فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي

أ.م.د/ إيمان حامد محمود ربيع
جامعة طنطا

د/نسرين عادل حسن طنطاوي
جامعة القصيم

مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية

معرف البحث الرقمي DOI: 10.21608/jedu.2020.37637.1037

المجلد الخامس . العدد الخامس والعشرين . نوفمبر 2019

الترقيم الدولي

P-ISSN: 1687-3424 E- ISSN: 2735-3346

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jedu.journals.ekb.eg/

موقع المجلة http://jrfse.minia.edu.eg/Hom

العنوان: كلية التربية النوعية . جامعة المنيا . جمهورية مصر العربية

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي

إعداد

أ.م.د/ إيمان حامد محمود ربيع
أستاذ الملابس والنسيج المساعد قسم الاقتصاد المنزلي
كلية التربية النوعية – جامعة طنطا– مصر

د/ نسرين عادل حسن طنطاوي
مدرس علم نفس الطفولة
كلية التربية جامعة القصيم – السعودية

eman.rabea@sed.tanta.edu.eg emanhammed@yahoo.com

مستخلص البحث

يهدف البحث الحالي إلي تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي (الطلاقة – المرونة – حل المشكلات – الأصالة) وبعض المعارف في مجال التذوق الملبسي باستخدام اسلوب اللعب لدي أطفال عمر (5– 6) سنوات العام الثاني رياض الأطفال، وكذلك استخدام أساليب اللعب بأنماط الملابس المختلفة في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي الأطفال، و تنمية القدرات العقلية و المهارية للطفل في مجال التذوق الملبسي، حيث تم اعداد برنامج تعليمي الكتروني قائم علي اللعب يتناسب والمرحلة العمرية للمتدربين، وتم استخدام المنهج شبة التجريبي، وكانت عينة البحث (40) طفل وطفلة من أطفال الصف الثاني رياض الأطفال، وتم تقسيمهم إلي (20) عينة ضابطة و (20) عينة تجريبية، وقد توصلت الدراسة إلي فاعلية تقنية اللعب في بيئة التعلم الالكتروني لتنمية مهارات التذوق الملبسي وبعض مهارات التفكير الابداعي لدي أطفال رياض الأطفال، كما أكدت علي أهمية استخدام الأساليب التعليمية الحديثة في التعلم، وأن اللعب يزيد من تحصيلهم ودافعيتهم للتعلم مما يؤكد وجود علاقة بين اللعب وتنمية مهارات التفكير الابداعي ومهارات التذوق الملبسي، وأن التذوق الملبسي يمكن تنميته واكتسابه عن طريق التدريب والممارسة.

الكلمات الرئيسة: الألعاب التعليمية الإلكترونية، مهارات التفكير الابداعي للطفل، التذوق الملبسي.

The effectiveness of using electronic learning games to develop some children's creative thinking skills in a Clothing Appreciation

Abstract:

The research aims to develop some creative thinking skills (fluency - flexibility - problem solving - authenticity) and some knowledge of the field of Clothing Appreciation using the gameplay of children aged 5-6 years, and use of different styles of clothing to develops children's creative thinking skills and to develop children's mental and skill abilities in the field of Clothing Appreciation. A play-oriented eLearning program was developed for the trainees' age, semi-empirical curriculum was used and a sample was (40) were Childs (boy and girl) from the second grade kindergarten, divided into (20) control samples and (20) experimental samples, The study founds the effectiveness of game technology in the e-learning environment to develop the skills of the Clothing Appreciation and some of the creative thinking skills of kindergarten children, It also stressed the importance of using modern learning techniques, Playing increases their learning and motivation, which confirms a relationship between playing and developing creative thinking skills and Clothing Appreciation skills, The Clothing Appreciation can be developed and acquired through training and practice.

key words: Electronic Learning Games, Children's Creative Thinking skills, Clothing Appreciation.

مقدمة البحث والمشكلة البحثية:

ان التقدم العلمي والحضاري الذى تعيشه المجتمعات هو نتاج للمبدعين في شتى المجالات العلمية والاقتصادية والسياسية والاجتماعية ، وفي الآونة الأخيرة زاد الاهتمام بتوظيف التقنيات التربوية الحديثة في التعليم، وفي ضوء التحول الرقمي المتزايد في وقتنا الراهن أخذ العلماء علي عاتقهم استخدام التقنيات الحديثة في التعليم والتي تساعد في زيادة تعلم الطالب من خلال التعلم الجاد الممتع بأسلوب تربوي فعال ومن هذه الأساليب الحديثة التعلم عن طريق تكنولوجيا مثل الألعاب الالكترونية.(العمري؛ شنقيطي،2019م)

ويضيف (Allen,2010) أن من ايجابيات الألعاب الالكترونية أنها تثير التأمل والتفكير، وتشجع الحلول الابداعية والتكيف أو التأقلم، وتُمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.

ويحظى موضوع الابداع لدي الأطفال باهتمام كبير في جميع المؤسسات المعنية بذلك ويلاحظ ذلك جلياً في الدول المتقدمة، إذ أن هذه الدول تُعني عناية فائقة بتربية النشء لذلك فان كل مؤسسة تربوية تعليمية فيها، تهدف إلي تطوير القدرات الإبداعية لدي أطفالها بكل السبل من أجل تزويد المجتمع بدم جديد يواجه مشكلاته وقضاياه بمستوي وشكل ملائم وعصري. (إل مراد ، يونس، 2007).

وأثبتت الدراسات أن الألعاب التعليمية الالكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل؛ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الالكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أنها تعلمة التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها. (عطيفي، المليجي، 2014)

ولهذا يجب ألا يكون الهدف من الروضة هو الحفظ والتلقين ، بل يجب أن تكون الروضة أشبه بورشة عمل مليئة بالأدوات والألعاب والوسائل التعليمية ، التي تنبض حيوية ونشاط وتثير تفكير الأطفال وتحفزهم علي الملاحظة والاستكشاف والمقارنة، بحيث يتاح للأطفال ممارسة أنشطة متنوعة تمكنهم من اللعب بأيديهم، وتفحص الأشياء بأنفسهم.(البلهان،2005)

ومن المعايير التربوية للأسرة والمدرسة تدعيم المعايير السليمة للتذوق، والعمل علي تنشئة الطفل علي نوعية من القيم الجمالية الرفيعة، ورفع مستوي قدراته التذوقيه، لأنها تعتمد في أنه عند رفع مستوي التذوق إلي المستويات الرفيعة، هو الطريق لتقدم المجتمع.(عطية، 1997)

ولما كان الطفل مستقل بذاته ويفضل اختيار أشيائه بنفسة وأول ما ينفذ الطفل ذلك من خلال اختياره لملابسة التي يرتديها ولما لذلك له من الأهمية في تشكيل شخصية الطفل وتنمية اعتماده علي الذات جاءت مشكلة الدراسة في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي الطفل من خلال ممارسه حياتية يومية وهي اختيار الملابس ومدي تذوقه لها، وذلك بأسلوب ممتع ومشوق وهو الألعاب التعليمية الإلكترونية.

أهداف البحث:

1- إلقاء الضوء على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية المصممة لتنمية مهارات التفكير الإبداعي من خلال تصنيفات لأنواع متعددة من الملابس.

2- استخدام أساليب اللعب بأنماط الملابس المختلفة في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي الأطفال.

3- تنمية القدرات العقلية و المهارية للطفل في مجال التذوق الملبسي.

أهمية البحث:

1- تقديم برنامج يعتمد على التقنيات الحديثة كالحاسب الآلي في تنفيذ أحد برامج التفكير المجرد القائم على التصنيفات المتعددة لأنواع الملابس.

2- تفعيل تعليم مهارات التفكير الإبداعي من خلال أحد المهارات الحياتية اليومية وهى الملابس .

3- تقديم لعبة تعليمية إلكترونية للأطفال من سن(5 – 6) سنوات تنمى مهارات التفكير الإبداعي لديهم.

4- تنمية التفكير الابداعي للأطفال من خلال الادراك البصري واللعب.

مصطلحات البحث:

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

التعريف الاصطلاحي: مجموعة من الأنشطة المبرمجة والتي تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من درجة عالية، كما تتسم بالمتعة والتشويق وإثارة الخيال في إطار تعليمي يهدف إلي خلق جو من التحدي لفكر المتعلم للوصول إلي الحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم والوصول إلي ما تتضمنه اللعبة من معلومات.(عطيفي،المليجي،2014)

التعريف الاجرائي: هي دمج عملية التعلم بالألعاب المبرمجة، ويتنافس فيها الطفل للحصول علي بعض النقاط والوصول إلي الهدف مما يضيف للعبة الإثارة والتشويق وزيادة دافعية الطفل للتعلم.

التفكير الابداعي:

التعريف الاصطلاحي: هو عملية ذهنية يتم فيها توليد الأفكار وتعديلها من خبره معرفيه سابقة وموجودة لدي الفرد واستخدامه في تكوين حلول جديدة للمشكلات.(Olson, Dilley, 1999)

ويعرفه تورانس (Torrance,1962) بأنه عملية يصبح فيها الشخص حساساً للمشكلات، مع إدراك الثغرات والمعلومات والبحث عن الدلائل للمعرفة، ووضع الفروض واختيار صحتها، ثم إجراء التعديل علي النتائج.(السرور، 2000)

ويصف التفكير الابداعي بأنه القدرة علي إنتاج عمل يتصف بالأصالة والملائمة.(Berk,2000)

التعريف الإجرائي: هو عملية عقلية يثار فيها أكبر عدد ممكن من القدرات الذهنية للطفل، بطريقة هادفة وموجَّه وتُكون لدية رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلي نتائج أصيلة.

الطفل:

التعريف الاصطلاحي: تُعرف الأمم المتحدة الطفل بأنه كل من لم يبلغ الثامنة عشر من العمر.(مكتب المفوضية العليا لحقوق الانسان بالأمم المتحدة،2019)

ويعرف مفهوم الطفل بأنَه مبنيٌّ على المرحلة العمريّة الأولى من حياة الإنسان والتي تبدأُ بالولادة، وقد عبَّرت آياتُ القرآنِ الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوماً خاصاً لمعنى الطفل، وهو كما جاء في قوله تعالى: (ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً)، إذ تَتسم هذه المرحلة المُبكّر من عمر الإنسان باعتماده على البيئة المحيطة به كالوالدين والأشقاء بصورة شبه كليَّة، وتستمر هذه الحالة حتَّى سنَ البلوغ.(القرطبي، 1964)

التعريف الإجرائي:

ولغرض البحث الحالي يُعرف الطفل بأنه طفل المرحلة العمرية من 5 إلي 6 سنوات.

التذوق الملبسي:

التعريف الاصطلاحي: هو انعكاس لإحساس الشخص بالمكونات الفنية، وتطبيق هذا الإحساس علي ما يختاره من ملابس، وبالتالي يتأثر هذا التذوق عند الأفراد بالتعليم وتدريب حاسة الفرد علي رؤية عناصر الفن والجمال في الأشياء. (عابدين، 2000)

هو مدي إحساس الفرد بالقيم الجمالية الملبسية وتحويله إلي سلوك متبع في ممارسته مع الملبس.(ربيع،2014)

التعريف الإجرائي: سلوك الفرد تجاه انتقاءه لملابسة بما يتناسب مع شخصيته ومدي إحساسه بالجوانب الجمالية فيما ينتقيه من ملابس.

فروض البحث:

الفرض الأول: "لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي في التطبيق القبلي".

الفرض الثاني: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي لصالح التطبيق البعدي".

الفرض الثالث: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي لصالح التطبيق البعدي".

الفرض الرابع: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة الضابطة وأطفال المجموعة التجريبية في أبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية".

منهج البحث:

المنهج شبه التجريبي.

عينة البحث:

(40) طفل وطفلة من أطفال الصف الثاني رياض الأطفال بمدرسة الزهراء بشبين الكوم محافظة المنوفية، وتم تقسيمهم إلي (20) عينة ضابطة و (20) عينة تجريبية.

أدوات البحث:

1- (CD) برنامج تعليمي إلكتروني، البرنامج من اعداد الباحثتان.

2- اختبار تورانس للتفكير الابتكاري عند الأطفال باستخدام الحركات والأفعال، للتجانس بين أفراد العينة في التفكير الابداعي. (Torrance, 1977)

3- مقياس مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي اعداد الباحثتان.(ملحق (1))

حدود البحث:

حدود مكانية: روضة مدرسة الزهراء بشبين الكوم محافظة المنوفية.

حدود زمنية: الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 2017- 2018 م.

حدود بشرية: أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال عمر(5- 6) سنوات.

حدود موضوعية: برنامج تعليمي إلكتروني متعدد الوسائط (CD)، مسمي البرنامج:(المصمم الصغير) من إعداد الباحثتان.

الدراسات السابقة:

دراسات مرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية التفكير الابداعي:

دراسة شيماء مصطفي أحمد (2019): هدفت الدراسة إلي الاستفادة من الأساليب الحديثة في تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة

التفاعل والمشاركة والتنافس في إنجاز التصميمات عن طريق محفزات الألعاب لمقرر تصميم الأزياء، وتوصلت إلي أن الطريقة المقترحة تزيد من الدافع لدي الطلاب لإنجاز المهام المطلوبة للوصول إلي التصميم النهائي دون الشعور بالملل مما يؤدي إلي زيادة أفكار الطلاب والمشاركة المستمرة مع الشعور بالاستمتاع، واستفادت منها الدراسة الحالية في كيفية استخدام اسلوب اللعب لتنمية مهارات التفكير الابداعي والتعرف علي اساليب التعزيز والتشجيع لزيادة تفاعلهم.

دراسة عيسي محمد البلهان، محمد رشدي أحمد المرسى(2018): هدفت الدراسة إلي رصد وتحديد العوامل المحفزة والمعوقة لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر آبائهم، وأجريت الدراسة علي عينة قوامها(784) من أولياء أمور الأطفال بالمستويين الأول والثاني (ذكور ، وإناث) برياض أطفال الحكومية في مختلف المناطق التعليمية الست بدولة الكويت، وتوصلت الدراسة إلي تحديد أهم العوامل المحفزة والمعوقة لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر آبائهم وهي المنطقة التعليمية، المستوي التعليمي لولي الأمر، الدخل الشهري لولي الأمر، واستفادت منها الدراسة الحالية في تحيد العوامل المحفزة لتنمية التفكير الابداعي لدي أطفال الروضة.

دراسة زينب محمود محمد كامل عطيفي، ريهام رفعت محمد حسن (2014): هدفت الدراسة إلي إعداد الألعاب الالكترونية لتقديم الأشكال الهندسية لأطفال المستوي الثاني(KG2) بمرحلة رياض الأطفال وهي (المثلث –المربع –الدائرة – المستطيل) والتعرف علي فاعلية استخدام هذه الألعاب في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي، وطبق البحث علي مجموعة مكونة من (30) طفل وطفلة برياض الأطفال بمدينة أسيوط، وتوصلت الدراسة إلي أن استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أدي إلي تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي أطفال مجموعة البحث ، كما أن حجم الأثر أعطي دلالة علي فاعلية استخدامها في هذا المجال، واستفادت منها الدراسة الحالية في كيفية بناء برنامج قائم علي اللعب لتنمية التفكير الابداعي لدي الأطفال.

دراسات سابقة مرتبطة بإعداد برامج لتنمية التذوق الملبسي:

دراسة أماني مصطفي حسين(2018): هدفت الدراسة إلي تعزيز دور تخصص الموضة في المعهد العالي للفنون التطبيقية في تنمية التذوق الفني والملبسي لطلاب القسم والأقسام الأخرى، من خلال اعداد ندوات وورش عمل لتنمية التذوق الملبسي للطلاب، و تم اعداد دليل ارشادي عبارة عن كتيب الكتروني يتضمن نظرة مبسطة عن الأسس العامة للتصميم واهم الخطط اللونية الناجحة لاختيار مجموعة ملابس متوافقة لونياً وكيفية عمل خطة ملبسيه ناجحة، ومن أهم نتائج الدراسة هي تفعيل دور أقسام التصميم المتخصصة في نشر ثقافة التذوق الملبسي لطالبات الجامعة وتصميم الدليل الارشادي قد يرفع من الوعي الملبسي لطالبات الجامعة واستفادت منها الدراسة الحالية في مفهوم التذوق الملبسي وأهميتة والعوامل المؤثرة علي عملية التذوق الملبسي وأهدافه ومراحله.

دراسة إيمان حامد محمود ربيع(2014): هدفت الدراسة إلي إعداد برنامج تدريبي وتحديد مدي فاعليته في تنمية التذوق الملبسي لدي الأطفال التوحديين ومعرفة الأساليب العلمية المناسبة لإكساب هذه الفئة المهارات المعرفية الملائمة لتنمية التذوق الملبسي، وتوصلت الدراسة إلي أن البرنامج التدريبي للأطفال التوحديين كان له أثر فعال في تنمية التذوق الملبسي لديهم ، وقد ساهم في تنمية بعض المهارات المعرفية الخاصة بالألوان والقطع الملبسية التي يتعاملون معها بشكل مستمر، فكلما زادت قدرة الطفل علي التعرف علي الألوان وزادت قدرة الطفل علي التعرف علي القطع الملبسية كلما زاد التذوق الملبسي لديهم واستفادت منها الدراسة الحالية في تحديد خطوات اعداد البرنامج و دراسة العوامل التي تؤثر علي عملية التذوق الملبسي.

دراسة علي السيد زلط، شادية صلاح سالم، وفاء محمد سماحه(2012): هدفت الدراسة إلي إعداد برنامج الكتروني مقترح متعدد الوسائط لإثراء التذوق الملبسي بصورة تتناسب مع ميول ورغبات احتياجات الأطفال، وبناء مقياس لجوانب التذوق الملبسي، ومن أهم نتائج البحث وجود فروق بين متوسط درجات اطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي مقياس التذوق الملبسي جاءت دالة عند مستوي دلالة (0,01) لكل من (التصميم– الوظيفة)، كما جاءت قيمة (ت) دالة عند مستوي دلالة

(0,05) لكل من (الخطوط – الألوان) لصالح التطبيق البعدي بعد تطبيق البرنامج، مما يدل علي فعالية البرنامج في تنمية التذوق الملبسي، واستفادت منها الدراسة الحالية في إعداد البرنامج الالكتروني، كذلك دراسة مقياس التذوق الملبسي، وأهمية التذوق الملبسي.

الاطار النظري:

مفهوم اللعب:

اللعب هو نشاط طوعي يقوم به الأطفال لإشباع حاجاتهم ويعتبر مظهر من مظاهر السلوك الانساني. ويُعد اللعب سمة مميزة ووسيطاً تربوياً فمن خلاله يبدأ الأطفال بالتعرف علي الأشياء وتصنيفها نظراً للعلاقة الوثيقة بين اللعب وبين التفكير. (Hammer& Lee,2014)

تقنية التعلم عن طريق الألعاب الالكترونية:

ذكر (Whitton,2007) أن البدايات التاريخية الأولي لنشأة الألعاب الرقمية وتطورها تعود إلي أواخر عقد الستينات من القرن العشرين الذي شهد ظهور أولي ألعاب الكمبيوتر، وقد أشار (Sanchez,2011) إلي أن التقدم الهائل الذي طرأ علي أجهزة الكمبيوتر، وشبكة الانترنت قد جعل بالإمكان تصميم وإنتاج ألعاب رقمية تتمتع بمستويات مرتفعة للغاية علي نحو يسمح لها بالتمتع بأعلى مستويات التفاعلية، وثراء الوسائط المتعددة التي بالإمكان الاستفادة من توظيفها عملياً في تعزيز عملية التدريس. فتقنية اللعب تهتم بتلبية بعض الرغبات أو الاحتياجات البشرية الأساسية كالاهتمام بالتقدير والمكافأة والتحصيل والمنافسة والتعاون والتعبير عن الذات والإيثار. (Hammer& Lee,2014)

ويشير كلا من (Kirriemuir & Mcfarlane,2004) و(Chen& Chen,2010) إلي أن التعلم القائم علي الألعاب الرقمية يمثل بالفعل مجالاً بحثياً واعداً لتطوير ممارسات التعلم المعزز بالتقنية المتطورة من خلال الاستفادة من توظيف الألعاب الرقمية، كأداة فعالة في التدريس والتعلم، وقد أشار (Gee,2003) أيضا إلي أن الألعاب الرقمية المصممة جيدا تعد من دعائم التعلم وتجعله عملية ممتعة ومشوقة،

وقد شهدت الآونة الأخيرة زيادة في معدلات استخدام الألعاب الرقمية في أغراض التعليم.

وتقنية التعلم عن طريق اللعب فكرة صاعدة وتكنولوجيا ناشئة في التصميم التعليمي بهدف الاستفادة من قدرات اللعب في تحسين نتائج الطالب وهي مطبقة في كثير من المجالات مثل التسويق والانتاج والاعلام والترفيه والتجارة والصحة والتعليم.

شروط يجب توافرها عند تصميم اللعبة التعليمية إلكترونياً:

1- اعادة استخدام تصميم اللعبة لتكون مقيدة وذات معني وتؤدي إلي نتائج إيجابية.

2- يتيح للمتعلم أكثر من نتيجة مرتبطة بالنشاط لتساعده علي فهم ما يحدث بشكل صحيح.

3- الاهتمام بأهداف واحتياجات المستخدم.

4- ربط عناصر اللعب وجوانبه الهامة للنشاط بنشاط التعلم وأهدافه الخاصة. (Duggal-K.,Srivastav,&Kaur,S 2014)

أهداف الألعاب الالكترونية:

- تحسين قدرة الطلاب علي تنمية مهارة التفكير الابداعي تقنياً.
- مساعدة الطلاب وتشجيعهم علي التصميم والانتاج، واعداد ألعاب رقمية خاصة بهم مما يزيد من مهاراتهم في التفكير الابداعي.
- دعم الطلاب للتغلب علي الصعوبات.
- تطوير مهارات الطلاب وتعزيزها.
- المساهمة في إعداد الطلاب للمستقبل الذ يعيشون فيه.
- تحديث المناهج وتطويرها بشكل عام.
- دعم إمكانية التفاعل مع الآخرين. (wastiau et al,2009)

ومن مميزات تقنية الألعاب وجعلها أكثر قبولاً امتلاكها لأربع حريات هي:

1- حرية الفشل: تسمح الألعاب بحدوث الأخطاء دون وقوع عواقب.

2- حرية التجربة: تسمح الألعاب باكتشاف استراتيجيات ومعلومات جديدة.

3- حرية اتخاذ مواقف مختلفة: تشجع الألعاب اللاعبين علي رؤية المشكلات من وجهة نظر مختلفة.

4- حرية بذل الجهد: تسمح الألعاب بخوض مراحل من النشاط المكثف والركود النسبي.

أثبتت كثير من الدراسات أن اللعب يعمل علي توفير وسائل واستراتيجيات ذكية تسهم في تعزيز قدرة الطالب علي التفكير النقدي والابداعي من أجل حل المشاكل والاستجابة للتغيرات المختلفة، كما يعتبر استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم يضع الطالب في بيئة ممتعة، ولها أثر ايجابي في تحسين مهاراته بشكل عام، ولكن يخضع هذا الاستخدام إلي ثلاثة مبادئ توجيهية رئيسية هي:

1- التحدي بما في ذلك توفير أهداف يرجي الوصول إليها.

2- الخيال الذي ينطوي علي جذب مشاعر اللاعبين.

3- الفضول الذي يستمد من خلال الفكاهة والتأثيرات البصرية التي توازن بين المعرفة الخلفية للاعبين مع فرص للحصول علي معلومات جديدة.

5- والجدول التالي يوضح الفرق بين اللعب والتعليم باللعب من حيث التعريف والهدف والمكان.(Duggal-K.,Srivastav,&Kaur,S 2014)

جدول (1) يوضح الفرق بين اللعب والتعليم باللعب

أوجه المقارنة	اللعب	التعليم باللعب
التعريف	نشاط يقوم به الأطفال بهدف التسلية	استخدام الألعاب في التعليم
الهدف	المتعة	تحسين عملية التعلم والتحصيل الدراسي لدي المتعلمين و إكسابهم مفاهيم واتجاهات تعليمية.
المكان	في أي مكان يتواجد به الطالب وبدون تحديد لهدف او نتيجة معينة.	في الفصل الدراسي أو المؤسسة التعليمية.
مثال	في رياض الأطفال كاللعب بالرمل	لعبة الكلمات المتقطعة لتحسين مهارة القراءة لدي الطلاب

عناصر اللعب الإلكتروني: الجدول التالي يوضح عناصر اللعب الالكتروني وما يقابلها بالطريقة التقليدية في بيئة التعلم. (Hammer& Lee,2014)

جدول (2) يوضح عناصر اللعب الإلكتروني وعناصر الطريقة التقليدية في بيئة التعلم

م	العناصر	الطريقة التقليدية	تقنية الألعاب
1	متابعة التعلم	علامات	نقاط
2	بيئة التعلم	نص	تصميم
3	التعلم	موضوع	مستويات
4	التدرج في التعلم	زيادة التعقيد	مراحل
5	قياس النتائج	اختبارات	مستوي رئيسي
6	النتيجة	درجات	رتب

التفكير الابداعي:

نوع من التفكير يتطلب توافر إمكانات ومناخ اجتماعي ونفسي يحيط بالفرد فيتيح سلوكاً ذا مواصفات خاصة.(إل مراد ، يونس، 2007)

ويُعرف بأنه نمطاً من أنماط التفكير الناقد والتفكير التأملي و التفكير عالي الرتبة علي اعتبار أن التفكير هو عملية ونشاط ذهني يحدث طوال حياة الإنسان كما يُعد من أرقي انماط التفكير، ويتطلب قدرات ذهنية عالية الكفاءة والفعالية خاصة في إيجاد الحلول والأفكار غير العادية.(العتوم، الجراح، بشارة،2011)

مكونات التفكير الابداعي:

الطلاقة: يُعرفها تورانس بانها " قدرة الفرد علي إنتاج أكبر قدر ممكن من الاستجابات المناسبة في فترة زمنية إزاء مشكلة ما أو موقف مثير".(Torrance, 1995)

المرونة: تتضمن المرونة الجانب النوعي في الابداع ويقصد بالمرونة تنوع الأفكار التي ياتي بها المتعلم المبدع وبالتالي تشير المرونة إلي درجة السهولة التي يغير بها المتعلم موقفاُ ما أو وجهة نظر عقلية معينة.(إل مراد ، يونس، 2007)

الحساسية تجاه المشكلات: هي القدرة على رؤية المشكلات في أشياء أو أدوات أو نظم اجتماعية قد ليراها الاخرون أو التفكير في ادخال تحسينات يمكن ادخالها على هذه النظم ،والاطفال المبدعين أسرع من غيرهم بالوعى بوجود مشكلات أو حاجات أو عناصر ضعف في البيئة أو الموقف. (العتوم، الجراح، بشارة،2011)

الأصالة: يذكر تورانس أن الفكرة الأصيلة: هي الفكرة الأقل تكراراً، أو الأقل شيوعاً بين الأفراد الذين ينتمون إلي نفس الفئة العمرية. (Torrance, 1995)

مسلمة التفكير الإبداعي:

هو العملية التي يقوم بها المدرب لتفتيح جوانب الذهن المتعددة التى قد تكون خاملة لفترة طويلة أو حثها على العمل من خلال استثارة أكبر عدد ممكن من العمليات الذهنية وتفصيلها لمعالجة و تقليب معلومة أو خبرة . (Torrance, 1995)

مفهوم التذوق الملبسي:

حسن اختيار الملبس ليتلاءم مع كلاً من الناحية الجمالية والوظيفية وفقاً للأسس العلمية السليمة وثقافة المجتمع السائدة والبيئة التي ننتمي إليها.(سماحة،2012)

تنمية التذوق الملبسي:

بعض الأفراد يتمتعون بالتذوق الملبسي بالفطرة، إلا انه يمكن اكتسابه بالتعلم والممارسة والتدريب، فهو علم مبني علي اسس واضحة وملموسة يمكن منهجتها وتوفير الأساليب لتعلمه، وتنمية الجوانب الجمالية لدي الفرد.

وتنمية الحس الجمال ومهارة التذوق الملبسي يجب أن يكتسبه الفرد عن طريق التدريب والممارسة، فهولا يتم مصادفة ، وإنما يتلقاه الفرد بطريقة مقصودة يسبقها التجهيز والتحضير لما يتقتضيه التذوق من استعداد، وتتم هذه العملية لدي الفرد من خلال إيقاظ إحساس الفرد بالجانب الجمالي تجاه الملابس وما يتعلق بها من حيث الاختبار وتعديل بعض العادات الملبسية الخاطئة بإثراء معرفته وخبرته الفنية وتعزيز رؤيته للجمال وتقديره وتطبيقه له في محيط حياته.(حسين، 2018)

البرنامج: (من إعداد الباحثتان)

مراحل إنتاج البرنامج:

أولاً: التحليل (التخطيط):

1- تحديد الهدف العام من اللعبة.

2- تحديد المخرجات التعليمية المرجوة من المحتوي التعليمي بتحديد المجال (المعرفي والحركي و الوجداني) الذي سوف تستهدفه.

3- صياغة الأهداف التعليمية المتوقعة من استخدام اللعبة.

4- تحديد الوقت المتوقع لإنجاز اللعبة.

5- إعداد اللعبة بصورة تعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب إنجازه.

6- تحديد احتياجات الفئة المستهدفة.

7- تحديد خصائص الفئة المستهدفة.

8- تحديد اللغة المستخدمة في اللعبة.

9- تحديد المحتوي التعليمي المراد التدريب علية.

10-تحديد نوع اللعبة (اختيار من متعدد، مترادفات،.....الخ).

11-تحديد مستويات متدرجة في الصعوبة تناسب مستويات المتعلمين.

12-تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية بتجهيز الأدوات اللازمة والمواد والأجهزة الضرورية لتنفيذها.

13-إعداد اللعبة بصورة مثيرة وممتعة.

14-إعداد قواعد اللعبة بصورة سهلة وواضحة غير معقدة.

15-إعداد اللعبة بصورة تزيد من دافعية المتعلم للتعلم.

ثانياً: التصميم:

1- تصميم الأهداف علي شكل مهمات.

2- تصميم اللعبة بحيث تكون سهلة الاستخدام من حيث تشغيلها والتعامل مع مكوناتها والخروج منها.

3- تصميم اللعبة بحيث تتناسب مع مواصفات الأجهزة المتوفرة لدي المتعلمين.

4- توفر التسجيل الكمي لإنجازات اللاعب.

5- رسم مخطط توضيحي لتسلسل للعبة علي شكل مراحل.

6- توفير عنصر التشويق.

7- رسم مخطط توضيحي للعبة.

8- رسم مخطط لملفات الوسائط المتعددة التي سيتم إضافتها إلي اللعبة.

9- اعداد سيناريو لمحتوي اللعبة.

10-تحديد برنامج مقترح لتصميم اللعبة من خلاله.

ثالثاً: التنفيذ:

1- إخراج المحتوي التعليمي بشكل متدرج في الصعوبة.

2- إنتاج اللعبة بحيث تناسب الفروق الفردية بين المتعلمين.

3- إضافة عنصر المرح في اللعبة لزيادة فرص التعلم واكتساب المهارات المطلوبة.

4- إضافة عنصر التحدي والخيال والسيطرة التي تجعل المتعلم يعيش جو الألعاب.

5- إنتاج واجهه استخدام سهلة الاستخدام ومريحة للعين.

6- إنتاج لعبة سهلة وبسيطة.

7- إنتاج السيناريو ويتضمن وصف لكل مرحلة من مراحل اللعبة.

8- شرح كيفية استخدام اللعبة وقواعدها للمتعلمين.

رابعاً: التقييم:

1- مراجعة المحتوي التعليمي وتقييمه.

2- اختيار اللعبة والتأكد من أنها تحقق الأهداف والرؤية المراد الوصول لها.

3- التعديل علي عناصر اللعبة.

أهداف البرنامج:

الهدف العام من البرنامج:

- تنمية القدرة علي الابداع لدي الأطفال في اختيار وتصميم الملابس ومكملاتها من خلال واجهات ألعاب تعليمية إلكترونية متعددة الوسائط.

الأهداف الاجرائية:

الأهداف المعرفية:

- يذكر أنواع مختلفة من الملابس ومكملات الملابس.
- يعدد أنواع الملابس التي ترتدي في غرفة النوم.
- يحدد أنواع الملابس التي ترتدي في أعياد الميلاد.
- يصنف أنوع الملابس تبعاً للمكان الذي ترتدي فيه.
- يوضح الاختلافات بين ملابس الولد وملابس البنت.
- يفسر أهمية ارتداء الملبس المناسب للمناسبة.

- ينسق بين الألوان عند اختيار الملبس.

الأهداف الحركية:

- ينتج أكبر قدر من الكلمات الدالة علي الملابس ومكملاتها لتنمية الطلاقة لديه.
- ينتج أكبر قدر من الأفكار لترتيب الملابس أثناء ارتدائها دون النظر إلي جودتها.
- يرتب الملابس حسب العمر الزمني للفرد.
- يفرق بين الملابس حسب فصول السنة (خريف – شتاء – ربيع – صيف).
- يُصلح أعطال الملابس بأساليب مختلفة.
- يضيف تفاصيل تُغير من شكل القطعة الملبسية أو المكمل.
- يصمم ملابس تبعاً للغرض الوظيفي المطلوب منه.
- يبتكر تصميمات مميزة لملابس تصلح لأغراض مختلفة.
- يبدع في توليف ألوان القطع الملبسية.

الأهداف العامة:

- يتجاوب مع المؤثرات السمعية والبصرية بالبرنامج.
- يتحمس لمواصلة التدريب علي البرنامج.
- يقبل تقييم البرنامج لاختياراته.
- يتجاوب مع إعدادات البرنامج بصورة جيدة.
- يبدي رأيه تجاه تصميمات مختلفة من الملابس.
- ينقد صور لملابس مختلفة من حيث (مناسب أو غير مناسب – متناسق أو غير متناسق).

الوقت المستغرق: تم تحديد الوقت المستغرق باللعبة لكل واجهة حسب الهدف الذي صممت من أجلة.

خصائص الفئة المستهدفة:

- يتغير إدراك الطفل للأشياء من حوله من الإدراك الكلي إلى الإدراك الجزئي.
- تتسع آفاقه وتكبر قدرته على التفكير، والتخيل، وتذكر الأشياء والأحداث.
- يكون سريع الملل ومحباً للتغيير بسرعة؛ حيث لا يحبّ التركيز على موضوعٍ واحدٍ لفترةٍ طويلةٍ.

- تزداد أسئلته بشكلٍ واضحٍ ويزيد حب الاستطلاع والبحث عنده بشكلٍ ملحوظٍ.
- يعتمد بشكلٍ أساسيٍ على حواسه الخمسة في عملية اكتساب الخبرات والمهارات.
- يزداد إدراكه لمفاهيم الزمان، والمكان، والكميات، ويتأخر إدراكه للأوزان قليلاً.

(عطيفي،المليجي،2014)

احتياجات الفئة المستهدفة:

– تعلم أبرز المهارات مثل(المعرفية والحركية والفنية) كالقراءة والكلام والاستماع الرسم.

– تنمية الحس الأخلاقي لديهم.

– وضع قوانين وحدود واضحة للطرفين "الأهل والأبناء".

– تنمية الجانب الانفعالي لديهم عن طريق إشعارهم بالعطف والحب والحنان مع عدم إغفال دور الحزم بالعلاقة.

– وضع نموذج ايجابي واتخاذه قدوة لرفع مستوى التحصيل الأكاديمي بالتشجيع والدعم النفسي.

– تقدير الذات وإشعاره بوجوده وقدرته على الانجاز.

– تشجيعه على التعاون من خلال روح الفريق الواحد داخل صفه ومع أصدقائه.

– العناية بالتغذية السليمة والصحية للأطفال.

– توسيع نطاق إدراكهم من خلال وسائل المعرفة والأنشطة والرحلات.

(عطيفي،المليجي،2014)

السيناريو ومحتوي الألعاب الالكترونية التعليمية:

أولاً: تم تحديد مدخلات (المادة العلمية وتشمل أنماط الملابس المختلفة واكسوا راتها) ومخرجات البرنامج التعليمي (الأهداف المرجوة) وشكل(1) يوضح مسار العمليات كالتالي:

شكل (1) يوضح مسار مدخلات ومخرجات البرنامج

ثانياً: محتوي الألعاب الالكترونية التعليمية:

- تحديد الأهداف: بهدف وضوح الأهداف للمتدربين، ليدركوا كيفية الوصول للمستوي التالي أو كيفية اكتساب المكافآت أو الحصول عليها.
- التعليمات: تضمين كل مهمة في بيئة التعلم معلومات أو قوانين، حول ما يمكن القيام به هناك وكيفية الانتهاء أو انجاز المهمة ويتم شرح ذلك بطريقة مبسطة.
- التقييم والمكانة: تتضمن كل مهمة علي حافز يظهر للمتدرب بعد انجاز المهمة والانتهاء منها بطريقة صحيحة و هذا الحافز إما حركي أو صوتي كصوت تصفيق أو وجه مبتسم.
- إتاحة انجاز المهام: صممت بيئة التعلم علي اتاحة الفرصة للمتدرب اعادة المحاولة لتمكينه من إنجاز المهمة بنجاح.
- توسيع معارف المتدرب: عن طريق المواد التعليمية المطروحة في مراحل اللعبة.
- إدارة الحساب: يمكن للمتدرب ادارة حسابة كاختيار اللغة أو الجنس.

ثالثاً: تم عمل سيناريو للبرنامج يوضح تسلسل مراحل إعداد واجهات البرنامج الأساسية والفرعية حيث تعبر الأرقام عن رقم الشريحة (الواجهة) و شكل(2) يوضح ذلك كالتالي:

شكل (2) يوضح سيناريو البرنامج

واجهات البرنامج:

أولاً: واجهات البرنامج الأساسية:

تم عمل أربع واجهات تمهيدية أساسية تفاعلية للبرنامج و (جدول (3)) يوضح ذلك كالتالي:

جدول (3) يوضح وصف لواجهات البرنامج الأساسية وصورة كلا منها

الوصف	الصورة
واجهه أساسية اشتملت علي عنوان مشوق باللغتين العربية والانجليزية بخلفية تثير خيال الطفل وهي عبارة عن نجوم متلألئة تأخذ بالتباعد لإثارة وتحفيز الطفل للعب.	

واجهه أساسية اشتملت علي العنوان ونفس الخلفية للواجهة السابقة بنفس المؤثرات الصوتية والمرئية ولكن تم إضافة زري اللغة إحداهما للغة العربية والآخر للغة الإنجليزية، وعند اختيار أحدهما يتم تفعيلة ويظهر بخلفية زرقاء ليتفاعل مع اختيار المتدرب مما يحفزه علي مواصلة اللعب.	
واجهه أساسية اشتملت علي العنوان باللغة التي اختارها المتدرب سابقاً وبشكل مائل مع ظهور العنوان باللغة الأخرى ولكن بشكل خافت وصورة لولد وأخري لفتاة ليختار بينهما المتدرب ويوجد جملة توضيحية أسفل الصورتين.	
نفس الواجهة الأساسية السابقة ولكن بعد الضغط علي احدي الصورتين وتفعيلها لتظهر خلفيتها باللون الأزرق.	
واجهه أساسية اشتملت علي المانيكان واللغة الذي تم اختيارهم سابقاً بخلفية عبارة عن غرفة نوم وبها عدد (5) صناديق كل صندوق يمثل وحدة تدريبية تحتوي علي مجموعة من الانشطة التي تنمي مهارة من مهارات التفكير الابداعي باستخدام الملابس ومكملاتها عند الضغط عليها تظهر	

تللك الأنشطة تباعاً او بواجهات اختيارية مما يزيد من تحفيز الطفل وإثارته.	

ثانياً: واجهات البرنامج الفرعية:

تم تصميم واجهات فرعية تفاعلية للبرنامج يظهر بها خمس صناديق ويمثل كل صندوق وحدة تعليمية تحتوي علي مجموعة من الأنشطة لتنمية مهارات الابداع وهي (الطلاقة – المرونة – حل المشكلات – الأصالة) و(جدول (4)) يوضح ذلك كالتالي:

جدول (4) يوضح وحدات البرنامج وما بها من مهارات وصورة لواجهات البرنامج الفرعية

الوحدة	المهارة	واجهة البرنامج
الوحدة الأولي	الطـــلاقة	

نشاط (1)	انتاج أكبر قدر من الكلمات التي تدل على الملابس ومكملاتها التي تظهر في الصورة من الحروف المكتوبة في اللوح المعلق.	
نشاط (2)	سباق الساعة: انتاج أكبر قدر من أفكار الملابس بغض النظر عن جودتها ولكن يحكمها الزمن.	
نشاط (3)	استخداماتي: يقوم الطفل باختيار أو التوصيل للصورة المناسبة: ملابس الصباح. ملابس السهرة. ملابس البحر. ملابس المدرسة. ملابس النوم.	

نشاط (4)	يقوم الطفل بالترتيب لأشكال الملابس حسب الاعمار الزمنية المختلفة ابتداء بملابس المولود ثم سنتين وهكذا.	
نشاط (5)	يرتب الطفل تصميمات الملابس حسب فصول السنة الصيف – الخريف – الشتاء – الربيع وتكون الخلفية للتصميم دالة على الفصل.	
الوحـدة الثانية	المـرونة	

نشاط (1)	طفل يرتب مجموعة من الملابس في دولاب أو نافذة عرض لتعليقها مرة بشكل طولي ومرة أخرى بشكل عرضي أو ترتيب تلبيسها علي الجسم الصناعي.	
نشاط (2)	طفل يخرج لقضاء نزهة ومن ثم يقوم طفل الدراسة باختيار أكبر قدر من الملابس المناسبة له.	
نشاط (3)	طفل –طفلة يرتدوا ملابس بها عيوب مثال بنطلون مقطوع يصبح بنتكور – شورت جيب جاكيت مقطوع .....وهكذا.	

الوحدة الثالثة	الحساسية تجاه المشكلات	
نشاط (1)	طفل – طفلة يرتدوا زي أزراره غير منتظمة. يطلب من الطفل اكتشاف الخلل وتصليحه.	
نشاط (2)	طفل يرتدى زي (الجيب مقطوع) يتم اصلاحه وفق بدائل متوفرة (قطع الجيب – خياطته).	

نشاط (3)	طفل – يرتدى بنطلون به عيب في أحد السيقان ويختار اصلاحه وفق بدائل أن يجعله شورت أو يصلحه.	
نشاط (4)	مجموعة من الادوات (مقص – ماكينة – روليت – خيط) ويوجد بعض العيوب في الملابس على الطفل أن يختار الاداة المناسبة للتصليح.	
الوحدة الرابعة	الأصالة (إضافة التفاصيل)	

نشاط (1)	أن يستطيع الطفل اضافة تفاصيل متنوعة لتطوير (قطع الملابس المختلفة).	
نشاط (2)	صمم تي شيرت مبتكر للذهاب للبحر. – ملبس يتناسب مع الربيع. – زي للمدرسة. – ملبس مريح يصلح للنوم. – زي يصلح لحضور حفل عيد ميلاد.	

صدق وثبات أدوات البحث:

صدق وثبات مقياس التذوق الملبسي:

1- الصدق :

الصدق المنطقي: تم عرض المقياس على مجموعة من الأساتذة المتخصصين وأقروا جميعاً بصلاحيته للتطبيق بعد عمل بعض التعديلات عليه. (ملحق(2))

2- الثبات :

ثبات المصححين: يمكن الحصول على معامل ثبات المصححين بحساب معامل الارتباط بين الدرجات التي يعطيها مصححان أو أكثر لنفس الأفراد أو لنفس المقياس، وبعبارة أخرى فإن كل مفحوص يحصل على درجتين أو أكثر من تصحيح مقياس واحد.

وقد تم حساب معامل الارتباط بين الدرجات الثلاث التي وضعها المصححين (س ، ص،ع) للمقياس البعدي باستخدام معامل ارتباط الرتب والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (5) معامل الارتباط بين المصححين لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي

المصححين	الطلاقة	المرونة	الاصالة	مهارات التفكير الإبداعي ككل
س ، ص	0.847	0.902	0.743	0.813
س ، ع	0.809	0.881	0.863	0.768
ص ، ع	0.713	0.825	0.918	0.891

يتضح من الجدول السابق ارتفاع قيم معاملات الارتباط بين المصححين وهي قيم دالة عند مستوى 0.01 لاقترابها من الواحد الصحيح، مما يدل على ثبات مقياس مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي.

النتائج:

الفرض الأول: ينص الفرض الأول علي ما يلي:

"لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي في التطبيق القبلي"

وللتحقق من هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت" والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (6) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي في التطبيق القبلي

مهارات التفكير الإبداعي	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
المحور الأول : الطلاقة						
قبلي ضابطة	2.711	0.772	20	38	0.556	0.318 غير دال
قبلي تجريبية	2.847	0.937	20			
المحور الثاني : المرونة						
قبلي ضابطة	2.158	0.639	20	38	0.712	0.422

قبلي تجريبية	2.003	0.822	20			غير دال
المحور الثالث: حل المشكلات						
قبلي ضابطة	1.703	0.447	20	38	0.594	0.392
قبلي تجريبية	1.699	0.564	20			غير دال
المحور الرابع: الاصالة						
قبلي ضابطة	1.655	0.421	20	38	0.603	0.392
قبلي تجريبية	1.548	0.654	20			غير دال
مجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل						
قبلي ضابطة	6.524	1.195	20	38	0.871	0.563
قبلي تجريبية	6.398	1.403	20			غير دال

يتضح من الجدول (6) الآتي:

1- أن قيمة "ت" تساوي"0.556" للمحور الأول: الطلاقة، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي "2.711"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي"2.847".

2- أن قيمة "ت" تساوي"0.712" للمحور الثاني: المرونة، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي "2.158"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي"2.003".

3- أن قيمة "ت" تساوي"0.594" للمحور الثالث: حل المشكلات، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي "1.703"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي"1.699".

4- أن قيمة "ت" تساوي"0.603" للمحور الرابع: الاصالة، وهي قيمة غير دالة إحصائياً، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي "1.655"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي"1.548".

5- أن قيمة "ت" تساوي"0.871" لمجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل، وهي قيمة غير دالة إحصائيا، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي"6.524"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي "6.398"، مما يشير إلى عدم وجود فروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، و يدل علي تكافؤ المجموعتين، وبذلك يتحقق الفرض الأول، ويرجع ذلك إلي التأكد من تجانس المجموعتين في اختبار التفكير الابداعي.

الفرض الثاني: ينص الفرض الثاني على ما يلي:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي لصالح التطبيق البعدي".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت" والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (7) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي

المجموعة الضابطة	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
المحور الأول: الطلاقة						
القبلي	2.711	0.772	20	19	5.553	0.01 لصالح البعدي
البعدي	8.927	1.520				
المحور الثاني: المرونة						
القبلي	2.158	0.639	20	19	4.021	0.01 لصالح البعدي
البعدي	6.932	1.406				
المحور الثالث: حل المشكلات						
القبلي	1.958	0.677	20	19	5.050	0.01

البعدي	8.932	1.423			لصالح البعدي
المحور الرابع: الاصالة					
القبلي	1.655	0.421	20	19	3.368	0.01 لصالح البعدي
البعدي	4.987	1.001			
مجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل					
القبلي	6.524	1.195	20	19	13.387	0.01 لصالح البعدي
البعدي	20.846	2.780			

يتضح من الجدول (7) الآتي:

1- أن قيمة "ت" تساوي "5.553" للمحور الأول: الطلاقة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "8.927" ، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "2.711".

2- أن قيمة "ت" تساوي "4.021" للمحور الثاني: المرونة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "6.932"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "2.158".

3- أن قيمة "ت" تساوي "5.050" للمحور الثالث: حل المشكلات، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "8.932"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "1.958".

4- أن قيمة "ت" تساوي "3.368" للمحور الرابع: الاصالة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "4.987"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "1.655".

5- أن قيمة "ت" تساوي "13.387" لمجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "20.846"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "6.524"، وبذلك يتحقق الفرض الثاني، ويرجع ذلك إلي التعلم بالطرق التقليدية لأنماط الملابس المختلفة والألوان وكيفية تنسيقها.

الفرض الثالث: ينص الفرض الثالث على ما يلي:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي لصالح التطبيق البعدي".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت" والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (8) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي

المجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
المحور الأول: الطلاقة						
القبلي	2.847	0.937	20	19	11.114	0.01 لصالح البعدي
البعدي	14.352	1.529				
المحور الثاني: المرونة						
القبلي	2.003	0.822	20	19	9.456	0.01 لصالح البعدي
البعدي	12.667	1.021				
المحور الثالث: حل المشكلات						
القبلي	2.947	0.987	20	19	10.945	0.01 لصالح البعدي
البعدي	14.256	1.518				

المحور الرابع: الاصالة					
القبلي	1.548	0.654	20	19	7.208	0.01 لصالح البعدي
البعدي	10.196	1.334				
مجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل					
القبلي	6.398	1.403	20	19	32.835	0.01 لصالح البعدي
البعدي	37.215	3.338				

يتضح من الجدول (8) الآتي:

1- أن قيمة "ت" تساوي "11.114" للمحور الأول: الطلاقة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "14.352"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "2.847".

2- أن قيمة "ت" تساوي "9.456" للمحور الثاني: المرونة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "12.667" ، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "2.003".

3- أن قيمة "ت" تساوي "10.945" للمحور الثالث: حل المشكلات، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "14.256" ، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "2.947".

4- أن قيمة "ت" تساوي "7.208" للمحور الرابع: الاصالة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "10.196" ، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "1.548".

5- أن قيمة "ت" تساوي "32.835" لمجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المقياس البعدي، حيث

كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي "37.215"، بينما كان متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي "6.398"، وبذلك يتحقق الفرض الثالث، ويمكن تفسير ذلك بأنه نظراً لاستخدام التمثيل المرئي بمراحل متتابعة في البرنامج واستخدام المحفزات بالحركة والصوت كالتصفيق وغيرها، و أيضاَ متعة الممارسة داخل البرنامج والانتقال بين المستويات التعليمية المختلفة أدي ذلك إلي زيادة دافعية الطفل للتعلم.

الفرض الرابع: ينص الفرض الرابع على ما يلي:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة الضابطة وأطفال المجموعة التجريبية في أبعاد مهارات التفكير الإبداعي البعدي لصالح المجموعة التجريبية".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت" والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (9) دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة الضابطة وأطفال المجموعة التجريبية في أبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي التطبيق البعدي

مهارات التفكير الإبداعي	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
المحور الأول : الطلاقة						
بعدي ضابطة	8.927	1.520	20	38	6.063	0.01 لصالح التجريبية
بعدي تجريبية	14.352	1.529	20			
المحور الثاني : المرونة						
بعدي ضابطة	6.932	1.406	20	38	5.559	0.01 لصالح التجريبية
بعدي تجريبية	12.667	1.021	20			
المحور الثالث: حل المشكلات						
بعدي ضابطة	6.987	1.567	20	38	7.286	0.01

بعدي تجريبية	13.657	1.342	20		لصالح التجريبية
المحور الرابع : الاصالة					
بعدي ضابطة	4.987	1.001	20	38	7.154	0.01 لصالح التجريبية
بعدي تجريبية	10.196	1.334	20		
مجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل					
بعدي ضابطة	20.846	2.780	20	38	15.052	0.01 لصالح التجريبية
بعدي تجريبية	37.215	3.338	20		

يتضح من الجدول (9) الآتي:

1- أن قيمة "ت" تساوي "6.063" للمحور الأول: الطلاقة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المجموعة التجريبية ، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي "14.352"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي "8.927".

2- أن قيمة "ت" تساوي "5.559" للمحور الثاني: المرونة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المجموعة التجريبية، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي"12.667"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي "6.932".

3- أن قيمة "ت" تساوي "7.286" للمحور الثالث: حل المشكلات، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المجموعة التجريبية، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي"13.657"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي "6.987".

4- أن قيمة "ت" تساوي "7.154" للمحور الرابع: الاصالة، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المجموعة التجريبية، حيث كان متوسط

درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي"10.196"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي "4.987".

5- أن قيمة "ت" تساوي "15.052" لمجموع مهارات التفكير الإبداعي ككل، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 لصالح المجموعة التجريبية، حيث كان متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي"37.215"، بينما كان متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي"20.846"، وبذلك يتحقق الفرض الرابع ويرجع ذلك إلي استخدام المجموعة التجريبية لبيئة تعلم تفاعلية قائمة علي اللعب والذي يزيد من تحصيلهم ودافعيتهم للتعلم مما يؤكد وجود علاقة بين اللعب وتنمية مهارات التفكير الابداعي ومهارات التذوق الملبسي.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إلية الدراسات السابقة، دراسة (أحمد،2019)، ودراسة (البلهان؛ المرسي،2018)، ودراسة (عطيفي؛ حسن، 2014) بأن اسلوب التعلم بالألعاب الالكترونية من افضل الوسائل التي تنمي القدرات الابداعية لدي الأطفال، مع ضرورة لفت نظر الآباء والمربيين لأهمية التعلم عن طريق اللعب و الذي يعتبر محفز قوي ومثير فعال للتعلم، وتتفق أيضاً مع دراسة (حسين،2018)، ودراسة (ربيع، 2014)، ودراسة (زلط، سالم، سماحة 2012) في تأكيد أهمية تنمية التذوق الملبسي لدي الأطفال، حيث لابد من اكتساب هذه المهارة عن طريق التدريب والممارسة والاعداد المسبق لها.

التوصيات:

1- تنمية مهارات تقنية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم أطفال ما قبل المدرسة.

2- دمج تقنية اللعب مع تنمية مهارات التفكير الابداعي في التعليم.

3- رفع مستوي الذوق العام تجاه الملابس وتنمية القدرات الفنية لاختيار الملبس لدي الأطفال.

4- تفعيل دور الجامعة مع مراحل التعليم المختلفة.

المراجع والمصادر :

1- العمري، عائشة بنت بليهش محمد؛ شنقيطي، أميمة بنت محفوظ.(2019). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا"، الجامعة الإسلامية بغزة – شؤون البحث العلمي والدراسات العليا، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، المجلد (27)، العدد(2)، الصفحات 629-661.

Doi:102343.2019.2410.3152.

2-Allen S. Weiss.(2010). How video games are changing our Live, naplesnews.

3-إل مراد، يونس محمد؛ يونس، أفراح ذنون.(2007). أثر استخدام الألعاب الصغيرة في تنمية التفكير الابداعي لدي طفل ما قبل المدرسة، جامعة الموصل، كلية التربية الأساسية، مجلة أبحاث التربية الأساسية، المجلد 4 ، العدد(1)، الصفحات 168-186.

Doi:424204.2007.

4- عطيفي، زينب محمد محمد كامل؛ المليجي، ريهام رفعت محمد حسن.(2014). أثر استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي لديهم، جامعة عين شمس، كلية التربية، *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*، العدد (205)، الصفحات 107-144.

Doi:715158.2014.

5-البلهان، عيسى محمد.(2005). أثر أنشطة اللعب علي تنمية التفكير الابتكاري لدي أطفال الروضة، جامعة حلوان، *مجلة كلية التربية*، المجلد 11، العدد الأول، الصفحات 225-272.

Doi:23964,2005.

6-عطية، محسن محمد.(1997). تذوق الفن(الأساليب-التقنيات-المذاهب)، القاهرة: *عالم الكتب*.

7- Olson, Margaret. J, Dilley, Josiah.S.(1999)Anew look at stress &the school counselor, school counselor:V35-n3-P/94-89Jan.

8- السرور، ناديا هايل.(2002). مقدمة في الإبداع، عمان – الأردن: *دار وائل للطباعة والنشر*.

9- Berk, L.(2000).Child Development, Illinois State University, A Pearson Education Company,5th ed,U.S.A.

10- مكتب المفوضية العليا لحقوق الإنسان بالأمم المتحدة.(2019). Convention on the Rights of the Child، 5 مايو.

11-القرطبي، محمد. (1964). تفسير القرطبي، جزء(12)، القاهرة: *دار الكتب المصرية*.

12-عابدين، علية. (2000م). سيكولوجية الملابس، القاهرة: *دار الفكر العربي*.

13- ربيع، إيمان حامد محمود.(2014). فاعلية برنامج مقترح لتنمية التذوق الملبسي للأطفال التوحديين، جامعة المنصورة، *مجلة التربية النوعية*، العدد(32).

14-Torrance, E. P.(1977). Torrance Tests of Creative Thinking. Personal Press/ gin and company/ Xeroc Education company Lexington, Massachusetts.USA.

15- أحمد، شيماء مصطفي. (2019). محفزات الألعاب ودورها في تنمية مهارات طلاب تصميم الأزياء، *مجلة التصميم الدولية*، مجلد (9)، العدد(4).

Doi:1022703,2019.

16- حسين، أماني مصطفي عابد(2018). دور مؤسسات التصميم الأكاديمية المتخصصة في تنمية التذوق الملبسي لطالبات الجامعة، الجمعية العلمية للمصممين، *مجلة التصميم الدولية*، مجلد(8)، العدد(2).

Doi:985383,2018.

17- زلط، علي السيد؛ سالم، شادية صلاح؛ سماحة، وفاء محمد(2012). برنامج إلكتروني متعدد الوسائط لإثراء التذوق الملبسي للأطفال، جامعة المنصورة، كلية التربية النوعية، العدد(27).

Doi:910818,2012.

18-Hammer, J. & Lee,(2014) Gamification in Education: What, Haw, Why Bother?, Academic Exchange Quartery,15(2).

19-Whitton, N.(2007). Motivation and computer game-based learning paper, *Presented at the Proceeding of ASCILILE Annual Conference*, Singapore.

20-Kirriemuir,J., & McFarlane,A.(2004). Literature Review in Games and Learning. Bristol, UK: NESTA Futrelab.

21-Chen, Z.H.,& Chen, T.W(2010). Using Game Quests to incorporate Learning tasks Within a Virtual world, Paper Presented at the Proceedings of the 10th LEEE *International Conference an Advanced Learning Technologies*, Sousse-Tunisia.

22-Gee,J.P.(2003). What Videogames Have to Teach Us about Learning and Literacy, New York, NY: Palgrave Macmillan.

23-Duggal, K; Srivastav, A.& Kaur,S(2014). Gamified Approach to Database Normalization, *International Journal of Computer Applications*, 93 (4), C.& Carreno, A.

24-Wastiau, P., Kearney, C., &Van den Berghe, W.(2009).How are Digital Games Used in Schools? Brussels, Belgium: European School net.

25-العتوم، عدنان؛ الجراح، عبد الناصر؛ بشارة، موفق(2011). تنمية مهارات التفكير: نماذج نظرية وتطبيقية عملية، ط(3)، عمان: *دار المسيرة*.