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

استخدام تطبيق ارسم لعبتك " Draw Your Game" لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون

Utilizing ' Draw Your Game ' Application, to Produce Electronic Games,in Arts

إعداد

أ.م.د/ نشوة عبد الرحمن أحمد مرسى

أستاذ تكنولوجيا تعليم التربية الفنية المساعد

قسم علوم التربية الفنية

كلية التربية الفنية

جامعة حلوان

مقدمة البحث:

التطور التكنولوجى السريع أدى إلى ثورة علمية ومعرفية لدى النشء بما تقدمه لنا من تطبيقات تقنية ساعدت على الاتصال والتواصل المعلوماتي فى أى وقت وأى مكان ، وسعت المؤسسات التعليمية للحاق بما تقدمه التقنيات التكنولوجية من مستجدات خاصة في الوقت الراهن ، وأهتمت كلية التربية الفنية بتأهيل الطلاب بمهارات وقدرات ابتكارية جديدة قابلة للتطبيق في مجالات التعليم المختلفة ، وتؤهلهم باللحاق بمتطلبات العصر الذى نعيشه و التأقلم الإيجابى مع البيئة العالمية والمشاركة في صنع أحداثة.

لذا فمن الضرورى البدء بإعداد الطالب المعلم لتمكينه من مواجهة المعلوماتية، ومواكبة التطور والاستفادة من التكنولوجية المعاصرة لخدمة العملية التعليمية ، وتطوير قدرات المتعلمين بمراحل التعليم المختلفة ، وتدريبهم منذ الصغر على التعامل مع متغيرات العصر، واستخدام التكنولوجيا فى التعليم ، والاستفادة من أنماط التعليم المدارة بالحاسب والانترنت فى تدريس الفن الذى يعد وسيلة للتواصل بين أفراد المجتمع ، ومن أهم نتائج التكنولوجيا الألعاب الإلكترونية التى أقبل عليها الشباب والأطفال بشغف وحب ، لاحتوائها على أشكال ورسوم وأصوات وحركات وألوان تجذب انتباه المتعلم ، وتزود بخبراته الحسية والتعليمية المتنوعة المعتمدة على التعلم المرئى ، وتجعل المتعلم نشط وتثير عقله وتجذب انتباه وتطور مهارات التفكير والتحليل وصقل قدراته ومواهبه الإبداعية فى مجال الفن .

وبدأت فكرة دمج الألعاب الإلكترونية في المناهج التعليمية ، بعدما غزت الألعاب الرقمية عقول هذا الجيل مع ما تحتويه أكثرها على مشاهد عنف مفرطٍ ، وعقائد فاسدة ومشاهد لا أخلاقية، والتي تعتبر خطراً داهماً على مجتمعاتنا، وهناك الكثير من الإحصائيات التي تتحدث عن الساعات الطويلة التي يقضيها معظم الطلاب في اللعب ، إذ تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، مما يتحتم على التربويين استغلال هذا العالم لدمجه في المناهج التعليمية ، والاستفادة منه في الاتجاه التعليمي الصحيح وعدم تركه للحرب الناعمة وأدواتها التي تغزو عقول ونفوس أجيالنا الناشئة.(سامر جابر ، ٢٠٢٠)

إن التعلم القائم على الألعاب هو مورد قيم لمختلف مجالات التنمية والتعليم ، وفي هذا المجال تلعب الألعاب التعليمية الرقمية دورًا رائدًا، ويمكن أن يساعد الطلاب من جميع الأعمار على تعلم المهارات الاجتماعية والعاطفية ، وتحسين نموهم المعرفي وقدراتهم على التنظيم

الذاتي، ويساعد التعلم بطريقة مرحة أيضًا في توضيح العلاقة بين اللعب والتعلم الأكاديمي(أسماء شاكر، ٢٠٢٢)

وتطبيق ارسم لعبتك من أبسط وأسهل التطبيقات فى إنتاج ألعاب إلكترونية فى أقل وقت وأقل تكلفة ، ولا يتطلب لغة برمجة ، ويستطيع الطالب الرسم على الورق لأى شئ باستخدام أربع ألوان وبعد الإنتهاء من الرسم يتم تصويرها بكاميرا التطبيق وتتحول إلى لعبة إلكترونية وهو تطبيق يمكن تطويعه كوسيلة تعليمية شيقة وفعالة تجعل من التعليم أمراً ممتعاً لدى الأطفال وحتى الشباب؛ ويشجع على الرسم والتخيل والتفكير وتوظيف التقنية فى عمل مفيد قد يصل للإبداع .

وهذا ما تؤكده (تايلور) من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة ألعاب الحاسب الآلي قد تكون لها قيمة عظيمة في القدرة على الإبداع(1999,Taylor)

والتربية الفنية تهتم بالبناء المعرفي والوجداني والاجتماعي والمهاري للمتعلم تبعاً لقدراته ، كما أنها تهتم بتنمية قدرات المتعلم المرتبطة بالخيال والتفكير النقدى والإبداعى التى تساعده على الإنتاج الفنى.

وأن استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية لمراحل التعليم المختلفة في كثير من البلدان أتسع لرفع كفاءة التعليم إلى أقصى حد ممكن ، ونظر إليها المختصون بأنها أسلوب مميز في التعليم سواء كان للكبار أو للصغار فيصبح مصدر متعة لهم لأنه يحتاج إلى الفهم والفكر بقدر كبير لتحقيق السعادة لهم. (محمود سالم وآخرون، ٢٠٠٣).

وبناء على ما سبق قامت الباحثة بإجراء هذا البحث لتوجيه نظر طلاب كلية التربية الفنية على أهمية توظيف التكنولوجيا فى تدريس التربية الفنية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك كوسيلة مساعدة لإنتاج ألعاب إلكترونية من رسم المتعلم وإحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام فى رفع مستوى الأداء العملى فى فن الرسم.

مشكلة البحث:

أن الألعاب الالكترونية إحدى نتاج تكنولوجيا هذا العصر، حيث تتميز بعناصر الجذب والإثارة والمتعة التي تدفع الأطفال والشباب لممارستها ، وتستحوذ على عقولهم وتشغل أوقاتهم مما جعلهم أكثر ارتباطاً بالعالم الرقمي بسبب هذه الألعاب ؛ وتؤكد بعض الدراسات على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية علي سلوك الأطفال والشباب وبالتالى على المجتمع ؛

فهناك ألعاب الكترونية لها آثار سلبية على صحتهم تتسم بالعنف وتؤدي إلى تراكم المشاعر والأفكار العدوانية التى قد تؤدى إلى تعلم عادات سيئة مثل ارتكاب الجرائم أو الإنتحار ، ومنها ألعاب لها تأثير إيجابى فى تحفيزهم على المواصلة لتحقيق الهدف والفوز فى نهاية اللعبة؛ فهذه المعطيات دفعتنى لاستخدام احد تطبيقات الانترنت والاستفادة منه فى تقليل مخاطر الألعاب الإلكترونية ؛ بإنتاج ألعاب إلكترونية من رسوم خطية تعود عليهم بالنفع فى مجال الفنون ، وتكون وسيلة فعالة لطلاب كلية التربية الفنية تمكنهم من توظيف التكنولوجيا لتطوير قدراتهم الفنية على استخدام التكنولوجيا فى إبداع ألعاب إلكترونية.

وتتضح مشكلة البحث في التساؤلين التاليين:

١- هل يمكن استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية؟

٢- هل هناك فروق فى مستوى المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك و لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية؟

أهداف البحث:

١. استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية.

٢. الكشف عن مستوى المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية.

فروض البحث:

١. هناك أمكانية تحويل الرسم إلى لعبة إلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية .

٢. لاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) فى مستوى أداء الطلاب للمهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون قبل وبعد التطبيق.

أهمية البحث:

١- إضافة دراسة جديدة لميدان تكنولوجيا تعليم التربية الفنية لتحسين إعداد طلاب التربية الفنية.

٢- دمج الألعاب الالكترونية في مجال تدريس الفن بالتعليم العام والتثقيف بالفن.
٣- الرغبة في معرفة تطبيق يسهل على طلاب التربية الفنية إنتاج ألعاب الكترونية من الرسوم البسيطة مسايرة للعصر.

حدود البحث :

الحدود الموضوعية: يتناول هذا البحث استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج العاب إلكترونية.

الحدود الزمانية :أجري هذا البحث خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢١/٢٠٢٢م.

الحدود المكانية : اقتصر البحث على حديقة الطفل وبيت الخزف بالزمالك.

الحدود البشرية: اقتصر إجراء هذا البحث على طلاب التدريب الميدانى شعبة التثقيف بالفن وقيام كل طالب وطالبة بتجريب تطبيق ارسم لعبتك مع احد الرواد شباب أو أطفال.

مصطلحات البحث:

تطبيق ارسم لعبتك: Draw Your Game هي عبارة عن لعبة منصات لا تسمح لك باللعب فحسب، وإنما بإنجاز مستوياتك ومشاركتها مع لاعبين آخرين على الإنترنت. (Zerokcm ، ٢٠٢٠)

هي لعبة تعتمد كليا على خيال اللاعب فهي تقوم على تصميم اللاعب للعبة من بدايتها حتى النهاية. (تطبيقات اندرويد عربى ، ٢٠٢٢)

تُعرف الباحثة تطبيق ارسم لعبتك إجرائياً : هو أحد تطبيقات الإنترنت التى تعتمد على الرسم على البرنامج مباشرةً أو على ورق وتصوير الرسمة بكاميرا التطبيق وتحويلها إلى لعبة إلكترونية على هاتف ويبدأ تجريب اللعبة والتعديل عليها ثم نشرها على الإنترنت عبرالتطبيق.

تُعرف الباحثة الرسم إجرائياً : هو احد مجالات الفن التشكيلي يعتمد فى إنتاجه على الخطوط أو النقطة أوالبقع الألوانيه ينتجه المتعلم فى تكوين أشكال ورسوم تعبيرية مرئية ؛ ورسومه تعد رسالة غير لفظية تعكس مشاعره وأحاسيسه تجاه موقف ما للآخرين .

الالعاب الالكترونية:

يعرفها مجدى يونس هاشم (٢٠١٧) : هي شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطــوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر ، من خلال الالتزام بقواعد

معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع ، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم ، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية.

يعرفها الربيعى وآخرون (٢٠٠٤): بأنها برمجيات تهدف إلى المزج بين التعليم والترفيه فى آن واحد ، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة فى العلم الممزوج بالترفيه ، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة حسابية أو منطقية تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أي أن الألعاب التعليمية تحتوي على مادة علمية يفترض عرضها مسبقا على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم أو المهارات فلا يتمكن التلميذ من إنجاز اللعبة بنجاح الا من خلال فهمه وتطبيقه وإتقانه للمفاهيم والمهارات التي تم تدريسها، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلاميذ أكثر فأكثر، وطرد الملل والرتابة من اللعبة " .

يرى ماجد الزيودى (٢٠١٥): أن الألعاب الإلكترونية هى جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية ، والتى تشمل ألعاب الحاسب ، وألعاب الإنترنت ، وألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف النقالة ، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

تعرف الباحثة الألعاب الالكترونية إجرائيا بأنها: هى ألعاب يتم إنتاجها بواسطة برمجيات إلكترونية خاصة قائمة على قواعد و تعليمات للعب بخطوات منظمة ، وتستخدم مؤثرات تجذب اللاعبين وتثير فكرهم وإهتمامهم لإحراز الفوز وتحقيق الهدف من اللعبة.

منهجية البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفى التجريبى لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك لتحويل الرسمة إلى لعبة إلكترونية تعليمية.

الإطار النظرى:

الألعاب التعليمية الإلكترونية

تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية فرصة التعلم للمتعلمين الذين لا تُجدي معهم الطرق التقليدية في التعلم، ومناسبة للأطفال والكبار ، يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية التى تجذب الانتباه وتضيف الحافز و مبدأ المنافسة لإثارة دافعية لدى المتعلم ، وتعتمد على دمج عملية التعلم باللعب فى نموذج ترويحي يجذب المتعلم ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة ، فالألعاب ليست للترفيه والتسلية فقط بل هي صممت لتحقيق أهداف تعليمية محددة .

أسس يجب توفرها فى الألعاب التعليمية الإلكترونية:

١. **الهدف:** أن يكون لها هدف تعليمي واضح يحدد النتيجة التى يحققها المتعلم.
٢. **القواعد:** أن يكون لعبة قواعد وقوانين تحدد طريقة اللعب وكيفية الفوز.
٣. **المنافسة:** أن يتوفر بها عنصر المنافسة بين المتعلم والجهاز أو بالتفاعل مع آخرين لتحقيق الفوز.
٤. **التحدى :** أن تحتوى اللعبة قدراً من التحدى الملائم لقدرات المتعلم تجعله يتجاوز الصعاب ويكسر التحديات التى تواجهه ويتخطاها لإكمال المستوى للإنتقال لمستوى آخر إلى أن يصل لنهاية اللعبة .
٥. **الخيال :** أن تكون اللعبة مصممة بشكل جمالى تجذب انتباه المتعلم وتدفعه إلى اكتشاف عناصرها مما تحفز عقله وتنمى خياله.
٦. **الترفيه:** أن تحقق اللعبة التوازن بين التسلية والمتعة والتعليم.(بتصرف) راجع : تامر ، ونور الهدى)
٧. **التكيف:** مع جميع الفئات العمرية مراعية الخبرات السابقة وأنماط التعلم المختلفة للطلاب.
٨. **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري:** أن اللعبة الإلكترونية فى حد ذاتها تعد مثير يتطلب استجابة ونتيجة فورية لتعزيز استجابته وتدفعه لمواصلة اللعب.(Moreno-Ger)

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس التربية الفنية: (بتصرف) (راجع : عائشة بلهيش العمرى ٢٠١٥ ، وابتسام مهران ٢٠٢٠)

١. تخاطب أكثر من حاسة مما تحفز المتعلم إلى سرعة الحصول على المعلومات الفنية والخبرات البصرية التى تساعده على تحسين مهاراته وأدؤه الفنى .
٢. تزيد دافعية المعلم للتعلم فتساعده فى تعلم المواضيع التي لايرغب في تعلمها بوجه عام وتعلم الفن وتذوقه بوجه خاص من خلال عرض الرسومات، والتصاميم المختلفة التي تحتويها.
٣. تعد الألعاب الإلكترونية من الوسائل التعليمية الشيقة والجذابة لما تحتويه من مثيرات بصرية تدعم الجانب الفنى والجمالى .
٤. تجذب الانتباه وتثير التأمل والتركيز لدى المتعلم وتعمل على تنمية خياله الفنى.
٥. تساعد على تطوير التفكير لدى المتعلم والتعبير عن نفسه بشكل أفضل لدرجة الإبداع.

٦. تساعد على اكتساب مهارة حل المشكلات الفنية التى تواجهه أثناء اللعب.
٧. تعزز لدى المتعلم مهارة التخطيط والتصميم واتخاذ القرارات السريعة فى تعديل خطته أو لعبته بنفسه.
٨. تساعد المتعلم على مواكبة العصر واكتساب مهارات التعامل مع التقنيات الحديثة فى مجال التعليم والتثقيف بالفن.
٩. تعزز الألعاب الإلكترونية التفكير النقدى والمنطقى لدى المتعلم من خلال إبداء الرأى وإدراك العلاقات بين العناصر الفنية وتحللها ونقدها.
١٠. زيادة ثقة المتعلم فى نفسة عندما ينتج ويصمم لعبته بإتقان وتصلح للنشر واللعب بها مع آخرين.

دليل استخدام تطبيق ارسم لعبتك Draw Your Game :

هو تطبيق سهل الاستخدام يهتم برسم اللاعب وتحويل رسمه للعبة إلكترونية يلعب بها على هاتفه ، فيصبح باستطاعة أي شخص تصميم لعبته الخاصة في خطوات قليلة و سريعة.

خطوات تحميل وتثبت التطبيق: من (google play) اكتب اسم التطبيق (Draw Your Game) قم بالدخول إلي الصفحة الخاصة باللعبة واضغط على كلمه (تثبيت) او (install) حتي يبدأ تحميل لعبة على هاتفك ، كما يمكن تشغيل التطبيق على الكميوتر من خلال برنامج KoPlayer.

وافق على الاتفاقية بالضغط على Accept أو موافق وانتظر حتى ينتهي التثبيت ، بعد الانتهاء من التثبيت قم بالضغط على (فتح) أو(open) لفتح اللعبة على الهاتف أو الجهاز اللوحى شرط أن يحتوى على كاميرا يمكن استخدامها لالتقاط صور للرسوم . (تطبيقات اندرويد عربى ، ٢٠٢٢)

لاستخدام التطبيق فى مجال الرسم:

يتطلب التطبيق الاتصال بالإنترنت لإنشاء الرسوم أو اللعب برسوم الأخرين وهناك خمس طرق للاستفادة من التطبيق: (بتصرف ،انظر Warda Abdelhakim ، تطبيقات اندرويد عربى ،)

- اللون الأسود في رسم أرضية ثابتة أو محيط اللعب ويسمح لشخصيتك بالتحرك بسلاسة مع مراعاة ترك فتحات لخروج اللاعب من اللعبة للفوز.
- اللون الأزرق في رسم الأشياء والأجسام التي نتفاعل معها ، و تساعدك على الفوز بتحريكها أو اسقاطها كى تتلاشى من اللعبة بسقوطها أو بملامسة اللون الأحمر ويمكن القفز

عليها إلى منطقة أعلي لاجتياز الحواجز قبل تلاشيها للحفاظ على اللاعب من الموت ويعيد اللعبة من البداية.

• اللون الأخضر لرسم بعض العناصر أوالأشياء التى تستخدمها للقفزلأعلى و تخطى المخاطر.

• اللون الأحمر لرسم العوائق والعقبات التي ستقف في طريقك وتدمر شخصيتك بمجرد الملامسة أو إذابة الأجسام الزرقاء وتمنعك من الوصول إلي الفوز.

- استخدم الكاميرا الخاصة بالتطبيق والتقط صورة لرسمتك تحت إضاءة جيدة وانتظر ١٠ ثوانٍ يقوم التطبيق بعمل اسكان للرسمة وتحويلها إلى لعبة والآن أنت جاهز للعب .
- يضيف لك التطبيق الشخصية التى تقوم بتحريكها داخل الرسمة وتتحكم بها ، ضع الشخصية فى بداية الرسمة جهة اليسارلبدء اللعبة.
- استخدم سهام التوجيه الموجودة على الجانب الأيسر من الشاشة التى تساعدك على تحريك شخصية اللاعب واجتياز التحديات لمستويات اللعب . ويوجد على اليمين الأزرار المساعدة على القفز لأعلى.
- جرب الرسمة وإذا لاحظت صعوبة فى الفوز قم بتعديل رسمتك لتخطي العوائق مثل عدم قدرة اللاعب من الخروج أو لكثرة العوائق ضف اللون الاخضر لمساعدتك على القفز وتخطي الحواجز باللعبة.
- يمنحك تطبيق" ارسم لعبتك" القدرة على إنشاء عدد غير محدود من المستويات سواء على نفس الورقة أو بإضافة أوراق جديدة ، واحدة تلو الأخرى، لإنشاء فكرتك أو قصة حقيقية.
- بعد تجريب اللعبة وإجراء التعديلات اللازمة بها ، أنشر لعبتك
- شارك باللعب مع غيرك من مستخدمي تطبيق "ارسم لعبتك" وألعب بألعابهم التى أنشأوها.
- يتطلب التطبيق اتصالاً بالإنترنت لتصوير الرسمه أو التصميم وتجريبها وتعديلها ثم نشرها.
- هناك طريقتان للفوز يختارها صانع اللعبه :

– الهروب : على الشخصية العثور على طريقة لمغادرة الرسمة.

– التدمير : على الشخصية دفع الأجسام الزرقاء إلى الأجسام الحمراء لتدميرها.

الطريقة الثانية : الرسم من خلال أدوات الألوان والممحاة على التطبيق مباشرة والتعديل عليه ويتيح لك بتصغير وتكبير سمك الخط وسمك الممحاة.

الطريقة الثالثة : تمنحك القدرة على استخدام صور توجد فى معرض الصور الخاصة بالهاتف وتحميلها والتعديل عليها بالإضافة والحذف إلى أن تصبح الرسمة صالحة للعب.

الطريقة الرابعة : يمكن إنتاج اللعبة باستخدام أجسام مجسمة ثلاثية الأبعاد ورصها على الورقة وتصويرها .

الطريقة الخامسة: يمكن تحويل اللعبة للعبة تعليمية بكتابة كلمات تعكس فكرة لموضوع لتحقيق قيم اخلاقية مثل لا للتدخين أو تعليم أشكال هندسية أو نباتية أو حيوانية أو تعليم قيم فنية اوعناصر او انواع الخامات أو الأدوات اوتعريفهم بالمدارس الفنية او أسماء فنانين فى أحد المدارس.

مميزات تطبيق ارسم لعبتك:

توصلت الباحثة لمميزات تطبيق ارسم لعبتك بعد استخدامه و الإطلاع على المواقع الإلكترونية وهى : (راجع: Qosai CAE، Warda Abdelhakim)

- تطبيق بفكر جديد وغير تقليدي لايحتاج لوقت وجهد فى تطويعه لانتاج اللعبة الإلكترونية.
- تطبيق بسيط سهل الاستخدام لايحتاج للغة برمجة لانتاج اللعبة الإلكترونية.
- تطبيق يتيح فرصة للمتعلم من انتاج اللعبة بكل بساطة وسهولة.
- تطبيق يتيح للمتعلم فرصة التفاعــل واتخاذ القرارات بتحديد إحدى الطرق للفوز إما الهروب أو التدمير.
- تطبيق يمنح لمتعلم فرصة إنتاج أكثر من مستوى بلا حدود للعبة الإلكترونية.
- تطبيق يمكن المتعلم من إضافة حركة على عناصر اللعبة الإلكترونية فتكون أكثر تعقيداً و إثارة .
- تطبيق يمنح للمتعلم بالترقى وإضافة إمكانات أعلى للاستخدام من خلال شراء التطبيق أو مشاهدة إعلان أو أن يقوم باللعب باستخدام رسومات قام بإنتاجها لاعبون من جميع أنحاء العالم.
- يعد التطبيق وسيلة بصرية تعليمية تفتح مدارك المتعلم وتنمى لديه التفكير الإبداعى من خلال إطلاعه على أفكار متعددة من إنتاج لاعبون آخرون.
- يساعد التطبيق المتعلم على اكتساب مهارة الرسم و إطلاق العنان للخيال وتصميم لعبته من البداية إلى النهاية.

- يشعر التطبيق المتعلم بالانجاز مما يجعله يفكر بإضافة عناصر تصعب اللعبة كى يستغرق وقت أطول فى اللعب.
- يتسم التطبيق بالمرونة حيث يتيح فرصة تجريب التصميم والتعديل عليه لتحسين أداءاللعبة مما يساعد المتعلم على الرسم بطلاقة دون الخوف والرهبة من الوقوع في الخطأ.
- يتوفر التطبيق بشكل مجانى ويعمل بنظام الأندرويد ونظام IOS فيستطيع المتعلم تحميله واستخدامه .
- التطبيق يساعد المتعلم على ممارسة العديد من العمليات العقلية أثناء اللعـــب كالتحليـــل والتركيب وحل المشكلات والمرونة والمبادرة والتخيل.
- التطبيق يساعد المتعلم على تنمية شخصيته فى جميع جوانبها المعرفية والمهارية والوجدانية.
- يزيد التطبيق الدافعيـــة لدى المتعلم نحو ممارسة الفن والإبداع.

الإطار العملى:

مجتمع البحث:

تكوّن مجتمع البحث من طلاب التدريب الميدانى بكلية التربية الفنية جامعة حلوان شعبة التثقيف بالفن من العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م.

عينة البحث:

تم تطبيق البحث الحالي على عينة البحث- طلاب التدريب الميدانى بكلية التربية الفنية جامعة حلوان شعبة التثقيف بالفن وعددهم (٢٠ طالبا وطالبة) في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م .

أدوات البحث:

- دليل استخدام تطبيق ارسم لعبتك .
- بطاقة تقييم أداء الطالب لرسم اللعبة وتدريب أحد الأطفال أو الشباب عليه ورصد إنطباعاته.
- استمارة استطلاع رأى طلاب كلية التربية الفنية عن استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج لعبة إلكترونية تزيد من إقبال الرواد على الإنتاج الفنى.

- عرض الأداة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية الفنية بهدف التأكد من صدقها.

إجراءات البحث :

١- تدريب الطلاب على استخدام تطبيق ارسم لعبتك بعرض خطوات تحميل التطبيق وتشغيله.

٢- إعداد بطاقة ملاحظة لمهارة استخدام تطبيق ارسم لعبتك لقياس مستوى المهارة العملية لإنتاج لعبة إلكترونية وتدريب أحد الأطفال أو الشباب عليه ورصد إنطباعاته ، والتي تكونت في صورتها الأولية من (١١) عبارة يمكن ملاحظتها ، لكل خطوة من خطوات رسم اللعبة وتم وضع وزن متدرج خماسى (كبيرة جدا ، كبيرة ، متوسطة ، ضعيفة ، ضعيفة جدا) أعطت الأوزان التالية (٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١) لمعرفة مستوى المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية.

صدق البطاقة :

تم حساب صدق البطاقة بعرضها على مجموعة من المحكمين ملحق رقم (١) بلغ عددهم (١٠) محكمين تخصص تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس وعلم نفس وأصول التربية الفنية ، للحكم على بطاقة الملاحظة ، وأجريت التعديلات اللازمة في ضوء آراء السادة المحكمين وأصبحت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية تتكون من (١١) عبارة وجدول (٣) ملحق (٢) يوضح بطاقة الملاحظة فى صورتها النهائية.

ثبات بطاقة الملاحظة:

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة باستخدام طريقة إعادة التطبيق، حيث تم تطبيق بطاقة الملاحظة على عينة البحث تكونت من (٢٠) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الخامسة بكلية التربية الفنية ، وإعادة تطبيق البطاقة عليهم بعد أسبوعين من التطبيق الأول، وحساب معامل الارتباط بين الدرجات في التطبيقين،

*فوجد أن معامل الارتباط = ٨٧ .٠ وهو دال عند مستوى ٠١. ٠ ، وهذا يدل على أن بطاقة ملاحظة على درجة عالية من الثبات.

*

بدأ إجراء تنفيذ التجربة بتطبيق بطاقة الملاحظة علي عينة البحث والتي تكونت من (٢٠) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الخامسة بكلية التربية الفنية.

صدق استمارة تستطلاع الرأى :

استمارة استطلاع رأى من إعداد الباحثة عن استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج لعبة إلكترونية تزيد من إقبال الرواد على الإنتاج الفنى ، تم بناء استبانة للإجابة عن اسئلة البحث ، حيث تم وضع فقرات مرتبطة بقياس مدى استجابة طلاب كلية التربية الفنية نحو استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج لعبة إلكترونية وتم توزيعها على عينة البحث الكترونياً ، وتكونت أداة البحث في صورتها على النحو الآتي:

حرصت الباحثة عند صياغة العبارات أن تكون دقيقة ، وأن تكون العبارات واضحة وخالية من الأخطاء ، وتكونت الاستبانة في صورتها الأولية من (١٢) عبارة ؛ وتم عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين والخبراء ملحق رقم (١) للوصول لصدق الاستبانة .

صدق الاستبانة:

تم عرض الإستبانه بصورتها الأولية على مجموعة من المحكمين ملحق رقم (١) بلغ عددهم (١٠) محكمين تخصص تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس وعلم نفس وأصول التربية الفنية ، للحكم على الاستبانة من حيث : وضوح العبارات وصحة صياغتها ومدى انتماء كل عبارة وارتباطها بموضوع البحث ، وتقديم مقترحات للتعديل أو الإضافة أو الحذف ، وقد أبدى المحكمين ملاحظتهم وقامت الباحثة بإجراء التعديلات بحذف العبارات المكررة ، وظهرت الإستبانة بصورتها النهائية كما تتضح فى جدول(٢) .

ثبات الإستبانة:

طبقت الإستبانة على عينة استطلاعية من مجتمع البحث غير عينة البحث عددها (٣) من رواد بيت الخزف المصرى ، وتم استخدام معادلة كرونباخ ألفا لاختبار ثبات الاستبانة ، وقد بلغ معدل ثبات الاستبانة (٨٧١ .٠) ، وهذا يؤكد ثبات المقياس. ؛ وأصبحت الإستبانة صالحة للتطبيق على عينة البحث الفعلية كما يتضح فى الجدول (٢).

الصورة النهائية لإستبانة البحث:

أصبح المقياس فى صورته النهائية مكون من (١٢) عبارة ، وقد وزعت درجات الاستجابة على هذه الاستبانة من (١- ٥) وفق تدرج ليكرت (موافق بشدة (٥) ، موافق (٤) ، محايد(٣) ، غير موافق(٢) ، غير موافق بشدة(١) ، والعكس فى حالة العبارات السلبية ، وقد تم وضع معيار مرجعى لتقييم متوسطات استجابات عينة البحث كما يتضح فى جدول (١) التالى:

جدول (١) معيار مرجعى لتقييم متوسطات استجابات عينة البحث

منخفضة جدا	منخفضة	متوسطة	كبيرة	كبيرة جدا
من ١ : ١,٧٩	من ١,٨٠: ٢,٥٩	من ٢,٦٠ : ٣,٣٩	من ٣,٤٠: ٤,١٩	من ٤,٢٠: ٥,٠٠

جدزل (٢) استبانه استطلاع رأى حول استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج لعبة إلكترونية

التسلسل	العبارة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	النسبة المئوية
.١	أحب أن استخدم تطبيق أرسم لعبتك	٣,١٥	٠,٩١٠	متوسطة
.٢	أن تطبيق أرسم لعبتك يساعدنى على تحويل رسومى إلى لعبة إلكترونية	٤,٢٨	١,٠٦	كبيرة جدا
.٣	الرسم على الورق وتحويله للعبة إلكترونية يدفعنى للاستمرار فى انتاج رسوم .	٣,٩١	١,٠٩	كبيرة
.٤	تجريب اللعبة بعد نقلها للتطبيق يحفزنى لإنتاج رسوم متعددة	٣,٧٩	٠,٥٦	كبيرة
.٥	تجريب اللعبة وعدم تحقيق الفوز يحفزنى لتعديلها	٣,١٥	٠,٩٣٤	متوسطة
.٦	يدفعنى التطبيق لإضافة تحديات داخل اللعبة	٣,١٠	٠,٩٦٩	متوسطة
.٧	يستهويني امكانية التطبيق فى تحويل الرسوم إلى رسم التصميم ثنائى الإبعاد 2D واللعب بها.	٢,٩٤	٠,٨٨٣	متزسطة
.٨	يستهويني التحدى فى تحريك بعض العناصر أثناء اللعب.	3.91	١,٠٩	كبيرة
.٩	تستهويني المؤثرات الصوتية في التطبيق وتدفعني للعب.	٢,٨٩	٠,٩٢٩	متوسطة
.١٠	يمكني التطبيق من التأمل والتركيز والسيطرة على بعض الثغرات التى تساعد على تحسين الرسمة لتصلح للعب.	٢,٨٢	١,٠٥١	متوسطة
.١١	يرضي التطبيق ويلبي بعض تصوراتي وتخيلاتى فى انتاج لعبتى بنفسى.	3.90	1.11	كبيرة
.١٢	تطبيق ارسم لعبتك يجمع بين ممارسة الرسم والترفيه	٣,٩٢	١,١٠	كبيرة

تحليل النتائج وتفسيرها وتحليلها:

للإجابة علي سؤال البحث الأول: هل يمكن استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية؟

وللإجابة على السؤال وصحة الفرض الأول الذى ينص على (هناك أمكانية تحويل الرسم إلى لعبة إلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية) قامت الباحثة بعمل دليل لاستخدام التطبيق وعرض فيديو توضيحى مع الشرح لأدواته لاكساب الطلاب الجانب المعرفى والمهارى لتسهيل الاستخدام وقد تم عرضه فى الإطار النظرى ، كما ظهرت رسوم الطلاب والأطفال توضح تحقيق الجانب العملى فى إنتاج اللعبة التعليمية كما يتضح فى ملحق رقم (٣) يشمل: شكل (١) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك قبل الشرح.

و شكل (٢) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك بعد الشرح.

وشكل (٣) يوضح بعض نماذج من إنتاج الأطفال لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك من سن ٩: ١٣سنة

يتضح من الجدول (٢) نتيجة الاستبيان قد جاءت العبارة " ٢ " في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي مقداره (٤,٢٨) وبانحراف معياري مقداره (١,٠٦) بدرجة كبيرة جدا ، وجاءت الفقرة " ١٠ " فى المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي مقداره (٢,٨٢) وبانحراف معياري مقداره (١,٢٦) بدرجة متوسطة.

وتشير النتيجة العامة أن هناك العديد من العوامل التي تدفع الطلاب لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك الإلكترونية والسعي لتحقيق الفوز، والتحدي يعد محفزاً قوياً للاستمرار في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وإشتمال التطبيق على عدد من عوامل الجذب من تنوع الألوان والصوت والحركة ، كما أن التطبيق يتطلب التأمل والتركيز وتنوع الأفكار لتحسين أداء اللعبة ، وإن تطبيق ارسم لعبتك يجمع بين ممارسة الرسم والترفيه وبالتالي يقبل الطلاب والأطفال على الرسم وإنتاج ألعابهم .

الإجابة على السؤال الثانى للبحث وينص على: هل هناك فروق فى مستوى المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك ولإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون لدى طلاب كلية التربية الفنية؟

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بالتحقق من صحة الفرض الثانى للبحث والذى ينص على:

(لاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) فى مستوى أداء الطلاب للمهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون قبل وبعد التطبيق).

وللتحقق من الفرض ، تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي درجات طلاب الفرقة الخامسة بكلية التربية الفنية ، مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار بطاقة الملاحظة للمهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك وقياس مستوى المهارة العملية لإنتاج لعبة إلكترونية وجدول (٣) يوضح حساب دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات طلاب عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة للمهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك وقياس مستوى المهارة العملية لإنتاج لعبة إلكترونية.

جدول (٣)

دلالة الفرق بين متوسطي درجات طلاب عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة لقياس مستوى أداء المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك وتوظيفه لإنتاج اللعبة الإلكترونية

بيان الرتب	عدد الطلاب	عدد الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	دلالة Z
السالبة	٢٠	٠	٠	٠	٣,٩٣١	دال عند٠,٠١
الموجبة		٢٠	٢١٠,٠	١٠,٥		

من جدول (٣) يتضح أن الفرق بين متوسطي درجات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لقياس مستوى أداء المهارة العملية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك وتوظيفه لإنتاج لعبة إلكترونية وبحساب قيمة (Z) وجد إنها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة

(٠,٠١) لصالح القياس البعدي، وبهذا يتحقق فرض البحث، وهذا يعني ارتفاع مستوى أداء الطلاب الفرقة الخامسة في التطبيق البعدى عنه في التطبيق القبلي.

يتضح من نتائج البحث أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب كلية التربية الفنية لاستخدام تطبيق ارسم لعبتك منها:

- أثار تطبيق ارسم لعبتك اهتمام الطلاب و تشويقهم إلى إنتاج لعبة إلكترونية من خلال رسومهم.
- يستطيع الطالب معرفة مستواه أول بأول لما تم إنجازه أثناء إنتاج اللعبة الإكترونية.
- التعديل المستمر لأى فجوة أو خطأ أثناء إنتاج لعبة إلكترونية.

نتائج البحث:

- تطبيق ارسم لعبتك شجع الطلاب على تجريبه مع أطفال ومعرفة ردود الفعل عليهم التى جاءت مدعمة له.
- تشجيع الطلاب على إنتاج رسوم متنوعة لإنتاج ألعاب إلكترونية .
- ساعد التطبيق على تحفيز الأطفال على الرسم.
- ساعد التطبيق على تنمية قوة الملاحظة لمعرفة الخلل فى الرسمة منها (صعوبة تحرك اللاعب لوجود عوائق تمنعه من الإنتقال داخل الرسمة ، أو لكبر حجم الأشكال الزرقاء المراد تحريكها ، أو لكثرة استخدام اللون الأحمر ، أو اغلاق اللعبة فلايوجد منفذ لخروج اللاعب) وحل المشكلة بإجراء التعديلات عليها بالإضافة أو الحذف كى تصلح للنشر عبر الإنترنت على التطبيق.
- إن استخدام التطبيق قبل الشرح أظهرنتائج تقليدية كما تعرض على التطبيق وبعد الشرح جاءت نتائج أكثر دقة فى الرسم لانتاج اللعبة .

ظهور قيم فنية على اللعبة الإكترونية منها :

- مراعاة الإتزان البصرى بتوزيع العناصر على طرفى الورقة مشابهة تماما فى الشكل والحجم واللون.
- ظهر أيضا فى بعض الألعاب الإتزان غير المتناظر فعدد من المفردات الصغيرة على أحد جانبي الشاشة يوازن بمفردة كبيرة على الجانب الآخر.

- البساطة في الرسم الذي يسهل حركة اللاعب داخل اللعبة.
- التطبيق مناسب فى تدريس الفن ويساعد على تحسين واكتشاف مهارات المتعلم أو المثقف بالفن.
- آراء وإتجاهات الأطفال متباينة نحو تطبيق ارسم لعبتك ، فهي من وجهة نظرهم تحتوي على إيجابيات، وفي نفس الوقت فهي لا تخلو من السلبيات.

بعض انطباعات وتعليقات الأطفال أثناء استخدام تطبيق ارسم لعبتك:

- صعوبة وعدم الفهم ولم يكن متحمسا فى البداية.
- الشعور بالإندهاش والغرابة والتشويق للنتيجة.
- بدء بالابتسامة والفرحة أثناء اللعب.
- حركة جسده تبع حركة اللعب.
- شعر بالفخر تجاه نفسه وظل ينظرحوله بدهشة .
- اراد من جميع الموجودين أن يجربوا اللعبة وتسألهم عن رآيهم.
- شعر بالمسؤلية أثناء تجربة اللعبة ومراقبة ردود أفعال من حوله.
- حماس الطفل تجاه تجربة التطبيق والفكرة الجديدة.
- يريد الطفل ان يرسم أفضل وينتج مستويات متعددة مع زيادة تصعيب اللعبة .
- ادرك الطفل الخطأ فى اللعبة واصر على الفوز.
- شعر الطفل بالاستياء وقت اللعب لان رسمته كانت صعبة ولكنه اصر على أن يعبر المستوى ويفوز.
- كان الطفل لديه فضول شديد أن يعرف كيف يصبح رسمه على الورق إلى لعبة إلكترونية يلعب بها، مما جعله فى غاية التحمس والتشويق.
- بدء الطفل فى تجريب أكثر من محاولة ولم ييأس وزاد إصراره على إنتاج اللعبة.
- شعر الطفل بأهمية التطبيق لانه سينتج لعبته بنفسه واصبح من لاعب إلى مصمم للعبة .
- زادت ثقة الطفل بنفسه واشبع روح الإبداع .
- كان الطفل متشوقاً جداً لرؤية رسمته وهى تتحول للعبة يمكن أن يلعب بها.

توصيات البحث:

في ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج توصي الباحثة بالتالي:

١. تفعيل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التدريس والتثقيف بالفن.
٢. إضافة جانب عملى لمقرر تكنولوجيا التعليم لتدريب الطلاب على استخدام تطبيقات إعداد ألعاب تعليمية تفاعلية وأهميتها فى التعليم والتثقيف بالفن.
٣. تشجيع الطلاب على المشاركة في إنتاج ألعاب للتعليم والتثقيف بالفن.
٤. تسجيع الأطفال على إنتاج ألعابهم بأنفسهم وتنمية مهاراتهم الفنية.

مراجع البحث :

أولاً : المراجع العربية:

١. إيمان الغزو (٢٠٠٤): دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنيا للألفية الثالثة)، دار القلم للنشر ، الإمارات العربية المتحدة، ص٣٥.

٢. السيد محمود الربيعي ، وآخرون (٢٠٠٤) : التعليم عن بعد وتقنياته في الألفية الثالثة ، مطابع الحميضي ، الرياض ، السعودية ، ص٢٢٥.

٣. تامر الملاح ، ونور الهدى فهيم (٢٠١٦): الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية ، دار السحاب للنشر والتوزيع ، القاهرة.

٤. سامر جابر (٢٠٢٠): دمج الألعاب الإلكترونية فى التعليم ، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية ، العدد ٤٩ ، مجلد ٣٠ ، ص ١٦٠.

٥. ماجد محمد الزيودى (٢٠١٥): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلم و وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد ١٠ ، العدد ١ ، كلية التربية ، جامعة طيبة ،ص ٢١، ٢٢.

٦. مجدى يونس هاشم (٢٠١٧): التعليم الإلكتروني ، ط١ ، دار زهور المعرفة والبركة، القاهرة ، ص٦١

٧. محمود عوض الله سالم، وآخرون (٢٠٠٣): صعوبات التعلم: التشخيص والعلاج، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، عمان، ص ، ٦٠ –٦٥.

ثانياً: مواقع الإنترنت:

٨. Zerokcm (١٧يونيو ٢٠٢٠م) ، قم برسم لعبة الفيديو خاصتك! DRAW YOUR GAME، تم الإطلاع ٢٢٠٢١/٣/٢٥م https://dyg.ar.uptodown.com/android

٩. Warda Abdelhakim (١٧ يوليو، ٢٠١٧) : تطبيق Draw Your Game يتيح لك رسم اللعبة التي تريد لعبها بنفسك ، تاريخ الإطلاع ٢٠٢١/٣/٢٠م https://www.itadroid.net/56110.html

١٠. تطبيقات اندرويد عربى (الأحد، ١٠أبريل ٢٠٢٢): قم برسم أي لعبة علي ورقة وسيقوم هذا التطبيق بتحويلها إلي لعبة علي هاتفك ، تم الاطلاع ، ٢١/ ٢٠٢٢/٤م تطبيق Draw Your Gameلتصميم الألعاب المرسومة على الورق(androidapps-ar.com)

١١. Qosai CAE (٢٠١٧/١) : لعبة Draw Your Game هي لعبة بسيطة ولكنها فريدة من نوعها ، ٢٠٢٠/١/٢٠م
https://www.zoomtaqnia.com/2017/01/draw-game/
١٢. أسماء شاكر (١١ مارس ٢٠٢٢): الألعاب التعليمية الرقمية ، تم الإطلاع ٢٠٢٢/٥/١٠ ، الألعاب التعليمية الرقمية – e3arabi – إي عربي
١٣. عائشة بلهيش العمرى (١ أكتوبر٢٠١٥): الألعاب التعليمية .. مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها ، تم الإطلاع ٢٠٢٠/٥/٢٠،
الألعاب التعليمية .. مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها(learning-otb.com)
١٤. ابتسام مهران (٧ أكتوبر ٢٠٢٠) : أثر الفن على المجتمع ، تم الاطلاع ٢٠٢٠/٦/٢م ، أثر الفن على المجتمع | المرسال(almrsal.com)

ثالثاً: المراجع الأجنبية:

15. Tayler ,M. (1999) Computer Games and Imagination , New York , Mc-Grow Hill , P٢١٣.
16. Moreno-Ger, P. et al., Educational game design for online education, Computers in Human Behavior (2008), doi:10.1016/j.chb.2008.03.012

ملاحق البحث:

ملحق (١)

أسماء المحكمين لبطاقة الملاحظة

م	المحكم	الدرجة العلمية والوظيفة
١.	أ.د/ أحمد حاتم	أستاذ تكنولوجيا تعليم التربية الفنية –كلية التربية الفنية –جامعة حلوان.
٢.	أ.د / داليا العدوى	أستاذ تكنولوجيا تعليم التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٣.	أ.د / غادة مصطفى	أستاذ أصول التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٤.	أ.د / صلاح قرقيش	أستاذ أصول التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٥.	أ.د / فاطمة عبد الرحمن	أستاذ أصول التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٦.	أ.د / حنان الشهاوى	أستاذعلم نفس التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٧.	أ.د/ حنان دقماق	أستاذ مناهج وطرق تدريس التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٨.	أ.م.د / رشا يحيى	أستاذ مساعد تكنولوجيا تعليم التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٩.	أ.م.د / محمد عبد العاطى	أستاذ مساعد مناهج وطرق تدريس التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
١٠.	د/ إيهاب العجمى	مدرس تكنولوجيا تعليم التربية الفنية – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.

ملحق (٢)

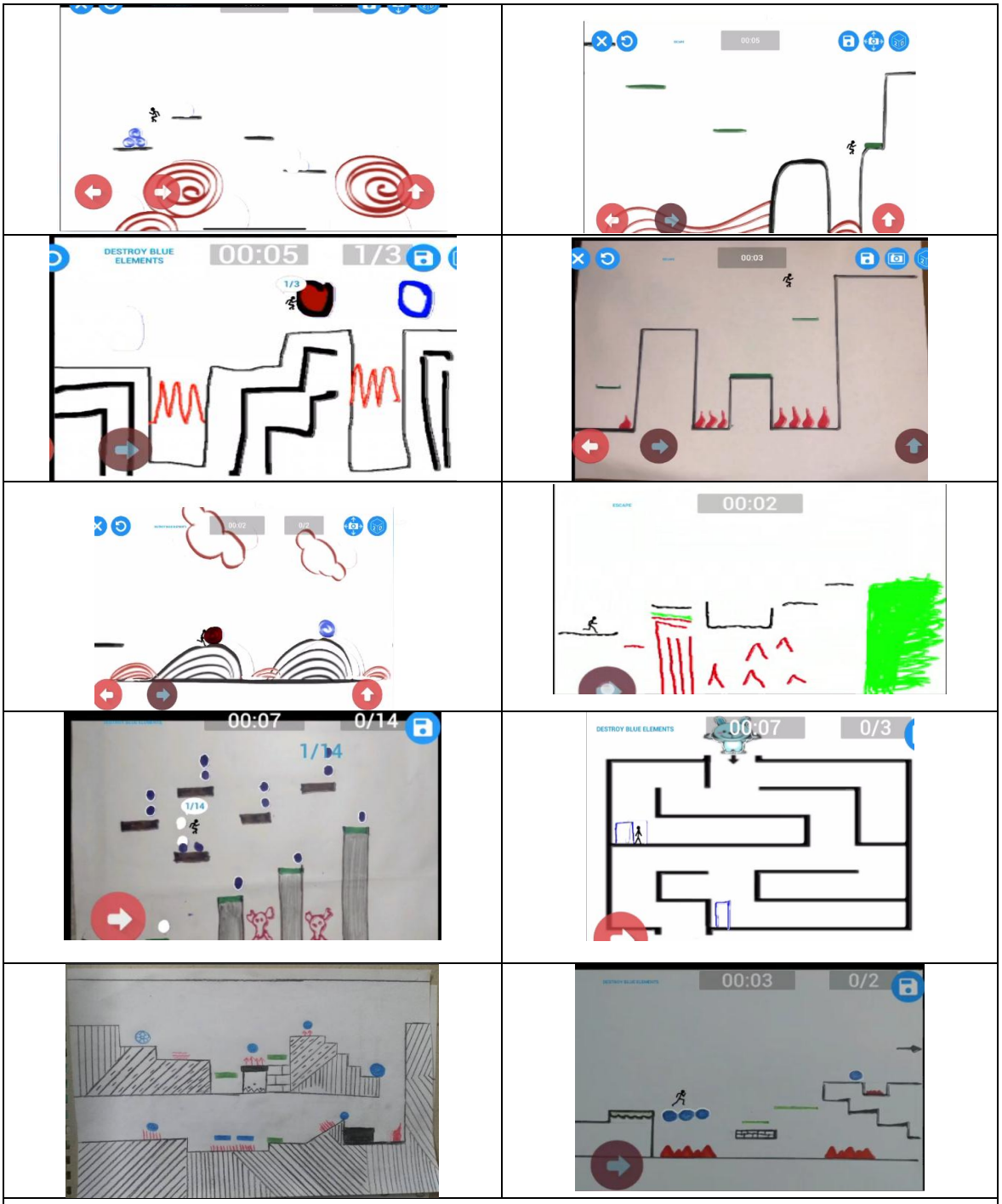
بطاقة الملاحظة

جدول (٤) يوضح بطاقة الملاحظة فى صورتها النهائية

م	المهارة	مستوى أداء المهارة بدرجة				
		كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	ضعيفة جدا
١.	استطاع تحميل التطبيق على الهاتف المحمول					
٢.	استخدم أدوات التطبيق المختلفة					
٣.	استطاع تصوير الرسمة بكاميرة التطبيق					
٤.	ادراج صور ومجسمات من الإنترنت أو مخزنه لديه					
٥.	انتج رسم بسيط بخطوط بسيطة					
٦.	وزع الألوان بتوازن بين العناصر					
٧.	استطاع إضافة عناصر أكثر قي رسمته					
٨.	استطاع عمل مستويات للرسمة					
٩.	استطاع اللعب بالرسمة التى حولها التطبيق للعبة إلكترونية					
١٠.	توصل إلى الأخطاء الموجودة باللعبة وعدلها					
١١.	نشر اللعبة عبر الإنترنت على التطبيق.					

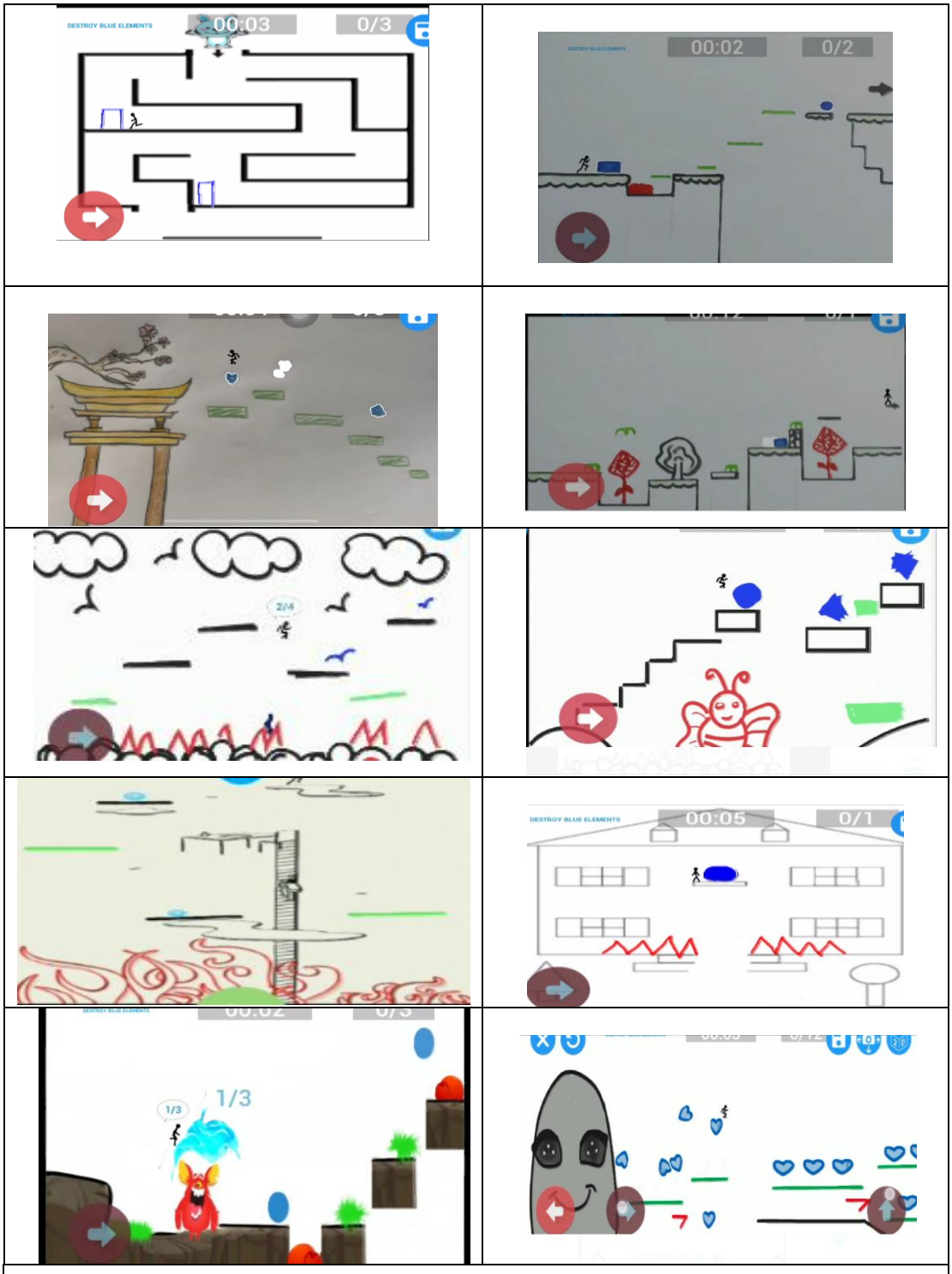
ملحق (٣)

إنتاج الطلاب قبل شرح تطبيق ارسم لعبتك



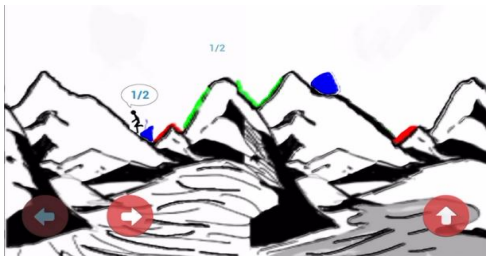
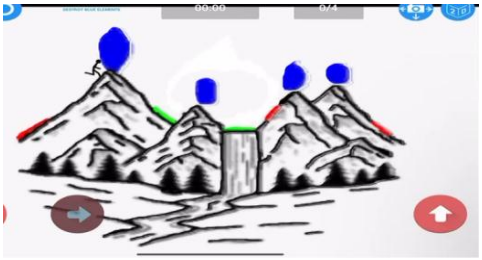
شكل (١) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك قبل الشرح

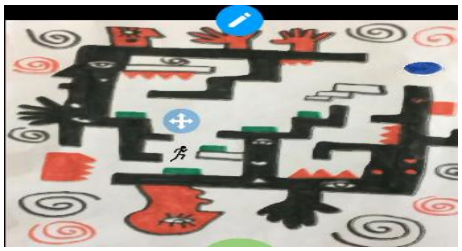
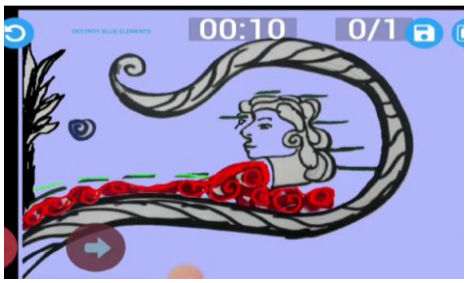
(AmeSea Database – ae – April- 2022- 571)

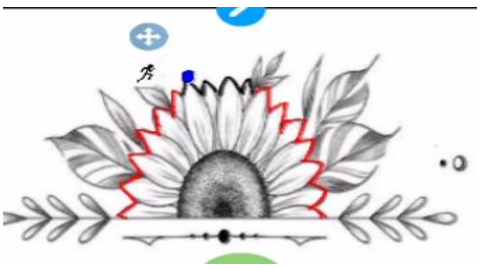
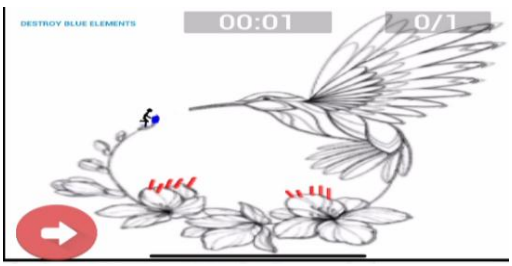


تابع شكل (١) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك قبل الشرح

إنتاج الطلاب بعد شرح تطبيق ارسم لعبتك

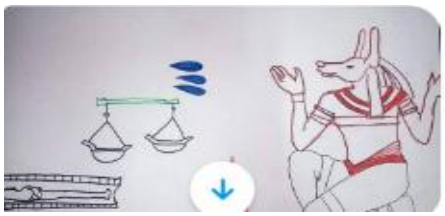
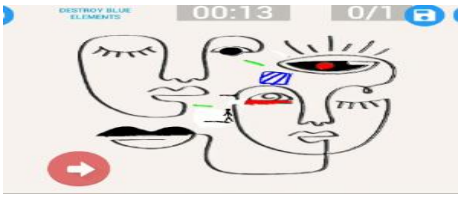



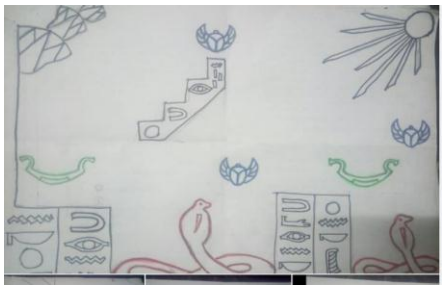



شكل (٢) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك بعد الشرح

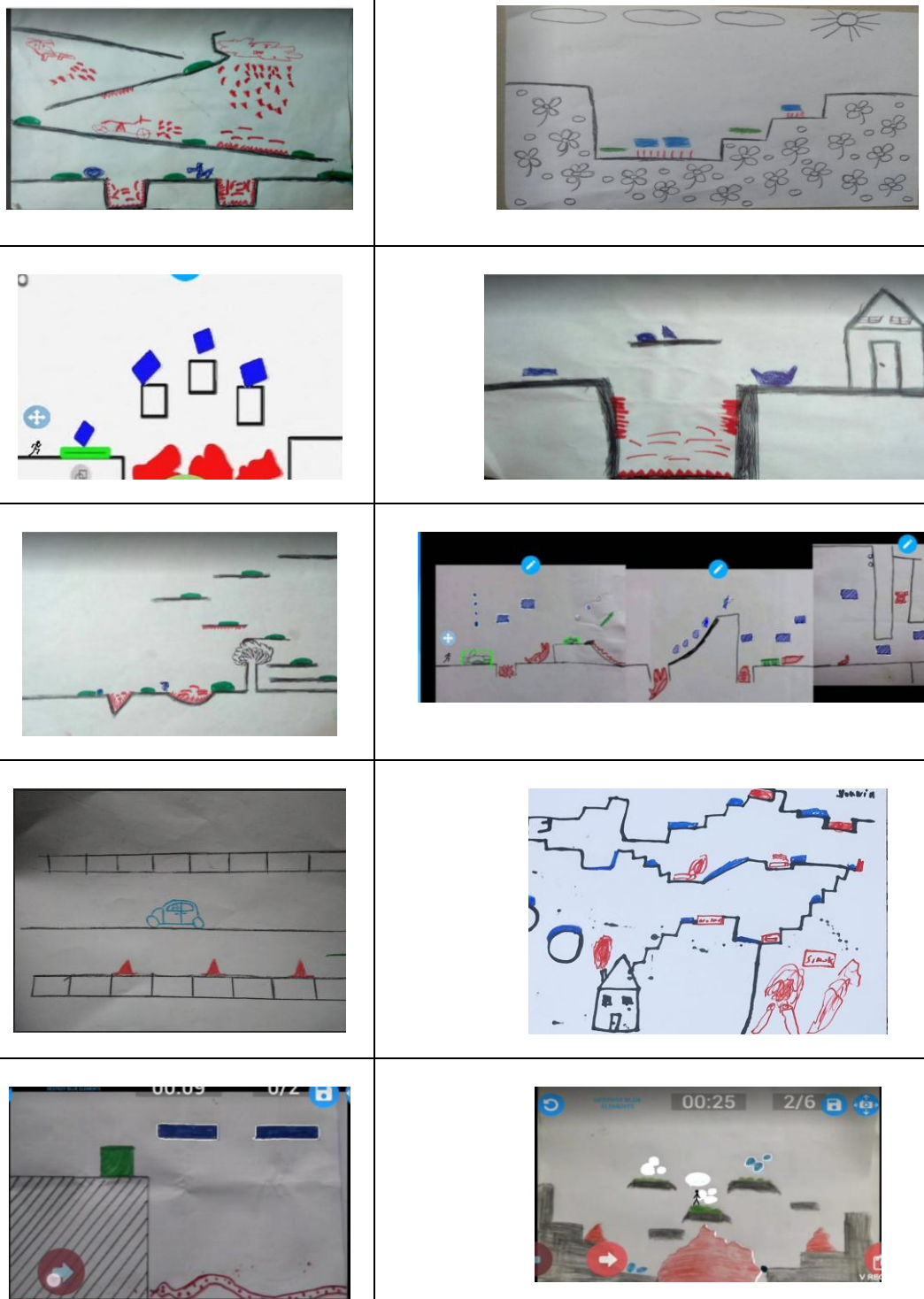
تابع إنتاج الطلاب بعد شرح تطبيق ارسم لعبتك



تابع شكل (٢) بعض نماذج من إنتاج طلاب التثقيف بالفن لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك بعد الشرح

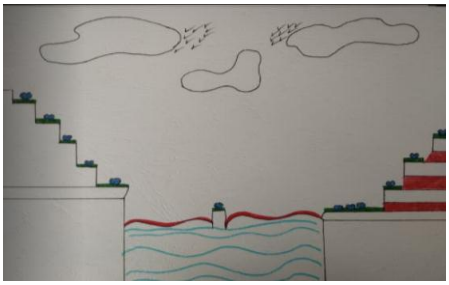
إنتاج أطفال من سن ٩: ١٢سنة مع الطلاب على تطبيق ارسم لعبتك

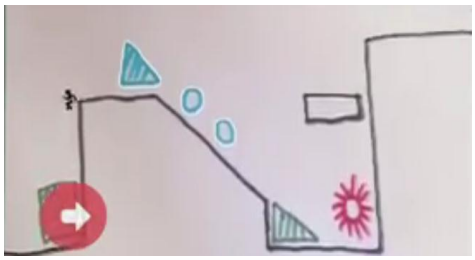


شكل (٣) يوضح بعض نماذج من إنتاج الأطفال إنتالج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك من سن ٩: ١٢سنة

(AmeSea Database – ae – April- 2022- 571)

تابع إنتاج أطفال من سن ٩: ١٢سنة مع الطلاب على تطبيق ارسم لعبتك





تابع شكل (٣) يوضح بعض نماذج من إنتاج الأطفال لإنتاج اللعبة الإلكترونية باستخدام تطبيق ارسم لعبتك من سن ٩: ١٢سنة

(AmeSea Database – ae – April- 2022- 571)

ملخص البحث:

استخدام تطبيق ارسم لعبتك "Draw Your Game " لإنتاج ألعاب إلكترونية لتوظيفها فى مجال الفنون

هدف البحث التعرف على كيفية استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج ألعاب إلكترونية ، كأداة سهلة الاستخدام فى تحويل رسوم الطلاب من على الورق بتصويرها بكاميرة التطبيق فتتحول إلى لعبة إلكترونية ، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفى التجريبى على عينة من طلاب التدريب الميدانى شعبة التثقيف بالفن بكلية التربية الفنية جامعة حلوان وقوامها (٢٠) طالب وطالبة يتدربون فى حديقة أطفال الزمالك وبيت الخزف المصرى.

ولتحقيق الهدف من البحث قامت الباحثة بعرض فيديو توضيحى للطلاب ؛ يبين كيفية استخدام تطبيق ارسم لعبتك لإنتاج لعبة إلكترونية مع الشرح لمهام وأدوات التطبيق ، وبعد الشرح حاول كل طالب استخدام التطبيق لتنفيذ اللعبة الإلكترونية ، وقد أظهرت النتائج اقبال طلاب التثقيف بالفن على التطبيق ومدى التزامهم بتعليمات التطبيق ، حيث تدرجت نتائج الألعاب من الرسوم الخطية البسيطة إلى أشكال ذات بعدين برسوم أكثر تعقيداً ملونه باللألوان المتاحة فى التطبيق لإنتاج اللعبة إلكترونية بشكل مختلف ، يحمل قيم جمالية وفنية.

Summary :

Utilizing "Draw Your Game" Application, to Produce Electronic Games , in Arts

The research aims at utilizing Draw your Game Application, as an easy tool to transfer the student's drawings from papers, by photographing them, using the application camera, and it will be turned into an electronic game .The researcher applied the descriptive experimental,technique on a specimen of field training , Education through Art Division, in the Faculty of Art Education, Helwan University The specimen consisted of 20 male and

female students that were training at Zamalek Children's Garden and the Egyptian Porcelain House .

To achieve the research goal, the researcher showed the students a demo video teaching them how to the use the application, in producing an electronic game, and the tools, and functions of the application. After the demo, each student tried to use the application to produce an electronic game . Results showed that the students of Education through Art Division, tended to use the application ,and were committed to the application orders.The produsedgames ranged from simple linear drawings ,to more sophisticated two-dimensional drawigs, and the colours available in the application were used to produce different versions of the same game, that would bear artistic and aesthetic values