكاديمية

إذا أردنا الحديث عن المهارات قبل الأكاديمية فلا بدّ أن نتعرف أولاً على الأطفال المعرضين لخطر صعوبات التعلم فنحن نتحدث هنا عن طفل الروضة الذي يتراوح عمره ما بين ٥-٦ سنوات، وتُعد مرحلة الطفولة مرحلة مهمة فهي مرحلة تتحدد فيها ملامح شخصية الفرد وخصائصه الجسمية والعقلية، والانفعالية والاجتماعية ومن ثمّ فإنّ رياض الأطفال تعتبر هي المؤسسة التمهيدية لما يحدث في المرحلة الابتدائية، ومن ثمّ فإنّ تقديم المعارف لهؤلاء الأطفال يجب أن يتمّ من خلال اللعب والسيكودراما والقصص الخاصة بالأطفال والخيال (العزازي، ٢٠١٤، ٦٥)

وتُعتبر المهارات الأكاديمية من أهم وأولى الموضوعات التي يجب الاهتمام بها وتنميتها لدى الأطفال سواء العادين أو ذوي الاحتياجات الخاصة؛ وذلك لارتباطها وتأثيرها المباشر على المهارات الأكاديمية عند دخول الطفل المدرسة، فقد أكّد هالاهان وكوفمان (Hallahan&Kauffman,2006) على أن المهارات قبل الأكاديمية تُعدّ مسؤولة إلى حدّ كبير عن التقدم الأكاديمي الذي يمكن أن يحققه الطفل لاحقاً، كما أنها تعتبر أيضاً هي المسؤولة بدرجة كبيرة عما يمكن أن يتعرض له من الطفل في الجانب الأكاديمي.

ولتوضيح درجة الأهمية التي تحتلها المهارات قبل الأكاديمية قام كل من (رائد الشيخ ذيب، محمد مهيدات، ٢٠١٣) بإجراء دراسة لبحث المهارات اللازمة لدمج الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، وقد صمما مقياساً متعدد المجالات لقياس تلك المهارات، وأظهرت نتائج دراستهما أن مجال المهارات قبل الأكاديمية تُعدّ من أهم وأكثر المجالات أهمية وضرورة لنجاح دمج الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد.

وترتبط المهارات قبل الأكاديمية بدرجة كبيرة بمدى الاستعداد للالتحاق بالمدرسة، فقد هدفت الدراسة التي أجراها عادل عبد الله محمد (٢٠٠٥) إلى التعرف على إمكانية وجود علاقة بين قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة والتي

تتمثل في التعرف على الأرقام، والحروف، والأشكال، والألوان إلى جانب الوعي أو الإدراك الفونولوجي ومدى استعدادهم للالتحاق بالمدرسة وتلقي الدراسة الأكاديمية بها؛ حيث تعتبر هذه المهارات من الناحية النظرية هي الأساس الذي تقوم عليه الدراسة الأكاديمية اللاحقة. وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة في درجة الاستعداد للمدرسة بين الجنسين ممن يعانون من قصور في مهاراتهم قبل الأكاديمية.

كما ترتبط المهارات قبل الأكاديمية بالنمو الاجتماعي والوجداني للطفل، فقد أشار كل من اسبينوسا وبيرنز (Espinosa&Burns, 2003) أن المهارات قبل الأكاديمية كالاستماع، واللغة الشفوية، والقراءة والكتابة مهارات ضرورية للنجاح في الصفوف الأولى من مرحلة الطفولة المبكرة، فالأطفال يظهرون مدى اكتسابهم للمهارات قبل الأكاديمية عندما يظهرون تحمسًا للقراءة، وتطوير اللغة الشفوية، وتمكنًا من مبادئ الحروف الهجائية، وفهمًا للنصوص المتنوعة. وكذلك أشارا إلى أن الخبرات المختلفة التي يمرّ بها الأطفال داخل الفصول الدراسية بمرحلة الطفولة المبكرة تعزز اكتسابهم لأربع مهارات قبل الأكاديمية مهمة وهي: المثابرة، والمرونة، والاهتمامات المنهجية المشتركة، وبدء تعلم القراءة. وتكتمل هذه المهارات المعرفية الأساسية الكفاءة الذاتية والاجتماعية والانفعالية للأطفال وتشجيعهم على تطوير اتجاهات إيجابية نحو الكتب والقراءة والكتابة مستقبلًا.

وفي دراسة قام بها بلانز (Plains,2007) قارن بين أهمية المهارات قبل الأكاديمية من جانب والسلوكيات التوافقية لدى أطفال الروضة والتي تؤهلهم للالتحاق بالمدرسة الابتدائية من جانب آخر، وذلك من وجهة نظر المعلمين والوالدين. وجاءت النتائج متباينة؛ حيث أشارت نتائج الاختبار الذي طبق على المعلمين لتشير إلى أهمية المهارات قبل الأكاديمية لتأهيل الأطفال للاندماج بالمدرسة الابتدائية تقترب من أهمية السلوكيات والمهارات التوافقية بمتوسط وزن نسبي يبلغ (٠,٩٩١) مقابل (٠,٩٩٧) للسلوكيات التوافقية، في حين أشارت نتائج استفتاء الوالدين إلى تفوق السلوكيات أو المهارات التوافقية في الأهمية على المهارات قبل الأكاديمية بمتوسط وزن نسبي يبلغ (٠,٩٧٥) للمهارات قبل الأكاديمية مقابل (٠,٩٩٦) للمهارات التوافقية. ويستفاد من هذه

الدراسة أن المهارات قبل الأكاديمية تقترب كثيرًا في أهميتها لتأهيل الطفل لدخول المدرسة الابتدائية أو نجاحه في برنامج الدمج من المهارات التوافقية.

ومن ناحية أخرى يرى كلٌّ من: ريتشي، وجيمس - سزانتون، وهوز (Ritchie, James- szanton,&howes,2003) أن المهارات قبل الأكاديمية هي العناصر الحاسمة لتحقيق وزيادة التحصيل الأكاديمي لدى الأطفال الصغار في الفصول الدراسية التقليدية.

دور المعلمّات في تنمية المهارات قبل الأكاديمية:

يذكر باكرز وآخرون (Bakers et al, 2003) أن الأطفال الصغار يكتسبون المهارات قبل الأكاديمية عندما يكونون علاقات ثقة واهتمام بينهم وبين معلمهم، ويؤيد في ذلك اسبينوسا وبيرنز (Espinosa Burns, 2003)، أن التدريس الفعّال يبدأ عندما يأخذ المعلمون بعضًا من الوقت في اكتشاف أطفالهم وما يحبون وما يكرهون، وهواياتهم، وتاريخهم، ومشاعرهم تجاه عملية التعليم. فمثل هذه الاكتشافات تمدنا بالأساس الذي نفهم من خلاله التفاعلات ذات المعنى بين المعلم والأطفال وتؤكد لنا على أهمية العلاقات الشخصية كأداة للتعليم.

كما يشير كلٌّ من ستوك وفيشر (Stock&Fisher,2006) إلى أن المعلمّات يقومون بتشجيع قدرة الطفل على اكتساب المهارات قبل الأكاديمية عندما يمدون الأطفال بعددٍ من الفرص المتنوعة لممارسة مهارات اللغة الناشئة. فعندما يستطيع الأطفال التواصل مع المعلمّات وأقرانهم، فإنهم يندمجون بشكل كامل في العملية التعليمية. ويرى باكر آخرون (Baker et,2003) كنتيجة لذلك أن الأطفال يكتسبون مهارات اجتماعية ووجدانية، مثل التنظيم الذاتي، كذلك أيضًا يكتسبون مهارات قبل الأكاديمية مثل المثابرة والمرونة.

علاقة المهارات قبل الأكاديمية ببعض المتغيرات:

الاهتمام بتنمية المهارات قبل الأكاديمية يساعد على نمو مهارات أخرى كمهارات التفكير الابتكاري، وهذا ما أشارت إليه دراسة مديحة حامد المحمدي (٢٠١١) التي هدفت إلى بناء برنامج تدريبي والتعرف على مدى فاعليته في تنمية بعض المهارات في قدرات

التفكير الابتكاري عند الأطفال. وتقصد الباحثة بالمهارات الأكاديمية والتي تناسب مع عمر طفل الروضة وتعتبر ذات أهمية بالنسبة له وتؤهله للمدرسة، مثل: التعرف على المهارات اللغوية والمهارات العلمية، والمهارات البيئية والأشكال والألوان. ومن ناحية أخرى يؤدي إهمال تنمية المهارات قبل الأكاديمية عند الأطفال إلى العديد من المشكلات؛ حيث توصلت دراسة عادل عبد الله (٢٠٠٦) إلى أن القصور في المهارات قبل الأكاديمية ناتج عن قصور أو ضعف في الانتباه؛ حيث يتسبب القصور في المهارات قبل الأكاديمية عند الأطفال وخاصة ما يتعلق منها بالقدرة على معرفة الأشكال والألوان، أو حتى معرفة شكل الأرقام، أو الحروف الهجائية في ضعف التمييز بشكل عام لدى الطفل.

#### دراسات سابقة

تعرض الباحثة دراسات سابقة استفادت منها في هذا البحث وتمّ ترتيبها من الأقدم إلى الأحدث وتمّ تقسيمها إلى مجموعتين: دراسات سابقة مرتبطة بالألعاب الاتصالية، ودراسات سابقة مرتبطة بالمهارات قبل الأكاديمية.

#### أ/ دراسات سابقة عن الألعاب الاتصالية

١- دراسة (المصري، ١٩٩٨)

بعنوان (دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة) هدفت الدراسة إلى التعرف على تحليل طبيعة اللعب باعتباره وسيلة مهمة لتكوين شخصية طفل السادسة فضلاً عن دراسة أشكال اللعب ومستوياته عنده وتحليل وتحديد دور المربي الحديث في عملية اللعب وإبرازه. استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي للأدبيات المتخصصة بسلوكيات اللعب كأسلوب لدراسة عملية اللعب ولحثها عند الطفل وكشف أشكال اللعب ومستوياته وخصائصه. وأسفرت النتائج إلى أن منع الأطفال من ممارسة اللعب يخلق إعاقة في تربيتهم وفي تشكيل شخصياتهم بجميع أبعادها ومقوماتها. وإنّ تركيز المربين والعاملين في هذا المجال يمكن أن يتمثل في تطوير اللعب وفي انتقاله التدريجي إلى العمل والممارسة.

٢- دراسة (السيد، ٢٠٠١)

بعنوان "فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللّعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة"

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام أنواع مختلفة من اللّعب (الحر- الجماعي التعاوني- الفردي التنافسي) في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة. استخدم الباحث المنهج التجريبي وقد تكونت عينة البحث من (٣٠) طفلاً من أطفال الروضة بلغ عدد الذكور (١٨)، في حين بلغ عدد الإناث (١٢) من الملتحقين بالسنة الثانية في مرحلة رياض الأطفال وتتراوح أعمارهم ما بين (٥ - ٦) سنوات موزعين على ثلاث مجموعات متساوية من الذكور والإناث. وتمّ تطبيق البرنامج المقترح باستخدام (٣٠) لعبة فردية تنافسية، و (٣٠) لعبة تعاونية، وقد خصص الباحث قاعة خاصة لنشاط مجموعة اللّعب الحر والمجهزة بالألعاب اللازمة، استغرقت فترة التطبيق ساعة يومياً ولمدة أربعة أسابيع، وباستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عما يلي: أن استخدام برامج مختلفة في اللّعب يؤدي إلى تعديل اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة، وإنّ اللّعب الحر يُعد أكثر فاعلية في تعديل اضطرابات السلوك لدى أطفال الروضة، ثمّ يأتي بعده اللّعب الجماعي التعاوني، وأخيراً اللّعب الفردي التنافسي.

٣- دراسة سليمان (٢٠١١)

بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة"

هدفت الدراسة إلى بيان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت إلى نتائج من أهمها: يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥، بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى



الأول) ككل لصالح القياس البعدي، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥، بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي لاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) ككل لصالح القياس البعدي، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥، بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) لصالح المجموعة التجريبية.

٤- دراسة (العون، ٢٠١٢)

بعنوان (أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى  
طلبة رياض الأطفال في البادية الشرقية)

هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشرقية. تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول على (٣١) طالبًا وطالبة مثلوا المجموعة التجريبية، و (٢٥) طالبًا وطالبة مثلوا المجموعة الضابطة. وقد اختيرت هذه المجموعات عشوائياً. ولأغراض الدراسة قام الباحث بتطوير برمجة الحاسب الآلي، وإعداد البرنامج التعليمي واختبار تنمية التخيل. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الدراسية التجريبية والضابطة لصالح التجريبية التي تعلمت بالألعاب التعليمية المحوسبة.

٥- دراسة (Hughes 2015)

بعنوان "قياس أثر ألعاب الإنترنت الجماعية متعددة اللاعبين على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال: مقياس العلاقات الاتصالية من خلال ألعاب الإنترنت".

هدفت الدراسة إلى وصف وفهم أثر ألعاب الإنترنت الجماعية متعددة اللاعبين على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل، واتبعت الدراسة المنهج النوعي من خلال اتباع التصميم الطبيعي التفسيري، وشارك في الدراسة عينة

قوامها (١٥) طفلاً وطفلة متوسط أعمارهم بين ٦-٩ سنوات، تمّت ملاحظتهم على مدى عام في مجمعين لألعاب الإنترنت متعددة اللاعبين عبر منصة "اناركي اونلاين" وتمّ تجميع البيانات باستخدام الأدوات التالية: مقياس العلاقات الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت، الملاحظة المباشرة للأطفال في بيئات ألعاب الإنترنت وتمّ التوصل من خلال التحليلات إلى النتائج التالية: ظهور تأثير قوي ذي دلالة إحصائية لألعاب الإنترنت الاتصالية الاجتماعية للأطفال، كما ظهر من خلال درجاتهم المرتفعة على مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت، وأظهرت الملاحظات المباشرة ظهور العديد من جوانب الاتصال الاجتماعي أثناء ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت، ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الوقت المخصص لممارسة ألعاب الإنترنت لصالح الذكور.

#### ٦- دراسة (Redmond ,D.I (2016)

بعنوان: أثر ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة.

هدفت الدراسة إلى فحص تأثير ألعاب الإنترنت على أنماط العلاقات الاتصالية والاجتماعية بين عينة الأطفال المشاركين وأسره، واستخدمت الدراسة الحالية المنهجين النوعي والكمي للتعرف على أثر ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة، وتكونت عينة الدراسة من (٤٨٠) طفلاً وطفلة بأحد المدارس الواقعة شرق ولاية اوريجون الأمريكية لديهم أخ أو أخت واحدة على الأقل (متوسط الأعمار ٦-٨ سنوات)، بالإضافة إلى ٥٣٠ وليّ أمر و ٧١٤ من إخوة الأطفال أفراد العينة. كان الأطفال المشاركون ٥٠% من الذكور و ٥٠% من الإناث، تمّ تطبيق الأدوات على عينة المشاركين للتعرف على العرقه بين المتغيرات، وتمّ تجميع البيانات باستخدام الأدوات الآتية: مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأسرة، مقياس التعلق بالأباء والأقران، استبانة اندرسون لألعاب الإنترنت، وتمّ التوصل من خلال

التحليلات إلى النتائج الآتية: كشفت التحليلات الارتباطية عن وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إجمالي زمن تعرض الآباء والإخوة - كشفت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نوعية الألعاب المفضلة من جانب الذكور والإناث، وأشارت إلى أن الذكور أكثر ممارسة لألعاب الإنترنت بالمقارنة مع الإناث.

٧- دراسة: (Ducheneaut, N.yee, n.Nickell, E, & Moore, R.J (2016)

بعنوان: "وحدنا معًا" استكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية

للطفل داخل الأسرة في ضوء ألعاب الإنترنت"

هدفت الدراسة إلى استكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية داخل الأسرة مع استخدام متغير ألعاب الإنترنت كوسيط، واعتمد البحث الحالي على التصميم النوع والكمي لاستكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة من خلال ألعاب الإنترنت، شارك في البحث عينة قوامها (١٦) من الأطفال الصينيين تمّ ملاحظتهم أثناء ١٢ جلسة لممارسة لعبة المزرعة (أحد ألعاب الإنترنت الشهيرة)، تمّ تجميع البيانات باستخدام المقابلات شبه البنائية: الملاحظات أثناء اللعب، مقياس العلاقات الاتصالية الأسرية، وأسفرت النتائج الآتية: أظهرت تنوعًا ديناميكيًا للعلاقات الاتصالية للأطفال داخل الأسرة بين المحادثات (٦٧%)، والإيماءات (٢٤%) ولغة الجسد (١٣%) - ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين مشاركة الأطفال والآباء في ألعاب الإنترنت ومستويات العلاقات الاتصالية الاجتماعية وفقًا لدرجات المشاركين على مقياس العلاقات الاتصالية الأسرية - أظهرت التحليلات أن ألعاب الإنترنت تثير العديد من النقاشات الأسرية وتثير التفاعلات الاتصالية الاجتماعية للأطفال مع الأسرة.

٨- دراسة مسحل، رابعة عبد الناصر محمد (٢٠٢٠)

بعنوان "فاعلية برنامج إلكتروني قائم على الألعاب التحفيزية لتنمية الوعي

الفونولوجي وأثره في تحسين المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة من

ذوي صعوبات التعلم"

هدفت الدراسة إلى تعرف فاعلية برنامج إلكتروني قائم على الألعاب التحفيزية لتنمية الوعي الفونولوجي وأثره في تحسين المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الروضة من ذوي صعوبات التعلم، تكونت عينة البحث من (٢٠) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة وتمّ تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين؛ الأولى تجريبية وعددها (١٠) والثانية عددها (١٠) للعام الدراسي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠، تتراوح أعمارهم ما بين (٤-٦) سنوات، واستخدمت الباحثتان مقياس الوعي الفونولوجي (إعداد الباحثين)، ومقياس المهارات قبل الأكاديمية (عادل عبد الله، ٢٠٠٦)، مقياس المسح النيورولوجي (عبد الوهاب كامل ٢٠٠٧)، مقياس ستانفورد بينيه الصورة الخامسة، والبرنامج التدريبي القائم على الألعاب التحفيزية (إعداد الباحثين)، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات لوعي الفونولوجي والمهارات قبل الأكاديمية لدى أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لصالح القياس البعدي، كما أسفرت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات الوعي الفونولوجي والمهارات قبل الأكاديمية لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي؛ ممّا يدل على استمرارية أثر البرنامج في تحسين الوعي الفونولوجي والمهارات قبل الأكاديمية.

#### تعليق عام على الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الاتصالية

- ١- بالنسبة للأهداف:
- تنوعت أهداف الدراسات السابقة وأغراضها، فبعضها كان يهدف إلى التعرف على طبيعة اللّعب وتأثيره في شخصية أطفال سنّ السادسة، كما في دراسة (المصري، ١٩٩٨)، وأثر استخدام أنواع مختلفة من اللّعب (الحر- الجماعي التعاوني- الفردي التنافسي) في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة كما في دراسة (السيد، ٢٠٠١).

- كما أشارت دراسات أخرى إلى استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة مثل دراسة (سليمان، ٢٠١١)، وأثر ألعاب تعليمية محوسبة في تنمية مهاره التخيل من رياض الأطفال.
- أما في دراسة كلٍّ من Hughes (2015) و Redmond ,D.I (2016) استخدمت Ducheneaut, N: yee, n. Nickell, E, & Moore, R.J (2016) ألعاب الإنترنت ومعرفة أثرها على كلٍّ من العلاقات الاجتماعية لأطفال وعلاقات الأطفال بأسرهم.
- ويتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في استخدام برنامج قائم على الألعاب، ولكن تختلف في نوع الألعاب؛ حيث استخدمت الباحثة في هذه الدراسة برنامجًا قائمًا على الألعاب الاتصالية في تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٢- بالنسبة لمنهج:
- تنوعت الدراسات في المنهج ففي دراسة (المصري، ١٩٩٨) استخدم المنهج الوصفي التحليلي، أما في دراسة (السيد، ٢٠٠١)، دراسة (سليمان، ٢٠١١)، دراسة (العون، ٢٠١٢) ودراسة (مسحل، ٢٠٢٠) فقد استخدموا المنهج التجريبي.
- وقد استخدم المنهج النوعي كما في دراسة (Hughes (2015).
- وفي دراسة كلٍّ من Redmond ,D.I (2016)
- Ducheneaut, N: yee, n. Nickell, E, & Moore, R.J (2016) استخدموا المنهج النوعي والكمي؛ للتعرف على ممارسة الأطفال للألعاب الاتصالية الاجتماعية داخل الأسرة.
- يتفق البحث الحالي مع دراسة كلٍّ من (السيد، ٢٠٠١)، و (سليمان، ٢٠١١)، و(العون، ٢٠١٢)، ودراسة (مسحل، ٢٠٢٠) في استخدام المنهج شبه التجريبي؛ حيث تمّ تقسيم الأطفال إلى مجموعتين؛ مجموعة ضابطة، ومجموعة تجريبية.

٣- بالنسبة للأدوات:

- تنوعت أدوات الدراسة بتنوع الأهداف فمنها من استخدم استبيانًا لدراسة طبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة كما في دراسة (المصري، ١٩٩٨).
  - وأعدت دراسة (السيد، ٢٠٠١) برنامجًا مقترحًا باستخدام ٣٠ لعبة فردية تنافسية، و ٣٠ لعبة تعاونية.
  - أما في دراسة (سليمان، ٢٠١١) فقد أعدّ الباحث اختبارًا تحصيليًا للمفاهيم الرياضية لرياض أطفال.
  - وفي دراسة (العون، ٢٠١٢) قام الباحث بتطوير برمجة الحاسب الآلي وأعدّ البرنامج التعليمي واختبار تنمية التخيل.
  - وفي بعض الدراسات استخدم قياس العلاقات الاتصالية الأسرية بجانب بعض الأدوات الأخرى كما في دراسة (Hughes 2015)، واستخدم نفس المقياس مع الملاحظة المباشرة للأطفال في بيئات ألعاب الإنترنت، وفي دراسة (Redmond 2016), D.I استخدم نفس المقياس بجانب مقياس التعلق بالآباء والأقران، واستبانة اندرسون ألعاب الإنترنت، وفي دراسة (Ducheneaut 2016) Ducheneaut استخدم المقياس نفسه مع الملاحظة أثناء اللعب أيضًا.
  - وفي دراسة (مسحل، ٢٠٢٠) فقد استخدم مقياس الوعي الفونولوجي، ومقياس المهارات قبل الأكاديمية (عادل عبد الله، ٢٠٠٦)، ومقياس المسح النيروولوجي (عبد الوهاب كامل، ٢٠٠٧)، ومقياس ستانفورد بينيه الصورة الخامسة مع البرنامج التدريبي القائم على الألعاب التحفيزية.
- أما في البحث الحالي فقد اتفق مع العديد من الدراسات السابق ذكرها في استخدام مقياس مع برنامج البحث؛ حيث استخدمت الباحثة مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر (إعداد الباحثة) مع برنامج قائم على الألعاب الاتصالية (إعداد الباحثة).

٤- بالنسبة للعينة:

- اتفقت بعض الدراسات على العينة؛ حيث كانت من سنّ ما قبل المدرسة، ولكن البعض استخدم العينة (٦-٩ سنوات) كما في دراسة (Hughes 2015)، و (٦-٨ سنوات) وذلك في دراسة (Redmond, D.I (2016).  
واتفق البحث الحالي مع دراسة كلٍّ من (المصري، ١٩٩٨)، (السيد، ٢٠٠١)، و(سليمان، ٢٠١١)، و(العون، ٢٠١٢)، و(2016) Ducheneaut Ducheneaut، ودراسة (مسحل، ٢٠٢٠) حيث اختارت الباحثة سنّ (٥-٦ نوات)؛ حيث تعتبر هي المرحلة التمهيديّة للمرحلة الابتدائية من أطفال المعاهد الأزهرية.

٥- بالنسبة للنتائج:

أظهرت نتائج جميع الدراسات فاعلية اللّعب مع اختلاف أنواعه كلّاً حسب الهدف الخاص بالدراسة.

ب/ دراسات سابقة عن المهارات قبل الأكاديمية

١ - دراسة عادل عبد الله محمد، سليمان محمد ٢٠٠٥

بعنوان "قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة كمؤشر لصعوبات التعلم"

تهدف إلى الكشف عن القصور في بعض المهارات قبل الأكاديمية التي تُعدّ مسؤولة عن حدوث صعوبات التعلم فيما بعد، على عينة قوامها (٢٥٢) من أطفال الصف الثاني من الروضة، (١٨١) طفلاً و (١٧٢) طفلة، وأشارت النتائج أن قصور المهارات قبل الأكاديمية يتخذ ترتيباً معيناً لدى أطفال الروضة، بحيث يأتي القصور في مهارة التعرف على الحروف في المقدمة إذ تصل نسبة انتشاره إلى ١٣,٦% مهارات الإدراك الفونولوجي بنسبة ١٣,٥٦%، ثمّ القصور في مهارة التعرف على الأعداد بنسبة ١١,٦٢%، ثمّ القصور في مهارة التعرف على الألوان بنسبة ٧,٩٣%، وأخيراً القصور في مهارة التعرف على الأشكال بنسبة ٥,٩٥%، هذا بالإضافة إلى أن نسبة انتشار أوجه القصور في المهارات قبل الأكاديمية ككل والتي تعتبر مؤشرات لصعوبات التعلم بين أطفال الروضة بلغت نسبة ٥,٦٧%.

٢- دراسة عادل عبدالله وكمال، صافيناز ٢٠٠٥

بعنوان "قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة وصعوبات التعلم الأكاديمية اللاحقة"

هدفت إلى التعرف على العلاقة بين قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة متمثلة في الإدراك الفونولوجي، والتعرف على الحروف، والأرقام، والأشكال والألوان وبين أدائهم الأكاديمي اللاحق وبالتحديد في نهاية السنة الأولى من المرحلة الابتدائية، على عينة من (٤٠) طفلاً من أطفال الصف الثاني بالروضة بمحافظة الشرقية، وقد أشارت النتائج إلى وجود علاقة بين المهارات قبل الأكاديمية وصعوبات التعلم الأكاديمية في نهاية الصف الأول الابتدائي عندما التحقوا بالمدرسة؛ ممّا يدل على أن القصور في هذه المهارات يُعتبر مؤشراً لتلك الصعوبات اللاحقة.

٢- دراسة دارالين انترا (2008) Daralyn Anitra

بعنوان "parents and teachers perceptions' of preschoolers preacademic skills and reading for kindergarten"

هدفت الدراسة إلى تفسير الاتفاق بين الآباء والمعلمين حول تصوراتهم لاستعداد الطفل لمرحلة الروضة وعلاقته بالمهارات قبل الأكاديمية ومهارات الحياة اليومية وعلى وجه الخصوص فإنّ هذه الدراسة تفحص كيفية تأثير العوامل المختلفة مثل عمر الطفل، المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة، وجنس الطفل إلى جانب تصورات كلٍ من الوالدين والمعلمين لمستوى مهارات الطفل قبل الأكاديمية ومهارات الحياة اليومية لاستعداد الطفل لمرحلة الابتدائية، وأسفرت النتائج أن الآباء يروا أن المهارات قبل الأكاديمية والأكاديمية أكثر أهمية من العوامل الأخرى، مثل: جنس الطفل ومستوى الأسرة الاقتصادي والاجتماعي وعمر الطفل وغيرها من العوامل، بينما أكّد المعلمون على أهمية هذه المهارات لاستعداد الطفل للالتحاق بالروضة.



٣- دراسة خلود محمد الشرقاوي (٢٠١٢)

بعنوان "فاعلية برنامج إرشادي لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة ذوي قصور المهارات قبل الأكاديمية"

هدفت الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج إرشادي لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة ذوي قصور المهارات قبل الأكاديمية. تكونت عينة الدراسة من (٢٠) طفلاً بالمستوى الثاني للروضة، واستخدمت بطارية اختبارات لبعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة كمؤشرات لصعوبات التعلم، ومقياس المهارات الاجتماعية لطفل الروضة، أسفرت نتائج الدراسة عن فاعلية البرنامج الإرشادي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة ذوي قصور المهارات الأكاديمية.

تعليق عام على الدراسات السابقة المتعلقة بالمهارات قبل الأكاديمية

١- من حيث الهدف: تنوعت الاهداف كالتالي

- بعضها كان الهدف هو الكشف عن القصور في بعض المهارات قبل الأكاديمية التي تُعد مسؤولة عن حدوث صعوبات التعلم فيما بعد وذلك في دراسة (عبد الله، ومحمد، ٢٠٠٥).
- أما في دراسة (عبد الله، وكمال، ٢٠٠٥) فقد كان الهدف هو التعرف على العلاقة بين قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة وصعوبات التعلم الأكاديمية اللاحقة.
- وأشارت دراسة (Daralyn Anitra (2008 إلى تفسير الاتفاق بين الآباء والمعلمين حول تصوراتهم لاستعداد الطفل لمرحلة الروضة وعلاقتها بالمهارات الأكاديمية ومهارات الحياة اليومية.
- ووضحت دراسة (الشرقاوي، ٢٠١٢) فاعلية برنامج إرشادي لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة ذوي القصور في المهارات قبل الأكاديمية. أما في البحث الحالي فقد اتفق مع دراسة كلٍ من (عبد الله، ومحمد، ٢٠٠٥) و (عبد الله، وصافيناز، ٢٠٠٥) في تنمية المهارات قبل الأكاديمية.

واختلفت عن الدراسات السابق ذكرها؛ حيث إنه هدف إلى تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية وليس التجريدية، وذلك عن طريق برنامج قائم على الألعاب الاتصالية لطفل الروضة الأزهري.

٢- بالنسبة للمنهج:

استخدمت جميع الدراسات المنهج التجريبي، وقد اتفق البحث الحالي في استخدام المنهج شبه التجريبي (مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية)

٣- بالنسبة للأدوات:

- تنوعت الأدوات بتنوع الأهداف فمنها من استخدم مقاييس الكشف عن القصور عن طريق (مقياس المهارات قبل الأكاديمية) كما في دراسة كلٍّ من (عبد الله، ومحمد، ٢٠٠٥)، ودراسة (عبد الله، وكمال، ٢٠٠٥).

- وفي دراسة (Daralyn Anitra (2008 استخدمت الباحثة (مقياس مهارات قبل الأكاديمية ومهارات الحياة اليومية (إعداد الباحثة).

- واستخدمت دراسة (الشرقاوي، ٢٠١٢) بطارية اختبارات لبعض المهارات قبل الأكاديمية، ومقياس المهارات الاجتماعية لطفل الروضة.

اتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في استخدام مقياس للمهارات قبل الأكاديمية متغير الدراسة، ولكن اختلفت في نوعية المهارات؛ حيث استخدمت الباحثة مقياس تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر (إعداد الباحثة)، واستخدمت الباحثة أيضًا برنامج ألعاب اتصالية (إعداد الباحثة)

٤- بالنسبة للعينة:

- اتفقت دراسة كلٍّ من (عبد الله، ومحمد، ٢٠٠٥)، و (Daralyn Anitra (2008، ودراسة (الشرقاوي، ٢٠١٢)، في استخدام عينة من أطفال الروضة (ما قبل المدرسة)

- وكانت العينة في دراسة (عبد الله، وكمال، ٢٠٠٥) من أطفال الروضة واستمرت التجربة حتى نهاية الصف الأول الابتدائي على نفس الأطفال.

اتفق البحث الحالي مع دراسة كلٍّ من (عبد الله، ومحمد، ٢٠٠٥)، و Daralyn (2008) ودراسة (الشرقاوي، ٢٠١٢) في اختيار العينة؛ حيث كانت من أطفال ما قبل المدرسة (٥-٦ سنوات)، واختلفت؛ حيث تمَّ اختيار العينة من أطفال بعض المعاهد الأزهرية في منطقة القاهرة. ولقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة بمحوريها، كما يلي:

- ١- صياغة فرضيات البحث الحالي.
- ٢- إبراز أهمية البحث الحالي.
- ٣- اختيار منهج وإداة البحث.
- ٤- بناء أدوات البحث.
- ٥- مناقشة النتائج.

أوجه تميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة:

١- لا توجد دراسة (على حدِّ علم الباحثة) استخدمت برنامجًا قائمًا على الألعاب الاتصالية في تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.

٢- البحث الحالي اهتم بالطفل وخاصة الطفل الأزهرى وتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية؛ حيث يعتمد عليها في جميع المراحل التعليمية المختلفة.

أسئلة البحث:

- ١- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لعينة البحث على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى في القياس البعدي على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية؟
- ٢- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية لعينة البحث على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي؟

٣- هل تختلف متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية لعينة البحث على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري في القياسين البعدي والتتبعي، بعد تعرضهم لأنشطة برنامج الألعاب الاتصالية؟  
فروض البحث:

١- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.  
٢- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.

٣- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.  
مجتمع البحث وعينتها:

تكون مجتمع البحث من جميع أطفال الروضة الأزهرية، والبالغ عددهم (٢٠٠) ألف طفلًا طبقًا للإحصائية العامة لقطاع المعاهد الأزهرية، وفيما يلي وصف عينة البحث ومصدرها:

أ- العينة الاستطلاعية:

تضمنت العينة الاستطلاعية للبحث (٣٠٠) من أطفال الروضة الأزهرية، ومن خلالها تمّ حساب صدق وثبات الادوات المتمثلة في مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري (إعداد الباحثة).

### ب- العينة الأساسية:

تضمنت عينة البحث الأساسية (٦٠) من أطفال الروضة الأزهرية، تمّ توزيعها عشوائياً على مجموعتين متساويتين؛ إحداهما ضابطة (٣٠) طفلاً، والأخرى تجريبية (٣٠) طفلاً.

مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى "إعداد الباحثة"

الخصائص السيكومترية للمقياس:

للتعرف على الخصائص السيكومترية للمقياس تمّ تطبيقها على عينة استطلاعية قدرها (ن=٣٠٠) من أطفال الروضة الأزهرية؛ للتأكد من صدق وثبات المقياس:  
أولاً: صدق المقياس: اعتمدت الباحثة في حساب صدق المقياس على اثنين من أنواع الصدق، وهما على النحو الآتي:

١- الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

للتحقق من صدق المحكمين؛ تمّ عرض المقياس في صورتها المبدئية على مجموعة من الخبراء<sup>(١)</sup>؛ لتحديد درجة أهمية كل ممارسة وتعديل وإضافة وحذف ما يلزم من وجهة نظرهم، وبناءً على آراء المحكمين المختصين؛ قامت الباحثة بإجراء تعديلات تمثلت في الصياغة اللغوية لبعض البنود واقتراح بنود إضافية وحذف بعض البنود؛ لتكرارها.

٢- الصدق العاملي للمقياس: Factorial Validity

يعتمد هذا النوع من الصدق على استخدام أسلوب التحليل العاملي Factorial Analysis؛ حيث تمّ حساب الصدق العاملي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى في صورتها الأولية من خلال المصفوفة الارتباطية لاستجابات أطفال الروضة الأزهرية (عينة التقنين "ن=٢٤٠").

(١) تمثل المحكمين في: (٥=٠).

جدول (١)

قيم تشبعت العبارات على عواملها المستخرجة بعد التدوير المتعامد الناتجة من التحليل  
العالمي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصنوع لدى طفل الروضة الأزهرية  
والتباين والجذر الكامن (ن=٢٤٠)

قيم الشيوع	تشبعت العوامل						أرقام العبارات
	السادس	الخامس	الرابع	الثالث	الثاني	الأول	
٠.٩٤٠					٠.٩٣٩		١
٠.٩٤٤				٠.٩٥٤			٢
٠.٩٤٠		٠.٩٢٢					٣
٠.٩٧٧						٠.٩٦٤	٤
٠.٩٥٣			٠.٩٢٣				٥
٠.٩٤٤	٠.٩٦٦						٦
٠.٩٢٤				٠.٩٣٥			٧
٠.٩٧٧						٠.٩٦١	٨
٠.٩٥٣		٠.٩٥٠					٩
٠.٩٣٩			٠.٩١٨				١٠
٠.٩٥٩					٠.٩٥٤		١١
٠.٨٧١	٠.٩٢٤						١٢
٠.٩٩٣						٠.٩٧٢	١٣
٠.٧٤٠	٠.٨٥٤						١٤
٠.٩٥٤			٠.٩٢٩				١٥
٠.٩٧٩					٠.٩٥٣		١٦
٠.٩٠٩				٠.٩٣٤			١٧
٠.٩٧٣		٠.٩٥٣					١٨
٠.٩٣٩			٠.٩٠٩				١٩
٠.٩٢٧				٠.٩٤٣			٢٠
٠.٩٧٤						٠.٩٦٣	٢١
٠.٨٦٧		٠.٨٧٣					٢٢
٠.٩٥٣	٠.٩٧٢						٢٣
٠.٩٥٧					٠.٩٤٢		٢٤
	٣,٥٠٩	٣,٦٣٠	٣,٧٦٤	٣,٧٦٧	٣,٨٦٠	٣,٩٥٥	الجذر الكامن
	١٤,٦٢٠	١٥,١٢٤	١٥,٦٨٢	١٥,٦٩٤	١٦,٠٨٤	١٦,٤٧٨	نسبة التباين
	٩٣,٦٨١	٧٩,٠٦٢	٦٣,٩٣٨	٤٨,٢٥٦	٣٢,٥٦٢	١٦,٤٧٨	نسبة التباين التراكمية

يتضح من الجدول السابق استخراج (٦) عوامل بقيم (الجذر الكامن) لها أكبر من الواحد الصحيح، كما تمّ التوصل إلى نسب تفسير التباينات من التباين الكلي لكل عامل على حدة والست عوامل تكشف ما نسبته ٩٣,٦٨١%، وهذه نسبة مرتفعة، ويمكن عرض تشبعات كل عامل من العوامل الثلاثة كما يلي:

- جاءت العبارات (٤، ٨، ١٣، ٢١) على الترتيب، بقيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٩٦١) إلى (٠,٩٧٢) تحت العامل الأول، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٩٥٥) بنسبة تباين (١٦,٤٧٨%)، ونسبة تباين تراكمية (١٦,٤٧٨%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى المرتبطة ب التعرف على الحروف الهجائية (يصل الصورة بالكلمة الدالة عليها، يصل الصورة بالحرف الدال عليها، اختار الحرف الناقص الذي يدل على الصورة، ينطق الحروف الأبجدية الموجودة)؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (التعرف على الحروف الهجائية).

- بينما سجلت العبارات (١، ١١، ١٦، ٢٤) على الترتيب، قيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٩٣٩) إلى (٠,٩٥٤) تحت العامل الثاني، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٨٦٠) بنسبة تباين (١٦,٠٨٤%)، ونسبة تباين تراكمية (٣٢,٥٦٢%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى المرتبطة ب التمييز البصري السمعي (يستمع الطفل في المجموعة الأولى إلى صوت يبكي وعلى الطفل أن يختار الصورة بوضع علامة (√) أمام الصورة التي تتماشى مع الصوت الذي يسمعه، يستمع فيها الطفل إلى صوت يضحك وعلى الطفل أن يختار الصورة التي تتماشى مع الصوت الذي يسمعه، يستمع فيها الطفل إلى صوت إحدى الطيور وعلى الطفل أن يختار الصورة المعبرة عما سمعه، يستمع فيها إلى صوت إحدى الحيوانات وعلى

الطفل أن يختار الصورة المعبرة عما سمعه؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (التمييز البصري السمعي).

- بينما سجلت العبارات (٢، ٧، ١٧، ٢٠) على الترتيب، قيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٩٣٤) إلى (٠,٩٥٤) تحت العامل الثاني، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٧٦٧) بنسبة تباين (١٥,٦٩٤%)، ونسبة تباين تراكمية (٤٨,٢٥٦%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري المرتبطة ب (تحتوي على أشكال مختلفة من الألم، والمطلوب من الطفل تحديد نوع الألم في كل صورة ووضع علامة (√) أمامه، أسنانه، بطنه، عينه، قدمه)؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (فهم الرسالة والتفاعل معها).

- بينما سجلت العبارات (٥، ١٠، ١٥، ١٩) على الترتيب، قيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٩٠٩) إلى (٠,٩٢٩) تحت العامل الثاني، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٧٦٤) بنسبة تباين (١٥,٦٨٢%)، ونسبة تباين تراكمية (٦٣,٩٣٨%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري المرتبطة ب (صّل العدد بالصورة المناسبة له، عدّ ثمّ اختار الرقم المناسب من أسفل كل صورة، عدّ واكتب الرقم تحت الصورة، المطلوب من الطفل ترتيب كل مجموعة ترتيباً منطقياً حسب تسلسل أحداثها، ووضع الأرقام ١ - ٢ - ٣ - ٤ أسفل كل صورة)؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (التعرف على الأرقام).

- بينما سجلت العبارات (٣، ٩، ١٨، ٢٢) على الترتيب، قيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٨٧٣) إلى (٠,٩٥٣) تحت العامل الثاني، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٦٣٠) بنسبة تباين (١٥,١٢٤%)، ونسبة تباين تراكمية



(٧٩,٠٦٢%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى المرتبطة ب (عدّ ثمّ اكتب العدد الصحيح أمام كل شكل من الأشكال، صلّ العدد بالصور المناسبة له، صلّ الأشكال المتماثلة، أكمل ترتيب الشكل)؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (التعرف على الأشكال الهندسية).

- بينما سجلت العبارات (٦، ١٢، ١٤، ٢٣) على الترتيب، قيم تشبع دالة إحصائياً تراوحت ما بين (٠,٨٥٤) إلى (٠,٩٧٢) تحت العامل الثاني، وعددها (٤) عبارة، والجذر الكامن لها (٣,٥٠٩) بنسبة تباين (١٤,٦٢٠%)، ونسبة تباين تراكمية (٩٣,٦٨١%)؛ وبفحص مضامين هذا العامل تبين أنه يقيس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى المرتبطة ب (ضع دائرة حول اللون الأصفر، ضع دائرة حول الأشياء الملونة بنفس اللون، لَوّن الأشكال المتشابهة بنفس الألوان، صلّ الأشياء كما في الطبيعة من الألوان الموجودة في الصورة)؛ لذا تمّ تسميتها مهارة (التعرف على الألوان).
- وجاءت قيمة التباين الكلي المفسر بنسبة (٩٣,٦٨١%)؛ ليشير إلى أن الستة عوامل تفسر (٩٣,٦٨١%) من تباين الدرجات.

### ٣- صدق الاتساق الداخلي:

تمّ حساب الاتساق الداخلي لعبارات مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه، وذلك من خلال تطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية لحساب الخصائص السيكومترية للمقياس، والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.

جدول (٢)

معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة ودرجة البُعد الذي تنتمي إليه على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري (ن = ٦٠)

التعرف على الحروف الهجائية		التمييز البصري السمعي		فهم الرسالة والتفاعل معها	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
١	**٠.٨٨٤	١	**٠.٩٢٤	١	**٠.٩٠٠
٢	**٠.٨٤٩	٢	**٠.٨١٣	٢	**٠.٨٧٢
٣	**٠.٨٨٢	٣	**٠.٨٩٠	٣	**٠.٨١٣
٤	**٠.٧٦٢	٤	**٠.٧٩٥	٤	**٠.٨٩٠
المحور	**٠.٩٩١	المحور	**٠.٩٦٨	المحور	**٠.٩٨٨
التعرف على الأرقام		التعرف على الأشكال الهندسية		التعرف على الألوان	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
١	**٠.٨١٩	١	**٠.٨٠٦	١	**٠.٧٥٩
٢	**٠.٩٢١	٢	**٠.٧٥٩	٢	**٠.٨٧٣
٣	**٠.٩٢١	٣	**٠.٨٤٢	٣	**٠.٨٧٦
٤	**٠.٨٥٩	٤	**٠.٩١٨	٤	**٠.٨٦٧
المحور	**٠.٩٧٣	المحور	**٠.٩٧٠	المحور	**٠.٩٤٥

(\*\*) دالة عند مستوى (٠,٠١).

وباستقراء بيانات الجدول السابق نجد أن قيم معاملات الارتباط بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تراوحت ما بين (\*\*٠,٧٥٩ - \*\*٠.٩٢٤) وأن هذه القيم مقبولة إحصائياً، ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١).

٤ - صدق التكوين:

كما تمّ إيجاد معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكلِّ بُعد والبُعد الآخر والدرجة الكلية لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري،

والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين المهارات وبعضها والدرجة الكلية للمقياس  
كما يلي:

جدول ( ٣ )

معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بعد والدرجة الكلية لمقياس المهارات قبل  
الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرية (ن = ٦٠)

المقياس	٦	٥	٤	٣	٢	١	المهارات
						—	التعرف على الحروف الهجائية
					—	٠,٩٥٠	التمييز البصري السمعي
				—	٠,٩٨٩	٠,٩٧٠	فهم الرسالة والتفاعل معها
			—	٠,٩٥٦	٠,٩٣٦	٠,٩٧٤	التعرف على الأرقام
		—	٠,٩٣٤	٠,٩٥٩	٠,٩١٧	٠,٩٤٧	التعرف على الأشكال الهندسية
	—	٠,٩٠٩	٠,٨٨١	٠,٨٩٩	٠,٨٦٧	٠,٩٤٠	التعرف على الألوان
—	٠,٩٤٥	٠,٩٧٠	٠,٩٧٣	٠,٩٨٨	٠,٩٦٨	٠,٩٩١	المقياس

(\*\*) دالة عند مستوى (٠,٠١).

ممّا سبق يتضح أن جميع قيم معامل الارتباط ما بين (٠,٨٦٧) \*\* -  
٠,٩٩١) \*\* دالة عند مستوى (٠,٠١)؛ ممّا يشير إلى الثقة في النتائج التي يمكن  
التوصل إليها عند تطبيق المقياس على عينة الدراسة من أطفال الروضة الأزهرية.

ثبات المقياس:

تمّ حساب ثبات درجات المقياس بالآتي:

١- طريقة ألفا كرونباخ:

تمَّ استخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات المقياس، وذلك بعد تطبيق المقياس على عينة التقنين من نفس أفراد المجتمع الأصلي للبحث الحالي، وتوصلت إلى معامل ثبات قيمته (٠.٩٨٣\*\*)، وهو معامل دال عند مستوى دلالة (٠,٠١).

جدول (٤)

معاملات الثبات لمحاور مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري والدرجة الكلية باستخدام ألفا كرونباخ (ن=٦٠)

م	المهارات	عدد المفردات	معامل الثبات "ألفا كرونباخ"
١	التعرف على الحروف الهجائية	٤ مفردات	٠.٨٧٣
٢	التمييز البصري السمعي	٤ مفردات	٠.٩٠٤
٣	فهم الرسالة والتفاعل معها	٤ مفردات	٠.٩٠١
٤	التعرف على الأرقام	٤ مفردات	٠.٩١٦
٥	التعرف على الأشكال الهندسية	٤ مفردات	٠.٨٨١
٦	التعرف على الألوان	٤ مفردات	٠.٩١٢
	المقياس	٢٤ مفردة	٠.٩٨٣

ممّا سبق يتضح أن قيم معاملات الثبات لمفردات كل مكون من مكونات المقياس تراوحت ما بين (٠.٨٧٣\*\* - ٠.٩١٦\*\*) كما كان معامل ثبات عبارات الدرجة الكلية للمقياس (٠.٩٨٣\*\*)، وهي قيم ثبات مرتفعة؛ ممّا يدعو إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها عند تطبيق المقياس لقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري.

## ٢- طريقة التجزئة النصفية:

تمَّ استخدام معامل الثبات بالتجزئة النصفية وبلغ معامل الثبات سبيرمان براون (٠.٩٨٦)، وجتمان (٠.٩٨٥)، وهي معاملات ثبات دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١)، وفيما يلي عرض لمعاملات ثبات المهارات كما يلي:

## جدول (٥)

معاملات الثبات لمحاور مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل  
الروضة الأزهرى والدرجة الكليّة باستخدام التجزئة النصفية (ن=٦٠)

م	المهارات	عدد المفردات	معامل ثبات سبيرمان براون	معامل ثبات جتمان
١	التعرف على الحروف الهجائية	٤ مفردات	٠.٨٧٠	٠.٨٦٩
٢	التمييز البصري السمعي	٤ مفردات	٠.٩٠٢	٠.٩٠١
٣	فهم الرسالة والتفاعل معها	٤ مفردات	٠.٨٩٥	٠.٨٨٩
٤	التعرف على الأرقام	٤ مفردات	٠.٩١٣	٠.٩١٣
٥	التعرف على الأشكال الهندسية	٤ مفردات	٠.٨٨٦	٠.٨٨٢
٦	التعرف على الألوان	٤ مفردات	٠.٩١٢	٠.٩١٢
	المقياس	٢٤ مفردة	٠.٩٨٦	٠.٩٨٥

ممّا سبق يتضح أن قيم معاملات الثبات لعبارات كل مكون من مكونات المقياس تراوحت ما بين (٠.٨٧٠-٠.٩٨٦) سبيرمان براون، ما بين (٠.٨٦٩-٠.٩٨٥) جتمان، وهي قيم ثبات مرتفعة؛ ممّا يدعو إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها عند تطبيق المقياس لقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى؛ وعلى ذلك يكون قد تمَّ التأكد من صدق وثبات المقياس بطرق كثيرة ومتنوعة؛ ممّا يجعل الباحثة تطمئن إلى استخدام المقياس مع العينة الحالية.

ج- وصف المقياس في صورته النهائية:

بعد أن تمَّ حساب الصدق والثبات لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري أصبحت المقياس في صورته النهائية يتكون من (٢٤) مفردة تمثل المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري، تتوزع مفرداته كما يلي:

جدول (٦)

الصورة النهائية لتوزيع عبارات مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري على كل بُعد من محاورها

م	المهارات	أرقام المفردات في المقياس ككل	المجموع	النسبة المئوية
١	التعرف على الحروف الهجائية	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
٢	التمييز البصري السمعي	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
٣	فهم الرسالة والتفاعل معها	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
٤	التعرف على الأرقام	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
٥	التعرف على الأشكال الهندسية	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
٦	التعرف على الألوان	١، ٢، ٣، ٤	٤	١٦,٦٧
إجمالي المفردات		٢٤ مفردة	٢٤	١٠٠%

ضبط متغيرات عينة البحث

١. تجانس العينة من حيث العمر الزمني والذكاء:

تمَّ إيجاد التجانس بين متوسط درجات أطفال الروضة من؛ حيث العمر الزمني والذكاء باستخدام اختبار (كا<sup>٢</sup>) كما يتضح من الجدول التالي:

## جدول ( ٧ )

دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال الروضة من حيث العمر الزمني والذكاء

(ن = ٦٠)

حدود الدلالة		درجة الحرية	مستوى الدلالة	كا <sup>٢</sup>	المتوسط	المتغيرات
٠,٠١	٠,٠٥					
١٥,٠٩	١١,٠٧	٥	غير دالة	٢.٢٠٠	٦٤.٦٢	العمر الزمني بالشهور
١٦,٨١	١٢,٥٩	٦	غير دالة	٦.٢٦٧	٩٩.٨٠	الذكاء

يتضح من الجدول التالي عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات

أطفال الروضة من حيث العمر الزمني والذكاء؛ مما يشير إلى تجانس هؤلاء الأطفال.

## ٢. التكافؤ بين أطفال المجموعتين من حيث العمر الزمني والذكاء:

تم إيجاد التجانس بين متوسط درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية من

حيث العمر الزمني والذكاء باستخدام اختبار (ت) كما يتضح من الجدول التالي:

## جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية من حيث العمر

الزمني والذكاء

مستوى الدلالة (٠.٠٥)	ت	درجات الحرية	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	المجموعات	المتغيرات
٠.٩٣٩	٠.٠٧٧	٥٨	٦٤.٦٣	٣٠	٣٠	الضابطة	العمر الزمني بالشهور
غير دالة إحصائية			٦٤.٦٠	٣٠	٣٠	التجريبية	
٠.٣١٠	١.٠٢٥	٥٨	٩٩.٥٧	٣٠	٣٠	الضابطة	الذكاء
غير دالة إحصائية			١٠٠.٠٣	٣٠	٣٠	التجريبية	

يتضح من الجدول التالي عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة والتجريبية من حيث العمر الزمني والذكاء؛ مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين.

٣. تجانس العينة من حيث المهارات قبل الأكاديمية لدى طفل الروضة الأزهرى قبلًا:

تمّ تطبيق مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى قبلًا على عينة الدراسة (الضابطة - التجريبية)، وتمّ تحليل نتائج التطبيق القبلي باستخدام الأسلوب الإحصائي اختبار (ت) للفروق بين المجموعتين الضابطة والتي تتفاعل بالتغذية الراجعة الفورية والتجريبية التي تتفاعل بالتغذية الراجعة المرجأة بيئة محفزات الألعاب الرقمية؛ للتحقق من وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في التطبيق القبلي للبطاقة عن طريق برنامج الإحصاء SPSS V23 وذلك لزوم الضبط التجريبي،؛ حيث يتم معرفة مدى تجانس أطفال العينة (الضابطة - التجريبية)، وتمّ التوصل إلى النتائج التالية:



## جدول (٩)

قيمة "ت" للفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على  
مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى قبلًا

المهارات	المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	فروق المتوسطات	درجات الحرية	ت	مستوى الدلالة (٠.٠٥)
التعرف على الحروف الهجائية	الضابطة	٣٠	٤.٣٠	٠.٥٣٥	٠.٠٩٨	٠.١٦٧	٥٨	١.١٠٦	٠.٢٧٣
	التجريبية	٣٠	٤.٤٧	٠.٦٢٩	٠.١١٥				غير دالة إحصائياً
التمييز البصري السمعي	الضابطة	٣٠	٤.٤٣	٠.٦٧٩	٠.١٢٤	٠.٠٦٧	٥٨	٠.٣٩٩	٠.٦٩٢
	التجريبية	٣٠	٤.٣٧	٠.٦١٥	٠.١١٢				غير دالة إحصائياً
فهم الرسالة والتفاعل معها	الضابطة	٣٠	٤.١٧	٠.٤٦١	٠.٠٨٤	٠.١٣٣	٥٨	١.٠٣٤	٠.٣٠٥
	التجريبية	٣٠	٤.٣٠	٠.٥٣٥	٠.٠٩٨				غير دالة إحصائياً
التعرف على الأرقام	الضابطة	٣٠	٤.٣٠	٠.٥٩٦	٠.١٠٩	٠.٠٣٣	٥٨	٠.٢٠٥	٠.٨٣٨
	التجريبية	٣٠	٤.٣٣	٠.٦٦١	٠.١٢١				غير دالة إحصائياً
التعرف على الأشكال الهندسية	الضابطة	٣٠	٤.٢٣	٠.٤٣٠	٠.٠٧٩	٠.٠٣٣	٥٨	٠.٢٦١	٠.٧٩٥
	التجريبية	٣٠	٤.٢٠	٠.٥٥١	٠.١٠١				غير دالة إحصائياً
التعرف على الألوان	الضابطة	٣٠	٤.١٠	٠.٣٠٥	٠.٠٥٦	٠.١٠٠	٥٨	٠.٩٥٧	٠.٣٤٣
	التجريبية	٣٠	٤.٢٠	٠.٤٨٤	٠.٠٨٨				غير دالة إحصائياً
البطاقة	الضابطة	٣٠	٢٥.٥٣	١.٤٣٢	٠.٢٦١	٠.٣٣٣	٥٨	٠.٨٥٩	٠.٣٩٤
	التجريبية	٣٠	٢٥.٨٧	١.٥٧٠	٠.٢٨٧				غير دالة إحصائياً

باستقراء بيانات الجدول السابق يتضح ما يلي:

- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (التعرف على الحروف الهجائية) هو (٤.٣٠)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٤٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (التمييز البصري السمعي للبرنامج) هو (٤.٤٣)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٣٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (فهم الرسالة والتفاعل معها) هو (٤.١٧)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٣٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (التعرف على الأرقام) هو (٤.٣٠)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٣٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (التعرف على الأشكال الهندسية) هو (٤.٢٣)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٢٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري عند مهارة (التعرف على الألوان) هو (٤.١٠)، وللمجموعة التجريبية هو (٤.٢٠).

- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى هو (٢٥.٥٣)، وللمجموعة التجريبية هو (٢٥.٨٧).

لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) في التطبيق القبلي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية من عينة الدراسة؛؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٨٥٩) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى وهي أقل من قيمة (ت) الجدولية (٢,٠٠٩) عند درجة حرية (٥٨)؛ وعليه يصبح هناك تكافؤ وتجانس بين عينة البحث على لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى ومستوياته (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) والمقياس ككل.

البرنامج: إعداد الباحثة

تعريف البرنامج

هو برنامج يحتوي على الألعاب التي تنمي المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.

أسس بناء وتصميم البرنامج

- ١- توافق الألعاب والاستراتيجيات المتضمنة بالبرنامج القائم على الألعاب الاتصالية مع خصائص واهتمامات طفل الروضة الأزهرى.
- ٢- ارتباط محتوى اللعبة بالهدف الذي صممت من أجله.
- ٣- مراعاة توافر عوامل الأمن والسلامة بالنسبة للألعاب التي تستخدمها الباحثة حرصاً على سلامة الأطفال والحفاظ عليهم.
- ٤- تضمين ألعاب البرنامج على أساليب تعزيز إيجابية مع الأطفال.

- ٥- مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال عينة الدراسة الأساسية التجريبية وذلك من خلال مدى مناسبة الألعاب الاتصالية المتضمنة بالبرنامج لميولهم وقدراتهم.
- ٦- مراعاة تناسب الألعاب الاتصالية للفئة العمرية المستهدفة من سنّ (٥-٦) سنوات.
- ٧- التدرج في الألعاب الاتصالية المقدمة في البرنامج في الصعوبة من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب.
- ٨- تمّ إعداد الصور الأولى من البرنامج وعرضه على مجموعة من المحكّمين ومن ثمّ إجراء التعديلات التي طلبها المحكّمون.

جدول ( ١٠ )

المحتوى	عدد المحكّمين	الموافقون	غير الموافقين	النسبة المئوية
الهدف العام	٥	٤	١	%٨٠
الأهداف الإجرائية	٥	٤	١	%٨٠
وصف اللعبة	٥	٥	٠	%١٠٠
أساليب التقويم	٥	٥	٠	%١٠٠

النسبة المئوية لآراء المحكّمين بالنسبة للأهداف السلوكية التي يحتويها البرنامج يوضح جدول ( ١٠ ) أن نسبة اتفاق المحكّمين بالنسبة لمحتوى البرنامج بلغت من %٨٠؛ ممّا يؤكد ثبات الأهداف والأنشطة والأساليب التعليمية، ووسائل التقويم موضوع البحث.

### الهدف العام من البرنامج

يهدف برنامج الألعاب الاتصالية إلى تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية  
لدى طفل الروضة الأزهرية

### الأهداف الإجرائية

بعد تطبيق برنامج الألعاب الاتصالية على أطفال العينة من بعض الروضات  
الأزهرية - يتوقع منه أن:

- يتعرّف الطفل على شكل الدائرة.
- يحترم الطفل القواعد أثناء اللعبة.
- يفرق الطفل بين داخل وخارج الدائرة.
- يتعرّف على طريقة جديدة للتعرف على زملائه وهي التصفيق.
- يحدد الطفل متى يستمع وينفذ التعليمات أثناء اللعب.
- يشارك الطفل زملاءه في اللعب بشكل جيد.
- يستمع الطفل جيدًا لتعليمات القائد.
- يفرق بين أطول وأقصر ومتى تستخدم.
- يتخيل الطفل نفسه في قطار.
- يتعرّف على شكل البدلة والفستان.
- يتعرّف على من يرتدي البدلة ومن يرتدي الفستان.
- يذكر الألوان بأسمائها.
- يستمع إلى تعليمات اللعبة بشكل جيد.
- يُعد الكرات التي جمعها.
- يقارن بين إعداد الكرات في المجموعتين.
- يستمع الطفل إلى التعليمات الجديدة للعبة.

- يتقمص دور القطة العمياء
- يحاول امسك زميلة طبقاً لقواعد اللعبة
- يصف الخط المستقيم.
- يُقلد صوت القطار.
- يُقلد حركات الحيوان الذي تمّ اختياره.
- يحترم الدور.
- يلعب الطفل دور القط.
- يلعب الطفل دور الفأر.
- يتعرّف على الأشياء المختلفة مثل كتاب - كرة - حجر.
- يستخدم الذاكرة بعد تغميض عينه في اللعبة.
- يشكل الطفل جسمه الرقم المطلوب.
- يتعرّف على الكلمة الدالة على الرقم.
- يتعرّف الطفل على الأجزاء الناقصة من بعض الأشياء التي تعرض عليه.
- يتعرّف على معنى كلمة أمام وخلف.
- يُقلد الطفل القطة في المشي والصوت.
- يتقبل معنى خسارة الدور.
- يتعرّف الطفل على ألوان إشارة المرور ومدلولها.
- يُقلد الطفل السيارات في الطريق وأثناء استخدام إشارات المرور.
- يُعد من ١ - ١٠.
- يتعرّف على شكل الكلمة التي تدل على الرقم ومدلولها.
- يتعرّف الطفل على شكل كلمة شجرة.
- يفرق الطفل بين كلمة أمام وخلف.

- يُقلد حركات القفز .
- يُميز صوت البندقية.
- يتعرّف الأطفال على شكل المربع.
- يُقلد حركة القفز مثل الخيل.
- يتعلم كلمة جديدة (تماثيل).
- يلعب دور التمثال.
- يذكر أنواع المهن الموجودة في اللعبة.

#### محتوى البرنامج

قامت الباحثة في ضوء الأهداف التي تمّ وضعها في البرنامج باختيار المحتوى وهي عبارة عن مجموعة من الألعاب الاتصالية (٤٠) لعبة يمكن من خلالها تحقيق الأهداف وتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى، وذلك عن طريق الرجوع إلى ما توفر لديها من إطار نظري ودراسات سابقة حول الموضوع؛ حيث يتضمن البرنامج

وقد روعي في اختيار المحتوى الآتي:

- أن يكون مترابطاً مع أهداف البرنامج.
- يشمل على المعارف والمفاهيم المراد تنميتها.
- أن يكون مرناً ومتنوعاً ليراعي الفروق الفردية بين الأطفال.
- أن يكون قابلاً للتقويم.

#### الاستراتيجيات المتبعة في البرنامج:

(الألعاب الاتصالية - التعزيز الإيجابي - المناقشة والحوار - لعب الأدوار -  
التعلم التعاوني)

الحد الزمني لألعاب البرنامج: تمّ تحديد زمن بداية البرنامج في الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣، وتمّ تحديد الألعاب على ثلاثة أشهر بواقع ثلاث ساعات أسبوعياً، متضمنة القياس القبلي والبعدي والتتبعي، وتمّ تطبيق الألعاب بمساعدة طالبات قسم رياض الأطفال أثناء التدريب الميداني.

#### تطبيق البرنامج (إجراءات التجربة)

- ١- تطبيق المقياس المُصوّر الخاص بالدراسة تطبيقاً قبلياً.
- ٢- تقديم الألعاب الاتصالية.
- ٣- التقويم النهائي ويتمّ من خلال أدوات الدراسة (تطبيق المقياس تطبيقاً بعدياً).
- ٤- تقويم تتبعي.

#### أساليب التقويم

- ١/ التقويم القبلي: تمّ تنفيذه قبل البدء في برنامج الألعاب الاتصالية، عن طريق تطبيق المقياس المُصوّر؛ لمعرفة مستوى أطفال العينة في المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية في المعاهد الأزهرية.
- ٢/ التقويم التكويني: تقوم به الباحثة أثناء تطبيق الألعاب، وهو وسيلة للحكم على الألعاب وطريقة تنفيذها وقدرة الطفل للاستفادة منها وتحقيقها للهدف المرجو من الدراسة.
- ٣/ القويم الختامي: يتمّ التقويم بعد تنفيذ برنامج الألعاب وذلك عن طريق تطبيق المقياس المُصوّر تطبيقاً بعدياً.



## مخطط البرنامج

## شكل (٢)

## برنامج البحث

الألعاب الاتصالية: هي الألعاب التي تحتوي على المهارات الاتصالية الاجتماعية التي تمكنه من الاندماج مع الجماعة التي ينتمي إليها.

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
	١- تتعرف الباحثة على أسماء الأطفال وتقدم لهم الهدايا. ٢- تشارك الباحثة الأطفال في نشاط ترفيحي تمهيداً للزيارات القادمة. ٣- تتفق الباحثة مع المشرفات على مواعيد الزيارة. ٤- يتعرف الطفل على مواعيد زيارة الباحثة. ٥- تطبق الباحثة الاختبار القبلي.	التعارف	١
يكون جميع الأطفال دائرة كبيرة ثم يقوم القائد بالدوار على يمينه والسير داخل الدائرة ثم يصافح الأعضاء طفلاً طفلاً في دوره قائلًا (أهلاً وسهلاً صباح الخير) ويعلن اسمه ثم يقول أول من صافحه القائد بمتابعه لأداء نفس الأمر، ثم يعقبه الثاني وهكذا بذلك نجد أن الدائرة تدور حول نفسها وإن صفاً طويلاً يتحرك خلف القائد والطفل الوحيد الذي يتحرك هو آخر طفل في الدائرة وهو على يسار القائد في البداية	١- يؤدي الطفل تحية الصباح. ٢- يحترم الطفل الدور. ٣- يتعرف الطفل على أسماء زملائه.	دائرة التعارف	٢
يقسم الأطفال إلى قسمين متساويين يقف أحدهما في دائرة والآخر في صف بعيد عن الدائرة يعطي كل طفل من القسمين رقماً مسلسلًا بحيث تكون أرقام كل قسم مشابهة للقسم الآخر. تبدأ اللعبة بأن ينادي القائد على رقم (١) مثلاً من أطفال الصف فيحضر إلى داخل الدائرة ويقوم أطفال الدائرة حينئذ بالتصفيق، وعلى الطفل أن يتحرك من طفل إلى آخر داخل الدائرة متبعمًا التصفيق تمامًا يكون واقفاً أمام زميله الذي يحمل نفس الرقم فيصافحه ويتعرف عليه. تستمر اللعبة إلى أن يأخذ كل طفل مكانه أمام زميله الذي يحمل نفس	١- يتعرف الطفل على شكل الدائرة. ٢- يحترم الطفل القواعد أثناء اللعبة. ٣- يفرق الطفل بين داخل وخارج الدائرة. ٤- يتعرف على طريقة جديدة للتعرف على زملائه وهي التصفيق. ٥- يحدد الطفل متى يستمع وينفذ التعليمات أثناء اللعب.	التعارف بالتصفيق	٣

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
الرقم.			
يسير الأطفال في مجموعتين حول المكان، ويقف القائد في منتصف المكان لإلقاء تعليماته وفي كل مرة يلقي القائد بتعليماته ينفصل الزوج الأول من القاطرتين لتنفيذ الأوامر، ثم يعودان إلى مؤخرة المجموعتين وتسير المجموعتان دون توقف في أثناء اللعب. تكون أوامر القائد بشكل فكاهي كأن يقول مثلاً (المس أطول طفل في المجموعة- المس أصغر طفل - المس الطفل الذي يحتاج إلى قص الشعر) تمتاز هذه اللعبة بإحداث جـو من المرح والسرور بين الأطفال.	١- يشارك الطفل زملاءه في اللعب بشكل جيد. ٢- يستمع الطفل جيداً لتعليمات القائد. ٣- يفرق بين أطول وأقصر ومتى تستخدم. ٤- يتخيل الطفل نفسه في قطار.	قطار المفاجآت	٤
يطلب من الأطفال أن يبحث كل منهم عن الأطفال الذين يرتدون ملابس (بدله- فستان) من نفس لون ملابسه ويتعرف عليهم، تقف كل جماعة تتفق في لون الملابس في أرجاء المكان. ويختار أطفال كل مجموعة قائداً يقوم بمعرفة عدد الأطفال وهنا يطلب منهم ذكر عدد أطفال مجموعتهم وأسمانهم وتفوز المجموعة الأكثر عدداً أو يقوم الجميع بالتصفيق للمجموعة الفائزة بصيحة أو هتاف يحدده القائد.	١- يتعرف على شكل البدلة والفستان ٢- يتعرف على من يرتدى البدلة ومن يرتدى الفستان. ٣- يذكر الألوان بأسمانها.	الألوان المتشابهة	٥
تهدف هذه اللعبة إلى القيام بتمثيل الأدوار الاجتماعية المختلفة وذلك بأن يمثل كل طفل دوراً اجتماعياً معينا مثلاً دور (طبيب- ممرضة- مدرس- جندي- بائع) فكل طفل يقوم بتمثيل الدور الذي يرغب فيه فيتعلم أنه لا يستطيع أن يعيش إلا مع الجماعة ولكل فرد دوره في المجتمع.	١- يشعر الطفل بروح الجماعة أثناء اللعب. ٢- يتخيل الطفل نفسه صاحب مهنة معينة. ٣- يتعرف الطفل على أهمية الجماعة في حياة الإنسان.	لعب الدور	٦
تتكون هذه اللعبة من مجموعتين من الأطفال ويجب على كل فريق أن يأتي بأكبر عدد من الكرات التي وضعتها الباحثة في أماكن متعددة من مكان اللعب وعلى كل فريق أن يجمع الكرات ويتعرف على أماكن الكرات وجمع أكبر عدد منهم في أسرع وقت لكي يفوز الفريق وبذلك يعتمد كل أطفال الفريق على بعضهم البعض وسيتعلمون التعاون ورفع روح المنافسة بينهم.	١- يستمع إلى تعليمات اللعبة بشكل جيد. ٢- يعدد الكرات التي جمعها. ٣- يقارن بين أعداد الكرات في المجموعتين.	لعبة جمع الكرات	٧

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
يشارك فيها مجموعة من الأطفال فيها يربط عين طفل بمنديل ويحاول هذا الطفل أن يمسك بأحد الأطفال الآخرين الذين يضحكون، ويمرون حوله ويلمسونه ثم يتراجعون، فإذا استطاع أن يمسك طفلاً منهم يعتبر فائزاً، ويقوم الطفل الذي تمّ مسكه بدور القطة العمياء وهكذا.	١- يستمع الطفل إلى التعليمات الجديدة للعبة. ٢- يتقمص دور القطة العمياء. ٣- يحاول إمساك زميله طبقاً لقواعد اللعبة.	القطة العمياء	٨
تطلب الباحثة من أحد الأطفال أن يقوم ببعض الحركات الصامتة التي تدل على شيء معين، وذلك بعد أن يقوم بتمثيل الحركات لكي يعلمهم الأسلوب المطلوب ويطلب من الأطفال أن يميزوا هذه الحركات ويأخذ كل طفل دوره في التمثيل الصامت.	١- يمثل الدور الصامت.	التمثيل الصامتة	٩
لعبة مكونة من مجموعتين من الأطفال كل طفل يمسك بخصر الطفل الذي أمامه إلى أن يكونوا خطاً مستقيماً، ثم يبدأ الأطفال في التحرك إلى الأمام كقطار طويل، وفي نفس الوقت يطلقون أصواتاً مشابهة لأصوات القطار (توت- توت).	١- يصف الخط المستقيم. ٢- يقلد صوت القطار.	لعبة القطار	١٠
يجلس الأطفال على ركبهم بشكل دائرة مرفوعي الأذرع، وظهورهم للدائرة يقف أحدهم خارج الدائرة ويمسك بيده منديلاً، يجري الطفل حامل المنديل ويجعل منديله يتطاير فوق أيدي الأطفال؛ حيث يتمكن هؤلاء من ملامسته والذي يتمكن من التقاطه يأخذ مكان الطفل الراكض الذي يجلس على ركبته في المكان الفاضي ويستمر اللعب.	١- يستمع الطفل إلى قواعد اللعبة الجديدة. ٢- يقلد بمشاركة زميلانه سرب من الطيور يحلق في السماء.	المنديل الطائر	١١
يشكل الأطفال دائرة بدون أن يمسكوا أيدي بعضهم ويقف أحدهم والباحثة في الوسط وتقلد الباحثة حركات عصفور يطير بالقفز في موضعه ويذكر عند كل قفزة اسم حيوان ما، ويجب على الأطفال أن يقلدوه إلا عندما يذكر اسم عصفور فقط والذي يخطأ يخرج عن اللعبة حتى الدور القادم.	١- يستمع الطفل إلى خطوات اللعب من الباحثة. ٢- يقلد حركات الحيوان الذي تمّ اختياره. ٣- يحترم الدور.	الحمامة تطير	١٢
يتماسك الأطفال بالأيدي ويشكلون دائرة بعد أن يمدوا أذرعهم بالقدر المستطاع ثمّ يدلون بأيديهم ويحددوا أماكنهم بالطباشير ويقف قائد	١- يلعب الطفل دور القائد. ٢- يتحدث الطفل بالإجابة على السؤال.	هل تحب جارك؟	١٣

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
اللعبة وسط الدائرة. يمشي القائد على مهل داخل الدائرة، ويسأل أحد رفاقه هل تحب جارك فإذا أجاب بنعم تابع القائد سيره وألقى نفس السؤال على طفل آخر إلى أن يقول أحدهم (كلا) فيسأله القائد وأي جار تحب؟ فيقول فلان عن يميني أو عن يساري وعلى الأطفال المعنيين أن يتبادلوا الأماكن مع الجار أو الجارين غير المرغوب فيهم.	٤- يشكل مع زملائه شكل الدائرة. ٥- يحدد اتجاه اليمين واتجاه اليسار.		
يشكل الأطفال ماعدا اثنين منهم دائرة وهم متماسكون بالأيدي وأذرعهم ممدودة ومرفوعة فوق الكتفين، يقوم أحد الأطفال الطليقيين بدور القطة والآخر بدور الفأر، يقف القطة خارج الدائرة والفأر داخلها يركض الفأر من داخل الدائرة إلى خارجها وبالعكس ويطارد القطة الفأر متبعاً نفس الطريقة وتعتبر الفأرة أسيرة عندما يلمسها القطة من لمسة إلى ثلاث لمسات خفيفة، ويبدأ طفلان آخران اللعبة، بينما يأخذ الطفلان الأولان مكانهما في الدائرة.	١- يلعب الطفل دور القطة. ٢- يلعب الطفل دور الفأر. ٣- يتبع التعليمات أثناء اللعب.	القطة والفأر	١٤
يقول الطفل الأول ذهبت إلى السوق واشترت طماطم، ويقول الثاني ذهبت إلى السوق واشترت طماطم وخيار، ويقول الثالث اشترت طماطم وخيار وخس ويقول اللي بعده نفس الأصناف ويزيد نوعاً جديداً إلى أن يفشل أحد الأطفال من ذكر تسلسل الخضروات التي اشتراها زملاءه الذين سبقوه وبذلك يستبعد من اللعبة.	١- يتعرف على بعض أنواع الخضروات. ٢- يميز بين ألوان الخضروات. ٣- يعدد فوائد الخضروات بالنسبة للإنسان.	السوق	١٥
تبدأ اللعبة بأن تهمس الباحثة بأن أول طفل بخبر معين؛ حيث ينقله إلى الطفل الذي بجانبه وهكذا حتى ينتهي جميع الأطفال فيعلن الطفل الأخير الخبر، ويقارن الجميع بين الخبر الأصلي وما قاله الطفل الأخير.	١- يتعرف على معنى الإشاعة. ٣- يفرق بين الخبر الأصلي وبين الإشاعة.	الإشاعة	١٦
توضع أشياء متفرقة مثل كرة- كتاب- حجر- ثم تطلب الباحثة من أحد الأطفال بالسير من فوق هذه الأشياء دون أن يمسه ومن ثم يعيد العملية وبعد أن تغمض عيونه بمندبل ثم ترفع الأشياء التي وضعت من أمامه يبقى الأعمى يسير بحذر والطفل الذي يخطأ يخرج من اللعبة.	١- يتعرف على الأشياء المختلفة مثل كتاب- كرة- حجر. ٢- يستخدم الذاكرة بعد تغميض عينه في اللعبة.	الأعمى الماهر	١٧
تختار الباحثة طفلاً برقم جميع الأطفال من ١ فما فوق ينادي برقمين مثلاً ٥، ٤ على أطفال هذين الرقمين تغيير مقعدهما حالاً، أثناء ذلك	١- يُعد الطفل من ١ - ١٠. ٢- يلعب دور القائد.	تغيير المقاعد	١٨

اللقاء	اسم اللعبة	الأهداف	وصف اللعبة
		٣-ينفذ التعليمات الخاصة باللعبة.	يحاول الطفل أن يلمس إحداهما إذا نجح في ذلك يأخذ مكانه ويجلس
١٩	اللمس المستمر	١-يحترم الطفل دوره في اللعبة.	تختار الباحثة طفلاً يلمس أي شيء ويجلس ثم يعقبه الثاني وعليه لمس ذلك الشيء وشيء آخر والثالث عليه أن يلمس ثلاثة أشياء من المكان وهكذا تستمر اللعبة حتى ينهض طفل لا يستطيع لمس شيء آخر مختلف.
٢٠	الأرقام	١-يشكل الطفل جسمه الرقم المطلوب. ٢-يتعرف على الكلمة الدالة على الرقم.	تقوم الباحثة بذكر مجموعة من الأرقام ويقوم الأطفال بتشكيلها بأجسامهم مثل (اثنان- ستة- سبعة...) ويجلس الطفل في مكانه عندما لا يستطيع تشكيل الرقم بجسمه.
٢١	ماذا نلعب؟	١-يقترح الطفل حلولاً مبتكرة لمشكلة معينة.	تختار الباحثة طفلاً يقف أمام الأطفال ويقلد الأطفال أي حركة يقوم بها الطفل الذي أمامه، ثم يغير هذا الطفل بعد فترة.
٢٢	صباح الخير	١-يتعرف الطفل على الأجزاء الناقصة من بعض الأشياء التي تعرض عليه. ٢- يتعرف على معنى كلمة أمام وخلف.	تختار الباحثة طفلاً ويقف أمام الأطفال وظهره لباقي الأطفال ثم يختار طفلاً آخر يقف على بُعد منه ويقول صباح الخير، ويحاول الطفل الأول معرفته فإذا لم يعرفه يرجع الثاني مكانه وإذا عرفه فإن الأول يرجع مكانه، أما الثاني فإنه يتقدم إلى الأمام.
٢٣	التصفيق	١-يُميز الطفل صوت التصفيق سواء كان منخفضاً أو مرتفعاً. ٢-يتعرف الطفل على معنى كلمة خارج وداخل القاعة.	يخرج أحد الأطفال خارج القاعة ويؤخذ منه قلمه، تخبره الباحثة بأنه سيضعه عند أحد الأطفال وعليه بعد ذلك التعرف عليه وعندما يعود الطفل إلى القاعة يبدأ الأطفال بالتصفيق- لكن التصفيق يزداد كلما اقترب إلى الطفل اللي ماسك القلم حتى يكتشفه.
٢٤	القطعة المسكينة	١- يُقلد الطفل القطعة في المشي والصوت. ٢- يتقبل معنى خسارة الدور.	تختار الباحثة أحد الأطفال والأحسن من ضخام الأجسام، وتقول الباحثة هذه القطعة مسكينة جائعة ولا يحق لكم أن تلفظوا أكثر من هذه الألفاظ من تأتي أمامه القطعة ويضحك أو لا يقول قطعة مسكينة جائعة يخسر ويصبح هو القطعة، أما القطعة فتأتي إلى كل طفل تصيح بصورة تضحك الأطفال.
٢٥	البيع والشراء	١- يلعب دور البقال أو البائع وباقي الأطفال دور المشتري ٢- يستخدم عربة التسوق لشراء احتياجات المنزل في موقف	عبارة عن بقالة أو محل تقوم الباحثة بصف بعض المأكولات المختلفة والألعاب وأي شيء يجذب الطفل، ثم يقوم الطفل بدور البائع، والأطفال الباقون يقومون بالشراء فيتعلم الطفل أسماء المبيعات، ويتعلم كيف يتعامل مع

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
الأطفال الآخرين، أي يتعلم أن يعيش وسط الناس، كما يتعلم التعاون وعمل الصداقات مع أطفال المجتمع.	تخليبي. ٣- يتخيل الأوراق كأنها عملات ويستخدمها في عملية البيع والشراء.		
تتكون هذه اللعبة من رسم عدة طرق في حديقة الروضة موضوع عليها جميع الإشارات المرورية التي توجد في الطرق العامة، ومجموعة من العربات والدراجات الصغيرة التي يركبها الأطفال ويمر الطفل بهذه الطرق مع الالتزام بالإشارات المختلفة تحت مراقبة الباحثة.	١- يتعرف الطفل على ألوان إشارة المرور ومدلولها. ٢- يُقلد الطفل السيارات في الطريق وأثناء استخدام إشارات المرور.	إشارة المرور	٢٦
تجعل الباحثة كل طفل يأخذ دور الحيوان المفضل لديه؛ حيث يحاول الطفل تقليد صوت وحركات هذه الحيوان ويكون من الأفضل أن يلبس الطفل ملابس تجعله يشبه الحيوان ويمثل الأطفال ما يدور من حوار بين الحيوانات المختلفة ويتداخل الأطفال في بعضهم بعضاً؛ لأنّ حديقة الحيوان ليست مكونة من حيوان واحد، بل من مختلف أنواع الحيوانات.	١- يتعرف الطفل على بعض الحيوانات. ٢- يُقلد حركات وأصوات بعض الحيوانات. ٣- يكرر الطفل اسم الحيوان عند ظهور الملابس الخاص به.	حديقة الحيوانات	٢٧
يشترك في اللعبة مجموعة من الأطفال وذلك بأن يواجه أحد الأطفال الحائط والباقي يختبئون في مكان لا يستطيع الطفل أن يراهم فيه ولكي تعطي فرصة للأطفال لأن يختبئوا يقوم الطفل بالعد من (١٠-١) ووجهه إلى الحائط وحين ينتهي من العد يقوم بالبحث عن الأطفال وعندما يمسك بأحد الأطفال ينتهي دوره ويكون الدور على الطفل الذي تمّ الإمساك به.	١- يلتزم الطفل بقواعد اللعبة. ٢- يُعد من ١- ١٠. ٣- يتعرف على شكل الكلمة التي تدل على الرقم ومدلولها.	غض عنك	٢٨
تختار الباحثة طفلاً أو طفلة من بين المجموعة ليقوم بدور المعلمة ويقوم باقي الأطفال بدور الأطفال وتعطي الباحثة لهذا الطفل موضوع معين يقوم بتعليمه أو بتقليد المعلمة في الشرح ويتجاوب باقي الأطفال معه ويأخذ كل طفل دوره كمعلمة.	١- يلعب الطفل دور المعلمة. ٢- ينتظر كل طفل دوره في اللعبة.	المعلم والاطفال	٢٩
يقسم الأطفال إلى مجموعتين متساويتين كل مجموعة متماسكين بالأيدي لتشكيل (أشجار) بينما تقوم المجموعة الثانية بالطيران والنظ والقفز نحو الأشجار وتقوم الباحثة أو أحد الأطفال بتمثيل (الصيد) بالوقوف ما وراء إحدى الأشجار، ثمّ يقوم الصيد بالركض من وراء الشجرة مع إحداث صوت قوي مزعج	١- يتعرف الطفل على شكل كلمة شجرة. ٢- يفرق الطفل بين كلمة أمام وخلف. ٣- يُقلد حركات القفز.	الصيد	٣٠

اللقاء	اسم اللعبة	الأهداف	وصف اللعبة
		٤- يُميز صوت البندقية.	محاولاً مسك أكبر عدد من الطيور قبل أن تستطيع الطيران إلى الشجرة للتخلص من شر بندقيته.
٣١	عد ورايا	١- يستمع الطفل إلى تعليمات الباحثة. ٢- ينفذ الطفل التعليمات عند سماع الباحثة وهي تنادي على الرقم. ٣- يتعرف على شكل الدائرة.	يقسم الأطفال إلى (٤-٥) حلقات صغيرة ويعطي رقم لكل حلقة إذا نادت الباحثة رقم (١-٢-٣-٤-٥) تبدأ جميع الحلقات بالرقص على شكل دائرة. وتستمر حتى يقوم جميع الحلقات بالرقص على شكل دائرة.
٣٢	الخيال	١- يتعرف الأطفال على شكل المربع. ٢- يُقلد حرجة القفز مثل الخيل. ٣- يذكر الألوان الخاصة بالشرائط.	تختار الباحثة اربعة أطفال يقوموا بدور شرائط ملونة وترسم أربعة مربعات بالقرب من إحدى الجدران على شكل اصطبل ويقفز باقي الأطفال مثل الخيل المتوحشة محاولين تجنب المروضين وإذا نجح أحدهم في القبض على حصان (طفل) يقوم المروض بوضع الشريط الملون على رقبته ويدخله إلى الاصطبل وتستمر اللعبة حتى تعطي الباحثة إشارة التوقف وبعد الانتهاء من اللعبة كل مروض يُعد الخيال الذي قام بالإمسك بها وينجح من مسك أكبر عدد من الخيل المتوحشة.
٣٣	ابحث عن زميلك	١- ينفذ الطفل تعليمات الباحثة عند أداء اللعبة. ٢- يستمع إلى كلمة أذرع. ٣- يذكر حروف كلمة قناطر. ٤- يحدد الطفل العلاقة بين أصوات بعض الحروف وشكلها.	يقوم نصف الأطفال بعمل دائرة أو حلقة بالتماسك بالأيدي بينما يقوم واحد من النصف الآخر بالوقوف خلف زميله من أطفال النصف الأول، ثم تقوم الباحثة بإعطاء إشارة البدء فيقوم الأطفال بالرقص على شكل دائرة بينما يقوم أطفال النصف الآخر بالرقص على كل أرض الملعب حتى تطلق الباحثة الصفارة، فتقف الحلقة عن الرقص وترفع الأذرع إلى فوق لتتشكل قناطر ويقوم الأطفال الباقون بالركض والمرور من بين هذه القناطر للوقوف أمام زملائهم.
٣٤	من يأكل أكثر يقوم	١- يتعرف الطفل على بيت الطيور (العش). ٢- يذكر أسماء الأطعمة الموجودة في اللعبة. ٣- يُميز الطعام من بين الأشياء الأخرى مع نطقه. ٤- يتعاون مع زملائه في تنفيذ التعليمات.	يقوم الأطفال بتمثيل (الطيور) ثم يقسمون إلى أربع جماعات كل جماعة لها عش مستقل في زاوية من زوايا الملعب توضع أنواع مختلفة من الطعام (فاصوليا- حصى- بكرات خيوط...) في منتصف الساحة بحيث لا يكون قريبة من بعضها كثيراً. ثم تبدأ الباحثة بالإشارة تطير الطيور من أعشاشها وتشكل حلقة حول الطعام بالتماسك بالأيدي، ثم تبدأ بالرقص على شكل دائرة وعندما تطلق الباحثة الصفارة تطير إلى الطعام وتلتقط ما تستطيع التقاطه ثم تطير راجعه به

وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
إلى أعشاشها، ثمَّ تقوم كل جماعة بعد قطع الطعام التي التقطتها لمعرفة ما هي الجماعة الأكثر جمعا للأكل، ثمَّ تستمر اللعبة حتى يلعب جميع الأطفال.			
يتحرك الأطفال بكل هدوء متظاهرين أنهم تماثيل التي تدب فيها الحياة وعندما تطلق الباحثة الصفارة يعودون إلى اتخاذ وضعية التماثيل لمدة بضع ثوانٍ وتعاد اللعبة وفي كل مرة تطلق فيها الصفارة يقوم بتمثيل مختلف أو متنوع. (الجندي- البحار-...)	<ol style="list-style-type: none"> <li>١- يتعلم كلمة جديدة (تماثيل).</li> <li>٢- يلعب دور التمثال.</li> <li>٣- يذكر أنواع المهن الموجودة في اللعبة.</li> <li>٤- يشارك الطفل في النشاط بفاعلية.</li> </ol>	التمثيل	٣٥
يقف أحد الأطفال في وسط الدائرة مغضض العينين يمشي الأطفال حول الدائرة بسبطه ويغننون أنا طويل أنا قصير احرز من أكون. تعطي الباحثة الإشارة بالبداية لأخذ وضع الوقوف والانحناء بعد الانتهاء من الغناء حرز الطفل الذي في الوسط فإذا عرف بيبقي في الوسط وإذا لم يعرف يتم استبداله بطفل آخر.	<ol style="list-style-type: none"> <li>١- يتعرّف الطفل على الفرق بين كلمة طويل وقصير.</li> <li>٢- يستمع للمعلمة باهتمام.</li> <li>٣- يتعرّف الطفل على معنى كلمة وسط مع نطق حروفها غيبًا.</li> </ol>	أنا طويل أنا قصير	٣٦
يقف الأطفال في دائرة ويقف طفل في وسط الدائرة يمثل قطة يمد الأطفال أيديهم ويجري القط يمينا ويسار وأمام وخلف محاولاً أن يلمس أحد الأطفال ومن يلمسه بيده الممدودة يحل محله، وكلما بعد القط في أثناء اللعب عن الأطفال ينادوه بس بس.	<ol style="list-style-type: none"> <li>١- يتحرك الطفل حركات تناسب الكلمة (يسار- يمينا- امام - خلف)</li> <li>٢- يتعرّف على الألف وهو في أول ووسط وآخر الكلمة.</li> </ol>	بس بس	٣٧
تختار الباحثة أحد الأطفال ليكون قائداً ويسير القائد حول الدائرة ويقوم بلمس أكتاف بعض الأطفال قائلاً تعال معي ويقوم من يلمس من الأطفال بالسير خلف القائد حول الدائرة وبعد أن يقوم القائد بلمس خمسة أو ستة أطفال يدور فجأة ويصفق فيقوم الأطفال من خلفه بالركض كل إلى مكانه ومن يصل منهم إلى مكانه أولاً يصبح قائداً.	<ol style="list-style-type: none"> <li>١- يقوم الطفل بدور القائد متعاوناً مع زملائه.</li> <li>٢- يتعرّف على حروف ونطق كلمة كتف.</li> </ol>	تعال معي	٣٨
تختار الباحثة عددًا من الأطفال ليقوم بدور الذناب على ألا يتجاوز العدد خمسة أطفال ويقوم الأطفال الباقون بدور الأغنام ويختاروا طفلاً بارزاً ليكون هو الراعي يقف الذناب في ركن من أركان الملعب أو الحديقة ويقف الأغنام في الركن الآخر وكأنهم يأكلون ويقف الراعي أمام الأطفال ويدور الحوار الآتي: الراعي:	<ol style="list-style-type: none"> <li>١- يمثل الطفل دور الذناب.</li> <li>٢- يتعرّف الطفل على شكل ونطق كلمة (ركن).</li> <li>٣- يحترم الطفل دوره والدوار الآخرين عند القيام باللعبة.</li> <li>٤- يتقمص الطفل دور الذناب.</li> </ol>	الراعي والغنم	٣٩



وصف اللعبة	الأهداف	اسم اللعبة	اللقاء
تعالوا تعالوا لي يا أغنام. الأغنام: لا نستطيع لا نستطيع. الراعي: لماذا؟ الأغنام: خوفاً من الذناب بعد ذلك تركض الأغنام إلى الراعي فتخرج الذناب وتطاردها ومن يقع في يد الذناب يخرج من اللّعب.	٥- يتفاعل الطفل مع زملائه أثناء اللّعب.		
ترسم الباحثة أربعة مربعات كبيرة بالطباشير بحيث يسع كل مربع (١٠-١٢) طفلاً يقف في كل منها طفل نشيط وهذا يدعي (ملك القصر) يقف الأطفال الباقون الواحد بعد الآخر مشكلين دائرة أو حلقة كبيرة دون التماسك بالأيدي وهؤلاء الأطفال يطلق عليهم (الشعب) وعندما تشير الباحثة بالبداية يبدأ الشعب بالرقص والقفز على شكل دائرة ثم تطلق الباحثة الصفارة فيهجم الملوك من قصورهم ويحاول كل منهم أن يمسه من أطفال الشعب أكثر ما يمكن قبل أن يصلوا إلى مكان الأمان (أحد جدران القاعة) يذهب كل الذين مسكوا مع الملك إلى قلعته الخاصة. وفي النهاية يحسب الملك أسراه لمعرفة أي ملك لديه عدد أكثر من الأسرى.	١- يتعرّف الطفل على نطق الأعداد من ١-١٢. ٢- يستمع جيداً لتعليمات الباحثة قبل البدء في اللعبة. ٣- يتعرّف على حروف كلمة (قصر- الشعب).	القصور الأربعة	٤٠
	١- التطبيق البعدي لأدوات البحث. ٢- توزيع بعض الهدايا على الأطفال. ٣- شكر الأطفال ومشرفات وتوديعهم.	توديع الأطفال	٤١

### الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تمّ التطبيق البعدي لأدوات البحث بالطريقة نفسها التي طبقها في التطبيق  
القبلي؛ وذلك تمهيداً لتسجيل النتائج ومعالجتها باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة،  
وهي:

- (١) معاملات ارتباط ألفا كرونباخ؛ لحساب ثبات مقياس المهارات قبل الأكاديمية  
التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.

- ٢) معاملات ارتباط سبيرمان وجتمان؛ لحساب ثبات مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٣) معاملات الارتباط بين كل مفردة والمحور الذي تنتمي إليه على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٤) معاملات الارتباط بين كل مهارة والمقياس ككل على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٥) اختبار "ت" (test)؛ للمقارنات المرتبطة للفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٦) اختبار "ت" (t.Test)؛ للمقارنات المستقلة للفروق في القياس البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ٧) اختبار "ت" (t.Test)؛ للمقارنات المرتبطة للفروق بين القياسين البعدي والتتبعي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى.
- أولاً - النتائج المرتبطة بفاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ترتبط نتائج هذا المحور بالإجابة على السؤال الأول من أسئلة البحث ونصّه: ما فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى؟

يرتبط بهذا السؤال الفرض الأول، والثاني ونصّهما:

- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.
- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.

نتائج الفرض الأول:

وللتحقق من صحة الفرض الأول، تمّ حساب قيمة اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة (Paired Samples t-test)؛ للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات البحث للمجموعة التجريبية في القياسين (القبلي - البعدي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر؛ لبيان فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى، وفيما يلي ملخص النتائج:

جدول (١١)

المتوسط والانحراف المعياري وقيمة "ت" المحسوبة ومستوى الدلالة الإحصائية للفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر

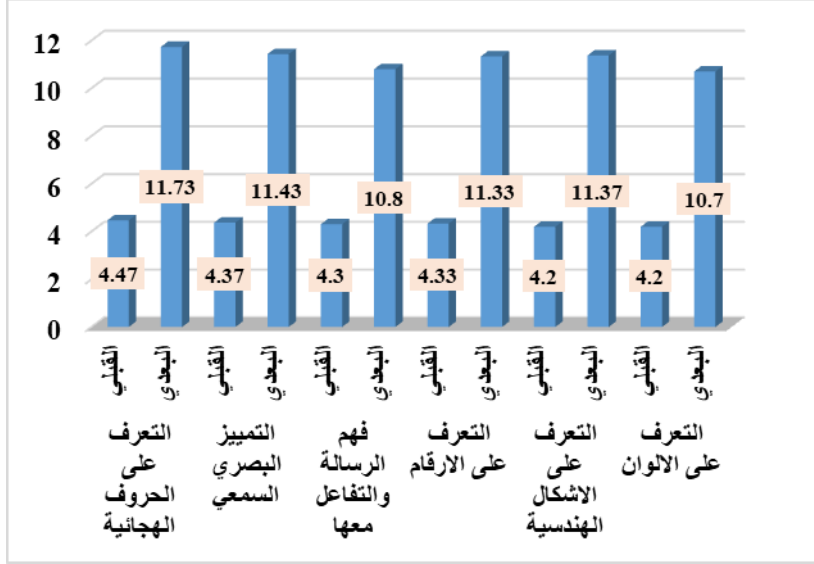
المهارات	القياسين	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	فروق المتوسطات	درجات الحرية	ت	مستوى الدلالة (٠.٠٥)	حجم الأثر ( $\eta^2$ )
التعرف على الحروف الهجائية	القبلي	٣٠	٤.٤٧	٠.٦٢٩	٠.١١٥	٧.٢٦٧	٢٩	٤٨.٠٨٨	٠.٠٠٠	٠.٩٩٤
	البعدي		١١.٧٣	٠.٥٢١	٠.٠٩٥					
التمييز البصري السمعي	القبلي	٣٠	٤.٣٧	٠.٦١٥	٠.١١٢	٧.٠٦٧	٢٩	٤٢.٦٦٦	٠.٠٠٠	٠.٩٩٢
	البعدي		١١.٤٣	٠.٨١٧	٠.١٤٩					
فهم الرسالة والتفاعل معها	القبلي	٣٠	٤.٣٠	٠.٥٣٥	٠.٠٩٨	٦.٥٠٠	٢٩	٣٢.١٧٨	٠.٠٠٠	٠.٩٨٦
	البعدي		١٠.٨٠	١.٠٣١	٠.١٨٨					
التعرف على الأرقام	القبلي	٣٠	٤.٣٣	٠.٦٦١	٠.١٢١	٧.٠٠٠	٢٩	٣٩.٠١٩	٠.٠٠٠	٠.٩٩٠
	البعدي		١١.٣٣	٠.٨٤٤	٠.١٥٤					
التعرف على الأشكال الهندسية	القبلي	٣٠	٤.٢٠	٠.٥٥١	٠.١٠١	٧.١٦٧	٢٩	٣٧.٢٧١	٠.٠٠٠	٠.٩٩٠
	البعدي		١١.٣٧	٠.٧٦٥	٠.١٤٠					
التعرف على الألوان	القبلي	٣٠	٤.٢٠	٠.٤٨٤	٠.٠٨٨	٦.٥٠٠	٢٩	٣٥.٢٩٩	٠.٠٠٠	٠.٩٨٩
	البعدي		١٠.٧٠	٠.٩٨٨	٠.١٨٠					
المقياس	القبلي	٣٠	٢٥.٨٧	١.٥٧٠	٠.٢٨٧	٤١.٥٠٠	٢٩	٧٥.٤٠٨	٠.٠٠٠	٠.٩٩٧
	البعدي		٦٧.٣٧	٢.٧٧٣	٠.٥٠٦					

باستقراء بيانات الجدول السابق يتضح ما يلي:

- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الحروف الهجائية) هو على الترتيب (٤.٤٧)، (١١.٧٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التمييز البصري السمعي) هو على الترتيب (٤.٣٧)، (١١.٤٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (فهم الرسالة والتفاعل معها) هو على الترتيب (٤.٣٠)، (١٠.٨٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأرقام) هو على الترتيب (٤.٣٣)، (١١.٣٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأشكال الهندسية) هو على الترتيب (٤.٢٠)، (١١.٣٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الألوان) هو على الترتيب (٤.٢٠)، (١٠.٧٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر (الكلي) هو على الترتيب (٢٥.٨٧)، (٦٧.٣٧).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي والبعدي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٧٥.٤٠٨) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية والتي قيمتها (٢,٠٠٩)، عند درجة حرية (٢٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥)؛ وممّا يؤكد فاعلية برنامج ألعاب اتصالية في تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري؛ بلغت قيمة حجم الأثر المرتبطة بقيمة مربع إيتا ذات تأثير كبير (٠.٩٩٧).
- ولتجنب الوقوع في خطأ النوع الأول (رفض الفرض الصفري بينما هو في واقع الأمر صحيح)؛ فقد تمّ تعديل مستوى الدلالة لمحاوّر مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر باستخدام **Bonferroni Adjustment**، وذلك بقسمة مستوى الدلالة (٠,٠٥) على عدد المهارات (٦) ليصبح مستوى الدلالة الجديد (٠,٠٠٨)، ويتضح أيضًا أن الفروق عند المستوى الجديد دالة إحصائيًا؛ حيث سجلت محاور: (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) قيمًا مرتفعة دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٠٨)، (ت) المحسوبة وهي (٤٨.٠٨٨، ٤٢.٦٦٦، ٣٢.١٧٨، ٣٩.٠١٩، ٣٧.٢٧١، ٣٥.٢٩٩) على الترتيب، وسجلت قيم حجم أثر كبيرة؛ ممّا يشير إلى أفضلية مستوى أداء أطفال المجموعة التجريبية التي تدرّبت من خلال برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.

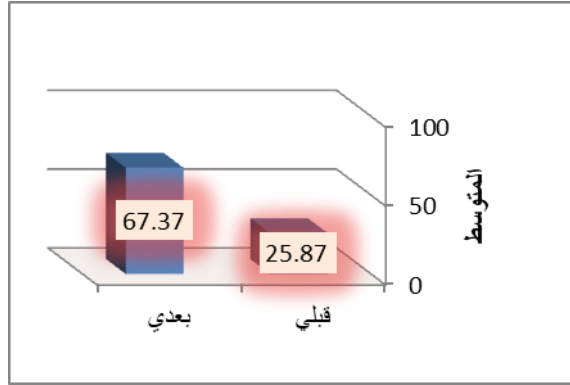
ويوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث لدى أطفال المجموعة التجريبية بعد تقديم برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.



شكل ( ٣ )

الفروق بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على محاور  
مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر

كما يوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث بعد تطبيق وحدات الدراسة على المجموعة التجريبية في القياسين (القبلي والبعدي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر.



شكل ( ٤ )

الفروق بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر

وبالتالي تمّ رفض الفرض الصفري الأول سالف الذكر، وقبول الفرض البديل الذي ينصّ على أنه: فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل لصالح القياس البعدي.

نتائج الفرض الثاني:

وللتحقق من صحة الفرض الثاني، تمّ حساب قيمة اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent-Samples T Test)؛ للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر، لبيان فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري، وفيما يلي ملخص النتائج:



## جدول ( ١٢ )

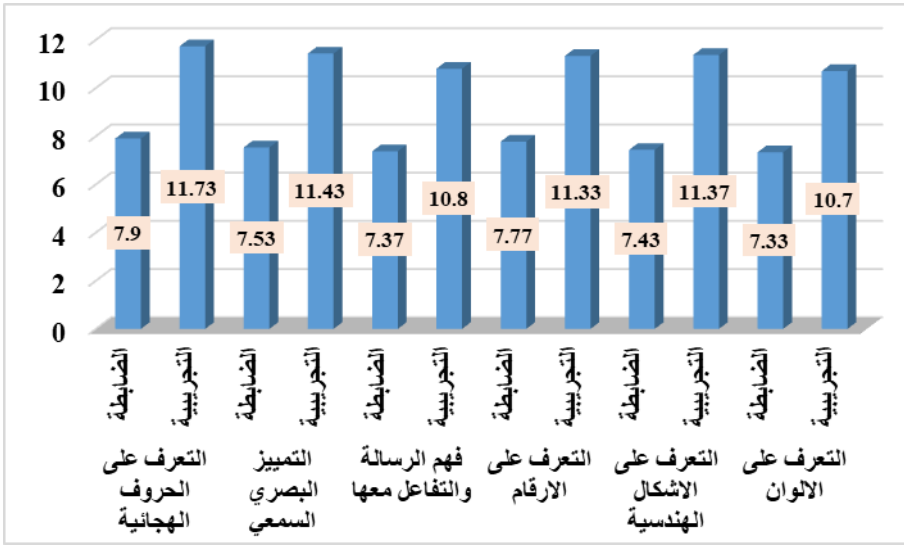
المتوسط والانحراف المعياري وقيمة "ت" المحسوبة ومستوى الدلالة الإحصائية للفروق بين  
متوسطي درجات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس  
المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصنوع

حجم الأثر ( $\eta^2$ )	مستوى الدلالة (.٠٠٥)	ت	درجات الحرية	فروق المتوسطات	الخطأ المعياري	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	القياسين	المهارات
٠.٩٣٧	٠.٠٠٠	٢٠.٤٥١	٥٨	٣.٨٣٣	٠.١٦٢	٠.٨٨٥	٧.٩٠	٣٠	الضابطة	التعرف على
	دالة إحصائية				٠.٠٩٥	٠.٥٢١	١١.٧٣	٣٠	التجريبية	الحروف الهجائية
٠.٩٠٧	٠.٠٠٠	١٦.٤٦١	٥٨	٣.٩٠٠	٠.١٨٤	١.٠٠٨	٧.٥٣	٣٠	الضابطة	التمييز البصري
	دالة إحصائية				٠.١٤٩	٠.٨١٧	١١.٤٣	٣٠	التجريبية	السمعي
٠.٨٦٤	٠.٠٠٠	١٣.٠٩٩	٥٨	٣.٤٣٣	٠.١٨٢	٠.٩٩٩	٧.٣٧	٣٠	الضابطة	فهم الرسالة
	دالة إحصائية				٠.١٨٨	١.٠٣١	١٠.٨٠	٣٠	التجريبية	والتفاعل معها
٠.٨٩٤	٠.٠٠٠	١٥.١٧٩	٥٨	٣.٥٦٧	٠.١٧٧	٠.٩٧١	٧.٧٧	٣٠	الضابطة	التعرف على
	دالة إحصائية				٠.١٥٤	٠.٨٤٤	١١.٣٣	٣٠	التجريبية	الأرقام
٠.٩٢٠	٠.٠٠٠	١٧.٨٣١	٥٨	٣.٩٣٣	٠.١٧١	٠.٩٣٥	٧.٤٣	٣٠	الضابطة	التعرف على
	دالة إحصائية				٠.١٤٠	٠.٧٦٥	١١.٣٧	٣٠	التجريبية	الأشكال الهندسية
٠.٨٦٥	٠.٠٠٠	١٣.١٥٧	٥٨	٣.٣٦٧	٠.١٨٢	٠.٩٩٤	٧.٣٣	٣٠	الضابطة	التعرف على
	دالة إحصائية				٠.١٨٠	٠.٩٨٨	١٠.٧٠	٣٠	التجريبية	الألوان
٠.٩٧٦	٠.٠٠٠	٣٤.٠٨١	٥٨	٢٢.٠٣٣	٠.٤٠٢	٢.٢٠٢	٤٥.٣٣	٣٠	الضابطة	المقياس
	دالة إحصائية				٠.٥٠٦	٢.٧٧٣	٦٧.٣٧	٣٠	التجريبية	

باستقراء بيانات الجدول السابق يتضح ما يلي:

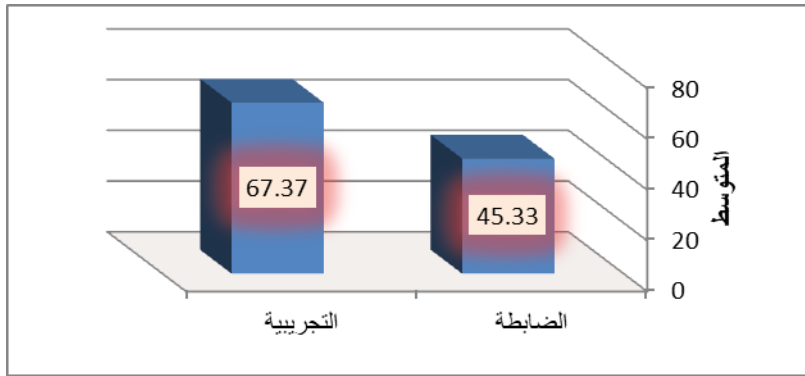
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الحروف الهجائية) هو على الترتيب (٧.٩٠)، (١١.٧٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التمييز البصري السمعي) هو على الترتيب (٧.٥٣)، (١١.٤٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (فهم الرسالة والتفاعل معها) هو على الترتيب (٧.٣٧)، (١٠.٨٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأرقام) هو على الترتيب (٧.٧٧)، (١١.٣٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأشكال الهندسية) هو على الترتيب (٧.٤٣)، (١١.٣٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الألوان) هو على الترتيب (٧.٣٣)، (١٠.٧٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر (الكلي) هو على الترتيب (٤٥.٣٣)، (٦٧.٣٧).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٣٤.٠٨١) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية والتي قيمتها (٢,٠٠٩)، عند درجة حرية (٥٨) ومستوى دلالة (٠,٠٥)، وممّا يؤكد فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى؛ بلغت قيمة حجم الأثر المرتبطة بقيمة مربع إيتا ذات تأثير كبير (٠.٩٧٦).
- ولتجنب الوقوع في خطأ النوع الأول (رفض الفرض الصفري بينما هو في واقع الأمر صحيح)؛ فقد تمّ تعديل مستوى الدلالة لمحاوّر مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر باستخدام **Bonferroni Adjustment**، وذلك بقسمة مستوى الدلالة (٠,٠٠٨) على عدد المهارات (٦) ليصبح مستوى الدلالة الجديد (٠,٠٠٨)، ويتضح أيضًا أن الفروق عند المستوى الجديد دالة إحصائيًا؛ حيث سجلت محاور: (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) قيمًا مرتفعة دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٠٨)، (ت) المحسوبة وهي (٢٠٠.٤٥١، ١٦٠.٤٦١، ١٣٠.٠٩٩، ١٥٠.١٧٩، ١٧٠.٨٣١، ١٣٠.١٥٧) على الترتيب، وسجلت قيم حجم أثر كبيرة؛ ممّا يشير إلى أفضلية مستوى أداء أطفال المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.
- ويوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث لدى أطفال المجموعة الضابطة بعد تقديم برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.



شكل ( ٥ )

الفروق بين متوسطي درجات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمعايير مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر كما يوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث بعد تطبيق وحدات الدراسة على المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر.



شكل ( ٦ )

الفروق بين متوسطي درجات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر

وبالتالى تمّ رفض الفرض الصفري الثاني سالف الذكر، وقبول الفرض البديل الذي ينصّ على أنه: وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة الذين يدرسون المحتوى بنمط التغذية الراجعة الفورية والمجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل لصالح القياس البعدي.

ثانياً - النتائج المرتبطة ببقاء أثر برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.

ترتبط نتائج هذا المحور بالإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث ونصّه: ما أثر بقاء فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى؟

يرتبط بهذا السؤال الفرض الثالث ونصّه: لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى.

نتائج الفرض الثالث:

وللتحقق من صحة الفرض الثالث، تمّ حساب قيمة اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة (Paired Samples t-test)؛ للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات البحث للمجموعة التجريبية في القياسين (بعدي - تتبعي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر، لبيان بقاء أثر فاعلية برنامج ألعاب اتصالية على تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهرى، وفيما يلي ملخص النتائج:

جدول ( ١٣ )

المتوسط والانحراف المعياري وقيمة "ت" المحسوبة ومستوى الدلالة الإحصائية للفروق بين القياسين البعدي والتبقي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر

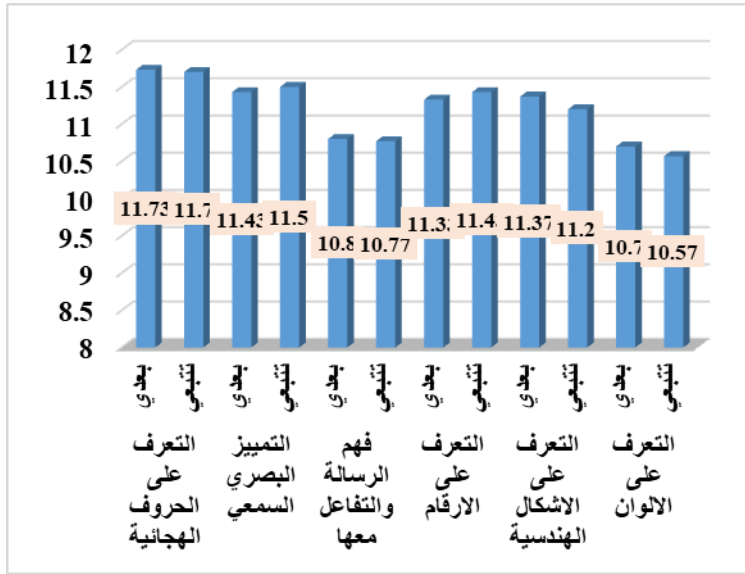
المهارات	القياسين	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	فروق المتوسطات الحرية	درجات ت	مستوى الدلالة (٠.٠٥)
التعرف على الحروف الهجائية	بعدي	٣٠	١١.٧٣	٠.٥٢١	٠.٠٩٥	٠.٠٣٣	٢٩	٠.٦٦٢
	تتبقي		١١.٧٠	٠.٥٣٥	٠.٠٩٨			٠.٤٤١
التمييز البصري السمعي	بعدي	٣٠	١١.٤٣	٠.٨١٧	٠.١٤٩	٠.٠٦٧	٢٩	٠.٣٢٦
	تتبقي		١١.٥٠	٠.٧٧٧	٠.١٤٢			١.٠٠٠
فهم الرسالة والتفاعل معها	بعدي	٣٠	١٠.٨٠	١.٠٣١	٠.١٨٨	٠.٠٣٣	٢٩	٠.٨٣٩
	تتبقي		١٠.٧٧	٠.٨٥٨	٠.١٥٧			٠.٢٠٥
التعرف على الأرقام	بعدي	٣٠	١١.٣٣	٠.٨٤٤	٠.١٥٤	٠.١٠٠	٢٩	٠.٢٦٤
	تتبقي		١١.٤٣	٠.٧٧٤	٠.١٤١			١.١٤٠
التعرف على الأشكال الهندسية	بعدي	٣٠	١١.٣٧	٠.٧٦٥	٠.١٤٠	٠.١٦٧	٢٩	٠.١٣٤
	تتبقي		١١.٢٠	٠.٨٨٧	٠.١٦٢			١.٥٤٢
التعرف على الألوان	بعدي	٣٠	١٠.٧٠	٠.٩٨٨	٠.١٨٠	٠.١٣٣	٢٩	٠.٣٨٠
	تتبقي		١٠.٥٧	١.٠٠٦	٠.١٨٤			٠.٨٩١
المقياس	بعدي	٣٠	٦٧.٣٧	٢.٧٧٣	٠.٥٠٦	٠.٢٠٠	٢٩	٠.٥٧٩
	تتبقي		٦٧.١٧	٢.٥٧٤	٠.٤٧٠			٠.٥٦٠

باستقراء بيانات الجدول السابق يتضح ما يلي:

- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبقي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر بمهارة (التعرف على الحروف الهجائية) هو على الترتيب (١١.٧٣)، (١١.٧٠).

- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التمييز البصري السمعي) هو على الترتيب (١١.٤٣)، (١١.٥٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (فهم الرسالة والتفاعل معها) هو على الترتيب (١٠.٨٠)، (١٠.٧٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأرقام) هو على الترتيب (١١.٣٣)، (١١.٤٣).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الأشكال الهندسية) هو على الترتيب (١١.٣٧)، (١١.٢٠).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر بمهارة (التعرف على الألوان) هو على الترتيب (١٠.٧٠)، (١٠.٥٧).
- المتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر (الكلي) هو على الترتيب (٦٧.٣٧)، (٦٧.١٧).
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين (البعدي والتتبعي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة وهي أقل من قيمة (ت) الجدولية والتي قيمتها (٢,٠٠٩)، عند درجة

حرية (٢٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥)؛ ومما يؤكد بقاء أثر برنامج ألعاب اتصالية في تنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري. ويوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث لدى أطفال المجموعة التجريبية بعد فترة من تطبيق برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية لدى طفل الروضة الأزهري.



شكل ( ٧ )

الفروق بين متوسط درجات القياسين البعدي والتبقي للمجموعة التجريبية على محاور مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر

كما يوضح الرسم البياني التالي حجم الفروق بين المتوسطين ومقدار التغير الذي حدث بعد تطبيق وحدات الدراسة على المجموعة التجريبية في القياسين (البعدي والتبقي) لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر.





شكل ( ٨ )

الفروق بين متوسط درجات القياسين البعدي والتتبعي للمجموعة التجريبية على مقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر

وبالتالي تمّ قبول الفرض الصفري الثالث سالف الذكر، والذي ينصّ على أنه: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المصوّر لدى طفل الروضة الأزهرى وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل.

#### مناقشة وتفسير النتائج:

أثبتت الدراسة الحالية إلى صحة الفروض التالية وكانت النتائج كالتالي:

١- تمّ رفض الفرض الصفري الأول سالف الذكر، وقبول الفرض البديل الذي ينصّ على أنه: فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات

المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل لصالح القياس البعدي.

٢- تمّ رفض الفرض الصفري الثاني سالف الذكر، وقبول الفرض البديل الذي ينصّ على أنه: وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة الذين يدرسون المحتوى بنمط التغذية الراجعة الفورية والمجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياس البعدي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل لصالح القياس البعدي.

٣- تمّ قبول الفرض الصفري الثالث سالف الذكر، والذي ينصّ على أنه: لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الذين يتدربون من خلال برنامج ألعاب اتصالية في القياسين البعدي والتبقي لمقياس المهارات قبل الأكاديمية التطبيقية المُصوّر لدى طفل الروضة الأزهري وذلك عند محاور (التعرف على الحروف الهجائية، التمييز البصري السمعي، فهم الرسالة والتفاعل معها، التعرف على الأرقام، التعرف على الأشكال الهندسية، التعرف على الألوان) وللمقياس ككل.

وبذلك تكون الباحثة قد تأكدت من فاعلية برنامج ألعاب اتصالية لتنمية المهارات قبل الأكاديمية لدى طفل الروضة الأزهري.

## توصيات ومقترحات البحث

في ضوء ما أسفر عنه البحث الحالي من نتائج ومتضمنات؛ تمّ تقديم التوصيات والمقترحات التالية:

### ١- توصيات البحث

- استخدام برنامج البحث المستخدم في رياض الأطفال بالمعاهد الأزهرية.
- التنوع في استخدام الألعاب لجذب انتباه الأطفال ومعرفة استعداداتهم وميولهم.
- زيادة الفترة المخصصة للألعاب في رياض الأطفال لضرورة وأهمية اللعب.

### ٢- مقترحات البحث:

- إجراء دراسات مماثلة باستخدام أشكال مختلفة من اللعب لمعرفة تأثيرها على المهارات قبل الأكاديمية بنوعيتها.
- إجراء دراسات مماثلة وفق متغيرات الجنس والبيئة.
- عقد دورات لمعلمات رياض الأطفال بالمعاهد الأزهرية تشير إلى أهمية اللعب في حياة الطفل وأنه ليس للترفيه فقط.

## المراجع

### أولاً: المرجع العربية

- بدر، نعيمة محمد، وعبد المجيد، عبد الفتاح صابر (٢٠٠٠). سيكولوجية اللعب والترويح للعاديين وذوي الحاجات الخاصة، القاهرة: دار الكتب المصرية.
- جاد، منى محمد (٢٠٠٧). مناهج رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة.
- جرادات، محمد سيمان (٢٠١٠). رياض الأطفال ودورها في تنشئة الطفل، الشارقة: دار الخليج.
- جلال، سعد (١٩٨٤). علم النفس الاجتماعي، ط٢، الإسكندرية: منشأة المعارف.
- حسين، طه عبد العظيم (٢٠٠٤). الإرشاد النفسي النظرية- التطبيق- التكنولوجيا، عمان، الأردن: دار الفكر.
- الحمامي، محمد أحمد (١٩٨٦). أصول اللعب والتربية الرياضية والرياضة، مكة المكرمة: مكتبة الطالب الجامعي.
- حنتوش، معيوف ذنون (١٩٨٧). علم النفس الرياضي، جامعة الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر.
- حنورة، أحمد حسن، وعباس، شفيق إبراهيم (١٩٩٦). ألعاب الطفل ما قبل المدرسة، ط٢، بيروت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
- الخطيب، ريناد (١٩٩٣). نموذج روضة مقترح، سلسلة دراسات في تربية طفل ما قبل المدرسة، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.
- ذيب، رائد الشيخ، ومهيدات، محمد (٢٠١٣). المهارات اللازمة للطلبة ذوي اضطراب التوحيد لدمجهم في المدارس العادية من وجهة نظر المعلمين، ع (٤)، الجامعة الأردنية، مجلة دراسات العلوم التربوية.
- الزوبعي، عبد الجليل وآخرون (٢٠٠١). علم نفس الطفل، ط (١٥): العراق، دار الشركة العامة للإنتاج المستلزمات التربوية.
- سليمان، السيد عب الحميد (٢٠١٠). تشخيص صعوبات التعلم الإجراءات والأدوات: القاهرة، دار الفكر العربي.
- سليمان، مروة سليمان أحمد (٢٠١١). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة (رسالة ماجستير غير منشورة) كلية التربية، جامعة عين شمس.

- السيد، خالد عبد الرازق (٢٠٠١). فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة، مجلة الطفولة والتنمية ع (٣)، المجلد (١)، المجلس العربي للطفولة والتنمية.
- الشاش، هداية الله أحمد (٢٠٠٦). موسوعة التربية العملية للطفل: القاهرة، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع.
- الشرقاوي، خلود محمد (٢٠١٢). فاعلية برنامج إرشادي لتنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة نوي قصور المهارات قبل الأكاديمية (رسالة ماجستير) كلية التربية، جامعة قناة السويس.
- شريف، نادية محمود (٢٠٠١). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل، مجلة خطوة، ع (١٣)، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، مصر.
- صليوه، سهى (٢٠٠٥). تصميم البرنامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة: عمان، دار صفاء.
- عبد الخالق، وفاء محمد (٢٠٠١). لعب الأدوار الاجتماعية وعلاقته بتنشئة شخصية طفل الروضة، مجلة خطوة، ع (١٣)، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، مصر.
- عبد الرحيم، جوزال (١٩٩٧). المناخ الابتكاري للروضة وعلاقته بسلوكيات اللعب الاجتماعي المعرفي والابتكار لدى طفل الروضة، مجلة الإرشاد النفسي، ع (٧)، القاهرة.
- عبد الله، عادل (٢٠٠٦). قصور المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة وصعوبات التعلم: القاهرة، دار الرشاد.
- عبد الله، عادل، وكمال، صافيناز (٢٠٠٥). قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة وصعوبات التعلم الأكاديمية اللاحقة، المؤتمر السنوي الثالث عشر لكلية التربية، جامعة حلوان.
- عبد الله، عادل، ومحمد، سليمان (٢٠٠٥). قصور بعض المهارات قبل الأكاديمية لأطفال الروضة كمؤشر لصعوبات التعلم، المجلة المصرية للدراسات النفسية، مج ١٥، ع (٤٨)، القاهرة.
- عثمان، فاروق السيد (١٩٩٥). سيكولوجية اللعب والتعلم: القاهرة، مكتبة دار المعارف.
- عدس، محمد عبد الرحيم (٢٠٠٩). مدخل إلى رياض الأطفال: عمان، دار الفكر.

- العزازي، هند عصام (٢٠١٤). صعوبات التعلم والخوف من المدرسة، المكتب العربي للمعارف.
- علاوي، محمد حسن (١٩٩٨). سيكولوجية الجماعات الرياضية: مصر، مركز الكتاب للنشر.
- العون، إسماعيل سعود (٢٠١٢). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية. مجلة دراسات العلوم التربوية-مج (٣٩)، ع (١).
- فوزي، أحمد أمين، وبدر الدين، طارق محمد (٢٠٠١). سيكولوجية الفريق الرياضي: القاهرة دار الفكر العربي.
- قناوي، هدى محمد (١٩٩٥). دراسات إكلينيكية لبعض حالات التبول اللاإرادي، مجلة دراسات وبحوث في علم النفس: القاهرة، دار الفكر العربي.
- مجيد، ريسان خبيط، وبلفسكي، ألكسندر فنج (٢٠٠٠). ألعاب الحركة: الاردن، دار الشروق للنشر والتوزيع.
- مسحل، رابعة عبد الناصر محمد، وخلييل، حنان محمد السيد (٢٠٢٠). فاعلية برنامج إلكتروني قائم على الألعاب التحفيزية لتنمية الوعي الفونولوجي وأثره في تحسين المهارات قبل الأكاديمية لدى أطفال الرضة من ذوي صعوبات التعلم. مجلة الارشاد النفسي، ع(٦٣)، ٤٣٧-٥١٩: القاهرة، جامعة عين شمس.
- المصري، وليد أحمد (١٩٩٨). دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة، مجلة المعلم/ الطالب، العدد (٢)، معهد التربية، دائرة التربية والتعليم، عمان، الأردن.
- ميلر، سوزانا (١٩٩٤). سيكولوجية اللعب عند الإنسان، ترجمة: حسن عيسى ومحمد عماد الدين إسماعيل (١٩٩٤)، ط ٢: القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- الناشف، هدى محمود (١٩٩٣). استراتيجيات التعليم والتعلم في الطفولة المبكرة: القاهرة، دار الفكر العربي.
- هريري، أحمد عبد المجيد (١٩٩٩). الالعب الكلامية اللسانية دراسة صوتية تركيبية، القاهرة.

#### ثانياً: المراجع الأجنبية

- Baker, J.A, Dilly, L, J, & lacey, C.L (2003). Creating community-oriented classrooms: *Nurturing development and learning.inc*. Howe's

- (Ed). Teaching 4-8 year olds: literacy, math, multicultural and classroom community (pp. 1-24) Baltimore: Paul H. Brookes Publishing.
- Daralyn Anitra (2008). *Parents and teachers perceptions of preschooler pre academic skills and reading for kindergarten*, Dissertation abstract international vol. (7-A) P283.
  - Ducheneaut (2016). Ducheneaut, N: yee, Nickell, E&Moore, R: J (2016). *Alone together? Exploring the Dynamics social communication Relationships of children in family According to massively multiplayer online games*, game studies.3 (2).
  - Espinosa, L. & Burns, M (2003). *Early literacy for young children and English language learners*. Inc. Howes (Ed). Teaching 4 to 8 year olds: literacy, math, multiculturalism, and classroom community. (pp47-70). Baltimore: Paul Brookes.
  - Gross-Richard (1987). *Psychology the science of mind and behavior*, ED. Edward, Arnold, Maryland, U.S.A P.51.
  - Hallahn, D& Kauffman, j (2006). *Exceptional learners, An introduction to special education*. Boston: Allyn&Bacom. Jerri, D (2009). Elementary school assistant principals ,attitudes towards inclusion of special needs students in the general education setting ph. D Texas woman's university.
  - Hughes, C.M9 (2015). *Measuring Effects of team-Basel, Multiplayer online Games on social communication relationships: the social communication relationships in multiplayer online games scale (smog) MA thesis*, Virginia common wealth university.
  - Kostelnik, M, J, sideman. AK and whiten, AP (1993). *Developmentally Appropriate programs in Early childhood*, NJ prentice hall Inc.

- Lazarus-A (1971). "*Behavior therapy and beyond*, New York, McCray Hill, P50.
- Plains, D. (2007). *Parents and teachers perceptions of preschooler's pre-academic skills and readiness for kindergarten*. Journal of child psychology and psychiatry, 53 (3), 556- 568.
- Redmond, D.I. (2016). *the effect of internet games on children social communication Relationships in family*, MA Thesis, Iowa state university: Ames, Iowa p.18.
- Ritchie, s, jams- sznton, J, Howes, C (2003). *Emergent literacy practices in early childhood practices*. Inc. Howes (Ed). Teaching 4-to 8 year olds: Literacy, math multiculturalism, and classroom community (pp71-92).Baltimore, MD: Pal tt. Brookes Publishing.
- Stock, c. &Fisher p. (2006). *Language delays aiming foster youth: implications for policy and practice*. Child welfare, 85 (3), 445- 461.
- Torgesen, J. (2001). Empirical and theoretical support for direct diagnosis of learning disabilities by assessment of intrinsic processing weakness. Paper presented at the LD summit. Washington., DC, U.S.Department of Education.