جمعية أمسيا مصر (التربية عن طريق الفن)
المشهرة برقم (٥٣٢٠) سنة ٢٠١٤
مديرية الشئون الإجتماعية بالجيزة

تنمية التعبير الفني لدى بعض التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل باستخدام الألعاب الرقمية النقالة

إعداد
د. محمود حسن السيد فهمي العطيفي
مدرس تحليل فنون الأطفال والبالغين التربية الفنية- كلية التربية النوعية- جامعة عين شمس

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقدمة:

التعبير الفني أحد عوامل نمو الفرد، وسلوك يهدف إلى سعادة الفـرد، ويرتكـز على ما يستطيع الطفل عمله من تشكيلات فنية معبراً بها، عن رغبة أو إثراء أو دافـع مستخدماً القيم الفنية والجمالية المتمثلة في الخط واللون والملمس والفراغ والاتـزان فهو عملية عقلية ديناميكية جمالية، كما يتمثل التعبير الفني في الطريقة التي يصور بها التلميذ ويعبر فيها عما يفهمه وما يفكر فيه مستخدماً لذلك الخامات المختلفة (الخمـس، ١٩٧٧، ص٩).

وتأتي أهمية التعبير الفني من كونه يساعد الفرد علـى الاسـتغراق فـي الخيـال للوصول إلى رؤى جديدة تحمل قيماً واستبصارًا له دلالات ومعاني متنوعة ومختلفـة وجديدة، يتحقق من خلالها إدراك الفرد لذاته المبدعة، هذا فضلاً عن كونـه مصـدرًا للمتعة والإثارة العقلية، ويقدم فرصاً كثيرة لتحقيق الذات وتجديدها باستمرار وتكاملـه، كما له فوائد ارتقائية وفنية وتربوية وعلاجية تشخيصية، يمكن مـن خلالهـا معرفـة الطبيعة الإنسانية الفردية والاجتماعية.

ولا شك في أن ممارسه التعبير الفني من قِبل الأطفال في المراحل التعليمية المتنوعة يعمل على إنتاج عمل تشكيلي يتسم بالأصالة والإبداع. بناء على ذلك فإن الغاية من التخطيط للتربية الفنية يعد هدفًا فنيًا يتبلور بالضرورة حول مقومات العمل الفني والكشف عن عناصره وقيمة التربوية والتقنيات التي يمكن استخدامها من قبل معلم التربية الفني في تنمية التعبير الفني (المهنا، ٢٠٠٠، ص ٣٩). وفي هذا السياق يرى الحيلة (٢٠٠٨، ص ٦٣) أن التربية الفنية وسيلة للوصول إلى نفوس المتعلمين من خلال مفرداتها والمهارات التي ينبغي إكسابها للمتعلمين لتنمية حواسهم وتحريك انفعالاتهم وتنمية قيمهم، هذا فضلاً عن صقل سلوكهم وأسلوبهم في التعبير.

وعلى ذلك نجد أن التربية الفنية من أهدافها الرئيسية هو إنماء التعبير الفني لدى الطلاب وخاصة تلاميذ المرحلة الابتدائية، بحيث يبرز الأسلوب والشخصية، وذلك بتأكيدهما من خلال ممارسة التعبير الفني، وغالباً فإن أداء التعبير الفني يتم نتيجة دوافع

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

داخلية تسببها مثيرات البيئة، التي منها التعرف على أعمال فنية معينة، أو خامات وأدوات تستهوي الطالب وتستثير دوافعه للتعبير الفني (الزهراني، ٢٠١٠).

وتأسيساً على ذلك توجه عدد كبير من البحوث والدراسات في مجال التربية الفنية نحو استخدام مداخل وأساليب متنوعة لتنمية التعبير الفني لدى المتعلمين في المراحل المختلفة، ومن بين هذه الدراسات دراسة الكناني والحسين (٢٠١٢) والتي استهدفت استخدام القصص الكرتونية في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة ببعض مدارس التعليم العام بالعراق، واعتمدت دراسة الزهراني (٢٠١٠) على برنامج حاسوبي في التربية الفنية لتنمية مهارات التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة بالمملكة العربية السعودية. بينما توجهت دراسة الحداد (٢٠٠٩) نحو توظيف مهارات التفكير في تنمية التعبير الفني عبر مجموعة متنوعة من دروس التربية الفنية بمرحلة التعليم العام بالكويت. أما دراسة سعد (٢٠٠٦) فقد اهتمت بتوظيف الخبرة البصرية في عمليات إثراء التعبير الفني لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. واعتمدت دراسة وزيري (٢٠٠٥) على تطوير برنامج مقترح قائم على تفعيل الثقافة البصرية في تنمية التعبير الفني لطلبة المرحلة الإعدادية. وارتكزت دراسة حجاب (٢٠٠٣) على توظيف الرموز المصرية بالرسومات المتحركة في تنمية التعبير الفني في رسوم الأطفال والتعرف علي مضمون وشكل التعبير الناتج عن تأثره بالرسوم المصرية.

وانطلاقًا مما أوصت به الدراسات السابقة فإن الحاجة تبدو ملحة نحو ضرورة البحث والتطوير المستمر للأساليب والأدوات التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني، وخاصة في ظل الثورة التكنولوجية التي يتسم بها العصر الحالي والتي أصبح من أهم ملامحها أن الأدوات والتطبيقات التكنولوجية أصبحت مكون رئيس من مكونات شخصية الطفل (الحلفاوي، ٢٠١٠).

ومع انتشار الحواسيب والمحمولة وأجهزة الألعاب النقالة مثل PlayStation , Xbox, GameBoy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone, BlackBerry, Galaxy أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الأطفال، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعلُّمية ذات العلاقة بالتربية الفنية.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

وتعد الألعاب الإلكترونية النقالة أحد التقنيات الحديثة التي انتشرت في الآونة الأخيرة لما لها من فوائد جمة في العملية التعليمية فهي تساعد في تجسيد المعلومات للمتعلم بشكل شيق ومحبب كما أنها تسهم في تقويم أدائه بصورة فورية ومستمرة مما يسهم في جعل التعلم أبقي أثراً، كما تساعد على إكساب المتعلم السلوكيات والاتجاهات الصحيحة وأيضا تحفزه علي إنجاز المهام والأنشطة بصورة محببة، فضلا عن ذلك فهي تساعده في تنمية القدرة على حل المشكلات واتخاذ القرار والمبادرة والمرونة والصبر، بالإضافة إلي توفير بيئة تعليمية تفاعلية تراعى الفروق الفردية بين المتعلمين، وتسهم في تنمية مهارات التعلم الذاتي. وبذلك استطاعت الألعاب التعليمية الإلكترونية توفير بيئة ممارسة مثالية فهي لا تعتبر التعليم هو الغرض الأساسي فقط وإنما تهتم بالمتعلم وبمشاركته الكاملة في هذه البيئة المبنية على إعدادات معرفية مثمرة ومتطورة، فضلا عن ذلك فهي تسعى إلى تنمية المهارات الاجتماعية وتحفيز الابتكار وإثارة الدافعية لدى المتعلم (Sarma et. al, 2011) فالطبيعة التنافسية التي تتميز بها الألعاب التعليمية الإلكترونية تعد أحد الجوانب التي تثير اهتمام المتعلم بحيث يندمج في البيئة التعليمة أثناء اللعب (Eskenazi, 2009).

وعلى ذلك فإن التعلم عبر الألعاب الإلكترونية النقالة هو بمثابة توظيف للأجهزة الرقمية المحمولة والتي يمكن أن تتصل بالشبكات لاسلكياً بهدف ممارسة بعض أنشطة التعلم التي تدعم العملية التعليمية وتحقق كثير من أهدافها العامة والإجرائية (Stone& Livingstone, 2003)، وتعد الألعاب الإلكترونية النقالة نوعاً من التعليم التوليفي الذي يمارس فيه المتعلم نوعاً من النشاط والترفيه المؤدي إلى تحقيق نواتج تعلم إيجابية (Attewell, 2005). وارتبط السعي المتسارع من المؤسسات التعليمية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في مواقف التعلم المتنوعة بانتشار أدواته المختلفة كالهواتف الجوالة وأجهزة عرض الوسائط المتعددة وغيرها، هذا فضلاً عن انخفاض تكلفة اقتناءها كما أنها متاح مع غالبية المتعلمين (Cobcroft; Towers; Smith and Bruns, 2006, 21). وتوفر أنظمة الألعاب النقالة وأدواتها عديد من الفرص التربوية للمتعلمين منها أنها: تحسن نواتج التعلم، وتزيد ثقة المتعلم بنفسه، وتقلل من وقت التعلم وعبئه وذلك من خلال توفير فرص أكثر على التدريب والممارسة، كما تساعد على

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

تصوير الواقع بشكل جيد من خلال ما تشتمل عليه من وسائط جيدة، فضلا عن أنها تحسن من قدرة المتعلمين على التعلم، وتستخدم لتقوية العلاقات الاجتماعية من خلال توفير بيئة محاكاة تفاعلية مع لاعبين آخرين (Mitchel, 2004).

وتُعد الهواتف الجوالة وأجهزة الآيباد والأقراص الشخصية أحد أهم أدوات الألعاب النقالة التي يمكن الاعتماد عليها في تقديم خدمات تعليمية متنوعة نظراً لانتشارها وسهولة استخدامها فضلاً عن إمكانية استخدام الإنترنت من خلالها، كما أصبحت القدرة التخزينية والبرمجية لهذه الأجهزة تسمح باستقبال برامج وألعاب مختلفة يرى الباحث إمكانية توظيفها في عمليات التعبير الفني (Bressler, 2006; Nadire & Dogan, 2009).

وعلى إثر هذه المزايا فقد خرجت الهواتف الجوالة والأجهزة النقالة من الإطار التقليدي في الاستخدام والذي يتمثل في كتابة الرسائل، والاستماع إلى الموسيقى والتقاط الصور إلى أن تصبح أداة يمكن استخدامها في التعليم غير الرسمي، حيث من الممكن أن توسع تجربة التعلم إلى بُعد جديد يتيح التعلم في أي وقت أو مكان (Bressler, 2006). وهو ما يحاول الباحث توظيفه في البحث الحالي من خلال توظيف الألعاب الرقمية النقالة في تنمية التعبير الفني.

مشكلة البحث:

نوادي الطفل أحد المؤسسات المهمة التي لها دوراً كبيراً في تنمية عدد متنوع من نواتج التعلم ذات العلاقة بالتربية الفنية، وعلى ذلك يجب الاهتمام بهذه النوادي وتطوير تدريس التربية الفنية التي تتم من خلالها، إلا أن ذلك التطوير يجب أن يستند على بحوث ودراسات علمية محددة يتم تنفيذها من قِبل الباحثين في التربية الفنية، وانطلاقاً من ذلك قام الباحث برصد بعض نوادي الطفل بمحافظة أسيوط وتحليل ممارسات التعبير الفني التي تتم داخل هذه النوادي بوصفها أحد أهم متغيرات التربية الفنية التي يتم إكسابها للأطفال، وقد تبين للباحث بعض الملاحظات الأساسية أهمها أن تدريس التربية الفنية في هذه النوادي يتسم

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بالتقليدية، وعدم الاعتماد على الأدوات والأساليب التكنولوجية الحديثة، مع عدم وجود خطط واضحة لتنمية التعبير الفني؛ مما أدى إلى عزوف كثير من الأطفال عن الممارسات الفنية، وانخفاض مستوى الأطفال في هذه النوادي في مهارات التعبير الفني، وهو ما تأكد منه الباحث حين قام بتطبيق مقياس للتعبير الفني على عدد (٣٠) عمل من الأعمال الفنية التي يقوم الأطفال بإنتاجها في هذه النوادي، وعلى ذلك فإن البحث عن الحلول التي من شأنها الارتقاء بمستوى التعبير الفني لدى الملتحقين بنوادي الطفل يُعد من الأمور المهمة، ونظراً لتواجد الألعاب الإلكترونية النقالة فى حياة الأطفال بشكل كبير، وما تتميز به من صفات وملامح فنية، من حيث قدرتها على مد الأطفال بأدوات متنوعة تتيح لهم الرسم والتلوين والتركيب بين الأشكال والمكونات المختلفة في إطار من المتعة والتعاون والتنافس، مما يزيد من اهتمامهم واندماجهم فى البيئة التعليمية أثناء اللعب، فإن الباحث سوف يلجأ إلى توظيف هذه الألعاب في تنمية التعبير الفني لدى الأطفال الملتحقين بنوادي الطفل.

تساؤلات البحث:

للتصدي لمشكلة البحث، فإن البحث يحاول الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى بعض التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل؟

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات الفرعية التالية:

١. ما الألعاب الإلكترونية النقالة التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل؟

٢. ما التصور المقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل؟

٣. ما فاعلية النموذج المقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل؟

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

أهداف البحث:

استهدف البحث الحالي:

١. تحديد بعض الألعاب الإلكترونية النقالة التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل.

٢. وضع تصور مقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل.

٣. تحديد فاعلية النموذج المقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل.

أهمية البحث:

قد يفيد البحث الحالي في:

١. تقديم نماذج متعددة من الألعاب التعليمية الإلكترونية النقالة يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني لدى الأطفال بمرحلة الطفولة المتأخرة.

٢. رفع كفاءة عمليات التربية الفنية في المدارس والمراكز والنوادي الفنية من خلال تقديم تدريبات وممارسات في شكل ألعاب تعليمية إلكترونية نقالة تعمل على تنمية جوانب التعبير الفني لدى الأطفال.

٣. فتح آفاق جديدة لدى المعلمين لتجريب ألعاب إلكترونية نقالة أخرى تساعد في تنمية بعض المتغيرات الأخرى ذات العلاقة بالتربية الفنية.

٤. إمكانية الاعتماد على مقياس التعبير الفني الذي تم إعداده في قياس معدلات التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حدود البحث:

يقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

١. **الحدود المكانية:** يقتصر البحث الحالي على مرتادي نادى الطفل بقصر ثقافة مدينة أبوتيج محافظة أسيوط.

٢. **الحدود البشرية:** يقتصر البحث الحالي على تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة من سن (٩-١١) سنة.

٣. **الحدود الموضوعية:** يقتصر البحث الحالي على مهارات التعبير الفني فقط دون غيرها من المهارات التي يمارسها الأطفال بنوادي الطفل محل البحث.

٤. **الحدود الزمانية:** تم تنفيذ تجربة البحث في الفترة الزمنية (٢٠١٥/٧/١ إلى ٢٠١٥/٧/٣١م).

فرض البحث:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي مجموع درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب الإلكترونية النقالة جنباً إلى جنب مع عمليات التعليم الاعتيادي بنوادي الطفل، والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية لتعليم التعبير الفني بنوادي الطفل في مقياس التعبير الفني.

أدوات البحث:

مقياس التعبير الفني من إعداد الباحث.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

إجراءات البحث:

للقيام بإجراءات البحث تم تنفيذ الخطوات التالية:

أولاً: تحديد الألعاب الإلكترونية النقالة التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة:

١- إجراء دراسة مسحية تحليلية للأدبيات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية النقالة، بالإضافة إلى استعراض واقع الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر الأجهزة النقالة.

٢- عرض قائمة بالألعاب الإلكترونية النقالة على بعض الأطفال كعينة استطلاعية للتعرف على واقع استخدامهم لها.

٣- عرض قائمة بالألعاب الإلكترونية النقالة على بعض أعضاء هيئة التدريس والخبراء في مجال التربية الفنية للتعرف على صلاحية هذه الألعاب في تنمية التعبير الفني.

٤- تحديد التطبيقات المناسبة بناءاً على الخطوات السابقة والتي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني.

ثانياً: بناء مقياس التعبير الفني لتلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة:

١- إجراء دراسة مسحية تحليلية للأدبيات التي اهتمت بالتعبير الفني.

٢- بناء أداة التعبير الفني بالاستناد لما تم التوصل إليه في الدراسة المسحية في الخطوة (١).

٣- عرض مقياس التعبير الفني على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقه، ومن ثم إجراء عملية الثبات.

٤- وضع مقياس التعبير الفني في صورته النهائية بعد التأكد من صدقه وثباته.

ثالثاً: تصميم نموذج لتوظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني، وذلك على النحو التالي:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

١-**مرحلة التحليل وتتضمن**: تحليل المشكلة وتقدير الحاجات، تحليل خصائص الأطفال، تحديد الأهداف العامة، تحليل التجهيزات التكنولوجية.

٢-**مرحلة التصميم وتتضمن**: صياغة الأهداف التعليمية، تحديد طرائق واستراتيجيات استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة، تصميم سيناريو استراتيجيات التفاعل، تصميم نمط التواصل وأساليبه، تصميم الاستراتيجية العامة، وصف الألعاب الإلكترونية النقالة.

٣-**مرحلة التطوير وتتضمن**: تحديد الألعاب الإلكترونية، فحص الألعاب الإلكترونية النقالة، التقويم النهائي، تهيئة الألعاب الإلكترونية النقالة.

رابعاً: تحديد فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الإلكترونية عبر الأجهزة النقالة في تنمية التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل.

١-التطبيق القبلي لمقياس التعبير الفني.

٢-تنفيذ تجربة البحث المتضمنة استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة.

٣-التطبيق البعدي لمقياس التعبير الفني.

٤-تحليل النتائج ومناقشتها على ضوء تساؤلات البحث وفروضه.

مصطلحات البحث:

١- التعبير الفني:

عرف الحسيني (١٩٨٦، ١٣) التعبير الفني بأنه هو أن يتنفس الفرد عما في نفسه بأسلوبه الخاص وأن يترجم أحاسيسه الذاتية دون ضغوط أو تسلط في إطار المحافظة على نمطه وشخصيته وطبيعته، فيعبر عن الأشكال والقيم الجمالية، ومن خلال هذا التعبير الحر تنمو خبراته وتتطور مشاعره، وتتبلور أخيلته كما تتضح ميوله وتتحدد اهتماماته وتظهر اتجاهاته.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

عرفه الزهراني (٢٠١٠، ٢١) بأنه وسيلة تعبيرية يتفاعل معها الطالب ويستخدمها للتعبير عن أفكاره وإحساسه ومشاعره الذاتية، من خلال الموضوعات المقدمة عبر الأجهزة الرقمية، مع مراعاة أسس العمل الفني وعناصره.

ويعرفه الباحث إجرائيًا بأنه "وسيلة يستخدمها تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة في التعبير عن أفكارهم وأحاسيسهم ومشاعرهم، من خلال بعض الألعاب الإلكترونية النقالة التي تسمح لهم بممارسة مهارات فنية متنوعة قائمة على الرسم والتلوين".

٢- الألعاب الإلكترونية النقالة:

يعرفها باران "Baran, 2014 "هي مجموعة الألعاب المتاحة للاستخدام عبر الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الجوالة، والأقراص الشخصية، وأجهزة الآيباد، وتتيح للمستخدمين ممارسة أنواع متنوعة من اللعب بغض النظر عن الزمان أو المكان.

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها "مجموعة من الألعاب اتي يتم تحميلها عبر الأجهزة المحمولة وتوفر للطفل مجموعة من الأدوات التي تتيح لها الرسم والتلوين والتكوين في إطار من الترفية والمتعة ودون أية قيود زمانية أو مكانية".

الإطار النظري:

أولاً: التعبير الفني:

التعبير الفني هو إخراج ما في العقل والوجدان البشري من أحاسيس انفعالية ذاتية دون ضغط أو تسلط للتعبير عن مشكلة ما أو موضوع ما في إطار المحافظة علي شخصيته ونمط المعبر سواء كان فناناً أو ممارس فن (المليجي، ١٩٩٨، ص ٤٩)، لأن التعبير القائم علي اللغة اللفظية وحدها يعجز عن الوفاء بالمتطلبات الأساسية التي تمكنه من التعبير عن الأفكار والمفاهيم التي تمتزج فيها الصورة المركبة البصرية والوجدانية والعقلية (صدقي، ١٩٨١). كما أن التعبير الفني يعني الإفصاح بلغة التشكيل عن المعاني والانفعالات وتجسيدها بحيث يستطيع المتذوق أن يقرأها ويستوعب من خلال معانيها ويحس بها (فيشر، ١٩٩٨، ص ٢٠٧)، ولا يتعادل مضمون التعبير الفني كلغة تعبيرية مع مضمون ألفاظ الكلام وأشكاله المتعارف عليها (عبدالعزيز، ١٩٩٩، ص

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٦٤). فالتعبير الفني ملئ بالخبرات والمعلومات لأفكار تختلط معًا في كل تعبيري أصيل يمتلئ بالحيوية والأصالة، ويعتبر فعل التعبير مرتبطاً ارتباطاً وثيقاً بالنشاط والخبرة العادية للإنسان (سالم، ١٩٩٦، ص ٥٤). كذلك فالتعبير الفني طبيعة ونسق في تشكيل قواعد الأخلاق ومبادئ الدين وثقافة البيئة المختلفة في إطار جمالي يعمل الفنان المبدع أو الشخص المعبر علي إبرازه والتعبير عنه حتى يستجيب له المجتمع ويرضي عن عمله الفني ويعجب به أو يستهجنه وينبذه (الصبحي، ١٩٩٨، ٦٣).

ويركز ديوي (١٩٦٣، ٣٥٩) على أربع ملاحظات مهمه ويثبتها حول التعبير الفني في الأعمال الفنية، وهي:

١. إن العمل الفني هو بمثابة بناء أو تركيب لخبرة متكاملة بالإسناد الى التفاعل الذي يجري بين ظروف الكائن العضوي وطاقتها من جهة أخرى.
٢. إن الشيء المعبر منه إنما يكون من المنتج تحت تأثير الضغط الواقع من قبل الموضوعات الخارجية على الدوافع والميول الطبيعية بحيث أن التعبير يبدو مجرد صدور مباشر أو انبثاق خالص عن تلك الدوافع والميول.
٣. إن فعل التعبير الذي يكون التعبير الفني، هو بناء في الزمان لا مجرد صدور آنى.
٤. إذا تهيئنا للاستثارة المتعلقة بالموضوع أن تمضي إلى الأعماق فأنها لابد من أن تهيج المعاني المختزنة والمواقف المدخرة.

ويعتبر التعبير الفني أحد أدوات التربية الفنية وهو عبارة عن لغة قوامها الخطوط والأشكال والألوان والمساحات والرموز الشكلية والمرئية، والتي تساعد الطفل على التعبير عن مشاعره وانفعالاته، والإفصاح عنها بدلاً من كبتها، وذلك بتشجيعه وإثارة الدافعية لديه بمختلف الوسائط، من خلال إثراء البيئة التي يعيش فيها في أثناء المواقف التعليمية، كذلك فإن من أهداف التربية الفنية إنماء التعبير الفني وخاصة طلاب المرحلة الابتدائية، بحيث يبرز الأسلوب والشخصية، وذلك بتأكيدهما من خلال ممارسة التعبير الفني، وغالبًا فإن أداء التعبير الفني يتم نتيجة دوافع داخلية تسببها مثيرات البيئة،

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التي منها التعرف على أعمال فنية معينة، أو خامات وأدوات تستهوي الطفل وتستثير دوافعه للتعبير الفني (الزهراني، ٢٠١٠).

وإذا كان التعبير الفني هو أحد عوامل نمو الفرد وينمو مع نمو الطفل العقلي والزمني والجسدي ويمر بمراحل عديدة، قسمها العلماء كلا من وجهة نظره، قد تختلف عن بعضها البعض أما في مسماها أو في العمر الزمني التي تمر به، أو في بعض الخصائص أحيانا، ولكن المضمون واحد، وتؤدي إلي بعضها بشكل تدريجي، فاتفق كل من "تملنسون"، "فيكتور لونفيلد"، " لوكيه "، "هربرت ريد" علي تقسيم المراحل تبعاً لسن الطفل، بينما "فرانز تشزك"، "محمود البسيوني" ، لا يحددا النمو التعبيري بفترات زمنية وعمرية محددة، ورأيهما في ذلك أنه لا يجب تقسيم هذه المراحل إلي فترات زمنية نظرا لتداخلها وتواصلها.

ثانياً: الألعاب الإلكترونية النقالة:

ذكر أبو منديل (٢٠٠٦) أن اللعب التعليمي بشكل عام هو نشاط حر موجه أو غير موجه يكون على شكل حركة أو عمل ويمارس فردياً وجماعياً ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءاً من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستماع.

ويؤكد أبو عودة (٢٠٠٤) على مفهوم الألعاب التعليمية فيذكر أنها "وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءاً من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستماع ".

والألعاب الإلكتروني النقالة هي ألعاب تحاكي الواقع تعمل عن طريق الأجهزة المحمولة. كما أنها ألعاب تطبيقية يتم تطويرها وتحميلها من المتجر (store) عبر الأجهزة النقالة مصممة على عدة مراحل من الأسهل إلى الأصعب، ويتم توظيفها لخدمة

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المقررات الدراسية، واستخدامها بغض النظر عن القيود الزمانية والمكانية (Puja & Parsons, 2011).

وتتميز الألعاب الإلكترونية النقالة بعدد من المزايا أشار إليها بريسلر (Bressler & Bodzin,2013) على النحو التالي:

١. ممارسة المتعلم للألعاب الإلكترونية النقالة بصفة دائمة يؤثر على سلوكه وشخصيته وصحته واعتماده على نفسه.

٢. تتمتع الألعاب الإلكترونية النقالة بوسيلة جذب وانتباه التلاميذ وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

٣. تعطي المتعلم الفرصة لممارسة الإصرار وتحقيق الفوز والنجاح، فخسارته يولد فيه الإرادة على تحقيق الفوز والنجاح.

٤. تعتمد الألعاب الإلكترونية النقالة على أجهزة صغيرة تسمح بممارسة اللعبة في البيت أو المدرسة أو في أي مكان.

وتستند الألعاب الإلكترونية النقالة على مجموعة من الخصائص، يمكن ذكرها على النحو التالي:

١. **صغر الحجم** Bite Sized: حيث محتويات الألعاب الإلكترونية النقالة غالباً ما تكون قصيرة المحتوى أو المدة لإمكانية تقديمها في بيئات يحدث فيها توقفات ومقاطعات كثيرة لمحتوى التعلم مما يجعل ذلك عائقاً كبيراً نحو التركيز.

٢. **تحت الطلب** On Demand: دائماً ما تتميز أدوات الألعاب الإلكترونية النقالة بقدرتها على تسليم المحتوى بشكل فوري عند طلب المتعلم لها.

٣. **الخلط/ الدمج النموذجي** Typically Blended: يصعب الاعتماد على الألعاب الإلكترونية النقالة كأداة أساسية وحيدة لتقديم المحتوى، ولكنها شائعة الاستخدام كنمط تعليمي يمكن وضعه ضمن إطار للتعليم الممزوج/المخلوط.

٤. **يمكن أن تكون تشاركية** Can Be Collaborative: حيث يتميز بقدرته على خلق بيئات تعلم تشاركية وجاليات جواله تتعاون مع بعضها البعض وتستطيع أن

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تتشارك محتويات وأنشطة التعلم المتنوعة.

وفي كثير من الأحيان ترتبط بعض الألعاب الإلكترونية النقالة باتصالات شبكية بين مستخدمين في أماكن متفرقة تتيح لهم العمل التشاركي، وممارسة عمليات التلوين والرسم والإبداع الفني بغض النظر عن أماكن تواجدهم، وهذا النوع من الألعاب يزيد من دافعية المتعلمين نحو أداء المهام وعلى الأخص المهام التشاركية، وهذا يتطلب أن تتكون الألعاب النقالة من مجموعه العناصر التي تسهم في زيادة الدافعية، وهي كما يلي(Omario & Felinto, 2012)

١. **الوقت الغير متزامن** (Asynchronous Time): وهو عنصر أساسي في أي لعبه من الألعاب الشبكية النقالة ويتطلب ضرورة وجوده لإجراء المهام التشاركية دون قيود للمكان والزمان.

٢. **الملف الشخصي** (Portfolio): فنظام اللعبة يجب أن يسمح للمتعلم بتوليد ملف خاص به يتضح فيه أربع عناصر وهما على التوالي؛ الدولة والمدينة – لتمكن النظام من تصنيف الملفات الشخصية تبعاً لثقافة كل دولة، النوع والعمر، الاتجاهات والاهتمامات، سلوك المتعلم في أداء المهام، وتعد الأخيرة هي الأهم حيث أن السيناريوهات والأنشطة المنتجة من النظام تتغير وفق سلوك المتعلم وإنجازاته.

٣. **أنشطه النشر** (Activities Publishing): وهو عنصر يتمكن المتعلم من خلاله من نشر أنشطته المتضمنة لإنجازاته أو حتى للتحديات التي تواجهه في أداء المهام، حيث قد يفرز هذا النشر التنافس بين المتعلمين، وقد يساعد المتعلم في مواجهة التحديات من خلال قيام أحد المتعلمين الخبراء – والمتقدم في مهام التعلم– بإجراء أنشطه أو مهمة للمتعلم كانت تمثل تحدياً له.

٤. **نظام المكافأة** (Rewarding System): وهو مهم وضروري كأحد عناصر نظام أي لعبة فهو الذي يدفع المتعلمين لمواجهة تحديات بعضهم البعض بإجراء مهام مشتركة ومهام فردية لبعضهم، وتقدم المكافآت لهم أما لمواجهة بعض التحديات أو لنقلهم لمهام وأنشطة جديدة في التعلم.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

٥. **المنافسة** (Competition): وهذا العنصر يتم من خلال إمكانيه رؤيه المتعلمين لإنجازات بعضهم البعض، كما يكون التنافس فعال من خلال المكافآت المقدمة من النظام للمتعلمين المتقدمين في مهام التعلم.

٦. **المكانة الاجتماعية** (Social Statues): بناءاً على نظام اللعبة يتميز المتعلمين المتقدمين والمتطورين في تعلمهم بعلامات ومكافآت تظهر لجميع المتعلمين حتى يتسنى لأي متعلم بدعوتهم لحل التحديات والعقبات التي تواجهه في أداء أي مهمة.

٧. **الوكيل الافتراضي** (Avatar): يعد أحد عناصر الألعاب الشبكية النقالة الأساسية حيث يعطي للمتعلم صوره رقمية افتراضية أو رمز في بيئة التعلم، وهو يشجعه على الاندماج في نظام بيئة التعلم.

ومن خلال تصفح بعض الألعاب الإلكترونية النقالة المتاحة عبر أسواق الأندرويد أمكن للباحث الوصول إلى بعض الألعاب ذات الخصائص الفنية التي يمكن الاستناد عليها في تنمية التعبير الفني، ويمكن عرض بعضها على النحو التالي:

اللعبة رقم (١) Kid Glow Draw (رسم طفل مضيء):

شكل (١) تحليل اللعبة رقم (١) Kid Glow Draw

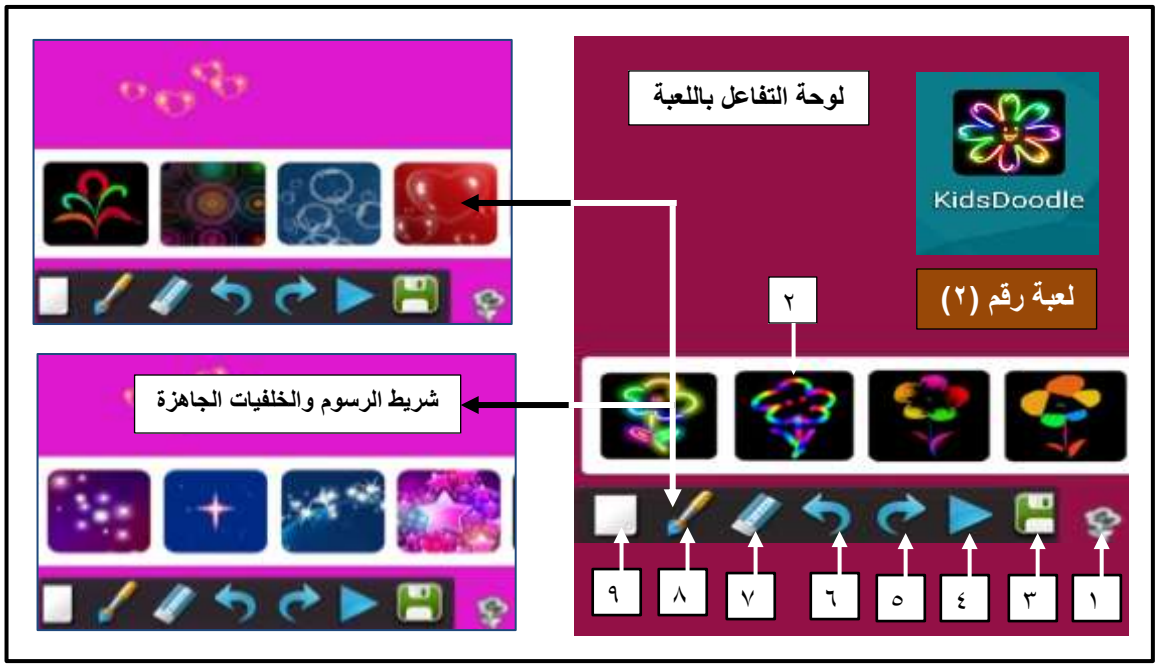
(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

اللعبة الأولى	
رقم الأداة	وصف عمل الأداة
١	تحدد سمك وحجم الخط
٢	تحدد درجة اللون الذي يتم اختياره
٣	تلون خلفية اللوحة بلون الذى يتم تحديده بالكامل
٤	تتيح هذه الأداة أربع اختيارات الاختيار الأول حفظ الصورة والثاني مشاركة الصورة عبر وسائل التواصل الاجتماعي، والثالث إعادة المحاولة مرة أخرى، أما رابع اختيار يعيد الإدخال للمتجر لتحميل ألعاب مماثلة.
٥	أداة مسح
٦	تتيح هذه الأداة ثلاث اختيارات الاختيار الأول تحدد لون الخلفية، الثاني تتيح الدخول على استديو الصور الخاص بالهاتف، والثالث تفتح الكاميرة ويمكن الرسم عليها.
٧	تسمح بالتراجع عن خطوة أو أكثر تم الغائها أو مسحها.
٨	تسمح بالرجوع خطوة خطوة

اللعبة رقم (٢) Kid Doodle (خربشة طفل):



شكل (٢) تحليل اللعبة رقم (٢) Kid Doodle

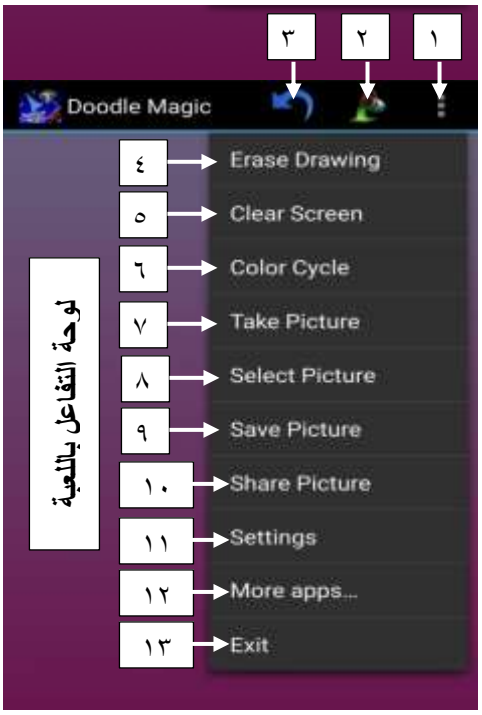
(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

اللعبة الثانية	
رقم الأداة	وصف عمل الأداة
١	تظهر الشريط لمجموعة من الورود وهى تمثل مجموعة متنوعة من الخطوط، يعرض نوع كل خط فى رسم نموذج الوردة.
٢	تحدد درجة اللون التى يتم اختياره.
٣	تحفظ الصورة التى تم رسمها.
٤	يتم تصوير وتسجيل حركة الخط المرسوم من بداية الرسم للنهاية كفيلم فيديو يتم عرضه بعد الانتهاء من الرسم أو أى خطوة .
٥	تسمح بالتراجع عن خطوة أو أكثر تم الغائها أو مسحها.
٦	تسمح بالرجوع خطوة خطوة.
٧	أداة مسح.
٨	تتيح هذه الأداة إمكانيات كثيرة منها تغيير الخطوط لخطوط متوهجه (مضيئة) ، أو خطوط عادية بمقاسات متدرجة كما تسمح بشريط رسومات جاهزة وبعض الخلفيات التى ممكن أن يستعان بها.
٩	تتيح هذه الأداة مسح الصورة السابقة وفتح صفحة جديدة بيضاء.

اللعبة رقم (٣) Doodle Magic (خربشة سحرية):



شكل (٣) تحليل اللعبة رقم (٣) Doodle Magic

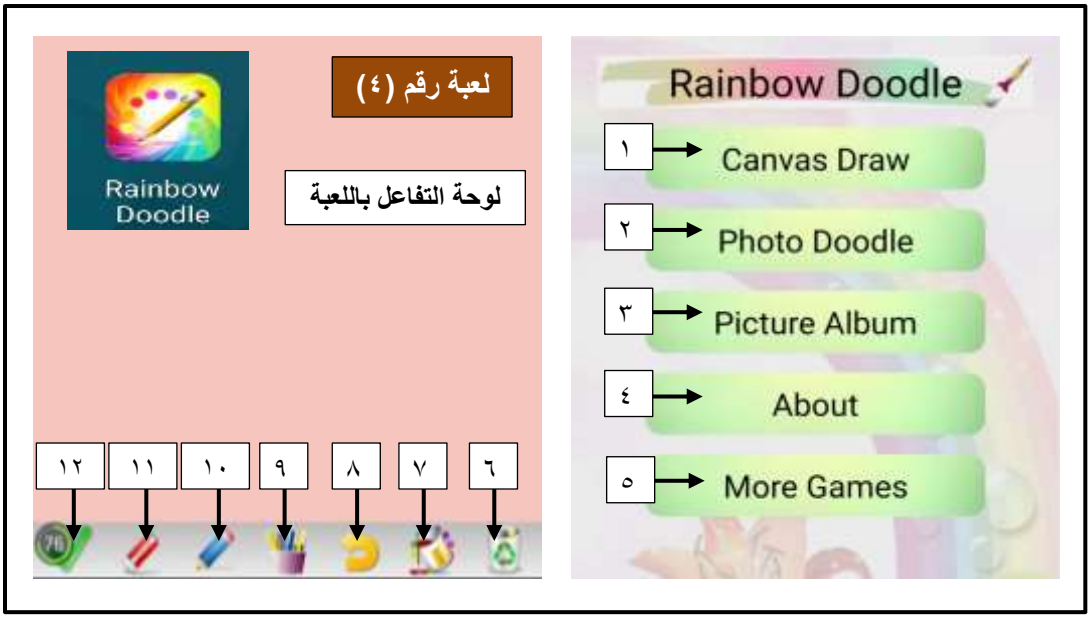
(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

اللعبة الثالثة	
رقم الأداة	وصف عمل الأداة
١	قائمة الأدوات تفتح تتيح (١٠) اختيارات لامكانيات متعددة نتناوله بالترتيب
٢	أداة لتغير لون الخلفية بشكل عشوائى دون التحكم فى اللون
٣	تسمح بالرجوع خطوة خطوة
٤	مسح جميع الخطوط التى تم رسمها
٥	مسح اللوحة بالكامل بالخلفية وفتح لوحة تفاعل جديدة
٦	تتيح هذه الأداة امكانية تغيير أوالن الخطوط بشكل سريع وعند اختيار اللون المحدد يتم الضغط عليه.
٧	تتيح استخدام كاميرة الجهاز ثم الرسم على الصورة التى تلتقط
٨	اختيار صورة من استديو الجهاز
٩	حفظ الصورة.
١٠	مشاركة الصورة عبر وسائل التواصل الاجتماعى
١١	يتيح هذه الأداء باعدادات خاصة بالخليفة لاختيار خلفية سوداء أوبيضاء
١٢	يسمح هذا الاختيار بإعادة الإدخال للمتجر لتحميل ألعاب مماثلة.
١٣	الخروج من اللعبة

اللعبة رقم (٤) Rainbow Doodle (خربشة قوس قزح):



شكل (٤) تحليل اللعبة رقم (٤) Rainbow Doodle

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اللعبة الرابعة	
رقم الأداة	وصف عمل الأداة
عند فتح اللعبة تعطى مجموعة من الاختيارات مشار إليهم بالأرقام (١)، (٢)، (٣)، (٤)، (٥)	
١	الاختيار الأول يفتح على لوحة التفاعل
٢	الاختيار الثانى يختار صورة من استديو الجهاز ويمكن الرسم عليها
٣	الاختيار الثالث يحتفظ بمجموعة الصور التى يتم انتاجها على جاليرى خاص باللعبة
٤	الاختيار الرابع للمساعدة
٥	الاختيار الخامس للدخول على المتجر لتحميل ألعاب مماثلة
٦	مسح اللوحة بالكامل وفتح لوحة جديدة.
٧	اختيار لون محدد للخلفية من مجموعة كبيرة من الألوان والدرجات.
٨	التراجع عن خطوة خطوة
٩	لتحديد نوع الخط
١٠	لتحديد سمك خط الرسم
١١	أداة للمسح يمكن تحديد السمك الخاص بها
١٢	حفظ الصورة فى الجاليرى الخاص باللعبة والمشار إليها برقم (٣)

اللعبة رقم (٥) Draw + Coloring Book (رسم وتلوين):

شكل (٥) تحليل اللعبة رقم (٥) Draw + Coloring Book

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

اللعبة الخامسة	
رقم الأداة	وصف عمل الأداة
عند فتح اللعبة تعطى مجموعة من الاختيارات مشار إليهم بالأرقام (١)، (٢)، (٣)، (٤)	
١	الاختيار الأول يفتح على لعبة لاختيار الشكل المختلف
٢	الاختيار الثانى Coloring اختيار نماذج مرسومة (كراسات تلوين) يتم تلوينها
٣	الاختيار الثالث Draw يفتح على لوحة التفاعل
٤	الاختيار الرابع للدخول على ألعاب أون لاين
٥	تعطى اختيارين: الاختيار الأول حفظ الصورة، والاختيار الثانى مشاركة الصورة عبر برامج التواصل الاجتماعى
٦	تعطى اختيارين: الاختيار الأول تغيير لون الخلفية من مجموعة من الألوان المتعددة، والاختيار الثانى يتيح مجموعة من الأشكال والخلفيات الجاهزة.
٧	تتيح هذه الأداة مسح جزئى للرسوم والصور.
٨	مجموعة من البصامات المتنوعة لأشكال مختلفة يمكن استخدامها فى الخلفية أو مع الرسوم
٩	تتيح هذه الأداة مجموعة الكبيرة من الخطوط ويمكن تحيد سمك الخط وتأثيراته.
١٠	يسمح هذا الاختيار بإعادة الإدخال للمتجر لتحميل ألعاب مماثلة.

إجراءات البحث:

يتناول الجزء الحالي الإجراءات التي تم إتباعها بالبحث الحالي، وقد تم تناول هذه الإجراءات من خلال المحاور التالية: منهج البحث، مجتمع البحث وعينته، التصميم التجريبي للبحث، تصميم البرنامج التعليمي وتطويره، أداة البحث، إجراءات تجربة البحث، المعالجة الإحصائية للبيانات، وسوف يتم عرض هذه الإجراءات على النحو التالي:

أولاً: منهج البحث:

اعتمد البحث الحالي على المنهجين التاليين:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١. **المنهج الوصفي**: تم استخدامه في مرحلة الدراسة والتحليل لدراسة التعبير الفني وأنظمة الألعاب الإلكترونية النقالة، وتحليل الدراسات والأدبيات ذات العلاقة بتنمية القيم الأخلاقية ومهارات التفكير فوق المعرفي.

٢. **المنهج شبه التجريبي**: تم استخدامه في مرحلة التجريب الميداني، وذلك بغرض دراسة العلاقة السببية بين المتغيرات المستقلة – الألعاب الإلكترونية النقالة –، والمتغيرات التابعة التعبير الفني.

ثانياً: مجتمع البحث وعينته:

١- مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث من جميع الأطفال الذين يرتادون نادي الطفل بقصر ثقافة أبوتيج محافظة أسيوط، للحصول على برامج لتنمية مهارات التربية الفنية، حيث أحد الأهداف الرئيسية لهذه النوادي هو القيام بتقديم برامج متنوعة للارتقاء بمستوى الأطفال فيما يخص جوانب التربية الفنية. وعلى هذا الأساس تم تحديد جميع الأطفال المرتادين للنادي للفترة الصيفية لعام ٢٠١٥ والذين يبلغ عددهم (٨٣) طفل كمجتمع عام للدراسة.

٢- عينة البحث:

ارتكز اختيار عينة البحث على محورين أساسيين الأول منها: هو تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة في المرحلة العمرية من (٩-١١) والذين تم تحديدهم كعينة أساسية للبحث الحالي، أما المحور الثاني المتعلق باختيار العينة فقد ارتكز على أن استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة محل البحث الحالي وتطبيقها على عينة البحث، يتطلب أن يكون أفراد العينة على دراية كاملة باستخدام الإنترنت، بالإضافة إلى ضرورة امتلاكهم هواتف أو أجهزة نقالة (تاب أو آيباد) تعمل بنظام آندرويد، وأن يكون لديهم القدرة على الاتصال اللاسلكي بالإنترنت، هذا بالإضافة إلى ضرورة امتلاك الطلاب لبعض الخبرات البسيطة المتعلقة باستخدام الأجهزة النقالة، ويعني كل ذلك أن اختيار عينة البحث من المجتمع الأصلي هو اختيار قصدي لمن تتوافر فيه الشروط السابقة، وعلى هذا الأساس فإن عينة البحث كانت عينة قصدية تكونت من (٤٠) طفلاً تم تقسيمهم عشوائيًا إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وبواقع (٢٠) طالباً لكل مجموعة، وقد تم

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اختيارهم بناء على تحليل شامل لخصاص مرحلة الطفولة المتأخرة بالإضافة إلى طبيعة التكنولوجيات التي يستخدمها المتعلمين.

ثالثاً: التصميم التجريبي للبحث:

ينتمى البحث الحالي إلى فئة البحوث شبه التجريبية التي تسعي لدراسة تأثير متغير مستقل على بعض المتغيرات التابعة، وقد استخدم الباحث التصميم التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية، حيث تدرس المجموعة التجريبية باستخدام الشروح الاعتيادية بالإضافة إلى استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة، وتدرس المجموعة الضابطة باستخدام الشروح الاعتيادية فقط، ويوضح جدول (١) التصميم التجريبي للبحث.

جدول (١): التصميم الجريبي للبحث

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع
التجريبية	الألعاب الإلكترونية النقالة	التعبير الفني
الضابطة	الشروح الاعتيادية	

وقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي في البحث الحالي للكشف عن العلاقة بين المتغيرات التالية:

١- **المتغير المستقل** Independent Variable : الألعاب الإلكترونية النقالة.

٢- **المتغير التابع** Dependent Variables: التعبير الفني.

رابعاً: التصميم التعليمي لتوظيف الألعاب النقالة في تنمية التعبير الفني:

ارتكز التصميم التعليمي لتوظيف الالعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني على المراحل التالية:

١- مرحلة التحليل: واشتملت على الخطوات التالية:

١-١- تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

ينطلق البحث الحالي من مسلمة مفاداها أن الآونة الأخير ظهرت فيها عديد من التكنولوجيات التي استطاعت أن توفر خبرات وتجارب فنية يمكن الاعتماد عليها في تنمية عديد من جوانب التربية الفنية لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة، ومن خلال الدراسة الاستكشافية التي قام من خلالها البحث بتطبيق مقياس التعبير الفني على بعض الأعمال الفنية الخاصة ببعض تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة الملتحقين بنادي الطفل بقصر ثقافة أبوتيج محافظة أسيوط تبين انخفاض مستوى التعبير الفني لديهم، وهو ما يعني ضرورة البحث عن بعض الأساليب التي يمكن من خلالها الارتقاء بالتعبير الفني لدى هؤلاء التلاميذ، ولما كانت الألعاب النقالة أحد الأدوات التي يمكن الاعتماد عليها في تنمية التعبير الفني بحسب ما تم عرضه في الإطار النظري، فإن البحث الحالي قد توجه نحو التعرف على فاعلية الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة.

١-٢-تحليل خصائص أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عام:

تم تحديد خصائص أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة على محورين:

١-٢-١ المحور الأول: خصائص النمو في مرحلة الطفولة المتأخرة (عبدالعزيز، ١٩٩٩، ٢٠-٢٣):

تتميز هذه المرحلة ببطء معدل النمو بالنسبة لسرعته في المرحلة السابقة والمرحلة اللاحقة وزيادة التمايز بين الجنسين بشكل واضح، وتعلم المهارات اللازمة لشئون الحياة والمعايير الخلقية والقيم وتكوين الاتجاهات والاستعداد لتحمل المسئولية وضبط الانفعالات، ومن مظاهر النمو الحركي والنمو العقلي والنمو الوجداني في مرحلة الطفولة المتأخرة:

- النمو الحركي في مرحلة الطفولة المتأخرة: تعتبر هذه المرحلة مرحلة النشاط الحركي الواضح فلا يستطيع الطفل أن يظل ساكناً بلا حركة مستمرة، وتكون

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحركة أسرع وأكثر قوة ويستطيع الطفل التحكم فيها بدرجة أفضل. وفي سن التاسعة نلمس في الطفل قدرته علي التحكم في العضلات الدقيقة عضلات العينين واللسان والأصابع، ومن ثم تزداد قابليته لمزاولة أوجه النشاط المختلفة.

- النمو العقلي في مرحلة الطفولة المتأخرة: في هذه الفترة يطرد نمو الذكاء حتى سن الثانية عشرة وفي منتصف هذه المرحلة يصل الطفل إلي حوالي نصف امكانيات نمو ذكائه في المستقبل وتتميز القدرات الخاصة عن الذكاء (القدرة العقلية العامة)، وتتضح تدريجيا القدرة علي الابتكار "Creative" يستمر التفكير المجرد فى النمو ويقوم علي استخدام المفاهيم والمدركات الكلية ويزداد تعقيدها وتمايزها ولكن التجريد أي الإدراك المعنوي لا يكتمل إلا بعد المراهقة وهو أساس التفكير النظري.

- النمو الانفعالي في مرحلة الطفولة المتأخرة: تتميز هذه الفترة بمحاولة الطفل التخلص من الطفولة والشعور بأنه قد كبر وتعتبر هذه المرحلة "**مرحلة الثبات الانفعالي** Emotional Stability" ولذلك يطلق بعض الباحثين علي هذه المرحلة اسم "**مرحلة الطفولة الهادئة**" ويرجع هذا إلي ضعف مظاهر الغرائز الطفيلية وضعف الارتباط العاطفي بالوالدين والأسرة عموماً فتصبح علاقة الطفل بالأسرة أقل عنفاً وحرارة مما كانت عليه، في حين يندمج الطفل أكثر بالمجتمع الخارجي وتكون هذه العلاقات الاجتماعية مصدراً يستمد منه الطفل الآمن بعد أن كانت الأسرة مصدره الوحيد، أي اتساع حياة الطفل الاجتماعية يصاحبه ازدياد في شعوره بالآمن يزيده جرأة في استطلاع العالم الخارجي فتتسع دائرة معارفه.

١-٢-٢ المحور الثاني: استخدام الأطفال عينة البحث للأدوات التكنولوجية، والألعاب النقالة:

من خلال الدراسة الاستكشافية التي تم تنفيذها مع الأطفال عينة البحث الملتحقين بنادي الطفل بقصر ثقافة أبوتيج محافظة أسيوط، والبالغ عددهم (٨٣) طفلاً، تبين امتلاك (٧٣,٦%) منهم لأجهزة نقالة سواء كانت هواتف، أو أجهزة تاب أو آيباد، كذلك

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اكدت الدراسة الاستكشافية على قيام عدد كبير من التلاميذ عينة البحث وبنسبة (١٠٠%) للألعاب المتنوعة عبر هذه الأجهزة، وهو ما يعني أن عينة البحث مؤهلة لتوظيف الألعاب النقالة في عمليات تنمية التعبير الفني، وخاصة في ظل عدم ممانعة أولياء أمور الأطفال، وإدارة نادى الطفل في تنفيذ تجربة البحث.

١-٣-تحديد الأهداف العامة:

تحدد الهدف العام من التصميم المقترح لنموذج الألعاب الإلكترونية النقالة المستخدم بالبحث الحالي في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة، وذلك عبر مجموعة محددة من المهام والممارسات.

١-٤ تحليل التجهيزات التكنولوجية:

في هذه المرحلة تم التأكد من امتلاك الطلاب عينة البحث النهائية لأجهزة نقالة يمكن من خلالها استخدام الألعاب الإلكترونية محل البحث الحالي، كما تم مراجعة نادي الطفل بقصر ثقافة أبوتيج محافظة أسيوط محل التطبيق والتأكد من اتصاله بالإنترنت. كما قام الباحث بتزويد النادي براوتر إنترنت طوال فترات التطبيق.

٢- مرحلة التصميم: وقد اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

٢-١ صياغة الأهداف التعليمية:

ارتبطت الأهداف السلوكية محل البحث الحالي بتنمية الجوانب المختلفة للتعبير الفني لدى عينة البحث، من حيث الشكل العام للعمل الفني ــ التكوين ــ ، والمضمون والأفكار المبتكرة للعمل الفني، وكذلك الالوان المستخدمة، وعمليات الإيقاع والاتزان.

٢-٢ تحديد طرائق واستراتيجيات استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة:

قام الباحث بتحديد مجموعة من الاستراتيجيات التي يمكن تطبيقها عند استخدام الألعاب الإلكترونية النقالة من قِبل المتعلمين عينة البحث، ومن بين الاستراتيجيات التي

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تم استخدامها استراتيجية التعلم التشاركي من أجل التشارك في تنفيذ بعض المهام الفنية الخاصة بكل لعبة والتي تتمحور حول تنفيذ ممارسات فنية وإبداعية، بالإضافة إلى استخدام استراتيجية التعلم الاستكشافي والقائم على إتاحة الفرصة لعينة البحث لاستكشاف مكونات اللعبة وإمكانياتها المختلفة، والتعرف على مناطق التحديات داخل اللعبة والتي تستطيع خلق حوافز ودوافع إيجابية. بالإضافة إلى استخدام استراتيجية التعليم الفردي والتي تسمح للطفل بممارسة إبداعاته الفنية دون أية قيود.

٢-٣ تصميم سيناريو استراتيجيات التفاعلات داخل الألعاب الإلكترونية النقالة:

تم تحديد طبيعة التفاعلات، والتي ارتكزت على التفاعل بين أفراد العينة وبعضهم البعض بالإضافة إلى تفاعلهم مع مكونات ومحتويات اللعبة، وذلك في إطار من التفاعلات الفردية والتعاونية والتشاركية والتي تحدث في مجموعات صغيرة.

٢-٤ تصميم نمط التواصل وأساليبه:

تم الاعتماد في البحث الحالي على نمطي التواصل في مجموعات صغيرة والتواصل الفردي المستقل مع الالعاب الإلكترونية النقالة.

٢-٥ تصميم الاستراتيجية العامة للألعاب الإلكترونية النقالة:

اعتمد الباحث في تصميم الاستراتيجية العامة على: استثارة الدافعية والاستعداد للعب عن طريق استخدام أساليب جذب وتوجيه الانتباه نحو تنفيذ مهام الألعاب الفنية النقالة محل البحث الحالي، ثم تشجيع مشاركة عينة البحث وتنشيط استجاباتهم، وقد تحددت مراحل وخطوات الاستراتيجية العامة في النقاط التالية:

- **اختيار اللعبة:** حيث تم اختيار الألعاب بناءاً على الهدف من البحث الحالي وهو تنمية التعبير الفني، وملائمة اللعبة لمستويات الأطفال، ومدى توافر عنصر التشويق بداخلها.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- **تقديم اللعبة:** من خلال توضيح طبيعة اللعبة، وأهدافها وقواعد العمل فيها، والمفاهيم والمشكلات التي قد تحتويها.
- **توزيع الأدوار:** بين المشاركين في اللعبة وتحديد المطلوب تنفيذه من كل مشارك.
- **الملاحظة والتسجيل:** حيث قام الباحث برصد كافة جوانب أداء التعبير الفني للأطفال عينة البحث في أثناء تنفيذ اللعبة وتحليل التقارير الخاصة باللعبة ذاتها.
- **تقويم اللعبة:** ويتم ذلك أثناء اللعبة (تقويم مرحلي)، وبعد الانتهاء من اللعبة (تقويم نهائي).

٦-٢ وصف الألعاب الإلكترونية النقالة محل البحث الحالي:

تم وضع مواصفات الألعاب الإلكترونية النقالة محل البحث الحالي والتي تتناسب مع أهداف البحث وخصاص المتعلمين، وقد ارتكزت هذه الخصاص على النحو التالي:

- ضرورة أن تتضمن اللعبة مكونات وخصائص تساعد على تنمية التعبير الفني.
- ضرورة أن تقدم اللعبة حوافز مستمرة للمستخدم نحو إكمال المهمة النهائية.
- ضرورة أن تشجع اللعبة المتعلم على ممارسة مهارات التشارك والتعاون مع الأقران.
- التجاوب مع قدرات النمو لدى الأطفال عينة البحث.
- تقديم تغذية راجعة فورية وتقديم بدائل متنوعة تسمح للطفال بإكمال المهام المطلوبة.
- ملائمة مستوى الألعاب للمستوى العقلي لعينة البحث الحالي.
- توافق الألعاب التي يتم اختيارها مع العادات والتقاليد المجتمعية لعينة البحث.
- خلو الألعاب من أية إعلانات أو دعاية قد تتنافي من المرحلة العمرية للأطفال.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٣- مرحلة التطوير: اشتملت على الخطوات التالية:

٣-١ تحديد الألعاب الفنية النقالة محل البحث الحالي:

وفقًا لأهداف البحث الحالي، وعلى ضوء المواصفات التي تم تحديدها للألعاب الإلكترونية النقالة، تم تحديد (٩) ألعاب لتطبيقها على عينة البحث، وشكل (٦) التالي يوضح الأيقونات الخاصة بالألعاب النقالة عبر (play store)، وكانت هذه الألعاب على النحو المبين بجدول (٢) التالي:

شكل (٦) أيقونات الألعاب الإلكترونية النقالة

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٢): مواصفات الألعاب الفنية النقالة المستخدمة بالبحث

م	اللعبة	عنوان اللعبة	وصف اللعبة
١	Kid Glow Draw	رسم طفل مضيء	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات الفنية التي تتيح الرسم الحر بخطوط متنوعة الأشكال والأحجام منها ما هو مضيء وعادى مع امكانية تغيير الخلفيات بمجموعة كبيرة من الألوان والدرجات، مع امكانية مشاركة الصورة بوسائل التواصل الاجتماعي، كما تتيح الاستعانة بصور خاصة من استديو الهاتف، أو استخدام الكاميرة ثم إعادة الرسم على تلك الصور، ويسمح البرنامج بالتراجع عن أى خطوة أو أكثر أو إعادتها مرة أخرى.
٢	Kid Doodle	خربشة طفل	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات الفنية التي تتيح الرسم الحر بخطوط متنوعة الأشكال والأحجام منها ما هو مضيء وعادى مع امكانية تغيير الخلفيات بمجموعة كبيرة من الألوان والدرجات، كما توفر اللعبة بشريط رسومات جاهزة وبعض الخلفيات التي ممكن أن يستعان بها، ويسمح البرنامج بالتراجع عن أي خطوة أو أكثر أو إعادتها مرة أخرى، وتتميز هذه اللعبة عن غيرها بإمكانية تسجيل حركة الخط المرسوم من بداية الرسم للنهاية كفيلم فيديو يتم عرضه بعد الانتهاء من الرسم أو أي خطوة.
٣	Doodle Magic	خربشة سحرية	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات للرسم الحر ولكن بإمكانيات غير متحكم فيها للمارس، فهي توفر اداة للرسم بخطوط تتضمن مجموعة من الأشكال في كل حركة شكل يتم تكراره وردة ـ دائرة ـ ....، وكل خط بلون يتم تغيرهم من قبل اللعبة دون التحكم في ذلك، وكذلك لون الخلفية، لا يتم التحكم في تحديد لونها سوى اختيار اللون التي يحدده البرنامج، الاستعانة بصور خاصة من استديو الهاتف، أو استخدام الكاميرة ثم إعادة الرسم على تلك الصور، ويسمح البرنامج بالتراجع عن أي خطوة، وتعد إمكانيات هذه اللعبة ضعيفة بالمقارنة بما سبق، ولا تعطيه الحرية للمستخدم.
٤	Rainbow Doodle	خربشة قوس قزح	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات للرسم الحر المتميزة كما تتيح امكانية التنوع في أشكال الخطوط وأحجامها، وإمكانية تلوين الخلفية من خلال مجموعة كبيرة من الألوان بدرجات متعددة، مع امكانية مسح جزء أو كل أو تراجع عن خطوة خطوة، وتتميز هذه اللعبة بإمكانية حفظ الصور التى يتم انتاجها فى جاليري خاص باللعبة.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

م	اللعبة	عنوان اللعبة	وصف اللعبة
٥	Draw + Coloring Book	رسم وتلوين	تتيح هذه اللعبة مجموعة من الامكانيات المتعددة للرسم الحر مع تنوع في أشكال وألوان وسمك الخطوط مع امكانية تلوين الخلفية بلون من مجموعة من الألوان المتعددة أو اختيار شكل من مجموعة من الأشكال المتنوعة كما تسمح بوضع بصمات يمكن تكرارها من خلال مجموعة متنوعة من البصامات، ويمكن حفظ الصورة ومشاركتها عبر برامج التواصل، ولكن من عيوب هذه اللعبة بأنها بها احد الاختيارات نماذج لكراسات التلوين والتي تضر بالطفل وبتعبيرات التلقائية وتجعله يعجز عن ممارسة التعبير الفني.
٦	Color and Draw -Kids	لون ورسم الأطفال	نفس إمكانيات اللعبة رقم (٢).
٧	Glow Draw	رسوم مضيئة	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات الفنية التي تتيح الرسم الحر بخطوط متنوعة الأحجام مع امكانية تغيير الخلفيات بمجموعة كبيرة من الألوان والدرجات، كما تتيح الاستعانة بصور خاصة من استديو الهاتف، أو استخدام الكاميرة ثم إعادة الرسم على تلك الصور، ويسمح البرنامج بالتراجع عن أي خطوة أو أكثر، وتعد إمكانيات هذه اللعبة ضعيفة بالمقارنة بما سبق.
٨	Drawing	رسم	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات للرسم الحر ولكن بإمكانيات محدودة منها تغيير الخط ولونه ولون الخلفية ومسح الخط، وتعد إمكانيات هذه اللعبة ضعيفة جداً بالمقارنة بما سبق.
٩	Draw & Doodle	رسم وخربشة	توفر هذه اللعبة مجموعة من الأدوات للرسم الحر ولكن بإمكانيات محدودة منها تغيير لخط ولونه ولون الخلفية، مع إمكانية تغيير الخليفة من مجموع من الأشكال الثابتة ومسح الخط، كما تسمح بوضع بصمات يمكن تكرارها من خلال مجموعة متنوعة من البصامات، وتعد إمكانيات هذه اللعبة ضعيفة جداً بالمقارنة بما سبق.

٣-٢ فحص الألعاب الإلكترونية النقالة:

قام الباحث بفحص وتحليل الخصائص التكنولوجية والإمكانيات التربوية للألعاب السابق تحديدها لتحديد المظاهر العامة لاستخدامها وتحديد العوائق التي يمكن أن تمنع الطلاب عينة البحث من الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب، وقد تبين من خلال الفحص

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

كفاءة هذه الألعاب بالإضافة إلى توافق إمكانيات تشغيلها مع خصائص أجهزة أفراد العينة، بالإضافة إلى توافق الألعاب مع سرعات تحميل الإنترنت المتاحة.

٣-٣ عملية التقويم البنائي:

تم عرض الألعاب المختارة على مجموعة من المحكمين في مجال التربية الفنية للتأكد من مدى توافقها مع أفراد عينة البحث بالإضافة إلى تحقيقها لأهداف البحث المرتبطة بتنمية التعبير الفني.

٣-٤ تهيئة الألعاب النقالة من خلال الحسابات الخاصة بأفراد العينة:

٣-٤-١ تم عقد لقاء مجمع مع أفراد العينة وذلك لتهيئة جميع الألعاب المختارة على الحسابات الخاصة بأجهزة الأطفال.

٣-٤-٢ حل مشكلات التسجيل داخل الألعاب المختارة.

٣-٤-٣ توجيه الطلاب نحو ملامح الاستخدام العامة للألعاب المختارة.

وبذلك يكون قد تم الإجابة علي التساؤل الثاني من أسئلة البحث الحالي:" ما التصور المقترح لتوظيف الالعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى لعض الأطفال في نوادي الطفل؟

خامساً: تصميم مقياس التعبير الفني:

لبناء مقياس التعبير الفني تم اتباع الخطوات التالية:

١- تحديد الهدف من المقياس:

قام الباحث بإعداد مقياس التعبير الفني؛ بهدف قياس التعبير الفني لدى التلاميذ الملتحقين بنادي الطفل.

٢- تحديد محاور المقياس:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

من خلال مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة التي تم الإشارة إليها في الإطار النظري للبحث الحالي والخاصة بالتعبير الفني؛ استقر الباحث على محاور التعبير الفني التالية: الشكل العام للعمل الفني ــ التكوين الفنى ــ ، والمضمون والأفكـــار المبتكـــرة بالعمل الفني، والألوان داخل العمل الفني، والقيم الجمالية بالعمل الفني.

٣- صياغة مفردات المقياس:

على ضوء المحاور الأساسية التي تم تحديدها في الخطوة السابقة، والهدف من المقياس، بالإضافة إلى اطلاع الباحث على بعض المقاييس التي تـــم إعـــدادها لقيـــاس التعبير الفني، تم صياغة الفقرات، بحيث تكون المقياس من (٢٠) عبارة.

٤- تقدير درجات المقياس:

بلغت عبارات المقياس (٢٠) عبارة، ولكل عبارة ثلاث (بدائل)، وهي تحقـــق، وتحقق إلى حدما ولم يتحقق، وتعطي عند التصحيح (٣، ٢، ١) درجة علـــى التـــوالي، ومن ثم فإن أقصى درجة قد يحصل عليها الطفل في المقياس هي (٢٠×٣=٦٠)، وأقل درجة هي (٢٠×١=٢٠)، وعليه فإن الدرجة الكلية للمقياس تنحصر بين (٢٠-٦٠)، أي أن اقتراب درجة الطفل من الحد الأعلى (٦٠) يعني أن درجة الطفـــل فـــي المقيـــاس مرتفعة، واقترابه من الحد الأدنى (٢٠) يعنى تدني درجة التعبير الفني لديه.

٥- صدق المقياس:

٥-١- **صدق المحكمين:** تم عرض المقياس على مجموعة من المحكمين المتخصصين فـــي مجال التربية الفنية، وذلك للحكم على مدى صدق عبارات المقياس في قياس التعبيـــر الفنـــي لدى الأطفال، وبلغت نسب الاتفاق على عبارات المقياس (٨٥%)، وقـــد اقترحـــت بعـــض التعديلات المتعلقة بإعادة صياغة بعض المواقف، وقد قام الباحث بتنفيذ هذه المقترحات.

٥-٢- **الاتساق الداخلي:** تم حساب معامل الاتساق الداخلي لمكونات المقياس مـــع الدرجـــة الكلية للمقياس، واتضح أن أبعاد المقياس الأربعة ارتبطت بالدرجة الكلية، بمعاملات اتســـاق كان جميعها دالاً عند مستوى ٠,٠١ ، كما هو موضح بجدول (٣) التالي:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

جدول (٣): مصفوفة معاملات الارتباط بين أبعاد مقياس التعبير الفني ببعضها البعض وبالدرجة الكلية

أبعاد المقياس	الشكل العام للعمل الفني	المضمون والأفكار	الألوان	الإيقاع	الدرجة الكلية
الشكل العام للعمل الفني		٠,٧٧٢	٠,٧٩٢	٠,٨٢١	٠,٧٧٩
المضمون والأفكار			٠,٦٧١	٠,٨٩١	٠,٨٨٩
الألوان				٠,٧٧٦	٠,٨٨٨
الإيقاع					٠,٨١٣
الدرجة الكلية					

٦- **ثبات المقياس:**

٦-١ **ثبات ألفا:** تم حساب معامل ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ على عينة استطلاعية قدرها (١٠) أطفال من غير أفراد العينة النهائية، وقد تم حساب ثبات كل عبارة على حدة، وتراوحت قيم معاملات الثبات بين (٠,٨٨٢-٠,٨٨٥)، وهي قيم جميعها دالة عند مستوى (٠,٠١)؛ مما يشير إلى إمكانية التعامل مع مقياس التعبير الفني بدرجة مقبولة من الثقة.

٦-٢ **ثبات (معاملات الاتفاق):** تم تطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية والتي تكونت من (١٠) طلاب بمعادلة كوبر لاتفاق واختلاف المقيمين، وثبت من التطبيق أن متوسط ثبات محاور المقياس (٠,٨٨٦).

سادسا تنفيذ تجربة البحث:

قامت الباحثتان بتنفيذ تجربة البحث متبعتين الخطوات التالية:

١. **التطبيق القبلي:** لمقياس التعبير الفني بهدف التأكد من تكافؤ المجموعات، وذلك قبل إجراء تجربة البحث، وتم رصد نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائياً، وقد تبين تكافؤ المجموعات فيما يرتبط بالتعبير الفني، وذلك كما هو موضح بالجدول (٤) التالي:

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

جدول (٤) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" لمتوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي للتعبير الفني

التعبير الفني	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
	التجريبية	٢٠	٢١,٢	٢,٢٠	٠,٧٧٤	٣٨	غير دالة
	الضابطة	٢٠	٢٣,٣٠	٢,٧٠			

٢- **تنفيذ تجربة البحث:** تم تنفيذ تجربة البحث وفقًا للخطوات التالية:

- التمهيد لتجربة البحث، حيث تم عقد جلسة تمهيدية مع عينة البحث لتعريفهم بطبيعة البحث والهدف منه وما هو مطلوب منهم، وكيفية التعامل مع الألعاب محل البحث وتنفيذ المهام الخاصة بها، وقد تم ذلك في وجود اثنين من المعلمين العاملين بنادي الطفل.
- تم تنفيذ الألعاب وفقاً لجدول زمني بحيث تنتهي العينة من اللعبة يليها دخول أفراد العينة للعبة التالية.
- تم مطالبة كل طفل بتسليم عمل فني واحد من كل لعبة.
- قام الباحث بتقديم الدعم والتوجيه المستمر لأفراد العينة وتحفيزهم نحو تطبيق الاستراتيجيات المتنوعة والتي تركز على التعاون والتشارك في إنجاز المهام.
- تم تطبيق تجربة البحث لمدة ثلاثة أسابيع متتالية بنادى الطفل الصيفى لعام ٢٠١٥، بقصر ثقافة ابوتيج محافظة أسيوط وذلك بواقع لعبتين كل أسبوع.

٣- **التطبيق البعدي لمقياس التعبير الفني.**

بعد الانتهاء من تجربة البحث تم تطبيق مقياس التعبير الفني على الأعمال الفنية الخاصة بكل طفل والتي يبلغ عددها (٣) أعمال لكل طفل، والشكل التالي يوضح بعض نماذج الأعمال الفنية التي أنتجها الأطفال عينة البحث.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

شكل (٧) بعض نماذج الأعمال التي قام أفراد العينة بإنتاجها عبر الألعاب النقالة

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

أساليب المعالجة الإحصائية:

للتحقق من صحة الفرض أو دحضه تم استخدام البرنامج الإحصائي SPSS لعمل المعالجات الإحصائية وقد تم حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعتين من خلال اختبار (ت) لعينتين مستقلتين.

نتائج البحث وتفسيرها:

اختبار صحة الفرض:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي مجموع درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب الإلكترونية النقالة جنباً إلى جنب مع عمليات التعليم الاعتيادي بنوادي الطفل، والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية لتعليم التعبير الفني بنوادي الطفل في مقياس التعبير الفني.

وللتحقق من صحة الفرض الخاص بالمقارنة بين المجموعة التجريبية التي درست باستخدام التدريس الاعتيادي جنباً إلى جنب مع الألعاب الإلكترونية النقالة، والمجموعة الضابطة التي درست باستخدام الطريقة الاعتيادية، وذلك فيما يتعلق بالتعبير الفني، تم استخدام اختبار "ت" للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، ويوضح جدول (٦) نتائج اختبار "ت" لأفراد مجموعتى البحث الضابطة والتجريبية.

جدول (٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" لمتوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى لمقياس التعبير الفني

المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الضابطة–طريقة اعتيادية	٢٠	٣٥,٩٥	٢,٠٠	١٨,٠٦	٣٨	دالة عند (٠,٠٥)
التجريبية–الألعاب النقالة+ الطريقة الاعتيادية	٢٠	٥٧,٨٠	٢,٦٦			

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

باستقراء النتائج في جدول (٦) يتضح أن هناك فروقًا دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) فيما بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب النقالة وطلاب المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية (٥٧,٨٠)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (٣٥,٩٥)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (١٨,٠٦).

وبالتالي تم رفض الفرض وإعادة صياغته على النحو التالي: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي مجموع درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب الإلكترونية النقالة جنباً إلى جنب مع عمليات التعليم الاعتيادي بنوادي الطفل، والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية لتعليم التعبير الفني بنوادي الطفل في مقياس التعبير الفني لصالح المجموعة التجريبية؛ يرجع لتأثير الألعاب الإلكترونية النقالة".

تفسير النتائج المتعلقة بفاعلية الألعاب الإلكترونية النقالة:

يُرجع الباحث هذه النتيجة التي أشارت إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة إلى قدرة هذه الالعاب من مزايا كبير اسهمت في تحرير الطاقات الكامنة لدى الأطفال عينة البحث في التعبير عن مكنوناتهم المختلفة، حيث وفرت الألعاب الإلكترونية النقالة مجموعة من أدوات الرسم والتلوين ساعدت الأطفال على التعبير الحر بالخطوط وإنشاء كيانات فنية متنوعة، هذا فضلاً عن الحرية التلقائية التي أتاحتها هذه الألعاب في السماح للأطفال بإعادة تعديل هذه الخطوط ومسح بعضها، كما أتاحت الألعاب التي تم استخدامها استخدام أنواع وأنماط مختلفة من الألوان ساعدت الطفل على التعبير عن حالته النفسية فالتعبير الفني بالأساس تعبير بالخط واللون عن الحالة النفسية للطفل، ولأن الألعاب الإلكترونية النقالة تعتمد في عملها على مبدأ التنافسية فإنه يمكن القول أن الألعاب محل البحث الحالي حفزت الأطفال على التنافس في إنتاج أعمال فنية متنوعة، وقد لمس الباحث ذلك من

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

خلال إعادة الأطفال إنتاج أكثر من عمل فني بهدف التجويد والتحسين، كـذلك أتاحـت الألعاب النقالة ممارسة التعبير الفني دون التقيد بزمان أو مكان وهو ما أعطى فرصـة أكبر للطفل للتمرين على مهارات التعبير الفني، وساعده على إخراج أعمال تتسم بقدر كبير من الجودة وبما يلائم المرحلة العمرية للأطفال عينة البحث. كما يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية النقالة محل البحث أتاحت للأطفال بيئة خصبة للتـدريب دون أيـة تكاليف مالية أو عوائق مرتبطة بتجهيز خامات مختلفة مما خلق حافز لدى الأطفال نحو الانهماك في تنفيذ عدد متنوع من الأعمال الفنية.

توصيات البحث:

١- ضرورة الاهتمام بالألعاب الإلكترونية النقالة كاستراتيجية تعليمية للأطفال فيما يخص مجالات التربية الفنية.

٢- تطوير قدرات أعضاء هيئة التدريس فيما يخص توظيف الألعاب الإلكترونية النقالة في عمليات تنمية التعبير الفني بمرحلة التعليم العام.

٣- توظيف الهواتف النقالة في تطوير منظومة التربية الفنية في مختلف مراحل التعليم العام والعالي.

٤- ضرورة تطوير المقررات الدراسية الخاصة بإعداد معلم التربية الفنية بحيث يتم من خلال هذه المقررات إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف التكنولوجيات النقالة في عمليات التربية الفنية.

بحوث مستقبلية:

١- فاعلية الالعاب النقالة في تنمية التعبير الفني لدى الطفل التوحدي.

٢- فاعلية الشبكات الاجتماعية في تنمية التفكير الإبداعي لـدى أطفـال مرحلـة المراهقة.

٣- فاعلية التطبيقات الاجتماعية في تنمية القدرات الخيالية لدى مرحلة المراهقة.

٤- استحداث عرائس فنية مستوحاه من رسومات الأطفال عبر الأجهزة النقالة.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

المراجع:

- أبو عودة، شيرين أنور.(٢٠١١م). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، جامعة بيرزيت.
- أبو منديل، أيمن عبد ربه.(٢٠٠٦). فاعلية استخدام ألعاب الحاسوب في تدريس بعض قواعد الكتابة على تحصيل طلبة الصف الثامن الأساسي بغزة. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- حجاب، إيناس منير (٢٠٠٣). الرموز المصرية في الرسوم المتحركة كمدخل لتنمية التعبير الفني في رسوم الأطفال. **رسالة ماجستير منشورة** ، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- الحداد، عبدالله عيسى (٢٠٠٩).فاعلية توظيف مهارات التفكير في تنمية التعبير الفني في دروس التربية الفنية. **مجلة مستقبل التربية العربية**، ١٦(٥٨).١٨٥-٢١٥.
- الحسيني، نبيل (١٩٨٦). **قياس العمل الفني**. مكتبة الأنجلو المصرية. القاهرة.
- الحلفاوي، وليد سالم محمد (٢٠١٠). **مكتبات ومتاحف الأطفال من التقليدية إلى الرقمية**. عمان. دار الفكر.
- الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٨). **التربية الفنية وأساليب تد ريسها**. عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- الخمس، مصطفى محمد سعد: ١٩٧٧، الملائمة بين التعبير الفني في المرحلة الإعدادية والبيئات المختلفة في الجمهورية الليبية. **رسالة ماجستير**، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- ديوي، جون (١٩٦٣) .الفن خبرة .ترجمة زكريا ابراهيم، القاهرة، دار النهضة العربية.
- الزهراني، عبدالله محمد (٢٠١٠). **برن**امج حاسوبي مقترح في التربية الفنية لتنمية مهارات التعبير الفني لدى طلاب الصف السادس الابتدائي. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، جامعة الملك خالد.
- سالم، محمد عزيز نظمي (١٩٩٦). **نظريات الابداع الفني**. مؤسسة شباب الجامعة.
- سعد، سوسن قناوى محمد (٢٠٠٦). العلاقة بين تنمية الخبرة البصرية وبين إثراء التعبير الفنى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- الصبحى، مدحت السيد حسن (١٩٩٨). دور البيئة في توليف اللون في التعبير الفني لتلاميذ المرحلة الإعدادية. **رسالة ماجستير غير منشورة**. كلية التربية الفنية جامعة حلوان.
- صديق، سرية عبد الرازق (١٩٨١). تصوير ذو بعدين لوظيفة الفن في التربية الأساسية. **مؤتمر التعليم الأساسي**، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان.
- عبدالعزيز، مصطفى محمد عبد العزيز (١٩٩٩). **سيكولوجية التعبير الفني**. مكتبة الأنجلو المصرية، ط٢.
- فيشر، أرنست (١٩٩٨). ضرورة الفن، ترجمة اسعد حليم، الهيئة المصرية للكتاب، القاهرة.
- الكناني، ماجد نافع، عبدالحسين، آلاء رضا (٢٠٠٩). فاعلية القصة الكارتونية لتنمية التعبير الفني لدى رياض الأطفال. **مجلة كلية التربية الأساسية**، جامعة بغداد، ع ٧٦، ٥٤٥-٥٦٥.
- المليجي، علي محمد المليجي (١٩٩٨). التعبير لفني وتنمية سلوك الانتماء القوي، **المؤتمر العلمي الثاني للتربية الفنية وقضايا الانتماء**، الجزء الأول، مارس.
- المهنا، عبد الله مهنا والحداد، عبدالله عيسى (٢٠١١). **الأساليب الحديثة في تد ريس مادة التربية الفنية**. الكويت، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
- وزيري، سحر محمدين محمود (٢٠٠٥). برنامج مقترح لتفعيل أثر الثقافة البصرية فى تنمية التعبير الفنى لطلبة المرحلة الإعدادية. **رسالة ماجستير منشورة**، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.
- Attewell, j (2005). Mobile technologies and learning: A technology update and m-learning project summary. **Learning and Skills Development Agency**, 1-25.
- Baran, E. (2014). A Review of Research on Mobile Learning in Teacher Education. **Educational Technology & Society**, 17 (4), 17–32.
- Bressler, D. (2006). mobile phones: a new way to engage teenagers in informal science learning. **The tenth annual conference *Museums and the Web***, Albuquerque, New Mexico, USA, March 22 - 25.
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. **Journal of Computer Assisted Learning**, 29(6), 505-517.
- Cobcroft, R.; Towers, S.; Smith, J.; Bruns, A. (2006). Mobile learning in review: Opportunities and challenges for learners, teachers, and

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

institutions. **In Proceedings Online Learning and Teaching (OLT) Conference 2006, Queensland University of Technology**, Brisbane, 21-30.

- Eskenazi, Maxine .(2009). An Overview of Spoken language Technology for Education. Speech Communication.Vol.51. PP 832–844. Retrieve :10/9/2015 **from**: **http://ml.hss.cmu.edu/courses/jones/82-888.pdf**
- Mittchel, A., Savill- Smith, C(2004).The Use of Computer and Video Games for Learning and Skills Development Agency, London. retrieved from http://www.mlearning.org/docs/The%20use%20of%20computer%20and%20video%20games%20for%20learning.pdf.
- Nadire, c. & dogan, i. (2009). M learning: an experiment in using sms to support learning new English language words. **journal of educational technology,** 40 (1), 78-91.
- Omario, M.& Felinto ,A.(2012) Analysis of Motivational Elements of Social Games: A Puzzle Match 3-Games Study Case. **International Journal of Computer Games Technology**, Vol 2012, 1-10 **.**
- Puja, J. C., & Parsons, D. (2011, July). A Location-based mobile game for business education. **In Advanced Learning Technologies (ICALT)**, 2011 11th IEEE International Conference on (pp. 42-44). IEEE
- Sarma, N, Knoerr, H, Lyon, P, Giuseppe , M. (2011).Video Tech A Virtual Community of Practice for FSL Teachers .The Computer Assisted Language Instruction Consortium Texas State University. Retrieved:11/9/2013. From: **https://calico.org/p-569-%20Friday%20Sessions.html**.
- Stone, A& Livingstone, d. (2003) Designing scalable, effective mobile learning for multiple technologies. **MLEARN 2003 conference: learning with mobile devices research and development** .

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

د. محمود حسن السيد فهمي العطيفي
مدرس تحليل فنون الأطفال والبالغين التربية الفنية- كلية التربية النوعية- جامعة عين شمس

استهدف البحث الحالي تنمية التعبير الفني لدى بعض التلاميذ الملتحقين بنوادي الطفل باستخدام الألعاب الرقمية المتاحة عبر (play stores and app stores) والتي يمكن تحميلها عبر الأجهزة النقالة مثل: الهواتف النقالة، أجهزة الآيباد، أجهزة التاب،...، تم استخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين: الضابطة (تدرس داخل القاعات بدون الألعاب الرقمية النقالة)، والتجريبية (تدرس داخل القاعات وتستخدم أيضًا الألعاب الرقمية النقالة). تكونت عينة البحث من (٤٠) تلميذًا تم توزيعهم عشوائيًا على المجموعتين الضابطة والتجريبية، تم إعداد مقياس التعبير الفني لقياس مدى التغير في مستويات التعبير الفني لدى التلاميذ قبل وبعد التجربة. تم استخدام اختبار T-Test للمقارنة بين المجموعات وتحديد دلالة الفروق. أسفرت النتائج عن فاعلية الألعاب الرقمية النقالة في تنمية التعبير الفني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية عينة البحث. وأوصى البحث بضرورة توظيف الألعاب الرقمية النقالة في عديد من أنشطة التربية الفنية التي تستهدف التعبير الفني، والإبداع، والتلقائية.

الكلمات المفتاحية: التعبير الفني، الألعاب الرقمية النقالة.

Development the Fictional Ability In Artistic Expression For the Pupils Enrolled in the Child Clubs Using Digital Mobile Games

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Abstract:

This research aimed to development the artistic expression for the pupils enrolled in the child clubs using digital mobile games in play stores and app stores which can be downloaded via mobile devices such as mobile phones, iPad and tablet.Experimental design with control group (Taught inside the class without digital mobile games) and experimental (Taught inside the class and using digital mobile games) was used. Sample consists of 40 pupils who were randomly assigned to 2 groups. 1 Tool were designed to measure the artistic expression. t-Test was employed to analyze data. Results showed that the effectiveness the digital mobile games in developing artistic expression. Find recommended the need to employ digital mobile gaming in many art education activities aimed at artistic expression, creativity, etc.

Keywords: artistic expression, Digital mobile games.

(AmeSea Database – me –Jan-April 2016- 00135)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com