الملابس التفاعلية كمدخل لإثراء اللعب الدرامي المساهم في تحسين السلوك لأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه في مرحلة ما قبل المدرسة

أ.م.د/ شيماء محمد عبد العليم عامر ناصف
shimaanasef@azhar.edu.eg
أستاذ الملابس والنسيج المساعد – قسم الملابس والنسيج – كليه الاقتصاد المنزلي – جامعة الأزهر

أ.م.د/ آيات عصمت عبد الله عبد الرحيم
dr.ayat.esmat@sedu.asu.edu.eg
أستاذ الأشغال الفنية المساعد – قسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

ملخص البحث:

تعد أكثر المشكلات انتشاراً وتعقيداً لدى الأطفال في مرحلة الطفولة اضطراب فرط الحركة المصحوب بتشتت الإنتباه حيث يعد هذا الأخير من المشكلات السلوكية التي تعيق الطفل من المتعة والتحكم في انفعالاته في مرحله مبكره من عمره ويسميها عدد من الباحثين المرحلة الإبتدائية وبالطبع كما هو معروف فإن أي تعرض لمحنة في مرحلة الطفولة المبكرة مهما كان شكلها فإن نتائجها تنعكس على سلوك الشخص وتفكيره وقدراته على التعلم وصحته العقلية، اللعب الدرامي يعد طريقه لتحطيم الطاقة الزائدة لدى الأطفال وذلك من خلال مشاركتهم في لعبه دراميه تنظم حركتهم وتفاعلها وتلبي احتياجات الطفل الجسمية والعقلية والاجتماعية ويعد وسيطاً مهمه لتنمية التفكير الإبداعي حيث يستمد اللاعب الدرامي إلى الخيال والسؤال والإكتشاف وتنميه قدره الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبيه حاجاته بصوره تعويضيه .

تكمن مشكلة البحث في كيف يمكن الإستفادة من الإمكانات التشكيلية للملابس التفاعلية كمدخل لإثراء اللعب الدرامي وتحسين السلوك الاجتماعي لأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه في مرحلة ما قبل المدرسة ؟ وهدف البحث إلي الوصول إلى بعض التطبيقات الفنية والعملية للملابس التفاعلية لإثراء اللعب الدرامي وتحسين السلوك الاجتماعي لأطفال فرط الحركة وتشتت الإنتباه في مرحلة ما قبل المدرسة ومن نتائج البحث أهمية اللعب الدرامي لمرحلة ما قبل المدرسة بوجه عام وللأطفال مرضي فرط الحركة وتشتت الانتباه ودور الإمكانات التشكيلية للملابس التفاعلية في تحقيقه، أهمية الملابس التفاعلية (تجربة البحث) ودورها في إثراء اللعب الدرامي لأطفال فرط الحركة وتشتت الإنتباه والتي لا يكمن في أهميتها التربوية والحركية فحسب بل أيضًا العلاجية .

الكلمات المفتاحية : الأمكانات التشكيلية – الملابس التفاعلية– اللعب الدرامي– فرط الحركة– مرحلة ما قبل المدرسة – تشتت الإنتباه.

The Enteractive Clothing as amean to Enrich Dramatic Play Witch Improves the Behaviors of Children With ADHD for pre-school Children

Research Summary

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is the most prevalent and complex problem for children in childhood, as the latter is one of the behavioral problems that hinder the child from having fun and controlling his emotions at an early stage of his life. A number of researchers call it the primary stage. Of course, as it is well known, any exposure to ordeal in early childhood, whatever its form, is reflected in the person's behavior, thinking, learning abilities, and mental health. Dramatic play is a way to destroy children's excess energy, through their participation in a dramatic game that regulates their movement and interaction and meets the child's physical, mental and social needs.

The problem of the research lies in how it is possible to take advantage of the plastic potential of interactive clothes as an entrance to enrich dramatic play and improve the social behavior of children with hyperactivity and attention deficit hyperactivity disorder in preschool? The research aimed to reach some technical and practical applications of interactive clothes to enrich the dramatic play and improve the social behavior of children with hyperactivity and distraction in the pre-school stage. Among the results of the research is the importance of dramatic play for preschoolers in general and for children with hyperactivity and attention deficit disorder and the role of the formative capabilities of interactive clothing in achieving it, the importance of interactive clothing (the research experiment) and its role in enriching the dramatic play for children with hyperactivity and attention deficit disorder, which does not lie in its educational and motor importance Not only therapeutic, but also therapeutic.

Key Words:
Plastic Abilities - The Enteractive Clothing - Dramatic play - Hyperactivity - pre-school stage - Distraction

مقدمة :

يعتبر مجال الأشغال الفنية من المجالات الفنية التطبيقية والتى تحتوي على العديد من الأساليب التشكيلية والأدائية اليدوية لما تتضمنه من خامات وأدوات وخبرات عملية وأساليب وتقنيات عديدة للخروج من الأفكار النمطية إلى أفكار مبتكرة وغير تقليدية.

وتعد الملابس التفاعلية كنزًا من كنوز المعرفة واللعب الدرامي الحر بالنسبة للطفل بصفة عامة وثروة لطلاب الأشغال الفنية بصفة خاصة فهي تحمل في طياتها معالجات وتقنيات تُلهم الطالب لإبتكار أعمال فنية ذات طابع فنى خاص ومميز.

حيث يعد اللعب مظهر من مظاهر سلوك الطفل، فالطفولة هي مرحلة اللعب لكونه استعداد فطرى وطبيعي غير موجه، وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات الحياة شأنه شأن الأكل والنوم فالطفل يقضى كل زمن صحوته ونشاطه في اللعب وهو ليس في حاجة إلى أن يتعلم اللعب، لكن في حاجة فقط إلى الإرشاد والتنظيم من جانب الكبار (سلوي عبد الباقي -١٩٩٢-٢٧).

ويحتل اللعب الدرامي مكانة خاصة لدى الأطفال، حيث يعتبر أحد أهم الألعاب المفضلة للطفل بشكل عام، فالطفل يلجأ دائمًا إلى ترجمة انطباعاته وتجارية إلى واقع محسوس وملموس فقد يقوم الأطفال يتمثل العديد من المواقف والأحداث التي يتعرضون لها في حياتهم اليومية فقد يمثل الأطفال دور الأمهات والآباء أحيانًا أو يقومون بأداء لعبة تمثل البيع والشراء، وركوب السيارات والقطارات أو يتصور نفسه طبيبًا أو مهندسًا ويميل الطفل لتمثيل هذه الأدوار بدقة تبعت على الدهشة وأحياناً كثيرة يضيف إلى الموقف إبداعًا من عنده وكلما نما الطفل اهتم بالتفاصيل التي يعكسها في تمثيل الأدوار التي يؤديها (علي فالح الهنداوي-٢٠٠٣-٨٦).

وتعتبر مرحلة ما قبل المدرسة بصفة عامة هي الفترة التكوينية الحاسمة في حياة الفرد، ذلك لأنها الفترة التي يتم فيها وضع البذور الأولى للشخصية التي تتبلور وتظهر ملامحها في مقتبل حياة الطفل، وهي الفترة التي يكون فيها الطفل فكرة واضحة وسليمة عن نفسه، ومفهومًا محددًا لذاته وإمكانياته الجسيمة والنفسية

والإجتماعية بما يساعده على الحياة والاندماج في المجتمع ويمكنه من التكيف السليم مع ذاته.

وتعد أكثر المشكلات انتشاراً وتعقيداً لدى الأطفال في هذه المرحلة اضطراب فرط الحركة المصحوب بتشتت الإنتباه حيث يعد هذا الأخير من المشكلات السلوكية التي تعيق الطفل من المتعة والتحكم في انفعالاته في مرحله مبكرة من عمره ويسميها عدد من الباحثين المرحلة الابتدائية وقد بلغ انتشار هذا الاضطراب في المرحلة العمرية الممتدة من (٦-١٠) سنوات حوالي٥٨.٤ %والذي يؤثر سلبا على حياتهم (أشرف محمد الشربيني-٢٠١٨-٢٥).

وفي هذا السياق أن هذه الفئة من الأطفال يتسمون بصعوبة التركيز بالإضافة إلي مشكلات في القدرة على استمرار الإنتباه والاحتفاظ به وأيضاً تركيز الإنتباه لمده طويلة وصعوبة تنظيم الأعمال والمهام التي تعطي لهم وعدم القدرة على إنهائها ويعانون من التشتت والاندفاعية ويحتاجون معظم الوقت إلى سيطرة وإشراف خارجي (نايف عيد الزارع-٢٠١٠-٣٤).

وبالطبع كما هو معروف فإن أي تعرض لمحنة في مرحلة الطفولة المبكرة مهما كان شكلها فإن نتائجها تنعكس على سلوك الشخص وتفكيره وقدراته على التعلم وصحته العقلية.

وترى هبه سليم ٢٠١٩ أن اللعب الدرامي يعد طريقه لتحطيم الطاقة الزائدة لدى الأطفال وذلك من خلال مشاركتهم في لعبه دراميه تنظم حركتهم وتفاعلها وتلبي احتياجات الطفل الجسمية والعقلية والإجتماعية ويعض وسيطا مهمه لتنميه التفكير الابداعي حيث يستمد اللاعب الدرامي الى الخيال والسؤال والاكتشاف وتنميه قدره الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبيه حاجاته بصوره تعويضيه (هبه خالد سليم-١٩٩٠-١٣٢).

ومما سبق يتضح لنا أهمية الملابس التفاعلية ودورها في إثراء اللعب الدرامي لأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه والتي لا يمكن في أهميتها التربوية والحركية فحسب بل أيضًا العلاجية فعن طريق اللعب يستطيع الطفل إشباع الكثير من حاجاته

ورغباته التي لا تتحقق في حياته اليومية، فالتخيلات المحتوية والمتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يُفرغ من خلالها الكثير من الضغوط النفسية اللاشعورية بحرية تامة.

وفى ضوء ما سبق تتلخص مشكلة البحث في التساؤل الآتي:

- كيف يمكن الاستفادة من الإمكانات التشكيلية للملابس التفاعلية كمدخل لإثراء اللعب الدرامي وتحسين السلوك الاجتماعي لأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه في مرحلة ما قبل المدرسة ؟

أهداف البحث:

١- تقديم مقترحات للملابس التفاعلية لإثراء اللعب الدرامي

٢- المساهمه في تحسين السلوك الاجتماعي لأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه في مرحلة ما قبل المدرسة

أهمية البحث:

١- يسهم البحث في فتح مجال رؤي جديده في مجال تصميم الأزياء.

٢- إثراء اللعب الدرامى لأطفال فرط الحركة وتشتت الإنتباه.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي مع التطبيق

فرض البحث:

١. **الفرض الأول :** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق أسس التصميم وفقا لأراء المتخصصين.

٢. **الفرض الثاني :** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق عناصر التصميم وفقا لأراء المتخصصين.

٣. **الفرض الثالث :** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق الجوانب التقنية والقيم الابتكارية وفقا لأراء المتخصصين.

٤. **الفرض الرابع :** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في الإثراء للعب الدرامي وفقا لأراء المتخصصين.

٥. **الفرض الخامس:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين.

أدوات البحث:

استبيان خاص لاستطلاع أراء المتخصصين وعددهم (١٥).

حدود البحث:

١- أقمشة الجوخ.

٢- الحياكة والنسج اليدوي بغرز الكروشيه الأساسية.

٣- ٢٠ طالب وطالبة من الفرقة الثالثة بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس والمقيدين بالعام الدراسى ٢٠١٨/ ٢٠١٩م.

عينة البحث:

تتكون عينة البحث من ١٠ أطفال من (٤-١٠) سنوات مصابي بمرض فرط الحركة وتشتت الانتباه .

مصطلحات البحث:

- **الإمكانات التشكيلة:** "هي الوسائل والمعالجات والأساليب والتقنيات التي يتفاعل بها الفنان مع خاماته لتحقيق القيم التشكيلية لتوظيف الدور التعبيري للعمل الفني (هيام عبد الباقي-٢٠١٠-٤٥).
- **الملابس التفاعلية:** "هي ملابس تحمل قصة أو مضمون تعبيري مكونة من أشكالاً مختلفة للنسيج المضاف (الأبليك) لتمثيل أشكالا ًمختلفة لسيارات أو حيوانات أو خضروات وما إلى ذلك وتتميز بسهولة الفك والتركيب لتعطى للطفل فرصة اللعب والتعلم في أي مكان وزمان وذلك من خلال اللعب الدرامي الحر وتتضمن الملابس التفاعلية غطاءًا للرأس منفصل وسترة علوية وحقيبة منفصلة أو متصلة بتلك السترة مع مراعاة ارتباط العناصر جميعها بذات الموضوع التعبيري (تعريف اجرائي للباحثتان).
- **اللعب الدرامي:** "اللعب عند الطفل هو ميدان تعبيره، ومسرح خيالاته، وهو الفرصة القيمة التي يتصل فيها بمن حوله، وهو المعمل الذى يتبادل من خلاله

الأدوار والذى يختبر فيه قوته وقوة غيره، وعن طريقه ينمو جسميًا، وذهنيًا، واجتماعياً، كما يعدل من سلوكه وتفكيره (مجدي عبد الكريم -٢٠٠٠-١٥٢).

- **مرحلة ما قبل المدرسة:** تعد هذه المرحلة من أفضل المراحل التربوية، حيث يتم فيها التعلم تلقائيًا، هي المرحلة التمهيدية لمسار الطفل في المستقبل، ويكون الطفل فيها هو الطرف المستجيب دومًا لعمليات التفاعل الاجتماعي.

تعتبر مرحلة ما قبل المدرسة: هي حجر الزاوية في بناء شخصية الطفل فلابد من الاهتمام بتنشئة وأساليب تربيته ومعاملته وتهيئة الجو السليم لتنمية استعداداته البدنية والعقلية والوجدانية على نحو يتضمن حسن تكييف سلوكه لظروف المجتمع والحياة التي سيحياها فيما بعد، حيث أن الطفولة كانت وستظل المرحلة التي يتعلم خلالها الصغار مبادئ التفكير المنطقي وأساسيات العمل الإنساني (احمد زكي صالح – ١٩٦١-٩١).

فرط الحركة : هو حالة يكون فيها الطفل كثير الحركة، ينتقل من مكان إلي مكان ويتحدث دون استئذان ويقوم بتصرفات مزعجة، مما يؤثر علي سلوكه وأداءه الدراسي (حاتم محمود -٢٠٢١-٨٩).

التعريف الإجرائي لفرط الحركة: هو تلك الحركات الغير منظمة والغير هادفة والتي نصفها بالاندفاعية، إذ يقوم بها الفرد بدون اعتبار للعواقب المترتبة عليها، بحيث تكون هذه الحركات الزائدة مثيرة للقلق وإزعاج الآخرين مما يصعب علي الطفل تكوين علاقات اجتماعية.

تشتت الانتباه: عدم القدرة علي التركيز لفتره من الزمن أثناء ممارسة الأنشطة مما يجعله مندفعا للاستجابة دون تفكير مسبق (خولة احمد -٢٠٠٠-٥٦).

التعريف الإجرائي لتشتت الإنتباه: عدم قدرة الطفل علي تركيز انتباهه لفترة زمنية طويلة، مع سهولة تشتت ذهنه، بالمؤثرات الخارجية المحيطة به أثناء ممارسة الأنشطة.

الجانب النظري:

*** مفهوم اللعب بوجه عام وأهميته وأنواعه:**

لقد تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم اللعب، وفيما يلى عرض لبعض هذه التعريفات:

- يعرف اللعب في معجم علم النفس والطب النفسي بأنه "وسيلة للحفاظ على الصحة النفسية وتحقيق التوازن في الحياة، وهو الأنشطة التي يقصد منها أن تكون بهدف المتعة والبهجة سواء للفرد أو للجماعة، والدافع للعب هو دافع فطري طبيعي كالدافع إلى الطعام والنوم، كما أنه وسيلة لازمة وضرورية للنمو، ويُسهم بشكل واضح وشامل في كل مراحل وأطوار النمو الجسمي، والعقلي، والاجتماعي (جابر عبد الحميد- ٢٠٠٩- ٢٨٢٦)
- كما يعرف اللعب بأنه "سلوك ممتع يحدث بشكل طبيعي وتلقائي، ليس له هدف معين في حد ذاته، فهو رغبة فطرية داخلية هدفها الاستمتاع، وهو أيضًا قوة محركة للنمو الإنساني في مرحلة الرضاعة والطفولة بشكل عام، فاللعب له دور مهم في الحث على الاستكشاف والاتقان، وتدريب للعضلات وللعقل، وإقامة العلاقات مع الآخرين. (Steven E, Reid-2001-11)
- واللعب هو "نشاط إنساني هادف يمارسه الأطفال بكثرة، وهو نشاط تعليمي ضروري للطفل، يكتسب الطفل من خلاله مهارات حركية وجسمية، ومن خلاله أيضًا يطور الطفل قدراته العقلية، وينمى قاموسه اللغوي، ويوسع دائرة معارفه ومداركه الاجتماعية" (محمد إبراهيم - ٥٠)
- ويعرف "جان بياجيه" اللعب بأنه "عملية تَمثُّل أو استيعاب وتعلم "Assimilation" تعمل على تحويل ونقل المعلومات الواردة لتتوائم مع احتياجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة تعد بمثابة جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي للطفل، لأن الطفل يتعلم عن طريق اللعب" (علي فالح - ٢٠٠٣-٨٦).
- وترى "فيولا الببلاوى" أن اللعب هو "نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكى يبعث في نفسه البهجة، ويهدف اللهو واستهلاك الطاقة والجهد دون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي

الذى هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد (حنان عبد الحميد-٢٠٠٤-١٦).

- وتصف "آن كرافت" اللعب بأنه "النشاط الذى يقوم فيه الأطفال بالاستطلاع والاستكشاف للأصوات والألوان والأشكال وأحجام وملمس الأشياء وذلك من خلال بعدين أو ثلاثة، حيث يظهر الأطفال قدراتهم المتنامية على التخيل والإنصات والملاحظة والاستخدام الواسع للأدوات والخامات وباقي المصادر، وكل ذلك للتعبير عن أفكارهم وللتواصل مع مشاعرهم ومع الآخرين" (Anna Craft-2000-39).
- ويعرف بعض علماء التربية اللعب بأنه "نشاط موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة: العقلية والجسمية والوجدانية" (جمال محمد-٢٠٠٩-٧٤).

يتضح من التعريفات السابقة اختلاف الباحثين في تناولهم اللعب، فمن الصعب الحصول على تعريف محدد يشمل اللعب بكل جوانبه، وقد يرجع ذلك إلى اختلاف اهتمامات الباحثين وتوجهاتهم النظرية، وعلى الرغم من هذا الاختلاف إلا أن هذه التعريفات مجتمعة استطاعت أن تلم بكافة جوانب اللعب. فمن خلال هذه التعريفات يمكننا التأكيد على أن اللعب نشاط إنساني طبيعي تلقائي، لا يتطلب أية دوافع خارجية للقيام به، وإنما يتطلب الرغبة الطبيعية في ممارسته، وهو يعبر عن حاجات الطفل إلى الاستمتاع والبهجة، وإشباع الميل الفطري للنشاط والترويح، ويتم بصورة عفوية أو منظمة، وهو ضرورة بيولوجية تؤثر في كافة جوانب نمو الطفل، حيث يتضمن مجموعة من الأنشطة والتدريبات التي يمارسها الطفل، وتساعده على تنمية مهاراته المختلفة: الحركية، والجسمية، والعقلية، واللغوية، والانفعالية، والاجتماعية.

ومن ثم يمكن للباحثتين أن تعرفا اللعب بأنه "مجموعة من الأنشطة التلقائية التي يمارسها الطفل بقصد المتعة والتسلية، وإدخال البهجة والسرور على نفسه،

وتعمل في نفس الوقت على تنمية كافة جوانب نمو الطفل المختلفة، وإكسابه الكثير من المهارات بشكل غير مباشر، دون أن يشعر، سواء تم ذلك بشكل موجه من قبل الكبار أو بشكل حر غير موجه"

*** الخصائص المميزة للعب الأطفال:**

يمتاز لعب الأطفال بخصائص وسمات متعددة يمكن إيجازها فيما يلى (حنان عبد الحميد – ٢٠٠٤– ٢٨،٢٧).:

- اللعب نشاط غير إجباري وغير ملزم للمشاركين فيه، قد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه.
- تُعد المتعة والسرور جزءًا رئيسيًا وهدفًا يحققه الأطفال من خلال اللعب، وغالبًا ما ينتهي إلى التعلم.
- خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الحركية والذهنية للطفل في آن واحد.
- يرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.
- اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل وتلبية احتياجاته المتطورة وتعليمه.
- اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال، وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.
- اللعب يؤدى إلى تعميق الخبرات لدى الطفل، ومن ثم تحقيق مطالب النمو، فمن المعروف أن أكثر الخبرات أثرًا في حياتنا هي التي نختارها بمحض اختيارنا، ونُصر على ممارستها.
- اللعب بصفة عامة لا يشترط فيه التجمع، فقد يلعب الطفل بمفرده، أو مع أطفال آخرين.
- إن الذي يدفع الفرد إلى اللعب هو حاجاته ورغباته، إذ أن اللعب يشبع رغبة داخلية، فهو لا يفرض على الفرد.
- وأخيرًا يمكن القول بأن اللعب يسهم في بناء الشخصية المتكاملة للطفل، حيث يحقق اللعب أهدافًا عدة لمنظومة شخصية الطفل، وهذه الأهداف هي:

التعود على الاستقلال وتحمل المسئولية والقدرة على اتخاذ القرار والشعور بالثقة، التخلص من الانطواء والخجل، معرفة الذات وتقبلها ومعرفة الآخرين وتقبلهم، التكيف للخبرات الجديدة وإعداد الشخصية لدورها في المستقبل، ممارسة الحرية في الاختيار وتعلم أن الحرية لها حدود وأن النظام ضروري للحياة.

مما سبق نستنتج أن اللعب ينطوي على أهمية كبيرة لأنه يحقق للطفل فوائد عديدة، بوظائف متنوعة تعمل على تنمية الطفل، حيث ترتبط حياة الطفل باللعب، فالطفل يقضى معظم وقته في اللعب، ويتعلم معظم أنماط سلوكه من خلاله، ومن خلال التجارب التي يعيشها أثناء ممارسته للعب؛ ومن ثم يعد اللعب ضرورة من ضروريات الحياة لدى الطفل بل هو حياة الطفل وعالمه الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدى إلى تنمية كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية والمعرفية والانفعالية والتربوية، فمن خلال اللعب يستكشف الطفل ذاته وقدراته المتنامية، ويتفاعل مع عناصر بيئته المختلفة، ويمر بكثير من الخبرات، ويتعلم العديد من الأدوار المختلفة والمهارات المتعددة، ويحتك بأقرانه فتنشأ صلات اجتماعية بينه وبينهم تعد نواة لنمو العلاقات الإنسانية الاجتماعية فيما بعد، ومن خلال اللعب أيضًا يبدأ الطفل التعرف على الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها وخصائصها والعلاقات بينها وهذا ما يؤكد أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والتجريب، ومن خلاله أيضًا يتعلم الطفل روح التعاون عن طريق اعتياد الأخذ والعطاء مع الآخرين الذين يشاركونه اللعب، كما يفيد اللعب في تصريف الطاقة الزائدة لدى الأطفال، وإشباع حاجاتهم النفسية وأولها الحاجة إلى اللعب في حد ذاته، والحاجة إلى التقدير وإثبات الذات والشعور بالتملك والسيطرة .. وغيرها من الحاجات التي لا يستطيع الطفل إشباعها إلا من خلال اللعب، وبناءًا على ما سبق يمكن القول بأنه ليس من الصواب النظر للعب الأطفال على أنه عبث ومضيعة للوقت، بل يجب التأكيد على أن اللعب ميزة من مميزات مرحلة الطفولة، يتحول الطفل من خلاله من مجرد كائن حي إلى

عضو وكائن اجتماعي قادر على العيش في مجتمع معين، مدرك لدوره ولأدوار الآخرين، ومن ثم يجب تنظيم لعب الأطفال وتوجيهه بشكل يساعد الأطفال على الاستفادة منه بأقصى درجة ممكنة؛ لضمان النمو السوي المتكامل لهؤلاء الأطفال.

*** أنواع اللعب:**

لا يوجد تقسيم موحد لأنواع اللعب؛ نظرًا لتعدد الباحثين في مجال اللعب، وتنوع أطرهم النظرية، لذا يسعى المهتمون بظاهرة العب إلى تقسيمه كل حسب وجهة نظره، ومن تلك التقسيمات ما يلي:

أولاً: من حيث عدد المشتركين في اللعب هناك نوعان هما: (علي فالح الهنداوي- ٢٠٠٣- ٨١)

أ- **اللعب الفردي:** هو اللعب الذي يقوم الفرد باللعب فيه بمفرده، دون مشاركة الآخرين كنط الحبل وركوب الدراجة، وغيرها.

ب- **اللعب الجماعي:** فى هذا النوع يشارك الفرد الآخرين اللعب، ومعظم الألعاب تقع تحت هذا النوع.

ثانيًا: من حيث تنظيم اللعب هناك نوعان أيضًا هما: (فاضل حنا -١٩٩٨ - ١١٧)

أ- **اللعب المنظم:** هو ذلك النوع من اللعب الذي يخضع لقواعد وقوانين معينة ينبغي أن يسير عليها اللاعبون.

ب- **اللعب غير المنظم:** هو العب العشوائي الذي لا يخضع لقواعد محددة.

ثالثًا: من حيث الإشراف على اللعب يقسم اللعب إلى ثلاثة أنواع هي: (حنان عبد الحميد - ٢٠٠٤- ٣٨،٣٩)

أ- **اللعب الموجه:** هو ذلك اللعب الذي يتدخل فيه الكبار بتوجيهاتهم وإرشاداتهم لمن يقومون به، حيث يقومون بتحديد موضوع اللعب وقواعده والإشراف على أدائه.

ب- **اللعب نصف الموجه:** هو اللعب الذي يقوم فيه المربى أو أحد اللاعبين بإيحاء فكرة اللعبة، ويترك أمر التنفيذ للأطفال أنفسهم.

ت- **اللعب غير الموجه:** وهو اللعب الحر الذي لا يكون موجهًا من قبل الكبار، وفيه تترك الحرية كاملة للطفل ليفعل ما يشاء.

ويصنف "ماتيرسون" "Matterson" اللعب لدى الأطفال إلى ثلاثة أصناف هي: (Leeber Matterson-1994-336)

أ- **اللعب الإبداعي:** يتم فيه حث الأطفال وتشجيعهم على العب من خلال توفير الكثير من المواد الخام المتنوعة كالرمال، والألوان، والدهانات، والقصاصات الورقية، وغيرها.

ب- **اللعب الدرامي:** فيه يستطيع الطفل خلق مواقف تمثيلية، تشابه مواقف الحياة الواقعية يتعلم من خلالها الطفل ردود الأفعال المناسبة لكل موقف.

ج- ألعاب المغامرات: هى تتضمن التغلب على العوائق، وإكساب الطفل الكثير من المهارات الجديدة من خلال التمرين.

*** تعريف اللعب الدرامي:**

ينبغي الإشارة أولاً إلى أن مصطلحات اللعب الرمزي، والإيهامى، والتخيلي، والتمثيلي، والتظاهري كلها أشكال من اللعب تندرج تحت مسمى اللعب الدرامي، وبالرغم من التعدد في المصطلحات التي تستخدم للإشارة إلى هذا النوع من اللعب، إلا أن جميع الباحثين التربويين يتفقون على أن اللعب الدرامي هو أحد الأنشطة الأولى المميزة لسلوك الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة (عفاف احمد -٢٠٠٢- ٥٤).

ويرى "كمال الدين حسين" أن اللعب الدرامي قد يشبه العروض التي تقدم على مسرح الطفل، وخاصة العروض التي يقدمها الأطفال للأطفال، وهي تلك العروض التي تعتمد على شخصيات من عالم الطفل ويقوم الأطفال بتجسيدها وتقديمها لأقرانهم من الأطفال. ويعرف اللعب الدرامي بأنه خليط من الواقع والخيال، أي هو تفكير إبداعي لدى الطفل، والقصد منه التعرف على العالم الاجتماعي من أجل تحقيق التوافق مع البيئة في حدود ما تعارف عليه المجتمع، ويعتبر نوعًا من

التعبير الرمزي أي تحويل البيئة الطبيعية إلى رموز، وتكتسب رمزية التعبير هذه أهميتها في أنها تشكل الأساس الذي يقوم عليه التفكير الناضج (كمال الدين حسين- ٢٠٠٧-٢٧١).

وتستخدم "نجوى وزير" مصطلح اللعب التمثيلي بدلاً من اللعب الدرامي، وتعرفه بأنه: ذلك النوع من اللعب الذي يمثل الأطفال من خلاله مجموعة من الشخصيات والمواقف التمثيلية، التي يقوم الأطفال بأدائها من خلال توجيه المعلمة، بهدف تنمية العديد من المهارات كإتباع القواعد والتعليمات وتوكيد الذات والتعاون والتنافس.

ويعرف "شحاتة سليمان" اللعب الدرامي بأنه: هو ذلك النوع من نشاط اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار، أو شخصيات أخرى ويسلك سلوكهم كما يدركه هو، ومن خلال هذا النوع من اللعب يعكس الطفل نماذج من المجتمع المحيط به، كما تنطوي هذه الألعاب على الكثير من الخيال.

وتشير "سهير شاش" إلى أن العب الدرامي هو: اللعب التمثيلي الذي يقوم فيه الطفل بإبداع الشخصيات والمواقف التي يجد فيها تعبيرًا عن مشاعره الداخلية. فبناءً على خبراته الذاتية – كإطار مرجعي – يبتدع الطفل نسخته الخاصة من شخصية الأب أو الأم أو الرضيع، والطفل حين يتقمص دورًا ما فإنه غالبًا ما يطور لعبه ويكتشف حدودًا جديدة للدور الذي يتقمصه، عندئذ يقوم بتصميم مشاهد".

*** أهمية اللعب الدرامي:**

تتبع أهمية اللعب الدرامي من أهمية اللعب نفسه في حياة الطفل. حيث يعكس اللعب الدرامي طريقة الطفل في التفكير والاستيعاب والفهم. فاللعب الدرامي هو وسيلة الطفل للنمو السليم، والتدريب على الحياة، وبدونه لا يكون هناك كبار طبيعيين، وبدونه أيضًا لن يكون هناك تطور طبيعي لمراحل النمو المختلفة، فهو ليس مجرد وسيلة للترويح عن النفس بل يعمل على تنمية الطفل في كافة جوانب شخصيته، ويتيح له الفرصة لأن يفكر بصوت عالٍ حول تجارب قد تكون إيجابية أو سلبية، ويسمح له باستكشاف الأشياء والعلاقات فيما بينها، كما يسمح اللعب الدرامي

للطفل بالتدريب على أدوار الاجتماعية المختلفة، وتمثيل كل ما يعرفه الطفل عن الناس والأحداث من حوله، وعن مواقف سبق له أن تعرض لها؛ مما يتيح الفرصة للطفل لفهم نفسه وفهم العالم من حوله بطريقته الخاصة، إضافة إلى أنه يساعد على التوافق والتكيف النفسي والاجتماعي، ويخلص الطفل من مشاعره السلبية وصراعاته وتوتراته.

وتكمن أهمية اللعب الدرامي للطفل في النقاط التالية:

١- يساعد اللعب الدرامي على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم، كأن يقوم الطفل بدور الأب أو الطبيب أو المعلم، وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل، فضلاً عن رؤية العالم والأشياء كما يرونها الآخرون، فالطفل يضع نفسه مكانهم ويرى الأشياء كما يرونها هم، وفى هذا تدريب جيد للطفل لأن يأخذ بعين الاعتبار رؤية الآخرين للأمور والأشياء.

٢- يعد اللعب الدرامي متنفسًا لتفريع مشاعر التوتر، والضيق، والغضب، التي يعاني منها الطفل بطريقة صحيحة، وقد لوحظ أن الأطفال غير القادرين على التكيف يستمتعون أكثر بالألعاب الدرامية، ويمضون وقتًا أطول في ممارسة أنشطتها.

٣- يعد اللعب الدرامي من الألعاب الإبداعية، وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، فهو ينطوي في الأساس على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف، وهذا يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبًا وبالواقع أحيانًا.

٤- يساعد اللعب الدرامي الطفل على فهم الشخصية التي يلعب دورها، مما يسهم في تغلبه على مخاوفه واحتياطاته، فمثلاً عندما يمثل دور الطبيب فإن ذلك يساعد في تغلبه على خوفه من زيارة الطبيب.

٥- يساعد اللعب الدرامي في تطويل المهارات الجسمية من خلال استعمال الطفل للأدوات والأجهزة، والتي بدورها تعمل على تنمية مهارة التحكم بالعضلات الدقيقة، ومهارة التآزر البصري وكذلك التمييز البصري.

يحقق اللعب الدرامي للطفل ثلاث وظائف رئيسية:

١- **الوظيفة التعويضية:** حيث يقوم اللعب الدرامي بإشباع حاجات لا يمكن أن يشبعها الواقع، ومن ثم تنمو قدرة الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية.

٢- **وظيفة التفريغ:** حيث يتيح اللعب الدرامي للطفل فرصة التخلص من الآثار السلبية لبعض تجاربه.

٣- **وظيفة الأسبقية:** تلك الوظيفة تتضح عندما يقوم الطفل بأداء أدوار، أو تمثيل مواقف، أو تجارب لم يجتزها من قبل.

بالإضافة إلى تحقيق الشفاء النفسي: فاللعب الدرامي قد يكون علاجًا للعديد من الاضطرابات النفسية والعاطفية كالخجل، والانطواء، والقلق، والاكتئاب الطفولي، وغيرها من الأمراض النفسية والعصبية. حيث أن قيام الطفل بتمثيل دور ما في إحدى المشاهد التمثيلية، أو قيامه بمشاهدة تلك المشاهد يؤديان عادة إلى نقص التوتر النفسي وتخفيف حدة الانفعالات المكبوتة.

*** الجانب التطبيقي:**

تتكون الملابس التفاعلية من غطاءًا للرأس منسوج بالخيوط القطنية مع إضافة الضفائر لإعطاء مظهر الشعر بألوان ذاهية وأشرطة ملونة مضافًا إليها الخرز بألوانه المختلفة مع إمكانية فك وتركيب الأبليك الخاص بالملابس التفاعلية والذى يتمثل في أشكال مختلفة بالإضافة إلى سترة علوية يرتديها الطفل وبها أشكالاً مختلفة من النسيج المضاف مكونة من أبليكات مصنوعة من أقمشة الجوخ لتمثل أشكالاً مختلفة للسيارات أو الحيوانات وما إلى ذلك وتتميز بسهولة الفك والتركيب وذلك باستخدام الكباسين أو لاصق الإسكوتش.

لتعطى الطفل فرصة اللعب والتعلم الحر لأنه غير مقيد بزمان أو مكان وذلك لتنمية مهاراته الحياتية والعملية بالإضافة إلى سهولة فكها وتركيبها بنفسه بأشكال مختلفة عند كل استخدام لها حيث اعتمدت كل سترة علوية على تصميم مختلف لقصة أو لعبة وعند انتهاء الطفل من اللعب بها يضع الطفل الأشكال (الأبليكات)

الخاصة به بالجيوب أو بالحقيبة المثبتة بالسترة العلوية وذلك لضمان عدم فقدانها مع إمكانية تنظيفها بسهولة وفيما يلي عرض للتصميمات المقترحة المنفذة:

التصميمات وتحليلها	
التصميم رقم (١)	**تحليل التصميم**
	يتكون التصميم من ١٤ قطعة متمثلة في أشكال الحشرات والفراشات مضافة إلى السترة العلوية وقد تم طباعة الحشائش الخضراء لتوضح الفكرة مضافًا إليها جزءًا قماشًا كجزء ينفصل ويتصل أحيانًا من خلال اللاصق الإسكوتش ليضع الطفل بداخله الأشكال الخاصة به. وقد تم استخدامه كحقيبة. كذلك تم عمل غطاءًا للرأس بالخيوط القطنية ويصلح أيضًا لوضع الأبليكات والقطع المشغولة الخاصة بالعمل به
التصميم رقم (٢)	**تحليل التصميم**
	يتكون العمل من ١٢ أبليك متمثلة في تمثيل دورة حياة الدودة واليرقة والفراشات والنحل وتم إضافتهم للسترة العلوية مع طباعة أشكالاً مختلفة للورود لإبراز الفكرة بالإضافة إلى عمل جيبًا متصلاً بالسترة العلوية لوضع وحدات الأبليك بداخله مع عمل غطاءًا للرأس ويتدلى منه ضفائر من الجانبين.

التصميمات وتحليلها	
تصميم رقم (٣)	تحليل التصميم
	يتكون العمل من ١٣ أبليك متمثلة في الفراشات والنحل وقد تم تطريز وردًا بالخيوط بألوان وأشكال مختلفة في منتصف السترة العلوية وعلى الجانبين ثم وضع الفراشات وكأنهم يحلقون حول الورود مع إضافة حقيبة صغيرة من مادة البلاستيك شفافة لوضع الوحدات بداخلها كذلك تم عمل غطاءًا للرأس بالخيوط القطنية ووضع الوحدات به مع إمكانية الفك والتركيب.
تصميم رقم (٤)	تحليل التصميم

التصميمات وتحليلها	
	يتكون العمل من ١١ وحدة متمثلة في فكرة الفضاء والسفر إلى القمر حيث تم عمل وحدات لأبليكات بأشكال رائد فضاء وصاروخ والشمس والقمر والأرض والمريخ وما إلى ذلك كذلك تم إضافة وحدة في منتصف السترة العلوية لأشكالاً للرواد الفضاء ولكائنات فضائية مُتخيلة كذلك تم عمل حقيبة وسط شفافة من خامة البلاستيك مكونة من طبقتين وبداخلها بعض الكرات الصغيرة بخامة الفوم لإثارة الطفل وجذب انتباهه كذلك تم عمل غطاءًا للرأس باللون الأزرق للتأكيد على فكرة الموضوع.
تصميم رقم (٥)	تحليل التصميم
	يتكون العمل من ١٧ وحدة مضافة متمثلة في أشكالاً لسيارات بأنواعها وأشكالها وألوانها المختلفة كذلك للطرق وإشارات المرور والأقماع وعلامات الوقوف وقد تم طباعة طرق على السترة العلوية مع كتابة كلمة تعنى أنا أسرع وقد تم إضافة حقيبة من الجلد الصناعي متصلة ومنفصلة بالسترة لوضع الوحدات بداخلها بعد الإنتهاء من اللعب لضمان عدم فقدانها كذلك يحتوى العمل على قبعة قطنية ويتدلى منها خيوطًا مثبت بآخرها الوحدات.
تصميم رقم (٦)	تحليل التصميم

التصميمات وتحليلها	
	يتكون العمل من ١٣ وحدة مضافة متمثلة في أشكالاً للأسماك وقنديل البحر والكابوريا وتم إضافة الحقيبة للظهر شفافة باللون وكذلك القبعة.
تصميم رقم (٧)	تحليل التصميم
	يتكون العمل من ٨ وحدات مضافة متمثلة في أشكالاً للورود والأشجار مع إضافة حقيبة صغيرة وكذلك القبعة القطنية بإضافة الضفائر والورود.
تصميم رقم (٨)	تحليل التصميم
	يتكون العمل من ٨ وحدات مضافة قطعة متمثلة في أشكالاً لفراشات والحشرات وقد تم طباعة شكل حيوان البجعة بالسترة العلوية وإضافة الوحدات به لتكمل فكرة الموضوع مع إضافة حقيبة للوسط والقبعة القطنية.
تصميم رقم (٩)	تحليل التصميم

التصميمات وتحليلها	
	يتكون العمل من ٩ وحدات مضافة متمثلة في أشكالاً للأسماك والكائنات البحرية وقد تم طباعة حيوان قنديل البحر بالسترة العلوية وإضافة الوحدات من حوله للتأكيد على الفكرة كذلك تم تنفيذ حقيبة كتف خاصة بالعمل.
تصميم رقم (١٠)	**تحليل التصميم**
	يتكون العمل من ٤ وحدات مضافة متمثلة في أشكالاً لأثواب خاصة بالفتيات مع الطباعة الخاصة بالسترة العلوية والتي تم تنفيذها على هيئة بنتين مع إمكانية تغيير الأثواب الخاصة بهم وقد تم تنفيذ حقيبة يد بسيطة منفصلة متصلة لوضع الوحدات بداخلها كذلك عمل قبعة للرأس يتدلى منها ضفائر متعددة وفى نهايتها أشكالاً مختلفة من الخرز.

*** الأبليكات المنفذة الخاصة بالبحث:**

الصدق والثبات

استبيان لقياس آراء المتخصصين في التصميمات المنفذة :

صدق الاستبيان :

يقصد به قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه .

صدق الاتساق الداخلي :

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان :

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل محور (تحقيق أسس التصميم، تحقيق عناصر التصميم، الجوانب التقنية والقيم الابتكارية، الجانب النفعي للعب الدرامي) والدرجة الكلية للاستبيان، والجدول التالي (١) يوضح ذلك :

جدول (١) قيم معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور (تحقيق أسس التصميم، تحقيق عناصر التصميم، الجوانب التقنية والقيم الابتكارية، الجانب النفعي للعب الدرامي) والدرجة الكلية للاستبيان

	الارتباط	الدلالة
المحور الأول : تحقيق أسس التصميم	٠.٧٤٣	٠.٠١
المحور الثاني : تحقيق عناصر التصميم	٠.٨٠٧	٠.٠١
المحور الثالث : الجوانب التقنية والقيم الابتكارية	٠.٧٠٨	٠.٠١
المحور الرابع : الجانب النفعي للعب الدرامي	٠.٨٦٢	٠.٠١

يتضح من الجدول (١) أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠.٠١) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور الاستبيان.

الثبات :

يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على الاستبيان التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق :

١- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (٢) قيم معامل الثبات لمحاور استبيان المتخصصين

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية
المحور الأول: تحقيق أسس التصميم	٠.٧٥١	٠.٧١٦ – ٠.٧٩٤
المحور الثاني: تحقيق عناصر التصميم	٠.٨٦٤	٠.٨٢٠ – ٠.٩٠٨
المحور الثالث: الجوانب التقنية والقيم الابتكارية	٠.٩١٣	٠.٨٧٣ – ٠.٩٥٦
المحور الرابع: الجانب النفعي للعب الدرامي	٠.٧٨٥	٠.٧٤٢ – ٠.٨٢٨
ثبات استبيان المتخصصين ككل	٠.٨٣٩	٠.٧٩١ – ٠.٨٧٠

يتضح من الجدول (٢) أن جميع قيم معاملات الثبات : معامل الفا، التجزئة النصفية دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يدل على ثبات الاستبيان .

النتائج والمناقشة:

الفرض الأول :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق أسس التصميم وفقا لأراء المتخصصين

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق أسس التصميم وفقا لأراء المتخصصين، والجداول التالية توضح ذلك :

جدول (٣) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق أسس التصميم وفقا لأراء المتخصصين

تحقيق أسس التصميم	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٥٠٨٠.٧٩٧	٥٦٤.٥٣٣	٩	٢٠.٥٤٩	٠.٠١ دال
داخل المجموعات	٤٩٤٥.٠٩٥	٢٧.٤٧٣	١٨٠		
المجموع	١٠٠٢٥.٨٩٢		١٨٩		

يتضح من جدول (٣) إن قيمة (ف) كانت (٢٠.٥٤٩) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق أسس التصميم وفقا لأراء المتخصصين

الفرض الثاني :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق عناصر التصميم وفقا لأراء المتخصصين

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق عناصر التصميم وفقا لأراء المتخصصين، والجداول التالية توضح ذلك :

جدول (٤) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق عناصر التصميم وفقا لأراء المتخصصين

تحقيق عناصر التصميم	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٨٢٢٤.٣٢٧	٩١٣.٨١٤	٩	٣٨.١٩٢	٠.٠١ دال
داخل المجموعات	٤٣٠٦.٨٣١	٢٣.٩٢٧	١٨٠		
المجموع	١٢٥٣١.١٥٨		١٨٩		

يتضح من جدول (٤) إن قيمة (ف) كانت (٣٨.١٩٢) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق عناصر التصميم وفقا لأراء المتخصصين .

الفرض الثالث :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق الجوانب التقنية والقيم الابتكارية وفقا لأراء المتخصصين

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق الجوانب التقنية والقيم الابتكارية وفقا لأراء المتخصصين، والجداول التالية توضح ذلك

جدول (٥) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في تحقيق الجوانب التقنية والقيم الابتكارية وفقا لأراء المتخصصين

الجوانب التقنية والقيم الابتكارية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٧٦٥٩٨.٠٤٨	٨٥١٠.٨٩٤	٩	٥٤.٤٠١	٠.٠١ دال
داخل المجموعات	٢٨١٦٠.٤٥٣	١٥٦.٤٤٧	١٨٠		
المجموع	١٠٤٧٥٨.٥٠١		١٨٩		

يتضح من جدول (٥) إن قيمة (ف) كانت (٥٤.٤٠١) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات العشر المنفذة في تحقيق الجوانب التقنية والقيم الابتكارية وفقا لأراء المتخصصين

الفرض الرابع :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة في الإثراء للعب الدرامي وفقا لأراء المتخصصين

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في الإثراء للعب الدرامي وفقا لأراء المتخصصين، والجداول التالية توضح ذلك :

جدول (٦) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة في الجانب النفعي للعب الدرامي وفقا لأراء المتخصصين

الجانب النفعي للعب الدرامي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٧٩٤٨.٧٧٠	٨٨٣.١٩٧	٩	٦٠.٥٧٧	٠.٠١ دال
داخل المجموعات	٢٦٢٤.٣٥٢	١٤.٥٨٠	١٨٠		
المجموع	١٠٥٧٣.١٢٢		١٨٩		

يتضح من جدول (٦) إن قيمة (ف) كانت (٦٠.٥٧٧) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات العشر المنفذة في الإثراء للعب الدرامي وفقا لأراء المتخصصين

الفرض الخامس :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين، والجداول التالية توضح ذلك :

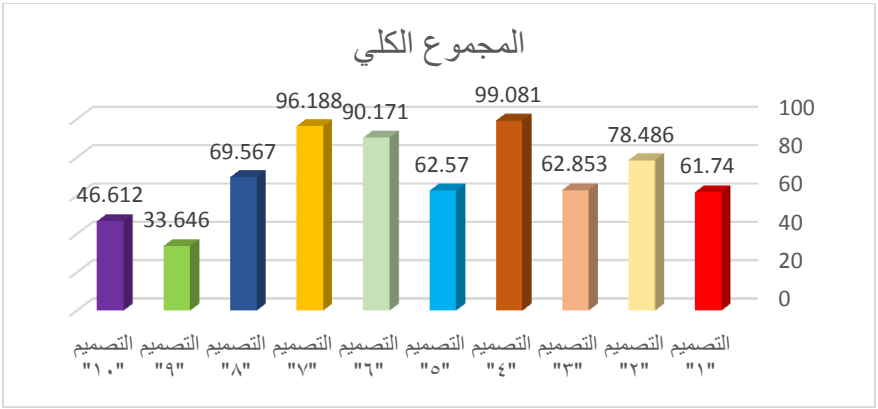
جدول (٧) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين

المجموع الكلي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٢١٨٦١.٢٤٢	٢٤٢٩.٠٢٧	٩	٤٤.٥١٧	٠.٠١ دال
داخل المجموعات	٩٨٢١.٥٣٢	٥٤.٥٦٤	١٨٠		
المجموع	٣١٦٨٢.٧٧٤		١٨٩		

يتضح من جدول (٧) إن قيمة (ف) كانت (٤٤.٥١٧) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (٨) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

المجموع الكلي	التصميم "١" م = ٦١.٧٤٠	التصميم "٢" م = ٧٨.٤٨٦	التصميم "٣" م = ٦٢.٨٥٣	التصميم "٤" م = ٩٩.٠٨١	التصميم "٥" م = ٦٢.٥٧٠	التصميم "٦" م = ٩٠.١٧١	التصميم "٧" م = ٩٦.١٨٨	التصميم "٨" م = ٦٩.٥٦٧	التصميم "٩" م = ٣٣.٦٤٦	التصميم "١٠" م = ٤٦.٦١٢
التصميم "١"	-									
التصميم "٢"	١٦.٧٤٦ **	-								
التصميم "٣"	١.١١٣	١٥.٦٣٢ **	-							
التصميم "٤"	٣٧.٣٤١ **	٢٠.٥٩٥ **	٣٦.٢٢٧ **	-						
التصميم "٥"	٠.٨٣٠	١٥.٩١٥ **	٠.٢٨٣	٣٦.٥١١ **	-					
التصميم "٦"	٢٨.٤٣١ **	١١.٦٨٥ **	٢٧.٣١٧ **	*٨.٩١٠ *	٢٧.٦٠١ **	-				
التصميم "٧"	٣٤.٤٤٨ **	١٧.٧٠٢ **	٣٣.٣٣٥ **	*٢.٨٩٢	٣٣.٦١٨ **	*٦.٠١٧ *	-			
التصميم "٨"	*٧.٨٢٧ *	*٨.٩١٨ *	*٦.٧١٤ *	٢٩.٥١٣ **	*٦.٩٩٧ *	٢٠.٦٠٣ **	٢٦.٦٢١ **	-		
التصميم "٩"	٢٨.٠٩٣ **	٤٤.٨٣٩ **	٢٩.٢٠٦ **	٦٥.٤٣٤ **	٢٨.٩٢٣ **	٥٦.٥٢٤ **	٦٢.٥٤٢ **	٣٥.٩٢١ **	-	
التصميم "١٠"	١٥.١٢٧ **	٣١.٨٧٤ **	١٦.٢٤١ **	٥٢.٤٦٩ **	١٥.٩٥٨ **	٤٣.٥٥٩ **	٤٩.٥٧٦ **	٢٢.٩٥٥ **	١٢.٩٦٥ **	-



شكل (١) يوضح متوسط درجات التصميمات العشر المنفذة وفقا لأراء المتخصصين

من الجدول (٨) والشكل (١) يتضح أن :

١- وجود فروق دالة إحصائيا بين التصميمات العشر المنفذة عند مستوي دلالة ٠.٠١، فنجد أن التصميم "٤" كان أفضل التصميمات وفقا لأراء المتخصصين، يليه التصميم "٧"، ثم التصميم "٦"، ثم التصميم "٢"، ثم التصميم "٨"، ثم التصميم "٣"، ثم التصميم "٥"، ثم التصميم "١"، ثم التصميم "١٠"، وأخيرا التصميم "٩" .

٢- كما توجد فروق عند مستوي دلالة ٠.٠٥ بين التصميم "٤" والتصميم "٧" لصالح التصميم "٤".

بينما لا توجد فروق بين التصميم "١" والتصميم "٣"، بينما لا توجد فروق بين التصميم "١" والتصميم "٥"، بينما لا توجد فروق بين التصميم "٣" والتصميم "٥".

ملخص النتائج:

١- إستخلاص القيم الفنية والتعبيرية لرسوم الأطفال وما تتضمنه من براءة وخيال وتحريف ورمزية وتجريد وإمكانية الاستفادة منها في صياغة وتشكيل النسيج المضاف للملابس التفاعلية.

٢- يمكن أن تكون الملابس التفاعلية مثيرًا بصيرًا للتعبير المجرد لأشكال جمالية يمكن إستغلالاً في الوصول إلى أبعاد جمالية وتشكيلية بصياغات متنوعة في مجال أشغال الفنية.

٣- تعد الملابس التفاعلية والأبليكات الخاصة (النسيج المضاف إليها) بما تحمله من أفكار وعناصر مشوقة ومختلفة، مثيرًا جيدًا لطلاب التربية الفنية لتنمية الجوانب الابتكارية والإبداعية لديهم.

٤- إن التقنيات والخامات المتعددة لمادة الأشغال الفنية تسمح بتنمية الإبتكار والخيال لدى الطلاب لمواكبة روح وتطورات العصر والخروج عن الشكل النمطى للمشغولة بالإضافة إلى خدمة المجتمع والصغار المحاربون.

٥- أهمية اللعب الدرامي لمرحلة ما قبل المدرسة بوجه عام وللأطفال مرضي فرط الحركة وتشتت الانتباه ودور الإمكانات التشكيلية للملابس التفاعلية في تحقيقة.

٦- أهمية الملابس التفاعلية ودورها فى إثراء اللعب الدرامى لأطفال فرط الحركة وتشتت الإنتباه والتى لا يكمن فى أهميتها التربوية والحركية فحسب بل أيضًا العلاجية

*** التوصيات:**

١- الإهتمام بالملابس التفاعلية كعمل فنى يحتوى على العديد من الأساليب التشكيلة والتقنيات اليدوية والتي يمكن اعتبارها مدخلاً جديدًا للتوصل لصور جمالية جديدة تثرى عمليات التدريس بمجال الأشغال الفنية.

٢- الاستفادة من رسوم الأطفال والتي تتميز بخطوطها البسيطة وروعة التكوين وبراءة الطفولة في ابتكار تصميمات وأفكار تثرى مجال الأشغال الفنية.

٣- الاستفادة من الملابس التفاعلية في المناهج الدراسية المصرية لجميع المراحل التعليمية تنمية الخيال ومواكبة تطورات العصر.

٤- توجيه مادة الأشغال الفنية بالأفكار الخدمية بوجه عام ولأطفال فرط الحركة وتشتت الانتباه بشكل خاص وتقديم الأشغال الفنية بأعمال تفيد المجتمع ككل .

المراجع:

١. إبراهيم عبد الله المومنى (٢٠٠٠): "تنمية التفكير المنطقى عند الأطفال" دمشق، المركز العربى للتعريب والترجمة.
٢. أحمد حسن حنورة، شفيقة إبراهيم عباس (١٩٩٦): ألعاب طفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، القاهرة: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع،ص ٣٢.
٣. أحمد زكى صالح (١٩٦١): "علم النفس التربوى" مكتبة النهضة المصرية، جامعة القاهرة، ط١.
٤. أحمد محمود عبد الطيف (١٩٨٦): "بعض قضايا الحضانة ورياض الأطفال" دراسة ميدانية، المجلة التربوية، جامعة أسيوط، فرع سوهاج، العدد الأول، ص ١٢٥ – ١٤٤.
٥. اشرف محمد شربيني (٢٠١٨): برنامج العلاج السلوكي للاطفال ذوي النشاط الزائد، الطبعه الأولى، الأسكندرية، مؤسسه حورس للنشر،ص٢٥.
٦. أميرة على محمد: المرجع فى الطفولة المبكرة، القاهرة: الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨.
٧. بثينة حسين عمارة (١٩٩٨): "الأسس العلمية لتنشئة الأبناء (مرحلة ما قبل المدرسة)" دار الفكر العربى.
٨. جابر عبد الحميد، علاء الدين كفافى (٢٠٠٩): المجلد السادس، مرجع سابق ذكره.
٩. جمال محمد النواصرة: أضواء على المسرح المدرسى ودراما الطفل، الطبعة الأولى، عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع،.
١٠.حاتم محمود (٢٠١٢): اضطرابات الحركة عند الأطفال ،الطبعة الأولي، دار أسامة للنشر، القاهرة.
١١.حامد الفقى (١٩٨٠): "الأسس النفسية لبرامج الحضانة ورياض الأطفال الملائمة لدول الخليج" دراسات الخليج والدول العربية، العدد (٢١)، يناير.

١٢.حنان عبد الحميد العنانى (٢٠٠٤): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، الطبعة الثانية، عمان: دار الفكر.
١٣.خولة أحمد يحيي (٢٠٠٠):الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الطبعة الاولي، دار الفكر للنشر، القاهرة .
١٤.سلوى عبد الباقى (١٩٩٢): اللعب بين النظرية والتطبيق، الطبعة الثانية، القاهرة، بيت الخبرة الوطنى.
١٥. سهير شاش (٢٠٠١): اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوى الإعاقة العقلية، الطبعة الأولى، القاهرة: دار القاهرة للكتاب.
١٦.شحاتة سليمان محمد (٢٠١٠) : فعالية برنامج للعب الدرامى فى خفض حدة المخاوف المرضية لأطفال الروضة، مجلة دراسات تربوية ونفسية، كلية التربية، جامعة الزقازيق، العدد التاسع والستون، أكتوبر .
١٧.شيرين عباس، يسرى عفيفى (٢٠٠٦): "الأنشطة العلمية وتنمية مهارات التفكير لطفل الروضة" دار الفكر العربى، ط ١..
١٨.عزة محمد جاد (١٩٩٢): "استخدام استراتيجيات تعليمية متنوعة فى تحقيق بعض أهداف التربية الأسرية فى مرحلة رياض الأطفال" رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان.
١٩. عفاف أحمد عويس (٢٠٠٢): الطفل المبدع، القاهرة: حورس للطباعة والنشر.
٢٠.على فالح الهنداوى (٢٠٠٣): سيكولوجية اللعب، الطبعة الأولى، عمان، دار حنية للنشر والتوزيع .
٢١.فاضل حنا (١٩٩٨): اللعب عند الأطفال، مغرب: دار مشرق للطباعه والنشر، ص١١٧.
٢٢.كمال الدين حسين(٢٠٠٧): مدخل فى أدب الطفل، الطبعة الأولى، القاهرة: العمرانية للأوفست، ٢٠٠٧.
٢٣. مجدى عبد الكريم حبيب (٢٠٠٠): الإبداع فى مرحلة الطفولة المختلفة، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

٢٤.محمد إبراهيم عبد الحميد: تعليم الأنشطة والمهارات لدى الأطفال المعاقين عقليًا، الطبعة الأولى، القاهرة: دار الفكر العربى، سلسلة الفكر العربى فى التربية الخاصة.

٢٥.محمد النوبى محمد (٢٠١١): اللعب وتنمية الوعى الصوتى لدى الأطفال ذوى الإعاقة العقلية، الطبعة الأولى، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

٢٦.محمد محمود الحيلة (٢٠٠٦): الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الثالثة، عمان: دار المسيرة.

٢٧.مصطفى عبيد (١٩٩٥): "التربية الفنية لأطفال الروضة" كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ط١.

٢٨.نايف عيد الزراع (٢٠١٠) :اضطرابات ضعف الانتباه والنشاط الزائد،عمان، دار الفكر.

٢٩.نجوى وزير مراد (٢٠١٣): فعالية استخدام اللعب الدرامى فى تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بنى سويف، كلية التربية.

٣٠.هبه خالد سليم الدراما السيكودراما.(١٩٩٠) :(السيوسو دراما وتطبيقاتها في العمليه التعليميه) ،الطبعةالاولى، دار آمنه للنشر ،الاردن عمان.

٣١.ٌدية محمد على بهادر (١٩٨٣): من أنا "البرنامج التربوى النفسى لخبرة من أنا الموجهة لأطفال الرياض بين النظرية والتطبيق، مركز بحوث المناهج، كلية التربية جامعة الكويت .

٣٢. هيام عبد الباقى (٢٠١٠): الرسوم المتحضرة فى تصوير القرن العشرين كمدخل لإستحداث صياغات تشكيلية وتعبيرية لطلاب الفنون، رسالة دكتوراة، كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة.

٣٣. ٌيلارى ماروساك بتاريخ ٢٠١٨/٩/٢٢: فهم الآثار النفسية لسرطان الأطفال، ويكيبيديا

٣٤. ويكيبديا: http://www.57357.com.

36-Sdlacek –William (2001): The role of challenge\: nitiative recreational games as atherapeutic regimen in fostering a positive self–concept for inner-city preschool children, university – of – Maryland – college – park (0117).
37-Steven E, Reid & Charles E Schaefer: Psychology of Play and Games (in) Game Play – Therapeutic Use of Childhood Games, New York: John Willey & Sons, 2001.
38-Anna Craft: Creativity Across Primary Curriculum, London: Routledge, 2000.
39- Leeber Matterson: Good Schools For Young Children, London: Macmillan Publishers, 1994.

ملحق رقم (١) استمارة استبيان آراء السادة المتخصصين في القطع الملبسية المنفذة

محاور الاستبيان	التصميم () ملائم	الي حد ما	غير ملائم
أولاً: مدى تحقيق أسس التصميم:			
١- الوحدة والترابط بين أجزاء التصميم			
٢- النسبة والتناسب بين أجزاء التصميم			
٣- تحقيق الترديد في التصميم			
٤- يناسب التصميم الأطفال من سن ما قبل المدرسة			
ثانياً: مدى تحقيق عناصر التصميم:			
١- ملائمة الخطوط الزخرفية في التصميم			
٢- ملائمة الخطوط البنائية في التصميم			
٣- ملائمة الشكل العام للتصميم لخصائص رسوم الأطفال ولزماتهم التعبيرية (كالتسطيح ،الشفافيه ،التلقائية ،المبالغة ،الحذف)			
٤- ملائمة الخامات المستخدمة في التصميم			
٥- احتواء التصميم علي الالوان الأساسية			
ثالثاً: الجوانب التقنية والقيم الابتكارية:			
١- ملائمة اختيار التقنية المستخدمة للتصميم المنفذ			
٢- سهولة تنفيذ التصميم بالتقنية المستخدمة			
٣- تضيف التقنية المستخدمة تميزا للتصميم			
٤- احتواء التصميم علي القيم الفنية والجمالية			
٥- تحقيق التميز والتفرد في التصميم			
رابعا :			
١- ادراك وتمييز الطفل الأشكال والالوان والاحجام			

٢- الترابط ما بين الصورة الذهنية والحركة البصرية واستخدام الاشكال	
٣- يستطيع الجلوس والتفاعل لفترة وجيزه	
٤- المنتج الملبسى يجذب انتباه الطفل	
٥- اختفاء علامات الملل عند الطفل	
٦- يتبع النظام والقواعد عند استخدام الألعاب .	
٧- تذكر الواجبات والتعليمات الموجهه اليه من خلال اللعبة	
٨- ينسجم ويتعاون مع الأطفال الاخرين	
٩- استخدام اللعبة كمثير يقلل من الصعوبة في الانخراط في الأنشطة الرفيهية	

وتم وضع درجات الاستبيان كالتالي:

ملائم: ثلاث درجات. ملائم إلى حد ما: درجتين. غير ملائم: درجة واحدة.