ISSN: 2706-6495

واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم

The reality of teachers of intellectually disabled students employing electronic educational games to develop the psychological processes of learning from their own point of view

إعداد الباحثة/ بشاير عبد الرحمن عبد الله السيد

ماجستير تربية خاصة، كلية التربية، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية

Email: BALSAYED0015.stu@uj.edu.sa

أ.د. منال محمد شعبان

أستاذ التربية الخاصة بكلية التربية، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم، بالإضافة إلى التعرف على الفروق في تقديرات عينة الدراسة لتوظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغيري (النوع، وسنوات الخبرة)، وقد تم استخدام المنهج الوصفي المسحي في هذه الدراسة، وطُبِّقت استبانة تم إعدادها لهذا الغرض على عينة بلغ قوامها (107) معلم و معلمة من معلمي ذوي الإعاقة الفكرية، وأشارت النتائج إلى أن واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم كانت بدرجة كبيرة، واحتل بُعد (العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) الترتيب الأول وبدرجة كبيرة، يليها بُعد (عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية) وبدرجة كبيرة أيضاً، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) في توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغيري (النوع، وسنوات الخبرة). وأوصت الدراسة بضرورة التوسع في توظيف التكنولوجيا في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية لمواكبة التطور الحالي، بالإضافة إلى الاهتمام بإعداد وتصميم دليل للمعلم وتضمينه شرحًا تفصيليًّا حول كيفية تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بما يتناسب احتياجاتهم وخصائصهم.

الكلمات المفتاحية: الإعاقة الفكرية، الألعاب التعليمية الإلكترونية، العمليات السيكولوجية.

ISSN: 2706-6495

The reality of teachers of intellectually disabled students employing electronic educational games to develop the psychological processes of learning from their own point of view

Abstract:

Current study aimed to identify reality of teachers of intellectually disabled students employing educational e-games to develop learning psychological processes from their opinion, beside identifying differences study sample estimating teachers of intellectually disabled students employing educational e-games to develop learning psychological processes due to variables (gender, years of experience), descriptive survey method used, a questionnaire prepared was applied on (107) teachers, results indicated, reality of teachers of intellectually disabled students employing educational e-games to develop learning psychological processes from their opinion was high, (basic learning psychological processes (attention, perception, memory, recognition, thinking) ranked first and was high, (Educational e-games consequences to teachers and students) was high, no statistically significant differences at (0.05) in teachers of intellectually disabled students employing educational e-games to develop learning psychological processes that are attributable to (gender, years of experience). study recommended need to expand employment of technology in teaching intellectually disabled students to keep pace with current development, in addition to interest in preparing and designing a guide for teacher and including a detailed explanation on how to design and use educational e-games in teaching intellectually disabled students in a way that suits their needs and characteristics.

Keywords: Intellectual disability, educational e-games, psychological processes

ISSN: 2706-6495

1. مقدمة:

يشهد العصر الحالي مستحدثات متسارعة على نطاق العملية التعليمية، على صعيد التعليم العام وتعليم ذوي الإعاقة، بهدف موائمة التطور الذي ظهر في العديد من أوجه الحياة، حيث عمد علماء التربية بدمج التطورات الحديثة التي ظهرت في عصر التكنولوجيا في العملية التعليمية من خلال الأدوات والوسائل المتطورة، بما يساهم في خدمة العملية التعليمية لتحقيق الأهداف المنشودة (عبد الفتاح والقحطاني،2015).

وأصبح تطوير التعليم وتحسين مخرجاته وإتاحته للجميع ركيزة أساسية لأي تنمية مجتمعية مستدامة (مصطفى وشقور، 2019). ومن هنا جاء تأكيد منظمة الأمم المتحدة للتربية والثقافة والعلوم على التعليم باعتباره حق للجميع دون تفريق في النوع أو العرق أو غير ذلك، وبغض النظر أكانوا أسوياء أو من ذوي الإعاقات (اليونسكو،2017).

ويواجه ذوي الإعاقة الفكرية مشكلات عديدة مرتبطة بالعمليات السيكولوجية للتعلم، والتي تظهر على شكل قصور واضح في القدرة على الانتباه والتركيز على المهارات التعليمية المختلفة، حيث يتصف انتباه ذوي الإعاقة الفكرية بالقابلية للتشتت، مما يصعب عليه التركيز على مثيرات متنوعة والتمييز بين خصائصها، ومن جانب آخر ترتبط القدرة على التذكر ارتباطًا وثيقًا بالقدرات العقلية فنجد أنهم يعانون من قصور في التذكر ويظهر بوضوح في الذاكرة قصيرة المدى، بالإضافة إلى ضعف قدرتهم على التفكير المجرد (القحطاني، 2020).

ويعد الاهتمام بفئة الإعاقة الفكرية من أهم المطالب سواء على الصعيد التربوي، أو الاستقلالي والتي تسعى إليه كافة الدول والمؤسسات التعليمية وبشكل خاص في ضوء التطور الحاصل في مجال التربية والتعليم، حيث تعتبر الأساليب والوسائل المتعلقة بتعليم ذوي الإعاقة الفكرية من أهم الأسس التي يتطلب إثراءها في معلمو التربية الخاصة بهدف تنمية وزيادة دافعية ذوي الإعاقة الفكرية نحو التعلم (المهيري، والزيودي، والسرطاوي، وعبدات،2016).

كما يُعد استخدام التكنولوجيا من أهم المتغيرات لذوي الإعاقة الفكرية؛ لما لها من أهمية بالغة في التقليل والحد من الصعوبات التي تواجههم ذات العلاقة بمهارات الانتباه والذاكرة والتفكير وغيره والتي تعيقهم من اكتساب المعرفة والمهارات اللازمة لاندماجهم في العملية التعليمية. حيث يكمن دور تكنولوجيا التعليم في تسهيل التعلم وتلبية الاحتياجات المعرفية، اللغوية، الاجتماعية، والاستقلالية، وهذا يتطلب الحرص من قبل معلمي ذوي الإعاقة الفكرية لتجاوز مرحلة التعليم التقليدي واستخدام التعليم الإلكتروني مع ذوي الإعاقة الفكرية (قوراري،2020).

وفي ذات السياق تُعد الألعاب التعليمية من أهم الركائز التي من خلالها يستمد المتعَلِم المعرفة اللازمة عن بيئته ومحيطه إذا ما تم توظيفها بصور دقيقة وهادفة، لكونها أهم الوسائل المستخدمة للتعلم، حيث أكد علماء النفس أن اللعب له العديد من التأثيرات الإيجابية المتعددة والتي تساهم في تطور النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي والحركي واللغوي للمتعَلِم، فهي تساهم في صقل شخصيته وذلك من خلال مشاركته في العديد من الأنشطة، كما أن الألعاب التعليمية تساهم في بث روح التعاون والمشاركة بين الطلبة المتعلمين (عبد الفتاح والقحطاني،2015).

وتشير النظريات العلمية أن الألعاب التعليمية الإلكترونية من أكثر الوسائل التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين في البيئة التعليمية حيث تساهم في توفير بيئة ثرية تساعد على نمو المتعلم في كافة المهارات (على، وقناوي، وحسن، والعفنى، 2014). كما ركزت الاتجاهات الحديثة في مجال تدريب وتعليم ذوي الإعاقة الفكرية إلى ضرورة توظيف الألعاب التعليمية في

البرامج المخصصة لهم لما تتسم به من العديد من الخصائص والمميزات التي تساهم في تحفيزهم وتشجيعهم على التفاعل مع المادة التعليمية وفقًا لقدراتهم واحتياجاتهم (Zarhouligh , 2018).

1.1. مشكلة الدراسة:

يقع على عاتق معلمي ذوي الإعاقة الفكرية المسؤولية البالغة في توفير بيئة تعليمية ملائمة لذوي الإعاقة الفكرية، حيث يقوم المعلمون بتعديل البرامج الدراسية من خلال الاستفادة من الوسائل والأدوات المتنوعة بهدف تكييفها في العملية التعليمية، لذا نجد أن أهم الوسائل التي يتم الارتكاز عليها من قبل المعلمين هي استخدام التكنولوجيا لما لها من دور هام في خفض الصعوبات والتحديات التي تؤثر على المهارات الوظيفية والتعليمية (الشبول والقضاة، 2016).

وتعد الألعاب التعليمية الإلكترونية إحدى أساليب التعلم النشط، والتي تتلاءم مع خصائص الطلبة المتعلمين وفقاً لمتطلبات العصر القائم على التكنولوجيا والتعامل مع الأجهزة الإلكترونية، وبالتالي فإن ذوي الإعاقة أكثر حاجة من غيرهم للصور المرئية الملونة والمتحركة (ملحم،2002).

من جانب آخر، تمثل عملية توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية بالطريقة المثالية أهمية بالغة في تغيير أسلوب التعلم، مما يساهم بشكل كبير في الارتقاء بمستوى تعليمهم وتلبية كافة احتياجاتهم مع التنوع في الأساليب التعليمية التي لا تلغي دور التعليم التقليدي، بل تقوم على زيادة فرص التعلم بواسطة دمج استخدام جميع الوسائل التقنية داخل الصف لتكون عاملًا مساعدًا في الصف، حيث أن استخدام الحاسب الآلي والألعاب التعليمية الإلكترونية يؤدي إلى خلق بيئة تعليمية فعالة تقوم على جذب اهتمام المتعلمين إلى تبادل الآراء والخبرات (Al jeraw, 2019).

ومن الملاحظات الميدانية في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية لوحظ أن التعليم القائم يعتمد بشكل رئيسي على المعلم لكونه محور العملية التعليمية، وأن ذوي الإعاقة الفكرية هو المتلقي في هذه العملية، وهذا يعكس السبب وراء عدم استفادة الطلبة من البرامج المقدمة لهم، فهناك قصور واضح في توظيف الأساليب التكنولوجية في العملية التعليمية والاعتماد على التعليم التقليدي الذي لا يتناسب مع جميع خصائص واحتياجات ذوي الإعاقة الفكرية مما يؤدي إلى تحجيم قدراتهم وعدم استفادتهم من المعلومات المقدمة لهم بشكل كلي وبالتالي صعوبة تطبيقها على أرض الواقع.

كما أن توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية للأساليب التكنولوجية في العملية التعليمية يحقق العديد من الأهداف التربوية على المدى البعيد، ويساهم في تنمية العديد من المهارات السيكولوجية الأساسية للتعلم كالانتباه والذاكرة والإدراك والتي تعد من أبرز المشكلات والصعوبات التي تواجه ذوي الإعاقة الفكرية، لذا أصبح استخدام التكنولوجيا في التعليم أمرًا حتميًا وذلك لتوفير بيئة تتلاءم مع ذوي الإعاقة الفكرية، ولمواكبة التطور الذي تسعى المملكة العربية السعودية إلى تحقيقه من خلال رؤيتها (2030) في سبيل تطوير التعليم وإعداد المعلم ورفع كفاءة أداءه لبناء جيل واعد.

وبناء على ما سبق نشأ لدى الباحثتين إحساس بالمشكلة، من خلال تسليط الضوء على واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من خلال الإجابة على الأسئلة التالية:

1- ما واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم؟
2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير النوع؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير سنوات الخبرة؟

2.1. أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق ما يلي:

1- التعرف على واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم.

2- تحديد الفروق بين واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم في ضوء متغير النوع (ذكور/ إناث).

3- تحديد الفروق بين واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم في ضوء متغير سنوات الخبرة (أقل من 5سنوات ،6-10 سنوات، 11 سنة فأكثر).

3.1. أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في أنها قد:

- تساعد بتوجيه معلمي ذوي الإعاقة الفكرية نحو استخدام استراتيجيات تدريس حديثة مواكبة للتطور التقني.
- تساهم في تكوين اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع ذوي الإعاقة الفكرية.
- يستفيد من نتائجها القائمين على تعليم ذوي الإعاقة الفكرية والمؤسسات التي تُعنى بهم والمشرفون عليهم.
- تساعد في تكوين قاعدة علمية يمكن الانطلاق منها لإجراء المزيد من البحوث والدراسات حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم لذوي الإعاقة الفكرية.

4.1. حدود الدراسة:

- **الحدود الموضوعية:** تسعى الدراسة إلى التعرف على واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم.
- **الحدود البشرية:** اقتصرت الدراسة على عينة من معلمي ذوي الإعاقة الفكرية.
- **الحدود المكانية:** مدارس التعليم العام للدمج، معاهد التربية الفكرية، مراكز الرعاية النهارية بمدينة جدة.
- **الحدود الزمنية:** الفصل الدراسي الأول لعام 1444هـ/ 2023م

5.1. مصطلحات الدراسة الإجرائية:

- **الألعاب التعليمية الإلكترونية (Electronic Educational Games):**

أسلوب تعليمي قائم على تقديم محتوى تعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بهدف تنمية العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم "الانتباه، التفكير، الذاكرة، الإدراك، التمييز" للمتعلم لتحقيق الأهداف المنشودة للعملية التعليمية، وتحسب من خلال درجة استجابة معلمي ذوي الإعاقة الفكرية على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية على أداة الدراسة المصممة من قبل الباحثتين.

ISSN: 2706-6495

- **العمليات السيكولوجية للتعلم (Psychological Processes of learning)**:

مجموع العمليات العقلية التي تحدث في الدماغ ويؤدي دورها بشكل تلقائي متسلسل مترابط حيث تسمح بالتقاط وتخزين المعلومات من البيئة الخارجية ومعالجتها دماغياً، وتسهم بشكل كبير في حدوث عملية التعلم، كالانتباه والتذكر والإدراك والتفكير والتمييز.

- **الطلبة ذوي الإعاقة الفكرية (Intellectual Disability):**

الطلبة الذين تم تشخيصهم من ذوي الإعاقة الفكرية، والملتحقين بمدارس التعليم العام للدمج، ومعاهد التربية الفكرية، والمراكز النهارية.

- **معلمي ذوي الإعاقة الفكرية (Teachers of Students With Intellectual Disabilities):**

المعلمون المتواجدون على رأس العمل والمختصين بمجال الإعاقة الفكرية والقائمين على تدريسهم وتدريبهم بمدارس التعليم العام "الدمج" الملحق بها صفوف لذوي الإعاقة الفكرية، ومعاهد التربية الفكرية، والمراكز النهارية بمدينة جدة.

2. الإطار النظري

يشهد العصر الحالي ثورة تكنولوجية هائلة أثرت في جميع نواحي الحياة وطورت الكثير من المعايير والاتجاهات؛ فأصبح من الضروري مواكبة هذا التطور سواء كان على مستوى الأفراد أو على مستوى المؤسسات المختلفة، وقد أوجد هذا الانفجار المعرفي التكنولوجي العديد من المسميات التكنولوجية الحديثة لعل من أهمها ما يسمى بالألعاب الإلكترونية والتي لاقت قبولًا كبيرًا بين أفراد المجتمع، ومن أنواع هذه الألعاب الإلكترونية ما يسمى بالألعاب التعليمية والتي تعد أحد الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم، و وسيلة هامة لإشراك المتعلم بصورة إيجابية في العملية التعليمية (الشمري، العنزي،2021).

ونظرًا لما تميزت به الألعاب الإلكترونية فقد أظهرت التوجهات الحديثة اهتمامًا متزايدًا باستخدامها في البرامج المقدمة لتعليم ذوي الإعاقة حيث أن التكنولوجيا سبق بأن أثبتت فعاليتها بشكل كبير في تعليم وتدريب مختلف فئات ذوي الإعاقة بما فيهم ذوي الإعاقة الفكرية (Cinquin et al,2019).

ومن هنا اتجه المعلمون إلى محاولة استثمار هذه الألعاب في العملية التعليمية والاستفادة منها واستخدامها بشكل آمن وعدم احتكارها على مجال الترفيه (جابر،2020). حيث تعتبر أداة حديثة لدمج عمليتي التعلم واللعب بكفاءة داخل الفصول الدراسية بما يتوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرون وخاصة أنها تتسم بطابع المرح والتسلية مما يؤدي إلى تكوين اتجاهات إيجابية نحو العملية التعليمية (السيد، 2018).

وفي ذات السياق تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية، فقد عرفها (على وآخرون 2014) بأنها نشاط منظم ومقنن يتم اختياره لتحقيق أهداف معينة أهمها التغلب على الصعوبات التي تواجه المتعلم وتؤثر على تحصيله العلمي.

بينما عرفها (سبتي، 2016) بأنها شكل من أشكال التعلم المتمركز حول المتعلم والذي يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة داخل البيئة التعليمية من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد.

ISSN: 2706-6495

ويعد استخدام الألعاب في العملية التعليمية من أبرز الطرق الفعالة والمناسبة لذوي الإعاقة الفكرية حيث يرى (عبد الباقي،2001) أن استخدامها يساهم في تنمية القدرات العقلية المختلفة لديهم مما يؤدي إلى قدرتهم على التعامل مع البيئة المحيطة بهم فيتولد لديهم الإحساس بالسعادة.

وتعتمد الألعاب التعليمية الإلكترونية على عناصر ومؤثرات سمعية وبصرية الأمر الذي يؤدي إلى شد الانتباه والتركيز حيث أُثبت علميًا فائدتها على تقوية الملاحظة وسرعة البديهة والنشاط الذهني للطفل كما أنها تُعد مصدر للتعلم المعرفي واللغوي ووسيلة لتنشيط بعض من العمليات السيكولوجية كالتفكير والانتباه وبالتالي تحسين الأداء لما تقدمه هذه الألعاب من تغذية راجعة فورية (الحشاش والإمام 2008).

وبناء على ما سبق، ترى الباحثتان أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تساهم في خلق بيئة تعليمية متكاملة خاصة مع ذوي الإعاقة الفكرية، حيث أن معظم الدراسات أثبتت فاعليتها في زيادة الانتباه والدافعية للتعلم، كما أنها تساهم في تنمية وتطوير بعض العمليات السيكولوجية الخاصة بالتعلم كالتذكر والانتباه والإدراك، وهذا ما يؤكد على أهمية استخدامها في البرامج المقدمة لذوي الإعاقة الفكرية.

العمليات السيكولوجية للتعلم

تعد العمليات السيكولوجية للتعلم أساس أي نشاط يقوم به الإنسان، حيث أن كل ما يفعله يعتمد بالدرجة الأولى على هذه العمليات كالذاكرة، الانتباه، الإدراك، فهي تساعده على اكتساب أي مهارة، فالإنسان يعتمد على الانتباه أولاً لفهم البيئة المحيطة به، إذ تعد بوابة العمليات السيكولوجية، ويليها الإدراك الذي يفسر كل ما أتى به الانتباه من مثيرات فهو يعالج المعلومة الحسية لفهمها واستيعابها، ومن ثم يليها دور الذاكرة والتي تقوم بحفظ هذه المعلومات لوقت قصير للمساهمة في تخزينها في الذاكرة طويلة المدى والعمل على استرجاعها عند الحاجة إليها (حاجي وزرزو،2018).

وتعرف العمليات السيكولوجية للتعلم على أنها العمليات التي تدور داخل الدماغ منذ لحظة دخول المثير إلى لحظة اتخاذ القرار بالإجابة عن ذلك المثير (حسين،2015).

وفي ذات السياق يعاني ذوي الإعاقة الفكرية من قصور واضح في قدرتهم على تجهيز المعلومات مقارنة بأقرانهم العاديين المناظرين لهم في العمر الزمني، فهم يبدون قصوراً واضحًا في قدرتهم على الانتباه والتركيز لفترة طويلة، كما أن لديهم قابلية عالية للتشتت وتأخر واضح في قدرتهم على انتقاء المثير المستهدف من بين مجموعة من المثيرات الأخرى وهذا ما يترتب عليه تدني قدرتهم في التذكر، وقدرتهم في حل المشكلات التي تعترضهم (جمال، ومنصور، 2015).

وهناك علاقة بين العمر العقلي والمهارات الإدراكية، فذوي الإعاقة الفكرية يعانون من قصور في عمليات الإدراك والتي تظهر بوضوح في عمليتي التمييز والتعرف على المثيرات المحيطة بهم، وهذا يرجع إلى قصور الانتباه والذاكرة لديهم حيث أنهم لا ينتبهون إلى خصائص المثيرات وبالتالي لا يتذكرونها على نحو جيد مما يؤدي إلى فقدانها من الذاكرة (Smith, et al,2006). وهذا ما أكده (عبد الوهاب والديب، 2014) أنهم يواجهون مشاكل في عمليات الذاكرة بدءاً من مرحلة الترميز وانتهاءً بعملية الاستذكار أو التعرف. حيث تُعد ضعف الذاكرة من أهم السمات البارزة لديهم، وأشارت الدراسات العلمية إلى وجود علاقة طردية بين الذاكرة وشدة الإعاقة الفكرية فهم لا يحتفظون بالمعلومات إلا لمدة بسيطة جدًّا ويعانون من صعوبات بالغة في استرجاع هذه المعلومات (Rau, et al,2016).

ومن الجدير بالذكر أنهم يواجهون صعوبات عديدة على صعيد العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم كنتيجة للإعاقة التي يعانون منها، حيث أكدت الدراسات العلمية إلى وجود قصور واضح في الذاكرة والانتباه والتفكير المجرد، وإدراك العلاقات بين الأشياء، والتمييز بين المثيرات يعيق استفادتهم في البيئة التعليمية (حماد،2019).

وتمثل هذه الصعوبات تحديًا لمعلمي ذوي الإعاقة الفكرية حيث أنهم مطالبون بتوفير أساليب واستراتيجيات وإمكانات مادية تتماشى مع خصائص واحتياجات وطبيعة الإعاقة والتي بدورها تساهم في التغلب على تلك الصعوبات (الزهراني،2021).

الإعاقة الفكرية Intellectual Disability:

تعتبر الإعاقة الفكرية ظاهرة لا يكاد يخلو مجتمع منها، ولقد اهتمت العديد من ميادين العلم والمعرفة كعلم النفس والتربية والطب وغيرها بتفسير هذه الظاهرة مما أدى إلى تعدد تعريفات الإعاقة الفكرية كلًّا حسب طبيعته (الروسان،2010).

فعلى الصعيد الطبي تُعتبر الأعراض الفسيولوجية محكًا أساسيًا في التعرف على الإعاقة الفكرية، بينما اعتمد علماء النفس على نسبة الذكاء كمحك في التعرف عليها، بالمقابل أكد علماء الاجتماع على الصلاحية الاجتماعية كمعيار أساسي للحكم على الفرد، وعلى الصعيد التربوي حيث يعتبر الفشل في التحصيل الدراسي مؤشرًا للإعاقة الفكرية (السبيعي ومحمد، 2010).

ومن الجدير بالذكر تعريف (الجمعية الأمريكية للإعاقة الفكرية والنمائية (2021) بأنها: إعاقة تتميز بقيود كبيرة في الأداء الوظيفي العقلي والسلوك التكيفي، والتي تظهر في المهارات الاجتماعية والعمليات اليومية، وتحدث قبل سن الثانية والعشرون (Schalock,LuckassonTasse,2021).

ومن الصعب علينا تعميم خصائص ذوي الإعاقة الفكرية فهم يمثلون مجموعة غير متجانسة فيما بينهم، إذ تختلف خصائصهم باختلاف القدرة العقلية والمرحلة العمرية ونوع الرعاية المقدمة لهم (الناصر،2010).

وتعد الصفات العقلية والمعرفية أهم ما يميزهم عن العاديين، فهم يعانون من نقص واضح في القدرات العقلية المختلفة وانخفاض في درجة الذكاء، فلا يستطيع أن يصل في معدل ومستوى نموه العقلي إلى المستوى الذي يصل إليه الطفل العادي المماثل له في العمر الزمني (شحاته، وجاب الله، وبحيري، وزغاري،2018).

من جانب آخر، يعد المعلم بشكل عام ومعلم ذوي الإعاقة الفكرية بشكل خاص من أهم العوامل تأثيرًا في جودة مخرجات العملية التعليمية، حيث يتطلب الإيمان بدوره في المنظومة التعليمية بوصفه أحد العناصر الفاعلة والمؤثرة في تحقيق أهداف النظام التعليمي (العوهلي، البقمي،2020).

ويؤكد (عرفة،2015) أن معلمي ذوي الإعاقة الفكرية يواجهون تحديات عديدة، وذلك لأهمية الدور الذي يقومون به من تعاملهم مع فئة تحتاج إلى طرق وأساليب وخطط تربوية معينة يصعب أن يقوم بها معلم غير مختص وغير مُلِم بكفايات وطرق تدريس ذوي الإعاقة الفكرية.

3. الدراسات السابقة:

- ركزت دراسة عبد الفتاح والقحطاني (2015) على البحث في مدى فاعلية استخدام إستراتيجية اللعب على مستوى الدافعية والتحصيل الدراسي لذوي الإعاقة الفكرية، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها (59) تلميذًا من ذوي الإعاقة الفكرية. باستخدام المنهج الوصفي التحليلي والتجريبي. وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطيه موجبة بين استخدام إستراتيجية

التعلم باللعب ومستوى الدافعية والتحصيل الدراسي، مع وجود فروق دالة بين المجموعتين في مقياس الدافعية لصالح المجموعة التجريبية، وفروق لاختبارات التحصيل الدراسي في الرياضيات لدى أفراد المجموعة التجريبية.

- واستهدفت دراسة الذروة، والعجمي، والدوخي (2015) معرفة مدى توظيف معلمي التربية الخاصة لتطبيقات التعليم الإلكتروني في فصول التربية الخاصة، وتكونت عينة الدراسة من (129) معلماً و(113) معلمة من معلمي مدارس التربية الخاصة، باستخدام المنهج الوصفي المسحي المقارن. وأظهرت النتائج فاعلية توظيف معلمي التربية الخاصة لتطبيقات التعليم الإلكتروني في فصول التربية الخاصة، كما أظهرت بأن معلمي صعوبات التعلم هم أكثر معلمي التربية الخاصة استخداماً لتطبيقات التعليم الإلكتروني ويليهم معلمي التوحد ومعلمي بطئي التعلم ويأتي في المرحلة الأخيرة معلمي ذوي الإعاقة العقلية. كما أن استخدام المعلمات الإناث لتطبيقات التعليم الإلكتروني وتوظيفها يفوق المعلمين الذكور ويعود ذلك إلى الاتجاهات الإيجابية التي يمتلكنها الإناث نحو استخدام برامج الحاسوب.
- قام المهيري وآخرون (2016) بدراسة للكشف عن مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على أنشطة اللعب في التخفيف من اضطراب الانتباه والنشاط الزائد لدى الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة، وتكونت عينة الدراسة من (16) طالب، وتراوحت أعمارهم ما بين (6-9) سنوات، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: ضابطة وتجريبية باعتماد المنهج التجريبي حيث استُخدم مقياس بعد الانتباه المصحوب بزيادة النشاط الحركي (الصورة المدرسية)، والبرنامج التدريبي القائم على أنشطة اللعب. وأظهرت النتائج وجود فروق على مقياس ضعف الانتباه والحركة الزائدة بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية قبل تطبيق البرنامج التدريبي وبعده وذلك لصالح القياس البعدي.

- ركزت دراسة الشمري (2018) على واقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة في دولة الكويت، وتمثلت عينتها من (258) معلمًا ومعلمة، وفق المنهج الوصفي المسحي، وكان من أبرز نتائجها وجود فروق لاستجابات معلمي التربية الخاصة لواقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة تعزي لمتغير النوع في جميع المجالات والأداة ككل ما عدا مجال مميزات تطبيق التعلم الإلكتروني وجاءت الفروق لصالح المعلمين الذكور، مع عدم وجود لاستجابات معلمي التربية الخاصة لواقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة تعزى لمتغيري المؤهل العلمي وسنوات سنوات الخبرة في جميع المجالات والأداة ككل .
- هدفت دراسة (Ekin & Cagilty & Karasu, 2018) إلى الكشف عن فاعلية الألعاب الذكية في تدريس مفاهيم الدراسات الاجتماعية عند ذوي الإعاقة الفكرية، باستخدام المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (3) أطفال من ذوي الإعاقة الفكرية، وأسفرت النتائج عن وجود آثار إيجابية لاستخدام الألعاب في تدريس المهارات الاجتماعية على ذوي الإعاقة الفكرية وتطور المهارات الاجتماعية والأكاديمية لديهم.
- وركز محمد (2018) بدراسته على دور استخدام التقنيات التعليمية في تدريس التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية من خلال وجهة نظر المعلمين، وتمثلت عينتها من (60) معلماً ومعلمة، وفق المنهج الوصفي القائم على التحليل. وأظهرت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين المؤهل العلمي واستخدام التقنيات التعليمية لتدريس ذوي الإعاقة العقلية، مع وجود فروق بين البيئة التعليمية واستخدام التقنيات التعليمية لتدريس لذوي الإعاقة العقلية، وفروق بين "خبرة المعلم" واستخدام

التقنيات التعليمية التدريس لذوي الإعاقة العقلية، إضافة إلى ما سبق وجود علاقة بين الدورات التدريبية واستخدام التقنيات التعليمية التدريس تلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.

- هدفت دراسة (Hardiyanti & Azizah,2019) إلى مراجعة منهجية للألعاب التعليمية متعددة الوسائط كمساعدة في تنفيذ عملية التعلم للأفراد ذوي الإعاقات الفكرية، باعتماد طريقة المراجعة المنهجية، وأشارت النتائج إلى أن الألعاب التعليمية متعددة الوسائط يمكن أن تهدف إلى زيادة قدرة الأفراد ذوي الإعاقة الفكرية بطرق مختلفة ليس فقط على صعيد المجال الأكاديمي. كما كشفت إلى أن الوقت اللازم أثناء استخدام الألعاب التعليمية متعددة الوسائط يتراوح ما بين (20 إلى 60) دقيقة ويتم تنفيذها في تعليم طالب واحد فقط، وتوصي الدراسة إلى أهمية ملائمة محتوى اللعبة المقدمة مع الحياة الواقعية لذوي الإعاقة الفكرية في الحياة اليومية، والعمل على تكيفها مع قدرات الطفل.

تعقيب على الدراسات السابقة:

تباينت الأهداف التي تناولتها الدراسات السابقة الذكر، إلا أنها اشتركت في تأكيدها على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية لذوي الإعاقة الفكرية في ضوء عدد من المتغيرات، كما تباينت في المنهج المُستخدم وفقًا لنوع الدراسة والغرض من تحقيقها، فهناك دراسات اعتمدت على المنهج التجريبي لمعرفة فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبالمقابل اعتمدت بعض الدراسات المنهج الوصفي التحليلي، وتم الاستفادة من الدراسات السابقة في تحديد مشكلة الدراسة، وأدبها النظري، وتوظيفها في تعزيز نتائجها.

4. منهجية الدراسة وإجراءاتها

1.4. منهج الدراسة

تم اعتماد المنهج الوصفي المسحي؛ الذي يعتمد على دراسة الظاهرة بواقعية من خلال التعبير الكيفي أو الكمي، الذي يُعطي وصفًا دقيقًا للظاهرة موضوع الدراسة (درويش، 2018)، بهدف الكشف عن واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم، ومعرفة الفروق بين هذه الدرجة وفقًا لمتغيرات الدراسة.

2.4. مجتمع وعينة الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع معلمي ومعلمات ذوي الإعاقة الفكرية في مدارس التعليم العام للدمج، معاهد التربية الفكرية والمراكز النهارية بمدينة جدة، وبعد الرجوع لإحصائيات إدارة التربية الخاصة، اتَّضح أن عدد معلمي ومعلمات ذوي الإعاقة الفكرية في مدارس التعليم العام للدمج، معاهد التربية الفكرية والمراكز النهارية بمدينة جدة بلغ عددهم (535) معلمًا ومعلمةً، وذلك بحسب ما ورد من مركز إحصاءات التعليم بإدارة التخطيط والتطوير لوزارة التعليم بالمملكة لعام 2023م. وقد تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من معلمي ذوي الإعاقة الفكرية بمدينة جدة. مكونة من (107) معلم ومعلمة.

خصائص أفراد عينة الدراسة

جدول رقم (1): توزيع أفراد عينة الدراسة وفق المتغيرات

المتغير	الفئات	التكرار	النسبة
النوع	أنثى	87	81.3
	ذكر	20	18.7
سنوات الخبرة	5سنوات فأقل	42	39.3
	من 6 إلى 10 سنوات	23	21.5
	11سنة فأكثر	42	39.3
المجموع الكلي للعينة		**107**	**100%**

3.4. أداة الدراسة

بعد الاطلاع على عدد الأدبيات التربوية، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وبناءً على معطيات وتساؤلات الدراسة وأهدافها؛ تم بناء أداة جمع البيانات، وتكونت في صورتها النهائية من ثلاثة أجزاء. وفيما يلي عرض لكيفية بنائها، والإجراءات التي اتبعتها الباحثتان للتحقق من صدقها وثباتها:

1. **القسم الأول:** يحتوي على مقدمة تعريفية بأهداف الدراسة، ونوع البيانات ومعلومات أفراد عينة الدراسة.
2. **القسم الثاني:** يحتوي على البيانات الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة، وتتمثل بـ (النوع – سنوات الخبرة).
3. **القسم الثالث:** يتكون هذا القسم من (27) عبارة، موزعة على بعدين، والجدول (2) يوضح عدد عبارات الاستبانة، وكيفية توزيعها على الأبعاد.

جدول رقم (2): الاستبانة وعباراتها

المحور	البعد	عدد العبارات	المجموع
درجة توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم.	البعد الأول: العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية	22	27 عبارة
	البعد الثاني: عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية	9	

تصحيح الاستبانة:

تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي للحصول على استجابات أفراد عينة الدراسة، وفق درجات الموافقة الآتية: (أوافق بشدة، أوافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة)، ومن ثم التعبير عن هذا المقياس بشكل كمي، وذلك عن طريق إعطاء كل عبارة من العبارات السابقة درجة، وفقًا للآتي: أوافق بشدة (5) درجات، أوافق (4) درجات، محايد (3) درجتان، لا أوافق (2) درجتين، لا أوافق بشدة (1) درجة واحدة.

أما بالنسبة لتحديد طول كل فئة من فئات مقياس ليكرت الخماسي، تم حساب المدى بطرح الحد الأعلى من الحد الأدنى (5– 1 = 4)، ثم تم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس (4 ÷ 5 = 0,80)، وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (1)؛ لتحديد الحد الأعلى لهذه الفئة، وبذلك أصبح طول الفئات كما هو موضح في الجدول أدناه:

جدول رقم (3): تقسيم فئات مقياس ليكرت الخماسي (حدود متوسطات الاستجابات)

م	الفئة	حدود الفئة	
		من	إلى
.1	أوافق بشدة (بدرجة كبيرة جدًا)	4,21	5,00
.2	أوافق (بدرجة كبيرة)	3,41	4,20
.3	محايد (بدرجة متوسطة)	2,61	3,40
.4	لا أوافق (بدرجة قليلة)	1,81	2,60
.5	لا أوافق بشدة (بدرجة قليلة جدًا)	1,00	1,80

وتجدر الإشارة إلى استخدام طول المدى؛ للوصول لحكم موضوعي على متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة، بعد معالجتها إحصائيًا.

الصدق والثبات

أولًا: صدق أداة الدراسة

ويعني التأكد من أنها تقيس ما وضعت لقياسه، إضافةً إلى شموليتها لكل العناصر التي تساعد على تحليل نتائجها، ووضوح عباراتها، وارتباطها بكل بعد من الأبعاد، بحيث تكون مفهومة لكل من يستخدمها، وتم التأكد من خلال:

أ- الصدق الظاهري للأداة (صدق المحكّمين)

للتعرف على مدى الصدق الظاهري للاستبانة، تم عرضها بصورتها الأولية والتي تكونت من (27) فقرة، على عدد من المحكمين المختصين في مجال التربية الخاصة، حيث بلغ عدد المحكمين (6) محكمًا، وتم الطلب منهم تقييم جودة الاستبانة، وقدرتها على قياس ما أعدت لقياسه، ومدى ملاءمتها لأهداف الدراسة، من خلال تحديد مدى وضوح كل عبارة، وارتباطها ببُعدها، وأهميتها، وسلامتها لغويًا، مع إبداء رأيهم في حال وجود أي تعديل، أو حذف، أو إضافة عبارات للاستبانة. وبعد استرداد الاستبانات، تم اعتماد الفقرات التي أجمع (80%) فأكثر من المحكمين على ملاءمتها، وإجراء التعديلات اللازمة التي اتفق عليها غالبية المحكمين، وإخراج الاستبانة بالصورة النهائية.

ب- صدق الاتساق الداخلي للأداة

للتحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة، تم اختيار عينة استطلاعية مكونة من (30) معلمًا من معلمي ذوي الإعاقة الفكرية بمدينة جدة، ووفقًا للبيانات تم حساب معامل ارتباط بيرسون (Pearson's Correlation Coefficient)؛ وذلك بهدف التعرف على درجة ارتباط كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه العبارة.

جدول رقم (4): معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه

البعد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد
البعد الأول: العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية	1	.593**	12	.722**
	2	.528**	13	.919**
	3	.555**	14	.606**
	4	.595**	15	.648**
	5	.581**	16	.726**
	6	.617**	17	.702**
	7	.763**	18	.798**
	8	.703**	19	.800**
	9	.673**	20	.753**
	10	.530**	21	.638**
	11	.859**	22	.586**
البعد الثاني: عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية	1	.587**	6	.594**
	2	.500**	7	.785**
	3	.567**	8	.636**
	4	.704**	9	.503**
	5	.810**	-	-

** دال عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

يتضح من الجدول (4) أن قيم معامل ارتباط كل عبارة من العبارات مع بُعدها موجبة، ودالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (0,01) فأقل؛ مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي بين عبارات الاستبانة، ومناسبتها لقياس ما أُعدت لقياسه.

ثانيًا: ثبات أداة الدراسة

تم التأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال استخدام معامل الثبات ألفا كرونباخ (معادلة ألفا كرونباخ) (Cronbach's Alpha (α))، والتجزئة النصفية، ويوضح الجدول رقم (5) قيم معاملات الثبات لكل بُعد من أبعاد الاستبانة.

جدول رقم (5): ثبات أداة الدراسة

البعد	عدد العبارات	ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية
البعد الأول: العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية	22	0,941	0,829
البعد الثاني: عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية	9	0,796	0,757
الثبات العام	**27**	**0,930**	**0,893**

يتضح من الجدول السابق أن معامل ثبات ألفا كرونباخ العام عالٍ حيث بلغ (0,930)، كما بلغت قيمة معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية (0,893)، وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة، كما أن معامل الثبات عالٍ لكل بُعد من أبعاد الاستبانة.

4.4. إجراءات تطبيق الدراسة

1- بعد اعتماد القسم العلمي لخطة البحث، والمشرف الأكاديمي، قامت الباحثتان بقراءة مستفيضة للأدبيات النظرية والدراسات السابقة ذات العلاقة بالألعاب التعليمية الإلكترونية والعمليات السيكولوجية للتعلم، وذوي الإعاقة الفكرية؛ لكتابة الإطار النظري للدراسة وإعداد الأداة في صورتها الأولية.

2- عرض أداة الدراسة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين للتحقق من صدقها، وإجراء التعديلات اللازمة وفقًا لآرائهم وإخراج الأداة في صورتها النهائية.

3- الحصول على خطاب تسهيل المهمة من قبل إدارة جامعة جدة لتطبيق الأداة على عينة الدراسة.

4- التوجه لإدارة التخطيط والتطوير بوزارة التعليم بمنطقة جدة؛ لأخذ موافقة مدير عام التعليم؛ لتسهيل تطبيق أداة الدراسة على معلمي ومعلمات معلمي ذوي الإعاقة الفكرية في مدارس التعليم العام للدمج، معاهد التربية الفكرية والمراكز النهارية بمدينة جدة.

5- التأكد من ثبات أداة الدراسة عن طريق تطبيقها على عينة استطلاعية.

6- توزيع الاستبانة إلكترونيًا؛ بغية الوصول لأكبر عدد ممكن من الاستجابات.

7- جمع الاستجابات بعد تعبئتها، وقد بلغ عددها (107) استجابة.

8- مراجعة نتائج الاستجابات على الأداة؛ للتأكد من مدى صلاحيتها للتحليل الإحصائي.

9- تحليلها إحصائيًا باستخدام برنامج (SPSS).

10-التوصل إلى النتائج ومناقشتها ومقارنتها بالدراسات السابقة.

11-وضع عدد من التوصيات والمقترحات للدراسات مستقبلية.

5.4. أساليب المعالجة الإحصائية

لتحقيق أهداف الدراسة، وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام عدد من الأساليب الإحصائية، وذلك عن طريق استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والذي يرمز له اختصارًا بالرمز (SPSS).

ومن ثم استخدمت المقاييس الإحصائية الآتية:

1- **المتوسط الحسابي الموزون "Weighted Mean"**؛ وذلك للتعرف على متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة على كل عبارة من عبارات الأبعاد، وترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

2- **المتوسط الحسابي "Mean"**؛ وذلك لمعرفة مدى ارتفاع، أو انخفاض استجابات أفراد عينة الدراسة عن الأبعاد الرئيسة.

3- **الانحراف المعياري "Standard Deviation"**؛ للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، ولكل بُعد من الأبعاد الرئيسة عن متوسطها الحسابي.

4- **اختبار (ت) Independent Samples Test لعينتين مستقلتين**؛ بهدف التعرف على الفروق بين اتجاهات عينة الدراسة، باختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى فئتين: كالنوع.

5- **اختبار (تحليل التباين الأحادي) One Way ANOVA**؛ للتحقق من الفروق بين اتجاهات عينة الدراسة باختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى فئتين فأكثر لبيانات تتبع التوزيع الطبيعي مثل: سنوات الخبرة.

5. نتائج الدراسة

نتائج مناقشة السؤال الأول: ما واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم حساب المتوسط الحسابي لهذه الأبعاد وصولًا إلى تحديد واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم، والجدول (4-1) يوضح النتائج العامة لهذا السؤال.

جدول رقم (6): واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية *لتنمية العمليات* السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم.

م.	أبعاد الاستبانة	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	الترتيب
		قيمة المتوسط	درجة الموافقة		
1	العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية	4.075	**كبيرة**	0.553	1
2	عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية	4.042	**كبيرة**	0.624	2
	الدرجة الكلية	4.0654	**كبيرة**	.53937	-

يتضح من خلال النتائج أن مستوى واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم كانت بمتوسط (4,065)، أي بدرجة **كبيرة** وفقًا للمعيار الذي اعتمدته الدراسة حسب مقياس ليكرت الخماسي، وتبين من النتائج أن بُعد (العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم(الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية) في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (4,075)، وبدرجة كبيرة، يليه بُعد (عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية) بمتوسط (4.042)، وهو بدرجة كبيرة.

من خلال النتيجة السابقة يتضح أن واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم من وجهة نظرهم مرتفعة، وتعزو الباحثتان هذه النتيجة إلى أن هناك وعي لدى معلمي ذوي الإعاقة الفكرية لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية لدى ذوي الاعاقة الفكرية، حيث تعمل هذه الألعاب على تنمية الجوانب المعرفية والجوانب الاجتماعية والوجدانية،

ويمكن استخدامها كأداة استكشافية للبيئة المحيطة بهم من خلالها، ويكتسب الكثير من المعلومات عنها، كما ويمكن استخدام هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية كأداة تعبيرية يتم من خلالها التعرف على اهتماماتهم واحتياجاتهم ، وبذلك فإن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لفئة ذوي الاعاقة الفكرية يلبي لديهم الكثير من الحاجات المعرفية والنفسية والاجتماعية، ويزيد من خبراتهم وتساهم في زيادة مستوى نضجهم، وزيادة قدراتهم العقلية، حيث يمكن اعتبار الالعاب التعليمية الإلكترونية مصدراً للتعلم المعرفي واللغوي، ووسيلة لتنشيط العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم(الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير)، وبذلك فإن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعود بالفائدة على ذوي الاعاقة الفكرية، كما ويعود بفائدة كبيرة على المعلمين، فهو يزيد من قدرة المعلمين على التعامل الجيد مع ذوي الإعاقة الفكرية، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عبد الفتاح، والقحطاني (2015) التي أشارت نتائجها لفاعلية استخدام استراتيجية اللعب على مستوى الدافعية والتحصيل الدراسي لذوي الإعاقة الفكرية، كما وتتفق مع نتيجة دراسة الذروة وآخرون (2015) التي أشارت نتائجها لفاعلية توظيف معلمي التربية الخاصة لتطبيقات التعليم الإلكتروني في فصول التربية الخاصة، كما وتتفق مع نتيجة دراسة المهيري وآخرون (2016) التي أشارت نتائجها لفاعلية أنشطة اللعب في التخفيف من اضطراب الانتباه والنشاط الزائد لدى ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة، كما وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (Ekin & Cagilty & Karasu, 2018) التي أشارت نتائجها لوجود آثار إيجابية لاستخدام الألعاب في تدريس المهارات الاجتماعية على ذوي الإعاقة الفكرية وتطور المهارات الاجتماعية والأكاديمية لديهم، كما وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (Hardiyanti & Azizah,2019) التي أشارت إلى أن الألعاب التعليمية متعددة الوسائط يمكن أن تهدف إلى زيادة قدرة الأفراد ذوي الإعاقة الفكرية بطرق مختلفة ليس فقط على صعيد المجال الأكاديمي.

وفيما يلي النتائج التفصيلية لكل بُعد:

البُعد الأول: العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية:

للتعرف على تقديرات عينة الدراسة للعمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية، تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة على عبارات بُعد العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (7): استجابات أفراد عينة الدراسة حول العمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية

	الفقرات	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	الرتبة
		قيمة المتوسط	درجة الموافقة		
1	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في استثارة الانتباه العام والانتباه الانتقائي.	4.29	كبيرة جدًا	0.777	2
2	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على التركيز في المهمات التعليمية المطلوبة.	4.06	كبيرة	0.95	14
3	تساهم أنشطة الألعاب التعليمية الإلكترونية في نقل الانتباه بين المثيرات.	4.09	كبيرة	0.734	11

	الفقرات	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	الرتبة
		قيمة المتوسط	درجة الموافقة		
4	ترفع الألعاب التعليمية الإلكترونية من مستوى الإدراك والتمييز البصري.	4.21	كبيرة جدًا	0.798	7
5	تركز الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية الإدراك والتمييز السمعي.	4.15	كبيرة	0.737	8
6	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في انتقاء المثيرات المهمة وتجاهل المثيرات الأخرى.	3.79	كبيرة	0.942	21
7	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في إدراك العلاقات بين الأشياء.	4.02	كبيرة	0.812	16
8	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير العليا كاتخاذ القرارات، وحل المشكلات.	3.58	كبيرة	1.099	22
9	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من سرعة التفكير لتنفيذ المهمات المطلوبة.	3.86	كبيرة	0.946	19
10	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية باحتفاظ المعلومات في الذاكرة لوقت أطول.	3.81	كبيرة	1.083	20
11	تُكسب الألعاب التعليمية الإلكترونية ذوي الإعاقة الفكرية مهارة مطابقة المثيرات المتماثلة.	4.02	كبيرة	0.801	17
12	تُكسب الألعاب التعليمية الإلكترونية ذوي الإعاقة الفكرية مهارة مطابقة الأصوات مع صورها.	4.27	كبيرة جدًا	0.667	4
13	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مهارة تصنيف المثيرات حسب الشكل/ اللون/ الحجم.	4.23	كبيرة جدًا	0.681	6
14	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مهارة تشكيل الأنماط.	4.15	كبيرة	0.67	9
15	تُنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية مهارة ترتيب قصة مكونة من (3) أحداث حسب التسلسل الزمني.	4.09	كبيرة	0.694	12
16	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في التمييز بين المفاهيم المتضادة (كبير/صغير، طويل/ قصير).	4.25	كبيرة جدًا	0.674	5
17	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعرف إلى أسماء المثيرات المختلفة (أسماء الحيوانات، وسائل المواصلات وغيره).	4.37	كبيرة جدًا	0.68	1
18	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في معرفة الأفعال	4.28	كبيرة جدًا	0.656	3

	الفقرات	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	الرتبة
		قيمة المتوسط	درجة الموافقة		
	وتسميتها من خلال الصور.				
19	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في استرجاع المعلومات المهمة من الذاكرة.	3.93	كبيرة	0.865	18
20	تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تذكر الأرقام بالتسلسل.	4.07	كبيرة	0.723	13
21	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في التمييز البصري للحروف المتشابهة بصريًا (ج/ح/خ، د/ذ) وغيره.	4.1	كبيرة	0.788	10
22	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في التمييز السمعي للحروف المتشابهة سمعيًا (ق/ك، ث/س، د/ ط) وغيره.	4.03	كبيرة	0.818	15
	المتوسط العام	4.075	**كبيرة**	0.553	-

يتضح في الجدول (7) أن تقديرات عينة الدراسة للعمليات السيكولوجية الأساسية للتعلم (الانتباه، الإدراك، الذاكرة، التمييز، التفكير) لذوي الإعاقة الفكرية كان بمتوسط (4,075)، وهو متوسط يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي (من 3.41 إلى 4.20)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار **أوافق** على أداة الدراسة، أي **بدرجة كبيرة**. ويتضح من نتائج الجدول السابق أن أفراد عينة الدراسة موافقون بدرجة كبيرة على معظم العبارات المتعلقة بهذا البعد، ففي المرتبة الأولى جاءت العبارة " تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعرف إلى أسماء المثيرات المختلفة(أسماء الحيوانات، وسائل المواصلات وغيره)" وبدرجة كبيرة جدًا، وتعزو الباحثتان ذلك الى أن استخدام الالعاب التعلمية الإلكترونية لفئة ذوي الإعاقة الفكرية تزيد من قدرتهم على تمييز الأشكال التي يتم عرضها بشكلٍ واضح وملون، وذلك على اعتبارهم فئة خاصة تحتاج للتعلم من خلال المحسوس وشبه المحسوس، وما توفره الألعاب التعلمية الإلكترونية تزيد من قدرة ذوي الاعاقة الفكرية على التعامل مع أسماء المثيرات المختلفة، تليها عبارة " تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في استثارة الانتباه العام والانتباه الانتقائي " في المرتبة الثانية وبدرجة كبيرة جدًا، وتعزو الباحثتان هذه النتيجة إلى أن ما تحتويه الألعاب التعليمية الإلكترونية من مثيرات تزيد من تفاعل ذوي الاعاقة الفكرية مع هذه الألعاب، وتعمل على تركيز انتباههم وتزيد من عملية جذبهم نحو المحتوى التعليمي بما تحتويه هذه الألعاب من مثيرات حسية وسمعية وبصرية؛ وفي المرتبة الأخيرة جاءت العبارة " تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير العليا كاتخاذ القرارات، وحل المشكلات"، وهي بدرجة كبيرة، وتعزو الباحثتان ذلك إلى أن وصول ذوي الاعاقة الفكرية لتطوير مهارات التفكير العليا تحتاج للكثير من الجهد والتدريب، كما وأن هذه الفئة وعلى اعتبارهم من الفئات التي تعاني تأخراً في مستويات التفكير، فإنه من الصعب الوصول لتطوير المهارات العليا في مستويات التفكير بسهولة، وعلى اعتبار أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعمل على تهيئة ذوي الإعاقة الفكرية لاستخدام مهارات تفكير

عليا، ولكن هذه الألعاب لا تفي بالغرض بشكلٍ أساسي لتحقيق ذلك، ولكن يمكن اعتبارها على أنها وسيلة مساعدة لتنمية مهارات التفكير العليا لدى ذوي الإعاقة الفكرية.

البُعد الثاني: عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية:

للتعرف على تقديرات عينة الدراسة لعوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية، تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة على عبارات بُعد عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (8): استجابات أفراد عينة الدراسة حول عوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية

	الفقرات	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	الرتبة
		قيمة المتوسط	درجة الموافقة		
1	تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية التفاعل النشط بين المعلم وذوي الإعاقة الفكرية داخل الصف.	4.15	كبيرة	0.888	2
2	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تقليل الفجوة بين ذوي الإعاقة الفكرية والعاديين.	3.91	كبيرة	0.927	9
3	تقلل الألعاب التعليمية الإلكترونية من اعتماد ذوي الإعاقة الفكرية بشكل كلي على المعلم.	3.92	كبيرة	0.992	8
4	توفر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم.	4.21	كبيرة جدًا	0.749	1
5	تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من درجة إتقان المهمة عند ذوي الإعاقة الفكرية.	4.04	كبيرة	0.835	6
6	تمكّن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من اكساب ذوي الإعاقة الفكرية الكفايات الأساسية لاستخدام الحاسب الآلي.	4.04	كبيرة	0.812	5
7	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التعلم الذاتي لدى ذوي الإعاقة الفكرية.	4.07	كبيرة	0.821	4
8	تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ لدى ذوي الإعاقة الفكرية.	4.12	كبيرة	0.809	3
9	تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية أنماط التعلم المختلفة لدى ذوي الإعاقة الفكرية.	3.93	كبيرة	0.908	7
	المتوسط العام	4.042	**كبيرة**	0.624	-

يتضح في الجدول (8) أن تقديرات عينة الدراسة لعوائد الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلم وذوي الإعاقة الفكرية كان بمتوسط (4,042)، وهو متوسط يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي (من 3,41 إلى 4,20)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار **أوافق** على أداة الدراسة، أي **بدرجة كبيرة**،

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن أفراد عينة الدراسة موافقون بدرجة متوسطة على معظم العبارات المتعلقة بهذا البعد، ففي المرتبة الأولى جاءت العبارة " توفر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم." وهي بدرجة كبيرة جدًا، وتعزو الباحثتان ذلك إلى أن استخدام معلمي ذوي الإعاقة الفكرية للألعاب التعليمية الإلكترونية توفر لدى المعلم المحتوى العلمي المطلوب تعليميه بشكلٍ ممتع ومشوق، مما يساهم في توفير الوقت والجهد في تقديم المحتوى التعليمي لذوي الإعاقة الفكرية، تليها عبارة " تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية التفاعل النشط بين المعلم وذوي الإعاقة الفكرية داخل الصف" في المرتبة الثانية وبدرجة كبيرة، وتعزو الباحثتان هذه النتيجة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تجعل من المتعلم هو محور العملية التعليمية، وهذا ما يزيد من التفاعل في العملية التعليمية، وبذلك تتيح التفاعل النشط بين المعلم والمتعلم من ذوي الاعاقة الفكرية؛ وفي المرتبة الأخيرة جاءت العبارة " تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تقليل الفجوة بين ذوي الإعاقة الفكرية والعاديين" وهي بدرجة كبيرة ، وتعزو الباحثتان ذلك إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعمل على تنمية المهارات بشكلٍ عام لدى ذوي الإعاقة الفكرية، وبذلك تزيد من فرصتهم أمام الاندماج في الفصول العادية، فهي تتيح لهم الفرصة لتنمية المهارات السيكولوجية الأساسية للتعلم وتزيد من قدرتهم على الإدراك والانتباه وتعود بالفائدة عليهم في تقوية الملاحظة وسرعة البديهة والنشاط الذهني وتحسين الأداء.

نتائج مناقشة السؤال الثاني: هل توجد فروق في واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير النوع؟

قامت الباحثتان بإجراء اختبار التوزيع الطبيعي Tests of Normality (اختبار Shapiro-Wilk) لفحص اعتدالية البيانات في الفئات الصغيرة نسبيًا بالنسبة للدرجة الكلية وللأبعاد الفرعية، وذلك لأن معظم الاختبارات المعلمية تشترط أن يكون توزيع البيانات طبيعيًا، ولأن عدد العينة كان صغيرًا نسبيًا في فئة (ذكر)، ويمكن تجاوز شرط اعتدالية البيانات في فئة (أنثى) لأن حجم العينة كبير نسبيًا. وقد كان توزيع البيانات اعتدالي بالنسبة للدرجة الكلية وللأبعاد الفرعية؛ وللتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة طبقًا لاختلاف متغير النوع. استخدمت الباحثتان اختبار (ت) " Independent Samples T Test " لتوضيح دلالة الفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول الآتي:

جدول رقم (9): نتائج اختبار (ت) "Independent Samples T Test " للفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة طبقًا لاختلاف متغير النوع.

البعد	النوع	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	الدلالة	التعليق
الدرجة الكلية	ذكر	20	4.2113	.45469	1.346	.181	غير دالة
	أنثى	87	4.0319	.55391			

توصلت الباحثتان إلى أن قيمة (Sig) للدرجة الكلية تساوي (0.181) وهي أكبر من مستوى دلالة (0,05)؛ مما يدلل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) في توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير النوع (ذكر، أنثى).

وتفسر الباحثتان هذه النتيجة بأن هناك وعي من قبل معلمي ذوي الإعاقة الفكرية بأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم على اختلاف نوعهم (ذكور واناث) ويرجع ذلك لتعامل المعلمين من كلا الجنسين مع فئة محددة واحدة من المتعلمين وهم ذوي الإعاقة الفكرية الذين يمتلكون نفس الخصائص على المستوى العقلي والتعليمي، ويحتاجون لنفس الطرق في عملية التعلم، وهذا ما أدى لتقارب استجابات المعلمين والمعلمات لذوي إلاعاقة الفكرية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم. وتختلف هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الذروة، والعجمي، والدوخي، 2015) والتي أشارت نتائجها أن استخدام المعلمات الإناث لتطبيقات التعليم الإلكتروني وتوظيفها يفوق المعلمين الذكور، كما وتختلف مع نتيجة دراسة (الشمري ،2018) التي أشارت نتائجها لوجود فروق لاستجابات معلمي التربية الخاصة لواقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة تعزي لمتغير النوع.

مناقشة نتائج السؤال الثالث

- **هل توجد فروق في واقع توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير سنوات الخبرة؟**

قامت الباحثتان بإجراء اختبار التوزيع الطبيعي Tests of Normality (اختبار Shapiro-Wilk) لفحص اعتدالية البيانات في الفئات الصغيرة نسبيًا بالنسبة للدرجة الكلية وللأبعاد الفرعية، وذلك لأن معظم الاختبارات المعلمية تشترط أن يكون توزيع البيانات طبيعيًا، ولأن عدد العينة كان صغيرًا نسبيًا في فئة (من 6- 10 سنوات)، ويمكن تجاوز شرط اعتدالية البيانات في باقي الفئات لأن حجم العينة كبير نسبيًا في كل فئة. وقد كان توزيع البيانات اعتدالي بالنسبة للدرجة الكلية وللأبعاد الفرعية، وللتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة طبقًا لاختلاف متغير سنوات الخبرة. استخدمت الباحثتان الاختبار المعلمي (تحليل التباين الأحادي) "One-Way ANOVA" لتوضيح دلالة الفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول الآتي:

جدول رقم (10): نتائج اختبار (تحليل التباين الأحادي) "One-Way ANOVA" للفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة طبقًا لاختلاف متغير سنوات الخبرة.

البعد		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F المحسوبة	الدلالة	التعليق
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.869	2	.435	1.508	.226	غير دالة
	داخل المجموعات	29.969	104	.288			
	المجموع	30.838	106				

توصلت الباحثتان إلى أن قيمة (Sig) للدرجة الكلية تساوي (0,226) وهي أكبر من مستوى دلالة (0,05)؛ مما يدلل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) في توظيف معلمي ذوي الإعاقة الفكرية الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم تُعزى لمتغير سنوات الخبرة.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الشمري (2018) التي أشارت نتائجها لعدم وجود لاستجابات معلمي التربية الخاصة لواقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة تعزى لمتغير سنوات الخبرة، بينما تختلف هذه النتيجة مع نتيجة دراسة محمد (2018) التي أشارت نتائجها لوجود فروق بين خبرة المعلم واستخدام التقنيات التعليمية لتدريس ذوي الإعاقة العقلية، وتفسر الباحثتان هذه النتيجة بأن جميع أفراد عينة الدراسة وعلى اختلاف عدد سنوات خبرتهم يمتلكون القدر الوافي من الوعي والثقافة حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العلمية التعليمية لذوي العاقة الفكرية على اعتبارهم فئة خاصة، وأن استخدام هذه الألعاب يزيد من قدرة ذوي الإعاقة الفكرية على التفاعل الجيد مع المواقف التعليمية، وأن استخدام مثل هذه الألعاب يعمل على تنمية المهارات سواءً المعرفية أو الوجدانية والحركية لدى ذوي الإعاقة الفكرية، وهذا ما يسهم لتنمية العمليات السيكولوجية للتعلم، وهذا ما أدى لتقارب استجابات عينة الدراسة حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية على اختلاف عدد سنوات خبرتهم.

توصيات الدراسة

وفقًا للنتائج التي تم التوصل إليها، توصي الباحثتان بالآتي:

1- التوسع في توظيف التكنولوجيا في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية لمواكبة التطور التكنولوجي الحالي.
2- الاهتمام بإعداد وتصميم دليل للمعلم وتضمينه شرحًا تفصيليًّا حول كيفية تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بما يتناسب احتياجاتهم وخصائصهم.
3- العمل على الحد والتقليل من الصعوبات التي تواجه توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية وذلك بتوفير الموارد المادية والبشرية.
4- مراعاة أنماط التعلم المختلفة عند ذوي الإعاقة الفكرية عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

قائمة المراجع

المراجع العربية

جابر، سامر. (2020). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، العدد (49)*، 159-167.

جمال، منير حسن، منصور، السيد كمال. (2015). الفروق التجهيزية في الانتباه الانتقائي والموزع ومكونات الذاكرة العاملة لدى الأطفال المتخلفين عقليًّا والعاديين مدخل تشخيصي.

حاجي، ماجدة. زرزو، أحمد. (2018). تأثير مستوى بعض العمليات المعرفية (الذاكرة، الانتباه، الادراك) على استراتيجيات الفهم الشفهي عند التلميذ عسير الإملاء - دراسة ميدانية بابتدائية قالي عمار، أم البواقي، رسالة ماجستير في أمراض اللغة والتواصل. كلية العلوم الاجتماعية والانسانية. جامعة العربي بن مهيدي.

حسين، علي يوسف. (2015). دراسات متقدمة في علم النفس الرياضي، ط 1، العراق: دار الضياء للطباعة.

الحشاش، دلال عبد العزيز، والإمام، محمد صالح. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان العربية، عمان. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/571833

حماد، هدى مصطفى. (2019). برنامج تدريبي لتنمية مهارات الإدراك البصري لدى الأطفال المعاقين عقليًا القابلين للتعلم. *مجلة الطفولة، العدد (31).*

درويش، محمود (2018). *مناهج البحث في العلوم الإنسانية*. مؤسسة الأمة العربية للنشر والتوزيع-مصر.

الذروة، مبارك، والعجمي، معدي، والدوخي، فوزي. (2015). مدى توظيف معلمي التربية الخاصة لتطبيقات التعليم الإلكتروني في فصول التربية الخاصة. *مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، كلية التربية، العدد (57)*، 553-587.

الروسان، فاروق. (2010). *مقدمة في الإعاقة العقلية. ط2*. دار الفكر للنشر والتوزيع.

الزهراني، ناصر عطية. (2021). دور معلم الإعاقة العقلية في تفعيل برامج الخدمات المساندة لتنمية المهارات الأكاديمية لدى المعاقين عقليًا القابلين للتعلم. *مجلة رابطة التربويين العرب، كلية التربية، جامعة الباحة، المجلد (134)، العدد (134)*، 443-479.

سبتي، عباس. (2016). مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية. تم الاسترجاع من https://www.alukah.net/social/0/101822/#ixzz5CcSUFymM

السيد محاسن أبو الحسن حسين. (2018). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع: دراسة وصفية. International Journal of Educational and Psychological Sciences, 14(Part 2), 86–115. https://doi.org/10.12816/0049479

الشبول، مهند خالد، والقضاة، ضرار محمد. (2016). مدى أهمية وامتلاك معملي الإعاقة العقلية للكفايات التكنولوجية المساندة من وجهة نظرهم في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة التربية، جامعة الازهر، كلية التربية، المجلد (3)، العدد (170)*، 512-537.

شحاته، حسن، وجاب الله، علي، وبحيري، عطاء، وزغاري، محمد. (2018). المهارات اللغوية الوظيفية اللازمة للتلاميذ المعاقين عقليًا بمرحلة الإعداد المهني بمدارس التربية الفكرية. *المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد (3)، العدد (1)*، 96-128.

الشمري وجدان بن علي، العنزي، عادل بن صبر. (2021). واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدرس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف the reality of the use of computerized educational games in teaching people with intellectual disabilities in the Al-Jawf region. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 12(43,1) ، 73–113. https://doi.org/10.21608/sero.2021.208690

الشمري، فايز حمود. (2018). واقع التعلم الإلكتروني من وجهة نظر معلمي التربية الخاصة في دولة الكويت (رسالة ماجستير جامعة آل البيت، كلية العلوم التربوية، الأردن). تم الاسترجاع من http://thesis.mandumah.com/Record/310408

عبد الباقي، سلوى. (2001). اللعب بين النظرية والتطبيق. الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب.

عبد الفتاح، منال ثابت، والقحطاني، هشام حسين. (2015). مدى فاعلية استخدام استراتيجية التدريس باللعب على مستوى الدافعية والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المعاقين فكريًا. *مجلة البحث العلمي في التربية، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، المجلد (2)*، العدد (16)،635-657.

عبد الوهاب، داليا خيري. الديب محمد مصطفى. (2014). فعالية برنامج لتنمية مهارات ما وراء الذاكرة باستخدام الوسائط المتعددة في تحسين عمليات الذاكرة لدى الأطفال المتخلفين عقليا والتوحديين بالطائف مجلة التربية الخاصة، كلية التربية جامعة الزقازيق، 6 (2)، 661.

عرفة، عبد الباقي محمد. (2015). كفايات معلم التربية الخاصة. الرياض: مكتبة الرشد.

علي، سعاد، وقناوي، هدى، وحسن، إسماعيل، والعفني، إيناس. (2014). فاعلية برنامج مبني على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوي الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم، بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية النوعية تخصص تكنولوجيا تعليم. *مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، كلية التربية، العدد (16)*، 620-650.

العوهلي، خالد بن ناصر صالح، والبقمي، محسن بن سلمان. (2020). تقويم الأداء التدريسي لمعلمي الإعاقة الفكرية للمرحلة الابتدائية في ضوء المهارات التدريسية اللازمة. مجلة كلية التربية بالمنصورة، ع 111، ج1، 346 - 371.

القحطاني، فارس حسين. (2020). واقع استخدام الحاسب الآلي مع التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية من وجهة نظر معلميهم. *المجلة التربوية، كلية التربية، جامعة سوهاج، المجلد (2)، العدد (84)*،718-760.

قوراري، صونية. (2020). فعالية التعليم الإلكتروني عند الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، العدد (11)*،147-169.

محمد، منارة محمد عثمان. (2018). *دور استخدام التقنيات التعليمية في تدريس ذوي الإعاقة العقلية*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم درمان الإسلامية، أم درمان.

مصطفى، محمد عبد القادر، وشقور، علي زهدي. (2019). واقع استخدام تكنولوجيا التعليم في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة القابلة للتعلم من وجهة نظر معلميهم في فلسطين (رسالة ماجستير جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين). تم الاسترجاع من https://repository.najah.edu/handle/20.500.11888/15573

ملحم، سامي محمد. (2002). استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. *مجلة جامعة الملك سعود، العلوم التربوية والدراسات الإسلامية، جامعة الملك سعود، المجلد (14)، العدد (2)*،731-768.

منظمة الأمم المتحدة للتربية والثقافة والعلوم. (2017). *ملخص التقرير العالمي لرصد التعليم، المساءلة في مجال التعليم: الوفاء بتعهداتنا*، منشورات اليونسكو.

المهيري، عوشة، والزيودي، محمد، والسرطاوي، عبد العزيز، وعبدات، روحي. (2016). فاعلية برنامج تدريبي قائم على أنشطة اللعب لخفض اضطراب قصور الانتباه والنشاط الزائد لدى الأطفال القابلين للتعلم من ذوي الإعاقة العقلية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، جامعة البحرين، مركز النشر العلمي، المجلد (17)، العدد (4)*، 349-374.

الناصر، يزيد بن عبد العزيز. (2010). *تدريس القراءة لذوي الإعاقة الفكرية البسيطة*. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

المراجع الأجنبية

Al Jeraw, S. (2019). Effectiveness of using the Blackboard system tools for participatory e-learning to develop practical skills in the e-learning course for female students of the Foundation Year. Journal of the College of Basic Education, 42(4), 423-454.

Cinquin, P. A., Guitton, P., & Sauzéon, H. (2019). Online e-learning and cognitive disabilities: A systematic review. Computers & Education. 130, 152-167.

Ekin, c. & Cagiltay. K. & Karasu, n. (2018). Effectiveness of smart toy applications in teaching children with intellectual disability. Journal of Systems Architure, 89 (2018) 41-48 journal homepage: http://www.elsevier.com/locate/sysarc

Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019). Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual Learning Process: A Systematic Review. In International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018) (pp. 360-368). Atlantis Press .

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). What is gamification in learning and education. In *Gasification in learning and education* (pp. 25-38). Springer, Cham.

Rau. P. L. (Ed.). (2016). Cross-Cultural Design: 8th International Conference CCD 2016. Held as Part of HCI International 2016. Toronto, ON Canada. July 17-22 2016. Proceedings (9741). Springer.

Schalock. R. Luckasson. R. Tasse. M. (2021). Intellectual Disability: Definition, Diagnosis, Classification, and Systems of Supports,12th Edition. (12th)

Smith D.D. (2006): Introduction to special education 4th ed., Boston Allyn and Bacon.

Zarhouligh, Sara Movaheda. (2018). Teaching play skills to children with disabilities: Research-based interventions and practices. Early Childhood Education Journal, 46(6), 587-599 .

جميع الحقوق محفوظة © 2023، الباحثة/ بشاير عبد الرحمن عبد الله السيد، أ.د/ منال محمد شعبان، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي

(CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v5.49.6