جامعة السادات
كليـــــه التربيـة
قسم رياض الأطفال

مستخلص بحث بعنوان

# فاعلية برنامج ألعاب كمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم الفنية في منهج حقي ألعب وأتعلم وابتكر لدى طفل الروضة

اعداد الباحثة

**أسماء صابر قطب سلام**

مستخلص بحث استكمالا لمتطلبات الحصول على درجه الماجستير في التربية رياض أطفال

## تحت إشراف

**أ . د/ أسامه عبده قاعود**
استاذ تربية فنون الطفل
بكلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة مدينة السادات

**د / هيام محمد عاطف خير الدين**
أستاذ متفرغ بقسم العلوم التربوية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة مدينة السادات

١٤٣٩ - ٢٠١٨ م

**المقدمة :**

إن مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة هامة وحيوية في حياة الفرد ولقد أثبتت الدراسات الحديثة أهمية هذه المرحلة في تنمية جوانب الشخصية المختلفة ' كما أنها مرحلة رئسيه وهامة للنمو من جميع الجوانب العقلية والحركية والجسمية والنفسية ، كما إن لها الأثر العميق لتكوين مدركات ومفاهيم الأطفال . لذلك يجب توفير الظروف الملائمة لنمو الطفل المتكامل .وحيث إن رياض الأطفال من المؤسسات الهامة التي تساهم في إعداد الطفل للمراحل التعليمية التالية ، فانه من الهام إعداد بيئة تعليمية مناسبة لهذه المرحلة العمرية ، حيث الأنشطة المتنوعة والتي تقدمها المعلمة لأطفالها . وتمثل هذه الأنشطة المصدر الأساسي لاكتساب وتكوين المفاهيم لدى الأطفال .فإذا كانت هذه الأنشطة متميزة وفى محيط اهتمامات الأطفال فإنها تكون لها القوة المؤثرة على إنماء المفاهيم وتوجيهها خاصة لو كانت أنشطة تحث الطفل على البحث والاكتشاف والعمل والتفكير **(عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار ،٢٠١٤ : ٣ )**

إن تفسير بياجيه للعب يرتبط بعمل المعلم ، فعلى المعلم أن يعتبر كل ما البيئة مصدرا للتعلم ،وعلية أن ينظم الأطفال من خلال الأنشطة التعليمية والممارسة وإذا أحسن التخطيط لها فستكون بالنسبة للتعلم لعبا ممتعا وليس تعليما معروضا علية من الخارج **( فاروق السيد عثمان ، ١٩٩٥ : ٣٧)**.الفن يعطى القدرة على التعبير عن الذات، الفن هو الألوان والألعاب والفوضى في بعض الأحيان فلم نسمع قط عن طفل لا يحب تلك الأشياء ولكن وراء تلك الميزات السطحية للفن ، تأثير عميق على نمو الأطفال . فالفن يبنى شخصية الطفل كونه وسيلة من وسائل التعبير والإفصاح عما في داخله بدون اى ضغوط تمارس علية وتعمل على كبتها وهكذا يتضح لنا أن حاجتنا إلى الفن لا تقل في ضرورتها عن حاجتنا إلى الجمال ، والحاجة إلى الجمال تأتى على قمة هرم ما سلو للحاجات **(على المليجي ، ٢٠٠٢ : ١٣ )**. ويقضى غالبية الأطفال الصغار في سن ما قبل المدرسة جزء كبير من أوقاتهم في ممارسة الأنشطة الفنية التعبيرية كالرسم والتلوين وتشكيل الصلصال وغيرها ، وتوفر الأنشطة الفنية بيئة خصبة لنمو المهارات الاجتماعية والوجدانية للأطفال الصغار وتعمل مشاركة الأطفال في الفنون على تعزيز مهاراتهم ومواقفهم مما يؤدى إلى نموهم الاجتماعي والوجداني . وللفنون لها دور فعال في تنمية الإبداع لدى الأطفال الصغار**( على المليجي ،٢٠٠٤: ٩٠)**. وتعتبر المفاهيم الفنية من المفاهيم الهامة بل لا تقل أهميتها عن المواد الأخرى كونها تعمل على بناء شخصية الطفل محور العلمية التعليمية ، وقد يصبح الفن الصديق الذي يتجه إليه الطفل بطريقة لا شعورية كلما صادف ما يتعبه، والذي يلجا إليه عندما لا تستطيع الكلمات أن

تسعفه **(سيعد العلاوى ، ٢٠٠٥ : ٣ ).** وتتنوع أنشطة اللعب عند الأطفال من حيث شكلها ومضمونها وطريقتها وهذا التنوع يعود إلى الاختلاف في مستويات نمو الأطفال وخصائصها فى الراحل العمرية من جهة والى الظروف الثقافية والاجتماعية المحيطة بالطفل من جهة أخرى **(أسامه قاعود ، ٢٠١٥ : ١١٣ )** . فأصبح انجذب الأطفال نحو العاب الكمبيوتر على حساب الألعاب الأخرى قوى جدا في السنوات الأخيرة إنها العاب وبرامج التسلية والترفية للجيل الجديد . إنها العاب العصرية التي بدا الأطفال يفضونها على الألعاب التقليدية ، ولقد اثبت احد العلماء أن العاب الكمبيوتر تساعد على تنمية الذاكرة وتطوير حسن المبادرة والتخطيط السليم عند مواجهة الأزمات وتساعد على إكساب الثقة بالنفس وتقدير الذات حيث إن هذه الألعاب تسمح لكل طفل بالتحكم في التجربة التي يخوضها ومعدل تطوره فيها **( شيماء حامد طلبه ، ٢٠١١ : ٣ ).**

## مشكلة الدراسة

بدأ إحساس الباحثة بالمشكلة أثناء عملها بالروضة بمدرسة أبو بكر الصديق بأشمون محافظة المنوفية ، وملاحظتها أداء بعض المعلمات داخل الروضات أثناء تعليم الأطفال لبعض المفاهيم الفنية والذي يتم بطريقة تقليدية عن طريق التلوين أو الطباعة أحيانا ، وهو ما يتنافى مع خصائص نمو طفل الروضة الذي يتميز بحب الاستطلاع و الانجذاب للمثيرات السمعية والبصرية .

وبما أن الأنشطة الفنية في رياض الأطفال تثير في نفس الطفل الإحساس بالجمال والمتعة وتنمية المهارات . فهو لا يستطيع التعبير بالكلام عما يحتاجه قد يلجا إلى الرسم والتلوين كوسيلة للاتصال بالآخرين والتعبير عن نفسه ، فيساهم ذلك في تنمية خياله وتوسع دائرة تفكيره .

ومن هنا فقد سعت الباحثة للتعرف على هذه الأنشطة الفنية، لما لها من أهمية كبيرة خاصة فى هذه المرحلة . لذلك رأت الباحثة انه من المفيد استخدام برنامج يعتمد على الكمبيوتر لتنمية بعض مفاهيم الأنشطة الفنية لدى طفل الروضة .وهذا ما أثبتته نتائج الاختبار على عينة من الأطفال ( ٣٠ ) وأظهرت النتائج عن نسبة ( ١٦,٨٠ %)

متوسط الدرجات = ٧,٩ النسبة المئوية = ١٦,٨٠

وهى نسبة ضعيفة كانت السبب في إجراء هذا البحث .

ومن هنا تتبلور مشكلة هذه الدراسة حول كيفية إعداد برنامج كمبيوتر لتنمية بعض مفاهيم الأنشطة الفنية لأطفال الروضة **في التساؤلات التالية :**

- ما المفاهيم الفنية المراد تنميتها عند أطفال الروضة؟

- ما البرنامج المقترح باستخدام العاب الكمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم الفنية عند أطفال الروضة ؟
- ما فاعلية البرنامج المقترح استخدام العاب كمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم الفنية لأطفال الروضة ؟

**أهداف الدراسة :**

هدفت هذه الدراسة إلى بناء برنامج باستخدام كمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم الفنية لطفل الروضة بالتالي التعرف على :

مدي فاعلية برنامج مقترح لألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم الفنية لأطفال الروضة في المرحلة العمرية من ٤ –٥ سنوات

**أهمية الدراسة :**

تتضح أهمية الدراسة الحالية لكل من : –

**١ – مخططي المناهج :**

الأخذ في الاعتبار إلى استخدام الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم الفنية وتنمية التفكير الابداعى وعدم استخدام الطرق التقليدية المملة والتي منها التلقين حيث أن الكمبيوتر له دور هاما في جذب الانتباه والتشويق للطفل ، كما يعتبر هذا البحث مدخل لتطبيق برنامج قائم على الألعاب في تنمية بعض الأنشطة الفنية لدى طفل الروضة .

**٢ – المعلمات :**

استخدام طرق متنوعة لتنمية المفاهيم الفنية ومنها برامج الكمبيوتر فهي أكثر فاعلية لتنمية المفاهيم الفنية والاهتمام باللعب مع الأطفال لما له من دور وأهمية كبيره في حياة الطفل .

**٣– الموجهات :**

توجيه أنظار المعلمات إلى استخدام الكمبيوتر في تنمية المفاهيم الفنية وان يكون التعليم عن طريق اللعب فهو محبب لدى الطفل ، ويعد مدخل جديد يسهم في تنمية مهارات الأنشطة الفنية لدى طفل الروضة .

**٤ –الأطفال :**

تنمية المفاهيم الفنية عن طريق اللعب والتشويق وجذب الانتباه من خلال الكمبيوتر بطريقة بسيطة .

**٥ – الباحثين :**

قد يفيد هذا البحث بما يتوصل إليه من نتائج في تقديم خدمات على مستوى عالي بما يمكن الطفل من تنمية مفاهيم فنية لدى الطفل .

**حدود الدراسة :**

الحدود البشرية : (٦٠) من أطفال الروضة بعمر زمني من (4 – ٥) سنوات لمجموعتين : مجموعة تجريبية وعددها(٣٠) طفل ومجموعة ضابطة وعددها (٣٠) طفل ، ودرجة.

ذكاء لا تقل عن المتوسط من (٩٠ – ١١٠) .

الحدود المكانية : الروضة الملحقة بمدرسة أبو بكر الصديق بأشمون محافظة المنوفية التابعة لوزارة التربية والتعليم .

الحدود الزمنية : الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠١٨ م

الحدود الموضوعية : ويقتصر البحث على المفاهيم الفنية بمجال الفنون البصرية بمنهج حقي العب وأتعلم وابتكر في رياض الأطفال .

- مفهوم اللون .
- مفهوم الضوء والظل .
- مفهوم الجزء والكل .
- مفهوم النقطة والخط .
- تذكر التفاصيل .
- التميز والتصنيف .
- الأشكال الهندسية .

**منهج الدراسة .**

استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي لمناسبته لطبيعة الدراسة .

**أدوات الدراسة :**

١- مقياس اختبار رسم الرجل لقياس الذكاء ( لجود إنف هاريس ) ترجمة وإعداد ( مصطفى فهمي ١٩٨٠)

٢- مقياس المفاهيم الفنية ( إعداد الباحثة )

٣ - برنامج العاب الكمبيوتر ( إعداد الباحثة )

**إجراءات الدراسة :**

١ - إطار نظري ودراسات سابقة .

٢ - عمل تحليل مجال المفاهيم الفنية في منهج حقي العب وأتعلم وابتكر .

٣- إعداد البرنامج وعرضه على المحكمين .

٤ - إعداد الاختبار المفاهيم الفنية وتقنيه ( صدق وثبات ) .

٥ - تحديد عينة البحث .

٦ – تطبيق اختبار المفاهيم الفنية المصور القبلي .

٧ – تطبيق برنامج ألعاب الكمبيوتر .

٨ - تطبيق البعدي للبرنامج .

٩ – جمع النتائج ومعالجتها إحصائيا وتحليلها وتفسرها .

١٠ – وضع الاقتراحات والتوصيات .

**فروض الدراسة :**

تم صياغة الفروض التالية :

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية الضابطة) في التطبيق القبلي على اختبار المفاهيم الفنية المصور .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لصالح التطبيق البعدي .

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة) في التطبيق البعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لصالح المجموعة التجريبية .

٤ – لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي على برنامج المفاهيم الفنية المصور.

**مصطلحات الدراسة :**

**برنامج العاب الكمبيوتر :**

يعرف محمد سعد زغلول العاب الكمبيوتر بأنها عبارة عن برنامج يتضمن مجموعة من الألعاب التي من خلالها يتم تقديم المادة العلمية بطريقة شيقة وجذابة ، ويستخدم فيها الصوت والحركة وكذلك الصورة والنص ، وهو برنامج يقوم بتقديم وشرح المعلومة وتخليها بطريقة سهلة للمتعلم . **( محمد سعد زغلول ،٢٠٠١ : ص ١٠٠ ).**

- **التعرف الإجرائي**

هو مجموعة من الجلسات التي تضم العاب على الكمبيوتر والأنشطة الصوتية والصور والفيديوهات على الحاسوب والهادفة إلى إكساب أطفال الروضة بعض المفاهيم الفنية المحددة في محتوى البرنامج .

البرنامج عبارة عن تخطيط منظم من الخبرات والأنشطة التي تقوم بها المعلمة مع طفل الروضة kg1 لتنمية بعض المفاهيم الفنية ، ومن اجل تحقيق أهداف تعليمية لموضوع ما

**طفل الروضة :**

تعريف طفل الروضة تبعا للبيئة المصرية بأنه ذلك الطفل الذي لم يلحق بعد الصف الأول الابتدائي ، ولكن على مشارف الالتحاق بها ، ويذهب الكثير من التربويين إلى تعريف طفل الرياض بأنه ليس فقط على أساس العمر الزمني ، ومفهوم الإعداد للمدرسة الابتدائية ، ولكن بما لدية من طاقات وقدرات واستعدادات ومستوي لنمو جسماني وعلقي ومعرفي واجتماعي وانفعالي مميزة عن الأطفال في مراحل النمو الاخري **( منى محمد جاد ، ١٩٩٣ : ص ٨١ ) .**

هو الطفل الذي يتراوح عمره من ( ٤ –٦ ) سنوات ، ويلتحق بمرحلة الرياض والتي تعد هي المؤسسة التربوية النظامية الرسمية لإعداد الطفل وتنميته في جميع جوانب النمو المتكاملة .

**المفاهيم الفنية :**

عرف ريتشارد براون مفهوم الأنشطة الفنية على أنها مجموعة من الممارسات العملية الأكاديمية في المواقف التعليمية من واقع الرؤية الجمالية للبيئة ، وتعبر عن السمات الحسية وميول الأطفال فضلا عن إكسابهم العديد من القدرات والمهارات . **( Browner , 2001 ) .**

**التعريف الإجرائي :** هي أنشطة يقوم بها الطفل مستخدمين الكمبيوتر تحت إشراف وتوجيه متخصص لتسهم في تنمية الجانب الفني والقدرة على الأداء السليم .

**منهج حقي ألعب وأتعلم وأبتكر :**

تعريف المنهج هو منهج جديد طبق لأول مرة في العام الدراسي ٢٠١٠ – ٢٠١١ ويحتوي المنهج على ٨ مجالات في صورة منفصلة ، ولكل مجال معايير ومؤشرات خاصة به ، وصمم هذا المنهج لأطفال مرحلة رياض الأطفال ( المستوي الأول – المستوي الثاني ) في أربع كتب دراسية لكل مستوي ، مقررة من قبل وزارة التربية والتعليم بجمهورية مصر العربية تتضمن تطبيقات تربوية استرشادية تترجم مؤشرات محتوي المنهج وهي :

الكتاب الأول : فنون اللغة ، المفاهيم الاجتماعي ،القيم الدينية والأخلاقية ، التربية البدنية والصحية ، فنون الأداء .

الكتاب الثاني : المفاهيم الرياضية ، المفاهيم العلمية .

الكتاب الثالث : اللغة الانجليزية .

الكتاب الرابع : أداة التقويم المستمر . **( وزارة التربية والتعليم ، ٢٠١٢ ) .**

وكذلك عرفته هدى الناشف بأنه كل ما تحتويه الروضة من مواقف وخبرات وأنشطة وأساليب ووسائل تتجه في مضمونها نحو تحقيق التكامل في مظاهر النمو الطفل المختلفة

**( هدى محمود الناشف ، ٢٠٠٥ : ص ١٤١ ) .**

**التعريف الإجرائي :** هو منهج يهدف إلى اكتساب الطفل القدرات والمفاهيم والمهارات والمعارف اللازمة لنموه والمناسبة للمرحلة العمرية لأطفال الروضة .

**العاب الكمبيوتر لأطفال الروضة :**

يسعى رجال التربية إلى إدخال الكمبيوتر كوسيلة تعليمية نظرا لأهمية إنتاج البرمجيات التعليمية بحيث يستطيع المتعلم التعلم ذاتيا ،والكمبيوتر له دور تفعيل دور المتعلم وإثارة دافعتيه نحو التعلم ، ويوفر للمتعلم فرص المحاولة والتكرار والتجريب مرات عديدة ، دون كلل له إمكانية في إظهار الحركة واللون والرسوم والصور التي تدعم وتوضح المادة التعليمية المقدمة **(عايد حمدان الهرشى وآخرون ،٢٠٠٣ : ٢٢ ) .**

والتعليم باستخدام الكمبيوتر يساعد في تقديم كمية كبيرة من المعلومات للمتعلم بطريقة تفاعلية يمكن استيعابها عن طريق القدرة على تجزئة قدر كبير من المعلومات في كميات اصغر للمعرفة الفكرية ، ومن هذا المنطلق دخل الكمبيوتر في التعليم لكي يساعد في ترسيخ التعليم ، ويخاطب الميول والقدرات والاهتمامات الفردية للمتعلمين ، ومن هذا المنطلق أصبحت برامج التعليم

بمساعدة الكمبيوتر تنظم وتبنى لكي تطوع المعرفة والأسس التربوية معا ومن هنا بزغت نظم التعليم الذاتية بمساعد الكمبيوتر .

وفى السنوات الأخيرة اخذ الكمبيوتر يحتل مكانة هامة في المؤسسات التعليمية ، وهذا نتيجة في صناعة المعلومات وظهور أجيال جديدة من الحواسب التي تمتاز بسرعة المعالجة وسعة تخزين كبيرة وتدنى التكلفة وسهولة التداول مما جذب العديد من القطاعات وفروع المعرفة الإنسانية كافة مما عزز إدخال الكمبيوتر في التعليم **( Joong Kakook, 1997:40,)** .

العاب الكمبيوتر متعددة الوسائط أنها عبارة عن مجموعة متنوعة من المثيرات تساعد على تنشيط الحواس المختلفة للطفل ، مما يزيد من فاعلية التعلم ، ورأت انه لابد من التنوع في المثيرات المقدمة للطفل لتحقيق الأهداف التعليمية سواء أكانت معرفية أو حركية أو وجدانية ، كما أن استخدام الألوان والصوت والحركة والصور الثابتة والمتحركة جميعها من المثيرات التي تعمل على التواصل مع ذاكرة الطفل ، والمادة التعليمية وبالتالي في أثراء الموقف التعليمي وتوفير البدائل المساندة له ، وتقديم المعرفة بشكل شيق وجذاب وتعزيز فهمه للمحتوى المقدم له وتقييم مدى تحقق الأهداف .

**معني الفن عند الطفل :**

الفن عند الطفل هو عملية تفكير إبداعية خلاقة متدرجة مصحوبة بنمو عقلي وفيه تعبير عن مشاعر الطفل وانفعالاته الذاتية ، ورسوم الأطفال الحرة تتسم بالتلقائية والنقاوة والحيوية فهي تعبير كشئ ذي أهمية عند الأطفال تعبر عن طفولتهم والفن عند الطفل هو احد أشكال النشاط العقلي يضئ حجرات المخيلة وينشط جسم الفكر ويزيد الاهتمام بالشعور الوجداني عندهم ، وان الأفكار التي يجسدها الطفل بالرسم علي الورق تعتبر ألغازا قد يصعب علينا نحن الكبار حلها أحيانا وفي الواقع إن الطفل يجد راحته العقلية والنفسية عندما يمارس فنه .

بعض من الدراسات التي تناولت العاب الكمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم لطفل الروضة :-

## الدراسات السابقة العربية

**- دراسة وفاء مصطفى محمد كفافى ( ١٩٩١ ) :**

الدراسة بعنوان " أثر استخدام برامج الكمبيوتر على تعلم المفاهيم الرياضية لدى الأطفال في الروضات الحكومية والخاصة "

**هدفت الدراسة إلى :**

١- تقديم برامج تساعد على تعلم المفاهيم الرياضية للأطفال في مرحله ما قبل المدرسة .

٢- مساعده واضعي المناهج في اختيار أنشطه تعليمية لإثراء المنهج بطريقه فعاله لاستيعاب المفاهيم الموجودة به .

٣- مساعده المعلم على أداء رسالته التربوية بشكل جيد من خلال توفير وقته ومجهوده .

**خلصت الدراسة إلى أن الكمبيوتر يساعد في تسهيل العملية التعليمية عن الطريقة التقليدية**

**دراسة غادة إبراهيم زامكة (٢٠٠٠ ) :**

*** عنوان الدراسة :**

" اثر برنامج التعلم في بلاد الألعاب في اكتساب بعض المفاهيم والمهارات لأطفال الروضة ".

*** هدفت الدراسة إلى :**

١- التعرف على أثر برنامج " التعلم في بلاد الألعاب اكتساب أطفال المستوى الأول والثاني والثالث من مرحله ما قبل المدرسة لبعض المهارات والمفاهيم العلمية والرياضية والفنية واللغوية.

٢- التعرف على اثر برنامج التعلم في بلاد الألعاب على جنس الطفل فى اكتساب المهارات والمفاهيم .

**- دراسة مسك العبسى (٢٠٠٦) :**

*** عنوان الدراسة :**

" فاعلية برنامج كمبيوتر باستخدام الوسائط المتعددة في إكساب بعض المفاهيم الإدراك المكاني لأطفال الروضة في الجمهورية اليمنية " .

*** أهدف الدراسة :**

بناء برنامج كمبيوتر متعدد الوسائط لاستخدامه فى إكساب أطفال الرياض بعض مفاهيم الإدراك المكاني .

وقد توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فاعليه للبرنامج متعدد الوسائط في إكساب أطفال المجموعة التجريبية بعض مفاهيم الإدراك المكاني وعلاقتها المتضمنة فيه .

# الدراسات السابقة الأجنبية

**دراسة مارثن ( ١٩٨٦ ) :**

*** عنوان الدراسة :**

"اثر استخدام الألعاب الكمبيوترية والطريقة التقليدية في تدريس المهارات الأساسية لرياض الأطفال" .

*** أهداف الدراسة :**

تهدف الدراسة إلى تحديد ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ الذين استخدموا الألعاب الكمبيوترية في التدريس وتلاميذ الطريقة التقليدية في تدريس المهارات الأساسية رياض الأطفال .

بعض الدراسات التي تناولت المفاهيم الفنية :-

**- دراسة ريم محمد زهير عباس (٢٠٠٨) :**

*** عنوان الدراسة :**

" دور بعض الأنشطة الفنية في تنمية التذوق الفني لدى طفل الروضة " .

*** أهدف الدراسة :**

١- التعرف على واقع بعض الأنشطة الفنية المتعلقة بالرسم والنحت والتوليف فى رياض الأطفال ومدى فعاليتها في تنمية التذوق الفني لدى الطفل .

٢- التعرف على المشكلات والمقترحات التي تدلى بها معلمات الرياض حول الأنشطة الفنية المقدمة لطفل الرياض والتي تثرى البحث غنى من خلال إيجاد أساليب جديدة تسهم في تنمية التذوق الفني عند الطفل .

٣- تنمية التذوق الفني من خلال تصميم برنامج للتذوق الفني الخاص بأنشطة ( الرسم – النحت –التجميع ) .

٤- تصميم مقياس للتذوق الفني ملائم لمرحلة أطفال الروضة

توصلت نتائج الدراسة إلى دور بعض الأنشطة الفنية في تنمية التذوق الفني لدى طفل الروضة وكان لأنشطة الرسم والنحت والتجميع الدور الكبير في تنمية التذوق الفني والجمالي لدى طفل الروضة .

**دراسة مها مصطفى محمد احمد (٢٠١٢) :**

**عنوان الدراسة :**

" فاعلية برنامج مقترح مبنى على أسس بعض فلسفات رياض الأطفال لتنمية بعض المهارات الفنية عند طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ".

*** أهدف الدراسة :**

- إعداد برنامج مكون من مجموعة من الأنشطة الفنية مبنى على أسس بعض فلسفات رياض الأطفال لتنمية بعض المهارات الفنية ( الرسم ، التلوين ، التشكيل ) عند طفل الروضة .
- إتاحة الفرصة للأطفال لكي يمارسوا أنشطة البرنامج المقترح للتعرف على اثر البرنامج فى نمو مهارتهم الفنية .

توصلت الدراسة إلى انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدى لصالح القياس البعدى على برنامج الأنشطة الفنية .

**- دراسة ريهام احمد عفيفي حجاج ( ٢٠١٧ ) :**

*** عنوان الدراسة :**

" فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة " .

*** أهداف الدراسة :**

١- تحديد المهارات الفنية الأساسية المناسبة لطفل الروضة .

٢- تحديد أهمية تنمية المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة .

٣- تصميم الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة .

*** نتائج الدراسة :**

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدى لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية ( الأبعاد ، والدرجة الكلية ) لصالح القياس البعدى .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والتتبعى لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية ( الأبعاد ، والدرجة الكلية ) لصالح القياس البعدى .

٣- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين البعدى والتتبعى لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية ( الأبعاد ، والدرجة الكلية ) لصالح القياس البعدى .

**دراسة olenick - rhoda, ٢٠٠٧:**

هدفت الدراسة إلى استخدام التشكيل الورقي في تنمية مهارات التفكير الابداعى لدى أطفال ما قبل المدرسة . واستخدمت المنهج التجريبي لعينة تكونت من (٣٢ ) طفل تتراوح أعمارهم ( ٤ - ٦ ) سنوات وتناولت الدراسة مفاهيم ( الرسم - التلوين - التشكيل الورقي ) وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام الأطفال لخامة الورق في التشكيل له دوره الفعال في تنمية التفكير الابداعى ومهاراته المختلفة .

**ويتضح أيضا بعض نقاط التشابه بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية هي :**

- تتناول الدراسات بعض من المهارات الفنية مثل ( الرسم - تجميع الصور - التلوين - النسخ - الطباعة - التشكيل ) .
- إعداد برنامج أنشطة فنية يلاءم طفل هذه المرحلة .
- أوضحت الدراسات أن للفن أهمية كبيرة في حياة الفرد وان أهميته تزداد وتكبر عندما نبدأ به منذ الطفولة المبكرة .

**واستفاد الباحثة من الدراسات السابقة مايلى :-**

١ - الاهتمام ببرامج الألعاب الكمبيوتر لان لها دور فعال في اكتساب الأطفال العديد من المفاهيم والمهارات .

٢ - ساعدت الدراسات السابقة في التعرف على المفاهيم الفنية المناسبة لطفل الروضة .

٣ - أن استخدام التكنولوجية في التعليم يزيد من رغبته في التعليم .

٤ - الاهتمام بالأنشطة الفنية يساعد في نمو قدرات الأطفال .

٥ - الأسس والمعايير لبرامج الكمبيوتر في مرحلة رياض الأطفال التي يجب توافرها .

**ضبط العينة :**

قامت الباحثة بضبط عينة البحث بين أفراد العينة ( التجريبية – الضابطة ) من حيث الذكاء عن طريق تطبيق اختبار الذكاء جود إنف هاريس لقياس مستوي الذكاء بين المجموعتين ، وأيضا التجانس من حيث العمر الزمني والمستوي الاقتصادي والاجتماعي ، وتم الاطلاع على الملف الخاصة بطفل لتأكد من العمر الزمني والمستوي الاقتصادي والاجتماعي .

ويوضح الجدول تكافؤ المجموعتين في الذكاء .

جدول رقم ( ١ )

دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة على مقياس الذكاء

| المجموعة | ن | م | ع | درجة الحرية | ت | مستوي الدالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الضابطة | ٣٠ | ١٥٥,٤١ | ٥,٠٦ | ٥٨ | ١,٣٨ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| التجريبية | ٣٠ | ١٥٣,٦٧ | ٤,٠٨ | | | |

يوضح الجدول أن قيمة ( ت ) للفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة على مقياس الذكاء بلغت ١,٣٨ ، وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوي معنوية ٠,٠٥ ، مما يعنى عدم وجود فرق دال إحصائيا بين درجات الأطفال على اختبار الذكاء .

تم عرض البرنامج على مجموعة من المحكمين وكانت الآراء كالتالي :-

**التعديلات المطلوبة :**

رأى بعض المحكمين إضافة بعض الأشياء على اللعبة حتى تكون مثيرة للطفل بشكل أفضل وتحقق اللعبة الأهداف المحدد لها توضيح إذا كان الطفل قد أجاب أجابه صحيحة أم لا، تنسيق الألوان مع بعضها حتى لا تشتت الطفل ، وضع ألعاب أكتر صعوبة حتى تشجع الطفل على الإبداع والابتكار يحتاج الطفل في النهاية إلى تحفيز بعد الانتهاء من اللعبة ، وقد قامت الباحثة بإجراء التعديلات التي اقترحها المحكمين لما لها من أهمية من أهمية في خدمة هذا البحث ، وضع زر الخروج من البرنامج في كل شاشة لسهولة الانتقال من لعبة إلى أخرى ، وحذف بعض الصور التي ليس لوجودها هدف لعدم التشويش على الطفل .

**: ثبات الأدوات**

وقد تم حساب معامل ثبات اختبار المفاهيم الفنية المصور علي عينة تقنين الأدوات للدراسة بلغ قوامها (٦٠) مفردة ، وذلك بعدة طرق مختلفة ، ومن الطرق التي تستخدم لحساب ثبات الأدوات

- معامل ألفا كرونباخ .
- طريقة التجزئة النصفية لجتمان .
- معامل ارتباط سبيرمان – براون .

**جدول ( ٣ )**

**معاملات صدق الاتساق الداخلي لاختبار المفاهيم الفنية وأبعاده بطريقة ألفا كرونباخ ن= ٠,٨٦**

| البعد | | معامل الارتباط مع الدرجة الكلية | المعامل عند حذف درجة البعد |
|---|---|---|---|
| مفاهيم رياضية | التصنيف | ٠,٨٣** | ٠,٨١** |
| | التفاصيل | ٠,٨١** | ٠,٨٢** |
| مفاهيم فنية | اللون | ٠,٧٩** | ٠,٨٥** |
| | الظل | ٠,٧٦** | ٠,٨٧** |
| | النقطة | ٠,٨٢** | ٠,٨٣** |
| | الخط | ٠,٧٨** | ٠,٧٩** |
| | الكل والجزء | ٠,٨٩** | ٠,٨٤** |
| | الأشكال الهندسية | ٠,٨٨** | ٠,٨٣** |
| معامل ألفا للاختبار ككل | | ٠,٨٦** | – |

يوضح الجدول أن معامل الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار تتراوح ما بين ٠,٧٨ – ٠,٨٩ وجميع هذه المعاملات دالة عند مستوى٠,٠١ ، كما يتضح أن معامل ارتباط الدرجة الكلية مع الأبعاد عند حذف درجة البعد تتراوح ما بين ٠,٧٩ – ٠,٨٧ وجميع هذه المعاملات دالة عند مستوى٠,٠١ ، وقد بلغت قيمة معامل ألفا لاختبار المفاهيم الفنية المصور ككل ٠,٩١** ووهي درجة مرتفعة ودالة عند مستوى٠,٠١ وتشير إلى تمتع الاختبار بدرجة ثبات عالية.

**– طريقتي التجزئة النصفية ، وسبيرمان وبراون :**

كما قامت الباحثة بحساب معامل ثبات اختبار المفاهيم الفنية المصور ، وفقا لطريقتي التجزئة النصفية لجتمان ، وكذلك عن طريق حساب معامل ارتباط سبيرمان وبراون .

**جدول رقم ( ٤ )**

**معاملات ثبات اختبار المفاهيم الفنية المصور وأبعاده وفقا لطريقتي (التجزئة النصفية لجتمان – سبيرمان وبراون)**

| م | الأبعاد | | عدد الأسئلة | معامل ارتباط التجزئة النصفية لجتمان | معامل ارتباط سبيرمان – براون |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | مفاهيم رياضية | التصنيف | | **٠,٨١ | **٠,٧٧ |
| ٢ | | التفاصيل | | **٠,٨٣ | **٠,٨٤ |
| ٣ | مفاهيم فنية | اللون | | **٠,٧٨ | **٠,٨١ |
| ٤ | | الظل | | **٠,٨٦ | **٠,٨٩ |
| ٥ | | النقطة | | **٠,٨٨ | **٠,٨٧ |
| ٦ | | الخط | | **٠,٨٥ | **٠,٨٩ |
| ٧ | | الكل والجزء | | **٠,٧٥ | **٠,٧٦ |
| ٨ | | الأشكال الهندسية | | **٠,٧٧ | **٠,٧٩ |
| * | معامل ارتباط الأسئلة مع بعضها | | | **٠,٩١ | **٠,٨٦ |
| ** | ارتباط الأبعاد( الأسئلة) مع الدرجة الكلية | | | **٠,٨٩ | **٠,٩٢ |

يتضح من الجدول السابق أن محاور **اختبار المفاهيم الفنية المصور وأبعاده** حققت معاملات ثبات علي درجة مقبولة علميا ، حيث تراوحت معاملات ثبات الأبعاد وفقا لمعامل التجزئة النصفية لجتمان ما بين ٠,٧٥ – ٠,٨٨ ، بينما تراوح معامل ثبات الأبعاد وفقا لمعامل ارتباط سبيرمان – براون ما بين ٠,٧٦–٠,٨٩ .

– وفيما يتعلق بمعاملات ارتباط الإبعاد مع بعضها فقد كانت ٠,٩١ وفقا لمعامل ارتباط التجزئة النصفية لجتمان ، بينما كانت وفقا لمعامل سبيرمان – براون ٠,٨٦، وهي معاملات ثبات عالية وتدل علي ثبات المحاور .

فيما يتعلق بمعاملات ارتباط الأسئلة مع بعضها فقد كانت ٠,٩١ وفقا لمعامل ارتباط التجزئة النصفية لجتمان ، بينما كانت وفقا لمعامل سبيرمان – براون ٠,٨٦، وهي معاملات ثبات عالية وتدل علي ثبات الأبعاد( الأسئلة) .

– وفيما يتعلق بمعاملات ارتباط الأسئلة مع الدرجة الكلية لاختبار المفاهيم الفنية المصور فقد كانت ٠,٨٩ ، ٠,٩٢ وفقا لمعاملات ارتباط التجزئة النصفية لجتمان ومعامل سبيرمان – براون علي الترتيب وهي معاملات ثبات عالية وتشير إلي ثبات المقياس وصلاحيته للاستخدام

**برنامج العاب الكمبيوتر لتنمية بعض المفاهيم الفنية لأطفال الروضة : ( إعداد الباحثة )**

خصص هذا الجزء للإجابة عن التساؤل وهو ما العاب الكمبيوتر المقترحة لتنمية بعض المفاهيم الفنية لدى أطفال الروضة ؟

**فلسفة البرنامج :**

إن الفن من الأعمال التي يقبل عليها الطفل بحب ورغبة ويشعر أثناء أدائها بكثير من البهجة والنشاط فالفن من أقرب الوسائل التربوية إلي طبيعة الطفل وعليه فهو من أفضل الطرق المساعدة علي نموه السليم .

ويلاحظ كل من له اتصال بالطفل شغفه الواضح بالرسم والتلوين ورغبته الواضحة في تجريب الأشياء الناتجة عن حب الاستطلاع الذي يعد جزءاً من حياة الطفل ذاتها ، فمن خلال التجريب يستوعب الطفل خبراته عن العالم الخارجي ويهضمها بناء علي إحساسه بالحاجة إلي تجريبها ومن رغبته الحقيقية في الكشف عن طبيعة الأشياء .

**الأسس والمعايير التي بني عليها البرنامج :**

١ – محوره الطفل ( متمركز حول الطفل )

٢ – تبني خبراته ويصمم علي الحركة واللعب والانطلاق والحرية .

٣ – يعتمد علي التعلم المنظم أو الموجه جنباً إلي جنب مع التعلم الحر .

٤ – تبني خبراته بصورة متدرجة ( من السهل إلي الصعب – ومن البسيط إلي المركب ) .

٥ – يؤكد علي مبدأ التعلم بالممارسة .

٦ – يراعي مبدأ الفروق الفردية بين الأطفال .

٧ – يعتمد علي مبدأ التعلم من خلال اللعب .

٨ – يؤكد علي ايجابية الطفل وفعاليته مع عناصر البيئة التربوية التي تثير حواسه وتدفعه إلي الاستكشاف والبحث والتجريب .

٩ – الاهتمام بالحواس باعتبارها هي أبواب التعلم والمعرفة .

١٠ – يعتمد علي أسلوب التعلم الذاتي .

١١ – التنمية المتكاملة للطفل في جميع النواحي الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية .

١٢ – توفير البيئة المناسبة التي تشبع رغبات وميول الطفل .

١٣ – تقديم المفاهيم والخبرات للطفل من خلال المواد الملموسة من رسم وتلوين وتشكيل وتركيب وبناء .

١٤ – الاهتمام بتنوع الخامات والأدوات التي تثري التعبير الفني للطفل وتتفق مع نشاط وحيوية الطفل في هذه المرحلة وتتيح للطفل فرصة التجريب والاستكشاف والانطلاق والتعبير الحر .

١٥ – توفير جو من البهجة والسرور والهدوء أثناء أداء الأنشطة الفنية مما له من أهمية في تشجيع الطفل علي التفكير والإنتاج والتعبير الحر .

١٦ – مناسبة موضوعات الأنشطة لاهتمامات الأطفال ومدركاتهم ومستوياتهم البيئية .

١٧ – يقسم الأطفال في بعض أنشطة البرنامج إلي مجموعات مع إعادة توزيع هذه المجموعات مما يساعد الطفل علي التكيف والشعور بالحيوية .

١٨ – تنمي أنشطته مهارات التفكير والتخيل والتذكر .

١٩ – تشجع أنشطته روح التبادل والتعاون بين الأطفال .

٢٠ – الحرية كمبدأ أساسي وعدم التدخل في قرارات الأطفال .

٢١ – تعدد الأنشطة التي تتطلب استخدام الطفل ليديه بكفاءة .

٢٢ – اعتماد الطفل علي نفسه في تأديته للأنشطة في ضوء الملاحظة المستمرة للمعلمة .

**<u>مناقشة وتفسير النتائج :</u>**

**التحقق من صحة الفروض الأول لدراسة :**

الفرض الاول والذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة) في التطبيق القبلي على اختبار المفاهيم الفنية المصور

جدول رقم ( ٥ )

**نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة ) في التطبيق القبلي على اختبار المفاهيم الفنية المصور وأبعاده الفرعية .**

| المتغير | | المجموعات | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| مفاهيم رياضية | التصنيف | التجريبية | ٣٠ | ١٣,٥٣ | ٢,١٩ | ١,٢٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ١٣,٢٠ | ١,٨٤ | | |
| | التفاصيل | التجريبية | ٣٠ | ١٠,١٦ | ٤,٠٤ | ١,٥٨ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٩,٦٣ | ٢,٨٣ | | |
| مفاهيم فنية | اللون | التجريبية | ٣٠ | ٩,١٧ | ٣,٣٧ | ٠,٧٤ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٨,٨٦ | ٢,٤٦ | | |
| | الظل | التجريبية | ٣٠ | ٧,٠٣ | ٠,٩٦ | ٠,١٥ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٧,٠٠ | ١,١١ | | |
| | النقطة | التجريبية | ٣٠ | ٥,٨٣ | ٠,٨٧ | -٠,٤٩ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٥,٩٠ | ٠,٨٤ | | |
| | الخط | التجريبية | ٣٠ | ٧,٤٦ | ١,٨٥ | ٠,٢٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٧,٤٠ | ١,٢٧ | | |
| | الكل والجزء | التجريبية | ٣٠ | ١٤,٤٦ | ٣,٠٤ | ١,٤٤ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ١٤,٠٠ | ٢,٢١ | | |
| | الأشكال الهندسية | التجريبية | ٣٠ | ٩,٣٦ | ٢,٩٥ | ١,٦٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٨,٩٣ | ٢,٢١ | | |
| الدرجة الكلية لاختبار المفاهيم الفنية المصور | | التجريبية | ٣٠ | ٧٨,٢٠ | ٧,٢٩ | ١,٥٠ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | الضابطة | ٣٠ | ٧٦,٥٠ | ٥,٠١ | | |

توضح نتائج تطبيق اختبار "ت" عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة ) في التطبيق القبلي على اختبار المفاهيم الفنية المصور وكافة ابعاده الفرعية ، حيث بلغت قيم "ت" ١,٢٦ ، ١,٥٨، ٠,٧٤، ٠,١٥، -٠,٤٩، ٠,٢٦، ١,٤٤، ١,٦٦، ١,٥٠ على الأبعاد والدرجة الكلية على الترتيب ، وهي جميعها قيم غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٥. مما يعني عدم وجود فروق دالة بين المجموعتين قبل تطبيق برنامج الدراسة على اختبار المفاهيم الفنية المصور وكافة ابعاده الفرعية.

**التحقق من صحة الفروض الثاني :**

الفرض الثاني والذي ينص على أنه" توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لصالح التطبيق البعدي .

**جدول رقم ( ٦)**

**نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية.**

| المتغير | | التطبيق | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| مفاهيم رياضية | التصنيف | القبلي | ٣٠ | ١٥,٥٣ | ٢,١٩ | -١١,٧٢ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ١٨,٧٦ | ٠,٥٠ | | |
| | التفاصيل | القبلي | ٣٠ | ١٠,١٦ | ٤,٠٤ | -١١,٩٥ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ١٩,١٠ | ١,٢٩ | | |
| مفاهيم فنية | اللون | القبلي | ٣٠ | ٩,١٧ | ٣,٣٧ | -٢٣,٨٠ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ٢٧,٦٦ | ٢,٧٣ | | |
| | الظل | القبلي | ٣٠ | ٧,٠٣ | ٠,٩٦ | -١٦,٨٥ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ١٠,٠٠ | ٠,٠٠ | | |
| | النقطة | القبلي | ٣٠ | ٥,٨٣ | ٠,٨٧ | -٧,٣٦ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ٧,٥٠ | ٠,٧٨ | | |
| | الخط | القبلي | ٣٠ | ٧,٤٦ | ١,٨٥ | -٤,٥٣ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ٩,٠٠ | ٠,٠٠ | | |
| | الكل والجزء | القبلي | ٣٠ | ١٤,٤٦ | ٣,٠٤ | -١٧,٣١ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ٣٠,٠٣ | ٣,٤٢ | | |
| | الأشكال الهندسية | القبلي | ٣٠ | ٩,٣٦ | ٢,٩٥ | -١٣,٣٩ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ١٦,٦٣ | ٠,٥٦ | | |
| الدرجة الكلية لاختبار المفاهيم الفنية المصور | | القبلي | ٣٠ | ٧٨,٢٠ | ٧,٢٩ | -٣٤,٤٦ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | البعدي | ٣٠ | ١٣٨,٤٣ | ٥,٨٤ | | |

تشير نتائج تطبيق اختبار "ت" إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور وكافة أبعاده الفرعية لصالح التطبيق البعدي ، حيث بلغت قيم "ت" ١١,٧٢ ، ١١,٩٥ ، ٢٣,٨٠ ، ١٦,٨٥ ، ٧,٣٦ ، ٤,٥٣ ، ١٧,٣١ ، ١٣,٣٩ ، ٣٤,٤٦ ، وهي جميعها قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٠١، وهو ما يؤكد قدرة البرنامج المقترح على دعم وتنمية قدرات الأطفال في فهم واستيعاب مكونات اختبار المفاهيم الفنية المصور الذي تم تطبيقه في الدراسة الحالية .

**التحقق من صحة الفرض الثالث :**

الفرض الثالث والذي ينص على أنه" توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة) في التطبيق البعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لصالح المجموعة التجريبية .

جدول رقم ( ٧ )

**نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة) في التطبيق البعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية.**

| المتغير | | المجموعة | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| مفاهيم رياضية | التصنيف | الضابطة | ٣٠ | ١٣,١٣ | ١,٩٢ | -١٤,٦٣ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ١٨,٧٦ | ٠,٥٠ | | |
| | التفاصيل | الضابطة | ٣٠ | ٩,٦٣ | ٢,٨١ | -١٧,٨٢ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ١٩,١٠ | ١,٢٩ | | |
| مفاهيم فنية | اللون | الضابطة | ٣٠ | ٨,٥٣ | ٢,٦٦ | -٢٨,٩٨ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ٢٧,٦٦ | ٢,٧٣ | | |
| | الظل | الضابطة | ٣٠ | ٦,٧٠ | ٠,٨٤ | -٢١,٦٠ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ١٠,٠٠ | ٠,٠٠ | | |
| | النقطة | الضابطة | ٣٠ | ٥,٧٠ | ٠,٨٤ | -٧,٩٣ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ٧,٥٠ | ٠,٧٨ | | |
| | الخط | الضابطة | ٣٠ | ٧,٥٦ | ١,٢٥ | -٦,٢٨ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ٩,٠٠ | ٠,٠٠ | | |
| | الكل والجزء | الضابطة | ٣٠ | ١٤,٢٣ | ٢,٣٦ | -٢٠,٤٢ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ٣٠,٠٣ | ٣,٤٢ | | |
| | الأشكال الهندسية | الضابطة | ٣٠ | ٨,٩٧ | ٢,٤١ | -١٧,١١ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ١٦,٦٣ | ٠,٥٦ | | |
| الدرجة الكلية لاختبار المفاهيم الفنية المصور | | الضابطة | ٣٠ | ٧٤,٤٧ | ٥,١٩ | -٥١,٥٦ | دالة عند ٠,٠٠١ |
| | | التجريبية | ٣٠ | ١٣٨,٤٣ | ٥,٨٤ | | |

توضح نتائج تطبيق اختبار "ت" وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعتي الدراسة (التجريبية – الضابطة ) في التطبيق البعدي على اختبار المفاهيم الفنية المصور لصالح المجموعة التجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية للاختبار ، حيث بلغت قيم "ت" ١٤,٦٣ ، ١٧,٨٢ ، ٢٨,٩٨، ٢١,٦٠، ٧,٩٣ ، ٦,٢٨ ، ٢٠,٤٢ ، ١٧,١١ ، ٥١,٥٦ ، على الترتيب ، وهي جميعها قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٠١،

مما يعني وجود فروق دالة بين المجموعتين بعد تطبيق برنامج الدراسة لصالح المجموعة التجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية للاختبار .

## تحقق الفرض الرابع للدراسة :

الفرض الرابع والذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي على برنامج المفاهيم الفنية المصور.

**جدول رقم (٨)**

**نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي على برنامج المفاهيم الفنية المصور.**

| المتغير | | التطبيق | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | قيمة ت | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| مفاهيم رياضية | التصنيف | البعدي | ٣٠ | ٩٩,١٦ | ٢٠,٧٢ | - ٠,٠٤٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٩٩,١٣ | ٢٠,٠٩ | | |
| | التفاصيل | البعدي | ٣٠ | ٩٤,٦٦ | ١٥,٩٧ | -١,٦٧ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٩٥,٠٠ | ١٥,٧٧ | | |
| مفاهيم فنية | اللون | البعدي | ٣٠ | ٩٥,٧٣ | ١٦,٠٥ | -١,١٥ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٩٦,١٧ | ١٥,٥٧ | | |
| | الظل | البعدي | ٣٠ | ١٠٠,٠ | ١٨,١٩ | -٠,٢٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ١٠٠,٠٧ | ١٧,٧٤ | | |
| | النقطة | البعدي | ٣٠ | ٩٦,٣٣ | ٤١,٠٦ | -١,١٠ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٩٦,٧٦ | ٣٩,٩٥ | | |
| | الخط | البعدي | ٣٠ | ٧٧,٨٣ | ٤٦,٠٤ | -١,٧٦ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٧٧,١٦ | ٤٥,٣٨ | | |
| | الكل والجزء | البعدي | ٣٠ | ١٠٠,٠ | ٢٣,٧٨ | -٠,٢٩ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ١٠٠,٢٣ | ٢١,٢١ | | |
| | الأشكال الهندسية | البعدي | ٣٠ | ٩٥,٤٠ | ١٣,٥٠ | -١,٠٧ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٩٦,٠٠ | ١٣,٩٢ | | |
| الدرجة الكلية لاختبار المفاهيم الفنية المصور | | البعدي | ٣٠ | ٧٥٩,١٣ | ٣٢,٤٥ | - ١,٠٢ | غير دالة عند ٠,٠٥ |
| | | التتبعي | ٣٠ | ٧٦٠,٥٣ | ٣٢,١٤ | | |

يتبين من النتائج أن تطبيق اختبار "ت" كشف عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي على برنامج المفاهيم الفنية المصور ، حيث بلغت قيمة "ت" ١,٠٢ وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

**ثالثا توصيات الدراسة :**

فى ضوء النتائج التى توصلت إليها الدراسة توصى الدراسة بما يلى :

١- استخدام الألعاب الإلكترونية التى تساعد على تنيمة المفاهيم الفنية .

٢- تدريب المعلمات على ادخال الكمبيوتر فى العملية التعليمية لما له أثر كبير.

٣- التنوع فى تقديم المفاهيم بشكل مختلف للطفل .

٤- إقامة ورش عمل ودورات تدريبة للمعلمات فى بناء برامج الكمبيوتر لتقديم المفاهيم لطفل .

٥- الحرص على أدخال الكمبيوتر ضمن قاعات النشاط لأطفال الروضة .

٦- إعداد دورات تدريبية تمكن المعلمة من مواكبة التطور التكنولوجى .

٧- توظيف إمكانات الكمبيوتر فى تنمية مختلف المفاهيم لأطفال الروضة .

٨- الأهتمام بمفاهيم الفنية لدى طفل الروضة .

**رابعا البحوث والدراسات المقترحة :**

- أثر استخدام العاب الكمبيوتر لتنمية التفكير الأبداعى لطفل الروضة .
- أثر استخدام الكمبيوتر فى تنمية المفاهيم البيولوجية لطفل ما قبل المدرسة .
- قياس اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام برامج الكمبيوتر وقياس مدى فاعليتها فى تحقيق الأهداف لطفل الروضة .
- تصميم بعض البرامج للمفاهيم الفنية لتنمية التفكير الابتكارى لدى طفل الروضة .
- دراسة تطوير لتقديم المفاهيم الفنية لدى طفل الروضة .
- فاعلية استراتيجية اللون لتنمية المهارات الأجتماعية لطفل الروضة .
- إقامة ندوات للمعلمات لمناقشة اهمية المفاهيم الفنية لطفل الروضة .

## المراجـــــــع

أولا : المراجع العربية :


١- السيد محمد خيري ( ١٩٧٥ ) : الإحصاء النفسي والتربوي ، الرياض : مطبعة جامعة الرياض.

٢- إبراهيم عبد الوكيل الفار ( ٢٠١٠ ) : طرق تدريس الحاسوب ، القاهرة : دار الفكر .

٣- إبراهيم عبد الوكيل الفار ( ٢٠١٢ ) : استخدام الحاسوب في التعليم ، عمان : دار الفكر للطباعة والنشر .

٤ - احمد إسماعيل حجي ، ابتهاج محمود طلبه (٢٠٠٨) : رياض الأطفال تنظيم وإدارة دور الحضانة ، المملكة العربية السعودية : دار الزهراء للنشر والتوزيع .

٥ - احمد فتحي احمد الصوف ( ٢٠١٠ ) : اثر اختلاف نمط الوسائل المتعددة في برنامج الكمبيوتر على تنمية مهارات إنتاج البرمجيات وتصميم المواقع التعليمية على الانترنت ، رسالة دكتوراه ، جامعة القاهرة : مجلة معهد الدراسات والبحوث التربوية

٦ - أسامة حسن معاجيني ( ٢٠٠٩ ) : أهمية اللعب في حياة الطفل ، مجلة خطوة ، المجلس العربي للطفولة والتنمية .

٧ - أسامة سعيد هنداوى (٢٠٠٩ ) : فاعلية برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل في تنمية مفهوم تكنولوجيا التعليم لطلاب كلية التربية في اتجاهاتهم نحوها ، مجلة كلية التربية جامعة الأزهر .

٨ - اليزا بيت ج هينستوك ( ٢٠٠٠ ) : ترجمة ا . د . ملكة ابيض ، تربية الطفولة المبكرة – طريقة مونتسورى للام والمعلمة ، دمشق : دار الحصاد للنشر .

٩ - أم هاشم العمدة ( ٢٠١٠ ) : المهارات الحركية والفنية ، الرياض : دار الزهراء .

١٠ - أمل السيد عبد العزيز حمودة (٢٠٠١) : أثر استخدام الكمبيوتر على بعض أنواع اللعب وبعض خصائص الشخصية وحل المشكلات لدى طفل ما قبل المدرسة ،رسالة دكتوراه غير منشورة ، جامعة عين شمس : كلية البنات .

١١- أمل جميل على المرسى ( ٢٠١٢ ) :استخدام الألعاب الفنية التشكيلية لخفض حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لدى أطفال الروضة ، رسالة دكتوراه ، جامعة القاهرة : كلية رياض الأطفال .

**ثانيا : المراجع الأجنبية :**


1 - Anim ,J(2013): The Role Of Art Activities In Promoting The Childrens Creative Thinking In Early Childhood , MA Thesis , panama University.

2 - Bandura, A (1977) : Social Learning Theoty . Englewood Cliffs, N. J, Prentice-Hall.

3 - Borkfurtht (2010 ): Hand Book Of Internet And Multimedia : System And Applications , crc press ii .

4 - Brade, Gail Anne (2003) : The Effect OF a compute Activity On Young Childrens Development OF Numerosity Estimation Skills. PhD, Buffalo, State University Of New York .

5 - Brooks,M.(2008 ): Drawing toLearn Retrieved April 6 th, 2012 from http :// www. Naeyc .org / file/200309/ Drawingto Learn.pdf .

6 - Brown. J.A. C (2006) : Freud and the Post Freudiams.3 Edition,Penguin : Great Britain .

7 - Brown ,T (1996) : Values, Knowledge,And Piaget. In E. Reed E. Turiel,&T. Brown (Eds), Values and Knowledge .

8 - Browner , R .( 2001 ) :Look Again , Reehl Litho , Inc , New York .

9 - Brouillette, Liane (2010 ) : How The Arts Help Children To Develop Both Emotionally And Socially : Exploring The Perceptions Of Early Chidhood Teachers .Art Education policy Review ,111 :16-24 ,ISSN : 1063-2913 .

10 - Calaoj& Fing ,D (2009) : The Effects of playing Educational Video Gams on kindergarten Achievement. Child study journal,31 (2).

11 - Capel, S. And Others (1999) : Learning to Teach in the Secondary School A Companion to school Experience.2 ed Routledge, London, New York .

12 - Chrisiic F . H . : The cognitive significance play review of 1 selected research , Journal of Education , University of Kansas Lawrence Fall , 1980 , vol . 62 , No . 4 , p . 23 .

13 - Craig , J . E . ( 2003 ) : C Reativity Art Activities , International Textbook Company , Scranton , penn .

14 -Din Feng Francis ( 2001) : The Effects of Playing Educational Video Computer Gamas on Kindergarten Achievement, Child Study Journal, vol.131(2) .

15 - Ercan , zulfiye gul et al ( 2011 ) : A stuy on the visual perception development in children Attending preschool education . Barcelona Barcelona European academic conference Barcelona, spain.

16 - Escobedo, Theresa (1992) : Play a new medium children talk and graphic. Play and culture, Journal of Computing in Child hood Education .

17 - Ford, Miller, Fr Jane, M (1993) : Attendiong be haviors of ADHD Children in Math and Reading Types of Software, Journal of Computing in Child hood Education .

18 - Forman, E(1992) : Discourse, Intersubjectivity, and development of peer collaboration : A V ygotskian Approach In L. Winegar & JValsiner (Eds)CHILDERN'S development within social context vo1 .

19- Francis D. ( 2001 ) : the Effect Education video of playing and computer cames onkin dergarten Achievement . chid study Jourhal .31 (2 ).

20 - Francis Taylor (2001): Fools Gold Or Hidden Treasure are Computers Stifling Creativity , Journal of Education policy, Volume 16, Number