أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة *

إعداد

أ.د. عبد العزيز طلبة عبد الحميد
أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية - جامعة المنصورة

د. ريهام محمد الغول
مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية - جامعة المنصورة

آية إبراهيم محمد محمد شعير
المعيدة بقسم العلوم الأساسية
كلية رياض الأطفال - جامعة المنصورة

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة
عدد (٤٧) ـ يوليو ٢٠١٧

* بحث مستل من رسالة ماجستير

أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة

إعداد

أ.د. عبد العزيز طلبة عبد الحميد * د. ريهام محمد الغول ** آية إبراهيم محمد شعير ***

الملخص

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة حيث تم تطبيق الدراسة على عينة من الأطفال قوامها (٦٢) طفلاً بالمستوى الثانى لرياض الأطفال (KG2) حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها (٣٢) طفلاً، والأخرى ضابطة قوامها (٣٠) طفلاً، وقد أوضحت النتائج أن هناك فروق دالة بين مجموعتى الدراسة فى إكتساب المفاهيم الوقائية وذلك لصالح المجموعة التجريبية الذين درسوا بإستخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الشخصيات الكرتونية، المفاهيم الوقائية.

المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة بإعتبارها مرحلة الأساس فى بناء الإنسان أهم جزء فى البناء الإنسانى الذى يبنى عليه جوانب شخصيته فى مراحلها المتعاقبة وأطوارها المتداخلة، فتلك المرحلة تترك بصماتها واضحة جلية على حاضر الطفل ومستقبل حياته، ومن هنا كانت و ما تزال لمرحلة الطفولة المبكرة أهمية تربوية ونفسية وإجتماعية قصوى فى حياة الإنسان (جابر طلبة، ٢٠٠٩).

ويشهد العصر الذى نعيشه تطوراً شاملاً فى كافة مناحى الحياة، وقد صاحب هذا التطور ظهور العديد من المشكلات التى أثرت بشكل مباشر على صحة الإنسان، حيث ظهرت الأمراض التى لم نكن نسمع بها من قبل، وزادت الأخطار التى تحيط بالإنسان نتيجة لهذا التقدم، مما يستلزم أن تقوم المؤسسات التربوية بكافة مستوياتها بدءاً من دور الحضانة إلى الجامعة مروراً بالمراحل التعليمية قبل الجامعية أن تقوم تلك المؤسسات بدورها فى تربية الفرد تربية وقائية تساعده فى مواجهة الأخطار، وإتقاء شر الأمراض التى تحيط به فى كل مكان.

وتتضح أهمية تزويد الطفل بتلك المعلومات والمهارات المرغوبة فى مرحلة الطفولة نظراً لأهمية تلك المرحلة، حيث تشتد قابلية الطفل للإصابة بالأمراض المختلفة وخاصة المعدية حيث

* أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم كلية التربية - جامعة المنصورة

** مدرس تكنولوجيا التعليم كلية التربية - جامعة المنصورة

*** المعيدة بقسم العلوم الأساسية كلية رياض الأطفال - جامعة المنصورة

تضعف قدرته على التحمل، وتكون مناعة جسمه ضعيفة، كما أن آثار تلك الأمراض تظل ملازمة للطفل فترات طويلة من حياته.

ومن هنا تظهر أهمية الدور الذى تلعبه المدرسة فى وقاية الأفراد مما قد يتعرضون له من أخطار، حيث أن المشكلات التى يواجهها الفرد ترجع فى أساسها إلى عدم معرفته بالسلوك الصحى السليم الذى يجنبه التعرض لها، ويضمن له الوقاية منها والمحافظة على صحته وسلامته.

وفى ضوء ما أشارت إليه تعريفات كل من(Born,2002)،(فوزية الدوسرى، ٢٠٠٧)، (Arora,2001) للتربية الوقائية يتضح أن رفع المستوى الوقائى للفرد مسألة تربوية، وأن أغلب المشاكل الصحية والمخاطر التى يتعرض لها الأطفال فى المنزل أو دور الحضانة ترجع فى أساسها إلى عدم معرفة الطفل كيف يسلك السلوك الصحى الآمن الذى يجنبه الإصابة بالأمراض أو التعرض للحوادث التى ينتج عنها إصابات والمحافظة على صحته، وأن السلوك غير الصحى وغير الآمن قد يعود فى أسبابه إلى عدم معرفة الطفل للعادات والإتجاهات الصحية التى تقيه من الأمراض.

ومن خلال نتائج دراسات (إبراهيم أسعد،٢٠١٣)؛(عبداللطيف فرج،٢٠٠١)؛(سوزان عبد الملاك،٢٠٠٩) التى أكدت أن هناك قصور فى الوعى الوقائى لدى الأطفال مما يمثل خطراً عليهم مما يستدعى التفكير فى إستراتيجيات وتقنيات تعليمية يمكن إستخدامها فى تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى هؤلاء الاطفال.

وفى ضوء ما أكدته أفكار (بياجيه piaget) من أن اللعب يشكل مدخلاً اساسياً لنمو الطفل من جميع النواحى وكذلك ما أشارت إليه نتائج العديد من الدراسات من أهمية الألعاب من الناحية التربوية والنفسية والإجتماعية لما لها من أثر فعال فى جعل الطفل أكثر نشاطاً وتفاعلاً فى المواقف التعليمية، كما تؤثر فى تحصيلهم واتجاهاتهم وسلوكهم فى حل المشكلات(ياسر سيد حسن، ٢٠١٤).

وكذلك ما أشار إليه زيد الهويدى(٢٠٠٥) من أن اللعب يعد أداة فعالة فى مواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفقا لقدراتهم وإمكاناتهم، وأن اللعب يعد وسيلة مهمة فى إكتشاف القدرات المختلفة وإكسابهم المعلومات والمهارات التى تتطلبها عمليات نموهم وتكيفهم مع متطلبات الحياة.

ويؤكد المتخصصون على أهمية إستخدام الكمبيوتر فى العملية التعليمية، وأثبتت فعاليته فى العديد من المجالات، وان إستخدام إستراتيجية الألعاب الإلكترونية من أبرز الاستراتيجيات التى تتناسب مع طبيعة الطفل، وأنها استراتيجية فعالة فى إكساب الطفل المعلومات والمهارات والاتجاهات نظراً لما يتيحه الكمبيوتر من فرص لأن يكون الطفل نشطاً متفاعلاً، وكذلك ما يتيحه الكمبيوتر من إمكانية لمواجهة الفروق الفردية بين الاطفال (نبيل جاد،٢٠١٤).

إضافة إلى ما توفره الألعاب الإلكترونية من بيئة تعلم محببة للأطفال فإن الشخصية الكرتونية بما تحمله من عوامل جذب يمكن أن تضفى على الألعاب الإلكترونية عنصراً مشوقاً يساعد

أطفال الروضة على إكتساب المفاهيم والسلوكيات الوقائية التى تسعى دور الحضانة إلى إكسابها لهؤلاء الأطفال.

وكذلك ما أشارت إليه نتائج دراسة (Kabapinar, 2005) إلى أن هناك العديد من الفوائد التربوية التي يقدمها إستخدام الشخصيات الكرتونية في التعليم من بينها قدرة التلاميذ على توليد الأفكار العلمية وعلى زيادة التحصيل العلمى لديهم .

الإحساس بالمشكلة:

رغم أهمية الدور الذى يجب أن تقوم به دور الحضانة والمدارس فى تحقيق أهداف التربية الوقائية من خلال إكساب الأطفال المعلومات والسلوكيات التى تساعدهم فى تجنب ما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصيبهم من أمراض، وذلك نظراً لطبيعة مرحلة الطفولة، وأن الأطفال هم أكثر العناصر عرضة للإصابة بالمخاطر إذا لم يكن لديهم المعرفة الكافية بمصادر الخطر وكيفية تجنبها، ورغم ذلك فإن العديد من الدراسات قد أشارت نتائجها إلى وجود العديد من أوجه القصور فى هذا الجانب ، حيث أظهرت نتائج الدراسات أن تناول محتوى العلوم للمفاهيم الوقائية لم يكن بالشكل الكافى وقد أوصت الدراسات بضرورة تضمين القضايا الوقائية والصحية بمحتوى مناهج العلوم.

وفى ضوء ما أظهرته نتائج دراسات كل من (إعتدال عبدالرحمن،٢٠٠٦)؛ (منال المجبر،٢٠٠٤)؛(سها أبو معيلق،٢٠٠٦)؛(وئام العاشق،٢٠٠٨)؛ (Brown,2008)؛(السيد عبدالحليم،٢٠٠٨) حيث أكدت تلك الدراسات وجود العديد من أوجه القصور فى مستويات إلمام التلاميذ فى كافة المراحل التعليمية بدءاً من مرحلة رياض الأطفال بالمفاهيم الوقائية والتى تتعلق بالوقاية من الأمراض المعدية وأمراض سوء التغذية، وتجنب المخاطر التى قد يتعرض لها الأطفال فى المنزل أو الشارع أو المدرسة.

وفى سبيل التغلب على أوجه القصور التى أظهرتها الدراسات التقويمية كانت هناك محاولات جادة لتقديم برامج تربوية وتطوير المناهج بهدف إكساب التلاميذ متطلبات التربية الوقائية بجانبيها الصحى والأمانى، حيث قدم (green&Jerrold) برنامجاً لتقديم معلومات هدفها تقليل المخاطر الناتجة عن إتباع الاطفال لبعض السلوكيات الضارة التى ينتج عنها أضرار صحية.(سوزان عبد الملاك،٢٠٠٩).

وكذلك قدمت بريد ، شيشتا برنامجاً لتنمية الوعى بأمان التعامل مع الكهرباء بالمنزل حيث إحتوى البرنامج على معلومات للطفل متعلقة بالتيار الكهربائى وكيفية تجنب تلك المخاطر (سوزان عبد الملاك،٢٠٠٩).

وقدم كل من (1995)Davied & Gene برنامجاً فى التربية الوقائية يهدف إلى تعليم الأطفال كيف يمارسون السلوكيات الصحيحة لوقاية أنفسهم من المواقف الخطرة فى المدرسة، وقد إقترحت الدراسة إستراتيجية لتدريس الأمان فى مرحلة رياض الأطفال حتى الصف السادس

الإبتدائى وكانت أهم الموضوعات التى تضمنتها البرنامج (الأمان فى عبور الطريق، الحوادث، الطوارئ، السلوك الآمن).

هذا إضافة إلى ما قدمته دراسات كل من (Belchor,2000) ؛(صالح محمد،٢٠٠٢)؛ (ياسين سلمان، ٢٠١٣) ؛(احمد أبو الحسن،٢٠٠٤) ؛(عبدالهادى مصالحة،٢٠٠٤)؛ (معمر الفرا، ٢٠٠٥)؛ (Milne,2006)؛ (صلاح عبد الكريم،٢٠٠٨) من إسهامات تتضمن تقديم برامج ووحدات وأنشطة ساعدت فى إكساب المتعلمين العديد من المفاهيم والسلوكيات الوقائية بجوانبها المختلفة الصحية والأمانية والبيئية.

ولما كان اللعب التربوى عملية تربوية بالدرجة الأولى لها إعتباراتها ومعوقاتها وأهميتها فى تربية اطفال ما قبل المدرسة، لما يتميزون به من مظاهر ومطالب نمو خاصة يبرز فيها دور اللعب التربوى كأحد المطالب الضرورية لتربية هؤلاء الاطفال (جابر طلبة،٢٠٠٩) .

وتؤكد نتائج دراسة (رانيا سالم،٢٠٠٤) فعالية إستخدام الألعاب الإلكترونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم العلمية، يتفق مع ذلك ما أظهرته نتائج دراسة (سامح مرزوق،٢٠٠٨) من فاعلية الألعاب الإلكترونية فى إكساب اطفال الروضة المفاهيم الفيزيائية.

وتشير نتائج دراسة (علياء عبدالعال،٢٠١٤) إلى فعالية إستخدام الألعاب الإلكترونية فى زيادة تحصيل التلاميذ المتأخرين دراسياً، وكذلك تساعد فى إكسابهم الإتجاهات الإيجابية. وتأكيداً على أهمية الألعاب الإلكترونية فى إكساب الأطفال المهارات الحياتية ومهارات التفكير المختلفة.

وتضيف (مها شحرورى،٢٠٠٧) أن إستخدام الألعاب الإلكترونية له أثر فعال فى العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة.

بينما أظهرت دراسة (ياسر سيد حسن،٢٠١٤) فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الإجتماعية فى مجال العلوم فى تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الإستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض.

وفى الجانب الإجتماعى والإنفعالى تؤكد دراسة (Hull,2009) أن الألعاب الإلكترونية تساعد فى تقليل الإضطرابات العاطفية للأطفال،و أن إستخدام الألعاب الإلكترونية يساعد فى بناء شخصية التلاميذ وبث روح الجماعة بينهم.

وإذا كان للألعاب الالكترونية هذا الدور فى تحقيق العديد من الأهداف التربوية التى تتطلبها عمليات النمو الشامل المتكامل للأطفال وهذا ما أكدته ما سبق عرضه من دراسات.

فإن استخدام الشخصيات الكرتونية بما تتصف به من خصائص جاذبة لإهتمام الأطفال ومثيرة لإنتباههم يمكن أن يكون له دور أكثر فعالية فى تحقيق العديد من الأهداف.

وتؤكد نتائج دراسة (Burcuturan,2014)أن إستخدام الشخصيات الكرتونية ذو أثر فعال فى تعليم الرياضيات حيث أكدت الدراسة فعالية إستخدامها فى زيادة تحصيل تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

إضافة إلى ما تشير إليه نتائج دراسات كل من (بلال أبو عبيدة، عبدالكريم أيوب،٢٠١٤)؛(Kabapinar,2005)؛(Akmaca,2009)؛ (Everkli, et al,2011) أن استخدام الشخصيات الكرتونية تساعد فى تحقيق العديد من الأهداف التربوية وخاصة تلك التى تتعلق بالدوافع والاتجاهات، واكتساب المفاهيم العلمية والرياضية، وتنمية المفاهيم الوقائية.

وفى ضوء ما سبق عرضه من دراسات أكدت فاعلية الدور الذى تقوم به الألعاب الإلكترونية فى إكساب الأطفال العديد من الأهداف التربوية، وكذلك ما تتصف به الشخصيات الكرتونية من خصائص محببة لدى الأطفال، فإن الدراسة الحالية تسعى لدراسة أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصبات الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم الوقائية التى تساعدهم على وقاية أنفسهم وغيرهم مما قد يتعرضون له من أخطار بحكم خطورة المرحلة العمرية التى يمرون بها وتعدد مصادر الخطر الذى فرضه التطور الذى شمل كافة مناحى الحياة.

تحديد مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث الحالي فى وجود قصور فى الأدوار التى تقوم بها العملية التعليمية فى كافة المراحل التعليمية فى إكساب الأطفال متطلبات الوعى الوقائى، مما يتطلب التفكير فى إستخدام الألعاب الإلكترونية التى أثبتت فعاليتها فى زيادة دافعية المتعلم وإكسابه المفاهيم والمهارات التى تتطلبها عمليات تكيفهم مع المشكلات التى تفرضها طبيعة العصرالذى يعيشه المتعلم، ويمكن تحديد مشكلة البحث فى محاولة الإجابة على السؤال الرئيسى التالى:

- **ما أثر الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية فى تحقيق متطلبات التربية الوقائية لأطفال الروضة؟**

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات التالية:

١. ما المفاهيم الوقائية التى يجب إكسابها لطفل الروضة ؟
٢. ما معايير تصميم الألعاب الإلكترونية؟
٣. ما التصميم التعليمى للألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية؟
٤. ما أثر الألعاب الالكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم الوقائية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى دراسة أثر الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم الوقائية.

فروض البحث:

سعى البحث إلى إختبار صحة الفروض التالية:

١. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لإختبار المفاهيم الوقائية.

٢. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلى والبعدي لإختبار المفاهيم الوقائية.

حدود البحث:

يلتزم البحث بالحدود التالية:

- المفاهيم الوقائية من بين متطلبات تحقيق أهداف التربية الوقائية (المفاهيم الصحية، المفاهيم الأمانية، المفاهيم البيئية).
- مجموعتين من أطفال الرياض من المرحلة العمرية (٤- ٦) سنوات يتم إختيارهم من دور الحضانة بمحافظة الدقهلية.
- الشخصية الكرتونية 2D تم تصميمها ببرنامج (Adobe flash CC 2015)
- الألعاب الإلكترونية تم تصميمها باستخدام هذه البرامج:
  - برنامج Adobe flash CC 2015 - في تصميم اللعبة.
  - برنامج Action script 3 - في برمجة اللعبة.
  - برنامج Sound forge - في عمل مونتاج الاصوات.

مواد و أدوات البحث:

يعتمد البحث على المواد والأدوات التالية:

١. **مواد البحث:**

- قائمة بالمفاهيم الوقائية(إعداد الباحثة).
- ألعاب تعليمية إلكترونية قائمة على الشخصية الكرتونية بما تتضمنه من محتوى المفاهيم الوقائية التى يتم التوصل إليها ضمن إجراءات الدراسة.

٢. **أداة البحث:**

- إختبار المفاهيم الوقائية المصور لطفل الروضة (إعداد الباحثة).

أهمية البحث:

تتضح أهمية البحث من حيث أنه:

- توجه النظر إلى أهمية الدور الذى يجب أن تقوم به رياض الأطفال فى تحقيق الوعى الوقائى للأطفال لمواجهة المخاطر التى يتعرضون لها.

- تعد إستجابة للتوجهات العالمية والتى تنادى بضرورة الإستفادة من التقنيات الحديثة وتوظيفها فى العملية التعليمية.
- أن ما تقدمه الدراسة من ألعاب إلكترونية قائمة على الشخصيات الكرتونية، ودليل إستخدام الألعاب، وكذلك الأدوات يمكن أن تفيد القائمين على تعليم أطفال الرياض فى تطوير العملية التعليمية برياض الأطفال لتحقيق العديد من الأهداف التى تعجز الطرق التقليدية عن تحقيقها.

منهج البحث:

اعتمد البحث على المنهج التجريبى ذو المجموعتين فى التعرف على أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم الوقائية، حيث يتم تقسيم الأطفال عينة الدراسة إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة.

الإطار المفاهيمى للبحث

مفهوم الألعاب الإلكترونية :

توجد العديد من التعريفات للألعاب الإلكترونية حيث تركز بعض تلك التعريفات على الأهداف التي تحققها الألعاب الإلكترونية، وتضيف بعض التعريفات شروطاً لممارسة تلك الألعاب، في حين تتضمن تعريفات أخرى بعضاً من تصنيفاتها، وأعداد المشاركين في ممارستها، وفيما يلى عرض لأهم تلك التعريفات :

يشير Wastiau (٢٠٠٩) أن الألعاب الإلكترونية مصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والإنترنت ، فهى تشمل ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية ، وألعاب الكمبيوتر ، والألعاب عبر الشبكة ، وألعاب الهواتف المحمولة ، وألعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة سواء كانت ألعاب مغامرة ، أو الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب الألغاز . (نبيل جاد، ٢٠١٤، ٢٨٥) .

ويعرف Mithcell and Smith (٢٠٠٤) الألعاب الإلكترونية بأنها "مجموعة من الأنشطة يقوم بها لاعب أو أكثر ولابد أن تكون لها أهداف وتحتوى على بعض القيود والمطاردات والعواقب وبها جوانب من المنافسة حتى وإن كانت المنافسة مع الفرد نفسه " (نبيل جاد، ٢٠١٤، ٢٨٧) .

وتعرفها ريهام الغول (٢٠١٥) على أنها " أنشطة أو مهام تعليمية إلكترونية هادفة ومنظمة تتضمن تفاعلا بين الأطفال (متعاونين أو متنافسين) أفراداً أو مجموعات وتمتاز بتوظيف المستحدثات التكنولوجية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة لتحقيق أهداف تعليمية محددة في إطار القواعد الموضوعية المحددة ".

يتضح مما سبق إتفاق المتخصصين على أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن أنشطة منظمة هادفة تعتمد على ما تتيحه أجهزة الكمبيوتر وغيرها من الأجهزة الرقمية من امكانات تيح للمتعلم فرصة التفاعل مع محتوى اللعبة وفق ما تتيحه له إمكاناته، وأن للمعلم دوراً لايمكن الإستغناء عنه حيث يقوم بعمليات التوجيه والإرشاد لتحقيق أقصى إستفادة من ممارسة المتعلم للعبة.

تصنيف الألعاب الإلكترونية :

يشير نبيل جاد (٢٠١٤،٢٨٩) إلى وجود تصنيفات عديدة للألعاب الإلكترونية حيث يمكن أن تصنف بحسب الدور المطلوب من اللاعب ، أو بحسب الهدف منها ، أو بحسب عدد اللاعبين وكذلك بحسب درجة تعقدها :

أولا : التصنيف حسب الدور المطلوب من اللاعب

١. ألعاب الحركة Action Games والتي يندرج تحتها عدة أنواع منها : ألعاب المضرب والكرة، ألعاب المتاهات، ألعاب القتال، المنصات، تصويب الشخص الأول، ألعاب الرماية أو إطلاق النار.
٢. ألعاب المغامرات Adventure Games .
٣. ألعاب الألغاز Puzzle Games .
٤. ألعاب تمثل الأدوار Role Playing Games .
٥. ألعاب المحاكاة Simulation Games .
٦. الألعاب الاستراتيجية Strategy Games .

ثانيا : التصنيف حسب الهدف من اللعبة ، حيث تصنف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع هي :

١. الألعاب الإعلانية .
٢. الألعاب المعتادة أو العادية .
٣. ألعاب التمارين .
٤. الألعاب الجسدية .

ثالثا : التصنيف حسب عدد اللاعبين

تصنف الألعاب الإلكترونية حسب عدد اللاعبين إلى :

١. ألعاب فردية .
٢. ألعاب ثنائية .
٣. ألعاب جماعية .

ثالثا : التصنيف حسب درجة تعقيد اللعبة

١. الألعاب البسيطة .
٢. الألعاب المعقدة .

وفى ضوء هذا التنوع في الألعاب فإن التخطيط لإستخدام هذه الألعاب في العملية التعليمية لابد أن يوضع في الإعتبار عدة أمور منها نوع المحتوى التعليمى الذى يراد تعلمه سواء كان حقائق أو مفاهيم أو مهارات، فهناك أنواع من المحتوى التعليمى من الأفضل تعلمها من خلال ألعاب لعب الأدوار، وألعاب المغامرة، وأخرى من الأفضل تعلمها من خلال ألعاب المنافسة والحركة (نبيل جاد، ٢٠١٤، ٢٩٥) .

الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الإلكترونية :

إذا كان للألعاب الإلكترونية كل تلك الأهمية التربوية بما تحققه من أهداف شملت جميع جوانب نمو الطفل المعرفية والمهارية والنفسية والاجتماعية ، فإن استخدام الشخصيات الكرتونية بما تتصف به من خصائص جاذبة لاهتمام الأطفال ومثيرة لانتباههم يمكن أن يكون له دور أكثر فعالية في تحقيق العديد من الأهداف .

وتشير ريهام الغول (٢٠١٥) أن مفهوم الألعاب الإلكترونية قد تغير وأصبح له بعد جديد وهو إضافة شخصية كرتونية تزيد من تفاعل الطفل وانغماسه في بيئة الألعاب التعليمية، حيث يشعر الطفل وكأنه جزء من بيئة التعلم، وتزيد من ثقته بنفسه واعتماده على ذاته.

ويرى كل من Nestler & Greenwald (٢٠٠٤) أن استخدام هذه الطريقة يزيد من دافعية التلاميذ نحو التعلم إلى جانب كونها طريقة جيدة في تيسير عملية تعلم المفاهيم العلمية وتوضيحها (بلال ابوعبده، عبد الكريم، ٢٠١٤) .

وقد أكد Lamenan , et al (٢٠١٠) على أهمية دمج الشخصيات الكرتونية في عملية تعليم الأطفال ، وأشار إلى أن للشخصية الكرتونية دور مهم داخل اللعبة بالنسبة للمتعلم، وأوصى بضرورة أن تصمم الألعاب بشخصيات تلائم خصائص المتعلمين (ريهام الغول ، ٢٠١٥).

وتحدد ريهام الغول (2015) أهمية الشخصية الكرتونية ببيئة الألعاب الإلكترونية فى النقاط التالية :

١. تعزز التصور البصرى المكانى لدى الطفل .
٢. تساعد على انغماس الطفل ببيئة التعلم ويشعر الطفل بأنه جزء أساسى من هذه البيئة .
٣. تجذب انتباه الطفل بدرجة كبيرة وتزيد من تركيزه فيما يقدم له .
٤. تقدم تعزيز فورى للطفل مما يدفعه لإكمال اللعب .
٥. زيادة الثقة بالنفس واعتماده على ذاته .
٦. تتيح مستوى متقدم للتفاعل مع الطفل مما يؤدى لزيادة تحصيله للمعلومات المخطط لها.

مما سبق يتضح أن الشخصية الكرتونية ببيئة الكترونية شكل من أشكال التواصل الذى تزيد من عنصر التفاعل والتحكم لدى الطفل فيما يقدم له ، يؤيد ذلك من الإهتمام المتزايد الذى يوليه الأطفال لبرامج الإطفال وكافة المواد الإعلامية الرقمية منها وغير الرقمية التى تكون فيها الشخصيات الكرتونية عنصرا أساسيا فى المادة المقدمة للأطفال، حيث يزداد تركيز الأطفال مع تلك الشخصيات الكرتونية مما يؤكد أهمية الدور الذى يمكن أن تؤديه تلك الشخصيات فى إكساب الأطفال العديد من المفاهيم الوقائية الت يستهدفها البحث الحالى.

مفهوم التربية الوقائية :

تعد التربية الوقائية بعدا هاما من الأبعاد التي تسعى التربية لتحقيق أهدافها على كافة المستويات الدراسية بدءاً من مرحلة الطفولة المبكرة إلى المستويات الجامعية سعياً وراء إعداد الفرد

القادر على مواجهة المشكلات الصحية التي قد يواجهها هو أو أحد أفراد أسرته الذين قد يكون مسئولاً عنهم، وكذلك التصرف الصحيح في مواجهة المواقف الطارئة التي يمكن أن تشكل خطراً عليه، حيث تتعدد تعريفات التربية الوقائية.

يرىBron (٢٠٠٢) أن التربية الوقائية هي تدريب الأفراد على حماية أنفسهم في مواجهة مشكلات الحياة من خلال تثقيفهم بالمعلومات اللازمة لتعزيز قدراتهم في حل المشكلات التي يتعرضون لها.

وتعرفها فوزية الدوسرى (٢٠٠٧) بأنها مجموعة من المفاهيم الوقائية التي وفى يجب أن يزود بها الطلبة لتنظيم علاقاتهم بالبيئة، وتهدف لحمايتهم من مخاطر الكوارث الطبيعية للمرحلة المتوسطة والتي قد تؤثر عليهم وعلى من حولهم تأثيرا غير مرغوب فيه.

وفى ضوء ماتم عرضه من تعريفات تعرف الباحثة التربية الوقائية بأنها؛ ذلك النوع من التربية التى تهدف الى إكساب الطفل المفاهيم والسلوكيات والإتجاهات التى تساعده على الوقاية من الأمراض وتجنب مواقف الخطر الذى يمكن أن يتعرض لها فى المنزل أو البيئة التى يعيش فيها أو دار الحضانة التى يتلقى تعليمه فيها، بما يساعد على حماية نفسه والمحيطين به من الإخطار التى قد تحدث لهم، وذلك من خلال مايقدم لهم من العاب الكترونية تعتمد على شخصيات كرتونية مألوفة ومحببة لديهم.

أهمية التربية الوقائية :

يعرض صلاح عبد الكريم (٢٠٠٨،٢٧) تلخيصاً لآراء المتخصصين عن أهمية التربية الصحية والوقائية في النقاط التالية :

١. ظهور مشكلات عالمية كالتلوث ، وظهور أمراض معدية وخطيرة تهدد الجنس البشرى مثل الإيبولا، والإيدز، وانفلونزا الطيور، والخنازير، وغيرها من الأمراض التي لم تكن نسمع عنها من قبل.
٢. أدى وجود أنماط السلوكيات التقليدية في بعض البلدان أدت إلى نشوء عدد من المشكلات المتعلقة بالسكان كازدياد الأمراض الجنسية، والإدمان ومشاكل الصحة البدنية والعقلية.
٣. انتشار الجرائم والجنوح إليها بصورة كبيرة، يفرض علينا تعرف الأسباب التي تقود إلى هذه الجرائم والعمل على إزالتها والحد منها.

ورغم أهمية الدور الذى يمكن أن تقوم المدرسة في كافة المستويات في إكساب الأطفال المفاهيم والسلوكيات الوقائية التي يتطلبها التكيف الناجح مع ظروف الحياة وما طرأ عليها من تعقيدات ينتج عنها العديد من المخاطر، فإن الدراسات المتخصصة تشير إلى عدم كفاية الدور الذى يجب أن تقوم به تلك المدارس في توعية التلاميذ بأبعاد ومفاهيم التربية الوقائية.

أبعاد التربية الوقائية:

إسترشاداً بتعدد العوامل المؤثرة في صحة الإنسان تشير الكتابات المتخصصة في مجال التربية الصحية والوقائية (AAHE,2001)؛(عفت الطناوى،٢٠٠١)؛(Rame&Young m,2001)؛ (صالح محمد صالح، ٢٠٠٢)؛(بهاء سلامة،٢٠١١) أن التربية الوقائية الصحية تشمل المجالات التالية:

١. الصحة الشخصية: وتشمل المفاهيم والمهارات ذات الصلة بالبيئة المنزلية الصحية، والنظافة الشخصية، والتغذية الصحية.
٢. التغذية: وتتضمن المعلومات والمهارات التي تتعلق بالوعى الغذائي للأفراد في المستويات الاجتماعية والاقتصادية كافة بهدف إكسابهم عادات غذائية سليمة.
٣. التربية الأمانية والإسعافات الأولية: ويتضمن هذا المجال كل ما يتعلق بتوجيه الأفراد للعناية بأمانهم وسلامتهم الشخصية لكى يكونوا قادرين على تجنب المخاطر، واتخاذ القرارات السليمة واللازمة لتجنب المخاطر والحوادث، واتخاذ الإجراءات التي من شأنها تقليل الإصابات ومنع المضاعفات في أثناء وقوع الحوادث سواء في المنزل أو الشارع أو المدرسة أو في أثناء ممارسة أنشطة الحياة اليومية.
٤. التربية الجنسية: وتهدف إلى توعية الأفراد بالتكوين التشريحى للجهاز التناسلى في الإنسان، والزواج، والأمومة، والأبوة، ومراحل تكوين الجنين، والمشكلات الصحية ذات العلاقة بالجنس.
٥. صحة البيئة: ويهتم هذا المجال بغرس المفاهيم الصحية بشأن المحافظة على البيئة التي يعيش فيها الإنسان، وما يربطه بها من علاقات بمكونات البيئة المادية والحيوانية والنباتية وعلاقتها بصحة الإنسان.
٦. الصحة العقلية والنفسية: ويهدف هذا المجال إلى تحقيق الكفاءة النفسية والعقلية لدى الأفراد بغية التحكم في انفعالاته الداخلية والتقليل من المؤثرات الخارجية على وجدانه، وحمايته من الإصابة بالأمراض النفسية والعقلية.
٧. العقاقير والكحوليات والتدخين والمخدرات: ويهدف إلى توضيح وإبراز الأضرار الفسيولوجية والنفسية والاجتماعية الناجمة عن سوء استخدام العقاقير وتعاطى الكحوليات والمخدرات.
٨. الوقاية من الأمراض: ويهدف إلى دراسة الأمراض المعدية وغير المعدية ومسبباتها، وأعراضها، وطرق الوقاية منها.
٩. صحة المستهلك: ويهدف إلى المحافظة على صحة الإنسان وحمايته سواء أكان عن طريق الالتزام بالحقائق عند الإعلان عن الأطعمة، أم تقييم الحملات الدعائية، والتأمين الصحى، وتصويب المعتقدات غير الصحية، وكذلك التوعية بالبدع والخرافات.

وفى ضوء طبيعة مرحلة الطفولة محور هذه الدراسة وما يتعرض له الطفل من مخاطر نتيجة التعرض لمسببات الأمراض وعلاقة ذلك بنوعية وخواص الغذاء الذى يتناوله، وكذلك ما تمثله البيئة بما تحويه من عناصر وما تتطلبه من حفاظ عليها، وكذلك ما يؤثر عليها من ملوثات

تكون أكثر تأثيرا على حياة الأطفال، وكذلك ما قد يتعرض له الأطفال من أخطار أثناء التعامل مع عناصر البيئة سواء كان ذلك في المنزل أو الروضة أو الشارع.

في ضوء ذلك تحدد الباحثة مجالات التربية الوقائية في ثلاث مجالات رئيسية هي: المفاهيم والسلوكيات الصحية، المفاهيم والسلوكيات الأمانية، المفاهيم وسلوكيات بيئية.

إجراءات البحث :

للإجابة على أسئلة البحث وإختبار فروضه تم إتباع الإجراءات التالية:

أولاً: تحديد المفاهيم الوقائية المناسبة لأطفال الروضة:

بعد إطلاع الباحثة على الأدبيات ذات الصلة بمتغيرات البحث ككل وخصوصاً متغير المفاهيم الوقائية لمعرفة المفاهيم الوقائية التى تتطلبها عملية وقايتهم مما قد يتعرضون له من أخطار وأمراض، وذلك من خلال معايشة الباحثة للأطفال فى الروضات المختلفة،تم تحديد قائمة المفاهيم الوقائية المناسبة للأطفال وعرضهاعلى المحكمين للتأكد من مناسبتها لأطفال الروضة.

ثانياً: إعداد الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية:

قامت الباحثة بتحديد معايير تصميم الألعاب الإلكترونية، ثم تم إختيار الشخصيات الكرتونية التى ستبنى عليها الألعاب، ثم بعد ذلك تم تصميم الألعاب الإلكترونية وتم عرضها على المحكمين المتخصصين لتحديد مدى مناسبتها لأطفال الروضة وتوافر معايير الألعاب الإلكترونية فيها.

ثالثاً: أدوات البحث:

قامت الباحثة بإعداد بطاقة تقييم الألعاب الإلكترونية وتحكيمها ثم قامت بإعداد دليل إستخدام الألعاب يتضمن المحتوى العلمى للمفاهيم الوقائية وكيفية إستخدام الألعاب المصممة من أجل تحقيق الأهداف المنشودة، ثم قامت الباحثة بإعداد أداة إختبار المفاهيم الوقائية المصور وإجراء عمليات الضبط العلمى.

رابعاً: عينة البحث:

تم تطبيق البحث على عينةٌ قوامها (٦٢) طفلا بالمستوى الثانى لرياض الأطفال (kg2) ممن تتراوح أعمارهم بين (٥- ٦) سنوات والمنتظمين فى الدراسة برياض اطفال (مدرسة طلخا الرسمية المتميزة للغات) التابعة لإدارة طلخا التعليمية بمحافظة الدقهلية، حيث تم تقسيم العينة الى مجموعتين من الأطفال إحداهما تجريبة قوامها (٣٢) طفلاً ، والأخرى ضابطة وقوامها (٣٠) طفلاً.

خامساً: تجربة البحث:

قامت الباحثة بتطبيق أداة الدراسة قبلياً على مجموعتى الدراسة التجريبية والضابطة، ثم تم إستخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية فى التدريس لأطفال المجموعة

التجريبية، بينما يتم تدريس المفاهيم الوقائية التى سبق تحديدها من خلال البرنامج المتبع فى الروضة، ثم تطبيق اختبار المفاهيم الوقائية المصور بعدياً على أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة، وأخيراً تم رصد النتائج ومعالجتها إحصائياً بإستخدام المعالجات الإحصائية المناسبة.

نتائج البحث

للإجابة على السؤال الرابع من أسئلة البحث والذى نصه : ما أثر الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية على المفاهيم الوقائية لدى أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة ؟

واختبار صحة الفرض الأول والذى نصه :

" يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الوقائية لصالح المجموعة التجريبية "

تم استخدام اختبار T–test للمجموعات المستقلة لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية ودرجات أطفال المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار المفاهيم الوقائية المصور والتى أظهرها التطبيق البعدى لاختبار المفاهيم الوقائية المصور ، وذلك باستخدام برنامج الحزم الإحصائية SPSS ، وكانت النتائج كما فى الجدول التالى :

جدول (١)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار المفاهيم الوقائية ككل وفى أبعاده الفرعية

الأبعاد	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة "ت" T	درجة الحرية Df	الدلالة
الدرجة الكلية للمقياس	ضابطة	30	12.97	1.273	-31.060	60	0.01
	تجريبية	32	22.22	1.070			

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى الأبعاد الفرعية لاختبار المفاهيم الوقائية وفى الدرجة الكلية للاختبار وذلك فى التطبيق البعدى لصالح المجموعة التجريبية (المتوسط الأعلى) حيث أظهرت النتائج مايلى :

ولإختبار صحة الفرض الثانى الذى نصه

" يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلى والبعدي لاختبار المفاهيم الوقائية لصالح التطبيق البعدى "

تم استخدام اختبار(ت) للمجموعات المرتبطة لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى لإختبار المفاهيم الوقائية المصور وكانت النتائج كما هى موضحة فى الجدول التالى :

جدول (٢)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار المفاهيم الوقائية ككل وفى أبعاده الفرعية

الأبعاد	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة "ت" T	درجة الحرية df	الدلالة
الدرجة الكلية للاختبار	قبلى	32	13.13	1.338	-33.587	31	0.01
	بعدى	32	22.22	1.070			

يتضح من جدول (٢) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى فى الأبعاد الفرعية لاختبار المفاهيم الوقائية وفى الدرجة الكلية للاختبار لصالح التطبيق البعدى (المتوسط الأعلى)

حساب حجم التأثير:

جدول (٣)

قيمة "η" وحجم تأثير الألعاب الإلكترونية فى أو على اختبار المفاهيم الوقائية

الأبعاد	قيمة η	حجم التأثير
الدرجة الكلية للاختبار	0.97	كبير

يتضح من الجدول أن حجم تأثير المعالجة التجريبية (استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية) على أبعاد اختبار المفاهيم الوقائية المصور تراوح من(٠,٧٠) إلى (٠,٩٤)، مما يشير إلى أن (من ٧٠- ٩٤٪) من تباين أبعاد الاختبار يرجع إلى أثر المعالجة التجريبية، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير، كما بلغ حجم تأثير المعالجة التجريبية (استخدام الألعاب الإلكترونية) على الدرجة الكلية للاختبار (٠,٩٧)، مما يشير إلى أن (٩٧٪) من تباين الدرجة الكلية للاختبار يرجع إلى أثر المعالجة التجريبية، والباقى يرجع إلى عوامل أخرى، وهذا يدل على حجم أثر كبير.

يمكن تفسير هذه النتائج لصالح المجموعة التجريبية مقارنة بنتائج أطفال المجموعة الضابطة، وكذلك وجود فرق دال بين أداء أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى،ويرجع التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية للعوامل التالية :

- ماتضفيه اللعبة على الأطفال من بهجة ومتعة وتوافر عناصر الجذب والإنتباه.

- أن الألعاب الإلكترونية ساعدت فى تخفيف حالات التوتر التى قد تتواجد عند الأطفال أثناء عمليات التعلم التقليدية.
- أن اتاحة الفرصة لتفاعل الطفل مع اللعبة يعد عنصرا هاما من عناصر ايجابية الطفل فى العملية التعليمية مما ساعد فى اكتسابه للمفاهيم الوقائية التى تهدف اليها اللعبة، يتفق ذلك مع مايؤكده ابراهيم الفار(٢٠٠٤، ٢٢٦) من أهمية عنصر الإيجابية للحصول على الخبرة.
- أن توفير فرص التغذية الراجعة التى تتيحها الألعاب الإلكترونية للأطفال قد زاد من فعالية الألعاب الإلكترونية فى اكتساب الأطفال للمفاهيم الوقائية وماتتضمنه من حقائق تمس حياة الأطفال.
- أن الإعتماد فى تصميم الألعاب الإلكترونية على شخصيات كرتونية من تلك المحببة للأطفال قد زاد من فرص تأثيرها فى عمليات اكتساب الأطفال للمفاهيم الوقائية.
- أن الألعاب التعليمية الإلكترونية ساعدت فى تركيز الأطفال على ماتتضمنه من مفاهيم وقائية.
- منح الطفل الثقة بالنفس من خلال ماتقدمه اللعبة من تغذية راجعة واثابة مع كل مرحلة يمر بها الطفل اثناء ممارسته للعبه.
- أن الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية قد ساعدت فى منح الطفل الفرصة لممارسة العمليات العقلية مثل الفهم واتخاذ القرار والمرونة، يتفق ذلك مع ما أكده نبيل جاد (٢٠٠٤) من أن الألعاب التعليمية تساعد فى إعطاء الفرصة للمتعلم لإتخاذ قررات هامه فى عملية التعلم .
- أن استخدام الشخصيات الكرتونية فى تصميم الألعاب الإلكترونية فى البحث الحال يعد طريقة مبتكرة للتعليم مما زاد من تأثيرها فى اكساب الأطفال المفاهيم الوقائية.
- أن استخدام الشخصيات الكرتونية فى تصميم الألعاب التعليمية فى البحث الحالى قد ساعد فى تذكر الحقائق والمفاهيم الوقائية، يتفق ذلك مع ما يشير اليه Filecia & others(٢٠٠٩،١٨) من أن الألعاب التعليمية تساعد فى تطوير المهارات المعرفية وتساعد على تذكر المعلومات.
- أن الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الشخصية الكرتونية قد ساعدت فى تصويب ماقد يكون عند الطفل من مفاهيم وقائية خاطئة اكتسبها من خلال خبرات الحياة والمحيطين به وكذلك من الموروثات الشعبية الخاطئة، والتى قد تكون سببا فى انتشار العديد من الأمراض وتعرض الطفل للعديد من الأخطار.

المراجع :

أولاً: المراجع العربية:

- إبراهيم أسعد هاشم (٢٠١٠). برنامج مقترح لتنمية مفاهيم التربية الوقائية لدى طلاب الصف التاسع الأساسى؛ رسالة ماجستير؛ كلية التربية؛ الجامعة الإسلامية؛ غزة.
- ابراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين؛ القاهرة: دار الفكر العربى.
- أحمد أبو الحسن (٢٠٠٤). برنامج مقترح في التربية الوقائية للتلاميذ المعاقين عقليا بمرحلة الإعداد المهنى بمدارس التربية الفكرية في ضوء متطلبات إعدادهم الفكرى؛ مجلة الإرشاد النفسى، مركز الإرشاد النفسى، جامعة عين شمس، العدد (١٨).
- اعتدال عبد الرحمن حجازى (٢٠٠٦). تنمية التربية الوقائية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية؛ المؤتمر العلمى العربى الأول؛ التربية الوقائية وتنمية المجتمع في ظل العولمة؛ كلية التربية بسوهاج؛ ١٨ – ١٩ أبريل.
- بلال أبو عبده، عبد الكريم أيوب (٢٠١٤). أثر استخدام طريقة الأحجية والخارطة المفاهيمية؛ الشخصيات الكرتونية في تحصيل طلبة مساق تدريس العلوم في جامعة النجاح الوطنية؛ مجلة جامعة النجاح الوطنى، المجلد (١٨)، العدد (١) .
- جابر محمود طلبة (٢٠٠٩). الانتقال الفعال إلى رياض الأطفال؛ سلسلة الطفل أصيل، المنصورة: مطبعة جامعة المنصورة.
- رانيا حامد سالم (٢٠٠٤). فاعلية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض؛ رسالة ماجستير غير منشورة؛ كلية التربية؛ جامعة المنصورة.
- ريهام محمد الغول (٢٠١٥). الشخصية الكرتونية وتصميم الألعاب الإلكترونية؛ مجلة التعليم الإلكترونى، جامعة المنصورة، عدد مارس .
- زيد الهويدى (٢٠٠٥). أساليب تدريس العلوم في المرحلة الأساسية؛ العين: دار الكتاب الجامعى.
- سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠٠٨). دور التعليم المبرمج فى تنمية بعض المفاهيم الفيزيائية لطفل الروضة بإستخدام ألعاب الكومبيوتر؛ رسالة دكتوراة غير منشورة؛ كلية رياض الأطفال؛ جامعة القاهرة.
- سها أبو معيلق (٢٠٠٦). مدى تضمين محتوى منهاج العلوم لطلبة الصف السادس لبعض مفاهيم التربية الوقائية واكتسابهم لها في مدارس قطاع غزة؛ رسالة ماجستير غير منشورة؛ كلية التربية؛ الجامعة الإسلامية؛ غزة.
- سوزان عبد الملاك واصف (٢٠٠٩). فاعلية برنامج مقترح في التربية الوقائية قائم على الأنشطة التعليمية المتكاملة في إكساب طفل الروضة بعض المفاهيم والسلوكيات الوقائية؛ رسالة دكتوراه غير منشورة؛ كلية التربية؛ جامعة المنصورة.
- السيد عبد الحليم (٢٠٠٨). الوجبة الغذائية درسا علميا في التربية الغذائية؛ دمشق: مكتبة العلم.
- صالح محمد صالح (٢٠٠٢). فاعلية برنامج مقترح في التربية الصحية في تنمية التنور الصحى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بشمال سيناء؛ مجلة التربية العلمية، المجلد (٥)، العدد (٤).

- صلاح الدين عبد الكريم الفرع (٢٠٠٨). برنامج محوسب ودوره في تنمية مفاهيم التربية الوقائية في التكنولوجيا لدى طلبة الصف التاسع الأساسى؛ رسالة ماجستير؛ كلية التربية؛ الجامعة الإسلامية؛ غزة .
- عبد اللطيف حسين فرج (٢٠٠١). قواعد السلامة في محتوى كتب الصفوف الثلاث الأولى للمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية؛ مجلة البحث العلمى في التربية وعلم النفس، كلية التربية، جامعة المنيا، المجلد (١٤)، العدد (٣)، يناير.
- عبد الهادى مصالحة (٢٠٠٤). برنامج مقترح في التربية الصحية للمعاقين بصريا في المرحلة الأساسية في ضوء احتياجاتهم؛ رسالة دكتوراه؛ جامعة الأقصى بالاشتراك مع جامعة عين شمس؛ غزة .
- عفت مصطفى الطناوى (٢٠٠١). دور مقررات العلوم في تحقيق الثقافة الصحية للتلاميذ بمراحل التعليم العام ؛ المؤتمر العلمى الخامس؛ التربية العلمية للمواطنة؛ الإسكندرية؛ الجمعية المصرية للتربية العلمية؛ ٩٢ / ٧ إلى ١ / ٨.
- علياء عبد العال مكية (٢٠١٤). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل وبقاء أثر التعلم وتنمية الاتجاه لدى التلاميذ المتأخرين دراسيا في مادة العلوم بالمرحلة الابتدائية؛ رسالة ماجستير غير منشورة؛ كلية التربية؛ جامعة المنصورة.
- فوزية الدوسرى (٢٠٠٧). تصور مقترح لأبعاد التربية الوقائية في محتوى مناهج الجغرافيا بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؛ مجلة رسالة الخليج العربى، العدد (١١١).
- معمر الفرا (٢٠٠٥). برنامج مقترح في علوم الصحة والبيئة قائم على التعلم الذاتي لتنمية بعض متطلبات الاستنارة الصحية لدى تلاميذ المدارس الإعدادية؛ رسالة دكتوراه؛ كلية التربية؛ جامعة الأقصى؛ غزة .
- منال المجبر (٢٠٠٤). دراسة تقويمية لواقع التربية الصحية في مدارس المرحلة الأساسية بمحافظات غزة فى ضوء اتجاهات تربوية معاصرة؛ رسالة ماجستير؛ كلية التربية؛ جامعة الأزهر؛ غزة .
- مها الشحرورى (٢٠٠٧). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؛ رسالة دكتوراه؛ كلية الدراسات التربوية العليا؛ جامعة عمان.
- نبيل جاد عزمى (٢٠١٤). بيئات التعلم التفاعلية؛ القاهرة: دار الفكر العربى.
- وئام عبد العزيز العاشق، على محمد القصبى، سليمان محمود الخوجة (٢٠٠٨). تقييم مستوى الثقافة الصحية في مجال الأمراض المعدية لدى متعلمى الصف التاسع من مرحلة التعليم الأساسى؛ مجلة التربية العلمية، الجمعية المصرية للتربية العلمية، العدد الرابع، ديسمبر .
- ياسر سيد حسن (٢٠١٤). فاعلية االألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض؛ مجلة التربية العلمية، الجمعية المصرية للتربية العلمية، العدد (٢)، مارس.
- ياسين سلمان محمد عبده (٢٠١٣). برنامج مقترح لتنمية المفاهيم الصحية لدى طلبة الصف السادس بمحافظات غزة؛ رسالة ماجستيرV؛ كلية التربية؛ الجامعة الإسلامية؛ غزة .

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Akamaca, C. (2009). Effects of Computer Aided Concept Cartoons on Learning Outcomes. Science and Behavioral sciences. Vol. 1, No. 1 .

- American Association for Health Education (2001). (AAHE), National Health Education Standards. (http://www.AAHPERD.org).
- Arora (2001). School Safety, Phase 1. Eric. ED 466820.
- Belcher, H (2000). Using panda preventing the Abuse of Tobacco Narcotics. Drugs and Alcohol in Baltimot city Head start setting, Journal of Black psychology. Vol. 26, ERIC EJ 615914.
- Born, W. (2002). Protective Behaviors, http://www.pronwyclee.yahoocom .
- Burcuturan (2014). Smart Board in Mathematics Education. The use of Cartoon characters impact on student success, Near East University, Department of computer Education and instructional Technology, North Nicosia, Cyprus.
- Burcuturan (2014). The opinions of Teachers in the Use of Cartoon character in the Mathematics Lesson, Ataturk Faculty of Education, Near East University, North Cyprus.
- David, J & Gene, E (1995). Teaching Safety in The Elementary School. Poston Association for Research.
- Evenly, E., Inel, D., Gimua, B (2011). A Research on The Effects of Using Concept Cartoons and Mains Maps in Science Education, Electronic Journal of Science and Mathematics, Vol.5, No.2.
- Fellicia, P. & Others (2009). Digital Games in School, A Handbook for Teachers, European School (Net, EUN Partnership AISB.
- Hull, B (2009). Computer / Video Games as a play Therapy tool in reducing Emotional disturbance in Children, The Liberty University, Lynchburg, Virginia, United States.
- Kabapinar, F (2005). Effectiveness of Teaching Via Concept Cartoons From The Point of View of Constructivist Approach, Educational science, Theory and practice, Vol. 5, No. 1.
- Milne, E. & Jacoby, P (2006). The Impact of the kid skin sun, protection intervention on summer sun tan and reported sun Exposure, preventive Medicine, Vol. 42.
- Rame, M & Young, M (2001). Most Cited Health Education, Journal Articles, 1990 – 1997, Journal of Health Education, vol. 32, No. 3.

Abstract

The study aimed to identify the impact of the design of electronic games based on cartoon characters in the development of preventive concepts with kindergarten children, the study was applied to a sample of (62) children in (KG2) The children are divided into two groups, one experimental (32) children and the other control (30) children. The results showed that there are significant differences between the two groups in acquiring preventive concepts for the benefit of the experimental group who studied using electronic games based on cartoon characters.

Key Words: Electronic Games, Cartoon Characters, Preventive Concepts.