خدمات أكاديمية
كفاءات وطنية
معايير عالمية
دراسة
للاستشارات والدراسات والترجمة
UNIVERSITY
drasah1
www.drasah.com
00966555026526
00966560972772
info@drasah.com

خدماتنا

شركة دراسة
للاستشارات و الدراسات والترجمة

- توفير المراجع العربية والأجنبية
- التحليل الاحصائي وتفسير النتائج
- الاستشارات الأكاديمية
- جمع المادة العلمية
- الترجمة المعتمدة

drasah1
info@drasah.com
00966555026526
00966560972772
drasah.com

دراسة
للاستشارات والدراسات والترجمة
تواصل معنا
00966555026526
00966560972772
متواجدون على مدار الســـاعة

كلية التربية
قسم تكنولوجيا التعليم

بحث بعنوان
فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي

استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية
(تخصص تكنولوجيا التعليم)

إعـــــداد

وليد أحمد محمود شعيب

معلم أول (أ) لغة إنجليزية متخصص في التدريس للمكفوفين وضعاف البصر
بمدرسة النور للمكفوفين بالمنصورة

إشـــــــراف

الأستاذ الدكتور
عبد العزيز طلبة عبد الحميد
أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية – جامعة المنصورة

الأستاذ الدكتور
إبراهيم محمد شعير
أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم المتفرغ
كلية التربية – جامعة المنصورة

الدكتورة
ريهام محمد أحمد الغول
مدرس تكنولوجيا التعليم
مدير مركز تكنولوجيا التعليم
كلية التربية – جامعة المنصورة

٢٠١٧م

مقدمة:

أدت التطورات المتلاحقة في مجال تكنولوجيا التعليم إلى ظهور وسائل وتطبيقات واتجاهات تيسر العملية التعليمية من خلال استخدام وسائل حديثة تحتوي على ما يؤدي إلى تسهيل العملية التعليمية. ومن هذه الاتجاهات الحديثة التعلم الترفيهي الإلكتروني **(Electronic Edutainment)** والذي يُظهر العلاقة بين التعلم والترفيه وذلك باستخدام الوسائط المتعددة والألوان وعناصر التشويق المختلفة واستفادتها من توظيف مبدأ اللعب في عملية التعلم ودوره الفعال في رفع كفاءة عملية التعلم والتعليم.

ولمواكبة النظريات التربوية الحديثة التي تدعو إلى أهمية التعليم من خلال الترفيه فقد تم التفكير في استحداث نمط جديد من الطرق التعليمية الترفيهية التي تهدف إلى المزج ما بين التعليم والترفيه. ويعتبر التعلم الترفيهي الإلكتروني توجه جديد لذلك فهو يعمل على نشر العلم والمعرفة بطرق مشوقة وجذابة.

ويجمع التعلم الترفيهي الإلكتروني بين المتعة والترفيه، والغرض منه هو تحسين المهارات اللغوية لدي التلاميذ، وتوسيع وجهة نظرهم، وتطوير قدرتهم على التفكير، وإثارة اهتمامهم عن طريق جذب أنتباههم من خلال شاشة الكمبيوتر ذات الرسوم المتحركة الملونة بشكل واضح وجذاب. "أوكان" **(Okan, 2003)**.

وتشير إيمان الغزو (٢٠٠٤) إلى أن التعلم الترفيهي الإلكتروني هام جدا لجذب الطلاب ومحاولة تعليمهم المناهج المختلفة ويمكن تطبيقه في جميع المواد كما أنه يعمل على زيادة التحصيل الدراسي.

كما أوضحت "نورا المنصور" **Nora Almansour (2003)** أن استخدام التعلم الترفيهي الإلكتروني من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم فهو يساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ. وأكدت أن التعلم الترفيهي يمكن أن يتم من خلال العديد من العديد من الوسائل مثل الألعاب التعليمية، القصص، الأغاني، الألغاز، مسرحة المناهج.

لذا فمن المهم أن يتم استخدام التعلم الترفيهي الإلكتروني في تعلم اللغات وخاصة اللغة الإنجليزية، فالهدف من تعلم اللغة الإنجليزية هو تنمية أربع مهارات رئيسية لدى التلاميذ وهذه المهارات الأربع هي: القراءة، الكتابة، التحدث، الاستماع. وسوف يركز هذا البحث على مهارات الاستماع.

وحيث أن مهارة الاستماع أحد مهارات اللغة الأربع الرئيسية ولكونها أحد مهارات الاستقبال فهي تمكن المتعلمين من استقبال وتلقي قدر كبير من المدخلات القابلة للفهم والتي يمكن استخدامها فيما بعد أثناء التحدث أو أثناء الكتابة بالإضافة إلى ذلك فمن خلال مهارة الاستماع يستطيع المتعلمون استخدام وتعلم الكثير من المفردات والصيغ والقواعد اللغوية. كما أن مهارة الاستماع مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بالتفكير حيث إن الاستماع الفعال يدعم التفكير والفهم معاً، ومن ثم فإن لتنمية مهارات الاستماع أهمية حيوية في برامج تعلم

اللغة الإنجليزية كلغة ثانية وكلغة أجنبية فاكتساب هذه المهارات هام كغاية في حد ذاته لأنها تمكن طلاب اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية من الفهم الناجح للغة المُتَحدَّثة كما يُعد التمكن من مهارات الاستماع وسيلة لتحقيق غايات أخرى لأنها تساعد المتعلمين على اكتساب قدر هام من المعلومات الثقافية وتدعم مهارات التحدث لديهم في مواقف التواصل السمعي الشفهي (ابتهال عبد العزيز أحمد هلال، ٢٠٠٦).

وتشير الدراسات إلى أن هناك نقص في البرامج التدريبية في مجال مهارات الاستماع للمعوقين بصرياً بسبب افتراض بعض المهنيين العاملين معهم بأنهم قادرون على تطوير هذه المهارات آلياً، إلاّ أن هذا الافتراض تم دحضه لوجود أدلة تثبت أن التلاميذ المكفوفين لا يعوضون القدرات البصرية بالقدرات الأخرى ولاسيما السمعية منها تلقائياً بلا تدريب؛ لذا كانوا في حاجة إلى التدريب على مهارات الاستماع. "هيلنان وكوفمان" **(Hallahan and Kauffman, 2003).**

ونظراً لأهمية هذه المهارات اقترح "ويبستي وكوستلو" (**Westby and Costlow,(2009** تطوير مهارات الاستماع لفئات التربية الخاصة بشكل عام والمكفوفين بشكل خاص، عبر تنفيذ برامج تدريبية على مستويات اللغة بشكل كامل بحيث يتضمن هذا التدريب تطوير قدرات الطلبة في توظيف اللغة في الحياة اليومية، وتطوير المعاني، والتراكيب، والقواعد، والقدرات ما وراء المعرفية، التي تظهر من خلال الكلام، والاستماع، والقراءة، والكتابة.

وقد دعم هذا التوجه من قبل "بيشوف" **(2009) Bischoff** الذي صمم برنامج لتدريب التلاميذ المكفوفين على مهارات الاستماع التي تتضمن أهميتها البالغة وتأثيرها الكبير في عملية تعليم التلاميذ المكفوفين الذين يعتمدون على مهارات الاستماع لتقليل الوقت والجهد اللذين يحتاجون إليه للحصول على المعلومات بطريقة برايل، أو عن طريق استخدام الأشرطة والأسطوانات. كما أن هذه المهارات تؤثر بشكل كبير في مختلف أنشطة حياتهم ومواقفها المختلفة، وأيضا في تطوير خبراتهم المتنوعة، هذا بالإضافة إلى أن الاستماع عملية أساسية في تعلم الكلام الذي يعد من أهم وسائل الحصول على المعرفة وتواصل المكفوفين مع العالم الخارجي. كما أوصى معلم المكفوفين بتعليم مهارات الاستماع من خلال برامج تعليمية وتدريبية متنوعة بأسلوب فعال.

مما سبق أتضح وجود قصور وتدني في مهارات الاستماع لدى التلاميذ المكفوفين وأتضح أيضا أهمية التعلم الترفيهي الإلكتروني لذا كان توجه البحث لاستخدامه في تنمية تلك المهارات.

الإحساس بالمشكلة:

وقد نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال الاطلاع على نتائج الدراسات السابقة والتي يمكن إيضاحها فيما يلي:

هدفت دراسة "جروف، هويل وكرانمير" **Groff, Howell, and Cranmer (2010)** إلى قياس تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدارس الإسكتلندية على الطلاب. وقد أكدت نتائجها على أن دور المعلمين قد تغير عند تطبيق هذه الألعاب في الفصول حيث أصبح التفاعل مع التلاميذ أكثر، كما قل الوقت الذي كانوا يقضونه أمام السبورة وأصبح واضحاً لدى المعلمين أنهم أصبحوا ميسرين وأصبح التلاميذ أكثر اشتراكاً في اتخاذ القرار، أكثر اتجاهاً نحو تكنولوجيا المعلومات وأكثر تأملاً وإبداعاً.

كما هدفت دراسة "روساس وآخرون" **Rosas, et al., (2003)** إلى معرفة أثر استخدام ألعاب الفيديو التعليمية على تعلم القراءة لدى تلاميذ الصف الأول والثاني الابتدائي وقد أكدت النتائج الخاصة بالمشاهدات الفصلية حدوث تحسن في الدافعية للتعلم عند استخدام ألعاب الفيديو التعليمية مقارنة بالطريقة العادية.

أما دراسة "سنجوكو" **SeonjuKo., (2002)** فهدفت إلى اكتشاف الطرق التي يمكن استخدامها لتحليل انجازات مهارات التلاميذ الإدراكية خلال اللعب بالألعاب التعليمية الإلكترونية، وأكدت الدراسة على التغيرات التي ظهرت في الحل الاستدلالي للمشكلات، ولم تظهر فروق على كفاءة التلاميذ في حل المشكلات نتيجة لاختلاف الوسيلة المستخدمة.

بينما دراسة "هيندرسون وآخرون" **Henderson, et al., (2002)** هدفت إلى توضيح أثر ألعاب الكمبيوتر التعليمية في مادة العلوم على تنمية مهارات التفكير، تكونت العينة من مجموعة واحدة من تلاميذ الحضانة تركوا ليلعبوا ألعاب الكمبيوتر التعليمية لمدة ستة أسابيع. وأكدت النتائج على وجود تحسناً كبيراً في مهارات التفكير لما وفرته بيئة الألعاب الإلكترونية من فرصة لاستخدام مهارات التفكير المختلفة.

كما أجرى "فان إيك" **Van Eck R., (2001)** دراسة هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مهارات الرياضيات وتعلمها. وأكدت الدراسة على أن التلاميذ الذين درسوا باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أظهروا تحسنا كبيرا في استيعاب واكتساب مهارات مادة الرياضيات.

وأتضح مما سبق فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية كأحد نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في تنمية العديد من المهارات.

وأُجري القليل من الدراسات والبحوث الخاصة بتنمية مهارات الاستماع أو الاستيعاب السمعي لدى التلاميذ المكفوفين وفيما يلي عرض لبعض هذه الدراسات:

قامت "إيدموندا وبرينج" **Edmonda and Pring (2006)** بدراستين تجريبيتين هدفتا إلى التعرف على قدرات التلاميذ المكفوفين بالمقارنة مع التلاميذ العاديين في القدرة على الاستيعاب السمعي للنصوص، وتكوين استنتاجات من خلال الاستماع لهذه النصوص وقراءته. وأشارت النتائج إلى أن التلاميذ المكفوفين والعاديين

كانوا قادرين على تكوين الاستنتاجات، كما أن التلاميذ المكفوفين استفادوا من خلال تنمية قدراتهم على الإجابة عن الأسئلة الحرفية المباشرة التي كانت تطرح عليهم بعد العروض السمعية مما يدعم فاعلية التدريب على مهارات الاستماع.

ومن الدراسات الأخرى في هذا المجال دراسة "تانسر وألطاني" **Tuncer and Altunay (2006)** التي هدفت إلى الوقوف على مدى فاعلية التلخيص القائم على استراتيجية إعادة الأخبار أو رواياتها **(Summarization Based Cumulative Retelling Strategy)** على الاستيعاب السمعي لدى التلاميذ المكفوفين. وأشارت النتائج إلى أن إجراءات التدريس المستخدمة من خلال استراتيجية التلخيص أدت إلى تنمية مهارات الاستيعاب السمعي لدى المفحوصين، كما أشارت نتائج المتابعة بعد شهر إلى أن تأثير التدريب بقي بشكل فعال لديهم.

ومما سبق يتضح أن التعلم الترفيهي الإلكتروني قد ساهم كثيراً في تنمية مهارات متعددة لدى التلاميذ المكفوفين بمختلف مراحلهم لذا يمكن تنمية مهارات الاستماع من خلاله عند التلاميذ المكفوفين في مادة اللغة الإنجليزية.

وقد قام الباحث بدراسة استكشافية هدفت للتعرف على مدى توافر مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدي التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي وذلك من خلال تطبيق اختبار استماع على (١٠) عشرة تلاميذ من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة النور للمكفوفين بالزقازيق.

وقد تبين من هذه الدراسة وجود قصور في مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدي التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي. هذا بالإضافة إلى الاطلاع على نتائج اختبارات التلاميذ في مادة اللغة الإنجليزية بمدرسة النور للمكفوفين بالمنصورة مقر عمل الباحث _حيث يعمل الباحث معلم أول أ لغة إنجليزية_ وجد تدني في درجات التلاميذ في نوعيات الأسئلة التي تقيس مهارات الاستماع في مرحلة التعليم الأساسي.

مشكلة البحث:

تتمثل مشكلة البحث الحالي في وجود قصور في مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدي التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي ويمكن معالجة هذا القصور من خلال الإجابة عن الاسئلة التالية:

١- ما مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية اللازم توافرها لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟

٢- ما معايير التصميم التعليمي لنماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟

٣- ما التصميم التعليمي للتعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟

٤- ما أثر التعلم الترفيهي الإلكتروني على تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟

أهداف البحث: هدف البحث الحالي إلى الكشف عن فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي.

أهمية البحث: تحددت أهمية البحث في تصميم وتوظيف نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني الملائمة لخصائص التلاميذ المكفوفين لتنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية.

حدود البحث: تمثلت حدود البحث الحالي فيما يلي:

١- التلاميذ المكفوفين بالصف الرابع الابتدائي بمدرسة النور للمكفوفين بالمنصورة.

٢- تم استخدام قارئ الشاشة NVDA.

٣- تم التصميم والإنتاج باستخدام برنامج Action Script 3.

٤- تم التطبيق بمعمل الحاسب الآلي بمدرسة النور للمكفوفين بالمنصورة.

٥- تم استخدام نماذج التعلم الترفيهي الالكتروني المتمثلة في (القصص الرقمية، الأغاني التعليمية الإلكترونية، الألعاب التعليمية الإلكترونية) حيث أنها أكثر ملائمة لخصائص التلاميذ المكفوفين وأكثر مناسبة لمحتوى مادة اللغة الإنجليزية ومهارات الاستماع المطلوب تنميتها.

فروض البحث: سعى البحث الحالي للتحقق من صحة الفرضين التاليين:

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في اختبار مهارات الاستماع لصالح التطبيق البعدي.
- يحقق التعلم الترفيهي الالكتروني حجم تأثير كبير في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي.

مصطلحات البحث: أشتمل البحث الحالي على المصطلحات الآتية:

(١) التعلم الترفيهي الإلكتروني **(Electronic Edutainment)**

ويعرف إجرائيا بأنه "عبارة عن حزمة برامج الكمبيوتر التي يمكن أن يتعلم الطلاب من خلالها بينما هم يمرحون. ويمكن القيام بذلك عن طريق جذب انتباه المتعلمين من خلال الرسوم المتحركة والأصوات،

والوسائط المتعددة التفاعلية، وتهدف البرمجيات التعليمية الترفيهية في كثير من الأحيان إلى إمتاع العقل، واللعب والتعلم في نفس الوقت."

(٢) مهارات الاستماع (**Listening Skills**):

وتعرف إجرائيا بأنها "القدرة على استقبال وتفسير الرسائل بدقة من خلال عملية التواصل وبدونها يمكن تفسير الرسائل بشكل خاطئ، كما أنها ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالتفكير مما يمكن المتعلمين من تلقي واستقبال قدراً كبيراً وهاماً من المدخلات القابلة للفهم والتي يمكن استخدامها فيما بعد أثناء التحدث أو أثناء الكتابة".

(٣) المكفوفيـــن (**The Blind**):

ويعرف إجرائياً بأنه "ذلك الشخص الذي لا يستطيع استخدام حاسة الإبصار في تحصيل المعلومات والخبرات التعليمية مما يجعله في حاجة إلى خدمات تربوية خاصة تتمثل في مواد تعليمية مُكَيَّفَة وأجهزة تعليمية مُعَدَّلَة وبرامج تعليمية مناسبة بالإضافة إلى استخدام التكنولوجيا الحديثة مما يتيح له استغلالاً أمثل لحواسه الباقية ومهاراته الأخرى مما يزيد من فرص الاستفادة من البرامج الدراسية التي توفرها برامج التربية الخاصة".

الإطار النظري للبحث

المحور الأول: التعلم الترفيهي الإلكتروني:

يعتبر التعلم الترفيهي الإلكتروني أحد الاتجاهات الحديثة في مجال تكنولوجيا التعليم ويسعى للربط بين ما يقدم للطالب من مواد دراسية من ناحية وبين الترفيه والمتعة من ناحية أخرى.

وتشير مروة سليمان (٢٠١١) إلى أن التعلم الترفيهي الإلكتروني هو نشاط يقوم به المتعلم لتنمية سلوكه وقدراته العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم الترفيهي هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للمتعلم وتوسيع آفاقه المعرفية.

كما أن التعلم الترفيهي الإلكتروني له العديد من الخصائص والتي تميزه عن أنواع التعلم الأخرى.

خصائص التعلم الترفيهي الإلكتروني:

ذكر كلاً من "كيان وسوجي" **Khine and Suja'ee, (2008)** خصائص التعليم الترفيهي الإلكتروني على النحو التالي:

مراعاة اهتمام المتعلمين: يحتاج المعلم في كل درس إلى إثارة المتعلم ومراعاة اهتمامهم من اجل جذب انتباههم. وهذا ممكن أن يحدث باستخدام التعلم الترفيهي الإلكتروني من أجل تحقيق الأهداف النهائية من خلال المثابرة والتعاون، أو من خلال التفاعل الاجتماعي مع الأقران.

تحويل المحتوى إلى واقع: أن الاستفادة من تحويل المحتوى للواقع تعزز نقل المعرفة وسوف يكون لدي المتعلمين القدرة على ربط ما يتعلمونه بتجاربهم اليومية. وسوف يكونون أكثر حماسا للتعلم والمشاركة في الأنشطة بغض النظر عن المستوى التعليمي وأسلوب التعلم.

خلق الإثارة لدي المتعلم: وهي من المميزات الهامة في التعلم الترفيهي الإلكتروني والسبب في ذلك:

- وسائل التعلم الترفيهي الإلكتروني مصممة تصميماً جيداً يخدم العملية التعليمية بشكل مناسب.
- التحديات والألغاز ومهام التعلم الترفيهي الإلكتروني هي أمثلة حقيقية لتحقيق الأهداف التعليمية الموضوعة.

توفير خيارات متعددة: تجعل وسائل التعلم الترفيهي الإلكتروني اللاعبون يواجهون عدد من الخيارات التي يجب اتخاذها. وتضعهم أمام مسؤولية اتخاذ قرار اختيار المناسب منها، وبالتالي يسعى مصممي وسائل التعلم الترفيهي الإلكتروني إلى تدعيم مسؤولية اتخاذ القرارات المهمة التي تؤدي إلى نتيجة مرضية.

تشجيع التعاون: التعاون هو عنصر أساسي في عملية التعلم. وتصميم وسائل التعلم الترفيهي الإلكتروني يساعد على إقامة التعاون بواسطة الانتقال من نشاط فردي إلى نشاط اجتماعي حيث يجتمع الكثير من المتعلمين من أجل انجاز المهام معا ومواجهة التحديات، فالتعلم الترفيهي الإلكتروني يدعم ليس فقط التعلم ولكنه يساعد المتعلمين علي التعاون سوياً.

تشجيع الإبداع: ينطوي التعلم الترفيهي الإلكتروني على تحسين وتنمية مهارات التفكير العليا التي تتطلب إتقان مهارات التفكير الاستراتيجي، وتحليل خصائص الخصم، ووضع استراتيجية للفوز، واتخاذ قرارات سريعة في الوقت المناسب.

مما سبق يتضح أن السمات الأساسية للتعلم الترفيهي الإلكتروني يمكن استخدامها في الفصول الدراسية عندما يرى المتعلم أهمية المواد التي تتصل بالحياة اليومية كما يحصل على الاستفادة القصوى من خلال السماح باختيار العديد من الفرص لاختيار نوع المحتوى، ومستوى الصعوبة، وطريقة مشاركة العناصر المهمة في إعداد الدرس.

وقد أدى ذلك لتنوع نماذج وأنواع التعلم الترفيهي الإلكتروني بما يناسب مختلف أنواع المتعلمين وميولهم وكذلك ليناسب أيضا المحتويات التعليمية المختلفة.

نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني:

تتعدد وتختلف نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني حسب طبيعة التلميذ وميوله ومهارته كما تختلف من مادة إلى أخرى حسب نوعها ومدى صعوبتها. وقد استخدم البحث الحالي ثلاث نماذج منها تتناسب مع طبيعة التلاميذ المكفوفين وكذلك المحتوى الدراسي والمهارات المراد تنميتها وفيما يلي عرض لها:

١- القصص الرقمية:

تمثل القصص الرقمية إحدى التقنيات الحديثة التي أثبتت فاعليتها في العملية التعليمية حيث تمتزج فيها الوسائط المتعددة التي تعمل على زيادة التشويق والمتعة في عملية التعلم، مما يجعل اكتساب المهارات أسرع وأكثر فاعلية.

وأشار "روبن" **Robin, Bernard R., (2008)** إلى أنها أداة تعليم قوية من أدوات التعلم في القرن الحادي والعشرين كونها تزيد من تفاعل المتعلمين وتعزز فهمهم واستيعابهم للأفكار المجردة والمعاني العميقة، وهذا يتفق مع ما أشارت إليه "ميلر" **Miller, C. (2004)** من أن "القصص الرقمية قادرة على تقديم المواضيع والقضايا المعقدة والمهارات الصعبة بطريقة سهلة وسريعة وأكثر تفاعلاً"

وهناك العديد من الدراسات التي أثبتت فاعلية القصص الرقمية كأداة تكنولوجية عصرية يمكن توظيفها بفاعلية لتنمية مهارات الاستماع المختلفة ومنها الاستماع الناقد.

فقد أشار مرضي الزهراني (٢٠٠٨) إلى أن القصص الرقمية تُمكن المتعلمين من اكتساب مهارات الاستماع الناقد الذي من شأنه أن يُعد مفكرين مستقلين قادرين على اتخاذ القرارات السليمة وتوظيفها في حياتهم وحل المشكلات التي تواجههم.

مما سبق يتضح أهمية وفاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع المختلفة وخاصة مهارة الاستماع الناقد.

٢- الأغاني التعليمية الإلكترونية:

الموسيقى هي لغة عالمية، وهي تحمل ثقافة وتراث الشعوب، الأمر الذي يجعل للموسيقى رابطًا قويًا بمناهج التعليم، حيث إن التربية تهدف أساسًا إلى نقل الثقافة والتراث للأجيال الناشئة وإلى تهيئة الطفل للتكامل الفاعل في محيطه الاجتماعي.

كما يمكن أن تلعب الأغاني التعليمية دورا هاما في تطوير مهارات الاستماع واللغة الشفوية، وتحسين الانتباه والذاكرة، وتعزيز التفكير المجرد بالإضافة إلى ذلك، يمكنها أيضا تعزيز الإبداع الطلابي والوعي الثقافي "نيلاند" **(Niland, *A*.2007)**

وقد أشار "ريفكين" **Rivkin, M. S. (2007)** إلى أن الأغاني التعليمية تلعب دورًا كبيرا في استثارة فضول التلميذ ورغبته في دراسة موضوع ما، كما أن الغناء كوسيلة تعزز تعلم التلاميذ في المراحل المختلفة حيث أن

الأغنية تنبع من صلب المحاور التعليمية، وتساعد على تركيز المفاهيم في ذهن التلميذ من خلال التكرار.
كما أكد "هيل كلارك وروبنسون" **Hill-Clarke, K. Y., and Robinson, N. R. (2003)** على أن الغناء هو من أهم الأنشطة التي ينغمس فيه الطفل بكل حواسه بشكل عفوي وتلقائي، وينطلق بحرية للتعبير عن مشاعره، مما يؤدي إلى إحساسه براحة داخلية عميقة.
مما سبق تظهر الأهمية الكبيرة للأغاني التعليمية الإلكترونية بالنسبة للتلاميذ في المراحل التعليمية المختلفة وأهميتها في تنمية المهارات اللغوية وخاصة مهارة الاستماع.

٢- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

من أهم الوسائل التي يمكن أن يتعلم بها الطالب من خلال التعلم الترفيهي الإلكتروني هي الألعاب التعليمية الإلكترونية.

فقد لاحظ "كانكايا وكوزو"**Cankaya and Kuzu (2010)** أن الأطفال يتعلمون عن طريق اللعب والمرح، فاللعب يعطيهم الفرصة للخطأ بدون التعرض للأذى وبهذه الطريقة يتعلم الطلاب من خلال تجاربهم عن طريق المحاولة والخطأ.

ولقد أكد "فيزيلو وإيكونوميدز" **Vasiliou, and Economides (2007)** أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعلم أصبح ينظر إليها كأداة مفيدة حيث إنها تمكن المعلمين من إشراك التلاميذ في الخبرات التعليمية لتحقيق أهداف ومخرجات تعليمية محددة.

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بميزة تربوية وتعليمية حيث يذكر عاطف السيد (٢٠٠٤) أن التفاعل الذي تحققه هذه الألعاب هو الذي يزيد من دافعيه التلميذ ورغبته في الحصول على المعلومات بالاكتشاف وتنمية مهارات التعلم الذاتي وتنشيط تفكيره، فهي نوعية من البرامج التي يتم فيها توظيف أكثر من وسط كتصميم شاشات ولقطات فيديو ومؤثرات صوتية ورسوم متحركة ورسوم ثابتة وخلفيات صوتية ليتفاعل معها التلميذ عند عرض المعلومات ضمن البرمجة التعليمية.

مما سبق تظهر مميزات وأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات وقدرات الطلاب في الحصول على المعلومات والقدرة على استغلالها بشكل جيد.

المحور الثاني: مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين:

أصبحت اللغة الإنجليزية مفتاح التواصل في هذا العالم لذا يجب أن يستفيد التلاميذ المكفوفين من تعلم اللغة الإنجليزية، لأنها سوف تساعدهم على الحصول على مزيد من فرص الحصول على المعلومات الحديثة في المجالات المختلفة.

وهناك اتفاق بين الباحثين على أن التلاميذ المكفوفين ليس لديهم مشكلات في تعلم وإتقان مهارتي الاستماع والتحدث باللغة الإنجليزية كلغة ثانية. ففي الحقيقة يعتبر السمع الطريقة الأساسية للمكفوفين، والأداة المساعدة القوية لتعلمه "توبور وروزنبلم" **(Topor andRosenblum, 2013)**.

لذلك فإن التلميذ الكفيف ينبغي تدريبه جيدا على إتقان مهارة الاستماع لكي يصبح مستمعا جيدا حتى يستطيع تحليل المعلومات والبيانات والحقائق ووصف الإشكال والتفاصيل التي يتلقاها وتدريبه أيضا على إتقان مهارة الكلام لكي يستطيع التعبير عن تلك البيانات والحقائق والتفاصيل التي تلقاها من قبل.

والتحدي الحقيقي الذي يواجه الطفل الكفيف في عدم أعطائه الفرص الكافية للتدريب على الاستماع وعلى التحدث في حال اندماجه مع أقرانه من المبصرين، وليس هذا فحسب بل هناك العديد من التحديات الأخرى منها عدم توفير المواد التدريسية (المناهج الدراسية) المعدة خصيصاً للتلميذ الكفيف حتى يتمكن من إتقان هاتين المهارتين الأساسيتين "أرمسترونج وفليسيتي" **(Armstrong, Felicity, 2011)**.

يرى "خورشيد ومالك" **Khurshid F, Malik SK, (2011)** بأن هناك نقص في المواد التدريسية التي تؤدي إلى اكتساب اللغة الثانية للمتعلمين من المكفوفين، وربما يرجع ذلك إلى الافتراض بأن الأطفال المكفوفين يتعلمون اللغة الثانية بنفس الطريقة التي يتعلم بها المبصرين. وفي نفس الوقت هناك الكثير من المواد الدراسية التي تؤدي إلى اكتساب اللغة الأم لدى الطفل الكفيف، على الرغم أن الأطفال المكفوفين يستطيعون استيعاب اللغة الإنجليزية كلغة ثانية بنجاح.

وأشار "إيازي" **Aiazzi, A.M, (2011)** إلى أن التلاميذ المكفوفين يميلون إلى استخدام حاسة السمع كثيرا وكذلك تدريب الذاكرة المكثف الذي يساعدهم على أن تكون الأذن أداة بديلة بدلا من الرؤية في عملية التعلم.

أهمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية للتلاميذ المكفوفين:

ذكر "فلورديو وميلور" **Flowerdew J., and Miller, L.,(2005)** بأن "المسموع يحتل مكان الصدارة من حيث الأهمية والترتيب بالنسبة إلى المهارات اللغوية الأخرى بالنسبة للتلميذ الكفيف، ويعتبر من أهم مهارات الاستقبال المعروفة، حيث إنها تساعد على اكتساب أنواع عديدة من المعارف والعلوم، إضافة إلى ذلك يعد فهم المسموع المدخل الأول والحقيقي لاكتساب اللغة الإنجليزية.

والتلميذ الكفيف لا يستطيع تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية بدون الاعتماد على حاسة السمع مما يجعل الاستماع مهمًا جدًا في تعليم اللغة.

فقد حدد "أبو حطب" **Abu Hatab, (2010)** أهمية مهارة الاستماع بالنسبة لتعلم اللغة الأجنبية في خمس نقاط هي:

١. الاستماع يزود المتعلم بالمعلومات، فإذا لم يفهم المتعلم هذه المعلومات التي سمعها، فهذا يعني أن التعلم لا يمكن أن يبدأ.
٢. لابد أن يتفاعل المتعلم مع ما سمعه من حديث المتكلم كدليل على أنه قد فهم المعنى، وعدم فهم ما يسمع من حديث لا يعتبر عائقًا دائمًا، بل قد يكون دافعًا للفرد للتعلم والتفاعل مع اللغة.
٣. استماع المتعلم لحديث المتكلم الأصلي الناطق باللغة الإنجليزية يعتبر تحديًا له من حيث فهم المراد منه على وجه الدقة كما يتحدثها أبناؤها.
٤. أنشطة الاستماع تساعد المعلم على جذب انتباه المتعلم إلى الأشكال الجديدة في اللغة مثل المفردات، والقواعد، والتفاعل اللفظي (لدى المكفوفين).
٥. بواسطة الاستماع يمكن للمتعلم أن يكتسب اللغة وعليه فلكي نتعلم كيف نتحدث لغة فلابد أولا أن نتعلم كيف نستمع إليها.

وأكد كل من "جراهام وآخرون" **Graham, S., Santos, D., and Vander plank, R. (2011)** علي المعلم الذي يدرس اللغة الإنجليزية أن يؤخر تدريب المتعلمين على المحادثة، ويجعلهم يستمعون إلى اللغة قبل أن يشاركوا في النشاطات الأخرى، إذ أن هناك أدلة وشواهد تثبت أن هذه الطريقة تعطي نتائج إيجابية عند اكتساب اللغة الإنجليزية. ففهم المسموع هو الأساس في العملية التدريسية لاكتساب اللغة الإنجليزية وخاصة في المراحل الأولى لتعليم اللغة للتلاميذ المكفوفين.

من هنا تتضح أهمية الاستماع كمهارة ضرورية وأساسية لاكتساب اللغة الإنجليزية كلغة ثانية لدي التلاميذ المكفوفين وأنها ليست مهارة عادية كغيرها من المهارات اللغوية بالنسبة إليهم بل مهارة رئيسية في تعلم اللغة الإنجليزية.

إجراءات البحث

أولا: اشتقاق مهارات الاستماع:

قام الباحث بتحليل نتائج الدراسات السابقة والبحوث التربوية، والكتب، والدوريات العربية منها والأجنبية التي تناولت تنمية مهارات الاستماع، وبخاصة مهارات الاستماع لمادة اللغة الإنجليزية، حيث تم اشتقاق مهارات

الاستماع الرئيسية، فمهارات الاستماع الفرعية حيث تضمنت القائمة في صورتها الأولية على (٥) مهارات رئيسية، و (٢٩) مهارة فرعية.

وللتأكد من صدق القائمة قام الباحث بعرضها على مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين المتخصصين في المجال وتم إجراء التعديلات الطلوبة لتصل القائمة إلى صورتها النهائية.

ثانيا: اشتقاق معايير التصميم التعليمي:

قام الباحث باستخلاص معايير التصميم التعليمي للتعلم الترفيهي الإلكتروني من البحوث والدراسات السابقة، والكتب التربوية، بالإضافة إلى المواقع الإلكترونية. حيث تم اشتقاق المعايير الرئيسية، فالمؤشرات الفرعية حيث تضمنت القائمة في صورتها الأولية على (٧) معايير رئيسية، و (١٣٠) مؤشر فرعي.

وللتأكد من صدق القائمة قام الباحث بعرضها على مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين المتخصصين في المجال وتم إجراء التعديلات الطلوبة لتصل القائمة إلى صورتها النهائية.

ثالثا: بناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في ضوء نموذج "عبد اللطيف الجزار" (٢٠٠٢) للتطوير التعليمي:

فيما يلي عرض لخطوات وإجراءات بناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في ضوء نموذج" الجزار".

٣-١ مرحلة الدراسة والتحليل: وتشمل تحديد خصائص المتعلمين وتوصيفهم، وتحديد الحاجات التعليمية، ودراسة واقع الموارد والمصادر التعليمية.

٣-٢ مرحلة التصميم: تشمل مجموعة من الخطوات الفرعية، وذلك في ضوء المعلومات التي حصل عليها الباحث من مرحلة الدراسة والتحليل، فقام الباحث بصياغة الأهداف التعليمية لبناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني ، والتي بلغت (٩) أهدف عامة، و(٣١) هدفاً سلوكيا، وتحديد عناصر المحتوي طبقاً للأهداف، ثم تم تقسيم هذه العناصر إلى ألعاب تعليمية وفقا للمعايير، وبناء الاختبار محكي المرجع، وأساليب التدريس التي ستتبعها، واختيار الوسائط التعليمية، وتصميم الرسالة التعليمية على الوسائط التي سيتم إنتاجها، وتصميم عناصر عملية التدريس، وتصميم أساليب الإبحار وواجهة التفاعل مع البرنامج، ووضع استراتيجية تنفيذ الدرس.

٣-٣ مرحلة الإنتاج: في هذه المرحلة تم الحصول على المواد والوسائط التعليمية التي تم تحديدها واختيارها في مرحلة التصميم، وذلك من خلال الاقتناء من متوفر أو التعديل من متوفر أو إنتاج جديد، ثم رقمنه هذه العناصر وتخزينها، ثم تصميم النماذج وتنفيذ السيناريو المعد، وذلك طبقا لخطوات نموذج "الجزار، ٢٠٠٢" المستخدم في التطوير التعليمي.

٣-٤ مرحلة التقويم البنائي وصلاحية بناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني: قام الباحث في هذه المرحلة وفقا لنموذج الجزار (٢٠٠٢) بضبط بناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني، والتأكد من سلامتهما وعمل التعديلات اللازمة لكي تكون صالحة للتجريب النهائي حيث تم ذلك على مرحلتين، على النحو التالي:

المرحلة الأولى: وهي مراجعة نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني من خلال عرضهم على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية، وقد تم تنفيذ التعديلات التي أقروها.

المرحلة الثانية: وهي تجريب نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني على عينة من (١٠) طلاب بمدرسة النور للمكفوفين بالزقازيق، ثم قام الباحث بإجراء الاختبار القبلي ثم تطبيق الاختبار البعدي.

رابعا: أدوات البحث:

في هذه الخطوة قام الباحث بتصميم أدوات القياس المناسبة للأهداف التعليمية لبناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني، حتى يستطيع الباحث الحكم إذا ما كان التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي قد وصلوا إلى مستوى التمكن المطلوب، وهو عبارة عن اختبار مهارات الاستماع.

في ضوء أهداف البرنامج تم إعداد وتصميم اختبار مهارات الاستماع لقياس تحصيل الطلاب في الجانب المعرفي لمهارات الاستماع باللغة الإنجليزية وفقاً للخطوات التالية:

١- تحديد الهدف من الاختبار

يهدف الاختبار إلي قياس تحصيل التلاميذ المكفوفين في الجانب المعرفي لمهارات الاستماع باللغة الإنجليزية وفقاً لأربعة من مستويات بلوم المعرفية وهي (التذكر- والفهم- والتطبيق- والتحليل).

٢- إعداد جدول المواصفات

قام الباحث بتحديد الأوزان النسبية للموضوعات ، وكذلك تحديد الأوزان النسبية للمستويات المعرفية الأربعة (التذكر، والفهم، والتطبيق، والتحليل) وذلك عن طريق تصميم جدول لمواصفات اختبار الاستماع.

٣ - تحديد نوع مفردات الاختبار وصياغتها:

قام الباحث بصياغة مفردات اختبار الاستماع الموضوعي وبلغت عدد أسئلة الاختيار من متعدد (١٥) سؤالاً، وراعى الباحث الشروط الواجب اتباعها عند صياغة المفردات ، حيث تم صياغتها بأسلوب سهل وبسيط يمكن الطالب أن يفهمه بسهولة وألا يحتمل السؤال أكثر من إجابة واحدة ، وأن تكون الإجابات متفقة مع مقدمة السؤال من الناحية اللغوية ، وألا يكون الاختيار واضحاً وسهلاً الاكتشاف.

٤- وضع نظام تقدير الدرجات: تم استخدام أسلوب التقدير الكمي لاختبار الاستماع لقياس المهارات في ضوء اختيار من متعدد فإذا اختار التلميذ الإجابة الصحيحة يحصل على درجة واحدة فقط، وإذا اختار الإجابة الخاطئة لا يحصل على درجة.

٥- إعداد تعليمات الاختبار: تم تسجيل تعليمات الاختبار وتم تشغيلها للتلاميذ قبل بدء الاختبار بفترة كافية وتم التأكد من استيعاب التلاميذ لها.

٦- ضبط الاختبار: قام الباحث بضبط الاختبار للتأكد من صلاحيته للتطبيق، وتم ذلك من خلال:

حساب صدق اختبار الاستماع:

اعتمد الباحث على صدق المحكمين، فبعد إعداد الصورة الأولية للاختبار تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال مناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية وتم عمل التعديلات، وصولا للصورة النهائية للاختبار.

حساب ثبات اختبار الاستماع:

قام الباحث بالتأكد من الثبات الداخلي لاختبار الاستماع بحساب معامل الثبات (ألفا-**α**) كرونباخ، وذلك على درجات التطبيق البعدي له، وتراوحت معاملات ثبات الاختبار ما بين ٠,٨:٠,٩مما يدل على دقة الاختبار في القياس.

خامسا: عينة البحث:

تم اختيار تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة النور للمكفوفين بالمنصورة وعددهم ٧ تلاميذ.

سادسا: منهج البحث والتصميم التجريبي:

استخدم البحث الحالي منهج البحث التطويري **Developmental Research** حيث يعتبر هو الدراسة المنظومية لتصميم وتطوير وتقويم البرامج التعليمية والعمليات والمنتوجات التي يجب أن تحقق معايير الاتساق الداخلي والفعالية ويتم ذلك من خلال تطبيق احد نماذج التصميم التعليمي متمثلا في النموذج الذي تبناه الباحث وهو نموذج الجزار(٢٠٠٢) ويتضمن المنهج الوصفي التحليلي في مرحلة الدراسة والتحليل من هذا النموذج والمنهج التجريبي في مرحلة التقويم، واستخدم البحث الحالي التصميم التجريبي المعروف باسم "التصميم القبلي البعدي باستخدام مجموعة واحدة" (محمد سويلم البسيوني، ٢٠١٣).

سابعا: تجربة البحث:

قام الباحث في هذه المرحلة بتجريب نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في صورتها النهائية، وذلك للحكم على مدي تأثيرهم على مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدي عينة البحث، وقد بدأ التجريب الفعلي لإجراء

تجربة البحث الأساسية في يوم الخميس الموافق ١/ ١٢/ ٢٠١٦، واستغرق إجراء التجربة ثلاثة أسابيع كاملة، وانتهى التطبيق في يوم الأربعاء ٢٠١٦/١٢/٢١ بتطبيق أداة البحث بعديًا.

عرض نتائج البحث ومناقشتها

إجابة السؤال الفرعي الأول: للإجابة عن هذا السؤال الذي ينص على " ما مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية اللازم توافرها لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟"

قام الباحث بإعداد قائمة مهارات الاستماع هُدف من خلالها إلى تحديد المهارات الرئيسية، والمهارات الفرعية الخاصة بمهارات الاستماع باللغة الإنجليزية للتلاميذ المكفوفين بالمرحلة الابتدائية، وتم عرضها على مجموعة من السادة الخبراء والمحكمين المتخصصين في المجال وتم إجراء التعديلات المطلوبة لتصل القائمة إلى صورتها النهائية

إجابة السؤال الفرعي الثاني: للإجابة عن هذا السؤال الذي ينص على "ما التصميم التعليمي للتعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟ "

قام الباحث بدراسة وتحليل مجموعة من نماذج التصميم التعليمي، وفي ضوء نتائج ذلك التحليل تم اختيار أحد النماذج بما يتناسب مع طبيعة البحث الحالي وقد تم اختيار نموذج الجزار (٢٠٠٢) للتصميم التعليمي، وقد تم توضيح كل ذلك في الإجراءات.

إجابة السؤال الفرعي الثالث: للإجابة عن هذا السؤال الذي ينص على "ما معايير التصميم التعليمي لنماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟"

قام الباحث بالاطلاع على الدراسات السابقة ومعايير التصميم الخاصة بالألعاب الإلكترونية والأغاني الإلكترونية والقصص الرقمية للمكفوفين، وتم إعداد معايير نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في ضوء ما سبق.

إجابة السؤال الفرعي الرابع: للإجابة عن هذا السؤال الذي ينص على "ما أثر التعلم الترفيهي الإلكتروني على تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي؟"

قام الباحث باختبار صحة الفروض المرتبطة بهذا السؤال لتقديم الإجابة عن هذا التساؤل، وذلك باستخدام حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية **(SPSS 22).**

والجزء التالي خاص باختبار صحة الفروض البحثية.

بالنسبة للفرض الأول ونصه:

" يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في اختبار مهارات الاستماع لصالح التطبيق البعدي."

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدم الباحث اختبار (ويلكوكسون) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطي القياسيين (القبلي – والبعدي) وذلك كما يوضحه الجدول (١):

جدول (١)

قيمة (Z) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي رتب المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي

المستويات	الرتب	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	السالبة	0	0	0		دالة عند ٠,٠٥
	الموجبة	7	4	24	2.4	
	المتعادلة	0				
	المجموع	7				

ويتضح من نتائج الجدول السابق وجود فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات التلاميذ في القياسيين القبلي والبعدي في كل من مستويات اختبار الاستماع ودرجته الكلية حيث كانت قيم (**Z**) المحسوبة على التوالي هي (٤,٣٩٠، ٤,٣٧٦، ٤,٤٠٨، ٤,٤٥١، ٤,٣٧٦) وهي دالة عند مستوي ٠,٠١ لصالح التطبيق البعدي، حيث كان متوسط الرتب الموجبة في القياسيين القبلي والبعدي في كل مستوي من مستويات اختبار الاستماع ودرجته الكلية هي: (١٣) بحجم تأثير مقداره على التوالي كالتالي (٠,٩١٢١٣٧، ٠,٩١٩٤٩٥، ٠,٩٧٦٣٩٤، ٠,٩٧٨٥٥٦، ٠,٩٧٦٥٣٣). وهذه القيم بالترتيب تدل على أن (٩١%، ٩٢%، ٩٧%، ٩٨%، ٩٧%) من تباين المتغير التابع (مستويات اختبار الاستماع ودرجته الكلية) ترجع إلى المتغير المستقل، وهذا يدل على أن لنماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني تأثير كبير على تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي.

بالنسبة للفرض الثاني ونصه:

"يحقق التعلم الترفيهي الالكتروني حجم تأثير كبير في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي".

ولاختبار صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب حجم التأثير (η^2) للتعلم الترفيهي الالكتروني تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية، وهو ما يعرضه الجدول (٢):

جدول (٢)

حجم تأثير (η^2) لبرنامج التدريب التعاوني على تنمية التحصيل المعرفي لأعضاء هيئة التدريس

قيمة "Z"	حجم العينة	حجم التأثير (η^2)	مقدار حجم التأثير ≤ ٠,١٤
٢,٤	٧	٠,٨٩	كبير

يتضح من نتائج الجدول (٢) أن قيمة حجم التأثير للتعلم الترفيهي الإلكتروني على تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية يساوي (٠,٩٥١) وهو قيمة أكبر من القيمة المحكية (٠,١٤). وعلى ذلك يمكن قبول الفرض الثاني.

ملخص تفسير نتائج البحث

تؤكد نتائج هذا البحث أن للتعلم الترفيهي الإلكتروني أثراً فاعلاً في تنمية مهارات الاستماع، وكذلك أيضا له أثر فعال في تنمية مستوي التلاميذ في جودة المنتج النهائي، وذلك لطبيعة التعلم الترفيهي الإلكتروني، ومعايير التصميم الخاصة به والتي اتبعها الباحث خلال تصميم وإنتاج النماذج.

فقد تم تصميم التعلم الترفيهي الإلكتروني باستخدام احد نماذج التصميم التعليمي وهو نموذج عبد اللطيف الجزار (٢٠٠٢) للتصميم التعليمي، وتم بناء نماذج التعلم الترفيهي الإلكتروني في ضوء الاحتياجات التلاميذ المكفوفين، كما تم هيكلة النماذج في صورة ألعاب تعليمية إلكترونية، حيث يقوم كل تلميذ بمفرده في بداية كل لعبة تعليمية إلكترونية بالتعرف على الأهداف التعليمية المطلوب دراستها، وهذا من شأنه تسهيل عملية التعلم، وما هو مطلوب تعلمه قبل بداية التعلم، ويقوم التعلم خلال هذه الألعاب على أنشطة تعليمية تتيح للتلميذ التعلم بمفرده، فالتلاميذ هنا يقومون بممارسة هذه الألعاب دون مساعدة من المعلم، والمعلم هنا مراقب وموجه فقط، وهذه الألعاب تتطلب أن يكون التلاميذ في حالة من النشاط والإيجابية والتفاعل المستمر، ويقوم التلميذ بالحصول على التغذية الراجعة مرتين، المرة الأولى بعد كل سؤال والمرة الأخرى بعد الانتهاء من اللعبة.

توصيات البحث والبحوث المقترحة:

في ضوء النتائج التي توصل إليها هذا البحث يمكن استخلاص التوصيات التالية:

- ضرورة بناء معايير مقننة عند الشروع في تصميم التعلم الترفيهي الإلكتروني.
- ضرورة الاهتمام بتنمية مهارات الاستماع لدى التلاميذ المكفوفين بمختلف المراحل التعليمية (إعدادي، ثانوي) وخاصة المرحلة الابتدائية.
- تدريب المعلمين بمدارس المكفوفين على استخدام الاستراتيجيات التكنولوجية الحديثة في التدريس والتي منها التعلم الترفيهي الإلكتروني.
- ضرورة دمج التعلم الترفيهي الإلكتروني في عمليتي التعليم والتعلم.

- ربط الأنشطة التعليمية المقدمة للتلاميذ المكفوفين بالواقع الفعلي الذي يعيشون فيه.
- إجراء مزيد من الدراسات التربوية بهدف تنمية مهارات الاستماع لمادة اللغة الإنجليزية بوجه خاص، واللغات المختلفة بوجه عام من خلال التعلم الترفيهي الإلكتروني.
- ضرورة توجيه نظر القائمين على إعداد مناهج اللغة الإنجليزية للتلاميذ المكفوفين بالمرحلة الابتدائية، بالاستفادة من نتائج هذا البحث، والاستفادة من قائمة مهارات الاستماع، والعمل على تنميتها لدى باقي التلاميذ المكفوفين "المستهدفين".

وفي ضوء نتائج البحث الحالي يقترح الباحث الموضوعات البحثية التالية:

- قياس فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات التحدث باللغة الإنجليزية للطلاب المكفوفين بمراحل التعليم المختلفة (إعدادي، ثانوي).
- قياس فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع لمادة اللغة الإنجليزية مختلف مراحل التعليم (ابتدائي، إعدادي، ثانوي).
- قياس فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني على أساليب العصف الذهني لتنمي قدرة التلاميذ المكفوفين بالمرحلة الثانوية على التفكير التباعدي.
- دراسة أثر التعلم الترفيهي الإلكتروني على تصويب الأخطاء الشائعة في مادة اللغة الإنجليزية في كتابات تلاميذ المرحلة الإعدادية.
- دراسة أثر أنماط التفاعل في التعلم الترفيهي الإلكتروني لتنمية مهارات الاستماع في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

المراجـــــــــع

أولاً: المراجع العربية

ابتهال عبد العزيز أحمد هلال (٢٠٠٦). *فاعلية برنامج مقترح قائم على نظرية البنية المعرفية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي للغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي*. رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية البنات. جامعة عين شمس.

إيمان الغزو (٢٠٠٤). *دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة)*. الإمارات العربية المتحدة: دار القلم للنشر.

عاطف السيد (٢٠٠٤). *تكنولوجيا المعلومات وتربويات الكمبيوتر والفيديو التفاعلي*. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٣). *التدريس لذوي الاحتياجات الخاصة*. القاهرة: عالم الكتب.

محمد سويلم البسيوني (٢٠١٣). *أساسيات البحث العلمي في العلوم التربوية والاجتماعية والإنسانية*.

القاهرة: دار الفكر العربي.

مرضي الزهراني (٢٠٠٨). *فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي*. دراسات في المناهج وطرق التدريس – مصر، ع (١٤٠)، ٢٠٢-٢٥٦

مروة سليمان أحمد سليمان (٢٠١١). *فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى طفل الروضة*، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس

ثانياً: المراجع الأجنبية

Abu Hatab, Adham Mohamed (2010) *The Effectiveness of a Suggested Program on Improving Listening Comprehension Achievement through Aural Authentic Materials for Al Aqsa University English Majors*, The Islamic University of Gaza.

Aiazzi, A. M. (2011). *Teaching English to Blind and Visually Impaired Pupils*.

Armstrong, Felicity. (2011) *Inclusive Education. School cultures, teaching and learning. In Teaching and learning in diverse and inclusive classrooms*. Oxon: Routledge.

Bischoff, R.W. (2009). *Listening: A teachable skill for visually impaired persons*. Journal of visual impairment & Blindness, 71(7), 302-310.

Cankaya, S., and Kuzu, A., (2010). *Investigating the characteristics of educational computer games developed for children with autism*: a project proposal. Procedia-social and behavioral sciences, 9, 825-830.

Edmonds, C.J. and Pring, L., (2006). *Generating inferences from written and spoken language: A comparison of children with visual impairment and children with sight*. British Journal of developmental Psychology, Jun. 2006, Vol. 24, Issue 2, pp. 337-351.

Flowerdew, J., & Miller, L. (2005). *Second language listening: Theory and practice*. Cambridge: Cambridge Language Education.

Graham, S. et al., (2011). *How do primary grade teachers teach handwriting*? A National Survey Journal Articles; Report - Research FRIC.

Groff, J., Howells, C., and Granmer, S., (2010). *The impact of games in the classroom: Evidence from schools in Scotland*. Bristol: Future lab.

Hallahan, D. P.& Kauffman, J. M. (2003). *Exceptional Learners: Introduction to Special Education*, Boston, Allyn And Bacon, USA.

Khine, M. Swe&Suja'ee, M. Shalleh. (2008). *Core Attributes of Interactive Computer Games and Adaptive Use for Edutainment.* Springer- Verlag Berlin Heidelberg.

Khurshid F, Malik SK. (2011) *Perception of visually impaired youth about familial, academic and caregivers support*. Global J Human Soc Sci 2011.

Miller, C. (2004). Digital Storytelling*: A Creator's Guide to interactive Entertainment.* Focal Press. Retrieved in October 14, 2015 from: http://www.amazon. com/Digital-Storytelling-creatorsinteractive-entertainment/dp/0240809599.

Nora Almansour. *Presentation of (ESPY 540) course*. Supervised by professor: John Conney Fall - 2003.

Okan, Zühal (2003). *Edutainment: is learning at risk?* British Journal of Educational Technology, 34(3), 255–264.

Robin, Bernard R. (2008). *Digital storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. Theory Into Practice, 47 (3), 220-229. Retrieved22/9/1436 A.H, from:http://digitalstorytellingclass.pbworks. com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf.

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., and Lopez X., (2003). *Beyond Nintendo: Design and Assessment of Educational Video Game for the first and second grade students*, Elsevier B.V., Vol. 40(1), 71-9. Retrieved, 12-11-2014, from: http://www.sciencedirect.com.

Seonju, Ko., (2002). *An Empirical Analysis of children's thinking and learning in a computer game context, Educational psychology*, (2), 220-233. Retrieved, 5-12-2014, from: http://www.carfaxpublishing.org.

Topor, I. & Rosenblum, P. (2013). *English Language Learners: Experiences of teachers of students with visual impairments who work with this population.*

Tuncer, A.T., and Altunay, B. (2006). *The effect of a summarization-based cumulative retelling strategy on listening comprehension of college students with visual impairments. Journal of visual impairment & blindness*. 100(6), 353-365.

Van Eck R., (2001). *Promoting transfer of mathematics skills through the use of a computer-based instruction simulation games and advisement, Proceeding of the Annual Mid-South instructional technology conference, 6th, Murfreesboro*, TN, April 8-10

Vasiliou, A. and Economides, A. A. (2007). *Game-based learning using MANETs. Proceedings of the 4th WSEAS/IASME international conference on engineering education*. Agios Nikolaos, crete Island, Greece, July 24-26.

Westby, C. E.; Costlow, L. (2009). *Implementing a Whole Language Program in a Special Education Class*. Topics in Language Disorders.