



كلية الدراسات العليا

فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية لدى عينة من طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في مدرسة بنات فيصل الحسيني - محافظة رام الله

The effectiveness of a play-based training program in developing cognitive skills for a sample of female students with mild mental disabilities: at Faisal Al-Husseini Girls School- Ramallah Governorate

رسالة ماجستير مُقدمة من الطالبة

دانا محمود قنديل

بإشراف الدكتورة

بيهان القيمري

2022



حلقة التربية

فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية لدى عينة من طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في مدرسة بنات فيصل الحسيني- محافظة رام الله

The effectiveness of a play-based training program in developing cognitive skills for a sample of female students with mild mental disabilities at Faisal Al-Husseini Girls School- Ramallah Governorate

رسالة ماجستير مُقدمة من الطالبة
دانا محمود قنديل

بإشراف

د. بيهان القيمري – رئيساً

د. علا الخليلي - عضواً

د. صلاح الدين حمدان - عضواً

قدمت هذه الأطروحة استكمالاً لمتطلبات نيل درجة الماجستير في التربية (التربية الخاصة) من كلية التربية برنامج الدراسات العليا في جامعة بيرزيت، فلسطين

2022م



كلية الدراسات العليا

فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية لدى عينة من طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في مدرسة بنات فيصل الحسيني - في محافظة رام الله

The effectiveness of a play-based training program in developing cognitive skills for a sample of female students with mild mental disabilities at Faisal Al-Husseini Girls School- In Ramallah Governorate

رسالة ماجستير مقدمة من الطالبة

دانا محمود فتنديل

نوقشت هذه الرسالة وأجيزت بتاريخ 2022/9/3

لجنة الإشراف

د. بيهان القيمري رئيساً

د. علا الخليلى ١٨٥ عضواً

د. صلاح الدين حمدان عضواً

2022

الإهداء

إلى التي ضحّت وأفنت شبابها وجلّ حياتها لتصنعني إلى رمز العطاء والتضحية .. أمي.

إلى أبي المحب والداعم على الدوام.

إلى قذوتي في العلم والعمل .. إلى الداعم الأكبر .. أختي سحر.

إلى العائلة بأكملها ..

إلى كل من آمن بي يوماً ..

إلى ذوي الهمم "نعمة الخالق" ..

إلى هذا الصرح العلمي الشامخ "جامعة بيرزيت"

الشكر والتقدير

في البداية الحمد لله رب العالمين حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه، أتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى الدكتورة "بيهان القيمري" المشرفة على الدراسة، لما قدمته من الدعم الدائم والوقت الثمين وتقديم الإرشادات والتغذية الراجعة طوال رحلة البحث، جزيل الشكر والامتنان لشخصك النبيل وعطاؤك اللامحدود، وروحك المليئة بحب العلم والعمل، دُمت ودام عطاؤك.

وكذلك أتقدم بجزيل الشكر والتناء إلى عضوي لجنة النقاش على جهودهم المبذولة في مناقشة هذه الدراسة، الدكتورة علا الخليلي والدكتور صلاح الدين حمدان، لما تم تقديمه لي من نصح وإرشاد وتشجيع نحو التقدم، والملاحظات الدقيقة، شكراً.

وكل الشكر إلى الذين غمروني بالإرشاد والدعم الدائم طاقم كلية التربية... وأخص بالذكر الدكتورة رفاء الرّمحي والأستاذة سلفيا موسى والأستاذة رحاب بزار ... شكراً.

دانا قنديل.

فهرس المحتويات

ت	الإهداء
ب	الشكر والتقدير
ح	فهرس الجداول
د	قائمة الأشكال
ذ	قائمة الملاحق
ر	ملخص الدراسة
ز	Abstract
1	الفصل الأول
1	1:1 المقدمة
3	2:1 مشكلة الدراسة
4	3:1 أسئلة الدراسة
5	4:1 أهداف الدراسة
5	5:1 متغيرات الدراسة
5	6:1 أهمية الدراسة
6	7:1 حدود الدراسة
6	8:1 مصطلحات الدراسة
9	9:1 مسلمات الدراسة
10	الفصل الثاني
10	1:2 الإطار النظري
10	1:1:2 الإعاقة العقلية البسيطة
17	2:1:2 البرنامج التدريبي
18	3:1:2 غرف المصادر
21	4:1:2 اللعب والأنشطة المرتبطة به

25	5:1:2 المهارات المعرفية
35	2:2 الدراسات السابقة
35	1:2:2 دراسات تتعلق بتعلم ذوي الإعاقة العقلية البسيطة واكتسابهم للمهارات في غرف المصادر
38	2:2:2 دراسات تتعلق باللعب وأهميته وتحدياته، وعلاقته في الإعاقات المتنوعة
40	3:2:2 دراسات تتناول اللعب والإعاقة العقلية تحديداً
41	4:2:2 دراسات حول فاعلية البرامج التدريبية في تنمية بعض المهارات لذوي الاحتياجات الخاصة، والإعاقة العقلية تحديداً
43	5:2:2 تعقيب على الدراسات السابقة
44	الفصل الثالث
44	1:3 منهجية الدراسة
45	2:3 عينة الدراسة
47	3:3 أدوات الدراسة
62	4:3 إجراءات تطبيق الدراسة
63	5:3 الاعتبارات الأخلاقية
64	الفصل الرابع
64	1:4 عرض النتائج كمياً
64	1:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الأول
66	2:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الثاني
68	3:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الثالث
69	4:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الرابع
70	5:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الخامس
72	6:1:4 ملاحظات كمية في ظل الدراسة
74	2:4 الوصف الكيفي لنتائج الدراسة وأداء الطالبات كل على حدى
74	1:2:4 أداء الطالبة أحلام قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

80 أداء الطالبة سالي قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
85 أداء الطالبة نهى قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
90 أداء الطالبة نادين قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
94 أداء الطالبة منى قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
98 أداء الطالبة رشا قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
102 أداء الطالبة هيام قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات
106 3:4 القسم الثالث توصيات الدراسة وتحدياتها ومقترحاتها
108 المراجع
122 الملاحق

فهرس الجداول

الصفحة	الموضوع	الرقم
45	أعمار عينة الدراسة	1-3
49	القيم الرقمية والمستوى داخل الاختبار	2-3
51	تفسير مستويات الأداء بقيم رقمية في البطاقة	3-3
52	المهارات التي سيتم العمل على تنميتها وما يتعلق بها من أهداف	4-3
60	جلسات البرنامج التدريبي	5-3
65	أداء الطالبات في المهارات الحسابية في الاختبار القبلي والبعدي	1-4
65	أداء الطالبات في المهارات الحسابية في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	2-4
66	أداء الطالبات في المهارات اللغوية في الاختبار القبلي والبعدي	3-4
67	أداء الطالبات في المهارات اللغوية في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	4-4
68	أداء الطالبات في مهارات التركيز في الاختبار القبلي والبعدي	5-4
68	أداء الطالبات في مهارات التركيز في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	6-4
70	أداء الطالبات في مهارات التمييز في الاختبار القبلي والبعدي	7-4
70	أداء الطالبات في مهارات التمييز في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	8-4
71	أداء الطالبات في مهارات التذكر في الاختبار القبلي والبعدي	9-4
71	أداء الطالبات في مهارات التذكر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	10-4
73	درجات الطالبات في كافة المهارات في الاختبار القبلي والبعدي	11-4
73	درجات الطالبات في كافة المهارات في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي	12-4

79	أداء الطالبة أحلام في الاختبار القبلي والبعدي	13-4
80	أداء الطالبة أحلام كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	14-4
84	أداء الطالبة سالي في الاختبار القبلي والبعدي	15-4
85	أداء الطالبة سالي كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	16-4
89	أداء الطالبة نهى في الاختبار القبلي والبعدي	17-4
89	أداء الطالبة نهى كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	18-4
93	أداء الطالبة نادين في الاختبار القبلي والبعدي	19-4
93	أداء الطالبة نادين كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	20-4
97	أداء الطالبة منى في الاختبار القبلي والبعدي	21-4
98	أداء الطالبة منى كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	22-4
101	أداء الطالبة رشا في الاختبار القبلي والبعدي	23-4
102	أداء الطالبة رشا كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	24-4
105	أداء الطالبة هيام في الاختبار القبلي والبعدي	25-4
106	أداء الطالبة هيام كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة	26-4

قائمة الأشكال

الصفحة	العنوان	الرقم
27	المهارات المعرفية التفسيرية التي سيتم العمل عليها في البرنامج	(1-2)
34	العلاقة بين المهارات اللغوية	(2-2)
44	اجراءات الدراسة	(1-3)

قائمة الملاحق

الصفحة	العنوان	الرقم
122	رابط الكُتيب التعليمي مائة لعبة مُختارة	1
122	أداة الاختبار في صورتها النهائية	2
131	بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية	3
133	جلسات البرنامج التدريبي	4

مُلخَص الدرسَة

هدفت هذه الدراسة إلى التَّحَقُّق من فاعلية برنامج تدريبي - من تصميم الباحثة - قائم على اللعب في تنمية بعض المهارات المعرفية التي تمثلت في "المهارات اللغوية، الحسابية، التمييز، التذكر والتركيز"، على عينة من طلبة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم بالاستعانة في الكُتَيْب التعليمي "مئة لعبة مختارة". وتم تحقيق أهداف الدراسة عبر الإجابة على السؤال الرئيسي " ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية لدى عينة من طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟"، وللإجابة عليه تم اتباع المنهج المختلط الكمي "شبه التجريبي تحديداً" والكيفي، حيث تم اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية "بما يخدم أهداف الدراسة" حيث تكونت من سبعة طالبات من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة تتراوح أعمارهم بين "8-12" سنة ممن هم قابلين للتعلم في مدرسة بنات فيصل الحسيني الأساسية في محافظة رام الله، وتم قياس هذه المهارات عبر أداة الاختبار وبطاقة الملاحظة -من تصميم الباحثة- ورصد نقاط القوة والضعف، ومن ثم تم إجراء التدخل وهو البرنامج التدريبي القائم على اللعب والذي تكوّن من 20 جلسة تدريبية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فاعلية حقيقية للبرنامج التدريبي في تنمية المهارات المعرفية لدى العينة، حيث تحسنت المهارات اللغوية بدرجة مرتفعة جداً، ومن ثم المهارات الحسابية ومهارات التمييز في المرتبة الثانية بدرجة مرتفعة، وأخيراً مهارات التذكر والتركيز بدرجة منخفضة، وبالتالي توصلت الباحثة إلى بعض التوصيات في ضوء نتائج الدراسة أبرزها تفعيل استخدام البرامج التدريبية في المدارس بطريقة أكثر جدية ونظام عبر تدريب معلمي غرف المصادر على استخدامها، وضرورة اتباع استراتيجيات وطرائق التعليم المُبتكرة والتي تعتمد على تفعيل الحواس، وتفعيل اللعب في العملية التعليمية خاصة لذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم.

الكلمات المفتاحية: برنامج تدريبي، التعلم المبني على اللعب، ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، المهارات المعرفية.

Abstract

This study aimed to verify the effectiveness of a training program – designed by the researcher – based on playing in the development of some cognitive skills that were represented in “Language skills, arithmetic skills, discrimination, remembering and concentration”, on a sample of students with mild mental disabilities who are able to learn using the handbook. Educational "One Hundred Selected Games".

The objectives of the study were achieved by answering the main question, "How effective is a play-based training program in developing cognitive skills for a sample of students with simple mental disabilities who can learn?" The sample of the study was chosen in an intentional way “to serve the objectives of the study,” which consisted of seven female students with mild mental disabilities ranging in age from “8–12” years who are able to learn at Faisal Al-Husseini Basic School for Girls in Ramallah Governorate. These skills were measured Through the test tool and the observation card – designed by the researcher – and monitoring the strengths and weaknesses, and then the intervention was conducted, which is the play-based training program, which consisted of 20 training sessions, and the study concluded that there is a real effectiveness of the training program in developing the cognitive skills of the sample, which improved Language skills at a very high degree, then arithmetic skills and discrimination skills in the second place with a high degree, and finally memory and concentration skills at a low degree, and therefore the researcher reached some recommendations in the light of the results The study, most notably activating the use of training programs in schools in a more serio us and systematic way, by training resource room teachers to use them, and the need to follow innovative teaching strategies and methods that depend on activating the

senses, and activating play in the educational process, especially for people with mental disabilities who are able to learn.

Keywords: training program, play-based learning, people with mild mental disabilities, cognitive skills.

الفصل الأول إطار الدراسة

1:1 المقدمة

يعد ذوي الإعاقة جزءاً لا يتجزأ من أي مجتمع، بناءً على ذلك زاد الاهتمام في هذه الفئات من تقديم الرعاية والمعونة لهم من منطلق حضاري وإنساني، وبالتالي تشهد القطاعات المختلفة حالة من التطور المستمر لاستيعاب كافة الإعاقات المختلفة، وعلى رأسها الإعاقات القابلة لاكتساب المهارات والمعرفة، وذلك لإنتاج أفراد قادرين على التكيف داخل مجتمعاتهم قدر الإمكان.

و أشار كل من عاشور (2019) و عامر (2012)، إلى أن الإعاقة العقلية واحدة من أبرز وأكثر الإعاقات انتشاراً بين أنواع الإعاقة على المستوى العالمي، وإلى حاجتها المضاعفة للدعم، لانعكاسها على كل من الجوانب العقلية والاجتماعية والنفسية للطفل، وبالتالي الحاجة إلى برامج تربية مُتخصصة، لتنمية قدراتهم إلى أقصى حد ممكن.

وأشارت العديد من الدراسات العربية والأجنبية منها إلى تأثير الإعاقة العقلية على الجوانب المعرفية و الأكاديمية لفئة الأطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، كدراسة كل من (Shree & Shukla, 2016)، و (Toozandehjan et al., 2014) ودراسة حجازي (2017)، التي أكدت جميعها على وجود بعض المشكلات لدى هذه الفئة على صعيد المهارات المعرفية كالقراءة والكتابة والتصنيف وغيرها، وأشارت إلى أنه بإمكانهم تعلمها، لكن ضمن برامج وتدريبات متخصصة.

وبناءً على ذلك تكاثفت الجهود لتطوير طرائق وأساليب التدريس والبرامج الداعمة لكافة الطلبة ولذوي الإعاقة العقلية تحديداً، لدعم تعلمهم واكتسابهم لكافة المهارات المختلفة، بأكثر الطرق إبداعاً ونجاحة، وعند الحديث عن هذه الطرق والاستراتيجيات يتسلل إلى أذهاننا التعليم الجامع وغرف المصادر في العملية التعليمية لاسيما أن التعليم أصبح حقاً لكل فرد بغض النظر عن المظهر الخارجي والبيئة الاجتماعية والثقافية والصحية وصولاً إلى مهارات التفكير والقدرات، وبدأت فكرة التعليم الجامع بالتبلور منذ أن قامت السلطة الفلسطينية 1994، حيث تم الاهتمام بمسائل ذوي الاحتياجات الخاصة ودمجهم في المجتمع، والتفكير في مشروع غرف المصادر عام 2003-2004 (شناعة، 2008)، وتم التطرق إلى مسألة التعليم الجامع في العديد من الاتفاقيات العالمية، مثل اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل 1989 وغيرها الكثير، حيث يسعى هذا التعليم إلى توفير تعليم نوعي لجميع الطلبة باختلاف قدراتهم وخلفياتهم الثقافية وظروفهم الصحية وما إلى ذلك بالاستعانة في غرف المصادر، حيث أن أبرز ما يميز غرف المصادر أنها تسمح للطلاب بقضاء وقت طويل في صفوف المدرسة، إلى جانب تلقي الدعم داخل هذه الغرفة، تحت إشراف مختصين مثل "معلم غرف المصادر" حيث يتم متابعة تعلم وتقدم

الطلبة من خلاله داخل الغرفة، كما تتعدد غرف المصادر وتتنوع حسب الحالة والعمر (صادق، 2006)، حيث يُستخدم بداخلها أساليب تعليمية مُختلفة ومتنوعة كاللعب، والتعليم التعاوني وغيرها من الأساليب، وبهذا وردت العديد من الدراسات التي تناولت واقع وتحديات غرف المصادر التي ترتبط بهذا النوع من التعليم، مثل دراسة الخصاونة (2013)، ودراسة (Tan et al. (2022)، ودراسة شناعة، ما يعني أنه من أجل تحقيق الدمج يجب على المدارس أن تقوم بإدخال التغييرات والتعديلات المناسبة لاستيعاب هذا الاختلاف على جميع الأصعدة، مثل: اتباع طرق واستراتيجيات تدريس أكثر فاعلية بعيدة كل البعد عن الطرق التقليدية، وعقد ورشات تدريبية للمعلمين، والتعديل على المناهج الدراسية، إضافة إلى التعديلات المكانية مثل توفير المباني المناسبة، وهذه هي الفكرة الأساسية للتعليم الجامع (عبد الفتاح، 2018)، وبالتالي يرفض هذا النوع من التعليم التمييز بكافة أشكاله، مما جعل جميع دول العالم تسعى نحو تطبيقه في مجتمعاتها بكافة الأساليب والطرق.

وأكدت العديد من الدراسات إلى ضرورة إيلاء التربويين وعلماء النفس والطب الاهتمام في اللعب والأنشطة التربوية، وزيادة الدراسات ذات الصلة، على اعتبار أن اللعب مُحرك مهم لنمو الأطفال، وأوصت بضرورة تطوير مجال اللعب للأطفال ذوي الإعاقة ونشر التوعية حول أهمية هذا الجانب للعائلة ودعم السياسات والقوانين التي من شأنها أن تُفَعّل حق الأطفال في اللعب (Besio et al., 2018)، إضافة إلى أهميته الكبيرة على صعيد الجوانب المعرفية " التذكر، التفكير والتخيل"، والجوانب الاجتماعية والانفعالية والحسية والحركية للطفل، من حيث زيادة المتعة والدافعية نحو التعلم، وتعلم مهارات اتخاذ القرارات والالتزام والصبر، وتوفير فرص للاكتشاف، والنمو الجسمي، وزيادة التركيز والانتباه، وتحقيق التفاعل الاجتماعي، والتخفيف من حدة الانفعالات والشعور بالمتعة، وزيادة القدرة على الحوار، وغيرها الكثير (خلوف وجيملي، 2018)، وكذلك دور اللعب الكبير في تفرغ طاقات الأطفال وإفراح المجال أمامهم للحركة والتعبير عن أنفسهم بسعادة، وتحسين نموهم العقلي والصحة العامة لديهم، وتقوية أجسامهم، كما تعمل بعض الألعاب كالأحاجي والألغاز على تطوير فكر الأطفال من الخيال الإبداعي وحل المشكلات والتفكير في المستقبل، وتعمل على تنمية مهارات التواصل الاجتماعي لديهم وبناء شخصياتهم، وجعلهم يتقبلون الخسارة، وكذلك يُمكن من خلال اللعب دراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص وعلاج اضطراباتهم الانفعالية، لأن الطفل يكون منسجم وعلى سجيته وبالتالي تتضح رغباته والمشكلات التي يعاني منها (سارة وشهيناز، 2020).

كما أكدت الدراسات أيضاً على أهمية تصميم البرامج التعليمية والتدريبية وأثرها الفعال في تنمية العديد من المهارات للطلبة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة كدراسة كل من (شعبان، 2015، عبد اللطيف، 2022، الملعبى والزريقات، 2018، 2022). ومن هذا المنطلق وبناءً على ما

سبق، تهدف هذه الدراسة إلى التّحقق من فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية "المهارات اللغوية، الحسابية، التمييز، التذكر والتركيز" على عينة من سبعة طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في مدرسة بنات فيصل الحسيني في محافظة رام الله والبيرة، بالاستعانة في الكُتيب التعليمي "مائة لعبة مُختارة" لتعزيز استخدامه في المدارس، من منطلق احتواءه على عدد كبير ومتنوع من الألعاب التعليمية في شتى المجالات المعرفية " اللغة العربية، الرياضيات، الرياضة، الفنون والحرف واللغة الإنجليزية"، إضافة إلى أنه كُتيب مصمم بسواعد فلسطينية صممه الإدارة العامة للإرشاد والتربية الخاصة في وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية عام 2010 - أنظر إلى الملحق رقم 1-، كما أنه كُتيب موجّه لجميع الطلبة وكذلك لطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة ومنهم ذوي الإعاقة العقلية البسيطة "القابلين للتعلم" ما يعني أنه مناسب لهم ويراعي الاحتياجات المختلفة لديهم، إضافة إلى وضوح الكُتيب من حيث احتواءه على "اسم كل لعبة ومدتها الزمنية وكيفية تطبيقها وأهدافها التفصيلية"، واستخدامه للأدوات البسيطة التي من الممكن أن تتوفر بسهولة، وتوفره في يد الباحثة وبالتالي إدراك أهمية استغلاله أفضل استغلال.

1:2 مشكلة الدراسة:

نابع إحساس الباحثة في مشكلة الدراسة من خلال الأمور التالية:

أولاً: ما لاحظته الباحثة عند الاحتكاك ببعض أولياء أمور ومعلمي طلبة غرف المصادر من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة تحديداً، وسماع العديد من المُشكلات التي تدور حول تدني مستوى المهارات المعرفية لديهم داخل المدرسة، لاسيما وأن أطفال هذه الفئة قابلون للتعلم إلا أنهم يعانون من قصور وتدني في مستوى الذكاء والذي ينعكس بدوره على قدراتهم المعرفية والسلوكية والاجتماعية، مقارنةً بأقرانهم ممن هم في نفس الفئة العمرية ما يتسبب لهم ذلك في مشكلات عديدة.

ثانياً: تم الاطلاع على العديد من الدراسات التي تتعلق في فاعلية بعض البرامج القائمة على اللعب ودورها في تنمية المهارات المعرفية للطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة، مثل دراسة كل من السيد (2020)، عبد المنعم (2020) ودراسة المهيري واخرون (2016)، ودراسة (Ashori & Mohammed 2018) والتي أوصت جميعها بأهمية تصميم البرامج القائمة على اللعب ودورها في تحسين المهارات المختلفة "الاجتماعية، السلوكية، اللغوية، وغيرها"، وأهمية الاستعانة في هذه البرامج في العملية التعليمية والتحقق من فاعليتها، إلا أن الدراسات في معظمها ركزت على طلبة اضطراب التوحد أو أنها ركزت على المهارات السلوكية، وبالتالي لاحظت الباحثة قلة عدد الدراسات التي تناولت موضوع تنمية المهارات المعرفية عبر اللعب لطلبة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة "القابلون للتعلم"- على حد علم الباحثة-.

ثالثاً: أجرت الباحثة دراسة استطلاعية على طالبتين من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة لفحص مهاراتهم المعرفية، وتبين وجود انخفاض كبير جداً في هذه المهارات لديهن، وهذا ما يؤكد على وجود مشكلة الدراسة، وتم الاستفادة من العينة الاستطلاعية في إجراء بعض التعديلات على أدوات الدراسة من حيث إضافة وحذف بعض الفقرات.

رابعاً: وردت العديد من الدراسات التي أكدت على أن غرف المصادر بها بعض الإشكاليات أهمها أنها لا تدعم تنمية المهارات المعرفية بشكلٍ كافٍ، مثل دراسة كل من بطاينة والشهري (2010) و دراسة خصاونة (2013)، وشناعة (2008)، والتي أجمعت على وجود الحاجة إلى تحسين غرف المصادر من حيث الماديات والأدوات وتأهيل المعلمين للعمل في داخلها.

3:1 أسئلة الدراسة

بناءً على ما تم ذكره سابقاً فإن للألعاب التربوية دور أساسي في تعلم وتطور الطلبة في شتى المستويات، و بالتالي نأمل أن تُجيب الدراسة الحالية عن السؤال الرئيسي التالي:

○ ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية في تنمية المهارات المعرفية لدى عينة من الأفراد ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟

وما يتفرع عنه من الأسئلة الفرعية التالية:

- ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات اللغوية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟
- ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات الحسابية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟
- ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارة التمييز "البصري والسمعي" على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟
- ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارة التذكر على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟
- ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارة التركيز على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟

1:4 أهداف الدراسة

- التحقق من مدى فاعلية البرنامج التدريبي المبني على اللعب في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى عينة من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، القابلين للتعلم.
- الكشف عن مدى فاعلية برنامج قائم على التعلم المبني على اللعب في تنمية بعض المهارات اللغوية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.
- الكشف عن مدى فاعلية برنامج قائم على التعلم المبني على اللعب في تنمية بعض المهارات الحسابية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.
- الكشف عن مدى فاعلية برنامج قائم على التعلم المبني على اللعب في تنمية مهارات التمييز "السمعي، والبصري" على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.
- الكشف عن مدى فاعلية برنامج قائم على التعلم المبني على اللعب في تنمية مهارات التذكر على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.
- التعرف على مدى فاعلية برنامج قائم على التعلم المبني على اللعب في تنمية مهارات التركيز على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.

1:5 متغيرات الدراسة

- المتغير المستقل: التدريس عبر البرنامج التدريبي القائم على اللعب.
- المتغير التابع: المهارات المعرفية للطلبة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم، وهي " التذكر، التركيز، التمييز، المهارات اللغوية، المهارات الحسابية".

1:6 أهمية الدراسة

تمثلت أهمية الدراسة فيما يلي:

- قلة عدد الدراسات التي صممت البرامج التعليمية للطلبة ذوي الإعاقة العقلية؛ لاسيما القائمة على اللعب والتي تهدف إلى تنمية المهارات المعرفية، حيث أن معظم الدراسات ركزت على فئة الأطفال التوحيدين أو ركزت على تنمية الجوانب الاجتماعية والسلوكية - على حد علم الباحثة-؛ أي أنها دراسة جديدة في المكتبة الفلسطينية، وأهميتها لكونها دراسة محلية ضمن السياق الفلسطيني، لاسيما وأن نسبة الإعاقة بلغت في فلسطين 2% من مجمل سكان فلسطين، للعام 2019-2020 (الإحصاء الفلسطيني، 2020)،

أما الإعاقة العقلية التي وُصفت في "صعوبات التذكر والتركيز" بلغت 23.7%، في العام 2011 حسب الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني و وزارة الشؤون الاجتماعية (2011) وهي نسبة ليست بقليلة وبحاجة إلى عناية وبرامج تأهيلية متخصصة نابغة من واقع محلي.

- تقديم برنامج تدريبي مبني على اللعب يعمل على تنمية المهارات المعرفية للأطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، بحيث يستفيد المعلمين من هذا البرنامج في تدريس طلبتهم، ويتعرف أولياء الأمور على أهمية التعلم المبني على اللعب في تطوير وتحسين مهارات أبنائهم.
- تؤكد هذه الدراسة على أهمية استغلال الموارد المتاحة أفضل استغلال، كالكتيب التعليمي "مائة لعبة مختارة" والاستثمار به، عبر إعادة هيكلة جزء من الألعاب الموجودة فيه، بطريقة تبرز فاعليته وأهميته، من خلال إبراز دورها الفعال في تنمية المهارات المعرفية على عينة من المعاقين عقلياً القابلين للتعلم.
- أن تكون هذه الدراسة دافعاً للاهتمام بمثل هذا النوع من الدراسات حول التعلم المبني على اللعب وأهميته في تنمية المهارات الحياتية المتنوعة، والمهارات المعرفية لاسيما على الأطفال ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم، والتي قد تُفيد في جذب نظر القائمين على السياسات ومصممي المناهج الدراسية حول أهمية تدعيم المناهج بالألعاب التعليمية الهادفة.

7:1 حدود الدراسة

- **الحد الموضوعي:** اقتصرت هذه الدراسة على التحقق من فاعلية برنامج تعليمي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية على عينة من سبعة طالبات من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم.
- **الحد الزمني:** الفصل الدراسي الأول من العام 2021-2022.
- **الحد المكاني:** تم تطبيق هذه الدراسة في مدرسة فيصل الحسيني الأساسية للبنات في محافظة رام الله.
- **الحدود البشرية:** اقتصرت عينة الدراسة على مجموعة من (7) طالبات، لديهن إعاقة عقلية بسيطة ممن لديهن القابلية للتعلم.

8:1 مصطلحات الدراسة "اصطلاحاً و إجرائياً"

فيما يلي توضيح لأبرز المصطلحات الواردة في الدراسة:

- **الإعاقة العقلية، وذوي الإعاقة العقلية البسيطة:** عرّفت الجمعية الأمريكية للعام 2008 الإعاقة العقلية بأنها انخفاض ملحوظ في "الأداء العقلي" ينعكس على مهارات الحياة اليومية، والمهارات الاجتماعية

والمهارات المعرفية والتي تظهر قبل سن 18 عام (الخطيب، 2011)، أما ذوي الإعاقة العقلية البسيطة هم الطلبة الذين تتراوح معدلات ذكائهم بين "55-70" درجة، ويوجد لديهم القدرة على تعلم بعض المهارات الأساسية البسيطة كالقراءة والكتابة، كما يمكنهم ممارسة بعض الأعمال والحرف. (أبوالفتوح، 2017).
إجرائياً: الطلبة الذين تم تصنيفهم وتشخيصهم على أنه لديهم إعاقة عقلية بسيطة، والذين تتراوح معدلات ذكائهم بين 55-70 درجة، ويمكنهم التعلم واكتساب بعض المهارات والتكيف داخل مجتمعاتهم عبر التدريب والتعلم، وتم إلحاقهم في مدارس التعليم الجامع في منطقة الدراسة في دولة فلسطين.

• **البرنامج التدريبي القائم على اللعب:** تُعرّف البرامج التدريبية اصطلاحاً على أنها عبارة عن الخطوات المنظمة والمتسلسلة العملية التي تحمل أهداف معينة للوصول إليها، لإحداث تغييرات إيجابية. (الحروب، 2017) وتعرفه الباحثة إجرائياً، بأنه برنامج يهدف إلى تحسين المهارات المعرفية "التذكر، التركيز، التمييز، المهارات اللغوية، المهارات الحسابية"، حيث يتكون من 20 جلسة تعليمية تدريبية مدة كل منها ساعة ونصف الساعة إلى ساعتين، قائمة على الألعاب التعليمية الواردة في الكتيب التعليمي "مائة لعبة مختارة"، وهو كتيب أصدرته الإدارة العامة للإرشاد والتربية الخاصة الفلسطينية للعام 2010، بدعم من مؤسسة اليونسف، موجّه لمعلمي ذوي الاحتياجات الخاصة، حيث يُقدم هذا الكتيب مجموعة واسعة من الألعاب في عدة مواضيع كاللغة العربية والإنجليزية، الرياضيات، الرياضة والفنون والحرف، لاستخدامها في دعم العملية التعليمية وتطويرها من منطلق الإيمان بأهمية اللعب في العملية التعليمية. - ملحق رقم "1"-

• **التعلم المبني على اللعب:**

اصطلاحاً: أحد أنواع التعلم الذي يتضمن المرح واللعب بطريقة منظمة وموجهة من قبل المعلمين أو الكبار فيما يخدم أهداف التعلم (Weisberg et al., 2013)، إجرائياً: هو ذلك النوع من التعلم الذي يستخدم اللعب في تحقيق أهدافه التعليمية، نظراً لأنه يضيف جو من المتعة والدافعية نحو اكتساب المهارات والمعرفة.

• **الألعاب التربوية:** هي أنشطة تربوية عقلية وحركية تُحقق هدف معين بجانب التسلية والمتعة، ضمن قواعد منظمة للأداء إضافة إلى عناصر الحماس والمنافسة، وتنتهي بالحكم إما بالفوز أو الخسارة (جيوسي، 2020). وتعرفها الباحثة إجرائياً: بأنها الأنشطة والألعاب التي يقوم المعلم بتطبيقها، توجيهها، أو تصميمها، بحيث تحقق أهداف العملية التعليمية بطريقة ممتعة وسلسة، وبطريقة تُرفع من انتباه الطلبة ورغبتهم في الحصول على المعرفة، وتتمثل في الدراسة الحالية في الألعاب التي تم تنفيذها داخل البرنامج التدريبي.

• فاعلية: "Effectiveness"

اصطلاحاً: تتمثل في ما مدى الأثر الذي يمكن أن تؤدي إليه الحقبة الخاصة بدراساتها (الهندي، 2021). وتعرفها الباحثة اجرائياً، على أنها مدى الأثر والكفاءة الذي سيحققه البرنامج التدريبي القائم على الألعاب التربوية التعليمية عند تطبيقه على عينة الدراسة، من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة في رفع مستوى المهارات المعرفية لديهم والتمثلة في "المهارات اللغوية، الحسابية، التمييز، التذكر والتركيز".

• المهارات المعرفية:

هي المهارات التي تظهر في فترة المدرسة من التحصيل العلمي والتمثلة في القراءة والكتابة والحساب وغيرها (Parsons & platt, 2014)، أما على صعيد ذوي الإعاقة العقلية فعرفها ميخائيل وجميل (2010) على أنها مجموعة المهارات التي يتم تدريب ذوي الإعاقة العقلية عليها ممن هم قابلين للتعلم، وتشمل مهارة التصنيف أي وضع الأشياء في مجموعات المناسبة من حيث اللون أو الشكل أو الحجم وغيرها، ومهارة التعرف على الأشكال الهندسية أي التمييز بين الأشكال المختلفة، ومهارة العدّ من 1-5، والتعرف على الحيوانات "أليفة، مفترسة وغيرها"، وأخيراً مهارة استخدام الأشياء الموجودة في محيطه، وتعرفها الباحثة اجرائياً، على أنها المهارات التي يهدف البرنامج إلى تطويرها وتحسينها عبر البرنامج التدريبي القائم على اللعب، من المهارات المعرفية والتي تشمل " المهارات اللغوية، المهارات الحسابية، التمييز، التركيز، و التذكر" وهي مهارات من الممكن أن يكتسبها ذوي الإعاقة العقلية البسيطة عبر الدعم والبرامج التعليمية المتخصصة.

- **المهارات اللغوية:** وهي المهارات المتمثلة في " التحدث، الاستماع، الاستعداد للقراءة والكتابة"، التي يهدف البرنامج التدريبي إلى تنميتها.
- **المهارات الحسابية:** وهي المهارات المتمثلة في " العدّ، العمليات الحسابية البسيطة"، التي يهدف البرنامج التدريبي إلى تنميتها.
- **مهارة التمييز:** وهي المهارات المتمثلة في " التمييز البصري، والتمييز السمعي"، التي يهدف البرنامج التدريبي إلى تنميتها، وتُعرف الباحثة التمييز السمعي بالقدرة على التفريق بين الكلام وإعطاء معنى للكلام المسموع، أما التمييز البصري فتعرفه الباحثة في القدرة على التمييز بين الأشياء المرئية من الأشكال والمتشابهات.
- **مهارة التذكر:** وهي المهارات المرتبطة في القدرة على المحافظة على المعلومات ومعالجتها في فترات زمنية قصيرة من " التفكير، حل المشكلات، فهم اللغة" كما وترتبط الإدراك والتعلم والسلوك (Kirk et al.,2015)
- **مهارة التركيز:** وهي المهارات التي تُمكن صاحبها من التركيز بين المتشابهات والعلاقات، كأن يربط بين الصور والكلمات، أو الرقم والصورة، التي يهدف البرنامج التدريبي إلى تنميتها.

9:1 مسلمات الدراسة

تفترض الباحثة أن:

- أدوات الدراسة التي تم اختيارها مناسبة وكافية لغرض الدراسة.
- وجود فاعلية وأهمية للاستثمار في البرنامج التدريبي والكتيب التعليمي "مائة لعبة مختارة".

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

يتكون هذا الفصل في الدراسة من قسمين:

القسم الأول وهو الإطار النظري، ويتضمن عدة محاور رئيسية وهي: الإعاقة العقلية البسيطة، البرنامج التدريبي، غرف المصادر، اللعب والأنشطة المرتبطة به والنظريات التي تفسره، والمهارات المعرفية. أما **القسم الثاني فيتناول الدراسات السابقة**، ضمن عدة محاور رئيسية وهي: دراسات حول تعلم ذوي الإعاقة العقلية البسيطة واكتسابهم للمهارات في غرف المصادر، دراسات حول اللعب وأهميته وتحدياته وعلاقته في الإعاقات المتنوعة، دراسات حول اللعب والإعاقة العقلية تحديداً، دراسات حول فاعلية البرامج التدريبية في تنمية بعض المهارات لذوي الاحتياجات الخاصة، والإعاقة العقلية تحديداً.

1:2 الإطار النظري

1:1:2 الإعاقة العقلية البسيطة:

إن أول ما يتبادر إلى أذهاننا فوراً عند سماع كلمة "إعاقة" هو "النقص أو الخلل"، وعرف الحميدة وهوساي (2020) الإعاقة بأنها نقص مزمن، ينعكس على قدرات الشخص، وقد تكون هذه الإعاقة مُتمثلة في خلل جسدي أو عقلي أو اجتماعي، وتنعكس على اكتساب كل من المهارات الحياتية والمعرفية والمهنية، وبالتالي الحاجة إلى برامج تأهيلية متخصصة، حتى يتمكن الفرد من التكيف داخل المجتمع قدر الإمكان، وأشار Falissard et al. (2017) إلى أن الإعاقة ليست مجرد مشكلة صحية إنما ظاهرة مُعقدة تنعكس على التفاعل بين السمات الشخصية وخصائص المجتمع الذي يعيش فيه لاسيما وأنها متنوعة وتنعكس على كافة الجوانب الجسدية والمعرفية والنمائية، ولهذا السبب تحديداً يحتاج الطلبة من ذوي الإعاقات المختلفة للدعم بمختلف أنواعه، وتؤكد الباحثة على انعكاس الإعاقة بما يرتبط بها من الخلل والنقص على كافة جوانب الحياة للأفراد وبالتالي تختلف الحياة لديهم عن أقرانهم من نفس الفئة العمرية.

وأحد أهم أنواع الإعاقة هي الإعاقة العقلية، والتي عُرفت ضمن عدة نماذج، (كالنموذج الطبي، السيكومتري، الاجتماعي، ..الخ)، أوضحها خير الله (2013)، على النحو التالي:

- التعريف الطبي: وهو عندما تحدث الإعاقة لأسباب صحية تتعلق في الدماغ والجهاز العصبي، والتي تحدث في مرحلة قبل أو بعد الولادة - قبل سن 18 سنة-، وينتج عنها ضعف في الوظائف الفكرية

كالإدراك والفهم والاستيعاب، حيث تكون نسبة الذكاء 70 درجة أو أقل، وبالتالي قصور في السلوك في الجوانب المختلفة مقارنة مع الأقران ممن هم في نفس الفئة العمرية، أي عندما يخبرنا الأطباء بها عند الحمل أو بعد الولادة بناءً على تقارير طبية، وهي الطريقة الأسهل من وجهة نظر الباحثة في الكشف عن وجود إعاقة عقلية.

- التعريف السيكومتري: وهو تعريف يستند إلى نسبة الذكاء عند الفرد، حيث يعتبر أن الذين تقل نسبة ذكاءهم عن 75% لديهم إعاقة عقلية على منحنى التوزيع الطبيعي، ويجدر بالذكر وجود العديد من المقاييس المُقننة التي من الممكن استخدامها لقياس مستوى الذكاء وتشخيص الأفراد بناءً عليها، تحت إشراف مختصين مُدرّبين على ذلك.

- التعريف الاجتماعي: يُعرّف الإعاقة على أنها عدم قدرة الفرد على القيام بالمتطلبات الاجتماعية المطلوبة منه إذا ما تمت مقارنته مع أقرانه من نفس الفئة العمرية والثقافية، ومن وجهة نظر الباحثة فإنه من أصعب النماذج في تحديد وجود الإعاقة العقلية بناءً على هذا الجانب لاسيما وأنه يحتاج إلى مراقبة ومتابعة، وقد لا يكون دقيق كفاية لأنه قد يتم الخلط بين "الشخصية الانطوائية أو ضعيف الشخصية والشخص الذي يمتلك إعاقة"، ولكن يمكن اعتباره كمؤشر على وجود الإعاقة العقلية.

- تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقة الفكرية: تُعتبر أن الشخص لديه إعاقة عقلية إذا عانى من ضعف وقصور في اثنتين أو أكثر في المهارات اليومية "اللغوية، الاجتماعية، الأكاديمية وغيرها"، والتي يمكن ملاحظتها قبل بلوغ 18 سنة، ويتراوح مستوى ذكاء الأفراد هنا بين 50% - 75%.

- التعريفات السلوكية: يعتبر أن الفرد يعاني من إعاقة عقلية إذا ما أظهر ضعف في الخصائص السلوكية والأداء الفكري والكفاءة الاجتماعية .

- التعريفات التربوية: وهي التعريفات التي ركزت على الجوانب التربوية والتعليمية والتحصيل الدراسي والقدرة على الاندماج في بيئة المدرسة والتعلم للحكم على وجود الإعاقة، وهي أقرب للدراسة الحالية.

وتعرف الباحثة الإعاقة العقلية على أنها: قصور عقلي وانخفاض في مستويات الذكاء عن الحد الطبيعي ما يؤدي إلى خلل وضعف في السمات عند الأفراد، والتي تنعكس بدورها على المهارات المعرفية والنمائية بغض النظر عن الأسباب المؤدية لها.

وتتعدد أسباب الإعاقة العقلية، فقد تعود إلى أسباب وراثية سببها زواج الأقارب وعدم القيام بالفحوصات المطلوبة "الوقائية" قبل الزواج، أو الاضطراب الكروموسومي "عند حدوث عملية الانقسام"، أو وجود صفة وراثية سائدة عند أحد الوالدين التي تحتمل ظهورها لدى الطفل، وقد تعود إلى أسباب ما قبل الولادة كالأمراض

التي تصيب الأم في فترة الحمل مثل: الحصبة، وسوء التغذية، وتناول الأدوية بدون استشارة الطبيب، والتعرض لأشعة إكس، أو أسباب تحدث عند الولادة مثل نقص الأكسجين، والصدمات الجسدية للجنين وخاصة على منطقة الدماغ، أو الالتهابات التي تحدث نتيجة استخدام أدوات طبية غير معقمة، وأخيراً أسباب تحدث في مرحلة ما بعد الولادة كسوء التغذية، الأمراض والالتهابات، الصدمات والحوادث (الفرهود، 2018)، وهنا تكمن أهمية التوعية لدى كافة عناصر المجتمع وبالأخص الأم لتقادي بعض العوامل التي من شأنها أن تؤدي إلى زيادة الأفراد من ذوي الإعاقة العقلية داخل المجتمعات، كما ويوجد العديد من التصنيفات للإعاقة العقلية، إما حسب درجة الإعاقة العقلية، أو توقيت حدوث الإعاقة، أو التصنيف التربوي والنفسيولوجي، ومثل هذه التصنيفات تساعدنا على فهم احتياجات الأفراد وتحديد أنماط الدعم والمساعدة بشكل أكبر، حيث تمكن هذه التصنيفات من فهم الإعاقة ضمن الاتجاهات المطلوبة، وأوجز متولي (2015) هذه التصنيفات على النحو التالي:

بناءً على وقت حدوث الإعاقة:

- مرحلة قبل الولادة: مثل تعرض الجنين للاختناق.
- أثناء الولادة: كالحوادث التي تحدث عند الولادة وشفط الجنين، واستخدام الأدوات الطبية.
- بعد الولادة: كالإصابات على الدماغ، وأمراض التهاب السحايا والتسمم بالرصاص وأول أكسيد الكربون.

بناءً على حدة - درجة الإعاقة:

- الإعاقة العقلية البسيطة: أصحاب هذه الفئة هم الأفراد الذين يمكنهم الالتحاق في المدارس، ويمكنهم تعلم بعض المهارات وامتلاك بعض المعرفة الأكاديمية، وكذلك العمل والاستقلال بالحياة مع المساندة والمتابعة البسيطة، إذا ما تلقوا الدعم والرعاية اللازمة، وهذه الفئة هي فئة الدراسة الحالية التي تم تطبيق البرنامج عليها.
- الإعاقة العقلية المتوسطة: وهؤلاء ممن يمكنهم تلقي التدريب حول المهارات الحياتية التي يحتاجونها، من أجل أن يتمكنوا من التكيف اجتماعياً داخل المجتمعات، إلا أنهم بحاجة إلى إشراف كامل على أعمالهم، ويوجد العديد من الدراسات التي تدعم هذه الفئة والتي تتعلق بشكل كبير في المهارات السلوكية.
- الإعاقة العقلية الشديدة: وهي التي تنعكس على صورة مهارات تواصل محدودة جداً، وقد يصاحبها عجز بدني في الحركة أو النطق وغيرها، ويتم العمل على إكساب أفراد هذه الفئة المهارات الحياتية، وهم غير مستقلين ولا يتمكنون من القيام بأعمال وحدهم وبحاجة إلى إشراف مستمر من قبل الآخرين.

بناءً على القدرات التربوية - الأكاديمية:

ويقصد به تصنيف شدة الإعاقة حسب مدى القابلية للتعلم:

- **القابلين للتعلم:** الذين يمكنهم تعلم بعض المهارات الأكاديمية الأولية " كالقراءة والكتابة والحساب"، لكنهم بحاجة إلى برامج خاصة بهم لتحسين السلوك الاجتماعي والتربوي لديهم، كالبرنامج التعليمي التدريبي في الدراسة الحالية لرفع مهاراتهم المعرفية.
- **القابلين للتدريب:** أفراد هذه الفئة لا يستطيعون تعلم المهارات الأكاديمية، ولكن يمكن تدريبهم على مهارات الحياة الأساسية مثل: "العناية بالذات وارتداء الملابس"، ويحتاجون إلى الرعاية والمساندة مدى الحياة.
- **الاعتماديين:** هم الفئة الذين لا يستطيعون تادية احتياجاتهم ومتطلبات الحياة الأساسية، وبالتالي لا يمكنهم الاستقلال عن ذويهم بتاتاً.

أما ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، هم الفئة الذين يمثلون حوالي 10% من الإعاقة العقلية، ويستكملون تعليمهم في المدارس الخاصة، ويستطيعون القيام في بعض المهارات كالطعام واللباس وإمكانية التواصل بشكل بسيط وتكوين الصداقات (العوادي، 2014)، وعرفهم السليمان (2014)، على أنهم الأفراد الذين يقل مستوى الذكاء لديهم عن المتوسط بانحرافين معياريين، ولديهم القابلية لتعلم المهارات العملية البسيطة، والقيام ببعض المهام بعد تدريبهم عليها، ولديهم جزء من الاستقلالية في إنجاز حاجاتهم اليومية، وأشار (Kirk et al., 2006) إلى أن هذه الفئة لا ينتبهون إلى المثيرات المختلفة ولا يستطيعون التركيز لفترة زمنية طويلة، كما أن دافعيتهم ضعيفة في المواقف التعليمية، وينحصر تفكيرهم ضمن مستوى المحسوسات ولا يصلون إلى المجردات، ولديهم ضعف عام في كل من " المهارات اللغوية والحسابية والقراءة والكتابة"، وهنا يكمن دور معلمي التربية الخاصة والمجتمع في تحسين كافة المهارات لدى هذه الفئة وتوفير تعليم جامع يضمن دمجهم بطريقة كاملة في المجتمع مثل مدرسة الدراسة "بنات فيصل الحسني"، وتُعرفهم الباحثة بأنهم الأفراد الذين يمتلكون ضعف وخلل في الوظائف العقلية مقارنةً بأقرانهم من نفس الفئة العمرية إلا أن هذا الخلل يكون بدرجة بسيطة وعلى الرغم من أنه يؤثر على جوانب الحياة المختلفة إلا أنه يمكن التقليل من أثره بشكل كبير عبر الدعم وبرامج التأهيل المختلفة.

وتعتبر عملية تشخيص ذوي الإعاقة العقلية عملية دقيقة جداً لانعكاسها على كافة المراحل اللاحقة من العلاج والطرائق والأساليب المتبعة وغيرها الكثير، ولذلك وردت العديد من المناهج في التشخيص، على رأسها المنهج التكاملي في الحكم على وجود ودرجة الإعاقة، وهذا المنهج يعتمد بشكل أساسي على العلاج الطبي، حيث يتم إجراء فحوصات طبية ومخبرية وتحليلات حول التاريخ الوراثي، وظروف الحمل وغيرها، والتشخيص السيكومرتري الذي يتم من قبل أخصائي علم النفس لفحص القدرات العقلية والتوصل إلى درجة الذكاء لدى الأفراد، عبر

استخدام مقاييس القدرات العقلية المقننة، مثل: مقياس ستانفورد بينيه، ووكسلر وغيرها، وما يقوم به أخصائي التربية الخاصة من فحص للسلوك الاجتماعي، ليعبر عن درجة السلوك التكيفي، وأخيراً التشخيص التربوي من قبل أخصائي التربية الخاصة، عبر فحص المهارات الأكاديمية للمفحوص مثل: مهارات القراءة، الكتابة، العد، واللغة، والتي يمكن أن يتم التعرف عليها من قبل معلم الصف أيضاً. (القمش، 2011)

وأوضح القمش وجود العديد من المشكلات المرتبطة بعملية التشخيص، مثل عدم شمولية المقاييس فمعظمها تركز على الذكاء مع إهمال الجوانب الأخرى، كما أن معظمها يعتمد على اللغة وفي حال أن المفحوص لا يُجيد استخدامها يعني ذلك تعقد عملية التشخيص، وتُدل على وجود درجة من الإعاقة العقلية دون أن تُعطي وصف دقيق لنقاط القوة والضعف، إضافة إلى تأثير عمليات التشخيص بالدفاعية والتشتت والانتباه وغيرها من المؤثرات.

أما حول خصائص هذه الفئة "ذوي الإعاقة العقلية البسيطة"، أجملها بخيت (2018) على النحو التالي:

الخصائص الجسدية: المتمثلة في وجود بطء في النمو الجسدي كالبطء في الكلام والحبو والمشي، ويزداد هذا البطء مع زيادة شدة الإعاقة، وفي حالة الإعاقة الشديدة يكون هناك تشوهات جسدية إما في الرأس والوجه أو الأطراف العليا والسفلى، إضافة إلى أنهم أكثر عرضة للمرض والشعور بالإجهاد والتعب، كما أنهم أقل وزناً وطولاً من أقرانهم العاديين، إضافة إلى وجود تأخر في نموهم الحركي واستخدام العضلات الدقيقة كاليد والأصابع، وتشير الباحثة إلى أن هذه الخصائص الجسدية تؤثر وبشكل مباشر على كافة المهارات اللاحقة "المعرفية، السلوكية والاجتماعية" فهي تؤثر على تعلمهم وعلى شعورهم بالخوف والقلق والاندماج بالمجتمع وغيرها، أما عن الخصائص العقلية والمعرفية فتتمثل في الضعف في التفكير المجرد والميل إلى تبسيط المعلومات، حيث يستخدمون المحسوسات ويعرفون الأشياء حسب الشكل والوظيفة، ولذلك على المعلمين استخدام الأدوات والوسائل لتبسيط الفهم، وكذلك ضعف قدرتهم على التعميم وعدم إدراكهم للرموز، وهنا يأتي دور المعلم في الدمج بين المحسوس والمجرد أثناء الشرح والتسلسل من الأسهل إلى الأصعب، وضعف الذاكرة والذي يمكن التقليل منه عبر استخدام أسلوب التكرار أو ما يعرف بـ "over learning"، وربط التعلم في الحياة اليومية، وكذلك ضعف في التمييز بين الأشكال والمتشابهات، وقصور في الانتباه إلى المثيرات والتخيل والاستدلال مقارنة مع أقرانهم الذين في نفس المرحلة العمرية، أما عن الخصائص الانفعالية فيعانون من الانفعال السريع، فلا يستطيعون التحكم بانفعالاتهم وردود أفعالهم، إضافة إلى النشاط الزائد المصحوب بضعف الذاكرة والانتباه، والانسحاب والعزلة وضعف الثقة بالنفس والشروء، وأخيراً الخصائص التربوية حيث يجب التكرار عدة مرات عند التعلم، والحاجة إلى جذب الانتباه بصورة كبيرة، لاسيما وأنهم يعانون من ضعف استخدام التعبيرات اللغوية، وتشير الباحثة إلى أن هذه الخصائص تتفاوت من شخص إلى آخر إلا أنها إجمالية

وتختصرها على النحو التالي: خصائص عقلية: تتمثل في انخفاض في القدرات العقلية في القدرة على الانتباه والتركيز وامتلاك المهارات المعرفية، خصائص جسدية: يكون لديهم ضعف في الخصائص الجسدية من حيث انخفاض المناعة والتعب الشديد والتأخر في المهارات الحركية والجسدية عن الأقران، الخصائص الاجتماعية: تكون ضعيفة نظراً لإدراكهم للاختلاف بالتالي لا ينخرطون بشكل كاف بالمجتمع لاسيما وأن الضعف في المهارات الأخرى كالضعف اللغوي وضعف تكوين الجمل الصحيحة والتأثرة أيضاً يقلل من فرصة الانخراط في المجتمع، وأحد أبرز الأمور الواجب مراعاتها عند التعامل مع هذه الفئة، هي فهم خصائص الأفراد، حيث ترى الباحثة أن ذلك سينعكس على تحديد احتياجاتهم، كما يجب تحديد الأهداف المراد تدريسها والمهارات التي سيتم العمل على تمهيتها مع العمل على تجزئة هذه الأهداف ليتم العمل على تحقيقها بطريقة أفضل، وكذلك تحديد الطرق والأساليب التي تدعم هذه الاحتياجات، وتحديد الوسائل والأدوات التي سيتم استخدامها في عملية التدريس إلى جانب التقييم المستمر واستثارة دافعية الطلبة ولتحقق كل ذلك لا بد من وجود كفايات لتدريس الطلبة (الشمرى، 2019)، وترى الباحثة أن التعليم لهذه الفئات عليه أن يلبي الحاجات الأساسية لديهم ابتداءً من حاجات الأمان حتى تحقيق الذات، وعند التعمق في هذه الحاجات وعلى رأسها حاجات النجاح، نرى أنها تنعكس بشكل كبير على شخصية الفرد وسلوكياته، وهذا السبب الرئيسي للتعمق في هذا الجانب في الدراسة، لإكساب المهارات للأفراد بأفضل وأمتع الطرق "اللعب" لينعكس على تلبية احتياجاتهم، وبالتالي الارتقاء بهم إلى أفضل مستوى ممكن.

أما في عناصر المناهج الواجب إدراجها للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، أشار مصطفى (2019) بأن عليها أن تتضمن كل من المهارات اللغوية أي إكسابهم مهارات استخدام اللغة بالشكل الصحيح، كالنطق والكلام والتغلب على المشاكل اللغوية كالتأثرة والإبدال وغيرها، والمهارات الاجتماعية كالاتصال والتواصل الجيد مع المجتمع والقراءة والكتابة، ومهارات العناية بالذات كالنظافة الشخصية وتنظيف الأسنان، ومهارات الأمان والأمان أي تعلم مهارات تجنب الخطر، كالسير في الأماكن العامة وإدراك خطر "النار، السكين" وغيرها، وإتقان المهارات الحركية الكبيرة والدقيقة بطريقة متناسقة، والمهارات الحسية أي استخدام الحواس في تمييز الأشكال والألوان والأصوات والروائح واللمس على اعتبار أن الطفل يتعلم عبر الحواس أكثر من أي شيء آخر، والمهارات الحسابية: كالعد، التعامل بالنقود والتفكير، وأخيراً مهارات التأهيل المهني للمستقبل وذلك للمشاركة في المجتمع والاعتماد على النفس، وتتمثل في المهارات الأساسية للحياة من وجهة نظر الباحثة والتي بالأساس تعتمد على اللغة واستخدامها بشكل صحيح ضمن ثروة لغوية جيدة واتصال فعال، والمهارات الحسية التي يتم اكتسابها عبر الحواس عبر التمييز السمعي والبصري أي التعرف على المدخلات والتعامل معها بشكل سليم إضافة إلى بعض المهارات الحسابية الأساسية التي يمكن أن يحتاجونها في الحياة اليومية وعلى رأسها التعامل

بالنقود والتي تعتمد على امتلاك مهارات معرفة الأعداد والجمع والطرح، وبذلك ركزت الباحثة بشكل أساسي على هذه المهارات في البرنامج، وبالنظر إلى هذه المهارات نجدها مهارات فعالة جدًا لدمج الأفراد من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بالمجتمع، والاستثمار في طاقاتهم قدر الإمكان، لكن يبقى السؤال هنا، كيف سيتم إيصال هذه المهارات؟ إلى أي حد يمكن أن تصل هذه المهارات بطريقة سلسلة وممتعة لضمان ديمومة أكبر لها؟

وأخيراً فيما يخص علاج هذه الإعاقة، تشير الباحثة إلى عدم وجود علاج قطعي ونهائي للإعاقة، فهي مستمرة مدى الحياة، لكن يمكن التخفيف من آثارها وحدتها، عبر العلاج الطبي عند الحاجة للتخفيف من أعراض الإعاقة وقد تتمثل في البرامج الرياضية والغذائية، والعلاج السلوكي مثل تخفيف حدة سلوكيات معينة غير مرغوبة "كالصراخ، الضرب" وغيرها ويتم العمل على تخفيفها عبر الجلسات والبرامج التدريبية، وكذلك علاج النطق المتمثل بتمكينهم من الكلام والاستماع للاندماج في المجتمع بطريقة أفضل، إضافة إلى البرامج التعليمية والتدريبية كالبرنامج في الدراسة الحالية الذي يعد أحد طرق العلاج التي يجب تقديمها والعمل عليها بشكل كبير، وعدم وجود العلاج القطعي هو ما دفع الباحثة إلى الاهتمام في هذه الإعاقة على وجه الخصوص، فجزئية البحث حول "فعالية بعض الألعاب والبرنامج" تتعلق في كل من جوانب العلاج التربوي والسلوكي والنفسي والاجتماعي، وليس في جانب واحد كما هو ظاهر، فعندما ينخرط الطفل باللعب يكتسب المهارات المعرفية كالقراءة والكتابة، والسلوكية المتمثلة في الانضباط وسماع التعليمات ويشارك مع الآخرين أيضاً ما يرفع من مستوى صحته النفسية وتقبله من قبل الآخرين وتقبله لنفسه.

أما حول الإعاقة العقلية على الصعيد الفلسطيني يمكن القول أن التحديات أكبر لاسيما أنها دولة غير متقدمة اقتصادياً وبحاجة إلى تنمية وتطوير على كافة الأصعدة لتقبل كافة فئات ذوي الإعاقة، فمثلاً البيئة المادية غير مهيئة، كوسائل النقل والمباني والمدارس والأماكن الترفيهية، وكذلك قلة عدد المختصين داخل المدارس والمراكز، إضافة إلى عدم وجود الوعي الكاف لكافة أفراد المجتمع حول الإعاقات المختلفة وآلية تقبلها ودمجها بطريقة سلسلة داخل المجتمع، إضافة إلى كثرة الأعباء على المواطن الفلسطيني لاسيما في ظل الغلاء المعيشي والاحتلال وضعف التقنيات والتطور الطبي والتعليمي، وبالتالي وجوب الاهتمام في كافة أنواع الإعاقات وليس فقط الظاهر منها واعتبار المخفية منها بأنها غير هامة، بل على العكس يجب التخطيط والدراسة بشكل جيد لآليات واستراتيجيات دعم هذه الفئات وتفعيلهم داخل المجتمع الفلسطيني.

2:1:2 البرنامج التدريبي:

يعد البرنامج التدريبي عملية منظمة تهدف إلى تعديل المهارات أو السلوكيات أو المعرفة عبر تجربة تعليمية باستخدام الأنشطة (Masadeh, 2012)، وعرفه (Kapur (2018 بأنه مخطط يتم تصميمه أو استخدامه لأهداف محددة كنقل أو تعديل المهارات مع مراعاة القواعد عند تصميمه وغالباً ما يتبع الاستراتيجيات المُبتكرة والتحفيزية، كما لا يمكن إنكار أهمية التدريب في كافة المجالات سواء للطلبة، أو الموظفين أو أولياء الأمور وغيرهم واعتبره أمر لا بد منه، وهذا ما أكد عليه مزهر (2016) بأن الهدف الأساسي من البرامج هو إحداث التغيير والتحسين ضمن خطة منظمة بعيدة عن العشوائية كما واعتبره مكون أساسي للتنمية وأكد على ضرورة التحسين من واقع استخدام وتصميم البرامج التدريبية، وتُعرفه الباحثة بأنه عملية منظمة تهدف إلى بناء أو تطوير خبرات مُعينة، نظرية أو عملية، ينقلها المدرب إلى المتدربين في أي موضوع ولأي فئة، وتؤكد على أهميته حيث تم اتباع هذا الأسلوب منذ الأزل لكافة الفئات والمراحل المختلفة، وهنا تكمن أهميته في الدراسة الحالية حيث يهدف إلى التحسين والتطوير وزيادة امتلاك المهارات المعرفية، وحتى يحقق البرنامج التدريبي منفعة حقيقية ويحقق الأهداف التي صُمم من أجلها، أشار عبد الفتاح (2017) إلى بعض الخطوات التي يجب مراعاتها عند تصميم هذه البرامج ، على النحو التالي:

- أولاً: يجب تحديد حاجات المتدربين، من أجل تصميم برامج تُلبّي احتياجاتهم، وهو الهدف من إعداد أي برنامج بأن يسد فجوة محددة، حيث أشار (Urbanova et al (2021 أنها أهم خطوة من خطوات بناء البرامج حيث يتم توجيه قدرات البرنامج نحو الاتجاه الصحيح وهي التي تكشف عن مستويات التقدم لاحقاً، وهذا ما تم القيام به في الدراسة الحالية بتطبيق اختبار المهارات المعرفية القبلي والذي بناءً على نتائجه تم تصميم البرنامج.
- ثانياً: تحديد أهداف البرنامج التدريبي، ضمن أهداف سلوكية واضحة ومحددة، ليكون الهدف من ذلك قياس هذه الأهداف عند الانتهاء من تطبيق البرنامج والتحقق من أثره وفاعليته، وهو الجزء الأهم من وجهة نظر الباحثة حيث أن الأهداف المحددة تعني مواضيع محددة، ولذلك عندما تمت صياغة الأهداف داخل البرنامج لأول مره تم عرضها على المُحكّمين للأخذ بنصائحهم حول سلامة الأهداف من حيث الصياغة واللغة، وراعت الباحثة وضوح الأهداف ومحدوديتها وقابليتها للقياس بحيث لا تحمل أكثر من هدف في آن واحد.
- ثالثاً: تحديد موضوعات البرنامج، ومصادره، ليكون منظم ومحدد، وهذا ما أشارت إليه الباحثة سابقاً حول أهمية أن يتطابق المحتوى مع الأهداف.

- رابعاً: تحديد أساليب واستراتيجيات التدريب بطريقة تخدم أهداف الدراسة، أي استخدام الاستراتيجيات الحديثة والفعّالة والبعيدة كل البعد عن الجانب التقليدي، ففي الدراسة الحالية على سبيل المثال تم إتباع التعلم المبني على اللعب والتعلم التعاوني والمحاكاة وغيرها من الأساليب والطرق فيما يتوافق مع كل جلسة، وهذا الجزء أيضاً هام فقد تكون البرامج جيدة من حيث الأهداف والمحتوى ولكن أساليبها وطرق تقديمها ضعيفة تؤدي إلى الفشل في تحقيق الأهداف.
 - خامساً: تحديد المعدات والأدوات اللازمة لإنجاح التدريب، والمقصود بالأدوات "الألعاب" أو طرق تصميمها لدينا، أي الأوراق والأقلام واللوح والألوان وغيرها.
 - سادساً: تصميم جدول مختصر يحتوي على مواضيع الجلسات والأهداف والفترات الزمنية، وتعتقد الباحثة أن الجدول من أهم الخطوات أيضاً نظراً لأنه واضح ومختصر ويحتوي على معلومات تفصيلية وسهلة القراءة، وتم إرفاقه في دراستنا الحالية في الفصل الثالث.
- وأحد الخطوات الهامة أيضاً في البرامج التدريبية هي عملية التقييم والتقويم حيث أشارت (دودين، 2018 ، كما ورد في الغامدي، 2015) إلى بعض طرق تقييم برامج التدريب، أولها الاختبارات ومنها الاختبارات الكتابية والشفهية للتعرف على مستوى تحصيل المتدرب، وحلقات النقاش التي تتم بين المدربين والمتدربين حول الأداء والأدوات المستخدمة أي الحوار والنقد البناء والتغذية الراجعة من قبل المتدربين، والمقابلات بينهم لجمع الآراء بطريقة مفصلة حول التدريب، وأخيراً الاستبانات والتي يتم تعبئتها من قبل المتدربين والتي تُعبر عن مدى استفادتهم من البرنامج ومدى ملائمة الأدوات والأساليب التعليمية وغيرها، وترى الباحثة أهمية اختيار الطريقة الصحيحة في التقييم والتقويم لاسيما وأنه يوجد لكل طريقة فئة، فلا يمكن استخدام طريقة المقابلات والاستبانات في الدراسة الحالية مثلاً لخصوصية الحالة والفئة المستهدفة، ويجب النظر بعين الاهتمام إلى هذه الخطوة فهي لا تقل أهمية عما قبلها حيث يتم من خلالها التعرف على مدى فاعلية البرنامج ومدى استفادة الأفراد منه، ومن هنا رأت الباحثة أن الأداة الأكثر تناسب مع البحث الحالي لتقييم البرنامج تتمثل في الاختبارات الكتابية والعملية والشفهية للكشف عن تطور المهارات المعرفية لديهم.

3:1:2 غرف المصادر

منذ بدء الخليقة والإنسان دائماً ما يسعى للأفضل، ولخلق فرص أفضل نحو التحسن، وكذلك الأمر أيضاً بالنسبة للتعليم بشكل عام وللتعليم في التربية الخاصة تحديداً، ومن هنا تم التفكير في العديد من الاستراتيجيات والطرق والأساليب التعليمية التي من شأنها أن تُنجز عملية التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، ومن ضمن مقترحات التحسين والتطوير ظهر ما يُعرف "بغرفة المصادر"، وهي غرفة داخل المدرسة العادية،

يشرف عليها معلمون مؤهلون للتعامل مع الفئات المدمجة " صعوبات التعلم، إعاقة سمعية، إعاقة عقلية بسيطة.."، ويكون الطلبة في هذه الغرف مقسمين إلى مجموعات 3-4، وتكون هذه الغرفة مزودة بكافة الوسائل والتجهيزات الداعمة (الحرمان وبدارنة، 2014)، وأشار (Dev & Haynes (2015 بأنها المكان الذي يقضي فيه الطلبة الذين يحتاجون إلى دعم وتعليم خاص بعض الوقت لتلقي المساعدة في الخدمات الأكاديمية بمعاونة من معلمي التربية الخاصة والخبراء الداعمين، ويتم فيها اكساب الطلبة مهارات التواصل الاجتماعي، وتأهيلهم للاستفادة القصوى من المعينات البصرية والسمعية، بالإضافة إلى دعم أولياء أمور طلبة غرف المصادر ومساعدتهم وتزويدهم بالمواد التعليمية التربوية المساعدة لأطفالهم، وتوعيتهم حول حقوق أبنائهم (الجبالي، 2020)، وتُعرف الباحثة هذه الغرف -كما هي موجودة في السياق الفلسطيني- على أنها غرف مصممة خصيصاً داخل المدارس النظامية لدعم احتياجات الطلاب من ذوي الإعاقات المُختلفة بحيث تكون مزودة بأفضل الوسائل والتقنيات الداعمة، لدعم هذه الفئات بداخلها إلى جانب تلقيهم للتعليم في الصفوف العادية أي بسبب حاجتهم الأكبر للدعم، وتُشير الباحثة إلى مجموعة من السمات الشخصية والمعرفية التي يجب على مُعلم غرف المصادر أن يمتلكها، كأن يكون شديد الملاحظة وسريع البديهة ويتعامل مع المواقف المختلفة بمرونة، وأن يتحلى بالصبر لاسيما وأن هذه الفئة من الطلبة بحاجة إلى دعم مضاعف فنحن لا نريد للمعلمين أن يصلوا إلى مرحلة الاحتراق النفسي، كما يجب أن يمتلكوا دافعية مستمرة نحو التعلم والتطور وتلقي البرامج التدريبية التي من شأنها أن تدعم امتلاكهم للأساليب والطرق الفعالة في العملية التعليمية، كل ذلك إلى جانب حُب المهنة والإنسانية العالية التي تُعتبر هي المحرك الأساسي لكل ما سبق.

وتتنوع هذه الغرف حسب المكان والهدف، فيوجد غرف مصادر تصنيفية وهي النوع الأكثر شيوع في البلدان العربية، حيث يتم العمل داخل الغرفة مع كل نوع من الاحتياجات الخاصة على حدى، مثل: صعوبات التعلم، التخلف العقلي البسيط، الاضطرابات الانفعالية، أو الغرف غير التصنيفية وهي النمط السائد في الدول المتقدمة، لحاجتها إلى معلمين مُدرّبين على مستوى وخبرة عالية، حيث يتم تقديم المساعدات والدعم بغض النظر عن نوع الاحتياج (يوسفي، 2014)، وتعتقد الباحثة أن نوع غرفة المصادر المُتبع في كل بلد يختلف حسب درجة التقدم والتطور فالبلدان النامية من الصعب أن تحتوي على غرف غير تصنيفية فيها نظراً لأنها تحتاج إلى دعم مادي كبير لتستوعب الإعاقات المختلفة إضافة إلى الموارد البشرية ذات الخبرة الكبيرة.

وإن اختيار غرفة المصادر وتصميمها يجب أن يتم ضمن بعض المواصفات حتى تضمن راحة وتعلم الطلبة كما هو مطلوب، فمثلاً داخل الغرف يوجد تدريبات وعمل جماعي كما يوجد تمرينات بدنية في أحيان أخرى وبالتالي على البيئة أن تكون جذابة وآمنة، وأشار كمييت (2019) إلى بعض هذه المواصفات كأن يكون موقعها قريب من الغرف الصفية وغير منعزلة، وذات مظهر جميل ومنظم، ومطلية بطريقة هادئة ومريحة للنظر،

وتتخذ شكل المربع أو المستطيل، ويفضل أن تتبع حرف L، وأن لا تقل مساحتها عن (5.8 م) أي ضمن حيز مكاني جيد يسمح في ممارسة الأنشطة المختلفة، وذات إضاءة مناسبة من حيث الكم والتوزيع في الغرفة، والتهوية الجيدة، أما عن محتويات هذه الغرف وفريق العمل، فتتمثل في: لوحة عرض تُعرض عليها الفعاليات وأعمال الطلبة، لوحة تعديل سلوك: تُستخدم لإظهار تطور سلوك الطفل، وتوضيح مدى تقدمه، وجهاز حاسوب وتلفاز وفديو، ومسجل شاشة وجهاز عرض رأسي، ومرآة مستطيلة ومربعة تستخدم في علاج عيوب النطق والتدريبات الفردية، والوسائل التعليمية الحسية، كسبورة ثابتة ومتحركة، أقلام ملونة، مقصات، أوراق ملونة، ألعاب تربوية هادفة، أما عن فريق العمل فيتكون من: أخصائي التربية الخاصة، أخصائي اجتماعي ونفسي، أخصائي نطق، أخصائي قياس وتشخيص، أخصائي تعديل سلوك، مترجم لغة إشارة، مدرب حركة وتنقل ومتطوعين من أولياء الأمور (عودة، 2010)، وكذلك الخزائن والرفوف لملفات الطلبة وأدوات ووسائل التعليم، وخزانة للأحذية وحمام قريب وكل ما يوفر سُبُل الراحة للطلاب.

وكما ذكرنا سابقاً وبما أن هدف غرفة المصادر هو التحسين فلا بد أن تتنوع طرق التعليم داخل هذه الغرف، التي إما أن تكون بصورة فردية حيث يتم التعامل مع الطالب بشكل فردي، لاسيما عندما تكون الصعوبات التعليمية التي يعاني منها الطلبة تحتاج إلى جهد وتركيز كبير ويتم استخدام هذه الطريقة بشكل يومي إلى حين الوصول إلى النتيجة المطلوبة، أو الطريقة الجماعية عبر مجموعات صغيرة متجانسة من حيث نوع الصعوبة ودرجتها ويتم تدريسهم معاً كمجموعة، على أن لا يتجاوز عدد المجموعة 4 أشخاص، وغالباً ما يتم اتباعها في تعليم المهارات الأكاديمية (الشايب، 2013)، وترى الباحثة أن دور المعلم هنا يبرز وبشكل كبير في تحديد نمط التدريس المطلوب وفقاً للموقف التعليمي والحالة ومن المعرفة العميقة للمعلم بالطلبة وخصائصهم والأفضل بالنسبة لهم أي بُروز خبرة وشخصية المعلم.

وبالرغم من كل ذلك لا بد من وجود بعض السلبيات أو التحديات في كل مكان وزمان ولكافة الأساليب والطرق، وبذلك يوجد جدل كبير على فاعلية غرف المصادر، فيعتقد البعض أن هذه الغرف غير مناسبة للاحتياجات الخاصة الشديدة والمتعددة، والتي قد تعود لعدم وجود معلمين أكفاء، يستطيعون التعامل مع طلبة الاحتياجات الخاصة، وضعف الإمكانيات المادية والتي بدورها تؤدي إلى نقص في الأثاث والمستلزمات للغرفة، والعبء الكبير على المعلمين وجدولهم الزمنية، وعدم وجود فريق عمل متكامل لإنجاح هذه الغرف، مثل أخصائي العلاج الوظيفي، والنطق والسمع والأخصائي النفسي. وغيرهم، مما يؤدي إلى عدم النجاح بالشكل المطلوب، وكذلك التوقعات العالية للبرامج العلاجية، فغرفة المصادر من شأنها أن تحسن مستوى الطالب قدر الإمكان لكن لن يصل إلى نفس قدرات أقرانه، إضافة إلى عدم المتابعة والإشراف بشكل مستمر على الغرف والأهداف التي يتم تحقيقها وعدم وعي المعلمين النظاميين في الصف الدامج في أن دورهم تكاملي مع معلم غرفة

المصادر، وكذلك عدم تعاون أسر الطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة، في توفير المستلزمات اللازمة أو اتباع التعليمات المعطاة لهم (الببلاوي، 2014)، ومن وجهة نظر الباحثة فهي ترى أن غرفة المصادر هي أفضل الموجود، إضافة إلى إمكانية التحكم في هذه المعينات بالتخطيط والدورات التأهيلية للمعلمين والدراسات المتعمقة حول الموضوع إلى حين التوصل إلى مكان أفضل منها.

2:1:4 اللعب والأنشطة المرتبطة به

تعددت وتكاثفت جهود التربويين منذ الأزل للوصول إلى استراتيجيات وطرائق تدريس فعالة من منطلق الإيمان بأهمية الأسلوب في العملية التدريسية وانعكاسه على اكتساب المعرفة كما تعددت أساليب إثبات فاعلية هذه الطرق والاستراتيجيات مع العلم بعدم وجود طريقة أو أسلوب صحيح بالمطلق فكل جانب إيجابيات وسلبيات وهذا ما يتعلق بفلسفة المعلم وإيمانه، والمعلم الجيد هو من ينتقي أساليبه بعناية فائقة وينوع منها على حسب الموقف التعليمي، وتؤمن الباحثة في الدراسة الحالية وبشكل كبير في "التعلم المبني على اللعب" وهذا ما جعل بناء البرنامج يعتمد على الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات المعرفية لاسيما أن الباحثة استخدمت أسلوب اللعب في التعليم لعدة مرات ونجح معها؛ الأمر الذي شجعها على التعمق في هذا النوع من التعليم. ويعد اللعب أحد السلوكيات الطبيعية التي يمارسها الأطفال للشعور بالبهجة والسرور، ومن شأن هذا اللعب أن ينمي عقل الطفل، ويثير خياله ويوسع مداركه الاجتماعية (فاروق، 2018)، فمعظم الألعاب تحتاج إلى خيال بسيط أو مشاركة كلامية مع الأقران وتفاعلات بسيطة من شأنها أن تنمي وتوسع مهارات الأطفال، وعُرف اللعب للطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة بأنه عبارة عن عدة نشاطات تروحية متنوعة، يقوم بها الطفل من ذوي الاحتياجات الخاصة داخل المراكز بقصد التسلية والاستفادة معاً في استكشاف العالم الخارجي، وبالتالي الإسهام في نموه الجسمي والنفسي (زعموش وجمال، 2016).

وعند الحديث عن اللعب في العملية التعليمية نتحدث تحديداً عن "الألعاب التعليمية" التي عرفها العديد من التربويين ومنهم دفي (2019) بأنها عبارة عن نشاط يمارسه فرد أو مجموعة من الأفراد معاً يتم من خلاله تلبية بعض الحاجات الفسيولوجية للفرد، مثل تحقيق التسلية والمتعة، أو تحقق أهداف تكون مرتبطة بالمنهج، مثل: تنمية القدرة على التواصل والتفاعل مع الآخرين وتنمية النواحي العقلية وتحفيزها على التفكير، وعرفها الرحمن (2020) على أنها إحدى استراتيجيات التدريس التي تستخدم الألعاب التعليمية التي تحتوي على الأنشطة والمهارات والمعلومات المتعلقة بالهدف والمحتوى التعليمي، وفق لقوانين محددة، وعرف محمود (2020) التعلم المبني على اللعب بالأنشطة الموجهة التي تجمع بين التعلم والمتعة والتسلية في نفس الوقت، وبالتالي تنعكس على اكتساب المعرفة والمفاهيم، وتُنمي مهارات التواصل، وهي طريقة ذات مغزى يتحكم بها

المعلمين لتحقيق أهداف معينة بطريقة هادفة، محفزة وممتعة، حيث أنها فعالة أكثر من حيث إطاعة الطلبة واستماعهم عن الطريقة الشفوية، وتضمن ديمومة المعرفة لوقت أكثر مقارنة بالطرق التقليدية لاسيما وأنه يتم استخدام للمس والحواس المختلفة عبرها، كما أنها تُحقق جزء من النشاط البدني للأفراد داخل البيئة الأكاديمية وهي مهمة في انعكاسها على الجوانب الصحية للطلبة، كما يعمل هذا النوع من التعليم على تعزيز التنشئة الاجتماعية واللغوية والمعرفية لديهم (Ali et al., 2018) ، وتُعرفها الباحثة بأنها الأنشطة المنظمة على طريقة الألعاب سواء كانت فردية أو جماعية والتي تحقق هدف أو عدة أهداف تعليمية وتعتمد على المتعة والتسلية وتكون بعيدة كل البعد عن الجمود بحيث لا يشعر الطالب بأنه مرغم ومقيد أثناء ممارستها وأن تكون مصممة بطريقة تُلبي الحاجة التعليمية وتتناسب مع الفئة العمرية والمستوى العقلي للمتعلم.

وتحدث العديد من الباحثين حول فوائد وأهمية اللعب التي إما أن تكون فوائد تتعلق بالتشخيص الجيد للطفل، حيث يتم من خلال اللعب الكشف عن العديد من الأمور المتعلقة بالأطفال من قبل المحيطين به كالآباء والمعلمين والتعرف على جوانب النمو المختلفة لديهم، وكذلك الفوائد الجسمية المكتسبة عبر اللعب فيتم تدريب الحواس أثناءه، إضافة إلى زيادة قوة العضلات وتنميتها عند التخلص من الطاقة الزائدة، وتنمية مهارات التأزر الحس حركية، ويؤثر اللعب على الجوانب النفسية بشكل عام فهو يؤدي إلى المتعة والترويح عن النفس، ويُمكن الأطفال من التعبير عن رغباتهم المختلفة كتجاوز مرحلة ما، وتأكيد الذات، والتخلص من المخاوف والحصول على حلول لبعض المشكلات، وهذا أيضاً جانب علاجي حيث يتم التخفيف من الضغوطات والقلق والتعبير عن الكبت، وبما أن اللعب غالباً ما يتم في سياق اجتماعي أي ضمن أكثر من فرد بالتالي يحدث تفاعل اجتماعي إيجابي ينقل الفرد من ال (أنا) إلى (نحن وهم)، وأخيراً ينعكس اللعب في الجوانب التربوية التعليمية حيث يمكن من خلاله اكتساب الخبرات الجديدة، وإيصال المعارف والمهارات بطريقة جذابة وسلسة دون تنفير، وزيادة تعلم الطفل وتحسين سلوكه وشخصيته عبر تفاعله مع العناصر المختلفة وبالتالي تقريب المفاهيم وتبسيط المهارات والمعلومات، إلى جانب مراعاة الفروقات الفردية في التعليم. (بن وصيف، 2018)

وتعتقد الباحثة أن اللعب أهمية كبيرة تتمثل في تفرغ الطاقات والمشاعر وتنمية العديد من المهارات كالمهارات الاجتماعية لاسيما وأن اللعب في معظم الأوقات يتضمن التفاعل مع الآخرين وبالتالي كسر حواجز القلق والخوف والاندماج التدريجي بالمجتمع، كما له أن ينمي المهارات اللغوية فهو يتطلب الحديث والسؤال والنقاش والتعاون، وهذا هو تحديداً ما يدفعنا إلى إجراء مثل هذه الدراسات وتبسيط الضوء عليها، لاسيما وجود بعض الدراسات التي أكدت على أثر اللعب في تنمية الأفراد من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة تحديداً، من تحسين مستوى اللياقة الصحية والجسمية، وتطوير النمو اللغوي ومهارات التفاعل الاجتماعي ، ورفع وتحسين مفهوم الفرد عن ذاته عبر دعمهم ليحصلوا على التقبل من قبل أقرانهم (حسن، 2021).

وتختلف الألعاب التعليمية، حسب الهدف والامكانيات وغيرها، ومن هذه الأنواع اللعب الإيهامي، الذي يعتمد على الخيال والتظاهر، مثل: التظاهر بوجود الأشياء على الرغم من عدم وجودها، مثل ألعاب الطعام والتظاهر بوجود بعض الأشياء، واللعب الحركي ويُظهر عند التعرف على اللُّعب الجديدة، مثل الألعاب التي تحتوي على الألوان والأزرار والأضواء وغيرها، واللعب التعاوني عندما يتفاعل أكثر من طفل في اللعب مع بعضهم البعض، ويكون هذا النوع من اللعب هو الأصعب لوجود نوع من التنافس ووجود القوانين وغيرها، واللعب الواقعي عندما يتعامل الطفل مع الألعاب كما هي في الواقع دون إدخال عنصر الخيال بتاتاً، واللعب الإنشائي عندما يقوم الطفل بصنع الأشياء، بغض النظر عن معناها كالحياطة وأشكال الخشب، واللعب التركيبي حيث يقوم الطفل بتجميع وتشكيل الأدوات الموجودة للخروج بشكل له معنى، واللعب الشعبي مثل لعبة الشطرنج والورق، وهنا يكون هذا النوع بحاجة إلى المهارات والخبرة، وأخيراً الألعاب التمثيلية أي لعب الأدوار "المعلم، الطبيب، السائق"، ويساعد هذا النوع من اللعب الأطفال على فهم وجهات نظر الآخرين، حيث يكتسب الطفل مهارات جسمية عديدة كالتحكم في العضلات، ومهارات الإصغاء والمشاركة، واحترام الدور وغيرها (داوود، 2019)، ويمكن ملاحظة أنواع اللعب المختلفة بسهولة والتي قد تندمج مع بعضها البعض داخل اللعبة الواحدة.

ومما لا شك فيه وجود عدد من المعايير الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب التربوية، أشار لها (العجومي، 2016) كما ورد في الحيلة) في أن تكون هذه الألعاب تخدم الأهداف التعليمية المرادة، وتتناسب مع النمو العقلي والمعرفي لدى الطلبة، وأن تكون خالية من المخاطر، وتدرجها من حيث الصعوبة من "الأسهل إلى الأصعب"، وأن تتبثق من واقع الحياة، إضافة إلى كونها ممتعة وقابلة للتطبيق والقياس، وتؤكد الباحثة على أهمية أن تكون هذه الألعاب واضحة وذات أهداف محددة بعيدة عن التعقيد "الذي لا يحمل معنى" وأن تكون مناسبة لصفات الأفراد الذين تُقدم لهم، وإلا لن يكون هناك معنى وفائدة حقيقية للألعاب وسيذهب مجهود هذه الألعاب سدىً.

ويوجد العديد من العوامل التي من شأنها أن تؤثر على اللعب فليس جميع اللعب صالح لجميع الأفراد وفئاتهم، حيث أشار الفارس (2021) إلى بعض هذه العوامل: أولها التحكم في مستوى الذكاء الذي تتطلبه بحيث تكون أكثر أو أقل تعقيداً حسب مستوى الذكاء، فالطالب الذكي يميل إلى الألعاب الدقيقة والتي تحتاج إلى تركيز عالٍ والعكس بالعكس، وكذلك مراعاة الصحة الجسدية للطفل فيوجد العديد من الألعاب التي تحتاج إلى بذل مجهود حركي كبير وهذا يحتاج إلى صحة جيدة، ومقدار النمو الحركي عند الطفل ووجود التناسق والتآزر الحركي البصري لديه، وكذلك الجنس فتشير بعض الدراسات إلى أن التربية والتنشئة الاجتماعية للذكور والإناث تتأثر في نوعية اللعب التي يلعبونها، فالإناث تمارس اللعب الهادئ والذكور اللعب العنيف، والذي يعود إلى التنشئة الاجتماعية وليس للقدرات الجسدية، وكذلك المواد التي تُشكل اللعب فيوجد ألعاب ومواد تُنشط عقل

الطفل وتستثيره، ويوجد ألعاب أخرى لا تجذب الأطفال جميعهم ولا يوجد لها أي قيمة حقيقية، وهنا تبرز أهمية انتقاء الألعاب التعليمية، وبالتالي فإن عملية تصميم هذه الألعاب ليست بتلك السهولة والعشوائية، وإنما تمر عبر مراحل منظمة لتخرج بشكلها النهائي، فتمر بدايةً في مرحلة الإعداد وفيها يتم تحديد مجال وموضوع اللعبة "عقلي، مهاري، وجداني..". والأهداف السلوكية المراد تحقيقها، وتحديد خصائص الأطفال المستهدفين " العمر، مستوى الذكاء، القدرة على الحركة" و تقسيم الأدوار على الطلبة، ووضع قوانين وقواعد اللعب، ثم إلى مرحلة التطبيق حيث يتم بها تعريف الأطفال على مكونات اللعبة وخطواتها وتقديم الإرشادات والتوجيهات أثناء اللعب والقيام باللعب، وفي النهاية نصل إلى مرحلة التقييم وهنا يتم إصدار الحكم على اللعبة، وتحديد جوانب القوة والضعف لكل من: المكونات، الخطوات والأهداف وتقديم التغذية الراجعة وبناءً عليه يتم إجراء التحسينات والتعديلات على الألعاب، وبذلك يتم اتخاذ القرار حول التكلفة المادية للعبة والوقت المحدد لها، فوائدها، وهذه الجزئية تتشابه مع الدراسة الحالية في المرحلة الأخيرة وما قبلها لاتخاذ القرارات والتحسينات على ألعاب تم إقرارها سابقاً بناءً على التجربة. (أحمد، 2016)

إلا أن ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، يواجهون بعض المشاكل والتحديات تجعل اللعب أصعب أمامهم، تحدثت ماكنثير (2004) عنها والتي تمثلت في التحديات الاجتماعية المتمثلة في الخجل الزائد الذي يقف عقبة أمام تفاعل الطفل اجتماعياً، والسلوكيات العدوانية لديهم وصعوبة التواصل مع الآخرين، وعدم فهم التعبيرات غير اللفظية وصعوبة تقبل تعاقب الأدوار، والتحديات الحس حركية كعدم التوازن، وعدم التحكم في الحركات الدقيقة، وضعف إدراك الجسد، والنشاط الزائد حيث لا يستطيع الطفل البقاء واقفاً أو جالساً، إضافة إلى التحديات العقلية والوجدانية كعدم فهم اللعبة أو الدور وماذا عليه أن يفعل والالتزام بقواعد اللعبة، وضعف الذاكرة والثروة اللغوية، وعدم تقبل الطفل للآخرين ومعونتهم، أو أن يتم لمسه من قبل الآخرين، فمثلاً معظم ذوي الإعاقة يعانون من الخجل والخوف الناتج عن الاختلاف ما يجعلهم أقل تقبلاً للآخرين كما أنهم -كما ذكرنا سابقاً- لا يتمكنون من ممارسة كافة الألعاب نتيجة للعوامل السابق ذكرها كالذكاء والعوائق الجسدية، كل ذلك يضعنا أمام سؤال جوهري، حول مدى فاعلية التعلم المبني على اللعب في اكتساب المهارات التربوية والاجتماعية للأطفال ذوي الإعاقة العقلية؟

النظريات المفسرة للعب

يوجد العديد من النظريات التي حاولت تفسير وتحليل سلوك اللعب عند الأطفال من حيث عملياته وتطوره وانعكاساته وما إلى ذلك، إلا أن الباحثة تعتقد أن النظرية المعرفية تتوافق مع ما جاء في الدراسة الحالية على النحو التالي:

النظرية المعرفية/ بياجيه: تعتقد الباحثة أن نظرية بياجيه هي التي تفسر آلية اكتساب المهارات المعرفية عبر اللعب داخل البرنامج الحالي لمجموعة من الطالبات اللواتي لديهن انخفاض في مستوى الذكاء، حيث تشير هذه النظرية إلى أن اللعب أحد المؤثرات التي يمكن من خلالها الاستدلال على نمو الأطفال، وأنه أحد المتطلبات الأساسية للنمو السليم للأطفال ويؤثر على نموهم "العقلي، الاجتماعي، اللغوي، والوجداني" إضافة إلى أنه متطلب أساسي لحدوث النمو (عبد الله، 2019).

وصنف بياجيه اللعب ضمن أربع مراحل على النحو التالي: الحسان وصباح (2021)

- اللعب الوظيفي: يكون في المرحلة الحس حركية، وتظهر كاستجابة للحاجة للحركة والنشاط، حيث يتم الإمساك بالأشياء والشعور بالمتعة.

- اللعب الرمزي: ويبدأ في العام الثاني من حياة الطفل، ويُمكن من خلاله الاستدلال على ذكاء الطفل.

- اللعب بناءً على القواعد: والتي تظهر في المرحلة العمرية 7-8 سنوات، وتتمثل بالألعاب التي لها قواعد وقوانين.

- اللعب البنائي: وهي عندما يبدأ الطفل في فهم طبيعة وحقيقة العالم من حوله.

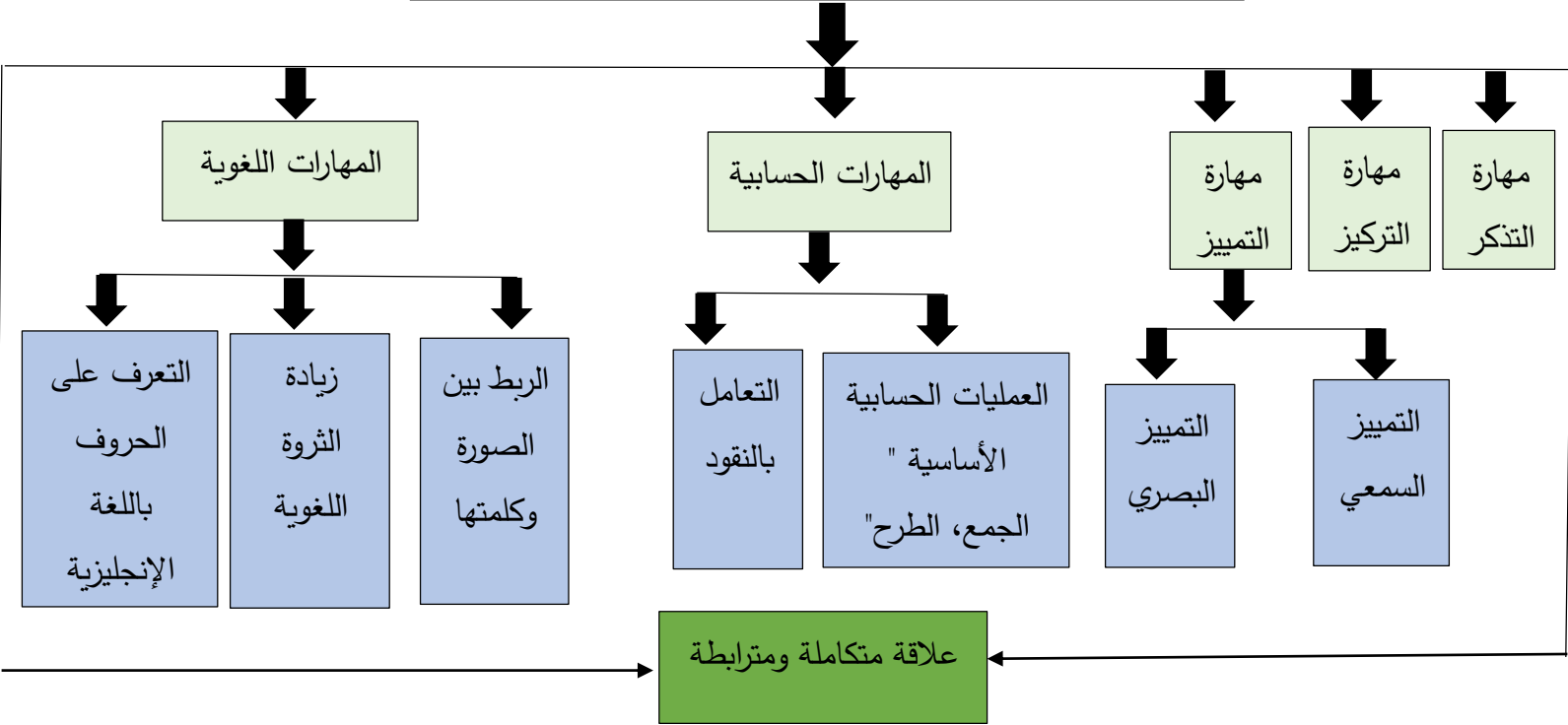
كما أن بياجيه لا يؤمن بأن الذكاء ثابت ويرى أن المعرفة تنمو أيضاً كنتيجة للتفاعل مع البيئة، وأشار إلى أن نمو الأفراد يحدث بطريقة متسلسلة لدى الجميع ضمن كافة المراحل لكن بمستويات مختلفة، وذلك انطلاقاً من المرحلة الحس حركية وصولاً للتفكير المجرد، وعلى كل فرد أن يمر في هذه العمليات، وتتشابه أفكار الباحثة إلى حد كبير مع هذه النظرية حيث تؤمن بأن اللعب متطلب أساسي عند كافة الأفراد بغض النظر عن الفروقات الفردية أو وجود الإعاقة وتؤمن بأهميته وفاعليته في اكتساب المهارات المعرفية التي قد تمتد إلى جوانب الحياة المختلفة، على أن تكون هذه الألعاب مناسبة مع القدرات العقلية وذات منفعة حقيقية حتى يحدث اكتساب المعرفة.

5:1:2 المهارات المعرفية:

يبدأ الفرد منذ الولادة باكتساب المهارات والخبرات بشكل تدريجي والتي إما أن يكتسبها بالفطرة أو يكتسبها عبر التعلم والتدريب والتقليد والنمذجة وغيرها من آليات التعلم المنظمة، وتبدأ هذه المهارات بالتطور تدريجياً من اكتساب المهارات اللغوية كالحديث والتواصل ثم إلى المهارات الاجتماعية والمعرفية وما يليها، وتعتقد الباحثة أن هذه المهارات كافة تتداخل وتتكامل مع بعضها البعض، فمثلاً من الصعب على الطفل أن يمتلك المهارات الاجتماعية إذا لم يكن لديه مهارات لغوية جيدة كالحديث والاستماع وغيره لأن التفاعل الاجتماعي مبني على اللغة وكذلك من الصعب أن يحدث تفاعل اجتماعي ما لم تكن المهارات السلوكية سليمة لديه.

وبالتالي تُشير الباحثة إلى أهمية الاهتمام في كافة المراحل العمرية للطفل ومراقبة نمو المهارات لديه، وأشار شعبان (2020) إلى أن تكوّن وتطور وتشكّل المهارات يرتبط بشكل مباشر في تكوين الجنين، فإذا كان الطفل يعاني من خلل في تكوينه الجيني " أي أنه يمتلك إعاقة"، يعني ذلك انعكاس على المهارات المختلفة لديه سواء المهارات الحياتية أو اللغوية والمعرفية، والتي يمكن الكشف عنها خلال السنوات الأولى من نمو الطفل وتفاعله في البيئة، ولكن يُمكن لهذه المهارات أن تنمو وتتطور عبر التأهيل والتدريب، وعند الحديث عن المهارات المعرفية فإن أول ما يتبادر لأذهاننا هو العمليات المعرفية التي تُمكن الفرد من امتلاك المعرفة العلمية، والتي تتمثل في " الذاكرة، الانتباه، التفكير والإدراك"، ونمو هذه العمليات هو ما يُمكن الأطفال من اكتساب المهارات الحسية التي تتمثل في "التذكر، المقارنة، التصنيف، التسلسل"، وتؤكد الباحثة على ما وُرد عن شعبان في أن المهارات المعرفية تنخفض عند الأفراد من ذوي الإعاقة العقلية لاسيما أن مستوى الذكاء ينخفض لديهم عن أقرانهم من نفس الفئة العمرية، كما تتأثر هذه المهارات بمعدلات الذكاء والنمو العقلي، وتُعرف الباحثة المهارات المعرفية لدى ذوي الإعاقة العقلية على أنها " قدرة الفرد على التعلم واكتساب المعرفة" والمتمثلة في الدراسة الحالية في " التذكر، التركيز، التمييز والمهارات اللغوية والحسابية" والتي ممكن أن يكتسبها عبر برامج التأهيل والتدريب، كالبرنامج التدريبي المقترح في الدراسة الحالية، وتم اختيار هذه المهارات تحديداً بطريقة مدروسة نظراً لقلّة عدد الدراسات التي تناولت هذه المهارات معاً فمعظم الدراسات الواردة ركزت على كل مهارة بشكل منفرد أو على المهارات السلوكية والحياتية، وكذلك بما أن عينة الدراسة ممن هم مدمجون داخل الصفوف النظامية فهم مؤهلون إلى تلقي المهارات المعرفية الخام "التي تتعلق بالمواد الدراسية" إلا أنهم بحاجة إلى دعم مكثف وبرامج تدريبية داخل غرف المصادر، وبالنسبة لهم وفي داخل هذا الموقف التعليمي فإن تعلم المهارات المعرفية أمر لا يقل أهمية عن أي نوع آخر من المهارات بل يعتبر موضوع تنمية هذه المهارات لمن هم "قابليين للتعلم" مسؤولية تربوية ووطنية، والشكل (2-1) يوضح المهارات التي سيتم العمل على تنميتها في الدراسة الحالية:

المهارات المعرفية التي يهدف البرنامج التدريبي إلى تنميتها



الشكل (1-2) المهارات المعرفية التي سيتم العمل عليها في البرنامج التدريبي

أي اشتملت الدراسة الحالية على التدريب على المهارات المعرفية التالية:

أولاً: مهارة التذكر/ الذاكرة: تعتبر الذاكرة المتضرر الأكبر في الإعاقة العقلية حسب (Tooz et al., 2014) ، وعند التحدث عن مفهوم التذكر فالقصد هو القدرة على استدعاء المعلومات السابقة الموجودة في الذاكرة وربط المعلومات الجديدة بالسابقة (Almeida et al., 2019)، وهي النظام الإدراكي المسؤول عن تخزين ومعالجة المعلومات، وينعكس النقص فيها على تأدية المهارات المعرفية في الفهم والتعلم والتفكير والتذكر، والذي ينعكس بشكل مباشر على "المهارات الحسابية، اللغوية، التعبير والقراءة، كما ويمكن اتباع بعض الاستراتيجيات العلاجية لتحسين فاعلية وعمل الذاكرة على نحو أفضل (Malekpour et al., 2013)، وقامت الباحثة في اختيار هذه المهارة لتنميتها على اعتبار أنها ترتبط بكافة المهارات المعرفية اللاحقة من "المهارات الحسابية واللغوية وغيرها"، فمثلاً لا يمكن للطفل تعلم المهارات الحسابية إذا استمر في نسيان الأرقام ورموزها، وبالتالي يجب تنميتها وتفعيلها لأقصى حد ممكن.

وبالحديث عن هذه الاستراتيجيات التي من شأنها أن تُفعل وتحسن أداء الذاكرة أورد البدران (2019) بعض الاستراتيجيات للتذكر على النحو التالي:

○ استراتيجية الربط:

وهي عملية تذكير الطالب بالمعلومة عندما يتم ربط المدخلات بصور أو تاريخ محدد، وهذه الطريقة تحديداً تم اتباعها داخل البرنامج عبر البطاقات المقصوفة نصف صورة ونصف كلمة وعلى الطالب أن يربطها ببعضها البعض لتفعيل الذاكرة لديه.

○ الكلمة المفتاحية:

وهي عندما يُعطى الطالب كلمة واحدة لتذكر معلومة محددة أو قانون، فبمجرد سماع الطالب لهذه الكلمة أو أن ترد في السؤال فيتذكر الإجابة فوراً، وتشير الباحثة إلى أنها من أكثر الأساليب انتشاراً بين طلاب المدارس تحديداً حيث نسمع وبشكل مستمر "أخبرني بالكلمة الأولى وسأكمل" أو "أخبرني بكلمة لتتذكر".

○ التأمل:

قدرة الفرد على تشكيل صور ذهنية للمثيرات وما ينتج عنها من استجابة جيدة. أما حول أنواع الذاكرة فهي تتعدد وتتنوع وتتكامل فيما بينها وتؤثر كل منها على الأخرى، أجملها السعيد (2009) بما يلي:

- **الذاكرة الحسية:** وهي التي تستقبل المثير والمعلومات أولاً، ومن ثم إما أن يتم فقدانها أو أن تنتقل للذاكرة قصيرة الأمد، ومقدار الإنتباه هو الذي يقرر مصير المعلومة أو المثير.
- **الذاكرة قصيرة الأمد:** تبقى المعلومات بها لفترة قصيرة لاسيما وأنها محدودة، لكن إذا قام الطالب أو الفرد بتكرار وحفظ المعلومة تنتقل إلى الذاكرة طويلة الأمد، أي أن الذي يقرر مصير المعلومة هو التكرار والحفظ.
- **الذاكرة السمعية:** وهي المسؤولة عن الأصوات واسترجاعها، وتؤثر على النمو اللغوي، وهي مفيدة لكافة المهارات المعرفية لأن وجود خلل في الذاكرة السمعية يعني وجود خلل في تذكر المعرفة، ويجب التنويه أن ضعف الذاكرة السمعية ينعكس على اكتساب الحديث وبالتالي صعوبة الكتابة والقراءة والإملاء وغيرها.
- **الذاكرة البصرية:** وهي المسؤولة عن تذكر الصور والأشكال، وترتبط بحاسة البصر، وتنعكس على كافة المهارات المعرفية أيضاً فيجب على الطالب مثلاً تذكر الأرقام، الأحرف، الرموز وغيرها، وتم الاهتمام بتفعيلها داخل الدراسة، وأشارت القتال و سارة (2019) إلى أهميتها في تعلم القراءة والكتابة

للأطفال حيث يستطيعون عبرها تذكر صور الحروف والكلمات، كما أنها تعمل على تحويل المعلومات اللفظية من كلام إلى أشكال وصور وخرائط يسهل تذكرها.

■ **الذاكرة الحركية:** وهي التي ترتبط بالنماذج الحركية وطرق أدائها وتسلسلها، وتنعكس على بعض المهارات الحياتية كارتداء الملابس مثلاً وربط الحذاء، أي أنها تتكون من عدة خطوات متسلسلة، كما تُشير الباحثة أيضاً إلى أنها ضعيفة لدى ذوي الإعاقة العقلية البسيطة حيث يتم تدريبهم لعدة جلسات حول المهارات التي تتطلب هذا النوع من الذكاء عبر البرامج التدريبية المختلفة.

■ **ذاكرة الحفظ أو المعنى:** وهي التي تحتفظ بالمعلومات والمعرفة السابقة من أجل أن تتضمن إليها فيما بعد معرفة جديدة، وفي حال حدوث خلل بها يعني عدم الاستغادة من أي معرفة جديدة، وتعرفها الباحثة بأنها ذاكرة الربط وحلقة الوصل.

الذاكرة العاملة: هي التي تخزن وتعالج المعلومات اللفظية للخروج بإجابة صحيحة، وأشار (Sweait 2010) إلى أنها الجزء المسؤول عن تخزين المعلومات وتجهيزها ومراقبة المعلومات سواء للمعلومات اللفظية أو البصرية، وترتبط في كافة أنواع الذاكرة السابق ذكرها، وركزت الدراسة الحالية على تنمية الذاكرة الصورية لدى العينة.

• **ثانياً: مهارات التركيز/ الانتباه:**

بالبداية عند الحديث عن التركيز أو الانتباه عند الأفراد بشكل عام فإن أول ما يتبادر لنا هو "التعلم" ذلك لأن الانتباه أو التركيز أحد أهم المهارات الأساسية لحدوث التعلم، حيث أشارت مسكون (2017) إلى أن الانتباه أحد أهم مهارات النمو المعرفي وهو المسؤول عن انتقاء المنبهات الحسية المختلفة التي تساعد على اكتساب المهارات عبر حصر التفكير في هدف معين خلال وقت محدد، ويقاس بمدى قدرة الفرد على تجنب المشتتات أو المنبهات الخارجية والداخلية، وهذا ما أكد عليه (Kasari et al., 2018) حيث أشاروا إلى أن ضعف الانتباه يؤثر بشكل كبير على فرص الأطفال في اكتساب اللغة والنمو الاجتماعي المرتبط بها، كما يجب الإشارة إلى أن التركيز نوع من أنواع تضيق الانتباه بحيث يكون مسؤول عن تثبيت الانتباه على مُثير معين ويتمثل في القدرة على المحافظة على الانتباه لوقت أطول (البب، 2014)، وعرف رضوان (2017) التركيز على أنه الاستشعارات التي تصدر عن الجسم حول مشاعرنا والصور وهو ما يساعد الفرد على فهم نفسه وما يدور حوله، وأشار إلى وجود العديد من التمرينات والطرائق التي يمكن اتباعها لتنمية وتحسين هذه المهارة، كما يمكن ملاحظة وجود خلل أو ضعف في هذه المهارة عند التعرض لموقف تعليمي بشكل واضح أكثر من أي موقف آخر، ويتمثل في مدى مقدرة الفرد على التركيز على المطلوب وتجنب المشتتات وذلك عبر تركيز الحواس "السمع، البصر، اللمس وغيرها" عبر عدم الخروج عن المراد أو المطلوب في وقت محدد،

كما تنعكس هذه المهارة وبشكل بديهي على كافة المهارات الأخرى بلا استثناء فإذا كان الفرد لديه انخفاض كبير في مهارات التركيز بالتالي عندما يمارس أي شيء إما أن يتركه في المنتصف أو يمل منه أو يهمله بطريقة غير مقصودة لانعدام المهارة لديه فهو يتأثر بأي مشقة صغيرة ويتعد عن الهدف أو المطلوب، أي أنه يمكن القول بأن التركيز يتمثل في مدى قدرة الفرد على التركيز بفعالية إلى تنبيهات معينة واهمال أخرى قصداً، وقد يكون يُركز على منبه واحد فقط أو أكثر بحيث يُمكن للفرد الاحتفاظ بمشاهدة مبعثرة (شيبان وخليفة، 2020)، وأشار كل من (Fadhil et al., (2021)، و (Pearl & Arunfred (2019) إلى أن التركيز هو الذي يساعد على إنهاء المهمات في وقت وأخطاء أقل عبر تجنب المشتتات والانتباه والتركيز على المهمة كما ربطه مباشرة في المهارات الدراسية واعتبره إلى جانب الذاكرة بأنها أحد المهارات الأساسية للوصول إلى أداء أكاديمي عالي.

كما لا بد من اتباع بعض الاستراتيجيات لتحسين مستوى التركيز عند الطلبة والمحافظة عليه لوقت أطول، وأشار (Kar(2019 إلى بعض هذه الاستراتيجيات، منها أن يتم تقليل المشتتات المحاطة بالطفل عند القيام بالمهام "كالتلفاز، الموسيقى"، وكذلك جعل المهمات المطلوبة من الطلبة ممتعة وجذابة فإذا استمتعوا في القيام بها سوف يعملون بتركيز أكثر، وكذلك على المهمات أن يتخللها أنشطة بدنية "كاللعب والركض" والذي يعتبر بمثابة تفرغ لطاقة الأفراد، واستراتيجية تجزيء المهمات لأن المهمات الكبيرة تبدوا صعبة وتحتاج إلى وقت طويل وما إلى ذلك، إضافة إلى وضع فترات راحة بين المهمات المختلفة، وكذلك على المهام والأهداف أن تكون واضحة ومحددة، وضرورة استخدام أساليب التعزيز التي تُشعر الطالب بأن جهده مقدر، وتعتقد الباحثة بأن التركيز يرتبط بشكل أساسي في صحة الأفراد الجسدية والنفسية، فإذا كان الطالب مريض ويشعر باللام جسدية أو حتى نفسية فسبقى فكره متشتت إلى أبعد حد عن المهمات، إضافة إلى ألا يكون الطلبة مُرهقون حيث يجب أن يحصلوا على قسط كافٍ من الراحة والنوم، كذلك يجب أن تكون تغذيتهم سليمة وصحية وتمدهم في الطاقة لإتمام المهام بتركيز، وكذلك أهمية الابتعاد عن مصادر القلق مثل شاشات التلفاز والهواتف وعدم الجلوس عليها لفترات طويلة، وضرورة تخصيص أماكن محددة لإتمام المهمات فلا يمكن الدراسة في غرفة النوم التي تجعل الفرد يشعر بالكسل ولا إلى جانب التلفاز وغيرها الكثير، كما تعتقد الباحثة أن أهمية هذه المهارة تكمن أننا بحاجة خلال كافة العمليات سواء المعرفية للأداء الدراسي أو من أجل المهارات اليومية والسلوكية ومن هنا ركزت الباحثة عليها واختارت أن تعمل على تنميتها لدى العينة.

• مهارات التمييز:

عند الحديث عن مصطلح التمييز يتبادر إلى أذهاننا مُصطلح آخر يرتبط ارتباطاً كاملاً به، وهو "الإدراك" حيث أن التمييز هو جزء من الإدراك، فيُعرف الإدراك على أنه عملية معرفية عقلية تقوم على تقديم التفسيرات والمعاني للمعلومات الحسية والمثيرات (إبراهيم وآخرون، 2017)، وهو مدى القدرة على فهم وتفسير المعلومات التي تستقبلها حواسنا وتحويلها لمعلومات قيمة ومنطقية وتختلف في مستواها من فرد إلى آخر، وبالتالي تعتبر هامة بشكل كبير من أجل اكتساب المهارات المعرفية حيث يتم تلقي كافة المهارات عبر الحواس "السمع، البصر، اللمس، .." ويكون الإدراك هو المسؤول عن فهم ما يتم تلقيه، وبالتالي يجب الاهتمام في مهارات الإدراك بشكل كبير والبحث عن الأنشطة التي من شأنها أن تعمل على تنميتها وزيادة فاعليتها لاسيما وأن الضعف لا ينتج عن خلل وظيفي في الحواس وإنما ضعف في تفسير المعلومات الواردة إليها.

أما عن التمييز تحديداً أشار الحميد (2013) أن التمييز عند الأطفال ذوي الإعاقة يتمثل في مدى قدرتهم على التعرف على خصائص كل مثير، والقدرة على التفريق بين الأشياء من حيث "الألوان، الأشكال، الأحجام، الأعداد"، فأشار إلى تمييز الألوان بأنه القدرة على معرفة اللون وتسميته من بين مجموعة ألوان أخرى، أما تمييز الأشكال مثل معرفة الشكل المُختلف من بين الأشكال المتشابهة، تمييز الأعداد من حيث الرقم المماثل والمخالف من بين عدة أعداد ومعرفة القيم وأشكال الأرقام، وتمييز الأحجام والكميات، والتمييز بشكل كلي بين أوجه الشبه والاختلاف، وأشار إلى أن هذه المهارة ليست بتلك البساطة عند الأطفال من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بل تتطلب عمليات عقلية معقدة من أجل ان تتم بشكلها الصحيح، وهذا ما تبرره الباحثة في أهمية الأبحاث والبرامج في تنمية هذه المهارة، ويقصد به القدرة على إدراك خصائص الأشياء، والتفرقة بين الأشياء المتشابهة والتي إما أن تكون بصرية للتمييز بين الأشكال والصور أي تتطلب النظر والتمييز المتعلق به، أو تفريق يتعلق بالسمع من حيث تمييز ما يتم سماعه من حروف وكلمات وما إلى ذلك.

مهارة التمييز السمعي: أشار محمد (2021) إلى أهمية تنمية هذه المهارة التي تؤدي دورها إلى تنمية اللغة الشفوية المنطوقة والقدرة على التعبير ضمن نُطق وصياغة سليمة وزيادة امتلاك الأطفال للثروة اللغوية من الكلمات والجمل وبالتالي يُقصد بتنمية هذه المهارة تنمية القدرة على الانتباه والتركيز والإصغاء وفهم المسموع، وتعتبر مهارة التمييز السمعي أحد المهارات التي يجب الاهتمام بها وتنميتها عند الطلبة من ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم بحيث يتمكن الطالب عبرها من التمييز بين الأصوات المختلفة والكلمات والحروف المتشابهة مثل كلمة "باب-ناب" و "ح-خ"، والتي تنعكس لاحقاً على مهارات الاستعداد للكتابة والقراءة فهي عملية متكاملة في حد ذاتها من الاستقبال والإرسال فلا يمكن للطالب أن يكتب أو يقرأ دون أن يميز بين الأصوات والحروف، وأشارت العديد من الأبحاث والدراسات إلى وجود العديد من الأنشطة التي من شأنها أن

تنمي هذه المهارات، لاسيما أنها لا تتعلق بضعف وخلل وظيفي للأجهزة، فأشارت خليل (2019) إلى بعض أنشطة تحسين التمييز البصري على النحو التالي: بأن يتم تمكين الطلبة من التفريق بين الحروف والأرقام المتشابهة "ر-ز" "ب، ت" أو تمكين الطالب من التمييز بين مجموعة من الأرقام والأحرف المتنوعة بأشكال وأحجام مختلفة.

▪ **مهارة التمييز البصري:** وهو مدى قدرة الفرد على التفريق بين الأشكال المرئية المختلفة، على سبيل المثال "أوجه الشبه والاختلاف" أو التمييز بين "الصورة وخلفيتها"، أي أنها وبشكل عام تتمثل في القدرة على تمييز الشكل أو المثير (العمراوي، 2021)، وبالتالي قدرة الطالب على التمييز بين المتشابهات المرئية لخصائص الأشياء من "الشكل، الحجم، اللون، الطول" والتي لا يوجد لها علاقة بقوة النظر أو الضعف وإنما القدرة على التمييز.

وتناولت الدراسة مهارات التمييز السمعي في التمييز بين الكلمات المتشابهة في الكلام، والتمييز البصري للصور والأرقام والأحرف المتشابهة.

• رابعاً: المهارات اللغوية:

تعتبر اللغة أول مكون أساسي من مكونات التواصل والاستمرار داخل المجتمعات لنفهم بعضنا البعض ولنعبّر عن احتياجاتنا ومشاعرنا وكل ذلك، عرفها مصلح (2016) على أنها مجموعة من الأصوات التي يتم استخدامها لتحقيق التواصل بين الأفراد والتي تشمل "الحديث، الاستماع، القراءة والكتابة"، والتي بدونها سينعدم التواصل وتصبح الحياة أكثر عبئاً وصعوبة وبالتالي يجب تمييزها والمحافظة عليها لانعكاسها وارتباطها في كافة مهارات الحياة اليومية، أما عن المهارات اللغوية التي تتعلق بذوي الإعاقة العقلية البسيطة تحدث في هذا الشأن عبد الواحد (2010) بأنها تتمثل في قدرة الطفل في التعبير عن نفسه والتواصل السليم مع الآخرين عبر امتلاكه لمفردات لغوية كافية، واستخدام اللغة خلال المواقف اليومية التي يتعرض لها بالطريقة الصحيحة، ضمن استجابات سمعية وبصرية، وتعتقد الباحثة بأنها لا تقل أهمية في اكتسابها عن الأقران بل على العكس فهم أكثر حاجة للتعبير عن احتياجاتهم ومهاراتهم على اعتبار أنهم أكثر حاجة للمساعدة والمساندة وتعتبر اللغة أبسط وسيلة مساعدة ودعم بحيث لا تزيد الحرمان إلى جانب الإعاقة بل يجب توجيهها لتصبح مصدر دعم عبر تمكين هذه الفئة من استخدام اللغة بطريقة صحيحة والتعبير عن احتياجاتهم ومشاعرهم والحديث والقراءة وما إلى ذلك، وفيما يلي توضيح للمهارات اللغوية كما وُردت في الأدب التربوي:

▪ **مهارة الاستماع:** التي وصفها (Markstrom 2019) بأنها القدرة على تلقي وفهم المعلومات من الآخرين وأشار إلى ارتباطها بشكل مباشر مع مهارة التحدث، وأشارت القحطاني (2011) إلى أن مهارات الاستماع

للأشخاص الذين يعانون من إعاقة عقلية تتمثل في فهم ما يسمعون من كلام، وتذكر الأحداث والكلام الذي جرى أمامهم، والإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالمسموع، والتي تصفها الباحثة في مدى مقدرة الفرد على الانتباه والتركيز على الكلام المسموع من أجل أن يتم اكتساب المعرفة والتواصل، وتتفق الباحثة مع القحطاني في أهمية مهارات الاستماع لذوي الإعاقة العقلية البسيطة على الأقل للمجابهة والتعبير عن المواقف التي يمرون بها.

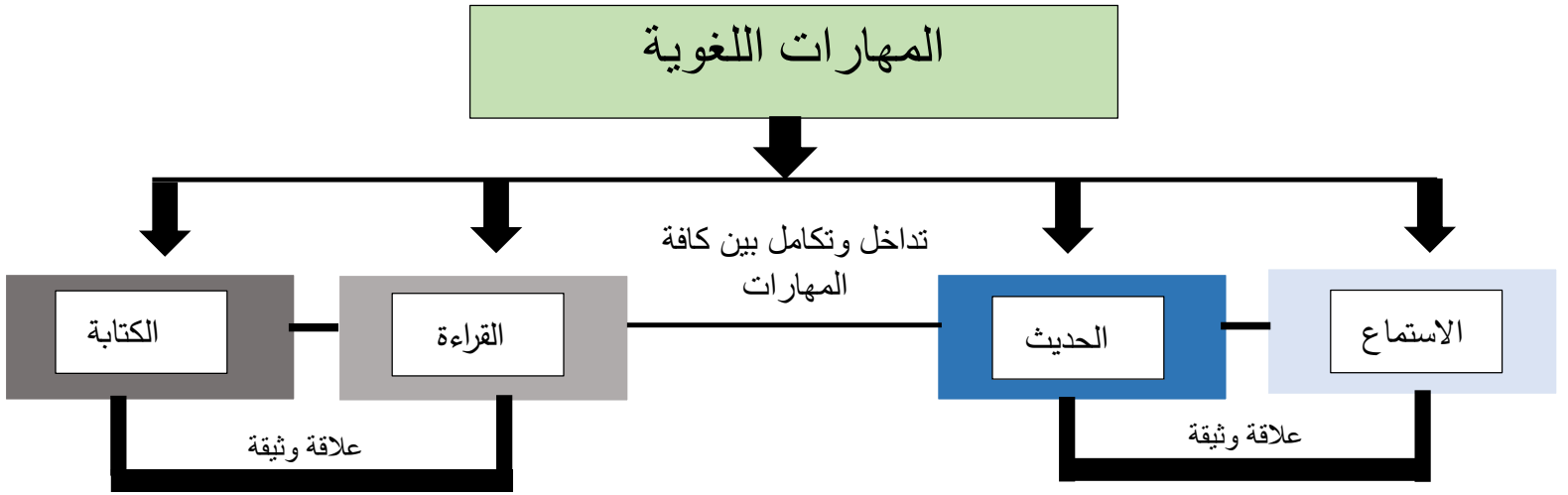
■ **مهارة التحدث "الكلام":** أشار (Hossain 2015) إلى أهميتها في التنشئة الاجتماعية وبناء العلاقات للأفراد ووصفها بمدى قدرة الفرد على توصيل الرسالة، وبأنها أكثر المهارات أهمية وتحدي وكذلك أوضح بأنه يمكن تنمية هذه المهارة وبنائها تدريجياً عبر التدريب والتكرار والأساليب التربوية الفعالة، وتصفها الباحثة في أنها القدرة على استخدام اللغة المنطوقة بطريقة سليمة وامتلاك مفردات كافية للتعبير بطريقة جيدة عن المواقف المختلفة، أي التعبير الشفوي وهي إحدى المهارات التي تم التركيز عليها لتنميتها في الدراسة على اعتبار أنها الأساس لما بعدها من اكتساب وتعلم للمهارات المختلفة.

■ **مهارة القراءة:** ويقصد بها قدرة الفرد على ترجمة اللغة المكتوبة وتحويلها إلى كلام شفهي مفهوم وبطريقة سليمة وواضحة، كما وترتبط مهارة القراءة عند التلاميذ بمهارات أخرى "كالتركيز" التي اختارتها الباحثة أيضاً كمهارة من أجل تنميتها "نظراً لأن المهارات تتداخل فيما بينها"، حيث أشار (Tasdemir 2010) إلى مجموعة من الاستراتيجيات التي يتبعها الطلبة عند القراءة لزيادة التركيز ومحاولة السيطرة على سرعة القراءة وفهم معنى النص بشكل كامل وفهم الكلمات غير المألوفة، وعند النظر إلى ما أشار إليه تاسديم نجد أن هذه المهارات لن تكون بتلك السهولة للأفراد من ذوي مستوى الذكاء الأقل "كالذين لديهم إعاقة عقلية بسيطة" وبالتالي هناك حاجة إلى تدريب الطلبة من هذه الفئات على تنمية هذه المهارات.

■ **مهارة الكتابة:** وهي مجموعة من الرموز التي تحمل دلالات محددة تتم عبر مراعاة القواعد النحوية للكتابة، ويتم عبرها التعبير عن أفكار الإنسان ومشاعره (بارش، 2019)، أي القدرة على ترجمة وكتابة الأفكار، بطريقة صحيحة ومفهومة.

وقد اشتملت الدراسة الحالية على المهارات اللغوية التالية: الربط بين الكلمة وصورتها، تنمية الثروة اللغوية، النطق السليم، التعرف على المفردات اللغوية، التمييز بين المؤنث والمذكر.

ويوضح الشكل (2-2) طبيعة تداخل هذه المهارات وتربطها مع بعضها البعض على النحو التالي:



الشكل (2-2) العلاقة بين المهارات اللغوية

• خامساً: المهارات الحسابية:

تعد المهارات الحسابية مهارات ذات تحدي وصعوبة بالنسبة للمعظم ولذلك ترى الباحثة ضرورة الاهتمام بطريقة إكسابها للأطفال ضمن عمليات منظمة وتدرجية ومتناسبة مع قدراتهم العقلية، فأشار البرعمي وسليمان (2022) إلى ضرورة أن تمر عملية اكتساب المهارات الحسابية عند الأطفال ضمن عدة مراحل لضمان اكتسابها بشكل جيد، كأن يبدأ في المرحلة الحسية ضمن أشياء ملموسة للطلبة، ثم إلى المرحلة شبه الحسية من رسومات وصور وصولاً إلى المرحلة المجردة ضمن الرموز والأرقام، أي تعزيز الجانب المادي والمعنوي وإثارة دافعية وحماس الطلبة، وربطها بالمهارات الحياتية التي يعيشونها، ضمن التدريب والتغذية الراجعة المستمرة، ويوجد بعض المهارات الحسابية التي يجب أن يمتلكها ذوي الإعاقة العقلية البسيطة صنفها غنيم ومحمد (2016) على النحو التالي:

- مهارة ربط العدد "الرمز" بمدلوله: أي أن يتمكن الأطفال من معرفة رمز "شكل" كل رقم، وعد المحسوسات أمامه بالطريقة الصحيحة.
- مهارة العلاقات في الحساب: أي تمييز الأكبر والأصغر بناء على عدد الموجودات.
- مهارة التصنيف: والتي تتمثل في قدرة الطالب على تجميع الأشياء المتشابهة أو التي تربطها علاقة ببعضها البعض ضمن علاقات معينة "كاللون، الحجم، الشكل، الطول،...".

- مهارة التعامل بالنقود: وهي مهارة مهمة وترتبط بالحياة اليومية للطفل، حيث يتعلم عبرها الطفل أشكال العملات والتميز بين قيمة كل منها.
- مهارة إدراك الزمن: أي تمكين الأطفال ذوي الإعاقة العقلية من معرفة الوقت وأيام الأسبوع والفصول، وغيرها.

أما (Hughes 2006) فأشار إلى بعض الأمور الواجب مراعاتها عند تعليم ذوي الإعاقة العقلية وتحديداً "متلازمة داون" للمهارات الحسابية، وأكد على أنه كلما زاد الدمج لهذه الفئة يزداد تعلمهم واكتسابهم للمهارات لاسيما وأنه يمكنهم التعلم كأقرانهم إلا أنهم بحاجة إلى وقت أكثر، وأشار إلى وجوب زيادة المدعمات البصرية لتعلمهم للمهارات الحسابية، ووجوب إعطائهم فرص أكبر للحل والمشاركة، وقد اشتملت الدراسة الحالية على التدريب على المهارات الحسابية التالية: الجمع والطرح ضمن المحسوسات، الجمع والطرح للمجردات، التعرف على الرموز الجسائية ودلالاتها، التعامل بالنقود.

2:2 الدراسات السابقة:

تعرض هذه الجزئية بعض من الدراسات السابقة التي تتعلق في موضوع الدراسة وترتبط بمكوناتها وتدعم مضمونها، والتي تدل على أهمية موضوع الدراسة الحالية، وتعتبر أحد الجزئيات الهامة لاسيما وأن المعرفة عملية تراكمية، كما أنها تُثري فهم كل من الباحث والقارئ حول موضوع الدراسة، إذ تم تصنيفها ضمن المحاور الرئيسية التالية:

2:2:1 دراسات تتعلق بتعلم ذوي الإعاقة العقلية البسيطة واكتسابهم للمهارات في غرف المصادر

أشار العديد من الباحثين إلى أهمية تقديم الرعاية والتدريبات وأثرها على الأفراد وتنمية قدراتهم، وضرورة الاستثمار في القدرات قدر الإمكان لاسيما مع من هم بحاجة حقيقية إلى برامج التدريب والرعاية والذين يستفيدون منها، وأحد أهم هذه الفئات هم فئة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، حيث أشار الكوميتي (2018) أنه بإمكان ذوي الإعاقة العقلية البسيطة التعلم والتفاعل داخل المجتمعات، إذا ما تلقوا الرعاية المناسبة لمستوياتهم العقلية من برامج "تربوية ونفسية واجتماعية"، ويمكنهم اكتساب المهارات التعليمية البسيطة " كالقراءة والكتابة والحساب"، وكذلك من الممكن دعمهم وإعدادهم مهنيًا للمستقبل ليكونوا فعالين داخل مجتمعاتهم وليخففوا العبء عن الوصايا عليهم، وهذا ما أكد عليه كل من (Canevska & Akün 2021) في دراسة لفحص أهمية اللعب للأطفال من ذوي الإعاقات، فتكونت العينة من 32 طفل يعانون من شلل دماغي وإعاقة عقلية بسيطة وتوجد، وتتراوح أعمارهم بين 7-12 سنة في مقدونيا الشمالية، وتمت الإشارة إلى أهمية اللعب لكل من النمو "الجسمي

والعقلي والعاطفي والحركي"، إضافة إلى أهميته لذوي الإعاقة العقلية في إمكانية إظهار عواطفهم عبر اللعب والشعور بالتعاون والمساواة مع الأقران وأكد على أهمية توفير بيئات آمنة للعب، وهو السبب الرئيسي للقيام في هذه الدراسة حيث يوجد دلائل حقيقية حول إمكانية الاستثمار الأمثل في قدرات هذه الفئة، وأن التدريب هام لهم وليس مجرد هدر للموارد والطاقات.

وتؤكد الباحثة أن الدعم السابق ذكره والمتمثل في البرامج وطرائق التدريس وغيرها، يجب أن تكون فعالة ومميزة وتُلبي احتياجات الطلبة من هذه الفئة، وبالتالي جاءت العديد من التوصيات الواجب مراعاتها عند تدريس ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، أوضحها كل من (Kontu & Pirttimaa 2016) حيث أشارا إلى أهمية اتباع إجراءات التحفيز في العملية التعليمية لأن الخبرات المتزايدة تنشأ نتيجة للمواقف الإيجابية، كما من شأنها أن تجعلهم يعترفوا بقيمة أقرانهم، إضافة إلى استخدام التكنولوجيا في التدريس من "الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية والموسيقى والحواسيب" وغيرها من صور ومقاطع فيديو والتسجيلات الصوتية، وكذلك ضرورة زيادة التفاعل الاجتماعي بين الطلبة، وأن يستند التدريس إلى نقاط القوة لدى الطالب، وأن يرفع المعلمون توقعاتهم إلى حد ما حول قدرات التلاميذ وألا تكون منخفضة، وعند التمعن في الجوانب التي تمت الإشارة لها نجد أن التعلم المبني على اللعب يخدم احتياجات الطلبة فهو ينشأ في بيئة إيجابية ممتعة ومحفزة، ويزيد من التفاعل الاجتماعي لأنه غالباً ما يتم بشكل جماعي، كما يوجد العديد من الأساليب والاستراتيجيات المتعددة في اكتساب المعرفة لفئات ذوي الاحتياجات الخاصة وتحديداً ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة، وهذا ما ظهر في دراسة السيد (2020) حيث تبين أن أكثر الأساليب استخدام "من وجهة نظر الآباء" هو أسلوب تنظيم المعلومات، والأسلوب المستخدم في تنظيم المعلومات هو أسلوب التصور البصري، ثم الأسلوب البصري اللمسي، أما من وجهة نظر الأطفال فأبرز الأساليب المعرفية هو أسلوب تنظيم المعلومات المتمثل في أسلوب التسوية مقابل الإبراز، من ثم أسلوب تجهيز المعلومات المتمثل في الأسلوب البصري اللمسي، ولا يمكن لهؤلاء الأطفال التعبير عن الأساليب المعرفية المستخدمة وإنما تظهر عن طريق مواقف اللعب الحر، وعند الحديث عن الأسلوب البصري اللمسي يتسلل إلى أذهاننا اللعب كمدخل للتعليم، نظراً لاستخدام الحواس المختلفة في اللعب، من السمع "المدخلات السمعية" والحاجة إلى التمييز السمعي والمدخلات البصرية "الصور والمعينات" وكذلك المدخلات الحسية من تطبيق اللعب مثال " اكمال البطاقات، إيجاد العلاقات وغيرها"، وهذا أيضاً يأتي مع قناعة الباحثة في أن المهارات التي يتم اكتسابها للطلبة باستخدام أكبر قدر ممكن من الحواس غالباً ما تكون ديمومتها أكبر، إلا أن عملية تعلم ودعم هذه الفئات يواجه العديد من المشكلات والتحديات بكل تأكيد والتي أشار لها العديد من الباحثين، واختارت الباحثة دراسة مصري وعجوة (2020)، حيث أشارا إلى عدم جاهزية المدارس نظراً لعدم توفر الخطط والتصميم والأدوات والوسائل الضرورية لدعم تعلم هذه الفئات داخل المدرسة، على مستوى المرافق،

وعدم تأهيل المعلمين على التعامل مع هذه الفئات، وأوصت الدراسة إلى الاستفادة من التجارب الناجحة في عملية الدمج وتعلم ذوي الإعاقة، وتأهيل المعلمين اثناء الدراسة الجامعية إلى آليات تعليم ذوي الإعاقات المختلفة وزيادة تبني وزارة التربية والتعليم الفلسطينية لسياسة الدمج، ومن هنا يتبين أهمية التَحَقُّق من فاعلية البرامج التدريبية وتطوير برامج ذات منفعة حقيقية كالدراسة الحالية، لاسيما وأن البرنامج الحالي يمكّن للمعلمين الاستفادة منه بشكل كبير، وذلك على اعتبار أن المعلم هو يد العون الأولى لهذه الفئات، وبما أن هذه الفئة تتلقى الدعم داخل غرف المصادر بالتالي يجب اعداد هذه الغرف بعناية فائقة والاهتمام بها حتى يتلقى الطالب بها الدعم بشكل مريح وكافي، ففي دراسة الجبالي (2020) لتقييم غرف المصادر وفعاليتها في محافظة عجلون من وجهة نظر المعلمين، على عينة من (46) معلم ومعلمة، حيث أشار إلى أهمية غرف المصادر في المساعدة في دمج الأفراد من ذوي الإعاقة في المجتمع وليس فقط في المدرسة، وجاء تقييم غرفة المصادر بنسبة (3.40) وهي نسبة متوسطة إلى حد ما، وأوصت الدراسة إلى ضرورة تعزيز العناصر المرتبطة في غرفة المصادر من (الطلبة، المعلمين، أولياء الأمور، والمدراء)، وضرورة التنوع في أساليب التعليم، واستخدام برامج الإثراء وبرامج المساندة وزيادة ورشات التدريب لمعلمي غرف المصادر، وفي ذات السياق جاءت دراسة (AL Ghbar 2021) لتُقدِّم تصور حول واقع الخدمات المقدمة في غرف المصادر من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة حيث تكونت العينة من "100" ولي أمر وأشارت الدراسة إلى أهمية غرف المصادر كبديل تربوي لدعم تعلم واحتياجات الطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة وبالتالي ضرورة أن تكون هذه الغرف مزودة بالبرامج والوسائل المتعددة، وتبين في نتائج الدراسة أن الجاهزية للغرف والخدمات جاءت في نسبة متوسطة وتم تقديم العديد من التوصيات التي من شأنها أن تعمل على تطوير غرف المصادر، منها ضرورة إعداد دليل لرفع كفاءة المعلمين، وعقد الورشات التدريبية لهم، وضرورة توفير كوادر كاملة للغرفة من "مدرس غرفة موارد، أخصائي اجتماعي، أخصائي نفسي، مستشار تربوي"، وترى الباحثة أيضًا أن هذه التوصيات مطلوبة وبشكل كبير داخل غرف المصادر على الصعيد الفلسطيني فنحن بحاجة إلى ورشات تدريب للمعلمين، وكُتِّيبات للإرشاد، وبرامج جديدة تعمل على تنمية المهارات المختلفة.

وبالتالي في هذا المحور استعرضت الباحثة الأدلة على وجود إمكانية لتطوير المهارات للأفراد من ذوي الإعاقة العقلية إذا ما تلقوا التدريب وكذلك استعرضت أبرز وأهم طرائق واستراتيجيات التعليم لهذه الفئة والتي تتضمن اللعب، كما تطرقت لغرف المصادر "التي طُبِّق داخلها البرنامج التعليمي" والتي تتلقى العينة في داخلها الدعم وتم الحديث عن ماهيتها وأهميتها وتحدياتها.

2:2:2 دراسات تتعلق باللعب وأهميته وتحدياته، وعلاقته في الإعاقات المتنوعة

كنا قد تحدثنا سابقاً حول أهمية اللعب للطلبة من ذوي الإعاقة العقلية وأقرانهم، وعلى هذا الهامش أوضح امبيه (2020) أهمية اللعب للأطفال في أن الأنشطة التي تحتوي على الحركة والصوت واللون تدفع الأطفال نحو التعلم بشكل فعال، كما أن اللعب الحر يحرر الأطفال من قيودهم ويفتح أذهانهم وخيالاتهم نحو الإبداع والابتكار، وكذلك تزداد السلوكيات المتعلقة في الذكاء عند الأطفال عند استخدام أنشطة الرسم والتلوين والأشغال اليدوية واللعب، وأشار إلى ضرورة تفعيل برامج التعلم عن طريق اللعب وتأهيل المعلمات وتثقيفهم بأهمية هذا النوع من التعليم وإدخاله ضمن استراتيجيات التعليم الرسمي، وتوفير كافة أشكال الدعم لتدعيم البرامج التعليمية بالوسائط المتعددة، كما جادل العديد من التربويين حول أفضلية طريقة التدريس عبر الألعاب التعليمية وتفوقها على الطرق التقليدية، ومنهم الجبوسي (2020) حيث أكد على أن هذا النوع من التعليم يرفع من انتباه الطلبة ومن ثبات المعلومات لديهم ومن مشاركتهم الفعالة ويقرب الواقع لديهم، وتم التوصل إلى هذه النتائج عبر دراسة تجريبية على عينة قصدية من 24 طفل وطفلة من رياض الأطفال في مدينة طولكرم، وتم التوصية حول ضرورة تضمين المناهج الدراسية في رياض الأطفال بالألعاب وتشجيع أولياء الأمور على هذه الطرق وإجراء دراسات متشابهة لهذه الدراسة لفئات ومراحل تعليمية مختلفة كدراسة تُعنى باللعب وذوي الإعاقة العقلية، وعلى الرغم من النتائج الإيجابية لاستخدام اللعب في العملية التعليمية، إلا أن استخدامها يتفاوت من قبل المعلمين، فتنين أن المعلمين في محافظة الرس يستخدمون الألعاب التعليمية بدرجة متوسطة، إلا أن ألعاب الرسم والألعاب الحاسوبية أقل استخدام، إضافة إلى وجود بعض التحديات أمام استخدامها، منها زيادة العبء على المعلمين إلى جانب قلة احتواء المناهج على الألعاب التعليمية وكذلك زخم المقررات الدراسية، وعدم توفر المساحة والأماكن المناسبة لاستخدام الألعاب التعليمية وقلة توفرها (السلامة، 2015)، وللعيب البيداغوجي أهمية كبيرة في المرحلة التحضيرية تنعكس على اكتساب اللغة ومستوى التحصيل، حيث أقر كل من المعلمين المربين في أقسام التربية التحضيرية بالدور الإيجابي للعب البيداغوجي وانعكاسه على كل من الملاحظة والثروة العلمية واللغوية عند الطفل وتوسع المدارك العقلية وزيادة التحصيل العلمي إلى جانب المرح، وتمت التوصية إلى أهمية توفير قدر كبير من الألعاب التعليمية في الأقسام المختلفة وإدراج اللعب ضمن المناهج الرسمية من قبل وزارة التربية والتعليم (بن يحيى، 2021)، وهذا ما أكدت عليه أيضاً دراسة (Gulhan 2019) حول دور اللعب الهام في تحسين الصحة النفسية والإدراكية للأطفال وفائدته على صعيد أنشطة وطرق التدريس، والكشف عن العالم الداخلي للأطفال أثناء ملاحظتهم عند اللعب، وتم استخدام أداة الملاحظة داخل الفصول الدراسية لحوالي ثمان مرات في شهرين لكل معلم للخروج بهذه النتائج إضافة إلى المقابلات، وكذلك دراسة (Karaoglu 2020) التي تناولت موضوع اللعب وأهميته بشكل عام وأهميته في العملية التعليمية، حيث أشار إلى أهمية اللعب ابتداءً

من المراحل العمرية الأولى ودورها في تنمية التواصل واللغة والشخصية والعلاقات الاجتماعية والعاطفية، وزيادة الاعتماد على الذات، أما على مستوى اللعب في العملية التعليمية فأشار إلى أهمية استخدامه في التعليم والأثر الإيجابي له فذكر على سبيل المثال "المسرحية" كأداة تحمل اللعب والتعليم في آن واحد، وهذا ما أكدت عليه دراسة (Sawyers 2021) التي تحدثت عن أهمية الانخراط في اللعب لدى الأطفال، حيث يتم من خلاله التواصل مع البيئة وتبادل الخبرات والتفاعل داخل الحياة وتتطور الوظائف الحركية والحسية وتتلبى الرغبات الاجتماعية واعتبر اللعب أحد أشكال التعلم، وهذه النتائج هي التي تضعنا في موقف مسؤولية تربوية حقيقية في استغلال جانب اللعب في تنمية المهارات المختلفة لفوائده الكبيرة في شتى الجوانب، وتكمن أهمية هذا المحور في إعطاء أدلة من دراسات عربية وأجنبية حديثة وقديمة جميعها تؤكد على أهمية اللعب وكيفية توظيفه في العملية التعليمية، ودوره الإيجابي الفعّال في مختلف جوانب الحياة للأفراد.

ووردت العديد من الدراسات التي تناولت أهمية اللعب لذوي الاحتياجات المتنوعة، كالتى أشارت إلى نتائج إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية في تعليم ذوي صعوبات التعلم زائدي النشاط، لاسيما في تعلم الكسور على سبيل المثال، وتبين ذلك عبر دراسة تجريبية على عينة من 28 طفل، حيث أوصت الدراسة إلى وجوب تدعيم المناهج بالألعاب التعليمية وإعداد دورات تدريبية في استخدام الألعاب التعليمية من قبل المعلمين، وأهمية إعداد أبحاث متشابهة في مواضيع دراسية أخرى ولفئات أخرى من ذوي الاحتياجات الخاصة، وتم استخدام اختبار تحصيلي واختبار للذكاء ومقياس ن.ز. للتعرف على النشاط الزائد (الدسوقي والهجان، 2015)، وفي دراسة (Alseraa 2019) التي أثبتت فاعلية أحد البرامج التدريبية في تنمية الانتباه المشترك "التواصل البصري، الإشارة إلى شيء محدد"، على عينة من 20 طفل من ذوي الإعاقة الذهنية المتوسطة والذين تراوحت أعمارهم بين 8-11 سنة من الأردن، والتي أكدت على دور البرامج التدريبية وأثرها الكبير على عملية التعلم لذوي الإعاقة الذهنية وأوصت إلى ضرورة زيادة عدد الدراسات التي تهتم في البرامج التدريبية الموجهة لذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وأشار ربايعة (2018) إلى دور اللعب الكبير في تطوير المهارات الاجتماعية وزيادة الدافعية والإنجاز للطلبة من ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الأساسية الدنيا في غرف المصادر، بسبب احتواء اللعب على الأنشطة والفعاليات، واعتبره لغة يتم من خلالها مخاطبة الأطفال وتفرغ طاقاتهم الزائدة ما يعني رفع مهاراتهم الاجتماعية، وأوصت الدراسة إلى ضرورة تبني وزارة التربية والتعليم الفلسطينية وقسم الإرشاد برامج تعليمية قائمة على اللعب فيما يتلاءم مع احتياجات وخصائص طلبة صعوبات التعلم لتحسين إنجازهم ودافعيتهم ومهاراتهم المختلفة، وأوصت بأهمية توجه طلاب الدراسات العليا من الباحثين لبناء برامج تعليمية خاصة بفئات التربية الخاصة المُدمَجين، وتبين ذلك عبر دراسته التجريبية على 120 طالب وطالبة، حيث تم تدريسهم عبر استخدام برنامج تعليمي قائم على اللعب وأداة لقياس المهارات الاجتماعية ومقياس لقياس الدافعية

للإنجاز، إضافة إلى أهمية استخدام اللعب السيكو متري في تطوير وتحسين مهارات التواصل والسلوك الاجتماعي لأطفال التوحد، ودوره في تحسين إقامة علاقات جيدة مع من هم حوله (Li et al., 2015)، وكذلك دراسة مشهور (2016) حول فاعلية برنامج تدريبي مبني على أنشطة اللعب الجماعي في تنمية بعض المهارات الاجتماعية، وهي أيضاً دراسة تجريبية في تصميم دراسة الحالة على طفل توحدي، حيث تم استخدام عدد من الأدوات للتأكد من فاعلية البرنامج التدريبي مثل "الاستبانة والمقابلات والملاحظة" وتبين من الدراسة فاعلية اللعب والبرنامج في تنمية المهارات الاجتماعية وذلك ضمن عدة مستويات من التفاعل "كالتواصل البصري، والمشاركة، واستقبال الأوامر البسيطة"، كما أوصت الدراسة إلى ضرورة الإكثار من الأنشطة التي تدمج الطلبة من ذوي التوحد مع أقرانهم، وفي دراسة (2018) Movahedazarhouligh حول مهارات اللعب للأطفال من ذوي الإعاقات دافعت فيها عن فكرة أهمية اللعب لكل من الرفاهية والتنمية، واعتبرته مكون أساسي للاستعداد للمدرسة ولاكتساب مهارات "القراءة، الكتابة والحساب"، وأوضحت أن اللعب للأفراد من ذوي الإعاقة يواجه بعض التحديات والتي يمكن مواجهتها عبر اختيار أدوات اللعب المناسبة، وإشراف الكبار، واختيار ألعاب هادفة تُنمي المهارات الاجتماعية، وأن يتم ضمن مواعيد وجدول زمنية محددة.

يوضح هذا المحور أهمية اللعب في دعم الاحتياجات والمهارات المختلفة لذوي الإعاقة ككل، وهو محور هام فبما أن اللعب يدعم نمو الإعاقات المختلفة فلا بد أنه يدعم الإعاقة العقلية تحديداً.

3:2:2 دراسات تتناول اللعب والإعاقة العقلية تحديداً

يعد اللعب أحد الطرق الفعالة في تدريس طلبة ذوي الإعاقة العقلية وتعلمهم، وهذا ما أشار إليه Rathnakumar (2020) حيث أشار إلى أن اللعب من البيئات اللازمة لنمو وتطور ذوي الإعاقات العقلية في كل من الجوانب "الجسدية، العقلية، العاطفية والمعرفية" وأشار إلى وجود فوائد كبيرة للعب منها تنمية الثروة اللغوية وتحسين النطق، تقليل العدوانية وزيادة التعاون، وتحقيق مدى أطول من التخيل والانتباه، وزيادة الدافعية والتحصيل، وفي دراسة لكل من عبد الفتاح والقحطاني (2015) تم استخدام اللعب كاستراتيجية تدريس على عينة من 59 طالب من الصف السادس ممن لديهم إعاقة فكرية بسيطة، واستخدام كل من أداة الاختبار التحصيلي لمادة الرياضيات ومقياس صعوبات تعلم الرياضيات، وبذلك تمت التوصية بأهمية استخدام هذه الاستراتيجية في كافة مساقات تدريس ذوي الإعاقة الفكرية المختلفة، وأهمية إجراء مزيد من البحوث في استقصاء فعالية استراتيجية التعلم باللعب، وفي ذات السياق وفي دراسة أخرى تبين دور اللعب الهام في اكتساب مهارات عد الأرقام في الرياضيات لعينة من التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة الذين يتعلمون في المدارس العادية، والذين تراوحت أعمارهم بين (8-9 سنوات) وتمت التوصية بضرورة تعميم استخدام اللعب في التعليم

في جميع مناهج التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية، والحثّ على إنتاج المزيد من الألعاب التعليمية تحت إشراف المتخصصين (السبيعي، 2011)، إضافة إلى دور اللعب في تحسين وتعديل أنماط السلوك والتفاعل الاجتماعي للطلبة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم، من حيث خفض السلوكيات غير المرغوبة سواء أكانت سلوكيات متكررة أو شاذة، لاسيما أن اللعب مدخل محبب عند الأطفال يجب استغلاله جيداً، وتم التوصل إلى هذا بعد تطبيق برنامج تدريبي قائم على اللعب على 15 طفل تتراوح معدلات ذكائهم بين (50-70) درجة (يوسف، 2018)، وكذلك دراسة اللهيبي (2017) التي أشارت أيضاً إلى الدور الإيجابي الكبير للعب للطلبة ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة ودوره في تنمية المهارات الاجتماعية تحديداً، مثل رفع كل من مهارتي "الاستئذان والاعتذار"، وتنمية مهارة الحوار، وأوصى بضرورة إدارة التعليم عبر توفير الألعاب التعليمية، والتشجيع على استخدام هذه الأنشطة القائمة على اللعب مع الطلبة من ذوي الإعاقة الفكرية تحديداً، وفي دراسة لكل من (Alotibi & Algahtani 2019) أشارت أيضاً إلى أهمية اللعب لفئة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، ودور اللعب الإيجابي في تحسين مهارات النمو لديهم، وزيادة دمجم وقبولهم في المجتمعات، وتحسين مهاراتهم الجسدية والعقلية والاجتماعية والعاطفية، إلا أنه أوضح أن اللعب مع هذه الفئات عليه أن يحتوي على المحفزات السمعية والبصرية والحسية، وتم الكشف عن النتائج عبر اتباع المنهج التجريبي على 38 طفل وطفلة يعانون من إعاقة عقلية بسيطة وقسمهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية من أجل فحص أثر الألعاب التعليمية فالمجموعة التجريبية أجرت ألعاب مدرسية محددة لمدة 12 أسبوع بينما المجموعة الضابطة اتبعت نمطها التقليدي، وظهرت النتائج إيجابية لصالح المجموعة التجريبية، وبناءً على ذلك أوصى الباحثان تعميم استخدام اللعب في العملية التعليمية في طرق تتناسب مع المستويات الذهنية لهذه الفئة.

وهذا ما يؤكد على أهمية تناول فئة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة حيث تبين عبر الدراسات استفادتهم من اللعب في تنمية بعض المهارات لديهم.

4:2:2 دراسات حول فاعلية البرامج التدريبية في تنمية بعض المهارات لذوي الاحتياجات الخاصة، والإعاقة العقلية تحديداً

أظهرت العديد من برامج التدريب دور إيجابي وفعال في تنمية وتحسين العديد من المهارات للطلبة من ذوي الإعاقة وهو احد المشجعات الكبيرة على إجراء الدراسة وهو واحد من أهم الأمور التي تم البحث عنها عندما تم التخطيط لإجراء الدراسة، فعلى سبيل المثال أثبتت دراسة تجريبية فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب لمدة 6 أشهر وتكون من 30 جلسة مدة كل جلسة 40 دقيقة لتنمية بعض مهارات التصنيف (الشكل، الحجم، اللون، النوع)، على عينة تجريبية من 10 أطفال من ذوي التوحد ضمن مجموعة "ضابطة وتجريبية"

وكانوا متماثلين من حيث الذكاء ودرجة التوحد وما إلى ذلك، وأثبت هذا البرنامج فاعلية وأهمية في تنمية المهارات وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام في برامج تنمية المهارات المختلفة واقترحت إجراء العديد من الدراسات المماثلة (عبد المنعم، 2020)، وكذلك دراسة حول فاعلية برنامج مبني على اللعب في تنمية المهارات المعرفية كالقراءة والكتابة وغيرها على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، والتي أكدت على فاعلية البرامج في تنمية المهارات إذا ما تم تطبيقها بطريقة تتناسب مع عمر الطلاب وإذا ما تم تفعيل حواسهم، وفي دراسة أخرى أثبت برنامج تدريبي قائم على اللعب فاعليته في تطوير بعض المهارات المعرفية للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد على عينة من 30 طفل وطفلة" 15 في كل من المجموعة الضابطة والتجريبية" تراوحت أعمارهم بين " 6-12" سنة وشملت بعض الأهداف المعرفية " مهارة التصنيف، التسلسل والمطابقة"، حيث تكون البرنامج من 20 جلسة تدريبية مدة كل جلسة منها 30 دقيقة، وبواقع جلستين أسبوعياً، وتم قياس سلوك العينة التجريبية والضابطة والمقارنة بينهما عبر استخدام "مقياس المهارات المعرفية والبرنامج التدريبي"، وتمت المعالجة الإحصائية عبر حساب المتوسطات والانحرافات المعياري، وأوصت الدراسة إلى أهمية إجراء مزيد من الدراسات حول اللعب وتنمية المهارات المختلفة (البكار والزريقات، 2018)، وفي نفس السياق أثبت برنامج تدريبي فاعلية اللعب الجماعي في تنمية المهارات الاجتماعية على عينة من 30 طالبة من ذوي الإعاقة الذهنية في إيران في دراسة تجريبية حيث تكونت كل من المجموعة الضابطة والتجريبية من 15 طالبة وتلقت المجموعة التجريبية برنامج مكون من 10 جلسات لتنمية المهارات الاجتماعية عبر اللعب، بينما لم تتلقى المجموعة الثانية المهارات الاجتماعية في نفس الطريقة وإنما تلقتها عبر الطريقة التقليدية، وتم استخدام عدد من الأدوات للخروج بالنتائج كالاختبار القبلي والبعدي ومقياس السلوك الاجتماعي وتم تحليل البيانات عبر برنامج الرزم الإحصائية (Mirahmadi & Alamdarloo, 2016) ، وفي دراستين لكل من (2021) Hamza & Biomy و (2017) Esmaili et al. حيث أشارت كلاهما إلى فاعلية برامج قائمة على اللعب في تنمية بعض المهارات لذوي صعوبات التعلم وذوي الإعاقة العقلية البسيطة، فأوضحت الأولى الأثر الإيجابي الكبير لبرنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية كل من المهارات المعرفية والسلوكية على عينة من ذوي صعوبات التعلم، وبتأثير أقوى من البرامج التعليمية الأخرى، وذلك عبر برنامج تدريبي استمر ل 9 أسابيع، وفي كل أسبوع 6 ساعات، أما الثانية فأشارت إلى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارة الثقة بالنفس على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم، عبر برنامج تدريبي طُبق على عينة ضابطة وتجريبية كل واحدة تحتوي على 10 أطفال تتراوح أعمارهم بين 9 - 12 سنة.

وأخيراً في هذا المحور يتبين أهمية تصميم البرامج التدريبية لذوي الإعاقة العقلية البسيطة والذي ينعكس بنتائج إيجابية كبيرة على مهاراتهم المختلفة، وبذلك تكتمل أركان الدراسة الحالية ومبررات القيام بها والأدلة على

أهميتها إلى جانب معرفة إلى أين توصل الأدب التربوي حول هذا الموضوع والاستفادة من هذه الدراسات في تعميق الفهم والمعرفة حول الدراسة الحالية.

5:2:2 تعقيب على الدراسات السابقة

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة والأدب التربوي حول موضوع الدراسة يتبين لنا: اهتمام الباحثين بشكل عام في اللعب حيث أثبتت معظم الدراسات العربية منها والأجنبية أهميته وفوائده الجسدية والمعرفية والفكرية على الأطفال بكافة خصائصهم "ذوي الإعاقة وأقرانهم"، كما أوصت معظمها إلى ضرورة تضمين اللعب في المناهج الرسمية، وضرورة تكثيف الدراسات التي تُعنى بتنمية المهارات لدى ذوي الإعاقة.

مثل دراسة: (امبيه، 2020، الجيوسي، 2020، ربايعه، 2018، Gulhan, 2019،

Movahedazarhouligh, 2018 , Karaoglu,2020 , Sawyers, 2021)

إلا أن الدراسات في معظمها ركزت على اضطراب التوحد، واضطراب فرط الحركة والنشاط أكثر من أي إعاقة أخرى، مثل دراسة: (الدسوقي والهجان، 2015، 2021، Canevska & Akün, 2019، Alseraa, 2019، Jing Li, Danyang Wang, 2015، Movahedazarhouligh, 2018)

وعلى الرغم من وجود دراسات تناولت أثر اللعب في تنمية المهارات لدى ذوي الإعاقة العقلية، إلا أنها ركزت على تنمية المهارات الاجتماعية والسلوكية، أكثر من أي مهارة أخرى كالمعرفية مثل دراسة: (اللهيبي، 2017، ربايعه، 2018، مشهور، 2016، 2015، Jing Li & Danyang Wang, 2015، 2016، Guillomía et al., 2021). كما لاحظت الباحثة قلة عدد الدراسات المختصة في الإعاقة العقلية خاصة على الصعيد الفلسطيني، كما أن معظم الدراسات قامت بفحص أثر اللعب بشكل عام دون استخدام برنامج أو كُتيب قائم بالفعل والتحقق من فاعليته، وأخيراً وجدت الباحثة وجود قيمة كبيرة لإجراء هذه الدراسة لقلّة الاهتمام في المهارات المعرفية وذوي الإعاقة العقلية.

الفصل الثالث

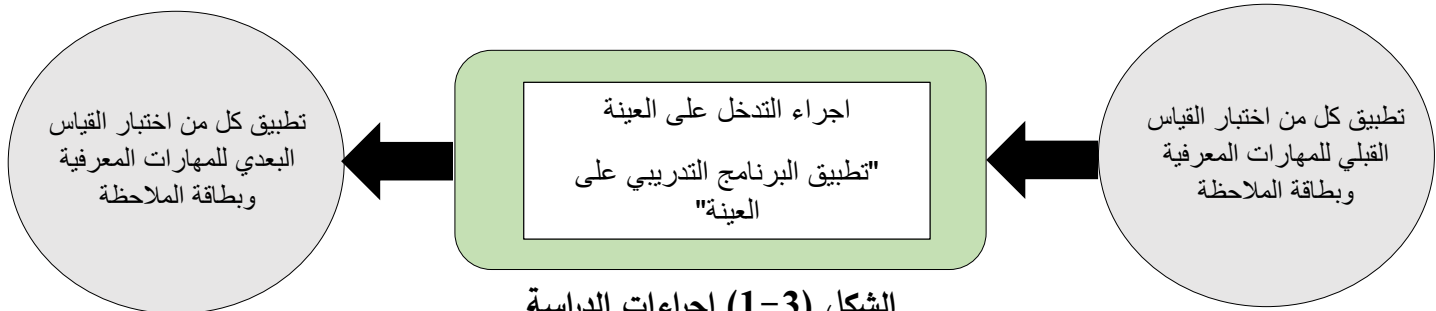
منهجية وإجراءات الدراسة

يحتوي الفصل الحالي على وصف تفصيلي لجميع الإجراءات التي اتبعتها الباحثة في تنفيذ الدراسة، وهي: منهجية الدراسة وعينتها، أدوات الدراسة وخطوات التحقق من صدقها وثباتها، ووصف لإجراءات تطبيق الدراسة، والاعتبارات الأخلاقية التي تمت مراعاتها عند تنفيذها، وذلك لتحقيق هدف الدراسة وهو التحقق من فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات المعرفية (المهارات اللغوية، الحسابية، التمييز، التركيز والتذكر) على عينة من طالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلات للتعليم.

1:3 منهجية الدراسة

اتبعت الدراسة الحالية أسلوب المنهج المختلط الكمي "شبه التجريبي تحديداً" والكيفي، وذلك لأن الدراسة تهدف إلى تقديم عنصر جديد وهو "البرنامج التدريبي" فلا بد أن يتم فحص وتجريب ما يتم تقديمه وذلك من أجل تقديم "برنامج" ذو منفعة حقيقية مع وجود الدليل على ذلك، وأفضل وسيلة للتحقق من فاعلية الشيء هو التجربة فكما يقال أن "التجربة هي خير برهان"، ما يعني تطبيق البرنامج على العينة ورصد المستويات المتعلقة بالمهارات المستهدفة قبل وبعد التعرض لهذا البرنامج، وذلك وفقاً لتصميم "المجموعة الواحدة" أي أنه لا يوجد مجموعة تجريبية وضابطة، إنما يتم فحص مستوى المهارات لدى نفس العينة قبل وبعد التعرض للبرنامج التدريبي، وذلك لعدة أسباب منها: عدم وجود العديد من الطلبة الذين يعانون من إعاقة عقلية بسيطة داخل مدارس الدمج أو على الأقل ليس في المنطقة الجغرافية القريبة من الباحثة، وكذلك صعوبة جمع العينة في مكان واحد من أكثر من مدرسة، إضافة إلى خصوصية موضوع الدراسة الذي يستغرق وقتاً طويلاً جداً حيث يتم مراقبة سلوك كل طالب ومدى تطوره في كل مهارة، وكذلك التطبيق القبلي والبعدي للاختبار والذي يتم بشكل فردي.

يوضح الشكل (1-3) إجراءات الدراسة على الترتيب:



الشكل (1-3) إجراءات الدراسة

2:3 عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من سبع طالبات من ذوات الإعاقة العقلية البسيطة القابلات للتعلم والملتحقات بمدرسة بنات فيصل الحسيني الأساسية واللواتي تتراوح أعمارهن بين (8-12) سنة وتتراوح معدلات ذكاءهن بين (55-70) درجة، وقد وقع اختيار الباحثة على هذه المدرسة تحديداً لعدة أسباب أولها أنها مدرسة تعتمد على التعليم الجامع وتحتوي على عدد طالبات كاف من الفئة المستهدفة، ولأنها أول مدرسة في الضفة الغربية افتتحت غرفة المصادر في العام 2004، إضافة إلى قدرة الباحثة على الوصول إلى المدرسة بسهولة "القرب المكاني"، وكذلك تعاون المدرسة في تقديم يد العون والمساعدة من أجل تحقيق أهداف الدراسة على أكمل وجه، وهي مدرسة لديها رؤية واضحة وهي "نحو بيئة صحية وتعليمية آمنة وجذابة للطلبة والعاملين"، ولحاجة الدراسة بأن تتواجد العينة في نفس المكان وصعوبة الحصول على موافقة أولياء الأمور لجمع أطفالهم في أماكن خارج مؤسساتهم ومدارسهم لتلقي البرنامج، إضافة إلى أن تطبيق البرنامج تم في فترة إضراب المدارس وبالتالي رفضت العديد من المدارس التعاون مع الباحثة نظراً لضيق الوقت أمامهم، كما تجدر الإشارة إلى أن الأسماء المستخدمة في الدراسة الحالية أسماء وهمية "غير حقيقية" للطالبات للحفاظ على سريتهن، أما عن أعمار العينة كانت على النحو التالي:

جدول (1-3)

أعمار العينة في الدراسة

الاسم	أحلام	نادين	هيام	رشا	منى	سالي	نهى
العمر	10	9	9	8	8	11	12

أي أن الخصائص العامة للعينة تمثلت في: وجود تقارير طبية وتشخيصات بأنهن من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وأن تتراوح أعمارهن بين "8-12 سنة"، إضافة أن تكون العينة ممن يعتمدن على أنفسهن بشكل كامل في مهارات العناية بالذات، وكذلك ممن هن منتظمات في الدوام داخل المدرسة "لتسهيل تنفيذ البرنامج" وتجنب حالات الغياب التي بدورها ستؤثر على الاستفادة من البرنامج.

أما عن محتويات الكتيب التعليمي "مائة لعبة مختارة" الذي تم الإستعانة به في برنامج الدراسة، تكون من:

- مقدمة من ستة صفحات تدور حول اللعب وأهميته وأهدافه وأنواعه ومشاركة الأم في اللعب وما إلى ذلك.

- ثلاثون لعبة في اللغة العربية تهدف إلى التعرف على "أدوات الاستفهام، حروف الجر، القراءة الجهرية، التعرف على أسماء الإشارة، عكس الكلمات، تنمية القدرة على التعبير، ...".
- خمسة وعشرون لعبة في الرياضيات للتعرف على "الأكبر والأصغر، التمييز بين الأرقام وجمع المنازل، التعرف على الأشكال الهندسية، جمع الأعداد، التعرف على الرموز كالجمع في الرياضيات...".
- خمسة عشر لعبة في الرياضة " لتنمية القدرات البدنية، تنمية مهارات التآزر الحركي، تنمية المهارات الاجتماعية والتعاون، والتوازن الحركي، ...".
- ألعاب الفنون والحرف وعددها خمسة عشر لعبة، تهدف إلى " تنمية التآزر البصري الحركي، التمييز بين الألوان، وتنمية مهارات الإبداع والابتكار، ..".
- خمسة عشر لعبة في اللغة الإنجليزية، تهدف إلى " تنمية مهارات اللفظ، التمييز بين لفظ الكلمة وصورتها، التعرف على حروف الجر واستذكار الكلمات، ..".

وفيما يخص طبيعة الألعاب التي يحتوي عليها الكتاب:

إن المتمعن في الكُتيب يجد أن الألعاب في مُعظمها تحتوي على الألوان والأشكال والجانب الحسي العملي، لاسيما أن هذا النوع من التعلم "الحسي" له ديمومة أكثر من باقي الأنواع، إضافة إلى أن الألعاب جداً منظمة وسهلة وواضحة من حيث المكونات وطريقة التطبيق، حيث يوجد لكل لعبة معلومات كافية حولها، مثل: " اسم اللعبة، عدد المشاركين في اللعبة، مدة اللعبة، أهداف قابلة للقياس، الموارد اللازمة للتطبيق، شرح لآلية وطريقة اللعب، وطريقة لتحديد الفائز".

أما عن مدرسة الدراسة، "مدرسة بنات فيصل الحسيني الأساسية"

هي مدرسة حكومية تقع في محافظة رام الله "المصيون"، تأسست بتمويل من الحكومة النرويجية في العام 2004، أما عن البناء المدرسي فيصنف كبناء ممتاز حيث تبلغ مساحة المدرسة 735.8 م، ضمن أربعة طوابق، منها 22 شعبة دراسية و 16 غرفة مرافق "غير صفية" منها "غرفة إرشاد وغرفة مصادر حسية"، أما عن عدد الطالبات فيبلغ (770) طالبة، وتتراوح أعداد الطالبات في الصفوف بين (24-47) طالبة، كما أن

غالبية الطالبات من سكان المناطق المجاورة للمدرسة أو من أبناء العاملين في الوزارات والمؤسسات المجاورة لها.

أما عن غرفة المصادر، فهي أول غرفة مصادر في فلسطين، حيث تم إنشاءها في العام الدراسي 2004-2005، وقد صُممت من أجل دعم فئات التربية الخاصة المتمثلة في (صعوبات تعلم ، ببطء تعلم، تأخر دراسي، توحد، متلازمة داون، إعاقة عقلية بسيطة، إعاقة بصرية جزئية، إعاقات نمو)، كما أنها مصممة ومزودة بأفضل الأدوات والوسائل التعليمية المتنوعة والألعاب التربوية، وكذلك الأمر بالنسبة للغرفة الحسية التي تم إنشائها بدعم من مؤسسة إنقاذ الطفل وبتنسيق من وزارة التربية والتعليم/ دائرة التربية الخاصة في نهاية العام 2018، وهي أيضاً أول غرفة حسية في الوطن وتحتوي الغرفة على مجموعة من الأجهزة الحسية التي تحاكي الحواس وتعمل على تنمية وزيادة الإدراك البصري والسمعي والحسي، وتحتوي على مجموعة من الأجهزة مثل: (الصدوق الحسي، الجهاز الأرضي التفاعلي، الطاولة الأرضية التفاعلية، الألياف الضوئية، فقاعات الماء والدرج الكهربائي)، كل ذلك جعلها المدرسة الأنسب من وجهة نظر الباحثة لإجراء الدراسة لاسيما وأنها دراسة تُعنى بالتعليم الجامع وغرف المصادر وفئة ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم.

العينة الاستطلاعية "Pilot Study"

تكونت العينة الاستطلاعية من طالبتان ممن لديهن إعاقة عقلية بسيطة من مدرسة بنات فيصل الحسيني، حيث تراوحت معدلات ذكائهن بين 55-70 درجة، وذلك من أجل التأكد من وجود مشكلة ضعف المهارات المعرفية لديهن، وتم تطبيق أدوات الدراسة عليهن للتأكد من صحتها والقيام بالتعديلات المناسبة وفقاً للتجربة.

3:3 أدوات الدراسة

من أجل تحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلتها قامت الباحثة في تصميم عدد من الأدوات، وهي اختبار التشخيص القبلي والبعدي للمهارات المعرفية، وبطاقة الملاحظة والبرنامج التدريبي، حيث وجدت الباحثة وبتوصية من القائمين على الدراسة عدم كفاية أداة الاختبار في التشخيص وتبين أنه لا بد من وجود أداة بطاقة الملاحظة لتتحص بعض الجزئيات الدقيقة في الدراسة والتي يمكن تحديدها عبر هذه الأداة، وبناء على ذلك يقدم هذا الجزء آلية تصميم ومكونات هذه الأدوات على النحو التالي:

أولاً: اختبار تشخيص المهارات المعرفية القبلي والبعدي، لقياس مدى امتلاك العينة للمهارات المعرفية "المهارات اللغوية، الحسابية، التمييز، التذكر والتركيز"، ومن أجل أن يتم تصميمه بطريقة علمية اتبعت الباحثة الخطوات التالية:

أولاً: تم تحديد الهدف من هذا الاختبار " ما هو المراد بقياسه؟"، وبناء على ذلك تمت صياغة فقرات الاختبار بطريقة تخدم الأهداف المرجوة من الدراسة، وتمت صياغة فقرات الاختبار بالعودة إلى الدراسات السابقة واستشارة القائمين على الدراسة وكذلك بعض من معلمي التربية الخاصة، وبذلك تكوّن الاختبار من عدة فقرات ترتبط ارتباطاً مباشراً في المهارات المعرفية المحددة في الدراسة، وبناءً على النتائج والملاحظات التي ظهرت أثناء التجربة على العينة الاستطلاعية وتوصيات القائمين على الرسالة والمحكمين، وبالتالي تم التعديل عليه ليأخذ شكله النهائي من إضافة وحذف لبعض الفقرات وزيادة الصور لتكون أكثر وضوح، وكذلك ربط الاختبار بشكل أكبر في حياة الطلبة وجعله بعيد عن التجريد، كما تم التقليل من عدد الفقرات حيث تكون من 25 فقرة في صورته الأولية وتم تقليصه إلى 15 فقرة لنتناسب مع قدرات العينة الخاصة، ليظهر الاختبار بصورته النهائية في الملحق رقم (2) بعد التعديل.

فجاءت الأسئلة على النحو التالي: الأسئلة (1-2-3) تفحص مدى امتلاك الطلبة في العينة لمهارات التذكر، والأسئلة (4-5-6) تفحص مهارات التركيز، الأسئلة (7-8-9) خاصة في مهارات التمييز، (10-11-12) للمهارات اللغوية، (13-14-15) للمهارات الحسابية، مع الأخذ بعين الاعتبار أن بعض الأسئلة تحتوي على فروع بسيطة تخدم نفس الهدف.

أما حول تعليمات إجراء الاختبار، تم تنفيذ الاختبار بالتعاون بين معلمة غرفة المصادر والباحثة على الطالبات، حيث تم شرح الفقرات للطالبات أثناء الاختبار بعبارات مختصرة وواضحة، والأخذ بإرشادات معلمة غرفة المصادر حول آلية التعامل مع الطالبات، وذلك من أجل تجنب عامل الخوف والتشتت في حال قيام الباحثة في إجراء الاختبار لوحدها، كما تم وضع الإجابات كما أجابت الطالبات تماماً، وتكون القسم الأول المتمثل في تذكر كلمات محددة وتذكر أماكن الصور وتذكر الوجوه المختلفة وأماكنها، أما القسم الثاني وهو القسم الخاص بمهارة التركيز حيث يجب على الطالب التوصيل بين الكلمة وصورتها المناسبة والصورة وعددها وتوصيل الصور ضمن العلاقات أما حسب "اللون، الحجم، الوظيفة،.." ، أما القسم الثالث الذي تناول مهارة التمييز في وضع دائرة حول الرمز المطلوب داخل الجدول، والتمييز بين المذكر والمؤنث والمفرد والجمع وتمييز الألوان أي تمييز سمعي وبصري"، والقسم الرابع الذي يتعلق بالمهارات اللغوية "للغة العربية والانجليزية"،

وتمثل في مهارات التعبير اللغوي ووصف مضامين الصور "شفوياً" و مدى امتلاك الثروة اللغوية في التعبير عن كلمات تبدأ أو تنتهي بحروف معينة "الثروة اللغوية، والتعبير"، والقسم الخامس والأخير الذي يتعلق بالمهارات الحسابية حيث تكوّن من عدة فقرات وهي العد والجمع والطرح ضمن الصور والمحسوسات والجمع والطرح للمسائل المجردة، والتعامل بالنقود، كما يجب الإشارة إلى أن أسئلة الاختبار تتداخل بشكل كبير فمثلاً مهارة التمييز بين المذكر والمؤنث هي أيضاً مهارات لغوية، وهذا يتوافق مع طبيعة المهارات المعرفية وترابطها مع بعضها البعض فمثلاً من الصعب اكتساب المهارات الحسابية دون وجود ذاكرة أو دون امتلاك مهارة التمييز البصري وتمييز الرموز عن بعضها البعض، إضافة إلى أن الأسئلة تمت صياغتها تحت بند "التمييز، التذكر،..." وفقاً لما ورد في الكتيب التعليمي "مائة لعبة مختارة" وآلية تصنيفية للمهارات والأنشطة.

تصحیح الاختبار:

يتكون الاختبار من خمسة عشر سؤال، ويحتسب لكل سؤال خمس علامات، بحيث تصبح العلامة الكلية للاختبار خمسة وسبعون 75، حيث تحصل الطالبة على خمس علامات إذا تم الإجابة على كل فرع وجزئية بشكل صحيح، وبعد أن يتم تصحيح الاختبار واحتساب العلامة الكلية بحيث تكون العلامات تتراوح بين 0-75، يتم تحويل العلامة إلى نسبة مئوية، ما يعني وجود مفتاح تصحيح متكامل حتى يكون التصحيح دقيق جداً وبعيد عن العشوائية، وحتى يتم الحكم بشكل معياري على نتائج الطالبات في الامتحان تم اعطاء كل علامات مستوى محدد، على النحو التالي:

جدول (2-3)

القيم الرقمية والمستوى داخل الاختبار

العلامة	المستوى
75-45	مرتفع
45-25	متوسط
25-5	منخفض
5 فما أقل	منخفض جداً

صدق وثبات أداة الاختبار:

ويقصد بصدق الأداة مدى قياس الأداة للهدف الذي تم إعدادها من أجله، أما الثبات وهو جزء أيضاً من الصدق ويقصد به "مدى ثبات النتائج التي خرجت عن الأداة، أي أنه في حال تمت إعادته "على نفس العينة والظروف"

يجب أن يعطي نتائج مقاربة كما في المرة الأولى، و كما تم ذكره سابقاً تم التحقق من صدق الأداة عبر عرضها على مجموعة من المحكمين المتمثلين في د. بيهان القيمري، د. حسن عبد الكريم، د. أحمد فتيحة، د. أيمن عبد الرزاق، ومعلمتين من معلمات غرف المصادر من مدرسة فيصل الحسيني، وتم إجراء التعديلات اللازمة من حذف بعض الفقرات، وإعادة صياغة فقرات أخرى، إضافة إلى بعض التعديلات المتعلقة في آلية التصحيح، أما عن الثبات الخارجي تم الاتفاق مع إحدى المعلمات على تصحيح الاختبار بعد الباحثة باتباع نفس الآلية، ومن ثم الخروج بنسبة التوافق وذلك عبر قسمة عدد الوحدات المتفق عليها من الباحثة والمعلمة على عدد الوحدات الكلية تضرب في 100%، والتي بلغت عند اجراءها (90%).

ثانياً: مقياس / بطاقة ملاحظة للمهارات المعرفية - من اعداد الباحثة-: تم اللجوء إلى هذه الأداة نظراً لوجود حاجة إلى معلومات أكثر دقة وتفصيل حول أداء العينة، وتم تصميمها عبر صياغة عبارات سلوكية قابلة للقياس، بناء على تحديد الهدف من الأداة بشكل واضح وهو تقييم أداء العينة في المهارات المعرفية المحددة، وتم ذلك عبر الرجوع إلى الأدبيات التي تناولت موضوع المهارات المعرفية، والمقاييس الخاصة بها وتوجيهات القائمين على الدراسة.

صدق البناء: تم تصميم الأداة في صورتها الأولية بعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة حول موضوع المهارات المعرفية وذوي الإعاقة العقلية البسيطة وكيفية تصميم البطاقات، وتوجيهات المتخصصين في المجال، حيث تكونت في صورتها الأولية من 30 فقرة، وعند عرضها على مشرفة الدراسة وبعض المتخصصين في مجال التربية والبالغ عددهم جميعاً 7 من داخل الجامعة واثنان من خارجها، من أجل التحقق من سلامة الصياغة والسلامة اللغوية وملائمة العبارات لهدف الدراسة، وبناء على توصياتهم تم حذف بعض الفقرات وابدالها، وإضافة أخرى وإعادة صياغة جزء منها بطريقة تربوية محكمة أكثر بطريقة تخدم أهداف الدراسة، وكذلك طبقت على العينة الاستطلاعية لجمع قدر أكبر من الملاحظات، لتظهر بشكلها النهائي على نحو (20) فقرة، موزعة ضمن الخمسة مهارات " التذكر، التمييز، المهارات اللغوية، المهارات الحسابية، التركيز". مرفق رقم (3)

ثبات الأداة: من أجل التأكد من الثبات تم الاستعانة في معلمة غرفة المصادر لتقوم بالملاحظة لنفس البطاقة ونفس الأفراد في نفس الوقت مع الباحثة، ما يعني أنه يوجد لكل طالبة 4 بطاقات 2 قبل و 2 بعد، "فقط لثلاثة طالبات كعينة استطلاعية"، ومن ثم مقارنة البطاقة الخاصة بالمعلمة مع البطاقة الخاصة

بالباحثة واحتساب عدد الفقرات المتشابهة والمختلفة وذلك عبر استخدام معاملة "Cooper"، وقد بلغت نسبة الاتفاق (85%) ما يعني أن نسبة الاتفاق جيدة جداً إلى حد ما.

التسجيل والتحليل: تم إدراج خمس مستويات للاستجابة لكل عبارة، وهي "عالية جداً، عالية، متوسطة، ضعيفة، ضعيفة جداً"، وتم إعطاء درجة لكل منها كما هو موضح في الجدول رقم 3-3، ويتم تسجيل الاستجابة بوضع إشارة صح (✓) أمام المستوى الذي تم تحقيقه، إضافة إلى وجود خانة للملاحظات إن وجدت.

جدول (3-3)

القيم الرقمية للأداء في بطاقة الملاحظة

الدرجة	مستوى الأداء
5	مرتفع جداً
4	مرتفع
3	متوسط
2	منخفض
1	منخفض جداً

ثالثاً: البرنامج التدريبي - من إعداد الباحثة - :

وهو عبارة عن برنامج مبني وفق أسس علمية وبالإستعانة في الكتيب التعليمي "مائة لعبة مُختارة"، موجه لفئة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، من أجل تطوير مهاراتهم المعرفية وتحديداً "التذكر، التركيز، التمييز، المهارات الحسابية واللغوية" باستخدام التعلم المبني على اللعب.

• الهدف العام من البرنامج:

يتوافق هدف البرنامج مع هدف الدراسة وهو تنمية المهارات المعرفية للطلبة الذين يعانون من إعاقة عقلية بسيطة ممن هم قابلين للتعلم، ومن أجل أن يكون البرنامج أكثر دقة وفاعلية تم الإستعانة باختبار التشخيص القبلي الذي تم تطبيقه على العينة، وبالتالي تصميم البرنامج بطريقة تُلبي احتياجاتهم المعرفية كما ظهرت

في الاختبار، وفيما يلي جدول رقم (3-4) يوضح المهارات التي سيتم العمل على تنميتها وما يتعلق بها، على النحو التالي:

جدول (3-4)

المهارات التي سيتم العمل على تنميتها وما يتعلق بها من أهداف

المهارة	المراد العمل عليه داخل البرنامج
مهارات التذكر	- تنمية الذاكرة السمعية. - تنمية الذاكرة البصرية.
مهارات التركيز	- القدرة على الربط. - الإستجابة لمثير واحد وتجاهل باقي المثيرات.
مهارات التمييز	- التمييز السمعي. - التمييز البصري. - التمييز اللغوي.
المهارات اللغوية	- الثروة والمفردات اللغوية. - الربط بين الكلمة وصورتها. - التعرف على الحروف في اللغة العربية والإنجليزية.
المهارات الحسابية	- العمليات الحسابية الأساسية "جمع وطرح". - التعامل بالنقود.

• أهداف البرنامج:

التي يجب أن يمتلكها الطالب بعد الانتهاء من البرنامج التدريبي:

○ الأهداف المعرفية:

- يربط بين الكلمة وصورتها.
- يربط بين الرقم وصورته.
- يُعبر بجملة واضحة وبسيطة.
- يتعرف على أحرف اللغة الإنجليزية.

- يميز بين المؤنث والمذكر.
- يجمع بين المحسوسات.
- يطرح بين المحسوسات.
- يحل المسائل الحسابية البسيطة.
- يستطيع التعامل مع النقود بدرجة بسيطة.
- يميز الألوان.
- يميز بصرياً بين الرموز المختلفة.

○ الأهداف الوجدانية:

- أن يتفاعل الطالب مع زملائه أثناء أنشطة اللعب.
- يتفاعل مع الألعاب التعليمية.
- يبدي استمتاع أثناء اللعب.
- يحترم الدور.
- يتنصت للآخرين.

○ الأهداف المهارية:

- يركب البطاقات بشكل صحيح.
- يضع علب الكبريت فوق بعضها البعض بطريقة صحيحة.
- يلفظ الكلمات بطريقة صحيحة.

مميزات البرنامج:

تبرز أهمية البرنامج الأساسية من أهمية الأساس الذي يقوم عليه وهو "استراتيجية التعلم المبني على اللعب"، وهي استراتيجية اثبتت فاعليتها وأهميتها وتفوقها على الطرق التقليدية في التدريس، كما يتميز البرنامج بالسهولة والبساطة، إضافة إلى الوضوح والتسلسل المنظم، حيث تم تصميمه بطريقة واضحة وتفصيلية وتم الاستعانة بالصور التوضيحية أيضاً، ليسهل تطبيقه من قبل أخصائي التربية الخاصة، فهو منظم من حيث الجلسات والوقت وأهداف كل جلسة ونشاطاتها وطريقة تطبيق هذه النشاطات داخل الجلسة.

مكونات البرنامج:

يتكون البرنامج من 20 جلسة تدريبية، مقسمات بواقع أربع جلسات لكل مهارة معرفية، وتكون مدة كل جلسة ساعة ونصف الساعة إلى ساعتين، وبواقع ثلاث جلسات اسبوعياً، إلا أن الاجراءات والأساليب والوسائل تختلف من جلسة إلى أخرى فيما يتناسب مع الأهداف وتلبيتها، كما تتداخل وتتوغل الأهداف داخل كل جلسة، على سبيل المثال في جلسة لتنمية المهارات اللغوية يوجد هدف تنمية العضلات الدقيقة بحيث على الطالب أن يكون بطاقة كاملة بين الصورة والكلمة بحيث تكون البطاقات مقصوفة بطريقة مختلفة وبالتالي عليه استخدام عضلاته الدقيقة حتى تتكون بطاقة كاملة بشكلها الصحيح، وهكذا. ملحق رقم (4) لوصف الجلسات بشكل تفصيلي.

آلية تصميم البرنامج:

- بالبداية تم تحديد موضوع البرنامج الأساسي وهو تنمية المهارات المعرفية لدى طلبة الإعاقة العقلية البسيطة وذلك نظراً لأن هذه الفئة تعاني من تأخر في النمو المعرفي، ومن ثم تم تحديد المهارات المعرفية وهي "التذكر، التركيز، التمييز، المهارات اللغوية، المهارات الحسابية" المراد تنميتها، وتحديد الأهداف لكل قسم من أقسام البرنامج حسب المهارة المستهدفة.

- ومن ثم تم تحديد مصادر البرنامج: والتي تمثلت في الإطار النظري الذي ورد في الدراسات السابقة التي اهتمت ببرامج التعليم والتدريب للاستفادة منها في إعداد البرامج للمهارات المعرفية، من ثم تم تحديد عدد الجلسات اللازمة لاتمام البرنامج والتي تكونت من 20 جلسة تدريبية، مع تحضير تفاصيل كل جلسة من العنوان والأهداف والطرق والوسائل المستخدمة، وتحديد وقت ومكان تطبيق البرنامج والذي تم إقراره في داخل المدرسة وضمن 3 جلسات أسبوعياً بعد التنسيق مع المعلمة المسؤولة وأخذ موافقة أولياء أمور الطالبات، في أن تؤكد المعلمة على أولياء الأمور عدم التغيب في فترة التدريب، وتم ترتيب الجلسات ضمن عملية متسلسلة من الأسهل إلى الأصعب، والتنوع في الأساليب المستخدمة داخل البرنامج.

- وكذلك تم تحديد الوسائل التعليمية والألعاب التي سيتضمنها البرنامج، وتحديد طرائق التعزيز والتغذية الراجعة ووسائل التقويم، وتحديد الاستراتيجيات والطرق التي سيتم اتباعها في تنفيذ البرنامج، حيث سيتم بشكل أساسي اتباع استراتيجية اللعب، وتحديداً الألعاب التي تخدم الأهداف المعرفية من كتاب مائة لعبة مختارة، وكذلك طريقة التعلم ضمن المجموعات في بعض الألعاب التي تتطلب السرعة والمنافسة، وطريقة التعلم الفردي،

وكذلك الحوار والنقاش، أما عن الأدوات اللازمة لتنفيذ البرنامج داخل غرفة المصادر، كالطاولة الدائرية، الألعاب، أو أدوات تصميم الألعاب المرفقة في كل جلسة.

- **تقويم البرنامج:** حتى يكون البرنامج متكامل الأركان قامت الباحثة في وضع تقييم لكل هدف، فمن المؤكد أن التقييم أحد العناصر الواجب مراعاتها بعد تقديم المعرفة والتي تقيس مدى التحسن أو التراجع وبناءً عليها يتم تقديم التغذية الراجعة، وبالتالي تم اتباع كافة اشكال التقييم داخل الدراسة، على النحو التالي:

○ التقويم القبلي وذلك عبر تطبيق اختبار التشخيص القبلي وبطاقة الملاحظة على العينة لتقويم مدى امتلاك الطالبات للمهارات المعرفية.

○ التقويم البنائي أو الاتثائي وذلك عند تنفيذ البرنامج، عبر كل جلسة وبعد كل 4 جلسات لكل مهارة على حدة، وذلك عبر التمارين والأنشطة، وهو من أهم أنواع التقييم لأنه يعالج الضعف فور ظهوره، ويقدم التغذية الراجعة، وبناءً عليه يتم التحسين ومعالجة الضعف.

○ التقويم النهائي، الختامي: تم عند الانتهاء من تنفيذ البرنامج التعليمي التدريبي، لتقويم مدى اكتساب المهارات المعرفية المحددة بشكل تفصيلي، من خلال تطبيق أداة الاختبار التشخيصي البعدي وبطاقة الملاحظة.

صدق البرنامج:

تم التأكد من صدق البرنامج عبر عرضه على المحكمين في اللغة العربية للتأكد من السلامة اللغوية، وعلى محكمين في التربية للتأكد من وضوح الأهداف وصياغتها وتسلسلها، وعلى بعض أخصائي التربية الخاصة للتحقق من مدى مناسبة المهارات للعينة، وملائمة زمن كل جلسة، وفعالية أساليب التقييم المُتبعة، والتعديل على النسخة الأولية بناءً على ملاحظاتهم، مثل: تغيير بعض أساليب التعزيز والتقويم.

الأساليب التعليمية المُتبعة داخل البرنامج:

بما أن البرنامج بالأساس يقوم على اللعب، فمن المؤكد أن أول ما راعته الباحثة هو أن يكون بعيد كل البعد عن الأساليب التقليدية وأن تكون الأساليب قائمة على المتعة والتسلية بحيث لا يشعر الطالب بأنه مرغم على تلقي البرنامج، وأن يكون جذاباً لاسيما وأن الفئة المستهدفة سريعو الملل ولا يستطيعون الجلوس لمدة طويلة وبالتالي كان الهدف جذبهم بكافة الطرق، كما أن الألعاب المختارة آمنة لا يمكن أن تؤدي لأي أذى جسدي، إضافة إلى استخدام أسلوب الشرح والحوار والنقاش والتشجيع، والمحاولة والخطأ، ويتم شرح اللعبة للطلبة ثم تتم

محاولة أولية من قبل المعلم والطلبة بشكل جماعي، ويتم التكرار عدة مرات لضمان فهم الطلبة وتعزيز الإنجازات أثناء اللعب وبعد التقييم، أي وباختصار تمثلت الأساليب في "اللعب التعليمي، العمل الجماعي، الحوار والمناقشة، التعزيز، التكرار، النمذجة، المحاولة والخطأ".

زمن الجلسة:

في كل جلسة غالباً ما يتم تطبيق لعبة واحدة أو اثنتان على الأكثر خاصة اذا كانت الألعاب متشابهة لأهداف متقاربة، وبلغ زمن كل جلسة حوالي ساعة ونصف إلى ساعتين، من ضمنها 15 دقيقة استراحة، حيث كان يتم شرح اللعبة وإعطاء مقدمة تمهيدية ومن ثم اللعب بشكل جماعي وبعدها على شكل أزواج أو فردي ومن ثم إجراء تقييم بسيط لفحص مدى تحقيق أهداف الجلسة.

• استراتيجية الألعاب المعرفية وهي 15 لعبة، كما وردت في الكتيب "مائة لعبة مُختارة" على النحو

التالي:

1- **لعبة الإشارة:** والتي تهدف إلى التمييز بين أسماء الإشارة للمفرد والجمع والمؤنث والمذكر، والتي تتكون من مجموعتين من البطاقات، المجموعة الأولى في نفس اللون "أزرق مثلاً" مكتوب عليها أسماء الإشارة "هذا، هذه،..."، والمجموعة الأخرى بلون آخر "أصفر" عليها صورة لشيء يتناسق مع اسم الإشارة، على سبيل المثال: البطاقة الأولى "هذه" والبطاقة الثانية صورة "شجرة"، تقوم المعلمة بالاحتفاظ في البطاقات التي عليها أسماء الإشارة، بينما الصور توضع امام جميع الطالبات مع بعضهم البعض، فتختار المعلمة اسم الإشارة الذي تريده وعلى كل طالبة أن تختار صورة تتماشى مع اسم الإشارة، مثلاً اختارت المعلمة اسم الإشارة هذا، تبدأ الطالبات مع بعضهم البعض رفع البطاقات مثل "باب، تلفاز، طفل" ونقرأ بشكل جماعي الصورة والكلمة أمام كافة المجموعة، مثلاً هذا باب كرروا معي هذا باب، بحيث يستفيد كافة الطلبة من بعضهم البعض وفي حال الإجابة الخاطئة يُطلب من الطالبة المحاولة مرة أخرى، ويتم تعزيز الطالبات الذين تتكرر اجاباتهم الصحيحة وهكذا.

2- **لعبة العلاقة المنطقية:** لربط الكلمات والصور مع بعضها أو الأرقام والصور، وتتكون اللعبة من بطاقات مقصوفة بأشكال مختلفة لتصبح قطعتين واحدة للكتابة أو الرقم والأخرى للصورة "أي لا تتطابق أي بطاقة إلا مع جزئها"، وتُلعب بطريقة كل طالبتين أو ثلاث معاً، حيث توضع كافة البطاقات والقطع أمامهم بطريقة عشوائية ويكون المطلوب إيجاد العلاقة بين البطاقات وتركيبها بطريقة صحيحة، والطالبة اللتي تُكوّن قدر أكبر من الصور بطريقة صحيحة تحصل على التعزيز، وذلك ضمن وقت محدد تحدده المعلمة حسب المستويات.

3- **لعبة الذاكرة:** تهدف إلى تنمية الذاكرة البصرية، تتكون من لاعبين إلى أربعة، وتتكون من عدد كبير من البطاقات ويكون على كل بطاقتين صورتين متشابهات، ما يعني إذا كان عدد البطاقات 60 يعني 30 صورة مختلفة فقط، يتم وضع كافة البطاقات على الطاولة بطريقة مرتبة مكشوفة أمام الطلبة لتذكر الأماكن، ثم يتم قلبها بحيث لا تكون الصورة ظاهرة، وتبدأ الطالبات على الترتيب كل واحدة تقلب اثنتان إذا كانتا متشابهتين تحتفظ بها، أما إذا كانتا مختلفتان ترجعها مكانها بحيث لا تظهر بها الصورة، وينتقل الدور إلى باقي الطالبات ثم تعود لها مرة أخرى وهكذا حتى تنتهي البطاقات، والطالب الذي يُجمع أكثر عدد من البطاقات يتم تعزيزه، ويتم التحكم في عدد البطاقات في كل مرة حسب مستوى الطلبة ومدى تقدمهم.

4- **لعبة الوجوه المتغيرة:** تتكون من عدد كبير من البطاقات التي يوضع عليها وجوه متشابهة كما في اللعبة السابقة، أي إذا كان عدد البطاقات 40 يعني أن الوجوه التي عليها 20، أي أن كل وجه موجود على بطاقتين، وتُقلب جميع البطاقات على ظهرها، وعلى الترتيب تبدأ الطالبات بالكشف عن البطاقات باختيار اثنتين وقلبها وإذا تشابهت تحتفظ بها وإذا اختلفتا تعيدها مكانها، إلا أنها أدق من اللعبة السابقة بحيث تحتاج الطالبة إلى وقت وتركيز أكثر في التأكد من أن البطاقات فيها نفس الوجه لاختلافها البسيط، إضافة إلى أنها تحتوي على مهارة التمييز البصري إلى جانب الذاكرة.

5- **لعبة السوبر ماركت:** وهي لعبة تُنمي مهارات التعامل بالنقود، حيث تُعين إحدى الطالبات كبائعة، وتوضع أمامها مجموعة من المشتريات المُحدد عليها السعر بشكل واضح "قلم، علبة لبننة وغيرها" ويتم إعطاء الطالبات الآخريات عملات مُختلفة أي "شيك، شكلين، خمسة، وعشرة" وعلى الطالبة صاحبة العملة أن تختار شيء يمكنها شراءه بما يتناسب مع النقود التي لديها، وعند عملية الشراء يتم توجيه اللعب من قبل المعلمة بأن تكتب على اللوح ثمن الحليب 5 شواكل+ وثمان القلم شيكل واحد، هيا نجم كم شيكل يجب أن يكون مع هيام، والطالبة التي تشتري أشياء تتناسب مع المال الذي لديها تريح، ويتم تغيير الأدوار والتكرار في كل مرة وكذلك زيادة المشتريات أي لرفع مستوى اللعب.

6- **لعبة المخدرات المُبعثرة:** وهي أيضاً ضمن لعبتين لمهارتين، الأولى تركيب الكلمات في اللغة العربية والثانية تعلم مهارة الجمع والطرح، وتكون كل لعبة في يد كل طالبة إلا أنهن يبدأن وينهين مع بعضهن البعض، وتكون عبارة عن بطاقة كبيرة A3، مرسوم عليها عدد من المخدرات في كل صف وعلى كل مخدة رقم والنتائج موجودة، وعلى الطالبة أن تلون المخدرات التي تؤدي إلى الناتج المطلوب، على سبيل المثال " مخدرات مكتوب على كل منها $1 + 5 + 8 + 2 = 3$ " على الطالبة في هذه الحالة تلوين المخدة التي كُتب عليها 1 و 2 لأن الناتج المطلوب هو 3، ولزيادة الصعوبة في بعض الحالات يتم تحديد عدد المخدرات

التي من الممكن تلوينها، أو أن تقوم الطالبة بجمع الأرقام الموجودة على المخدات، وكذلك الأمر بالنسبة للغة العربية يكون على كل مخدة حرف وفي النهاية الكلمة المطلوبة، على سبيل المثال "كلمة باب، ويوجد على المخدة الأحرف التالية: ب، ا، خ، ب" على الطالبة فقط أن تختار حروف الكلمة المطلوبة، وأيضاً يتم التحكم بالصعوبة والسهولة حسب طول الكلمة وعدد المخدات.

7- **لعبة الإلغاء:** والتي تهدف على تنمية التركيز والانتباه والتمييز البصري، حيث يقدم لكل طالبة جدول مُكبر بتقنية A3 يتكون من عدد كبير من الرموز في كل صف، وتأخذ كل طالبة الجدول الخاص بها ويطلب منهن وضع دائرة على رمز محدد في كل الأماكن الموجودة داخل الجدول، مع العلم أن الجدول في هذه اللعبة واللعبة السابقة مُجلد بلاصق، ما يعني إمكانية الكتابة والمحي عدة مرات.

8- **لعبة نرد الألوان:** وتهدف إلى تنمية المهارات الحسابية لدى الطلبة، وتلعب ضمن مجموعات بشكل جماعي، وتكون عبارة عن مجموعة من البطاقات الملونة في 6 ألوان مختلفة من أحد الجهات ورقم أو عملية حسابية من الوجه الآخر، وكذلك حجر نرد من 6 ألوان "نفس ألوان البطاقات، وتبدأ الطالبات على الترتيب برمي الحجر وسحب بطاقة حسب اللون الذي ظهر لهن وحل المسألة التي على البطاقة، على سبيل المثال تبدأ الطالبة الأولى برمي المكعب "حجر النرد" فإذا ظهر لها اللون الأزرق تسحب بطاقة زرقاء وتقلبها وتحل المسألة التي عليها "جمع/ طرح/ ذكر الرقم وغيرها"، مع العلم أن كل طالبة تحصل فقط على 6 بطاقات ب 6 ألوان مختلفة، فإذا استخدمت البطاقة في إحدى المرات وظهر لها اللون مره أخرى يذهب دورها، والطالبة التي تكشف ال 6 بطاقات التي لها وتحلها بشكل صحيح تفوز، وهكذا.

9- **لعبة المنارة:** ويكون الهدف منها تنمية مهارة التركيز والتأزر الحركي عند الطلبة، ويمكن أن يتم اللعب بين طالبتين أو أكثر، توضع قطع معينة على الطاولة يمكن تريبها فوق بعضها البعض، مثل علب الكبريت، المكعبات، النقود، وأي قطع أو حتى ورق ويكون المطلوب بناء المنارة، أي كل قطعة فوق الأخرى دون أن تنهار، وبتركيز بأن لا تميل وتكون فوق بعضها البعض، ويتم تحديد وقت معين، ويتم تعزيز الطالبات اللواتي يستخدمن أكبر عدد من القطع في بناء المنارة.

10- **لعبة الألوان والأزرار:** ويكون الهدف منها أن تتسق الطالبات بين الألوان المناسبة مع الأزرار، لتنمية مهارتي التركيز والتأزر البصري الحركي، تم التعديل على هذه اللعبة فيما يتماشى مع خصائص العينة فلا يمكن لهن أن يخطن قطعة القماش بالزر وإنما يُكتفى بتنسيق كل زر مع قطعة القماش المماثلة.

11- **لعبة قائمة الطعام:** والتي أيضاً يمكن تطبيقها ضمن جانبين "لغة العربية" و"اللغة الإنجليزية"، هدفها تنمية المهارات اللغوية عند الطلبة، يتم اللعب ضمن مجموعتين، ويتم إعطاء المجموعة الأولى عدد من

البطاقات "عصير، سلطة، دجاج" وقاعدة ويطلب منهم أن يصمموا قائمة طعام من المأكولات التي يحبونها ووضع الاسم بجانب الصور "صورة العصير، وكلمته مثلاً" ومن ثم تأتي المجموعة وتعتبر لغوياً وتعرض الطعام لديها وتلفظ كلمات ومسميات الصور بطريقة صحيحة ويتم تصحيحهم في حالة الخطأ لتسمع المجموعة الأخرى ومن ثم يأتي دورهم أو مع بعضهم البعض.

12- **لعبة اليانصيب:** تهدف إلى تنمية مهارات التمييز السمعي واللفظ، والمهارات اللغوية، والربط بين لفظ الكلمة وصورتها، ويمكن لعبها ضمن عدد مفتوح من الطلبة، يمكن كذلك التحكم بالوقت، يتم إعطاء الطالبات مجموعة من البطاقات التي تحمل صور معينة، بحيث تكون البطاقات التي مع كل طالبة تختلف عن الأخريات، ليكتسبن كلمات أكثر، فتقف المعلمة وتردد كلمة باللغة الإنجليزية "Boy" ويشير بأنها تعني ولد والطالبة التي يوجد لديها صورة الولد تُعطي المعلمة البطاقة وتردد بأن "Boy" تعني ولد أمام الطالبات جميعهن، ويتم تكرار العملية بشكل مستمر، إلى أن تكتشف الطالبة معنى الكلمة من لفظها.

13- **لعبة ذاكرة الصور:** تهدف إلى مراجعة المفردات المتعلمة، وتنمية المهارات اللغوية عند الطلبة، وهي لعبة مماثلة للعبة الذاكرة إلا أن الاختلاف أنه على الطالبة أن تُسمي الأشكال والصور والحروف الموجودة على البطاقات.

تطبيق البرنامج:

- تم تطبيق البرنامج على عينة الدراسة التي تتكون من (7) طالبات يعانين من إعاقة عقلية بسيطة، وتتراوح أعمارهن بين "8-12" سنة وتتراوح نسب ذكائهن من "55-70" درجة.

- طُبّق البرنامج في غرفة المصادر في مدرسة بنات فيصل الحسيني، في محافظة رام الله.

- نُفذ البرنامج في فترة شهر ونصف، وذلك بواقع 3 جلسات أسبوعياً "أحد - ثلاثاء - خميس" أي يوم بعد يوم، حيث امتدت كل جلسة من ساعة ونصف إلى ساعتين، وذلك لأن قدرة هذه الفئة على الجلوس قليلة كما أن تركيزهن وانتباههن سريعاً ما يتشتت، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام 2021-2022.

يوضح الجدول (3-5) وصف مختصر للجلسات التدريبية داخل البرنامج التدريبي، بينما البرنامج بصورته الكاملة والتفصيلي، مرفق الملحق رقم (4) كما ذكرت سابقاً.

جدول (3-5)

جلسات البرنامج التدريبي

مدة كل جلسة	تقييم الجلسة	التقنيات المستخدمة	أهداف الجلسات	مواضيع الجلسات	عدد الجلسات	محاور البرنامج
ساعة ونصف إلى ساعتين.	- تمكن الطالب من تذكر بعض الكلمات الجديدة. - تمكن الطالب من مطابقة الصور المتشابهة حسب ما هو مطلوب منه.	- التعزيز. - الملاحظة. - التكرار. - الألعاب التعليمية.	- أن يطابق الطالب البطاقات المتشابهة في أسرع وقت ممكن. - تذكر الكلمات.	- تنمية الذاكرة البصرية والسمعية.	4 جلسات	المحور الأول "مهارة التذكر"
ساعة ونصف إلى ساعتين.	- تمكن الطفل من أن يربط بين الصور والكلمات والصور والأرقام.	- الملاحظة. - الحث الجسدي البصري والسمعي. - اللعب ضمن المجموعة/ التعاوني.	- تنمية العضلات الدقيقة - أن يربط الطالب بين الصورة وكلمتها. - أن يربط الطالب بين الرقم وصورته. - التأزر الحركي والبصري. - أن ينسق الطالب الألوان المناسبة مع الأزرار. - ضبط النفس.	- تنمية القدرة على التركيز والربط. - تنمية التركيز.	4 جلسات	المحور الثاني "مهارة التركيز"

<p>المحور الثالث "مهارات التمييز"</p>	<p>4 جلسات</p>	<p>- التمييز البصري - التمييز السمعي</p>	<p>- أن يميز بين الألوان. - أن يميز بين الرموز المختلفة. - أن يُميز الطالب بين لفظ الكلمة وصورتها. - أن يردد الطالب الكلمات المطلوبة منه بطريقة صحيحة.</p>	<p>- الحث الجسدي - الملاحظة - التعزيز المعنوي - الألعاب التعليمية. - التكرار.</p>	<p>- تمكن الطالب من استخراج كافة الرموز المطلوبة منه في صورة محددة. - تمكن الطفل من التمييز بين الألوان المختلفة.</p>	<p>ساعة ونصف إلى ساعتين.</p>
<p>المحور الرابع "المهارات الحسابية"</p>	<p>4 جلسات</p>	<p>- الجمع ضمن الصور والمحسوسات. - الطرح ضمن الصور والمحسوسات. - التعامل بالنقود.</p>	<p>- أن يحدد الطالب النقود التي معه. - أن يُقدر المبلغ المطلوب والمبلغ الي معه. - أن يتمكن الطالب من العمليات الحسابية الأساسية</p>	<p>- الحوار والمناقشة. - التكرار. - التعزيز المعنوي.</p>	<p>- إذا استطاع أن يجمع وي طرح ضمن الصور والمحسوسات. - إذا تمكن من عملية الشراء/التعامل بالنقود.</p>	<p>ساعة ونصف إلى ساعتين.</p>
<p>المحور الخامس "المهارات اللغوية"</p>	<p>4 جلسات</p>	<p>- زيادة الثروة اللغوية عند الطالب، في اللغة العربية والانجليزية.</p>	<p>- أن يُعبر الطالب عن الصور أو ما يريد بطريقة سليمة لغوياً. - أن يتعرف الطالب على حروف اللغة الإنجليزية.</p>	<p>- الحوار والمناقشة. - النمذجة. - التعزيز المادي.</p>	<p>- إذا استطاع الطالب ان يعبر حول المطلوب منه: وصف صورة أو شيء داخل الغرفة</p>	<p>ساعة ونصف إلى ساعتين.</p>

والحديث عنه ضمن كلمات واضحة وصحيحة.					
--	--	--	--	--	--

3:4 إجراءات تطبيق الدراسة

يستعرض هذا الجزء خطوات إجراء الدراسة الحالية تدريجياً، لتحقيق أهداف الدراسة على أكمل وجه، حيث تم تنفيذ الدراسة بالترتيب على النحو التالي:

- 1- بالبداية تم العودة إلى الادب التربوي السابق المتعلق في موضوع الدراسة، لرفع مستوى الوعي حول الدراسة وأهميتها وإجراءاتها، ولبلورة الأفكار الرئيسية حول الدراسة.
- 2- تم الحصول على "وثيقة تسهيل المهمة" من قبل الجامعة، لتسهيل إجراءات الدخول والتنفيذ في داخل مدرسة "بنات فيصل الحسيني الأساسية".
- 3- التواصل مع مديرة المدرسة ومعلمة غرفة المصادر، وإطلاعهم على الهدف من الدراسة وأهميتها والمنفعة العائدة منها، والتأكيد على سرية المعلومات وأخلاقيات البحث العلمي لكافة المشاركين.
- 4- ومن ثم تم طوير أدوات جمع البيانات في الدراسة، وإعداد نموذج للاختبار، بالعودة إلى الدراسات السابقة وخبرة الباحثة واستشارة من هم في المجال " المحكمين والمشرفين".
- 5- تم عرض أدوات الدراسة على مشرفة الرسالة د. بيهان القيمري ومن ثم التعديل عليها وفق للتغذية الراجعة، ومن ثم عرضها على مجموعة من المحكمين وهم د. أحمد قتيحة و د. حسن عبد الكريم، د. أيمن عبد المجيد.
- 6- تم إجراء الدراسة استطلاعية "Pilot Study"، للتحقق من وجود مشكلة الدراسة، والتحقق من فاعلية الأدوات، وبناء عليها تم التعديل على أداة الاختبار، أي أنها دراسة كشفية قبل البدء في الدراسة، وظهرت الحاجة إلى ضرورة استخدام أداة بطاقة الملاحظة لوصف مدى امتلاك المهارات بطريقة أكثر دقة وتفصيل.
- 7- تصميم أداة بطاقة الملاحظة وعرضها على المحكمين لتظهر بأفضل صورة ممكنة.
- 8- تحديد عينة الدراسة وحصرها.

9- تطبيق أدوات الدراسة المتمثلة في الاختبار القبلي وبطاقة الملاحظة على عينة الدراسة، ورصد نتائج اجاباتهم، وتحديد مستوياتهم المعرفية في " التذكر، التركيز، التمييز والمهارات الحسابية واللغوية"، لكل طالبة على حدى.

10- إجراء التدخل "البرنامج التدريبي".

11- التطبيق البعدي لأدوات الدراسة الاختبار وبطاقة الملاحظة لفحص المهارات المعرفية بعد اجراء التدخل وفحص أثر البرنامج على تطور المهارات المعرفية لدى العينة.

12- الخروج بنتائج الدراسة وتوصياتها، أي الإجابة على أسئلة الدراسة.

13- تقديم التوصيات في ظل نتائج الدراسة.

5:3 الاعتبارات الأخلاقية

الإقرار بالالتزام بكافة المعايير الأخلاقية التي تقرها جامعة بيرزيت للبحث العلمي، من حيث الاعتماد على الكتب الرسمية في التوجه والتسهيلات لتنفيذ إجراءات الدراسة، إضافة إلى إطلاع كافة المشاركين حول تفاصيل الدراسة وأغراضها، والتعهد في حفظ السرية التامة لهم سواء للمعلومات المقدمة أو معلوماتهم الشخصية واستبدال أسمائهم الحقيقية بأسماء مستعارة، وكذلك توفير جو من الراحة لهم، وأخيراً الإقرار بعدم الشخصنة وإجراء أي تغييرات على المعلومات، مع الالتزام في توثيق كافة البيانات حسب طريقة ABA للبحث العلمي "النسخة السابعة".

الفصل الرابع

عرض ومناقشة نتائج الدراسة

يهدف هذا الفصل إلى عرض ومناقشة نتائج الدراسة اامانا والتي هدفت إلى التَّحَقُّق من (مدى فاعلية برنامج تدريبي مبني على اللعب في تنمية المهارات المعرفية "التذكر، التركيز، التمييز، المهارات اللغوية والحسابية")، على عينة من سبع طالبات من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، عبر التجربة العملية، يتكون الفصل الحالي من ثلاثة أقسام على النحو التالي:

القسم الأول: الإجابة على أسئلة الدراسة وتوضيح نتائجها كمياً، والتي تصف مستوى كل مهارة وآلية تطورها بشكل عام لدى كافة الطالبات معاً.

اما القسم الثاني: وصف كفي لنتائج الدراسة لكل طالبة على حدى، وتوضيح أدائها في كل مهارة قبل وبعد البرنامج التدريبي.

والقسم الثالث: تحديات اجراء الدراسة، التوصيات، والمقترحات.

1:4 عرض النتائج كمياً:

1:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الأول

- **السؤال الأول:** ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات الحسابية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟

من أجل الإجابة على هذا السؤال تم قياس مستوى المهارات الحسابية لدى الطالبات في العينة قبل إجراء التدخل "البرنامج التدريبي" وذلك عبر أداة الاختبار وبطاقة الملاحظة لتفاصيل أكثر دقة ومن ثم القياس مره أخرى بعد تطبيق البرنامج، حيث احتوى الاختبار على ثلاثة أسئلة تتعلق بالمهارات الحسابية من 15 علامة، وتبين أثر البرنامج الإيجابي في هذه المهارة حيث حصلت الطالبات على علامات أعلى لصالح التطبيق البعدي في الاختبار وبطاقة الملاحظة على النحو التالي:

جدول (1:4)

أداء الطالبات في المهارات الحسابية في الاختبار القبلي والبعدي

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
الاختبار القبلي	5	7	3	5	2	2	6
الاختبار البعدي	7	9	6	7	5	4	7

جدول (2:4)

أداء الطالبات في المهارات الحسابية كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلي والبعدي.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
البطاقة القبلي	7	7	4	6	4	4	8
البطاقة البعدي	10	11	9	8	8	7	10

يتبين لنا أن المهارة تطورت لدى كافة الطالبات بنسبة تتراوح بين "علامة إلى ثلاثة علامات" في الاختبار، وفي البطاقة بين "ثلاثة إلى خمس علامات"، لاسيما عند كل من منى ونهى، أي في مستوى "متوسط"، حيث يمكن القول أنه قبل البرنامج كانت المهارات الحسابية لدى الطالبات مشوشة وضعيفة حيث كان يوجد لديهم معرفة في الأرقام إلا أنهم يعانون من بعض المشاكل كالإبدال وضعف تمييز الأرقام المتشابهة "6 و 2" باللغة العربية، أو نسيان عدد معين بحيث يتم العد "1، 2، 3، 5، 7"، كما كان يوجد للبعض منهم مهارات جيدة في جمع الصور أو المحسوسات، اما الطرح لم تتمكن منه سوى الطالبة سالي على مستوى "الصور والمحسوسات"، اما حول إجراء العمليات الحسابية كالطرح والجمع المجرد كان يوجد ضعف عام هنا بحيث لم تتم العملية المجردة إلا ببعض الإرشادات من قبل الباحثة مثل التذكير في الآلية وتمكنت منه سالي وأحلام بمستوى بسيط جداً دون التعرف إلى دلالة الإشارات وإنما كلمات مثل "و" "كمان" "تضع عليهم" وهكذا بينما لم تتمكن بقية الطالبات من هذه المهارة لاسيما وأنهم لا يعرفون دلالة الإشارات، اما حول التعامل بالنقود يمكن القول أنها كانت ضعيفة لدى كافة الطالبات، والطالبات اللواتي يعرفن شيء عنها تمثلت معرفتهن حول وجود مقابل للشيء أو "عملة الشيفل" هذا بالنسبة لأفضلهم في جانب النقود، وبالتالي يمكن القول أن المهارة كانت ضعيفة

وبحاجة إلى تنمية لدى كافة الطالبات وتم ذلك عبر البرنامج التدريبي والجلسات الخاصة في هذه المهارة وغيرها من المهارات التي تضمن الأرقام كمهارة التركيز مثلاً، وتعتبر نسبة التحسن الحاصلة نسبة جيدة جداً لاسيما بعد ما تمت ملاحظته في تقييم الجلسات والاختبار والبطاقة، حيث يمكن القول أن معظم الطالبات تمكنوا من الجمع والطرح ضمن المحسوسات بشكل جيد جداً، وكذلك التعرف على الرموز ومدلولاتها وهذا تم ملاحظته عبر البطاقة فكل الطالبات تعرفوا على الرموز "+، -، =" ورموز الأرقام، اما حول التعامل بالنقود أظهرت كافة الطالبات تحسن في هذا الجانب لاسيما أن معرفتهم كانت منعقدة تقريباً حتى وان لم يكن التحسن عالي إلا أنه أصبح لديهم معرفة في العملية الشرائية والآلية التي تتم بها، كما أن الوسط الحسابي في التطبيق القبلي بلغ 4.28 والبعدي 6.42 في الاختبار، ويتفق هذا الجانب في الدراسة مع دراسة مرسي وآخرون (2021) التي تناولت تنمية المهارات الحسابية عند ذوي الإعاقة العقلية البسيطة باستخدام أنشطة مونتسوري والتي تقوم على الألعاب وهو ما سمته ب "ربط المحسوس بالمجرد" واستخدام الحواس وهو يشبه اللعب إلى حد كبير من جانب استخدام الحواس، والتي أكدت أيضاً على أثر البرامج التدريبية في تنمية المهارات الحسابية لهذه الفئات وإيمانها بأنه على الرغم من انخفاض القدرات الذهنية لهذه الفئات إلا أنه بإمكانهم تعلم هذه المهارة.

2:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الثاني

- **السؤال الثاني: ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية المهارات اللغوية على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟**

تشير الباحثة إلى أثر البرنامج الفعال والكبير في تنمية المهارات اللغوية، كما أنها المهارة الأكثر تطوراً خلال البرنامج أي ضمن مستوى "مرتفع"، ويمكننا من خلال كل من الجدول (3:4) و (4:4) أدناه ملاحظة هذا التحسن في العلامات لصالح التطبيق البعدي لأداة الاختبار وبطاقة الملاحظة:

جدول (3:4)

أداء الطالبات في المهارات اللغوية في الاختبار القبلي والبعدي.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
الاختبار القبلي	6	7	4	5	5	3	5
الاختبار البعدي	9	10	6	9	8	4	7

جدول (4:4)

أداء الطالبات في المهارات اللغوية كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعدية.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
البطاقة القبليّة	8	8	6	4	7	4	8
البطاقة البعدية	11	12	9	8	9	6	11

تراوح الفارق في التحسن بدرجات متفاوتة بين الطالبات فمنهم من تحسن فقط في درجة واحدة، لكن معظم استفاد ضمن ثلاث إلى أربع درجات، وهو تحسن جيد جداً لاسيما أن الفارق في البطاقة حتى لو كان متدني يعكس فارق كبير في الأداء، ويُمكن القول أن التحسن الأكبر تمثل في زيادة الثروة اللغوية عند الطالبات والتعبير الشفوي السليم فعند القياس القبلي كانوا يعبرن حول الصور بكلمات مختصرة "أرجوحة، شجرة"، إضافة إلى التردد والثقة المتدنية اثناء التعبير واستخدام اللغة، على عكس التطبيق البعدي حيث أظهرن تعبير سليم ضمن جمل قصيرة، لاسيما وأن البرنامج في رمته قائم على التعاون والمشاركة والتعبير خلال كافة الجلسات، إضافة إلى التمييز بين المؤنث والمذكر، والتعرف بطريقة أكثر على الحروف، فعند القياس القبلي أدركت بعض الطالبات أن الفتاة تأخذ اسم الإشارة "هذه" لكن بالمقابل لم يدركوا أن سيارة تأخذ "هذه"، وتعتقد الباحثة أن السبب وراء هذا التحسن هو كثرة البطاقات والصور في الألعاب والتي تعتقد أيضاً أنها تعمل على ديمومة المعلومات إضافة إلى استخدام الحواس وغيرها من المحفزات، وكذلك تم التطرق إلى المهارات اللغوية خلال جلسات التركيز وتكوين البطاقات الكاملة بين الكلمة والصورة، وبالتالي بلغ المتوسط الحسابي في الاختبار القبلي للمهارة 6.42 أما في الاختبار البعدي 9.42 وهي نسبة مرتفعة لاسيما إذا ما قورنت بفترة التدريب، وتتفق الدراسة الحالية في هذا الجانب مع دراسة السليمانى وعيسى (2018) حول فاعلية البرامج التربوية في تنمية المهارات اللغوية وأثرها على تحسن استخدام اللغة للأفراد من ذوي الإعاقة والتأكيد على أهمية الاستراتيجيات المُتبعة في تنمية هذه المهارة، إضافة إلى تأكيد الدراستين على أهمية تفعيل الحواس في إكساب هذه الفئات للمهارات المختلفة، إلا أن الدراسة الحالية اتبعت بشكل أساسي استراتيجية اللعب إلى جانب الاستراتيجيات والطرائق الأخرى كالتعزيز والتكرار والنمذجة وغيرها، أما دراسة السليمانى وعيسى فقد نوعت بالاستراتيجيات والطرائق بشكل متساوي كاللعب، البطاقات الملونة، القصة.

3:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الثالث

- **السؤال الثالث:** ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارات التركيز على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟

أثبت البرنامج التدريبي فاعلية جيدة "بمستوى منخفض" في تحسين مهارات التركيز لدى الطلبة، لكن التحسن لم يكن بالدرجة المأمولة، حيث أن 4 طالبات من أصل 7 تحسن مستواهم بفارق درجتين فقط، وطالبتان بمستوى جيد، وطالبة واحدة بمستوى عالٍ، وترجح الباحثة السبب في ذلك أن تنمية مهارات التركيز بحاجة إلى استمرارية ومتابعة لاسيما وأن هذه المهارة تنخفض لديهم بشكل واضح، وهذا السبب الذي جعل الباحثة تضع 15 دقيقة استراحة خلال كل جلسة، كما أن مستوى التركيز يختلف ويتأثر أحياناً حسب بعض الظروف المحيطة، ويوضح كل من الجدول رقم (5:4) و (6:4) درجات التقدم في الاختبار وبطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي على النحو التالي:

جدول (5:4)

أداء الطالبات في مهارات التركيز في الاختبار القبلي والبعدي

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
الاختبار القبلي	7	5	4	4	5	2	4
الاختبار البعدي	12	7	7	6	8	4	5

جدول (6:4)

أداء الطالبات في مهارات التركيز كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلي والبعدي

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
البطاقة القبلي	9	6	4	6	6	4	4
البطاقة البعدي	14	9	8	9	9	5	6

ويمكن أن نلاحظ بوضوح بأن الطالبة أحلام تحسنت مهارة التركيز لديها بشكل كبير جداً وواضح وتعتقد الباحثة أن السبب وراء ذلك أن مهارات التواصل لدى أحلام ضعيفة إضافة إلى شعورها بالخجل ما يجعلها أقل تشتتاً مع من هم حولها، كما أن مظاهر انخفاض التركيز كانت واضحة جداً لدى التلميذات، منذ بداية جلسة التعارف وتطبيق الاختبار والبطاقة القبلية فكانوا على سبيل المثال يتشتتون بأوراق موضوعة على الطاولة أو عند صدور الأصوات كما أنهم كانوا سرعان ما يملوا وتبين ذلك عند تأدية الاختبار القبلي وفي لعبة المنارة، لكن لم تلاحظ الباحثة صعوبة التشتت وقلة التركيز نفسها في الاختبار البعدي، وقد يعود ذلك أيضاً لأسباب الألفة بين المجموعة أنفسهم والباحثة، وبلغ الوسط الحسابي في الاختبار القبلي 4.42 وفي البعدي 7.

4:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الرابع

- **السؤال الرابع: ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارات التمييز على عينة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟**

تبين وجود فاعلية بمستوى جيد جداً بدرجة (متوسطة) للبرنامج التدريبي في تنمية مهارات التمييز، لاسيما التمييز البصري، ففي القياس القبلي عانت الطالبات من تمييز الألوان بشكل صحيح أو تمييز الرموز المطلوبة منها بصرياً، كما كان يوجد بعض من ضعف التمييز السمعي إلا أنه كان أفضل من التمييز البصري بشكل عام، وكان ضعف التمييز البصري لديهم يتمثل في الخلط بين الألوان المتقاربة، عدم تمييز الأشياء التي تحمل نفس اللون خاصة مع كثرة المثيرات، حتى أن بعض الطالبات كان يطلقن اللون الأحمر على كافة الموجودات ليس لأن التمييز البصري لديهن ضعيف فقط بل لأنهم لا يعرفون مسمى كل لون، إضافة إلى التردد وضعف الثقة بالمعلومات الذي ظهر عند "نهى" على سبيل المثال، وتعتقد الباحثة بأن فاعلية البرنامج في هذه الجزئية يعود إلى تفاعل الطالبات مع الألوان إضافة إلى أن الألعاب كانت تحتوي على الأزرار والمحسوسات، وفي لعبة الإلغاء كان يوجد عدد لا محدود من المحاولات امامهم للتدرب في كل مرة، إضافة إلى كل ذلك كانت الألعاب تنجرّد من المهارات المتعلقة بالدراسة كالأرقام والأحرف وغيرها، اما التمييز السمعي كانت صعوبته في تكرار الكلمات المتقاربة في اللغة الإنجليزية مثل "Sun, Run" حيث قاموا بتكرير الكلمة الأولى تلقائياً ولم ينتبهوا إلى تغيير الحرف الأول، الا أن التمييز السمعي للكلمات في اللغة العربية كان افضل بكثير على الرغم من وجود لبس بسيط، اما عن التطبيق البعدي للاختبار والبطاقة ظهر التحسن لدى كافة الطالبات وبمستوى جيد جداً لديهن جميعاً باستثناء هيام وهي طالبة لم تظهر استجابة جيدة في كل الجلسات تقريباً، وبحسب ملاحظات وتقييم الباحثة للجلسات، تمكنت الطالبات من تمييز الألوان بطريقة جيدة جداً عبر تنسيق الزر مع قطعة القماش وضمن منافسة عالية بين الطالبات، وكذلك عدد الرموز التي تم تمييزها كان جيد أيضاً

وأظهرت الطالبات تفاعل ممتاز داخل الجلسات هنا، ويوضح كل من الجدول رقم (7:4) و (8:4) آلية تطور كل طالبة في مهارة التمييز في كل من الاختبار والبطاقة لصالح التطبيق البعدي على النحو التالي:

جدول (7:4)

أداء الطالبات في مهارات التمييز في الاختبار القبلي والبعدي.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
الاختبار القبلي	6	6	6	5	3	5	6
الاختبار البعدي	11	9	9	8	5	7	7

جدول (8:4)

أداء الطالبات في مهارات التمييز كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
البطاقة القبليّة	8	7	8	7	4	6	10
البطاقة البعديّة	12	10	10	9	6	8	10

ويتبين في الجداول السابقة تطور مهارات التمييز السمعي والبصري في حوالي ثلاثة درجات لصالح معظم الطالبات في الاختبار وبفارق كبير للطالبة أحلام، وهي فوارق جيدة جداً بشكل عام، حيث بلغ الوسط الحسابي في الاختبار القبلي 5.28 أما في الاختبار البعدي 8، وتتفق هذه الجزئية مع دراسة محمود وشبيب (2018) التي أشارت أيضاً إلى أهمية وإمكانية تحسين مهارات التمييز البصري عند ذوي الإعاقة العقلية البسيطة عبر الأنشطة المتنوعة القائمة على الحواس، أما الدراسة الحالية تتبع نفس الإجراءات لكن ضمن أسلوب اللعب وأكدت كلاهما على إمكانية تحسين مهارات التمييز عند هذه الفئات.

5:1:4 الإجابة على سؤال الدراسة الخامس

• **السؤال الخامس:** ما مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية مهارات التذكر على عينة

من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم؟

إن أبرز ما يميز الطلبة من ذوي الإعاقة العقلية هو ضعف الذاكرة لديهم والذي ينعكس بطريقة مؤكدة على المهارات المعرفية، وبالتالي تم تصميم بعض الجلسات التي يتخللها أنشطة تعمل على تفعيل الذاكرة وتحسين عملها، وأثبت البرنامج فاعليته بمستوى **جيد بمستوى منخفض** في تنمية هذه المهارة لدى الطالبات، حيث

تعتقد الباحثة أن الجلسات والأنشطة الخاصة في كل من التذكر والتركيز عليها أن تكون مستمرة ومكثفة حيث أن اهمالها يؤدي إلى خمولها، وتبين وجود ضعف في الذاكرة عند الطالبات قبل اجراء التدخل مثل كل من "رشا ومنى"، فعلى سبيل المثال كررت منى سؤال "ما اسمك؟" لعدة مرات في أول وثاني لقاء مع الباحثة، وكذلك سؤال الطالبات بشكل مستمر في بداية الجلسات "ماذا نفعل؟" بعد إعطائهم مطلوب السؤال أو النسيان خلال العدّ وبالتالي الإعادة، إضافة إلى ضعف الذاكرة الصورية فعندما تم فحص مدى تذكر الطالبات لأماكن الصور في الاختبار أو الصور في غرفة المصادر كان المستوى ضعيف لديهن، إضافة إلى أحد الأسئلة الذي يحمل 5 وجوه مختلفة تحمل مشاعر واضحة ومحددة ضمن عمودين وعلى الطالبة أن تراهم ضمن وقت محدد وتعبّر عن الوجه الذي يشبهها لليوم ومن ثم تتذكر الأماكن، إلا أن مستوى التذكر لم يكن بالمستوى المطلوب، ومن هنا ظهرت الحاجة لتضمين هذه المهارة في البرنامج، وتشير الباحثة أنه على الرغم من أن تحسن مستوى الطالبات جاء في مستوى بسيط "جيد" في هذا الجانب إلا أن الجلسات كانت فعّالة وتحمل ردود فعل إيجابية، وتم ملاحظة تحسن مستوى أداء الذاكرة عبر الاختبار وبطاقة الملاحظة ضمن نقاط محدودة لصالح تذكر أماكن الصور بشكل جيد جداً حيث أن معظم الطالبات تمكنوا من تذكر أماكن عدد كبير من الصور لاسيما أن لعبة "الذاكرة" كانت لمدة جيدة جداً وتخللها التكرار وزيادة مستوى المنافسة والصعوبة في كل مرة وبالتالي آلية استقبال الصور تحسنت لديهم، إضافة إلى تذكر الوجوه حيث تعلمت الطالبات عبر لعبة الوجوه المتغيرة التركيز الأكبر في الصور لاسيما أن الصور في هذه اللعبة دقيقة جداً فيمكن الاختلاف بهن فقط في العيون بينما في الاختبار كان وضوح الاختلاف بين الوجوه بمستوى أعلى بكثير إذا ما قورن بالوجوه داخل اللعبة، وتؤكد الباحثة على مسألة التكرار لمثل هذه المهارات هي التي تُحدث الفرق، ويوضح الجدول رقم (9:4) و (10:4) أداء الطالبات في الاختبار والبطاقة القبلية والبعديّة، على النحو التالي:

جدول (9:4)

أداء الطالبات في مهارات التذكر في الاختبار القبلي والبعدي.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
الاختبار القبلي	6	7	5	6	5	3	7
الاختبار البعدي	9	10	8	9	8	5	9

جدول (10:4)

أداء الطالبات في مهارات التذكر كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة والبعديّة.

الطالبة	أحلام	سالي	نهى	نادين	منى	رشا	هيام
البطاقة القبليّة	8	8	6	8	5	4	9
البطاقة البعديّة	11	11	9	11	9	6	11

عند النظر إلى الجداول السابقة يتضح أن معظم الطالبات تحسّنا بين "علامتين إلى ثلاثة علامات" وهي نسبة بسيطة إلى حد ما، باستثناء أحلام التي أظهرت تحسن جيد جداً وهيام ضمن أضعف تحسن، وكان التحسن بمستوى أكبر في بطاقة الملاحظة والتي تقيس بعض الجزئيات الهامة أيضاً والدقيقة التي لا تظهر بشكل واضح في الاختبار، وبلغ الوسط الحسابي في الاختبار القبلي 5.57 و 8.14 في الاختبار البعدي، وتتشابه الدراسة هنا مع دراسة (Ragettlie 2017)، حول فاعلية برنامج في تنمية مهارات الذاكرة العاملة، والتي أكدت أيضاً أن هذه المهارات بإمكانها أن تتحسن بشرط التكرار والالتزام بها.

6:1:4 ملاحظات كمية في ظل الدراسة

وبهذا تكون الإجابة عن السؤال الرئيسي في الدراسة قد ظهرت أمامنا، حول وجود فاعلية حقيقية للبرنامج التدريبي في تنمية وتحسين المهارات المعرفية لدى عينة من الطالبات ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، لكن ليستفي نفس الدرجة في كافة المهارات حيث تفوقت المهارات اللغوية من حيث درجة التحسن، وكذلك ليس بنفس المستوى والنمط عند كافة الطالبات، إلا أن التحسن الأكبر كان ظاهر لدى الطالبة أحلام والأقل لدى الطالبة هيام، ويوضح الجدول (11:4) أمامنا درجات الطالبات في كافة المهارات في الاختبار القبلي والبعدي، على النحو التالي:

جدول (11:4)

درجات الطالبات في كافة المهارات في الاختبار القبلي والبعدي

المجموع (75)		المهارات الحاسوبية (15)		المهارات اللغوية (15)		مهارات التمييز (15)		مهارات التركيز (15)		مهارات التذكر (15)		الطالبة
بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	
48	30	7	5	9	6	11	6	12	7	9	6	أحلام
45	32	9	7	10	7	9	6	7	5	10	7	سالي
36	22	6	3	6	4	9	6	7	4	8	5	نهى
39	27	7	5	9	5	8	5	6	4	9	8	ندين
34	20	5	2	8	5	5	3	8	5	8	5	منى
24	15	4	2	4	3	7	5	4	2	5	3	رشا
32	22	7	6	7	5	7	6	5	4	9	7	هيام

جدول (12:4)

درجات الطالبات في بطاقة الملاحظة القبلي والبعدي

المجموع (100)		المهارات الحاسوبية (20)		المهارات اللغوية (20)		مهارات التمييز (20)		مهارات التركيز (20)		مهارات التذكر (20)		الطالبة
بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	قبلي	
58	40	10	7	11	8	12	8	14	9	11	8	أحلام
53	36	11	7	12	8	10	7	9	6	11	8	سالي
56	30	9	4	9	6	10	8	8	4	9	6	نهى
45	31	8	6	8	4	9	7	9	6	11	8	ندين
41	26	8	4	9	7	6	4	9	6	9	5	منى
32	22	7	4	6	4	8	6	5	4	6	4	رشا
48	39	10	8	11	8	10	10	6	4	11	9	هيام

2:4 الوصف الكيفي لنتائج الدراسة وأداء الطالبات كل على حدى

1:2:4 أداء الطالبة أحلام قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

أحلام طالبة مشخصة على أنها تعاني من إعاقة عقلية بسيطة، عمرها الزمني 10 سنوات، بينما عمرها العقلي أقل من الزمني بما يقارب 3 سنوات أي "7 سنوات تقريباً"، تتعلم داخل الصف "الرابع الأساسي" النظامي داخل المدرسة، درست في مدرسة للدمج في المانيا لمدة عامين، هي البكر في العائلة، ولا تُعاني من أي مشاكل جسدية مُصاحبة، كما لا يوجد صلة قرابة بين الأم والأب في عائلتها، وكان عمر الأم عند ولادتها 29 عام، وولدت ولادة طبيعية، من عائلة "أب وأم" مُتعلّمين وضمن مستوى اقتصادي جيد جداً، تتواجد معها مرافقة شخصية منذ الصغر وطوال فترة الدوام المدرسي والفرصة، كما تتلقى الدعم داخل غرفة المصادر لتنمية مهاراتها الاجتماعية والمعرفية، التحقت في المدرسة من الصف الثاني ما يعني استمرارها حتى 3 سنوات داخل المدرسة، تمتلك مهارات العناية بالذات، ولا يوجد لديها تصرفات عدوانية، بالبداية عندما التحقت في المدرسة كانت تعاني من ضعف شديد في مهارات التواصل اللغوي والاجتماعي، وذلك بسبب انتقالها إلى مكان جديد وبيئة مُختلفة ولغة جديدة، وتمّ العمل بشكل كبير على مهاراتها اللغوية ومهارات التواصل لديها، حيث أنها بالبداية لم تكن تتواصل مع أي شخص دون أن يوجه لها الحديث وأحياناً تبدو وكأنها لا تسمع، كما تعلّمت الأحرف والأرقام وبعض المهارات المعرفية وتمكنت منها بمستوى جيد جداً "بعد الاطلاع على ملفها الشخصي"، وقد أشارت مُعلمة غرفة المصادر إلى أن الطالبة خلال فترة وباء كورونا تغيبت بشكل كبير عن المدرسة ما أدى إلى نسيانها وفقدانها لكم كبير من المعلومات، لاسيما وأن هذه الفئة تحديداً لديها ضعف في مهارات التذكر كما ذكرنا سابقاً.

بالبداية وقبل إجراء أي خطوة تم أخذ بعض النصائح والمشورة من المعلمة حول آلية التعامل مع كل طالبة لتسهيل إجراءات الدراسة، فعلى مستوى الطالبة "أحلام"، أخبرتني أنه حتى يتم التمكن من إجراء الاختبار عليها لابد من التواصل بالنظر إلى عينيها مباشرة وتوجيهه جمل قصيرة ومختصرة، وإعطائها فترات من الراحة حتى لا تمل وتقديم بعض المعززات المُحبة لها "كالشوكولاتة، والأقلام الملونة" وغيرها من المعززات.

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: بالنسبة لمهارة العد: تمكنت من العد بسهولة ويسر، ما يعني معرفتها الجيدة في الأرقام، على الرغم من وجود بطئ نسبي في العملية، كما أنها لا تعرف كتابة الأرقام باللغة العربية انما فقط باللغة الإنجليزية، أما عن مهارة الجمع والطرح، يمكن القول بأن مستواها جيد لكن بحاجة إلى تنمية، حيث تمكنت من الجمع والطرح ضمن المحسوسات بطريقة جيدة نسبياً فأجابت على " عدد التفاحات في الصندوق الأول 3 + عدد التفاحات في

الصندوق الثاني 2 وأجابت ب 5 وهكذا، لتحصل على 3 علامات في هذا الجانب، أما حول الجمع والطرح ضمن المجردات والرموز تمكنت من ذلك بصعوبة ولأرقام بسيطة مثل "1+4" لتحصل على علامتين في هذا الجانب ما يعني حاجتها إلى تذكير في الرموز "أشكالها ودلالاتها"، وأخيراً حول التعامل في النقود فاندعت لديها هذه المهارة على الرغم من أنه لديها معرفة جيدة في الأرقام وقد رجحت الباحثة أن السبب وراء ذلك عدم تعرفها على العملة بتاتاً وعدم ذهابها إلى الأسواق والبقالة فعندما سألتها الباحثة حول العملات وآلية الشراء صممت لمدة دقيقة وأشارت إلى أنها تريد المثلجات، فلم تحصل على أية علامة في هذا الجانب، ما يعني أنها حصلت على 5 من 15 لكل المهارة في الاختبار، أما على صعيد بطاقة الملاحظة القبلية فجاءت أيضاً بدرجات متشابهة فصلت على ما مجموعه 7 من 20 وكشفت بطاقة الملاحظة عن بعض الجزئيات البسيطة مثل درجة التمييز للإشارات والرموز، أي الكشف عن نتائج أدق، فاتضح أن معرفتها بالرموز متفاوتة فتعرف دلالة (+) بأنها للجمع لكن لا يوجد لديها أي فكرة عن (=) إشارة المساواة وهكذا.

أما حول أداء الطالبة خلال الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: في البداية كان لديها خجل بسيط من الباحثة الذي سرعان ما اختفى نتيجة للجلسة التمهيديّة والاختبار القبلي والمعززات المختلفة من قبل الباحثة ومعلمة غرف المصادر فتم معالجة مسألة الخجل ببسر، إلا أن التحدي الأكبر خلال البرنامج التدريبي كان يتمثل في توقعها المفاجئ عن اللعب على الرغم من أنها تشعر بالمتعة حيث أنها في أحد المراحل أصبحت تلعب من أجل المعزز وترفض الاكمال بدون المعزز، إلا أنه تم السيطرة على هذه المشكلة عبر تقليل المعززات تدريجياً، كما أظهرت تفاعل بشكل جيد جداً مع الطالبات مع مرور الجلسات، الأمر الذي جعل اللغة لديها أفضل بغض النظر عن نتائج الاختبار، وكانت الطالبة في بعض الجلسات تطلب إعادة بعض الألعاب ما يعني وجود متعة حقيقية إلى جانب المعرفة العلمية، كما أظهرت في الجلسة الخاصة بلعبة "السوبر ماركت" تفاعل كبير وتحدثت عن رغبتها بالذهاب إلى البقالة، أي أن الباحثة شعرت أن المهارات اللغوية والاجتماعية تأثرت بشكل كبير خلال البرنامج أيضاً، إلى جانب المهارات المعرفية، وتمثل التحسن الأكبر لدى الطالبة هنا بالتحسن المتمثل في التعامل بالنقود، فكما ذكرت سابقاً هي لم تحصل على أي درجة ولا يوجد لها أي خبرة حول آلية التعامل بالنقود، وعندما تم فحص هذه المهارة خلال الجلسات تبين وجود تحسن ملحوظ لديها، على الرغم من أن التقدم بسيط وحصلت على هذه المهارة "2 من 5" إلا أن فارق الدرجتين مُعتبر إذا ما تمت مقارنته في فترة التدريب وتعتقد الباحثة أن اللعبة والجلسة الخاصة في هذه المهارة قوية جداً لارتباطها في مهارات الحياة اليومية إضافة إلى كثرة المحسوسات والأدوار أمامها حيث تؤمن الباحثة بأن التعلم المرتبط بالواقع والملموسات له قدر أكبر من الديمومة، كما تحسنت في الجمع والطرح ضمن المجردات لتحصل على 3 بدلاً

من 2 حيث كانت بمستوى جيد، وتعتقد الباحثة أن ذلك يعود إلى عدة أسباب منها صعوبة إدراك الرموز ودلالاتها عند هذه الفئة إضافة إلى الحاجة إلى عدد جلسات أكثر في هذا الجانب، وكذلك دور اللغة في هذا الجانب فهي لا تحب اللغة العربية ولا تحب المجردات، وهذا أيضاً ما ظهر في بطاقة الملاحظة في البنود الخاصة في المهارات الحسابية حيث حصلت في الملاحظة البعدية على 10 من 20، وهي نسبة تحسن بسيطة مقارنة بالبطاقة القبلية.

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية: في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة:** تم فحص المهارات اللغوية من العام إلى الخاص، حيث بدأت في مهارة التعبير اللغوي: حيث يجب على الطالبة وصف الصور التي أمامها، وذلك من أجل الكشف عن مستوى امتلاكها للكلمات وقدرتها على التعبير وصياغة الجمل والتعرف على حصيلتها اللغوية، حيث قامت بالتعبير عن الصورة الأولى بطريقة جيدة "يوجد العاب، أحب الألعاب، أريد" وتم توجيه بعض الأسئلة لها لمساعدتها على التعبير مثل: "هل تذهبي إلى مدينة ملاهي؟ مع من تذهبي؟ ما الموجود بالصورة؟ إلخ..."، إلا أنها عبّرت عن بعض الكلمات بلغة غير العربية فأشارت إلى "الأرجوحة" باللغة الألمانية، وعلى الرغم من امتلاكها لحصيلة لغوية جيدة إلا أنها لا تُعبّر ضمن جمل واضحة وبصياغة سليمة، فلم تتمكن من الوصف إلا عند سؤالها ماذا ترين؟ ماذا تفعل بالفرشاة، ما لونها؟ .. إلخ وبالتالي حصلت على أربع علامات 4 من 5، أما حول معرفتها بالحروف باللغة الإنجليزية تبين معرفتها الجيدة للحروف الإنجليزية، وتمكنت بشكل ضعيف من تذكر كلمات تحتوي على حرف معين لتحصل على علامتين في هذا الجانب، أما عن أسماء الإشارة "هذا، هذه" فتبين أن لديها صعوبة بالغة جداً في التمييز، فمثلاً عندما طُرحَ عليها سؤال "هذه ولد أم هذا ولد" أجابت ب "هذه ولد" وهكذا عبر عدة أمثلة تبين عدم إدراكها للمفرد والجمع وأسماء الإشارة، فحصلت في كل المهارة على 6 علامات من 15 في الاختبار، ومن المؤكد أن الضعف أيضاً هنا مقرون بالاعتراب عن اللغة العربية لفترات من الزمن وعدم ممارسة اللغة، أما في بطاقة الملاحظة حول هذه المهارة حصلت على 8 علامات من أصل 20. وبالنسبة لأدائها لهذه المهارة في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: إن أبرز ما تحسن لدى الطالبة هو التمييز بين المفرد والجمع حيث حصلت على علامتين في هذا الجانب، كما تحسّنت بشكل بسيط في التعبير بفارق علامة واحدة وقد تعتقد الباحثة أن السبب في ذلك تنوع الكلمات والصور الكثيرة داخل كل الألعاب في كل الفقرات ما أدى إلى اكتسابها لمهارات وثروة لغوية، كما يجدر الإشارة إلى أنها كانت تستمر في المحاولة عدة مرات داخل البرنامج التدريبي كما كان يتم تحفيزها، واتضح أن الصور ساعدتها بشكل كبير لاسيما وأن اللغة العربية لديها ضعيفة، فبدلاً من شرح المقصود بكلمة معينة فهي تراها مباشرة، وبالتالي حصلت في التطبيق البعدي على 9 علامات في الاختبار و 11 في البطاقة.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: التمييز البصري: تمييز الألوان كان ضعيف جداً بالنسبة لها، فكانت تشير داخل السؤال إلى معظم الموجودات أنها باللون الأحمر لتحصل على علامة واحدة، أما عن تمييز رمز معين داخل الجدول حصلت على 3 من 5 وهي علامة جيدة نسبياً حيث تمكنت من إيجاد الرمز (*) ضمن خمس مواقع، أما عن التمييز السمعي وإعادة الكلمات باللغة الإنجليزية، يوجد لديها تمييز متوسط في الإعادة وتطلب الأمر إعادة الكلمات عدة مرات، وهنا تتداخل المهارات اللغوية بالتمييز السمعي والتمييز داخل اللغة العربية بالجمع والتأنيث ونطق الكلمات، ما يمكن اجماله بأن التمييز السمعي كان أفضل من التمييز البصري إلى حد ما، كما تعتقد الباحثة أن ضعف التمييز البصري لديها المتمثل في الألوان ناتج عن قلة تركيز أو عدم معرفة بالألوان، إلا أنها ترى الفرق بين الألوان، ففي أحد الجلسات تم سؤالها " ما لون شعرك؟ فأجابت بالأحمر، ثم وجه لها سؤال: ما لون قميصي؟ أشارت أيضاً باللون الأحمر، فسألته هل لون شعرك نفس لون قميصي، فأشارت بالنفي"، وبالتالي يوجد لديها إدراك لكن مقرون بقلة تركيز وضعف ذاكرة، وحصلت على كل المهارة 6 من 15 في الاختبار، وحصلت على 8 من 20 في بطاقة الملاحظة التي كشفت أيضاً عن تمييز جيد للرموز وضعف في تمييز الألوان.

أما عن أداءها داخل جلسات "التمييز" وفي الاختبار والبطاقة البعدية: فإن أفضل ما تحسن لديها هو تعرفها على الألوان بل والتمييز والتوفيق بين الألوان للأشياء حيث حصلت على 3 درجات في هذا الجانب بعد التدريب، إلا أن مهارة التمييز البصري المتعلقة بتمييز الرموز داخل الجدول تحسن بمستوى بسيط جداً أي في فارق درجة واحدة، كما تحسن أيضاً التمييز السمعي لديها وإعادة الكلمات باللغة الإنجليزية بمستوى بسيط نظراً لأنها تتلقى البرنامج ضمن المجموعة، وبالتالي حصلت على 11 من 15 في الاختبار البعدي وهي نسبة تحسن جيدة جداً، كما تجدر الإشارة إلى أن لعبة التحسين البصري المتبعة في الدراسة فعالة جداً، حيث يوجد جدول وعلى الطالبة أن تضع دائرة على كافة الرموز المتشابهة المطلوبة منها، ويمكنها تكرار العملية عدة مرات ضمن رموز مختلفة ومتشابهة لاسيما وأن الورقة مغلقة بلاصق يمكن الطالبة من الإعادة والمحي والتكرار، وكذلك الأمر بالنسبة لبطاقة الملاحظة البعدية والتي كشفت عن تحسن المهارة أيضاً إذ حصلت على 12 من 20، بنتائج متوافقة مع ما جاء في الاختبار.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: بالنسبة للذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور تمكنت من ذلك بشكل جيد حيث حصلت على علامة 3 من 5، أما حول التذكر المرتبط بالكلمات والحروف، فمثلاً طلب منها إعطاء كلمة تبدأ بحرف السين فلم تتمكن، وتمكنت فقط من تذكر كلمة في حرف الألف وهي "أرنب"، أما عن السؤال الثالث فكان يفحص مهارة التذكر والتعبير في آن واحد

فمثلاً تم سؤالها ما هو أقرب وجه يشبهك اليوم، أو كيف تشعرين اليوم؟ ومن ثم أي وجه أيضاً لديه نفس الشعور، وكان أدائها أيضاً متوسط فتمكنت من مطابقة بعض الوجوه "وليس جميعها" لكنها لم تتمكن من وصف المشاعر لكل وجه فمثلاً أشارت إلى الوجه الذي يحمل تعبير الحزن بأنه "يريد الشوكلاته" وهكذا...، لتحصل على 6 من 15 في المهارة، وعلى 8 علامات في بطاقة الملاحظة.

أما حول أدائها في جلسات التذكر والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة، تحسنت هذه المهارة لديها بشكل متساوي تقريباً لصالح درجة واحدة أو اثنتين لكل جزء، مع العلم أن تطوير هذه المهارة يتطلب التكرار والذي كان يؤدي إلى الملل في بعض اللحظات لدى بعض الطالبات، فكان يتم تغيير البطاقات في اللعبة وتبديل الطالبات المتنافسات في كل مرة، وفي لعبة "الوجوه المتغيرة" حيث كان يجب مطابقة الوجوه المتشابهة بينما تصعبت الطالبات من هذه اللعبة إلا أنها تفاعلت بها بشكل كبير، فكانت تقول مثلاً "هذا ينظر إلى الأعلى" وتتفاعل وتحاول باستمرار، كما أنها كانت تطلب مزيد من البطاقات نظراً إلى أن الباحثة كانت تشير بالتعزيز إلى الطالبات اللواتي يحصلن على بطاقات أكثر، كما تمت ملاحظة تطور الذاكرة لديها في بعض المواضيع اثناء التقييم البنائي داخل البرنامج حيث بدأت تظهر استجابات وفاعلية، وبذلك حصلت في الاختبار البعدي 9 من 15، وبالبطاقة 11.

○ **المهارة الخامسة: التركيز: التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة:** كان من السهل قياس هذه المهارة وملاحظتها خلال كافة المراحل، نظراً لتداخل مهارة التركيز في كافة الأسئلة والجلسات إلى جانب ما تبديه الطالبة من أفعال وأقوال، بالبداية أشارت لي مرافقة الطالبة أن أحلام سرعان ما تمل ولا تستطيع التركيز لفترات طويلة، إلا أنها تستطيع الجلوس ومتابعة الحديث بطريقة جيدة، وعلى الرغم من أن تركيزها كان ينخفض إلا أنها كانت تستجيب للمثيرات المقدمة من قبل الباحثة فمثلاً لإعادة التركيز لديها خلال الجلسات المختلفة كان يتم اعطاءهم استراحة بسيطة أو ان يطلب منهم الوقوف والجلوس لتغيير الجو وغيرها من الأنشطة، وتم ربط هذه المهارة في جانب مُبسط وهي أن تقوم بإيصال الأشياء التي تربطها مع بعض علاقة معينة "كاللون، الحجم، الاستخدام وهكذا" وفي هذا الجانب حصلت على علامة 3 من 5 وهي نسبة جيدة نسبياً، ثم تم ربط هذه المهارة باللغة العربية والحساب بالربط بين المعدودات والرقم "الرمز" ونجحت بنسبة متوسطة أيضاً وهي 3 أيضاً وتمكنت من معرفة الإجابات عندما كانت الأرقام باللغة الإنجليزية، أما التوصيل بين الكلمة وصورتها فكان منخفض لديها فحصلت على 1 من 5، وبالتالي حصلت على 7 علامات في كل المهارة في الاختبار، أما البطاقة فقد حصلت بها على 9 علامات، كما أن التركيز ككل سلوك يمكن أن يُلاحظ وكان يتفاوت لديها إلا أن ضعف التركيز لديها لم يؤثر بشكل سلبي مثل طالبات أُخريات داخل العينة.

أما عن أدائها في جلسات التركيز والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: أبرز ما تحسن لديها هو عملية ربط الصورة بالكلمة فحصلت على ثلاث علامات وهو ما يرتبط بتحسن المهارات اللغوية لديها، لاسيما وأنه خلال لعبة التركيز للتنسيق بين الصورة والكلمة داخل البرنامج التدريبي كانت البطاقات مقصوفة بطريقة لا يمكن للصورة أن تتركب إلا على كلمتها وهنا كان يتم التركيز في الكلمة وفي تركيب البطاقة بطريقة صحيحة، أما تحسن كل من ربط الرقم والصورة وإيجاد العلاقات بين الأشياء فقد تحسنت في درجة واحدة لكل منها، مع الأخذ بعين الاعتبار أن جلسات التركيز هنا عملت على تطور مهاراتها الحسابية واللغوية في الاختبار البعدي، كما استفادت من مسألة تطور التأزر الحركي البصري في تركيب بطاقة كاملة في كل مرة كان يستغرق منها وقت أقل وإدراك أكثر، وتعتبر هذه المهارة الأكثر حظاً عند أحلام في التطور، حيث حصلت في الاختبار البعدي على 12 من 15 وهي نسبة تحسن مرتفعة بواقع 5 درجات، وحصلت في هذه المهارة على بطاقة الملاحظة على 14 من 20.

كمياً: يوضح الجدول رقم (13:4) المعروض أمامنا كيف تطورت المهارات المعرفية لأحلام قبل وبعد البرنامج التدريبي، في اختبار المهارات المعرفية الذي أعدته الباحثة، مع الأخذ بعين الاعتبار أن علامة كل مهارة 15 والعلامة الكلية للاختبار 75، على النحو التالي:

جدول (13:4)

أداء الطالبة أحلام في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة التركيز	المجموع
الاختبار القبلي	5	6	6	6	7	30
الاختبار البعدي	7	9	11	9	12	48

وعند النظر إلى الجدول السابق نجد أن جميع المهارات تطورت لديها ولكن بنسب متفاوتة، فكان الحظ الأكبر لمهارات التركيز والتمييز بينما لم تتطور بالشكل المطلوب في المهارات الحسابية، وهذا ما ظهر أيضاً في بطاقة الملاحظة، كما يتبين أمامنا في جدول رقم (14:4) على النحو التالي:

جدول (14:4)

أداء الطالبة أحلام كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارات التذكر	مهارة التركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
البطاقة القبلية	7	8	8	8	9	40
البطاقة البعدية	10	11	12	11	14	58

2:2:4 أداء الطالبة سالي قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

سالي: طالبة مصنفة على أنها تعاني من قصور بسيط في قدراتها العقلية، تبلغ من العمر 11 سنة إلا أن عمرها العقلي 9 سنوات تقريباً، وهي الطفلة الأصغر في العائلة، تعاني من قصر نظر بسيط، من عائلة ذات مستوى اقتصادي جيد جداً، أما المستوى التعليمي فالوالد قد أنهى الثانوية العامة بينما الأم تحمل شهادة جامعية، تمتلك مهارات العناية بالذات بشكل كامل، تعاني من عزلة وانطوائية إلى حد ما، تلقت بعض الدعم من مؤسسات التربية الخاصة للعمل على تنمية بعض المهارات التي لم تستطع المدرسة اللحاق بها، خلال البرنامج التدريبي لاحظت الباحثة العديد من الأمور على الطالبة، منها أنها تتحرك بشكل مفرط وتفقد تركيزها بسرعة، على الرغم من أن معرفتها السابقة ليست سيئة ولا تنعدم مثل حالات أخرى، ومنذ بداية الجلسات تمت مراعاة هذا الأمر، عبر وضع معززات خاصة بها، لاسيما وأنها كانت في بعض الجلسات تتوقف عن المشاركة بطريقة فُجائية وتصر إلى الذهاب إلى الباحة، إلا أنها مع مرور الجلسات بدأت بالتفاعل بشكل كبير، لاسيما في الألعاب التي كانت تحتوي على الصور والحماس والتفاعل.

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: اتضح عبر الاختبار امتلاك سالي لبعض المهارات الحسابية، مثل مهارة العدّ ومعرفة الأرقام، إلا أن هذه المعرفة بحاجة إلى إثراء وتنظيم واهتمام أكثر، حيث تمكنت من العدّ بطريقة صحيحة وتمكنت بشكل جيد من الجمع والطرح ضمن المحسوسات والصور في بطئٍ معقول، فمثلاً في بعض الأحيان كانت تقوم بإعادة العدّ والعملية من البداية لتشتتها خلال العدّ، وتمكنت من الحصول على 4 من 5 في السؤال الخاص بجمع الصور وهي نسبة ممتازة، أما حول المسائل الحسابية المجردة على الرغم من أنها كانت تقرأ الأرقام أي تعرف شكل كل رقم ودلالته إلا أن معرفة الرموز لديها مشوشة وبحاجة إلى إثراء وتذكير، فلم تستجيب للإشارات واستمرت في قراءة العدد فقط وعندما ارشدها الباحثة حول دلالة إشارة الجمع تمكنت من جمع مسألتين حسابيتين وتبين أن لديها معرفة قليلة سابقة لكن يبدو وكأنها لم تمارسها منذ وقت لتحصل على علامتين، أما حول التعامل بالنقود تبين أنها تُدرك عدم إمكانها الشراء بدون عملة وأشارت إلى أنها تعطي لصاحب البقالة "شيقل" دون أن تُدرك قيمة العملة ومبدأ

الأسعار، لتحصل بذلك على 7 من 15 في كافة المهارة في الاختبار وفي البطاقة، وشعرت الباحثة منذ البداية أنه يوجد أمل وإمكانية في تحسن سالي على الرغم من أنها تملّ وتتشتت إلا أنها تستمع وتتصت لمن يتحدث معها وهي نقطة إيجابية لصالحها.

أما حول أدائها في الجلسات والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: يمكن القول أن تفاعل سالي كان في كافة الجلسات جيد جداً، فهي شخصية على الرغم من أنها انطوائية إلا أنها إذ ما دمجته بشكل جيد فإنها تتفاعل مع الآخرين وتحب اللعب، خلال جلسات المهارات الحسابية لم تواجه مشكلة كبيرة في فهم المطلوب في كل لعبة بل على العكس كانت تفهم المطلوب منها بعد الشرح بطريقة اسرع من أقرانها إلى حد ما، وفي لعبة نرد الألوان أظهرت تفاعل كبير لاسيما وأنها كانت ترغب في رمي الحجر لترى أي البطاقات سيظهر لها وعندما تقلب إحدى البطاقات باللون الذي ظهر لها كانت تحاول بشدة وأصبحت تقرأ إشارة "+" الجمع وتترك معناها وتحاول في كل مرة الجمع أو الطرح كما يظهر في البطاقة، إلا أنها في لعبة السوبر ماركت على عكس ما تم توقعه بأن تتفاعل نظر لوجود عدد من الأدوار ونظراً إلى أنها عملية من واقع الحياة وبعيدة عن الجمود إلا أنها استمرت في اختيار عملة "الشيكل فقط" بغض النظر عن ثمن الموجودات امامها وذلك على الرغم من الاستمرار في شرح العملية، أما لعبة المخدرات المبعثرة كانت عادية بالنسبة لها حيث تجاوزت معها لكن ليس بنفس التفاعل مع لعبة نرد الألوان، وعند إجراء التقييم البعدي لهذه المهارة في الاختبار تبين وجود تحسن بسيط لصالح العمليات الحسابية المجردة التي كانت مرتبطة بلعبة نرد الألوان حيث حصلت في هذا الجانب على 4 علامات بينما بقيت كما هي في مهارة الجمع والطرح للمحسوسات والتعامل بالنقود، لتحصل على 9 علامات لصالح التطبيق البعدي للاختبار و11 لصالح البطاقة.

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة القبلية: كان من الممكن ملاحظة اللغة عند سالي منذ أول مرة عند التعرف عليها قبل إجراء الاختبار، حيث أنه على الرغم من أنها انطوائية ولديها خجل كبير؛ إلا أنها كانت تستجيب فعندما سألتها الباحثة " ما اسمك؟ في أي صف أنت؟، من هو أكثر شخص تحببته؟" كانت تجيب بسهولة وتتفاعل وتعبّر بطريقة صحيحة، وعندما تم تطبيق الأدوات القبلية عليها عبرت عن كافة الصور الموجودة في السؤال الأول بطريقة جيدة جداً وحصلت على 4 من 5 في هذا السؤال حيث عبرت عن الصورة الثانية والثالثة بطريقة جيدة جداً مثال: "فرشاة ومعجون لتنظيف الأسنان" و "عصفور، ولد، شجرة، فراشة، شمس"، بينما الصورة الأولى أشارت إلى "السحسيلة والارجوحة" فقط، لتحصل على 4 علامات في هذا السؤال، أما في السؤال الثاني تمكنت من معرفة كافة الصور باللغة العربية واثنان

في اللغة الانجليزية "السيارة والقطعة" لتحصل على علامتين ايضاً، وأخيراً فيما يخص الجمع والمفرد والتأنيث والتذكير حصلت على علامة واحدة حيث عرفت أن "هذه -فتاة" وذلك عبر النطق وليس الكتابة والقراءة، لتحصل بذلك على 7 من 15 في الاختبار و 8 لصالح البطاقة.

أما في الاختبار وبطاقة الملاحظة البعدية: أيضاً كان من السهل قياس هذه المهارة بعدياً لملاحظة تطور ونمو اللغة خلال كافة الجلسات فهي تتفاعل أكثر وتحتاج إلى استخدام اللغة، وتوقعت الباحثة نمو كبير جداً في المهارات اللغوية، إلا أن النمو فعلياً عند القياس كان متوسط، حيث تفاعلت بشكل كبير في لعبة قائمة الطعام ولعبة المخدرات المبعثرة، إضافة إلى استخدامها للمهارات اللغوية اثناء الجلسات حيث كانت تتفاعل وتسال وتجيب بطريقة سلسلة، وفي لعبة الإشارة تميزت بشكل كبير في التمييز ورفع البطاقة الخاصة في اسم الإشارة، لاسيما للمؤنث والمذكر، وعند التقييم البعدي حصلت على 10 علامات في الاختبار أي علامة فارقة لكل اختبار، وظهر التحسن ايضاً عبر بطاقة الملاحظة لتحصل على 12 علامة وهي نسبة أيضاً جيدة.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبالية: التمييز البصري: تم قياس التمييز البصري عبر السؤال الأول والثاني حول تمييز رمز معين داخل الجدول وتمييز الألوان، على الرغم من أن سالي لديها قصر نظر إلا أن ذلك لا يوجد له علاقة هنا فتمييز الألوان كان ممتاز لديها ويبدو أن لديها معرفة كبيرة في الألوان حيث حصلت على 4 من 5 والسبب انها لم تتمكن من توصيل الكتاب الأسود اللون الأسود وترجح الباحثة أن السبب وراء لك هو قلة التركيز والتشتت، أما بالنسبة لتمييز الرموز داخل الجدول فتبين حاجته للتحسين حيث حصلت على علامتين فقط حيث طلب منها أن تضع دائرة على الرمز "-" وتمكنت من ذلك في ثلاثة مواقع فقط، أما حول التمييز السمعي كان ضعيف بالنسبة لها لاسيما وأن الكلمات متقاربة وعلى الرغم من أن حاسة السمع لديها سليمة والنطق ايضاً إلا أنها أعادت كلمة واحدة بطريقة صحيحة وهي "Book" على الرغم من إعطاءها فرصة وعدة محاولات لتقوم بالتركرار، وبالتالي حصلت على 6 في الاختبار و 7 في البطاقة، ما يعني حاجتها إلى النشاطات التي تنمي مهارات التمييز لديها لاسيما التمييز السمعي بطريقة جذابة لها وممتعة.

أما حول أدائها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: تفاعلت سالي بشكل ممتاز جداً في جلسات التمييز لاسيما في لعبة الألوان والأزرار، وكذلك الأمر بالنسبة للعبة الإلغاء حتى انها اصبحت تعد الدوائر التي وضعتهم على الرمز وتشير إلى الباحثة بأنها اوجدت سبعة وكذلك الأمر في لعبة الألوان على الرغم من أنها كانت تخفق في بعض المرات في الألوان المتقاربة للأزرار إلا أنها وصلت إلى مستوى جيد،

وكانت تشير إلى زميلة لها في تغيير الزر لأنه مختلف وخطأ، وكذلك الأمر في التمييز السمعي ولعبة الشدة تفاعلت لكن بصور أقل نسبياً من الألعاب الأخرى، وعندما تم تقييمها بعدياً حصلت على علامة كاملة في تمييز الألوان "5" و "4" في تمييز رمز معين داخل الجدول، بينما التمييز السمعي لديها بقي في نفس المستوى تقريباً في الاختبار، أي أنها حصلت على 9 في الاختبار و10 في البطاقة.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: لاحظت الباحثة من البداية أن مستوى التذكر غير منعدم عند سالي على الرغم من أنها كانت تطلب إعادة السؤال او المطلوب أكثر من مرة، إلا أنها لم تسألني ما اسمك باستمرار مثل طالبات أخريات في المجموعة، ما يعني عدم بروز مشكلة ضعف الذاكرة بشكل كبير كالتركيز مثلاً، فبالنسبة للذاكرة الصورية في السؤال الأول تم تطبيقه على الورقة وبشكل عملي أيضاً وحصلت في التطبيقين على 4 علامات حيث تذكرت معظم أماكن الأشياء "الابريق، القلم والحقيبة"، وكذلك الأمر بالنسبة لتذكر الوجوه فتمكنت من مطابقة 3 وجوه بطريقة صحيحة مع توضيح بعض الوجوه والمشاعر "الحزين، والسعيد وغيرها" ووصفتها بأنه سعيد مثلي، أما حول التذكر المرتبط بالكلمات والحروف، فلم تتمكن من تذكر كلمات تبدأ بحرف معين، كما طلب منها أي كلمة تحتوي على حرف الواو مثلاً "دون ان تكون تبدأ بهذا الحرف ولم تتمكن أيضاً"، وبهذا حصلت على 7 من 15 في الاختبار و 8 في بطاقة الملاحظة.

أما عن أدائها في جلسات التذكر والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة، تفاعلت بشكل جيد جداً خلال الجلسات مختلفة ولاسيما في لعبة الذاكرة الصورية ووصلت إلى عدد ممتاز في الزيادة التدريجية لعدد البطاقات، وتبين أيضاً تحسن في مهاراتها اللغوية هنا حيث أنها كانت تذكر ما الموجود على البطاقات أثناء اللعب، أما حول لعبة الوجوه المتغيرة كانت أقل تفاعل وحماس خلالها إلا أنها استمرت في المحاولة وزيادة عدد البطاقات، وبالتالي تحسنت في لتحصل على 10 علامات من 15 في الاختبار وهي نسبة جيدة لكن ليس بالمستوى المتوقع، وكذلك الأمر بالنسبة للبطاقة حيث حصلت على 11 علامة فقط.

○ **المهارة الخامسة: التركيز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: كما كنت قد ذكرت سابقاً حول ظهور ضعف عام في مهارات التركيز لدى سالي منذ البداية، والمتمثل في التشتت والملل وعدم التركيز في أكثر من مثير، وهذا ما حدث عندما تم فحص هذه المهارة، حيث تمكنت من أن تجد علاقة من 5 وهي "المفتاح والباب" وكذلك الأمر بالنسبة للتوفيق بين الكلمة والصورة فتمكنت من توصيل "موز بالصورة"، أما حول توصيل الرقم بالصورة تمكنت من ذلك بشكل كبير لاسيما وأن مهاراتها الحسابية أيضاً جيدة لتحصل في

ذلك على 5 بالاختبار و 6 في البطاقة، وهي نسبة منخفضة جداً ويجب الاهتمام بها لاسيما وأنها تنعكس على كافة المهارات الأخرى، وتحسنها يعني تحسن المهارات كافة.

أما حول أدائها داخل الجلسات الخاصة بالتركيز والتطبيق البعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة، كانت من أصعب الجلسات على الرغم من أنها تفاعلت بشكل ممتاز مع لعبة التوفيق بين الرقم والصورة، وتركيب البطاقات بشكلها الصحيح واستخدام المهارات الدقيقة بطريقة صحيحة، لكن الصعوبة تمثلت في عدم إرادتها في تكوين بطاقة كاملة بطريقة صحيحة وتكتفي بوضعها تحت بعضها البعض دون ان تركيبها كما هو مطلوب وتمل بسرعة وتضعها في أي طريقة، وتم اتباع اسلوب التكرار والتعزيز المستمر لضمان حدوث تطور، إلا أن في الاختبار و المهارة لم تتطور بالشكل المطلوب فحصلت على مع التكرار والتعزيز لها تطورت مهارتها بشكل بسيط لتحصل على 7 علامات من 15 في الاختبار و 9 في البطاقة وهو تحسن بسيط، إلا أنه مع التكرار والمتابعة والممارسة يمكن أن تتحسن لديها المهارة بشكل أفضل.

كمياً: يوضح الجدول رقم (15:4) امامنا كيف تطورت المهارات المعرفية لسالي قبل وبعد البرنامج التدريبي، في اختبار المهارات المعرفية الذي أعدته الباحثة

جدول (15:4)

أداء سالي كما ظهر في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة التركيز	المجموع العلامة الكلية للاختبار
الاختبار القبلي	7	7	6	7	5	32
الاختبار البعدي	9	10	9	10	7	45

وعند النظر إلى الجدول السابق نجد أن جميع المهارات تطورت لديها ولكن بنسب متفاوتة، وهذا ما ظهر أيضاً في بطاقة الملاحظة، كما يتبين امامنا في جدول رقم (16:4) على النحو التالي:

جدول (16:4)

أداء سالي كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارات التذكر	مهارة التركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
البطاقة القبلية	7	8	7	8	6	36
البطاقة البعدية	11	12	10	11	9	53

وبالتالي يمكن القول أن أفضل ما تطور لدى سالي هي المهارات اللغوية، وتطورت كافة المهارات لديها بشكل متوسط.

3:2:4 أداء الطالبة نهى قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

نهى: طالبة تعاني من إعاقة عقلية بسيطة، عمرها الزمني 12 سنة بينما العقلي ما يقارب 10 سنوات، مدمجة في الصف السادس الأساسي إلى جانب تلقيها للخدمات المساندة داخل غرفة المصادر، من عائلة ذات مستوى اقتصادي جيد جداً، أما المستوى التعليمي للوالدين فالأم تمتلك درجة الدبلوم والوالد أنهى المرحلة المدرسية، الأخت الثانية في العائلة، عمر الأم عند الولادة 27 ولادة طبيعية، لا يوجد صلة قرابة بين الأم والأب، تمتلك مهارات العناية بالذات بشكل كامل، كانت في البداية تعاني من سلوكيات عدوانية شديدة من صراخ وضرب جسدي، وتم العمل على هذا الجانب بشكل كبير، حيث تلقت بعض الدعم من مؤسسات التربية الخاصة للعمل على تنمية بعض المهارات التي لم تستطع المدرسة للحاق بها، كل ذلك إلى جانب المساندة في اكتساب المهارات المعرفية.

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: لاحظت الباحثة عبر البطاقة وجود معرفة سابقة للطالبة بالأرقام وآلية العد، إلا أن المعرفة مشوشة وغير منظمة وتحتاج إلى إعادة تأهيل، كما اشارت الطالبة في أحد الجلسات للباحثة بأنها لا تحب الأرقام ففي واحدة من الألعاب "اليانصيب" عندما رأت الأرقام رفضت اللعب وبدأت تردد بأنها لا تريد الحل، وتم السيطرة على المشكلة وانجذبت عبر اللعب بشكل كبير، إلا أن مشكلتها كانت كبيرة نسبياً، حيث تمكنت من جمع وطرح المحسوسات بصعوبة، كما أن معرفتها مشوشة بالأرقام فتبدل بين الأرقام المتشابهة بشكل كبير، النسبة لمهارة العد: تمكنت من العد كان بشكل جيد ويبدو أن لديها معرفة بالأرقام وكتابتها، كما أنها لا تعرف رمز ودلالة إشارة الجمع والطرح وغيرها من الرموز "+ / - ="، كما انعدمت مهارة التعامل بالنقود على الرغم من ادراكها لعملية

البيع والشراء إلا أنها لم تربطها بالأرقام ولا تعرف ماذا تعني الأسعار وكيف تتم عملية فعندما أُجرت الاختبار القبلي وعندما شُرح لها السؤال، وسألتها الباحثة "هل تذهبي إلى البقالة؟ فأشارت بالقبول، هل تعطي العم في البقالة مال؟ نعم "شيكل"، وبالتالي حصلت على 3 علامات من أصل 15 على هذه المهارة وهي نسبة منخفضة جداً، وحصلت على 4 من 20 في البطاقة.

أما حول أدائها في الجلسات والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: أظهرت الطالبة تطور في مهاراتها الحسابية بعد البرنامج، على الرغم من أن التطور بسيط بفارق 3 علامات لصالح التطبيق البعدي، إلا أن الباحثة تدّعي أن هذا الفرق يحمل معنى، ففي القياس البعدي تمكنت من الجمع والطرح للمحسوسات بطريقة جيدة نسبياً إلا أن الباحثة تُشير إلى أنها "تذكرت الأرقام وتذكرت رموزها عبر البرنامج" الأمر الذي تبين عبر بطاقة الملاحظة لتحصل على 3 علامات في هذا الجانب، كما تحسنت لديها مهارة الجمع ضمن المجردات بفارق بسيط جداً وهو درجة واحدة بينما كان الفرق جيد على بطاقة الملاحظة حيث تبين اكتسابها لمعاني بعض الرموز عند تقييم الجلسات الخاصة بهذه المهارة حيث سؤلت عن الإشارات واجابت عنها بطريقة صحيحة، بينما لم تتحسن لديها مهارة التعامل في النقود ولم تتغير علامتها فحصلت على علامة واحدة أيضاً إلا أنه يمكن القول انها تعرفت على العملية بشكل أوسع وادركت ارتباط الأرقام بعملية البيع والشراء لمشاركتها في اللعبة ومشاهدة المشهد والمحاولة عدة مرات، كما أنها تعرفت على العملات المختلفة، لتحصل بذلك على 6 من 15 على كل المهارة في الاختبار، و 9 من 20 لصالح البطاقة.

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة القبليّة: بالنسبة لمهاراتها في التعبير الشفوي قامت بالتعبير عن الصورة الأولى "المنتره" و "فرشاية الأسنان والمعجون" لكن الصورة الثانية لم تتمكن من وصفها أو التعبير عنها وعبرت بطريقة بسيطة عن كل منها فحصلت على 2 من 5، كما تبين أن ثروتها اللغوية ضعيفة فعندما حاولت وصف الصورة كانت تشير إليها بالحركات، مثال "ماذا ترين في الصورة امامك؟ فرشاية ومعجون؟ فرشاية لماذا؟ سكوت ..، لشعرك؟ ... سكوت وبحركة بسيطة وضعت اصبعها على أسنانها" فهي مدركة لوظيفة المعجون والفرشاة وكل ذلك لكن لا تمتلك الثروة الكافية، اما عن مهاراتها في اللغة الانجليزية والأحرف فيبدو أن معرفتها عشوائية جداً، حيث اتضح أنها تعرف الأحرف لكن لا تعرف رمز كل حرف فكانت تشير إلى الحرف B بأنه O وهكذا إلا أنها تمكنت من بعضها وحصلت على علامة للحروف العربية وأخرى للانجليزية، وتبين أن معرفتها منعدمة حول أسماء الإشارة، تمكنت من

التمييز بين المؤنث والمذكر بمثال واحد فقط، وبهذا حصلت على 4 من 15 في هذه المهارة في الاختبار وعلى 6 من 20 في بطاقة الملاحظة.

أما في الاختبار وبطاقة الملاحظة البعدية: لم تتطور المهارة بشكل كبير لديها، لكن تحسنت الثروة اللغوية التي انعكست على التعبير لديها واستخدام الكلمات لاسيما وأن كافة الألعاب الموجودة لكافة المهارات تتطلب التفاعل مع المجموعة والحديث والمناقشة وبالتالي توظيف اللغة بشكل أكبر، وتبادل العديد من المفردات بين الأفراد داخل المجموعة، إضافة كما ذكرت سابقاً بأن البطاقات والصور تساعد على التذكر وبقاء المعرفة وبالتالي تم استخدام العديد من الصور في إثراء هذه المهارة، إلا أن المهارة هنا لم تتطور كما توقعت الباحثة، فتنطورت بواقع درجتين في الاختبار البعدي أي 6 من 15 و 9 من 20 في بطاقة الملاحظة.

○ المهارة الثالثة: مهارات التمييز: في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبالية: التمييز البصري: تمييز الألوان كان جيد نسبياً لديها معرفة بالألوان مع خلط بسيط في أحيان أخرى وتردد إلا أنها حصلت على 3 من 5 في تمييز الألوان على سبيل المثال عندما لم تتمكن من التوصيل بين "الكوب الأزرق والغيمة الزرقاء" تم سؤالها عن اللون فأشارت إلى الأخضر ثم نفت ذلك وأشارت إلى الأصفر ما يعني تردها على الرغم من معرفة الألوان، أما عن تمييز رمز معين داخل الجدول حصلت على 2 من 5 ما يعني حاجتها إلى التحسين كما استغرقت وقت في إدراك السؤال ففي البداية عندما طلب منها أن تضع دائرة على الرمز "؟" في كل مكان موجود في الجدول وضعت في مكان واحد فقط فأرشدتها الباحثة لتبحث أكثر أين يوجد داخل الجدول رمز مشابه حتى ادركت وتمكنت من ذلك بشكل بسيط، وكذلك الأمر في التمييز السمعي وإعادة الكلمات باللغة الانجليزية، يوجد لديها تمييز متوسط في الإعادة وتطلب الأمر إعادة الكلمات عدة مرات، ما يعني أن مهارة التمييز بشكل عام موجودة لكنها بحاجة إلى تطوير وبالتحديد ما يرتبط بالمهارات اللغوية، وحصلت على 6 من 15 في الاختبار و8 من 20 في بطاقة وهي المهارة الأفضل لديها.

أما عن الاختبار وبطاقة البعدية: من الممكن القول أن المهارة هنا لدى الطالبة تحسنت بشكل جيد وملحوظ، حيث حصلت في الاختبار البعدي على 9 من 15 وعلى 10 من 20، وهي نسبة جيدة نسبياً كما أظهرت نهى هنا تفاعل شديد، فلعبت اللعبة لأكثر من مرة في المرة الأولى طلب منها أن تضع دائرة على كل علامات السؤال الموجودة في الجدول فوضعتها إلا أنها كانت بحاجة لبعض التركيز وتم اعطاؤها استراتيجية في التمييز بأن تمر على السطر كامل ثم تنتقل إلى السطر التالي وأن لا تضع الدوائر بسرعة وشكل عشوائي، وكانت الباحثة خلال لعب الطالبات تساندهم جميعاً وتحفزهم "ممتازة أكمل السطر" "أسرع"، وفي المرة التي تليها تم

تبديل الطالبات ليتنافسوا فيما بينهم واختارت هنا هي الرمز الذي تريده فقالت أريد أن أضع دائرة وأشارت إلى النجمة (*) وسمح لها بناء على طلبها حتى تشعر بالحرية والاختيار وكانت تقوم بالنداء على الباحثة خلال اللعبة للنظر كم هي ماهرة في هذا الجانب، إضافة إلى تطور مهاراتها السمعية في ترديد الكلمات وكانت في البداية تشعر بالخجل لكن عندما تم التكرار من كافة الطالبات ضمن اللعبة بدأت بالتفاعل، وعند الانتهاء من جلسة تمييز الألوان وبدأت الباحثة بتوديع الطالبات فأشارت لها نُهي "هل ستأتي غداً لنلعب" ما يعني متعتها الكبيرة في هذا الجانب.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: بالنسبة للذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور لم تتمكن من تذكر الصور وأماكنها باستثناء صورة الحقيبة المدرسية تذكرت مكانها وحصلت على علامة واحدة وللتأكد من ادراكها الصحيح للمطلوب قدمت لها الباحثة 3 أوراق على كل ورقة رسمة مختلفة ثم قامت بقلبها ومن ثم وجه سؤال للطالبة "أين الورقة المرسوم عليها تفاحة؟" فلم تتذكر وأشارت إلى أنها تعرف أين الورقة التي عليها الشجرة، أما حول التذكر المرتبط بالكلمات والحروف، فمثلاً طُلب منها إعطاء أي كلمة تبدأ بأي حرف تمكنت من ذلك بشكل بسيط حيث ذكرت كلمة تبدأ بحرف الميم "منى" و "مدرسة"، أما السؤال الثالث الذي كان يفحص مهارة التذكر والتعبير في آن واحد فمثلاً سُئلت ما هو أقرب وجه يشبهك اليوم، أو كيف تشعرين اليوم؟ ومن ثم أي وجه أيضاً لديه نفس الشعور، لم تستطع مطابقة كافة الوجوه وتمكنت من مطابقة "الوجه الذي يبكي والذي يضع النظارات" وبالتالي حصلت على علامتين فقط، وبالتالي حصلت على المهارة بشكل كامل 5 من 15 في الاختبار و 6 من 20 في البطاقة. أما حول جلسات التذكر والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: الأنشطة المختصة في داخل الجلسات هدفها تنشيط الذاكرة وتحسين عملها بشكل عام، أي أنها تجعل الذاكرة في نشاط دائم ومستمر، كما عملت الباحثة هنا على التدرج في مستوى الصعوبة تدريجياً عبر زيادة عدد البطاقات، ففي البداية كانت 8 بطاقات متشابهة أي أربعة أزواج، ثم 12 ثم 18، وهكذا هذا النوع من التدرج ساعد نهى على ان تتحمس فكنت أسألها مع الزميلة المنافسة "إذا وضعت بطاقات أكثر ستتذكرين؟" كما أنها حاولت التذكر واللعب أيضاً ضمن لعبة الوجوه المختلفة لكن بكفاءة أقل، لتحصل على 8 من 15 في الاختبار و 9 من 20 في البطاقة.

○ **المهارة الخامسة: التركيز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: استطاعت بشكل بسيط التوصيل بين الكلمة وصورتها فعرفت أن توفق بين "الباب وكلمته، والبنت وصورتها" وبالتالي حصلت على علامتين فقط، أما عن التركيز في مهارة العدّ والتوفيق بين العدد والموجودات فلم تستطع معرفة سوى الرقم واحد

فقط، وذلك على الرغم من أن لديها معرفة في الأرقام كما ذكرت سابقاً إلا أنها كانت تفقد تركيزها فتتسى أن تعد كافة الموزات مثلاً وبذلك حصلت على علامة واحدة، تمكنت أن تطابق بين غرضين وهما "الدفتري والقلم" فقط وبذلك حصلت على علامة واحدة، وهنا يتبين أن لديها انخفاض في مستوى التركيز فمن المؤكد أن لديها معرفة عن ارتباط الصحن بالملقعة لكن هذه المهارة بحاجة إلى تنمية، حيث كان تجميعها على كافة المهارات الفرعية معاً 4 من 15 في الاختبار وفي بطاقة الملاحظة.

أما حول ادائها داخل الجلسات الخاصة بالتركيز والتطبيق البعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة، كانت من أصعب الجلسات لها لاسيما وأن معرفتها بالحساب منخفضة وتتطلب في داخل الجلسات العدّ والتوفيق بين الرقم والصورة، أو الكلمة والصورة، وتفاعلت بشكل جيد في لعبة "المنارة" وحاولت عدة مرات واستخدمت مهاراتها الحس حركية، إلا أنها كانت تمل بسرعة، ومع التكرار والتعزيز لها تطورت مهارتها بشكل بسيط لتحصل على 7 علامات من 15 في الاختبار و 8 من 20 في البطاقة.

كمياً: يوضح الجدول رقم (17:4)، أداء نهى في كل من الاختبار القبلي والبعدي وآلية تطور مهاراتها المعرفية، على النحو التالي:

جدول (17:4)

أداء الطالبة نهى في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة التركيز	المجموع العلامة الكلية للاختبار
الاختبار القبلي	3	4	6	5	4	22
الاختبار البعدي	6	6	9	8	7	36

جدول (18:4)

أداء الطالبة نهى كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة التركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
البطاقة القبلية	4	6	8	8	4	30
البطاقة البعدي	9	9	10	10	8	56

4:2:4 أداء الطالبة نادين قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

نادين: طالبة تبلغ من العمر 9 سنوات، ومن المؤكد أن عمرها العقلي أقل أي ما يقارب 7 سنوات، مدمجة في الصفوف النظامية منذ ثلاثة سنوات، الأخت الأصغر في العائلة، لديها أخ يعاني من نفس نوع الإعاقة، عمر الأم عند الولادة 32 ولادة طبيعية، لديها مشكلة جسدية في القدم لا تتحدث بشكل واضح "كلمات غير مفهومة تشبه إصدار الصوت فقط"، هادئة جداً، أنهت مؤخراً مهارات الاعتماد على الذات في العناية الشخصية، وتبين أن لديها ضعف عام في المهارات المعرفية على النحو التالي:

○ **كيفياً: المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبليّة، بالنسبة لمهارة العد: لديها معرفة متوسطة في الاعداد على الرغم من أنها كانت تُبدل في بعض الأحيان بين الرقم 6 و 2 "باللغة العربية"، إلا أنها تمتلك معرفة حول ماهية الأرقام فعندما كانت الباحثة تطلب منها أن ترفع عدد معين من الأرقام كانت تستجيب، إلا أنها كانت تتردد وتكرر العملية عدة مرات، وكانت أحياناً تعد على النحو التالي "1-2-5-6" وتعيد وتصحح وهكذا، ما يعني حاجتها إلى تركيز في معرفة الأرقام، بينما مهارة الجمع: تمكنت وبشكل متوسط الجمع ضمن المحسوسات واستطاعت الإجابة على " عدد التفاحات في الصندوق الأول 3 + عدد التفاحات في الصندوق الثاني 2 وأجابت ب 5، أما الجمع ضمن الرموز فلم تتمكن بتاتاً من ذلك، ما يعني أنها لا تعرف رمز ودلالة إشارة الجمع والطرح وغيرها من الرموز "+/- =/ فهي بالنسبة لها "+" كأنه غير مرئي وتنتظر كلمة "كمان، مع، و،.." وبالتالي كان هدف أحد الجلسات هو تعريف الطالبات على هذه الرموز ودلالاتها وتكرارها عدة مرات، أما عن عملية الطرح: فعانت من ضعف في عملية الطرح في المجردات ما يعني أن معرفتها في عملية الطرح بحاجة إلى تطوير بشكل كبير إلا أنها تمكنت من الطرح بشكل بسيط ضمن المحسوسات، كما أن مهارة التعامل بالنقود لديها ضعيفة على الرغم من أن لديها معرفة بالعملية وعملية الشراء فأشارت إلى أنها "تشتري البوظة في شيكل واحد"، وبالتالي حصلت على 5 من 15 لهذه المهارة في الاختبار القبلي، و 6 من 20 في بطاقة الملاحظة.

أما في الاختبار البعدي وبطاقة الملاحظة: كما نعلم أن المهارات الحسابية بشكل عام تحتاج إلى مستوى عالي من المهارات والتركيز والتكرار، وتم العمل على تنمية هذه المهارة بكافة جوانبها "جمع، طرح، تعامل بالنقود" عبر الألعاب الواردة بالبرنامج التدريبي، فهي بالبداية تذكرت الأرقام وترتيبها ومن ثم بدأت بالتعرف على مهارة الربط بين الرقم "الرمز" ودلالاته، والتعامل بالبيع والشراء ضمن العملات الحقيقية، وتفاعلت بشكل كبير مع الألعاب ما أدى إلى تحسن مهاراتها في الامتحان البعدي، كما تجدر الإشارة إلى أن الطالبة على الرغم من أنها لم تتمكن من النهاية من الجمع والطرح ضمن المجردات إلا أنها تمكنت من معرفة رموز ودلالات الإشارات

ففي لعبة اليانصيب ومع التكرار عندما ظهرت لها البطاقات قرأت المسألة الحسابية "4+5" " خمسة زائد أربعة" على الرغم من أنها لم تجمع بطريقة صحيحة في النهاية إلا أنها قرأت رمز الإشارة وأشارت إلى كلمة "كمان" وعبارة "بدي أحط كمان 4" ما يعني أنها أدركت دلالة الرمز، وعلى الرغم من أن التحسن بسيط جداً لكل المهارة فهي زادت فقط علامتين لصالح كل المهارة، إلا أن ادراك الرموز لم يكن بالأمر البسيط، وبالتالي حصلت على 7 من 15 في الاختبار و 9 في البطاقة البعدية.

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية:** بالنسبة لمهاراتها في التعبير الشفوي قامت بالتعبير عن الصورة الأولى بطريقة بسيطة حيث أشارت إلى الألعاب كما أنها عبرت عن ذهابها إلى الملاهي مع عائلتها وأنها تحب الأرجوحة بشكل كبير، إلا أن صياغة الجمل لم تكن واضحة كفاية وكانت بحاجة إلى بعض التمكين في التعبير وبالتالي حصلت على 3 علامات لصالح التعبير الشفوي، أما حول معرفتها بالحروف باللغة الإنجليزية تبين أن معرفتها أيضاً ضعيفة جداً فلم تعرف سوى حرف "A" فقط وتمكنت أن تعطي مثال عليه بكلمة Apple، أما حول أسماء الإشارة والمفرد والجمع فتبين أن لديها صعوبة بالغة جداً في التمييز لكافة أسماء الإشارة، وتمكنت من التمييز بين الجمع والمفرد بطريقة بسيطة وغير واضحة، فعلى سبيل المثال في الصورة يوجد أرجوحة واحدة وأشارت بكلمة "مراجيح" بالجمع، وبالتالي حصلت على 5 علامات لكل المهارة من 15 في الاختبار و 4 في البطاقة.

أما عن مهاراتها اللغوية في الاختبار وبطاقة الملاحظة البعدية: كانت مهاراتها بالتعبير الشفوي والكلام جيدة كما ذكرت سابقاً لكنها كانت بحاجة إلى بعض التوجيه والتحسين لتحصل على 4 علامات لصالح التطبيق البعدي كما تم الملاحظة عبر البطاقة أن الطالبة بدأت تُعبر بقوة ودون تردد أو خوف، وكذلك تحسنت مهارة التفريق بين المؤنث والمذكر فأشارت مثلاً إلى أن السيارة تأخذ "هذه سيارة"، أما حول الحروف والكلمات باللغة الإنجليزية لم تتحسن بشكل كبير لتحصل على علامتين فقط وتعتقد الباحثة أن السبب وراء ذلك عدم امتلاكها أي معرفة سابقة بالأحرف الإنجليزية وبالتالي من الصعب أن تنمو خلال مدة البرنامج، وتحسنت مهاراتها في الجمع والطرح أيضاً بنسبة بسيطة لتحصل على علامتين، واستطاعت عبر البرنامج التدريبي التمييز بين المفرد والجمع بشكل بسيط أيضاً وبالتالي تحسن ليكون الأداء البعدي الكلي للمهارة يساوي 9 من 15 أي أن الفارق 4 درجات فارقة في الاختبار و 8 من 20 في البطاقة، وهي أكثر مهارة تطورت لديها.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في الاختبار والبطاقة القبالية، **التمييز البصري:** تمييز الألوان كان ضعيف نسبياً يوجد لديها معرفة بالألوان لكن يوجد خلط كبير على سبيل المثال تعرف مسميات الألوان لكن لا تعرف دلالاتها وتقوم بتوصيل الألوان المتشابهة بطريقة عشوائية أي أنها تقول "أزرق ، أخضر، أصفر لكن بطريقة عشوائية" وبالتالي حصلت على علامة واحدة في هذا الجانب، أما عن تمييز رمز معين داخل

الجدول حصلت على 2 من 5 ما يعني حاجتها إلى تحسين وتطوير، أما عن التمييز السمعي وإعادة الكلمات باللغة الإنجليزية، يوجد لديها تمييز متوسط في الإعادة وتطلب الأمر إعادة الكلمات عدة مرات، ما يعني أن مهارة التمييز بشكل عام بحاجة إلى تطوير، حيث حصلت على 5 علامات من 15 في الاختبار و 7 من 20 في البطاقة.

في الاختبار البعدي والبطاقة البعدية: إن أبرز ما تطور لدى الطالبة في هذا الجانب هو التمييز البصري وتعتقد الباحثة أن السبب وراء ذلك ليس عدم معرفتها بالألوان وليس بسبب مشاكل بصرية، وإنما ضعف في هذه المهارة من التمييز والتركيز كما أن معرفتها السابقة بالألوان ساعدتها على التطور، إضافة إلى تكرار العمليات والألعاب داخل هذه المهارة وتعتبر طريقة التكرار أحد الطرق الجيدة جداً والمهمة عند تطوير المهارات لهذه الفئة، وبالتالي تحسن تمييز الألوان وتمييز الرموز داخل الجدول، ففي التطبيق البعدي حصلت على 5 علامات في تمييز الألوان و 4 في تمييز من الرموز، إلا أن التمييز السمعي لم يتغير أو يتطور بتاتاً أي أنه بقي في نفس المستوى، وبالتالي حصلت على 8 من 15 في هذه المهارة وعلى 9 من 20 في البطاقة، أي أن الفارق 3 درجات وهي أيضاً نسبة جيدة.

○ المهارة الرابعة: التذكر: في الاختبار والبطاقة القبليّة: بالنسبة للذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور تمكنت من لك بشكل متوسط إلى ضعيف جداً على الرغم من إعطاءها وقت كاف ومحاولات عديدة، كما تم التأكد من فهم الطالبة للمطلوب منها ومحاولة تطبيقه بأكثر من طريقة وتمكنت فقط من تذكر مكان الطفل وحصلت على علامة واحدة، أما حول التذكر المرتبط بالكلمات والحروف، فمثلاً طُلب منها إعطاء أي كلمة تبدأ ببعض الحروف باللغة العربية تمكنت من إعطاء أمثلة على حرفين مثال حرف السين "سيارة و سير "حزام"، وبالتالي حصلت على علامتين فقط لاسيما وأنها لم تتمكن من ذلك في اللغة الإنجليزية، أما السؤال الثالث فكان يفحص مهارة التذكر والتعبير في آن واحد فمثلاً سألتها الباحثة ما هو أقرب وجه يشبهك اليوم، أو كيف تشعرين اليوم؟ ومن ثم أي وجه أيضاً لديه نفس الشعور، وكان أدائها أيضاً متوسط فتمكنت من مطابقة معظم الوجوه "وليس جميعها" واستطاعت وصف الوجوه بطريقة بسيطة، أما عن طريق التقليد للوجه أو كلمات بسيطة وبالتالي حصلت على علامة جيدة في هذا الجانب، وبالتالي حصلت على 8 من 15 في الاختبار و 8 من 20 في البطاقة.

أما في التطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: تحسنت الذاكرة الصورية لها بشكل بسيط، فبالنسبة لمطابقة الوجوه تحسنت وتمكنت من مطابقة كافة الوجوه تقريباً وكان الخلل بسيطاً، أما التذكر المرتبط بالحروف والكلمات وتذكر الصور تحسن بدرجة بسيطة، وبالتالي حصلت على 9 علامات من 15 في هذه المهارة في الاختبار وعلى 11 من 20 في البطاقة.

○ **المهارة الخامسة: التركيز**، في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبليّة: تجدر الإشارة إلى أن الباحثة ومنذ بدء التعامل مع المبحوثة هنا أدركت وجود ضعف في التركيز تبين من عدم قدرتها على الجلوس لفترة طويلة وسرعة الملل وهذا ما سيطرت عليه الباحثة خلال الجلسات التدريبية في كافة الطرق، فلم تتمكن من مطابقة كافة الأشياء مع بعضها البعض فمثلاً أوصلت المعجون بالفرشاة لكن لم تستطع الربط وإيجاد العلاقات بين الأشياء الأخرى وذلك ناجم عن عدم قدرتها على التركيز ضمن أكثر من مثير، أما عن ربط هذه المهارة باللغة العربية والحساب بالربط بين المعدودات والرقم "الرمز" ونجحت بنسبة 2 من 5 وتمكنت من معرفة الإجابات عندما كانت الأرقام باللغة الإنجليزية، أما التوصيل بين الكلمة وصورتها فكان منخفض لديها، وبالتالي حصلت على 4 من 15 في كافة المهارة في الاختبار و 6 في البطاقة من 20.

أما في التطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: لم تتمكن سالي من التطور في هذا الجانب سوى بدرجتين وهي نسبة منخفضة وتعتقد الباحثة ان السبب وراء ذلك يعود إلى حاجة الطالبة إلى تكرار ومتابعة في داخل المنزل وتعاون من قبل معلم الصف العادي وكافة العناصر حتى تتم تنمية وتحسين هذه المهارة، وحصلت على 6 علامات من 15 في الاختبار و 9 من 20 في البطاقة.

كمياً: ويوضح الجدول (19:4) مستوى المهارات المعرفية عند نادين قبل وبعد البرنامج التدريبي على النحو التالي:

جدول (19:4)

أداء الطالبة نادين في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	مهارات التذكر	مهارات التركيز	مهارات التمييز	المهارات اللغوية	المهارات الحسابية	المجموع
الاختبار القبلي	8	4	5	5	5	27
الاختبار البعدي	9	6	8	9	7	39

جدول (20:4)

أداء الطالبة نادين كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبليّة و البعدي

المهارة	مهارات التذكر	مهارات التركيز	مهارات التمييز	المهارات اللغوية	المهارات الحسابية	المجموع
بطاقة الملاحظة القبليّة	8	6	7	4	6	31
بطاقة الملاحظة البعديّة	11	9	9	8	8	45

5:2:4 أداء الطالبة منى قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

منى: طالبة مدمجة في الصف الثالث الأساسي، تعاني من إعاقة عقلية بسيطة، وضعف بسيط في النظر "قصر نظر"، أما عن المستوى التعليمي للوالدين فقد أنهوا المرحلة المدرسية، وهي من عائلة ذات مستوى اقتصادي جيد جداً، أما عن ترتيبها بين الأخوة والأخوات فهي الاخت الوسطى، لا يوجد لديها أخوة أو اخوات لديهم احتياجات خاصة، ولدت في عملية قيصرية وكان عمر الأم 31 سنة، تعاني من بعض السلوكيات العدوانية "كالشتم، العناد الشديد"، عمرها الزمني 8 سنوات بينما عمرها العقلي 7 سنوات، لا تتقبل الآخرين بسهولة، تستمر بالحديث والمقاطعة بكلمات عشوائية مثل " بحك"، كما أن لديها مشكلة واضحة بالتذكر فخلال أول مرة تمت مقابلتها استمرت بسؤال " ما اسمك لعدة مرات كل دقيقتين".

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبليّة: تم الكشف عن ضعف عام وانخفاض في المهارات الحسابية بشكل كبير جداً، حيث تمكنت من الجمع ضمن المحسوسات- الموجودات فقط، أي أن كل معرفتها في الأرقام تتمثل في جمع المحسوسات، أي أنها تعرف العدّ لكن لا تعرف رموز الأرقام، على سبيل المثال في الاختبار يوجد جمع لبعض التفاحات والمعلمة أبلغت بعدم معرفتها في العمليات الحسابية وبالتالي تم الطلب منها من عد التفاحات قبل إشارة الجمع وبعد الإشارة جميعهم مع بعض فتمكنت من ذلك، ثم قدم لها 3 ألوان وعدتهم بشكل صحيح ومن ثم 3 أقلام وضعتهم مع بعضهم البعض وعدتهم وأشارت إلى العدد 6، ولم تتمكن من شيء آخر مرتبط في هذه المهارة كالعمليات الحسابية المجردة والطرح ضمن المحسوسات والتعامل بالنقود، أي أنها حصلت على علامتين في كل المهارة في الاختبار و 4 في بطاقة الملاحظة، وهي نسبة متدنية جداً، ويجب العمل على تنميتها بشكل فوري وجدي لاسيما وأنها ترتبط في مهارات أخرى في الحياة، كعرفة الساعة والأوقات والتعامل بالنقود.

أما حول أدائها وتفاعلها خلال البرنامج التدريبي، وفي الاختبار والبطاقة البعدية، كانت تشكل في البداية مصدر ازعاج لباقي الطالبات داخل البرنامج لتكرارها للكلمات والمقاطعة، وحتى الحديث بمواضيع أخرى بشكل فجائي، إلا أن معلمة الغرفة كانت قد أرشدت الباحثة حول آلية التعامل مع هذا الوضع، فمنى طالبة تحب ان تبقى في الصف العادي ولا تحب غرفة المصادر، فأخبرتها بأننا نريد أن نلعب حتى تعود إلى الصف وزميلاتها بسرعة، وتفاعلات خلال الجلسات بطريقة جيدة جداً، فكانت تستجيب للمثيرات المختلفة والتعزيزات، ففي لعبة المخدات المبعثرة حاولت الجمع لاسيما وأن اللعبة تُبعد الطالب عن التجريد حيث يوجد في كل مخدة رقم وبينهم إشارات جمع أو طرح فكان في المرة الأولى يطلب منهم جمع الأرقام سريعاً، ثم في المرات التي تليها يتم وضع الإجابة

وعلى الطالبات تحديد الأرقام التي يتم جمعها للوصول إلى الإجابة إلا أن هذه المرحلة كانت صعبة بالنسبة لهم، وتفاعلت بشكل جيد جداً في لعبة نرد الألوان واستمرت في المحاولات، كما أحببت لعبة السوبر ماركت "البقالة" لاسيما وأنها تحب الحديث وتعرفت على العملات وآلية الشراء، وبناء على ذلك تحسنت المهارات الحسابية لديها لصالح التطبيق البعدي في الاختبار مع العلم ان التطبيق البعدي للاختبار تم بعد الانتهاء من كل الجلسات ما يعني أن المهارات الحسابية أيضاً تطورت بسبب جلسات مهارة التركيز والتذكر وغيرها، إلا أنها في تقييم الجلسات أيضاً كانت تحرز تقدم في هذه المهارة، لتحصل على 5 من 15 لصالح كل المهارة في الاختبار و على 8 علامات في البطاقة البعدية.

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية:** في الاختبار القبلي وبطاقة الملاحظة: يُمكن القول أن الباحثة أخذت تصور عن مهارات منى اللغوية بسهولة لاسيما حول ثروتها اللغوية وآلية تنسيق الجمل والكلمات والتعبير الصحيح من "جمع ومفرد" و" تأنيث وتذكير" وغيرها، وذلك لأنها منذ البداية وعند التعرف عليها أظهرت مهارات تعبيرية جيدة، وكانت هذه التوقعات في مكانها الصحيح حيث أنه عندما تم فحص هذه المهارة عبر الاختبار في التعبير الشفوي تمكنت من وصف الصور الثلاثة لكن بطريقة متوسطة وتحتاج إلى بعض التركيز والتمكين والتصحيح اللغوي وبالتالي حصلت على 3 من 5 في هذه الجزئية، لاسيما وعندما أشارت إلى " الأرجوحة" مثلاً بأنها "سحسيلة" تبين أن تركيزها منخفض وتشتت بفعل وجود أكثر من مثير، كما تمكنت من التمييز بين المذكر والمؤنث فأشارت إلى أن الطالبة تأخذ "هذه" على الرغم من أنها لم تستطيع تمييز ذلك عبر الكلمات والكتابة وإنما شفها فقط، أما حول معرفتها بالحروف والكلمات في اللغة الإنجليزية فلم تتعرف سوى على حرف واحد وهو L، لتحصل على المهارة بشكل كامل على 5 من 15 في الاختبار و 7 من 20 في البطاقة.

أما في الأداء داخل البرنامج التدريبي وفي الاختبار والبطاقة البعدية: أظهرت تفاعل ودور مميز خلال الجلسات كافة، سواء في لعبة الإشارة التي تساعد على التمييز بين أسماء الإشارة أو المخدرات المبعثرة، كما كان لديها حماس عال جداً و طاقة إلى جانب استقبالها للمعززات، وحصلت في الاختبار البعدي على 8 من 15 و 9 في البطاقة.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في الاختبار وبطاقة الملاحظة القبلية: التمييز البصري: تبين وجود ضعف في التمييز البصري لديها المتعلق بالألوان حيث لم تستطيع التوفيق بين اللون وما يوافقه رغم إعادة المحاولات والتكرارات وبالتالي لم تحصل على أي علامة في هذا الجانب، أما عن تمييز رمز معين داخل

الجدول فقد حصلت على 2 من 5 حيث استطاعت إيجاد الرمز (/) ضمن 3 مواقع مختلفة في الجدول ما يعني حاجتها إلى تحسين، أما التمييز السمعي وإعادة الكلمات باللغة الانجليزية، يوجد لديها تمييز بسيط في الإعادة وتطلب الأمر إعادة الكلمات عدة مرات إلا أنها تمكنت من الإعادة وحصلت على علامة واحدة، أي أنها حصلت بشكل كامل على 3 من 15 في المهارة في الاختبار و 4 في البطاقة، كما تجدر الإشارة إلى أنها تعرف الألوان ولديها المسميات لكن لا يوجد لديها تمييز وتتسرع في الاجابة.

أما حول أدائها في البرنامج التدريبي وفي الاختبار والبطاقة البعدية: فقد أظهرت تفاعل في "لعبة الإلغاء"، وكذلك تفاعلت في لعبة الألوان والأزرار وكانت بسيطة في بدايتها ثم بدأت في زيادة عدد الأزرار والأقمشة لتتطور المهارة بشكل أكبر، أما عن التمييز السمعي فعلى الرغم من أنها تظهر استجابات واضحة إلا أنها لم تستفيد بالشكل المطلوب وتمثلت استفادتها في التمييز البسيط بين المؤنث والمذكر في لعبة الإشارة، وحصلت على 5 من 15 في الاختبار لهذه المهارة و 6 في البطاقة.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** في الاختبار والبطاقة القبليّة: بالنسبة للذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور تذكرت مكان صورتين "الحقيقية، القلم" فقط على الرغم من إعادة المحاولة وعلى الرغم من التأكد من أنها قد فهمت المطلوب جيداً وبالتالي حصلت على علامتين، أما حول التذكر المرتبط بالكلمات والحروف، فمثلاً طُلب منها اعطاء أي كلمة تبدأ بأي حرف تمكنت من ذلك بشكل بسيط باللغة العربية وأعطت مثال على حرف الزين "زر، زيتون" وبذلك حصلت على علامة، أما السؤال الثالث الذي كان يفحص مهارة التذكر والتعبير في آن واحد فمثلاً سؤلت ما هو أقرب وجه يشبهك اليوم، أو كيف تشعرين اليوم؟ ومن ثم أي وجه أيضاً لديه نفس الشعور، استطاعت التعرف ومطابقة وجهان والتعبير عنهم بطريقة جيدة وحصلت بذلك على علامة، وبذلك حصلت على 5 من 15 في كل من الاختبار والبطاقة.

أما حول الأداء داخل البرنامج التدريبي والاختبار والبطاقة البعدية: أظهرت تفاعل شديد في هذا الجانب، لاسيما وأن ألعاب الذاكرة مليئة بالصور والوجوه وحتى اللغة، وفي احد الجلسات طلبت من المعلمة "الباحثة" أن تقوم منافستها في لعبة الذاكرة، وقالت "هل يمكن أن تلعب معي؟ وسنرى من سيفوز؟" ما يعني أولاً شعورها بالمتعة وثانياً تفاعلها اجتماعياً بشكل ممتاز، وأنها تشعر بالثقة حول فهم المطلوب والتمكن من المهارة، أما خلال لعبة الوجوه المتغيرة لم تستطع بتاتاً أن تفهم المطلوب فقامت الباحثة بتلوين العيون للوجوه المتشابهة بنفس اللون وبذلك تمييز عبر اللون لتحصل على استفادة لاسيما وأنها لم تستجيب بتاتاً عندما كانت الوجوه مختلفة بشكل بسيط، وبذلك حصلت على 8 علامات في المهارة في الاختبار وعلى 9 في البطاقة.

○ **المهارة الخامسة: التركيز:** في الاختبار والبطاقة القبلية: كما نعلم أن التركيز يظهر في كافة المهارات وحتى في الأعمال اليومية فكان يظهر عليها انخفاض مستوى التذكير منذ البدء في فحص الثروة اللغوية عندما أجابت عن "الأرجوحة بأنها رُحليقة"، وتمكنت من التوصيل بين كلمة "باب" وصورته فقط، وقد يكون السبب في ذلك بساطة كلمة باب فهي من ثلاثة حروف ومن الأحرف الأولى في الأبجدية والتي غالباً ما يتم التركيز عليها وبذلك حصلت على علامة واحدة، أما عن التركيز في مهارة العد والتوفيق بين العدد والموجودات استطاعت التعرف والتوفيق للرقم 3 و 6 فقط، وتمكنت أن تطابق بين "الصحن والملعقة" و "القلم والدفتر" وبذلك حصلت على علامتين أيضاً وبما أنها تمكنت من اكتشاف علاقتين يعني ذلك إذا ما تمت تنمية مهارة التركيز لديها سنكتشف أكثر كم من العلاقات، وبذلك حصلت على 5 من 15 في هذه المهارة أيضاً في الاختبار و 6 في البطاقة.

أما حول أدائها في البرنامج والاختبار والبطاقة البعدية: على الرغم من أنها حصلت على 5 من 15 في الأداء القبلي إلا أن الباحثة لاحظت انخفاض مهارات التركيز لديها بشكل ملحوظ في البرنامج، حيث كانت وبشكل فجائي تمسك أي شيء في الغرفة فتسحب الأقلام وتلهوا بها، تقف في شكل مفاجئ، تفتح مواضيع جانبية، تجاوب بسرعة وعشوائية، وتم العمل على السيطرة عليها وزيادة مستوى التركيز لديها عبر إزالة كافة المشتتات من الغرفة والاستمرار في التعزيز الايجابي، كما أنها تميزت في لعبة المنارة ووضع الأشياء فوق بعضها البعض دون أن تقع، وكان يتبين الضعف أيضاً عندما كان عليها أن تكمل البطاقة وتركبها بطريقة صحيحة كانت تكتفي بوضعها دون أن تجعلها متلاصقة ومع التكرار استطاعت ان تلصقها بطريقة صحيحة، ما يعني تطور المهارات الدقيقة لديها، وبذلك حصلت على 8 في الاختبار البعدي وعلى 9 في البطاقة.

جدول (21:4)

أداء الطالبة منى في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للاختبار
الاختبار القبلي	2	5	3	5	5	20
الاختبار البعدي	5	8	5	8	8	34

جدول (4:22)

أداء الطالبة منى كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعديّة

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
بطاقة الملاحظة القبلية	4	7	4	5	6	26
بطاقة الملاحظة البعديّة	8	9	6	9	9	41

4:2:6 أداء الطالبة رشا قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

رشا: طالبة مدمجة في الصف الرابع الأساسي، لديها إعاقة عقلية بسيطة، عمرها الزمني 8 سنوات بينما العمر العقلي 6 سنوات، الأخت الأصغر في العائلة، من عائلة ذات مستوى اقتصادي وتعليمي جيد، ولدت ولادة قيصرية، لديها 4 خوات بنات و 3 ذكور، وزنها عند الولادة 3 كيلو، أول ما تمت ملاحظته من قبل الباحثة بأن صوتها وحديثها غير مفهوم بتاتاً وكأنها تقلد الأصوات أو تعطي الوزن دون أن تنطق الحروف بشكل سليم، وتمتلك مهارات العناية بالذات، ولا يوجد لديها أي تصرفات عدوانية.

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة القبلية: تبين عند فحص مهاراتها الحسابية وجود ضعف في الأرقام والعد، الأمر الذي كان من المؤكد أنه سينعكس على العمليات الحسابية فإن الأساس هو معرفة الأرقام كقيمة ثم كرموز وغيرها، فتمكنت من العد بصعوبة وتمكنت فقط من الجمع ضمن المحسوسات سواء " للتقاقات، والأكواب" لتحصل على علامتين بذلك، بينما لم تتمكن من الجمع والطرح ضمن المجردات والرموز، كما لا يوجد لديها أي معرفة في العملية الشرائية والعملية والبقالة وكل ذلك، وبالتالي حصلت على علامتين 2 من 15 في كل المهارة في الاختبار و 4 في بطاقة الملاحظة، وبالتالي حرصت الباحثة على التركيز على هذه المهارة عند رشا لاسيما وأنها ستحتاج إلى هذه المهارة في الحياة اليومية.

أما حول أداءها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: على الرغم من أن الطالبة حاولت التفاعل قدر الإمكان داخل الجلسات التدريبية المختلفة وشاركت في كافة الألعاب، إلا أن مهاراتها العامة ضعيفة من ناحية التركيز والتذكر واسترجاع المعرفة السابقة، فكانت وبشكل مفاجئ داخل الجلسة تتشتت أو

تنسى المطلوب وتستمر في إصدار أصوات غير مفهومة كل ذلك كان مؤشر على عدم إمكانية تطورها على النحو المطلوب، فقد حاولت التفاعل قدر الإمكان مع المجموعة في الألعاب الخاصة في المهارات الحسابية، بعد صعوبة بالغة تمكنت من فهم لعبة المخدرات المبعثرة، ولم تتفاعل بتاتاً في لعبة نرد الألوان، وحصلت على 4 في الاختبار البعدي، و 7 في بطاقة الملاحظة، وهي نسبة بسيطة جداً ظهرت لصالح معرفة الأرقام والجمع والطرح للمحسوسات والصور .

○ **المهارة الثانية: المهارات اللغوية:** في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: إن أسهل ما كان من الممكن ملاحظته هو ضعف المهارات اللغوية عند رشا، لاسيما وجود العديد من المشاكل في النطق واللغة لديها، وعندما حاولت الإجابة عن السؤال الأول وحاولت الوصف فعبرت ببعض الكلمات المتقطعة وغير المفهومة والتي تبدو بمثابة صوت وليس كلمة لتحصل على علامة واحدة فقط، وتعرفت على الحروف باللغة الانجليزية بشكل بسيط لتحصل على 3 علامات في كل المهارة في الاختبار، و 4 في بطاقة الملاحظة، وتشير الباحثة إلى أهمية معالجة مشاكل الكلام للطالبات قبل عملية الدمج، فمثلاً رشا يبدو أن لديها ثروة لغوية لكنها ضائعة بسبب مشاكل النطق.

أما عن أدائها خلال البرنامج التدريبي والتطبيق البعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة: هنا أيضاً حاولت التفاعل ضمن قدراتها في الألعاب المختلفة وتميزت في لعبة المخدرات المبعثرة هنا وقد يكون السبب أنها فهمت اللعبة بشكل جيد، فعلى سبيل المثال كانت المخدة تحتوي على عدد من الحروف "ب، ي، ت" واستطاعت أن تكون كلمة كاملة "بيت" وهكذا تدريجياً، وحصلت على عدد من المعززات، إلا أن أدائها البعدي لم يتحسن بشكل كبير حيث حصلت على 4 في الاختبار و 6 في البطاقة، وهي نسبة بسيطة جداً تعود إلى الأسباب التي ذكرناها سابقاً.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: تبين أن مهارة التمييز جيدة بشكل عام لديها، فبالنسبة للتمييز البصري استطاعت التنسيق بين معظم الألوان للأشياء على الرغم من أنها لا تعرف مسميات الألوان بالطريقة الصحيحة، فأشارت إلى معظم الألوان "أخضر، أزرق" إلا أنها تمكنت من التمييز، فعلى سبيل المثال قامت بتوصيل "الكتاب الأسود مع كلمة أسود" وتمكنت من تنسيق "الكوب الأزرق، بالغيمة الزرقاء" بشكل صحيح لكن عندما تم سؤالها ما هذا اللون ترددت بين الأخضر والأزرق، وكذلك الأمر بالنسبة لتمييز الرموز تمكنت من التمييز بنسبة منخفضة حيث استطاعت إيجاد الرمز (-) ضمن 3 مواقع مختلفة في الجدول ما يعني حاجتها إلى التحسين، لكن بما أنها تمكنت جزئياً فيمكن أن

تتطور لديها المهارة، أما حول التمييز المتعلق بأسماء الإشارة فلم تتمكن من ذلك بتاتاً حتى على مستوى اللغة العامية فهي تنطق "هذه وهذا ضمن أصوات مبهماة" لتحصل بذلك في الاختبار على 5 علامات و 6 في البطاقة.

أما حول الأداء داخل الجلسات التدريبية والاختبار والبطاقة البعدية: فأظهرت تفاعل جيد داخل الجلسات، لاسيما في لعبة الألوان والأزرار والتنسيق بينهم فقد أظهرت سرعة وتفاعل كبير حيث كانت تعمل ضمن طريقة مرتبة فلا تبحث عن الزر بشكل عشوائي، وإنما تمسك بقطعة القماش الأولى وتبحث لها عن زر مناسب، على عكس الطالبات اللواتي كان بمجرد أن يحصلن على زر آخر يتركن قطعة القماش ويبحثن عن أخرى ضمن عملية عشوائية، وأيضاً في لعبة الإشارة على الرغم من أن مهاراتها اللغوية ضعيفة إلا أن البطاقات والصور والتفاعل داخل المجموعة ساعدها على التفاعل والمحاولة عدة مرات، وفقاً يتعلق بالنتيجة لهذه الجلسات فلم يظهر التحسن بشكل واضح لاسيما على مستوى الاختبار فحصلت على 7 من 15، وفي البطاقة 8 من 20.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: كان وجود ضعف الذاكرة لدى رشا أمراً واضحاً فهي كانت تنسى العديد من الأمور داخل كل الجلسات، على سبيل المثال تنسى الدور وتنسى المطلوب منها وتستمر بترديد "ماذا أفعل"، وهذا أيضاً ما حدث عند فحص مستوي الذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور حيث لم تتمكن من تذكر أماكن الصور بسهولة وتمكنت فقط من تذكر مكان الحقيقية وحصلت على علامة واحدة فقط على الرغم من أنه تم تجربة ذلك عملياً عبر 3 رسومات كما ذكرنا سابقاً وظهرت أيضاً نفس النتيجة، وتمكنت من مطابقة وجهين "الوجه الضاحك و الحزين"، أما حول تذكر الكلمات والحروف التي تبدأ أو تنتهي بحرف معين فلم تتمكن من ذلك بتاتاً، لتحصل على 3 من 15 في الاختبار، و 4 في البطاقة.

أما حول أدائها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: في لعبة الذاكرة الصورية تفاعلت بشكل كبير جداً وقامت بالمنافسة عدة مرات كما أنها أدركت اللعبة في شكلها الصحيح، إلا أنها لم تتفاعل بشكل كافي مع لعبة الوجوه المتغيرة، وعندما تم القياس البعدي حصلت على 5 من 15 في الاختبار و 6 في البطاقة، إلا أنه ومع التكرار للعبة والاستمرار قد تتحسن الذاكرة الصورية لديها، لاسيما وأنه خلال مراحل اللعب المختلفة تم زيادة عدد البطاقات بشكل كبير، إضافة على أن البطاقات مليئة بالصور التي تعمل على تنمية الثروة اللغوية لديها.

○ **المهارة الخامسة: التركيز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: كما ذكرنا سابقاً أن تركيز رشا كما ظهر في كافة الجلسات كان ضعيف إلى بسيط الأمر الذي انعكس على اكتساب المعرفة لديها بشكل عام وخلال البرنامج التدريبي، فكانت تتوقف عن الاستجابة في بعض الأحيان، وفي القياس القبلي تمكنت من ربط كلمة "بنت مع صورتها"، ولم تتمكن من ربط الصور مع الأرقام، وتمكنت من إيجاد علاقة بين " فرشاة الأسنان والمعجون"، لتحصل على 2 من 15 في الاختبار و 4 في البطاقة، وأحد الأمور التي كانت كدليل للباحثة في معرفة الطالبة للعلاقات المختلفة لكن ضمن تركيز منخفض أنه في بطاقات الذاكرة في جلسات الذاكرة الصورية أشارت لمعجون الأسنان بأنه فرشاة ما يعني أن المعرفة لديها مشوشة.

أما حول أداءها داخل الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: أظهرت تفاعل جيد في لعبة المنارة حيث استمرت في محاولة وضع المكعبات فوق بعضها البعض، كما أنها على الرغم من عدم معرفتها لتنسيق الأرقام مع الأعداد لأنها لا تعرف بشكل كبير رموز الأرقام، إلا أنها حاولت تركيب البطاقة ضمن الحركات اليدوية الدقيقة، ومحاولة للتنسيق في التركيب والوصول إلى بطاقة كاملة دون التدقيق في المحتوى، وفي القياس البعدي حصلت على 4 من 15 في الاختبار و 3 في البطاقة فقط.

كمياً: يوضح الجدول رقم (4:23) أداء رشا في اختبار المهارات المعرفية القبلي والمعرفي، والذي يمكن من خلاله ملاحظة تطور المهارات بشكل ضعيف جداً، ولاسيما المهارات اللغوية، وهذا ما أكدت عليه بطاقة الملاحظة في التطبيق القبلي والبعدي، كما يظهر في الجدول رقم (4:24).

جدول (4:23)

أداء الطالبة رشا في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للاختبار
الاختبار القبلي	2	3	5	3	2	15
الاختبار البعدي	4	4	7	5	4	24

جدول (24:4)

أداء الطالبة رشا كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
بطاقة الملاحظة القبلية	4	4	6	4	4	22
بطاقة الملاحظة البعدي	7	6	8	6	5	32

7:2:4 أداء الطالبة هيام قبل وبعد البرنامج التدريبي في كافة المهارات

هيام: طالبة تعاني من إعاقة عقلية بسيطة، مدمجة في الصف الثالث الأساسي، عمرها الزمني 9 سنوات بينما العقلي حوالي 7 سنوات، حمل الأم طبيعي ولولادة طبيعية، لديها ثلاثة أخوة أكبر منها وأخت أصغر، من عائلة مُتعلّمة فالأم والأب جامعيين، ومن عائلة ذات مستوى اقتصادي جيد جداً، يمكن القول أنها من أكثر الطالبات اللواتي أظهرن انطباع إيجابي كبير سواء خلال جلسة التعرف بها أو حتى الجلسات التدريبية، كما توقعت الباحثة ان تكون استفادتها كبيرة لاسيما أنها أظهرت استجابات إيجابية، وفيما يلي وصف لحالة هيام خلال كافة مراحل البحث في الاختبار القبلي وبطاقة الملاحظة القبلية والجلسات التجريبية والتقييم البعدي، على النحو التالي:

○ **المهارة الأولى: المهارات الحسابية:** في التطبيق القبلي للاختبار وبطاقة الملاحظة: اتضح أن الطالبة تمتلك مهارات حسابية جيدة إذا ما قورنت في أقرانها ممن هم في العينة، فكانت تُعد بطريقة جيدة وفي بطنٍ يتناسب مع حالتها، فعلى سبيل المثال بمجرد ما رأت السؤال الأول المتعلق بجمع التفاحات، أشارت للباحثة بأنها تعرف العد حتى العدد 20 وعدتهم بطريقة صحيحة دون ابدال أو ضعف، كما تمكنت من حل كل السؤال المتعلق بالجمع والطرح من غير ارقام "طرح الأكواب، الموز" وغيرها من الصور، وكان يتضح أن لديها معرفة بالعملية الحسابية فعندما أشارت لها الباحثة "إطرحي" فقالت "بدنا نقيم منهم" وهكذا، أما حول الجمع والطرح للمسائل الحسابية المجردة لم يكن على نفس المستوى فتمكنت من حل مسألة بسيطة "2+5" ما يعني أنها بحاجة أكثر للتعرف على رموز الأرقام وكتابتها وأشكالها، وأخيراً حول تمكّنها من حل السؤال المخصص بالنقود فهو أقرب إلى المسائل الرياضية المجردة لكن معرفتها في العملية الشرائية مكنتها من ذلك عند طرح السؤال، حيث تمت الإشارة لها بأن معجون الأسنان 5 شواقل والفرشاة خمس شواقل ونحن نريد ان نشتريهم كم سندفع لصاحب البقالة، فسألت عدة أسئلة ووضعت خمس في اليد

الأولى مرة واحدة أما اليد الثانية استمرت بالعد حتى خمسة وترددت قليلاً ثم أشارت بالرقم 9 ثم كررت العملية مرة أخرى لتجيب ب 10، وبذلك حصلت على 6 من 15 في الاختبار و8 من 20 في البطاقة، وشعرت الباحثة أن مهارات هيام بإمكانها التطور والتحسين عبر البرنامج لاسيما أن أداءها جيد.

أما حول أدائها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: على الرغم من أنها شخصية اجتماعية وتمتلك معرفة سابقة جيدة إلا أن تفاعلها داخل الجلسات عامة لم يكن كما توقعت الباحثة، فلم تتحمس بالشكل المطلوب ولم تكن لديها المنافسة العالية وكانت تجلس في ثبات انفعالي ولامبالاة في أحيان أخرى، على الرغم من استمرار عملية التعزيز والتشجيع من الباحثة، فعلى سبيل المثال في لعبة المخدات المتبعثرة رفضت المحاولة في البداية، وأظهرت تفاعل بسيط في لعبة نرد الألوان والسوبر ماركت، وكانت لا تعي لمفهوم الدور بشكل كافي على الرغم من أنها لا تمتلك سلوكيات فظة، وعند تقييم الجلسات وفي الاختبار والبطاقة البعدية لم تتحسن لها المهارة بشكل جيد في الاختبار حيث حصلت على 7 من 15 أي درجة واحدة فقط وتعتقد الباحثة ان هذه الدرجة هامشية ما يعني أنها قد لا تكون تتطورت بفعل البرنامج وإنما بفعل تركيز أكثر للطالبة عن المرة الأولى، لكنها تحسنت أيضاً في بطاقة الملاحظة البعدية لتحصل على 10 علامات، ما يعني ذلك تطور المهارة لديها بشكل بسيط جداً بفعل البرنامج.

○ المهارة الثانية: المهارات اللغوية: في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: يمكن القول أن مهاراتها اللغوية جيدة على مستوى التعبير الذي ظهر لديها كانطباع أولي، في التعبير الشفوي قامت بالتعبير بطريقة جيدة حول الصورة الأولى والثالثة للموجودات ضمن كلمات متفرقة "معجون، فرشاة، أرجوحة وغيرها"، أما بالنسبة للصورة الثانية توترت عند وصفها وأشارت إلى الشجرة فقط وتعتقد الباحثة إلى أن السبب وراء ذلك هو كثرة المثيرات البصرية في الصورة وعدم قدرتها على التركيز، أما عن تمكنها من إعطاء كلمة تبدأ بحرف معين مثال حرف الراء أشارت إلى كلمة "دار" وتبين أن ذلك ليس عشوائياً فهي أعطت كلمة تحتوي على حرف الراء لكن لم تدرك أن الحرف يجب أن يكون في أول الكلمة، وفي مثال آخر عن كلمة تبدأ في حرف الميم أجابت ب "محرمة"، كما تمكنت من معرفة بعض الحروف باللغة الإنجليزية، لتحصل على خمسة 5 علامات لصالح التطبيق القبلي للامتحان و8 لصالح البطاقة.

أما حول أدائها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: تفاعلت بشكل أفضل خلال الجلسات من الجلسات الخاصة بالمهارات الحسابية، وأظهرت تفاعل في لعبة بطاقة الطعام، كما أنها كانت تسأل وتعلق "لم أسمع" وهكذا، فعلى سبيل المثال في لعبة الإشارة في أحد الأدوار رفعت المعلمة اسم الإشارة "هذا" وكان

مطلوب من الطالبات أن يرفعوا صورة تتماشى مع اسم الإشارة مثل "ولد، كلب،.." وعلى الدور يتم القراءة كمجموعة اسم الإشارة مع الصور التي اختارها الطلبة " هذا ولد، هذا كتاب" وكانت قد رفعت صورة "بقرة" وعندما وصل دورها سألتها الباحثة هل نقول "هذا بقرة ام هذه بقرة" فطلبت أن تقوم بتغييرها بشكل سريع ونجحت في ذلك واخفقت عدة مرات إلا أنها تفاعلت، وعند تطبيق الاختبار البعدي تبين وجود تحسن بسيط كان لصالح أسماء الإشارة، حيث حصلت على 7 من 15 في الاختبار و 11 لصالح البطاقة.

○ **المهارة الثالثة: مهارات التمييز:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: بالنسبة للتمييز البصري لديها كان جيد إلى حدٍ ما حيث تمكنت من التوفيق بين الألوان بشكل جيد جداً على الرغم من وجود بعض التردد والاختاقات، وكذلك في تمييز الرموز تمكنت من معرفة أخراج أكثر من رمز داخل الجدول فمثلاً أوجدت رمز "؟" ضمن 3 مواقع مختلفة داخل الجدول وكذلك الأمر بالنسبة للرمز "*" استطاعت التوصل إلى 3 رموز أيضاً، أما حول التمييز السمعي وتكرار الكلمات فحصلت على علامة واحدة في هذا الجانب، لتحصل على علامة 6 من 15 في الاختبار و 10 في البطاقة، ويمكن القول على الرغم من أنها لم تتميز بشكل كبير في المهارة إلا أن أداءها كان جيد جداً.

أما حول الأداء داخل الجلسات والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: تفاعلت بشكل محدود مع لعبة الإلغاء، وبشكل جيد مع لعبة الألوان والأزرار، لكنها أعربت عن نوع من الملل والرغبة في إنهاء الجلسة الخاصة بلعبة الإلغاء فكانت تعطي بعض الكلمات مثل " خلص " " لا أريد"، وفي الاختبار والبطاقة البعدية تحسنت أيضاً بنسبة بسيطة جداً حيث حصلت في الاختبار على 7 علامات لصالح التمييز البصري، بينما في البطاقة حصلت على نفس العلامة وهي 10 في البطاقة.

○ **المهارة الرابعة: التذكر:** في التطبيق القبلي للاختبار والبطاقة: بالنسبة للذاكرة الصورية وتذكر أماكن الأشياء والصور تعتبر مهاراتها جيدة في هذا الجانب حيث تمكنت من معرفة 3 أماكن للصور "القلم، الحقيبة، الأبريق" وبالتالي حصلت على علامة 3 من 5، وتمكنت من مطابقة ثلاث وجوه مع بعضهم البعض وهي نسبة جيدة جداً لتحصل على ثلاثة علامات أيضاً، بينما تذكرت كلمة واحدة ترتبط بأحد الحروف وهي "Car" وبالتالي حصلت على 7 علامات من 15 في الاختبار و 9 في بطاقة الملاحظة. أما حول أدائها في الجلسات التدريبية والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: في الجلسات أظهرت تفاعل ممتاز وكان يتم في كل مرة زيادة عدد البطاقات تدريجياً للذاكرة الصورية، وكذلك استمرت في المحاولات في الوجوه المختلفة، وكان يفترض أن هذه الجلسات ستعمل على تحسين الذاكرة لديها لكن كان مستوى التحسن لديها

الذي ظهر بالقياس البعدي بسيط جداً حيث حصلت في الاختبار على 9 في الاختبار و 10 في بطاقة الملاحظة، أي أنه تحسن شبه منعدم.

○ **المهارة الخامسة: التركيز: في الاختبار والبطاقة القبليّة:** كنا قد ذكرنا سابقاً في عدة مواقع ترابط المهارات فيما بينها، وأثناء القياس القبلي للثروة اللغوية تبين أن التركيز لدى الطالبة منخفض ففي أحد الصور التي كان من المفروض أن تصفها لم تتمكن منها نظراً لكثرة المثيرات في الصورة وبالتالي تشتتها وإشارتها إلى أن الصورة تحتوي على "شجرة فقط" فهي قد اختارت المؤثر الأكبر، وكذلك في تذكر كلمات تبدأ في حرف معين كانت تختار كلمات تحتوي على الحرف المطلوب فهي لم تتمكن من اخذ كافة التعليمات، وهذا ما تبين أيضاً عبر الأسئلة التي استهدفت هذه المهارة، حيث تمكنت من توصيل كلمة "قلم مع صورته" فقط، أما عن التوصيل بين الصور التي تربطها علاقة تمكنت من إيصال صورتين "الصابون والماء، الدفتر والقلم"، وكذلك التوفيق بين الرقم والموجودات فنجحت بشكل بسيط، لتحصل على 4 علامات في الاختبار والبطاقة.

أما حول أدائها في الجلسات والتطبيق البعدي للاختبار والبطاقة: تفاعلت بشكل كبير داخل الألعاب، لاسيما لعبة البطاقات وتكوين بطاقة كاملة من الصور والأرقام أو الصور والكلمات، وكانت تحاول وتتفاعل ويتم تعزيزها، وكذلك في لعبة المنارة تميزت وتمكنت من المنافسة أيضاً، أما على صعيد القياس البعدي في الاختبار لم تكن النتيجة مرضية مقارنة في التفاعل داخل الجلسات وتقييم الجلسات، حيث حصلت على 5 علامات في الاختبار و 6 في البطاقة.

كمياً: فيما يلي في الجدول رقم (4:25) يتوضح أداء هيام في الاختبار القبلي والبعدي للمهارات المعرفية،

جدول (4:25)

أداء الطالبة هيام في الاختبار القبلي والبعدي

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التذكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للاختبار
الاختبار القبلي	6	5	6	7	4	28
الاختبار البعدي	7	7	7	9	5	35

جدول (4:26)

أداء الطالبة هيام كما ظهر في بطاقة الملاحظة القبلية والبعديّة

المهارة	المهارات الحسابية	المهارات اللغوية	مهارات التمييز	مهارة التنكر	مهارة تركيز	المجموع العلامة الكلية للبطاقة
بطاقة الملاحظة القبلية	8	8	10	9	4	39
بطاقة الملاحظة البعديّة	10	11	10	11	6	48

3:4 القسم الثالث: توصيات الدراسة وتحدياتها ومقترحاتها:

1:3:4 توصيات الدراسة:

- توصي الباحثة إلى ضرورة تصميم المزيد من البرامج التدريبية لفئة ذوي الإعاقة العقلية البسيطة التي تُنمي المهارات المعرفية لديهم، وتفعيل هذه البرامج داخل غرف المصادر في مدارس الدمج بطريقة أكثر جدية ونظام.
- تفعيل استخدام استراتيجية التعلّم المبني على اللعب في تنمية مهارات الأفراد من ذوي الإعاقة العقلية، عبر تأهيل وتدريب مُعلمي غرف المصادر على استخدام هذه الألعاب التعليمية لإكساب الطلبة للمهارات المختلفة، عبر تقديم الأدلة والكتّيبات التوضيحية حولها.
- تقديم دورات رفع كفاءة ودورات تدريبية وتأهيلية لمعلمي غرف المصادر، ليتعرفوا على كل ما هو جديد من الأساليب والاستراتيجيات وطرق التدريس لفئات التربية الخاصة.
- توعية أولياء أمور الطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة حول أهمية التعاون بينهم وبين المدرسة لإنجاح كافة البرامج التدريبية، وإدراكهم بأن كافة العمليات تكاملية بين المدرسة والمنزل.
- تطبيق البرنامج التدريبي على عينة أوسع من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، لقياس أثره بطريقة أكثر شمولية، وعلى فئات أخرى من ذوي الاحتياجات الخاصة ضمن أعمار مُتنوعة.

2:3:4 التحديات التي واجهتها الباحثة عند إجراء الدراسة:

بدأت الصعوبات تواجه الباحثة منذ البدء في إجراءات الدراسة، أي في مرحلة البحث عن العينة حيث تبين وجود شح في المدارس التي تعمل على دمج هذه الفئة تحديداً، كما أن الفترة الزمنية التي تم تطبيق البرنامج بها كانت بعد أن أُضربت المدارس لمدة أربعين يوم وبالتالي رفضت العديد من المدارس التعاون نظراً لضيق الوقت، كما تخوفت الباحثة في البداية من قدرتها على تقديم البرنامج والاحتكاك في هذه الفئة لاسيما وأن الخبرة بالتعامل معهم قليلة، إلى جانب تخوفات حول جذب انتباه الطالبات وتحقيق أهداف الدراسة، وكذلك التخوف من تغييب الطالبات عن الجلسات الذي سيؤدي بكل تأكيد إلى خلل في فاعلية البرنامج، إضافة إلى تخوف الباحثة من طول مدة التطبيق، حيث كان تطبيق الاختبارات مُنفرد على الطالبات وبالتالي وقت وجهد أكبر، وكذلك حاولت الباحثة العثور على اختبار تشخيصي للمهارات المعرفية تم إقراره مسبقاً إلا أن الاختبارات كانت قليلة جداً ولا تقيس كافة الجوانب المعرفية المرجوه في الدراسة الحالية، حيث كانت على سبيل المثال تقيس المهارات اللغوية لديهم فقط، وبالتالي شعرت الباحثة بأهمية تصميم أداة تتماشى مع أهداف الدراسة، إلا أنه تمت السيطرة على هذه التحديات بشكل عام، حيث تعاونت مدرسة الدراسة مع الباحثة لتطبيق البرنامج بأفضل صورة، وكذلك قُدمت مُعلمة غرفة المصادر المعونة للباحثة حول آلية التعامل مع الطالبات في عينة الدراسة من حيث المعززات والأساليب وطُرق جذب الانتباه وغيرها، وكذلك تعاونت مع الباحثة في تنسيق حضور الطالبات حيث كانت تتصل قبل كل يوم من الجلسة على أولياء أمور الطالبات في العينة والتأكيد على حضورهم كافة طوال فترة تطبيق البرنامج، أما حول الأدوات وتصميمها تم تصميمها عبر الاستعانة بالأدب التربوي والمشرقة القائمة على الدراسة وتوصيات المُحكّمين وبعض من مُعلمي غرف المصادر.

4:3:4 مقترحات الدراسة:

تَقترح الباحثة إجراء مزيد من الدراسات التي تتعلق بالأفراد من ذوي الإعاقة العقلية ممن هم قابلين للتعلم، والتي تُعني بالبرامج والأساليب التي تدعم هذه الفئة داخل المجتمع "اجتماعياً، ومعرفياً، وسلوكياً"، مع فحص هذه البرامج والأساليب، أي إجراء بحث تحت عنوان "ما هو أثر نمو المهارات المعرفية عند الطلبة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم على نمو مهاراتهم الاجتماعية؟".

المراجع:

المراجع العربية:

ابراهيم، هناء، صياح ، منصور ، و الزيات، فتحي. (2017). مدى تباين بروفائل الادراك السمعي لدى ذوي صعوبات الفهم الاستماعي عنه لدى العاديين من تلاميذ المرحلة الابتدائية في مملكة البحرين. *مجلة الطفولة العربية*، (73)، 97- 75.

<https://jchild.journals.ekb.eg/>

ابو الفتوح، محمد. (2017). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية القدرة على التعرف على الانفعالات من خلال تعبيرات الوجهية لدى تلاميذ الإعاقة الفكرية البسيطة وأثره على مستوى تفاعلهم الاجتماعي. *المجلة الدولية للبحوث التربوية*، 14 (4)، 315- 356.

<https://scholarworks.uaeu.ac.ae/>

أحمد، علي. (2016). اللعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة. *مجلة كليات التربية*، (6)، 68- 86.

<https://dx.doi.org/10.21608/jshm.2021.85126.1111>

امبيه، انتصار. (2020). أثر بعض أنشطة اللعب في تنمية بعض الذكاءات المتعددة (الذكاء اللغوي والذكاء البصري لدى طفل الروضة).

مجلة كليات التربية، 17 (1)، 80-102. <http://dspace.zu.edu.ly/handle/1/717>

بارش، حليلة. (2019). *مهارات اللغة العربية "مهارة القراءة والكتابة" السنة الثالث ابتدائي أنموذجاً*. [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن

مهدي]. *المستودع الرقمي لجامعة بن مهدي ام البواقي* <http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/handle/123456789/9162>

البيب، سحر. (2014). *أثر برنامج تدريبي مقترح لتنمية تركيز الانتباه في تلاميذ بأعمار 10-12 سنة خلال درس التربية الرياضية* [رسالة ماجستير، جامعة تشرين]. *قاعدة بيانات شمعة*.

البيلاوي، ايهاب. (2014). *دليل معلمي التربية الخاصة في غرفة المصادر*. دار الزهراء.

بخيت، سجاد. (2018). *فاعلية برنامج تدريبي لتحسين مهارات القراءة و الكتابة لذوي الإعاقة الفكرية البسيطة القابلين للتعلم (بمركز*

الاحباب للإعاقات الفكرية المتعددة بولاية الخرطوم) [رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا]. *مكتبة الجامعة الإلكترونية*.

<http://repository.sustech.edu/handle/123456789/21749>

البدران، عبد الزهرة. (2019). *التعلم المنظم ذاتياً وعلاقته باستراتيجيات التذكر لدى طلبة المرحلة الاعدادية*. *مجلة العلوم النفسية*، 30 (1)

<https://esprc.uobaghdad.edu.iq/>. 107-144

البرعمي، يوسف، وصبحي، سليمان. (2020). *فاعلية برنامج محوسب في تنمية المهارات الرياضية لدى تلاميذ الحلقة الأولى بمدارس*

التعليم الأساسي بسلطنة عمان. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 66(17)، ص 350-381.

<https://jperc.uobaghdad.edu.iq/index.php/jperc>

بطاينة، أسامة، والشهري، خالد. (2010). واقع غرف مصادر التعلم للطلبة ذوي صعوبات التعلم من وجهة نظر معلمهم في المدينة

المنورة. دراسات نفسية وتربوية، (5)، 2-38. <https://www.asjp.cerist.dz/en>

البيكار، حمزة، والزيقات، إبراهيم. (2018). فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تطوير المهارات المعرفية للأطفال ذوي اضطراب

طيف التوحد. مجلة العلوم التربوية، 45(4)، 17-39. <https://jes.ksu.edu.sa/ar>

بن وصيف، أمال. (2018). الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات

[رسالة ماجستير، جامعة محمد الصديق جيجل]. أرشيف الجامعة. <http://www.univ-jijel.dz/index.php?lang=en>

بن يحيى، سهام. (2021). أهمية اللعب البيداغوجي وأثره في التحصيل الدراسي عند الطفل من وجهة نظر مربي أقسام التربية التحضيرية

[رسالة ماجستير، جامعة أحمد دراية]. قاعدة بيانات Repository

<https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/handle/123456789/5396>

الجبالي، أحمد. (2020). تقييم غرف مصادر التعلم في المدارس الحكومية في محافظة عجلون من وجهة نظر معلمها. مجلة العلوم

التربوية والنفسية، 4(6)، 29-44. <https://doi.org/10.26389/AJSRP.A050919>

الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني ووزارة الشؤون الاجتماعية. (2011). مسح الأفراد ذوي الإعاقة في تقرير النتائج الرئيسية.

<https://www.pcbs.gov.ps/Downloads/book1812.pdf>

الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني. (2020). بيان صحفي بمناسبة اليوم العالمي للأشخاص ذوي الإعاقة.

<https://www.pcbs.gov.ps/postar.aspx?lang=ar&ItemID=3860>

جيوسي، مجدي. (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم.

مجلة العلوم النفسية والتربوية، 6(1)، 70-92. <https://journals.ajsrp.com/index.php/jeps>

حجازي، هبة. (2017). برنامج قائم على الوعي بالجسم لتنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال المعاقين عقلياً. مجلة الطفولة، 2(27)،

929-950. <https://ichild.journals.ekb.eg/>

الحروب، شادي. (2017). فاعلية برنامج تدريبي في معالجة المشكلات السلوكية الأكثر شيوعاً بين أطفال مرحلة الروضة [رسالة ماجستير،

جامعة الشرق الأوسط]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

حسن، أميرة. (2021). فعالية برنامج تدريبي قائم على الأنشطة العقلية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي عاقة الفكرية القابلين للتعلم.

مجلة علوم ذوي الاحتياجات الخاصة، 3(2)، 3128-3179. <https://dx.doi.org/10.21608/jshm.2021.85126.1111>

الحرمان، محمد، وبدارنة، محمد. (2014). فاعلية برنامج تدريبي في غرفة مصادر التعلم على تنمية المهارات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة صعوبات التعلم. *مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، 2 (11)، 39-66.

<https://doi.org/10.36394/jhss/11/2/2>

الحמיד، عبد العزيز. (2013). أوجه القصور في القدرة على التمييز لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. *مجلة كلية التربية*، 37 (2)، 573-601.

<https://jfees.journals.ekb.eg/>

الحמידة، سليمان، وهوساي، علي. (2020). واقع تقديم الخدمات المساندة لذوي الإعاقة بجامعة القصيم. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة*

<https://jasht.journals.ekb.eg/>، 4 (13)، 233-278.

الخصاونة، محمد. (2013). واقع الخدمات التربوية في غرف المصادر للطلبة ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الأساسية في محافظة إربد من وجهة نظر أولياء الأمور. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات*، 31 (1)، 51-76.

<https://journals.gou.edu/index.php/nafsia/index>

الخطيب، عاكف. (2011). *أنموذج مقترح لتطوير البرامج والخدمات المقدمة للأطفال ذوي الإعاقة العقلية واضطراب التوحد في مؤسسات ومراكز التربية الخاصة في الأردن في ضوء المعايير العالمية* [رسالة دكتوراه، جامعة عمان العربية]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

خولف، ليلى، و جيملي، نصيرة. (2018). *أسلوب اللعب ودوره في تنمية القدرات المعرفية لدى طفل الروضة "من وجهة نظر بالمربيات* [مذكرة مقدمة لنيل شهادة ليسانس في علوم التربية، جامعة محمد الصديق بن يحيى]. أرشيف الجامعة [http://193.194.69.164/index.php?option=com_content&view=archive&catid\[0\]=&Itemid=1088&lang=ar](http://193.194.69.164/index.php?option=com_content&view=archive&catid[0]=&Itemid=1088&lang=ar)

خليل، إيمان. (2019). برنامج قائم على الألعاب الفنية التشكيلية لتنمية الإدراك البصري لأطفال الحضانة. *مجلة الطفولة*، (32)، 201، 229.

<https://jchild.journals.ekb.eg/>

خير الله، عفاف. (2013). *متلازمات الإعاقة الفكرية الأسباب- التشخيص - العلاج*. دار الزهراء للنشر والتوزيع.

داود، وسام. (2019). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في محافظة بغداد. *مجلة الجامعة العراقية*، 3 (44)، 327-349.

<https://mabdaa.edu.iq/>

الدسوقي، وفاء، و الهجان، حسن. (2001). فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الأطفال ذوي صعوبات التعلم زائدي النشاط: الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم. *مجلة تكنولوجيا التعليم سلسلة دراسات وبحوث*، (11)، 55-191.

<https://tesr.journals.ekb.eg/>

دفي، جمال. (2019). أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ السنة الأولى من التعليم الابتدائي بمدرسة حنبلية عبدالله [أطروحة دكتوراه، جامعة محمد بوضياف]. مكتبة الجامعة الالكترونية

<http://dspace.univ-msila.dz:8080/xmlui/handle/123456789/19131>

دودين، سحر . (2018). تقييم البرامج التدريبية لمدرء المدارس في مديرية تربية جنوب الخليل: الإشكاليات ومقترحات التطوير [رسالة

ماجستير، جامعة الخليل]. المستودع الرقمي لجامعة الخليل

<http://dspace.hebron.edu/xmlui/handle/123456789/574>

ربابعة، زينب. (2018). فاعلية برنامج تعليمي قائم على اللعب في تحسين المهارات الاجتماعية و دافعية الإنجاز لدى طلبة المرحلة

الأساسية الدنيا من ذوي صعوبات التعلم الملتحقين بغرف المصادر التعليمية [رسالة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية]. قاعدة بيانات

[جامعة النجاح](https://repository.najah.edu/)

الرحمن، محمد. (2020). فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

الأزهرية. مجلة البحوث والنشر العلمي، 12(36)، 278-322. <https://www.airsp.com/>

رضوان، غادة. (2017). فاعلية برنامج إرشادي قائم على التركيز لتنمية المهارات الحياتية لدى طلبة جامعة الأزهر بغزة [رسالة ماجستير،

جامعة الأزهر]. قاعدة بيانات مشكاة <http://dstore.alazhar.edu.ps/xmlui/handle/123456789/780>

زعموش، نادية، وجمال، زهار. (2016). دور اللعب في التكيف الاجتماعي لدى الأطفال المعاقين ذهنياً من وجهة نظر المربين دراسة

ميدانية في مراكز التربية والرعاية التابعة لولاية ورقلة. مجلة علوم الإنسان والمجتمع، (18)، ص 235-279.

<https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/116>

سارة، سلسيغ، و شهيناز، زوليخة. (2020). علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية "دراسة ميدانية ببعض ثانويات مدينة الجفلة"

[رسالة ماجستير، جامعة زيان عاشور]. أرشيف الجامعة http://www.univ-djelfa.dz/ar/?page_id=80

السبيعي، سامر. (2011). فاعلية إستراتيجية التعليم باللعب في إكتساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات للتلاميذ ذوي الإعاقة

الفكرية [رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود].

السعيد، حمزة. (2009). اضطرابات الذاكرة لدى صعوبات التعلم. مجلة التربية، 38(171)، 228-239.

<https://jfees.journals.ekb.eg/>

السلامة، صالح. (2015). واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم. المجلة العلمية

لكلية التربية، 31(4)، 88-114. <https://mfes.journals.ekb.eg/>

السليمان، عبدالله، وعيسى، ماجد. (2018). فاعلية برنامج تدريبي قائم على تحسين الانتباه في اكتساب مهارات اللغة للتلاميذ المعاقين

فكرياً في الطائف. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 2(2)، 51-91. <https://dx.doi.org/10.12816/0045283>

- السليمان، نورة. (2014). المواهب والقدرات الخاصة لذوي الإعاقة الفكرية في ضوء بعض المتغيرات في مدارس الدمج بمدينة الرياض.
- مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 9(1)، 1-27. [مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ScienceGate |](https://doi.org/10.21608/jfeps.2020.175519)
- السيد، زينب. (2020). الأساليب المعرفية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة القابلين للتعلم. مجلة كلية التربية جامعة عين شمس، 44(4)، 15-82. <https://dx.doi.org/10.21608/jfeps.2020.175519>
- الشايب، ريماء. (2013). واقع غرف مصادر التعلم في العملية التعليمية في مديرية تربية لواء المزار الشمالي من وجهة نظر المعلمين والمشرفين على تلك الغرف [رسالة ماجستير، جامعه اليرموك]. دار المنظومة.
- شعبان، عمر. (2020). استخدام نظرية العقل في تنمية المهارات المعرفية لدى المعاقين ذهنياً القابلين للتعلم. مجلة الطفولة والتربية، 41(2)، 307-370. <https://dx.doi.org/10.21608/ftjh.2020.174042>
- شعبان، منال. (2015). فاعلية برنامج تدريبي لغوي في تنمية المهارات اللغوية لدى عينة من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 3(9)، 272-317. <https://dx.doi.org/10.21608/sero.2015.92125>
- الشمري، زيد. (2019). تدريس الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة في مدارس الدمج: النظرية والتطبيق (ط. 2). مكتبة الكويت الوطنية.
- شناعة، هشام. (2008). تقييم غرف المصادر في المدارس الحكومية في فلسطين من وجهة نظر المديرين ومعلمي غرف المصادر والمرشدين التربويين [رسالة ماجستير، جامعة القدس]. مكتبة جامعة القدس
- <https://dspace.alquds.edu/items/648f27c9-866f-4e77-b0f8-f0f70689efa9>
- شيبان، نورهان، وخليفة، خديجة. (2020). فعالية برنامج تدريبي قائم على اللعب لتنمية الانتباه المشترك لدى الطفل التوحدي [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي]. <http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/handle/123456789/10032>
- صادق، فاروق. (2006، نوفمبر 19-22). تمكين غرف المصادر في علاج صعوبات التعلم واستيعاب ذوي الاحتياجات الخاصة في المدارس العادية، [عرض ورقة]. المؤتمر الدولي لصعوبات التعلم، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- عاشور، حاتم. (2019). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الحاسب الآلي لتنمية المهارات اللغوية وتحسين السلوك الاجتماعي لدى الأطفال المعاقين فكرياً المدمجين بالمدارس. مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، 42(4)، 518-547. <http://becm-iq.com/>
- عامر، ربيع. (2012). فاعلية برنامج لتنمية المهارات اللغوية والمعرفية والاجتماعية والحركية ومساعدة الذات على عينة من الأطفال المعاقين ذهنياً "القابلين للتعلم" [رسالة ماجستير، جامعة الدول العربية]. قاعدة بيانات شمعة
- عبد الفتاح، أريج. (2018). اتجاهات المعلمين نحو دمج الطلبة من ذوي الإعاقة مع أقرانهم في مدارس محافظة سلفيت الحكومية [رسالة

ماجستير، جامعة القدس المفتوحة]. أرشيف الجامعة <https://library.qou.edu/>

عبد الفتاح، منال، والقحطاني، هشام. (2015). مدى فعالية استخدام استراتيجيات التدريس باللعب على مستوى الدافعية والتحصيل الدراسي

لدى التلاميذ المعاقين فكرياً. *مجلة البحث العلمي في التربية*، (16)، 635-655. <https://jsre.journals.ekb.eg/>

عبد اللطيف، أذار. (2020). فاعلية برنامج مقترح قائم على التعزيز الاجتماعي في تنمية المهارات الحركية الأساسية لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة جامعة دمشق*، 36(3)، 257-292.

<http://damascusuniversity.edu.sy/mag/edu/>

عبد الله، خالدة. (2019). اللعب وعلاقته بتنمية المهارات المعرفية لدى طفل الروضة المستوى الثاني من وجهة نظر المشرفات [رسالة ماجستير، جامعة افريقيا العالمية]. قاعدة بيانات شعبة.

عبد المنعم، محمد. (2020). فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب الموجه لتنمية مهارات التصنيف للأطفال ذوي اضطراب التوحد. *المجلة التربوية*، 76(76)، 1748-1779. <https://dx.doi.org/10.21608/edusohag.2020.103482>

عبد الواحد، سليمان. (2010). سيكولوجية الإعاقة العقلية – رؤية في إطار علم النفس الإيجابي. المكتبة العصرية.

العجمي، عبيد. (2016). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات الملمات تخصص تعليم أساسي بجامعة الأزهر - غزة [رسالة ماجستير، جامعة الأزهر]. قاعدة بيانات شعبة.

العمراوي، ريم. (2021). تأثير الفهم الشفهي على الإدراك البصري عنده عسير القراءة [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي].

المستودع الرقمي لجامعة العربي بن مهيدي أم البواقي <http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/handle/123456789/11395>

العوادي، خولة. (2014). دراسة أثر الإعاقة الذهنية على مستوى اللغة الشفوية [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي]. المستودع

الرقمي لجامعة العربي بن مهيدي. <http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/handle/123456789/2909>

عودة، بلال. (2010، فبراير 24). غرفة المصادر. أطفال الخليج. <http://www.gulfkids.com/vb/>

الغامدي، عبد الرحمن. (2015). حق الطفل في اللعب من منظور التربية الإسلامية. *مجلة كلية التربية جامعة الأزهر*، 3(164)

539-584. <https://dx.doi.org/10.21608/jsrep.2015.56197>

غنيم، احمد صبري، وغنيم، محمد صبري. (2016). الإعاقات والإعاقات التطورية والفكرية بين التعليم والتكبير. القاهرة دار المعرفة الجامعية.

الفارس، محمد. (2021). أثر اللعب الجماعي في تنمية جوانب الشخصية الاجتماعية للطفل: (دراسة ميدانية في مرحلة رياض الأطفال).

مجلة العلوم التربوية والاجتماعية، 1(5)، 1-25.

<https://www.acjrs.com/StudiesCategory/1/%D9%85%D8%AC%D9%84%D8%A9->

<https://doi.org/10.21608/fthj.2018.206166>

فاروق، جيهان. (2018). اللعب التمثيلي وأثره على الأطفال ذوي اضطراب التوحد لمرحلة الطفولة المبكرة استهدافاً لتنمية مهارات التواصل وتأكيده القدرات الإبداعية والمعرفية. *مجلة الطفولة والتربية*، 35(1)، 274 - 310.

<https://dx.doi.org/10.21608/fthj.2018.206166>

الفرهود، نورة. (2018). *انماط السلوك غير العادية لدى عينة من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة*. [رسالة ماجستير، جامعة المجمعة].

<https://www.mu.edu.sa/ar>

قتال، نصيرة؛ سارة، قتال. (2019). *وظيفة الذاكرة البصرية- الفضائية لدى الأطفال المعاقين سمعياً وأثرها على مهارة الكتابة (درجة*

خفيفة) [رسالة ماجستير، جامعة البويرة]. المستودع الرقمي لجامعة البويرة <http://dspace.univ-bouira.dz:8080/jspui/handle/123456789/5401>

القحطاني، هنادي. (2011). برنامج مقترح لتنمية بعض المهارات اللغوية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. *مجلة كلية التربية*، 35(1)،

<https://jfees.journals.ekb.eg/>.685 - 716

القمش، مصطفى. (2011). *الإعاقة العقلية النظرية والممارسة*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

كميت، سامي. (2019). واقع الخدمات في غرفة المصادر للتلاميذ ذوي الإعاقة من وجهة نظر مديري ومعلمي وأخصائي مدارس التربية

الشاملة بمحافظة حجة- اليمن. *مجلة الدراسات العليا*، 13(50)، 160-179.

<http://repository.neelain.edu.sd:8080/xmlui/handle/123456789/14145>

الكوميتي، فوزية. (2018). المعاقون عقلياً بدرجة بسيطة فئة القابلين للتعلم الأبعاد والمحددات. *مجلة التدوين*، 11(1)، 305 - 309 .

<https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/377>

اللهيبي، رنا. (2017). تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، *مجلة*

التربية الخاصة والتأهيل، 4(16)، 49 - 81. <https://dx.doi.org/10.21608/sero.2017.91831>

ماكنثير، كرسنين. (2004). *أهمية اللعب للطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة* (د. خالد العامري، مترجم). دار الفاروق للنشر والتوزيع. (العمل الأصلي نشر سنة 2001).

متولي، فكري. (2015). *الإعاقة العقلية المدخل - نظريات المفسرة - طرق الرعاية*. مكتبة الرشد.

محمد، ايمان. (2021). فاعلية تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارة التمييز السمعي لدى أطفال الروضة ضعاف السمع. *مجلة التربية*

<https://dx.doi.org/10.21608/jkfb.2021.157952>.94 - 69، 17(1)، 17-94

- محمود، أيمن، وشبيب، أحمد. (2018). فعالية برنامج تدريبي في تحسين بعض مهارات الإدراك البصري للأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، 4(19)، 285-314. <https://blog.ajsrp.com/journals/jeps/>
- محمود، عير. (2020). أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تنمية الذكاء الوجداني وبعض المهارات الفنية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة العلمية للبحوث والنشر العلمي*، 36(6)، 2-40. https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jfe_au/
- مزه، سعيد. (2016). واقع تصميم البرامج التدريبية في المؤسسات الأمنية وسبل تطويرها في ضوء متطلبات منهجية الديكام. *الفكر الشرطي*، 25(98)، 21-69. <https://library.shjpolice.gov.ae/libero/education-theme/multilang/ar/>
- مسكون، نهال. (2017). فعالية برنامج تدريبي لتنمية بعض المهارات المعرفية لدى أطفال التوحد [رسالة ماجستير، جامعة حلب]. منشور على الويب <http://nsr.sy/df509/pdf/8560.pdf>
- مشهور، ميرفت. (2016). فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على أنشطة اللعب الجماعي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال ذوي التوحد في إمارة أبو ظبي [رسالة ماجستير، جامعة الإمارات العربية المتحدة]. قاعدة بيانات scholarworks https://scholarworks.uaeu.ac.ae/all_theses/477/
- مصباح، جلاب، وحسان، بعايري. (2021). أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية (مقاربة نظرية). *مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية*، 1(1)، 47-69. <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/733>
- مصري، ابراهيم، وعجوة، محمد. (2020). مستوى الصعوبات التي تواجه دمج الطلبة ذوي الإعاقة في المدارس الحكومية في مدينة الخليل من وجهة نظر معلمهم. *مجلة البحوث التربوية والتعليمية*، 9(1)، 47-78. <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/241>
- مصطفى، محمد. (2019). واقع استخدام تكنولوجيا التعليم في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة قبل التعلم من وجهة نظر معلمهم في فلسطين [رسالة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية]. قاعدة بيانات ريبوستري. <https://hdl.handle.net/20.500.11888/15573>
- مصلح، عمران. (2016). استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية الأربعة لدى المتعلم: دراسات وصفية. *مجلة جامعة المدينة العالمية*، 18(1)، 329-346. <http://ojs.mediu.edu.my/>
- الملعبي، فهد، والزريقات، ابراهيم. (2022). مستوى مهارات المناصرة الذاتية واستقصاء فاعلية برنامج تدريبي في تميتها لدى عينة من الأشخاص المراهقين ذوي الإعاقة العقلية بدولة الكويت. *المجلة العلمية لكلية التربية*، 38(3)، 334-370. <https://dx.doi.org/10.21608/mfes.2022.228441>
- المهيري، عوشة، السرطاوي، عبد العزيز، الزيودي، محمد حمزة، وعبدات، روجي مروح. (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*،

<https://blog.ajsrp.com/journals/jeps/>.349 – 374 ،(4)17

ميخائيل، املي؛ وجميل، سمية .(2010). فاعلية الألعاب التربوية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال المعاقين

عقلياً. *مجلة دراسات الطفولة*، 13 (49)، 262 – 233. <https://jsc.journals.ekb.eg/>

الهندي، بسمة.(2021). فاعلية حقيبة تدريبية مقترحة قائمة على معايير الجودة الشاملة على التفكير الإبداعي لدى المعلمين في المرحلة الأساسية في جنوب نابلس [رسالة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية]. قاعدة بيانات جامعة النجاح.

https://repository.najah.edu/handle/20.500.11888/15877/discover?filtertype=datelssued&filter_relational_operator>equals&filter=2021

يوسف، الطيب. (2018). فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب لتعديل السلوك النمطي لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم.

مجلة البحث العلمي في التربية، 19 (16)، 340-303. <https://dx.doi.org/10.21608/jsre.2019.33858>

يوسف، حدة. (2014). ضرورة إثراء غرفة المصادر لذوي صعوبات التعلم وفقاً لنظرية الذكاءات المتعددة: تصور مقترح. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*، 2 (5) ، 164-143.

<https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/475>.164-143 ، (5)2

المراجع الإنجليزية

Al Ghbar, M. A. M. (2021). The Services Provided in The Learning Resource Rooms in Aseer, Saudi

Arabia: Point of the Parents. *International Journal of Educational Research Review*, 6(4), 345 – 354.

<https://dergipark.org.tr/en/pub/ijere>

Ali, E., Constantino, K. M., Hussain, A., & Akhtar, Z. (2018). The effects of play-based learning on early

childhood education and development. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences*, 7(43),

6808-6811. <http://dx.doi.org/10.14260/jemds/2018/1044>

Almeida, T. S., Lamb, M. E., & Weisblatt, E. J. (2019). Effects of delay on episodic memory retrieval by

children with autism spectrum disorder. *Applied Cognitive Psychology*, 33(5), 814-827.

<https://doi.org/10.1002/acp.3524>

Alotibi, A., Algahtani, F. (2019). The impact of play on life quality of children with intellectual disability.

International Journal of Recent Research in Social Sciences and Humanities (IJRSSH), 6(4), 84-

91. <https://www.paperpublications.org/journal-details/IJRRSSH>

- Alseraa, I. (2019). The Effectiveness of a Behavioral Training Program to Improve Joint Attention in Children with Moderate Intellectual Disability in Jordan. *International Journal of Education, 11*(4), 87–104. <http://dx.doi.org/10.5296/ije.v11i4.16225>
- Ashori, M., & Yazdanipour, M. (2018). Investigation of the Effectiveness of Group Play Therapy Training with Cognitive–Behavioral Approach on the Social Skills of Students with Intellectual Disability. *Journal of Rehabilitatio, 19* (3), 262– 275. <http://dx.doi.org/10.32598/rj.19.3.262>
- Besio, S., Bulgarelli, D., & Stancheva–Popkostadinova, V. (2018). *Evaluation of children's play. Tools and methods*. De Gruyter.
- Canevska, A. (2021). The Importance of Play for Children with Autism, Cerebral Palsy, and Intellectual Disability. *Mediterranean Journal of Educational Research, 15*(36), 189–200. <http://dx.doi.org/10.29329/mjer.2020.3670.10>
- Dev, P., & Haynes, L. (2015). Teacher Perspectives on Suitable Learning Environments for Students with Disabilities: What Have We Learned from Inclusive, Resource, and Self Contained Classrooms?. *International Journal of Interdisciplinary Social Sciences: Annual Review, 9*(1), 53–64. <https://doi.org/10.18848/1833-1882/CGP/v09/53554>
- Esmaili, S., Shafaroodi, N., Mehraban, A, Parand, A., Zarei, M., Zardkhaneh, S. (2017). Effect of play based Therapy on Meta cognitive and Behavioral Aspects of Executive Function: A Randomized, Controlled, Clinical Trial on the Students with Learning Disabilities. *Basic and clinical NEUR SCIENCE, 8* (3), 203–212. <https://doi.org/10.18869/nirp.bcn.8.3.203>
- Fadhil, Z. M., Khashea, M. S., Abdulqader, A. F., & Almothaffar, A. (2022). Memory and Concentration Skills in A Sample of First Grade Medical Students at University of Baghdad/College of Medicine. *Medrxive the preprint server for health sciences, (2)*, 1–13.

<https://doi.org/10.1101/2022.04.16.22273927>

Falissard, B., Monégat, M., & Harper, G. (2017). Psychiatry, mental health, mental disability: time for some necessary clarifications. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 26(10), 1151–1154.

<https://doi.org/10.1007/s00787-017-1037-4>

Gülhan, M. (2019). *Play in early childhood education: an examination of teacher roles during free playtime* [Master's thesis, Middle East Technical University]. OOTU

METU <https://open.metu.edu.tr/handle/11511/44427>

Hamza, R. Z., Bioumy, A. A. (2021). Effectiveness of cognitive play in developing the self- confidence of the mentally handicapped who are able to learn during COVID-19 pandemic. *Technium Social Sciences Journal*, (15), 136–185. <https://doi.org/10.47577/tssj.v15i1.2486>

Hossain, M. (2015). *Teaching productive skills to the students: A secondary level scenario* [Master's thesis, BRAC university]. BRAC university Archive.

<http://dspace.bracu.ac.bd/xmlui/handle/10361/7671>

Hughes, J. (2006). Learning about number and math's. *Down Syndrome News and Update*, 6(1), 10–13. <https://doi.org/10.3104/practice.374>.

Kapur, R. (2018, March). *Designing and Implementation of Training Programs in Organizations*. University of Delhi.

Kar, A. (2019). *Developing Mental Focus & Concentration among Kids*,

https://www.researchgate.net/publication/338912932_Developing_Mental_Focus_Concentration_among_Kids/link/5e3277d0a6fdccd965768d4a/download

Karaoglu, S. (2020). The Importance of Play in Pedagogy in Curriculum Delivery and Play Provision for Young Children's Learning and Development. *ERCIYES JOURNAL OF EDUCATION (EJE)*, 4(2), 18–34. <https://doi.org/10.32433/eje.746394>

Kasari, C., Paparella, T. & Freeman, S. (2018). Language Outcome in Autism: Randomized Comparison

- of Joint Attention and Play Interventions. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 76(1), 125–137. <https://doi.org/10.1037/0022-006x.76.1.125>
- Kiarie, M. W. (2006). Educational Services for Students with Mental Retardation in Kenya. *International Journal of Special Education*, 21(2), 47–54.
<https://www.internationaljournalofspecialeducation.com/>
- Kirk, H. E., Gray, K., Riby, D. M., & Cornish, K. M. (2015). Cognitive training as a resolution for early executive function difficulties in children with intellectual disabilities. *Research in developmental disabilities*, 38, 145–160. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2014.12.026>
- Komalasari, D., Kurniawati, F. (2018). Behavioral skills training program to improve the personal safety skills of an adolescent with Down syndrome with mild intellectual disability. *Psychological Research on Urban Society*, 1(2), p 81– 89. <http://dx.doi.org/10.7454/proust.v1i2.28>
- Kontu, E. K., & Pirttimaa, R. A. (2016). Teaching Children with Intellectual Disabilities: Analysis of Research–Based Recommendations. *Journal of Education and Learning*, 5(2), 318–336.
<http://dx.doi.org/10.5539/jel.v5n2p318>
- Li, J., Wang, D., Guo, Z., & Li, K. (2015). Using psychodrama to relieve social barriers in an autistic child: A case study and literature review. *International journal of nursing sciences*, 2(4), 402–407.
<https://doi.org/10.1016/j.ijnss.2015.08.008>
- Malekpour, M., Aghababaei, S., & Abedi, A. (2013). Working memory and learning disabilities. *International Journal of Developmental Disabilities*, 59(1), 35– 46.
<https://doi.org/10.1179/2047387711Y.0000000011>
- Markstroms, M. (2019). Language skills: How teachers in years 7–9 prioritize and teach language skills in their english lessons, Jonkoping university,
<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1353326/FULLTEXT01.pdf>
- Masadeh, M. (2012). TRAINING, EDUCATION, DEVELOPMENT AND LEARNING: WHAT IS THE

- DIFFERENCE?. *European Scientific journal*, 8(10), 1857– 7431. <https://eujournal.org/index.php/esj>
- Mirahmadi, Z., Hemmati Alamdarloo, G. (2016). The Effectiveness of Group Play Therapy on Social Skills of Female Students with Intellectual Disability. *Physical Treatments*, 6(2), 115–123. <https://ptj.uswr.ac.ir/>
- Movahedazarhouligh, S. (2018). Teaching Play Skills to Children with Disabilities: Research Based Interventions and Practices. *Early Childhood Education Journal*, 46(6), 587–599. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-018-0917-7>
- Parsons, S., & Platt, L. (2014). *Disabled children's cognitive development in the early years* [master's thesis, University of London] . Leading education and social research Institute of education university of London. <https://www.ucl.ac.uk/ioe/departments-and-centres/departments/ucl-social-research-institute>
- Pearl, j. B., & Arunfred, N. (2019). A Comparative Study on the Concentration Skill between E Learning Methods and Traditional Learning Methods among Higher Education Students. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 7(4), 67– 73. <https://www.apjmr.com/>
- Ragetlie, S., Klip, H, Builtelaar, j., Willemse, D. (2017). Working memory training in children with neuropsychiatric disorders and mild to borderline intellectual functioning, the role of coaching; a double-blind randomized controlled trial. *Roording–Ragetlie et al. BMC Psychiatry*, 17(1), <https://doi.org/10.1186/s12888-017-1274-6>
- Rathnakumar, D. (2020). Play Therapy and Children with Intellectual Disability. *Shanlax International Journal of Education*, 8(2), 35–42. <http://www.shanlaxjournals.in/journals/index.php/education>
- Sawyers, A. (2021). *The Importance of Play in Early Childhood Education* [Bachelor of Integrated Studies Degree, Murray State University]. Murray State's Digital commons. <https://digitalcommons.murraystate.edu/bis437/337/>
- Shree, A., & Shukla, P. (2016). Intellectual Disability: Definition, classification, causes and characteristics.

learning community –An International Journal of Educational and Social Development, 7(1), 9–20.

<http://dx.doi.org/10.5958/2231-458X.2016.00002.6>

Sweait J. (2010). *Mechanisms of Memory* (2nd ed). Burlington.

Tan, S., Karal, M. A., & Unluol Unal, N. (2022). Primary education teachers' experiences in resource rooms in Turkey: disability vs. giftedness. *Education*, 7(50), 933–1007.

<https://doi.org/10.1080/03004279.2022.2059541>

Tasdemir, M. (2010). The effects of REAP reading comprehension technique on students' success. *Social Behavi Personality*, 38(4), 553–560. <https://psycnet.apa.org/doi/10.2224/sbp.2010.38.4.553>

Toozandehjani, H., & Beheshtian, E & Ghajari, E. (2014). A survey on effectiveness of play therapy on mentally retarded students. *International Journal of Innovative and Applied Research*, 2 (6), 116-125.

<http://www.journalijiar.com/>

Urbancová, H., Vrabcová, P., Hudáková, M., & Petrů, G. J. (2021). Effective training evaluation: The role of factors influencing the evaluation of effectiveness of employee training and development.

Sustainability, 13(5), 2721. <https://doi.org/10.3390/su13052721>

Weisberg, D. S., Hirsh–Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>

الملاحق

ملحق رقم (1): رابط الكتيب التعليمي مائة لعبة مُختارة

<http://213.6.8.28:310/records/1/8937.aspx>

ملحق رقم (2): اختبار المهارات المعرفية بصورته النهائية

❖ الجزء الأول: نبذة عن الاختبار "المحتويات، طريقة التطبيق، العلامات والتصحيح":

يهدف الاختبار إلى قياس مستوى المهارات المعرفية، للطلبة من ذوي الإعاقة العقلية البسيطة القابلين للتعلم، والملتحقين في غرف المصادر في مدارس الدمج، ويتكون الاختبار من خمس فقرات كل فقرة تحتوي على 3 أسئلة كل سؤال 5 علامات، أي 15 علامة لكل المهارة، والعلامة الكلية للاختبار من 75، ومدة الاختبار "ساعتين" على النحو التالي:

– فقرة المهارات الحسابية: تفحص معرفة الطالبات بالأرقام، العد، العمليات الحسابية "جمع وطرح" ضمن الصور أو المحسوسات والمجردات "المسائل الكتابية"، والتعامل بالنقود، ضمن 3 أسئلة لهذه المهارة: السؤال الأول يُكشف عن طريقه معرفة الأرقام والجمع والطرح للمحسوسات ويمكن أن يتم بطريقة مجردة مثل عد التفاحات وجمعها أو وضع مجموعة أشياء من الغرفة الصفية كأقلام مثلاً وعدهم وجمعهم وطرحهم وغيرها، وتكون العلامات لجمع المحسوسات علامتين "2" وطرح المحسوسات "3" علامات، السؤال الثاني: المسائل المجردة الحسابية تكشف معرفة الرموز والأرقام والعمليات الحسابية كتابياً و يكون على كل مسألة نصف علامة، وأخيراً السؤال الثالث يمكن أن يُطبق عبر "الجمع" سعر الأشياء أو أن يتم سؤال الطالبة عن العملات وقيمها ومحاولة تطبيق العملية بشكل عملي، وتكون العلامات هنا على العملية الشرائية الأولى والثانية علامتين "نظراً لأنهما أصعب من الثالثة"، وعلى العملية الثالثة علامة "1"، أي 15 علامة لكل المهارة.

– فقرة المهارات اللغوية: تفحص معرفة وامتلاك الطالبات للثروة اللغوية وامتلاك المفردات والتعبير بطريقة صحيحة، ضمن 3 أسئلة، السؤال الأول 5 علامات يطلب من الطالب وصف الصورة والتعبير عنها على الصورة الأولى والثانية علامتين لكل منها والثالثة علامة، السؤال الثاني: على الطالب أن يذكر أسماء الموجودات والصور باللغة الإنجليزية وعلى كل صورة علامة، السؤال الثالث: على الطالب أن يميز بين

أسماء الإشارة بتوصيل كل صورة بكلمتها وعلى كل واحدة علامة ويمكن للباحث أو الذي يساعد الطلبة أن يقرأ أسماء الإشارة للطلّبات.

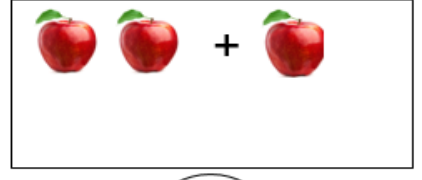
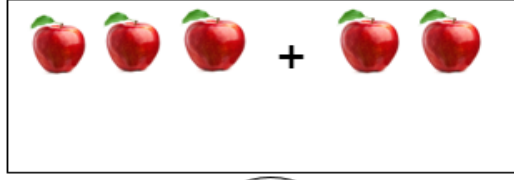
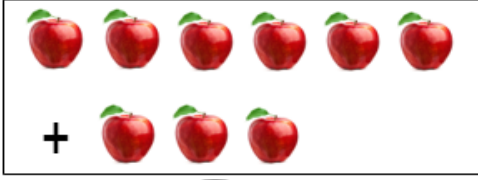
- فقرة مهارات التمييز: التمييز البصري والسمعي، السؤال الأول: على الطالبة أن تضع دائرة على كافة الرموز المطلوبة منها داخل الجدول وتأخذ علامات حسب عدد الرموز التي تمكنت من استخراجها حسب ما هو موجود أعلى السؤال، اما السؤال الثاني: يهدف إلى التحقق من مدى تمييز الطالّبات للألوان والتوفيق بين الألوان التي تحمل نفس اللون وعلى كل واحدة علامة، اما السؤال الثالث يهدف إلى التمييز السمعي وتكون مهمة الطالب إعادة الكلمة التي يقولها المعلم سواء باللغة العربية او الإنجليزية وعلى كل واحدة علامة.

- فقرة مهارات التركيز: تهدف إلى التعرف على مستوى التركيز عند الطالب وكيفية تعامله مع المثيرات المتنوعة، وكيفية الربط وتكوين العلاقات، في السؤال الأول تكون مهمة الطالبة إيصال الكلمة بصورتها ويكون على كل واحدة علامة، وكذلك الأمر في السؤال الثاني يكون المطلوب من الطالبة أن توفّق بين الصورة والعدد وعلى كل واحدة علامة، أما السؤال الثالث: وهو السؤال الأصعب حيث على الطالبة أن تجد علاقة بين كل صورتين على سبيل المثال أن توصل بين "الصابون والمغسلة، الفرشاة والمعجون" وهكذا وعلى كل علاقة علامة.

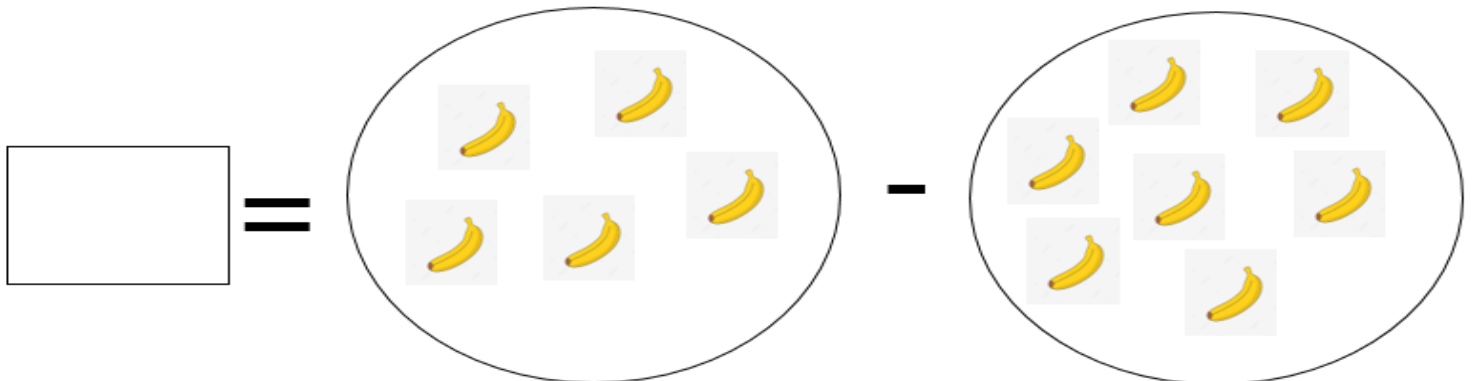
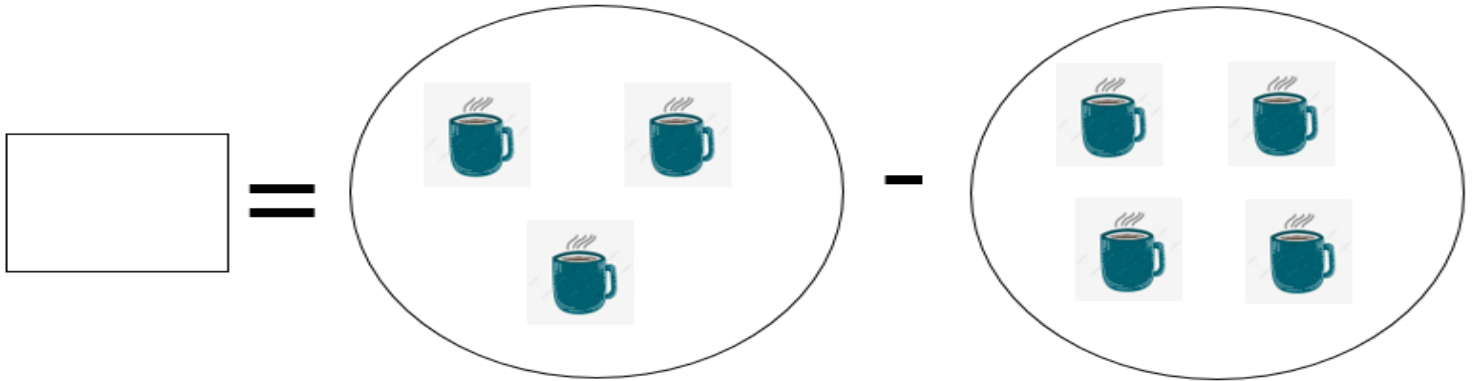
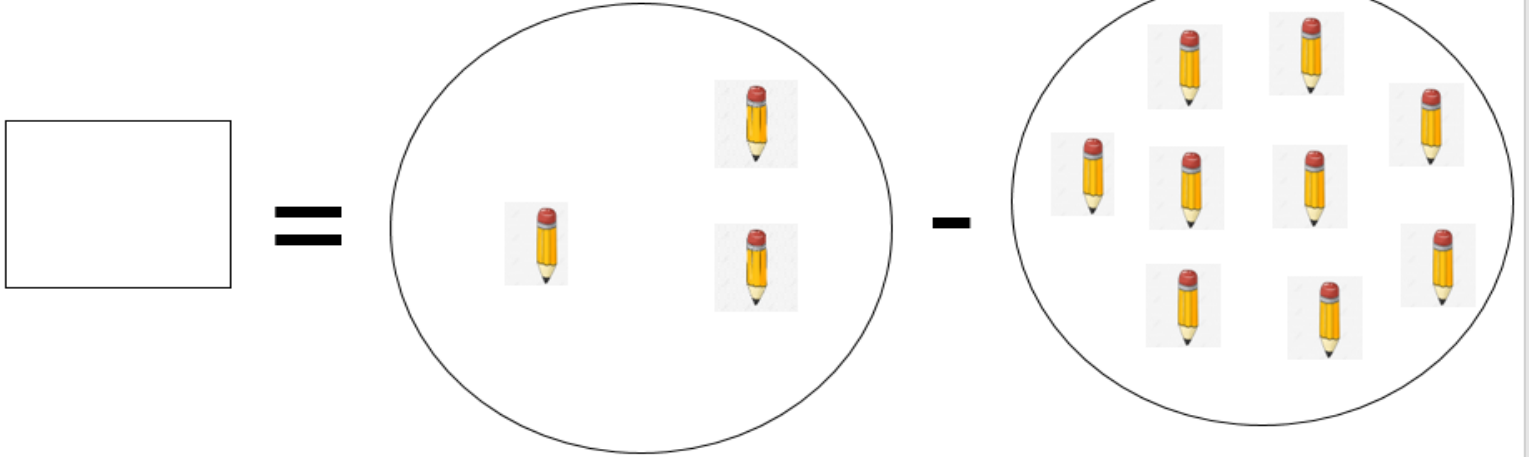
- فقرة التذكر: وتهدف إلى فحص مدى فاعلية الذاكرة الصورية وغيرها من أنواع الذاكرة عند الطلبة، فالسؤال الأول يهدف إلى فحص ذاكرة الطالّبات بشكل عام حول المفردات، فعلى الطالبة أن تذكر ثلاث كلمات تبدأ بحرف معين ويتم فحص هذا المستوى ضمن أربعة حروف، وإذا تمكنت من ذلك بشكل كامل تحصل على خمس علامات، أما إذا تذكرت 3 كلمات لثلاثة حروف تأخذ 4 وهكذا مثل ما هو موضح عند السؤال، أما السؤال الثاني وهو تذكر أماكن الصور ممكن أن يتم على ورقة الاختبار بأن تنتظر الطالبة للصور ومن ثم يتم إخفاء الصور وسؤالها عن مكان كل صورة أو عبر 5 بطاقات عليها صور تراهم ومن ثم تقلب على الوجه الفارغ وعليها أن تتذكر الموجود على كل بطاقة وكل بطاقة بعلامة واحدة، أما السؤال الثالث يعتمد أيضا على التذكر حيث ترى الطالبة كافة الوجوه على الجنبين بشكل جيد ومن ثم إخفاء أحد العمودين وتوجيه سؤال أين الوجه العابس؟ وهكذا.. أو على شكل بطاقات كما في السؤال الثاني وكل وجه في علامة.

❖ المحور الأول "المهارات الحسابية": (الجمع/ الطرح/ التعامل بالنقود)

السؤال الأول: (أ) اجمع التفاحات الموجودة في كل صندوق: (علمتين)



(ب) أجد ناتج الطرح في كل مما يلي: (3 علامات)



السؤال الثاني: حل المسئل الحسابية امامك: (نص علامة على كل واحدة)

$$\begin{aligned} &= 1 - 8 \quad \blacksquare \\ &= 3 + 4 \quad \blacksquare \\ &= 2 - 4 \quad \blacksquare \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= 4 - 9 \quad \blacksquare \\ &= 2 + 4 \quad \blacksquare \\ &= 3 - 6 \quad \blacksquare \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= 4 + 1 \quad \blacksquare \\ &= 5 + 2 \quad \blacksquare \\ &= 3 - 8 \quad \blacksquare \end{aligned}$$

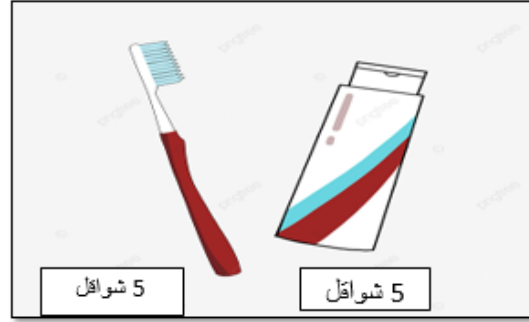
السؤال الثالث: انت تتعامل بالنقود كم ستدفع ثمن كل مجموعة مشتريات:



(علامة)



(علاتين)



(علاتين)

✦ المحور الثاني "المهارات اللغوية العربية و الاتجليزية": (تنمية الثروة اللغوية عند الطالب)

السؤال الأول: أوصف/ي لي الصور التي امامك قدر الإمكان (5 علامات حسب القدرة على كمية الوصف لكل صورة)



في حال لم يستطع الطفل وصف ما بالصورة سيتم المساعدة في أسئلة مثل:
ما لون الفرشاة؟
هل يوجد وردة في الصورة؟ وهكذا

السؤال الثاني: سأخبرك في بعض الكلمات وعندما أقولها لك عليك أن تشير لصورها : "باللغة الانجليزية أو العربية" (5 / على كل صورة علامة)



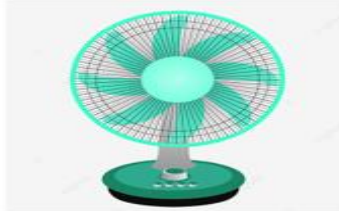
السؤال الثالث: وصل بين اسم الاشارة و الصورة المناسبة (5 علامات)



هذا



هذه



✦ المحور الثالث "مهارة التمييز"

السؤال الأول: ضع دائرة حول الرمز + (اذا تمكن من 9 - 12 يأخذ 5 / تمكن من 6-9 يأخذ 4 / تمكن من 3-6 يأخذ 3 / تمكن من 3 يأخذ اثنين / أقل من ثلاثة 1 / لم يتمكن أبداً صفر)

#	+	/	*	+	؟	-	&	*	+
+	؟	*	-	^	>	<	+	؟	-
*	+	+	<	/	+	/	-	-	؟
>	/	>	+	+	*	+	؟	/	+
؟	<	+	/	<	+	؟	*	>	*

السؤال الثاني: حاول أن تلفظ هذه الكلمات بعدي "ردد من خلفي":





السؤال الثالث: قم بتوصيل الصورة مع لونها من الكلمات: (5 علامات)



أخضر



أسود



٥- المحور الرابع " مهارة التركيز": (العلاقة المنطقية بين الصورة و الكلمة/ العلاقة المنطقية بين الصورة و الرقم/ التركيز في العلاقات بين الاشياء)
السؤال الأول: وصل الصورة بالكلمة التي تناسبها فيما يلي: (5 علامات)

باب



بنت



قلم








موز

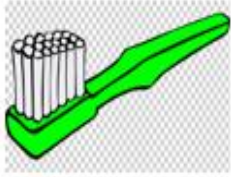


ثلاجة



السؤال الثاني: حاول ان تصل بين الأشياء واعدادها والرقم المناسب لها: (5 علامات)

العدد بالأرقام	العدد
7	 تمائة
1	 ستة
8	 سبعة
6	 ثلاثة
3	 واحد



السؤال الثالث: أوجد العلاقة بين الصور التالية ووصل بينها: (5 علامات)



❖ المحور الخامس " مهارة التذكر": (الذاكرة البصرية) (اذا تمكن من ان يذكر 3 كلمات ل 4 احرف يأخذ 5/ اذا تمكن من أن

يذكر 3 كلمات ل 3 احرف يأخذ 4/ اذا تمكن من 3 كلمات ل حرفين/ اذا تمكن كلمة لكل حرف 2/ اذا تمكن من كلمة لحرف واحد 1)

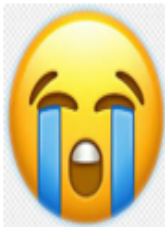
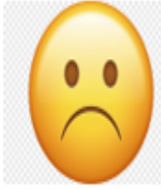
السؤال الأول: اذكر لي كلمات تبدأ بحرف السين؟

أو أذكر كلمات تبدأ و تنتهي بحرف التاء؟ ... و هكذا

السؤال الثاني: امامك مجموعة من الصور أنظر إليها جميعها وحاول أن تتذكر مكانها جيداً: (5 علامات)
(يتم تغطية الصور ببطاقات صغيرة) و سؤال الطالب/ة هل تتذكر أين كان القلم؟ الموز؟ وهكذا



السؤال الثالث: عزيزي الطالب امامك مجموعة من الوجوه أنظر إليها جيداً وتذكر/ سيتم اعطاء الطفل وقتاً للتذكر ومن ثم سؤال الطالب، أي وجه يمثل حالتك لليوم؟ هل يمكن أن تصله بالمشابهة؟ هل تتذكر أين الوجه العابس؟ أين الوجه الضاحك في العمود الآخر؟ ما حالة هذا الوجه؟ (5 علامات)



ملحق رقم (3): بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية

الملاحظات	درجة					العبرة أو المؤشر
	منخفضة جداً	منخفضة	متوسطة	عالية	عالية جداً	
المهارات الحسابية						
						يعد بطريقة صحيحة
						تعرف رموز الإشارات ومدلولاتها "+، -، ="
						يُميز بين الأرقام المتشابهة
						يتعرف على العملات المختلفة
المهارات اللغوية						
						يُعبّر ضمن كلمات وجمل مفهومة
						يردد الكلمات في نطق سليم
						يُميز بين الكلمات التي يأتي معها "هو" "هي"
						يملك ثروة لغوية جيدة
مهارات التمييز						
						يُميز بين الرموز والأرقام المتشابهة "بصرياً"
						يُميز بين المؤنث والمذكر
						يُميز سمعياً بين الأصوات المتقاربة مثال "سيارة، طائرة"
						يُميز بين الألوان المتقاربة مثل "برتقالي، أصفر"
مهارات التذكر						

						يتذكر أماكن الصور أو الأشياء المختلفة
						يسترجع المعلومات التي تلقاها خلال الوقت القريب
						يتذكر ما طلب منه في السؤال
						يتكر بعض الكلمات التي تبدأ بحرف معين
مهارات التركيز						
						يُدرِك العلاقة بين الأشياء المختلفة
						يُنصت بشكل جيد إلى المعلومات والمطلوب
						يستخدم الحركات الدقيقة بطريقة صحيحة "يمسك القلم، يركب البطاقات،.."
						يلتزم بالمطلوب ولا يتشتت بعيداً

❖ ملاحظات حول سلوك الطالب:

- مجموع العلامات الكلي في البطاقة هو (100) علامة على النحو التالي: لكل مهارة (20 علامة) ولكل منها 4 مؤشرات كل مؤشر له 5 علامات، وسيتم قياس كل مؤشر عبر 5 مستويات كل مستوى يتمثل في علامة.

مُلحق رقم (4): جلسات البرنامج التدريبي

جلسات برنامج تدريبي قائم على اللعب لتنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال من ذوي الإعاقة العقلية

البسيطة من (7-12) سنة

نبذة عن البرنامج:

هو برنامج قائم على ممارسة أنشطة اللعب، يعمل على تنمية 5 مهارات معرفية، كل مهارة تحمل في داخلها عدة مستويات بسيطة، ويتكون من 20 جلسة تدريبية دون الجلسة التمهيدية والختامية.

المحور الأول: تنمية مهارات التذكر

تنمية مهارات التذكر وتفعيل الذاكرة.

تنمية الذاكرة الصورية.

المحور الثاني: تنمية مهارات التركيز

وتتمثل في الأنشطة التي تعمل على زيادة مستوى التركيز عند الطلبة.

تنمية مهارات التأزر الحركي.

المحور الثالث: تنمية مهارة التمييز

التمييز السمعي.

التمييز البصري.

المحور الرابع: تنمية المهارات الحسابية

الجمع والطرح للمحسوسات.

التعامل في النقود.

حل المسائل الحسابية المجردة.

المحور الخامس: تنمية المهارات اللغوية

زيادة مخزون الثروة اللغوية.

التمييز بين هو وهي.

تحسين القدرة على التعبير والكلام.

✚ الجلسة رقم "1": "الذاكرة البصرية"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 45 دقيقة.

منها 20 دقيقة تمهيدية وتعريف حول اللعبة، 40 دقيقة من اللعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة، 30 دقيقة تقييم ختامي.

الهدف العام: تنمية مهارة الذاكرة البصرية لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يطابق الطفل الصور المتماثلة "التي تحمل نفس الصورة".
- أن يلتزم بالدور.
- أن يذكر الموجود على البطاقة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "الذاكرة"، صندوق للبطاقات، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتخبرهن حول لعبة البطاقات، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع 4 بطاقات على الطاولة بشكل عشوائي ومن ثم تخبر الطالبات بأنها ستقوم بوضع كل اثنتان متماثلتان بجانب بعضهن البعض، ومن ثم تقوم بإضافة 4 بطاقات أخريات بحيث يصبح على الطاولة 8 بطاقات متناثرين بشكل عشوائي وتوضح للطالبات بأنها تريد أن تضع الأزواج المتشابهة بجانب بعضهم البعض، وعند تكوين كل زوج كانت الباحثة ترفع البطاقة وتسمي الموجود عليها "مثلث، عنب" وهكذا، ثم طلبت من الطالبات أن يساعدها على التصنيف ويذكرن الموجود على البطاقة، للتأكد من أن الطالبات قد فهموا اللعبة بطريقة جيدة.

التنفيذ الفعلي للعبة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات إلى مجموعات من طالبتين أو ثلاث، وتشرح لهم آلية اللعب والأدوار، وتقوم بالإشراف بشكل كامل على اللعبة بحيث تبدأ وتضع أمام كل مجموعة 6 بطاقات كبدائية وعلى الدور كل واحدة منهن في المجموعة تبدأ ومن ثم ينتقل الدور للطالبة الثانية في المجموعة، ويتم زيادة البطاقات بطريقة تدريجية للمجموعات، ويتم تعزيز المجموعة التي تُنهي أولاً، كما تتأكد الباحثة بأن المطابقة

صحيحة وأن الدور منظم وأنه عندما تطابق الطالبة الصورة تذكر ما الموجود على البطاقة، كما يتم تبديل الطالبات في كل مرة بين المجموعات فلا تستمر الطالبة مع نفس الفريق طوال الوقت وإنما يتم التبديل بينهم.
تقييم الجلسة:

تضع الباحثة في منتصف الطاولة عدد كبير من البطاقات المتشابهة، وتجلس في المنتصف وتطلب من كل طالبة على الترتيب أن تخرج الأزواج المتشابهة وتضعهن أمامها ضمن 3 دقائق فقط، وتكتب الباحثة اسم الطالبة وعدد الأزواج التي تمكنت من مطابقتها وتعزيز الطالبات اللواتي قمن بمطابقة أكبر عدد من البطاقات، إضافة إلى التقييم المستمر خلال الجلسة مثل متابعة تسلسل الأدوار والمطابقة الصحيحة.

صورة توضيحية:



✚ الجلسة رقم "2": "الوجوه المتغيرة"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين

منها 20 دقيقة تمهيدية وتعريف حول اللعبة، 40 دقيقة من اللعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة، 30 دقيقة تقييم ختامي.

الهدف العام: تنمية مهارة الذاكرة البصرية والتمييز البصري لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
الأهداف الإجرائية:

- أن يلاحظ الفروقات بين البطاقات المختلفة.
- أن يجد الوجهين "البطقتين" المتشابهتين.
- أن يضبط نفسه.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "الوجوه المتغيرة"، صندوق للبطاقات، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، المحاولة والخطأ، اللعب.

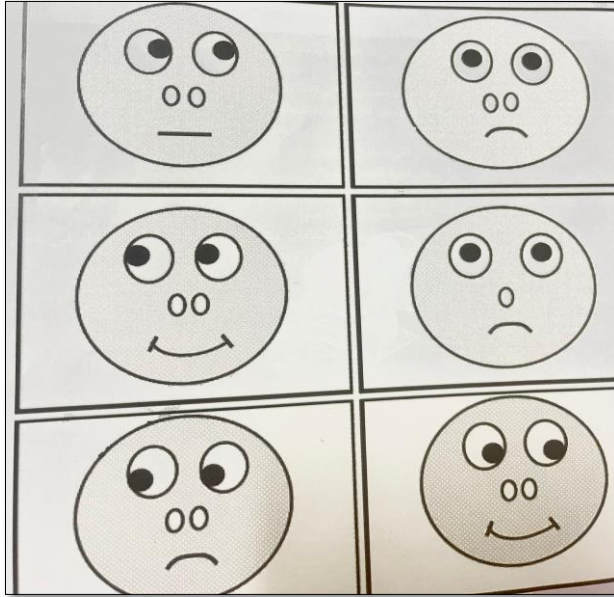
سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهم على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسال عن أحوالهن، وتعمل على تهيئتهن وتذكيرهن حول "ماذا تعلمنا في المرة السابقة؟"، ورفع مستوى دافعيتهن وحماسهن نحو اللعب، ثم تبدأ الباحثة بشرح وتبسيط اللعبة للطالبات، فتبدأ بوضع 4 بطاقات على الطاولة بحيث تتطابق كل بطاقتين مع بعضهما البعض، مع العلم بأن الصور بالنسبة للطالبات متشابهات جداً، وهنا يأتي دور الباحثة في جذب أنظار الطالبات حول أن الاختلاف يكمن في العيون والفم، فتبدأ على سبيل المثال وتنتقي أحد الوجوه الأربعة وتشير إلى الطالبات هيا نلاحظ أولاً الفم "هل يضحك ام أنه عابس؟"، حسناً أين البطاقة التي بها وجه عابس؟ هل الاثنتان؟ اذا هيا ننظر إلى العيون هل ينظر الوجه إلى الأعلى؟ ام للأسفل؟ رائع اذا هيا نبحث عن وجه عابس وينظر إلى الأعلى، وتبدأ الباحثة تدريجياً في زيادة عدد الوجوه بشكل تدريجي، واللعب ضمن المجموعة والتأكد من اللعب لكافة الطالبات على الترتيب، ثم تعيد الباحثة اللعب مرة أخرى لكن في هذه المرة تضع الباحثة البطاقات الأربعة امام الطالبات لمدة 3 دقائق مثلاً ثم تقلبها على الوجه المقلوب المخفي بحيث لا تظهر الوجوه وتبدأ الباحثة وتشير لهم "هيا نجرب سأبدأ أنا" أتذكر أن الوجه الذي ينظر للأعلى هنا وأتذكر أنه كان عابساً هيا سأقلب البطاقة، رائع، إذن الآن سأحاول البحث عن الوجه الذي

في يدي، وتقلب الباحثة إجابة خاطئة وترى الطالبات أن الوجهين يختلفان وبالتالي تعيد الباحثة البطاقات إلى مكانها على الوجه المقلوب، ثم تشير إلى إحدى الطالبات في المحاولة فتبدأ طالبة وتأخذ معها المعلومات بشكل جماعي عن الوجه الذي اختارته وتشير إليها الباحثة في توقع وتذكر أين الوجه المشابه فإذا عرفت وكان الوجهان متماثلات تضع الطالبة البطاقتين امامها، اما اذا أخفقت تعيدهم مكانهم على الوجه المخفي، ففي دور الفتاة الرابعة هنا يكون للتو كُشف امامها أربعة وجوه وبالتالي عليها تذكر الأماكن لاسيما أن اللعب هنا يكون ضمن أزواج قليلة، وهكذا ضمن تكرار وحماس وتعزيز للطالبات اللواتي ينجحن في تجميع الأزواج المتشابهة، مع الإشارة إلى أهمية التكرار هنا.

تقييم الجلسة: تضع الباحثة البطاقات مقلوبة على الطاولة وتعطي كل طالبة على الترتيب 4 دقائق لتكوين أزواج متشابهة عبر المحاولة والخطأ، وتقدم الباحثة التغذية الراجعة والملاحظات فوراً، إضافة إلى تعزيز الطالبات عبر "التصفيق لهن، كلمات الثناء" ومن ثم توزيع الجوائز البسيطة كدفتر الألوان والألوان وغيرها، وعلى الطالبة خلال الأربع دقائق أن تكون أكبر قدر ممكن من الوجوه المتشابهة.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "3": "ذاكرة الصور"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 45 دقيقة.

منها 20 دقيقة تمهيدية وتعريف حول اللعبة، 40 دقيقة من اللعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة، 30 دقيقة تقييم ختامي.

الهدف العام: تنمية مهارة الذاكرة البصرية لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يتمكن الطالب من تذكر الصور.
- أن يتمكن الطالب من تذكر مسميات الأشكال التي على البطاقات.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "ذاكرة الصور"، صندوق للبطاقات، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتساءل عن أحوالهن، وتعمل على تهيئتهن وتذكيرهن حول "ماذا تعلمنا في المرة السابقة؟"، ورفع مستوى دافعيتهن وحماسهن نحو اللعب، ثم تبدأ الباحثة بشرح وتبسيط اللعبة للطالبات، فتبدأ بوضع 4 بطاقات على الطاولة بحيث تتطابق كل بطاقتين مع بعضهما البعض، وتساءلهن ما الموجود على البطاقة؟، وتبدأ بتعريفهن على بعض الأشكال "الدائرة، المربع، المثلث، الأسطوانة، وكذلك الحروف باللغة العربية والانجليزية" وتقوم المعلمة بفرد مجموعة من هذه البطاقات والتعرف عليها وتطلب من الطالبات النظر جيداً إلى الموجود ومن ثم تقوم المعلمة بإخفاء البطاقات داخل الصندوق وتساءل الطالبات هيا ما هي البطاقات التي كانت موجود على الطاولة الآن، فتبدأ الطالبات مثلاً بقول مثل فتخرجها الباحثة من الصندوق وتعطيها للطالبة التي تذكرت وكل طالبة

تتذكر بطاقة تأخذها، وهكذا بشكل مستمر حتى تجمع الطالبات عدد كبير من البطاقات أمامها إضافة إلى تعرفها على المسميات وتنمية ثروتها اللغوية إلى جانب الذاكرة.

تقييم الجلسة: يتم تقييم الطالبات واحدة تلو الأخرى بإعطائهن ثلاثة دقائق بالنظر إلى البطاقات التي تختارها الباحثة والموجودة على الطاولة وبعد ذلك تضع المعلمة هذه البطاقات في الصندوق وتطلب منها تذكر وتسمية البطاقات التي كانت موجودة خلال دقيقتين ويتم تعزيز الطالبات بناء على عدد البطاقات الصحيحة التي تذكرنها.

✚ الجلسة رقم "4": تنمية الذاكرة

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين .

الهدف العام: تنمية مهارة الذاكرة لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يتمكن الطالب من تذكر الصور.
- أن يتمكن الطالب من تذكر مسميات الأشكال التي على البطاقات.
- أن يتمكن الطالب من مطابقة البطاقات المتشابهة.
- أن يقوم الطالب بمطابقة الوجوه المتغيرة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

الألعاب التعليمية الثلاث السابقة "الذاكرة الصورية، الوجوه المتغيرة، صندوق للبطاقات، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب.

سير الجلسة: الجلسة الحالية بمثابة تكرار للجلسات الثلاثة السابقة ضمن مستويات أعلى من التحدي، نظراً
لحاجة هذه المهارة للتكرار، كما أن الباحثة ستقوم بالتمهيد لها بتذكير الطالبات في كل لعبة والبدء في اللعب
والتقويم مباشرة..

الجلسات التدريبية الخاصة في مهارة التركيز

✚ الجلسة رقم "5": "المنارة"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 40 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 20 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارة التركيز لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يشكل الطالب منارة عبر ترتيب القطع فوق بعضها البعض.
- أن يضبط الطالب نفسه.
- أن يضع القطع فوق بعضها البعض بطريقة صحيحة ضمن تآزر حركي.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "المنارة"، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، لوح، علب كبريت، مكعبات، قطع نقدية.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهم جميعهم على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، رفع دافعية الطالبات وإخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع مجموعة من علب الكبريت الفارغة أمام الطالبات وتسالهن: هل تعرفن كيف نضعها فوق بعضها البعض؟ ثم تبدأ بتجربة وضع 4 من العلب فوق بعضهم البعض بطريقة صحيحة ليروا كيف أصبحت كالمنارة أو البرج، وكذلك الأمر بالنسبة للقطع النقدية لكن في هذه المرة سيتم ترتيبها بشكل عشوائي بحيث تنهار، وبالتالي تبدأ الباحثة في سؤال لماذا انهارت القطع النقدية؟ نعم صحيح لم توضع فوق بعضها البعض بطريقة صحيحة وهكذا لتدريب الطالبات على الفكرة والمطلوب منهن والتأكد من أن الطالبات فهمن آلية اللعب.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم وضع مجموعة من العملات النقدية أو المكعبات كبيرة الحجم أو علب الكبريت بعدد كبير أمام كل مجموعة ويطلب من كل طالبة في المجموعة تكوين منارة والطالبة التي تستخدم عملات أو علب أكثر هي الفائزة، كما سيتم تبديل المجموعات خلال اللعب وتبديل أدوات بناء المنارة وتعزيز الفائزات، كما ستقوم الباحثة في متابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدونها أثناء اللعب وكيفية ضبطهن للنفس عند انهيارها أثناء البناء، ومراقبة كيفية التأزر الحركي لديهن والدقة في تركيب كل قطعة فوق الأخرى وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "لا تسرعني، لا تغضبني، تأكدي من أن الحواف فوق بعضها البعض" وهكذا

تقييم الجلسة:

تنتقل المنافسة هنا بين الطالبات من ضمن المجموعة إلى الفريق كامل، تضع الباحثة في منتصف الطاولة عدد كبير من القطع النقدية متفاوتة الحجم "نصف شيكل، 5 شواقل، شيقل واحد وهكذا"، ويطلب من كافة الطالبات استخدام عدد مفتوح من القطع لتكوين منارة، وتكون الطالبة هنا ضمن أكثر من تحدي وهو اختيار القطع المناسبة التي توضع فوق بعضها البعض دون أن تنهار وأن تستخدم عدد كبير من القطع لتكون منارتها عالية وتنتبه إلى التأزر الحركي والانتهاء ضمن الوقت المطلوب، كما يتم التقييم ضمن محاولتين كل واحدة منها 10 دقائق واختيار الفائزات وتعزيزهن بمعزز كبير، يختلف عن بقية الطالبات، مع إشراف الباحثة أيضاً على آلية العمل داخل المجموعات عند التقييم.

صورة للنشاط:



✚ الجلسة رقم "6": "العلاقة المنطقية"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 40 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 20 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارة التركيز والعضلات الدقيقة والمهارات الحسابية لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يربط الطالب بين الصور والأرقام.
- أن يشكل الطالب بطاقة كاملة من جزئين.
- أن يتحكم في المهارات الحركية الدقيقة لديه.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "العلاقة المنطقية"، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، صندوق.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع 4 بطاقات في منتصف الطاولة بحيث تحتوي اثنتين منها على صور واثنتين على أرقام، وتبدأ برفع البطاقة الأولى وتساءل ما الموجود على البطاقة؟ هيا نعد الشجر؟ إذن أين الرقم 4؟ هيا نحاول أن نركّبه على الصورة بطريقة صحيحة، وهكذا بالنسبة للصورة الثانية، وتوضح الباحثة في حال أنها اختارت رقم غير 4 للبطاقة الأولى على سبيل المثال فلا يمكن تركيبها، فلكل صورة خيار واحد فقط يكتمل بها، ثم تضع الباحثة بطاقات أكثر وتساءل الطالبات حول أي البطاقات أنسب؟ هيا نعد؟ وفي حال اختارت الطالبة البطاقة الخطأ نحاول تركيبها فهي بكل تأكيد لم تتركب وبالتالي هي خطأ، وتؤكد للطالبات أنهن لا يمكنهن تركيب البطاقة دون العد بطريقة مسموعة، وتتأكد الباحثة من الفهم الجيد للطالبات للعبة.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم وضع مجموعة من البطاقات أمام كل مجموعة حوالي 6 بطاقات في المرة الأولى وزيادة عدد البطاقات تدريجياً "لتزداد الصعوبة والتحدي في كل مرة وضمن أرقام أكبر أيضاً"، ويطلب من كل مجموعة تكوين بطاقات كاملة من الصور والأرقام ومركبة بطريقة صحيحة، ومن ثم فحص عدد البطاقات التي كونتها كل مجموعة "بالتدرج"، كما سيتم تبديل المجموعات خلال اللعب، وستقوم الباحثة بمتابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدها أثناء اللعب وكيفية ضبطهن للنفس عند الفشل في تركيب البطاقة، ومراقبة كيفية التأزر الحركي لديهن والدقة في تركيب البطاقات وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "أعيدي العد، حاولي مرة أخرى، جربي أن تستخدمِي بطاقة ثانية"، إضافة إلى عناصر الحماس والتعزيز.

تقييم الجلسة:

تضع الباحثة في منتصف الطاولة عدد كبير من البطاقات وأجزاءها، وتجلس في المنتصف وتطلب من كل طالبة على الترتيب أن تكون بطاقات كاملة "تربط بين الرقم والصورة" وتضعها أمامها ضمن 3 دقائق فقط، ومن ثم الانتقال إلى الطالبة الثانية، والثالثة وهكذا، وتكتب الباحثة اسم الطالبة وعدد البطاقات التي تمكنت من ربطها وتعزيز الطالبات اللواتي استطعن ربط أكبر عدد من البطاقات، إضافة إلى التقييم المستمر خلال الجلسة مثل متابعة تسلسل الأدوار والربط الصحيح.

صورة للنشاط:



✚ الجلسة رقم "7": "العلاقة المنطقية"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 40 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 20 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارة التركيز والعضلات الدقيقة والمهارات اللغوية لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يربط الطالب بين الصور والكلمات.
- أن يشكل الطالب بطاقة كاملة من جزئين.
- أن يتحكم في المهارات الحركية الدقيقة لديه.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "العلاقة المنطقية"، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية، صندوق.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع 4 بطاقات في منتصف الطاولة، اثنتان منهما تحتوي على صور واثنتان على كلمات في اللغة العربية، وتبدأ برفع البطاقة الأولى وتسال ما الموجود على البطاقة؟ نعم صحيح صورة الباب هيا نبحث عن كلمة باب، أين حرف الباب؟ هيا نحاول أن نركبه على الصورة بطريقة صحيحة، وهكذا بالنسبة للصورة الثانية، وتوضح الباحثة في حال أنها اختارت كلمة غير كلمة باب على سبيل المثال فلا يمكن تركيبها، فلكل صورة خيار واحد فقط يكتمل بها، ثم تضع الباحثة بطاقات أكثر وتسال الطالبات حول أي البطاقات أنسب؟ هيا نقرأ؟ وفي حال اختارت الطالبة البطاقة الخطأ نحاول تركيبها فهي بكل تأكيد لن تتركب وبالتالي هي خطأ، وتؤكد للطالبات أنهن غير قادرات على تركيب البطاقة دون محاولة القراءة والتهجئة، وتتأكد الباحثة من الفهم الجيد للطالبات للعبة.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة في تقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم وضع مجموعة من البطاقات أمام كل مجموعة حوالي 6 بطاقات في المرة الأولى وزيادة عدد البطاقات تدريجياً "لتزداد الصعوبة والتحدي في كل مرة وضمن أرقام أكبر أيضاً"، ويطلب من كل مجموعة تكوين بطاقات كاملة من الصور والكلمات ومركبة بطريقة صحيحة، ومن ثم فحص عدد البطاقات التي كونتها كل مجموعة "بالتدرج"، كما سيتم تبديل المجموعات خلال اللعب، وستقوم الباحثة في متابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدنها أثناء اللعب وكيفية ضبطهن للنفس عند الفشل في تركيب البطاقة، ومراقبة كيفية التآزر الحركي لديهن والدقة في تركيب البطاقات وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "أعيدي العد، حاولي مرة أخرى، جربي أن تستخدمي بطاقة ثانية، قومي بالتهجئة بصوت مسموع"، إضافة إلى عناصر الحماس والتعزيز.

تقييم الجلسة:

تضع الباحثة في منتصف الطاولة عدد كبير من البطاقات وأجزاءها، وتجلس في المنتصف وتطلب من كل طالبة على الترتيب أن تكوّن بطاقات كاملة "تربط بين الكلمة والصورة" وتضعها أمامها ضمن 3 دقائق فقط، ومن ثم الانتقال إلى الطالبة الثانية، والثالثة وهكذا، وتكتب الباحثة اسم الطالبة وعدد البطاقات التي تمكنت من ربطها وتعزيز الطالبات اللواتي استطعن ربط أكبر عدد من البطاقات، إضافة إلى التقييم المستمر خلال الجلسة مثل متابعة تسلسل الأدوار والربط الصحيح.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "8": "التركيز"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين، 10 دقائق تهيئة، ساعة ونصف لعب، و 20 دقيقة تقييم ختامي.

الهدف العام: التأكد من اكتساب الطالبات لمهارات التركيز عبر رفع مستويات اللعب السابق ودمجه معاً.
الأهداف الإجرائية:

- أن يربط الطالب بين الصور والكلمات ليس عبر تركيب البطاقة فقط وإنما قراءة الكلمات على البطاقات.
- أن يشكل الطالب بطاقة كاملة من جزئيين من أزواج مختلطة من الكلمات والأرقام والصور معاً.
- أن يتحكم في المهارات الحركية الدقيقة لديه، عبر تكوين منارتين بجانب بعضهم البعض وإيصالهم ببعضهم.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

لعبة العلاقة المنطقية بين الصور والكلمات والصور والأرقام "كافة البطاقات"، لعبة المنارة "العملات النقدية وعلب الكبريت"، سبورة، صندوق للبطاقات، طاولة مستديرة.

الأساليب والطرائق التعليمية:

المحاولة والخطأ، اللعب، التكرار، النمذجة، الحوار والمناقشة.

سير الجلسة: تبدأ الباحثة في الترحيب بالطالبات وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة وحول ما تعلمناه، ثم تخبرهن أننا بهذه الجلسة لن نتعلم شيء جديد وإنما سنلعب الألعاب التي تعرفنا عليها في الجلسات السابقة، هل نتذكرنها؟ وتبدأ بتذكيرهن، ويبدأ اللعب ابتداءً من لعبة المنارة بشكل جماعي بين كافة الطالبات والمعلمة لتشكيل منارتين ثم تخبرهن الباحثة أنها تريد أن توصل المنارتين مع بعضهما البعض وذلك عبر وضع علب الكبريت بشكل أفقي من الأعلى وتتم العملية بشكل جماعي، ثم تبدأ الطالبات بالمحاولة كل طالبتين أو ثلاثة معاً، وسيكون الموضوع أسهل عليهن لأنها ليست المرة الأولى التي يتعلمن بها هذه اللعبة، ثم تقوم الباحثة والطالبات معاً في لعب لعبة العلاقة المنطقية من حيث إيجاد علاقة بين الصورة والرقم أو الصورة والكلمة وتركيبها وتكوين بطاقات كاملة، وباراز ما يميز هذه الجلسة هي التكرار والمستوى الأكثر صعوبة ودقة، وتكون مهمة المعلمة بعد ذلك الإشراف على عمل الطالبات بطريقة صحيحة، والإشراف على تعلمهن واكتسابهن للمعرفة وتعزيزهن، ومن أجل التقييم سيتم التقييم أثناء اللعب للطالبات في نهاية الجلسة.

الجلسات التدريبية الخاصة في المهارات الحسابية

الجلسة رقم "9": "المخدرات المبعثرة"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 50 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 35 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية المهارات الحسابية والتركيز لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يحل الطالب المسائل الحسابية البسيطة بطريقة صحيحة.
- أن يكتب الأرقام بطريقتها الصحيحة.
- أن يتعاون بشكل جيد داخل المجموعة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "المخدرات المبعثرة"، أقلام فلوماستر قابلة للمحي، محارم ورقية، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع اللعبة أمامها وهي عبارة عن صف من المخدرات في كل مخدة رقم وفي كل مرة إشارة جمع أو طرح، وتكون مهمة الطالبات الجمع أو الطرح ووضع الرقم المناسب داخل المخدة بعد اليساوي وتلوين إشارات الجمع والطرح واليساوي في كل مرة، مع العلم أن الورقة مغلقة بلاصق بلاستيكي ما يعني إمكانية المحاولة والإعادة في كل مرة، تبدأ الباحثة في تذكير الطالبات بالأرقام ورموزها وهو ما تطرقوا له في جلسة العلاقة المنطقية، ثم تبدأ بشرح الإشارات الزائد والناقص واليساوي للطالبات، ثم تبدأ بمثال فتأخذ نموذجًا أمام الطالبات وتبدأ بالمخدرات في السطر الأول وتبدأ في التعليمات بأننا نجمع أو نطرح أو نعد الصف الأول فقط وتقوم بتغطية بقية اللعبة في ورقة، ثم الانتقال إلى المرحلة التالية وهي الانتباه إلى الإشارة وتلوينها وتوضيح دلالاتها " + و " أو "-"

وأن اليساوي "=" نكتب بعده الناتج، وبدأ حل الانموذج مع الطالبات كل طالبة تضع على يدها الرقم الموجود في المخذة، الطالبة الأولى الرقم في المخذة الأولى والثانية الرقم الثاني وهكذا، والتأكد من الفهم الجيد للعبة من قبل الطالبات، مع التأكيد على أهمية بعض الإرشادات مثل أن نجمع كل المخذات وألا نتسرع ونتعاون وغيرها من الإرشادات ورفع الدافعية.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثه، ومن ثم وضع لعبة واحدة للطالبتين وعليهن إنجاز المهمة كفريق واحد، ويتم تبديل الطالبات في كل مرة داخل المجموعات والمجموعة التي تنهي أولاً والحل لديها صحيح يتم تعزيزها، وتقوم الباحثة في رفع المستوى في كل مرة بزيادة صعوبة الأرقام داخل المخذات، وستقوم الباحثة بمتابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدها أثناء اللعب وكيفية التعاون بينهم في العد والكتابة وتلوين الرموز، وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "أعيدي العد، حاولي مرة أخرى، تأكدن من أن المخذات كاملة ثم نعد ما بداخلها، إضافة إلى عناصر الحماس والتعزيز..

تقييم الجلسة:

تكتب الباحثة على السبورة مجموعة من الأرقام داخل البالين، الدوائر، المخذات، وتضع بينها إشارة جمع أو طرح، وتبدأ كل طالبة على الترتيب في حل المسألة على اللوح بطريقة مسموعة فتبدأ الباحثة بسؤالها حول ما الإشارة؟ ما الذي سنقوم به؟ جمع أم طرح، ضعي دائرة على إشارة اليساوي، اجمعي أول مخدتين فقط، وهكذا لكل طالبة على الترتيب، للتأكد من تمرير المهارة في شكل صحيح، ويتم تعزيز كافة الطالبات وتصحيح الأخطاء وتقويمها، لكل طالبة على الترتيب أمام المجموعة حتى يستفيد البقية.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "10": "السوبر ماركت"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارات التمييز البصري لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

○ أن يفرق الطالب بين الألوان المختلفة.

○ أن ينسق الطالب الألوان المناسبة مع الأزرار.

○ أن يسمي الألوان بأسمائها.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "السوبر ماركت"، مشتريات فارغة "علبة حليب، علبة عصير، بسكويت،.."، طاولة مستديرة، كراسي، صناديق صغيرة "علب".

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع العملات المختلفة أمامها وتبدأ بتوجيه الأسئلة للطالبات، ما هذه العملة؟ ماذا نعمل بها؟ هل يمكننا الشراء بدون المال؟، هي نجرب وتضع مجموعة من المشتريات التي وضع عليها الثمن امام الطالبات وتشير لهم في مساعدتها بأنها تريد فقط شراء البسكوت الذي ثمنه شيقلاً واحد، وتسألهن أين الشيقل الواحد وتضع الباحثة الشيقل في الصندوق، ثم تطلب من طالبة أن تشتري شيء واحد وتختار العملة المناسبة وتضعها في الصندوق وهكذا، ثم تنتقل للعبة لمستوى أعلى وهو شراء أكثر من قطعة، ثم شراء قطعة ثمنها قليل بعملة كبيرة وهكذا واللعب جميعاً كفريق واحد على الدور حتى تتأكد الباحثة من أن الطالبات أدركن العملة وقيمتها وآلية الشراء والباقي.

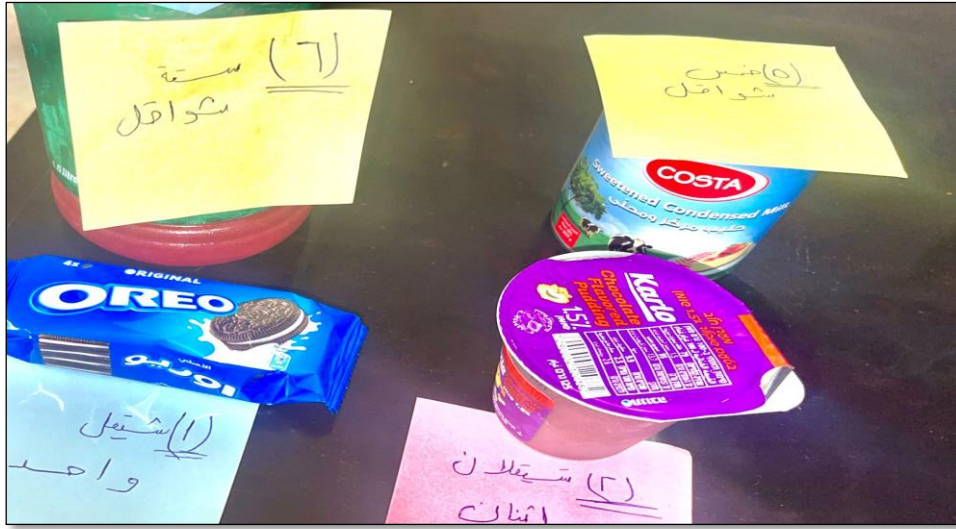
التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم وضع مجموعة من المشتريات وصندوق أمام كل مجموعة وعلى الطالبات أن تلعب إحداهما لعبة البائع والأخرى

المشتري وعليهن اختيار العملة المناسبة لثمن المطلوب وعليهن إعادة الباقي، كما عليهن استخدام اللغة عند اللعب مثل التحية أولاً والسؤال عن ثمن الشيء المطلوب أو قراءته وشكر البائع عند الانتهاء، وتقوم الباحثة برفع المستوى في كل مرة بزيادة المشتريات وتغيير ثمن الأشياء، وقلب الأدوار داخل المجموعات، وستقوم الباحثة بمتابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدونها أثناء اللعب وكيفية التعاون بينهن في العد والجمع والطرح وغيرها، وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "القي التحية أولاً، حاولي مرة أخرى، ما ثمن علبة الحليب؟" وغيرها، إضافة إلى عناصر الحماس والتعزيز..

تقييم الجلسة:

تضع الباحثة كافة المشتريات في منتصف الطاولة مع العملات وتطلب من كل طالبة على الترتيب أن تشتري شيء وتضع ثمنه في الصندوق، على الترتيب الطالبة تلو الأخرى، ويتم تصحيحهن وتعزيزهن بناءً على أدائهن في التقييم النهائي.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "11": نرد الألوان "+"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: أن يتقن الطالب العمليات الحسابية الأساسية.

الأهداف الإجرائية:

- أن يفرق بين الإشارات المختلفة "+، ="
- أن يجمع المسائل الحسابية المجردة بطريقة صحيحة.
- أن يصدر استجابة للمثيرات المختلفة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "نرد الألوان"، صندوق أو علبة، طاولة مستديرة، كراسي، سبورة، قلم لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات وإخبارهن أننا الآن سنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع اللعبة أمامها وشرحها، بدايةً تضع البطاقات التي عليها الألوان وحجر النرد وترمي حجر النرد وتسأل الطالبات ما اللون هذا "على الوجه الظاهر" وتختار الباحثة بطاقة حسب اللون الظاهر على سبيل المثال "لون الحجر ظهر أحمر تسحب بطاقة حمراء" ثم تقوم بقلب البطاقة لتظهر العملية الحسابية المطلوبة "9-4" هي نحسب معاً أنا سأضع على يدي 9 أصابع هي ننقص أو ننزل منها 4 ولنجد الناتج معاً وعند عد النتيجة نكتب في قلم -الفلوماستر- على البطاقة الناتج، وتعريف الطالبات على إشارة الطرح ومعناها، وتم إجراء عدد من الأمثلة أمام الطالبات لتذكيرهن بالأرقام والرموز، كما تجدر الإشارة إلى أن البطاقات مغلّفة بلاصق وبالتالي من الممكن الكتابة والمحي عليها، كما يتم التدرج بالمستوى عبر تغيير المسائل الحسابية على البطاقات لمستوى أكثر صعوبة.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة في تقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم إعطاء كل مجموعة حجر نرد وبطاقات ملونة مقلوبة، وعلى كل طالبة أن تنتظر طالبة التي معها في

المجموعة لتأخذ كل منها دور وتحل المسألة والطالبة التي تجمع بطاقات أكثر تفوز، بحيث إذا لم تتمكن الطالبة من الحل تعيد البطاقة مكانها، وتقوم الباحثة في رفع المستوى في زيادة وتغيير البطاقات في كل مرة، وتغيير الطالبات داخل المجموعات، وستقوم الباحثة بمتابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدنها أثناء اللعب وكيفية التعاون بينهم في العد والجمع وغيرها، وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، إضافة إلى تفعيل عناصر الحماس والتعزيز..

تقييم الجلسة:

تضع الباحثة كافة البطاقات في منتصف الطاولة وحجر نرد واحد فقط، وتبدأ طالبة على الدور برمي الحجر واختيار البطاقة وحلها أمام الطالبات وذلك لمدة 3 دقائق لكل طالبة، إلا أن البطاقات هنا منوعات بين الجمع والطرح وليس فقط الجمع كما في الجلسة السابقة، ويتم تعزيز أو تصحيح الطالبات بناءً على الأداء أمام المجموعة، كما يطلب منها قراءة المسألة بشكل صحيح أمام الزميلات وحلها.

✚ الجلسة رقم "12": نرد الألوان "-

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة وأربعين دقيقة، 15 دقيقة تمهيد، 40 دقيقة لعب، 15 دقيقة استراحة، 30 دقيقة تقييم.

الهدف العام: أن يتقن الطالب العمليات الحسابية الأساسية.

الأهداف الإجرائية:

- أن يفرق بين الإشارات المختلفة "+، -، ="
- أن يقرأ الإشارات بطريقة صحيحة.
- أن يطرح بطريقة صحيحة ووجد الناتج في المسائل الحسابية المجردة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "نرد الألوان"، صندوق أو علبة، طاولة مستديرة، كراسي، سبورة، قلم لوح.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتساءلهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن سنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع اللعبة أمامها وتشرحها، بدايةً تضح البطاقات التي عليها الألوان وحجر النرد وترمي حجر النرد وتساءل الطالبات ما هذا اللون "على الوجه الظاهر" وتختار الباحثة بطاقة حسب اللون الظاهر على سبيل المثال "لون الحجر ظهر أحمر تسحب بطاقة حمراء" ثم تقوم بقلب البطاقة لتظهر العملية الحسابية المطلوبة "4+2" هي نحسب أنا وواحدة منكن، أنا سأضع على يدي 4 وأنت 2، ولنعد المجموع معاً وعند عد النتيجة نكتب في القلم الفلوماستر على البطاقة الناتج، وتم إجراء عدد من الأمثلة أمام الطالبات لتذكيرهن بالأرقام والرموز، كما تجدر الإشارة إلى أن البطاقات مغلقة بلاصق وبالتالي من الممكن الكتابة والمحي عليها، كما يتم التدرج بالمستوى عبر تغيير المسائل الحسابية على البطاقات لمستوى أكثر صعوبة.

الجلسات التدريبية الخاصة في مهارات التمييز

الجلسة رقم "13": الألوان والأزرار

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارات التمييز البصري لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يفرق الطالب بين الألوان المختلفة.
- أن ينسق الطالب الألوان المناسبة مع الأزرار.
- أن يسمي الألوان بأسمائها.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "الأزرار والألوان"، مجموعة كبيرة من الأزرار الملونة، قطع من قماش ملونة بألوان مماثلة للأزرار، طاولة مستديرة، كراسي، صندوق صغير.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع مجموعة من 3 أزرار و3 قطع قماش، وتبدأ برفق أول قطعة قماش وتساءل الطالبات ما لونها، ثم تطلب منهن أن يكررن بصوت عالٍ اسم اللون، ثم تسألهن: أي من زر لونه أصفر مثل لون القماش هيا نضع القماش بجانب الأزرار لنرى وهكذا على مدى كافة الألوان ضمن لعب جماعي، ومن ثم تبدأ الطالبات على الترتيب باختيار قطعة القماش والزر المتماثلين من حيث اللون، لتتأكد الباحثة من أن الطالبات قد فهمن اللعبة بطريقة صحيحة.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتقسيم الطالبات ضمن مجموعة من طالبتين أو ثلاثة، ومن ثم وضع مجموعة من الأزرار وقطع الأقمشة الصغيرة أمامهن ويبدأن في داخل المجموعة على الدور في المحاولة

وإنهاء أكبر قدر ممكن من أزواج القماش والأزرار، وتقوم الباحثة في رفع المستوى في كل مرة في زيادة عدد الأزرار والقطع، ثم تزداد الصعوبة بحيث يكون أكثر من زر أزرق وأزرار زرق، وتكون مهمة الفريق تكوين مجموعات من الأزرار والألوان المتماثلة، وستقوم الباحثة بمتابعة العمل داخل المجموعات ومتابعة الآليات التي يعتمدونها أثناء اللعب وكيفية تتابع الأدوار بينهم، وتقديم بعض الإرشادات للطالبات عند اللعب، مثل "رددي اسم اللون بصوت عالٍ، تأكدي، لا تتسرعِي، التزمي بالدور" وغيرها، إضافة إلى عناصر الحماس والتعزيز..

تقييم الجلسة:

تضع الباحثة كافة الأزرار وقطع الأقمشة على الطاولة، ثم تبدأ الطالبات على الترتيب باللعب أمام المجموعة، حيث يتم إعطاء كل طالبة 3 دقائق وعليها تكوين أكبر قدر ممكن من الأزواج المتماثلة خلال 3 دقائق مع تسمية اللون، وتقوم المعلمة بكتابة عدد الأزواج الصحيحة التي ماثلتها طالبة على السبورة مع اسمها وهكذا لكافة الطالبات وتعزيزهن وفق لعدد الأزواج التي استطعن مُماثلتها.

✚ الجلسة رقم "14": الإلغاء

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.
زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارات التمييز البصري، وتنمية التركيز والانتباه لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يميز الطالب بصرياً بين الرموز المختلفة.
- أن يتعرف الطالب على بعض رموز الحساب.
- أن يمتثل إلى قوانين اللعب.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "الإلغاء"، ألوان فلوماستر، محارم ورقية، طاولة مستديرة، كراسي، سبورة.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

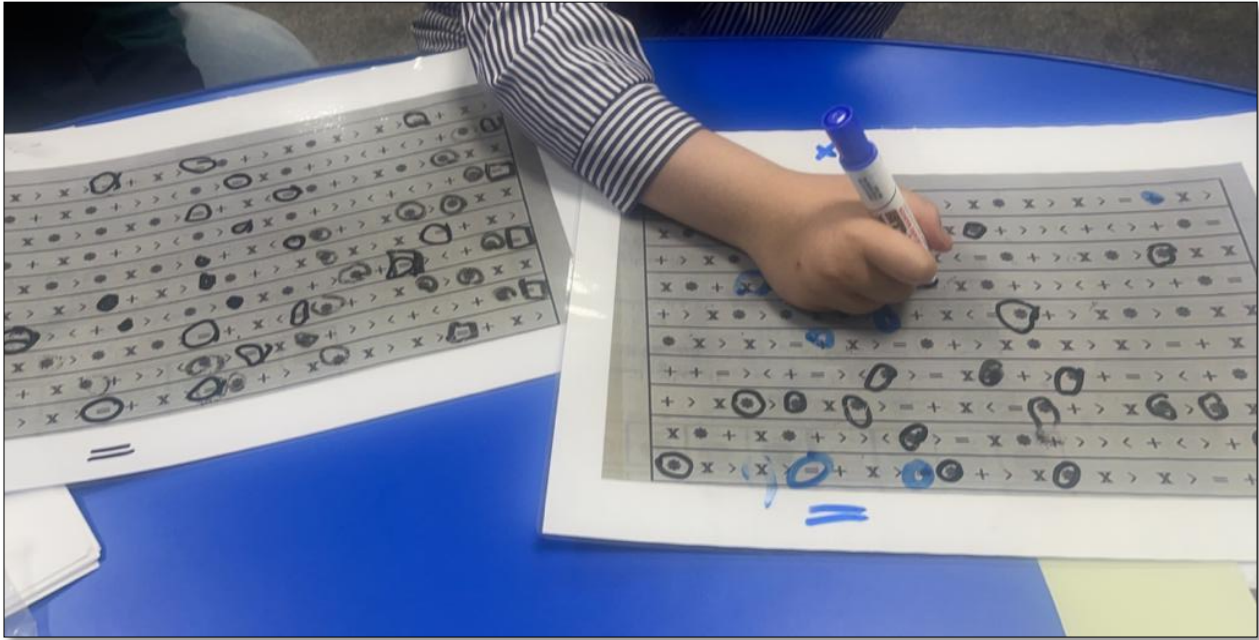
ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات واخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع الجدول الخاص بالعبة أمامها وتضع ورقة كبيرة بجانب اللعبة وتبدأ برسم رمز معين على الورقة مثال الرمز "+" وتسال الطالبات ما هذا الرمز؟ ثم تطلب منهن أن يكررن اسم الرمز، ثم تبدأ المعلمة وتشير إلى الرمز "+" في الجدول وتضع عليه دائرة وتخبرهن: هيا ابحنن معي عن الرمز "+" أين يوجد وتقوم الباحثة بوضع دائرة على الأماكن التي تشير إليها الطالبات، ثم تقوم الباحثة بتغيير الرمز ومحي الموجود على الجدول بالمحرمة فالجدول مغلف باللاصق الذي يمكن الطالب من المحي والتكرار عدة مرات، وتكرر الباحثة العملية ضمن عدة أمثلة حتى تتأكد من فهم الطالبات للعبة، وتقوم بإعطائهن بعض الطرق التي تساعدن على التركيز، كأن يفحصن كل سطر بالجدول على حدة ومن ثم الانتقال إلى السطر الذي يليه وهكذا.

التنفيذ الفعلي للعب والجلسة: تقوم الباحثة بتوزيع الألعاب "الجدول على كل طالبة في المجموعة"، وتجلس في المنتصف وتكتب الرمز المطلوب البحث عنه على اللوح، على سبيل المثال اليساوي "=" وتشير إلى الطالبات هيا نبحن عن إشارة اليساوي في الجدول ونضع دائرة عليها، وأثناء اللعب عن أي إشارة نبحن؟ ردوا معي؟، وتقوم الباحثة أثناء اللعب بالإشراف على لعب الطالبات والتأكد من سير اللعب بالشكل المطلوب وتصحيح الأخطاء وتعزيز الطالبات، ومن ثم يتم رفع المستوى بحيث تأخذ الطالبة قلمين بلونين متغايرين وتقوم بوضع دائرة حول رمزين، كل رمز في قلم معين وهكذا حسب تفاعل التلميذات.

تقييم الجلسة:

تعلق الباحثة الجدول "العبة" على اللوح الخشبي في غرفة الصف وتقوم بتحديد 3 دقائق على الساعة لكل طالبة، وتبدأ كل طالبة على الترتيب بوضع دائرة حول الرمز المطلوب منها، فإذا انتهت وتبقى معها وقت تنتقل للرمز الذي يليه، ويتم تعزيز الطالبات بناءً على ذلك، على الترتيب.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "15": اليانصيب/ تميز سمعي بصري للغة العربية

مكان الجلسة: غرفة المصادر - داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارات التمييز السمعي، وتنمية التركيز والانتباه لدى الطالبات.

الأهداف الإجرائية:

- أن يميز الطالب بين لفظ الكلمة وصورتها في اللغة العربية.
- أن يردد الكلمات باللغة العربية ضمن لفظ صحيح.
- لفظ الأصوات "الكلمات" بطريقة صحيحة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "اليانصيب"، طاولة مستديرة، كراسي، سبورة.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات، تبدأ الباحثة بوضع بطاقات اللعبة امام الطالبات وهم عبارة عن صورتين وكلمتين، على سبيل المثال كلمة شاب و باب، وتسالهن هيا نقرأ البطاقة الأولى "باب" إذن أين صورة الباب الثانية، "شاب" أين صورة الشاب، وهكذا لتربط الطالبات بين اللفظ الكلمة فبالمرة التي تليها تطلب منهن إعادة لفظ الكلمة والمرة التي تليها تطلب منهن هيا بشكل سريع ارفعن باب، شاب، جاج، جار، جزر، جبل، وتبدأ بتدريب الطالبات عليهن، وهكذا وتتم اللعبة بشكل جماعي وتبدأ صعوبتها بالازدياد عند زيادة عدد البطاقات، ومثل هذه اللعبة تُكسب الطالبات المفردات اللغوية وتحسن اللفظ لديهن فعندما يخترن الكلمة عليهن لفظها كما أنهن يقمن بربطها بما يتوافق مع الصورة وهكذا، وتتم اللعبة بطريقة المجموعة الكاملة لكافة الطالبات، لأنهن لا يعرفن كل المفردات وبالتالي الحاجة إلى تدريبهن على الكلمات واللفظ والتكرار وما إلى ذلك.

تقييم الجلسة: تضع الباحثة كافة الصور في منتصف الطاولة وتبدأ بتريد كلمة معينة وتكون مهمة الطالبات سحب الصورة التي تتلاءم مع الكلمة ونطقها، وتقوم المعلمة بتقديم التغذية الراجعة والتعزيز مباشرة.

📌 الجلسة رقم "16": اليانصيب/ تمييز بصري سمعي للغة الإنجليزية

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 25 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية مهارات التمييز السمعي، وتنمية التركيز والانتباه لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

- أن يميز الطالب بين لفظ الكلمة وصورتها في اللغة الإنجليزية.
- أن يميز الطالب بين الحروف المختلفة في اللغة الإنجليزية.
- أن يردد الكلمات باللغة الإنجليزية ضمن لفظ صحيح.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "اليانصيب"، طاولة مستديرة، كراسي، سبورة.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسالهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات، تبدأ الباحثة بوضع بطاقات اللعبة أمام الطالبات وهم عبارة عن صورتين وكلمتين، على سبيل المثال " Hen, Pen"، وتسالهن هيا نقرأ البطاقة الأولى ما هذا الحرف؟ R هيا رددن بعدي، معنى كلمة Pen قلم أين القلم أحسنتن، إذن قلم يعني هيا رددوا بصوت عالي، إذن أين صورة الكلمة الثانية؟ صحيح؟ ماذا يفعل؟ يركض، هيا رددن بعدي Run، وهكذا لتربط الطالبات بين اللفظ الكلمة وصورتها وتلفظها بطريقة صحيحة، وبالمرّة التي تليها تطلب منهن إعادة لفظ الكلمة والمرّة التي تليها تطلب بشكل سريع رفع الكلمة المناسبة، وتبدأ بتدريب الطالبات عليها، كذلك الأمر بالنسبة لعدة أمثلة في نفس الطريقة " Sun, Run, Fun" وهكذا وتتم اللعبة بشكل جماعي وتبدأ تزداد صعوبتها عند زيادة عدد البطاقات، ومثل هذه اللعبة تُكسب الطالبات المفردات اللغوية وتحسن اللفظ لديهن فعليهن اختيار الكلمة ولفظها كما أنهن يربطنها بالصورة وهكذا، وتتم اللعبة بطريقة المجموعة الكاملة لكافة الطالبات، لأنهن لا يعرفن كل المفردات وبالتالي الحاجة إلى تدريبهن على الكلمات واللفظ والتكرار وما إلى ذلك...

تقييم الجلسة: تضع الباحثة كافة الصور في منتصف الطاولة وتبدأ بترديد كلمة معينة وتكون مهمة الطالبات سحب الصورة التي تتلاءم مع الكلمة ونطقها، إلا أن الاختلاف سيكون بدمج بطاقات اللغة العربية مع الإنجليزية معاً وتقوم المعلمة بتقديم التغذية الراجعة والتعزيز مباشرة.

صورة النشاط:



الجلسات التدريبية الخاصة في

المهارات اللغوية

✚ الجلسة رقم "17": الإشارة

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعتين.

35 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 35 دقيقة

تقييم

الهدف العام: تنمية مهارة التمييز بين "هذا وهذه" في اللغة العربية.

الأهداف الإجرائية:

- أن يميز الطالب بين الأشياء والصور التي تأتي مع هذه وهذا.
- أن يميز الطالب بين شكل كلمة "هذه وهذا".
- أن يتقبل الدور والخسارة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "الإشارة"، مجموعة كبيرة من الصور وبطاقات مكتوب عليها "هذه، هذا"، صندوق، طاولة مستديرة، كراسي، صندوق صغير.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتساألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات، تبدأ الباحثة بوضع بطاقات اللعبة أمام الطالبات وهم عبارة عن صورتين وكلمتين، "هذه، هذا" "سيارة، فتى"، وتبدأ بسؤالهن في اللغة العامية عن التأنيث والتذكير، ثم تبدأ الباحثة في شرح الأسماء واعطاء الأمثلة للطالبات، كما تحاول أن تذكر لهن بعض الإشارات التي يمكن من خلالها أن يميزن اسم الإشارة كتابةً بأن الاختلاف بين "هذا، هذه" هو الحرف الأخير، ومن ثم تبدأ المعلمة وتضع كافة الصور في الوسط بين الطالبات وترفع اسم الإشارة "هذا" وعلى الطالبات كافة أن يخترن صورة تتوافق مع اسم الإشارة، مثل هذا فتى، هذا باب، هذه فتاة، ويتم قراءة بطاقات الطالبات على الترتيب فتطلب الباحثة من الطالبة الأولى مثلاً اكمال الصورة التي لديها؟، ويتم اعطاء فرصة للطالبة التي تختار صورة خاطئة، ويتم اللعب عبر المجموعة لتحقيق أكبر استفادة ممكنة.

تقييم الجلسة:

تقوم الباحثة بوضع كافة الصور داخل الصندوق، وعلى الطاولة فقط اسم الإشارة "هذا وهذه"، وتبدأ الطالبات على الترتيب لكل واحدة 4 دقائق على الساعة بتصنيف الصور التي تخرجها من الصندوق تحت اسم الإشارة المناسب ويتم احتساب عدد البطاقات الصحيحة، وتقديم التغذية الراجعة، والتعزيز للطالبات بناءً على ذلك.

صورة النشاط:



✚ الجلسة رقم "18": المخدرات المبعثرة في اللغة العربية/ قراءة

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 50 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 35 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية المهارات الحسابية والتركيز لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.

الأهداف الإجرائية:

○ أن يقرأ الطالب الحروف بطريقة صحيحة.

○ أن يتعلم الطالب التهجئة وتجزئ الكلام.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "المخدرات المبعثرة"، أقلام فلوماستر قابلة للمحي، محارم ورقية، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ، التكرار.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة بالطلبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن بالجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات وإخبارهن أننا الآن في استراحة وسنلعب وعلينا التركيز وغيرها، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع اللعبة أمامها وهي عبارة عن صف من المخدرات في كل مخدة حرف معين وفي المخدة الأخيرة الكلمة كاملة، على سبيل المثال "ق، ل، م، قلم"، وتكون مهمة الطالبات قراءة الأحرف بشكل صحيح والتهجئة ومن ثم قراءة الكلمة كاملة، ويتم بالبداية اللعب مع الباحثة بشكل جماعي لتذكير الطالبات بالأحرف وللتأكد من الفهم الصحيح وفي كل مرة تستبدل الباحثة الحروف داخل المخدرات وقد تصل إلى كلمة من خمسة حروف"، وتبدأ الطالبات في المجموعة على الدور في تهجئة بعض الكلمات وقراءتها والتعرف على الحروف.

تقييم الجلسة: تبدأ الطالبات على الساعة ضمن 5 دقائق لخمس كلمات أمام المجموعة بتهجئة وقراءة الكلمات أمام المجموعة وتقوم الباحثة بتقديم التغذية الراجعة وتستفيد الطالبات من بعضهن البعض، ويتم احتساب عدد الكلمات التي اكتسبتها الطالبات.

✚ الجلسة رقم "19": المخدرات المبعثرة في اللغة العربية/ الكتابة

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 50 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 35 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية المهارات الحسابية والتركيز لدى أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.
الأهداف الإجرائية:

○ أن يكتب الطالب الحروف بطريقة صحيحة.

○ أن يكتب الطالب كلمات كاملة.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "المخدرات المبعثرة"، أقلام فلوماستر قابلة للمحي، محارم ورقية، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ، التكرار.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتساألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات، وتبدأ في شرح اللعبة بشكل مبسط، فتبدأ بوضع اللعبة أمامها وهي عبارة عن صف من المخدرات في كل مخدة حرف معين وفي المخدة الأخيرة الكلمة كاملة، على سبيل المثال "ق، ل، م، قلم"، وتكون مهمة الطالبات في هذه المرة كتابة الكلمة من الحروف الموجودة داخل المخدرات بشكل صحيح والتهجئة ومن ثم كتابة الكلمة كاملة، ويتم بالبداية اللعب مع الباحثة بشكل جماعي لتذكير الطالبات بالأحرف وللتأكد من الفهم الصحيح وفي كل مرة تستبدل الباحثة الحروف داخل المخدرات وقد تصل إلى كلمة من خمسة حروف"، وتبدأ الطالبات في المجموعة على الدور في محاولة كتابة بعض الكلمات وقراءتها والتعرف على الحروف، ثم يبدأ في الكتابة بشكل منفرد كل طالبة على اللعبة الخاصة بها.

مع العلم أن الورقة مغلفة بلاصق بلاستيكي ما يعني إمكانية المحاولة وإعادة في كل مرة، مع التأكيد على أهمية بعض الإرشادات مثل "لا تتسرعن، تأكدي من الحرف، انتبهي نقطة واحدة" وهكذا.

تقييم الجلسة: تبدأ الطالبات معاً على الساعة ضمن 10 دقائق في كتابة خمسة كلمات، ومن ثم تقوم كل طالبة باستعراض الكلمات التي تمكنت من كتابتهن، وتقوم الباحثة بتقديم التغذية الراجعة وتسنفيد الطالبات من بعضهن البعض، ويتم احتساب عدد الكلمات التي اكتسبتها الطالبات.

✚ الجلسة رقم "20" قائمة الطعام "إنجليزي"

مكان الجلسة: غرفة المصادر – داخل المدرسة.

زمن الجلسة: ساعة و 50 دقيقة.

20 دقيقة تمهيد، و 40 دقيقة لعب ضمن عدة مستويات، 15 دقيقة استراحة بين اللعب والتقييم، 35 دقيقة تقييم.

الهدف العام: تنمية قدرات الطلبة على الكلام، والتواصل، وزيادة ثروتهم اللغوية.

الأهداف الإجرائية:

- أن يتمكن الطالب من لفظ الكلمات باللغة الإنجليزية بصورتها الصحيحة.
- أن يتعرف على معاني جديدة في اللغة الإنجليزية.
- تنمية مهارات الطالب في التواصل والنمو الاجتماعي.

الوسائل والأدوات المستخدمة:

اللعبة التعليمية "قائمة الطعام"، طاولة مستديرة، كراسي، ساعة رقمية.

الأساليب والطرائق التعليمية:

الحوار، المناقشة، التعزيز الإيجابي، التكرار، النمذجة، اللعب، المحاولة والخطأ، التكرار.

سير الجلسة:

ترحب الباحثة في الطالبات، وتجلس معهن جميعهن على نفس الطاولة "في الوسط" على شكل حلقة، وتسألهن عن أحوالهن وتحاول تذكيرهن في الجلسات السابقة، وتعمل على رفع دافعية الطالبات، وتبدأ في تذكير الطالبات في لعبة المطعم، وتخبرهن بأننا نريد أن نلعبها مرة أخرى اليوم لكن باللغة الإنجليزية، لكن ستتم هذه المرة اللعبة ضمن المجموعة الواحدة لكافة الطالبات، وستكون الباحثة هي النادل، وستحصل الطالبات على قوائم الطعام والشراب، فتبدأ كبداية بتعريف الطالبات على الآداب فتخبرهن أننا نريد أن نطلب شيء نطلب بأدب ونقول "من فضلك" أي "please" وعندما ننهي شكر الأشخاص ونقول "Thanks"، وتطلب من الطالبات أن يرددن ورائها، وتبدأ مع طالبة تلو الأخرى، وتسألها عن طلبها فتشير الطالبة إلى المتلجات مثلاً، فتشير لها الباحثة بأن المتلجات "ice cream" وتذكرها ماذا نقول الآن من فضلك وهي "please"، وهكذا

مع كافة الطالبات وتكرار وإعادة وراء المعلمة لاكتساب أكبر قدر ممكن من الكلمات، والتكرارات للتأكد من أن الطالبات اكتسبن المطلوب على أكمل وجه، ضمن مجموعة محدودة من الكلمات " Ice cream, pizza, fries, water, juice, tea".

تقييم الجلسة: تجلس جميع الطالبات حول الطاولة، وتقوم المعلمة بدور النادل ويطلب من الطالبة أن تسمى وتطلب كافة القائمة التي لديها، وتستخدم آداب الحديث في ذلك، وتقوم المعلمة بتعزيز وتقديم التغذية الراجعة بشكل مباشر.

