التأثيرات الفارقة لأنماط الصوت في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة

Distinguishing effects of sound patterns in three-dimensional animated films on developing some life skills of kindergarten child

اعداد

شيماء محمد إبراهيم محمود

دراسات عليا بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

أ.م.د/ إسماعيل محمد إسماعيل حسن

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد – كلية التربية – جامعة المنصورة

د/ نهلة المتولى إبراهيم

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

د/ اكرام فاروق وهبة

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

DIO:10.21608/pssrj.2019.59312

٢٠١٩

التأثيرات الفارقة لأنماط الصوت في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة

اعداد

شيماء محمد إبراهيم محمود

دراسات عليا بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

أ.م.د/ إسماعيل محمد إسماعيل حسن

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد – كلية التربية – جامعة المنصورة

د/ نهلة المتولى إبراهيم

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

د/ اكرام فاروق وهبة

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الآلي – كلية التربية النوعية

جامعة بورسعيد

ملخص البحث

يهدف البحث الحالي إلي تصميم أفلام رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مقترحة لتنمية بعض المهارات الحياتية لدي أطفال الروضة وتكونت عينة البحث من (٢٠) طفل وطفلة من أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين وتم التطبيق العملي كالتالي تطبيق كل من الاختبار وبطاقة الملاحظة قبلياً، ثم تطبيق نفس الاختبار وبطاقة الملاحظة بعدياً علي نفس المجموعات التجريبية لتحديد أثر كل نمط من الأفلام بعد مشاهدة كل مجموعة الفيلم الخاص لها.

بعد مشاهدة الأطفال لأفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وتطبيق أدوات البحث قبليا وبعديا عليهم وهي(الاختبار المعرفي – بطاقة الملاحظة) أسفرت نتائج البحث عن تفوق أطفال المجموعة الأولى الخاصة بالفيلم ذو نمط الصوت البشري عن أطفال المجموعة الاخرى من خلال الدرجات التي حصلوا عليها في كلا من الاختبار المعرفي– بطاقة الملاحظة.

الكلمات المفتاحية في البحث الحالي هي: أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، المهارات الحياتية، أطفال الروضة.

Distinguishing effects of sound patterns in three-dimensional animated films on developing some life skills of kindergarten child

By

Shaima Mohamed Ibrahim Mahmoud

Postgraduate studies in Education Technology and Computer Science Department - Faculty of Specific Education, Port Said University

Assistant Prof/ Esmail Mohamed Esmail Hassan

Assistant Professor of Assistive Technology - Faculty of Education - Mansoura University

Dr. Nahla Al-Metwally Ibrahim

Lecturer, Educational Technology and Computer Teacher Department - Faculty of Specific Education, Port Said University

Dr. Ikram Farouk Wahba

Lecturer, Educational Technology and Computer Teacher Department - Faculty of Specific Education, Port Said University

Abstract:

The current research aims at designing 3D animation films that are proposed to develop some of the life skills of Kindergarten children.

The study sample consisted of (30) children and children of the second stage of kindergartens in Safa primary school in Port Said. They were divided into three experimental groups. The practical application of the test and the observation card was applied in the first place. To determine the effect of each style of film after watching each set of its own film.

After viewing the children's 3D animation and applying the search tools before and after them (cognitive test - observation card), the results of the search resulted in the superiority of the children of the first group of the human-sound film of the children of the other two groups through the grades obtained in both the test Cognitive - note card.

Keywords in the current search are: 3D animation films, life skills, kindergarten children.

المقدمة:

تعتبر السنوات الأولى من حياة الطفل من أهم مراحل الحياة وأكثرها في مستقبل الإنسان، فهي مرحلة تكوينية يوضع فيها الأساس لشخصيته ويكتسب فيها عاداته وأنماط سلوكه المختلفة، كما أن كل ما يتعرض له من خبرات وعلاقات وتفاعلات يكون لها أثرها على اتجاهاته المستقبلية.

والصحية والدينية والأخلاقية (ممدوح الجعفري، ٢٠٠٠، ص ٣١٢).

كما تعتبر المهارات الحياتية من المهارات الأساسية التي يحتاج إليها الأطفال لتعلمها والتدريب عليها لمساعدتهم في التغلب على ما يواجههم من مواقف ومشكلات يومية (منال مبارز، جيهان محمود، ٢٠٠٧،ص٣).

وهناك بعض الدراسات التي تؤكد علي أهمية الرسوم المتحركة في العملية التعليمية:

دراسة (Robertson, 2002) تهدف هذه الدراسة إلى خلق نوع جديد من الرسوم المتحركة يتم من خلاله تقديم حل يجذب انتباه الطفل، فالمجتمع الأمريكي ينظر إلى الطفل على أنه المحور الأساسي للعملية التعليمية؛ لذلك يجب إستخدام كافة الوسائل الحديثة لخدمة هذا المحور والإرتقاء به والتي تساعد على جذب انتباه الطفل.

واتضح من خلال ما سبق عرضه أهمية توظيف الرسوم المتحركة في التعلم، وبالرغم من هذه الأهمية إلا إنه يوجد قصور في استخدامها لدى المتعلمين، لذا اهتم البحث الحالى بتحديد التأثيرات الفارقة لأنماط الصوت في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

الإحساس بالمشكلة:

نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال:

أولاً: من خلال خبرة الباحثة تبين الآتي:

وذلك من خلال تعامل الباحثة مع بعض الأطفال في المحيط الاجتماعي لديها وجدت قصور في بعض المهارات الحياتية مثل مهارات رعاية الذات ومهارات التواصل.

عمل الباحثة لمدة عام تقريبا باحدى الروضات الخاصة وتعاملها مع الأطفال بشكل مباشر .

ثانياً: من خلال الدراسة الاستكشافية:

قامت الباحثة بدراسة استكشافية هدفت للتعرف على مدى اكتساب اطفال المرحلة الثانية من رياض الاطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد للمهارات الحياتية ومدى حاجاتهم لتوظيف الرسوم المتحركة، وذلك من خلال مقابلات شخصية مع:

١) خبراء بمجال تعليم الأطفال في مرحلة رياض الأطفال من معلمات رياض أطفال بمدرسة الصفا الابتدائية واخصائيين اجتماعيين.
٢) خبراء في انتاج البرمجيات التعليمية عامة وبرمجيات أفلام الرسوم المتحركة خاصة في مركز التطوير التكنولوجي.

وقد أسفرت نتائج الدراسة الاستكشافية على :

١) أبدت معلمات رياض الأطفال بمدرسة الصفا باعتماد الاطفال على المعلمة في قضاء معظم احتياجاته إلى جانب نقص في استخدام افلام الرسوم المتحركة في تنمية المهارت الحاتية الخاصة بطفل الروضة.
٢) أبدى الخبراء بنقص في الاستفادة من الرسوم المتحركة والثلاثية الأبعاد خاصة في تنمية المهارات الحياتية.

ثالثاً: من خلال الدراسات السابقة:

١) الدراسات والأدبيات التي اهتمت بتصميم واستخدام الرسوم المتحركة:

كما هدفت دراسة هدى الغفيص (٢٠٠٨) لمعرفة تأثير الرسوم المتحركة في توجيه سلوك الأطفال وما تحققه من غرس القيم وتوصلت الدراسة إلى أنه يؤثر محتوى الرسوم المتحركة على نفسية الطفل.

وأشارت دراسة ليلي الجهنى (٢٠٠٩) إلى استكشاف الدور الذي تلعبه الرسوم المتحركة في إكساب طفل ما قبل الدراسة بعض القيم المرغوب فيها، وذلك من خلال التركيز على المحاور التالية(الطفولة المبكرة – القيم – الرسوم المتحركة)، وقد أشارت النتائج إلى أن الرسوم المتحركة تهيأ الطفل لتقبل ما تقترحه من قيم عندما تقدمها شخصيات محببة للطفل ولكن يعتمد ذلك على مدى ما تستخدمه تلك الرسوم عناصر خيالية جاذبة للطفل.

وأكدت دراسة دعاء عبد الستار (٢٠١٠) على أن أكثر البرامج التي استفاد منها الأطفال في زيادة معلوماتهم عن البيئة جاء في المقدمة الرسوم المتحركة وذلك بنسبة ٤٤% والذي يدل على دوافع حب الأطفال لبرامج الرسوم المتحركة.

كما هدفت دراسة وائل مخيمر (٢٠١١) للتعرف على دور الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى مرحلة الطفولة المتأخرة وأكد على أنه توجد حاجة ماسة وضرورية لإعادة النظر في الانتاج العربي

الذي ما زال حتى الآن يعتمد على التقليد أكثر من الابتكار وذلك بإيجاد شخصية كرتونية عربية تحمل سمات وخصائص الشخصيات العربية.

ودراسة بثينة قربان (٢٠١٢) هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام قصص الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة وأوصت بتبني مشرفات رياض الأطفال والمعلمات لاستخدام أفلام الرسوم المتحركة كأحد مصادر التعلم في رياض الأطفال، وحفز لجان تطوير مناهج رياض الأطفال من قبل وزارة التربية والتعليم لإنتاج وتصميم رسوم متحركة للمناهج التعليمية، تتضمن القيم والمفاهيم وبعض الجوانب التربوية الأخرى التي يشملها المقرر، وإتاحتها للمعلمات ليستخدمنها في تدريس الأطفال.

كما هدفت دراسة محمد شلتوت(٢٠١٣) لوضع قائمة بالمعايير التربوية وفنية لتصميم الرسوم المتحركة التعليمية وإنتاجها وأوصت إلى بالتدريب على تصميم الرسوم المتحركة وإنتاجها في ضوء معايير فنية وتربوية ووضعها على أقراص لكي يستفيد منها أكبر عدد ممكن.

ودراسة حليمة زروقي (٢٠١٦) التي هدفت إلى الكشف عن تأثير أفلام الرسوم المتحركة المتمثل في إعادة تكوين المفاهيم والممارسات الأسرية وأشارت لقوة تأثير الرسوم المتحركة على الطفل وضرورة الاستفادة منها في تنشئة الطفل.

ودراسة لطيفة بكر (٢٠١٧) هدفت للكشف عن أثر توظيف استراتيجية الرسوم المتحركة على تنمية المفاهيم ومهارات التعبير الكتابي لدى تلميذات الصف الرابع الأساس بغزة وأوصت الدراسة بضرورة استخدام استراتيجية الرسوم المتحركة في التدريس؛ لأنها تسهم في تنمية المفاهيم ومهارات التعبير الكتابي، وتثير مشاركة حقيقية وفعالة في عملية التعليم والتعلم، وعقد دورات تدريبية لمعلمي المرحلة الأساسية لاستخدام إستراتيجية الرسوم الكرتونية.

وأوصت دراسة أمل الزهراني (٢٠١٧) باستخدام الرسوم المتحركة (ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد) في التدريس لما لهما من أثر إيجابي على أكتساب المفاهيم الكيميائية، مع التركيز على الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التي أظهرت فاعلية أكبر في التأثير الإيجابي على التحصيل الدراسي للمتعلمين.

٢) الدراسات والأدبيات التي اهتمت بالمهارات الحياتية:

وأشارت دراسة شنايدر (٢٠٠٤) إلى أن امتلاك الفرد للمهارات الحياتية هو السبيل الوحيد إلى سعادته وتقبله للآخرين، وكذلك في حب الآخرين وتقديرهم له، وتتشكل المهارات الحياتية اللازمة لمعايشة الطفل

للحياة في مجتمع ما في ضوؤ طبيعة التأثير المتبادل بين الطفل والمجتمع داخل الأسرة وخارجها أو درجة تأثير كل منهما في الآخر، ولذا فإن المهارات الحياتية التي يحتاجها الطفل تختلف باختلاف المجتمع المحيط به والفترات العمرية التي يمر بها.

ويشير عبد الرازق مختار (٢٠٠٥) إلى أن إعداد الأطفال للحياة خارج أسوار الروضة وتدريبهم على أداء المهارات الحياتية المتطلبة منه في حياته اليومية، يفرض على الواقع التعليمي وبرامجه وأساليب التدريس دوراً يراعي هذا البعد المهم في جوانب إعداد أطفالنا في دور التعليم، وهذا الدور الجديد يفرض على الروضة أن تسمح للطفل ومواهبه بالنمو والظهور عن طريق النشاط الحر والموجه، ومن ثمَّ تزويده بمهارات منبثقة من حاجاته في جو مرح ومريح، وبيئة نشطة خالية من التعقيد حتى يظهر على حقيقته.

بينما هدفت دراسة Michael Quong (٢٠٠٦) إلى التعرف على فعالية برنامج مبنى على تعليمات موجهة لإدارة الحياة ومهارات ايجابية للتعامل معها، وأقر بأهمية وجود هذا البرنامج في المراحل العمرية الأولى وهذه الدراسة أثبتت فعالية البرنامج من الناحية الاجتماعية وقلة مشكلات السلوك وذلك تبعا للاهتمام بإتباعها في المدرسة.

ودراسة نادية حسن (٢٠٠٩) أجريت بهدف دراسة الفروق في مستوى المهارات الحياتية (مهارة العلاقات العامة والمهارات البيئية والمهارات المنزلية) والسمات الشخصية لدى أطفال الروضة وكذلك دراسة الفروق بين المهارات الحياتية والسمات الشخصية لدى أطفال الروضة وأوصت بتوعية الأمهات بأهمية المهارات الحياتية لأطفال ما قبل المدرسة من خلال إشراكهم في الأعمال اليومية لإكساب الخبرات وضرورة التعاون بين مدارس رياض الأطفال والأسرة للمساهمة في نجاح البرامج التربوية التي تساعد في إكساب الطفل المهارات الحياتية المختلفة.

ودراسة منال مرسي (٢٠١٢) هدفت إلى تحديد مدى توافر المهارات الحياتية في محتوى مناهج رياض الأطفال بفئاتها الثلاث في سورية، وأظهرت نتائج التحليل في كراسات المستويات الثلاث أن مهارات التعلم محققة بدرجة جيدة والمهارات الشخصية ومهارات اتخاذ القرار محققة بدرجة متوسطة، بينما مهارات تقدير الذات والمهارات الاجتماعية ومهارات الاتصال ومهارات حل مواقف الصراع بين الأطفال ومهارات القيادة ومهارات المواطنة غير محققة أي غير متوافرة في محتوى مناهج رياض الأطفال.

ودراسة هند البقمي(٢٠١٢) هدفت الدراسة إلى معرفة مدى فاعلية مسرح العرائس في تنمية المهارات الحياتية المتعلقة بوحدة صحتي وسلامتي لطفل الروضة وأوصت بضرورة تصميم مواقع تعليمية تعنى

بتدريس المهارات الحياتية لمرحلة رياض الأطفال، والتثبُت من درجة صلاحيتها لاستخدامها في عملية التدريس.

وهدفت دراسة عبد الحكيم الحكيمي (٢٠١٥) إلى استقصاء فاعلية الأنشطة الاستقصائية في تنمية المهارت الحياتية والميول العلمية لطلبة الفيزياء بكلية التربية جامعة تعز وأوصت بالعمل على تضمين المقرارت العملية مسكلات حياتية تضمن تعلماً حقيقاً ووظيفياً يربط التعلم بالمجتمع وتشجيع المعلمين عل استخدام وسائل لتنمية المهارات الحياتية للمتعلمين.

وهدفت دراسة ريم عسكر (٢٠١٦) إلى التعرف درجة توافر بعض المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، وأولياء الأمور ولتحقيق ذلك أعدت الباحثة قائمة ببعض المهارات الحياتية وأظهرت نتائج الدراسة إن درجة توافر المهارات الصحية والوقائية من وجهة نظر المعلمات وأولياء الأمور كانت منخفضة، وإن درجة توافر مهارات المشاركة في الخدمات المجتمعية من وجهة نظر المعلمات وأولياء الأمور كانت متوسطة.

رابعا توصيات الندوات والمؤتمرات:

أكد مؤتمر الطفولة (٢٠٠١) بالقاهرة على ضرورة تمكين كل طفل من حقه في التنشئة في إطار الأسرة الطبيعية ، وحقه في الالتحاق بالتعليم الأساسي واستكمال مراحله ، وحقه في تعليم جيد النوعية ، يستثير قدراته على الإبداع والابتكار وينمي لديه المهارات الحياتية، حيث تعتبر المهارات الحياتية من المهارات الأساسية التي يحتاج الأطفال لتعلمها و التدريب عليها، لمساعدتهم في التغلب على ما يواجههم من مواقف و مشكلات يوميه.

وأوصى المؤتمر التربوي الثاني بعنوان : الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل (٢٠٠٥) بضرورة التوازن في تناول المهارات الحياتية في محتوى منهاج العلوم والتركيز على المهارات الغذائية والوقائية كي تكون المناهج أكثر ملائمة للحاجات النمائية للأطفال في هذه المرحلة.

وفي ضمن فاعليات المؤتمر الدولي للغة العربية والتنمية البشرية (٢٠٠٨) بعنوان استعمال الرسوم المتحركة في تعليم مهارات العربية الفصيحة للأطفال أكد على أهمية الاستفادة من الرسوم المتحركة في تنمية تعليم مهارات اللغة العربية الفصيحة عند الأطفال في مرحلة الدراسة الأساسية الأولى.

وأكد المؤتمر العلمي الثاني للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي (٢٠١٤) بعنوان بيئات التعلم الافتراضية ومستقبل التعليم في مصر وأكد على ضرورة استخدام نماذج البيئات الافتراضية التعليمية

كالفصول والمكتبات والمتاحف والمعامل وغيرها وأفلام الرسوم المتحركة الثلاثية الابعاد وأهمية مواقع الويب وأفلام الرسوم المتحركة في حل بعض مشكلات التعليم في مصر كمشكلة التسرب من المدارس والانطواء والتحصيل وغيرها.

وأكد مؤتمر التعلم (٢٠١٦) بعنوان قيادة التعلم رؤى معاصرة على أهمية دمج المهارات الحياتية والعقلية في المناهج الدراسية كاتجاه ضروري في التعليم.

كما أوصى المؤتمر الإقليمي التشاوري (٢٠١٦) الذي عقدته منظّمة الأمم المتحدة للطفولة، اليونسيف المكتب الإقليمي للشرق الأوسط بهدف تجويد التعليم والإسهام في تحقيق الأهداف الإنمائية، وذلك بتعزيز مكانة التربية على المهارات الحياتية وعلى المواطنة في مناهج التعليم وأنشطته في شكله النظامي وغيره.

من خلال استعراض الباحثة من نتائج للدراسات السابقة والدراسة الاستكشافية وتوصيات المؤتمرات وجدت :

- ضرورة الاهتمام بالأطفال في مرحلة رياض الأطفال.
- ضرورة الاهتمام بالمهارات الحياتية لأطفال مرحلة رياض أطفال.
- أهمية استخدام الرسوم المتحركة في التعليم.
- قصور تصميم وانتاج رسوم متحركة في تنمية المهارات الحياتية الخاصة بطفل الروضة.

مشكلة البحث:

تم تحديد مشكلة البحث الحالى في وجود ضعف في بعض المهارات الحياتية لدى أطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد وبالتالي محاولة استخدام أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لمعالجة هذا الضعف وذلك من خلال الاجابة عن السؤال الرئيس التالي:

"ما أثر إختلاف أنماط الصوت في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد علي تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال؟"

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

١)ما المهارات الحياتية المراد تنميتها لأطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد؟

٢)ما المعايير اللازمة لتصميم أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لأطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد؟

٣) ما التصميم التعليمي المقترح لتصميم أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لأطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد؟

٤)ما أثر اختلاف نمطي الصوت (صوت بشري – مؤثرات صوتية) في أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لتنمية الجوانب المعرفية لبعض المهارات الحياتية لأطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد؟

٥)ما أثر اختلاف أنماط الصوت (صوت بشري – مؤثرات صوتية) في أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لتنمية الجوانب المهارية لبعض المهارات الحياتية لأطفال المرحلة الثانية لرياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلي:

١- قياس تأثير أنماط الصوت المختلفة في أفلام الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لبعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

٢- قياس تأثير أنماط الصوت المختلفة في أفلام الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المهارية لبعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث فيما يلي:

١) توظيف أنماط الصوت المختلفة في الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال.

٢) توظيف الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد للتغلب علي عدم وجود بعض الإمكانيات المتاحة لتعلم بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال.

٣) توجيه أنظار القائمين علي تصميم الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد إلي مراعاة أنواع أنماط الصوت المختلفة عند تصميمها.

٤) ارتباط مجال الدراسة بالمهارات الحياتية التي تساعد الأطفال على التكيف مع المجتمع الذي يعيشون فيه.

٥) تعود أهمية البحث إلى الفائدة المرجوة العائدة على المجتمع من خلال تدريب الأطفال باستخدام أفلام الرسوم المتحركة لتنمية مهاراتهم وتأهيلهم ليكونوا أفراد عاملين أسوياء.

فروض البحث:

سعى البحث للتحقق من صحة الفروض التالية: -

١) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري) في القياسين القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لبعض المهارات الحياتية لصالح القياس البعدى.

٢) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري) في القياسين القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة لقياس الجانب المهاري لبعض المهارات الحياتية لصالح القياس البعدى.

٣) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية) في القياسين القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لبعض المهارات الحياتية لصالح القياس البعدى.

٤) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية) في القياسين القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة لقياس الجانب المهاري لبعض المهارات الحياتية لصالح القياس البعدى.

٥) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبيتين في القياس البعدى للأختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لبعض المهارات الحياتية لصالح المجموعة الأولى (نمط الصوت البشري).

٦) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبيتين في القياس البعدى لبطاقة الملاحظة لقياس الجانب المهاري لبعض المهارات الحياتية لصالح المجموعة الأولى (نمط الصوت البشري).

منهج البحث:

يتبع البحث الحالي:

١- المنهج الوصفي:

الذي يقوم بوصف ما هو كائن وتفسيره وتم استخدام هذا المنهج في البحث الحالي للاطلاع على الكتب والمراجع المتخصصة والدراسات السابقة التي تتعلق بموضوع الدراسة بهدف إعداد الإطار النظري وإعداد أدوات البحث.

٢- المنهج التجريبي:

ينتمي هذا البحث إلي فئة البحوث التي تستهدف دراسة العلاقة السببية بين المتغيرات واختبارها، ويعد المنهج شبه التجريبي أكثر مناهج البحث مناسبة لتحقيق هذا الغرض، وبالتالي فالبحث الحالي يتبع المنهج شبه التجريبي، حيث يعتمد علي التجريب الميداني وليس التجريب بالمعمل، حيث يلجأ الباحث إلي محاولة عزل متغير، أو التدخل الشخصي في الإنتقاء أو صياغة المثيرات السببية، لتقرير العلاقة علي أسس تقترب من التجريب بالمعمل و لإجراء تجربة البحث والتحقق من صحة الفروض ومعرفة أثر المتغير المستقل على المتغير التابع.

متغيرات البحث:

يتضمن البحث المتغيرات التالية:

أولاً: المتغير المستقل:الصوت في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وهى (الصوت البشري في الرسوم المتحركة، المؤثرات الصوتية في الرسوم المتحركة).

ثانياً: المتغير التابع:المهارات الحياتية لطفل الروضة

عينة البحث:

سوف تقتصر عينة البحث على مجموعة من أطفال بالمرحلة الثانية لرياض الآطفال من مدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد وعددهم (٢٠) وسوف تقسم العينة إلى مجموعتين تجريبيتين كما يلي:

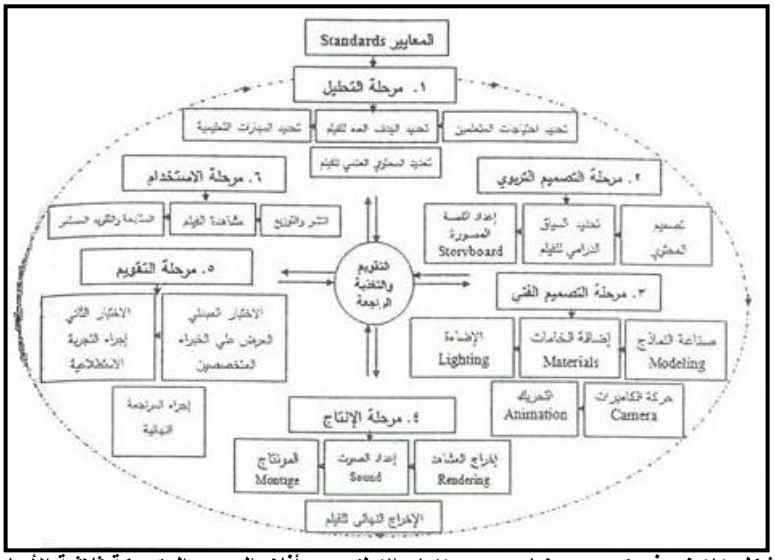
- المجموعة الأولى: الأطفال التي تدرس باستخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المعتمد على الصوت البشري.
- المجموعة الثانية: الأطفال التي تدرس باستخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المعتمد على المؤثرات الصوتية.

أدوات البحث:

إعداد مواد المعالجة التجريبية:

تبنت الباحثة نموذج رضا جرجس (٢٠١٤) لتصميم أفلام رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مختلفة أنماط الصوت، والذي يشتمل على ستة مراحل وهم مرحلة التحليل، مرحلة التصميم التربوي، مرحلة التصميم الفني، مرحلة الإنتاج، مرحلة التقويم، مرحلة الإستخدام، نظراً لما تميز به هذا النموذج من شموله لجميع نماذج تصميم أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، وتوضيحه لجميع خطوات ومراحل التصميم بدقة.

ويوضح الشكل (١) خطوات النموذج:



شكل (١) نموذج تصميم رضا جرجس (٢٠١٤) لتصميم أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

المرحلة الأولى: التحليل:

التحليل قامت الباحثة بتحديد احتياجات المتعلمين المتسهدفين، والهدف العام من الأفلام، وتحديد المهارات الحياتية المراد تنميتها لأطفال المرحلة الثانية لرياض أطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد

١) تحديد احتياجات المتعلمين:

قامت الباحثة بعمل دراسة استكشافية بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد بعد اخذ الموافقات اللازمة وذلك لتحديد احتياجات الأطفال من المهارات الحياتية وكان أهم الاسئلة في الدراسة:

- ما عدد الأطفال الذين لديهم مهارات حياتية؟
- وما هذه المهارات إن وجدت؟
- تحديد المهارات التي لا توجد لديهم؟

وقد اظهرت الدراسة الاستكشافية التالي:

- يوجد ضعف لدى أطفال المرحلة الثانية من رياض الأطفال في بعض المهارات الحياتية.
- كما يوجد قصور في البرمجيات والرسوم المتحركة الخاصة بتنمية المهارات الحياتية للأطفال.

٢) تحديد الهدف العام للفيلم:

بعد توصل الباحثة إلى المشكلة الرئيسية للبحث وهى قصور في بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال، قامت بتحديد الهدف العام للبحث وهو تنمية تلك المهارات باستخدام أفلام رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مختلفة أنماط الصوت (صوت بشري – مؤثرات صوتية – موسيقى) وتحديد فاعلية وتأثير كل نمط في تحقيق الهدف المحدد.

٣) تحديد المهارات:

تم إعداد قائمة بالمهارات الحياتية المراد تنميتها لأطفال الروضة وفقاً للحظوات التي تم ذكرها في أولاً من الفصل والتي تضمنت في صورتها النهائية على مهارتين رئيسيتين و (٦) فرعية و (٣٨) أداءاً.

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم التربوي:

١) تصميم المحتوى:

إن تصميم أفلام الرسوم المتحركة لابد وأن تعتمد على مضمون يقدم من خلالها وهو قائم على فكرة صاغتها الباحثة في ثلاثة أفلام رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مختلفة في أنماط الصوت يضم كل فيلم نفس مجموعة من المشاهد التي تعبر عن المهارات الحياتية التي تم تحديدها سابقاً و المراد إكسابها للطفل، وذلك بعد تحديد الأهداف العامة والسلوكية المرغوب في تحقيقها وهي كالتالي:

تهدف أفلام الرسوم المتحركة في هذه الدراسة إلى تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة، ولذلك تمثلت الأهداف العامة في التالي:

- إكساب الأطفال بعض المهارت الحياتية التي تساعدهم على مواجهة المواقف الحياتية بثقة.
- تنمية ثقافةِ المتعلِّم بقدرتِه على التعاملِ بنجاحٍ مع متغيراتِ الحياة المختلفة.
- قيام الطفل ببعض مهارات رعأية الذات التي تساعده في الاعتماد على نفسه في أداء مهام حياته اليومية.
- إقامة الطفل علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين.
- تنمية قدرة المتعلم على التواصُل مع الآخَر.

عرض الصورة الأولية للاهداف علي المحكمين:

قد أعدت الباحثة الصورة الأولية للاهداف العامة والفرعية المقترحة وقامت بعرضها علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والحاسب الإلى ورياض أطفال والتربية وذلك بهدف استطلاع رأيهم فيما يلي:

- مدى أهمية الأهداف.
- مدى إمكانية تحقيق الأهداف.
- مدي ارتباط الاهداف العامة والفرعية بموضوع الدراسة.
- مدي كفأية الأهداف الفرعية لتحقيق الاهداف العامة.
- مدى السلامة اللغوية لبنود قائمة الأهداف.
- إضافة أو تعديل أو حذف أهداف أخرى.

نتائج التحكيم علي الاهداف والمحتوي التعليمي للبرنامج:

قد اسفر تحليل آراء المحكمون إلى ما يلي:

- اتفق بعض المحكمين علي بعض تعديلات في صياغة الاهداف.
- اتفق بعض المحكمين علي تعديل بعض المصطلحات المستخدمة في صياغة بعض الجمل وقامت الباحثة بتعديلها وفق آراء المحكمين.
- جاءت نتائج التحكيم علي مدي ارتباط الاهداف بموضوع الدراسة اكثر من ٩٠ %.
- جاءت نتائج التحكيم علي مدي كفأية الأهداف الفرعية لتحقيق الاهداف العامة اكثر من ٩٠% وهذا يعني ان هناك نسبة عإلة للاتفاق علي مدي ارتباط الأهداف العامة والفرعية لتحقيق الهدف من انتاج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.
- وبعد الانتهاء من إجراء التعديلات التي اتفق عليها المحكمون ثم إعداد قائمة الأهداف في صورتها النهائية كما هي في ملحق (٢).

٢) تحديد السياق الدرامي للفيلم:

تحديد السياق الدرامي للفيلم من أهم المراحل في عملية تصميم وإنتاج أفلام الرسوم المتحركة، حيث يتم من خلالها تقديم محتوى علمي يتضمن مجموعة من المعلومات والمهارات التي يراد توصيلها للمشاهد المتعلم، والسياق الدرامي في هذه الدراسة قائم على الهدف الأساسي له وهو تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

والسياق الدرامي قائم على فكرة صاغتها الباحثة في ثلاثة أفلام رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مختلفة في أنماط الصوت يضم كل فيلم نفس مجموعة من المشاهد التي تعبر عن المهارات الحياتية التي تم تحديدها سابقاً و المراد إكسابها للطفل ففي الفيلم الأول تستخدم الباحثة التعليق الصوتي لشرح مشاهد الفيلم، والفيلم

الثاني تم استخدام المؤثرات الصوتية، وفي الفيلم الثالث تم استخدام الموسيقى، وهكذا ليقوم الثلاثة أفلام بالدور الذي يهدف إليه البحث.

٣) إعداد القصة المصورة (السيناريو) story board:

تعتبر القصة المصورة (السيناريو) أساس إنتاج الرسوم المتحركة وهي مرحلة تلي مرحلة تحديد السياق الدرامي للفيلم وهي لوحات ثابتة تعبر عن أهم الأحداث في القصة كما تتضمن كل تفاصيل الفيلم وما سوف يتم به أيضاً، وقد قامت الباحثة بالاطلاع على الكثير من نماذج القصة المصورة الأجنبية والعربية، ولكنها استندت في إعداد القصة المصورة لهذا البحث إلى نموذج القصة المصورة لأفلام الرسوم المتحركة لعبد الرحمن سالم (٢٠١٢).

وقد اشتملت القصة المصورة لهذا البحث علي العناصر التالية:

- صورة تخيلية من كل لقطة من لقطات الفيلم توضح المهارات الحياتية وعلاقتها بالمشهد من البيئة المحيطة بها من ديكور وكائنات أخري.
- الصوت بما يتضمن من تعليق أو مؤثرات صوتية أو موسيقى.
- وصف اللقطة لتوضح الحركة بها مع توضيح حجم اللقطة وحركة وزوأية الكاميرا.
- الزمن مقدر بالثانية لكل لقطة من الفيلم.
- مكان البيئة لكل مشهد (داخلي / خارجي).
- الضوء في كل مشهد (نهار / ليل).

وقد توصلت الباحثة إلى القصة المصورة لأفلام الرسوم المتحركة لهذا البحث في صورتها النهائية بعد عرضه علي السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والتربية ورياض أطفال بهدف التعديل بالحذف أو الإضافة واقتراح أي تعديلات قد يجدونها مناسبة وقد اجمعت آراء السادة المحكمين بنسبة ٩٠ % علي ما يلي:

- سياق الفيلم يؤدي الغرض منه.
- ارتباط السيناريو بالاهداف لهذا الفيلم.
- ارتباط السيناريو بالمهارات الحياتية المحددة.
- تسلسل المعلومات تسلسلا منطقيا.
- وضوح الكلمات والالفاظ المستخدمة في التعليق.

- المشاهد كافية لتنمية المهارات الحياتية المحددة.
- مدة الفيلم مناسبة لطبيعة أطفال الروضة.

وقد أوصى بعض السادة المحكمين ببعض التعديلات وهي كالتالي:

- تعديل بعض العبارات المستخدمة في التعليق.
- عدم الانتقال الزمني المفاجئ بين المشاهد.
- الاختصار في التعليق وعدم التوسع فيه وحذف أي عبارات يمكن الاستغناء عنها مع مراعاة لطبيعة الطفل.
- تقسيم التعليق إلى جمل قصيرة ليسهل للأطفال التركيز بها واستيعابها.
- ضبط المؤثرات الصوتية مع حركة الشخصية وذلك في الفيلم الخاص بنمط المؤثرات الصوتية.

المرحلة الثالثة: مرحلة التصميم الفني:

١) صناعة النماذج Modeling:

بعد الانتهاء من إعداد القصة المصورة يأتي دور تصميم النماذج الذي يتضمن التالي:

أ. الشخصيات character:

قد اعتمدت الباحثة علي السياق الدرامي لأفلام الرسوم المتحركة والموضح في القصة المصورة في إعداد شخصية طفلة التي لها دور في توضيح وتنفيذ المهارات ويقوم عليها أحداث الفيلم وتناولت الباحثة هذه الشخصية بطريقة تتناسب مع طبيعة طفل الروضة.

أ. البيئات:

قامت الباحثة بتصميم البيئات علي برنامج 3dmax مستندة إلى القصة المصورة المصممة لتصميم أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد ولتحريك هذه الشخصيات استخدمت الباحثة برنامج java وبرنامج unity 3.

وتتشابه البيئات في الثلاثة أفلام (الصوت، المؤثرات الصوتية، الموسيقى) حيث الإختلاف يكمن في أنماط الصوت ولهذا قامت الباحثة بتثبيت جميع المتغيرات الأخرى بين الأفلام الثالثة لقياس أثر اختلاف انماط الصوت على تنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

ب. الكائنات Object:

تتشابه الكائنات أيضاً في فيلمي (الصوت، المؤثرات الصوتية) ويعتبر لتصميم الكائنات أهمية كبيرة في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد والتي يجب أن تتناسب مع طفل الروضة (العينة) وأن تكون واضحة تمثل الواقع، وقد قامت الباحثة بمراعاة معايير انتاج أفلام الرسوم المتحركة التي تتناسب مع طفل الروضة.

٢) اضافة الخامات Materials:

تعد عملية إضافة الخامات إلى النماذج من أهم العمليات لأنها تضفي علي المشهد الرونق والجمال المطلوب، وقد استخدمت الباحثة برنامج 3dmax في إضافة الخامات والتعديل في الألوان عن طريق java و unity 3d ومحرر الخامات material editor، واهتمت الباحثة باختيار خامات مطابقة للواقع مع استخدام الألوان التي تثير الانتباه وذلك لمراعاة طبيعة طفل الروضة عينة البحث.

٣) الاضاءة lighting:

العين البشرية لن تتمكن من الرؤية إلا في ظل وجود مصدر للضوء يعمل علي إصدار أشعة ضوئية تسقط علي الأجسام ثم ترتد منها إلى العين فتري الأجسام المحيطة بها كذلك الحال في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد فبعد تصميم جميع النماذج لابد من مصدر إضاءة لينير المشهد ويوفر برنامج 3dmax مصادر للضوء المختلفة بمعني إذا كان المشهد نهار داخلي فيمكن محاكاة ضوء المصباح النيون الذي ينير الحجرة وإذا كان المشهد نهار خارجي فيمكن محاكاة ضوء الشمس وهكذا.

وقد اهتمت الباحثة بالإضاءة للمشاهد لتوضيح الكائنات حتي يستطيع الأطفال رؤيتها بوضوح أيضا استخدمت الباحثة الإضاءة للتركيز علي بعض الأشياء التي تريد ابرازها عن غيرها في الفيلم.

٤) حركة الكاميرات camera:

تستخدم الكاميرات لالتقاط صور ثابتة أو متحركة لعناصر الفيلم من زوايا مختلفة تتيح لنا الكاميرا مشاهدة التصميمات النهائية من خلال رؤية منظورية مجسمة ويوفر برنامج 3dmax نوعين من الكاميرات التي تساعد في أخذ جميع اللقطات من مختلف الزوايا بطريقة سهلة هما:

- النوع الأول: الكاميرا ذات الهدف target camera ويستخدم هذا النوع اذا كنا نريد التركيز على توضيح وإظهار هدف معين داخل المشهد سواء كان ثابت أم متحرك.
- النوع الثاني: الكاميرا الحرة free camera ويستخدم هذا النوع لالتقاط الصور والمشاهد من أماكن وزوايا مختلفة وغير مرتبط بحركة معينة.

وقد استخدمت الباحثة النوعين من الكاميرات كل نوع حسب استخدامه في كل مشهد من مشاهد الفيلم فقد استخدمت الكاميرات الحرة في توضيح غرفة الطفلة غير المرتبة داخل الفيلم وقد استخدمت الكاميرا ذات الهدف لسهولتها في تتبع هدف معين.

٥) التحريك animation:

بعد الانتهاء من تصميم النماذج وإضافة الخامات الخاصة لكل كائن في المشهد وإنارة المشهد بالإضاءة المناسبة له تبدأ أهم مرحلة من مراحل تنفيذ أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وهي مرحلة التحريك وهي مرحلة إعداد الحركات الأساسية لكل مشهد من مشاهد الفيلم وقد تم تنفيذ التحريك من خلال برنامج 3dmax وفيه يتم إعداد الحركة لكل مشهد وتصبح بمثابة مجموعة من الصور المتتابعة لحركة معينة وهي عبارة عن ٢٤ كادر لكل ثانية من الحركة ويتم وضع بداية ونهاية لكل حركة.

المرحلة الرابعة: مرحلة الإنتاج:

١) إخراج المشاهد Rendering:

الإخراج rendering وإظهار التصميم في صورته النهائية القابلة للنشر ويسمح برنامج 3dmax بإخراج المشاهد علي شكل صور أو فيديو ويتم إخراج كل مشهد من مشاهد الفيلم علي حدى إلى أن يتم التجميع في مرحلة المونتاج وقد قامت الباحثة باخراج مشاهد الأفلام علي شكل فيديو وتعد هذه المرحلة صعبة لأن كل مشهد من مشاهد كل فيلم ياخذ وقتا طويلا لإخراجه.

٢) إعداد الصوت Sound:

تعتبر هذه المرحلة من أهم مراحل انتاج أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد حيث من خلالها يتم إضفاء الحياة ويعطي الاحساس بالحركة ويحتوي الصوت في أفلام الرسوم المتحركة على ثلاثة أنماط مختلفة هي: الموسيقى، المؤثرات الصوتية، والصوت البشري.

وقد استخدمت الباحثة الصوت البشري في الفيلم الأول والمؤثرات الصوتية في الفيلم الثاني والموسيقى في الفيلم الثالث واستخدمت برنامج Sony Vegas وبرنامج Sound Record في تسجيل وإضافة الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية وعمل الهندسة الصوتية، حيث تم تسجيل التعليق الصوتي الموضح لجميع مشاهد الفيلم الأول عليه بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية الخاصة بالفيلم الثاني والموسيقى للفيلم الثالث.

٣) مرحلة المونتاج Montage:

بعد الانتهاء من مرحلة إخراج المشاهد للفيلم تاتي مرحلة المونتاج والتي تعتبر أيضا من أهم المراحل حيث يتم فيها تجميع المشاهد التي تم تحريكها عن طريق برنامج 3dmax مع إضافة الأصوات والمؤثرات الصوتية والموسيقى عن طريق برنامج Adobe Premiere- Adobe After Effects.

٤) الإخراج النهائي للفيلم:

وتعتبر الخطوة الأخيرة في اخراج الأفلام في صورتها النهائية علي شكل ملفات فيديو بعد مراجعة عملية المونتاج والتأكد من خلو الفيلم من الأخطاء الفنية مع وضع تتر البداية للفيلمين وقد قامت الباحثة في هذه المرحلة أيضا بالمراجعة علي كل الملفات الناتجة عن مرحلة المونتاج والتأكد من أن جميع الملفات تغطي كل المشاهد حسب القصة المصورة التي تم تصميمها في الأساس وذلك تمهيدا لعرض الفليمين علي السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والتربية ورياض أطفال لأخذ آرائهم.

المرحلة الخامسة: مرحلة التقويم:

تتضمن عملية التقويم لأفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد كل من الإختبار المبدئي (العرض علي الخبراء المتخصصين) والإختبار الثاني (إجراء التجربة الاستطلاعية) ومن ثم إجراء المراجعة النهائية كما يلي:

١) الاختبار المبدئي (العرض علي الخبراء المتخصصين):

بعد الانتهاء من جميع المراحل السابقة واخراج الأفلام في صورتها النهائية قامت الباحثة بعرض الأفلام الثلاثة علي السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والتربية ورياض أطفال لاخذ آرائهم وقد اظهرت آراؤهم بعض التعديلات ويتم عرضها في النقاط التالية:

- تعديل بعض زوايا الكاميرا في بعض المشاهد.
- تعديل سرعة بعض المشاهد بحيث جعل حركتها أبطأ.

قامت الباحثة بإجراء تلك التعديلات وقامت بإخراج الأفلام الثلاثة في شكل ملفات فيديو جاهز للتطبيق بعرضها علي أطفال الروضة لمدرسة الصفا الأبتدائية بمحافظة بورسعيد.

٢) الاختبار الثاني (إجراء التجربة الاستطلاعية):

يهدف تطبيق التجربة الاستطلاعية لأفلام الرسوم المتحركة إلى التعرف إلى ما يلي:

- المشكلات التي قد تواجه الباحثة أثناء عرض الأفلام الثلاثة.
- التأكد من مدي الكفاءة الداخلية لمواد المعالجة التجريبية (أفلام الرسوم المتحركة).

وقد أوضحت نتائج التجربة الاستطلاعية لأفلام الرسوم المتحركة المتغير المستقل للبحث الحالى ما يلي:

- وضوح أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد من حيث شكل الشخصيات والحركة والالوان.

٣) إجراء المراجعة النهائية:

قامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة في أفلام الرسوم المتحركة والتي توصلت لها من السادة الخبراء والمحكمين ومن التجربة الاستطلاعية للأفلام جاهزة للتطبيق علي أطفال الروضة أثناء التجربة الأساسية

للبحث الحالى.

المرحلة السادسة: مرحلة الاستخدام:

في هذه المرحلة يتم استخدام أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وتشتمل هذه المرحلة علي ثلاثة خطوات وهم كما يلي:

١) النشر والتوزيع:

بعد كل الخطوات السابقة أصبحت أفلام الرسوم المتحركة في صورتها النهائية القابلة للاستخدام من قبل المتعلمين فتم وضعه علي وسيط تخزين ومعه البرامج التي تلزم لتشغيله وتم وضع غلاف معنون عليه الذي يوضح عنوان الفيلم واسم المؤلف والتعليمات والملاحظات الخاصة به ثم قامت الباحثة بتوزيعه علي الأخصائيين ومعلمين رياض أطفال المساعدين لها في إجراء التجربة الاساسية، كما يمكن أيضا من نشره وتوزيعه علي اكثر من مؤسسة تعليمية للاستفادة منه وتطبيقه تطبيقا عمليا بعد الانتهاء من تجربة البحث الاساسية.

٢) مشاهدة الفيلم:

تعني هذه الخطوة استخدام الأفلام وتوظيفها بالفعل في المؤسسة التعليمية أي يتم عرض الفيلمين علي الفئة المستهدفة واستخدامها من قبل المتعلمين وقياس فاعليتهم في مدي تحقيقه الاهداف المحددة.

٣) المتابعة والتقويم المستمر:

حيث تجري المتابعات المستمرة للأفلام لمعرفة ردود الافعال وإمكانيات التطوير المستقبلي وكذلك تقويم مدي فائدة مثل هذه الأفلام للمتعلمين من خلال تطبيق بطاقة الملاحظة والاختبار التحصيلي وأيضا تجمع البيانات الخاصة بكل من المتابعة والتقويم عند استخدام أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد كذلك بيانات عن آراء الاخصائيين والمتخصصين حول فاعليتهم حيث تشكل تلك البيانات قاعدة معلومات تكون اساسا للتغذية الراجعة لأفلام الرسوم المتحركة وعمل التعديلات والتحسينات لها.

بالإضافة إلى مراحل التصميم الستة السابقة تري الباحثة أن التغذية الراجعة مرحلة تربط جميع المراحل الستة ببعضها فتعتمد عمليات المراجعة والتعديل علي أفلام الرسوم المتحركة في مراحل تطويرها المختلفة علي التغذية الراجعة.

- يتم في هذه الخطوة بناء وإعداد أدوات البحث وهي:

أ. الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية للمهارات الحياتية:

قامت الباحثة ببناء اختبار لقياس الجوانب المعرفية في ضوء الأهداف العامة والإجرائية لأفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد محتلفة أنماط الصوت، واعتمدت الباحثة على نوع الاختبارات الموضوعية حيث تتناسب هذه الاختبارات مع طبيعة البحث والفئة المستهدفة.

وقد تم إعداد الاختبار وفقاً للخطوات الآتية:

١) الهدف من الاختبار التحصيلي :تم إعداد الاختبار بهدف قياس مستوى تحصيل الأطفال في الجوانب المعرفية المرتبطة ببعض المهارات الحياتية لطفل الروضة، وذلك بتقييم مستوى الأطفال قبل وبعد مشاهدة الأفلام.

- تحديد نوع مفردات الاختبار وصياغتها :تم الاطلاع على العديد من الدراسات والمراجع والأدبيات الخاصة ببناء الاختبار التحصيلي وأنواع عديدة من الاختبارات التي تقيس التحصيل، وخاصة الاختبار الموضوعية، وقد تم تحديد نوع مفردات الاختبار كالتالي: أسئلة الاختيار من الصور – أسئلة الصواب والخطأ – اسئلة التوصيل.

وتم اختيار تلك الأنماط من الاختبارات الموضوعية حيث يتميز هذا النوع من الاختبارات بالمعدلات المرتفعة من الصدق والثبات، كما أن أطفال الروضة يحتاجون أسئلة ذات إجابات قصيرة وتحقق الأهداف المرجوة.

٢) جدول مواصفات الاختبار: قامت الباحثة في هذه الخطوة بإعداد جدول مواصفات للإختبار هو عبارة عن مخطط تفصيلي يحدد محتوى الاختبار، ويربط محتوى المادة الدراسية بالأهداف السلوكية للمهارات الحياتية، وبين الوزن النسبي لكل موضوع من موضوعات المهارات الأساسية، والأوزان النسبية للأهداف السلوكية في مستوياتها المختلفة، والغرض من جدول التوازن في الاختبار التحصيلي.

٣) وضع تعليمات الاختبار: تم وضع تعليمات الاختبار ، وتم توضيح الهدف من الاختبار، وعدد الأسئلة التي يشملها الاختبار، والزمن المحدد للإجابة عن أسئلة الاختبار، وكيفية التحرك داخل الاختبار وتسليم الإجابة.

٤) تقدير درجات الاختبار: اشتمل الاختبار على (٤٢) سؤالاً، حيث يعطي للطفل درجة لكل سؤال يحصل الطفل علي درجة واحدة عن كل سؤال يجب عنه إجابة صحيحة، وصفر لكل سؤال لم يجب عنه أو اجاب اجابة خاطئة، ولذلك أصبحت النهاية العظمى للاختبار ٤٢ درجة.

٥) التحقق من صدق الاختبار: : بعد إعداد الإختبار فى صورته الأولية تم عرضة على مجموعة من السادة

المحكمين لإبداء الرأى. وقد قامت الباحثة بإجراء هذه التعديلات علي الاختبار التحصيلي للتوصل للصورة التجريبية له، والتي اشتملت على (٤٢) مفردة.

٦) ثبات الاختبار : قامت الباحثة بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من الأطفال عددهم (١٠) أطفال من غير عينة البحث

أ- حساب الاتساق الداخلي : تم حساب ثبات الاختبار بطريقة ألفا كرونباخ حيث تقوم هذه الطريقة على حساب تباين مفردات الاختبار، والتي من خلالها بيان مدى ارتباط مفردات الاختبار ببعضها البعض، وارتباط كل مفردة مع الدرجة الكلية للاختبار وكان معامل ثبات الاختبار التحصيلي= ٠.٦٥٠ مما يدل على ملائمة الاختبار لأغراض البحث.

ب- حساب معامل السهولة والصعوبة ومعامل التمييز لمفردات الاختبارفوجد أن معاملات السهولة تنحصر بين (٠.٢ – ٠.٨) وتم حساب معامل التمييز لكل مفردة وكان في المدى المقبول من (٠.٤– ٠.٥).

ج- تحديد زمن الاختبار ثم حساب متوسط الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار، وقد بلغ زمن تطبيق الاختبار (٢٠) دقيقة.

ب. بطاقة ملاحظة الأداء العملي لقياس الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية لطفل الروضة:

١) تحديد الهدف من بناء بطاقة الملاحظة: هدفت هذه البطاقة إلى قياس الأداء العملي للمهارات الحياتية لأطفال المرحلة الثانية برياض الأطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد.

٢) تحديد الأداءات التي تضمنتها بطاقة الملاحظة: شملت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية على مهارتين رئيسيتين وعدد (٦) مهارات فرعية وعدد (٤٢) أداءاً

وضع نظام تقدير دراجات الملاحظة: وتم توزيع درجات التقييم وفقاً لمستوى أداء المهارة كالآتي: المستوى أدى: إذا قام الطفل بأداء المهارة بدقة وبنفسه، المستوى أدى بمساعدة: إذا قام الطفل بأداء المهارة ولكن بمساعدة احد والمستوى لم يؤد : في حالة عدم قدرة الطفل على أداء المهارة ولكنه حاول تنفيذها ولهذا يكون أقصى مجموع الدرجات ببطاقة الملاحظة يساوي (١١٤) درجة.

٣) إعداد تعليمات بطاقة الملاحظة: تمت صياغة تعليمات بطاقة الملاحظة بدقة ووضوح، واشتملت التعليمات على خيارات الأداء ومستويات الأداء، والتقدير الكمي لكل مستوى.

٤) إعداد الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة: تمت صياغة بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية والتي تكونت من مهارتين رئيسيتين، و(٦) مهارات فرعية، و(٣٩) أداءاً.

٥) أ – ضبط بطاقة الملاحظة: التحقق من صدق بطاقة الملاحظة: صدق المحكمين تم عرضها على السادة المحكمين وقد أسفرت نتائج التحكيم عن إعادة صياغة بعض العبارات مثل عبارة يستخدم يتناول الطعام من أمامه إلى يتناول الطعام من الطبق الخاص به و دمج بعض الأداءات مثل يغلق فمه ولا يتحدث أثناء تناول الطعام.

ب– حساب ثبات بطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الحياتية لطفل الروضة: استخدمت الباحثة معامل ألفا لكرونباخ فبلغت قيمة معامل ألفا العام للبطاقة ككل (٠.٨٧١).

٦) إعداد الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة: بعد الأنتهاء من ضبط بطاقة الملاحظة، أصبحت البطاقة في صورتها النهائية تتكون مهارتين رئيسيتين، و(٦) مهارات فرعية، و(٣٨) أداءاً.

إجراء التجربة الإستطلاعية:

تم اختيار عينة التجربة الاستطلاعية وعددهم (١٠) أطفال بالمرحلة الثانية لرياض أطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد، وقد اجتمعت الباحثة مع بعض معلمات رياض الأطفال بالمدرسة للمساعدة وليقوموا بالشرح للأطفال، وقامت الباحثة برصد وتسجيل الملاحظات أثناء مشاهدتهم للأفلام، والتعرف على المعوقات التي واجهت الأطفال أثناء مشاهدة الفيلمين، ولقد تم إجراء التجربة الإستطلاعية طبقا لما يلى:

الهدف من التجربة الإستطلاعية: هو التأكد من وضوح محتوى الأفلام، ومدى مناسبة المحتوى لهم، وكذلك مدى وضوح الصوت وجودة الأفلام.

التجربة الأساسية: إختيار العينة: تم اختيار عينة البحث من أطفال المرحلة الثانية برياض أطفال بمدرسة الصفا الابتدائية ببورسعيد، وتمثل عدد أفراد العينة (٢٠) طفل وطفلة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين، مجموعة تجريبية أولى يقدم إليها فيلم رسوم متحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط صوت بشري، ومجموعة تجريبية ثانية يقدم إليها فيلم رسوم متحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط المؤثرات الصوتية، ويمثل قوام كل مجموعة (١٠) أطفال.

تنفيذ التجربة: تم تطبيق الاختبار التحصيلي المعرفي قبلياً للمهارات الحياتية المراد تنميتها لعينة البحث وذلك يوم الأحد ٢٠١٨/٤/٨،كما تم توجيه الأطفال بمساعدة بعض معلمات رياض الأطفال بالمدرسة وقراءة التعليمات الخاصة بالاختبار، وشرح طريقة الإجابة عليه، ومراعاة زمن الاختبار، ثم رصد درجات الاختبار.

التحقق من تكافؤ مجموعات البحث في الاختبار:تم تحليل نتائج التطبيق القبلي للاختبار لبيان مدى تكافؤ الثلاث مجموعات التجريبية والوقوف على مستوى أفراد مجموعات البحث قبل التجربة، استخدمت الباحثة اختبار كروسكال واليس، ويوضح جدول (١) نتائج التطبيق القبلي للاختبار للمجموعتين التجريبيتين.جدول

(١) نتائج اختبار كروسكال واليس (Kruskal Wallis) للتطبيق القبلي للاختبار المعرفي

المجموعات	العدد	متوسط الرتب	درجات الحرية	Chi-Square كا^{2}	الدلالة المحسوبة
نمط الصوت البشري	١٠	20.20	٢	٤.٥٣٩	٠.١٠٣
نمط المؤثرات الصوتية	١٠	13.30			

ومن الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي للاختبار المعرفي ، وبناء عليه تم التأكد من تكافؤ المجموعات في التطبيق القبلي في تحصيل الجانب المعرفي المرتبط بالمهارت الحياتية، وأن الحصول على فروق بين الثلاث مجموعات بعد إجراء المعالجة التجريبية يكون راجعاً إلى المتغير المستقل.

التحقق من تكافؤ مجموعات البحث في أداء العمل للمهارات الحياتية: تم تحليل نتائج التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة لبيان مدى تكافؤ المجموعتين التجريبيتين والوقوف على مستوى أفراد مجموعات البحث قبل التجربة، ولتحقيق ذلك استخدمت الباحثة اختبار كروسكال واليس، ويوضح جدول (٢) نتائج التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة للمجموعتين التجريبيتين.

جدول (٢) نتائج اختبار كروسكال واليس (Kruskal Wallis) للتطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة المهارات

المجموعات	العدد	متوسط الرتب	درجات الحرية	Chi-Square كا^{2}	الدلالة المحسوبة
نمط الصوت البشري	١٠	19.70	٢	٣.٧٦٨	٠.١٥٢
نمط المؤثرات الصوتية	١٠	14.20			

ومن الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة، وبناء عليه تم التأكد من تكافؤ المجموعات في التطبيق القبلي في الجانب الأدائي للمهارت الحياتية، وأن الحصول على فروق بين المجموعتين التجريبيتين بعد إجراء المعالجة التجريبية يكون راجعاً إلى المتغير المستقل.

عرض الأفلام : إجراء جلسة تحضرية هدفت للبحث إلى التعارف والألفة بين أطفال المجموعتين التجريبيتين والباحثة كل مجموعة على حدى، والتهيئة لهم والتقديم لإجراء التجربة عليهم وتوضيح مدي استفادتهم منها عرض أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

هدفت إلى عرض الأفلام على كل مجموعة بشكل مستقل عن المجموعة الأخرى حيث تم عرض الفيلم المنتج بنمط الصوت البشري على المجموعة الأولى والفيلم المنتج بالمؤثرات الصوتية على المجموعة الثانية حيث كانت مدة عرض كل فيلم حوالى (١٥) دقيقة.

التطبيق البعدي لأدوات البحث: قامت الباحثة بعد ذلك بالتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لأفراد المجموعات التجريبية بشكل مستقل لكل مجموعة على حده وذلك بعد تنفيذ التجربة الأساسية للبحث ثم قامت برصد درجات الاختبار التحصيلي لمعالجتها احصائيا.كما قامت الباحثة بتطبيق بطاقة الملاحظة على أفراد المجموعتين التجريبيتين وقد استعانت الباحثة باثنين من معلمات رياض الأطفال بالمدرسة وذلك لتطبيق بطاقة الملاحظة علي الأطفال ورصد الدرجات التي حصل عليها الأطفال.

النتائج ومناقشاتها:

مناقشة وتفسير الفرض الأول:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار " ويلككسون " وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى التي قُدمت لها فيلم الرسوم المتحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط الصوت البشري، ويوضح جدول (٣) نتائج الاختبار.

جدول (٣)اختبار ويلككسون لترتيب الإشارات بالنسبة لنتائج التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري)

العدد	ع	متوسط التراتيب	مجموع التراتيب	Z	الدلالة المحسوبة
الإشارات السالبة	0a	.00٠	.00٠		
الإشارات الموجبه	9b	5.00	45.00		
Ties	0c			٢.٦٩٢	٠.٠٠٧
المجموع	9				

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري) لصالح القياس البعدي، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

مناقشة وتفسير الفرض الثاني:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار " ويلككسون " وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى التي قُدمت لها فيلم الرسوم المتحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط الصوت البشري، ويوضح جدول (٤) نتائج الاختبار.

جدول (٤) اختبار ويلككسون لترتيب الإشارات بالنسبة لنتائج التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري)

العدد	ع	متوسط التراتيب	مجموع التراتيب	Z	الدلالة المحسوبة
الإشارات السالبة	0[a]	.00٠	.00٠	٢.٨٥٩	٠.٠٠٤
الإشارات الموجبة	10[b]	5.50	55.00		
Ties	0[c]				
المجموع	10				

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي لمهارات بطاقة ملاحظة الأداء المهاري للمجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري) لصالح القياس البعدي، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

مناقشة وتفسير الفرض الثالث:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار" ويلككسون " وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية الثانية التي قُدمت لها فيلم الرسوم المتحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط المؤثرات الصوتية، ويوضح جدول (٥) نتائج الاختبار.

جدول (٥) اختبار ويلككسون لترتيب الإشارات بالنسبة لنتائج التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية)

العدد	ع	متوسط التراتيب	مجموع التراتيب	Z	الدلالة المحسوبة
الإشارات السالبة	0a	.00٠	.00٠	٢.٨١٤	٠.٠٠٥
الإشارات الموجبة	10b	5.50	55.00		
Ties	0c				
المجموع	10				

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية) لصالح القياس البعدي، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

مناقشة وتفسير الفرض الرابع:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار " ويلككسون" وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية التي قُدمت لها فيلم الرسوم المتحركة ثلاثي الأبعاد ذو نمط المؤثرات الصوتية ويوضح جدول (٦) نتائج الاختبار.

جدول (٦)اختبار ويلككسون لترتيب الإشارات بالنسبة لنتائج التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية)

العدد	ع	متوسط التراتيب	مجموع التراتيب	Z	الدلالة المحسوبة
الإشارات السالبة	**0a**	**.00٠**	**.00٠**	**٢.٨٢٣**	**٠.٠٠٥**
الإشارات الموجبة	**9b**	**5.00**	**45.00**		
Ties	**0c**				
المجموع	**9**				

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي لمهارات بطاقة ملاحظة الأداء المهاري للمجموعة التجريبية الثانية (نمط المؤثرات الصوتية) لصالح القياس البعدي، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

مناقشة وتفسير الفرض الخامس:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار " كروسكال واليس (Kruskal Wallis) " وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيتين في القياس البعدي، ويوضح جدول (٧) نتائج الاختبار.

جدول (٧) نتائج اختبار كروسكال واليس (Kruskal Wallis) للتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبيتين

المجموعات	العدد	متوسط الرتب	درجات الحرية	Chi-Square كا٢	الدلالة المحسوبة
نمط الصوت البشري	١٠	**25.50**	٢	٢٦.٣٣٢	.....
نمط المؤثرات الصوتية	١٠	**15.50**			

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري)، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

مناقشة وتفسير الفرض السادس:

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار " كروسكال واليس (Kruskal Wallis) " وذلك لتحديد دلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال الثلاث مجموعات التجريبية في القياس البعدي، وذلك باستخدام حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss)، ويوضح جدول (٨) نتائج الاختبار.

جدول (٨) نتائج اختبار كروسكال واليس (Kruskal Wallis) للتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعتين التجريبيتين

المجموعات	العدد	متوسط الرتب	درجات الحرية	Chi-Square كا٢	الدلالة المحسوبة
نمط الصوت البشري	١٠	25.50	٢	٢٥.٩٢٢	٠.٠٠٠
نمط المؤثرات الصوتية	١٠	15.50			

ومن الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين المجموعتين التجريبيتين في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري)، وهذه النتيجة تشير إلي قبول صحة هذا الفرض من فروض البحث.

الإستنتاجات:

وقد توصلت الباحثة للإستنتاجات التالية:

أشارت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري) وهذا أشار إلى فاعلية نمط الصوت البشري في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في تنمية الجوانب المعرفية لبعض المهارات الحياتية لطفل الروضة.

أشارت نتائج البحث إلى أشارت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الأداء المهاري لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الصوت البشري)، ويرجع تفسير تفوق مجموعة الصوت البشري في الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية عن مجموعة المؤثرات الصوتية حيث يعود لقيام الصوت البشري بشرح للمهارات بطريقة جاذبة لانتباه الأطفال عن مجموعة المؤثرات الصوتية كما يقوم بزيادة تركيز الطفل ومحاولته لتنفيذ المهارات التي تعرض أمامه.

وهذا يتفق مع دراسة كلاً من (Vaughan, 2007؛ أحمد طلعت، ٢٠١١؛ محمد الأشقر، ٢٠١٣؛ نوال الربيعان، ٢٠١٤؛ ياسر الكبسي، ٢٠١٥؛ Oskay, 2016 ؛ أحمد عبد الرحمن، ٢٠١٦).

المراجع:

المراجع العربية:

أمل مسفر صالح الزهراني (٢٠١٧). *أثر استخدام الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد في اكتساب بعض المفاهيم الكيميائية لدى طالبات المرحلة الثانوية*.(رسالة ماجستيرغير منشورة).كلية التربية. جامعة الباحة.

بثينة محمد سعيد قربان(٢٠١٢). *فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة*.(رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية التربية.جامعة أم القرى.

حليمة زروقي (٢٠١٦). *تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل*. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية العلوم الانسانية والاجتماعية. جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

دعاء عبد الستار (٢٠١٠). *دور الرسوم المتحركة في التليفزيون المصري في إكساب الوعى البيئي لدى أطفال المرحلة المتوسطة*.(رسالة ماجستير غير منشورة(معهد الدراسات العليا للطفولة.جامعة عين شمس.

ريم عفيف عسكر (٢٠١٦) درجة توافر بعض المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة وأولياء الأمور. *مجلة جامعة البعث*. مجلد ٣٨. عدد ٢٣.

عبد الحكيم الحكيمي (٢٠١٥). فاعلية استخدام الأنشطة الاستقصائية في تنمية المهارات الحياتية والميول العلمية لدى طلبة الفيزياء بكلية التربية. *المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية*. العدد الرابع.

عبد الرازق مختار (٢٠٠٥). فعالية وحدة مقترحة في أناشيد وأغاني الأطفال لإثراء بعض المهارات الحياتية اللازمة لهم. *مجلة جمعية الثقافة من أجل التنمية*. سوهاج. العدد ١٣.

لطيفة بكر أبو حوار(٢٠١٧). *أثر توظيف استراتيجية الرسوم الكرتونية على تنمية المفاهيم ومهارات التعبير الكتابي لتلميذات الصف الرابع الأساس*. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية. الجامعة الإسلامية بغزة.

ليلي سعيد الجهنى (٢٠٠٩). *دور الرسوم المتحركة في إكساب طفل ما قبل المدرسة بعض القيم المرغوب فيها*. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية البنات. المدينة المنورة.

محمد شوقي شلتوت(٢٠١٣). معايير تصميم الرسوم المتحركة التعليمية وإنتاجها دراسات عربية في التربية وعلم النفس. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. المجلد الرابع. العدد ٤٤.

ممدوح عبد الرحيم الجعفري (٢٠٠٠). دراسة تحليلية للاحتياجات التدريبية لمعلمات رياض الأطفال. *مجلة التربية والتنمية*. القاهرة. ع٢٠.

منال مرسي (٢٠١٢). مدى توافر المهارات الحياتية في مناهج رياض أطفال في الجمهورية العربية والسورية. كلية التربية بسوريا. *مجلة الفتح*. العدد الثامن والأربعون.

هند بنت ماجد البقمى (٢٠١٢). *فاعلية مسرح العرائس في تنمية المهارات الحياتية المتعلقة بوحدة صحتى وسلامتى لدى طفل الروضة بالعاصمة المقدسة*. (رسالة ماجستير غير منشورة) كلية التربية. جامعة أمة القرى.

وائل مخيمر عبد النبي (٢٠١١). *دور الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (دراسة تحليلية)*. (رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية التربية النوعية. جامعة المنصورة.

المراجع الأجنبية:

Evrekli, E. ,Inel, D., & Balim, A.(2011). *A Research on the Effects of Using Concept Cartoons and Mind Maps in Science Education*. Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science and Mathematics Education , Vol. 5, Issue 2, , p. 58-85.

Kabapinar, F. (2009). *What Makes Concept Cartoons More Effective? Using Research to Inform Practice*. Education and Science , Vol. 34, No 154 ,P.105- 118.

Michael Quong (2006). *The effectiveness of the open minds peace signs program (structured Anger management and life skills program) in the reduction of aggression and behavior problems in elementary(school students in Hana*. Maui. Argosy university Hawai. AAT 3233124.

Robertson, S.L. Bonal, X. and Dale, R. (2002). GATS and the Education Service Industry, *Comparative Education Review*, Vol 46 (4), pp. 472-497

S. Shyam Sunder, Sriram Kalyanraman (2004). *Arousal and Impression Foramtion Effects of Animation Speed in Web Advertising*. Journal of Avertising. vol 33. no. 1 P.p8-10.

Sengulos, S. & Uner, I. (2009). *Effects of Concept Cartoons on Mathematics Self-Efficacy of 7th Grade Students*. Procedia- Social and Behavioural Sciences. Vol.(2). P.5441-5445.