**البحث الرابع**

**فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي**

 **لدى الأطفال المعاقين عقليًا بمرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية**

**بحث (فردى) منشور فى**

**المجلة العلمية - كلية التربية بالوادي الجديد - جامعة أسيوط- العدد 26 - نوفمبر - 2017**

 **هدف البحث إلى الكشف عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا - القابلين للتعلم - بمرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي لأنه أنسب المناهج لتحقيق هدف البحث، واختيرت مجموعة البحث بطريقة قصدية، وبلغ قوامها ستة عشر طفلًا من الأطفال المعاقين عقليًا القابلين للتعلم في مرحلة التهيئة بمدرسة التربية الفكرية بمدينة الغردقة، وتراوحت أعمارهم زمنيًا من (6-8 سنوات)، كما تراوحت نسب ذكائهم ما بين (55-75) على اختبار رسم الرجل Draw a Person Test لجود إنف هاريس Goodenough Harris للذكاء.**

**ولتحقيق ما يهدف إليه البحث قامت الباحثة بتصميم بعض الأدوات منها: استمارة جمع البيانات الأولية الخاصة بالطفل، قائمة مهارات الاستعداد القرائي اللازمة للأطفال المعاقين عقليًا ، اختبار مهارات الاستعداد القرائي اللازمة للأطفال المعاقين عقليًا فئة القابلين للتعلم بمرحلة التهيئة، برمجية الألعاب اللغوية الإلكترونية وتم تطبيقها في 28 جلسة تدريبية.**

**وأثبتت نتائج البحث نجاح برمجية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال مجموعة البحث ، والحفاظ على هذا التحسن بمرور الزمن ، وخلصت النتائج إلى:**

**1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب الأطفال المعاقين عقليًا - مجموعة البحث- في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات الاستعداد القرائي لصالح التطبيق البعدي .**

**2- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب الأطفال المعاقين عقليًا - مجموعة البحث- في القياسين البعدي والتتبعي(بعد مرور شهر) على اختبار مهارات الاستعداد القرائي.**

**3- أن للألعاب اللغوية الإلكترونية تأثيرها في تنمية مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا - مجموعة البحث- حيث بلغ حجم تأثيرها 0,622 .**

ــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ

**كلمات مفتاحية: الألعاب اللغوية الإلكترونية – مهارات الاستعداد القرائي – الأطفال المعاقين عقليًا**

**The Fourth Research: Effectiveness of Electronic Language Games in Developing some Reading Readiness Skills of Children with Mental Disabilities in the Preparation Phase at Schools of Intellectual Education**

**Journal of New Valley Faculty of Education – Assiut Valley University – 26- Nov. - 2017**

The objective of this research is to identify the effectiveness of electronic language games in developing some reading readiness skills of children with mental disabilities - those who are able to learn - in the preparation phase at schools of intellectual education.

The researcher used the quasi-experimental design because it is the most appropriate to achieve the research objective, and the research group was selected intentional.

The research group consisted of (16) mentally disabled children - who were able to learn- in the preparation phase at Hurghada school of intellectual education. Their ages ranged from (6) to (8) years. Their IQs ranged from (55) to(75) Goodenough Harris Draw a Person Test.

In order to achieve the objective of the research, the researcher designed the following instruments: Child Data Collection form, a List of Reading Readiness Skills for mentally disabled Children, a Reading Skills Test for mentally disabled Children, and Training session using the electronic language games.

Results of the research proved theeffectiveness of the electronic language games program in developing reading readiness skills of mentally disabled children - the research group, and maintain this improvement over time. The results of the research could be concluded in the following:

1. There are statistically significant differences between the ranks mean of mentally disabled children - the research group – scores on the pre/post test of reading readiness skills in favor of the post test.
2. There are not statistically significant differences between the ranks means of mentally disabled children (the research group) scores on the post and follow-up (after 1 month) of the Reading Readiness Skills Test.
3. The Electronic Language Games have an impact on developing Reading Readiness Skills in mentally disabled children - the research group - with a total impact (0.622).

ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ

**key words: Electronic Language Games - Reading readiness skills - mentally disabled children**