

دراسة تحليلية للبرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة

نورة بنت محسن التركي*

دراسة تحليلية للبرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة

ألعاب الحاسب التعليمية على تعلم المفاهيم الرياضية لأطفال الروضة، ونظراً لهذه الأهمية الكبيرة فقد رأت الباحثة أهمية تحليل بعض البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة.

2. مشكلة الدراسة

تمثل مرحلة الطفولة المبكرة وسطاً خصباً لنمو العديد من المفاهيم والمهارات المختلفة، لذا تتجه العديد من المؤسسات المهتمة بهذه المرحلة ورياض الأطفال بشكل خاص لاستخدام العديد من أساليب التدريس الحديثة لتتمكن من تحقيق النمو الشامل والمتكامل للطفل، ومن ذلك استخدام البرمجيات التعليمية المتخصصة.

ونظراً لضعف معرفة المربين بمحتوى البرمجيات التعليمية المعدة للأطفال حيث يتم انتقاء البرمجيات التعليمية التفاعلية المقدمة للطفل وفق اجتهادات شخصية من المربين دون الرجوع لأي معايير علمية أو تربوية في ذلك، وهذا ما أظهرته الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة على (18) روضة حكومية وأهلية في مدينة الرياض في المملكة العربية السعودية حول معايير اختيار البرمجيات التعليمية التفاعلية لتنمية المهارات اللغوية عند الطفل. والتي اتضح من خلالها أنه يتم اختيار هذه البرمجيات وفقاً لرأي المعلمة الشخصي ودون الاستناد إلى أي مصدر علمي أو تربوي، بل إن بعض المعلمات أشرن إلى أنه في كثير من الأحيان يتضح للمعلمة في نهاية العام الدراسي عدم جدوى إحدى هذه البرمجيات وعليه فإنها تعمد إلى تجريب برمجية أخرى في العام القادم.

ونظراً لعدم وجود دراسات سابقة - في حدود علم الباحثة - مختصة بتحليل محتوى البرمجيات التعليمية المقدمة لطفل الروضة، على الرغم من وجود العديد من الدراسات التي أظهرت فاعلية البرمجيات التعليمية في تنمية مهارات الاطفال المختلفة مثل دراسة [1] Gahwaji التي أظهرت الأثر الإيجابي لاستخدام البرامج التعليمية التفاعلية في زيادة مهارات القراءة والكتابة لدى أطفال الروضة، ودراسة العويدي [3] التي أظهرت نتائجها وجود أثر إيجابي للتدريس بمساعدة الحاسوب على تنمية

الملخص - سعت الدراسة الحالية إلى تحليل محتوى بعض البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة من حيث شموليتها للمهارات اللغوية الرئيسة الأربع والمتمثلة في: الاستماع، الحديث، القراءة، الكتابة. وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحليل المحتوى في ضوء قائمة سبق للباحثة إعدادها وتحكيمها والتأكد من صدقها وثباتها وفق الضوابط البحثية. وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تشير في مجملها إلى أهمية استخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية لتنمية المهارات اللغوية لدى الطفل وأهمية العناية بانتقائها وفقاً للمعايير المحددة. كما اتضح القصور الكبير في تحقيق هذه البرمجيات لأهدافها بشكل عام، مما يثير القلق حول المستوى الذي تقدمه. حيث تضمنت أنشطة متصلة بتنمية مهارة الكتابة بنسبة 94%، يليها مهارة القراءة بنسبة 39%، ثم مهارة الاستماع بنسبة 25%، في حين لم تتحقق مهارة الحديث إلا بنسبة 18%. وقد ناقشت الباحثة هذه النتائج، وقدمت عدد من التوصيات والمقترحات ذات الصلة.

الكلمات المفتاحية: التعليم، اللغة، الطفل.

1. المقدمة

تتنامى اهتمام الحكومات والهيئات الإدارية الدولية بمرحلة الطفولة المبكرة استجابة للشواهد المتزايدة على أثر هذه المرحلة في بناء مهارات الإنسان المختلفة والتي تحتل المهارات اللغوية فيها مكاناً متقدماً باعتبارها أساس يبني عليه الكثير من المهارات والمعارف اللاحقة. كما أن معظم التوجيهات التربوية الحديثة تستهدف استثمار معطيات العصر بما تتضمنه من تطبيقات وبرمجيات إلكترونية لتطوير العملية التعليمية للوصول إلى أعلى مستوى معرفي ومهاري شامل وملائم للمرحلة النمائية للطفل، في وقت تفاقم فيه الضغط المتزايد على الأطفال للإلتقان المبكر للعديد من المهارات ولمهارتي القراءة والكتابة بشكل خاص بصفتها مؤشرات على النجاح الأكاديمي مستقبلاً.

وقد عنيت كثير من الدراسات ببيان أثر استخدام البرمجيات التعليمية في تنمية مهارات الطفل المختلفة، ومن ذلك دراسة [1] Gahwaji التي تمثلت في دراسة حالة لقياس أثر استخدام البرامج التعليمية التفاعلية في نمو مهارات القراءة والكتابة لأطفال الروضة، ودراسة التويجري [2] التي سعت لبيان أثر

د. مصطلحات الدراسة

1. المهارات اللغوية:

- تعريف المهارة:

جاء في لسان العرب أن المهارة هي الحِذْق في الشيء. والماهر: الحاذق في كل عمل. ابن منظور [4] أما في قاموس التربية وعلم النفس فإن المهارة تعني "مقدرة المرء على القيام بعمل ما بسهولة ودقة، وتكون المهارة إما جسمية أو فيزيائية أو عقلية أو ذهنية" [5].

- تعريف اللغة:

اللغة عند ابن منظور [4] هي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم.

بينما يعرفها عليان [6] بأنها " عبارة عن أصوات أو رموز ذات دلالات متعددة يستخدمها الانسان والمجتمع للتعبير عما في النفس، وعن حاجات المجتمع الذي يعيش فيه" وهذا التعريف يشمل وسيلتي الإقهام من كلام وكتابة، ووسيلتي الفهم من استماع وقراءة، سواء كان هذا عن طريق الرموز المنطوقة أم المكتوبة. ويعرفها زهران [7] بأنها مجموعة من الرموز الصوتية التي يحكمها نظام معين والتي يتعارف أفراد مجتمع ذي ثقافة معينة على دلالاتها، من أجل تحقيق الاتصال بين بعضهم البعض.

- تعريف المهارات اللغوية:

تعرف الباحثة المهارات اللغوية إجرائياً بأنها: مجموعة من المهارات المتصلة بفنون اللغة الأربعة الرئيسة: الاستماع ، الحديث، القراءة والكتابة.

2. البرمجيات التعليمية التفاعلية:

يمكن تعريف البرمجيات بأنها مجموعة من التعليمات والأوامر المعدة من قبل الإنسان، لتحقيق غرضاً محدداً [8].

وتعرف البرمجيات التعليمية بأنها: وسائط تعليمية تستخدم لتسهيل عملية التعليم والتعلم سواء في التعليم التقليدي أو التعليم عن بعد أو في التعلم الذاتي العنزي [9] وتعرف الباحثة البرمجيات التعليمية التفاعلية بأنها: وسائط تعليمية تتضمن مجموعة من الخبرات التعليمية الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة بهدف تنمية مهاراته المختلفة من خلال تفاعل الطفل الإيجابي ومشاركته الفاعلة بها.

هـ. حدود الدراسة

التزمت الباحثة في هذه الدراسة بتحليل محتوى بعض البرمجيات

مهارات الاستعداد القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة، فإنه في ضوء ما سبق تبلورت فكرة البحث الحالي لأهمية تحليل عدد من البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة لتساعد المعلمات وذوي القرار بانتقاء الأنسب منها لضمان شموليتها وفعاليتها في تحقيق أهدافها وبيان الجوانب التي يمكن الاستفادة منها لدعم الأنشطة الأخرى التي تقدمها المعلمة لتحقيق التكامل المنشود.

أ. أسئلة الدراسة

يتمثل السؤال الرئيس في:

- ما المهارات اللغوية المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟ وينبثق منه الأسئلة التالية:
- ما مهارات الاستماع المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟
- ما مهارات الحديث المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟
- ما مهارات القراءة المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟
- ما مهارات الكتابة المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟

ب. هدف الدراسة

- تحليل المهارات اللغوية المتضمنة في بعض البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة.

ج. أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة في أنها قد تسهم في تحقيق العديد من الأمور النظرية والعملية والتي تتمثل في:

- مواكبة هذه الدراسة للجهود العربية والعالمية المبذولة لتطوير العملية التربوية والتعليمية من خلال التأكيد على الدور الإيجابي للمتعلم والإفادة من معطيات العصر في دعم وتطوير التعليم.
- مساعدة التربويين في اختيار البرمجيات المختصة بتنمية المهارات اللغوية المناسبة للطفل في ظل توفر العديد من البرمجيات في الأسواق التجارية.
- تقديم توصيات ومقترحات تنفيذ المختصين في برمجة وتصميم وتطوير البرمجيات اللغوية المقدمة للطفل.
- فتح المجال لإجراء العديد من الدراسات التي تعنى بتحليل محتوى البرمجيات التعليمية المقدمة لطفل الروضة في عدة مجالات.

على تعليم القراءة والكتابة فقط. وقد يكون من أسباب ذلك افتراض أن الطفل يمكن أن ينمو كمتعلم جيد دون تعلم مقصود، فإذا كان قادراً على السماع فإنه يفترض أن يكون قادراً على الاستماع.

وقد بين أبو حية [16] أن علماء اللغة يفرقون بين السماع والاستماع والإنصات، فالسماع فطري وهو كل ما يطرق الأذن من أصوات دون انتباه أو اهتمام لها. ويبدأ السماع قبل ميلاد الطفل حيث أن حاسة السمع تعمل على أول اتصال للطفل مع اللغة منذ كونه جنيناً في بطن أمه. أما الاستماع فهو عملية مقصودة وإيجابية، بمعنى أن المستمع يبذل جهداً واهتماماً لاستقبال الأصوات والمعلومات بهدف فهم مضمونها. في حال أن الإنصات يتضمن الاستماع ولكن بدرجة أعلى من الاهتمام والانتباه لفهم المضمون وتحليله. كما يرى النغيمش [17] وهو عضو جمعية الإنصات الدولية (ILA) أن الإنصات هو " عزل كامل للمؤثرات المحيطة بنا، رغبة في التركيز على ما سيقوله المتحدث، للتفاعل الجدي معه". فالفرق بين الاستماع والإنصات هو فرق في الدرجة.

ثانياً: مهارة الحديث:

يمثل الحديث الجانب الإيجابي في عملية التواصل اللغوي، حيث يحول الطفل خبراته إلى رموز لغوية مفهومة. كما تتطلب مهارة الحديث وصول الطفل إلى مستوى معين من النضج وإلى قدرات عقلية وخبرات سابقة ليتمكن من استخدام اللغة الملفوظة، فبالرغم من أن الطفل يبدأ بالتحدث بكلمة أو جملة مكونة من كلمتين في حوالي السنة الثانية من عمره ثم تزداد قدرته على التعبير بشكل ملحوظ ما بين الثانية والسادسة من عمره إلا أنه يظل بحاجة إلى توجيه وتدريب [14,18].

وفي عصر التكنولوجيا أضيف بعداً جديداً لمهارة الحديث، إذ أمكن تخطي حواجز الزمان والمكان، فأصبح من السهل تسجيله والاحتفاظ به وإعادة سماعه [19].

ثالثاً: مهارة القراءة:

تعد القراءة المهارة الثالثة من حيث الشبوع بعد مهارتي الاستماع والحديث، وهي عملية فكرية عقلية شديدة التعقيد لارتباطها بالنشاط العقلي والفسولوجي والسيكولوجي للإنسان، فهي تتضمن عملية فسيولوجية ميكانيكية تتمثل في إدراك الرموز المكتوبة بصرياً ونقلها للعقل، وعملية عقلية تتمثل في تفسير تلك الرموز وفهم دلالاتها، وعملية نفسية تتمثل في الربط بين هذه

التعليمية التفاعلية اللغوية الموجهة للطفل والمتوفرة في الأسواق العربية وفي المملكة العربية السعودية بشكل خاص.

3. الإطار النظري

تعد مرحلة الطفولة أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، فهي أساس المراحل اللاحقة. ففيها يكتسب الطفل العديد من المهارات المختلفة، كما تحتل اللغة مكاناً هاماً بين هذه المهارات باعتبارها أرقى ما لدى الإنسان من مصادر القوة والتفرد ولكونها نظاماً رمزياً يشكل هوية الفرد ويؤطر تمثلات العالم أحمد [10] ومحمد [11]، لذا فإنه ما زال اهتمام المربين والتربويين بإتاحة الفرصة للطفل في أن ينمي قدراته الذاتية بواسطة النشاطات المعتمدة على مفهوم التعلم الذاتي يزداد يوماً بعد يوم. والذي يمكن الاستفادة من التقنيات الحديثة كالحاسب الآلي وبرمجياته في الوصول إليه من خلال تقديم برامج تعليمية تفاعلية مناسبة للأطفال وملائمة لخصائص نموهم. المهارات اللغوية الأساسية:

تتفق وثيقة معايير التعلم المبكر النمائية [12] بالتعاون مع الجمعية الوطنية لتعليم الأطفال الصغار (NAEYC) مع العديد من علماء اللغة والباحثين والتربويين في تصنيف مهارات اللغة إلى: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة.

وقد كان الاعتقاد السائد قديماً أن هذه المهارات الأربعة مهارات منفصلة يتعلمها الطفل بشكل مستقل إحداهما عن الأخرى، في حين نعلم الآن أنه ليس هناك حدود فاصلة بينها فكل مهارة من هذه المهارات تدعم الأخرى وتؤثر فيها بشكل كبير [13] Morrow وفيما يلي توضيح هذه المهارات بشيء من التفصيل:

أولاً: مهارة الاستماع:

تعد مهارة الاستماع أولى المهارات اللغوية وأساسها، فلا يمكن في أغلب الأحوال تعلم فنون اللغة الأخرى ما لم يسبقها استماع. حيث يمثل جانباً كبيراً ومهماً في تعلم الأطفال ونموهم اللغوي، وتتفق الناشف [14] مع Borg [15] في أن الاستماع يشكل حوالي (45%) من النشاط اللغوي الذي يمارسه الفرد يومياً، وأن طفل ما قبل المدرسة يسمع ويفهم كثيراً مما يسمع، حتى قبل أن يتكلم، وبصورة أكثر مما يتوقعه الكبار.

وبالرغم من أهمية الاستماع في إكساب الطفل مهارات اللغة المختلفة، وكونه الفن اللغوي الأول، إلا أنه قد يكون أكثر فنون اللغة إهمالاً، فغالبا ما يركز الوالدين والمؤسسات التعليمية

الرموز والخبرات السابقة للفرد [20].

وللقراءة جانبان أساسيان، الجانب الآلي وهو التعرف إلى أشكال الحروف وأصواتها، وجانب إدراكي ذهني يؤدي إلى فهم المادة المقروءة. ولا يمكن بأي حال من الأحوال الفصل بين هذين الجانبين الآلي والإدراكي [21].

وقد أوضحت الرابطة القومية لدراسة التربية في أمريكا أن عملية القراءة ليست مهارة آلية بسيطة كما أنها ليست أداة مدرسية ضيقة، بل هي عملية ذهنية تأملية. فالقراءة نشاط يتكون من أربعة عناصر أساسية وهي التعرف المتمثل في الاستقبال البصري للرموز، والفهم والنقد والتفاعل مع المقروء [7].

كما تعد القراءة من أجل نعم الله على البشر، وحسبها شرفاً ومكانة أن الله سبحانه وتعالى جعلها فاتحة مخاطبته لرسوله محمد صلى الله عليه وسلم في قوله (اقرأ باسم ربك الذي خلق) [العلق: 1] أما فيما يتعلق بأهمية القراءة في حياة الأطفال فإن للقراءة تأثيرات واسعة وعميقة ومتنوعة على الأطفال، فهي عامل أساسي للاستزادة من المعرفة ومدخل لتحصيل كثير من العلوم الأخرى، كما أنها توسع دائرة خبراتهم وتهدب أذواقهم وتساعدهم على التوافق الشخصي والاجتماعي حيث تمدهم بصور عديدة للتجارب الإنسانية [20].

كما تشير Morrow [13]. إلى أن الأطفال الذين يقرأ لهم باستمرار، يصبحون أطفال قارئين مبكراً ويظهر ميلهم الطبيعي للكتب كما يدركون وظيفة اللغة المكتوبة مبكراً.

ومن هنا تبرز أهمية تهيئة الطفل للقراءة قبل البدء بها فعلياً، إذ يجب أن يعتاد الطفل في مرحلة رياض الأطفال على الرموز اللغوية المكتوبة وأن يعي دور الرمز في استحضار الشيء ذاته، حيث أن طفل هذه المرحلة يمكنه إدراك أوجه التشابه والاختلاف بين المثيرات البصرية في ضوء الخصائص المميزة لها، ونظراً لأن الحروف هي الرموز الأساسية للقراءة والكتابة ولكون لكل منها شكل مميز ومختلف عن غيره فإنه يحسن تدريب الأطفال على التمييز بين الأشياء والأشكال المتشابهة والمختلفة [22].

رابعاً: مهارة الكتابة:

يعرف Cifelli [23] الكتابة بأنها تطور الرسم باستخدام أشكال الحروف. بينما تركز كلا من بيدير وصادق [18] على المعنى الوظيفي للكتابة حيث يعرفانها بأنها رموز تكون كلمات

أو جمل ذات معنى وظيفي.

إن جذور مهارة الكتابة تبدأ في مرحلة مبكرة من حياة الأطفال حيث أن القصص وأدوات الرسم والتلوين وكثير من الألعاب تغذي هذه المهارة، بل ويرى بنغروز [24] أن الرسم هو أساس تعلم الكتابة، لذا فإنه ينبغي التعرف على جهود الأطفال المبكرة في محاولاتهم للكتابة ورسم الخطوط والأشكال المختلفة، ودعم تلك المحاولات الهامة للوصول بهم إلى مرحلة الكتابة الفعلية. مع ملاحظة أنه لن تكون للطفل رغبة بالكتابة مالم تكن هذه الكتابة وظيفية بحيث تستجيب لاهتماماتهم الواقعية وحاجاتهم إلى التعبير والاتصال والاستطلاع. حيث أن الأطفال يتعلمون استخدامات اللغة المكتوبة قبل تعلمهم أشكالها، فقد لاحظ الباحثون أن الأطفال يعرفون ما معنى الكتابة ويدركون أن للمطبوعات المكتوبة معنى قبل أن يعرفوا كيفية الكتابة فعلياً بالشكل السليم.

حاجات الطفل واهتماماته وعلاقتها باستخدام البرمجيات التعليمية التفاعلية:

لقد حرصت أنظمة التربية والتعليم في مختلف أنحاء العالم على توفير فرص النمو المتكامل للطفل وفق متطلباته واحتياجاته، أخذة في الحسبان متطلبات العصر بوجه عام، كما نال موضوع التقنيات الحديثة ودورها في التربية والتعليم على اهتمام خاص من الباحثين والتربويين، واستأثر الحاسب الآلي من بين تلك التقنيات على جزء كبير من هذا الاهتمام نظراً لتعدد مزاياه وامكاناته من جهة، وانخفاض كلفته وكلفة الحصول على بعض برمجياته من جهة أخرى [25].

كما تؤكد العديد من الأبحاث والدراسات على أهمية الاستفادة من استخدام الحاسب الآلي وبرمجياته في تعليم الأطفال، وذلك لكونها تلبي العديد من احتياجاتهم واهتماماتهم مما ينعكس على عملية التعلم فتكون بذلك أسهل وأبقى أثراً مقارنة بالطرق التقليدية. ويرى بييري أن استخدام برمجيات الحاسب لتعليم الأطفال من أهم الطرق المستخدمة لتدريبهم في مراحل مبكرة على التفكير الابتكاري وحل المشكلات وتطور النمو المعرفي بشكل عام من خلال تطوير أنماط جديدة من التفكير قد تساعدهم على التعلم في المواقف المختلفة لاحقاً لكونه يراعي أهم حاجات الأطفال كالحاجة للمتعة والاكتشاف وحب الاستطلاع [26]. ومما يؤكد ذلك ما أشارت إليه دراسة كلا من ملكاوي وأبو عليم [27] والتي حقق فيها الأطفال

طفل وطفلة من روضة مدارس الرياض الأهلية، قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة. وقد توصلت الباحثة إلى وجود أثر إيجابي للتعلم باستخدام الوسائط المتعددة.

وقامت دراسة العنزي [9] بتحديد أثر استخدام برمجية تعليمية في تحسين القدرات العقلية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي في برنامج رعاية الموهوبين بمدارس الرياض. حيث قام الباحث بتصميم هذه البرمجية بنفسه وقد أظهرت النتائج وجود تحسن في مستوى القدرات العقلية للطلاب الموهوبين بعد استخدام البرمجية.

5. الطريقة والإجراءات

أ. منهج الدراسة

اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحليل محتوى بعض البرمجيات التعليمية التفاعلية اللغوية الموجهة لطفل الروضة لكونه يتلاءم مع طبيعة هذه الدراسة وهدفها.

ب. مجتمع الدراسة

تمثل مجتمع الدراسة بمجموعة البرمجيات التعليمية التفاعلية الخاصة بالمجال اللغوي والمقدمة لطفل مرحلة الطفولة المبكرة.

ج. عينة الدراسة

تمثلت العينة في (5) برمجيات تعليمية تفاعلية مختصة بالمجال اللغوي للأطفال. وهي:

1- نان وليلي "حروف الهجاء".

2- الإضاءة لإتقان القراءة.

3- روضة الأطفال.

4- مدرسة الحروف العربية.

5- عالم الحروف "حديقة الحروف".

أولاً: وصف عينة الدراسة:

يوضح الجدول التالي وصفاً للبرمجيات عينة الدراسة

جدول 1

وصف للبرمجيات عينة الدراسة

وصف البرمجية	المحاور الأساسية
البرمجية الأولى: نان وليلي "حروف الهجاء"	جهة الإصدار
قناة براعم للأطفال، ويمكن الحصول على البرمجية من: متجر شركة آبل (App Store) وهي مجانية.	الواجهات الرئيسية
تتضمن البرمجية ثلاث واجهات رئيسية على النحو التالي:	
1/ الأحرف: تعرض البرمجية شكل الحرف واسمه وصوته، كما تعرض شكل الحرف في بداية الكلمة ووسطها ونهايتها.	
2/ الكلمات: تتضمن عرض كلمة تبدأ بالحرف المحدد مع نطقها مقرونة بصورة توضيحية. كما يتم عرض ثلاث كلمات تمثل كل منها	
المواضع المختلفة للحرف (في البداية والوسط والنهاية)	

المعاقين سمعياً والذين أتيح لهم العمل على برمجيات تعليمية لتنمية مهارات القراءة والكتابة نتائج أفضل من أقرانهم الذين لم يتح لهم استخدام هذه البرمجيات.

وتضيف الباحثة إن تعامل الطفل في السنوات المبكرة من عمره مع التقنيات المختلفة يساهم في إعداده مستقبلاً للوعي بها بشكل أكبر والارتقاء بقدراته نحوها وربما المشاركة في تصميم وبرمجة واختراع ما يتصل بها، في ظل تأخر كثير من العرب في هذا المجال.

4. الدراسات السابقة

هدفت دراسة جميل [28] إلى الكشف عن درجة تمثيل المنهاج الوطني التفاعلي المطور لرياض الأطفال بالأردن للمهارات اللغوية: الاستماع والحديث والقراءة والكتابة، وقد تمثلت عينة الدراسة بأنشطة اللغة العربية في ذلك المنهج. كما تم تطوير أداة الدراسة والتي تمثلت بقائمة المهارات اللغوية التي يتوقع من أطفال الرياض الإلمام بها. وقد تلخصت النتائج بأن المهارات المتعلقة بالكتابة والاستماع كانت ممثلة بدرجة كبيرة في المنهاج، بينما تمثلت المهارات المتعلقة بالقراءة والحديث بدرجة متوسطة فيه.

أما دراسة الغامدي [25] فقد هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام برمجية سباق الكلمات في تنمية مهارات التفكير الابتكاري (الطلاقة، المرونة، الأصالة والتفاصيل) وتنمية التفكير الابتكاري بصفة عامة لدى أطفال الروضة. وقد استخدمت لقياس ذلك مقياس تورانس وبرمجية سباق الكلمات، وقد أظهرت النتائج وجود فروق في الدرجة الكلية للتفكير الابتكاري بين المجموعتين لصالح التجريبية.

وهدف دراسة الدريس [29] إلى معرفة أثر التعلم باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المفاهيم الرياضية (التصنيف والتسلسل) لدى أطفال الروضة. تكونت عينة الدراسة من (30)

3/ التدريب على كتابة الأحرف: تعرض البرمجية الحرف بخط كبير ، وبأسهم تشير إلى اتجاه الكتابة الصحيح، بحيث يكتب الطفل الحرف بلون مخالف فوق الحرف المعروض. "عن طريق اللمس على الشاشة" مع ملاحظة أن إمكانية الكتابة في هذه الواجهة غير دقيقة بشكل كافي حيث لا تتيح كتابة نقاط الحروف مثلا

ملاحظات عامة لاحظت الباحثة أن هذه البرمجية تتضمن العديد من المزايا منها:

- وضوح الخط والصور .
- المزامنة الدقيقة والسريعة بين الصوت والصورة.
- التعزيز فوري وبعبارة ايجابية.

البرمجية الثانية: الإضاءة لإتقان القراءة

أ. غانم الحارثي للبرامج التعليمية.

جهة الاصدار

تتضمن البرمجية سبعة واجهات رئيسة على النحو التالي:

الواجهات الرئيسية

1/ معلومات اسلامية

2/ القراءة: تعرض البرمجية تحت هذا التوبيو لوحة للأحرف الأبجدية كاملة، بحيث يختار الطفل أحد الأحرف ليعرض له شكل الحرف مقرونا باسمه وصوته، كما يعرض احدى الكلمات التي تبدأ به مع مدلولها .

3/ الحروف والأرقام: تعرض البرمجية تحت هذا التوبيو "6" عناوين كالتالي:

- الأرقام المتساقطة: وهي عبارة عن عرض للأرقام العربية (0-20) مع نطقها .

- تعرف على الحروف والأرقام: وتتضمن عرض الاحرف والأرقام ونطقها باللغتين العربية والانجليزية.

- الطريقة الصحيحة لكتابة الحروف العربية: وتتضمن طريقة كتابة الأحرف العربية في أول الكلمة ووسطها ونهايتها .

- تعلم الكتابة: وتتضمن تعليم طريقة كتابة الأحرف والأرقام العربية والانجليزية بالإضافة إلى إمكانية كتابتها باستخدام "الموس".

- تعلم الأحرف من لوحة المفاتيح: وتقتصر أنشطة هذا التوبيو على عرض الاحرف الانجليزية في لوحة المفاتيح ، وعند الضغط على أحدها فإنه يتم عرض كلمة تبدأ بهذا الحرف مقرونة بمدلولها .

- سبورة الحروف: وتقتصر على عرض الأحرف والكلمات ومدلولاتها باللغة الانجليزية فقط.

4/ ألوان وحيوانات

5/ ألعاب الحروف والأرقام

6/ الألعاب

7/ اطبع وتمرن

ملاحظات عامة لاحظت الباحثة أن هذه البرمجية تتضمن العديد من المهارات اللغوية اللازمة لطفل الروضة، كما تتضمن العديد من المزايا منها:

- وضوح الخط والصور .
- جميع الأنشطة تتضمن عداد للوقت، وعداد لعد الاستجابات الصحيحة والخاطئة.
- نطق الكلمات صوتيا بمجرد مرور المؤشر عليها.
- المزامنة الدقيقة والسريعة بين الصوت والصورة في البرمجية بشكل عام.
- إمكانية تعديل الاستجابة وتعدد المحاولات ففي مهارة الكتابة يتيح مسح الحرف كاملا أو مسح جزء منه وإعادة كتابته.
- إعطاء نماذج واضحة فمثلا في نشاط الكتابة، يتم تقسيم الواجهة إلى نصفين بحيث يتم كتابة الحرف إلكترونيا وتلقائيا في النصف الأول ثم يطلب من الطفل كتابته في النصف الآخر .
- تتيح العديد من الخيارات للمستخدم مثل اختيار اللون المستخدم.
- تتضمن عبارات تعزيز ايجابية متنوعة.

البرمجية الثالثة: روضة الأطفال

شركة العريس للكمبيوتر .

جهة الإصدار

تتضمن البرمجية (CD,s10) على النحو التالي:

الواجهات الرئيسية

1- الحروف: ويتضمن تعليم الأطفال الأحرف الأبجدية وكيفية لفظها بشكل صحيح مع عرض كلمة لكل حرف.

2- الكلمات: ويتضمن دروس ونشاطات لتعليم الكلمات بالصوت والصورة.

3- الكتابة: ويتضمن تعليم الطريقة الصحيحة لكتابة الأحرف والكلمات والأرقام.

4- الألوان: ويتضمن تعليم الألوان بالصوت والصورة.

5- الأشكال: ويتضمن تعليم الأشكال الأساسية.

- 6- الحيوانات: ويتضمن تعليم الطفل أسماء الحيوانات وأصواتها وأماكن عيشها.
- 7- الأرقام: ويتضمن تعليم الطفل الأرقام من خلال إجراء مسابقة.
- 8- الأضداد والمعكوسات: ويتضمن تعليم الطفل العديد من المفاهيم مثل: (أكبر، أصغر) و(فوق، تحت)....
- 9- النشاطات: ويتضمن العديد من الأنشطة والألعاب كالتلوين مثلاً.
- 10- القاموس المصور ويتضمن قاموس بصري تعليمي ناطق باللغة العربية والانجليزية.
- ملاحظات عامة
تتميز هذه البرمجية بتحديداتها للفئة العمرية المستهدفة وهي أطفال مرحلتي الروضة والتمهيدي. وكذلك تحديدها لمتطلبات التشغيل. كما لاحظت الباحثة أنه بالرغم من كون هذه البرمجية عبارة عن سلسلة من 10 أقراص متنوعة وتمتاز بتعدد الأنشطة والمثيرات في كل نشاط إلا أنها تفتقد لكثير من المواصفات الأساسية، ومن ذلك:
- أن كثير من التعليمات والصور غير واضحة وبعضها غير ظاهر أصلاً.
 - استجابة البرمجية لتفاعل المستخدم معها بطيء في كثير من الأحيان.
 - تتضمن العديد من الرسائل السلبية بدعوى تحدي الطفل مثل (سوف تخسر، استعد للهزيمة....).
 - بعض المثيرات صعبة على الطفل مثل (دودة القز).
 - بعض الأنشطة تتضمن معلومات غامضة وغير دقيقة (مثلاً في نشاط عن الأضداد تم وضع "كعك" ضدها "قهوة")
 - بعض الأنشطة لا تناسب مستوى طفل الروضة لصعوبتها وتعقيدها ومن ذلك المتاهات الصعبة.
 - تتضمن كلمات مجردة للدلالة على حرف معين مثل (موقف، رنين....)
- البرمجية الرابعة: مدرسة الحروف العربية

- جهة الإصدار
القمة للمعلومات
الواجهات الرئيسية
- تتضمن البرمجية 10 واجهات رئيسة على النحو التالي:
- 1- الوقت: تعرض البرمجية صور لساعة ترمز لأوقات مختلفة مع نطق الوقت الخاص بكل منها، كما تقدم أنشطة مختلفة تتصل بهذا الموضوع.
 - 2- الأرقام: تتضمن عرض الأرقام العربية، وأنشطة لربط العدد بمدلوله.
 - 3- الألوان: تتضمن عرض عدد من الألوان الأساسية والفرعية، وأنشطة حولها.
 - 4- فصول السنة: تعرض البرمجية صور وأسماء الفصول الأربعة.
 - 5- الأشكال: تتضمن عرض عدد من الأشكال الهندسية مقرونة بأسمائها، وأنشطة متصلة بها.
 - 6- الأيام: وتتضمن عرض لأيام الأسبوع وترتيبها.
 - 7- الاتجاهات
 - 8- ألعاب: وتعرض البرمجية في هذا التوبيخ أنشطة تتضمن اختيار الحرف الذي يبدأ به اسم كل صورة.
 - 9- تدريبات: ويتضمن نشاط للربط بين الكلمة والصورة الدالة عليها.
 - 10- حروف وكلمات: يتضمن عرض عدد من الكلمات مقرونة بالنطق الصحيح لها.
- ملاحظات عامة
تميزت البرمجية بوضوح الصوت ومخارج الأحرف.
- كثير من التعليمات غير واضحة، فمثلاً يطلب اختيار الحرف الذي تبدأ به الصورة بينما يعرض شبكة من الأحرف والصور لا تقل عن 6 صور و 6 كلمات.
- البرمجية الخامسة: عالم الحروف "حديقة الحروف" سلسلة التعليم المبكر

- جهة الإصدار
شركة العريس للكمبيوتر
الواجهات الرئيسية
- تتضمن البرمجية 7 واجهات كالتالي:
- 1- تعلم الحروف: وتتضمن كلمات وأحرف باللغة العربية والإنجليزية.
 - 2- حدد موقع الحرف: ويحوي نشاط للتمييز بين الأحرف المنفصلة والمتصلة.
 - 3- أين الحرف: ويتضمن أنشطة لتحديد الحرف الأول من الكلمة المعروضة.
 - 4- أكمل القطار: وهو نشاط لإكمال ترتيب الأحرف الأبجدية.
 - 5- الحساب: ويتضمن أنشطة تتعلق بالأرقام.
 - 6- كون كلمة: ويتضمن نشاط لإختيار عدد من الأحرف لتكوين كلمة.
 - 7- لعبة التذكر: تعتمد على عملية التذكر لمطابقة الأحرف.
- ملاحظات عامة
حددت البرمجية الفئة المستهدفة بأنها: أطفال مرحلة ما قبل المدرسة

- هناك العديد من الواجهات لم يتم الربط بينها بشكل صحيح، فمثلاً بعضها لا يحوي أي خيارات للرجوع للخلف وإنما يلزم الخروج من البرنامج بشكل نهائي ثم الدخول مرة أخرى.
- كثير من المثيرات غير واضحة.
- استخدمت البرمجية الإشارات والعلامات الخاصة بالانتقال بين الشرائح باستخدام رموز غير معبرة، مثلاً الأرنب يرمز للرجوع للخلف، بينما البطة للخروج بشكل نهائي. ولم تستخدم الأسهم مثلاً.
- بعض الأنشطة تحوي معلومات غير دقيقة، فمثلاً: في نشاط لأحرف المنفصلة أو المتصلة تم عرض حرف (ص، ل) باعتبارهم أحرف منفصلة.

ثانياً: أسباب اختيار عينة الدراسة

نشاطاً.

- لكونها تعليمية تفاعلية ومختصة بالمهارات اللغوية لطفل الروضة.
- لتوافرها في أشهر المكتبات التجارية والمواقع الإلكترونية، وبالتالي سهولة الحصول عليها من قبل المعلمات أو الأهل.
- لكونها من أكثر البرمجيات تداولاً في مؤسسات رياض الأطفال وفق الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة.
- أداة الدراسة:
- لتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة باستخدام قائمة المهارات اللغوية اللازم توفرها في البرمجيات التعليمية التفاعلية المقدمة للطفل، والتي سبق لها بنائها والتأكد من صدقها وثباتها.
- بناء الأداة قائمة المهارات اللغوية اللازم توفرها في البرمجيات التعليمية التفاعلية المقدمة للطفل".
- خطوات بناء الأداة.
- الاطلاع على المراجع والدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع.
- تحديد الهدف من الأداة بشكل واضح، والذي تمثل في تحديد المهارات اللغوية اللازم توفرها بالبرمجيات التعليمية.
- بناء الأداة بصورتها الأولية، متضمنة أربع مهارات رئيسة (استماع، حديث، قراءة، كتابة) وتحليلها إلى مهارات فرعية وأنشطة دالة عليها. مع مراعاة إمكانية توفر المهارات والأنشطة بشكل إلكتروني تفاعلي في البرمجيات.
- عرض الصورة الأولية للأداة على عدد من المحكمين المختصين بمناهج رياض الأطفال.
- بناء الصورة النهائية لقائمة المهارات اللغوية اللازم توفرها في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة، وتضمنت أربع مهارات رئيسة تتمثل في: الاستماع وتتضمن (4) مهارات فرعية و(12) نشاطاً دالاً عليها، الحديث ويتضمن (1) مهارة فرعية و(28) نشاطاً، القراءة وتتضمن (6) مهارات فرعية و(62) نشاطاً، الكتابة وتتضمن (3) مهارات فرعية و(16)
- 1- صدق أداة الدراسة:
- سبق اختبار صدق الأداة من خلال صدق المحتوى " صدق المحكمين" عن طريق عرضها على (10) محكمين مختصين بمناهج رياض الأطفال والتعديل في ضوء ما أبدوه من ملاحظات.
- 2- ثبات الأداة:
- تم التحقق من ثبات الأداة، بطريقتين:
- 1- بتغيير الزمن.
- حيث قامت الباحثة بتحليل محتوى البرمجيات عينة الدراسة وفقاً للقائمة المعدة، ثم أعادت التحليل مرة أخرى بعد مرور (15) يوماً، وتم حساب معامل الارتباط بين التحليلين الأول والثاني باستخدام معادلة هولستي Holisti
- 2- بتغيير المحللين.
- وذلك من خلال المقارنة بين تحليل الباحثة للبرمجيات عينة الدراسة وتحليل زميلة متخصصة بمناهج رياض الأطفال لنفس العينة وباستخدام نفس الأداة، وحساب معامل الارتباط بين التحليلين باستخدام معادلة هولستي Holisti السابقة.
- 6. النتائج
- تم التوصل إلى الإجابة عن أسئلة الدراسة، ومناقشتها في ضوء الأهداف والأدبيات العلمية. كما تم تقديم بعض التوصيات والمقترحات.. ويمكن تلخيص نتائج سؤال الدراسة الرئيس المتمثل في " ما المهارات اللغوية المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة؟" والأسئلة الفرعية المنبثقة منه كالتالي:
- تمت الإجابة على السؤال الفرعي الأول وهو: " ما مهارات الاستماع المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة "عينة الدراسة؟" من خلال حساب تكرار توفر الأنشطة ونسبها المئوية بالبرمجيات عينة الدراسة. والتي أظهرت أن البرمجيات موضع الدراسة تضمنت نشاطين بنسب أعلى من

40% (موضحة بالجدول التالي)، ونشاط واحد بنسبة 20%، الاستماع بنسبة 25% بينما بقي 75% من الأنشطة دون بينما لم يتحقق (9) أنشطة ابدأ. مما يعني تحقق أنشطة تحقق.

جدول 2

أنشطة الاستماع الأعلى نسبة في البرمجيات عينة الدراسة

النسبة المئوية	تكرار توافر النشاط	الأنشطة الدالة عليها	المهارة الفرعية
60%	3	الظواهر الطبيعية مع صورها.	الانتباه السمعي للأصوات
40%	2	أن تتيح البرمجية للطفل اختيار مصدر الصوت الصحيح من بين عدة مصادر	التمييز السمعي للأصوات

ولطف الروضة، دون إدراك أهميتها فعليا في تنمية مهارات الطفل، ويمكن الاستدلال على ذلك من خلال كون البرمجيات قدمت هذا النشاط مكثفة بعرض صور لبعض الحيوانات مقرونة بأصواتها، دون تقديمه بعدة طرق كعرض صور وأصوات وسائل المواصلات أو الآلات وغيرها مما يساهم في تحقيق الهدف بشكل أفضل. السبب الذي قد يعود لعدم تأهيل معدي هذه البرمجيات تربوياً، وضعف رجوعهم واستعانتهم بالدراسات والأبحاث ذات العلاقة.

تمت الإجابة على السؤال الفرعي الثاني وهو: " ما مهارات الحديث المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة "عينة الدراسة"؟" من خلال حساب تكرار توفر الأنشطة ونسبها المئوية بالبرمجيات عينة الدراسة.. والتي أظهرت تحقق أنشطة الحديث بنسبة 18% بينما بقي 82% من الأنشطة دون تحقق. مما يعكس ضعف نسب توافر مهارة الحديث في البرمجيات موضع الدراسة.

وترى الباحثة أن النتائج أظهرت نسب متدنية في توفر مهارة الاستماع في البرمجيات عينة الدراسة، وقد يعزى ذلك للاعتقاد الخاطئ بأن الطفل يحصل على التدريب الكافي لهذه المهارة من خلال حياته اليومية التي لا تخلو من الاستماع، مما يعطي مؤشر خطير لمدى الاهتمام والعناية بهذه المهارة الأساسية وبالتالي انعكاس هذا القصور على مستوى تعلم الطفل لباقي المهارات اللغوية، حيث أن الاستماع يهيئ الطفل لتعلم المهارات الأخرى وخاصة القراءة حيث ينتقل به من المستوى الحسي من خلال الربط بين صورة الكائن وصوته مثلاً، إلى المستوى المجرد للربط بين شكل الحرف وصوته لاحقاً. وهذا مما أثبتته دراسة كلا من [28,30].

ورغم حصول نشاط (عرض أصوات الكائنات مقرونة بصورها) على أعلى نسبة، إلا أنه يمكن إرجاع ذلك إلى كونه من الدارج تضمن البرمجيات المقدمة للطفل أيّاً كان هدفها - وخاصة اللغوية منها- لنشاط يتضمن صورة الكائن مقرونا بصوته وذلك لكونها من الأنشطة القريبة والمحبة والمشوقة

جدول 3

أنشطة الحديث الأعلى نسبة في البرمجيات عينة الدراسة

النسبة المئوية	تكرار توافر النشاط	الأنشطة الدالة عليها	المهارة الفرعية
40%	2	اختيار صورة الكائن من مجرد سماع اسمه.	الفهم
40%	2	اختيار الإشارات والعلامات وفقاً للمواقف المختلفة. مثل (إشارات المرور، العلامات الخاصة بتعليمات البرمجية كالأسهم الدالة على الرجوع للخطوة السابقة أو الانتقال للخطوة التالية...).	
40%	2	الترتيب حسب الزمن مثل (ترتيب الأحداث، مراحل النمو، فصول السنة).	

معدي البرمجيات بأن هذه الأنشطة تتصل بمهارات عليا يصعب على طفل الروضة إدراكها، وهذا مما يناقض كثير من الأبحاث والدراسات العربية والأجنبية التي أكدت أنه يمكن للطفل أن يتعلمها إذا ما قدمت له بطريقة مبسطة وعملية وذات قيمة، ومن ذلك دراسة كلا من [16,30].

تمت الإجابة على السؤال الفرعي الثالث وهو: ما مهارات القراءة المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة

أظهرت النتائج تدني نسب توفر مهارة الحديث في البرمجيات عينة الدراسة بشكل عام، كما لم تظهر كثير من الأنشطة أبداً ومن ذلك (اختيار الصور المعبرة عن أجزاء الجسم)، (اختيار تعبيرات الجسم المناسبة وفقاً للمواقف المختلفة)، (تحويل الجمل الخبرية إلى استفهامية والعكس)، (تحويل الجمل من أسلوب النفي للإثبات والعكس)... رغم أهميتها، وترجع الباحثة ذلك إلى احتمالية اعتقاد الكثير من

لطفل الروضة "عينه الدراسة"؟ من خلال حساب تكرار توفر الأنشطة ونسبها المئوية بالبرمجيات عينه الدراسة.. والذي أظهر تحقق أنشطة القراءة بنسبة 39% بينما بقي 61% من الأنشطة دون تحقق. مما يعكس ضعف نسب توافر مهارة القراءة في البرمجيات عينه الدراسة.

جدول 4

أنشطة القراءة الأعلى نسبة في البرمجيات عينه الدراسة

النسبة المئوية	تكرار توفر النشاط	المهارة الفرعية	الأنشطة الدالة عليها
100%	5	الانتباه السمعي	أن تعرض البرمجية للطفل: الصورة والحرف الذي تبدأ به.
100%	5		الصورة والكلمة الدالة عليها.
100%	5		صوت الحرف مقرونا بشكله.
80%	4	الانتباه البصري	أن تعرض البرمجية على الطفل: أشكال الحروف الهجائية منفصلة.
100%	5		أشكال الحروف الهجائية متصلة في أول ووسط وآخر الكلمة.
100%	5		مطابقة الكلمات المتشابهة.
80%	4		شكل الحرف في أول الكلمة وأمثلة لكلمات تبدأ بذات الحرف
60%	3		شكل الحرف في آخر الكلمة وأمثلة لكلمات تنتهي بذات الحرف.
100%	5		أمثلة لكلمات يتكرر فيها نفس الحرف
60%	3	التمييز السمعي	أن تتيح البرمجية للطفل: ربط الصورة بصوت الكلمة الدالة عليها.
80%	4		ربط صوت الحرف بشكله.
40%	2		الربط بين صوت الحرف الواحد والحركات المختلفة عليه. (الضمة والفتحة والكسرة والسكون)
40%	2	التمييز البصري	أن تتيح البرمجية للطفل: تمييز المتشابه والمختلف في الأشكال.
60%	3		ربط الصورة بالشكل الإجمالي للكلمة.
40%	2		تحديد الحروف المكونة للكلمة من بين مجموعة من الحروف.
40%	2		اكمال الحرف الناقص من الكلمة.
40%	2		تمييز شكل الحرف الذي تبدأ به الكلمة.
40%	2		تكوين كلمة من أحرف مبعثرة.
100%	5		قراءة حرف.
100%	5		قراءة كلمة.

ذلك لقصور معرفة مصمميها بالمهارات اللازمة لطفل هذه المرحلة وخصائص نموه.

إضافة إلى أن كثير من المهارات الهامة لم تتوفر أبداً في البرمجيات عينه الدراسة ومن ذلك (تمييز أصوات الأحرف المتقاربة في النطق)، (تحليل الكلمة إلى مقاطع صوتية وإعادة تركيبها بعد ذلك)، (تكون جملة من مجموعة كلمات مبعثرة)، (إضافة أو حذف بعض الأحرف لتكوين كلمات جديدة). رغم اتفاق العديد من الدراسات على أهميتها ومن ذلك دراسة كلا من [16,28,30,31].

تمت الإجابة على السؤال الفرعي الرابع وهو: ما مهارات

تشير نتائج الجدول إلى تدني نسب توفر مهارة القراءة في البرمجيات عينه الدراسة بشكل عام، كما لاحظت الباحثة أن كثير من الأنشطة التي تضمنتها البرمجيات عينه الدراسة ركزت على تعليم الطفل الأحرف وأصواتها وأشكالها وفقاً للطريقة الجزئية، حيث تم تقديم الأنشطة بدءاً من الأحرف ووصولاً إلى الكلمات. بينما كثير من المهارات التي لم تتضمنها البرمجيات هي فعليا مهارات عليا تتصل بالطريقة الكلية الصوتية الحركية، ورغم مميزات هذه الطريقة واتفاقها مع طبيعة طفل الروضة وملاءمتها للكثير من خصائص نموه، إلا أن هناك قصوراً واضحاً في اتباع هذه الطريقة عند تصميم البرمجيات. وقد يرجع

الكتابة المتضمنة في البرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لطفل الروضة "عينة الدراسة"؟ من خلال حساب تكرار توفر الأنشطة ونسبها المئوية بالبرمجيات عينة الدراسة.. والتي أظهرت تحقق أنشطة الكتابة بنسبة 94% بينما بقي 6% من الأنشطة دون تحقق. مما يعكس ارتفاع نسبة توفر مهارات الكتابة بالبرمجيات عينة الدراسة.

جدول 5

يوضح أنشطة الكتابة الأعلى نسبة في البرمجيات عينة الدراسة

النسبة المئوية	تكرار توفر الأنشطة	الأنشطة الدالة عليها	المهارة الفرعية
		أن تتيح البرمجية للطفل:	اكمال الناقص
60%	3	اكمال كتابة الحرف الناقص في الكلمة	
60%	3	تتبع خط منقطا ليكتب حرفا	
40%	2	رسم خط مستقيم	
60%	3	رسم خط منحنى	
40%	2	رسم خط متعرج	
40%	2	رسم خطوط منقاطعة	
40%	2	رسم خطوط متوازية	
		أن تتيح البرمجية للطفل:	النسخ
40%	2	تتبع خط منقط	
40%	2	نسخ حرف	
20%	1	نسخ كلمة	
40%	2	الكتابة من اليمين إلى اليسار، ومن الأعلى للأسفل.	
		أن تتيح البرمجية للطفل:	التناسق الحركي بين العين واليد
20%	1	حل متاهة	
20%	1	إكمال الجزء الناقص في الرسم	
60%	3	تلوين شكل معين	
40%	2	تلوين حرف	

- تصميم برمجيات تعليمية تفاعلية تعنى بتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة ككل متكامل.
وإيماناً من الباحثة بأن البحث العلمي لا بد أن يقود إلى أبحاث أخرى، فإنها تقترح:
- إجراء دراسات لمعرفة اتجاهات الأطفال نحو استخدام البرمجيات الإلكترونية.
- إجراء دراسات لتحليل محتوى بعض البرمجيات المتوفرة في الأسواق للوقوف على مدى شموليتها للمهارات المطلوبة لكل مرحلة عمرية.

المراجع

أ. المراجع العربية

[2] التويجري، أسماء، (2010)، أثر استخدام ألعاب الحاسب التعليمية على تحصيل أطفال رياض الأطفال في الرياضيات بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

وترجع الباحثة ذلك إلى توفر العديد من الكتيبات الموجهة للأطفال والتي تتضمن أنشطة وتدرجات متصلة بالكتابة بشكل يفوق تلك المتوفرة للمهارات الأخرى، مما ساعد معدي البرامج على إيجاد أفكار لهذه الأنشطة. وهذا مما اتفقت فيه الدراسة الحالية مع دراسة كلا من جميل [28] وأبو حية [16] التي أكدت كل منهما على تفوق أنشطة مهارة الكتابة على المهارات الأخرى في عينات الدراسة لكل منهما.

7. التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة يمكن تقديم التوصيات التالية:
- إنشاء قاعدة بيانات بالبرمجيات المناسبة لمرحلة الطفولة المبكرة وفق معايير واضحة ومحددة.
- إنشاء مراكز لإنتاج البرمجيات التعليمية المتخصصة في تنمية المهارات المختلفة بالتعاون مع الباحثين والتربويين المختصين وذلك للسعي لتحقيق أهداف كل مرحلة من مراحل التعليم.

- [3] العويدي، حامد وآخرون، (2009)، أثر التدريس بمساعدة الحاسوب في تنمية الاستعداد القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة كلية التربية، جامعة الامارات العربية المتحدة، العدد(26).
- [4] ابن منظور، جمال الدين (1999)، لسان العرب، بيروت، دار صادر.
- [5] نجار، فريد جبرائيل وآخرون (1960)، قاموس التربية وعلم النفس التربوي، بيروت، دار التربية في الجامعة الأمريكية.
- [6] عليان، أحمد (2000)، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها، الرياض، دار المسلم.
- [7] زهران، حامد عبدالسلام، وآخرون (2009)، المفاهيم اللغوية عند الأطفال، ط2، عمان، دار المسيرة.
- [8] عبدالحى، رمزي أحمد (2009)، الوسائل التعليمية والتقنيات التربوية (تكنولوجيا التعليم)، ط1، القاهرة، زهراء الشرق.
- [9] العنزي، حسين، (2011)، أثر استخدام برمجية تعليمية في تحسين القدرات العقلية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي في برنامج رعاية الموهوبين بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود.
- [10] أحمد، سمير عبد الوهاب، (2014)، أدب الأطفال قراءات نظرية ونماذج تطبيقية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- [11] محمد، عادل زكي وآخرون، (2015)، لغة الطفل 2 "تنمية لغة الطفل في وسائل الإعلام المعاصرة"، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية اثناء النشر
- [12] وثيقة معايير التعلم المبكر النمانية للفئة العمرية (3-6) سنوات، (2015)، الرياض، شركة تطوير للخدمات التعليمية.
- [14] الناشف، هدى محمود، (2010)، تنمية المهارات اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، ط2، القاهرة، دار الفكر.
- [13] مورو، ليسلي (2011)، تطوير تعلم مهارتي القراءة والكتابة في السنوات الأولى، ترجمة سناء حرب، ط2، العين، دار الكتاب الجامعي.
- [15] بورغ، جيمس (2010)، الإقناع، ترجمه ونشر مكتبه جرير، ط3، الرياض.
- [16] أبو حية، سهير، (2007)، تحليل المنهاج الوطني التفاعلي لمرحلة رياض الأطفال في الأردن في ضوء مهارات اللغة العربية المناسبة لهذه المرحلة، رسالة
- ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
- [17] النغمش، محمد، (2007)، أنصت يحبك الناس ط 3، الكويت، دار اقرأ الدولية.
- [18] بدبر، كريمان وصادق، إميلي، (2000)، تنمية المهارات اللغوية للطفل، ط1، القاهرة، عالم الكتب.
- [19] أبو صوواوين، راشد محمد، (د.ت)، تنمية مهارات التواصل الشفوي " التحدث والاستماع"، بحث غير منشور، جامعة الأقصى بغزة.
- [20] ابراهيم، محمد وآخرون، (2010)، ثقافة الطفل، ط4، عمان، دار الفكر.
- [21] الشخريتي، سوسن شاهين (2009)، أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بمدارس وكالة الغوث الدولية بشمال غزة، رسالة ماجستير في التربية قسم المناهج وطرق التدريس بالجامعة الإسلامية بغزة.
- [22] الزهار، نجلاء وآخرون، (د.ت)، فاعلية برنامج قائم على التعلم الالكتروني في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل ما قبل المدرسة، بحث غير منشور.
- [24] بنعزوز، محمد عبد العظيم وآخرون، (2015)، لغة الطفل العربي 1 "أدب الأطفال وأثره في تنمية لغة الطفل"، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية اثناء النشر.
- [25] الغامدي، هند، (2009)، فاعلية استخدام برمجية سباق الكلمات في تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة الأهلية بمدينة الدمام، رسالة ماجستير، تقنيات التعليم الالكتروني، جامعة الملك سعود.
- [26] برهم، أريج، (د.ت)، دراسة تحليلية للمحتوى الرياضي في المنهاج الوطني التفاعلي لمرحلة رياض الأطفال، كلية العلوم التربوية، الأردن.
- [27] ملكاوي، محمود زايد وأبو عليم، ابراهيم حسين، (2010)، فاعلية برنامج حاسوبي للتدريب النطقي بالطريقة اللفظية لضعاف السمع في مرحلة رياض الاطفال، بحث منشور، مجلة جامعة دمشق، مجلد 26 ، ع 3، كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية، جامعة القصيم.
- [28] جميل، ختام، (2010)، دراسة تحليلية للمنهاج الوطني التفاعلي المطور لرياض الأطفال في الأردن لتعرف درجة

Preschool Children's Literacy Development: Case Study, Clute Institute For Academic Research, Deanship of Scientific Research, King Abdul Aziz University.

- [23] Cifelli, Luann, (2011), *An Exploration Of How The Use Of Computers Affects Response Writing In Kindergarten*, A Master's Thesis Submitted to the Faculty of William Paterson University of New Jersey In Partial Fulfillment of the Requirements.
- [31] Larson, Susan,(2007), *Computer-Assisted Instruction In Literacy Skills For Kindergarten Students And Perceptions Of Administrators And Teachers*, Dissertation Prepared for the Degree of Doctor Of Education, University Of North Texas.

تمثيلية للمهارات اللغوية، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية.

[29] الدريس، مناهل، (2003)، *أثر استخدام برمجيات الوسائط المتعددة على تعلم المفاهيم الرياضية في رياض الأطفال بمدينة الرياض*، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

[30] قطب، أحلام، (2000)، *مدى فاعلية طرق استخدام بعض الوسائط التعليمية في تنمية المفاهيم اللغوية للطفل في ضوء أهداف الروضة*، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس.

ب. المراجع الاجنبية

[1] Gahwaji, Nahla (2011), *The Effects Of Using Interactive Teaching Programs On*

ANALYZE THE CONTENT OF INTERACTIVE EDUCATIONAL PROGRAMS WHICH DIRECTED TO DEVELOP THE LINGUISTIC SKILLS OF KINDERGARTEN KIDS

NORAH MOHSEN ALTURKI
Princess Nora bint Abdul Rahman University

***ABSTRACT_** The current study aimed to analyze the content of some interactive educational programs which directed to develop the linguistic skills of kindergarten kids, which based on four main skills: listening, speaking, writing and reading. The researcher followed descriptive analytical method to analyze the content of pervious list who had prepared, evaluated, confirmed it according to research regulations. The research showed some results that detail the importance of using interactive educational programs for developing the linguistics skills of kindergarten kids, and how to choose according to certain criteria. It clarifies that the general purposes didn't achieve as well as they hope, which disturbers how the level is going to up. The results showed that the program activities "study sample" included writing skills by 94%, followed by reading skills by 39%, after that listening skills by 25%, while speaking skills achieved only by 18%; the researchers had discussed the results, and submitted group of relevant recommendations and proposals.*

***KEYWORDS:** Education, Language, Child.*