فعالية إستخدام تقنيه الواقع المعزز (الكروت التفاعليه الالكترونيه) لتنميه المهارات الفنية لدي أطفال الروضة

إعـــــداد

د. طارق احمد البهي السيد

مدرس التصميم الزخرفي بقسم التربية الفنية

كلية التربية النوعية جامعه المنصورة

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة

عدد (٦٦) ـ ابريل ٢٠٢٢

فعالية إستخدام تقنيه الواقع المعزز (الكروت التفاعليه الالكترونيه) لتنميه المهارات الفنية لدي أطفال الروضة

إعداد

د . طارق احمد البهي السيد *

الملخص

يشير هذا البحث الي الجدوى الممكنة من تطوير المهارات الفنية للأطفال بالاعتماد على تقنية الواقع المعزز حيث أصبحت تكنولوجيا الواقع المعزز مصدر إلهام للفنانين في جميع المجالات بشكل عام، حيث استخدمت هذه التكنولوجيا طرق تشويقية و علمية و جمالية تخدم الفن وتشير نتائج البحث إلى إمكانية تنمية المهارات الفنية للأطفال من خلال الكروت التفاعلية واكتشاف مهاراتهم المعرفية والنفسية من خلال هذه الفنون. يقترح البحث بعض التوصيات التي تمخض عنها هذا البحث، والتي يجب على الآباء والمربين والمشرفين على تربية الأطفال مراعاتها عند دراسة أهم المشكلات التي تعيق الأطفال من ناحية تطوير مهاراتهم الفنية في مرحلة الروضة.. الكلمات الدالة: الواقع المعزز ، الكروت التفاعلية، المهارات الفنية .

مقدمة :

أصبحت التكنولوجيا من السمات الأساسية الهامة في الفن المعاصر، بما في ذلك الفن الرقمى ورسومات الكمبيوتر والرسوم المتحركة بالكمبيوتر والفن الافتراضي والفن التفاعلي والطباعة ثلاثية الأبعاد، حيث فتحت الثورة الرقمية للفن عالما افتراضيا موازيا للعالم الواقعى، مكن الفن من استعمال أدوات ووسائل جديدة تهدف الي توصيل المعلومة بطرق جديدة تعتمد على الاستفادة القصوي من الامكانات التكنولوجية الحديثة.

والعملية التعليمية اصبحت تواكب كل جديد مع الاتجاه للتعليم الالكتروني ولذلك تطلب من المعلم ان يكون مبتكرا دائما في التواصل مع طلابه لتكوين حالة من التفكير الايجابي نحو التعلم وخاصة لدى الاطفال، فالتغير التقني يفرض علي الجميع دون استثناء لمواكبة عصر التكنولوجيا الجديدة.

وقد تغير دور المعلم والمدرسة في عصر التكنولوجيا، بحيث أصبح التركيز علي اتاحة الفرصة للطالب للمشاركة في العملية التعليمية، والاعتماد على الذات، للتعرف على الوسائل التقنية و التكنولوجية في التعليم والتعلم.

* مدرس التصميم الزخرفي بقسم التربية الفنية كلية التربية النوعية جامعه المنصورة

فبدأت المؤسسات التعليمية في إدخال بعض التعديلات على الكتب المدرسية، حتى تتناسب مع التقدم التكنولوجي وتحقق الأهداف التعليمية، وذلك بعد ظهور أجهزة الحاسوب المكتبية والمحمولة بالإضافة لظهور الحاسوب اللوحي والهواتف النقالة المتطورة والتي يمكن من خلالها عرض جميع أنواع الوسائط المتعددة الرقمية وبوضوحٍ عالي، وإمكانية ربط هذه الأجهزة بشبكة الإنترنت، كل ذلك كان له أثر واضح في التحول من الكتاب الورقي إلى الكتاب الإلكتروني، وأصبح هناك منافسة قوية بين الكتاب الإلكتروني والكتاب الورقي المطبوع تعبيرا عن التطور الطبيعي للتكنولوجيا التي تجتاح العالم

ويعد ظهور التعليم الالكتروني استجابه حقيقيه من قبل المؤسسات التعليميه لمواجهه التقدم التكنولوجي الذي اعتلى العالم كله وقد برزت تكنولوجيا الواقع المعزز كتقنيه حديثه ممتده من التعليم الالكتروني كما تعد من المفاهيم المعاصره التي اضافت تقنيه المعلومات (صادق، ٢٠١٩) والتي تشير الى دمج البيئة الحقيقيه بالواقع الافتراضي داخل البيئه الحقيقيه، وتعرف بانها نظام يتمثل بدمج بيئات الواقع الافتراضي والبيئات الواقعيه من خلال تقنيات واساليب خاصه (الزهراني، ٢٠١٨).

ومن هذا المنطلق يري الباحث أهمية التعلم الالكتروني وارتباطه بكافة المجالات الأكاديمية والفنية في سبيل تحقيق أقصي استفادة عن طريق توفير الوقت والجهد وهو ماتسعي اليه الدولة في الوقت الحالي من خلال اليات التحول الرقمي وتعزيز العلاقة بين كل اطراف العملية التعليمية.

وفي ضوء العرض السابق يمكن تحديد مشكلة البحث في التالي:-

١_ ما فعالية تقنية الواقع المعزز (الكروت التفاعلية) في تنمية المهارات الفنية لدي أطفال الروضة؟

٢- ما فعالية تقنية الواقع المعزز (الكروت التفاعلية) في بقاء أثر تعلم المهارات الفنية لدي أطفال الروضة؟

أهمية البحث:

تتضح أهمية الدراسة الحالية في النقاط التالية:

١_ استخدام تقنية الواقع المعزز من خلال الكروت التفاعلية في تنمية المهارات الفنية لدي الأطفال.

٢_ إضافة بعد تشويقي لتعلم المهارات الفنية بشكل غير تقليدي لتحقيق الهدف المرجو منه بعد التطبيق

٣_ رؤية الحركه الايهاميه للأشكال الفنية المنفذة في ورقه الرسم ثلاثية الأبعاد.

أهداف البحث:

تتحدد أهداف الدراسة الحالية فيما يلي:.

- تنمية المهارات الفنية من خلال الإتجاه نحو النظم التعليمية الحديثة والتقنيات في العملية التعليمية
- احداث بيئة تفاعلية تشجع وتساعد المتعلم في الحصول علي المعلومة بشكل أفضل والإحتفاظ بها لفترة أكبر
- بيان الأثر الناتج عن تدريس التربية الفنية باستخدام الكروت التفاعلية علي تنمية مهارات التلاميذ

مصطلحات البحث :

- الواقع **المعزز**: يعرفه (محمد خميس، ٢٠١٠) بأنه تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد تدمج بين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي، أي بين الكائن الحقيقي والكائن الافتراضي، ويتم التفاعل معها في الوقت الحقيقي، أثناء قيام الفرد بالمهمة الحقيقية. ومن ثم فهو عرض مركب يدمج بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الظاهري المولد بالكمبيوتر، الذي يضاعف المشهد بمعلومات إضافية، فيشعر المستخدم أنه يتفاعل مع العالم الحقيقي وليس الظاهري، بهدف تحسين الإدراك الحسي للمستخدم

ويعرف الواقع المعزز بأنه "تقنيات حاسوبية، تهدف إلى ربط العالم الافتراضي مع الواقع الحقيقي عن طريق التطبيقات التقنية والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، ليظهر المحتوى المعرفي مدعم بالصور ثلاثية الأبعاد والفيديوهات وغيرها من الأشكال (سامية جودة، ٢٠١٨).

يعرف ازوما (Azuma, ١٩٩٧) تقنية الواقع المعزز بأنها: تقنية تفاعلية يدمج فيها جزء من العالم الافتراضي بالعالم الحقيقي ، ويضاف له اشكال ثلاثية الأبعاد (هناء رزق، ٢٠١٧)

ويعرفه الباحث بأنه عملية تفاعلية تعمل على تعزيز الواقع الحقيقي بواقع افتراضي لزيادة الفاعلية التي يتعامل معها الطالب وتحقيق أكبر قدرة على فهم المحتوى وتذكر الصورة بشكل أفضل.

- الكروت التفاعلية : يعرفه الباحث إجرائيا بأنه مجموعة من الكروت التي تحتوي علي بعض الرسومات المصممة مسبقا لتوضيح بعض المفاهيم بشكل تشويقي مجسم الأمر الذي يعمل علي تعزيز البيئة الحقيقية ببيئة افتراضية
- المهارات الفنية : العمل على اكساب الفرد مجموعه من المعارف والقيم والاتجاهات والمهارات التي ترفع من مستوى الاداء في مجال العمل (غاده محمود الشريف، ٢٠١١)

ويعرف الباحث المهارات الفنيه علي انها : القدرات التي يتمتع بها الانسان والتي تدفعه الى القيام بمهمه معينه بشكل افضل و في الوقت المطلوب والتي تساهم في تنميه قدراته مما يؤدي ذلك الى اداء افضل في انجاز المهام المتعلقه بهذه المهاره.

حدود البحث :

يقتصر تطبيق البحث علي : تنمية الجوانب الأدائية للمهارات الفنية المتضمنة في بطاقة الملاحظة.

- الحدود المكانية : سيتم التطبيق بمركز رعاية وتنمية الطفولة بجامعة المنصورة
- الحدود الزمانية : سوف يتم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢
- الحدود البشرية : سوف يتم تطبيق الدراسة علي عينة من أطفال الروضة (٥ : ٧) سنوات.

الإطار النظري :

أحدثت التغيرات الحديثة في مجال التعلم الإلكتروني تطويرا للعملية التعليمية وإستخدام تقنيات جديدة في التعليم تجعل من دور المعلم من ملقن ومصدر للمعلومات إلى موجه ومرشد ومبرمج للمواد التعليمية، وكذلك دور المتعلم أصبح مشاركا نشيطا في العملية التعليمية، ويعد الواقع المعزز من أهم تقنيات التعليم الإلكتروني إضافة إلي إثراء المادة العلمية ويعتبر عنصر الحركة مع الرسومات التعليمية عنصر مهم لأن الحركة تعمل على شد إنتباه المتعلمين وزيادة تخيلهم العلمى كما أن استخدام عنصر الحركة يمكن أن يثبت المعلومة أكثر عند المتعلمين ويسرع عملية تخيل الأشياء البطيئة جدا بعكس الأشياء السريعة جدا التي يصعب تخيلها، وقد أتاح الكمبيوتر إمكانيات عديدة ومتنوعة لإظهار حركة الرسومات وتسريعها أو إبطائها أو إيقافها، بالإضافة إلي اختصار الوقت والجهد المبذول في رسم الرسومات ومعالجتها وتلوينها وتجسيمها وتحريكها في العمق الفراغي بجميع الإتجاهات والسرعات وإضافة جميع المؤثرات البصرية والسمعية لها، ، ويوجد العديد من الدراسات التي أكدت على أهمية عنصر الحركة في الرسومات التعليمية ومنها دراسة (Botto,F.,١٩٩٥) ودراسة (Vaughan, T. et al, ٢٠٠٨) التي تؤكد على أن الحركة تجعل الموضوع المقدم أكثر متعة وتشويق كما أنها تضفي جمالا وفاعلية عندما تضاف هذه الحركة للرسومات، وتؤكد دراسة (Tversky, B.et al,٢٠٠٢) على أن الرسومات المتحركة والمصممة بشكل جيد تسهل توضيح الأفكار المعقدة والمركبة، وتفيد في الإستيعاب والتعلم كما أنها تساعد المتعلمين في الحصول على المعلومات وتنظيمها ومعالجتها في وقت أقل، مما يجعلها أكثر مناسبة من الرسومات الثابتة ولكن مع مراعاة أن لاتكون تلك الرسومات المتحركة معقدة أو سريعة جدا حتي يمكن تصورها بدقة. وتعد فترة الحضانة من أهم الفترات في حياة الطفل؛ حيث يتم فيها بناء شخصيته وتطوير مهاراته الفنية والأكاديمية الفرق بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز.

إن مصطلح الواقع الافتراضي (Virtual Reality) غير مترادف للواقع المعزز (Augmented Reality)، ويوجد بينهما عدد من الاختلافات الفارقة، على الرغم من تشاركهما في العديد من الخصائص و المميزات. ونستعرض فيما يلي تلك الفروق : • الواقع الافتراضي هو واقع إصطناعي Artificial ، ثلاثي الأبعاد، مولد بالكمبيوتر، يشير إلى الإحساس أو الأثر وليس الحقيقة،

فنشعر به عن طريق المثيرات الحسية، ولا نتفاعل معه في الوقت الحقيقي، أما الواقع المعزز فيجمع بين الافتراضي والحقيقي، وتتفاعل معه في الوقت الحقيقي .

الواقع الافتراضي يستبدل العالم الحقيقي بالعالم الافتراضي، حيث يسيطر على المستخدم بحيث لا يمكنه رؤية العالم الحقيقي من حوله. بينما الواقع المعزز أقرب إلى العالم الحقيقي، حيث يسمح للمستخدم رؤية العالم الحقيقي من حوله.

- المستخدم ينغمس في البيئة الافتراضية ويتفاعل معها. بينما يتفاعل المستخدم في الواقع المعزز عبر ما يتم ارتداؤه أو حمله مع أجسام افتراضية متعددة الأبعاد.
- يحتاج الواقع الافتراضي إلى معامل افتراضية. بينما لا يحتاج الواقع المعزز إلى معامل.
- يضفي الواقع الافتراضي صبغة واقعية على منظر خيالي. بينما الواقع المعزز يضفي صبغة خيالية على منظر حقيقي.
- الواقع الافتراضي غير متزامن (يستطيع المستخدم الدخول إليه في أي وقت أما الواقع المعزز لابد أن يكون متزامن (يتطلب وجود البيئة الواقعية والأجسام الافتراضية معا في وقت واحد)

يتضح مما سبق أن الواقع المعزز جاء ليطور الواقع الافتراضي ، فبعد أن كان محتوى الواقع الإفتراضي أشكالا ثلاثية الأبعاد جاء الواقع المعزز ليضم أغلب المحتويات الرقمية ، وتغلب على بعض القيود الموجودة في الواقع الافتراضى كـالأدوات والبر مجيات والتي تتطلب إحترافا ، حيث يمكن إنتاج الواقع المعزز ببرامج موجودة جاهزة عبر الإنترنت والتى تحتوى على الكثير من الأشكال ثلاثية الأبعاد الجاهزة ، ويمكن تعزيز الواقع بصورة او صوت او فيديو .

خصائص الواقع المعزز

يمزج الحقيقية والإفتراضية، في بيئة حقيقية، تفاعلية تكون في وقت إستخدامها، ثلاثي الأبعاد، توفر معلومات واضحة ودقيقة، إمكانية ادخال المعلومات بطريقة سهلة وفعالة، إمكانية التفاعل بين طرفين مثل: (معلم ومتعلم)، رغم بساطة الإستخدام إلا أنها تقدم معلومات قوية، جعل الإجراءات المعقدة سهلة للمستخدمين، فعالة من حيث التكلفة وقابلة للتوسيع بسهولة، التعاون والمشاركة بين المواد الحقيقية والافتراضية، التفاعل الفوري بين المواد الحقيقية والافتراضية عن طريق دمج البيانات الرقمية مع البيئة الواقعية من اجل تزويد الطلاب بالخبرة الحسية الفائقة .والتفاعل يتم في ثلاثة صور بين المتعلم والمحتوى التعليمي ، وبين المتعلم والوسائل التعليمية، تفاعل الطلاب بعضهم البعض وذلك لمساعدة الطلاب للتوصل لحل المشكلات عن طريق التعاون والعمل الجماعي .

أنواع الواقع المعزز

١. على أساس تمييز الموقع:

توفر الوسائط الرقمية المستخدمين بواسطة الهواتف الذكية أو الأجهزة المحمولة خاصية تحديد المواقع GPS ،كما أن الوسائط المتعددة (كالنصوص والرسومات والملفات الصوتية ومقاطع الفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد) تزود البيئة المادية بمعلومات أكاديمية أو ملاحية ذات صلة بالموقع.

٢. على أساس الرؤية:

تزويد المستخدمين بوسائط رقمية بعد أن يتم تصوير شيء معين بواسطة كاميرا الهاتف المحمول أو الأجهزة الذكية المحمولة مثل (أكواد QR ، والصور متعددة الأبعاد ،علامات Markers) بحيث تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها

وتعتمد تقنية الواقع المعزز على تعرف النظام على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها و المخزن مسبقا في ذاكرته، كإحداثيات جغرافية أو معلومات عن المكان أو فيديو تعريفي أو أي معلومات أخرى تعزز الواقع الحقيقي. و تعتمد برمجيات الواقع المعزز على استخدام كاميرا الهاتف المحمول أو الكمبيوتر اللوحي لرؤية الواقع الحقيقي، ثم تحليله تبعا لما هو مطلوب من البرنامج والعمل على دمج العناصر الافتراضية به.

كما أن جوهر تقنية الواقع المعزز هو إختلاف الطرق لكيفية عرض الصورة والفيديو والمواقع الإلكترونية وغيرها ، وكيفية وضع الكائنات الإفتراضية، مما يجعل تطور هذه التقنية سريعا ويمكن من إستخدامها في مجالات متنوعة، وهناك طريقتان لعمل الواقع المعزز. • إستخدام علامات (Markers) تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها. • الإستعانة بالموقع الجغرافي عن طريق خدمة (GPS) أو ببرامج تمييز الصورة (Image Recognition) لعرض المعلومات.

مميزات الواقع المعزز

- زيادة فهم المحتوى من خلال تعلم اللغة المرافقة والهيكل المكاني والوظيفي
- تطوير المشاركة والتعاون بين المتعلمين
- الحفظ على المدى الطويل
- تطوير اداء المهمة الجسدى
- تعزيز الدوافع للمتعلمين
- يساعد في دعم محو الأمية البصرية.
- اصبح يستخدم في عدة مجالات مثل مجال الترفيه، والتدريب العسكري، والتصميم الهندسي، والروبوتات، والصناعة التحويلية وغيرها من الصناعات.
- اثبت فاعليته في تقليل الحمل المعرفي لدى الطلاب ، وزيادة الدافع للتعلم ،واتجاههم الايجابي نحو القراءة باستخدام تقنية AR ، وكذلك في دعم مفاهيم التدريس الكهرومغناطيسية

لدى الطلاب وامكانية إجراء التجارب وأيضا اتاحة فرصة الاختيار في تلقى تعليمات من قبل المعلم عن طريق الصوت الذي يفسر آثار تفاعلاته على الدائرة.

- يمكن أن يزيد من التعايش من خلال التفاعل الحقيقي مع الكائنات.

ونتيجة لتلك المميزات التي توفرها تقنية الواقع المعزز في التعليم ، دفعت الدول المتقدمة إلى الاهتمام بها و محاولة الاستفادة منها في جعل التعليم أكثر تفاعلا و واقعية.

شكل يوضح مفهوم الواقع المعزز

الواقع المعزز والفن

يري الباحث أن الواقع المعزز يترجم النظرية إلى واقع ملموس يمكن تعليمه في مدارس الفنون كتطبيق الواقع المعزز على الكتب الفنية بتجسيد الخطوات العملية للعمل الفني كالإدراك البدني، والإدراك المتجسد، والتعلم الموقفى، والعمل العقلى، فتسهل فهم المراد تعلمه بطريقه سهله وشيقه ترسخ أصول وقواعد وأسس المادة الفنية للمتعلم، وتثبت أسلوب دمج الفن بسد الثغرة الحاصلة بين الفن النظري والتطبيقي، بدمج العالم الواقعي والافتراضي معا ،و قد يعتبر اقوى وسائل التعليم، فيعمل علي اكتساب قدر أكبر من المعرفة و التفنن في إظهار حركة الأجسام عن طريق شاشات العرض، و سماعات الرأس على هيئة نغمات صوتية، أصبحت الفنون المعاصرة والفنون منذ الأزل تتحدث عن نفسها و عن معالمها و تاريخها وكيف كانت و تكون باستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز، وكان ذلك كفيلا بأن يلائم تطور سياقات الفنون المعاصرة فبدأت بإستخدامها المعارض الفنية مؤخرا عندما يبدأ المشاهدون بمشاهدة المحتوى الفني باستخدام الأجهزة الذكية فإنهم يتوجب عليهم عادة اكتساب معرفة تتعلق بطريقة التعامل مع هذه الأجهزة فيحرك العمل الفني من الجمود الي عالم الحركة .

معوقات إستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم:

فبالرغم من العديد من المزايا لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم؛ فإن هناك مجموعة من المعيقات التي تواجه تطبيقها وتحد من استخدامها، التقنية؛ حيث ذكر أزوما (Azuma, 1997) أن أكثر معوقات استخدام تقنية الواقع المعزز تتمثل في المشاكل التقنية المتعلقة

بتعقب ظهور المحتوى الرقمي، وعدم ظهور الكائنات بشكل صحيح أو مشوه بصريا. وذكر لي (Lee, 2012, p40) أن من أهم المعوقات ما يلي:

- قلة توفر المتخصصين كالخبراء بتقنية الواقع المعزز.
- تشكيك المؤسسات التعليمية حول فعالية استخدام تقنية الواقع المعزز بالمقارنة مع طرق التدريس التقليدية الأخرى.

وأضاف رادو (Radu, 2012, p314) إليها ما يلي:

- عدم توفر القناعة الكافية لدى المتعلم بهذا النوع من التعليم، وعدم تفاعل المتعلمين مع هذا النمط بالشكل المطلوب.
- عجز الإمكانيات المادية للبدء في مشروع استخدام تقنية حديثة كتقنية الواقع المعزز داخل المعامل والكليات غير المجهزة.
- قد لا يشكل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز استراتيجية تدريسية فعالة بالنسبة لبعض الطلاب أو المتعلمين.

وتضيف (عوض الله، ٢٠١٦، ص٢٤) أنه يمكن تقسيم معوقات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز إلي عدة جوانب، يمكن عرضها على النحو التالي: - معوقات بشرية: وتتمثل في ندرة الخبراء في هذا المجال وعدم المامهم الكافي بتفاصيل تكنولوجيا الواقع المعزز. بالإضافة إلي عدم قناعة المعلم بجدوى تطبيق هذه التقنية باعتبار أنها مضيعة للوقت وغير فعالة، واقتناعهم الكامل بأن الاستراتيجيات التقليدية هي الحل الأمثل للتدريس الجيد. عدم تفاعل المتعلم مع التقنية، والتعامل معها باعتبارها وسيلة ترفيه ولعب أكثر من تعلم.

- معوقات مادية:

وتتمثل في التكلفة المالية العالية نسبيا - للمشروع. وصعوبة توفير عدد كبير من الأجهزة التي تدعم تطبيقات الواقع المعزز.

- معوقات فنية وتقنية:

تتمثل في وجود أخطاء في البرمجة وتأخر ظهور الكائن الرقمي، وأخطاء متعلقة بسرعة التطبيق وكفاءة عمله.

ويؤكد الباحث أن من أهم المعوقات التي تؤدي الي عدم استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في العملية التعليمية بنطاق واسع يعزي الي عدم اقتناع القائمين على التدريس بجدوى استخدمها واعتبارها وسيلة ترفيهية أكثر منها تعليمية، وغياب استخدام التكنولوجيا الحديثة لدي العديد من المؤسسات التعليمية العريقة والتي تعتمد بشكل أساسي على طرق التعليم التقليدية.

طريقة استخدام الواقع المعزز

إن برامج الواقع المعزز عبارة عن برمجيات تتكون في العادة من جزئيين أحداها موقع على شبكة الانترنت يستخدم للتصميم والأخرى عبارة عن تطبيق مختص للأجهزة المحمولة (الهاتف الذكي، جهاز الحاسب الآلي المحمول، ...) يقوم بتحويل كاميرا الجهاز إلى ما يسمى (متصفح عالم حقيقي)، حيث يمكنك من تصفح العالم من حولك بنظرة مختلفة ذكية، تجعلك تشاهد نقاط معلومات لم تشاهدها في الواقع ومن خلال الكاميرا مباشرة. ويمكن تثبيت أغلبها على جميع الأجهزة سواء التي تعمل بنظام (Android أو iOS) . فيمكن باستخدام التطبيقات ربط الواقع الحقيقي بمعلومات معززة يتم الحصول عليها بتوجيه هاتف الجهاز المحمول وهنا تظهر معلومات في صورة (صور، نصوص، فيديو، رابط موقع، أشكال ثلاثية الأبعاد). وبعض البرامج تجمع بين الجزئيين في تطبيق واحد مثل تطبيق (HP Reveal) والذي يعطينا خيار التصميم ويمكننا الإعداد والاستعراض في نفس التطبيق على الجهاز الذكي.

المهارات الفنية

تعد ممارسة الفنون المختلفة السبيل لتنمية روح الإبداع لدى الأطفال ومن هنا تنبع أهمية الفن للأطفال بمساعدتهم في تقوية الثقة بالنفس وتنمية الدافعية وتتمثل أهمية الفنون لدى الأطفال أيضاً أنها تساعدهم في تقوية صحتهم الذهنية والعقلية والنفسية والأداء الحركي والقيادي، وتساعد أيضاً في تطوير الذات وتقوية الشخصية لديهم وقدرتهم على حل المشكلات والتي تتراوح بين الدقة والمهارات اليدوية

ويري الباحث ان المهارات اليدويه لابد وان تتسم بالاتقان في اداء العمل بسرعه ومرون والتوافق بين حاسه البصر وغيرها من الحواس مع حركات العضلات اي التوافق الحسي والحركي

وتعرف الهام كشلوط ، ٢٠١٤ المهاره الفنيه بانها عمليه عقليه يدويه مركبه تكتسب بالتدريب الوصول الى مستوى من الاداء المتقن وانتاج اعمال ابداعيه جديده من خلال التناول الذكي الخامات وادوات الفن المتصله بموضوع العمل الفني

وتعد ممارسة الفنون المختلفة غذاء للروح والجسد، وينمي الفن (الرسم والتلوين) روح الإبداع لدى الأطفال أيضاً، ومن هنا تنبع أهمية الفن للأطفال بمساعدتهم في تقوية الثقة بالنفس وتنمية الاعتماد على النفس لديهم، وتتمثل أهمية الفنون لدى الأطفال أيضاً أنها تساعدهم في تقوية صحتهم الذهنية والعقلية والنفسية والأداء الحركي والقيادي، وتساعد أيضاً في تطوير الذات وتقوية الشخصية لديهم وقدرتهم على حل المشكلات

مراحل اكتساب المهارات الفنيه

هناك خمس مراحل لتعليم المهارات كما ذكرها كل من(رشدي لبيب ، رجاء ابو علام ١٩٨٤) وهي:

- المرحله الاولى : تحليل المهاره الى مهارات فرعيه بحيث تعطي في النهايه صوره كامله للمهاره

- المرحله الثانيه : تقدير السلوك الاولى للمتعلم اي تقدير مدى كفايه السلوك الاولى للمتعلم لتعليم المهاره
- المرحله الثالثه : وصف وعرض المهاره للمتعلم وذلك حتى اذا عده في التعرف على كيفيه القيام بالمهاره وهذا العرض يعتبر معيارا يمكن للمتعلم استخدامه للحكم على ادائه الخاص ولذلك يجب تجزئه المهاره الى سلسله من الخطوات مع ضروره ربطها تدريجيا ثم التركيز بعد ذلك على (الاداء ذاته)
- المرحله الرابعه : التدريب على اداء المهاره الاوليه هيئه تحت الفرصه للطلاب تتعلم المهارات التي اخطا فيها في المرحله الثانيه الصادقه عند توصيل السلوك الاولى له مما يساعد على تركيز انتباه المتعلم على الجوانب العديدة في المهاره التي سوف يتعلمها
- المرحله الخامسه : ممارسه المتعلم المهارات وهي من اهم المراحل في تعليم المهارات الادائيه لانها تسهم في تحسين اداء المهام الفرعيه التي تطلبها النهار الرئيسيه كذلك وجود التغذيه الراجعه ولكي تكون عمليه الممارسه منظمة يجب أن تضمن النقاط الاتيه :

أ- تعريف الطالب للنقاط التي سوف يستجيب لها عند اداء المهاره

ب- تبسيط العمل عند بدايه الممارسه بدرجه مقبوله

ج- مساعده المتعلم على اداء المهاره في ظروف مختلفة

أساليب تنميه المهارات الفنيه

ان من اهم ما يساعد في تنميه المهارات الفنيه كما ذكرتها (لميس التوني ٢٠٠٠) حرص المعلم على التاكيد في مواقف التدريس على بعض المبادئ التي تعزز من خبرات المتعلم عندما يؤدي الانشطه الفنيه وتدعم مسيرته المختلفه ومن اهمها :

- حسن التقدير من جانب المعلم للتفكير الابداعي.
- احترام وتقدير افكار المتعلم والتشجيع على التخيل المبدع.
- تنميه الثقه بالنفس وتقدير الافكار الابداعية.
- تهيئه المناخ الملائم والمناسب للنشاط المبدع
- تنميه سمة التحمل والصبر على الافكار الجديده وغير المالوفة
- اجراء مناقشات تستهدف زياده الوعي بالمشكلات والمتغيرات المختلفه في البيئه المحيطه
- مراعاه خصائص المرحله العمريه للمتعلم .
- اختيار الانشطه الفنيه التي يميل اليها الطلاب.
- ان تكون الانشطه الفنيه من النوع الذي يتطلب حركه ومهاره حركيه .
- الحد من التعليمات التي يقدمها المعلم وتقديم الارشادات والنتائج وفق حاجه المتعلم .

- الحرص على توفير الخامات والوسائل التعليميه والنماذج وتشجيع الطلاب عليها واستلهام الافكار الفنيه منها

كما أن اكتساب اي مهاره من المهارات هو عمليه تنميه وتكون هذه التنمية بالممارسه مع التوجيه المناسب وتتطلب ان يفهم الفرد ما يقوم به وما يهدف اليه وبأي الطرق يتقنه (ماجده العجمي ٢٠٠٧)

أهميه تدريس وممارسة المهارات الفنية :

تساعد المهارات الفنيه على التعرف على الموهبه فيتلقي الطالب بالتدريج من معلمه مواصفات ما يجب ان تكون عليه المهاره سواء في استخدام ادوات وخامات العمل الفني او بخلط الالوان او بتوزيعها وغيرها من المهارات الفنيه المختلفه في المهاره وقد تكون للمهاره الفنيه وظيفه حيث تساهم في اشباع حاجات الطلاب الى الاستقلاليه والاعتماد علي الذات وتعطي الثقه بالنفس لديهم ويزيد من دافعيتهم للتعلم عند ظهور ما يتم عمله امام اعين الطلاب من اداء لهذه المهارات كما تعد وسيله للتنفيس عن المشاعر والافكار فيستطيع الطلاب من خلال ممارسه المهارات الفنيه ان يعبروا عن بعض ما تكنه أنفسهم من احاسيس وافكار، فتشعر بالاتزان والراحه والاستقرار النفسي وتزود الطالب بالثقه بالنفس وتاكيد ذاته وذلك عندما يشاهد نفسه ما يقوم بعمله ولفت نظر الاخرين وتشجيعهم له بعد رؤيتهم للعمل الذي يقوم به .

تعتبر المهارات الفنيه وسيله التواصل والتفاعل بين المعلم والطالب وتلعب ممارسه المهارات الفنيه دورا هاما في تنميه الاحساس بالجمال والتذوق الفني لدي الطلاب مما ينعكس على حياتهم اليوميه .

تتيح ممارسه المهارات الفنيه فرصا ثرية لإطلاق الخيال والتعبير عن النفس مما يساعد على تنميه التفكير الابتكاري والذي يمكن من خلاله استغلال وقت الفراغ في اعمال نفعية مما تعمل علي مساعدة الطلاب مرورهم بالخبرات المتنوعه والثرية في التجارب المختلفه وادراك العلاقات واكتساب المعاني وتذوق الانتاج الفني يزيد من المعرفه وحب الاستطلاع وتكسب انواعا من الخبرة الجماليه

وتتيح ممارسه المهارات الفنيه تعريف الطلاب كيفيه استخدام العديد من الادوات والخامات المستخدمه في الاعمال الفنيه المختلفه فينفعون انفسهم في الحاضر والمستقبل على السواء.

فيمكن للمهارات الفنيه ان تحقق تالفا اجتماعيا بين الطلاب وذلك من خلال تبادل بعض الادوات والخامات او من انتقال احاسيسهم وانفعالاتهم وافكارهم بعضهم البعض , أثناء اداء العمل الفني وبعد الانتهاء منه .

كذلك تفتح ممارسه المهارات الفنيه أفاقا واسعه للمعرفه وذلك من خلال التغذيه الراجعه التي يقدمها المعلم للطالب اثناء اداء العمل الفني يستطيع التلميذ ان يرى ويميز ويقارن ويكتشف ما عنده من اخطاء كما يستطيع ان يقيم ما حوله من اعمال غيره ومن خلال هذه

العمليات العقليه المتنوعه يستطيع ان يتعرف على ما يجب ان يتحقق في العمل الفني من نجاح (هويدا فؤاد، ٢٠٠٩).

الدراسات السابقة :

تعددت الدراسات التي تناولت متغيرات البحث الحالي والتي يمكن الاستفادة منها في النتائج التي توصلت اليها ، وبعد المراجعة لبعض الدراسات والبحوث، من خلال الرجوع للدوريات التربوية المختصة وكذلك قواعد البيانات المتاحة وجد الباحث عدد من الدراسات في هذا المجال. وفيما يلي عرض لبعض هذه الدراسات

المحور الأول: الدراسات المتعلقة بالواقع المعزز

أجرت سامية جودة (٢٠١٨) بحث حول فاعلية استخدام الواقع المعزز في تنمية مهارات حل المشكلات الحسابية والذكاء الانفعالي لدى طلاب المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، حيث تكون أفراد الدراسة من (٣٠) طالبة من ذوي صعوبات التعلم بمنطقة تبوك ينقسمون إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بالتساوي. واستخدمت الباحثة أداتان لتحقيق أهداف الدراسة وهما اختبار حل المشكلات الحسابية ومقياس الذكاء الانفعالي وتطبيقهما قبليا وبعديا، وتوصل الباحثة لفاعلية استخدام الواقع المعزز في تنمية مهارات حل المشكلات الحسابية والذكاء الانفعالي لدى طالبات المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات تعلم الرياضيات بالمملكة العربية السعودية.

أجرى أبلي وساهين (Ibli and Sahin, ٢٠١٧ دراسة هدفت لمعرفة فاعلية مواد تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز على تحصيل الهندسة والتفكير الهندسي والاتجاهات الطلبة نحو الرياضيات. حيث قام الباحثان باستخدام برمجية ARGE3Dالتي تم تطويرها باستخدام تقنية الواقع المعزز وتم تطبيقها على عينة تتكون من أربع فصول من الصف السادس من التعليم الابتدائي في تركيا كل فصلين في مدرستين مختلفتين، بحيث كان مجموعتي المدرسة الأولى تجريبية بلغت (٢٨) طالبا وضابطة بلغت (٢٢) طالبا في نفس الصف، أما مجموعتي الدراسة في المدرسة الثانية فتكونت من (٢٣) طالبا في كل صف، واستخدم هذا البرنامج في عرض الرسومات الثابتة ثلاثية الأبعاد بطريقة ديناميكية وتفاعلية. واستخدم الباحث اختبار لقياس تحصيل الهندسة (GAT) (Geometry Achievement Test))، واختبار الاستدلال الهندسي (GRT) (Geometric Reasoning Test) ، ومقياس الاتجاه نحو الرياضيات (ASM) Attitudes Scale for (Mathematics)، وتم تحليل مذكرات حصص الرياضيات للطلاب، والمقابلات شبه المنظمة مع المعلمين واستخدم تسجيلات الفيديو وملاحظة الطلبة.

أدى إلى تقدم تحصيل الهندسة لطلابARGE3D أظهرت النتائج أن تعلم الهندسة باستخدام المجموعة التجريبية وارتفع مستوى الاستدلال الهندسي لديهم مقارنة بالمجموعة الضابطة. بالإضافة إلى ذلك، ساهم البرنامج في تغيير المواقف السلبية تجاه الرياضيات وساهمت أيضا في الحد من الخوف والقلق.

أجرت أمل عمر (٢٠١٧) فلقد قامت بدراسة شبه تجريبية والتي هدفت منها إلى دمج تكنلوجيا الواقع المعزز في سياق الكتاب المدرسي وبيان أثره في الدافع المعرفي والاتجاه نحوه.

حيث طبقت البحث على مجموعة مكونة من (٥٠) طالبا من الصف الخامس الابتدائي في مصر موزعين على مجموعتين تجريبية (درست وحدة المخلوط في العلوم باستخدام تقنية الواقع المعزز) تتكون من (٢٩) طالبا، وضابطة (درست وحدة المخلوط في العلوم باستخدام الطريقة المعتادة) تتكون من (٢١) طالبا، واستخدمت الباحثة تحقيقا لهذا الهدف اختبار تحصيلي ومقياس الدافع المعرفي ومقياس الاتجاه نحو تكنلوجيا الواقع المعزز. وأكدت نتيجة البحث على تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار التحصيلي ومقياس الدافع المعرفي ومقياس الاتجاه نحو تكنولوجيا الواقع المعزز.

أجرى استابا ونادولني (nadolny & Estapa ,٢٠١٥)، دراسة علي عينة مكونة من (٦١) طالبا وطالبة من الصفوف العليا في ريف أيوا (lowa) من الولايات المتحدة الأمريكية، حيث طبقت دراسة شبه تجريبية مقارنة بين أثر استخدام تقنية الواقع المعزز وصفحات الويب التفاعلية في الصف الدراسي على التحصيل الدراسي والدافعية نحو تعلم الرياضيات، حيث أشارت نتائج الدراسة إلى أن الطلبة الذين تعلموا باستخدام الواقع المعزز كانت دافعيتهم للتعلم وتحصيلهم أكبر من الطلبة الذين درسوا باستخدام مواقع الويب التفاعلية، كما تم الاستعانة باختبار تحصيلي قبلي وبعدي بالإضافة لمقياس للدافعية لتحقيق هدف الدراسة.

وأجري إسلام أحمد (٢٠١٤) دراسة هدفت إلى معرفة فاعلية برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز في تنمية مهارات التفكير البصري في مبحث العلوم لدى طلاب الصف التاسع بغزة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج التجريبي؛ ذو تصميم المجموعة الواحدة مع قياس قبلي وبعدي، وتم تدريس أفراد الدراسة البالغ عددهم (٤٣) طالبا من طلاب الصف التاسع باستخدام البرنامج القائم على تكنلوجيا الواقع المعزز وأعدت الباحثة اختبار التفكير البصري كأداة للتحقق من هدف الدراسة، وقد أسفرت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١× a) بين متوسطات الطلبة في اختبار التفكير البصري في التطبيقين القبلي والبعدي، كما حقق البرنامج فاعلية مرتفعة في تنمية مهارات التفكير البصري.

المحور الثاني دراسات تناولت (المهارت الفنية) :

الدراسات السابقة التي تناولت المهارات الفنية :

١- دراسه ماجده بخيت، عبير عبد الحميد، شيرين عبد الحميد، (٢٠١٧)

هدف الدراسه الى :

اعداد برنامج للتعرف على اثر استخدام استراتيجيه التعلم التعاوني في تنميه بعض المهارات الفنيه لطفل الروضه، اتبعت الدراسه المنهج شبه التجريبي، واستخدمت الدراسه الادوات التاليه: (قائمه المهارات الفنيه المناسبه لطفل الروضه، مقياس المهارات الفنيه لطفل الروضه، بطاقه

ملاحظه اداء الطفل المهارات الفنيه، برنامج للتعرف على اثر استخدام استراتيجيه التعلم التعاوني في تنميه بعض المهارات الفنيه لدي طفل الروضه) وتكونت عينه الدراسه من (٤٠) طفل وطفله من اطفال روضه نجع سبع المشتركه التابعه لمديريه التربيه والتعليم بمحافظه اسيوط و تتراوح اعمارهم بين (٥- ٦) سنوات تم تقسيمهم الى (٨) مجموعات كل مجموعه تضم خمس اطفال وتوصلت نتائج الدراسه الى (وجود اثر لاستخدام استراتيجيه التعلم التعاوني في تنميه بعض المهارات الفنيه لطفل الروضه)

٢- دراسة حنان ابراهيم (٢٠١٥)

هدف الدراسه الى:

بيان فاعليه برنامج البروتاج لتنميه بعض المهارات الفنيه والابتكاريه لطفل الروضه (٤-٦). اتبعت الدراسه المنهج شبه التجريبي، واستخدمت الدراسه مقياسا لبعض المهارات الفنيه والابتكاريه يطبق قبليا وبعديا على طفل الروضه وبرنامج البروتاج لتنميه المهارات الفنيه والابتكاريه لطفل الروضه وتكونت عينه الدراسه من (٢٠) طفل وطفله من المستوى الاول والثاني لرياض الاطفال ب مدرسه الطائف الدوليه بالطائف و اسفرت نتائج الدراسه الى - وجود فروق ذات دلاله احصائيه على مقياس المهارات الفنيه والابتكاريه لصالح اطفال المجموعه التجريبيه بعد تطبيق البرنامج مما يشير الى فاعليه برنامج قائم على بعض انشطه البروتاج في تنميه المهارات الفنيه والابتكاريه لطفل الروضه وذلك لان برنامج البروتاج يعتبر من البرامج الحديثه التي تعتمد على تنميه المهارات الحياتيه للطفل من خلال بعض الانشطه المناسبه بجانب بعض المهارات الفنيه والابتكاريه (الرسم والتلوين والقص واللصق و التشكيل المجسم)

٣- دراسه امنيه عبد القادر (٢٠١٤)

هدفت الدراسه الى:

التعرف على العلاقه الارتباطيه بين المهارات الفنيه ومهارات حل المشكلات والفرق بين المستويين الاول كي جي ١ والثاني كي جي ٢ للروضه في المهارات الفنيه ومهارات حل المشكلات و مدى فاعليه برنامج حاسوبي قائم على المهارات الفنيه في تنميه مهارات حل المشكلات لاطفال الروضه و استخدمت الدراسه مقياس حل المشكلات للاطفال الروضه المصور و قائمه ملاحظه المهارات الفنيه لطفل الروضه وتكونت عينه الدراسه من ٣٠ طفلا من اطفال روضه مدارس المستقبل باسيوط تم تقسيمهم الى مجموعه ضبطه قوامها ١٥ طفل ومجموعه تجريبيه قومها ١٥ طفل وصفات نتائج الدراسه علي وجود علاقه ارتباطيه موجبه داله احصائيا بين المهارات الفنيه ومهارات حل المشكلات المصوره لاطفال الروضه و عدم وجود فروق ذات دلاله احصائيه بين اطفال الرياض في المهارات الفنيه ومهارات حل المشكلات تعزي إلي النوع والمستوى التعليمي كي جي ٢ وتوجد فاعلية للبرنامج التعليمي القائم على المهارات الفنيه في تنميه اسلوب حل المشكلات للاطفال المستويين كي جي ١ وكي جي ٢ للروضه وتبيانا ان للبرنامج المقترح تاثيرا ممتدا

٤- دراسه مروه عبد العزيز (٢٠١١)

هدفت الدراسة الي :

تنميه المهارات الفنيه لطفل ما قبل المدرسه من خلال الانشطه الترويحيه اتبعت الدراسه المنهج الوصفي التحليلي وذلك في الاطار النظري والمنهج التجريبي في الجانب التطبيقي وتكونت عينه الدراسه من ١٧ طفل وطفله سبعه ذكور و ١٠ اناث من اطفال تتراوح اعمارهم من ٤ الى ٦ سنوات المستوى الثاني لرياض الاطفال من مدرسه الفاروق الخاصه بمحافظه الفيوم واصفرت نتائج الدراسه علي

١- وجود علاقه ايجابيه بين دراسه بعض المجالات الفنيه البرنامج المقترح وتنميه المهارات الفنيه لدى الاطفال ما قبل المدرسه.

٢- أمكن الإفادة من الاساليب التقنيه والفنيه المستخدمه في الاشكال الفنيه في تنميه المهارات اليدويه والفنيه لطفل ما قبل المدرسه.

٣- ميل الاطفال الشديد تجاه التجريد الخامات والادوات التي طرحت لديهم.

٤- فاعليه برنامج البحث في تنميه المهارات الفنيه لدي طفل ما قبل المدرسه من خلال الانشطه الترويحيه وهو ما يؤكد صحه فروض الدراسه.

تعقيب عام على الدراسات السابقه :

تناولت العديد من الدراسات السابقه بعض البرامج لتنميه المهارات الفنيه و بعض الدراسات التي تناولت الواقع المعزز حيث استخدمت الانشطه الترويحيه وطرق التدريس الحديثه في تنميه المهارات الفنيه ومما لاشك فيه ان الدراسه قد استفادت من تلك الدراسات في المساعده في اعداد ادوات الدراسه وتقنينها والمساعده في تحليل نتائج الدراسه وتفسيرها التعرف على اوجه الاستفاده من المهارات الفنيه في مجالات عديده اضافه الى المجال التربوي والتعرف على بعض الاستراتيجيات وطرق التدريس والتي من شانها تنميه المهارات الفنيه وكذلك التعرف على مفهوم المهارات الفنيه وكيفيه ووسائل تنميتها من وجهات نظر و مجالات مختلفه.

بعد الإطلاع وعرض الدراسات السابقة وجد هناك تشابه واختلاف فيما بينها كالاتي.

١- الأهداف :

تباينت أهداف الدراسات السابقة بحسب منهجيتها وطبيعتها ، لكنها جميعا كانت مقاربة لهدف البحث الحالي والذي يتضمن الواقع المعزز والمهارات الفنية.

٢- العينات

تباينت عينات الدراسات السابقة من حيث الحجم والنوع عن عينة البحث الحالية

٣- الأدوات

تباينت الأدوات المستخدمة في الدراسات السابقة ، إذ أن بعض من أدوات القياس قام الباحثون بإعدادها ، أما في دراسات اخري قام الباحثين بتبنيها .

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي.
٢- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعه التجريبية وأطفال الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح أطفال المجموعة التجريبية.
٣- لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين البعدي والتتبعي لبطاقة الملاحظة.

منهج البحث وإجراءاته

منهج البحث:

يعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي باعتباره أنسب المناهج التي تتفق وطبيعة هذه الدراسة

عينة البحث:

تتكون عينة البحث من ٦٠ طفل تتراوح أعمارهم الزمنية بين ٥ – ٧ سنوات وتم تقسيمهم إلي مجموعتين الاولي تجريبية وقوامها (٣٠) طفل والثانية ضابطة وقوامها (٣٠) طفل.

أداه البحث :

بطاقة ملاحظة للمهارات الفنية المتضمنة فيها (إعداد الباحث)

خطوات بناء بطاقة ملاحظة المهارات الفنية

١. تحديد الهدف الرئيسي لبطاقة الملاحظة وهو قياس مستوي المهارات الفنية لطفل الروضة
٢. تحديد المهارات الرئيسية حددتها الدراسة الحالية بستة مهارات (الرسم / التلوين / الرسم من خلال المنظور البسيط / أسس بناء العمل الفني / إظهار القيم الفنية والجمالية / التمكن).
٣. تحديد المهارات الفرعية من خلال تحليل كل مهارة رئيسية إلي عدد من المهارات الفرعية ليكون العدد الكلي لها ٣٠ مهارة .
٤. تحديد المعيار المناسب للقياس وقدد حددته الدراسة الحالية بتقديرات يشير كل تقدير منها الي درجة وهي كالتالي ضعيف (١) درجة ، مقبول (٢) درجة ، جيد (٣) ، جيد جدا (٤) ، ممتاز (٥) ديلات درجات .

حساب الصدق والثبات لبطاقة الملاحظة

اعتمد الباحث علي صدق المحكمين بعد عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في التربية الفنية وطرق التدريس للتحقق من صدق المحتوي ومدي صحة ومناسبة البطاقة لقياس ماوضعت لقياسه ومدي ملائمة المفردات ثم اجري الباحث التعديلات ثم ظهرت البطاقة في صورتها النهائية

ثانيا : ثبات بطاقه ملاحظه المهارات الفنية :

تم حساب معاملات ثبات بطاقة ملاحظة المهارات الفنية (الأبعاد والدرجة الكلية) باستخدام معامل الثبات (ألفا كررونباخ) , حيث طبقت بطاقة ملاحظة الهارات الفنية علي عينة استطلاعية من اطفال مركز رعاية الطفولة بجامعة المنصورة ، بلغ عددها ٣٠ طفل.

وبعد رصد النتائج واجراء المعالجة الاحصائية كانت قيم معاملات الثبات كما هي موضحه بالجدول

معاملات ثبات بطاقة ملاحظة المهارات الفنية (الأبعاد والدرجة الكلية)

الأبعاد	عدد المفردات	معامل الثبات	قيمة الدلالة
مهارة الرسم	٥	٠,٧٠	٠,٠١
مهارة التلوين	٩	٠,٨١	٠,٠١
الرسم باستخدام المنظور البسيط	٣	٠,٧٥	٠,٠١
اسس بناء العمل الفني	٦	٠,٨٥	٠,٠١
إظهار القيم الفنية والجمالية	٤	٠,٧٢	٠,٠١
التمكن	٣	٠,٧٤	٠,٠١
الكل	٣٠	٠,٨٣	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات ثبات أبعاد بطاقة ملاحظة المهارات الفنية تراوحت بين (,٧٠) و (,٨٥) بينما كان معامل ثبات بطاقة ملاحظة المهارات الفنية ككل (,٨٣) وهي دالة عند (,١).

إجراءات الدراسة :

برنامج تنمية المهارات الفنية لطفل الروضة :

خطوات إعداد البرنامج :

تعد برامج الأطفال من أهم المصادر الرئيسية لتزويد الأطفال بالخبرات والقيم التى تساهم فى التفكير وتمكنهم من التعامل بفاعلية مع المواقف الحياتية ، وبالإطلاع على الدراسات السابقة فى مجال إعداد برامج الأنشطة الفنية للأطفال واتضح أن الأنشطة الفنية لها دور إيجابى فى تحسين وتنمية جوانب مختلفة ومتعددة فى الطفل ومنها الجوانب الفنية والمعرفية والمهارية والوجدانية .

التصميم التجريبي للبحث

المجموعات	القياس القبلي	نوع المعالجة	القياس لبعدي
المجموعة الضابطة	بطاقة ملاحظة المهارات الفنية	التدريس باستخدام الطريقة التقليدية	بطاقة ملاحظة المهارات الفنية
المجموعة التجريبة	بطاقة ملاحظة المهارات الفنية	التدريس باستخدام الواقع المعزز(الكروت التفاعلية)	بطاقة ملاحظة المهارات الفنية

المصادر التى إعتمد عليها الباحث فى إعداد البرنامج :

الإطلاع على المراجع التى تناولت ما يلى :

- خصائص وإحتياجات ميول طفل ما قبل المدرسة ..
- الدراسات السابقة التى تناولت محاور عديدة منها الواقع المعزز – تنمية المهارات الفنية

الإطار العام للبرنامج :

١- أسس بناء البرنامج :

- أن تتناسب الأنشطة الفنية مع خصائص طفل الروضة ومراعاة عوامل الأمن والسلامة .
- أن تحقق محتويات البرنامج الغرض منها .
- أن تتميز الأنشطة بالتنوع والتكامل والتشويق .
- أن يتعرف الطفل علي الواقع المعزز بشكل عملي
- أن يحتوى البرنامج على أنشطة توفر فرص التعاون والمشاركة مع الآخرين .
- التنوع فى عرض الأنشطة من السهل إلى الصعب .
- تحديد زمن تطبيق الأنشطة المقدمة داخل البرنامج المقترح .
- تحديد الأهداف العامة المصاحبة لكل نشاط داخل البرنامج والخاصة.
- تنظيم وترتيب مكان تطبيق البرنامج .

٢- أهداف البرنامج :

يهدف البرنامج الحالى إلى تحقيق الأهداف التالية :

- تنمية المهارات الفنية لدى طفل الروضة .
- تطبيق تقنيات الواقع المعزز في التعليم

٣- تخطيط البرنامج :

قام الباحث بإعداد البرنامج بحيث يشتمل على أنشطة تم تطبيقها بواقع يومان فى الأسبوع لمدة خمس أسابيع تساهم فى تنمية المهارات الفنية لدى طفل الروضة وتم عرضه على الأساتذة المتخصصين وتم الأستفادة من آرائهم فيما يلى :

- ملائمة الأنشطة لتحقيق الأهداف المحددة .
- ملائمة الأنشطة لخصائص نمو الطفل وإحتياجاته .
- مناسبة الوسائل وطرق التعليم والتعلم المختارة لتحقيق الأهاف .
- ملائمة الأنشطة فى تحقيق الهدف المرجو منها .
- ملائمة أساليب التقويم .

الرقم	الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف العام	الأهداف الخاصة	الأدوات	التقويم	الفنيات المستخدمة
١	الأولي	التعريف بتقنيات الواقع المعزز (الكروت التفاعلية)	١-تهيئة الأطفال للتعرف علي البرنامج وفوائده ٢-الحصول علي معلومات خاصة بالتكنولوجيا الحديثة من ناحية معرفية	١- التعارف بين أعضاء المجموعة ٢- بناء الألفة بين الباحث والأطفال المشاركين ٣- أن يتعرف الطفل علي تقنيات الواقع المعزز ٤- أن يفهم الطفل طريقة عمل الكروت التفاعلية	١-الكروت التفاعلية ٢- جهاز لوحي (التابلت) او تليفون محمول	التأكد من تقبل الأطفال للتقنية المستخدمة تنفيذ نشاط مرة واحده أمام الأطفال لتحقيق بعد التشويق	المحاضرة ،المناقشة
٢	الثانية	معرفة اسس التصميم	تنمية قدرات الطفل الذهنية ١- الربط بين النظرية العلمية والعناصر الحسيه لديه	١- أن يعرف الطفل اسس التصميم البسيطة (الخط – النقطة- الشكل- الملمس- اللون – الفراغ) ٢- أن يشعر الطفل بالوحدة والترابط في العمل الفني	Projector مجموعة من اقلام الرصاص – استيكة – اسكيتشات رسم)	تجزئة الأشكال إلي عناصرها ومكوناتها استخدام ماسبق تعلمه في مواقف جديدة	الحوار والمناقشة ، العصف الذهني
٣	الثالثة	التعامل مع المواد الفنية المختلفة	١- تنمية التذوق الفني من خلال معرفة أنواع المواد الفنية وأختيار مايناسب العمل الفني منها ٢- تنمية الإدراك الحسي لدي الأطفال	١- أن يميز بين المواد الفنية مثل أنواع الألوان (الوان خشب – فلوماستر- شمع- باستل- مائية) والفرش المستخدمة ٢- أن يوظف الخامات بطريقة مثالية داخل العمل الفني	مجموعة متنوعة من الالوان والفرش	يختار الأدوات التي سيستخدمها خلال تنفيذ النشاط ٢- أن يتحمس لتنفيذ العمل الفني	الإكتشاف – التعلم الذاتي
٤	الرابعة	مفهوم القريب والبعيد	التركيز علي التمييز البصري في الفن	١- أن يدرك الطفل الأشكال بأحجامها المختلفة ٢- أن يفهم معني القريب والبعيد في الفن من حيث الحجم ١- أن يفرق بين المتحرك والساكن	مجموعة من أقلام الرصاص واسكتشات للرسم	١- أن يستعرض الباحث مجموعة من الرسومات التي توضح مفهوم القريب والبعيد تنفيذ نشاط يوضح القريب والبعيد بسيط مثل رسم عصفورة	الحوار والمناقشة التغذية الراجعة
٥	الخامسة	مهارات التعامل مع الألوان المختلفة	تنمية النواحي الابتكارية لدي الأطفال في التعامل مع الألوان	١- أن يعرف طرق مختلفة للتعامل مع الألوان مثل مزج اكثر من لون وانتاج لون اخر ٢- أن يعرف الألوان الاساسية والألوان الثانوية في الفن	مجموعة متنوعة من الألوان والفرش اسكتشات	يفاضل بين الألوان المختلفة وينتج الوان جديدة	الإكتشاف التعلم التعاوني
٦	السادسة	قص ولصق	تنمية المهارات الترويحية باستخدام القص واللصق بديلا للألوان	١- مساعدة الطفل علي التركيز ٢- تقوية عضلات يديه ٣- تنمية الثقة بالنفس من خلال استخدام مقص الأطفال لتشكيل العمل الفني	مجموعة من أوراق القص واللصق بعض الرسومات الجاهزة	تنفيذ النشاط وتحقيق الأهداف السلوكية الخاصة بالجلسة	التعلم باللعب حل المشكلات
٧	السابعة	تلوين الكروت التفاعلية	تنفيذ ماسبق تعلمه في تلوين الكروت التفاعلية	١- أن يلون نموذج من الكروت التفاعلية ٢- أن يري الشكل الملون ثلاثي الأبعاد ٣- أن يدرك الشكل الملون بالكارت بأبعاده الحقيقية	الكروت التفاعلية ، مجموعة من الألوان	١- أن ينفذ النشاط مرة اخري من الذاكرة بعد رؤية ابعاده الحقيقية ٢ أن يقارن بين الشكل الملون في المرة الأولي ورسمه في المرة الثانية	الاكتشاف حل المشكلات
٨	الثامنة	التعرف علي رسم الأشكال المجسمة (ثلاثية الأبعاد) البسيطة	القدرة علي التعرف علي الشكل بزواياه الحقيقية	٢- أن يعرف الطفل مفهوم الرسم الثلاثي الأبعاد ٣- أن يطبق ماتعلمه علي بعض الرسومات البسيطة	أقلام رصاص الكروت التفاعلية الثابت	مقارنة الرسم التقليدي بالرسم ثلاثي الأبعاد من خلال الكروت التفاعلية	الحوار والمناقشة
٩	التاسعة	الرسم من الذاكرة	تنمية الخيال والإبداع لدي الاطفال تقوية الذاكرة البصرية	١- أن يسترجع الطفل ما رسمه ٣- أن يطبق ماتعلمه من خلال مهارة حل المشكلات	مجموعة من الورق والألوان أقلام رصاص	مقارنة الرسم من الذاكرة بالرسومات الأصلية	العصف الذهني
١٠	العاشرة	جلسة ختامية وعرض الكروت المنفذة وإثابة الأطفال المشاركين	تنمية الثقة بالنفس للأطفال من خلال عرض الكروت المنفذة	١- أن يشعر الطفل بتقدير الذات ٢- أن يشعر الطفل بالتقدم الذي حققه من خلال تنمية المهارات الفنية لديه	مجموعة من الجوائز	عمل معرض فني صغير وإثابة الأطفال المشاركين	التعزيز

جدول الجلسات : تكون البرنامج التدريبي من ١٠ جلسات مدة كل جلسة ٤٠ دقيقة بواقع جلستان أسبوعيا

التأكد من تكافؤ مجموعات الدراسة

لعمل تكافؤ بين المجموعتين : الضابطة والتجريبية في المهارات الفنية قامت الباحث بتطبيق بطاقة ملاحظة المهارات الفنية قبليا علي المجموعتين وبعد رصد النتائج استخدم الباحث اختبار (ت) للمجموعات المستقلة، للمقارنة بين المجموعتين ، وتم حساب المتوسط والإنحراف المعياري لدرجات طلاب المجموعتين: الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة المهارات الفنية، وحساب قيمة (ت) المناظرة للفرق بين المتوسطين، وتحديد مستوي الدلالة المناظر لقيمة (ت) ويتضح من الجدول التالي هذه النتائج :

قيمة (ت) ودلالة الفروق بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة المهارات الفنية (الأبعاد والدرجة الكلية)

الابعاد	المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة(ت)	مستوي الدلالة
الرسم	الضابطة	٣٠	١١,٤١	٣,٩٤	٥٨	٧,٨١	,٠١
	التجريبية	٣٠	٨,٨٣	٣,٣٤			
التلوين	الضابطة	٣٠	٢٠,٠٦	٣,٧٩	٥٨	٤٩,٤٧	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٠,٦٦	٢,٦٨			
الرسم من خلال المنظور البسيط	الضابطة	٣٠	٧,١٦	,٦٥	٥٨	٢,٩٤	,٠١
	لتجريبية	٣٠	٥,٤	,٨٥			
أسس بناء العمل الفني	الضابطة	٣٠	١٣,٥٦	٥,٥٨	٥٨	٥٣,٥٧	,٠١
	التجريبية	٣٠	٩,٠٣	٢,٨٩			
إظهار القيم الفنية والجمالية	الضابطة	٣٠	١٤,٥٦	٢,٢٥	٥٨	٤٧,٠	,٠١
	التجريبية	٣٠	٤,٨٦	٢,٣٠			
التمكن	الضابطة	٣٠	٨,١٦	٣,٤٤	٥٨	١٣,٢١	,٠١
	التجريبية	٣٠	٦,٢٠	,٨٣			
الدرجه الكلية	الضابطة	٣٠	٦٣,١٣	٨,١٦	٥٨	١٠,٢٥	,٠١
	التجريبة	٣٠	٤٩,١٨	٥٣,٦			

يتضح من الجدول أنه توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوي (٠,٠١) بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين: الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة المهارات الفنية (الأبعاد والدرجة الكلية) لصالح المجموعة الضابطة وهذا لاختبار الباحث فصلين (A) ، (B) حسب تعليمات المدرسة واعتبر فصل (A) المجموعه الضابطة وفصل (B) المجموعة التجريبة وعند القياس ظهر

تفوق بعض الشيء في المتوسطات للمجموعة الضابطة وهذا يدعوا الباحث الأخذ في الاعتبار ذلك مع المجموعة التجريبة عند تطبيق البرنامج

تحليل النتائج وتفسيرها:

في ضوء مشكله الدراسه وفروضها تم تحليل البيانات كما يلي:

١- اختبار صحه الفرض الاول, ينص الفرض الاول على انه توجد فروق ذات دلاله احصائيه عند مستوى واحد من (٠١,) بين متوسط درجات اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقه الملاحظه لصالح التطبيق البعدي وللتحقق من صحه هذا الفرض استخدم الباحث اختبار(ت) للمجموعات المستقله للمقارنه بين المجموعه التجريبيه في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه وحساب قيمه (ت) المناظره للفرق بين المتوسطين وتحديد مستوى الدلاله المناظر لقيمه (ت) ويوضح الجدول التالي هذه النتائج :

الابعاد	المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة(ت)	مستوي الدلالة
الرسم	التجريبية قبلي	٣٠	٨,٨٣	٣,٣٤	٥٨	٣٧,٨٣	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	١٧,٧٣	٥,٠٢			
التلوين	التجريبة قبلي	٣٠	١٠,٦٦	,.٨	٥٨	٤٥,٢١	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	٢٥,١٣	٥,٧٨			
الرسم من خلال المنظور البسيط	التجريبة قبلي	٣٠	٥,٤	,٨٥	٥٨	٢٣,١١	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	١٣,٢٦	٤,٣٣			
أسس بناء العمل الفني	التجريبية قبلي	٣٠	٩,٠٣	٢,٨٩	٥٨	٢٦,٢٥	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	١٥,٣٣	١,٠٨			
إظهار القيم الفنية والجمالية	التجريبية قبلي	٣٠	٤,٨٦	٢,٣٠	٥٨	١١٢,٥٨	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	٢٤,	١,٤٦			
التمكن	التجريبية قبلي	٣٠	٦,٢٠	,٨٣	٥٨	٣١,٩٤	,٠١
	التجريبية بعدي	٣٠	١١,٦٣	١,٦٩			
الدرجه الكلية	التجريبية قبلي	٣٠	٤٩,٨	٥,٣٦	٥٨	٤٥,٨٧	,٠١
	التجريبة بعدي	٣٠	١١٩,٥٣	٩,٨٢			

يتضح من الجدول السابق مايلي:

١- وجود فروق داله احصائيا عند مستوى دلاله (٠١,) بين متوسطات درجات اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) لصالح التطبيق البعدي.

٢- ارتفاع مستوى اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين البعدي لبطاقة المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) ارتفاعا ملحوظا اذا قورن بمستواهم في التطبيق القبلي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه)

٣- انخفاض تشتت درجات اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) وهذا يشير الى ارتفاع مستوى الاطفال, وتقارب مستواهم, وتجانس في الدرجات التي حصلوا عليها في المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) بعد تدريس البرنامج المقترح له

ثانيا- اختبار صحه الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على انه: عند مستوى (٠١,) توجد فروق ذات دلاله احصائيه بين متوسطات درجات اطفال المجموعه التجريبيه ومجموعه اطفال المجموعه الضبطة في التطبيق البعدي لبطاقه الملاحظه لصالح اطفال المجموعه التجريبيه و التحقق من صحه هذا الفرد يستخدم الباحث اختبار (ت) للمجموعات المستقله للمقارنه بين المجموعتين الضابطه والتجريبيه حيث تم حساب المتوسط والانحراف المعياري لدرجات الاطفال عينه الدراسه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه الابعاد الدرجه الكليه وحساب قيمه (ت) المناظره للفرق بين المتوسطين وتحديد مستوى الدلاله المناظره لقيمه (ت) ويوضح الجدول هذه النتائج :

قيمه (ت) دلاله الفروق بين متوسطات درجات اطفال المجموعتين الضابطة والنجريبة في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة المهارت الفنية(الأبعاد والدرجة الكلية).

الابعاد	المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
الرسم	الضابطة	٣٠	١١,٩٦	٤,١٠	٥٨	١٤٣,٥	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٧,٧٤	٥,٠٢			
التلوين	الضابطة	٣٠	٢١,٩٦	٤,٦٨	٥٨	١٧,٥٧	,٠١
	التجريبية	٣٠	٢٥,١٣	٥,٧٨			
الرسم من خلال المنظور البسيط	الضابطة	٣٠	٧,١٦	,٦٥	٥٨	١٦,٨٦	,٠١
	لتجريبية	٣٠	١٣,٢٦	٤,٣٣			
أسس بناء العمل الفني	الضابطة	٣٠	١٣,٥٦	٥,٥٨	٥٨	٤,٥٣	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٥,٣٣	١,٠٨			
إظهار القيم الفنية والجمالية	الضابطة	٣٠	١٤,٥٦	٢,٢٥	٥٨	٥٩,	,٠١
	التجريبية	٣٠	٢٤,	١,٤٦			
التمكن	الضابطة	٣٠	٨,١٦	٣,٤٤	٥٨	١٤,٤٥	,٠١
	التجريبية	٣٠	١١,٦٣	١,٦٩			
الدرجه الكلية	الضابطة	٣٠	٧١,٦٦	٨,١٦	٥٨	٥١,٨٨	,٠١
	التجريبة	٣٠	٩٦,٦٠	٩,٨٢			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١_ وجود دلاله احصائيا عند مستوى دلاله (٠,١) بين متوسطات درجات اطفال المجموعتين الضابطه والتجريبيه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) لصالح المجموعه التجريبيه.

٢_ ارتفاع مستوى اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد الدرجه الكليه) ارتفاعا ملحوظا اذا قورن بأطفال المجموعه الضابطه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه كليه) رغم تفوق اطفال المجموعه الضابطه على اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيق القبلي .

٣_انخفاض تشتت درجات اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيق البعدي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد و الدرجه الكليه) وهذا يشير الى مستوى الاطفال وتقارب مستواهم وتجانس درجاتهم التي حصلوا عليها في المهارات الفنيه (الابعاد و الدرجه الكليه) بعد تدريس البرنامج المقترح لهم.

ثالثا_ اختبار صحه الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على انه لا توجد فروق بين داله احصائيا عند مستوى (٠,١) بين متوسطات درجات اطفال المجموعه التجريبيه في التطبيقين البعدي والتتبعي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) وللتحقق من صحه هذا الفرض استخدم الباحث اختبار(ت) للمجموعات المستقله للمقارنه بين المجموعه التجريبيه في التطبيق البعدي والتطبيق التتبعي بعد مرور شهر من التطبيق البعدي , حيث تم حساب المتوسط والانحراف المعياري لدرجات اطفال عينه الدراسه في التطبيق البعدي والتطبيق التتبعي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه) وحساب قيمه (ت) المناظره للفرق بين المتوسطين وتحديد مستوى الدلاله المناظره لقيه (ت) ويوضح الجدول التالي هذه النتائج

قيمه (ت) دلاله الفروق بين متوسطات درجات اطفال المجموعه التجريبيه البعدي والمجموعه التتبعيه لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه (الابعاد والدرجه الكليه)

الابعاد	المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة(ت)	مستوي الدلالة
الرسم	الضابطة	٣٠	١٧,٧٣	٥,٠٢	٥٨	٤,٠٩	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٩,٧١	٤,٢٩			
التلوين	الضابطة	٣٠	٢٥,١٣	٥,٧٨	٥٨	٣,١٢	,٠١
	التجريبية	٣٠	٢٧,١٠	٤,٧١			
الرسم من خلال المنظور البسيط	الضابطة	٣٠	١٣,٢٦	٤,٣٣	٥٨	,٦	غير دال
	التجريبية	٣٠	١٣,١١	٤,١١			
أسس بناء العمل الفني	الضابطة	٣٠	٢٤,	١,٤٦	٥٨	٢,١١	غير دال
	التجريبية	٣٠	٢٤,١٥	١,٥١			
إظهار القيم الفنية والجمالية	الضابطة	٣٠	١٥,٣٣	٢,٠٨	٥٨	٢,٣٧	غير دال
	التجريبية	٣٠	١٥,٦٦	٢,٢١			
التمكن	الضابطة	٣٠	١١,٦٣	١,٦٩	٥٨	٣,٧٩	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٣,١١	٢,٧١			
الدرجه الكلية	الضابطة	٣٠	٩٦,٤٣	٩,٨٢	٥٨	٣,٨٦	,٠١
	التجريبية	٣٠	١٠٢,١١	٥,٨١			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١_ عدم وجود فروق في ابعاد الرسم باستخدام المنظور البسيط و اسس بناء العمل الفني واظهار القيم الجماليه والفنيه وجود فروق في ابعاد مهارات الرسم و التلوين التمكن الدرجه الكليه لصالح المجموعه التبعيه.

٢_ ارتفاع مستوى اطفال المجموعه التتبعيه في التطبيق التتبعي لبطاقه ملاحظه المهارات الفنيه في ابعاد (مهارات الرسم و التلوين و التمكن و الدرجه الكليه) ارتفاعا ملحوظا وهذا يدل على تاثير البرنامج بصوره تتبعيه على هذه الابعاد .

٣_انخفاض تشتت درجات اطفال المجموعه التبعيه حتى في ابعاد (الرسم باستخدام المنظور البسيط واسس بناء العمل الفني و اظهار القيم الجماليه والفنيه) رغم عدم دلالتها مع المجموعه التجريبيه لكن الملاحظ تقارب مستوى وتجانس درجات الاطفال مما يشير الى اثر البرنامج عليهم.

تفسير النتائج :

تدل هذه النتائج على تحقق الفروض الثلاث كفروض البحث و تعزي هذه النتائج الى اسهام البرنامج المقترح القائم على تقنيه الواقع المعزز (الكروت التفاعليه الالكترونيه) في التربيه الفنيه في زياده مهارات التربيه الفنيه ودعمهم معرفيا وثقافيا وفنيا في مهارات الرسم والتلوين والرسم باستخدام المنظور البسيط وأسس بناء العمل الفني واظهار القيم الجمالية الفنية و التمكن)، ورغم ارتفاع متوسطات المجموعة الضابطة عن المجموعة التجريبية في القياس القبلي، اتضح أثر البرنامج علي المجموعة التجريبية في القياس البعدي .

كما اسهم البرنامج المقترح في تعريف الاطفال على كيفيه عمل اللوحه الفنيه من خلال الرسم والتلوين والتمكن في استخدام النقطه والخط والمنظور البسيط واظهار القيم الجماليه والفنيه ومن خلال ذلك اكتسبت الاطفال ابجديات العمل الفني والتمكن منه بصوره تعليميه جديدة وشيقة، كما ادي الاهتمام بالرسم والتلوين و معرفه اسس التصميم لدي الاطفال الي تنميه الحس الجمالي والفني لديهم مما ترتب عليه ربط الواقع المعزز في صورة تعليمية ومهارية اعتمدت علي الحس التخيلي والابتكاري لديهم مما اسهم في التأكيد علي اهميه البرنامج المقترح والمنفذ علي عينه البحث.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بالاتي :

١_ ضرورة الاهتمام بطفل الروضة في المجال الفني لتنمية المهارات الفنية لديهم، مما يتواكب مع احدث النظريات وطرق التدريس الفعالة مع الحفاظ علي الهوية الثقافية.

٢_الاهتمام باعداد برامج تدريبية مبنية علي استخدام تقنية الواقع المعزز في شتي المجالات التعليمية والمعرفية لتوصيل التعليم بطرق جديدة وهادفة.

٣_اجراء المزيد من البحوث والدراسات التي تلقي الضوء علي احدث النظريات المتعلقه بتقنيات الواقع المعزز و تنميه المهارات الفنية والعمل علي توفير البيئة التعليمية المناسبة لتطبيقها.

٤_ضرورة تطوير المناهج التعليمية الحالية بحيث يكون تقنيه الواقع المعزز تحتوي علي كل اجزاء التخصصات والمواد التدريسية في جميع المراحل التعليمية.

٥_تسليط الضوء علي اهميه الأنشطه الفنية لتنمية المهارات الفنية لدي الاطفال حيث انها السبيل المرغوب عندهم لتوصيل المعلومه .

٦_عمل كتب دراسية جديدة قائمه علي تقنية الواقع المعزز في شكل انشطه ومهارات فنيه.

٧_عمل ندوات ودورات تثقيفية للطلاب لشرح اهميه المهارات الفنية وتقنيات الواقع المعزز واهميتها في حياتنا اليوميه والمراحل التعليمية المختلفة.

المراجع العربية

- إسلام جهاد أحمد : فاعلية برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز (Reality Augmented) في تنمية مهارات التفكير البصري في مبحث العلوم لدى طلاب الصف التاسع بغزة. رسالة ماجستير غير منشورة، ٢٠١٤ جامعة الأزهر، غزة.
- إسلام جهاد عوض الله (٢٠١٦)، فاعلية برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز (Augmented Reality) في تنمية مهارات التفكير البصري في مبحث العلوم لدى طلاب الصف التاسع بغزة، قسم المناهج وأساليب التدريس – كلية التربية - جامعة الأزهر - غزة
- أمل نصر الدين سليمان عمر(٢٠١٧). دمج تكنولوجيا الواقع المعزز في سياق الكتاب المدرسي وأثره في الدافع المعرفي والاتجاه نحوه . المؤتمر العلمي الرابع والدولي الثاني (التعليم النوعي: تحديات الحاضر ورؤى المستقبل). جامعة عين شمس، مصر، مج٣، القاهرة: جامعة عين شمس- كلية التربية النوعية، ٨٩٠.
- امنيه محمد ابراهيم احمد عبد القادر : فاعليه برنامج تعليمي مدار بالحاسوب قائم على المهارات الفنيه في تنميه بعض مهارات حل المشكلات لاطفال الروضه ، مجله كليه التربيه مجلد(٢٤) العدد (٤) لسنه(٢٠١٤)، جامعه الاسكندريه.
- حنان حسن ابراهيم (٢٠١٥) : فاعليه برنامج البورتاج في تنميه بعض المهارات الفنيه والابتكاريه لطفل الروضه ،بحث منشور بمجلة للدراسات الطفوله ، المجلد(٨) ، العدد(٦٦) ، جامعه عين شمس . مصر.
- رجاء محمود ابو علام (١٩٨٤): علم النفس التربوي دار القلم، الكويت.
- رشدي لبيب (١٩٨٤) : المنهج منظومه لمحتوى التعليم، مكتبه الانجلو، القاهره.
- سامية حسين محمد (٢٠١٨). استخدام الواقع المعزز في تنمية مهارات حل المشكلات الحسابية والذكاء الانفعالي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات تعلم الرياضيات بالمملكة العربية السعودية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس - السعودية .
- غاده محمود اسماعيل الشريف(٢٠١١) : "برنامج مقترح لتنميه المهارات الفنيه لدي طلاب كليه التربيه النوعيه في ضوء مفهومي تقليد والحريه" ، رساله ماجستير غير منشوره ، كليه التربيه الفنيه جامعه حلوان.
- فاطمة علي صادق (٢٠١٩)، أثر استخدام تقنيه الواقع المعزز في تدريس العلوم على مستوى التحصيل لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي, رساله ماجستير- مناهج وطرق تدريس_ كليه الدراسات العليا- جامعه الكويت- يونيو.

- لميس محمد حسين التوني(٢٠٠٠) : استخدام المهارات اليدويه الفنيه في تنميه بعض القيم لدي طفل المرحله الابتدائيه ، رساله ماجستير ، غير منشوره ، كليه البنات ، قسم تربيه الطفل ، جامعه عين شمس.

- ماجده عبد الوهاب العجمي، ماجده شوقي بطرس، (٢٠٠٧) فاعليه برنامج قائم على الافاده من الخامات الغير تقليديه على اثراء المشغوله الفنيه - المؤتمر السنوي الثاني - معايير ضمان الجوده والاعتماد في التعليم النوعي بمصر والوطن العربي - كليه التربيه النوعيه - جامعه المنصوره.

- ماجده هاشم بخيت، عبير عبد الحميد، شيرين محمود عبد الحميد: اثر استخدام استراتيجيه التعلم التعاوني في تنميه بعض المهارات الفنيه لدي طفل الروضه ، بحث منشور بالمجله العلميه، كليه رياض الاطفال، المجلد الاول ، العدد الاول يناير(٢٠١٧)، جامعه اسيوط.

- محمد عطية خميس(٢٠١٠)، تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط" مجلة تكنولوجيا التعليم ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، مج ٢٠،ع ٢ ابريل .

- مروه عبد العزيز رمضان عبد العزيز(٢٠١١) : تنميه المهارات الفنيه لطفل ما قبل المدرسه من خلال الانشطه الترويحيه ،المؤسسه العربيه للاستشارات العلميه وتنميه الموارد البشريه ، المجلد (١٢) العدد(٣٤) ابريل .

- هناء رزق محمد رزق(٢٠١٧) تقنية الواقع المعزز Reality Augmented وتطبيقاتها في عمليتي التعليم والتعلم دراسات في التعليم الجامعي جامعة عين شمس - كلية التربية - مركز تطوير التعليم الجامعي.

- هويدا احمد فؤاد (٢٠٠٩) : فعاليه استخدام خريطه الشكل V في تنميه المهارات الفنيه لماده الرسم الزخرفي لدي طلاب شعبه الملابس الجاهزه بالمدارس الثانويه الصناعيه ،رساله ماجستير ،غير منشوره ، كليه التربيه - جامعه المنصوره.

- هيفاء علي الزهراني (٢٠١٨)، أثر توظيف تكنولوجيا الواقع المعزز في تنميه مهارات التفكير العليا لدي طالبات المرحله المتوسطة، مجله العلوم التربوية والنفسية- العدد السادس والعشرون- المجلد الثاني- نوفمبر.

المراجع الأجنبية

- AL-Radaideh, B; AL-Shre, R; Odidat, A (2019): Re-conecptualizimg the Jordanian Art Education Curricula: Suggested Entries

for Teaching Discipline-Based Art Education Theory . Asian Culture and History,vol. 11.

- Botto, F. (1995). "PC Multimedia: an introduction to authoring''
- İbili, Emin & Sahin, Sami. The effect of augmented reality assisted geometry (2017).
- instruction on students' achiveement and attitudes. Teaching Mathematics and Computer Science. 13. 177-193. 10.5485/TMCS.(2015).0392.
- Lee, K. (2012), The Future of Learning and Training in Augmented
- Radu, I. (2014), Augmented reality in education: a meta-review and cross-media analysis. Personal and Ubiquitous computing, applications". Butterworth-Heinemann Ltd. 3- Card, S.K. et al. (2004) "3Book: A 3D Electronic Smart Book".
- Reality, InSight: A Journal of Scholarly Teaching,(2018) Vol. (7.)
- Tversky, B. et al. (2002). " Animation: can it facilitate" International Journal of Human- Computer Studies, (2000), V 57(4)247.

Vaughan, T. et al. (2008). "Multimedia Making it words. "Nova Southeastern University Graduate School of Computer and Information Sciences.

الملاحق

استمارة تحكيم بطاقة الملاحظة للمهارات الفنية

السيد الدكتور /

يقوم الباحث / طارق احمد البهي السيد ، بتنفيذ بحث بعنوان :

"استخدام تقنيه الواقع المعزز (الكروت التفاعليه الالكترونيه) لتنميه المهارات الفنية لدي أطفال الروضة" .

ويتطلب البحث في الجزء التطبيقي اعداد بطاقة ملاحظة للمهارات الفنيه ، وقد تم تحليل كل مهارة أساسية الي مجموعة من المهارات الفرعية.

لذا يسعدني ويشرفني أن اعرض علي سيادتكم بطاقة ملاحظة لبعض المهارات الفنية التي سوف يتم تطبيقها علي طفل الروضة.

شكرا لحسن تعاونكم

الكلية :

التخصص :

الدرجه العلمية :

بطاقة ملاحظة المهارات الفنية لدي طفل الروضة (إعداد الباحث)

هدف البطاقة: تهدف البطاقة إلي قياس المهارات الفنية لدي طفل الروضة من خلال برنامج الانشطة الفنية القائم علي الواقع المعزز، حيث تسهم البطاقة في الكشف عن مدي تقدم الطفل في تلك المهارات.

بطاقة ملاحظة المهارات الفنية في صورتها النهائية

العبارة	التقديرات					التعديلات المقترحه
	ممتاز	جيد جدا	جيد	مقبول	ضعيف	
المهارة الاولي: مهارة الرسم	٥	٤	٣	٢	١	
• يرسم الموضوع بالقلم الرصاص						
• يستطيع الرسم من الذاكرة						
• يستطيع تقليد الرسومات التي أمامه						
• يستخدم مساحات للرسم بشكل مناسب						
• يستطيع التحكم في القلم اثناء الرسم						
المهارة الثانية : مهارة التلوين						
• يمزج الالوان الاساسية للحصول علي ألوان مختلفة						
• يتمكن من التلوين بإستخدام الفرش						
• يتقن التلوين بالألوان المائية ، الشمع ، الباستل ، الخشب ، الفلومستر						
• يستطيع التلوين داخل إطار العمل الفني						
• يستطيع التلوين بشكل إبداعي						
• يتقن إختيار الألوان التي سوف يستخدمها في الشكل						
• ينوع في إستخدام الألوان						
• معرفه الالوان الأساسية						
• معرفه التدرج اللوني						
المهارة الثالثة: التعرف علي الاشكال ثلاثية الأبعاد						
• يستطيع أن يفرق بين القريب والبعيد						
• يتعرف علي الرسم ثلاثي الابعاد لأشكال بسيطة						
• يتعرف علي الأبعاد المجسمه للشكل بصورة مرئية في العمل الفني						
المهارة الرابعة : اسس بناء العمل الفني						
• أن يعرف الطفل اسس التصميم البسيطة النقطه-الخط-الشكل-الملمس-اللون-الفراغ						
• يحقق التوازن بين أجزاء العمل الفني						

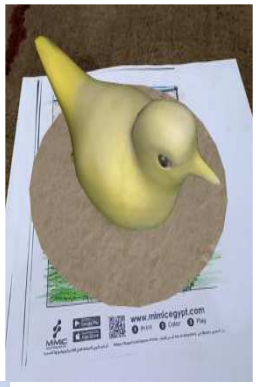
• يحقق الإنسجام بين عناصر العمل الفني						
• يحقق الوحدة والترابط بين أجزاء العمل الفني						
• يتعرف علي الشكل والارضيه في العمل الفني						
• يدرك المساحات والفرغات بين اجزاء العمل الفني						
المهارة الخامسة : إظهار القيم الفنية والجمالية						
• يحقق القيم الجمالية في التعبير عن الموضوع						
• يستحدث تقنيات في التلوين والرسم من خلال ماعرض له من خلال تقنيات الواقع المعزز						
• يستطيع إخراج العمل الفني بصورة جيدة						
• يستطيع التمييز بين الأشكال من خلال تحفيز التحليل البصري						
المهارة السادسة: التمكن						
• يشعر بالثقة بالنفس بعد الانتهاء من العمل الفني						
• القدرة علي حل المشكلات بطريقة إبداعية						
• التركيز أثناء تنفيذ النشاط الفني						

نماذج لبعض اعمال الأطفال في المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي

نماذج لبعض اعمال الأطفال في المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي

أحمد
أحمد
www.mimicegypt.com
Print
Color
Play

www.mimicegypt.com


www.mimicegypt.com

Create your own flag!

The effectiveness of using augmented reality technology (electronic interactive cards) to develop artistic skills for kindergarten children

Abstract

This research indicates the possible feasibility of developing children's artistic skills by relying on augmented reality technology, as augmented reality technology has become a source of inspiration for artists in all fields in general, as this technology has used interesting, scientific and aesthetic methods that serve art. For children through interactive cards and discover their cognitive and psychological skills through these arts. The research suggests some recommendations that resulted from this research, which parents, educators and supervisors of raising children should take into account when studying the most important problems that hinder children in terms of developing their technical skills in the kindergarten stage. Keywords: augmented reality, interactive cards, technical skills.