مجلة علمية محكمة - ربع سنوية
Scientific Refereed Journal - Quarterly
South-South Dialogue

الألعاب الإلكترونية للأطفال كمدخل لإثراء الثقافة الملبسيه لأزياء الشعوب

Electronic games for children as an entrance to enrich the culture of clothing for people's fashion

الباحثة / مريم هاني قيصر شكر الله

باحثة ماجستير تخصص (الملابس والنسيج) بقسم الاقتصاد المنزلي – جامعه اسيوط

أ.د/ ياسمين أحمد محمود الكحكي
أستاذ الملابس والنسيج ووكيل كلية التربية النوعية لشئون التعليم والطلاب
كلية التربية النوعية – جامعة أسيوط

د/زينب عبد الحافظ علي الخطيب
مدرس الملابس والنسيج
بقسم الاقتصاد المنزلي
كلية التربية النوعية – جامعة اسيوط

د/سعد حسن محى الدين
مدرس تكنولوجيا التعليم بقسم تكنولوجيا التعليم
كليه التربية النوعية – جامعة اسيوط

المجلد السادس – العدد ٢٠ – يناير ٢٠٢٤
الترقيم الدولي
P-ISSN: ٢٥٣٥-٢٢٢٩ O - ISSN: ٣٠٠٩-٦٠١٤
موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://hgg.journals.ekb.eg/
العنوان: كلية التربية النوعية – جامعة أسيوط – جمهورية مصر العربية

Add: Faculty of Specific Education-Nile street- Assiut
العنوان : كلية التربية النوعية –شارع النيل – أسيوط
Print ISSN: 2535-2229
On Line ISSN: 3009-6014
https://hgg.journals.ekb.eg
Office / Fax 088/2143535 فاكس / مباشر :
Tel 088/2143536 تليفون :
Mob 01027753777 موبايل :

الألعاب الإلكترونية للأطفال كمدخل لإثراء الثقافة الملبسيه لأزياء الشعوب

مستخلص البحث:-

هدف البحث إلي التعرف علي دور الالعاب الالكترونية للأطفال كمدخل لإثراء الثقافة الملبسيه لأزياء للشعوب وتقديم تطبيق الكتروني (اللعبة الإلكترونية المقترحة) ذو جودة وفقا لآراء الساده المتخصصين في مجال الحاسب الالي والملابس ، وفقا للآراء المستخدمين (أولياء الأمور –الأطفال)، واستخدام البحث المنهج الوصفي التحليلي في عرض الإطار النظري وتحليل النتائج وكذلك المنهج التجريبي في الجانب التطبيقي وتمثلت عينة البحث في الاطفال من سن (٨-١٠)سنوات . واظهرت النتائج أن نسب قبول التطبيق الإلكتروني المقترح (اللعبة الكترونية) من قبل المتخصصين أمتدت ما بين نسبة (٩٣,٩% - ٥٤,٥%) وكما أن نسب قبول التطبيق الإلكتروني المقترح (اللعبة الكترونية) من قبل المستخدمين أمتدت ما بين نسبة (٩٢,٧% - ١٠٠%) وتعد نسب القبول عالية.

الكلمات المفتاحية:-

الألعاب الإلكترونية – الثقافة الملبسية – أزياء الشعوب

مقدمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية التعليمية من أهم أشكال الألعاب في وقتنا الحاضر؛ نظر للتطور التقني والتكنولوجي السريع والمتلاحق للأجهزة الإلكترونية، ومن أهمها جهاز الحاسب الالي، واجهزه الألعاب الإلكترونية التي أصبح من الضروري التعامل معها، وذلك لأهميتها في تعليم التلاميذ، والدور الكبير الذي تساهم فيه لتنمية المهارات العلمية لديهم، فالألعاب الإلكترونية أصبحت من أهم النشاطات الترفيهية التي تجذب انتباه المتعلمين؛ وذلك لما تتميز به الألعاب الإلكترونية من خصائص شكلية وتقنية (هلال احمد ،٢٠١٩).

ونجد أن الأطفال في مرحلة الطفولة محاطون بالتكنولوجيا في بيوتهم و في مدارسهم وفي المجتمع من حولهم. وهم معرضون لاستخدام الحاسوب وتطبيقاته التكنولوجية في مجالات كثيرة ففي مجال الاكتشاف وتوظيف النماذج والأشكال والرسومات وفي تمثيل المفاهيم المجردة واختيار نمط التعليم المناسب وتلبية احتياجات وميول وقدرات الأطفال، لذلك نجد أهمية التخطيط السليم والدقيق لعملية توظيف هذه التكنولوجيا لمساعدة الأطفال على اكتشاف فرص جديدة للتعلم (judy.v,٢٠٠١).

تعد مرحله الطفولة الوسطي مرحله نمو مستمرة قابله للتعلم(خليل،٢٠١٨)، لذا يهدف البحث الي تبسيط الثقافة الملبسيه للأطفال عن طريق اللعب ،تعد المرحلة الابتدائية في السنوات الثلاث الأولي من حياة الطفل فترة نمائية حاسمة. وباعتبارها أساساً لتجربة الطفل، فإنها تؤثر في المرحلة التالية وتتأثر بالمرحلة السابقة. ويتطلب إعداد الطفل واستعداده لهذه المرحلة تنمية عدة مستويات، لا سيما المستوي المعرفي واللغوي والاجتماعي والعاطفي. وبالتالي، فإنها تحتاج إلي مستوي من النضج يمس جوانب التطور المختلفة، لكي تؤهل الطفل لاكتساب العديد من المهارات الأكاديمية مثل القراءة والحساب. وتلعب هذه المهارات دوراً مهماً في إثراء عقل الطفل. ولذلك اهتمت الباحثة في دراستها بمرحلة الطفولة المتوسطة نظراً لحب الأطفال في هذه المرحلة للتعلم وقدرتهم العالية علي استيعاب المعلومات والثقافة، وقدرتهم علي التمييز بين الأشياء والتفاعل معها. علي سبيل المثال، يظهر هذا في اهتمامهم بتخصيص ملابس الشعوب وحبهم للتفرد واختيار ملابس تعكس ثقافتهم الخاصة (شيبات،٢٠١٦).

وفي ظل شغف الأطفال بالتكنولوجيا ولدورها في توصيل المعلومات، ولوجود ضرورة ملحة لإثراء النمو الثقافي عند الأطفال، حيث يتعرض الطفل للعديد من المفاهيم الثقافية التي يصعب فهمها، فقد دعا ذلك الباحثات للتفكير في استخدام الالعاب الالكترونية كمدخل لإثراء المفاهيم الثقافية الملبسيه لبعض الشعوب والتي يصعب على طفل التمييز بينها ومحاولة منهم

لتقديمها بشكل جذاب يساعد على فهمها بشكل مبسط يناسب العصر الحالي ومن هنا انبثقت فكره الدراسة الحالية.

مشكلة البحث:

تتلخص مشكله الدراسة الحالية في ملاحظة الباحثة بوجود صعوبة في معرفة وتميز الأزياء التقليدية للشعوب لدى الأطفال و تم التأكد من الملاحظة من خلال دراسة شادية صلاح وهي بعنوان "الطباعة الرقمية كمدخل لتبسيط المفاهيم الثقافية لأطفال ما قبل المدرسة لدي بعض الشعوب العربية. وبالتالي تمكن مشكلة البحث الحالي في الإجابة عن الأسئلة الآتية:

١- ما دور الالعاب الالكترونية كمدخل لإثراء الثقافة الملبسية الشعبية للطفل؟

٢- ما مدي جوده التطبيق إلكتروني المقترح (اللعبة الإلكترونية) وفقا لآراء الساده المتخصصين في مجال الحاسب الآلي والملابس؟

٣- ما مدي جوده التطبيق إلكتروني المقترح (اللعبة الالكترونية) وفقا لآراء المستخدمين (أولياء الأمور- الأطفال)؟

أهداف البحث:-

١- التعرف علي دور الالعاب الالكترونية للأطفال كمدخل لإثراء الثقافة الملبسية لأزياء الشعوب.

٢- تقديم تطبيق إلكتروني(اللعبة الإلكترونية) ذو جودة وفقا لآراء الساده المتخصصين في مجال الحاسب الالي والملابس.

٣- تقديم تطبيق إلكتروني(اللعبة الإلكترونية) ذو جودة وفقا لآراء المستخدمين(أولياء الأمور -الأطفال).

أهمية البحث :-

١- تعزيز التعليم التفاعلي من خلال الألعاب الإلكترونية وخاصة بمجال الملابس وأزياء الشعوب .

٢- تفعيل دور الوعي الثقافي من خلال الألعاب الإلكترونية وخاصة بمجال الملابس وأزياء الشعوب .

منهج البحث :-

يتبع البحث كلا من المنهج الوصفي التحليلي في الاطار النظري و لاستطلاع آراء كل من الساده المتخصصين في مجال الحاسب الالي والملابس ولاستطلاع اراء المستخدمين (اولياء الأمور- الأطفال) في التطبيق (الالعاب الالكترونية) وفي تحليل نتائج البحث. والمنهج التجريبي في إجراء الدراسة التطبيقية للبحث.

حدود البحث :-

- **الحدود الموضوعية:**-تقتصر على الألعاب الإلكترونية للطفل ودورها كمدخل لإثراء الثقافة الملبسيه لأزياء الشعوب وتتمثل في: .
  - اسيا وتشمل: "دولة الامارات العربية المتحدة، فلسطين، المملكة العربية السعودية، المملكة الأردنية الهاشمية، الهند، الجمهورية اليمنية".
  - افريقيا وتشمل: "الجمهورية مصر العربية، الجزائر، ليبيا، المملكة المغربية، جمهورية السودان، جمهورية التونسية".
  - اوروبا وتشمل: "هولندا، روسيا، فرنسا، المانيا، اليونان، ايطاليا".
- **الحدود البشرية:**- أطفال من سن "٨-١٠".
- **الحدود الزمانية:**- ٢٠٢٢:٢٠٢٣.
- **الحدود المكانية:**- مدينه اسيوط - مدينه سوهاج.

عينه البحث :

١- مجموعه من الساده المتخصصين في مجال الحاسب الآلي والملابس لتقييم التطبيق المقترح.

٢- مجموعه من المستخدمين (اولياء الأمور- الأطفال) لتقييم التطبيق المقترح.

٣- الفئة المستهدفة للأطفال من سن ٨ سنوات إلى ١٠ سنوات.

فروض البحث :-

١- توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وفقا لآراء السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي - مجال الملابس.

٢- توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وفقا لآراء المستخدمين (أولياء الأمور- الأطفال).

ادوات البحث:-

١- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي - مجال الملابس.

٢- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل المستخدمين (أولياء الأمور - الأطفال).

مصطلحات البحث:-

- **الألعاب الالكترونية:-** شكل من اشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المادية و المخططة التي يؤديها المتعلم على الحاسوب، أو الهواتف الذكية أو الحاسوب اللوحي Tablet P (الأيباد)، وذلك من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، وتتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفعالية داخل البيئة التعليمية.(احلام الدوسري،٢٠٢٢).
  - وقد عرفها كيم:- بأنها عبارة عن مجموعة من الأنشطة والعمليات المترابطة لحل المشكلات باستخدام أو تطبيق خصائص اللعبة وعناصرها.(kim&song,٢٠١٨)
  - تعرفها الباحثة اجرائيا:- هو نشاط يمارسه الطفل باستخدام الأدوات التكنولوجية بهدف تسلية والمتعة والمرح.
- **الثقافة الملبسية :-** الطريقة التي يختار بها كل فرد اسلوبه الخاص في ارتداء الملابس والذي يتفق مع شخصيته.(زينب عبدالحفيظ ،٢٠١٢).
  - وتعريف الثقافة الملبسيه اجرائيا:- بانها تعزز جزء الثقافي لدي الاطفال في ملابس أزياء الشعوب.
- **أزياء الشعوب:-** اسلوب او طريقة الملابس التي تتوارث داخل جماعة من الجماعات ليس لها بداية وليس لها مصمم وتعكس عادات وتقاليد المجتمع التي تنتمي اليه كما تعكس انماط الحياة وتطورها وتكشف روح العصر وعموم الحياة المادية و الاجتماعية والفكرية وملامح ال حياة بصفة عامة وذوق الشعوب بصفة خاصه."تهاني بنت ناصر،٢٠٠٥".
  - وتعرفها الباحثة اجرائيا:- بأنها مجموعة من الملابس والزينة التي تعكس تراث وثقافة شعب معين. وتختلف أزياء الشعوب حول العالم بشكل كبير، وتعتبر جزءاً هاماً من هوية الشعوب وتعبيراً عن تاريخهم وقيمهم وتقاليدهم.

الدراسات السابقة:-

دراسة نجلاء سعيد، محمد احمد، ٢٠٢٠، "بعنوان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ".

وتهدف الدراسة الي:- التعرف علي فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية علي تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ، نظرا للتطور التكنولوجي في مجال التعليم والتعلم وتوصلت النتائج الي تأكيد فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات واحتواء الألعاب التعليمية علي أساليب وسائل تعليمية ترفيهية مع المواقف التعليمية ذلك يوفر جو من المتعة ويساهم في زيادة المعرفة بسبب خروج التلاميذ

من التكرار والملل. وأيضا تنوع أشكال وأنماط الألعاب الإلكترونية التعليمية: كالصور والرسوم، والفيديوهات المعززة بتفاصيل وأساليب مساعدة مختلفة يساعد على استيعاب أهداف المحتوى.

وتوصلت النتائج الي:-

فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات، والتأكيد على ضرورة تقديم الألعاب التعليمية في المحتوى التعليمي؛ وذلك للمساهمة في تمهيد التعليم والعمل على زيادة حب وشعف التلاميذ للتعلم والتفكير وحل المشكلات، وإبراز أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية في المحتوي التعليمي وعرضها بعدة اشكال والعمل على تهيئة التعليمية بصورة بسيطة وأسهل وبطريقة جديدة ومتطورة.

دراسة رفيدة بنت عدنان (٢٠٢٠) بعنوان "الألعاب الإلكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل" والتي هدفت إلي التعرف علي دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية. والتي توصلت إلي تنمية قدرة الطفل علي التعامل مع تقنيات الحديثة.

دراسة ملاك حاتم، حنان البخاري، ٢٠٢٢، بعنوان "دور الألعاب الالكترونية في تبسيط الثقافة الملبسيه للأطفال في مرحله الطفولة المتوسطة".

وتهدف الدراسة:- الي نشر الثقافة الملبسية للأطفال عن طريق الالعاب التعليمية .وقد توصلت الدراسة الي غالبية المحكمين قد رأوا أن الأسئلة ملائمة بنسبة تراوحت بين ٧١,٤% - ٨٥،٧%، وتم ابتكار لعبة من تصميم الباحثتين مكونة من مانيكان طفلة وقطع ملبسية مختلفة يتم التنسيق بين القطع من قبل الطفلة لاكتساب الثقافة الملبسية بطريقة مسلية وبسيطة ودعم ذلك من خلال معرفة آراء الأمهات في أهمية إيصال الثقافة الملبسية عن طريق الألعاب التعليمية في عمر مبكر و قد أيد ذلك الأمهات بنسبة ٨٧,٣%.

دراسة ياسمين احمد محمود الكحكي، ٢٠١٨ بعنوان (توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للأطفال في المرحلة العمرية من (٦الي ١٢ سنه) والتي تهدف الي اهمية الرسوم المتحركة ودورها في توصيل الثقافة معينة كالثقافة الملبسية وذلك من خلال تقديم سيناريو جذاب يحتوي علي مفاهيم ومعارف خاصة بمجال الملابس والنسيج وتوصلت الي ان الفيلم له دور وفاعلية في تكوين الثقافة الملبسية لدي الطفل في المراحل العمرية المتقدمة من (٦:١٢ سنه) – وايضا تم توظيف فن الرسوم المتحركة في تثقيف الاطفال ملبسياً بشكل فني جذاب في الفيلم المقترح.

-دراسة شاديه واخرون، ٢٠١٤، بعنوان "الطباعة الرقمية كمدخل لتبسيط المفاهيم الثقافية لأطفال ما قبل المدرسة لدي بعض الشعوب العربية".

تهدف الدراسة الي:- التعرف إلى بعض المفاهيم الثقافية لدى بعض الشعوب العربية واللازم تبسيطها لأطفال ما قبل المدرسة وتشمل التعرف على ألوان اعلام بعض الدول العربية

كذلك التعرف على بعض المناطق السياحية لتلك الدول، كما يهدف البحث إلى التعرف إلى أسس التصميم الجيد للطباعة الرقمية والمناسبة للأطفال ما قبل المدرسة.

وقد توصل الدراسة إلى:- أن الطباعة الرقمية لها القدرة والامكانيات الفائقة في ابراز وتوضيح بعض المفاهيم الثقافية وذلك لدقتها المتناهية في طباعة الأشكال والالوان وهذا ما يتناسب مع اطفال ما قبل المدرسة من سن (٤:٦ سنوات).

الاطار النظري : المحور الأول :

الالعاب الالكترونية :- يعيش العالم ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية وتساهم في تقديم وتشكل علي العالم في الوقت الحالي خطراً كبيراً، وبدأت من العادات والممارسات وسلوك إلي القيم ونمط الحياة، وتؤثر علي تنشئة الاجتماعية للأطفال في عملية البرمجة وتخطيط ومنهجية المعينة وحيث اتخذت لها مواقع اكثر جاذبية وخطر في تشكيل القيم وتكوين الهوايات الثقافية والحضارية التي تتمثل في الثقافة الإلكترونية. "حسن عبد الناصر،٢٠١٥".

اهمية الألعاب الإلكترونية:-

ذكرت العديد من الادبيات التربوية ومنها مصطفي ابو السعد (٢٠٠٦)، محسن (٢٠١٣)، خليل حماد (٢٠١٥).

١- تساعده علي اكتشاف ذاته وقداته واكتشاف العالم.

٢- تساعده علي تعلم وتنمية كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والقدرات الابتكارية.

٣- تساعده علي تكوين شخصية الفرد وتنمية سلوكه.

٤- تساعده في التخفيف عن التوتر والانفعالات بالحركة والنشاط وتعبير عن النفس.

<u>مميزات وعيوب الألعاب الإلكترونية :-</u>

ذكرت العديد من الادبيات التربوية ومنها "مروة البارز، ٢٠١٦" قدي (٢٠١٨)، سميحة (٢٠١٧)، الزيودي (٢٠١٥).

مميزات :-

- تنمي الذكاء والابداع.
- تساعد علي اتخاذ القرارات المختلفة(Mansureh,٢٠٠٨)
- تساعد علي تنمية الفهم والوعي.
- المشاركة الجماعية.
- تحسين الذاكرة.
- القدرة علي التخطيط.
- القدرة علي إدارة الذات.
- الألعاب الإلكترونية تعمل علي زيادة الدافعية للمتعلم. (Yuh -Ming Cheng,٢٠١٢)

عيوب:-

- التركيز علي التسلية والاستماع اكثر من التعلم. - ينتمي مهارات العنف والتنمر.
- شعور بالأنانية.

ولذلك يتم التغلب علي هذه العيوب من خلال هذا التطبيق الخاص.

انواع الألعاب الإلكترونية:-

تختلف الألعاب الإلكترونية المتوافرة فمنها العاب المنصات، المغامرة، العاب الرياضية الألعاب المحاكاة، العاب التعليمية وغيرها من الألعاب."آندي محمد الحجازي،٢٠١٠"

- تصنف الألعاب الإلكترونية وفقاُ لطبيعة المنافسة او بحسب النشاط المستخدم من خلال ممارسة اللعبة وبشكل عام.
- الألعاب الإلكترونية تعليمية:- الألعاب تكون غرضها الرئيسي تحديد وتنمية مهارات معينة لدي الطفل وتقدم بشكل ممنهج ومسلسل بحيث لا يتخطي الطفل مرحلة من مراحل اللعب دون اتقان ما قبلها.
- الألعاب الإلكترونية ترفيهية:- الألعاب تكون غرضها الرئيسي التسلية واللعب الطفل ولا تحتاج لتسلسل المهارات. "مروة البارز،٢٠١٦"

معايير تصميم وانتاج الألعاب الإلكترونية:-

- التوازن والاستقرار في الموضوع.
- الرغبة في ممارسة اللعب الأطفال المشاركين في اللعبة.
- الوضوح والدقة الذي يقوم به الأطفال اثناء تنفيذ اللعبة.
- الانسجام التام بين مضمون في اللعبة والمستوي العمري للأطفال الذين يمارسونها.

مراحل استخدام الألعاب الإلكترونية:-

- الاعداد:- تجهيز المعدات، تجريب اللعبة، شرح كيفية فتح وغلق اللعبة، تدريب علي اللعب.
- تصميم:- رسم شخصيات الألعاب.
- تنفيذ:- تعمل علي تحقيق هدف المنشود، يسير باللعب حسب امكانياته وقدراته الذاتية.
- تقويم اللعبة:- رؤية نقاط قوة وضعف في لعبة وتقاليدهم.
- تحديد الزمن المستغرق للعبة.
- إعادة تصميم شكل لعبة بعمليات حديثة."حنان عبد الحميد العناني، ٢٠٠٢".

المحور الثاني : الثقافة الملبسية لأزياء الشعوب:-

انتشار الثقافة الملبسيه بين الناس تهدف الفرد للملبس المناسب وتذوق كل ما يتعلق به من قيم فنية وجمالية، وذلك يؤدي إلي الكشف عن إمكانيه الفرد وتوجهه يكون قوة إيجابية في

نفسه وملبسه بما يتلائم مع المجتمع وعدم الخروج عن المألوف بما تحقق له الانتماء. "عليه أحمدعابدين، ٢٠٠٠"

يختلف البشر شكلا ولغة وثقافة وغير ذلك ولكن دون اختلافات جميعا يبرو اختلاف لا يختلف البشر في الوانهم فقط، بل يختلف ايضا في اللغة واللهجات التي يتكلمون بها، في زينتهم وملابسهم وعاداتهم وتقاليدهم. وإن الملابس من المظاهر الرئيسية لأي مجتمع من المجتمعات، فالملابس ملازمة للفرد طوال حياته. "ثريا نصر، ٢٠٠٧"

أهمية الثقافة الملبسية:-

١- الارتقاء بمستوي الفرد والمجتمع من خلال نشر الوعي الملبسي لإظهار جيل متذوق للجمال والسلوك الحضاري بين افراد المجتمع.

٢- المحافظة علي الحضارات القديمة والتراث الشعبي.

٣- التأكيد علي هوية الفرد والمجتمع من خلال ابراز القيم الجمالية والنفعية في إطار العادات والتقاليد وعدم السعي وراء الموضة والتقاليد إلا فيما يساير المجتمع منها.

٤- المحافظة علي التفرد والتميز بين الشعوب فلكل شعب زي الذي يتميز به.

٥- توجيه المجتمعات الي حسن الاختيار المرتبط بالبيئة والدين وليس التقليد للآخرين. "هند صالح سليمان، ٢٠٢٠"

صورة (١) توضح مثال للعبة إلكترونية تعليمية وتحت مسمى " Play Dress Up "

وتتضح أهمية هذه الألعاب أنها تساعد الأطفال في اختيار وتلبيس العرائس لتنمية مهارة الذوق وفن الملبسي لدي الأطفال .ولكن لم تتعرض هذه الملابس إلي فكرة البحث من الاشكال المختلفة للأزياء الشعوب وهو ما يهتم به البحث الحالي .

الإطار التطبيقي :-

إن الالعاب الإلكترونّية تكون من اهم الظواهر الإلكترونّية التً رافقت التقدم العلمًي والثورة التكنولوجية. التي أصبحت الألعاب الإلكترونّية جزءاً من ثقافة الطفل لما لها من فوائد تربوية والترفيهية والاجتماعية ونفسية والثقافية والجسمية، وتعمل علً تنمية مهاراته، وتساعده علي اكتساب المعرفة.

إجراءات البحث التطبيقي :- أولاً مراحل الإنتاج: -

١- **التخطيط** :- تشمل فكرة اللعبة وتصميم الشخصيات والمستويات.

٢- **تصميم** :- تصميم الشخصيات بما يتناسب مع ثقافات الملبسية المختلفة، واعلام البلاد.

٣- **البرمجة** :- حيث يتم كتابة الشفرة البرمجية للعبة، وتعيين خصائصها والسلوكيات للشخصيات والمستويات.

٤- **المؤثرات الصوتية:** - من خلال المؤثرات الصوتية للتشجيع الأطفال.

ثانياً : البرامج المستخدمة في البرنامج:-

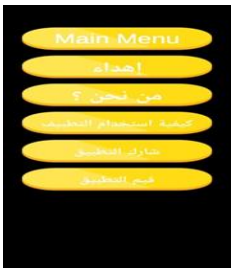
- برنامج unity لتصميم اللعبة والأصوات.
- برنامج vector stock &shutter stock &dreams time stock photos للشخصيات.
- برنامج Regact body in unity للربط بين الشخصية والعلم. **C#** للغة البرمجة المستخدمة.

رابعاً : مرحلة إعداد اللعبة الإلكترونية:- وتم تنفيذها على عدة خطوات وهي:

١- إعداد حساب ورابط علي Google play.

٢- إعداد للعبة علي أكواد وهي اللعبة لتسهيل التعامل مع محتوي.

٣- تخطيط أكواد صفحات التي تحتوي عليها اللعبة ووظيفة كل كود في الصفحة كما هو موضح في جدول (١)

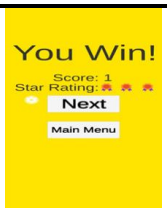
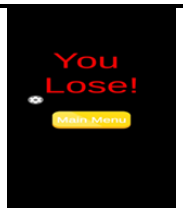
أ- play (العب)		
ب -Quit (خروج)		

جدول (١) تخطيط اللعبة

ثانيا :- محتوي اللعبة

وعند ضغط play وتظهر قائمه بها قارة آسيا وقارة أوروبا وقارة افريقيا تظهر لكل قارة اعلام بلاد مختلفة ومعالم بلاد التي في قارة وثقافة الملبسية لأزياء الشعوب مختلفة وعند كسب والخسارة جدول (٢) محتوي اللعبة

- صورة توضيحية للصفحة الرئيسية وعند ضغط علي زر play ويوجد زر لتحديد اللغة.		

- صورة توضيحية لـ قارة آسيا وقارة أوروبا وقارة أفريقيا ويوجد لديها وقت لتحديد زمن تجاوز القارة للاعب.	قارة اسيا قارة اوروبا قارة افريقيا
- صور توضيحية للاعب عندما يفوز ويكون معها عدد من نجوم وعدد مرات الفوز. - وعندما يخسر تظهر معها لقد خسرت ويعود للصفحة الرئيسي.	 عندما يكسب  عندما يخسر

جدول (٢) محتوى اللعبة

خامساً: سيناريو اللعبة الإلكترونية :-

أولاً: قارة آسيا:- تحتوي على (٦) دول

- صورة توضيحية ل بلاد قارة آسيا ومعالم بلاد وثقافة الملبسية لأزياء الشعوب والتي تحتوي علي (الهند – امـــــارات – الســـــعودية – فلسطين–الاردن – اليمن). - تكـون رسـوم ملـبس البلـد فـي منتصـف الشاشـة ويقـوم اللاعـب بتحريكـه اتجـاه العلـم الخـاص بـه وتكون خلفها معالم الخاصة بكل بلد. - صـور توضـيحية عـن تحريـك الملبس اتجاه العلم الخاص به.	قارة آسيا	دولة الهند	دولة السعودية
	دولة الإمارات	دولة فلسطين	دولة الأردن
		دولة اليمن	

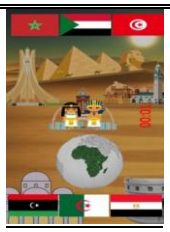
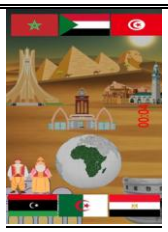
جدول (٣) كيفية التعامل مع اللعبة في قارة آسيا

ثانياً: قارة أوروبا:- تحتوي علي عدد(٦) دول

– صورة توضيحية ل بلاد قارة أوروبا ومعالم بلاد وثقافة الملبسية لأزياء الشعوب. – والتي تحتوي علي (هولندا – روسيا– فرنسا – المانيا – اليونان – ايطاليا). – تكون رسوم ملبس البلد في منتصف الشاشة ويقوم اللاعب بتحريكه اتجاه العلم الخاص به وتكون خلفها معالم الخاصة بكل بلد. – صور توضيحية عن تحريك الملبس اتجاه العلم الخاص به.			
	قارة اوروبا	دولة هولندا	دولة روسيا
	دولة فرنسا	دولة ألمانيا	دولة اليونان
	دولة ايطاليا		

جدول (٤) كيفية التعامل مع اللعبة في قارة اوروبا

ثالثاً: قارة افريقيا:– تحتوي علي عدد (٦) دول

– صورة توضيحية لـ بلاد قارة أفريقيا ومعالم بلاد وثقافة الملبسية لأزياء الشعوب – والتي تحتوي علي (مصر– ليبيا – الجزائر– المغرب – السودان – تونس) – تكون رسوم ملبس البلد في منتصف الشاشة ويقوم اللاعب بتحريكه اتجاه العلم الخاص به وتكون خلفها معالم			
	قارة افريقيا	دولة مصر	دولة ليبيا
	دولة الجزائر	دولة المغرب	دولة السودان

الخاصة بكل بلد. - صور توضيحية عن تحريك الملبس اتجاه العلم الخاص به.	 دولة تونس

جدول (٥) كيفية التعامل مع اللعبة في قارة افريقيا

ثانياً: بناء وضبط أدوات الدراسة في ضوء المحتوى و الأهداف:-

أ – بناء ادوات البحث:

- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل (السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي، مجال الملابس)، (ملحق ١).

https://docs.google.com/forms/d/e/١FAIpQLSdEMrAUImWVEt٦csCPvyWBt٠FIgJiqCRs٠QP٣kduZHqjpuj٢w/viewform?usp=sf_link

تم بناء الاستمارة بهدف استطلاع آراء السادة المتخصصين واشتملت على عدد (١٢) بند للتقييم.

- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل المستخدمين (أولياء الأمور، الأطفال)، (ملحق٢).

تم بناء الاستمارة بهدف استطلاع آراء من قبل المستخدمين واشتملت على عدد (١٤) بند للتقييم

ب – ضبط ادوات البحث:

- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي – مجال الملابس، (ملحق ١).

أولاً : صدق محتوى الاستمارة:

١- صدق المحكمين: للتحقق من صدق محتوي الاستمارة تم اعداد استمارة موجهه للسادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي – مجال الملابس لتحكيم التطبيق الالكتروني المقترح (اللعبة الالكترونية)، وقد استخدم تقدير احادي من (٥ درجات) لكل بند، والدرجة الكلية للاستمارة (٦٠) درجة حيث اشتملت الاستمارة علي عدد (١٢) بند بمجموع (٦٠) درجة.

وبعد ذلك تم عرضه في صورته المبدئية على عدد (١٢) من المحكمين وذلك لابداء الرأي في محتواه ومدى توافر النقاط التالية: صياغة العبارات ودقتها ومدى صلاحيتها للحكم على التطبيق المقترح.

٢- الصدق الإحصائي: تم حساب الصدق الإحصائي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين درجات كل بند، والدرجات الكلية للاستمارة، والجدول رقم (٦) يوضح قيم معاملات الارتباط بين درجات كل بند والدرجة الكلية للاستمارة. وقد تم أخذ الملاحظات والمقترحات حول بنود الاستمارة وفي ضوئها تم تعديل الأداة وتطويرها.

جدول (٦) معاملات الارتباط بين درجات كل بند والدرجة الكلية للاستمارة

م	البند	معامل الارتباط	الدلالة
١.	**اللعبة الالكترونية تحقق الهدف منها**	٠,٧٥٦	٠,٠١
٢.	**من الممكن ان تساعد الألعاب الالكترونية في تطوير مهارات التصميم والابداع في مجال الأزياء**	٠,٨٤١	٠,٠١
٣.	**من الممكن استخدام الألعاب الالكترونية لاثراء الثقافة الملبسية لازياء الشعوب**	٠,٧٨٩	٠,٠١
٤.	**الألعاب الالكترونية أفضل الأساليب التفاعلية لتحفيز الأطفال على التعرف على الأزياء التقليدية والثقافات المختلفة**	٠,٨١٠	٠,٠١
٥.	**هل يوجد أشياء يمكن مراعاتها عند اختيار ملابس ثقافة الشعوب مثل اللون والنسيج والتصميم**	٠,٧٨٣	٠,٠١
٦.	**الادوات والتقنيات المستخدمة في اللعبة الالكترونية تناسب الهدف منها**	٠,٨٤١	٠,٠١
٧.	**استخدم في تصميم اللعبة الالكترونية تقنيات حديثة**	٠,٨٩٩	٠,٠١
٨.	**تقنيات ومستوى الصوت جيد في اللعبة الالكترونية**	٠,٩٠٠	٠,٠١
٩.	**خاصية اللمس مفعلة في اللعبة الالكترونية**	٠,٨٦٥	٠,٠١
١٠.	**التقنيات المستخدمة في الإضاءة والظلال في تصميم اللعبة الألكترونية جيدة**	٠,٧٩٨	٠,٠١
١١.	**التقنيات المستخدمة في تصميم اللعبة الالكترونية تساعد في تحسين الأداء وتقليل الأخطاء والمشاكل التقنية**	٠,٨٠١	٠,٠١
١٢.	**نجحت تقنية الرسوم ثنائية الابعاد في تصميم اللعبة الالكترونية جيدا**	٠,٧٨٦	٠,٠١

يتضح من الجدول ان قيم معاملات الارتباط لبنود الاستمارة جميعها دالة عند مستوي ٠,٠١ (عالية الدلالة) مما يدل علي أن هناك اتساقا داخليا بين عبارات الاستمارة مما يدل علي الصدق الإحصائي وتجانس بنود.

ثانياً: ثبات الاستمارة:

للتحقق من ثبات الأداة تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ لحساب الاتساق الداخلي. وقد تراوحت معاملات الثبات بين (٠,٧٤) و(٠,٩٧) لبنود الاستمارة، وللأداة ككل (٠,٨٤) وجميعها تقترب من الواحد الصحيح مما يدل على ان معامل الثبات (الاتساق الداخلي) عالي

١- استمارة تحكيم التطبيق المقترح من قبل المستخدمين (أولياء الأمور -الأطفال)،(ملحق٢)
https://docs.google.com/forms/d/e/١FAIpQLScL٧CbImemig٤JTvGeU٨LH٥eCDnaXsQJTJAETOQ٢PapMKgQBA/viewform?usp=sf_link

أولاً : صدق محتوي الاستمارة:

١- صدق المحكمين: وللتحقق من صدق محتوي الاستمارة تم اعداد استمارة موجهه المستخدمين (أولياء الأمور -الأطفال)، لتحكيم التطبيق الالكتروني المقترح (اللعبة الالكترونية)، وقد استخدم تقدير احادي من (٥ درجات) لكل بند، والدرجة الكلية للاستمارة (٧٠) درجة حيث اشتملت الاستمارة علي عدد (١٤) بند بمجموع (٧٠) درجة.

جدول (٧) معاملات الارتباط بين درجات كل بند والدرجة الكلية للاستمارة

م	البند	معامل الارتباط	الدلالة
١.	لم يسبق لي ان لعبت لعبة الكترونية تتحدث عن ثقافة الملابس وازياء الشعوب.	٠,٨٣١	٠,٠١
٢.	الألعاب الالكترونية يمكن ان تساعد في التعرف على ثقافة الملابس وأزياء الشعوب	٠,٧٥٢	٠,٠١
٣.	هل تجذبكم الألعاب الالكترونية التي تحتوي على عناصر ثقافية	٠,٧١٩	٠,٠١
٤.	الألعاب الالكترونية يمكن ان تساعد في تعزيز التبادل لثقافي بين الأطفال من مختلف الثقافات والاعراق	٠,٨٣٠	٠,٠١
٥.	اللعبة الالكترونية المقترحة تساعد في تعلم ثقافة الملابس وتاريخها	٠,٧١٨	٠,٠١
٦.	الأدوات والتقنيات المستخدمة تناسب للغرض المستخدم	٠,٨٢١	٠,٠١
٧.	الألعاب الالكترونية تحفز الأطفال على التعلم والاهتمام بالثقافة الملبسية لأزياء الشعوب	٠,٨٠٢	٠,٠١
٨.	هل لاحظتم تأثيرا إيجابيا على الطفل عندما يتعلم ثقافة الملابس وازياء الشعوب من خلال الألعاب الالكترونية	٠,٨٢٦	٠,٠١
٩.	المدة التي يقضيها الطفل في اللعب لها تأثير إيجابي على سلوك الطفل وعلاقاته مع الاخرين	٠,٧٢٣	٠,٠١
١٠	اللعبة الالكترونية تناسب الأطفال وفقا لعمرهم ومستواهم	٠,٧٨٨	٠,٠١
١١	الطرق المستخدمة للتحميل والتثبيت والاستخدام للألعاب الالكترونية امنة	٠,٩٠١	٠,٠١
١٢	أجزاء اللعبة التي تم اتخاذها في التصميم مناسبة للأطفال	٠,٧١٦	٠,٠١
١٣	هل تحب الأطفال اللعب بالألعاب الالكترونية التي تتضمن ملابس وازياء مختلفة	٠,٨٦٧	٠,٠١
١٤	تساعد الألعاب الالكترونية في تحفيز الأطفال على الاهتمام بتعلم الثقافات الملبسية الأجنبية والعربية وفهم الثقافات المختلفة	٠,٨٧٩	٠,٠١

وبعد ذلك تم عرضه في صورته المبدئية على عدد (١٢) من المحكمين من أساتذة التخصص في مجال الحاسب الالي – مجال الملابس، وذلك لأبداء الرأي في محتواه ومدي توافر النقاط التالية: صياغة العبارات ودقتها ومدي صلاحيتها للحكم على التطبيق المقترح.

٢- الصدق الإحصائي: وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين درجات كل بند، والدرجات الكلية للاستمارة، والجدول (٧) يوضح قيم معاملات الارتباط بين درجات كل بند والدرجة الكلية للاستمارة. وقد تم أخذ الملاحظات والمقترحات حول بنود الاستمارة وفي ضوئها تم تعديل الأداة وتطويرها.

جدول (٧) معاملات الارتباط بين درجات كل بند والدرجة الكلية لاستمارة المستخدمين

يتضح من الجدول ان قيم معاملات الارتباط لبنود الاستمارة جميعها دالة عند مستوي ٠,٠١ (عالية الدلالة) مما يدل على أن هناك اتساقاً داخلياً بين عبارات الاستمارة مما يدل على الصدق الإحصائي وتجانس بنودها.

ثانياً: ثبات الاستمارة:

للتحقق من ثبات الأداة تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ لحساب الاتساق الداخلي. وقد تراوحت قيم معاملات الثبات بين (٠,٨٠) و(٠,٩٧) لبنود الاستمارة، وللأداة ككل (٠,٨٥) وجميعها تقترب من الواحد الصحيح مما يدل على ان معامل الثبات (الاتساق الداخلي) عالي.

تحليل النتائج:

هدفت الدراسة الى تصميم تطبيق الكتروني لتنمية الثقافة الملبسية لأزياء الشعوب لدى الأطفال من عمر ٨-١٠ سنوات وحتى يمكن قياس مدى تحقق الاهداف تم صياغة فروض البحث في فرضين هما:- توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي – مجال الملابس -توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء المستخدمين (أولياء الأمور- الأطفال).

اولاً – نتائج الفرض الأول للدراسة:

ينص الفرض الأول على أنه "توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي – مجال الملابس " ولاختبار صحة هذا الفرض، استخدمت الباحثة عينة الدراسة من عدد (١١) من المتخصصين (في مجال الحاسب الالي، والمتخصصين في مجال الملابس) ولجمع البيانات قامت الباحثة بتصميم استمارة مكونة من (١٢) بند ومن ثم عرض التطبيق(اللعبة الالكترونية) المقترح مصحوب باستمارة التحكيم على السادة المحكمين لأبداء الراي فيه وفقا لبنود الاستمارة، وللإجابة عن فرض الدراسة الاول قامت الباحثة بتحليل اراء المحكمين باستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSS وحساب المتوسط الموزون وحساب نسبة الاتفاق بين المحكمين. والجدول (٨) يوضح نسب الاتفاق بين المحكمين جدول (٦) نسبة الاتفاق على مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء السادة المتخصصين

م	بنود التحكيم	اراء المحكمين ن = ١١			المتوسط الوزون	نسبة الاتفاق (%)
		اوافق	أوافق الى حد ما	لا اوافق		
١.	اللعبة الالكترونية تحقق الهدف منها	٦	٥	٠	١,٦٤	٥٤,٥ %
٢.	من الممكن ان تساعد الألعاب الالكترونية في تطوير مهارات التصميم والابداع في مجال الأزياء	٧	٢	٢	٢,٤٥	٨١,٨ %
٣.	من الممكن استخدام الألعاب الالكترونية لأثراء الثقافة الملبسية لأزياء الشعوب	٨	٣	٠	٢,٧٢	٩٠,٩ %
٤.	الألعاب الالكترونية أفضل الأساليب التفاعلية لتحفيز الأطفال على التعرف على الأزياء التقليدية والثقافات المختلفة	٨	٣	٠	٢,٧٢	٩٠,٩ %
٥.	هل يوجد أشياء يمكن مراعاتها عند اختيار ملابس ثقافة الشعوب مثل اللون والنسيج والتصميم	٩	٢	٠	٢,٨١	٩٣,٩ %
٦.	الادوات والتقنيات المستخدمة في اللعبة الالكترونية تناسب الهدف منها	٧	٤	٠	٢,٦٣	٨٧,٨ %
٧.	استخدم في تصميم اللعبة الالكترونية تقنيات حديثة	٧	٣	١	٢,٥٤	٨٤,٨ %
٨.	تقنيات ومستوى الصوت جيد في اللعبة الالكترونية	٥	٥	١	٢,٣٦	٧٨,٨ %
٩.	خاصية اللمس مفعلة في اللعبة الالكترونية	٧	٣	١	٢,٥٤	٨٤,٨ %
١٠.	التقنيات المستخدمة في الإضاءة والظلال في تصميم اللعبة الالكترونية جيدة	١٠	٠	١	٢,٨١	٩٣,٩ %
١١.	التقنيات المستخدمة في تصميم اللعبة الالكترونية تساعد في تحسين الأداء وتقليل الأخطاء والمشاكل التقنية	٨	٣	٠	٢,٧٢	٩٠,٩ %
١٢.	نجحت تقنية الرسوم ثنائية الابعاد في تصميم اللعبة الالكترونية جيدا	٦	٥	٠	١,٦٤	٥٤,٥ %
نسبة الاتفاق الكلي		٨٨	٣٨	٦	٢,٦٢	٨٧,٤ %

من الجدول رقم (٨) يتضح اتفاق أفراد عينة الدراسة من المتخصصين حول التقييم الكلى للتطبيق الالكتروني المقترح (اللعبة الالكترونية) وجاءت نسب القبول مرتفعة ووقعت تقييمات المتخصصين جميعها في مستوى (موافق) بناءً على التدرج الثلاثي للمتوسط الموزون، وتراوحت نسب القبول ما بين نسبة (٩٣,٩% – ٥٤,٥%) وتراوح المتوسط الموزون للبنود ما بين (٢,٨١– ٢,٦٤)، وبلغت نسبة الاتفاق الكلي على قبول التطبيق الالكتروني المقترح

(اللعبة الالكترونية) من قبل المتخصصين (٩٢,٧%) وبالتالي يكون قد تحقق الفرض الاول للدراسة، وترجع الباحثة ذلك الى ان التطبيق المقترح يتميز بالجودة والدقة.

ثانياً – نتائج الفرض الثاني للدراسة:

ينص الفرض الثاني على أنه "توجد فروق ذات دلاله احصائية في مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء المستخدمين (أولياء الأمور – الأطفال)" ولاختبار صحة هذا الفرض، استخدمت الباحثة عينة الدراسة من عدد (٨٧) من المستخدمين (أولياء الأمور – الأطفال) ولجمع البيانات قامت الباحثة بتصميم استمارة مكونة من (١٤) بند ومن ثم عرض التطبيق(اللعبة الالكترونية) المقترح مصحوب باستمارة التحكيم على السادة المستخدمين لأبداء الراي فيه وفقا لبنود الاستمارة، وللإجابة عن فرض الدراسة الثاني قامت الباحثة بتحليل اراء المستخدمين باستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSS وحساب نسبة الاتفاق بين المستخدمين. والجدول (٩) يوضح نسب الاتفاق بين المستخدمين. جدول (٧) نسبة الاتفاق على مدي جوده التطبيق المقترح (اللعبة الإلكترونية) وافقا لآراء المستخدمين

بنود التحكيم	اراء المستخدمين ن = ٨٧			المتوسط الموزون	نسبة الاتفاق (%)
	نعم	ربما	لا		
لم يسبق لي ان لعبت لعبة الكترونية تتحدث عن ثقافة الملابس وازياء الشعوب.	٧٤	٨	٥	٢,٧٩	٩٣,١ %
الألعاب الالكترونية يمكن ان تساعد في التعرف على ثقافة الملابس وأزياء الشعوب	٧٣	١٣	١	٢,٨٣	٩٤,٢ %
هل تجذبكم الألعاب الالكترونية التي تحتوي على عناصر ثقافية	٧٠	١٥	٢	٢,٧٨	٩٢,٧ %
الألعاب الالكترونية يمكن ان تساعد في تعزيز التبادل لثقافي بين الأطفال من مختلف الثقافات والاعراق	٧٥	١٢	٠	٢,٨٦	٩٥,٤ %
اللعبة الالكترونية المقترحة تساعد في تعلم ثقافة الملابس وتاريخها	٨٥	٢	٠	٢,٩٨	٩٩,٢ %
الأدوات والتقنيات المستخدمة تناسب للغرض المستخدم	٨٥	٢	٠	٢,٩٨	٩٩,٢ %
الألعاب الالكترونية تحفز الأطفال على التعلم والاهتمام بالثقافة الملبسية لأزياء الشعوب	٧٩	٨	٠	٢,٩٠	٩٦,٩ %
هل لاحظتم تأثيرا إيجابيا على الطفل عندما يتعلم ثقافة الملابس وازياء الشعوب من خلال الألعاب الالكترونية	٨٤	٢	١	٢,٩٥	٩٨,٥ %
المدة التي يقضيها الطفل في اللعب لها تأثير إيجابي على سلوك الطفل وعلاقاته مع الاخرين	٨١	٦	٠	٢,٩٣	٩٧,٧ %
اللعبة الالكترونية تناسب الأطفال وفقا لعمرهم ومستواهم	٨٣	٤	٠	٢,٩٥	٩٨,٥ %
الطرق المستخدمة للتحميل والتثبيت والاستخدام للألعاب الالكترونية امنة	٨٧	٠	٠	٣,٠٠	%١٠٠

أجزاء اللعبة التي تم اتخاذها في التصميم مناسبة للأطفال	٨٥	٢	٠	٢,٩٨	٩٩,٢ %
هل تحب الأطفال اللعب بالألعاب الالكترونية التي تتضمن ملابس وازياء مختلفة	٦٨	١٩	٠	٢,٧٨	٩٢,٧ %
تساعد الألعاب الالكترونية في تحفيز الأطفال على الاهتمام بتعلم الثقافات الملبسية الأجنبية والعربية وفهم الثقافات المختلفة	٦٨	١٩	٠	٢,٧٨	٩٢,٧ %
نسبة الاتفاق الكلي	١٠٢٨	١١٢	٧٨	٢,٧٨	٩٢,٧ %

من الجدول رقم (٩) يتضح اتفاق أفراد عينة الدراسة من المستخدمين حول التقييم الكلى للتطبيق الالكتروني المقترح، حيث جاءت نسب القبول لبنود استمارة التقييم مرتفعة ووقعت تقييمات المستخدمين جميعها في مستوى (موافق) بناءً على التدرج الثلاثي للمتوسط الموزون وتراوحت نسب القبول ما بين نسبة (٩٢,٧% – ١٠٠%) وتراوح المتوسط الموزون لبنود التقييم ما بين (٢,٧٨–٣)، وبلغت نسبة الاتفاق الكلي على قبول التطبيق الالكتروني المقترح (اللعبة الالكترونية) من قبل المستخدمين (٩٢,٧%) وهي نسبة مرتفعة جدا، وبالتالي يكون قد تحقق الفرض الثاني للدراسة، وترجع الباحثة ذلك الى ان التطبيق الكتروني سهل وممتع ومناسب للأطفال .

توصيات الدراسة:-

١- الاهتمام بتعليم الأطفال الثقافة الملبسية بأساليب آخري تتناسب مع ميولهم .

٢- الاهتمام بمجال الألعاب الإلكترونية للأطفال وتوظيفها لغرس القيم ونشر الثقافة في كافة المجالات .

المراجع العربية :-

١-احلام الدوسري(٢٠٢٢):"دور الالعاب الالكترونية في تنميه المهارات القيادية لدي اطفال الروضة من وجهه نظر المعلومات" ،مجله جامعه جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية ،عدد ٥(٨) ، ١١٤٠-١١٠٨،جامعه الملك فصيل ،مملكة العربية السعودية.

٢-آندي محمد الحجازي (٢٠١٠):"دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلمه "،مجلة الطفولة العربية ،عدد(٤٣)،الاردن.

٣-تهاني بت ناصر بن صالح ،ليلي بت صالح وأخرون (٢٠٠٥):"ملابس النساء التقليدية في المنطقة الشمالية من المملكة العربية السعودية "،رسالة ماجستير، كلية التربية للاقتصاد المنزلي والتربية الفنية بالرياض.

٤-ثريا نصر، "تاريخ ازياء الشعوب" ،طبعة (٢)-القاهرة،٢٠٠٧.

٥-خليل حماد ،عدلي الشاعر (٢٠١٥):التعلم من خلال نموذجاُ تجربة وزرارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا" ،مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات ،العدد(٨) .

٦-رشاوجدي خليل(٢٠١٨):"تصميم الملابس كمدخل لتنميه الحس الوطني لدي الطفل "، مجله العمارة والفنون والعلوم الانسانية، جامعه حلوان.

٧-زينب عبد الحفيظ فرغلي :"الملابس الخارجية والمنزلية للمراءة"، دار الفكر العربي،,٢٠١٢

٨-سميحة برتيمة (٢٠١٧):"الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي "،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،قسم العلوم الاجتماعية ، جامعة محمد حيضر بسكرة.

٩-سومية قدي (٢٠١٨): ادمان الألعاب الكترونية وعلاقتها بتنمر في الوسط المدرسي :دراسة ميدانية علي التلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغائم ،جامعة المعسكر ،جامعة وهران ،مجلة التنمية البشرية ،عدد(١٠).

١٠-شاديه صلاح ،راند محمد(٢٠١٤):"الطباعة الرقمية كمدخل لتبسيط المفاهيم الثقافية لأطفال ما قبل المدرسة لدي بعض الشعوب العربية"، مجله بحوث التربية النوعية ،عدد(٣٦)،٢٥٥ -٢٧٩،جامعه المنصورة .

١١-شيبات دلال اسماء، بوفارس عبد الرحمن (٢٠١٦):"اثر المشاهدة المطولة للأطفال دون الثلاث(٣)سنوات للتلفاز علي المظاهر النمائية في الطفولة المتوسطة "،جامعه دراية ادرار، الجزائر.

١٢-مها الشحروري ،محمد عوده الريماوي(٢٠١١):"اثر الالعاب الالكترونية علي عمليات التذكر واتخاذ القرار لدي اطفال مرحله الطفولة المتوسطة في الاردن" ،مجلة العلوم التربوية ،جامعه الاردن.

١٣-محسن سامي الختاتنة :"سيكولوجية اللعب "،دار الحامد للنشر والتوزيع ،طبعة (١) ،عمان ،٢٠١٣.

١٤- مصطفي ابو السعد:" الأطفال المزعجون " ،شركة الابداع الفكر للنشر والتوزيع ،طبعة (١)،الكويت،,٢٠٠٦

١٥- مروة البارز (٢٠١٦):"فاعلية مقرر الكتروني مقلوب في تنمية مهارات تدرس العلوم لذوي احتياجات الخاصة ومهارات التعلم التشارلي لدي الطلاب المتعلمين بكلية التربية ،مجلة البحث في التربية وعلم النفس ،جامعة بورسعيد.

١٦-ملاك حاتم، حنان بخاري (٢٠٢٢):"دور الالعاب التعليمية في تبسيط الثقافة الملبسية للأطفال في مرحله الطفولة الوسطي" ، مجله الفنون والادب وعلوم الانسانيات والاجتماع ،عدد ٢٠٨-٢٢٦،جامعه "مملكة العربية السعودية.

١٧-ماجد محمد الزيودي (الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ،مجلد(٢٠)،عدد(٤).

١٨-نجلاءسعيدمحمد(٢٠٢٠):"فاعليه استخدام الالعاب الالكترونية التعليمية علي تنميه مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ"، مجله دراسات وبحوث التربية النوعية ،عدد (٦) ،١٢٧-١٨٤،جامعه الزقازيق.

١٩-هلال احمد علي، توفيق علي احمد (٢٠١٩):"اثر اختلاف التغذية الراجعة في الالعاب الالكترونية علي تنميه التفكير الابداعي لدي اطفال الروضة بالجمهورية اليمنية ،المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية ،عدد(٨)،جامعه العلوم والتكنولوجيا.

٢٠- ياسمين احمد محمود الكحكي (٢٠١٨):"توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للأطفال في المرحلة العمرية (من ٦ألي ١٢ سنه) ،بقسم الاقتصاد المنزلي كلية التربية النوعية ، جامعة اسيوط.

٢١- عليه احمد عابدين ،"دراسات في سيكولوجية الملابس" ،دار الفكر العربي ،القاهرة ،٢٠٠٠.

٢٢- هند صالح سليمان عبدالغفار (٢٠٢٠) :"قياس فاعلية حقيبة تدريبية في التثقيف الملبسي علي فتيات مرحلة المراهقة ،مجلة المصرية للدراسات المختصة ،مجلد (٨)،عدد(٢٥).

٢٣-حسن عبدالناصر راضي محمد (٢٠١٥):"القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني"، مجلة الثقافة والتنمية ،العدد(٩٦).

٢٤-حنان عبد الحميد العناني "اللعب عند الأطفال –الأسس النظرية التطبيقية ،دار للنشر والتوزيع ،عمان (الأردن)، طبعة ١، ٢٠٠٢.

٢٥-رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري (٢٠٢٠)،:"الألعاب الإلكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل"، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية ،كلية الآداب والعلوم الإنسانية – جامعة طيبة ،مجلد (١) ،العدد (١).

المراجع الاجنبية:-

٢٦-Judy,v &Debbie, E(٢٠٠١):Techndogy in Early child hood Education Finding the Balonce ,Nortwest Regional Educational Laboratory Montana ,Oregon, Washington.

٢٧-Kim,S., Song ,K., Lockee ,B., &Burton, J.(٢٠١٨):Gamification in Learning and Education .Virginia :Springer.

٢٨-Yuh-Ming Cheng. Y.M., Kuo ,S.H., Lou ,S.J., &Shih ,R.C.(٢٠١٢):The Construction of an Online Competitive Game-Based Learning System For Junior High School Students .Turkish Online of Educational Technology-TOJET,١١(٢).

٢٩-Mansureh Kebritchi.(٢٠٠٨) :Effects of a computer game on mathematics achievement and class motivation :An experimental study . University of Central Florida.

Electronic games for children as an entrance to enrich the culture of clothing for people's fashion

Abstract

The aim of the research is to identify the role of electronic games for children as an input to enrich the clothing culture of people's fashion and to provide an electronic application (the proposed electronic game) of high quality, in accordance with the opinions of the specialists in the field of computers and clothing, in accordance with the opinions of the users (parents - children), and the research used the descriptive analytical method. In presenting the theoretical framework and analyzing the results, as well as the experimental approach in the applied aspect, the research sample represented children aged (٨-١٠) years. The results showed that the rates of acceptance of the proposed electronic application (electronic game) by specialists ranged between (٩٣,٩٪ - ٥٤,٥٪), and that the rates of acceptance of the proposed electronic application (electronic game) by users ranged between (٩٢,٧٪ - ١٠٠٪) and the acceptance rates are high.

Key words

Electronic games, clothing culture, people's fashion