

## فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

إعداد:

د/ هبه عبد المنعم محمد باشا\*

### مستخلص البحث:

يهدف البحث الحالي إلي استخدام برنامج قائم علي الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، استخدم البحث المنهج التجريبي وتكونت أدوات البحث من مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وبطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، أيضا برنامج قائم على الألعاب الرقمية، وتكونت عينة البحث من (١٠) أطفال من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بمدرسة التربية الفكرية بالسادس من أكتوبر، وتوصلت نتائج البحث إلي فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### الكلمات المفتاحية:

الألعاب الرقمية – مهارات إدارة الذات – الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

\* مدرس بقسم العلوم الأساسية ، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة القاهرة.

## **The effectiveness of a program based on digital games to develop some self-management skills for children with mild mental disabilities**

### **Abstract:**

The current research aims to use a program based on digital games to develop some self-management skills for children with mild mental disabilities. The research used the experimental approach. The research tools consisted of a measure of self-management skills for children with mild mental disabilities, and a card for observing self-management skills for children with mild mental disabilities. Also a program based on digital games, and the research sample consisted of (10) children from children with mild mental disabilities at the School of Intellectual Education on the 6th of October. The results of the research revealed the effectiveness of the program based on digital games in developing some self-management skills for children with mild mental disabilities.

### **Keywords:**

Digital games - Self-management skills - Children with mild mental disabilities

## مقدمة:

تعتبر مرحلة رياض الأطفال أهم مرحلة في تكوين شخصية الطفل، كما تتطور التحديات التي تواجهها نتيجة لطبيعة العصر الذي نعيشه فطبيعته الرقمية ساعدت علي تحكم التكنولوجيا في مختلف جوانب الحياة الاجتماعية والثقافية وغيرها وأصبح مقياس جودة التعليم اعتماده علي التكنولوجيا في طرق وأساليب التعليم.

ولقد أكد بياجيه علي أهمية اللعب في تكوين معارف وبناء شخصية الطفل والتي تظهر في تطور للنمو الاجتماعي لديه، وتعتبر الألعاب الرقمية أحد المصادر المهمة في تعليم الطفل، حيث يكتشف ويتعرف من خلالها علي الكثير من المفاهيم، كما أنها تشجع علي التفكير وتعلم الصبر وإعادة المحاولة أيضا تلزم الطفل باتباع القوانين الخاصة بها، وهذا ما يساعد الطفل علي تعلم سرعة الإدارة للوقت والتخطيط السليم للمهام المطلوب تحقيقها.

ويؤكد كلا من غادة سالم (٢٠١٣)، Georgia. K., et al. (2017)، محمد الحيلة (٢٠١٨) علي أهمية الألعاب الرقمية في تنميه العديد من المفاهيم والمهارات واعتبارها مصدرا مهما من مصادر تعليم الأطفال، كما أشارت سميرة عبده (٢٠١٤) إلي فاعلية استخدام الألعاب الرقمية مع التلاميذ المعاقين عقليا المدمجين في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لديهم، كذلك دراسة (Yong. S.T., et al. (2016)، أيضا دراسة (Aziz, A. N., et al. (2018)، ودراسة هند خميس (٢٠٢٢) التي أكدت جميعها علي فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية العديد من المفاهيم لدي الأطفال.

ولا شك أن إدارة الذات من أهم المفاهيم الحديثة التي يجب تنميتها وتطويرها لدي الطفل، حيث أنها تساعده علي التحكم بالأفعال والأفكار بشكل أفضل، فمن خلال تنمية بعض مهارات إدارة الذات يتمكن الطفل من التغلب علي التحديات التي تواجهه عن طريق الفهم والإدارة الصحيحة لذاته، ومن هنا يستطيع الطفل التعامل مع المشكلات والصعوبات بشكل مرن وتحديد الأهداف التي يجب عليه إتقانها والمثابرة حتي تتحقق كذلك تحمل مسؤولية جميع القرارات المسؤول عنها وبالتالي زيادة الثقة بالنفس.

ويؤكد كلا من Luckie. W., Smethurst. W. (2018)، Beidel. D.C. (2016) أن تمتع الأطفال بالمهارات اللازمة لإدارة ذاتهم يميزهم ببعض الخصائص عن غيرهم الأطفال مثل الشعور بالأهمية والمسئولية تجاه أنفسهم والآخرين، كما يكون لديهم إحساس قوي بالنفس ويتصرفون، ويعترفون ويقدررون قدراتهم وإمكاناتهم، ويؤمنون بأنفسهم فليهم القدرة على مواجهة التحديات، ويتمتعون بالقدرة على التحكم العاطفي في الذات، ويشعرون بالتواصل مع الآخرين ويتمتعون بمهارات جيدة في التواصل.

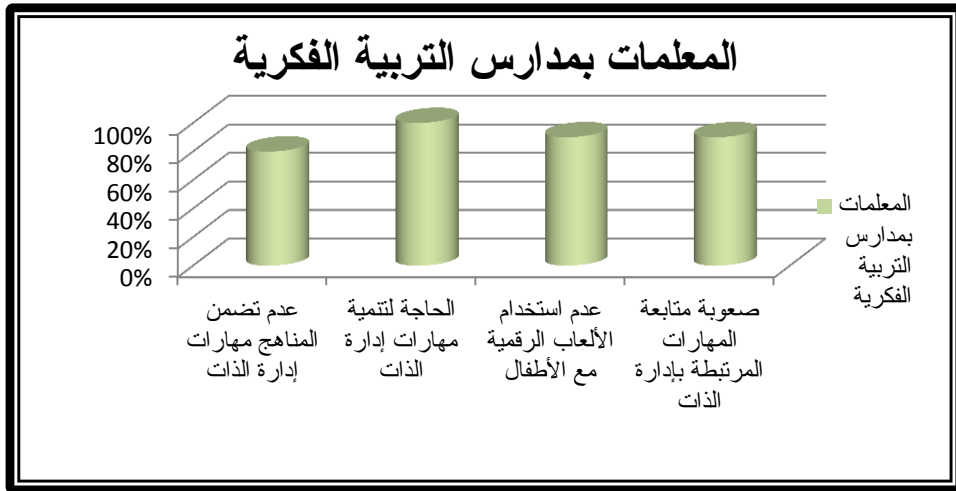
ولقد زاد اهتمام المجتمع بالأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وحقهم في التعليم واللعب مثل الأطفال العاديين من خلال توفير الأساليب والبرامج التربوية المختلفة التي تتناسب مع خصائصهم ومن أهم الأساليب التي تساعد علي جذب انتباههم هي استخدام الألعاب الرقمية في تنمية

المهارات والمفاهيم المختلفة، ومن أهم المهارات التي تساعد في النمو الاجتماعي للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة مهارات إدارة الذات، وهذا ما حاول البحث الحالي تحقيقه من خلال تنمية مهارات إدارة الذات من خلال الألعاب الرقمية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### مشكلة البحث:

بدأ الإحساس بمشكلة البحث من خلال خبرة الباحثة الميدانية في الإشراف علي طالبات التدريب الميداني، حيث لاحظت قصور في الأنشطة والألعاب المقدمة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بمدارس التربية الفكرية والتي تساعدهم علي إدراك ذواتهم والتعبير عن أنفسهم وبملاحظة الباحثة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة تبين عدم قدرتهم علي تنظيم وإدارة الأنشطة والمهام التي يقومون بها كما أنهم لا يتمكنون من حل المشكلات التي تواجههم أثناء أداء الأنشطة المختلفة، وبالتالي عدم قدرتهم علي اتخاذ القرارات الصحية وتحمل مسؤولية تلك القرارات، هذا بالإضافة إلي عدم اهتمام مدارس التربية الفكرية بتقديم الألعاب الرقمية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لعدم توافرها، وذلك لنقص الإمكانيات اللازمة لتصميم تلك الألعاب الرقمية.

ايضا لاحظت الباحثة عدم اهتمام القائمين علي تعليم الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بمدارس التربية الفكرية بتنمية مهارات إدارة الذات لديهم، والاهتمام بالمناهج التقليدية فقط دون المهارات الاجتماعية اللازمة لبناء شخصية هؤلاء الأطفال، وقد قامت الباحثة باستطلاع رأي ١٠ من معلمات الأطفال في مؤسسات التربية الفكرية حول واقع استخدام الألعاب الرقمية وتوظيفها في تنمية مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ، وكانت نتائج استطلاع الراي كما هو موضح بالشكل (١):



شكل (١): نتائج استطلاع رأي معلمات الأطفال بمدارس التربية الفكرية

حيث أكد ٨٠% منهن عدم تضمن المناهج التي تقدم للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لمهارات إدارة الذات، وأكدن جميعا على حاجة هؤلاء الأطفال لتلك المهارات لنمو شخصيتهم بطريقة سليمة، كما أكد ٩٠% من المعلمات عدم استخدام الألعاب الرقمية مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لعدم توفر الإمكانيات اللازمة لذلك، أيضا أكدن بنسبة ٩٠% علي صعوبة متابعة المهارات المرتبطة بإدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في المهام المختلفة المقدمة إليهم، كذلك ومن هنا جاءت الحاجة لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من خلال استخدام برنامج قائم علي الألعاب الرقمية.

### تساؤلات البحث:

يحاول البحث الحالي الإجابة على السؤال الرئيسي الآتي:

ما فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟  
ويتفرع منه الأسئلة التالية:

- ما مهارات إدارة الذات التي يجب تنميتها لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟
- ما مكونات البرنامج القائم على الألعاب الرقمية المناسب لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟
- ما إمكانية استمرار فاعلية البرنامج في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟

### أهداف البحث:

- تحديد مهارات إدارة الذات التي يجب يمكن تنميتها لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- تصميم برنامج قائم علي الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- التحقق من فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### أهمية البحث:

#### أولاً: الأهمية النظرية:

- نشر الوعي بأهمية استخدام الألعاب الرقمية مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- إلقاء الضوء علي بعض المهارات التي يحتاجها الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم.
- تزويد معلمات الروضة في مؤسسات التربية الفكرية بأساليب توظيف الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### ثانياً: الأهمية التطبيقية:

- تقديم برنامج ألعاب رقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- إعداد مقياس لبعض مهارات إدارة الذات المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- توجيه أنظار المهتمين والقائمين على رعاية الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بأهمية الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم.

### فروض البحث:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتبعي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

### مصطلحات البحث: (تعرفها الباحثة إجرائياً):

❖ **مهارات إدارة الذات:** "هي مجموعة المهارات التي يجب تنميتها لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، تجعلهم قادرين على تحديد أهدافهم وإدارة وقتهم بشكل مناسب لطبيعة المهام، حتى يتسنى لهم اتخاذ القرارات الصحية وتحمل مسؤولية تلك القرارات، وتتحدد مهارات إدارة الذات في البحث التالي كالاتي:

١. تحديد الأهداف: هي قدرة الطفل على تحديد المهام المطلوبة منه وتنفيذها.
٢. إدارة الوقت: هي قدرة الطفل على أداء المهمة في الوقت المناسب لها في ضوء محددات إنجازها.
٣. اتخاذ القرار: هي قدرة الطفل على تحديد الاختيار المناسب في المواقف المختلفة طبقاً للأهمية والأولويات.
٤. تحمل المسؤولية: هي قدرة الطفل على تحمل نتيجة قراراته واختياراته سواء كانت صحيحة أو خاطئة.
٥. الثقة بالنفس: هي قدرة الطفل على تقدير إمكاناته وقدراته على إنجاز الخطوات اللازمة لكل مهمة وتصحيح الخطأ والانتقال للمهمة التالية.

❖ **الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:** "هم الأطفال الذين لديهم قصور في القدرات العقلية بشكل ملحوظ، ولا تقل نسبة ذكائهم عن (٧٠) درجة طبقا لمقياس ستانفورد بينيه، وملتحقين بمدارس التربية الفكرية"

❖ **الألعاب الرقمية:** "هي تطبيقات تعتمد علي الوسائط المتعددة ومصممة باستخدام الحاسب الآلي، وتتكون من مستويات متدرجة في الصعوبة، تساعد الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة علي تنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم"

### **الإطار النظري والدراسات السابقة:**

سوف يتناول الإطار النظري ثلاث محاور كالاتي:

#### **المحور الأول: مهارات إدارة الذات:**

يعتبر مفهوم الذات من أهم ما يواجه أفعالنا في المواقف المختلفة لما له من أهمية في حياة الفرد، ومن هنا فإن إدارة الذات تساعد الطفل علي إدراكه لذاته والتي يتم تشكيلها من خلال التفاعل بينه والبيئة المحيطة به والتي من خلالها يكون الطفل لنفسه صورة عن ذاته ومدى تقبله لها، فتنمية مهارات إدارة الذات تعمل علي تحقيق الطفل للتواصل الأمثل داخل المجتمع فضلاً عن تحقيق النجاح والإنجاز واستغلال الفرد لطاقاته وإمكاناته وصولاً لمستقبل ناجح، تعرف **هبة الله عبد الفتاح (٢٠١٧)** إدارة الذات بأنها استغلال قدرات وإمكانات الطفل بالطرق والوسائل التي تساعده علي الاستفادة من إمكاناته وقدراته لإنجاز ما يطلب منه من مهام، وتعرفها **أماني عبد الكريم (٢٠١٨)** بأنها مجموعة من المهارات والقدرات التي تظهر في شكل إجراءات يمارها الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم تحقيقاً لأهداف معينة وأن هذه الإجراءات تتضمن (مراقبة الذات، تقييم الذات، تعزيز الذات) ويقاس إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطفل المعاق عقليا القابل للتعلم في المقياس المعد لهذا الغرض، كما اتفق كلا من "**كرسيينا ستوروات (٢٠١٧)**"، (**Kandal, et al. (2018)**) أن مفهوم إدارة الذات مصطلح سيكولوجي يستخدم لوصف عملية الانجاز الشخصي الذاتي، فهي الطرق والمهارات والاستراتيجيات التي يستطيع الأفراد من خلالها أن يوجهوا أنشطتهم الخاصة بفاعلية نحو إنجاز الأهداف، وتتضمن إدارة الذات إعداد هدف، والتخطيط لتحقيقه، والجدولة للمهام، ومتابعة تنفيذ المهام، وتقويم الذات، والتدخل الذاتي، وتنمية الذات بهدف الوصول إلى الشعور بالرضا النفسي في الحياة"، وتعرفها **علا حسن (٢٠١٩)** هي مجموعة المهارات التي يكتسبها الطفل فتجعله لديه القدرة على التعبير عن نفسه، وتحديد أهدافه، والتخطيط الجيد لمهامه، وتوظيف وإدارة وقته، ويكون لديه القدرة على حل المشكلات واتخاذ القرارات السليمة، وتفهم آراء ومشاعر الآخرين وتقبلها، وحددت أبعاد إدارة الذات كالاتي (تحديد الأهداف - إدارة الوقت - اتخاذ القرار - تقبل الآخر - تقبل النقد)، كما تعرفها **محمّد (٢٠١٩)** بأنها مجموعة من المهارات التي تساعد الأبناء علي إدارة أمور حياتهم بنجاح لتحقيق الأهداف المنشودة.

ويعرف **البحث الحالي** مهارات إدارة الذات إجرائياً بأنها: "مجموعة المهارات التي يجب تنميتها لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، تجعلهم قادرين علي تحديد أهدافهم وإدارة وقتهم

بشكل مناسب لطبيعة المهام، حتى يتسنى لهم اتخاذ القرارات الصحية وتحمل مسؤولية تلك القرارات، وتتحدد مهارات إدارة الذات في البحث التالي كالآتي:

- تحديد الأهداف: هي قدرة الطفل علي تحديد المهام المطلوبة منه وتنفيذها.
  - إدارة الوقت: هي قدرة الطفل علي أداء المهمة في الوقت المناسب لها في ضوء محددات انجازها.
  - اتخاذ القرار: هي قدرة الطفل على تحديد الاختيار المناسب في المواقف المختلفة طبقاً للأهمية والأولويات.
  - تحمل المسؤولية: هي قدرة الطفل علي تحمل نتيجة قراراته واختياراته سواء كانت صحيحة أو خاطئة.
  - الثقة بالنفس: هي قدرة الطفل علي تقدير إمكاناته وقدراته علي انجاز الخطوات اللازمة لكل مهمة وتصحيح الخطأ والانتقال للمهمة التالية.
- وفي ضوء ما سبق تري الباحثة أن إدارة الذات لا تعني التغيير داخل الطفل فقط، فالتغيير يحدث داخلياً وخارجياً، فالطفل عندما يستطيع أن يفهم ذاته ويتحكم فيها فيستطيع أن يفهم المجتمع الذي يعيش فيه بكل جوانبه، وينعكس هذا على علاقته بالآخرين فتصبح حياته أكثر توازناً بينه وبين الآخر.

وقد أكد على ذلك العديد من الدراسات والأبحاث حيث أكد دراسة كلا من رضا محمد، أسماء أحمد (٢٠١٨)، أماني عبد الكريم (٢٠١٨)، ليلى صبحي عنتر (٢٠١٩)، مروة السيد (٢٠١٩)، مني محمد الزناتي (٢٠١٩)، خديجة محمد (٢٠٢٠)، آلاء محمود (٢٠٢١) على أهمية إدارة الذات للأطفال لما له من أثر جيد على تحسين جودة حياة الفرد الشخصية والاجتماعية، وتجعله أكثر قدرة على التفاعل والتواصل مع الآخرين، وكذلك الالتزام بالقواعد وتنظيم الوقت وتقبل آراء الآخرين وحل المشكلات.

**مبادئ إدارة الذات:**

يوجد العديد من المبادئ التي يمكن من خلالها الوصول إلي إدارة ذات فعالة والتي ينبغي مراعاتها أثناء تنمية إدارة الذات للأطفال وتذكرها كلا من علا حسن (٢٠١٩)، فاطمة شحاته (٢٠٢٢) على النحو التالي:

- تحديد الأدوار: أي يحدد الفرد أدواره في الحياة وأدوار من حوله حتى يستثمر وقته وطاقته بشكل منظم.
- اختيار الأهداف: فتحديد الأهداف تساعد على تحقيق نتائج مهمة في حياة الفرد ويجب تجزئة الأهداف الكبرى إلى أهداف جزئية واقعية وعمل خطط لتنفيذها.
- الجدولة: ويقصد بها تنظيم جدول المهام اليومية أو الأسبوعية لمعرفة ما تم تنفيذه وما لم يتم.
- التكيف اليومي: ويقصد به وضع أولويات الأنشطة والاستجابة للأحداث والعلاقات والخبرات غير المتوقعة بطريقة مقبولة.



كما أضاف (2016) "Copelend Susan" عدد من المبادئ لإدارة الذات على النحو التالي:

- ١- التخطيط: ويشمل تحديد الأهداف وترتيب الأولويات وطريقة التخطيط لتنفيذ المهام.
- ٢- إدارة الوقت: ويقصد بها إدارة العمل بحيث يتم توزيع المهام والأعمال على الوقت الرسمي المطلوب لتنفيذ المهام فيه.
- ٣- القدرة المناسبة: أي البحث عن قدوة مناسبة للاستفادة من تجاربه وخبراته.
- ٤- الثقة بالنفس: ويقصد بها إيمان الطفل بما لديه من قدرات وإمكانيات تساعده في حسن إدارة الذات.
- ٥- التفكير الإبداعي: فالتفكير هنا واقعياً في حل المشكلات التي تواجه الطفل، ولكن بطريقة إبداعية مبتكرة.

- ٦- الاتصال: أي القدرة على التعامل والتفاعل مع المحيطين وتقبل الرأي والرأي الآخر.
  - ٧- التعليم الذاتي: العمل على تطوير الذات وتنميتها بزيادة المعارف والمعلومات وذلك بمتابعة الجديد في مختلف العلوم، والعمل على اكتساب المهارات والتدريب عليها.
  - ٨- القيم الشخصية والتنظيمية: إيجاد نظام قيمى صحيح مستمد من إيمان الطفل بتقبل النقد والتوجيه.
- وفي ضوء ما سبق ترى الباحثة أن تنمية مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من الحاجات الملحة في الوقت الحالي حيث أنها تنمي مهارات التواصل الاجتماعي مع الآخرين وتمدهم بالأسلوب الأمثل للتعامل معهم وكيفية التحكم في مشاعره وانفعالاته وتوظيف قدراته لتحقيق أهدافه، بالإضافة إلى تدريب الطفل على تحمل المسؤولية و اتخاذ القرارات السليمة وإدارة وقته بشكل أكثر فعالية مما يزيد ثقته بنفسه.**

ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه العديد من الدراسات حول أهمية تنمية مهارات إدارة الذات للأطفال، حيث توصلت بعض الدراسات على أهمية تحديد الأهداف كأحد أبعاد إدارة الذات حيث أكد دراسة كلا من: (2014) "Abe lyabo"، ودراسة (2015) "Aminu Kazeem"، ودراسة (2017) "Dawn"، على أهمية تحديد الأهداف في زيادة قدرة الطفل على الانتباه وأداء المهام المطلوبة منه بشكل أفضل.

كما تناولت دراسة العربي محمد (٢٠١٥) ودراسة هناء ممدوح (٢٠١٧) ودراسة آلاء محمود (٢٠٢١) أهمية تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة وذلك لزيادة فرص التفاعل الاجتماعي والانجاز الأكاديمي لدي الأطفال.

كما أتفق كلا من (2015) "Indrecia"، (2016) "Zachary, et al." على أهمية ترتيب الطفل لأولوياته والبدء بالأنشطة والمهام الأكثر أهمية بالنسبة له لتحقيق الإنجاز والتميز، ودراسة ليلى صبحي عنتر (٢٠١٩) التي أكدت على أهمية مهارات الذات في الحد من السلوك العدواني لدي الأطفال.

## أهمية تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:

تعتبر مهارات إدارة الذات من الأمور الهامة التي تمكن الطفل من النجاح في حياته الاجتماعية، كما أنها تجعل الطفل على وعي بأهمية تنظيم الوقت وإدارته بشكل أفضل وتمكنه من اتخاذ القرارات بطريقة سليمة وأن يتحمل المسؤولية.

كما يري أسامة حمدان (٢٠١٨) إن الأشخاص ذوي الإعاقة يتأثرون بالعديد من العوامل التي تؤثر على مفهوم الذات لديهم، فيتأثروا بالنظرة السلبية من المجتمع لهم، والتي بدورها تؤدي إلى إهمال قدراتهم وإقصائهم من المشاركة بالأنشطة التي تلبى احتياجاتهم.

ويتفق مع ذلك كلا من دراسة كلا من أسماء أحمد (٢٠١٨)، أماني عبد الكريم (٢٠١٨)، واللاتي أكدوا على أهمية تنمية مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية، حيث يمكنه ذلك من الوعي الكامل بإمكانياته وقدراته ويجعله قادر علي تحديد أهدافه وتقبل النقد ومعرفة أخطائه والالتزام بما يقوم به.

كما أكدت هويدة حنفي (٢٠١٣)، ودراسة هبه الله عبد الفتاح (٢٠١٧)، ودراسة Drorer & Mahoney" (2018) علي أهمية تنمية المهارات المختلفة لإدارة الذات لدي الأطفال ليساعدهم علي تنمية أنفسهم في جوانب الحياة المختلفة.

### بعض النظريات المفسرة لإدارة الذات:

تعددت النظريات والمداخل النفسية والتربوية المرتبطة بإدارة الذات، وتبني البحث النظرية الواقعية ونظرية التعلم الاجتماعي ويمكن عرضها على النحو التالي:  
إدارة الذات في ضوء النظرية الواقعية:

صاحب هذه النظرية (كارل روجرز Carl Rogers) عالم النفس الأمريكي وتسمى بالعلاج المتمركز حول الشخصية، وتؤكد على دراسة الشخصية في جملتها وكتليتها، إن الأساس الذي تتكون عليه الشخصية هو الخبرة هي كل ما يصل إلى شعور الفرد، ومن مجموعة خبرات الفرد وإدراكاته لنفسه وتقييمه لها يتكون مفهوم الذات، كما تستند على مُسَلِّمة أن الإنسان كائن ينزع إلى التطور نحو الأفضل لتحقيق ذاته، حيث يُولد بدافع فطري للنمو، يندفع من خلال قوة إيجابية هي الميل الطبيعي لتنمية قدراته ومهاراته والنمو بطرق تحافظ على النظام الكلي، ويسعى دائماً ليكون أكثر فعالية.

### إدارة الذات في ضوء نظرية التعلم الاجتماعي:

ويرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي أن مفهوم فعالية الذات يلعب دوراً مهماً في تغيير سلوك الأفراد، حيث يرى باندورا أن فعالية الذات تشير إلى توقع الفرد بأنه قادر على أداء السلوك الذي يحقق نتائج مرغوبة في موقف معين، فالذين يتمتعون بفعالية ذاتٍ عالية يعتقدون أنهم يقدرّون على القيام بعمل شيء لتغيير وقائع البيئة، أما الذين يتصفون بفعالية ذاتية منخفضة فإنهم يرون أنفسهم عاجزين عن إحداث سلوك مؤثر وله نتائج.

**وتستخلص الباحثة مما سبق أن:** تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة يساعد على نمو شخصية الطفل بشكل سوي، ويساعد الطفل على الاعتماد على ذاته والاستقلال والافتتاع بأراء الآخرين، والتدريب الجيد على إدارة الذات يخلق من الطفل فرداً واعياً لديه القدرة على مواجهة وحل المشكلات واستغلال الوقت ومواجهة الصعاب وتحمل النتائج ويزيد من واقعيته للعمل والإنجاز وقد تحددت مهارات إدارة الذات للبحث الحالي في ضوء ما سبق في (تحديد الأهداف- إدارة الوقت- اتخاذ القرار - تحمل المسؤولية - الثقة بالنفس).

**المحور الثاني: الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:**

تعتبر الإعاقة العقلية إحدى التحديات التي تواجه المتخصصين في مجال التربية الخاصة، ولقد مر تعريف الإعاقة العقلية بتطورات كثيرة في أربعينيات وخمسينيات القرن العشرين السابق حيث كان ينظر إليها على أنها مشكلة طبية بالدرجة الأولى، ثم بدأ الاهتمام بها على أنها مشكلة اجتماعية، وتطور الاهتمام بها على أنها مشكلة تربوية وتعتبر الإعاقة العقلية مشكلة متعددة الأبعاد، وذلك لأنها تشكل مشكلة مختلفة الأبعاد من النواحي النفسية والتعليمية والطبية والاجتماعية، حيث إن الإعاقة العقلية تؤثر في مجالات النمو العقلي والجسمي، واللغوي والاجتماعي، ويظهر هذا شكل سلبي على الجانب العقلي في كل من ضعف الانتباه، وضعف الذاكرة، وضعف القدرة على التعلم. وأما على الجانب الجسمي فإن أصحاب هذه الإعاقة يظهرون ضعفا واضحا وتأخرا في سرعة النمو ومعدله بالإضافة إلى تشوهات مختلفة في الرأس والوجه والأطراف، وكذلك يكونون عرضة للأمراض المختلفة، أما بالنسبة للجانب اللغوي فإنه تظهر عليهم بوادر التأخر اللغوي من خلال اضطرابات النطق وخاصة للذين يعانون من تخلف عقلي شديد، حيث يعانون من فشل في التواصل الاجتماعي وانسحابا اجتماعيا بالإضافة إلى العديد من الاستجابات الانفعالية الاجتماعية غير التكيفية.

ويذكر **حسن سعد (٢٠١٤)** أن التعريف الطبي يتناول حدوث الإعاقة العقلية بسبب عدم اكتمال عمر الدماغ عند الفرد وذلك لإصابة المراكز العصبية قبل أو بعد الولادة، أما التعريف الاجتماعي فركز على مدى نجاح أو فشل الفرد في الاستجابة للمتطلبات الاجتماعية المتوقعة منه مقارنة مع نظرائه من المجموعة العمرية نفسها، وعلى ذلك يعتبر الفرد معاقا عقليا إذا فشل في القيام بالمتطلبات الاجتماعية المتوقعة منه.

ويذكر **أحمد وادي (٢٠٠٩)** تعريف الجمعية الأمريكية (AAMR) للإعاقة العقلية بأنها: عدداً من جوانب القصور في أداء الفرد والتي تظهر دون سن (18 سنة) وتتمثل في التذني الواضح في القدرة العقلية عن متوسط الذكاء (75 + أو - 5) يصاحبها قصور واضح في اثنين أو أكثر من مظاهر السلوك التكيفي مثل: (مهارات الحياة اليومية - المهارات الاجتماعية- المهارات اللغوية- المهارات الأكاديمية الأساسية- مهارات التعامل بالنقود- مهارات السلامة).

ويعرفها **عبد المطلب القريطي (٢٠١١)** الإعاقة العقلية بأنها" دلالة على انخفاض الأداء الوظيفي العقلي بكافة درجاته، وإن كان التراث النفسي قد تضمن العديد من المصطلحات التي

استخدمت سواء للظاهرة ككل مثل الضعف العقلي والإعاقة العقلية أو المستوى دون العادي أو قصور في النمو".

**ويعرف البحث الحالي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة إجرائياً بأنهم "الأطفال الذين لديهم قصور في القدرات العقلية بشكل ملحوظ، ولا تقل نسبة ذكائهم عن (٧٠) درجة طبقاً لمقياس ستانفورد بينيه، وملتحقين بمدارس التربية الفكرية"**  
**تصنيف الإعاقة العقلية:**

تأتي أهمية تصنيف فئات الإعاقة العقلية للاستفادة منها في الجانب العملي والمهني بين الباحثين والقائمين علي رعاية المعاقين عقلياً، فضلاً أهمية التصنيف في تحديد البرامج التربوية والخدمية اللازمة لمختلف فئات الإعاقة العقلية، حيث إن الخصائص العامة المميزة لكل فئة تتطلب برنامجاً تربوياً وتأهيلاً يختلف عن الفئات الأخرى، وهناك العديد من التصنيفات تناولتها كلا من **ماجدة السيد (2013) (2015) Stephen. et al (2015)**، **سميحة دليل (2017)**، وتشير الباحثة إلي تصنيف الجمعية الأمريكية للتخلف العقلي الذي يقسمهم أربع فئات:

**التخلف العقلي البسيط:** وتعتبر معظم حالات التخلف العقلي البسيط تستطيع تحمل مسؤولياتها تجاه نفسها وتجاه أسرها، إذا وجدت الرعاية المناسبة في سن مبكرة، لكنها تظل في حاجة إلى إرشاد وتوجيه الآخرين مدى الحياة، لأن نضوجها الاجتماعي لا يصل إلى مستوى الرشد التام، ويرتبط القصور في السلوك التكيفي داخل هذه الفئة بما يلقاه الطفل من معاملة أسرية ومدرسية، والتوقعات السلبية المسبقة عن استعداداته وسلوكه، ومدى تعريضه لخبرات ومواقف لا تتناسب واستعداداته مما يعرضه لمشاعر الفشل المتكرر والإحباط، ومن ثم تكون الحاجة ماسة إلى ضرورة تقادي هذه المواقف.

**التخلف العقلي المتوسط:** أفراد تلك الفئة معظمهم من القابلين للتدريب إذ يمكن تدريبهم على العناية بأنفسهم، إلا أنهم مع ذلك يبقون بحاجة إلى الإشراف الذي يمكن أن يستفيدوا منه في تعلم بعض المهارات الحياتية العامة كالأعمال المنزلية، ويمكن إعداد بعضهم للقيام ببعض الأعمال البسيط

**التخلف العقلي الحاد:** تتسم هذه الفئة بمحدودية النمو اللغوي والمهارات الحركية، إلى جانب أن هذا المستوى من التخلف العقلي يرتبط في معظم الأحيان ببعض الإعاقات البدنية الأخرى، ويعاني هؤلاء الأطفال عادة من القصور في القدرة على إصدار الأحكام الصحيحة على الأشياء ولا يستطيعون اتخاذ القرارات المهمة المتعلقة بحياتهم من تلقاء أنفسهم وبالرغم من ذلك فإنهم يستطيعون تعلم بعض مهارات العناية بالذات

**التخلف العقلي التام:** في هذه الفئة يكاد يكون التخلف العقلي تاماً، ويصاحبه تدهور في الحالة الصحية والتأزر الحركي، والنمو الجسمي وقصور شديد في الاستعدادات اللازمة لنمو اللغة والكلام، ومن أساليب التواصل وما يترتب على ذلك كله من عجز ونقص واضح في الكفاءة الشخصية والاجتماعية لذا يظل المتخلفون عقلياً من هذه الفئة في حاجة إلى الاعتماد المستمر على غيرهم طوال حياتهم.

## أسباب الإعاقة العقلية:

يقسم فكري لطيف (٢٠١٥) الأسباب المسببة للإعاقة العقلية كالآتي:

- أسباب ما قبل الولادة: وتتحصر في العوامل الجينية والأمراض التي تصيب الأم الحامل وكبر حجم الجمجمة أو صغرها والتعرض للإشعاعات والعقاقير والأدوية وحالات تسمم البلازما واضطرابات الأيض والتغذية وتلوث الهواء والماء بالإضافة إلى الإصابات والأورام الخبيثة
- أسباب أثناء الولادة: وتتضمن الولادة العسرة والتهاب السحايا والصدمات الجسدية والولادة غير الطبيعية.
- أسباب ما بعد الولادة: وتتضمن سوء التغذية والالتهابات والأمراض ونقص اليود ونقص الأكسجين بعد الولادة والتسمم بالملوثات بالإضافة إلى أمراض المخ الشديدة.

## خصائص الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:

يتناول كلا من ماجدة السيد (٢٠١٣)، فكري لطيف (٢٠١٥)، محمود الشرقاوي (2016)، صفاء مرسى (٢٠٢٠) الخصائص النمائية للأطفال المعاقين عقليا ولخصتها الباحثة في الآتي:

### الخصائص الجسمية والحركية:

يتميز الأطفال المعاقين عقليا بانخفاض في معدل النمو الجسدي والحركي بشكل عام، ففي النمو الجسدي قد تظهر أحيانا تشوهات في شكل الجمجمة والعين والفم والأطراف والأصابع، أما في النمو الحركي فإن هؤلاء الأطفال يعانون من بطء في النمو تبعاً لدرجة الإعاقة، فهم متأخرون في الجلوس والحبو والوقوف والمشي والكلام، كما يحتاجون إلى تدريبات على التوازن الحركي والقدرات الحركية بصفة عامة.

### الخصائص المعرفية والعقلية:

يعاني الأطفال المعاقين عقليا من قصور في الوظائف والعمليات العقلية العليا كالانتباه، والتفكير والإدراك، تمييز الألوان، وضعف القدرة على التذكر، عدم القدرة على الاستجابة السريعة، كما يعانون من تأخر في نمو اللغة والكلام، كما يستخدمون مفردات بسيطة لا تتناسب مع من في نفس عمره، يعانون من ضعف في الذاكرة تؤثر على التعليم بشكل كبير حيث أنهم أقل من المتوسط بالمقارنة بأقرانهم العاديين.

### الخصائص الانفعالية والاجتماعية:

المعاقين عقليا يعانون من اضطراب مفهوم الذات لديهم إضافة إلى عدم القدرة على تنظيم الذات وعدم القدرة على التوافق الاجتماعي وكذلك ضعف في الدافعية والإنجاز الأكاديمي ولا يهتم بتكوين علاقات اجتماعية، كما يعاني المعاقين عقليا من قصور في المهارات الاجتماعية مما يجعلهم يميلون إلى الانسحاب وعدم الرغبة في مشاركة الآخرين وفيما يتعلق بالجانب الانفعالي يعاني الطفل المعاق عقليا من اللامبالاة يتميزون بنقص في الميول والاهتمامات وعدم تحمل المسؤولية، وعدم الاكتراث بما يدور حوله وفي المقابل فإن بعضهم يعاني من فرط النشاط

والاندفاعية وعدم التحكم في الانفعالات. هذا بالإضافة إلى الشعور بالدونية والإحباط وضعف الثقة بالنفس والرغبة في الانسحاب.

### اعتبارات أساسية عند تعليم المعاقين عقليا:

يذكر أحمد وادي (٢٠٠٩)، (Stephen. et al (2015) بعض الاعتبارات التي يجب مراعاتها أثناء تنظيم العملية التعليمية وتلخصها الباحثة في:

- أن يمر الطفل بخبرة النجاح من خلال تنظيم المادة التعليمية واتباع الوسائل التي تقود الطفل إلى الإجابة الصحيحة وتقديم بعض الإرشادات والتوجيهات عند الضرورة وتكرار السؤال بنفس الكلمات.

- تحديد المفهوم المقدم للطفل وتوزيع التدريب في فترات قصيرة نسبيا وذلك بعرض مادة تعليمية واحدة جديدة في فترة زمنية محددة حتى تصبح مألوفا لديه واختبارها ثم الانتقال إلى مادة جديدة.

- جذب انتباه الطفل من خلال تنظيم مثيرات المادة التعليمية وتعزيز الطفل عند الانتباه ليساعده على الانتباه للتعليمات في المواقف التعليمية.

- الانتقال من خطوة إلى أخرى بطريقة منظمة تسير من السهل للصعب وفي المهارات التدرج من المهارات البسيطة إلى استخدام المهارات المعقدة.

- التكرار بشكل كاف لضمان التعلم وربط بين المهارة المتعلمة والمواقف المختلفة وذلك لعدم نسيانها كذلك يجب تذكيره كل مرة بالمعلومات السابقة التي تعلمها والانتقال منها للجديد.

- تقديم تغذية راجعة و تعزيز الاستجابة وذلك بأن يعرف الطفل نتيجة عمله بعد أدائه مباشرة لأن التعزيز يقوى السلوك لديه.

- ربط المثير باستجابة واحدة فقط خاصة في المراحل المبكرة من التعلم.

- نقل التعلم وتعميم الخبرة وذلك عن طريق تقديم نفس المفهوم في مواقف وعلاقات متعددة مما يساعد على نقل وتعميم العناصر المهمة في الموقف الذي سبق تعلمه إلى مواقف جديدة.

**ومن هنا تري الباحثة بعد عرض الخصائص النمائية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وخاصة الخصائص المعرفية والاجتماعية والاعتبارات التي يجب مراعاتها عند تنظيم المادة التعليمية ضرورة تنمية المهارات الاجتماعية المختلفة وتنمية مهارات إدارة الذات لديهم مما يساعدهم علي والتحكم في عواطفه وانفعالاته وتوظيف إمكانياته قدراته لتحقيق أهدافه، بالإضافة إلى تدريب الطفل على اتخاذ القرارات السليمة وتحمل المسؤولية وتنظيم وقته وإدارة شئون حياته بشكل أكثر فعالية.**

### المحور الثالث: الألعاب الرقمية:

يعتبر اللعب من طبيعة الأطفال وكانت الألعاب في السابق للتسلية فقط ولكن اليوم أصبحت الألعاب بأنواعها المختلفة تلعب دورا كبيرا وفعالا في عملية التعليم، ومن هنا فإن استخدام الألعاب الرقمية في عملية التعليم له تأثير كبير علي إثارة انتباه الطفل وزيادة دافعيته، وتعرف صباح يوسف (٢٠١٥) الألعاب الرقمية بأنها: مجموعة من الأنشطة الموجهة والمنظمة إلكترونيا تنتوع في

عرض محتواها ما بين العاب قصصية، فنية، استكشافية، تفاعلية تكسب الطفل العديد من المعلومات والمفاهيم والسلوكيات وتدفعه إلى مزيد من البحث والاطلاع بطريقة ذاتية تتسم بالمتعة والتشويق، ويعرفها **تامر الملاح**، **نور الهدى فهيم (٢٠١٦)** بأنها مجموعة من الأنشطة المبرمجة التي تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من درجة عالية من التفاعلية، كما تتسم بالمتعة والتشويق وإثارة الخيال، في إطار تعليمي يهدف إلى خلق جو التحدي لفكر المتعلم، للوصول إلى الحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم، والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات، كما تعرفها **فاطمة السعدي (٢٠١٨)** بأنها برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، وتعرفها من الجانب الاجتماعي بأنها تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، أيضا تعرفها **هند خميس (٢٠٢٢)** بأنها تطبيقات تعليمية معدة باستخدام الحاسب الآلي والوسائط المتعددة صوت وصورة والحركة والنص، قائمة على دمج التعلم باللعب في نموذج تروحي وتنطبق بشكل فردي أو جماعي على مستويات متدرجة من الصعوبة ويحصل فيها الطفل على مكافآت وتعزيز لمدي تقدمه في التعلم.

**ويعرف البحث الحالي الألعاب الرقمية إجرائيا بأنها:** "هي تطبيقات تعتمد على الوسائط المتعددة ومصممة باستخدام الحاسب الآلي، وتتكون من مستويات متدرجة في الصعوبة، تساعد الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة على تنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم"  
**عناصر وأسس الألعاب الرقمية:**

هناك عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب الرقمية يذكرها كلا من **تامر الملاح**، **نور الهدى فهيم (٢٠١٦)**، **فاطمة الشهراني (٢٠١٩)** منها:

- الهدف: يجب أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد.
- القواعد: لكل لعبة قواعد معينة تحدد كيفية اللعب.
- المنافسة: تعتمد على عنصر المنافسة وقد يكون بين طفل وآخر أو بين الطفل والجهاز، أو بين الطفل ومحك أو معيار وذلك لإتقان مهارة ما أو هدف ما.
- التحدي: بحيث تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الذي يستتفر قدرات الأطفال.
- الخيال: حيث تثير اللعبة خيال الطفل مما يدفعه للتعلم.
- الترفيه: بحيث تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

**ومن هنا خلصت الباحثة** إلى مناسبة الألعاب الرقمية لتنمية مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لما لها من فاعلية في تنمية مختلف المفاهيم، كذلك هناك العديد من الاعتبارات التي يجب مراعاتها عند استخدام الألعاب الرقمية مع الأطفال وهي تحديد الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها من خلال الألعاب الرقمية، ثم تحديد المعرفة السابقة للأطفال عن موضوع التعلم، ثم اختبار برامج الحاسب الآلي المناسبة لإعداد الألعاب الرقمية وفقا لطبيعتها، أيضا

اختيار وتحضير المواد والخدمات المتنوعة المساعدة للتدريس بالحاسب، تحديد الوقت المناسب لاستخدام اللعبة، وفي النهاية تحديد أساليب ووسائل التقييم والتغذية الراجعة المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

ولقد أكدت العديد من الدراسات علي فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية العديد من المفاهيم لدي الأطفال كدراسة روضة رجائي (٢٠١٥)، ودراسة (Yong, S.T. et al (2016)، ايضا دراسة (Chen, Y.-C. (2017)، ودراسة آية ابراهيم(٢٠١٧)، كذلك دراسة (Byun, J & ,Joung, E.(2018)، ودراسة ماهيتاب الطيب(٢٠٢١)، دراسة هند خميس(٢٠٢٢).

#### مميزات الألعاب الرقمية:

تتميز الألعاب الرقمية بالعديد من المميزات ولاسيما في العملية التعليمية والتي يذكرها كلا من: حمدي محمود(٢٠١٥)، عائشة العمري (٢٠١٥) في النقاط التالية:

- تزيد من دافعية المتعلم للتعلم بما يتوافر بها من عنصر الإثارة والتحدي مما يثير دافعيته للتعلم والاستمرار في المهمات.
- مشاركة الطفل بشكل نشط وفاعل وإيجابي في عملية التعلم.
- تزود الطفل بخبرات أقرب إلى ما تكون إلى واقعه من أية وسيلة تعليمية أخرى.
- توفر للطفل مشكلات ليفكر بها حيث يواجه الطفل مواقف ومشكلات أثناء اللعب، ومن ثم يبحث عن طرق لحلها، مما يساعده على اكتساب طرقاً لحل المشكلات التي تواجهه.
- تزيد من شعور الطفل بقدرته على ضبط بيئته والسيطرة عليها.
- يسود جو من المرح والمتعة في التعلم.
- الاستفادة من التغذية الراجعة التي تقدمها اللعبة، ومن ثم تقديم التقييم النهائي للعبة الرقمية حول مدى تحقق الأهداف.
- توفر الأمن والسلامة للطفل إذ يتعامل مع مواد تعليمية آمنة لا تشكل خطورة عليه.
- وضوح ردود فعل الأطفال وانفعالاتهم تجاه اللعبة كما تتضمن التدريب والممارسة والتكرار عند الحاجة.
- التفاعل مع الرفاق والزملاء في أثناء اللعبة وتعلم التعاون والتنافس وتقبل الآخر.
- توفير الوقت والجهد في التعليم.

وفي ضوء ما سبق تري الباحثة أن الألعاب الرقمية تتمتع بمجموعة من المميزات التي تزيد من أهميتها في تعليم الطفل كالمشاركة الإيجابية الفعالة للحصول على الخبرة، والاستمتاع، الأمر الذي يساعد الطفل على تنمية مهارات إدارة الذات أثناء اللعب كالقدرة على تحديد الأهداف المطلوبة وإدارة الوقت واتخاذ القرار وتحمل المسؤولية مما يزيد من ثقته بنفسه وبقدراته.

#### أنواع الألعاب الرقمية:

تصنف فاطمة السعدي (٢٠١٨) الألعاب الرقمية من حيث الهدف منها إلي ثلاث أنواع

رئيسية:



- ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف للتسلية وشغل الفراغ وتتميز بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتابع المواقف فيها واستخدام الصور والأصوات وتبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة.
  - ألعاب الذكاء: تعتمد هذه الألعاب علي المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار وتشتق الحلول المثلي لها تبعاً لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة مثل لعبة الشطرنج.
  - الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلي التوازن بين اللعب والمتعة ونقل المعلومة للمستخدم بطريقة مسلية وصممت هذه الألعاب بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب ولكن مع تحقيق الأهداف التعليمية التي صممت اللعبة من أجلها والتمكن من قياس نتائج ذلك التعلم ويصنفها **نبيل جاد عزمي (٢٠١٤)** إلي الأنواع التالية:
  - ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال هو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذا البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.
  - ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة – التركيز): عملياً تعتبر هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوى المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.
  - الألعاب التي تعتمد استراتيجيات حربية تحتاج إلى وضع الخطط: هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعاً ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.
  - ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا ولكنه يؤدي إلى تبليد الفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات... مراكب فضائية...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.
  - وترى **الباحثة** في ضوء ما سبق أن للألعاب الرقمية دور هام في إعداد وتكوين شخصية الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لما تملكه من مؤثرات تساعد على جذب انتباه الأطفال فضلاً عن دورها في زيادة دافعية الأطفال للتعلم، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات كدراسة **أندي محمد (٢٠١٠)**، دراسة **سميرة عبده (٢٠١٤)**، ودراسة **Alanozi, T. (2017)**، ودراسة **فاطمة الشهراني (٢٠١٩)**، ودراسة **وفاء الملكي (٢٠٢١)**. حيث أكدوا علي دور الألعاب الرقمية في تحفيز الأطفال خلال عملية التعلم.
- خطوات البحث وإجراءاته:**
- أولاً: منهج البحث:**

استخدمت الباحثة في البحث الحالي المنهج التجريبي لمناسبته وطبيعة البحث وذلك باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة باستخدام القياسين القبلي والبعدي والتتبعي لمعرفة مدى

فاعلية البرنامج القائم علي الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

يتمثل مجتمع البحث الحالي في جميع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بمدارس التربية الفكرية محافظة الجيزة، وقد تم عمل حصر للمدارس بالإدارات التعليمية بمحافظة الجيزة، حيث تم اختيار مدرسة التربية الفكرية بأكتوبر التابعة لإدارة أكتوبر التعليمية بمحافظة الجيزة بالطريقة العمدية، لتعاون إدارة المدرسة وسهولة الوصول إليها وتوفر عدد كبير من عينة البحث فيها، وقد اقتضت العينة على الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وبذلك بلغ عدد أفراد المجموعة التجريبية ١٠ أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

وتم اختيار العينة وفقاً للشروط التالية:

- لا تقل نسب ذكائهم عن (٧٠) درجة طبقاً لمقياس ستانفورد بينيه.
  - العمر العقلي ٤ - ٦ سنوات
  - توافر عنصر الالتزام بالحضور.
  - توافر المكان المناسب للتطبيق، وتعاون المسؤولين الأمر الذي ساعد الباحثة علي سير إجراءات التطبيق.
  - استبعاد جميع الأطفال الذين يعانون من مشكلات صحية ومتعددي الإعاقة.
  - موافقة أولياء الأمور علي مشاركة أطفالهم في البحث.
- تجانس العينة:**

قامت الباحثة بإيجاد التجانس بين أطفال المجموعة التجريبية من حيث العمر العقلي والذكاء وأبعاد المقياس باستخدام اختبار كا<sup>2</sup> كما يتضح في جدول (١)

**جدول (١): دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال من حيث العمر العقلي والذكاء**

باستخدام اختبار كا<sup>2</sup> ن = ١٠

المتغيرات	كا <sup>2</sup>	مستوى الدلالة
العمر العقلي	1.95	غير دالة
الذكاء	1.5	غير دالة

يتضح من جدول (١) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية من حيث العمر العقلي والذكاء مما يشير الى تجانس أطفال المجموعة التجريبية.

## جدول (٢): دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال من حيث أبعاد مقياس مهارات

إدارة الذات باستخدام اختبار كا<sup>2</sup> ن = ١٠

المتغيرات	كا <sup>2</sup>	مستوى الدلالة
تحديد الأهداف	٠.٥٣	غير دالة
إدارة الوقت	١.٤	غير دالة
اتخاذ القرار	١.٢	غير دالة
تحمل المسؤولية	1.5	غير دالة
الثقة بالنفس	0.98	غير دالة

يتضح من جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية من حيث أبعاد المقياس مما يشير الى تجانس أطفال المجموعة التجريبية.

ثالثاً: أدوات البحث:

### ❖ أدوات جمع البيانات:

- اختبار ستانفورد- بينيه "الصورة الخامسة". (إعداد: جال هـ رويد، ٢٠٠٣)، (تعريب وتقنين: صفوت فرج، ٢٠١١) ملحق (١)
- استمارة استطلاع آراء معلمات مدارس التربية الفكرية حول واقع استخدام الألعاب الرقمية ودورها في تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٢)
- استمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكمين على مهارات إدارة الذات المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٣)

### ❖ أدوات القياس بالبحث:

- مقياس مهارات إدارة الذات المصور للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٤)
- بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٥)
- البرنامج القائم على الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٦)
- وفيما يلي وصف الأدوات السابقة:

١. اختبار ستانفورد- بينيه "الصورة الخامسة". (إعداد: جال هـ رويد، ٢٠٠٣)، (تعريب وتقنين: صفوت فرج، ٢٠١١) ملحق (١)
- وصف الاختبار:

أعدَّ الاختبار من قبل بينيه وسيمون Binet and Simon، عام ١٩٠٥، وظهرت الطبعة الخامسة عام ٢٠٠٣، على يد فريق عمل يقوده جال رويد Gale H. Roid، ويطبق الاختبار على الأطفال والكبار من ٢- ٨٥ سنة، بشكل فردي، ويعد من أدق اختبارات الذكاء.

وتحتوي حقيبة الاختبار على:

- استمارة التسجيل: لتسجيل إجابات المفحوص، ورصد الدرجات، وتخطيط الصفحة النفسية.
  - ثلاث كتيبات للبنود والتعليمات: الأول للاختبارات المدخلة للمجالين اللفظي وغير اللفظي. والثاني للاختبارات غير اللفظية. والثالث للاختبارات اللفظية.
  - صندوق بلاستيكي شفاف، مقسم: به مجموعة من الأدوات التي تتطلبها الاختبارات الفرعية.
  - الدليل الفني، ودليل الفاحص، وكتيب المعايير والجداول: تستخدم لاستخراج النتائج.
- ويعتمد الاختبار على خمس عوامل هي الاستدلال التحليلي، والمعلومات، والاستدلال الكمي، والمعالجة البصرية- المكانية، والذاكرة العاملة، وكل منهم له فئات اختبارية مستقلة لفظية وغير لفظية.

### حساب درجة الذكاء:

بعد انتهاء تطبيق الاختبارات الفرعية غير اللفظية، واللفظية يتم تحويل الدرجات الخام لدرجات موزونة، في ضوء الفئة العمرية للمفحوص. وتجمع الدرجات الموزونة، وتحول لدرجة معيارية (نسبة الذكاء)، ويتراوح مستوى الذكاء المتوسط على الاختبار ما بين ٩٠ - ١٠٩ درجة.

### الخصائص السيكومترية للاختبار:

استخدم (صفوت فرج، ٢٠١١) خمس طرق لحساب صدق الاختبار، وقد وصل أدنى تتبع طبقاً للصدق العملي إلى ٠.٨٢١١، وأعلى تشبع ٠.٩٣٥٠، وهو يعد مؤشراً قوياً على صدق الاختبار.

كما استخدم أربع طرق لحساب ثبات الاختبار، منها ثبات الاتساق الداخلي حيث بلغ ثبات أعلى العوامل وهو عامل الاستدلال التحليلي اللفظي ٠.٩٠٨، وبلغ ثبات أدناها وهو عامل المعلومات غير اللفظي ٠.٧٧٧.

• تم الاستعانة بأحد الزميلات بقسم علم النفس لقياس ذكاء الأطفال بمعاونة الباحثة.

٢. استمارة استطلاع آراء معلمات مدارس التربية الفكرية حول واقع استخدام الألعاب الرقمية ودورها في تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٢)

قامت الباحثة بإعداد استمارة استطلاع آراء معلمات مدارس التربية الفكرية حول واقع استخدام الألعاب الرقمية ودورها في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وقد بلغ عددهن (٢٠) معلمة، واستهدفت هذه الاستمارة التعرف على الواقع الفعلي لاستخدام الألعاب الرقمية ودورها في تنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، واشتملت الاستمارة على (١٠) مفردات تتناول هذه المفردات واقع استخدام الألعاب الرقمية مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وكذلك واقع تدريب الطفل على مهارات إدارة الذات.

### ٣. استمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكمين على مهارات إدارة الذات المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٣)

قامت الباحثة بإعداد قائمة بمهارات إدارة الذات بعد الاضطلاع على العديد من الدراسات السابقة بإدارة الذات كدراسة هويده حنفي (٢٠١٣)، ودراسة (Peter, G. Mezo (2015) ، ودراسة نورهان بهجت (٢٠١٨)، ودراسة علا حسن (٢٠١٩) وقد بلغ عدد مهارات إدارة الذات في الاستمارة (٢٠) مهارة، وتم عرضها على السادة خبراء التربية والتربية الخاصة، لاختيار مهارات إدارة الذات المناسبة لتتميتها لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وهي التي حصلت على (80%) فأكثر من الآراء واتفق السادة الخبراء على مهارات إدارة الذات المتمثلة في (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).

وبهذا تم الإجابة علي السؤال الفرعي التالي: ما مهارات إدارة الذات التي يجب تنميتها لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟

### ٤. مقياس مهارات إدارة الذات المصور للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٤)

الهدف من المقياس:

يهدف المقياس إلى قياس بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة والتي حددتها الباحثة في خمس مهارات هي (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).

وتم إعداد المقياس بشكل مصور وتكون المقياس من (٢٥) موقف يعرض كل موقف مصاحب بثلاث اختيارات مصورة، ويتم تطبيق المقياس بشكل فردي وحساب الدرجات عند الانتهاء من جميع المفردات.

### خطوات تصميم المقياس:

١- الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث للاستفادة منها في إعداد المقياس الحالي.

٢- تم وضع التعريف الإجرائي لإدارة الذات وتحديد بعض مهاراتها وكيفية قياسها إجرائياً.

٣- قامت الباحثة بالاطلاع على عدد من المقاييس التي ساهمت بدورها في إعداد مقياس مهارات إدارة الذات المصور للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة على النحو التالي:

مقياس إدارة الذات إعداد/ هويده حنفي (٢٠١٣)، استبيان إدارة الذات للمرحلة الابتدائية إعداد/ Copeland susana (2016)، مقياس مفهوم الذات الأكاديمية ومستوى الطموح للتلاميذ إعداد / حنان سيد (٢٠١٧)، و مقياس إدارة الذات للأطفال إعداد/ نورهان بهجت (٢٠١٨)، مقياس إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية إعداد/ أسماء أحمد (٢٠١٦)، مقياس إدارة الذات لدي الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم إعداد/ أماني عبد الكريم (٢٠١٨)، مقياس إدارة الذات لأطفال الروضة إعداد/ علا حسن (٢٠١٩).

٤- وقد استفادت الباحثة من هذه المقاييس عند إعداد مقياس البحث الحالي في التعرف على مهارات إدارة الذات المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة التي يسعى البحث الحالي لتنميتها لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وكذلك استفادت الباحثة من هذه المقاييس في تحديد المواقف والعبارات المصاغة بما يتناسب مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة و خاصة ان معظمها غير مصور ومن هنا جاءت أهمية إعداد المقياس مصور ليتناسب مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

٥- راعت الباحثة في تصميم المقياس أن تكون بنوده مرتبطة بيئة الطفل وأن تتناول المجالات الثلاث (المعرفية، المهارية، الوجدانية)، وأن تتناسب مع خصائص الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. ٤- تم إعداد المقياس في صورته الأولية وتم عرضها على مجموعة من الأساتذة والخبراء والمحكمين حتى وصل إلى صورته النهائية.

٥- تم تعديل بعض مواقف المقياس من قبل الخبراء والمحكمين على النحو التالي:

### جدول (٣): تعديل المحكمين على عبارات المقياس

الموقف قبل التعديل	الموقف بعد التعديل
لو ماما طلبت منك ترتيب غرفتك هتعمل ايه؟	لو ماما طلبت منك ترتيب سريرك هتعمل ايه؟
لما تصحي من النوم ايه أول حاجة هتعملها؟	أول ما تصحي من النوم بتعمل ايه؟

وبذلك احتوت الصورة النهائية للمقياس بعد تعديله على (٢٥) موقف مقسمة على الأبعاد التالية بالتساوي (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).

### تعليمات المقياس:

تعرض الباحثة البطاقات المصورة المكونة للمقياس على الطفل بشكل فردي مع توجيه السؤال والاختيارات الخاصة به بصوت واضح، ثم تطلب من الطفل اختيار الإجابة إما بالذكر أو بالإشارة على الصورة المعبرة عن إجابته.

### زمن تطبيق المقياس:

قامت الباحثة بتحديد (٢٥ دقيقة) لكل طفل، وذلك كمتوسط للزمن الذي استغرقه الأطفال في التجربة الاستطلاعية وفقا للمعادلة التالية:

$$\frac{\text{زمن أسرع طفل} + \text{زمن أبطئ طفل}}{2}$$

### تصحيح المقياس:

- في حالة اختيار البديل المصور الخطأ ← يأخذ درجة واحدة.
  - في حالة التردد في الإجابة ← يأخذ درجتين.
  - في حالة اختيار البديل المصور الصحيح ← يأخذ ثلاث درجات.
- وتندرج الدرجة الكلية للمقياس كحد أدنى (٢٥) درجة و كحد أعلى (٧٥) درجة.

## الخصائص السيكومترية لمقياس إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:

أولاً: معاملات الصدق:

صدق المحكمين:

قامت الباحثة بعرض الاستمارة على مجموعة مكونة من ١٠ من الخبراء المتخصصين في التربية والتربية الخاصة و قد اتفق الخبراء على صلاحية العبارات و بدائل الإجابة للغرض المطلوب و تراوحت معاملات الصدق للمحكمين بين ٠.٨٠ إلى ١.٠٠ و ذلك باستخدام معادلة "لوش" Lawshe مما يشير الى صدق العبارات وصلاحية المقياس للتطبيق علي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الصدق العاملي:

لإيجاد صدق أبعاد المقياس قامت الباحثة بإجراء التحليل العاملي للمقياس بتحليل المكونات الأساسية بطريقة هوتلنج على عينة قوامها ١٠٠ طفلاً ، و أسفرت نتائج التحليل العاملي عن وجود خمس عوامل الجذر الكامن لهما أكبر من الواحد الصحيح على محك كايزر فهي دالة إحصائياً ثم قامت الباحثة بتدوير المحاور بطريقة فاريمكس Varimax وأسفرت نتائج التحليل العاملي بعد التدوير عن التشعبات الخاصة بكل عامل والتي تكون ذو دلالة إحصائية إذا كانت قيمة كل منها ٠.٣٠ فأكثر على محك جليفورد، وذلك كما يتضح في جدول (٤)

**جدول (٤):** يوضح نتائج التحليل العاملي بعد تدوير المحاور للأبعاد

تحديد الأهداف		إدارة الوقت		اتخاذ القرار		تحمل المسؤولية		الثقة بالنفس	
رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات
١	٠.٦٣	٦	٠.٦١	١١	٠.٧٠	١٦	٠.٦٣	٢١	٠.٥٧
٢	٠.٥٣	٧	٠.٥٣	١٢	٠.٥٢	١٧	٠.٤٥	٢٢	٠.٥١
٣	٠.٤٢	٨	٠.٤٠	١٣	٠.٤٥	١٨	٠.٣٨	٢٣	٠.٤١
٤	٠.٣١	٩	٠.٣٦	١٤	٠.٣٤	١٩	٠.٣٦	٢٤	٠.٣٨
٥	٠.٣١	١٠	٠.٣٢	١٥	٠.٣٣	٢٠	٠.٣٣	٢٥	٠.٣٢
الجزر الكامن	١.٨٠	الجزر الكامن	١.٢٢	الجزر الكامن	2.11	الجزر الكامن	1.9	الجزر الكامن	٢.٤٥

يتضح من جدول (٤) أن التشعبات الخاصة بكل بعد دالة إحصائياً حيث قيمة كل منها أكبر من (٠.٣٠) على محك جليفورد.

ثانياً: ثبات المقياس:

معامل الثبات بطريقة ( الفا ) كرونباخ:

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقة الفا كرونباخ وذلك على عينة قوامها (١٠٠) أطفال من مجتمع البحث الأصلي ودون عينة البحث الأساسية كما يتضح في جداول (٥)

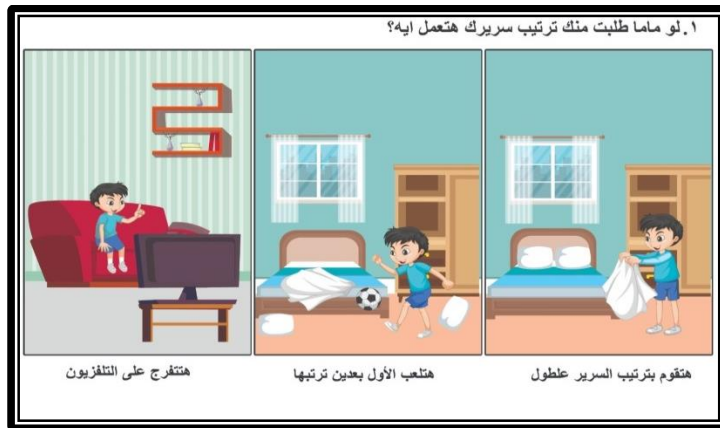
## جدول (٥): يوضح معامل الثبات لمقياس إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

باستخدام معادلة ألفا - كرونباخ

معامل الثبات (ألفا)	الأبعاد
٠.٩١	تحديد الأهداف
٠.٨٦	إدارة الوقت
٠.٨٨	اتخاذ القرار
٠.٩٢	تحمل المسؤولية
٠.٨٩	الثقة بالنفس
٠.٨٩	الدرجة الكلية

يتضح من جدول (٥) ارتفاع قيمة معامل الثبات حيث تراوحت ما بين (٠.٨٦ - 0.92) مما يدل على ثبات المقياس

وفيما يلي عرض لإحدى مواقف المقياس:



٥. بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة)

### ملحق (٥)

قامت الباحثة بتصميم بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وهدفت إلى قياس وملاحظة مستوى الأداء السلوكي للأطفال عينة البحث على مهارات إدارة الذات وقد تكونت بطاقة الملاحظة من (٢٠ مفردة) مقسمة على خمس أبعاد بالتساوي (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).

- وقد راعت الباحثة وضوح العبارات ودقتها في وصف السلوك المراد ملاحظته.

- وتم تحديد مستويات التقدير للأداء السلوكي تبعاً للتدرج الثلاثي: (دائماً = ٣ درجات، أحياناً = ٢ درجات، نادراً = درجة واحدة)، حيث يتم تقدير سلوك الطفل كحد أدنى ٢٠ درجة، وكحد أقصى (٦٠) درجة.



- ويتم القياس من قبل الباحثة بالتعاون مع ٢ من زملائها وحساب متوسط درجة الثلاثة لوضع درجة الطفل على عبارات بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

**الخصائص السيكومترية لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة:**  
**أولاً: معاملات الصدق:**  
**صدق المحكمين:**

قامت الباحثة بعرض بطاقة الملاحظة على مجموعة مكونة من ١٠ من الخبراء المتخصصين في التربية والتربية الخاصة وقد اتفق الخبراء على صلاحية العبارات للغرض من البطاقة وتراوحت معاملات الصدق للمحكمين بين (٠.٨٠ إلي ١.٠٠) وذلك باستخدام معادلة "لوش Lawshe" مما يشير الى صدق العبارات وصلاحية بطاقة الملاحظة لتطبيقها علي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وبهذا أصبحت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية مكونة من ٢٠ مفردة.

**الصدق العاملي:**

قامت الباحثة بإجراء التحليل العاملي للمقياس بتحليل المكونات الأساسية بطريقة هوتنلج على عينة قوامها ١٠٠ طفلاً، وأسفرت نتائج التحليل العاملي عن وجود خمس عوامل الجذر الكامن لهما أكبر من الواحد الصحيح على محك كايزر فهي دالة إحصائياً ثم قامت الباحثة بتدوير المحاور بطريقة فاريمكس Varimax وأسفرت نتائج التحليل العاملي بعد التدوير عن التشبعات الخاصة بكل عامل والتي تكون ذو دلالة إحصائية إذا كانت قيمة كل منها ٠.٣٠ فأكثر على محك جليفورد، وذلك كما يتضح في جدول (٦)

**جدول (٦): يوضح نتائج التحليل العاملي بعد تدوير المحاور للأبعاد**

تحديد الأهداف		إدارة الوقت		اتخاذ القرار		تحمل المسؤولية		الثقة بالنفس	
رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات	رقم العبارة	التشعبات
١	٠.٧١	٥	٠.٦٣	٩	٠.٧٠	١٣	٠.٦٣	١٧	٠.٥١
٢	٠.٧٠	٦	٠.٦١	١٠	٠.٦٤	١٤	٠.٥٩	١٨	٠.٤١
٣	٠.٤٢	٧	٠.٥٣	١١	٠.٣٢	١٥	٠.٥٧	١٩	٠.٣٨
٤	٠.٣٢	٨	٠.٣٦	١٢	0.31	١٦	٠.٤٥	٢٠	٠.٣٦
الجزر الكامن	1.8	الجزر الكامن	٢.٣٦	الجزر الكامن	٢.٩٨	الجزر الكامن	1.70	الجزر الكامن	١.٩٥

يتضح من جدول (٦) أن التشبعات الخاصة بكل بعد دالة إحصائياً حيث قيمة كل منها أكبر من (٠.٣٠) على محك جليفورد.

## ثانياً: ثبات بطاقة الملاحظة:

### معامل الثبات بطريقة (الفا) كرونباخ:

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات باستخدام معادلة ألفا - كرونباخ، وذلك على عينة قوامها (١٠٠) أطفال من مجتمع البحث الأصلي ودون عينة البحث الأساسية كما يتضح في جداول (٧)

**جدول (٧):** يوضح معامل الثبات لبطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات باستخدام معادلة ألفا -

#### كرونباخ

الأبعاد	معامل الثبات (ألفا)
تحديد الأهداف	٠.٨٨
إدارة الوقت	٠.٧٩
اتخاذ القرار	٠.٨٨
تحمل المسؤولية	٠.٨٢
الثقة بالنفس	٠.٩١
الدرجة الكلية	٠.٨٥

يتضح من جدول (٧) ارتفاع قيمة معامل الثبات حيث تراوحت ما بين (٠.٧٩ - 0.91) مما

يدل على ثبات المقياس

٦. البرنامج القائم على الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. (إعداد الباحثة) ملحق (٦)

هو عبارة عن مجموعة من الألعاب الرقمية التي تتناسب مع خصائص وقدرات الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، بهدف تنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم.

#### الهدف العام للبرنامج:

استخدام الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

#### أسس بناء البرنامج:

عند تصميم البرنامج قامت الباحثة بوضع مجموعة من الأسس وهي:

- أن يكون محتوى الألعاب مرتبط بالهدف الذي وضع من أجله البرنامج.
- أن يحقق برنامج الألعاب الرقمية الهدف منه (تربويًا، تعليميًا، تثقيفيًا، ترفيهيًا).
- أن يتنوع محتوى الألعاب الرقمية مما يثير متعة الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وتزيد من مشاركته.
- أن يتناسب محتوى برنامج الألعاب الرقمية مع خصائص نمو الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وميولهم وقدراتهم.
- التدرج في محتوى البرنامج من السهل للصعب ومن البسيط للمركب.
- أن يحتوي البرنامج على الألعاب الرقمية التي توفر فرص نمو مهارات إدارة الذات.
- استخدام مبدأ التعزيز لتشجيع الأطفال علي التقدم في الألعاب الرقمية.

- أن يتم تصميم الألعاب الرقمية في ضوء المهارات التي حددها البحث الحالي (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).

### الفلسفة العامة للبرنامج:

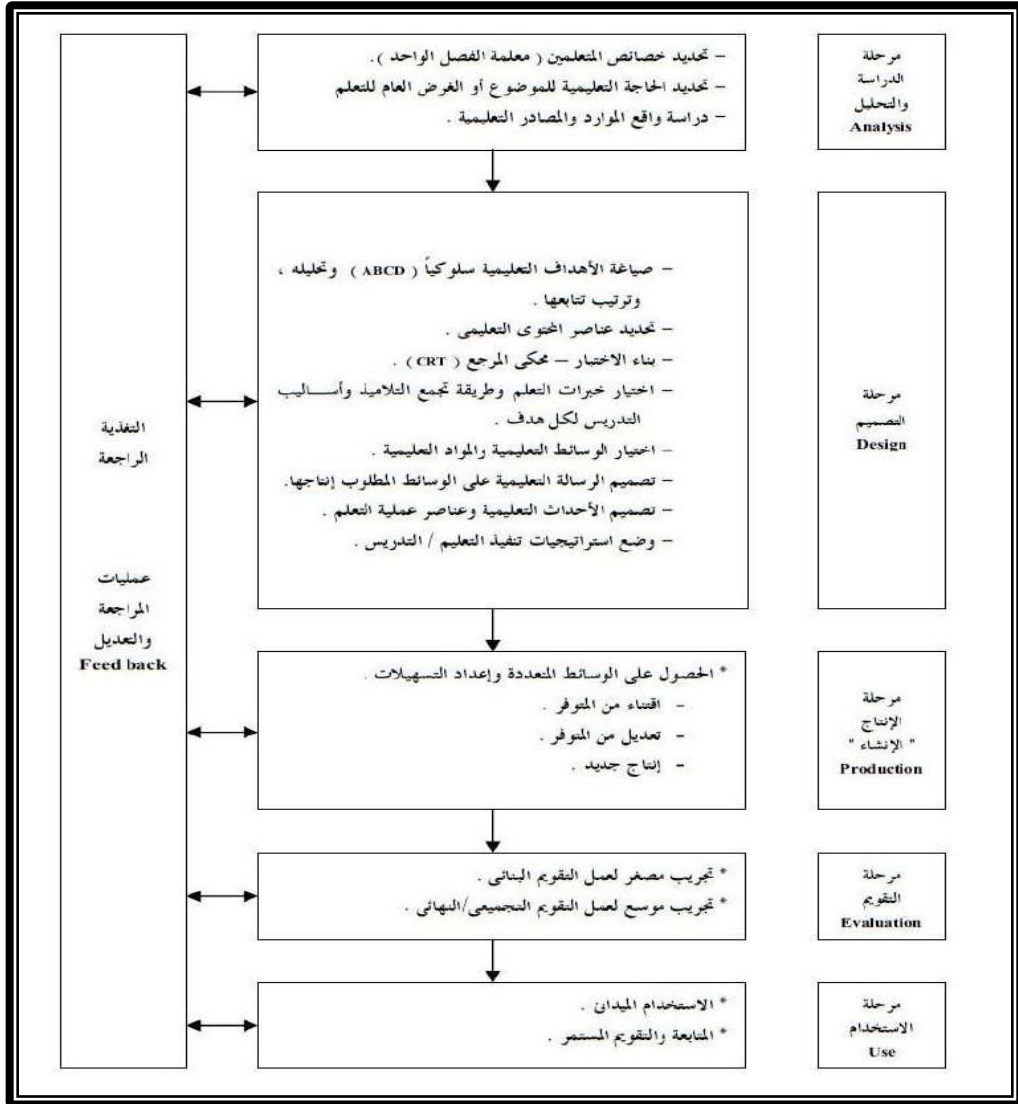
تنبثق الفلسفة التربوية للبرنامج الحالي من فلسفة المجتمع الذي يعيش فيه الطفل ومن ضرورة تنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة فالاهتمام بإدارة الذات يساعد علي تنمية الاستقلال للطفل والاعتماد على الذات وتكوين اتجاهات جديدة وتحقيق النجاح في شتى مجالات الحياة، هذا وبالإضافة الى ما أكد عليه العديد من رواد الفكر التربوي (فروبل، منتسوري، جان بياجيه، جان جاك روسو) على ضرورة الاهتمام بالطفل وتنمية مهاراته الحياتية من خلال اللعب.

كما اعتمد البرنامج الحالي للألعاب الرقمية علي النظرية التكاملية التي ترى أن الفرد يستطيع إدارة ذاته من خلال إدارة بنائه المعرفي، ووجدانه وسلوكه في آن واحد، وذلك لتحقيق الأهداف المرجوة، والفكرة الأساسية لهذا المدخل هي فهم العلاقات المتبادلة بين هذه المكونات الثلاث، وذلك للوصول الى أعلى درجات التكامل والتفاعل في شتى أمور الحياة، وهذا ما يعتمد عليه بشكل كبير برنامج البحث الحالي من خلال توظيف الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

### محتوى البرنامج القائم على الألعاب الرقمية:

تم بناء محتوى البرنامج وفقا للخطوات الآتية:

- تحديد خصائص الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بحيث يتناسب مع قدراتهم، واحتياجاتهم.
- الاطلاع على بعض الكتب والمراجع العربية والأجنبية التي تناولت خصائص الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، والأنشطة الملائمة لهم.
- تحديد مهارات إدارة الذات التي يجب تنميتها للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ، وذلك من خلال استطلاع رأي الخبراء.
- تحديد نموذج التصميم التعليمي الذي سيتم تصميم الألعاب الرقمية وفقا له، وقد اختارت الباحثة نموذج عبد اللطيف الجزار لمناسبة المراحل المكونة له مع مراحل إنتاج الألعاب الرقمية ويوضح الشكل التالي خطوات النموذج.



(نموذج عبد اللطيف الجزار للتصميم التعليمي)

- تصميم الألعاب الرقمية المكونة للبرنامج وفقا لخطوات التصميم السابقة، وبهذا تضمن البرنامج القائم علي الألعاب الرقمية علي عدد (٣٠) لعبة رقمية مقسمة علي خمس وحدات وبها العديد من المستويات ويتحقق من خلال الألعاب مهارات إدارة الذات التي تم تحديدها في البحث الحالي وهي (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس).
- ثم قامت الباحثة بعرض الألعاب الرقمية، على الأساتذة المحكمين ملحق(٧) وكانت آرائهم كما يلي:

- ملاعبة الألعاب الرقمية لتحقيق الأهداف.
  - ملاعبة الألعاب الرقمية لخصائص، وقدرات ومتطلبات الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
  - ملاعبة الألعاب الرقمية لتنمية مهارات إدارة الذات المحددة بالبحث الحالي.
- جدول (٨):** معامل اتفاق السادة المحكمين على برنامج الألعاب الرقمية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

م	مكونات البرنامج	معامل الاتفاق
1	الأهداف العامة للبرنامج	1.00
2	الترباط بين الأهداف العامة والأهداف الإجرائية	0.90
3	مناسبة الأهداف الإجرائية لتحقيق الهدف العام من البرنامج	0.90
4	مناسبة الألعاب الرقمية لخصائص عينة البحث	1.00
5	ملاءمة الاستراتيجيات والفنيات المستخدمة في البرنامج	0.90
6	أساليب التقويم المستخدمة في البرنامج	1.00
7	البرنامج الزمني لتطبيق البرنامج	1.00

#### الجدول الزمني لبرنامج البحث الحالي:

يتكون برنامج الألعاب الرقمية من (٣٠) لعبة مقسمة علي خمس وحدات كل وحدة تتضمن (٦) ألعاب رقمية تقدم خلال (١٥) لقاء وكل لقاء يحتوي على لعبتين من الألعاب الرقمية ، ويتم تطبيقه خلال (٥ أسابيع) بمعدل (٣ أيام) أسبوعياً ولمدة ساعتين يومياً.

#### وسائل تقويم البرنامج:

- تتوعد وسائل التقويم المستخدمة لقياس مدى نجاح البرنامج وتحديد جوانب القصور التي تتطلب تحسين أو تعديل على النحو التالي:
- **التقويم القبلي:** للتعرف على خلفية الطفل والوقوف على مستواه الفعلي حول ما يعرفه عن بعض مهارات إدارة الذات من خلال تطبيق مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- **التقويم المرحلي:** وهو تقويم مصاحب من بداية البرنامج وحتى نهايته ويتم هذا النوع من التقويم من خلال:
- ملاحظة سلوك الأطفال اليومي أثناء استخدام الألعاب الرقمية بهدف التعرف على مدى تجاوب الأطفال للخبرات المقدمة لهم، والتعرف على جوانب القوة والضعف ومحاولة علاجها.
- تطبيقات للأطفال أثناء وبعد الألعاب الرقمية تطلب منهم في صورة ممارسات ومهام يقومون بأدائها.
- **التقويم البعدي:** ويكون من خلال إعادة تطبيق مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وبطاقة الملاحظة الذي تم تطبيقهما قبل تنفيذ البرنامج ويهدف لمعرفة مدى التقدم الذي حققه الأطفال بعد تطبيق البرنامج ومقارنته بدرجاتهم قبل التطبيق.

وفيما يلي عرض لإحدى الألعاب الرقمية المقدمة خلال النشاط بالبرنامج الحالي:

**اللقاء:**

**عنوان النشاط: "صديقي الأرنب"**

**الهدف العام:** تنمية مهارات إدارة الذات.

**الأهداف الإجرائية:**

**بعد الانتهاء من النشاط يستطيع كل طفل أن:**

١- يحدد الهدف من اللعبة

٢- يختار الإجابات المناسبة باللعبة.

٣- يلتزم بالوقت المخصص للعبة.

**الأدوات المستخدمة:**

لعبة رقمية

**الاستراتيجيات المستخدمة:**

الحوار والمناقشة- العصف الذهني- التعلم الإلكتروني.

**خطوات النشاط**

**التهيئة: (١٥ دقيقة)**

ترحب الباحثة بالأطفال وتطمئن عليهم، وتتناقش معهم حول اللعبة الرقمية وكيف يستطيعوا مساعدة صديقهم الأرنب ليعبر البحر للجهة الأخرى من خلال اختيار الأرقام الصحيحة ثم تستمع الباحثة مناقشات الأطفال.

**شرح النشاط: (٢٥ دقيقة)**

في بداية النشاط تناقش الباحثة الطفل في الهدف المطلوب تحقيقه من خلال اللعبة وذلك للتأكد من فهم الهدف من اللعبة وتحديد طريقة تحقيق ذلك الهدف، ثم تقوم بتذكير الطفل بالوقت المحدد للعبة حتي ينتبه له ويوجد داخل اللعبة مؤشر للوقت لتنبيه الطفل مع مرور الوقت. تبدأ الباحثة بشرح اللعبة بأن الأرنب يريد الوصول للجهة الأخرى وسينجح من خلال اختيار الطفل للأرقام الصحيحة وإذا اخطأ الطفل يقوم بالمحاولة مرة أخرى، ثم يبدأ الأطفال باللعب كلا علي حده وتتابع الباحثة استمرار الأطفال باللعب وتساعد من يريد المساعدة.

**التقييم: (١٠ دقائق)**

تتابع الباحثة الأطفال النتائج التي توصل لها الأطفال ويعرض كل طفل المرحلة التي وصل لها وتسألهم ما الهدف الذي تم تحقيقه خلال اللعبة وتشجع الباحثة الأطفال وتعززهم وتسأل من لم يجتاز اللعبة لماذا أخفق في تحقيق الهدف من اللعبة وتساعد علي اللعب مرة أخرى لزيادة ثقتهم بأنفسهم وتحملهم لنتيجة الاختيارات التي مارسوها داخل اللعبة الرقمية.

وفيما يلي عرض لبعض شاشات اللعبة الرقمية المستخدمة في النشاط:



وبهذا تم الإجابة علي السؤال التالي: ما مكونات البرنامج القائم على الألعاب الرقمية المناسب لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟  
الخطوات الإجرائية للبحث:  
التجربة الاستطلاعية الأولى:

قامت الباحثة بإجراء تجربة استطلاعية لتجربة أدوات البحث والتأكد من صلاحيتها في القياس، حيث قامت بتطبيقها على عينة قوامها (١٠) أطفال من مجتمع البحث ومن دون عينة البحث الأساسية لإجراء معاملات الصدق والثبات لأدوات البحث، وذلك في الفترة من ٢٠٢١/١٠/١٠ إلى ٢٠٢١/١٠/١٢ ثم أعيد تطبيق المقياس مرة أخرى بعد (١٥) يوم للتحقق من ثبات المقياس.  
التجربة الاستطلاعية الثانية:

قامت الباحثة بإجراء تجربة استطلاعية ثانية في الفترة من ٢٠٢١/١٠/١٣ إلى ٢٠٢١/١٠/١٤ وذلك للتعرف على مدى ملائمة ألعاب البرنامج لعينة البحث وتحديد الزمن اللازم لتنفيذ الألعاب، وتوصلت الباحثة في ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية الثانية إلى ملائمة البرنامج القائم علي الألعاب الرقمية للأطفال عينة البحث.  
القياس القبلي:

قامت الباحثة بإجراء القياسات القبلي للمجموعة التجريبية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وبطاقة الملاحظة وذلك في الفترة من ٢٠٢١/١٠/١٧ إلى ٢٠٢١/١٠/٢٠ وتم التطبيق من قبل الباحثة لمدة أربع أيام لأطفال المجموعة التجريبية لمدة ثلاث ساعات يومياً.

تطبيق برنامج الألعاب الرقمية:

قامت الباحثة بتطبيق برنامج الألعاب الرقمية والذي تكون من (١٥ لقاء) على أطفال المجموعة التجريبية (عينة البحث) في الفترة من ٢٠٢١/١٠/٢٥ إلى ٢٠٢١/١١/٢٥ حيث تم تطبيق ألعاب

البرنامج الرقمية في (٥ أسابيع) بمعدل ثلاث أيام في الأسبوع ولمدة ساعتين يومياً بإجمالي (٣٠) ساعة لجميع لقاءات البرنامج.

### القياس البعدي:

بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية للمجموعة التجريبية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وبطاقة الملاحظة ، في الفترة من ٢٨ / ١١ / ٢٠٢١ إلى ٢٠٢١/١٢/١ وتم التطبيق من قبل الباحثة لمدة أربع أيام للأطفال المجموعة التجريبية لمدة ثلاث ساعات يومياً.

### القياس التتبعي:

قامت الباحثة بإجراء القياس التتبعي للمجموعة التجريبية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في الفترة من ٢٨ / ١٢ / ٢٠٢١ إلى ٢٠٢١/١٢/٣٠ ويتم التطبيق من قبل الباحثة لمدة ثلاث أيام للأطفال المجموعة التجريبية لمدة ثلاث ساعات يومياً، ثم قامت الباحثة بإجراء المعالجات الإحصائية.

### جدول (٩): البرنامج الزمني لإجراءات الدراسة

الإجراء	الهدف	العينة	التاريخ	المدة	المكان
التجربة الاستطلاعية الأولى	تجربة أدوات البحث والتأكد من صلاحيتها في القياس وإجراء معاملات الصدق والثبات لأدوات البحث	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من غير عينة البحث	من 2021 / 10 / 10 إلى 2021/10/12	3 أيام	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر
التجربة الاستطلاعية الثانية	التعرف على مدى ملاءمة ألعاب البرنامج لعينة البحث وتحديد الزمن اللازم لتنفيذ الألعاب	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من غير عينة البحث	من 2021 / 10 / 13 إلى 2021/10/14	يومان	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر
القياس القبلي	إجراء القياس القبلي للمقياس وبطاقة الملاحظة للحصول على درجات عينة البحث في القياس القبلي.	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من عينة البحث	من 2021 / 10 / 17 إلى 2021/10/20	4 أيام	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر
تطبيق برنامج الألعاب الرقمية	تطبيق برنامج الألعاب الرقمية مع الأطفال	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من عينة البحث	من 2021 / 10 / 25 إلى 2021/11/25	5 أسابيع	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر



الإجراء	الهدف	العينة	التاريخ	المدة	المكان
القياس البعدي	إجراء القياس البعدي للمقياس وبطاقة الملاحظة للحصول على درجات عينة البحث في القياس البعدي.	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من عينة البحث	من 2021 /11 /28 إلى 2021/12/1	4 أيام	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر
القياس التتبعي	إجراء القياس التتبعي للمقياس وبطاقة الملاحظة للحصول على درجات عينة البحث في القياس التتبعي.	10 أطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من عينة البحث	من 2021 /12 /28 إلى 2021/12/30	3 أيام	مدرسة التربية الفكرية السادس من أكتوبر

### المعالجات الإحصائية:

- ١- معادلة "لوش" Lawshe.
- ٢- اختبار كا<sup>٢</sup>.
- ٣- طريقة ألفا كرونباخ لإيجاد معاملات الثبات.
- ٤- التحليل العاملي بطريقة هوتلنج.
- ٥- اختبار ولكوكسن Wilcoxon
- ٦- تدوير المحاور بطريقة فاريمكس Varimax

### تفسير ومناقشة النتائج:

#### تفسير نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على أنه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.

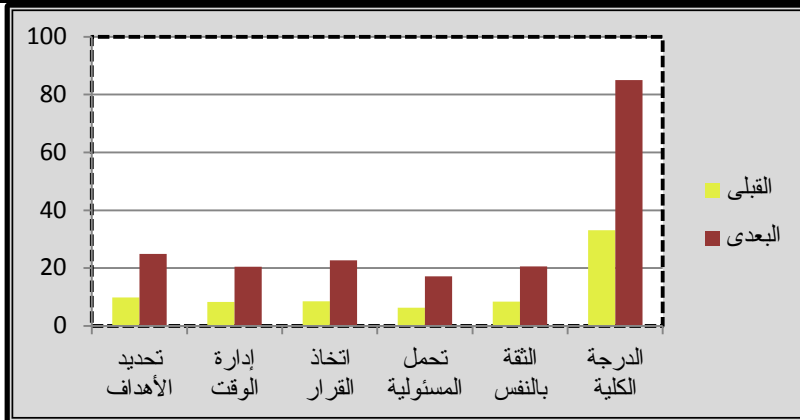
وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولكوكسن Wilcoxon لإيجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كما يتضح في جدول (١٠)

**جدول (١٠):** الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة  
ن = ١٠

المتغيرات	القياسين البعدي-التتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	إتجاه الدلالة
تحديد الأهداف	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,725	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
إدارة الوقت	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,81	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
اتخاذ القرار	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,82	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
تحمل المسؤولية	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,85	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
الثقة بالنفس	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,72	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			

$$Z = 2.58 \text{ عند مستوى } 0.01 \quad Z = 1.96 \text{ عند مستوى } 0.05$$

ويوضح جدول (١٠) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.



**شكل (٢):** الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ويوضح شكل (٢) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

كما قامت الباحثة بإيجاد نسبة التحسن بين القياسين القبلي والبعدي مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كما يتضح في الجدول (١١)

**جدول (١١):** نسبة التحسن بين القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

المتغيرات	متوسط القياس البعدي	متوسط القياس القبلي	نسبة التحسن لصالح البعدي
تحديد الأهداف	٢٤.٨٦	٩.٨	٦٠.٥٧%
إدارة الوقت	٢٠.٤٣	٨.٣	٥٩.٣٧%
اتخاذ القرار	٢٢.٦٦	٨.٥	٦٢.٤٨%
تحمل المسؤولية	١٧.١٦	٦.٣	٦٣.٢٨%
الثقة بالنفس	٢٠.٦٣	٨.٤	٦١.١%
الدرجة الكلية	٨٥.٠٣	٣٣.١	٦١.٠٧%

ومن خلال عرض نتائج الفرض الأول نلاحظ أن قيم Z في المهارات الفرعية تراوحت ما بين 2,72- 2,85 وهي جميعاً قيم دالة عند مستوى 0.01 مما يؤكد فاعلية برنامج الألعاب الرقمية المقترح في تنمية مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج البحث الحالي في تحقيق تقدم ملحوظ في مهارات إدارة الذات التي حددها البحث الحالي في (تحديد الأهداف، إدارة الوقت، اتخاذ القرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس) لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وذلك من خلال مشاركة الأطفال في الألعاب الرقمية التي أتاحت لهم فرصة كبيرة لتنمية المهارات المختلفة لإدارة ذاتهم وزيادة ثقتهم بنفسهم، وكما ساعدت الألعاب الرقمية الأطفال على التدريب على احترام القرارات المختلفة التي يتخذها الطفل خلال الألعاب الرقمية وتحمل مسؤولية هذا القرارات.

وهذا ما أكدت عليه العديد من الدراسات حول فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية العديد من المفاهيم لدي الأطفال كدراسة روضة رجائي (٢٠١٥)، أيضا دراسة (Chen, Y.-C. (2017)، ودراسة (Pesantez, D.F., et al (2019) ، ودراسة ماهيتاب الطيب (٢٠٢١) والتي أكدت جميعا على أهمية الألعاب الرقمية في تعليم الأطفال العديد من المفاهيم وتنميتها لديهم، كذلك تؤكد دراسة سميرة عبده (٢٠١٤) علي فاعلية استخدام الألعاب الرقمية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية.

كما كان لمشاركة الأطفال في البرنامج أثرا إيجابيا واضح على سلوكيات الطفل تجاه ثقته بنفسه، خاصة أن الباحثة قامت بجعل الأطفال يعبرون عن الاختيارات المختلفة داخل اللعبة وسبب اختيار أحدهم وتحمل مسؤولية ذلك الاختيار، والمحاولة مرة أخرى إذا أخفق الطفل في الانتهاء من اللعبة، وبدا ذلك واضح من خلال رغبة أحد الأطفال في المحاولة مرة أخرى لاجتياز مرحلة معينة داخل أحد الألعاب الرقمية المقدمة خلال البرنامج دون الشعور بالغضب أو الخجل من الإخفاق في المحاولة الأولى.

وقد أشارت هويدة حنفي (٢٠١٣) إلى أن مفهوم إدارة الذات Self-management من المفاهيم العصرية التي لها دور إيجابي وفعال في تنظيم حياة الفرد بشكل سليم وتعينه على التعامل مع المجتمع الذي يعيش فيه، فهذا المفهوم أكثر إنتاجية ويهدف إلى تقوية النفس مما يساعد على تحقيق النجاح الأكاديمي والاجتماعي.

ويتفق مع ذلك ما أكد عليه (Drorer & Mahoney) (2018) واللاتي أكدا على أن الشخص المحقق لذاته والتي يستطيع التحكم في إدارة ذاته، هو الذي يحمل بداخله قدراً كبيراً من الدافعية والثقة بالنفس والمسؤولية والديمقراطية والسعادة والنظام، وأيضاً كثيراً من المعاني التي تتعلق بوجوده في هذه الحياة، ودراسة أماني عبد الكريم (٢٠١٨) التي أوصت بضرورة الاهتمام بالقصور في مهارات إدارة الذات لذي المعاقين عقليا وإيجاد الطرق المختلفة لتنميتها، كذلك دراسة هبه الله عبد الفتاح (٢٠١٧) التي أوصت بضرورة تدريب الأطفال علي منهج إدارة الذات واستخدامه كأسلوب حياة ليساعدهم علي تنمية أنفسهم في جوانب الحياة المختلفة، أيضا ما أكدت عليه دراسة فاطمة الشهراني (٢٠١٩) أن الألعاب الرقمية وسيلة لدمج المعرفة بالمهارات مثل مهارة حل المشكلات والتخطيط واتخاذ القرارات.

كما لاحظت الباحثة تفاعل الأطفال عينة البحث بشكل كبير مع الباحثة حيث تدرّب الأطفال على الإنصات الجيد وتقبل آراء الآخرين والسعي الدائم للوصول لأقصى وأفضل نتيجة أثناء اندماجهم في الألعاب الرقمية، وهذا ما أكدته دراسة (Elizabeth) (2011) لأهمية تخطيط الوقت وتنظيمه في أداء المهام التي يقوم بها الطفل من أجل التحكم والسيطرة في إدارة ذاته وتحقيق النجاح المطلوب.

كما تناولت دراسة العربي محمد (٢٠١٥) ودراسة هناء ممدوح (٢٠١٧) ودراسة آلاء محمود (٢٠٢١) أهمية تنمية إدارة الذات للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة وذلك لزيادة فرص التفاعل الاجتماعي والإنجاز الأكاديمي لدي الأطفال.

## تفسير نتائج الفرض الثاني:

### ينص الفرض الثاني على أنه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولوكسون Wilcoxon لإيجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كما يتضح في جدول (١٢)

### جدول (١٢): الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق

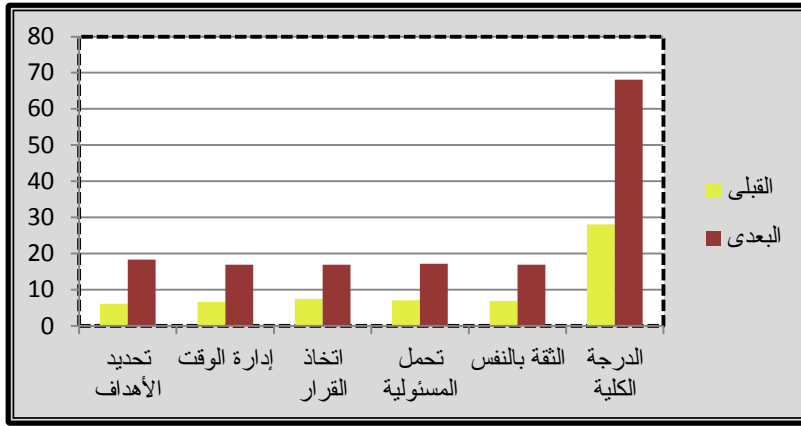
برنامج الألعاب الرقمية على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ن = ١٠

المتغيرات	القياسين البعدي-التتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
تحديد الأهداف	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2.814	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
إدارة الوقت	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,827	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
اتخاذ القرار	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,828	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
تحمل المسئولية	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,855	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			
الثقة بالنفس	الرتب السالبة	١٠	5.5	55	2,815	دالة عند مستوى (0.01)	في اتجاه القياس البعدي
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠	—	—			

$Z = 1.96$  عند مستوى 0.05

$Z = 2.58$  عند مستوى 0.01

ويوضح جدول (١٢) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة



**شكل (٣):** الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

ويوضح شكل (٣) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

كما قامت الباحثة بإيجاد نسبة التحسن بين القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كما يتضح في الجدول (١٣)

**جدول (١٣):** نسبة التحسن بين القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة

المتغيرات	متوسط القياس البعدي	متوسط القياس القبلي	نسبة التحسن لصالح البعدي
تحديد الأهداف	١٨.٣	٦.١	%٦٧.٩٤
إدارة الوقت	١٦.٩	٦.٦	%٦٠.٩٤
اتخاذ القرار	١٦.٩	٧.٤	%٥٦.٢١
تحمل المسؤولية	١٧.٢	٧.١	%٥٨.٧٢
الثقة بالنفس	١٦.٩	٦.٩	%٥٩.١٧
الدرجة الكلية	٦٨.٠٦	٢٨.١	%٥٨.٧١

ومن خلال عرض نتائج الفرض الثاني نلاحظ أن قيم Z في المهارات الفرعية تراوحت ما بين 2,814- 2,855 وهي جميعاً قيم دالة عند مستوى 0.01 مما يؤكد فاعلية برنامج الألعاب الرقمية المقترح في تنمية مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. ترجع الباحثة التقدم في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة مهارات الأطفال المرتبطة بإدارة الذات إلى مشاركة الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في أنشطة البرنامج والتي تتضمن الألعاب

الرقمية والتي بدورها ساعدتهم علي تنمية بعض مهارات إدارة الذات لديهم فمن خلال الألعاب الرقمية استطاع الطفل تحديد الهدف المراد تحقيقه من خلال اللعبة، ثم تحديد الخيارات التي ستحقق ذلك الهدف في الوقت المناسب، وهذا لوحظ من خلال بطاقة الملاحظة.

هذا بالإضافة إلى نجاح برنامج الألعاب الرقمية بما يتضمنه من مثيرات تربوية وتعليمية وترفيهية كان له أثرا بالغا على توجيه سلوكيات الأطفال المرتبطة بإدارة الذات بشكل إيجابي وفعال، والذي تم إعداده في ضوء نتائج استطلاع رأي معلمات مدارس التربية الفكرية حول واقع وأهمية استخدام الألعاب الرقمية مع الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، بالإضافة إلي تضمن بطاقة الملاحظة لجميع السلوكيات التي يمكن من خلالها قياس المهارات المختلفة لإدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

وأكدت العديد من الدراسات علي فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية العديد من المفاهيم لدي الأطفال كدراسة ، دراسة (Yong, S.T. et al (2016) ، ودراسة آية ابراهيم (٢٠١٧)، ودراسة (Chen, Y.-C. (2017) ، كذلك دراسة (Aziz, A. N. , et al (2018) ، ودراسة (Pesantez, D.F., et al (2019) ، ودراسة (Byun, J & ,Joung, E. (2018) ، ودراسة هند خميس (٢٠٢٢)، ودراسة ماهيتاب الطيب (٢٠٢١).

كما أكدت دراسة روضة رجائي (٢٠١٥) علي فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال، وكذلك دراسة (Alanozi, T. (2017) التي أكدت علي أن استخدام الألعاب تساعد علي التحفيز للتعلم وجذب الانتباه وتقديم المادة بطريقة مشوقة وموضوعية مما يؤدي لكفاءة التعلم إلي أقصى حد ممكن.

ايضا دراسة وفاء المالكي (٢٠٢١) التي أكدت علي دور الألعاب الرقمية في تحفيز المتعلمين في عملية التعلم كذلك ضرورة مناسبة تصميم الألعاب الرقمية مع الاحتياجات الخاص للأطفال لتحقيق الاستفادة القصوى منها.

وهذا ما ترجع إليه الباحثة نجاح برنامج الألعاب الرقمية المقدم للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة حيث كان لتفاعل الأطفال مع الألعاب دور في زيادة دافعيتهم وتحديد أهدافهم كذلك إكساب الطفل الثقة وتحمل المسؤولية مما ساعد في تكوين شخصية الأطفال وتنمية إدارة الذات لديهم بشكل جيد.

وقد لاحظت الباحثة من خلال ملاحظة سلوكيات الأطفال أن الأطفال أصبحوا أكثر حرصا علي إتمام المهام المختلفة التي يتعرضون لها من خلال الألعاب الرقمية ولديهم رغبة في النجاح وتعديل أخطائهم دون الخجل أو الخوف من الفشل ويذكر الطفل (م.م) (ممكن اخذ وقت ثاني عشان اعمل اللعبة صح)، كذلك لاحظت الباحثة حب الأطفال وتعلقهم بالألعاب الرقمية المقدمة لهم خلال برنامج البحث الحالي حيث ذكرت والدة الطفل (أ.ك) (أنه عايز ياخذ الألعاب معاه البيت عشان يكمل لعب في البيت).

ويتضح مما سبق نجاح برنامج الألعاب الرقمية في توجيه سلوكيات الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة إلى الارتباط بمهارات مفهوم إدارة الذات.  
وبهذا تم الإجابة على السؤال التالي: ما فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة؟  
تفسير نتائج الفرض الثالث والرابع:  
ينص الفرض الثالث على أنه:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولوكسون Wilcoxon لإيجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. كما يتضح في جدول (١٤)  
**جدول (١٤):** الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ن = ١٠

المتغيرات	القياسين البعدي- التتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	إتجاه الدلالة
تحديد الأهداف	الرتب السالبة	—	—	—	١.٨١٧	غير دالة	—
	الرتب الموجبة	10	5.5	55			
	الرتب المتساوية	—	—	—			
	إجمالي	١٠					
إدارة الوقت	الرتب السالبة	2	2.5	10	3	غير دالة	—
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	8					
	إجمالي	١٠					
اتخاذ القرار	الرتب السالبة	1	2	4	0.477	غير دالة	—
	الرتب الموجبة	—	5	٤٥			
	الرتب المتساوية	9					
	إجمالي	١٠					
تحمل المسؤولية	الرتب السالبة	—	—	—	—	غير دالة	—
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	10					
	إجمالي	١٠					
الثقة بالنفس	الرتب السالبة	4	٣	12	١.٣٤٢	غير دالة	—
	الرتب الموجبة	1	3	3			
	الرتب المتساوية	٥					
	إجمالي	١٠					

$Z = 2.58$  عند مستوى 0.01  $Z = 1.96$  عند مستوى 0.05

ويوضح جدول (١٤) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.



ينص الفرض الرابع على أنه:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولوكسون Wilcoxon لإيجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كما يتضح في جدول (١٥)

**جدول (١٥):** الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على بطاقة مهارات إدارة الذات لدى للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ن = ١٠

المتغيرات	القياسين البعدي - التتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدالة	إتجاه الدلالة
تحديد الأهداف	الرتب السالبة	2	2.5	5	1.732	غير دالة	————
	الرتب الموجبة	2	2.5	5			
	الرتب المتساوية	6					
	إجمالي	10					
إدارة الوقت	الرتب السالبة	2	2	4	0.577	غير دالة	————
	الرتب الموجبة	1	2	2			
	الرتب المتساوية	7					
	إجمالي	10					
اتخاذ القرار	الرتب السالبة	5	3	8	0.535	غير دالة	————
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	5					
	إجمالي	10					
تحمل المسؤولية	الرتب السالبة	—	—	—	0.0001-	غير دالة	————
	الرتب الموجبة	3	2	6			
	الرتب المتساوية	7					
	إجمالي	10					
الثقة بالنفس	الرتب السالبة	5	3	8	0.535	غير دالة	————
	الرتب الموجبة	—	—	—			
	الرتب المتساوية	5					
	إجمالي	10					

$Z = 1.96$  عند مستوى 0.05

$Z = 2.58$  عند مستوى 0.01

ويوضح جدول (١٥) الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

ويتضح من جدول (١٥، ١٤) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات وبطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

**وتعزو الباحثة** هذه النتيجة إلى نجاح برنامج البحث الحالي لاستمرار أثره وفاعليته بما يتضمن من ألعاب رقمية محببة للأطفال ساهمت بدورها في زيادة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة من تحديد للأهداف، إدارة للوقت، اتخاذ للقرار، تحمل المسؤولية، الثقة بالنفس وهذا ما يتفق مع ما أشار إليه دراسة كلا من **سميرة عبده (٢٠١٤)** التي أكدت علي فاعلية استخدام الألعاب الرقمية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية، ودراسة **Alanozi, T. (2017)** التي أكدت على أن استخدام الألعاب يساعد على تحفيز التعلم وجذب الانتباه وتقديم المحتوى بطريقة مشوقة وموضوعية مما يؤدي لكفاءة التعلم إلى أقصى حد ممكن، كما أكدت دراسة **فاطمة الشهراني (٢٠١٩)** على فاعلية الألعاب الرقمية كوسيلة لدمج المعرفة بالمهارات مثل مهارة حل المشكلات والتخطيط واتخاذ القرارات، ودراسة **وفاء المالكي (٢٠٢١)** التي أكدت علي دور الألعاب الرقمية في تحفيز المتعلمين في عملية التعلم كذلك ضرورة مناسبة تصميم الألعاب الرقمية بما يتناسب مع الاحتياجات الخاص للأطفال لتحقيق الاستفادة القصوى منها.

ومما سبق تؤكد الباحثة نجاح برنامج البحث الحالي في تنمية مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة واستمراريتها بعد فترة من التطبيق، كذلك تؤكد هذه النتيجة افتقار كتب وأنشطة التربية الفكرية من التدريب على مهارات إدارة الذات حيث جاءت النتائج بعدم وجود فروق بين القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات وبطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة مما يؤكد على نجاح برنامج البحث الحالي وما يتضمنه من ألعاب رقمية وما تتضمنه من عناصر وسائط متعددة فعالة كالصور والأصوات والموسيقى في جذب انتباه الأطفال وتحقيق الهدف من البرنامج.

وتتفق الباحثة مع ما سبق من حيث وجوب تضمين مناهج وكتب وأنشطة الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة المفاهيم والمهارات المتعلقة بإدارة الذات لديهم كذلك تضمين الألعاب الرقمية وغيرها من الوسائط التي تشجع الطفل وتزيد من دافعية للتعلم واكتساب المهارات المختلفة.

**و في ضوء نتائج البحث تم استخلاص ما يلي:**

- مناسبة الألعاب الرقمية المتضمنة للخصائص النمائية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وتطور بعض مهارات إدارة الذات لديهم.

- استخدام الألعاب التي تعتمد على المفاهيم التي تهم الطفل وتقع في دائرة اهتماماته، وقد أبدى الأطفال اندماجهم في استخدام الألعاب الرقمية سريعا على الرغم من خصائصهم الانطوائية، ورفضهم للمشاركة في أول الأمر، إلا أن استخدام الألعاب الرقمية المثيرة، ساهم في إثارة جو من التشويق والمتعة لدى الأطفال، وتفاعلهم مع الألعاب الرقمية، والتركيز على تطبيق المهارات المرتبطة بإدارة الذات التي يحددها البث الحالي، كان له اثر بالغ في التواصل بين الباحثة والأطفال وتنمية ثقة الأطفال بأنفسهم.

- أيضا ساعد استخدام أنواع التعزيز المختلفة داخل الألعاب الرقمية من خلال العبارات التشجيعية والنقاط التي يقوم الطفل بتجميعها للفوز بشيء معين، أيضا تشجيع الباحثة للطفل ومدحة أمام باقي الأطفال ساعد علي تحفيز الطفل واستمراره في البرنامج وزيادة ثقته بنفسه

- كما ساعد تنظيم الألعاب الرقمية من حيث التدرج من السهل للصعب ومن البسيط للمركب، وملاءمة وقت التطبيق، واستخدام الوسائط المتعددة والمثيرات الصوتية والحركة والرسومات، وتنوع المفاهيم المتضمنة بالألعاب الرقمية بالبرنامج ما ساعد علي تحفيز الأطفال واستمرار فاعلية البرنامج في تنمية مهارات إدارة الذات لديهم.

ومن هنا تم الإجابة علي السؤال التالي: ما إمكانية استمرار فاعلية البرنامج في تنمية

بعض مهارات إدارة الذات لدي الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة ؟

### خلاصة النتائج:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية لصالح القياس البعدي.

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على بطاقة ملاحظة مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بعد تطبيق برنامج الألعاب الرقمية.

### **التوصيات والمقترحات:**

- الاهتمام بتوفير غرفة مصادر مجهزة بمدارس التربية الفكرية.
- ضرورة تفعيل استخدام الحاسب الآلي وغرفة المصادر مع ذوي الاحتياجات الخاصة بمدارس التربية الفكرية.
- تدريب المعلمات بمدارس التربية الفكرية على تنمية بعض مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
- تدريب المعلمات بمدارس التربية الفكرية على مواصفات اختيار الألعاب الرقمية المناسبة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة وتوظيفها.

## المراجع:

### أولاً: المراجع العربية:

- أحمد وادي (٢٠٠٩): **الإعاقة العقلية أسباب- شخيص- تأهيل**، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- أسامة محمود حمدان (٢٠١٨): **فاعلية برنامج علاج وظيفي لتحسين إدارة الذات لذوي الإعاقة الحركية في قطاع غزة، رسالة ماجستير**، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- أسماء أحمد محمد (2016): **الخصائص السيكومترية لمقياس مهارات إدارة الذات للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، كلية التربية، جامعة عين شمس**، مج40، ع1، ص339-386.
- آلاء محمود شعبان (٢٠٢١): **تنمية إدارة الذات لدي الأطفال ضعاف السمع، مجلة البحوث، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس**، مج٤، ع١٤، ص١٨٥-٢٣٤.
- أماني عبد الكريم عبد العال (2018): **إدارة الذات وعلاقتها بمهارات الوعي الأماني لدي الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، كلية التربية جامعة حلوان**، مج24، ع2، ص1599-1624.
- أندي محمد حسن (2010): **دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية**، مج11، ع43، ص66-101.
- آية ابراهيم شعير (2017): **أثر الألعاب الإلكترونية القائمة علي الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم الوقائية لدي أطفال الروضة، مجلة بحوث التربية النوعية، جامعة المنصورة**، ع47، ص171-191.
- تامر المغاوري الملاح، نور الهدي محمد فهيم (2016): **الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة**.
- حسن سعد عامر (2014): **التخلف العقلي حقائق علمية وبرامج علاجية، مؤسسة الرحاب الحديثة للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان**.
- حمدي محمود (2015): **التطبيقات التربوية للحاسوب في المواد الدراسية، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان**.
- حنان سيد محمود (2017): **مفهوم الذات الأكاديمية ومستوى الطموح وعلاقتها بالاندماج الأكاديمي للتلاميذ، مجلة العلوم التربوية، كلية التربية، جامعة القصيم، العدد الثاني، ج2**.
- خديجة محمد سعيد (2020): **تنمية مهارات إدارة الذات لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية لتحسين صعوبات تعلم القراءة، مجلة البحث العلمي في التربية، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس**، ع21، ص252-284.

رضا محمد الأتربي، أسماء أحمد محمد (٢٠١٨): برنامج تدريبي لمعلمات التربية الخاصة لتنمية مهارات إدارة الذات لدي الأطفال المعاقين عقليا، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ع١٢٧، ص ٨٩-٢٠٦.

روضة رجائي سيد (2015): فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدي أطفال الروضة، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.  
سميحة دليل (2017): فئات ذوى الاحتياجات الخاصة، المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية.

سميرة أبو زيد عبده وآخرون (2014): استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في ضوء النظرية البنائية لتنمية المهارات الاجتماعية بمدارس الدمج للتلاميذ المعاقين عقليا، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، ص 259-289.

صباح يوسف أحمد (2015): برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مجال الصحة والامان لدي طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال، مجلة الطفولة والتربية، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الإسكندرية، مج 7، ع24، ص 15-76.

صفاء محمد أحمد مرسى (2020): الإعاقة الذهنية: الماهية والخصائص، المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط، مج1، ع11، ص 89-105.

عائشة العمري (2015): الألعاب التعليمية: مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها ،  
[http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational-](http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational-games)

### games

عبد اللطيف الجزار (1999): مقدمة في تكنولوجيا التعليم- النظرية والعلمية، القاهرة، مكتبة جامعة عين شمس.

عبد المطلب أمين القريطي (2011): سيكولوجية ذوي الإحتياجات الخاصة. دار الفكر العربي ، القاهرة ص 78.

العربي محمد عبد الحميد (٢٠١٥): فعاليته برنامج تدريبي لتنمية بعض المهارات اللغوية وإدارة الذات لدي ضعاف السمع، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة قنا.

علا حسن كامل (2019): برنامج مسرحي تفاعلي لتنمية مفهوم إدارة الذات وعلاقته بمستوى الطموح لأطفال الروضة، مجلة الطفولة، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة القاهرة، ع32

غادة سالم. (2013). فعالية استخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في بناء العلاقات التبولوجية لدي أطفال الرياض. ماجستير. كلية التربية. جامعة دمنهور.

فاطمة السعدي همال (2018): الطفل والاعباب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للصحافة والنشر، ط، عمان.

- فاطمة شحاته علي(2022): برنامج متعدد الحواس قائم على الأنشطة باللغة الإنجليزية لتنمية مهارة إدارة الذات لدى عينة من أطفال الروضة المكفوفين، **مجلة التربية وثقافة الطفل**، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا، مج20، ع2، ص 179 – 219.
- فاطمة محمد الشهراني (2019): معايير مقترحة لإختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية، **مجلة كلية التربية**، جامعة أسيوط، مج35، ع11، ص 401-420.
- فكرى لطيف متولي (2015): الإعاقة العقلية "المدخل – النظريات المفسرة- طرق الرعاية"، مكتبة الرشد للنشر، الرياض، ط1.
- كرسيئا سيتورت (2017): **التعبير عن الذات**، ترجمة دار الفاروق، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.
- ليلى صبحي عنتر (2019): فعالية برنامج تدريبي قائم علي مهارات إدارة الذات لتخفيف السلوك العدوانى لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم، **مجلة كلية التربية**، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، مج19، ع1، ص ٣٩١-٤١٩.
- ماجدة السيد عبيد (2013): **الإعاقة العقلية**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط3.
- ماهيتاب أحمد الطيب (2021): الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدي التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، **مجلة الطفولة والتربية**، جامعة الإسكندرية، مج13، ع45، ص 49-130.
- محمد محمود الحيلة. (2018). **تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق**. عمان. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- محمد عبد الرحمن عيسى الشرقاوي (2016): **التدريب على المهارات الاجتماعية ورفع الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم**، دار العلم والإيمان، دسوق، ط1.
- مروة السيد علي(2019): فعالية برنامج قائم علي استراتيجيات إدارة الذات في تحسين مهارات إدارة الذات لدى الأطفال الصم، **المجلة الدولية للآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية**، الأكاديمية العربية للعلوم الإنسانية والتطبيقية، ع27، ص 105-125.
- منى محمد الزناتي(2019): فعالية برنامج إرشادي لتنمية مهارات إدارة الذات لذوي الإعاقة السمعية، **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة**، ع21، ص 302-334.
- نبيل جاد عزمي(2014): **بيئات التعلم التفاعلية**، دار الفكر العربي، القاهرة.
- نورهان بهجت (2018): برنامج تدريبي جمعي قائم على الألعاب الدرامية لتنمية إدارة الذات لدى الطالبة المعلمة والطفل، رسالة دكتوراه، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
- هبة الله عبد الفتاح (2017): فعالية برنامج لتنمية مهارة حل المشكلات باستخدام استراتيجية إدارة الذات لدى عينة من أطفال الروضة، **مجلة دراسات طفولة**، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مج20، ع75، ص 193-200.

هنا ممدوح عبد الرحمن (٢٠١٧): أثر برنامج قائم على نظرية التكامل الحسي في تنمية التفاعل الاجتماعي والإنجاز الأكاديمي لدى التلاميذ ضعاف السمع في الحلقة الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

هند خميس عبد الرحيم (2022): فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لأطفال الروضة، مجلة دراسات طفولة، جامعة عين شمس، مجلد 25، ع 94، ص 151-154.

هويده حنفي (2013): مقياس إدارة الذات، مكتبة الأنجلو، القاهرة.  
وفاء فواز الملكي (2021): استخدام الألعاب الرقمية في التعليم لتعزيز استراتيجيات التعلم: مراجعة الأدبيات، مجلة الاندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الاندلس للعلوم والتقنية، ع 49، ص 134-155.

### ثانيا: المراجع الأجنبية:

Abe, Lyabo Ldowu (2014): Effects of Goal setting skills on students' academic performance in English language in Enugu, Nigeria, **Journal of New Approaches in Educational Research**, Vol. 3. No. 2. July 2014 pp. 93-99

Alanozi, T. (2017). The Efficiency of Using Educational Electronic Games in Improving English Language Skills for Fourth Elementary Grade Students. **International Journal of Humanities and Social Science**, 7(1), 40-43.

Aminu Kazeem Ibrahim, Nebath (2015): Proposed training module on goal setting and decision-making skills for distant learners, **Journal of education and training studies**, vol. 3, no. 6, November.

Aziz, A. N., Subiyanto, S., & Harlanu, M. (2018). Effects of the digital game-based Learning (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga, Karsa **Journal of Social and Islamic Culture**, Vol. 26 No.1, June 2018, pp. 1-2.

Beidel, D.C., Turner, S.M., Taylor-ferreira. J.C. (2016): **Teaching study skills and Test-Taking strategies to Elementary school students: The Test busters program**. Behavior Modification, 23 (4), pp. 630-646.



- Byun, J & ,Joung, E. (2018). **Digital game-based learning for K–12 mathematics education: A meta-analysis.** School Science and Mathematics, 118(3-4),113-126.
- Chen, Y.-C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. **EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education**, 13(7), 3177-3187.
- Copelend, Susan R. (2016): "Using self-management improve study skills performance of high school students with mental retardation in general education classrooms" **unpublished ph.D.** Thesis, vanderbil University, p. 155.
- Dawn A. Rowe (2017): **Effects of goal setting instruction on academic engagement for students at risk**, vol. 40 (1) pp. 25-35.
- Drorer & Mohoney (2018): **Defining moments of self –speak performance and peak exrience.** In Schneider, K, et al. (Ed) the Handbook of Humanistic Psychology London: Say, p.309.
- Elizabeth (2011): Managing time in Education organization policy implications for education managers in rivers state, Nigeria, **Mediterranean Journal of social science.**
- Georgia, K., Economou, A., & Choli., S. (2017). The Use of Serious Games in Preschool Education. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET).** Vol (12). No (11).Pp30-35.
- Indreica, E.S (2015): **Effects of learning styles and time management on academic achievement**, procedia-social and behavioral science.
- Kendall, E. et al. (2018): **Supporting Self-Management on Disability and rehabilitation**, Griffith Institute of health and Medical Research. Griffith University: Meadowbrook, pp. 20-22.
- Luckie, W., Smethurst, W. (2018). **Study power: Study skills to improve your learning and your grades.** Brookline Books. Cambridge, USA. pp. 334-338.
- Pesantez, D. F., Vaca- Cardenas, L. A., Avila, R. D., Padilla, N.P., & Rivera, L. A. (2019). **Design of an Augmented Reality Serious**

**Game for Children with Dyscalculia: A Case Study:** In: Botto-Tobar, M., Pizarro, G.,Zúñiga- Prieto, M., D'Armas, M.,Sánchez, M. Z. (eds.). Technology Trends: 4th International Conference, CITT 2018, Babahoyo, Ecuador. 4th ed. Switzerland: Springer. pp. 165- 175.

Peter, G. Mezo (2015): The Self –Control and Self –Management Scale (SCMS): **A General Measure of self-Control and Self –Management Skills.** University of Hawaii Library: USA, pp. 150-153.

Stephen, Richards, Michael, Bradyan Ronald Taylor (2015): **Cognitive and intellectual disabilities,** Routledge, London, pp. 35-39.

Yong, S. T., Gates, P. & Harrison, I. (2016). Digital games and learning mathematics: Student, teacher and parent perspectives. **International Journal of Serious Games,** 3(4), 55- 68.

Zachary W. Goldman, Gregory A cranmer (2016): What do college students want? Aprioritization of instructional behaviors and characteristics, **Journal communication education,** volume (66), Issue 3.