

**أثر استراتيجية التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم
منهج ٢,٠ و متعة التعلم لدى طفل الروضة**

**The impact of the interactive learning
strategy on developing some concepts of the
2.0 curriculum and the enjoyment of learning
among kindergarten children**

اعداد

د/ هالة محمد عيسى دياب

مدرس بقسم تربية الطفل
كلية البنات - جامعة عين شمس

المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة المنصورة

المجلد الثاني العاشر - العدد الأول

يوليو ٢٠٢٥

أثر استراتيجية التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم
منهج ٢,٠ ومتعة التعلم لدى طفل الروضة

The impact of the interactive learning strategy on
developing some concepts of the 2.0 curriculum and the
enjoyment of learning among kindergarten children

د/ هالة محمد عيسى دياب *

المستخلص:

هدف البحث الحالى إلى معرفة أثر استراتيجية التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 ومتعة التعلم لدى طفل الروضة. واستخدم البحث المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي للمجموعة الواحدة في القياس القبلي والبعدي لمتغيرات البحث. وتكونت العينة من (٢٠) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثانى رياض الأطفال، وتم تطبيق اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة لجون رافن على العينة. ولتحقيق هدف البحث تم إعداد مقياس المفاهيم لدى طفل الروضة، استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لدى طفل الروضة، برنامج قائم على استراتيجية التعلم التفاعلي لتنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 لدى طفل الروضة. وتوصلت نتائج البحث إلى: وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس المفاهيم واستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم؛ وهذا يعني أن البرنامج

* مدرس بقسم تربية الطفل - كلية البنات - جامعة عين شمس

القائم على استراتيجيات التعلم التفاعلي قد أثر بشكل كبير في تنمية بعض مفاهيم منهج 2-0 ومتعة التعلم لدى أطفال المجموعة التجريبية.

كلمات المفتاحية:

| | |
|-------------------------------|----------------------------|
| Interactive learning strategy | استراتيجية التعلم التفاعلي |
| Curriculum 2.0 | منهج 2.0 |
| Learning Enjoyment | متعة التعلم |
| Kindergarten child | طفل الروضة |

Abstract:

The current research aimed to investigate the effect of the interactive learning strategy on developing some concepts of the 2.0 curriculum and the enjoyment of learning among kindergarten children. The research used an experimental approach based on a quasi-experimental design for a single group in the pre- and post-measurement of the research variables. The sample consisted of (20) male and female children from the second level of kindergarten. John Raven's Colored Progressive Matrices test was applied to the sample. To achieve the research objective, a scale of concepts for kindergarten children, a form for observing the skills of learning enjoyment for kindergarten children, and a program based on the interactive learning strategy to develop some concepts of the 2.0 curriculum for kindergarten children were prepared. The research results showed that: There is a statistically significant difference between the average scores of the pre- and post-measurement of the children of the experimental group on the scale of concepts and the form for observing the skills of learning enjoyment; This means that the program based on the interactive learning strategy had a significant impact on the development of some concepts of the 2-0 curriculum and the enjoyment of learning among the children in the experimental group.

أثر استراتيجية التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم منهج ٢,٠ ومتعة التعلم لدى طفل الروضة

The impact of the interactive learning strategy on
developing some concepts of the 2.0 curriculum and the
enjoyment of learning among kindergarten children

د/ هالة محمد عيسى دياب *

مقدمة البحث:

مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة حاسمة في حياة الإنسان، فهي الأساس لبناء شخصية الفرد وتحديد هويته والتي تتشكل من خلال التفاعل مع محيطه وتجاربه المختلفة. كما أنها الأساس الذي يتم بناء مهارات التعلم المستقبلية عليه، مثل القراءة والكتابة والرياضيات؛ إذ يبدأ تحفيز الطفل على التعلم منذ مرحلة الطفولة، فخلالها يمكن تزويده بأكبر قدر ممكن من المعلومات، وتحفيزه على التعلم لتحقيق تحصيل جيد في المدرسة. وفيها يتعلم الطفل من خلال الممارسة العملية والتفاعل مع البيئة والطبيعة والناس. وأثناء هذه المرحلة يمارس الطفل مجموعة من الأنشطة في جو من الحرية الموجهة، وكل ذلك يساعد في إكسابه الكثير من المفاهيم الرياضية والعلمية والمهارات اللغوية والاجتماعية المختلفة، فالتعلم الناجح هو التعلم القائم على تفاعل الطفل ونشاطه الذاتي، من خلال أنشطة ممتعة وشيقة، فلا ينسى الطفل نشاط كان له دور إيجابي فيه (نصار، ٢٠٢٠ : ٤١٥). كما يتم إعداد الطفل فيها ليواجه متطلبات الحياة، ويكون

* مدرس بقسم تربية الطفل - كلية البنات - جامعة عين شمس

عنصراً إيجابياً ومؤهلاً لبناء مجتمعه، لذا يهتم التربويون بربط المنهج بحياة الطفل اليومية، ليستطيع استخدام المهارات التي اكتسبها في الروضة في حل المشكلات الحياتية. ولكي تتحقق أهداف منهج رياض الأطفال 2.0 والمتمثلة في تمكين الأطفال من التعلم الذاتي والبحث عن المعرفة، والاستفادة من مصادر التعلم المتعددة، وجعل عملية التعلم ممتعة ومناسبة لاحتياجات الأطفال، وتشجيعهم على المشاركة في الأنشطة، والتفاعل مع بعضهم البعض، واستكشاف بيئة التعلم؛ يجب توفير بيئة آمنة ومحفزة للطفل، تشجعه على الاستكشاف والتعلم، والتفاعل مع الآخرين.

وتعد الأخطاء في اختيار استراتيجيات التعلم وتنفيذها أحد مسببات تدني اهتمام الأطفال بالتعليم وتحقيق متعة التعلم؛ لذا يعد التعليم التفاعلي وسيلة من الوسائل التي تدعم العملية التعليمية و تحولها من طور التلقين إلى طور التفاعل والابداع وتنمية المهارات. ومن ثم تهدف استراتيجيات التعلم التفاعلي إلى مساعدة المتعلم على إدراك أشكال المعرفة والمعلومات أو الأداءات المختلفة واكتسابها وتخزينها واستبقائها في الذهن، مما يعمل على تنظيم المعلومات في الذاكرة وتكاملها. ويتحقق ذلك من خلال توفير بيئة تفاعلية غنية يتم الإعتماد فيها على التقنيات الحديثة مثل بيئات الواقع الافتراضي و المحاكاة و العناصر التعليمية المتطورة (قطب؛ أبودنيا؛ عامر، ٢٠١٨: ٦٧).

من هنا تظهر أهمية استخدام الأنشطة التفاعلية في برامج رياض الأطفال لأنها تقدم خبرات تفاعلية من خلال عرض الأنشطة إلكترونياً أو ممارستها بشكل جماعي تفاعلي بحيث تتيح للمتعلمين خبرات ثرية، تجعلهم يتفاعلون مع هذه المستحدثات فتزداد حصيلتهم وخبراتهم المعرفية، وتقل فيها

بدرجة كبيرة عملية التشتت وعدم الانتباه التي تحدث كثيراً أثناء استخدام طرق التدريس التقليدية؛ حيث تجعل هذه الأنشطة التفاعلية عملية التعلم أكثر متعة، ويحافظ على بقاء أثر التعلم مدي الحياة. وتعد متعة التعلم بمثابة توجهاً تعليمياً يهدف إلى المشاركة الفعالة للمتعلمين في تشكيل وتكوين الخبرات التعليمية؛ لتحقيق الشعور بالمتعة فيما يقوم به المتعلمون من خبرات وممارسات، وربما يكون تحقيق المتعة هو الأولوية الأكثر وضوحاً لدى المتعلمين، وربما أكثر من أولوية تحقيق أهداف أكاديمية في بداية تحقيق متعة التعلم، ولكن مع اندماج المتعلمين في الخبرات التعليمية الممتعة تتحقق الأهداف الأكاديمية وبطريقة أكثر استيعاباً لدى المتعلم (إبراهيم، ٢٠١٧).

ومن هنا نجد أن التعلم الممتع ظهر ليجمع بين التعليم والترفيه؛ وذلك لجعل العملية التعليمية أكثر متعة وتشويقاً وبقاءً لأثر التعلم؛ وذلك لأن جميع الحواس اشتركت في تحصيل المعرفة، فالمتعلم هنا من يبحث عن المعرفة وليس مجرد مستقبلٍ سلبي لها، كما أنه أثناء البحث عن المعرفة يجد ما يحقق متعة تعليمية له، كما أن شخصية المعلم، وأسلوب تدريسه، وتهيئة الجو المرح والبيئة التفاعلية تجذب المتعلم له مما يساهم في تحقيق متعة التعلم وأهداف التعلم (راغب، ٢٠٢٣: ٤٥٧).

مشكلة البحث:

بدأ الإحساس بمشكلة البحث من خلال ملاحظة الباحثة أثناء الإشراف على طالبات التربية العملية بالروضات والتعامل مع أطفال الروضة صعوبة إلمام بعض الأطفال للعديد من مفاهيم منهج 2.0 المقدم لرياض الأطفال وبسؤال المعلمات تبين أن هناك ضعفاً في مستوى اكتساب أطفال الروضة

لبعض مفاهيم المنهج ، ومن خلال اطلاع الباحثة على سير العملية التعليمية في الروضات لاحظت وجود بعض القصور في طرق التدريس والاستراتيجيات التعليمية المستخدمة، وتدني الاهتمام بالاستراتيجيات الحديثة، وخاصة تلك المعتمدة على التفاعل المتبادل بين المعلمة والطفل وخاصة في هذا العصر التقني الذي أصبح فيه كل شيء يعتمد على التفاعل، سواء مع العنصر البشري أو مع الآلة، والاعتماد أكثر على الطرق التقليدية المعتمدة على المعلمة فقط .

مما دعا الباحثة للبحث عن استراتيجيات تدريس جديدة لتقديم تلك المفاهيم بشكل ممتع وجذاب للطفل لتعلمها بشكل أفضل من خلال توظيف استراتيجيات التعلم التفاعلي.

وقد قامت الباحثة بعمل استطلاع رأى لعدد (١٥) معلمة متخصصة في مجال رياض الأطفال حول واقع استخدام الأنشطة التفاعلية داخل الروضات حيث أكدن (٩٠%) من المعلمات على عدم تقديم أي أنشطة تفاعلية، وذلك لنقص الإمكانيات التي تتطلبها هذا النوع من الأنشطة وصعوبة متابعة جميع الأطفال في أداء المهام المرتبطة بالمنهج لزيادة عدد الأطفال وطبيعة المنهج المقدم لهم. وقد قامت الباحثة بإجراء مقابلة مع عدد (٢٠) من المعلمات والأمهات لأطفال الروضة للتعرف على أكثر المفاهيم صعوبة في الاستيعاب من جانب الأطفال في المجالات المختلفة (اللغة- الرياضيات- متعدد التخصصات) وكذلك أكدن على عدم ممارسة بعض الأنشطة التفاعلية داخل الروضات.

كما أكدت العديد من الدراسات السابقة على أهمية استراتيجية التعلم التفاعلي في العملية التعليمية ودورها في تحقيق متعة التعلم مثل دراسة (فكري، ٢٠٢٠) والتي أكدت نتائجها على فاعلية الكتاب التفاعلي الإلكتروني في

تحسين صعوبات التعلم الحاسوبية لطفل الروضة. ودراسة (كدواني؛ كامل؛ عبد الله ، ٢٠٢١) التي أكدت على فاعلية الأنشطة التفاعلية في تنمية القيم الخلقية لأطفال الروضة. ودراسة(كامل؛ السيد؛ محمود، ٢٠٢٢) التي أوصت بضرورة استخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي في مختلف المراحل الدراسية. ودراسة (عياط، ٢٠٢٢) التي أوضحت نتائجها أن استخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي له أثر كبير في تنمية المعارف بالاختراعات وبعض المفاهيم العلمية المرتبطة بها والحس العلمي لدى طفل الروضة. ودراسة (الباز؛ دروزة، ٢٠٢٣) والتي أظهرت نتائجها الأثر الإيجابي لاستراتيجية التعلم التفاعلي في تنمية مهارات التفكير (الدنيا والمتوسطة والعليا) لطلبة الصف السادس الأساسي. ودراسة (زايد، ٢٠٢٣) والتي أسفرت نتائجها عن فاعلية أنشطة المسرح التفاعلي لتنمية بعض المهارات الانتقالية لدى طفل الروضة. ودراسة(سليمان، ٢٠٢٤) والتي أسفرت نتائجها على أن برنامج المسرح التفاعلي له أثر إيجابي في تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة بالمناطق العشوائية. ودراسة (Uswatun, Dewi, Luthfatul,2024) والتي أكدت نتائجها على أن استراتيجية التعليم التفاعلي استراتيجية مبتكرة لتحسين جودة تعليم اللغة العربية للمبتدئين، مما يجعل التعليم أكثر تشويقاً وتذكراً.

لذا فقد قامت الباحثة بهذه الدراسة للتعرف على أثر استراتيجية التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 ومتعة التعلم لدى طفل الروضة.

تساؤلات البحث:

تحدد مشكلة البحث في التساؤل الرئيس التالي:

ما أثر استراتيجيات التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 و
ومتعة التعلم لدى طفل الروضة؟

ويتفرع من التساؤل الرئيس عدد من التساؤلات الفرعية على النحو التالي:

- ١- ما المفاهيم التي يحتويها منهج 2.0 ويصعب على الأطفال تعلمها؟
- ٢- ما الاستراتيجيات التفاعلية المناسبة لطفل الروضة وتتمى بعض مفاهيم
منهج 2.0 و متعة التعلم؟
- ٣- ما أبعاد متعة التعلم لدى طفل الروضة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

- ١- تحديد المفاهيم (اللغوية- الرياضية- متعددة التخصصات) التي يجب
تنميتها لدى طفل الروضة باستخدام استراتيجيات التعلم التفاعلي.
- ٢- تحديد الاستراتيجيات التفاعلية المناسبة لطفل الروضة .
- ٣- تحديد أبعاد متعة التعلم لدى طفل الروضة.
- ٤- معرفة أثر استراتيجيات التعلم التفاعلي على تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0
ومتعة التعلم لدى طفل الروضة؟

أهمية البحث:

أولاً: الأهمية النظرية:

- ١- يعد مواكبا للتوجهات التربوية المعاصرة التي تؤكد على ضرورة الاهتمام بمتعة التعلم في جميع المراحل التعليمية.
- ٢- يساهم البحث الحالي في التعرف على بعض المفاهيم التي يجد أطفال الروضة صعوبة في تعلمها والتغلب على ذلك باستخدام استراتيجية تعلم تفاعلية تعمل على جذب انتباه الأطفال وتسهيل وصول المعلومات إليهم.
- ٣- تسليط الضوء على استراتيجية التعلم التفاعلي كاستراتيجية فعالة في تنمية بعض المفاهيم.

ثانياً: الأهمية التطبيقية:

- ١- طفل الروضة: تسهيل بعض المفاهيم التي يحتويها المنهج وتقديمها بأسلوب ممتع وجذاب للطفل من خلال بعض الأنشطة التفاعلية المحيية لديه والتي تعمل على تسهيل وصول المعلومات والاحتفاظ بها بخلاف الأنشطة التقليدية المتبعة في الروضة.
- ٢- معلمات الروضة: الاستفادة من البرنامج في التعرف على كيفية التخطيط لأنشطة تفاعلية تساهم في تنمية بعض مفاهيم المنهج وتحقيق متعة التعلم لدى الطفل.
- ٣- مصممي برامج رياض الأطفال: توجيه أنظار المهتمين بتعليم طفل الروضة بأهمية استخدام استراتيجيات تعلم تفاعلية تحقق متعة التعلم لديهم.

كما يزودهم هذا البحث بقائمة تضم بعض المفاهيم التي يصعب على أطفال الروضة تعلمها وذلك لمراعاتها عند تصميم وتطوير المناهج.

مصطلحات البحث:

١- استراتيجية التعلم التفاعلي: (Interactive learning strategy)

وسيلة حديثة وفعالة لجعل عملية التعلم أكثر متعة وفعالية تجمع بين الحوار الصفى والأنشطة والألعاب التفاعلية، والمشاريع الجماعية ، واستخدام التكنولوجيا لتشجيع المتعلم على التفاعل مع المحتوى التعليمى ويكون هو المحور الرئيسى والفعال فى عملية التعلم.

٢- منهج 2.0: (Curriculum 2.0)

هو منهج جديد في مصر يركز على تطوير المهارات الحياتية والقدرات الإبداعية لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. يتضمن هذا المنهج التحول من التعلم التقليدي إلى التعلم النشط، ومن المواد الدراسية المنفصلة إلى محاور متعددة التخصصات، ومن التركيز على المعرفة إلى التركيز على المهارات. ويحتوي على مواد متعددة التخصصات، التي تدمج القيم والقضايا والمهارات من اللغة العربية والمفاهيم العلمية والدراسات والرياضيات وفنون الرسم والموسيقى والدراما في موضوعات شاملة، بالإضافة إلى ثلاث مواد منفصلة وهي التربية الدينية، واللغة الإنجليزية، والتربية الرياضية والصحية. (الدليل الاسترشادي، طبقا لنظام 2.0، ٢٠١٩:١٤)

٣- متعة التعلم: (Learning Enjoyment)

شعور داخلي بالسعادة يتولد لدى الطفل نتيجة لتفاعله في بيئة تعلم قائمة على مجموعة من الاستراتيجيات التفاعلية يمارس فيها أنشطة ممتعة تجعله محباً للمعرفة وتزيد من دافعيته للتعلم. ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل على بطاقة الملاحظة لقياس متعة التعلم.

٤- طفل الروضة: (Kindergarten child)

هو الطفل الملتحق برياض الأطفال ويتراوح عمره بين ٤-٦ سنوات.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

يتناول هذا البحث ثلاثة محاور هي: المحور الأول: متعة التعلم لدى طفل الروضة، والمحور الثاني: منهج 2.0، والمحور الثالث: استراتيجية التعلم التفاعلي

المحور الأول: متعة التعلم لدى طفل الروضة

متعة التعلم أصبحت من الأهداف التعليمية التي يجب الاهتمام بتكوينها عند الطفل، حيث يعد الاستمتاع بالتعلم أهم الأهداف الوجدانية فيؤثر الطفل بما يمتلكه من مشاعر إيجابية أو سلبية أثناء تعلمه لموضوع ما؛ لذا فإن الشعور بالمتعة أثناء التعلم هو هدف يسعى إليه كل معلم لتحقيقه باعتباره مؤشراً على فاعلية أداء المعلم واستخدامه لطرق تدريس وأنشطة تعليمية فعالة توافق اهتمام وميول المتعلمين، وتكون مصدر لسعادتهم واستمتاعهم بعملية التعلم (خليل، ٢٠١٨: ١٣٤)

تعريف متعة التعلم:

لقد تعددت التعريفات لمتعة التعلم، حيث اتفقت بعض التعريفات على أنها شعور المتعلم بالسعادة أثناء عملية التعلم مثل تعريف (مازن، ٢٠١٥: ٢٦) لمتعة التعلم بأنها "شعور الطفل بالسعادة والرضا، واستشعاره بأهمية ما يتعلمه ومدى فائدته العلمية له، وإحساسه بأن ما يتعلمه لا يمثل عبئاً إضافياً أو نشاطاً مفروضاً عليه". ويتفق معه في التعريف (Salsabila,et,al,2019,32) حيث عرف متعة التعلم بأنها "أحد المفاهيم التي تستند إلى النظرية البنائية ويعبر عن شعور المتعلم بالسعادة والراحة أثناء عملية التعلم". ويتفق معهم أيضاً كلاً من (Syahidm,2019,2 و Ekayati& Rahayu,2019,972) في التعريف بأنها "التعلم في بيئة تعليمية مريحة بدون توتر أو قلق مع خلق شعور بالسعادة والبهجة". واتفقت معهم أيضاً (عيد،٧،٢٠٢٠) بأنها "شعور المتعلم بالسعادة والراحة أثناء عملية التعلم، وتقاس بالدرجة التي يتم حصول التلميذ عليها في مقياس متعة التعلم".

ويرى نوور وآخرون (Noor,et all,2018,4) بأنها "نتاج لدافع داخلي للتعامل مع المهام، وذلك لوجود ما يميز المهمة بجاذبية خاصة، بالإضافة لتفاعل الطفل مع بيئة التعلم". ويتفق معه (شحاته، ٢٠١٩: ١٤) في تعريفه بأنها "شعور داخلي يتولد لدى الطفل؛ نتيجة لتفاعله في بيئة تعلم نشطة يمارس فيها أنشطة ممتعة تجعله محباً للمعرفة، وتزيد من دافعيته للتعلم يديرها ويوجه فيها معلم حان يقدم الدعم والتغذية الراجعة المناسبة لتعديل مسار التعلم؛ ويحصل الطفل من خلالها على تعلم ذي معنى يساعده في تنظيم بنيته المعرفية".

كما عرف (Bahrin, A., et., al, 2022, p3) متعة التعلم بأنها " شعور المتعلم بالترفيه والرضا بما يتعلمه ويمارسه ويستشعر أنها تعود عليه بالنفع والنشاط والحيوية، وأوضح أن تجربة الاستمتاع تنتج من مجموعة متنوعة من العوامل مثل؛ الحركة، التفاعلية، وإثارة المشاعر".

وقد عرفها البعض بأنها شعور داخلي بالسعادة ينشأ نتيجة المشاركة الفعالة في بعض الأنشطة والمهام مثل تعريف (خليل، ٢٠١٨: ١٣١) بأنها " شعور داخلي يتولد لدى التلاميذ نتيجة دراسة للبرنامج التدريبي المقترح حيث يوفر لهم بيئة نشطة يمارس فيها التلاميذ بعض الأنشطة التعليمية إما بصورة فردية أو بصورة جماعية باستخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط مما يجذبهم للمعرفة ويزيد من دافعيتهم مع تقديم الدعم والتغذية الراجعة المناسبة فيحقق لهم الشعور بالطمأنينة ويعبر عنه بالدرجة الكلية التي يحصل عليها التلميذ في مقياس متعة التعلم" وتعريف (السيد، ٢٠٢٢، ٨٨) بأنها "شعور داخلي إيجابي ينشأ لدى أطفال ما قبل المدرسة ويُستدل عليه من خلال المشاركة الفعالة في المهام الرياضية المناسبة بأنماط سلوكية إيجابية، رغباً في مواصلة التعلم لمثل هذه المهام المحفوظة بذاكرته لاستمتاعه بها، ومعبراً لفاعليتها في تحقيق رغباته أو حاجاته التعليمية، ويُقاس بالدرجة التي يحصل عليها من بطاقة الملاحظة والاستبيان المُخصصين لقياس متعة التعلم".

وفي ضوء التعريفات السابقة تستنتج الباحثة التعريف الإجرائي لمتعة التعلم بأنها شعور داخلي بالسعادة يتولد لدى الطفل نتيجة لتفاعله في بيئة تعلم قائمة على مجموعة من الاستراتيجيات التفاعلية يمارس فيها أنشطة ممتعة

تجعله محباً للمعرفة وتزيد من دافعيته للتعلم. ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل على بطاقة الملاحظة لقياس متعة التعلم.

أهمية متعة التعلم:

تعد متعة التعلم ذات تأثير إيجابي على كلاً من الأطفال وكذلك عملية التعلم؛ فتؤثر على تحسين قدرات الأطفال وتشجعهم على التعاون مع زملائهم، مما يؤدي إلى تحقق بعض المميزات لعملية التعلم كالإنجاز في النشاط وتكوين علاقة تكاملية بين المعلم والمتعلم. (Al-Shara, 2015,149)

كما تتمثل أهمية متعة التعلم فيما يلي:

- ١- تعتبر من أهم الأسباب المؤثرة في رغبة الطفل في أن يشارك بالتعلم والاستمرار فيه.
 - ٢- تزود الاندماج في المهام اللازمة، وتعزز التحدي لحلها.
 - ٣- تساعد على استخدام الاستراتيجيات المرنة لعملية التعلم وتحسين نتائج التعلم.
 - ٤- تزود الرغبة في الحضور إلى الفصل وتعلم المفاهيم والمهارات وتساعد في سرعة الاستيعاب. (الغرباوى، ٢٠٢١، ١٩٥-١٩٦)
- وذكر أيضاً كلاً من (السيد، ٢٠١٨: ١٣٨) و (عوض الله، ٢٠١٨: ٤٧٥) و (راغب، ٢٠٢٣: ٤٧٣) أهمية تحقيق متعة التعلم في العملية التعليمية في أنها:

- ١- تساعد المتعلمين على تحسين قدراتهم على الحوار والمناقشة والتعاون مع أقرانهم.
 - ٢- تساعد في تكوين علاقات طيبة بين كلاً من المعلم والمتعلم.
 - ٣- تساعد المعلم في تطبيق برامج التعلم بالمتعة داخل الفصل مما يساعد في تحقيق الأهداف المطلوبة.
 - ٤- تجعل عملية التعلم ممتعة للمتعلم.
 - ٥- تحويل المواد التي يصعب دراستها إلى مادة ممتعة.
 - ٦- تساهم في إحداث تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.
 - ٧- تجعل التعلم أكثر بقاء في أذهان التلاميذ؛ لأنهم هم الذين يسعون للتوصل للمعلومات بأنفسهم عن طريق الأنشطة التي يمارسونها، كما أنها تساعد في القضاء على العديد من المشكلات التي تواجه العملية التعليمية.
- وقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية تحقيق متعة التعلم لدى **طفل الروضة** مثل دراسة (Suraji et al,2018) والتي هدفت إلى تحديد مدى فعالية وحدة التعلم المرح في تعزيز الوطنية بين أطفال ما قبل المدرسة. والتعلم المرح يشير إلى التعلم باللعب والوسائل التعليمية والموسيقى والأنشطة العملية والتفاعل بين الأصدقاء. وتوصلت الدراسة إلى أن دراسة التاريخ من خلال طريقة ممتعة وتفاعلية قد يعزز فهم التلاميذ ومعرفتهم بالتاريخ بشكل أكثر فعالية. ودراسة (الغرباوى، ٢٠٢١) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج لتنمية التفكير الابتكاري ومتعة التعلم لدى أطفال الروضة. وتوصلت نتائج

الدراسة إلى فاعلية البرنامج المستخدم. ودراسة (السيد، ٢٠٢٢) التي هدفت إلى الكشف عن فاعلية برنامج مقترح قائم على المحفزات التعليمية في تنمية متعة التعلم، وتوصلت نتائج البحث إلى أن للبرنامج المقترح القائم على المحفزات التعليمية فاعلية وحجم تأثير كبير في تنمية متعة التعلم في الرياضيات لدى تلاميذ ما قبل المدرسة. ودراسة (الجابري؛ حسنين، ٢٠٢٤) والتي هدفت إلى الكشف عن استخدام تقنية الواقع المعزز بنمط عرض الكائنات الرقمية (صورة/ فيديو) ومستوى الذاكرة البصرية (منخفض/ مرتفع) على تنمية السلوكيات الإيجابية ومتعة التعلم لدى طفل الروضة. وتوصلت نتائجها إلى حدوث متعة للتعلم وأوصت باستبدال وتحديث الوسائل التعليمية في الروضات بوسائل تكنولوجية لإضفاء المتعة والإثارة بالعملية التعليمية.

وقد أكدت بعض الدراسات مثل دراسة (Abykanova , et al , 2016) التي أوصت بضرورة مراعاة الظروف التربوية والنفسية للطلاب أثناء تقديم الأنشطة التفاعلية الإبداعية لنجاح التعلم. ودراسة (Suraji , et al , 2018) التي توصلت إلى استخدام استراتيجيات التنمية التي تؤدي إلى زيادة العمليات التعاونية التفاعلية بين التلاميذ وتزيد من متعة التعلم لديهم ، وتعمل على بناء المواهب المختلفة. ودراسة كلاً من (Hernik & Jaworska, 2018) و (Holmes, 2018) و (البركات، ٢٠١٨) التي أكدت أن متعة التعلم تساعد على تذكر المعلومات والمعارف لفترة أطول، لذا فإن تنمية متعة التعلم من الجوانب المهمة التي يجب التركيز عليها في الأنشطة المتنوعة بالروضة.

أهداف متعة التعلم:

ذكر (شحاتة، ٢٠١٨: ٣٩-٤٠) أهداف متعة التعلم كالتالي:

- ١- الاستمتاع بالعمل الفريقي التعاوني
- ٢- مراعاة قدرات المتعلم وتهيئته عقلياً وإكسابه الرضا النفسى
- ٣- حث المتعلم على الإيجابية والمشاركة والانتباه وإتقان مهارات التعامل مع الآخرين ومشاركته الفعالة فى عملية التعلم
- ٤- توظيف الأنشطة التفاعلية الإليكترونية واستخدام المستحدثات التكنولوجية بكفاءة
- ٥- تمركز الاستراتيجيات حول المتعلم مما يساهم فى الإقبال على التعلم
- ٦- إدارة عملية التعلم فى مناخ محبب للمتعلمين
- ٧- ربط المحتوى التعليمى بمواقف الحياة اليومية
- ٨- توفير بيئة تعلم حافزة فيها البهجة والمتعة.
- ٩- التعلم التفاعلى محور التعليم حيث العمل كفريق
- ١٠- استخدام المشروعات يحقق التعاون والبحث

أبعاد متعة التعلم:

لقد تعددت وتنوعت أبعاد متعة التعلم حيث حددتها (خليل، ٢٠١٨: ١٤٥)

بأنها:

طبيعة تعامل المعلم مع المتعلمين، دافعية المتعلم، تنظيم المحتوى التعليمى وتقديمه، الأنشطة التعليمية.

كما حددها كلاً من (السيد؛ أحمد، ٢٠١٨: ١٣٠) بأنها: الموضوعات المتعلمة، طريقة التعلم، الأنشطة التعليمية.

ثم حددها كلاً من (Kusmawan & Sembiring,2016,6) و(عيد، ٢٠٢٠: ١٩) بأنها: أسلوب المعلم، دور المتعلم، الوسائل التعليمية، بيئة التعلم، محتوى التعلم.

وتتفق الباحثة مع الرأى السابق فى تحديد أبعاد متعة التعلم واستخدامها فى البحث الحالى حيث أنه لكى تتحقق متعة التعلم لابد من تكافؤ مجموعة من العناصر الأساسية والتي تقوم عليها العملية التعليمية متمثلة فى بيئة التعلم والمحتوى التعليمى والمعلم والمتعلم والوسائل التعليمية وطرق التدريس والتقنيات الحديثة.

(١) **بيئة التعلم:** وهى البيئة المناسبة التى يسعى المعلم بتوفيرها للمتعلم بحيث تكون آمنة وجاذبة للطفل.

(٢) **المحتوى التعليمى:** ويقصد بها الموضوعات التعليمية والمفاهيم التى يحتويها المنهج الدراسى.

(٣) **المعلم:** ويقصد به أسلوب وطريقة المعلم فى التعامل مع المتعلم.

(٤) **المتعلم:** هو أساس العملية التعليمية ويقصد بها مدى شعوره بالمتعة والتسلية أثناء عملية التعلم.

(٥) **طرق التدريس والتقنيات الحديثة:** وهى استراتيجيات التعلم الحديثة والأساليب التى يعتمد عليها المعلم فى توصيل المعلومات للمتعلمين.

(٦) الوسائل التعليمية: وهي الوسائل والأدوات والأجهزة التي يستخدمها المعلم لتوصيل المعلومة وتوضيح المفاهيم للمتعلم.

ومما سبق يتضح أن متعة التعلم قائمة على إيجابية المتعلم في العملية التعليمية ومشاركته بشكل تفاعلي في بيئة محفزة للتعلم ومدعمة بالوسائل التعليمية وذلك بتوجيه من معلم نشط ومحفز للتعلم وقادر على تقديم المحتوى التعليمي بشكل مبسط وأكثر تفاعلية.

المحور الثاني : منهج 2.0

يعتبر المنهج الجديد نظام تعليمي قائم على دمج المهارات الحياتية والقيم والمعلومات لمواجهة التطور الهائل، ومبني على معايير عالمية وتم تحكيمه من قبل خبراء دوليين، ويسعى المنهج الجديد لتغيير ثقافة المجتمع من التركيز على الشهادات التعليمية، واستبدالها بالتركيز على تعلم الطفل، حيث يتعلم الطفل عن طريق أنشطة البحث والاستكشاف والتفاعل، ولذلك فهو مرتبط بالمهارات الحياتية، ويحتوي على مواد متعددة التخصصات، التي تدمج القيم والقضايا والمهارات من اللغة العربية والمفاهيم العلمية والدراسات والرياضيات وفنون الرسم والموسيقى والدراما في موضوعات شاملة، بالإضافة إلى ثلاث مواد منفصلة وهي التربية الدينية، واللغة الإنجليزية، والتربية الرياضية والصحية (الدليل الاسترشادي طبقاً لنظام (2.0)، ٢٠١٩: ١٤)

وتعرفه (حسب، ٢٠٢٣، ٧٨) بأنه "نظام التعليم الذي أطلقته وزارة التربية والتعليم في جمهورية مصر العربية بدءاً من سبتمبر ٢٠١٨م، ويبدأ بمرحلة رياض الأطفال إلى الصف الخامس الابتدائي ويحل تدريجياً محل النظام القائم بحيث تتخرج أول دفعة من النظام الجديد بحلول عام ٢٠٣٠م ويسعى هذا

النظام إلى تعزيز المهارات الحياتية والشخصية والعقلية والجسدية لتحقيق النمو الشامل للمتعلم والتي تمكنه من التعايش مع مجتمع المستقبل"

وقد عُرِفَت إحدى الدراسات أن نظام التعليم 2.0 في مصر بأنه "مشروع تطوير التعليم والذي يستخدم المنهج متعدد التخصصات (discover) ويطبق على مرحلة رياض الأطفال، والصف الأول والثاني والثالث والرابع والخامس الابتدائي"، ويرى البنك الدولي أن هذا النظام هو إحداث تدخلات جريئة لتحديث منظومة التعليم، يتم من خلالها دفع نواتج التعلم نحو تحقيق أهداف رؤية مصر ٢٠٣٠ وتتمثل من الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في عملية تدريس وتعلم وتقييم المتعلمين". (مغاوري، ٢٠٢٢ : ٢٥)

الأسس العامة لنظام التعليم الجديد 2.0 :

- يقوم المنهج الجديد على عدة أسس هامة ويمكن تلخيصها فيما لي :
- ١- التحول من التعلم بالتلقين إلى التعلم القائم على النشاط وفاعلية المتعلم
 - ٢- التحول من المواد الدراسية المنفصلة إلى المواد متعددة التخصصات
 - ٣- التحول من المواد التعليمية الورقية إلى المواد التعليمية الورقية والرقمية في حدود الإمكانيات المتاحة
 - ٤- ربط موضوعات الأنشطة بخبرات المتعلمين السابقة، وتقديم خبرات سابقة عن طريق المناقشة والقصص والنماذج والمجسمات
 - ٥- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين

٦- التنوع فى استخدام الاستراتيجيات والطرق المختلفة والمناسبة للموقف التعليمي والمتعلمين (حسب، ٢٠٢٣: ٧١)

الأهداف العامة لمنهج (2.0):

ذكر كلاً من (عبد الدايم، ٢٠١٨) و (حسب، ٢٠٢٣: ٦٩) الأهداف العامة لنظام التعليم الجديد 2.0 ؛ حيث يهدف الإطار العام لمنهج 2.0 إلى تكوين شخصية تتميز بما يلى:

١- قيادة وفعالة، تتحلى بروح التنافسية والإيمان بقيم العمل، التعايش بانسجام مع الآخرين والتمسك بالقيم، التحلى بالروح الإبداعية والابتكارية، الشعور بالفخر بالوطن وتراثه.

٢- إعداد مواطن مبدع مبتكر قادر على العمل الكفاء وممارسة الحياة بنجاح في القرن الحادي والعشرين.

٣- تحديد منظومة للمهارات والقيم الداعمة لها والتي ينبغى دمجها في المنهج.

٤- تحديد القضايا التي يواجهها المواطن محلياً وعالمياً والتي ينبغى أن تدور المناهج حولها.

٥- تضمين المنهج على القضايا الوطنية والعالمية (العولمة - الصحة والسكان - عدم التمييز - البيئة - المواطنة)

٦- تضمين المنهج على مكونات التعلم (اكتشف - تعلم - شارك)

محتوى منهج 2.0 :

يحتوي المنهج الجديد على مواد متعددة التخصصات وعلى مواد منفصلة، ويبنى نظام التعليم الجديد على نفس فلسفة المنهج السابق، ولكنه يوفر على المعلمة اختيار المؤشرات المتكاملة من المواد المختلفة بنفسها، ويستمر في التشجيع على الابتكار والتعلم المتمركز حول الطفل، والاستفادة من مصادر التعلم في تنفيذ الأنشطة والتعلم القائم على المشروعات، وإدخال الموارد الرقمية وحث المعلمات والأطفال منذ بداية مرحلة رياض الأطفال باستخدامها. (الدليل الاسترشادي طبقاً لنظام (٢,٠)، ٢٠١٩: ١٥)

المحاور الرئيسية لمنهج (2.0) :

يتكون المنهج من أربعة محاور و كل محور يشتمل علي مجموعة من الفصول و كل فصل يتكون من مجموعة من الدروس

- ١- محور من أكون: يتعرف الطفل منذ مرحلة رياض الأطفال على ذاته ويكتشفها، ويكتشف مواهبه ويتعرف على جسمه، ويطور نفسه اجتماعياً ونفسياً وصحياً.
- ٢- العالم من حولي: يتعرف الطفل على أسرته ومدرسته، ثم ينتقل إلى المدينة والمحافظه.
- ٣- كيف يعمل العالم: يكتشف الطفل العالم من خلال الأشياء البسيطة مثل الأجهزة والكائنات الحية.

٤- محور التواصل: يستطيع الطفل بعد اكتشاف الأشياء واكتساب المعلومات بتوصيلها للآخرين عن طريق اللغة والفن والموسيقى والرسم واللغة الجسدية .

وهذه المحاور تتضمن أهم قضايا المجتمع الخمس وهي (العولمة- الصحة والسكان - عدم التمييز - البيئة - المواطنة)

المحور الثالث: استراتيجيات التعلم التفاعلي

تعتبر استراتيجيات التعلم التفاعلي واحدة من أهم وسائل تعزيز تعلم الطلاب في العصر الحديث؛ حيث تركز هذه الاستراتيجيات على تفعيل دور المتعلم في عملية التعلم من خلال مشاركته وتفاعله مع المحتوى التعليمي ، كما أنها تجعل المادة الدراسية مشوقة وذات قيمة ومعنى لديه وتغير دور المعلم أيضاً فأصبح مصمماً للعملية التعليمية، مخططاً لها، مديراً لعناصرها، ومسهلاً لتعلم الطالب. وقد أصبحت الطريقة التفاعلية من الاستراتيجيات التعليمية التعليمية المهمة في النظام التعليمي وخاصة في هذا العصر التقني الذي أصبح كل شئ فيه يعتمد على التفاعل والاتصالات والتواصل. (السيد ؛ الجمل، ٢٠١٦)

تعريف استراتيجيات التعلم التفاعلي:

الإستراتيجية هي خطة منظمة تتكون من مجموعة محددة من الأنشطة والإجراءات مرتبة في تسلسل معين لتحقيق أهداف معينة في فترة زمنية محددة يستخدمها القائم بالتدريس لتنظيم المحتوى وتتابع عرضه (قطب؛ أبودنيا؛ عامر، ٢٠١٨: ٧٢)

والتعليم التفاعلي هو أسلوب يستخدم في التعليم والتدريب يعتمد على التفاعل بين الأطفال والمعلم، وكذلك على التفاعل بين الأطفال وبعضهم البعض (شمس؛ عبد الرازق؛ شوكت، ٢٠٢١: ٤٩)

ويعرف كلاً من (Siska Wahyuni & Jacob Stevy,2022) استراتيجية التعلم التفاعلي بأنها "إستراتيجية تتضمن التفاعل النشط بين المعلمين والطلاب." كما يعرفها (Uswatun, Dewi, Luthfatul, 2024, 991) بأنها "استراتيجية تعليمية تعطي الأولوية للمشاركة للنشطة للمتعلمين من خلال استراتيجيات تفاعلية مختلفة، مثل المناقشات الجماعية، والمحاكاة، والألعاب التعليمية، والمشاريع التعاونية، واستخدام التكنولوجيا الرقمية. وتهدف هذه الاستراتيجية إلى تكوين جو تعليمي مشوق وديناميكي يركز على المتعلم".

ومن التعريفات السابقة ترى الباحثة أن استراتيجية التعلم التفاعلي هي وسيلة حديثة وفعالة لجعل عملية التعلم أكثر متعة وفعالية تجمع بين الحوار الصفى والأنشطة والألعاب التفاعلية، والمشاريع الجماعية، واستخدام التكنولوجيا لتشجيع المتعلم على التفاعل مع المحتوى التعليمي ويكون هو المحور الرئيسي والفعال في عملية التعلم.

أهداف استراتيجية التعلم التفاعلي:

يعد التعلم التفاعلي وسيلة من الوسائل التي تدعم العملية التعليمية و تحولها من طور التلقين إلى طور التفاعل و الابداع و تنمية المهارات. ومن ثم تهدف استراتيجيات التعلم التفاعلي إلى مساعدة المتعلم على إدراك أشكال المعرفة والمعلومات أو الأداءات المختلفة واكتسابها وتخزينها واستبقائها في الذهن ، مما يعمل على تنظيم المعلومات في الذاكرة وتكاملها . ويتحقق ذلك من

خلال توفير بيئة تفاعلية غنية يتم الإعتماد فيها على التقنيات الحديثة مثل بيئات الواقع الافتراضى والمحاكاة و العناصر التعليمية المتطورة (قطب؛ أبودنيا؛ عامر، ٢٠١٨: ٦٧)

أهمية استراتيجية التعلم التفاعلى:

ذكر كلاً من (حسين ، ٢٠١٧ : ١٢٩) و(كدوانى؛ كامل؛ عبد الله ، ٢٠٢١ : ٧٩٦) أهمية استخدام الأنشطة التفاعلية في برامج رياض الأطفال بأنها:

١- تقدم خبرات تفاعلية من خلال عرض الأنشطة إلكترونياً بحيث تتيح للمتعلمين خبرات ثرية، تجعلهم يتفاعلون مع هذه المستحدثات فتزداد حصيلتهم وخبراتهم المعرفية. حيث يؤكد (الجهيمى، ٢٠١٥ : ١١٠٦) إلى أن وجود بيئة تعليمية تفاعلية نشطة تقل فيها بدرجة كبيرة عملية التشتت وعدم الانتباه التى تحدث كثيراً أثناء استخدام طرق التدريس التقليدية، وأظهرت دراسة (Nuri&Muharrem,2015) نجاح الكتب والبرامج التفاعلية في تنمية العديد من المهارات العلمية لمختلف المراحل الدراسية.

٢- تعد هذه الاستراتيجيات عنصراً مهماً في مشاركة التلاميذ في العملية التعليمية وسبباً أساسياً فيها، كما أنها تتيح الفرصة للتلميذ في ألا يكون متلقياً سلبياً فقط وإنما أن يكون فعالاً وأن يستخدم أغلب حواسه في أحد التمارين أو إحدى المناقشات.

- ٣- تساعد أيضاً على بناء بيئة إيجابية بين المعلم والتلاميذ حيث يكون للجميع دور وكل تلميذ لديه ما يميزه فيستطيع أن يستخدمه دون تفرقة بين مهارات أحدهم عن الآخر.
- ٤- توفر الوقت غالباً والجهد لكلا الطرفين، تساعد على بناء علاقات ضمن مجموعاتهم وتعلم مهارات كالاختيار وتحمل المسؤولية والشعور بالإنجاز كفريق واحد.
- ٥- توفر بيئة تعليمية مرنة وشاملة تلبي احتياجات جميع الطلاب، بغض النظر عن مستوياتهم الأكاديمية أو أساليبهم في التعلم حيث يتيح هذا النهج للطلاب أن يتعلموا بالسرعة التي تناسبهم، ويستفيدوا من موارد متنوعة تجعل الدروس أكثر إمتاعاً وسهولة في الفهم.
- ٦- الأنشطة التفاعلية لها أهمية كبيرة في عملية التعلم التربوي لما لها من دور كبير في تحفيز الطلاب، ونقل المعلومات إليهم بشكل أوضح وجاذبية، مما يجعل عملية التعلم التربوي متعة حقيقية .

استراتيجيات التعلم التفاعلي:

التفاعل قد يتم من خلال عدة طرق واستراتيجيات تعليمية والتي منها على سبيل المثال طريقة الحوار، والمناقشة، وطرح الأسئلة والإجابة عنها، وعرض المادة الدراسية وشرحها باستخدام الأدوات الإلكترونية، وعصف الدماغ وإثارته، والتعلم التعاوني، والتعلم التبادلي بين الطالب والمعلم، أو بين الطالب والطالب، والتفاعل مع أطراف العملية التعليمية باستخدام شبكة الإنترنت. كما يمكن تحقيق استراتيجيات التعلم التفاعلي من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية، وتمارين تواصلية،

ومشاريع جماعية، واستخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية؛ فتعزز هذه الاستراتيجية تحفيز الفهم العميق وتطوير مهارات التفاعل والتواصل لدى الطلاب، مما يسهم في تحسين جودة التعليم وتحقيق نتائج أفضل في التعلم.

وتذكر الباحثة بعض هذه الاستراتيجيات التي تناسب طفل الروضة والتي اعتمدت عليها في البحث الحالي كما يلي:

أولاً: القصص التفاعلية

تعتمد هذه الاستراتيجية على سرد القصص بأنواعها المختلفة ، وقد تكون ممتعة للأطفال إلا أنها تحتاج إلى مهارات تكتسب بالتدريب كثيرة الصوت والإلقاء وسرد الأحداث. وتتطلب أيضاً التفاعل بين الراوى والأطفال كالمناقشة في أحداث القصة أو ترديد بعض الأحداث أو العبارات أثناء الرواية أو حل بعض ألغاز القصة أو إعادة تمثيل الأطفال لبعض أحداث القصة.

ثانياً: المسرح التفاعلي

هو استراتيجية متميزة وممتعة جداً للأطفال وذلك لحبهم للتمثيل واللعب بالعرائس ولها تدريبات خاصة لذا نستطيع الاعتماد على استراتيجية (لعب الأدوار). حيث أنها من إحدى الاستراتيجيات الممتعة والتي تساعد على إبراز مواهب الأطفال ، فهي تحفز التفكير لديهم، وفيها يقسم الأطفال إلى مجموعات لأداء أدوار محددة، وإما أن تجعل المعلمة الأطفال يبتدعون نص ويمثلونه أمام رفاقهم، أو أن تعطيهم نصاً ليقوموا بالأدوار، في كلا الحالتين هي استراتيجية ممتعة تضيف جواً من الضحك والتسلية. وتعرفه (سليمان ، ٢٠٢٤: ٢٨٨) بأنه المسرح الذي يعتمد على المشاركة الفعالة بين المعلمة والأطفال (الممثلين)، وبين الأقران المشاهدين (الجمهور)، مع توفير مساحات مرنة فى

النص المسرحي، كما أنه يستلزم وجود عنصر أساسي وهو مشاركة المشاهدين في العرض المسرحي، وتفاعلهم التلقائي بدلاً من كونهم متفرجين.

مشاركة الطفل في المسرح التفاعلي:

يعتمد المسرح التفاعلي على مشاركة الجمهور المتلقي في العرض المسرحي ولكن المشاركة لها أنواع ومستويات، وعلى ذلك توجد ثلاث أنواع من المشاركة في المسرح التفاعلي ذكرها كلاً من (سيد، ٢٠١٩) و(زايد، ٢٠٢٣ : ٤٤٣) وهي:

- ١- المشاركة الخارجية: وتكون في صورة مناقشة تتم بين المعلمة والأطفال بعد انتهاء المسرحية، بهدف اكتشاف مدى فهمهم لموضوع المسرحية، واستمتاعهم بها، وإتاحة المجال للأطفال للتعبير عن آرائهم الشخصية نحو الأمور، والمفاهيم التي تم عرضها في المسرحية .
- ٢- المشاركة الهامشية : وتقتصر على أن يكرر الأطفال أغنية معينة، أو يرددون الكلمة السحرية لتتبيه الممثل من خطر ما، أو يأخذ الأطفال أدوار ثانوية في المسرحية غير مؤثرة في الأحداث.
- ٣- المشاركة الكاملة : يتيح للأطفال تمثيل أدوار في المسرحية قد تغير من مجريات الأحداث، واتخاذ قرارات تكون بمثابة حلول للمشكلة، أو عقدة المسرحية.

ثالثاً: التعليم القائم على الألعاب التفاعلية:

تعتبر أكثر الاستراتيجيات متعة وتسلية ومشاركة للطفل، حيث يستخدم فيها معظم الحواس والبدن حسب النشاط المحدد، فتقوم على مبدأ الالتزام بقواعد

اللعبة ووقتها والالتزام بالعمل كفريق وتحمل المسؤولية. والتعليم القائم على الألعاب هو من الأساليب التفاعلية الفعّالة التي تزيد من تحفيز الطلاب وتشجعهم على التفاعل النشط. ويُعتبر هذا الأسلوب جذابًا للأطفال، حيث يتم تحويل المحتوى التعليمي إلى ألعاب تفاعلية، ما يجعل التعلم ممتعًا وملهمًا.

رابعاً: استخدام التقنيات الرقمية:

يشمل التعليم التفاعلي استخدام التقنيات الرقمية مثل الحواسيب، الأجهزة اللوحية، الهواتف الذكية، وحتى أدوات الواقع الافتراضي. هذه الأدوات تسهم في خلق بيئة تعليمية حديثة تتيح للأطفال الوصول إلى المحتوى بسهولة وفي أي وقت. حيث يمكن استخدام تطبيقات وبرامج تعليمية تتيح للطلاب التفاعل مع المحتوى عبر النقر أو السحب، ما يجعل الدروس أكثر حيوية. تُساعد هذه التقنيات أيضاً في تخصيص العملية التعليمية حسب احتياجات الطالب، حيث يمكنه اختيار السرعة التي تناسبه، مما يعزز من كفاءة التعلم.

ويعرف (سالم ، ٢٠١٦ : ٩٥٩) الأنشطة التفاعلية الإلكترونية بأنها " عبارة عن مجموعة من النصوص المكتوبة والكلمات المنطوقة والرسوم المتحركة والثابتة والموسيقى والألعاب التعليمية بحيث تتكامل جميع العناصر مع بعضها البعض بطريقة تفاعلية ذكية بحيث يستطيع الطفل التفاعل مع البرنامج وفقاً لنموه العقلي". كما تعرفها (التركي، ٢٠١٦ : ١٨٩) بأنها عبارة عن وسائط تعليمية تتضمن مجموعة من الخبرات التعليمية الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة بهدف تنمية مهاراته المختلفة من خلال تفاعل الطفل الإيجابي ومشاركته الفاعلة بها.

خامساً: استراتيجيات التعلم القائم على المشروعات:

في استراتيجيات التعلم القائم على المشروعات، يُكلف الأطفال بمهام عملية تُتيح لهم تطبيق المعرفة النظرية التي يتعلمونها. وفيها يتم توزيع الأطفال على فرق للعمل معاً على مشروع معين يتطلب منهم التخطيط والتعاون وتوزيع المهام حسب قدراتهم، ووضع خطة للمشروع ثم تنفيذه وتقويمه من قبل المعلمة. ويمكن أن يكون المشروع عبارة عن تصميم نموذج أو لوحة. هذه الاستراتيجيات تحت الأطفال على الابتكار وإيجاد حلول للمشكلات، ما يجعل العملية التعليمية أكثر تأثيراً وفعالية، والطفل يكون هو محور عملية التعلم فهو الذى يقوم بالمشروع تحت إشراف المعلمة (على، ٢٠٢٠: ٢٨٠)

لذا يمكن القول إن التعلم التفاعلي ليس مجرد إضافة جديدة إلى النظام التعليمي، بل هو تغيير جوهري يهدف إلى بناء جيل قادر على الإبداع، التفكير المستقل، وحل المشكلات بطرق مبتكرة. من خلال دمج استراتيجيات تفاعلية وتقنيات متطورة، حيث يمكن للمدارس والمعلمين أن يخلقوا بيئة تعليمية تفاعلية تكون محفزة وشاملة لجميع الأطفال.

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المفاهيم لصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدي.

ويتفرع منه الفرض الفرعي التالي:

أ) توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدي.

منهج وإجراءات البحث:

منهج البحث: استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي للمجموعة الواحدة في القياس القبلي والبعدي لمتغيرات البحث.

حدود البحث:

١- **الحدود الموضوعية:** اقتصر موضوع البحث على تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 لدى أطفال الروضة الملتحقين بالمستوي الثاني رياض الأطفال.

٢- **الحدود الزمنية:** الفترة الزمنية التي يستغرقها تطبيق البرنامج على العينة وهي (شهرين)، حيث طبق البرنامج في الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠٢٤-٢٠٢٥م.

٣- الحدود المكانية: اقتصر تطبيق البحث على إحدى رياضات رياض الأطفال التابعة لإدارة روض الفرج وهي مدرسة شبرا الرسمية للغات.

مجتمع البحث : يمثل مجتمع البحث أطفال الروضة الملتحقين بالمستوى الثانى رياض أطفال بمدرسة شبرا الرسمية للغات بمحافظة القاهرة والبالغ عددهم (١١٠) طفلاً وطفلة.

عينة البحث:

١- العينة الاستطلاعية:

تكونت عينة البحث الاستطلاعية من (٣٠) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة الملتحقين بالمستوى الثانى رياض الأطفال بمدرسة شبرا الرسمية للغات. وهدفت الدراسة الاستطلاعية إلي الوقوف علي مدى مناسبة الأدوات المستخدمة لمستوي أفراد العينة، والتأكد من وضوح تعليمات الأدوات، والبنود المتضمنة بها، والتعرف على الصعوبات التي قد تظهر أثناء التطبيق والعمل علي تلاشيها والتغلب عليها، إلي جانب التحقق من صدق وثبات أدوات البحث، ولتحقيق هذه الأهداف قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث على عينة استطلاعية روعي عند اختيارها أن يتوافر فيها معظم خصائص العينة الأساسية للبحث.

٢- العينة الأساسية:

تكونت عينة البحث من (٢٠) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة الملتحقين بالمستوى الثانى رياض الأطفال بمدرسة شبرا الرسمية للغات، والذين تم اختيارهم لتطبيق برنامج البحث عليهم بناءً علي الأسس التالية:

١- أن يكونوا من الأطفال الملتحقين بالمستوي الثانى رياض الأطفال.

- ٢- أن تتراوح نسبة ذكاء أطفال العينة فيما بين (٩٠-١٠٩) وفقاً لمقياس المصفوفات المتتابعة الملون لجون رافن لقياس ذكاء الأطفال. (تعديل وتقنين عماد أحمد حسن على: ٢٠١٦)
- ٣- حصولهم على درجات منخفضة علي مقياس المفاهيم واستمارة ملاحظة متعة التعلم لدى طفل الروضة.
- ٤- توافر الإمكانيات والمساحات لتنفيذ البرنامج.
- ٥- انتظام أفراد العينة في الحضور للروضة يومياً.

تجانس العينة:

التجانس داخل المجموعة التجريبية:-

بعد استبعاد الأطفال الذين لا تنطبق عليهم شروط اختيار العينة، تم حصر أعداد الأطفال الذين سيطبق عليهم البرنامج وبلغ عددهم (٢٠) طفلاً (١١) من الذكور و (٩) من الإناث، ثم قامت الباحثة بتحقيق التجانس على النحو التالي:-

[١] التجانس في المتغيرات الديموجرافية:-

قامت الباحثة بحساب التجانس بين متوسطات أطفال المجموعة التجريبية في متغيرات (العمر الزمني والذكاء) باستخدام مربع كا (Chi Square) والنتائج موضحة في جدول (١)

جدول (١)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية
على العمر الزمني والذكاء

| المتغير | الانحراف المعياري | المتوسط | كا ^٢ | الدلالة | درجة الحرية | حدود الدلالة | |
|--------------|-------------------|---------|-----------------|----------|-------------|--------------|-------|
| | | | | | | ٠,٠٥ | ٠,٠١ |
| العمر الزمني | ٠,٣٠٥ | ٥,٦٤ | ٤,٦٠٠ | غير دالة | ٥ | ١٥,٠٩ | ١١,٠٧ |
| الذكاء | ١,٤١٧ | ١٧,٣٠ | ١٠,٠٠٠ | غير دالة | ٥ | ١٥,٠٩ | ١١,٠٧ |

يلاحظ من نتائج الجدول (١) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين أطفال المجموعة التجريبية في متغيرات كل من (العمر الزمني والذكاء)، مما يشير إلى تجانس هؤلاء الأطفال في المتغيرات السابقة، حيث كانت جميع قيم (كا^٢) غير دالة إحصائية.

أدوات البحث:

- ١- اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة لجون رافن. (تعديل وتقنين عماد أحمد حسن على: ٢٠١٦) ملحق (١)
- ٢- مقياس مفاهيم منهج 2.0 لدى طفل الروضة ملحق (٢) (اعداد الباحثة)
- ٣- استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لدى طفل الروضة ملحق (٣) (اعداد الباحثة)
- ٤- برنامج قائم على استراتيجيات التعلم التفاعلي لتنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 لدى طفل الروضة ملحق (٤) (اعداد الباحثة)

أولاً: اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لجون رافن (تعديل وتقنين عماد أحمد

حسن على : ٢٠١٦)

وصف الاختبار :

أعد الاختبار Raven K ، وقد أعاد تعديله وتقنيه عماد أحمد حسن علي (٢٠١٦) ، بالإضافة إلي أنه استخدم في العديد من الدراسات والأبحاث في البيئة العربية ، ويعد هذا الاختبار من الاختبارات غير اللفظية المتحررة من قيود (أثر (الثقافة لقياس الذكاء فهو مجرد مجموعة من الرسوم الزخرفية (التصميمات) ، ويتكون المصفوفات المتتابعة الملونة من ثلاثة أقسام هي (أ) ، (ب) ، (ج) ، ويشمل كل منها (١٢) بنداً ، والقسمان (أ) ، (ب) هما نفس القسمين في اختبار المصفوفات المتتابعة العادية (SPM) مضافاً إليهما قسماً جديداً هو (ج) يتوسطهما في الصعوبة، وقد أعدت لكي تقيس بشكل تفصيلي العمليات العقلية للأطفال من عمر (٥,٥ إلى ١١) سنة كما تصلح للمتاخرين عقلياً وكبار السن.

ويتكون كل بند من المصفوفات من شكل أو نمط أساسي اقتطع منه جزء معين ، وأسفلة ستة أجزاء يختار من بينها المفحوص الجزء الذي يكمل الفراغ في الشكل الأساسي.

وقد استخدمت الألوان كخلفية للمشكلات لكي تجعل الاختبار أكثر تشويقاً ووضوحاً وإثارة لإنتباه الأطفال، وتعتمد مشكلات القسم الأول (أ) على قدرة الفرد على إكمال الأنماط المستمرة ، وقرب نهاية المجموعة يغير نمط الاستمرار على أساس بعدين في نفس الوقت ، ويعتمد لنجاح في قسم (ب) على قدرة الفرد على إدراك الأشكال المنفصلة في نمط كلي على أساس الارتباط

المكانى ، أما القسم (ب) فيعتمد حل مشكلاته على فهم القاعدة التى تحكم التغيرات فى الأشكال المرتبطة منطقياً أو مكانياً ، وهى تتطلب نمو قدرة الفرد على التفكير

المجرد ، وتعد المشكلات الأخيرة فى القسم (ب) على نفس مستوى الصعوبة للمشكلات التى يتضمنها اختبار المصفوفات المتتابعة العادية (SPM). والأقسام الثلاث التى تتكون منها المصفوفات الملونة مرتبة بصورة تسمح بتمية خط منسق للتفكير وتعطى الفرصة للتدريب المقنن على طريقة العمل ، وقد لوحظ أن تدريب الشخص على مجموعة معينة من المشكلات لا يفيد فى الإجابة على المجموعة الأخرى ، فتدريب الشخص فى القسم (أ) مثلاً الذى يتضمن أنماطاً مستمرة لا يفيد فى حل مشكلات القسم (ب) الذى يعتمد على القدرة على الاستنتاج بطريقة القياس وإجراء المقارنات.

ويتيح ترتيب الأقسام الثلاثة (أ) ، (ب) ، (ج) الفرصة لقياس النمو العقلى للأطفال إلى المرحلة التى يستطيع فيها الفرد أن يستخدم التفكير القياسى بشكل منسق كطريقة للاستنتاج وهذه المرحلة من النضج العقلى هى نفسها التى تبدأ فى الانحدار فى مرحلة الشيخوخة ، ويكون أداء الشخص المتوسط فى الثمانين من العمر على المصفوفات الملونة قريباً من أداء الطفل المتوسط فى الثامنة من العمر ، وقد يصعب على الأشخاص بعد الثمانين من العمر فهم المصفوفات الملونة ، وتستخدم المصفوفات الملونة عادة كاختبار قوة دون التقيد بزمن معين وفى هذه الحالة فإن الإختبار يقيس القدرة العامة للتفكير المرتب لدى الفرد إلا أنه يمكن تطبيق الإختبار فى حدود زمن معين ، وبذلك يقيس الكفاءة العقلية للفرد والتى تعبر بوجه خاص عن قدرة الفرد على إصدار

أحكام سريعة ودقيقة ، وقد تفيد في تمييز الأشخاص الذين لديهم سرعة فى التفكير عن اللذين لديهم بطء فى التفكير.

تصحيح الإختبار:

- بعد انتهاء المفحوص من الإجابة عن الأسئلة يتم سحب كراسة الإختبار وورقة الإجابة منه. ثم يحسب لكل سؤال صحيح إجابة المفحوص (١) درجة ، والسؤال الذى لم يجيب عنه ويوضع له (٠). ولمعرفة الإجابات الصحيحة يكون هناك ورقة مفتاح التصحيح الخاصة بالفاحص. ثم تجمع الدرجات الصحيحة التى تحصل عليها المفحوص لمعرفة الدرجة الكلية للمفحوص فى هذا الإختبار.

حساب نسبة الذكاء :

- يعد معرفة الدرجة الكلية التى حصل عليها المفحوص ، نذهب لقائمة المعايير الميئنية لمعرفة ما يقابل هذه الدرجة الخام من درجة مئنية ، وذلك مع مراعاة أن ينظر لدرجة تحت السن لذى يندرج فيه المفحوص.
- وبعد معرفة الدرجة الميئنية المناسبة لعمر المفحوص ، ننتقل لمعرفة ما يقابل هذه الدرجة المئنية من توصيف للمستوى العلقى ونسبة ذكاء وذلك من خلال التوزيع التالى كما يوضحه جدول (٢)

جدول (٢)

مسميات فئات الذكاء المقابلة للمعايير المئينية

| المسمى | فئة الذكاء | الترتيب المئني |
|-----------------|------------|----------------|
| موهوب | ١٤٤ - ١٣٠ | ٩٥ فأكثر |
| متفوق | ١٢٩ - ١٢٠ | من ٩٠ إلى ٩٤ |
| متوسط مرتفع | ١١٩ - ١١٠ | من ٧٥ إلى ٨٩ |
| متوسط | ١٠٩ - ٩٠ | من ٥٠ إلى ٧٤ |
| أقل من المتوسط | ٨٩ - ٨٠ | من ٢٥ إلى ٤٩ |
| على حدود التخلف | ٧٩ - ٧٠ | من ١٠ إلى ٢٤ |
| تخلف بسيط | ٦٩ - ٥٥ | من ٥ إلى ٩ |
| تخلف شديد | ٥٤ - ٤٠ | أقل من ٥ |

الخصائص السيكومترية للاختبار :

صدق الاختبار :

استخدم في حساب صدق الاختبار في صورته الأصليه عدة أساليب منها:
الصدق العاملي، الصدق التنبؤي والصدق التلازمي، وذلك بحساب معامل ارتباط
مع كل من مقياس ستانفورد بينيه ومقياس وكسلر واختبار رسم الرجل، وتراوحت
قيم معاملات الارتباط بين (٠,٣٢ - ٠,٨٦) وجميعها دالة عند مستوي ٠,٠١ ،
وقام عماد أحمد حسن علي، ٢٠١٦ بتقنين الاختبار علي عينه من الأفراد
المصريين في الفئات العمريه المختلفه (٥,٥ - ٦٨,٤) وقد تراوحت معاملات
الارتباط بين الاختبار وبعض المقاييس الفرعية لإختبار وكسلر ومناهات
بورتوس، ولوحه سىجان ما بين (٠,٢٨ - ٠,٥٢) كما تم حساب معاملات

الإرتباط بين الأقسام الفرعية للمقياس وتراوحت بين (٠,٤٥ - ٠,٧٣) وحساب معاملات الإرتباط بين الأقسام الفرعية للمقياس والدرجة الكلية وتراوحت بين (٠,٧٨ - ٠,٩٣) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠١).

ثبات الإختبار:

تم حساب ثبات الإختبار علي العينات المصريه باستخدام معادله كودر رينشاردسون، وقد بلغت قيمتها (٠,٨٥) وهي قيمه مقبوله للثبات.

ثم قامت الباحثة بحساب ثبات وصدق مقياس جون رافن باستخدام الطرق التالية:

(أ) حساب الثبات من خلال حساب معامل التجزئة النصفية:

جدول (٣)

حساب معامل الثبات (التجزئة النصفية) لمقياس جون رافن

| معامل الثبات | حجم العينة | الأبعاد | بنود المقياس | القيمة |
|-----------------------|------------|---------------|--------------|--------|
| | | مجموعة (أ) | ١٢ | ٠,٧٥٧ |
| معامل التجزئة النصفية | ٣٠ | مجموعة (ب) | ١٢ | ٠,٨١١ |
| Split-Half | | مجموعة (أب) | ١٢ | ٠,٧١٩ |
| | | المقياس الكلي | ٣٦ | ٠,٧٤٥ |

ويتضح من الجدول (٣) أن قيمة معامل الثبات لأبعاد المقياس بلغت (٠,٧٥٧ - ٠,٨١١ - ٠,٧١٩) وللمقياس الكلي بلغت (٠,٧٤٥) وهي قيم جيدة، تدل على التحقق والتأكد من ثبات مقياس جون رافن ودقته فيما يزودنا به من معلومات عن قياس مستوى الذكاء لدى أفراد العينة.

(ب) ثانياً: حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية) لمقياس جون رافن:

تم حساب الصدق التمييزي من خلال مقارنة الإرباعي الأدنى للدرجات والإرباعي الأعلى، ثم حساب دلالة الفروق بين تلك الدرجات من خلال استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين (الإرباعي الأدنى - الإرباعي الأعلى) في الدرجة الكلية لمقياس جون رافن وجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

دلالة الفروق بين الإرباعي الأدنى والإرباعي الأعلى للدرجة الكلية لمقياس جون رافن ن = (٢٠)

| الفروق | | | | | | | |
|-----------------|---------|-------------------|---------|-------------------|------|-------------|---------------|
| القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية | مستوى الدلالة |
| الإرباعي الأعلى | ١٩,٤٠٠ | ٠,٥١ | ٣,٠٠ | ٠,٣٧ | ٧,٩٥ | ١٨ | ٠,٠١ |
| الإرباعي الأدنى | ١٦,٤٠٠ | ١,٠٧ | | | | | |

يتضح من جدول (٤) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (الارباعي الأدنى - الارباعي الأعلى) للدرجة الكلية لمقياس جون رافن بلغت (٧,٩٥) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١). مما يدل على تمتع المقياس بصدق تمييزي قوي، وهذا يؤكد صلاحيته للتطبيق.

ثانياً: مقياس مفاهيم منهج 2.0 لدى طفل الروضة (اعداد الباحثة)

الهدف من المقياس : يهدف هذا المقياس إلى قياس مدى إلمام أطفال الروضة ببعض مفاهيم منهج 2.0.

وصف المقياس : يتكون مقياس المفاهيم من (٦٠) سؤال ، موزعة على ثلاثة مفاهيم (لغة عربية- رياضيات- متعدد التخصصات) والدرجة الكلية للمقياس (٦٠) درجة كما هو موضح بجدول (٥)

جدول رقم (٥)

| عدد الأسئلة | أرقام الأسئلة | المفاهيم |
|-------------|---------------|----------------------------------|
| ٢٣ | ٢٧-١ | المفاهيم اللغوية |
| ١٥ | ٣٥-٢٨ | المفاهيم الرياضية |
| ٢٢ | ٦٠-٣٦ | المفاهيم العلمية بمتعدد التخصصات |

المفاهيم التي تضمنها المقياس:

أولاً: المفاهيم اللغوية: (دمج المقاطع لتكوين كلمات - تحليل الكلمات لمقاطع صوتية - الحروف المتشابهة في النطق (ص-ث-س) (ذ-ز) (ذ-ظ) - المد (بالألف والياء والواو) - ياء الملكية - أسماء الإشارة (هذا- هذه) - ضمير المتكلم (أنا- نحن)

ثانياً: المفاهيم الرياضية: (الأعداد- (العشرات) - الترتيب التصاعدي والتنازلي - السابق واللاحق - الجمع والطرح - علامة > أو < أو =)

ثالثاً: المفاهيم العلمية في متعدد التخصصات (منهج اكتشاف): (مرحباً بكم في مجتمعنا - اللعب مع أصدقاء جدد - السوق - أنغام الموسيقى - قصص نرويها بالرسم - الصداقة)

خطوات تصميم المقياس :

١- الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة، والمراجع العلمية العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع البحث للإستفادة منها في إعداد المقياس الحالي. والإطلاع على الكتب المدرسية ودليل المعلم لمهارات التدريس الصفى التى ساهمت بدورها فى إعداد مقياس المفاهيم ، وتحديد الصورة واللغة المناسبة لطفل الروضة .

٢- تم وضع التعريف الإجرائى لمنهج 2.0 فى ضوء الإطلاع على التراث النظرى والدراسات السابقة وبناء عليه تم التعرف على المفاهيم التى يشملها المنهج .

٣- راعت الباحثة عند تصميم المقياس أن يكون مصوراً وأن تكون الصور واضحة والأسئلة بسيطة ومرتبطة ببيئة الطفل والمفاهيم التى تقيسها.

٤- تم إعداد المقياس فى صورته الأولىة وتم حساب الصدق والثبات حتى وصل إلى صورته النهائية.

تعليمات المقياس :

لكى يتم إجراء المقياس بطريقة صحيحة لابد من تنفيذ التعليمات المحددة له والتي تتمثل فيما يلى:

- ١- يطبق المقياس بطريقة فردية.
- ٢- تهيئة جو من الألفة والمحبة بين الباحثة والطفل قبل تطبيق المقياس.
- ٣- توفير المكان المناسب للتطبيق بعيداً عن أى مشتتات للانتباه.
- ٤- توفير فترة راحة خلال التطبيق حتى لا يشعر الطفل بالملل.
- ٥- تبسيط أسلوب الأسئلة حتى يفهمها الطفل فهما جيداً.

زمن تطبيق المقياس :

قامت الباحثة بحساب الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة المقياس عن طريق تسجيل الزمن الذى استغرقة أول طفل وآخر طفل فى الإجابة على أسئلة المقياس ثم حساب المتوسط ، واعتبر الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة مقياس المفاهيم هو (٣٥) دقيقة ، مع إعطاء الطفل (٥) دقائق راحة فى منتصف فترة تطبيق المقياس ، وبالتالي فإن الزمن الكلى اللازم لتطبيق المقياس هو (٤٠) دقيقة.

طريقة تطبيق المقياس :

يتم تطبيق المقياس بشكل فردى حيث يتم مقابلة كل طفل على حدى ، ويتم عرض المقياس على الطفل ، مع توجيه السؤال والاختيارات الخاصة به إن

وجدت بصوت واضح ، ثم يطلب من الطفل اختيار الإجابة إما بالذكر أو كتابة أو بالإشارة على الصورة المعبرة عن إجابته.

طريقة تصحيح المقياس وتقدير الدرجات :

تكون المقياس من (٦٠) سؤال شملت المفاهيم الثلاثة ، وقد تم إعداد مفتاحاً لتصحيح المقياس ليسهل عملية التصحيح، حيث تم إعطاء (درجة واحدة) في حالة اختيار الطفل الإجابة الصحيحة ودرجة (صفر) في حالة الإجابة الخاطئة، وبلغ إجمالي درجات المقياس (٦٠) درجة.

الخصائص السيكومترية لمقياس المفاهيم لطفل الروضة:

أولاً: ثبات المقياس:

حساب الثبات من خلال استخدام طريقة إعادة التطبيق:

تم حساب ثبات مقياس المفاهيم من خلال إتباع طريقة إعادة التطبيق، والتي من خلالها تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات التطبيق الأول للمقياس ودرجات التطبيق الثاني، وذلك كما يوضحه جدول (٦)

جدول (٦)

حساب الثبات من خلال معامل الارتباط (إعادة التطبيق) لمقياس المفاهيم

| معامل الارتباط | الأبعاد | حجم العينة | مفردات المقياس | معامل الارتباط | الدلالة |
|----------------|---------------|------------|----------------|----------------|---------|
| بيرسون | المقياس الكلي | ٣٠ | ٦٠ | **٠,٩٦ | ٠,٠١ |

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أن معامل الارتباط بين التطبيق الأول لمقياس المفاهيم والتطبيق الثاني للمقياس هو (٠,٩٦)، وهي قيمة مرتفعة

ودالة عند مستوى الدلالة (0,01)، مما يدل على قوة الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني أثناء إعادة التطبيق على العينة الاستطلاعية للبحث، وبالتالي الدلالة على ارتفاع ثبات المقياس فيما يزودنا به من معلومات عن قياس مستوى تنمية المفاهيم لدى أفراد العينة.

ثانياً الصدق:-

حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية) لمقياس المفاهيم:

تم حساب الصدق التمييزي من خلال مقارنة الإرباعي الأدنى للدرجات والإرباعي الأعلى، ثم حساب دلالة الفروق بين تلك الدرجات من خلال استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين (الإرباعي الأدنى - الإرباعي الأعلى) في الدرجة الكلية لمقياس المفاهيم وجدول (٧) يوضح ذلك.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين الإرباعي الأدنى والإرباعي الأعلى للدرجة الكلية لمقياس المفاهيم ن = (٢٠)

| الفروق | | | | | | |
|-----------------|---------|-------------------|---------|-------------------|-------|-------------|
| القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية |
| الإرباعي الأعلى | ٤٤,٨ | ٧,٨٤ | ١١,٣ | ١,٦٦ | ١٠,٧٦ | ١٩ |
| الإرباعي الأدنى | ٣٣,٥ | ٦,١٨ | | | | |

يتضح من جدول (٧) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (الارباعي الأدنى - الارباعي الأعلى) للدرجة الكلية لمقياس المفاهيم بلغت (١٠,٧٦) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١). مما يدل على تمتع المقياس بصدق تمييزي قوي، وهذا يؤكد صلاحيته للتطبيق.

ثالثاً: استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لدى طفل الروضة

(اعداد الباحثة)

هدف الاستمارة: تهدف الاستمارة إلى التعرف على مدى تحقيق متعة التعلم لدى طفل الروضة من خلال استخدام استراتيجية التعلم النفاعلى.

وصف الاستمارة: تشتمل الاستمارة على ستة أبعاد وهي (بيئة التعلم - المعلمة - المتعلم - المحتوى التعليمى - طرق وتقنيات التعلم - الوسائل التعليمية)، ويتكون كل بعد من عدد من العبارات ويتبع كل عبارة ثلاثة استجابات محتملة وهي (دائماً - إلى حد ما - نادراً).

تصحيح الاستمارة:

يتم تصحيح الاستمارة من خلال تسجيل أداء الطفل بوضع علامة أمام الاستجابة التى يصدرها ويتم تقدير الأداء الكمي للاستمارة على النحو التالى: دائماً (ثلاث درجات)، إلى حد ما (درجتان)، نادراً (درجة واحدة)، وبذلك تصحح النهاية العظمى للاستمارة (١٨٠ درجة) والنهاية الصغرى (٦٠ درجة)، وكلما ارتفعت الدرجة دلت على ارتفاع متعة التعلم لدى الطفل.

تعليمات الاستمارة:

١- روعى عند تحديد تعليمات الاستمارة أن تكون واضحة وعبارتها قصيرة ومناسبة لهدف الاستمارة.

٢- تم إعداد الصورة الأولية للاستمارة وعرضها على السادة المحكمين من أساتذة المناهج وطرق التدريس وتربية الطفل، وذلك لاستطلاع آرائهم فى مدى مناسبة عبارات الاستمارة لطفل الروضة، ومدى مناسبة كل مفردة لكل بعد من الأبعاد الستة. وأجمع غالبية المحكمين على مناسبة العبارات مع تعديل صياغة بعض المفردات ودمج البعض، وقد تم إجراء التعديلات التى أشاروا إليها.

الخصائص السيكومترية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم:

(١) ثبات الملاحظين: قامت الباحثة بحساب ثبات الملاحظين بالاشتراك مع إحدى المعلمات فى تطبيق استمارة الملاحظة على بعض أطفال العينة الاستطلاعية (٣٠ طفل) وحساب نسبة الاتفاق والاختلاف فيما بينهما باستخدام معادلة كوبر Cooper عدد مرات الاتفاق/ (عدد مرات الاتفاق + عدد مرات عدم الاتفاق) $\times 100$ ، وكانت نسبة الاتفاق للبعد الأول باستمارة الملاحظة (بيئة التعلم) تساوى ٨٣,٣% ، أما البعد الثاني (المعلمة) كانت نسبة الاتفاق تساوى ٧٦,٧%، والبعد الثالث(المتعلم) تساوى ٨٥,٢%، والبعد الرابع (المحتوى التعليمى) تساوى ٧٩,٥%، والبعد الخامس (طرق وتقنيات التعلم) تساوى ٩٠%، والبعد السادس (الوسائل التعليمية) تساوى ٧٨% وهي نسب اتفاق تُشير لصلاحية استمارة الملاحظة.

(٢) حساب الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ

قامت الباحثة باستخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الاستمارة، وذلك بعد تطبيقها على (٣٠) طفلاً، ويوضح الجدول (٨) التالي معامل الثبات للاستمارة

جدول (٨)

| معامل الثبات (الفا كرونباخ) | البعد |
|-----------------------------|---------------|
| ٠,٧٨٥ | الدرجة الكلية |

ويتضح من جدول (٨) أن معامل الثبات للاستمارة (٠,٧٨) وهى معامل ثبات مقبولة، مما يشير إلى الثقة في النتائج التي أمكن التوصل إليها من خلال الاستمارة.

(٣) حساب الثبات من خلال استخدام طريقة إعادة التطبيق:

تم حساب ثبات استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم من خلال إتباع طريقة إعادة التطبيق، والتي من خلالها تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات التطبيق الأول للاستمارة وأبعادها ودرجات التطبيق الثاني، وذلك كما يوضحه جدول (٩)

جدول (٩)

حساب الثبات من خلال معامل الارتباط (إعادة التطبيق)
لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم

| معامل الارتباط | الأبعاد | حجم العينة | مفردات المقياس | معامل الارتباط | الدلالة |
|----------------|--------------------|------------|----------------|----------------|---------|
| | بيئة التعلم | | ١٠ | ٠,٧٣ ** | ٠,٠١ |
| | المعلمة | | ١٢ | ٠,٦٥ * | ٠,٠١ |
| | المتعلم | | ١١ | ٠,٦٩ * | ٠,٠١ |
| | المحتوى التعليمي | ٣٠ | ٧ | ٠,٦٨ * | ٠,٠١ |
| | طرق وتقنيات التعلم | | ٩ | ٠,٧٢ ** | ٠,٠١ |
| | الوسائل التعليمية | | ١١ | ٠,٦٦ * | ٠,٠١ |
| | المقياس الكلي | | ٦٠ | ٠,٩٨ ** | ٠,٠١ |

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أن معامل الارتباط بين التطبيق الأول لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم والتطبيق الثاني لكل بعد من الأبعاد الستة للاستمارة هو (٠,٧٣ - ٠,٦٥ - ٠,٦٩ - ٠,٦٨ - ٠,٧٢ - ٠,٦٦)، وهي قيمة مرتفعة ودالة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)، كما أن معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للمقياس ككل هو (٠,٩٨) وهي قيمة مرتفعة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، مما يدل على قوة الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني أثناء إعادة التطبيق على العينة الاستطلاعية للبحث، وبالتالي الدلالة على ارتفاع ثبات الاستمارة فيما يزودنا به من معلومات عن قياس مدى تحقق متعة التعلم لدى طفل الروضة.

ثانياً الصدق :-

(أ) صدق المحتوى: وتحقق عن طريق عرض الاستمارة على مجموعة من المحكمين لإبداء آرائهم حولها، وقد تم تعديلها وفق آرائهم.

(ب) حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية) لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم:

تم حساب الصدق التمييزي من خلال مقارنة الإرباعي الأدنى للدرجات والإرباعي الأعلى، ثم حساب دلالة الفروق بين تلك الدرجات من خلال استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين (الإرباعي الأدنى - الإرباعي الأعلى) في الدرجة الكلية لاستمارة الملاحظة وجدول (١٠) يوضح ذلك.

جدول (١٠)

دلالة الفروق بين الإرباعي الأدنى والإرباعي الأعلى للدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم ن = (٢٠)

| الفروق | | | | | | | |
|-----------------|---------|-------------------|---------|-------------------|--------|-------------|---------------|
| القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية | مستوى الدلالة |
| الإرباعي الأعلى | ١٠٣,٩٠ | ٤,٠١٢ | ٢٤,٦٠ | ٢,١٠ | ١١,٦٨٣ | ١٨ | ٠,٠١ |
| الإرباعي الأدنى | ٧٩,٣٠ | ٥,٣١٣ | | | | | |

يتضح من جدول (١٠) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (الارباعي الأدنى - الارباعي الأعلى) للدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم بلغت (١١,٦٨٣) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١). مما يدل على تمتع الاستمارة بصدق تمييزي قوي، وهذا يؤكد صلاحيتها للتطبيق.

رابعاً: برنامج قائم على استراتيجية التعلم التفاعلي لتنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 لدى طفل الروضة (اعداد الباحثة)

الهدف العام من البرنامج:

يهدف البرنامج الحالي إلى تنمية بعض مفاهيم منهج 2.0 ومتعة التعلم باستخدام استراتيجية التعلم التفاعلي لدى طفل الروضة

الأهداف الإجرائية للبرنامج:

- ١- أن يتعرف الطفل علي علامات المقارنة (< و > و =)
- ٢- أن يتعرف الطفل على مفهوم الصداقة.
- ٣- أن يعد الطفل من ١ : ١٠ تصاعدياً وتنازلياً.
- ٤- أن يعدد الطفل محتويات السوق
- ٥- أن يذكر الطفل كلمات تنتهي بياء الملكية
- ٦- أن يذكر الطفل المكان الذي يعيش فيه كل حيوان .
- ٧- أن يسمي الطفل الآلات الموسيقية

- ٨- أن يذكر الطفل أسماء الإشاره والكلمات الدالة عليها
- ٩- أن ينطق الطفل الحرف بطريقة صحيحة.
- ١٠- أن يجمع وي طرح الطفل الأرقام
- ١١- أن يحدد الطفل مكان بيع كل سلعه
- ١٢- أن يشكل الطفل كلمه هذا وهذه بالصلصال
- ١٣- أن يدمج الطفل الأصوات لتكوين كلمه
- ١٤- أن يميز الطفل بين العدد السابق والتالي
- ١٥- أن يميز الطفل بين الضمير "أنا للمفرد" والضمير "نحن للجمع"
- ١٦- أن يعبر الطفل عن نفسه باستخدام الضمير المناسب
- ١٧- أن يصنف الطفل الكلمات مع الضمير الصحيح
- ١٨- أن يرتب الطفل الحروف ليكون كلمة
- ١٩- أن يرتب الطفل الأعداد تصاعدياً وتنازلياً
- ٢٠- أن يطابق الطفل الشكل المفرد والجمع بالصورة الدالة عليه
- ٢١- أن يحلل الطفل الكلمة إلى مقاطع صوتية
- ٢٢- أن يقارن الطفل بين الحروف في النطق
- ٢٣- أن يوظف مفهوم العشرات في عمليات البيع والشراء
- ٢٤- أن ينتج الطفل مجسمات من صنع يده

٢٥- أن يُعبر الطفل بتعبيرات وجهه عن مدي استمتاعه بالنشاط

٢٦- أن يتفاعل الطفل مع المعلمة في النشاط

٢٧- أن يستمتع الطفل بلعب الألعاب الرقمية

٢٨- أن يستمتع الطفل بالعمل مع أصدقائه في المشروع

٢٩- أن يحاكي الطفل أدوار وشخصيات مختلفة في القصة

فلسفة البرنامج:

تؤكد النظريات التفاعلية على أن اكتساب المفاهيم ليس عملية فردية، بل هو نتيجة لتفاعلات اجتماعية ومادية، وأن التعلم يحدث من خلال المشاركة النشطة في الأنشطة الاجتماعية وتقليد الآخرين واكتساب الخبرات المختلفة.

وتعتبر النظرية البنائية الاجتماعية (لفيجوتسكى): هي من أهم النظريات التي يقوم عليها التعلم التفاعلي حيث يتم فيها تنظيم عملية التعلم والمواقف التعليمية بالشكل الذي يساعد الطلاب على تنمية معارفهم وتكوين مفاهيم وتشكيل وعيهم عن طريق الارتباط بالسياق الاجتماعي، والتعلم داخل أطر اجتماعية تفاعلية، وذلك من خلال الربط بين المعرفة السابقة والجديدة. وتفترض تلك النظرية أن المتعلم يبني معرفته بنفسه أولاً ثم يبحث عن المساعدة والدعم ومشاركة المعلومات مع الآخرين لاستكمال عملية البناء المعرفي. وتعمل على التأكيد على نمو العلاقة بين المعلم والطلاب وتشجيع الحوار، والسماح بالمناقشة بين الطلاب وأقرانهم وبينهم وبين المعلم، وذلك في إطار العمل التعاوني. (عثمان، ٢٠١٧: ١٧١)

نظرية الدوافع الداخلية: Intrinsic Motivation Theory

تعتمد نظرية الدوافع الداخلية على أن الطفل يكون لديه دوافع داخلية مهمة للاندماج والتفاعل في الأنشطة، والمتعة تعتبر من أهم العناصر المرتبطة ارتباط قوي بالدوافع الداخلية التي تُساعد في الحفاظ على الرغبة للقيام بنشاط ما والاستمرار فيه (إبراهيم ، ٢٠١٧ : ١٣)

أسس ومعايير بناء البرنامج:

ترتكز عملية بناء البرنامج على مجموعة من الأسس التي راعت خصائص طفل الروضة وهي:

- **الأساس المعرفي** : لقد راعى البرنامج تقديم المفاهيم بشكل مبسط ومنتدرج لمرعاة الصعوبة على الأطفال في اكتساب تلك المفاهيم ، كما قُدمت في شكل صور ومجسمات وألعاب بصرية تفاعلية؛ لمرعاة أن طفل هذه المرحلة يحصل على المعرفة بشكل بصري أكثر من اللفظي، كما قُدمت أنشطة البرنامج بشكل متنوع بما يضمن إيجابية الأطفال، ويحقق الأهداف المرجوة، ويخدم محتوى البرنامج، كما روعى أن يكون على قدر من المرونة، بحيث يمكن أن يستوعب أي متغيرات جديدة. بالإضافة إلى تنوع أساليب التقويم وأدواته، بحسب طبيعة الهدف المنشود تحقيقه مع توفير التغذية الراجعة الفورية لما تم تقويمه، وأن يكون مستمراً وشاملاً ومتناسقاً مع أهداف البرنامج، والمهارات المستهدفة منه.

- **الأساس النفسي**: لقد راعى البرنامج حاجات الطفل النفسية من الأمان وعدم القلق والخوف أثناء عملية التعلم، والعمل على توطيد العلاقات الحميمة والثقة المتبادلة بين الباحثة والأطفال من خلال عقد جلسات تعارف قبل

تطبيق البرنامج، كما اعتمد البرنامج على إعداد الألعاب الشيقة لتحقيق احتياجاتهم النفسية من لعب ومرح وفكاهة، وتحقيق الهدف العام وهو إمتاع وتسلية الطفل. كما راعى أيضاً توافر عوامل الأمن والسلامة فى الأدوات والوسائل المستخدمة فى البرنامج.

- **الأساس الاجتماعى:** اعتمد البرنامج على الأنشطة والألعاب الفردية والجماعية، وذلك للمساهمة فى تكوين علاقات للطفل مع أقرانه ومع الباحثة وتزويد من مشاركتهم وتفاعلهم فى عملية التعلم وتلبى احتياجات الطفل. وأن تكون الوسائل التعليمية متنوعة بما يقابل الفروق الفردية بين الأطفال، وأن يتوافر بها عنصر الجاذبية والتشويق، بحيث تجذب انتباه الأطفال وتزيد دافعيتهم للتعلم.

محتوى البرنامج:

بعد تحديد الأهداف الخاصة بالبرنامج والسلوكيات المطلوب من الطفل تحقيقها، يأتى بعد ذلك دور تحديد محتوى البرنامج الذى هو بمثابة ترجمة للأهداف الموضوعية، وقد تم تقسيم محتوى البرنامج إلى:

* **التمهيد للبرنامج:** ويتضمن التعارف بين الباحثة والأطفال ومحاولة إزالة مشاعر الخوف والرغبة والخجل لدى الأطفال، والتعريف بالبرنامج والهدف منه.

* **وحدات البرنامج:** تكون البرنامج من ثلاث وحدات تناولت بعض المفاهيم بمنهج 2.0 (اللغوية- الرياضية- متعددة التخصصات) وهى:

أولاً المفاهيم اللغوية: (دمج المقاطع لتكوين كلمات - تحليل الكلمات لمقاطع صوتية - الحروف المتشابهة فى النطق (ص-ث-س) (ذ-ز) (ذ-ظ) - المد (بالألف والياء والواو) - ياء الملكية - أسماء الإشارة (هذا - هذه) - ضمير المتكلم (أنا - نحن)

ثانياً: المفاهيم الرياضية: (الأعداد) العشرات) - الترتيب التصاعدي والتنازلي - السابق واللاحق - الجمع والطرح - علامة > أو < أو =

ثالثاً: المفاهيم فى متعدد التخصصات (منهج اكتشاف) (مرحباً بكم فى مجتمعنا - اللعب مع أصدقاء جدد - السوق - أنغام الموسيقى - قصص نرويها بالرسم - الصداقة)

* ختام البرنامج: ويتضمن الحفل الختامى للبرنامج وشكر الأطفال على الإلتزام بحضور جلسات البرنامج، وتوزيع الهدايا على الأطفال الذين تم تطبيق البرنامج عليهم.

استراتيجيات التعلم التفاعلى المستخدمة فى البرنامج:

١ - الكتاب التفاعلى

٢ - القصة التفاعلية

٣ - المسرحية التفاعلية

٤ - الألعاب التفاعلية

٥ - التقنيات الرقمية

٦ - المشروع

الأدوات والوسائل المستخدمة في البرنامج:

استخدمت الباحثة خلال تطبيق البرنامج العديد من الأدوات والوسائل التعليمية المتنوعة التي تناسب أطفال عينة البحث ومنها: جهاز كمبيوتر - التابلت - العرائس باختلاف أنواعها- صور وبطاقات مصورة - لوحات - مجسمات تفاعلية - أفلام تعليمية - سجادة تعليمية - ألومات - كتب تفاعلية - أقلام تلوين - ورق كانسون - ورق كوروشيه- كرات مختلفة الألوان والأحجام- أطواق- أطباق من الفل - فوم ملون - زجاجات بلاستيكية- لاصق - صلصال وغيرها من الأدوات والوسائل بشرط أن توظف في مكانها بالنشاط وتتوافر بها عوامل الأمن والسلامة للطفل.

أساليب تقويم البرنامج:

تنوعت أساليب التقويم المستخدمة للحكم على مدى نجاح البرنامج وتحديد جوانب القصور التي تتطلب تحسين أو تعديل على النحو التالي:

* التقويم (المبدئي) القبلي:

هو القياس القبلي ويتم ذلك قبل تطبيق البرنامج للوقوف على مستويات نمو الأطفال عينة البحث بالنسبة للمفاهيم التي تريد إكسابها لكل منهم ولتزويدها بمؤشرات عن المستوي الذي يجب عليها أن تبدأ منه وجوانب الضعف التي ينبغي إعطاؤها إهتماماً خاصاً لكل طفل. ويتم التقويم القبلي عن طريق تطبيق مقياس المفاهيم واستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم علي أطفال المجموعة التجريبية قبل البدء في تنفيذ وتطبيق البرنامج .

* التقويم البنائي (المرحلي):

يستخدم في كل جلسة من جلسات البرنامج وذلك للتأكد من تحقيق الأهداف المرجوة واكتشاف نقاط القوة وتدعيمها ونقاط الضعف وعلاجها، ويتم هذا النوع من التقويم من خلال:

١- استثمار وتقييم في نهاية كل نشاط يتناول المفاهيم التي تم تقديمها للأطفال للتأكد من مدى استيعابهم لها.

٢- ملاحظة سلوك الأطفال اليومي أثناء القيام بالأنشطة بهدف التعرف على مدى تجاوب الأطفال للخبرات المقدمة لهم ومدى استمتاعهم بها.

* التقويم (النهائي) البعدي:

هو القياس البعدي ويتم تطبيقه بعد الإنتهاء من تطبيق البرنامج وذلك بإعادة تطبيق مقياس المفاهيم واستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم علي أطفال المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج بهدف التعرف علي مدي تحقيق أهدافه، وإيجاد الفروق ومقارنة النتائج بين التطبيق القبلي والبعدي للوقوف علي ما تم إكتسابه من خبرات وما تم تحقيقه ومدى فاعلية الاستراتيجيات المستخدمة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة :

١- ٢كا: للتحقق من التجانس بين أفراد العينة التجريبية.

٢- معامل التجزئة النصفية و معامل ألفا- كرونباخ و معامل ارتباط بيرسون: للتحقق من الكفاءة السيكمترية للمقاييس.

٣- اختبار t.test : للعينات المترابطة للتحقق من التكافؤ بين أفراد العينة وأيضاً للتحقق من صحة فروض البحث لدراسة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال في القياسين (القبلي والبعدي) لأدوات البحث.

نتائج البحث وتفسيرها:

يمكن عرض النتائج التي توصل إليها هذا البحث وفق فروضه الموضوعية كما يلي:

نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على أنه "توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس المفاهيم لصالح القياس البعدي".
أولاً: الإحصاء الوصفي لمقياس المفاهيم لطفل الروضة:-

جدول (١١)

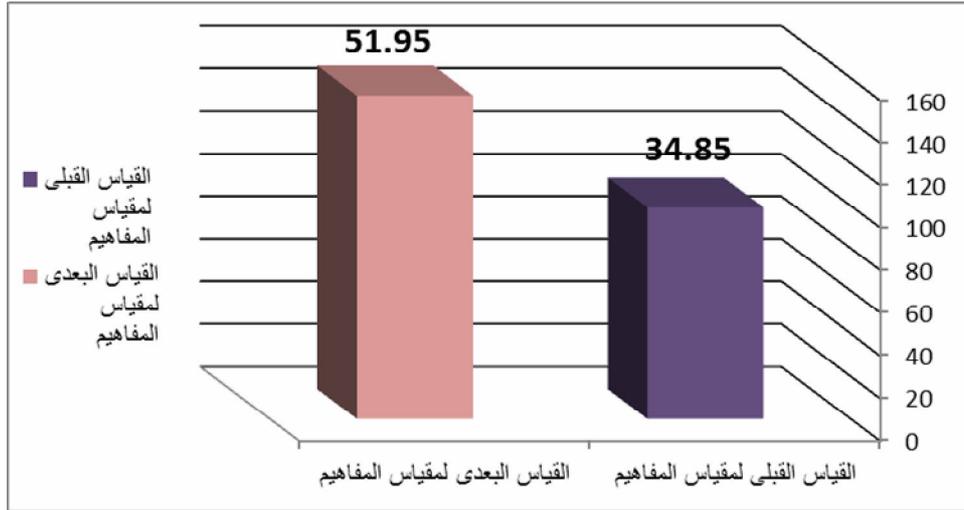
الإحصاء الوصفي لمقياس المفاهيم

| الفرق بين المتوسطين | أقل قيمة | أعلى قيمة | المتوسط | الانحراف المعياري | القياس |
|---------------------|----------|-----------|---------|-------------------|--------|
| ١٧,١٠ | ٢٨ | ٤٢ | ٣٤,٨٥ | ٣,٨٢ | القبلي |
| | ٤٣ | ٥٧ | ٥١,٩٥ | ٣,٣٥ | البعدي |

يتضح من نتائج جدول (١١) أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي لمفاهيم منهج 2.0 يبلغ (٣٤,٨٥)، بينما يبلغ في القياس البعدي

(٥١,٩٥) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (١٧,١٠) مما يشير إلى ارتفاع متوسط إكتساب المفاهيم لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي.

شكل (١) الفرق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي لمقياس المفاهيم



ثانياً: إجراء اختبار One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test لاختبار التوزيع الاعتمالي لأفراد عينة الدراسة، وجدول (١٢) يوضح ذلك.

جدول (١٢)

اختبار التوزيع الاعتمالي لعينة الدراسة

| عدد الأفراد (ن) | قيمة Kolmogorov-Smirnov (Z) | مستوى الدلالة المحسوبة | الدلالة |
|-----------------|-----------------------------|------------------------|----------|
| ٢٠ | ٠,٠٩٩ | ٠,٢٠٠ | غير دالة |

نجد من نتائج الجدول (١٢) أن قيمة اختبار كولموجورف-سميرنوف لاختبار التوزيع الاعتدالي تساوي (٠,٠٩٩) ودالاتها (٠,٢٠٠) أي أنها غير دالة لأنها أكبر من قيمة الدلالة (٠,٠٥)، وعليه فإن عينة الدراسة تتمتع بالتوزيع الاعتدالي المناسب وبالتالي يُمكن إجراء الاختبارات الإحصائية المختلفة للكشف عن الفروق بين المجموعات مثل اختبار(ت) وغيره مع التأكد من صحة إجراءاته.

لاختبار صحة الفرض تم اتباع الخطوات التالية:

وللتحقق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب المتوسط والانحراف المعياري لأفراد المجموعة التجريبية في كل من القياس القبلي والبعدي وكذلك الفروق بين الانحراف المعياري والمتوسط، كما تم استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطات القياسين (القبلي - البعدي) في الدرجة الكلية لمقياس المفاهيم ، وجدول (١٣) يوضح ذلك.

جدول (١٣)

دلالة الفروق بين القياسات القبلي والبعدي للدرجة الكلية المفاهيم (ن = ٢٠)

| الفروق | | | | | | | | | |
|--------|---------|-------------------|---------|-------------------|-------|-------------|---------------|-----------|-------------------|
| القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية | مستوى الدلالة | مربع إيتا | مقدار حجم التأثير |
| قبلي | ٣٤,٨٥ | ٣,٨٢ | ١٧,١٠ | ٤,٢ | ١٨,١٩ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٩٥ | كبير |
| بعدي | ٥١,٩٥ | ٣,٣٥ | | | | | | | |

يتضح من جدول (١٣) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية للدرجة الكلية لمقياس المفاهيم بلغت (١٨,١٩) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١)، ولهذا تم **رفض الفرض الصفري، وقبول الفرض البحثي الأول**؛ أي أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية، ويعزى هذا الفرق لصالح القياس الأعلى حساباً وهو القياس البعدي، وهذا يعني أن متوسط الدرجات البعدية قد زاد عن متوسط الدرجات القبلية بفرق دال وذلك في الدرجة الكلية لمقياس المفاهيم.

حساب حجم تأثير البرنامج :

يتضح أن قيمة (مربع إيتا) لحجم تأثير البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي في الدرجة الكلية لمقياس المفاهيم بلغت (٠,٩٥) وهذا حجم تأثير كبير؛ وهذا يعني أن نسبة التباين الحقيقي لأثر المتغير المستقل (البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي) في الدرجة الكلية لمقياس المفاهيم بلغ ٩٥% . وهذا يعني أن البرنامج قد أثر بشكل كبير في تنمية مفاهيم منهج 2.0 لطفل الروضة.

تفسير نتيجة الفرض الأول ومناقشتها :

تشير نتيجة الفرض الأول إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال العينة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس المفاهيم لصالح القياس البعدي أي أن هناك تحسناً طرأ على أفراد العينة مما يشير إلى تأثير البرنامج الإيجابي من خلال محتواه والطرق والاستراتيجيات التي اعتمدها في تحقيق الأهداف المحددة له والذي يؤكد

على فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم التفاعلي في تنمية بعض مفاهيم منهج (2.0) (اللغوية، الرياضية، متعددة التخصصات) لدى أطفال الروضة . وقد اتفقت نتائج البحث الحالي مع نتائج عدد من الدراسات التي توصلت إلى أن التعلم التفاعلي القائم على استخدام أنماط مختلفة من الاستراتيجيات التفاعلية له أثر على تحسين أداء الأطفال في عملية التعلم مثل دراسة (العنزي؛ كفاي؛ صلاح، ٢٠١٨) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية الاستراتيجيات القائمة على التعلم التفاعلي في الرياضيات لتنمية مهارات حل المشكلات لطالبات المرحلة الثانوية بدولة الكويت. ودراسة (Türkben, 2019) التي توصلت نتائجها إلى أن استراتيجيات التدريس التفاعلي عملت على تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب حيث وجدت فروق كبيرة بين متوسطات درجات الاختبار القبلي والبعدي لعينة الدراسة لصالح الاختبار البعدي. ودراسة (Munawar & Chaudhary, 2019) التي أظهرت نتائجها وجود فرقاً كبيراً بين درجات الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح التجريبية يؤكد أن استراتيجيات التعلم التعاوني كانت أكثر فعالية في تحسين تعلم الطلاب من الطريقة الاعتيادية . وأوصى الباحثان باستخدام هذه الاستراتيجيات التعاونية التفاعلية لما لها من أثر إيجابي في تعلم الطلبة. ودراسة (لعينو وعبدلي، ٢٠٢٠) التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بطريقة المناقشة كاستراتيجيات تفاعلية على المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية. ودراسة (كدواني، ٢٠٢٠) التي أوضحت نتائجها وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال عينة البحث لصالح التطبيق البعدي، كما بينت النتائج حجم الأثر الناتج عن استخدام البرنامج في تجربة البحث وقد كان كبيراً مما يؤكد فاعلية استخدام الأنشطة التفاعلية

الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاقتصادية لدى طفل الروضة. ودراسة (فكري، ٢٠٢٠) والتي أشارت نتائجها إلى وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي في مقياس صعوبات التعلم الحسابية لصالح التطبيق البعدي ويرجع ذلك إلى فعالية البرنامج القائم على نموذج أوزوبل باستخدام الكتاب التفاعلي. ودراسة (كامل؛ كدواني؛ عبد الله، ٢٠٢١) التي أشارت إلى وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس القيم الخلقية لصالح المجموعة التجريبية؛ مما يدل على الأثر الإيجابي للأنشطة التفاعلية في تنمية القيم الخلقية. ودراسة (كامل؛ إبراهيم؛ عيد، ٢٠٢٢) التي توصلت نتائجها إلى وجود فروق بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار حب الاستطلاع المعرفي لصالح التطبيق البعدي، وهذا يدل على ان استخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي في تدريس الدراسات الإجتماعية ساهم في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي تلاميذ مجموعة البحث، وقدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات أبرزها ضرورة استخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي في مختلف المراحل الدراسية.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة لعدة عوامل نوجزها فيما يلي:

١- نجاح برنامج البحث الحالي بما يتضمنه من استراتيجيات متنوعة ما بين أنشطة المسرح التفاعلي والأنشطة الحركية والموسيقية والقصصية التفاعلية والتي ساهمت بدورها في اكتساب الأطفال للمفاهيم بسهولة ويسر. كما أن مشاركة الأطفال في المسرح التفاعلي أعطتهم فرصة كبيرة للتفاعل و المشاركة و الارتجال و التمثيل.

- ٢- تفاعل الأطفال عينة البحث بشكل كبير مع بعضهم أثناء وبعد تقديم الأنشطة حيث تدرب الأطفال على الإنصات الجيد و مشاركة الآراء، وكذلك مساعدة زملائهم لإيجاد الحلول لمشكلة ما.
- ٣- استخدام الكتاب التفاعلي ساهم في إتمام عملية التعلم بشكل متنوع ومحبب للأطفال حيث تنوعت الأنشطة بداخله وقدمت المعلومة بأكثر من شكل مما ساعد على إيصال المفاهيم للأطفال بأكثر من طريقة تتناسب مع قدرات الأطفال وزاد من سرعة اكتساب الأطفال لتلك المفاهيم.
- ٤- كما أن استخدام التقنيات الرقمية التي تمثلت في الفيديوهات الرقمية والألعاب الإلكترونية ساهم بشكل كبير في تحسين عملية التعلم وإكتساب المفاهيم حيث اندمجت الأطفال مع طريقة عمل المحتوى العلمى لتلك الألعاب فأتاحت لهم إختيار النشاط الذى يرغبون فى اتمامه.
- ٥- الاستراتيجية التفاعلية في التعلم كان لها فوائد كثيرة، حيث دفعت الطفل إلى بذل جهد أكبر أثناء التعلم، وجعلته يبحث عن المعلومة بنفسه وبطرق مختلفة، ويستخدم جميع حواسه وعقله في تعلمها؛ مما ساعده على فهمها وتخزينها في ذاكرته. كما أنها دفعت المعلمة إلى بذل جهد أكبر في عرض المادة التعليمية وشرحها واستثارة العمليات العقلية للمتعلم مما جعله يتفاعل معها بدافعية أكبر، وانتباه أشد. ويتفق ذلك مع ما ذكره (قطب؛ أبودنيا؛ عامر، ٢٠١٨: ٦٧) بأن استراتيجيات التعلم التفاعلي تهدف إلى مساعدة المتعلم على إدراك أشكال المعرفة والمعلومات أو الأدوات المختلفة واكتسابها وتخزينها واستبقائها فى الذهن ، مما يعمل على تنظيم المعلومات فى الذاكرة وتكاملها.

٦- ومن الأسباب الأخرى التي يمكن أن يعزى إليها فاعلية البرنامج المستخدم هو تقديم البرنامج لنمط جديد للتعلم يحترم عقلية الطفل وخصائصه وقدراته واستخدام استراتيجيات وأنشطة تتيح تفاعل الطفل مع المعلومات و التفكير فيها وفهمها كطرح الأسئلة، وسماع القصص، ولعب الأدوار، والأنشطة الفنية وإجراء المشاريع مما ساعد في جذب انتباه الأطفال وذلك في بيئة تعلم نشطة وتفاعلية فزادت من مشاركة الأطفال الإيجابية في عملية التعلم وأدى ذلك إلى تنمية المفاهيم لديهم. ويتفق ذلك مع ما ذكره (الجهيمي، ٢٠١٥ : ١١٠٦) أن وجود بيئة تعليمية تفاعلية نشطة تقل فيها بدرجة كبيرة عملية التثنت وعدم الانتباه التي تحدث كثيراً أثناء استخدام طرق التدريس التقليدية.

٧- ميل أطفال الروضة وحبهم إلى اللعب والألعاب الإلكترونية.

نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه "توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدي"

أولاً: الإحصاء الوصفي لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم ككل وأبعادها الستة:

جدول (١٤)

الإحصاء الوصفي لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم ككل وأبعادها الستة للقياس القبلي والبعدى

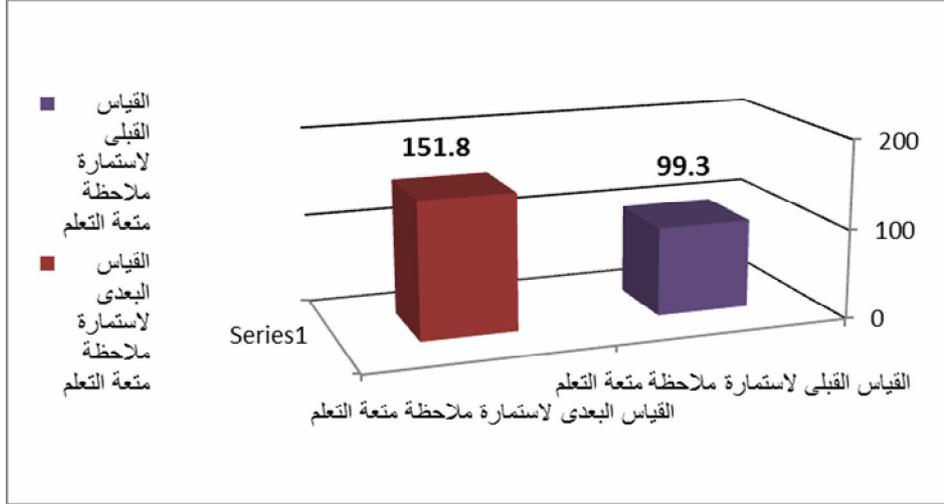
| الفرق بين المتوسطين | أقل قيمة | أعلى قيمة | المتوسط | الانحراف المعياري | القياس | البعد |
|---------------------|----------|-----------|---------|-------------------|--------|--------------------|
| ١٠,٤٥ | ١٠ | ٢٠ | ١٤,٧٥ | ٣,٤٦ | القبلي | بيئة التعلم |
| | ١٨ | ٣٣ | ٢٥,٢٠ | ٤,٤٤ | البعدى | |
| ١٠,٧٠ | ١٢ | ٢٨ | ١٨,٩٥ | ٤,٦٥ | القبلي | المعلمة |
| | ٢٢ | ٣٦ | ٢٩,٦٥ | ٣,٧١ | البعدى | |
| ١٠,٥٠ | ١٢ | ٢٢ | ١٧,٦٥ | ٣,٢١ | القبلي | المتعلم |
| | ٢٢ | ٣٣ | ٢٨,١٥ | ٢,٦٠ | البعدى | |
| ٥,٨٠ | ٧ | ٢٠ | ١٣,٣٠ | ٣,٩٤ | القبلي | المحتوى التعليمى |
| | ١٤ | ٢١ | ١٩,١٠ | ٢,٠٤ | البعدى | |
| ٧,١٥ | ٩ | ٢١ | ١٥,٩٠ | ٣,٢٥ | القبلي | طرق وتقنيات التعلم |
| | ١٧ | ٢٧ | ٢٣,٠٥ | ٣,٣٩ | البعدى | |
| ٩,٠٠ | ١١ | ٣٠ | ١٧,٦٥ | ٦,٠٦ | القبلي | الوسائل التعليمية |
| | ١٨ | ٣٣ | ٢٦,٦٥ | ٤,٥٩ | البعدى | |
| ٥٢,٥٠ | ٨٠ | ١٢٠ | ٩٩,٣٠ | ١١,٧٩ | القبلي | الدرجة الكلية |
| | ١٢٨ | ١٧٠ | ١٥١,٨٠ | ١٤,٥٠ | البعدى | |

يتضح من نتائج جدول (١٤) أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم ككل يبلغ (٩٩,٣٠)، بينما يبلغ في القياس البعدي (١٥١,٨٠) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (٥٢,٥٠).

كما يتضح أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي لبعده بيئة التعلم يبلغ (١٤,٧٥)، بينما يبلغ في القياس البعدي (٢٥,٢٠) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (١٠,٤٥)، كذلك في القياس القبلي لبعده المعلمة بلغ (١٨,٩٥) بينما يبلغ في القياس البعدي (٢٩,٦٥) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (١٠,٧٠)، كذلك في القياس القبلي لبعده المتعلم بلغ (١٧,٦٥) بينما يبلغ في القياس البعدي (٢٨,١٥) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (١٠,٥٠)، بينما في القياس القبلي لبعده المحتوى التعليمي (١٣,٣٠) بينما يبلغ في القياس البعدي (١٩,١٠) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (٥,٨٠) كذلك في القياس القبلي لبعده طرق وتقنيات التعلم يبلغ (١٥,٩٠)، بينما يبلغ في القياس البعدي (٢٣,٠٥) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (٧,١٥)، كذلك في القياس القبلي لبعده الوسائل التعليمية بلغ (١٧,٦٥) بينما يبلغ في القياس البعدي (٢٦,٦٥) والفرق بين تلك المتوسطين يبلغ (٩,٠٠). مما يشير إلى ارتفاع متوسط متعة التعلم لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي للاستمارة .

شكل (٢)

الفرق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم



لاختبار صحة الفرض تم اتباع الخطوات التالية:

وللتحقق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب المتوسط والانحراف المعياري لأفراد المجموعة التجريبية في كل من القياس القبلي والبعدي وكذلك الفروق بين الانحراف المعياري والمتوسط، كما تم استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطات القياسين (القبلي - البعدي) في الدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم، وجدول (١٥) يوضح ذلك.

جدول (١٥)

دلالة الفروق بين القياسات القبلي والبعدي للدرجة الكلية لاستمارة
ملاحظة مهارات متعة التعلم (ن = ٢٠)

| الفروق | | | | | | | | | |
|--------|---------|-------------------|---------|-------------------|-------|-------------|---------------|-----------|-------------------|
| القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية | مستوى الدلالة | مربع إيتا | مقدار حجم التأثير |
| قبلي | ٩٩,٣٠ | ١١,٧٩ | ٥٢,٥٠ | ١٠,١٣ | ٢٣,١٧ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٩٧ | كبير |
| بعدي | ١٥١,٨٠ | ١٤,٥٠ | | | | | | | |

يتضح من جدول (١٥) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية للدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم بلغت (٢٣,١٧) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١)، ولهذا تم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البحثي الثاني ؛ أي أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية ، ويعزى هذا الفرق لصالح القياس الأعلى حساباً وهو القياس البعدي ، وهذا يعني أن متوسط الدرجات البعدية قد زاد عن متوسط الدرجات القبليّة بفرق دال وذلك في الدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم.

حساب حجم تأثير البرنامج :

يتضح أن قيمة (مربع إيتا) لحجم تأثير البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي في الدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم بلغت (٠,٩٧) وهذا حجم تأثير كبير؛ ويعني ذلك أن نسبة التباين الحقيقي لأثر المتغير المستقل (البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي) في الدرجة الكلية لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم بلغ ٩٧% . وهذا يعني أن البرنامج قد أثر بشكل كبير في متعة التعلم لطفل الروضة.

نتائج الفرض الفرعي:-

ينص الفرض على أنه " توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدي".

وللتحقق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب المتوسط والانحراف المعياري لأفراد المجموعة التجريبية في كل من القياس القبلي والبعدي وكذلك الفروق بين الانحراف المعياري والمتوسط، كما تم استخدام اختبار Paired-Sample T-Test للعينات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطات القياسين (القبلي - البعدي) لأبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم ، وجدول (١٦) يوضح ذلك.

جدول (١٦):

دلالة الفروق بين القياسات القبلي والبعدي لأبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم (٢٠)

| الفروق | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------|----------------|-------------------|---------|-------------------|--------|-------------|---------------|-----------|-------------------|
| الأبعاد | القياس | المتوسط | الانحراف المعياري | المتوسط | الانحراف المعياري | ت | درجة الحرية | مستوى الدلالة | مربع إيتا | مقدار حجم التأثير |
| بينتا التعلم | قبلي بعدي | ١٤,٧٥ ٢٥,٢٠ | ٣,٤٦٢ ٤,٤٤٣ | ١٠,٤٥ | ٣,٩٦ | ١١,٧٨٢ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٨٧ | كبير |
| المعلمة | قبلي بعدي | ١٨,٩٥ ٢٩,٦٥ | ٤,٦٥ ٣,٧١ | ١٠,٧٠ | ٤,٩٠ | ٩,٧٦٦ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٨٣ | كبير |
| المتعلم | قبلي بعدي | ١٧,٦٥ ٢٨,١٥ | ٣,٢١ ٢,٦٠ | ١٠,٥٠ | ٢,٩٤ | ١٥,٩٣٥ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٩٣ | كبير |
| المحتوى التعليمي | قبلي بعدي | ١٣,٣٠ ١٩,١٠ | ٣,٩٤ ٢,٠٤ | ٥,٨٠ | ٢,٨٧ | ٩,٠١٨ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٨١ | كبير |
| طرق التعلم | قبلي بعدي | ١٥,٩٠ ٢٣,٠٥ | ٣,٢٥ ٣,٣٩ | ٧,١٥ | ١,٩٥ | ١٦,٣٦٤ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٩٣ | كبير |
| الوسائل التعليمية | قبلي بعدي | ١٧,٦٥ ٢٦,٦٥ | ٦,٠٦ ٤,٥٩ | ٩,٠٠ | ٣,٤٤ | ١١,٦٧٠ | ١٩ | ٠,٠١ | ٠,٨٧ | كبير |

يتضح من جدول (١٦) أن قيمة "ت" لمعرفة الفروق بين متوسطي كل من القياسين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم في بعد بيئة التعلم بلغت (١١,٧٨٢) و بعد المعلمة بلغت (٩,٧٦٦) و بعد المتعلم بلغت (١٥,٩٣٥) و بعد المحتوى التعليمي بلغت (٩,٠١٨) و بعد طرق التعلم بلغت (١٦,٣٦٤) و بعد الوسائل التعليمية بلغت (١١,٦٧٠) وجميعها قيم دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) ولهذا تم قبول الفرض الفرعي أي أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم الستة، وتعزى هذه الفروق لصالح القياسات الأعلى حساباً وهي القياسات البعدية ، وهذا يعني أن متوسط الدرجات البعدية قد زاد عن متوسط الدرجات القبليّة بفرق دال وذلك في الأبعاد الستة لاستمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم.

حساب حجم تأثير البرنامج على أبعاد استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم :

يتضح أن قيمة (مربع إيتا) لحجم تأثير البرنامج القائم على التعلم التفاعلي في بعد بيئة التعلم بلغت (٠,٨٧) و بعد المعلمة بلغت (٠,٨٣) و بعد المتعلم بلغت (٠,٩٣) و بعد المحتوى التعليمي بلغت (٠,٨١) و بعد طرق وتقنيات التعلم بلغت (٠,٩٣) و بعد الوسائل التعليمية بلغت (٠,٨٧) وهذا حجم تأثير كبير؛ ويعني ذلك أن نسبة التباين الحقيقي لأثر المتغير المستقل (البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي) في بعد بيئة التعلم بلغ ٨٧% و بعد المعلمة بلغ ٨٣% و بعد المتعلم بلغ ٩٣% و بعد المحتوى التعليمي بلغ ٨١% و بعد طرق وتقنيات التعلم بلغ ٩٣% و بعد الوسائل التعليمية بلغ ٨٧%. مما

يعني أن البرنامج قد أثر بشكل كبير في تحقيق متعة التعلم لدى أطفال المجموعة التجريبية.

تفسير نتيجة الفرض الثانى ومناقشتها :

تشير نتيجة الفرض الثانى إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال العينة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى على استمارة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدى أى أن هناك تحسن طراً على أفراد العينة مما يشير إلى تأثير البرنامج الإيجابي من خلال محتواه والاستراتيجيات التي اعتمدها في تحقيق الأهداف المحددة له والذي يؤكد على فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم التفاعلى فى تحقيق متعة التعلم لدى طفل الروضة . وقد اتفقت نتائج البحث الحالى مع نتائج عدد من الدراسات التى توصلت إلى فاعلية الأنشطة والاستراتيجيات التفاعلية فى تحقيق متعة التعلم مثل دراسة (غانم، ٢٠١٦) التى وضعت الطفل فى بعض مواقف الأنشطة تتطلب منه توظيف مهاراته لإنجاز مهمة محددة باستخدام الأنشطة التفاعلية مما أدى إلى تنمية متعة التعلم لديهم. ودراسة (الغرابوى، ٢٠٢١) حيث أسفرت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى على بطاقة ملاحظة مهارات متعة التعلم لصالح القياس البعدى مما يدل على فاعلية البرنامج المستخدم. ودراسة (السيد، ٢٠٢٢) التى توصلت نتائجها إلى أن للبرنامج المقترح القائم على المحفزات التعليمية فعالية وحجم تأثير كبير فى تنمية متعة التعلم فى الرياضيات لدى تلاميذ ما قبل المدرسة. ودراسة (Luthfatul Qibtiyah،Uswatun,Dewi,2024) والتى توصلت نتائجها إلى أن الاستراتيجيات التفاعلية هى استراتيجية مبتكرة لتحسين

جودة تعليم اللغة العربية للمبتدئين، مما يجعل التعليم أكثر تشويقاً وديناميكياً وتذكراً.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن:

١- التعلم باستخدام استراتيجيات تفاعلية شجع الأطفال على الاستمتاع والاندماج فى عملية التعلم، وساهمت فى نقل عملية التعلم من النمط التقليدى إلى نمط تفاعلى ممتع للطفل.

٢- تقديم المفاهيم التى يحتويها المنهج بطريقة تفاعلية كان له دور كبير فى تحقق المتعة لدى المتعلمين بالإضافة إلى الحوار والتفاعل الإيجابى بين المعلمة والأطفال والأطفال وبعضهم البعض وإعطاء الفرصة للجميع للمشاركة والتعبير عن آرائهم ساهم فى جعل عملية التعلم أكثر متعة وتشويقاً وعدم الإحساس بالملل. ويتفق ذلك مع تعريف (شمس؛ عبد الرازق؛ شوكت، ٢٠٢١: ٤٩) للتعلم التفاعلى بأنه أسلوب يستخدم فى التعليم والتدريب يعتمد على التفاعل بين الأطفال والمعلم، وكذلك على التفاعل بين الأطفال وبعضهم البعض.

٣- التركيز عند تخطيط الأهداف لمختلف الأنشطة على إمتاع وتسلية الطفل حيث كان الهدف الأساسى المراد تحقيقه. وأكد على ذلك (خليل، ٢٠١٨: ١٣٤) حيث ذكر أن متعة التعلم أصبحت من أهم الأهداف التعليمية التى يجب الاهتمام بتكوينها عند الطفل، حيث يعد الاستمتاع بالتعلم أهم الأهداف الوجدانية فيتأثر الطفل بما يمتلكه من مشاعر إيجابية أو سلبية أثناء تعلمه لموضوع ما.

٤- توفير بيئة تعلم آمنة للطفل يسودها المودة بين المعلمة والأطفال مما ساعد على زيادة دافعيتهم نحو التعلم والمشاركة والتفاعل مما زاد من متعة التعلم.

٥- أتاحت إعادة صياغة مفاهيم المنهج في ضوء استراتيجيات المشروع مشاركة الأطفال في تنفيذ المهام المطلوبة منهم وتعاونهم وتحمسهم لإنتاج الشكل النهائي للمشروع مما أدى إلى استمتاعهم بالعمل .

٦- استخدام أساليب التقويم والتعزيز المستمرة والمتنوعة كان لها دوراً كبيراً في رفع روح التحدي والمنافسة بين الأطفال مما أدى إلى استمتاعهم بالتعلم.

كما يتفق ذلك مع ما ذكره كلاً من (حسين ، ٢٠١٧ : ١٢٩) و (كدوانى؛ كامل؛ عبد الله ، ٢٠٢١ : ٧٩٦) بأن الأنشطة التفاعلية لها أهمية كبيرة في عملية التعلم التربوي لما لها من دور كبير في تحفيز الطلاب، ونقل المعلومات إليهم بشكل أوضح وجاذبية، مما يجعل عملية التعلم التربوي متعة حقيقية .

التوصيات:

انطلاقاً مما تشير إليه النتائج في ضوء أهداف البحث تتقدم الباحثة بالتوصيات التالية:

١- عقد دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال للتعرف على استراتيجيات التعلم التفاعلي وكيفية تطبيقها داخل الروضات.

- ٢- إجراء العديد من الدراسات والبحوث للتعرف على تأثير استراتيجيات التعلم التفاعلي في تحقيق متعة التعلم لدى الأطفال في المراحل العمرية المختلفة.
- ٣- الاهتمام بإدخال الأنشطة التفاعلية والتقنيات الرقمية في بيئات التعلم المختلفة لدى فئات مختلفة من المتعلمين.
- ٤- ضرورة استخدام استراتيجيات التعلم التفاعلي داخل الروضات لتسهيل عملية التعلم وجذب الأطفال لها.
- ٥- ضرورة توفير الإمكانيات المادية والتكنولوجية والوقت والمكان المناسب لممارسة الأنشطة التفاعلية داخل الروضات.
- ٦- تفعيل البرنامج القائم على استراتيجية التعلم التفاعلي والاستعانة به في الروضات والمؤسسات التي تهتم بالطفل.
- ٧- التأكيد على ضرورة أن تكون متعة التعلم هي الهدف الأساسي في العملية التعليمية.

البحوث المقترحة:

- ١- أثر استخدام استراتيجية المسرح التفاعلي في تنمية مفاهيم منهج 2.0.
- ٢- استخدام استراتيجية التعلم التفاعلي في تنمية المفاهيم في مراحل تعليمية مختلفة.
- ٣- فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على التعلم التفاعلي لتنمية بعض أنواع التفكير لدى طفل الروضة.

المراجع:

إبراهيم، رفعت إبراهيم (٢٠١٧). فاعلية استراتيجية مقترحة للتعليم للمتعة في اكتساب العمليات الأساسية للمجموعات وتنمية الذكاء الفكاهي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية. جامعة بورسعيد، العدد (٢٢).

الباز، عائشة محمد قاسم عبد ربه؛ دروزة، أفنان نظير (٢٠٢٣). أثر استراتيجية التعلم التفاعلي في تنمية مهارات التفكير لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في مدارس مديرية نابلس الحكومة الفلسطينية. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، مج ١٢، ع (٢)، ص ٢٦٨-٢٨٤.

البركات، نيفين بنت حازم (٢٠١٨). المرحلة الابتدائية على متطلبات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع وآليات استخدامها مع الطالبات. مجلة كلية التربية. جامعة الأزهر، العدد (١٧٧).

بن عمارة؛ مراد (٢٠١٨). أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي العام والحركي خلال حصة التربية البدنية والرياضية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.

التركي، نوره بنت محسن (٢٠١٦). "دراسة تحليلية للبرمجيات التعليمية التفاعلية الموجهة لتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة". المجلة التربوية الدولية المتخصصة، المجموعة الدولية للإستشارات والتدريب، الأردن، المجلد (٥)، العدد (١١)، ص ١٨٧-٢٠١.

تويج، سليمان (٢٠١٧). أثر تدريس اللغة العربية باستخدام التعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي . مجلة العلوم التربوية والنفسية ، المجلد الأول، العدد(١)، ص٣٨-٥١.

الجابري، أميرة عبد الحميد حسن؛ الوتيدى، رشا عز الدين حسانين (٢٠٢٤). التفاعل بين نمط عرض الكائنات الرقمية(صورة/ فيديو) ببيئة الواقع المعزز ومستويات الذاكرة البصرية وأثره فى تنمية السلوكيات الإيجابية ومتعة التعلم لدى طفل الروضة. مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية ، المجلد الثامن عشر، العدد (٢) يناير ٢٠٢٤.

الجهيمي، أحمد بن عبد الرحمن (٢٠١٥). فاعلية استخدام السبورة الذكية (التفاعلية) فى تدريس مقرر الفقه على التحصيل والاحتفاظ واثارة الدافعية نحو التعلم لدى طلاب الصف الأول متوسط. مجلة العلوم التربوية والنفسية جامعة القصيم، السعودية، المجلد (٨)، العدد(٤)، ص١١٠٣-١١٤٥.

حسب؛ علياء محمد عباس (٢٠٢٣). برنامج تدريبي في ضوء فلسفة التعليم الجديد (2.0) لتنمية مهارات التدريس التأملية والوعي بالكفاءة التدريسية لدى طلاب شعبة الدراسات الاجتماعية بكلية التربية. مجلة البحث فى التربية وعلم النفس، المجلد(٣٨)، العدد الأول،يناير ٢٠٢٣.

حسين، سهير مصطفى خالد (٢٠١٧). أثر استخدام الحاسب الشخصى المدرسى والسبورة التفاعلية لتدريس العلوم فى التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف

الثانى الأساسى فى المدارس الخاصة الأردنية . المجلة الدولية
لتطوير التفوق، المجلد (٨)، العدد (١٤)، ص ١٢١-١٤٦.

خليل، شيرين السيد (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي مقترح في تنمية بعض
مهارات البحث العلمي ومتعة التعلم لدى التلاميذ بالمركز
الاستكشافي للعلوم والتكنولوجيا. المجلة المصرية للتربية العلمية ،
مج (٢١)، ع (٣).

راغب، نجوى ابراهيم (٢٠٢٣). فاعلية استراتيجية عباءة الخبير في تنمية
مهارات التفكير المستقبلي وتحقيق متعة التعلم لدى تلاميذ المرحلة
الإعدادية في مادة الدراسات الاجتماعية. مجلة البحث العلمي في
التربية، المجلد ٢٤ ، العدد الحادي عشر .

زايد، غادة عبدالرحيم نصر (٢٠٢٣). أثر استخدام المسرح التفاعلى فى تنمية
بعض المهارات الانتقالية لدى طفل الروضة. المجلة العلمية لكلية
التربية للطفولة المبكرة . جامعة المنصورة، المجلد العاشر، العدد
الثانى، أكتوبر ٢٠٢٣.

الزيود؛ نعمة عواد (٢٠١٩). أثر استراتيجية العصف الذهني في تنمية مهارتي
القراءة والكتابة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في الأردن، مجلة
دراسات، المجلد(٧٩)، العدد(٣)، ص ١٢٤-١٥٢.

سالم، عمر حمدان عبد العزيز (٢٠١٦). فاعلية استخدام تكنولوجيا الوسائط
المتعددة التفاعلية فى تنمية مهارات القراءة والكتابة لطفل الروضة
. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد (٢٢)، العدد (٢)،
ص ٩٨٤ - ٩٥٣

سليمان، دينا جمال (٢٠٢٤). برنامج مسرحي تفاعلي لتنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة بالمناطق العشوائية. مجلة الطفولة، العدد السادس والأربعون، يناير.

السيد، أسامة؛ الجمل، عباس (٢٠١٦). أساليب التعلم والتعلم النشط (ط١). دار العلم والايمان.

السيد، شيرين محمد محمد (٢٠٢٢). برنامج مقترح قائم على المحفزات التعليمية وفاعليته في تنمية متعة التعلم في الرياضيات لدى تلاميذ ما قبل المدرسة. المجلة الدولية للمناهج والتربية التكنولوجية IJCTE، المجلد السادس، العدد (٩)، مارس ٢٠٢٢.

السيد، محمود رمضان عزام؛ أحمد، هالة إسماعيل محمد (٢٠١٨). فعالية برنامج مقترح باستخدام التعلم المعكوس لتدريس بعض الموضوعات العلمية المستحدثة في اكتساب معلمي العلوم حديثي التخرج المفاهيم العلمية وتنمية المهارات الحياتية ومتعة التعلم. المجلة المصرية للتربية العلمية، المجلد الحادي والعشرون، العدد السادس.

سيد، علا حسن كامل (٢٠١٩). برنامج مسرحي تفاعلي لتنمية مفهوم إدارة الذات وعلاقته بمستوى الطموح لأطفال الروضة. مجلة الطفولة، العدد الثاني والثلاثون، مايو ٢٠١٩.

شحاتة، حسن (٢٠١٨). متعة التعليم والتعلم محور منظومة تطوير التعلم. مؤتمر المتغيرات العالمية ودورها في تشكيل المناهج وطرائق التعليم والتعلم. مجلة العلوم التربوية، ص ٣١-٤٣.

شحاتة، حسن (٢٠١٩). متعة التعليم والتعلم خبرات وتجارب ورؤى . القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

شمس، على عبد المنعم ؛ عبد الرازق، أحمد محمد ؛ شوكت، شيماء محمد عبد الحميد (٢٠٢١). التفاعلية وأثرها في تنمية الحواس الطفل بمراكز تنمية الطفولة المبكرة. مجلة التراث والتصميم، المجلد الأول، العدد الأول.

صادق، عقيل عبد الرضا (٢٠٢١) . أثر استراتيجيتين للتعلم النشط في الأداء التعبيري لدى طلبة الصف الرابع الأدبي . مجلة كلية التربية الأساسية، المجلد (٢٧)، العدد (١٠)، ص ٦٨٠-٧٠٧.

عبد الدايم، نفيسة (٢٠١٨). التفكير الإيجابي في المنهج المطور الجديد لرياض الأطفال " دراسة تحليلية". مجلة الطفولة كلية التربية. جامعة طنطا، المجلد (٢٨)، ص ١٠٧٢-١٠٧٣.

عثمان، عيد عبد الغنى ؛ سلام، باسم صبرى ؛ عبدالرحمن، محمد أحمد؛ على، محمد العزب (٢٠١٧). النظرية البنائية الاجتماعية: نماذجها واستراتيجيات تطبيقها. مجلة العلوم التربوية . كلية التربية بقنا، المجلد (٣١)، العدد (٣١)، أبريل ٢٠١٧.

على، إسراء محمود أحمد حسن (٢٠٢٠). استخدام إستراتيجيات المشروعات في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طفل الروضة في ضوء متغيرات العصر وتحدياته. مجلة الطفولة والتربية، العدد الحادي والأربعون، الجزء الثاني ، السنة الثانية عشرة ، يناير.

العنزي، مها زايد مطلق؛ كفاقي، وفاء مصطفى ؛ صلاح، أحمد فؤاد صلاح (٢٠١٧). استراتيجية قائمة على التعلم التفاعلي لتنمية مهارات التفكير الإبتكاري في الرياضيات لطالبات المرحلة الثانوية بدولة الكويت. مجلة الدولية للتعليم بالانترنت، ديسمبر ٢٠١٧ Online <http://araedu.journals.ekb.eg> . ISSN: 1687-5796

عوض الله، سامح إبراهيم (٢٠١٨). متعة التعلم بين النظرية والتطبيق. المؤتمر الدولي الأول لقسم المناهج وطرق التدريس: المتغيرات العالمية ودورها في تشكيل المناهج وطرائق التعليم والتعلم ٥-٦ ديسمبر.

عياط، جهاد طه (٢٠٢٢). أثر استخدام كتاب الكتروني تفاعلي في تنمية المعارف بالاختراعات وبعض المفاهيم العلمية المرتبطة بها والحس العلمي لدى طفل الروضة. كلية التربية للطفولة المبكرة: إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)، العدد الثاني والعشرون الجزء الثاني يوليو ، ٢٠٢٢ م .

عيد، سماح محمد (٢٠٢٠). استخدام المحطات التعليمية في تدريس العلوم لتنمية التفكير البصري ومتعة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة المصرية للتربية العلمية، مج (٢٣) ، ع (٤) ، ص ١-٤٣.

عينو، عبد الله ؛ عبدلي، سعاد (٢٠٢٠). أثر استخدام طريقة المناقشة في تدريس اللغة العربية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الثالثة متوسط. مجلة جيل العلوم الانسانية والاجتماعية، المجلد(٦١) ، ص ١٠١-١١٩.

غانم، ابتسام (٢٠١٦). أسلوب حل المشاكل وفعاليتها في تحقيق المتعة والتشويق لدى المتعلمين. مجلة دراسات وأبحاث. جامعة الجلفة، الجزائر، المجلد (٢٣)، ص ٢٧-٣٨.

الغرباوى، لمياء سعد إبراهيم محمد (٢٠٢١). فاعلية برنامج لتنمية بعض مهارات التفكير الابتكاري ومتعة التعلم لدى أطفال الروضة. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة. جامعة المنصورة، المجلد الثامن، العدد الثاني، أكتوبر ٢٠٢١.

فكري، إيمان جمال محمد (٢٠٢٠). برنامج قائم على نموذج أوزويل باستخدام الكتاب التفاعلي في تحسين صعوبات التعلم الحسابية لدى طفل الروضة. المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال. جامعة بورسعيد، العدد (١٦)، يناير-يوليو ٢٠٢٠.

قطب، ميسون محمد ؛ أبودنيا، سمر هانى ؛ عامر، وسام محاسب محمد (٢٠١٨). تعظيم الاستفادة من المحاكاة الافتراضية في تدعيم إستراتيجيات التعليم التفاعلي. مجلة الفنون والعلوم التطبيقية. جامعة دمياط، المجلد الخامس، العدد الأول يناير ٢٠١٨.

كامل، مجدى خير الدين ؛ إبراهيم، جمال حسن السيد؛ عيد، هويدا إبراهيم محمود(٢٠٢٢). استخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة التربوية لتعليم الكبار،كلية التربية . جامعة أسيوط، المجلد الرابع - العدد الأول - يناير ٢٠٢٢ م

كدوانى، لمياء أحمد ؛ كامل، مجدى خير الدين؛ عبدالله، شيماء عبدالعزيز
(٢٠٢١). فاعلية برنامج قائم علي الأنشطة التفاعلية الإلكترونية في
تنمية القيم الخلقية لدى طفل الروضة. مجلة " دراسات في الطفولة
والتربية". جامعة أسيوط ، العدد التاسع عشر، أكتوبر ٢٠٢١م

مازن ، حسام الدين محمد (٢٠١٥). تصميم وتفعيل بيئات التعلم الإلكتروني
الشخصى فى التربية العلمية لتحقيق المتعة والطرافة العلمية
والتشويق والحس العلمى. المؤتمر العلمى السابع عشر للجمعية
المصرية للتربية العلمية بعنوان التربية العلمية وتحديات الثورة
التكنولوجية، القاهرة، مصر.

مغاورى، هالة أمين (٢٠٢٢). تحسين نظام التعليم 2.0 بالمدارس المصرية
على ضوء إدارة الكفاءات المحورية. مجلة كلية التربية. جامعة
عين شمس، المجلد(٤٦)، العدد (٣)، ص ١٥-٦٢.

نصار، حنان عبد الحليم (٢٠٢٠). فاعلية برنامج أنشطة المسرح التفاعلي
البنائي في تنمية بعض مهارات حل المشكلات الرياضية الحياتية
لدى الطفل اليتيم من ٥ - ٦ سنوات. مجلة " دراسات في الطفولة
والتربية". جامعة أسيوط، العدد الخامس عشر، أكتوبر ٢٠٢٠م.

وزارة التربية والتعليم والتعليم الفني (2019) . الدليل الإرشادي لتوجيه
رياض الأطفال (طبقاً لنظام التعليم 2.0) ، دار نهضة مصر:
القاهرة.

- Abykanovaa, B, Bilyalovaa, Z: makhatovaa, v: Idrissova, s. & and Samal nugumanova, s. (2016): PsychologicL and pedagogic conditions of activating creative activity in students for successful learning in ternational Journal of Environmental &science Education ,11(10),3333-3343
- Al-Shara, I. (2015). Learning and Teaching Between Enjoyment And Boredom As Realized By The Students: A Survey From The Educational Field. European Scientific Journal, 11(19), 146–168.
- Bahrin, A., Azman, A., Sunar, M. (2022). Enjoyment as Gamified Experience for Informal Learning in Virtual Reality.in book: Intelligent Technologiesfor Interactive Entertainment. ResearchGate. DOI: 10.1007/978-3-030-99188-3_24
- Ekayati, R., Rahayu, Y. S. (2019). Building up Students' Motivation in Learning English Through Fun Learning English Strategy (FELS) International conference: The Role of Science in Development in the Era of Industrial Revulsion, March :23rd, University of Asahan: Thema, 967-981. available at<https://eric.ed.gov> ED586382
- Kusmawan, Udan, Sembiring, Maximus. (2016). Modeling the Traits of Joyful Learning Observed from Curriculum, Governance, Arrangements, Working Paper Facility and Educator available at: <https://www.researchgate.net>
- Munawar, S. & Chaudhary, A. (2019). Effect of Cooperative Learning on the Writing Skill at Elementary Level in

- the Subject of English. Bulletin of Education and Research, 41(3), 35-44.
- Noor, N. M., Yusoff, F. H., Ismail, M., & Yusoff, R. L. (2018). Adaptation Of Enjoyment In Learning Through Gamification. Advanced Science Letters, 24(2), 1455-1459.
- Salsabil, K, Varidika Jurnal ,Bhakti, CP, Ghiffari ,MAN (2019): Joyful Learning: Alternative Learning Models to available at: ums.ac.id/wp- Improving Student's Happiness signup.php?new=ejournal
- Siska Wahyuni Damanik and Jacob Stevy Seleky(2022), "Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Online," Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, Dan Komputasi, 2022, 282-92, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/view/33517>.
- Suraji, s, Ahmed, A. R. Awng. M.M, Mamat, N.& Seman, A. A. (2018). Fun learning Approaches in Enhancing patriotism values among preschool Children. International Journal of Academic Research in Business and social sciences,8(8),152-158.
- Syahid, Aah Ahmad. (2019). "Gembira bersekolah: memaknai funlearning di sekolah dasar", Conference Series Journal, 1(1),1-7. available at <http://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14287/pdf>.
- Suraji, S., Ahmad, A. R., Awang, M. M., Mamat, N. & Seman, A. A. (2018). Fun Learning Approaches in

Enhancing Patriotism Values among Preschool Children. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 8(8),152-158.

<https://cpointkw.com> / التعليم-التفاعلي/

Türkben, T. (2019). The effects of interactive teaching strategies on speaking skills of students learning Turkish as a second language. Journal of Language and Linguistic Studies, 15(3), 1011-1031. <https://doi.org/10.17263/jlls.631546>

Uswatun Hasanaha,1*, Dewi Nurhayatib,2, Luthfatul Qibtiyah,2024 إستراتيجية التعليم التفاعلي في اللغة العربية للمبتدئين، للمتعلمين Faculty of Tarbiyah University of Darussalam Gontor. Vol.3 tahun 2024E-ISSN: 2986-3945