البحوث والدراسات

تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية

أ. د. عبير بنت مسلم الصاعدي
(جامعة أم القرى)

ملخص

الأهداف: هدفت الدراسة إلى تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية.

المنهج: اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي مع اتباع إجراءات البحث التطبيقي التطويري. جمعت البيانات باستخدام استبانة مكونة من (3) أبعاد، تقيس آراء عينة الدراسة – وعدد أفرادها (15) خبيراً في التربية الفنية والتصميم وعلم النفس – حول مناسبة المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، ومناسبة أهداف التصميم المقترح للعبة الإلكترونية؛ لتنمية الحس الجمالي والحس الوطني للطفل.

النتائج: توصلت الدراسة إلى إعداد تصميم للعبة الإلكترونية، وتكوّن من (6) خطوات، وأظهرت نتائج آراء الخبراء أن درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها جاءت بدرجة موافقة كبيرة، كما أظهرت النتائج أن التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، يسهم في تنمية كل من الحس الجمالي والحس الوطني للطفل بدرجة كبيرة.

الخاتمة: خلصت الدراسة إلى ضرورة الاهتمام بدراسة التراث الوطني بوصفه مصدراً من مصادر الإلهام لإثراء مجال التصميم برؤى فنية

– تم تسليم البحث في 2019/12/11، عُدّل في 2020/2/9، أجيز للنشر في 2020/3/9.
Doi: https://www.doi.org/10.34120/0382-047-180-002

معاصرة، والاهتمام بتنمية الحس الجمالي والوطني لدى الطفل من خلال مجالات الفنون المختلفة، وربطها بأوجه التراث المتنوعة؛ لما تحمله من قيم فنية وجمالية متنوعة.

الكلمات المفتاحية: تصميم الألعاب، الألعاب الإلكترونية، الملابس التقليدية، الحس الجمالي، الحس الوطني، الطفل السعودي.

المقدمة

يهتم العديد من الباحثين والمختصين بتربية الطفل في العصر الحالي وتثقيفه بصناعة المعرفة ونقلها واستمراريتها بما يتناسب مع حاجاته وخصائصه وهويته؛ كون مرحلة الطفولة من أكثر المراحل العمرية استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية، معتمدين في ذلك على العديد من الوسائط الإلكترونية التي عصفت بالوسائط التقليدية، وأسهمت في التقدم المعرفي والتكنولوجي وتشكيل الثقافات. ومن ناحية فنية أصبحت الوسائط الإلكترونية من عوامل الجذب التي تدمج العلم بالترفيه.

والطفل يقضي يوميّاً وقتاً طويلاً أمام شاشات الوسائط الإلكترونية؛ مما يجعل تأثيرها عليه كبيراً؛ وهو ما يؤكده خلف وكيطان (2016) بقولهما: "إن وسائل الاتصال الإلكترونية البصرية لها دور بالغ في تنمية الطفولة تربويّاً واجتماعيّاً وثقافيّاً وعاطفيّاً وعقليّاً، من خلال ما يعرض من موضوعات تبرز القيم الأخلاقية والوطنية والإنسانية، كما أنها أداة توجيه وإرشاد وإمتاع وتنمية للذوق الفني" (ص.170).

وقد دخلت هذه الوسائط في شتى الصناعات التكنولوجية المقدمة للطفل، ومنها التطبيقات المتنوعة في الألعاب الإلكترونية، التي تتميز بالمؤثرات الصوتية والمرئية، وسرعة معالجة الأوامر من قبل اللاعب؛ مما جذبت الطفل لممارستها، وأصبحت ظاهرة واقعية تأصلت في مجتمعاتنا (بشير، 2008). وقد لاحظ العديد من الباحثين العلاقة الإيجابية بين الألعاب الإلكترونية والنتائج المرجوة منها؛ مثل دراسة Din & Caleo (2000)، التي أكدت أن التعلم بألعاب الكمبيوتر يكسب الأطفال أهداف الأنشطة المقدمة لهم. كما أكدت دراسة كلّ من Aldrich (2005)،

و(2012) Anderson & Rainie و(2012) Kumar & Khurana، أن هناك آثاراً إيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأوصت دراسة أبو حرب (2007) بضرورة تصميم ألعاب للأطفال لإكسابهم القيم الاجتماعية والإنسانية، واستخدامها أسلوباً لتنمية المفاهيم.

ويلاحظ مع الانفتاح الثقافي للمجتمعات انتشار متزايد لنماذج وأزياء لا تمثل ثقافة المجتمع ولا هويته، وفي المقابل تمثل الأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية مجالاً خصباً مليئاً بالقيم؛ وهو ما يؤكده خليل (2006) بقوله: "تزخر الثقافة التقليدية بكثير من القيم والمضامين الإيجابية التي يمكن استلهامها بشكل واعٍ لتنمية مدارك الطفل والارتقاء بثقافته" (ص.61). لذلك يجب المحافظة عليها وتقديمها للنشء بصور متنوعة ومعاصرة تتناسب مع ثقافته وحاجاته، وبما يحفظ التراث من جهة، ويساعد على تذوق القيم المتعددة فيه، ويحافظ على هوية النشء؛ فالإحساس بالهوية والشعور بالانتماء يمكن أن يأتي بإدراك الموروثات التقليدية في شكل منتجات معاصرة (الجوهري وآخرون، 2006).

وبما أن الملابس التقليدية تعد من الفنون الثرية بالقيم الفنية والجمالية فقد هدفت الدراسة إلى استلهامها؛ باعتبارها مدخلاً لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل، وذلك من خلال تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية السعودية؛ في محاولة بحثية لتوظيف التقنيات المعاصرة في عملية توثيق التراث والترويج له في قالب فني معاصر وبطريقة جاذبة للطفل، وبما أن مرحلة الطفولة المتأخرة مرحلة نمو مستمرة قابلة للتعميم، فقد اختيرت لربط الجيل بالمعرفة والهوية.

مشكلة الدراسة

من الملاحظ أن الاهتمام بربط الطفل – نظريّاً وتطبيقيّاً – بتراثه الثقافي وهويته ضئيل في مجال الألعاب الإلكترونية المقدمة له عامة، وفي المملكة العربية السعودية خاصة، كما أن الألعاب المقدمة له غالباً ما تكون من خارج منظومته البيئية والثقافية في موضوعها وتصميمها وشخصياتها ورموزها وألوانها وهدفها وثقافتها، وتغلب عليها الخرافات والمبالغات والخيال والعنف،

وكثرة المواد المترجمة دون انتقاء، كما تغيب عنها ثقافة الإبداع والابتكار. والطفل يقضي عدداً كبيراً من الساعات متعايشاً معها يتشرب ثقافتها ومبادئها وقيمها وأخلاقها؛ لأنه لا يجد البديل. ونظراً لندرة الدراسات والبحوث الخاصة بتصميم الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية في مجال التراث عامة ومجال الأزياء التقليدية خاصة، وقع اختيار الباحثة على مجال الملابس التقليدية بتنوع أشكالها وزخارفها وألوانها، وهو مجال طيع قادر على المعاصرة والاستلهام والتأثير، ويتسم بقيم جمالية من شأنها أن تسهم في تنمية الحس الجمالي الوطني للطفل عن طريق معايشته لها في قالب إلكتروني جاذب يساعده في تعميق مشاعر الاعتزاز بتراثه والمحافظة عليه، وترسيخ منظومة القيم لديه.

أسئلة الدراسة

حاولت الدراسة الإجابة عن سؤال رئيس يتضمن ثلاثة أسئلة فرعية، وهي على النحو الآتي:

السؤال الرئيس: ما خطوات تصميم اللعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة بالمملكة العربية السعودية؟.

ويتفرع منه الأسئلة الآتية:

السؤال الفرعي الأول: ما درجة توافر المعايير العلمية والفنية في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها؟

السؤال الفرعي الثاني: ما درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة؟

السؤال الفرعي الثالث: ما درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

1 – تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية.

2 – تحديد الخطوات اللازمة لتصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة.

3 – تعرف درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها.

4 – تعرف درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة.

5 – تعرف درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة.

أهمية الدراسة

تتلخص أهمية الدراسة في النقاط الآتية:

- الإسهام في المحافظة على الملابس التقليدية وتقريبها إلى ذهن الناشئة في إطار تقني معاصر.
- الدمج بين التكنولوجيا المعاصرة والتراث التقليدي؛ لإعادة إنتاج الموروث الثقافي بطرق معاصرة ومبتكرة تضمن استمراريته.
- تسليط الضوء على إيجابيات الألعاب الإلكترونية المستمدة من التراث السعودي – كالملابس التقليدية – في تنمية الحس الجمالي والوطني للطفل.
- وضع قائمة بالمعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم الألعاب الإلكترونية وإخراجها؛ بحيث يمكن الاستفادة منها في تصميم الألعاب الإلكترونية المحلية.
- لفت نظر الجهات المعنيّة بثقافة الطفل إلى الاهتمام بربط الطفل بمنتجات معاصرة تقرب المعرفة له وتحفظ هويته.

حدود الدراسة

يمكن تعميم نتائج الدراسة ضمن الحدود الآتية:

- الحد الموضوعي: يقتصر موضوع الدراسة على تصميم لعبة إلكترونية مستمدة من الملابس التقليدية النسائية في جميع مناطق المملكة العربية السعودية؛ لغايات تنمية: الحس الجمالي والحس الوطني لدى الأطفال.
- الحد المكاني: ينحصر التصميم المقترح للعبة الإلكترونية في البيئة السعودية فقط.
- الحد البشري: التصميم المقترح للعبة الإلكترونية موجه إلى فئة الإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة، من الفئة العمرية من 9–12 سنة.

مصطلحات الدراسة

تصميم لعبة إلكترونية إجرائيّاً: هو التخطيط لمنتج رقمي قائم على مجموعة من المعايير العلمية والفنية في بناء التصميم، يتم تشغيله على أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المحمولة، بهوية وطنية، تستمد عناصرها من الملابس التقليدية في المملكة العربية السعودية؛ لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، من خلال البرامج المختلفة للتصميم بالحاسب الآلي.

الملابس التقليدية إجرائيّاً: هي الملابس التقليدية الخاصة بالمملكة العربية السعودية، التي تعكس بيئة المجتمع السعودي وعاداته وتقاليده وهويته، وتتميز بقيم جمالية قابلة لاستلهامها في كل زمان ومكان.

الحس الجمالي إجرائيّاً: هو إدراك الطفل – بصريّاً ووجدانيّاً – للقيم والسمات الجمالية في الملابس التقليدية موضوع اللعبة الإلكترونية المقترحة؛ بهدف معايشتها والميل لاقتنائها والاستمتاع بقيمها الجمالية والاعتزاز بهويتها.

الحس الوطني إجرائيّاً: هو شعور داخلي يصل إليه الطفل من خلال ممارسته للعبة الإلكترونية المقترحة، وإحساسه بالقيم الجمالية في الملابس التقليدية؛ مما يعزز لديه صدق الانتماء لوطنه ورفض كل ما هو دخيل على هويته.

الدراسات السابقة

تنوعت الدراسات المرتبطة بالدراسة ما بين دراسات اهتمت بتوظيف الملابس التقليدية في مجالات مختلفة، منها دراسة البسام (2011)، وهدفت إلى تصميم برنامج تثقيفي مقترح لترسيخ الانتماء الوطني لدى الطفل السعودي من الذكور (9–15 سنة) من خلال تذوق الأزياء التقليدية الرجالية، واستخدمت المنهج الوصفي، وتم التحقق من المعلومات التي اكتسبت من البرنامج من خلال اختبار تحصيلي. ومنها دراسة العقل (2011)، وهدفت إلى معرفة فاعلية حقيبة متحفية تتضمن برنامجاً لتعريف الطالبات بالأزياء التقليدية السعودية لإثراء معارف طالبات المرحلة الابتدائية نحو تصنيف الأزياء التقليدية وزخارفها وأساليب تنفيذها وطرق ارتدائها. ومنها دراسة البسام وآخرين (2017)، وهدفت إلى وضع تصور مقترح لمؤلفي قصص الأطفال للتعريف بالأزياء التقليدية، واتبعت المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت أدوات المقابلة والملاحظة والاستبانة، وجمعت البيانات من الأطفال في سن (7–15) سنة، وخرجت الدراسة بتصور طبق في إنتاج قصة بعنوان" عشر بنيات"؛ لتعريف عينة الدراسة بملابس المملكة التقليدية. ومنها كذلك دراسة السحاري وآخرين (2018)، وهدفت إلى تنمية الوعي بالأزياء التقليدية النسائية السعودية باستخدام المتحف الافتراضي لعينة من المجتمع السعودي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الزائرين في اكتساب المعارف المتضمنة في المتحف الافتراضي قبل زيارة المتحف وبعدها لصالح التطبيق البعدي.

كما اهتمت دراسات أخرى بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، منها دراسة حجازي (2010)، وهدفت إلى تحري دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، واستخدمت المنهج النوعي، وأظهرت دور الألعاب الإلكترونية الإيجابي في تنشئة الطفل وزيادة المتعة والدافعية في التعلم، وتوفير الوقت والجهد، وتطوير التفكير، إذا ما استخدمت بطريقة موجهة ومنظمة، وأوصت بضرورة استثمار الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في التعليم بطرق منظمة. ومنها

دراسة عبدالرحمن (2011)، وهدفت إلى دراسة الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري، واستخدمت المنهج الوصفي، وأداة الاستبانة لجمع المعلومات من (353) طفلاً من الصفوف: 4–6 بالمرحلة الابتدائية، وتوصلت إلى أن الوسائط الإلكترونية لها دور كبير في تشكيل ثقافة الطفل، وتوفر له فرصة كبيرة للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات. ومنها دراسة حمدان (2016)، وهدفت إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها؛ من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، من خلال أداة الاستبانة، وتوصلت إلى نتائج إيجابية عديدة، منها أنها تعمل على تقوية التآزر البصري/الحركي لديهم، وتعودهم على الدقة في العمل، كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.

واهتمت دراسات أخرى بمجال الحس الجمالي، منها دراسة بدير (1992)، وهدفت إلى تعرّف الإحساس بالجمال لدى طفل الروضة، وعلاقته بانتمائه الوطني. وقد أعدّ مقياس الحس الجمالي ومقياس الانتماء الوطني لذلك، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية بين الإحساس الجمالي المرتفع ودافع الانتماء الوطني لطفل الروضة. وكذلك دراسة خليل (2018)، وهدفت إلى تصميم ملابس كمدخل لتنمية الحس الوطني للطفل المصري، وتوصلت إلى ابتكار شخصية مستوحاة من الشكل الهرمي وألوان العلم الوطني، وصياغتها بأسلوب جذاب لمرحلة الطفولة الوسطى، وتطبيقها كعنصر زخرفي في عمل تصميمات ملبسية مبتكرة تناسب فئة الدراسة؛ مما يعزز إحساس الطفل بالهوية المصرية وينمي الحس الوطني لديه.

الإطار النظري

الألعاب الإلكترونية (Electronic Games)

عرّفها Kim & et al. (2018) بأنها "الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية قائمة على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها الفرد على أجهزة الكمبيوتر، والهواتف الذكية، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق

هدف مُحدّد في إطارٍ تنافسي وممتع. وفيها مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتتميز بتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاجها". وهي نشاط ترويحي، ونشاط ذهني بالدرجة الأولى، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج (بشير، 2008).

وقد قامت جمعية شركات الاتصالات المتنقلة (GSMA) عام 2011، بدراسة مقارنة على الصعيد الدولي، وتوصلت إلى أن أكثر وظائف الأجهزة الذكية، وبخاصة الهاتف المحمول، المستخدمة شعبية من قبل الأطفال هي الألعاب بنسبة 68% (أبو الرب والقصيري، 2014)؛ إذ إن الألعاب الإلكترونية تتميّز بنواحٍ إيجابية؛ فهي تمثل بداية اتصالهم بالحاسوب، ومن خلالها يتعلمون المهارات التي ستساعدهم للدخول إلى العالم الافتراضي (الشحروري، 2008). وهي من وسائل الترفيه الأكثر جذباً للأطفال؛ مما يزيد من دافعيتهم لتعلم موضوعات لم يرغبوا في تعلمها من قبل (Leonard & Tracy, 1993). كما أنها مجال خصب للتجريب والاكتشاف، وتشبع خيال الطفل، وتعلمه التفكير العلمي (قويدر، 2011). وتنمّي الذاكرة وتساعد على سرعة التفكير، وتحفّز على التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء (حمدان، 2016). وتساعد الطفل على الربط بين المعلومات من خلال عرضها في أشكال متنوعة؛ من بينها النص الكتابي، والرسوم، والصور وغيرها، وهي قادرة على ربط الطفل بالبيئة الخارجية، وتساعد على تنوع الخبرة واشتراك جميع الحواس للفرد فتهيئة للنمو في جميع الاتجاهات (برهوم، 2012). كما تعمل على تحسين التآزر البصري الحركي. (الشحروري، 2008) وقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب الأطفال من الناحية الفنية للعبة (قويدر، 2011).

ويراعى عند اختيار اللعبة المناسبة للطفل، وبخاصة ذات المحتوى الثقافي، ما يأتي:

1 – أن يكون لها أهداف تربوية وثقافية محددة وفي الوقت نفسه مثيرة وممتعة.

2 – أن تكون سهلة الاستخدام وواضحة.
3 – أن تكون مناسبة لعمر الطفل وخبراته وقدراته وميوله.
4 – أن يكون دور الفرد في اللعبة واضحاً ومحدداً.
5 – أن تكون من بيئة الفرد وأن تمثل الواقع إلى حد ما.
6 – أن تزود الطفل بمجموعة من المفاهيم والمهارات الفكرية واللغوية، والقيم الاجتماعية والثقافية السائدة في المجتمع.
7 – أن يشعر الطفل بالحرية والاستقلالية في اللعب (الحيلة، 2010).
8 – أن تثير اللعبة مهارة التفكير والابتكار والملاحظة والتأمل.
9 – أن تنمي استخدام الحواس أو بعضها لدى الطفل.
10 – أن تجمع بين الدقة العلمية والجمال الفني (محمود، 2007).
11 – أن تعمل على تربية الإحساس بالجمال وتربط الطفل بهويته.

تصميم الألعاب الإلكترونية

التصميم (Design) هو "خطة للنظام، وعملية تكوين ابتكاري لسد احتياجات الإنسان وظيفيّاً وجماليّاً". (سهيل، 2015، ص.51)، وهو لغة بصرية تشترك في مقوماته العناصر والأسس والنظم والعلاقات.

ومجال التصميم جزء أساس في تكوين جميع التطبيقات الإلكترونية الدقيقة؛ ومنها الألعاب الإلكترونية، وهدفه الجمع بين الحس الفني والتطبيق الوظيفي في منظومة متكاملة ومتجانسة، تضفي مزيداً من الجمال والقيمة، وتكسر الجمود الوظيفي لتلك الصناعات المركبة والمعقدة.

وقد أشارت فارس (2009) إلى أن تصميم الألعاب الرقمية التعليمية يبنى على ثلاثة محاور:

أ – التحدي: ويأتي من عدة طرق: وضع مستويات متعددة من الأهداف، وضع أهداف وإضافة شروط، إخفاء بعض المعلومات، العشوائية في التحرك لبلوغ الهدف.

ب – الخيال: ويكون إما عرضياً يعتمد على الأوهام والخيال، وإما جوهرياً يعتمد على المحاكاة والمغامرة.

ج – الفضول: يأتي إذا قدمت معارف تثير عند المتعلم الدهشة، ويمكن إثارة الفضول بطريقين:

- الطريقة الحسية: وهي مرتبطة بالتقنية البصرية والسمع بصرية، التي تعتمد على إحداث تغييرات في أنماط الضوء والصوت، وغيرها من المحفزات الحسية.
- الطريقة المعرفية: من خلال ما يسمى بالفضول المعرفي الذي يعتمد على رغبة الفرد في تحقيق أفضل شكل من الهياكل المعرفية لديه.

وبما أن هدف العملية التصميمية في أي منتج فني، هو بناء نظام تصميمي مؤلف من عناصر بنائية وأسس ومعايير تصميمية بعلاقات مترابطة تسهم في إبراز البنية الشكلية للتصميم بشكل جذاب ومؤثر لتحقيق الهدف من بنائه،ونعرض – فيما يلي – أهم العناصر في بناء تصميم الألعاب الإلكترونية وأسسه.

أ – عناصر بناء اللعبة الإلكترونية

1 – الأشكال والصور (Shapes and images): ولها إمكانيات متعددة الاستخدام، ومن خلالها يتم توضيح كثير من المعلومات والمجردات التي يصعب إدراكها بالطرق العادية. وتصنف الصور إلى ثلاثة أصناف: الصور التمثيلية، وتمثل الأشياء أو الصور الحقيقية، والصور الرمزية، وهي رسم لتمثيل مفهوم معين، والصور التجريدية. أما الأشكال؛ فهي متنوعة حسب الموضوع، وتستخدم لتركيز انتباه المستخدم أو توضيح الأجزاء الرئيسة للنظام، أو للدلالة عن الحركة والاتجاه، أو ربط المفاهيم (الصرايرة، 2014).

ويراعى في اختيار الصور والأشكال أن تكون: (نصار، 2008، ص.75)

- واضحة المعالم.
- محدودة المعلومات وبعيدة عن التكدس.

- مرتبطة بالمواقف والمعلومات المراد تقديمها.
- مرتبطة بالبيئة المحلية.
- محتوية على العناصر الجمالية دون المساس بالمحتوى المعرفي.
- محفزاً للطفل على التعلم، وتوضح المفاهيم التي تحتاج إلى الفهم.
- عوناً للطفل على تذكر المعلومات واسترجاعها بشكل أفضل.
- في حجمها مناسبة للفت انتباه الطفل، ومناسبة لمستوى إدراكه.

2 – اللون (color): وهو الخاصية التي تميز الشكل بأن يصبح أكثر وضوحاً عن البيئة المجاورة، والذي يؤثر أيضا على الوزن البصري للشكل (Ching, 2007). فالتصاميم لا تدرك إلا من خلال ألوانها ضمن بناء حسي مترابط ومتلازم مع فكرة التصميم وبنائه (الجبوري، 1997). ويؤثر اللون في التصميم من خلال العوامل التالية: (السامرائي، 2016)

- جذب الانتباه: وهو من العوامل الأساسية التي يؤسس على ضوئها التباين اللوني.
- الأثر السيكولوجي: وهو العامل الاتصالي الذي يقوم على أساس فعالية الرموز؛ فلكل لون دلالة رمزية تعبر عن فكرة تؤثر في نفسية المتلقي.
- الرسوخ والتذكر: للون قيمة تذكيرية راسخة في ذهن المتلقي للتعرّف والاستدلال؛ فهو يستخدم كأسلوب في توضيح الاختلافات في المعلومات المرئية.
- المتعة الجمالية: وتأتي هذه المتعة؛ نظراً للطاقة التعبيرية والجمالية والدلالية التي يحملها اللون.
- الإحساس الحركي: ويكون من خلال التدرج اللوني الذي يعطي إيهاماً بالحركة، ويحقق جذباً بصرياً.

"ولابد أن يراعى في تصميم المواد البصرية الملونة تأثر اللون بالألوان المحيطة به؛ فظهور كنه أي لون يتغير تبعاً للألوان المحيطة به؛ فمثلاً بقعة من اللون الرمادي على أرضية سوداء، تختلف في شدتها وإدراكها عنها إذا ما كانت

على خلفية بيضاء؛ فكلما زاد التباين أو التضاد اللوني زاد التمييز البصري" (نصار، 2008، ص.113). ومن المهم اختيار الألوان في التصميم تبعاً للجنس والفئة العمرية والثقافية المستهدفة، وكذا نوعية التطبيق؛ فاختيار الألوان بالنسبة إلى تطبيقات الأطفال يختلف عنه إذا ما كانت للكبار، ولابد أن يؤدي التصميم اللوني إلى الوحدة، وذلك عن طريق هيمنة اللون من خلال المساحة (سهيل، 2015).

3- قيم الإضاءة: القيمة (Value) خاصية لها صلة باللون، وهي كمية الضوء التي يمكن لأي سطح أن يعكسه، وتنسب إلى درجات الفاتح والقاتم، وهي من العناصر المرئية ذات الجذب والتأثير العالي، والعمل على موازنتها في العمل التصميمي بطريقة معينة تحقق جمالية له؛ فالبناء الجيد للمناطق المضيئة والمعتمة وإيجاد مناطق تتدرج فيها القيم اللونية تعد من الأمور التي تثير المتلقي وتجذب انتباهه (السامرائي، 2016). ويمكن توظيف القيمة الضوئية في العمل التصميمي لتحقيق:

1 – جذب انتباه الرائي من خلال التباين.

2 – البروز والسيادة لعنصر معين بتوظيف القيمة الضوئية وتوجيه بصر المتلقي نحوه.

3 – التوازن بالقيمة الضوئية من خلال توزيع العناصر الفاتحة والغامقة.

4 – الإحساس بالعمق الفضائي. (السامرائي، 2016)

4 – الملمس (Texture): يمثل مظهر السطح وخصائصه، وما ينتج عنها من أحاسيس ذات تأثير ملمسي انعكاسي للضوء على سطوح الشكل (Ching, 2007). ويتميز بخصائص بصرية وفيزيائية؛ حيث يمثل الإحساس المادي للشكل، كما يرتبط باللون، والمضمون، ويضيف قيمة معنوية للتصميم، ويحقق قيمة التناغم في العمل الفني من خلال التنوع في الملامس.

5 – الفضاء (Space): ويطلق عليه (الخلفية) أيضاً، وهو الحيز أو الوعاء الحاوي للشكل والعلاقات المرئية بين وحدات المجال البصري ككيان واحد. إذ

يسمح للحجوم والأشكال أن تأخذ مكانها داخل السطح التصويري، وتمثل الأشكال الجزء الموجب من الصورة، أما الفضاء؛ فيمثل الجزء السالب داخل المجال البصري (السامرائي، 2016) وعادة ما تكون الأرضية - الفضاء – أكبر من مساحة الأشكال، وهي أكثر منها بساطة. كما أن الشكل يدرك غالباً فوق الأرضية أو أمامها، ويمكن إدراك الأرضية على أنها مسطح أو فراغ. وإذا حدث تساوٍ في مساحة الشكل والأرضية فإنه يمكن أن يتبادلا وضعهما تبعاً للطريقة التي تنظر بها إليها (سهيل، 2015).

6 – النصوص المكتوبة (Texts) أو المنطوقة (Spoken): ويقصد بالنص المكتوب كل ما تحتويه الشاشة من بيانات مكتوبة تظهر منظمة على الشاشة في أثناء تفاعل المستخدم مع اللعبة، لتعريف المستخدم بأهداف اللعبة أو شروطها وتعليماتها، أو أي معلومات عنها، ويتم التعامل معها بحركة واحدة من المستخدم عن طريق الضغط على الفارة (الماوس) أو لوحة المفاتيح، ويمكن التحكم في حجم الكلمات المكتوبة وحجم الحروف وتوزيعها وكتابتها ولونها وطريقة ظهورها في اللعبة (علي، 1996). أما النصوص المنطوقة؛ فهي تتمثل في الأصوات المسموعة والمنطوقة بلغة ما تصدر من سماعات الجهاز؛ بهدف التعريف باللعبة وشروطها، أو شرح معلومة معينة عن محتوياتها.

7 – المؤثرات الصوتية (Sound Effects): وهي أصوات موسيقية تصاحب المثيرات البصرية التي تظهر على شاشة اللعبة الإلكترونية (جمال الدين والعمري، 2008)، وإضافة هذه المؤثرات الصوتية يعطي الألعاب الإلكترونية بعداً جماليّاً؛ إذ إنها تهيئ المناخ في بداية اللعبة، وتدعم مشاعر المستخدم، وقد توضح له نقاطاً معينة في محتوى اللعبة، بالإضافة إلى فهم الرسالة والمعلومة المقدمة.

8 – وصف اللعبة: وهو وصف تفصيلي تسلسلي لفكرة اللعبة الإلكترونية ومحتويات كل صفحة من الصفحات، بما فيها الأشكال والصور والأيقونات ودلالاتها، وخلفية الصفحات والكلمات المكتوبة أو المنطوقة، ونوع التأثيرات الصوتية وتوقيت بدايتها وتوضيح طريقة اللعبة.

شكل 1

عناصر بناء اللعبة الإلكترونية، تصميم الباحثة

ب – أسس تصميم الألعاب الإلكترونية ومعاييره

1 – استخدام الأسلوب البسيط في تصميم اللعبة، الذي يوضح الفكرة الأساسية والحقائق العلمية دون الإخلال بها.

2 – يراعى في تنظيم العناصر داخل صفحات اللعبة أسس التصميم؛ من حيث: مراعاة الأبعاد والترتيب المتوازن للأجزاء المكونة لبناء الشكل؛ فذلك ينقل للطفل الإحساس بالاستقرار والثبات (محمود، 2007). والتآلف بين عناصر التكوين تبعاً للمضمون والبيئة الخارجية (خلف وكيطان، 2016)؛ بما يحقق الوحدة التي تربط الأشكال المختلفة في التصميم بعضها مع بعض وفق نظام معين من العلاقات يتحقق معه الهيمنة في الفكر أو الشكل أو الأسلوب. (الربيعي، 1999)، مع مراعاة التنوع في الحجم والشكل واللون للعناصر؛ بما يوفر الجاذبية المطلوبة في التصميم. وإذا ما وجد نص مكتوب مع عنصر صورة أو رسم، فإنه يفضل ألا يتساوى هذان العنصران من حيث الحجم، وإنما يجب أن يزيد

حجم أحدهما عن الآخر. كما تتطلب بعض التصاميم تحقيق السيادة (Dominance) لأحد عناصرها مع الحفاظ على وحدة العمل الفني وترابطه؛ فإبراز أهمية أحد عناصر العمل الفني ضرورة تقتضيها طبيعة التكوين وعلاقته بالموضوع (أبو دبسة وغيث، 2009).

3 – يراعى في إعداد صفحات تصميم اللعبة ما يأتي: (صالح، 2013)

- أن يكون التركيز فيها على فكرة واحدة فقط.
- أن تكون الفكرة واضحة لا تتحمل التأويل أو التفسير بأشكال مختلفة.
- أن تكون العناصر، من أشكال ورسوم وصور وكلمات، واضحة ومبسطة تمكن من إدراك الرسالة فيها.
- أن يتحقق التكامل بين الكلمة المقروءة أو المنطوقة والصورة أو الشكل.
- أن يكون استخدام الألوان وظيفياً ويعمل على شد الانتباه.

4 – اختيار التواصل البصري المناسب بين اللعبة والمستخدم، ويتم ذلك من خلال مراعاة اتجاه العناصر وحركتها؛ إذ إن للاتجاه والحركة دوراً فاعلاً في البناء التصميمي؛ فيعمل الاتجاه على إحداث تأثيرات جاذبة تقود العين وفق مسار محدد ضمن المجال المرئي، وهو يرتبط بالحركة، فضلاً على أن الحركة هي تحصيل حاصل تدل على الاتجاه، وهناك أربعة اتجاهات في المجال المرئي: العمودي والأفقي، والمائل لليمين واليسار، والاتجاه نحو العمق، والاتجاه نحو المتلقي، ولكل من هذه الاتجاهات تأثيرها في المتلقي؛ لما يحمله كل اتجاه من دلالة وتعبير ضمن التكوين الفني للتصميم (السامرائي، 2016، ص.33).

5 – أن يشجع التصميم المستخدمين على زيادة فترة التواصل الجيد مع اللعبة، ويشجع على مشاركتهم اللعبة مع أصدقائهم.

6 – أن يساعد التصميم المستخدم على اكتشاف ميزات اللعبة؛ بحيث تظهر التقنيات والأيقونات واضحة وبحرفية عالية.

7 – أن يتناسب التصميم مع البيئة التي تعرض فيها؛ من حيث عاداتها

وتقاليدها ومواردها الطبيعية أو الصناعية؛ وأن يعبر عن هوية المجتمع وثقافته. (فالتصميم المرتبط بمجتمع معين لابد أن يكون نابعاً من موروثه الثقافي ليعبر عن هويته المميزة له وألا ينخرط في مفردات العولمة المعاصرة؛ مما يعمل على ذوبان عناصره الثقافية المميزة له، فيفقد هويته النابعة من أصالته وموروثه الثقافي الذي تكون عبر آلاف السنين). (إبراهيم، 2002)

8 – أن يتميز تصميم اللعبة بعنصري الجاذبية (Altercation) والانتباه (Attention)، من خلال مراعاة أسس التصميم.

9 – أن يتسم التصميم بالابتكار والأصالة.

خصائص الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة (ما بين 9 و12 سنة) وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية المستمدة من التراث

تعدّ مرحلة الطفولة المتأخرة ركيزة تعليمية تثقيفية مهمة، تقوم عليها الركائز التعليمية والثقافية في مراحل العمر اللاحقة. ويتميز الطفل فيها بتعلم المهارات والمعايير الخلقية والقيم، وتكوين الاتجاهات، ويزداد نمو الذكاء لديه، ويتميز بالقدرة على التركيز والانتباه، وتزداد رغبته في التعلم (زهران، 2005). ويبدأ في إدراكه الموضوعي للعناصر البصرية؛ من حيث مراعاة النسب والتفاصيل وإدراك القريب والبعيد (محمد، 1995). فالطفل في هذه المرحلة يفكر بوساطة الصور، ولذلك يجب أن يراعى فيما يقدم للطفل في هذه المرحلة أن يكون واقعيّاً ويسهل تصوره بصريّاً. ولا تنتهي هذه المرحلة إلا ويكون إدراك الطفل للأشياء؛ من حيث أشكالها وألوانها وأحجامها وإعدادها وعلاقتها المكانية والزمنية، تامّاً كإدراك الراشد (برادة وفؤاد، 1985). كما يتضح في هذه الفترة التخيل الواقعي الإبداعي، والتفكير المنطقي، ويتسم بحب الاستطلاع وكثرة الأسئلة، ويندمج بالمجتمع الخارجي أكثر، ويتوجه إلى تاريخ شعبه وشعوب الأمم الأخرى، ويتحمس لمعرفة الكثير عن البيئة المباشرة (عبدالعزيز، 2009).

أما خصائص اللعب في هذه المرحلة؛ فيستمر اللعب التخيلي الذي يلعب

فيه الخيال والتصور دوراً بارزاً، وله وظيفة سيكولوجية تتصل بإبداع الأطفال في إطار منظم ومخطط وهادف، وعليه؛ سميت هذه المرحلة باللعب المخطط، ومن الألعاب التخيلية التي يمارسها أطفال هذه المرحلة الشخصيات التاريخية، ونجوم السينما، كما يمارسون الرسم والألعاب الشعبية المتنوعة، وبعض الحرف والصناعات اليدوية؛ مثل أعمال الحياكة، كما يتأثر اللعب، بأنماطه ومستوياته في هذه المرحلة، بكثير من العوامل البيئية والوراثية والثقافية (العناني، 2004؛ نادي، 2012).

والحاجة إلى مثل هذا النوع من الألعاب الإلكترونية، وبخاصة المستلهمة من بيئة الطفل وتراثه في سنوات العمر المبكرة، غاية في الأهمية لغرس المفاهيم والمعارف والقيم، وخاصة المتعلقة بالوطن، وذلك لأن ترسيخها في مرحلة الطفولة، وتنشئة الطفل عليها يجعلها عنصراً مكوناً في بناء شخصيته (نادي، 2012).

الملابس التقليدية وعلاقتها بتنمية الحس الجمالي والوطني لدى الطفل

عرفت الشهري (2006) الملابس التقليدية بأنها "الملابس التي ارتدتها النساء في السابق بما تحمله من سمات وخصائص ومميزات وأسلوب حياة خاص، يميز كل منطقة عن الأخرى، وتعكس الوضع الاقتصادي والمركز الاجتماعي لمرتديها، وتبين مدى القدرة والمهارة الفنية الفطرية في إنتاج وتزيين هذه الملابس التي تتناقلها الأجيال نقلاً متوارثاً" (ص.7).

والمملكة العربية السعودية تتميز بأنماط ملبسية تعبر عن الأصالة والغنى؛ مما جعلها مميزة ولافتة للنظر من بين ملابس شعوب العالم، ونظراً لاتساع رقعتها جغرافيّاً وتنوع التضاريس والمناخ فيها، وتنوع البيئة الثقافية والاجتماعية، فقد تنوعت الملابس، وتعددت تصاميمها وخاماتها وتقنيات زخرفتها وأساليبها من مكان إلى آخر تبعاً للبيئة التي تحتضنها، وقد اختلفت مسمياتها وتعدّدت، ويعود ذلك إلى اللهجات المحلية الخاصة بكل منطقة من مناطق المملكة العربية السعودية،

إضافة إلى نسبتها إلى اسم القبيلة أو فخذ القبيلة التي منها، مثل: الثوب الحربي، وثوب بني مالك، وثوب ناصرة وغيرها (عاشور، 1995).

ونظراً لأن القيم الدينية في المملكة واحدة، مع تقارب القيم الاجتماعية، فإن هناك وحدة متقاربة في أساس تصميم الثياب التقليدية فيها، استخلصها (روس)، وجاء عند عاشور (1995) أن هناك تقارباً في الشكل العام للملابس التقليدية السعودية وخطوط التفصيل، وجميعها ذات أكمام طويلة، أو ذات ردن (طرف الكم)، ويختلف اتساع الردن من ثوب إلى آخر، وتختلف فتحة الرقبة فيها، وغالبية هذه الأثواب ذات ألوان داكنة، كما تتميز بأنها فضفاضة.

وهذه الوحدة يكتنفها تنوع كبير في خطوط التصميم والدقة في اختيار الخامة المناسبة، وإضافة اللمسات الزخرفية ذات القيم الجمالية العالية في تكوينها وتقنيتها وألوانها، ويأتي اللون الأسود على رأس الألوان المفضلة، يليه الأزرق بجميع درجاته، والأحمر، والأخضر، وتفضل الألوان السادة لثياب المناسبات، التي يكثر عليها التطريز، أما الثياب اليومية فتراوح بين الألوان السادة والمنقوشة بألوان زاهية (الزهراني، 2014).

ومن القيم الجمالية فيها أساليب تجميلها وزخرفتها بمعالجات فنية تتناسب مع الخطوط البنائية للشكل العام للزي، وقد أُستخدم التطريز بغرز متنوعة وخامات وألوان متعددة، "ويتركز التطريز عامة حول فتحة الرقبة وعلى الصدر والأكمام، وعلى بعض الخياطات" (البسام، 1985، ص.113).

أما الوحدات الزخرفية المستخدمة على الملابس التقليدية؛ فهي متنوعة، ومستمدة من البيئة المحلية من النباتات والأشكال الهندسية المحيطة والرموز والوسوم التي تعرف بها القبائل، وينتج عنها تشكيلات زخرفية بديعة تعكس مقدرة ومهارة عالية، وكان لكل منطقة من مناطق المملكة وحداتها الزخرفية المتعارف عليها (فدا، 2002).

الحس الجمالي (Aesthetic Sense)

الحس الجمالي: "الانطباع الذي تحدثه حواسنا بالنسبة لرؤيتنا للأشياء،

وهو مضمون إعجابنا بطبيعة الأشياء عقليّاً وشعوريّاً" (بدير، 1992، ص.205). وهو ما أكده المسلماوي (2010) بقوله: "إنه الانطباع الإيجابي الذي تحدثه حواسنا إلى ما هو جميل في البيئة من حيث الشكل واللون والتنظيم وحسب القيمة الجمالية للمثيرات" (ص.18).

وقد أودع الله – سبحانه وتعالى – الحس الجمالي الفطري في مخلوقاته؛ ومن ثم ينبغي تربية الطفل على القيم الجمالية وتهيئة البيئة المناسبة لذلك، وتعليمه كيف يرقى بمشاعره وحسه الجمالي. وقد أشار العزب (2015) إلى ذلك بقوله: "إن حث الطفل على مشاهدة آثار الجمال في كل شيء حوله؛ في الألوان والتنظيم ومشاهد الطبيعة، وتحسين خطه الكتابي، وتشجيعه على الرسم والتشكيل، وإعطاءه الحرية في اختيار ملابسه، ينمي في نفسه الإحساس الجمالي والقدرة على الأداء الفني" (ص.176). وبقدر ما يكون هذا المؤثر فعالاً وجميلاً يلاقي في نفس الطفل الاستجابة المثلى.

وهناك خطوات متتابعة حددها بلير (Bayer) للإحساس بالجمال:

أ – التوقف (Stopping): يعني توقف مجرى التفكير العادي والنشاط الإداري في سبيل الاستجابة لموضوع جمالي.

ب – العزلة أو الوحدة (Isolation): تعني استبعاد الكل ما عدا الموضوع الجمالي في مجال إدراكنا؛ بحيث يستأثر ذلك الموضوع بكل انتباهنا، فننعزل عن العالم المحيط بنا.

ج – الإحساس (Sense): وهو شعور الإنسان أنه أمام ظاهرة لم يألفها من قبل شدت انتباهه ونبهت حواسه لإدراكها.

د – الموقف الحدس (Intuitive Attitude): وهذا يعني أن إدراكنا لا يكون على أساس الاستدلال والبرهنة، ولكن نتيجة إحساس حدس.

هـ – الطابع العاطفي والوجداني (Emotional Character): وهو يتصل بالمشاعر والأحاسيس نحو الموضوعات المختلفة والمثيرات المختلفة.

و – التداعي (Summons): وهو ما يثيره الموضوع من أحاسيس، سواء بالقرب أو البعد عنه (الهنيدي، 2015).

ومن خلال تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة والمستلهمة من الملابس التقليدية في المملكة وما فيها من قيم جمالية مختلفة في تصاميم الملابس وألوانها والزخارف المكونة لها، التي من شأنها أن تشد انتباه الطفل وتؤثر على الخبرة المعرفية والبصرية لديه؛ ومن ثم تساعد الطفل على التفضيل الجمالي باختيار الملابس التي يتذوق فيها مواطن الجمال، ومن خلال معايشته لها توقظ فيه الإحساس بالقيم والتعلق الوجداني بها، فتثير فيه الإحساس بالوطنية والاعتزاز بالهوية؛ إذ إن الإحساس بالجمال يوقظ في الطفل الإحساس بالقيم والمواطنة.

ولذلك فإن تثقيف الطفل فنيّاً وجماليّاً وتعريفه بتراثه الفني الثقافي والبحث في مقومات بيئته التراثية بشكل مبسط يتناسب والمرحلة العمرية التي يمر بها– يعد مطلباً مهمّاً في هذا العصر تأكيداً للهوية، كما يساعد على تحقيق التكامل في جوانب شخصيته.

وتقديم عناصر التراث بطريقة مبسطة وفكر ابتكاري مستحدث، وإعادة توظيفه توظيفاً نافعاً في قالب فني معاصر من خلال الوسائط التكنولوجية المعاصرة والمتعددة، ليلائم الطفل المعاصر ويناسب سنه ويعدّه لمجتمع العلم والتكنولوجيا– غالباً ما يجذب انتباهه، ويقبل عليه مصوراً أكثر منه مكتوباً، كما يسهل عليه تذكرها، وتشعره بالبهجة والمتعة وعدم الشعور بالملل.

المنهج

منهج الدراسة

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، مع اتباع إجراءات البحث التطبيقي التطويري؛ لمناسبتها في تحقيق أهداف الدراسة.

أداة الدراسة

أعدّت استبانة مكونة من (3) أبعاد؛ للحكم على مناسبة المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، بالإضافة إلى استطلاع آراء الخبراء حول إسهام مناسبة أهداف التصميم المقترحة للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، واشتملت الاستبانة في صورتها الأولية على (54) عبارة موزعة في ثلاثة أبعاد هي:

- البُعد الأول: يقيس آراء الخبراء حول مناسبة المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، ويشتمل على (21) عبارة.
- البُعد الثاني: يقيس آراء الخبراء حول مناسبة أهداف التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، ويشتمل على (21) عبارة.
- البُعد الثالث: يقيس آراء الخبراء حول مناسبة أهداف التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، ويشتمل على (12) عبارة.

صدق المحكمين للأداة

تم التأكد من الصدق الظاهري للأداة، بعرضها على (13) محكماً من ذوي الاختصاص في التربية الفنية والمناهج والتصميم، وفي ضوء آراء المحكمين أصبح عدد عبارات الأداة (44) عبارة، هي: (21) عبارة في البُعد الأول، و(13) عبارة في البُعد الثاني، و (10) عبارات في البُعد الثالث؛ ومن ثم أصبحت أداة الدراسة تتصف بدرجة مناسبة من صدق المحكمين.

صدق الاتساق الداخلي للأداة

يستخدم الاتساق الداخلي لتحديد التجانس بين عبارات الأداة؛ بمعنى أن

كل عبارة تقيس الهدف أو المعيار الذي تقيسها باقي العبارات في البُعد، ويستخدم في استبعاد العبارات غير الصالحة، ولتحديد قيمة الاتساق الداخلي طبقت أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (10) مختصين في التربية الفنية والمناهج والتصميم، من خارج أفراد عينة الدراسة الأصلية، وحسب معامل ارتباط بيرسون بين كل عبارة من العبارات والدرجة الكلية للبُعد الذي تنتمي إليه، وكانت النتائج على نحو ما في الجدول (1).

جدول 1

قيم معاملات الارتباط بيرسون لقياس الاتساق الداخلي لعبارات الأداة مع الدرجة الكلية للبُعد الواردة فيه (ن=10)

بُعد المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية وإخراجها				بُعد أهداف تنمية الحس الجمالي		بُعد أهداف تنمية الحس الوطني	
رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
1	0.932**	12	0.913**	1	0.927**	1	0.916**
2	0.897**	13	0.918**	2	0.878**	2	0.932**
3	0.897**	14	0.880**	3	0.900**	3	0.899**
4	0.948**	15	0.932**	4	0.919**	4	0.895**
5	0.907**	16	0.934**	5	0.885**	5	0.897**
6	0.958**	17	0.910**	6	0.940**	6	0.923**
7	0.907**	18	0.899**	7	0.899**	7	0.894**
8	0.958**	19	0.897**	8	0.879**	8	0.897**
9	0.898**	20	0.918**	9	0.934**	9	0.905**
10	0.959**	21	0.910**	10	0.884**	10	0.918**
11	0.912**	---	------	11	0.902**	------	------
---	------	---	------	12	0.910**	------	------
				13	0.923**	------	------

** معامل الارتباط دال إحصائيّاً عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$).

تشير النتائج في الجدول (1) إلى أن جميع عبارات أداة الدراسة حصلت على معاملات ارتباط عالية مع البُعد الذي تنتمي إليه، وبدلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.01$)؛ مما يشير إلى أن أداة الدراسة تتمتع بدرجة جيدة من الاتساق الداخلي، ويمكن تطبيقها على عينة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة

استخرجت معاملات الثبات للأبعاد الثلاثة لأداة الدراسة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha)، وهي موضحة في الجدول (2).

جدول 2

معاملات الثبات لأبعاد أداة الدراسة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ

أبعاد الأداة	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
1- بُعد المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية وإخراجها	21	0.972
2- بُعد أهداف تنمية الحس الجمالي	13	0.960
3- بُعد أهداف تنمية الحس الوطني	10	0.947

تُبيّن النتائج في الجدول (2) أن معاملات الثبات لأبعاد أداة الدراسة كانت مرتفعة؛ إذ بلغت قيمة معامل ثبات البُعد الأول (0.972)، وبلغت قيمة معامل ثبات البُعد الثاني (0.960)، في حين بلغت قيمة معامل ثبات البُعد الثالث (0.947). وبعد التأكد من دلالات الصدق والثبات لأداة الدراسة، يمكن القول: إن أداة الدراسة تتمتع بالثبات، وإنه يمكن الاطمئنان إلى صحة البيانات التي يتم الحصول عليها من خلال تطبيقها.

إجراءات تطبيق أداة الدراسة

طُبقّت أداة الدراسة على مجموعة من الخبراء المختصين في التربية الفنية والتصميم ومناهج وبرامج الطفل وعلم النفس، وعددهم (15) خبيراً، قام كل خبير، بعد الاطلاع على تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة، بالحكم على توافر

المعايير العلمية والفنية في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، والحكم على إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية في تنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، ولغايات تخصيص الدرجات على أداة الدراسة استخدم المقياس الثلاثي: (موافق بشكل كبير = 3، موافق إلى حد ما = 2، غير موافق = 1).

المعالجات الإحصائية

استخرجت المتوسطات الحسابية والتكرارات والنسب المئوية لاستجابات الخبراء على أداة الدراسة لمعرفة الحكم على توافر المعايير العلمية والفنية في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، بالإضافة إلى درجة مناسبة التصميم المقترح للعبة الإلكترونية في تنمية الحس الجمالي والوطني لدى الطفل.

النتائج ومناقشتها

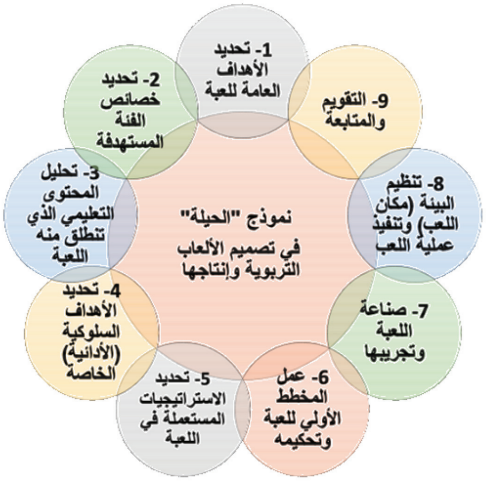
تم عرض نتائج الدراسة من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس الذي تخلله ثلاثة أسئلة فرعية، وفيما يلي عرض لنتائج الدراسة:

النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيس: ما خطوات تصميم اللعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة بالمملكة العربية السعودية؟

وروجعت بعض النماذج الخاصة بالتصميم، ومنها النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE)، وهو أسلوب نظاميّ لعملية تصميم التعليم يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف، ويعدّ الأساس لكل نماذج التصميم التعليمية، وجميعها تدور حول خمس مراحل رئيسة، تظهر جميعاً فيما يسمى بالنموذج العام لتصميم التعليم "ADDIE Model"، ويتكون هذا النموذج من خمس خطوات رئيسة يستمد النموذج اسمه منها، قد ذكرها (عبدالخالق، 2011) فيما يأتي:

شكل 2

نموذج "الحيلة في تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها"، ويتضمن تسع مراحل: (الحيلة، 2010)



وفي ضوء أهداف الدراسة والدراسات المرتبطة ومن خلال مراجعة الأدبيات الخاصة بموضوع تصميم الألعاب بصفة عامة، التي حددت خمس مراحل رئيسة لتصميم التعليم "ADDIE Model"، وبالاستفادة من نموذج (الحيلة، 2010) تم الخروج بتصميم اللعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية، وفق ست خطوات، هي:

الخطوة الأولى – تحديد الهدف العام للعبة الإلكترونية

تصميم نموذج للعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية السعودية تسهم في تنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية.

الخطوة الثانية – تحديد خصائص الفئة المستهدفة

تستهدف اللعبة الإلكترونية الإناث في المرحلة العمرية من 9–12 سنة/ إناث، واختيرت هذه المرحلة العمرية للأسباب الآتية:

- أنها مرحلة مهمة يزداد التمايز بين الجنسين فيها.
- يبدأ خلالها تعلم المعايير الأخلاقية والقيم وتكوين الاتجاهات، وتعتبر من أنسب المراحل لعملية التطبيع بالثقافة والقيم الاجتماعية.
- تتميز بالاتجاه نحو الحقائق المرئية والبصرية وإدراك التفاصيل والعلاقات المختلفة بين العناصر.
- يتوجه فيها الطفل إلى تاريخ شعبه وشعوب الأمم الأخرى، ويتحمس لمعرفة الكثير عن البيئة المباشرة.
- يتوجه لممارسة الألعاب الشعبية، ويتأثر لعبه بالعوامل البيئية والثقافية.

ومن ثم جاءت هذه اللعبة لتتوافق مع خصائص الفتيات في الفئة العمرية من 9–12 سنة؛ بحيث تقدم لهن لعبة تراعي التمايز بين الجنسين، وتشبع حاجتهن إلى ألعاب تتسم بالتنظيم والدقة والتوافق، وحاجتهن إلى معرفة التاريخ والثقافة وتنمية الحس الجمالي نحوه، وتلبية رغبتهن في المعرفة والاستطلاع

عن الملابس التقليدية في أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية المقترحة؛ مما يعزز هويتهن الوطنية.

الخطوة الثالثة – تحليل المحتوى التعليمي للعبة الإلكترونية

ينبثق المحتوى التعليمي في اللعبة الإلكترونية من مكونات التراث المادي التقليدي للمملكة العربية السعودية، وما تمتلكه من كمّ هائل ومتنوع من الملابس التقليدية بجميع مناطقها المختلفة، والمحددة في الدراسة بأربع مناطق.

ويشتمل المحتوى التعليمي في اللعبة الإلكترونية على الملابس التقليدية التي نتجت من عملية تحليل القيم الجمالية في الملابس التقليدية في المناطق الأربع، وقد أسفرت عملية التحليل عن تحديد مجموعة من الملابس التقليدية التي تمثل الثقافة والتراث لكل منطقة جغرافية بالمملكة، بالإضافة إلى القيم الجمالية المتمثلة في التصاميم المتنوعة والزخارف التي تتميز بها هذه الملابس والألوان والخامات المتعددة، وكذلك مكملات زينة الرأس المتناسبة معها.

الخطوة الرابعة – تحديد الأهداف السلوكية (الأدائية)

حددت الأهداف المتوقع من الفتيات بلوغها، بعد ممارسة اللعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية، وتنحصر هذه الأهداف في جانبين، هما: تنمية الحس الجمالي، وتنمية الحس الوطني، لدى الفتيات، وقد قامت الباحثة بإعداد قائمة بالأهداف السلوكية الخاصة بـ (تنمية الحس الجمالي، وتنمية الحس الوطني)، وتم تحكيمها، كما مرّ سابقاً في إجراءات الدراسة.

الخطوة الخامسة – تحديد الإستراتيجية المستعملة في اللعبة الإلكترونية

تقوم اللعبة على إستراتيجية تفريد التعليم؛ حيث تقوم كل طفلة بخوض اللعبة بحسب سرعتها الذاتية، وقدرتها على استيعاب المعلومات وفهمها وتفضيلها الجمالي عند كل اختيار للزي التقليدي ومكملاته، ويتوافق ذلك مع أحد محاور بناء اللعبة (الفضول)، المبني بالطريقة الحسية والطريقة المعرفية (الفضول المعرفي).

الخطوة السادسة – إعداد التصور الأولي للعبة (السيناريو)

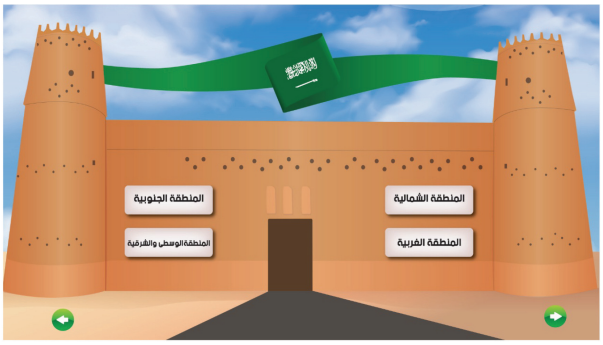
في ضوء أهداف الدراسة تم تحديد الأجزاء الأساسية المتضمنة في المخطط الأولي للعبة الإلكترونية المقدمة للطفل، وهي:

الجزء الأول: شاشة البداية، وهي شاشة تحتوي على اسم اللعبة والشعار، ولا تحتاج إلى استجابة المتعلم وإنما تنتقل تلقائياً إلى الشاشة التي تليها.

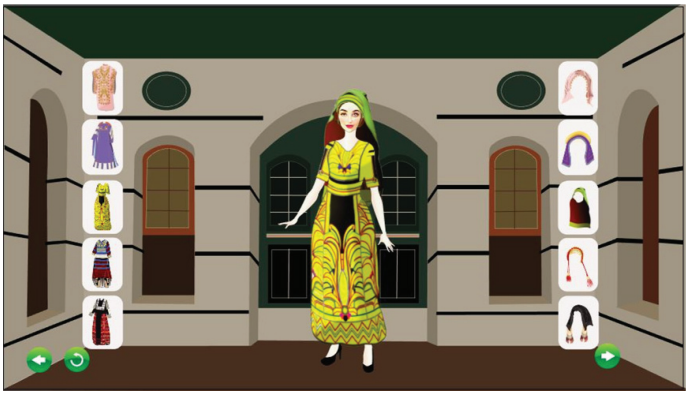
الجزء الثاني: شاشة المقدمة، وهي شاشة تحتوي على شخصية كرتونية بملابس تقليدية، ترحب بالطفلة وتدعوها إلى تجربة تعرّف الملابس التقليدية بالمملكة العربية السعودية؛ بهدف تشويقها لممارسة اللعبة وتحقيق أهدافها.

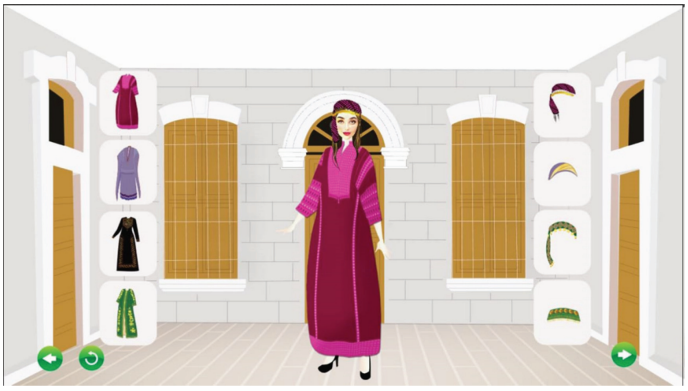
الجزء الثالث: شاشة القائمة الرئيسة للعبة، وتضم أربعة أزرار للانتقال من جزء إلى آخر؛ بواقع زرّ لكل منطقة جغرافية من المملكة العربية السعودية

(الوسطى والشرقية، الغربية، الجنوبية، الشمالية)؛ ليختار الطفل أي منطقة يبدأ بها، بالإضافة إلى زرّين، أحدهما للعودة إلى الخلف، والآخر للخروج.



وينبثق عن كل زرّ من الأزرار الأربعة لشاشة القائمة الرئيسية، شاشة فرعية، وهي شاشة اللعب التي تتطلب استجابة الطفل، وتظهر معها التغذية الراجعة في الشاشة نفسها كصورة أو صوت، أو في شاشة مستقلة، على أن تكون معبرة عن الإجابات الصحيحة والإجابات الخطأ، على حد سواء، وتضم عدداً من الأزرار تحتوي على نماذج من الأزياء التقليدية النسائية في المنطقة الجغرافية المختارة ومكملاتها، وعند اختيار زيّ معين والوقوف عليه بالمؤشر يظهر اسمه ونبذة مبسطة عنه، وكل شاشة من هذه الشاشات الأربع، خلفيتها متوافقة مع الطراز المعماري للمنطقة المختارة، بالإضافة إلى وجود زرّين، أحدهما للعودة إلى الخلف، والآخر للخروج، وفيما يلي عرض صور لها.





النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الأول: ما درجة توافر المعايير العلمية والفنية في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها؟

للإجابة عن هذا السؤال عرض التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، مع قائمة المعايير العلمية والفنية الواجب توافرها في عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها – التي تم التوصل إليها وتحكيمها سابقاً في إجراءات الدراسة – على مجموعة من الخبراء وعددهم (15)؛ للحكم على درجة تحقيقها، وقد حسبت التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء، على نحو ما هو في الجدول (3).

جدول 3

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
1	عدم الإكثار من العناصر والمعلومات في الشاشة الواحدة.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
2	العمل بأسلوب البؤرة المحورية في التصميم حتى لا يتشتت انتباه الطفلة.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة
3	الصور والأشكال المستخدمة واضحة المعالم وبدقة عالية.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
4	راعت درجة سطوع الألوان لشد الانتباه مع عدم الإجهاد للعين.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
5	البساطة في تصميم خلفية الشاشات وتوافقها مع محتوى اللعبة وفكرتها.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة

تابع/ جدول 3

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
6	تناسب محتوى الشاشة، من معلومات وصور وأشكال، مع مستوى الفئة المستهدفة.	14	%93.3	1	%6.7	0	%0.0	2.93	كبيرة
7	تناسب محتوى الشاشة مع اهتمامات الأطفال وميولهم.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
8	محتوى اللعبة مرتبط بالبيئة المحلية وهوية الطفل.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
9	تجمع عناصر الشاشة بين الدقة العلمية والجمال الفني.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
10	ترتيب مضمون كل شاشة بطريقة منظمة وفي اتجاه موحد.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
11	مراعاة أسس التصميم في تنظيم العناصر داخل الشاشات؛ من حيث الأبعاد والترتيب والاتزان للأجزاء المكونة لبناء الشكل، والوحدة للعمل ككل في إطار التنوع.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
12	التنويع في تصميم الشاشات وعناصرها حتى لا يشعر الأطفال بالملل.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة

تابع / جدول 3

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
13	يتوافر في تصميم اللعبة الإلكترونية توضيح لمهمة المفاتيح والأزرار المستخدمة في مراحل اللعبة.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة
14	تسلسل الشاشات والانتقال بينها بشكل متتابع، والانتقال من معلومة إلى أخرى بطريقة مشوقة وممتعة.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
15	توافر التغذية الراجعة بصورة فورية بعد كل استجابة تقدمها الطفلة لتعديل الاستجابات الخاطئة، وتثبيت الاستجابات الصحيحة.	13	%86.7	1	%6.7	1	%6.7	2.80	كبيرة
16	ملاءمة سرعة عرض المعلومات في الشاشات مع الفئة المستهدفة.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة
17	يساعد محتوى الشاشة على المشاركة الإيجابية للطفلة من خلال تفاعلها المباشر مع اللعبة الإلكترونية.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
18	يراعي تصميم اللعبة الإلكترونية الفروق الفردية بين الأطفال.	14	%93.3	1	%6.7	0	%0.0	2.93	كبيرة

تابع/ جدول 3

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
19	دور الطفلة واضح ومحدد في اللعبة.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة
20	التكامل في التصميم بين الكلمة المقروءة والمنطوقة والصورة أو الشكل.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
21	تحقق اللعبة الإلكترونية المتعة الجمالية والوجدانية في أثناء ممارسة اللعب.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
	الكلي	---	---	---	---	---	---	2.96	كبيرة

تشير النتائج في الجدول (3) إلى أن درجة توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها بشكل عام (الكلي)، جاءت بدرجة موافقة كبيرة، من وجهة نظر الخبراء وبمتوسط حسابي (2.96)، كما حصل كل معيار من المعايير على درجة موافقة كبيرة من وجهة نظر الخبراء، وقد راوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (2.80) و (3.00)؛ فحصل (14) معياراً من المعايير المقترحة على متوسط حسابي (3.00)، في حين حصل معياران على متوسط حسابي (2.93) وهما المعياران (6 ، 8)، وحصلت المعايير (2، 13، 16، 19) على متوسط حسابي (2.87). في حين جاء المعيار (15) في أدنى ترتيب وحصل على متوسط حسابي (2.80).

النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الثاني: ما درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة؟

عرض التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، وقائمة الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، على مجموعة من الخبراء، عددهم (15) خبيراً؛ للحكم على درجة إسهام هذا التصميم في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، وقد حسبت التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء، وهو ما يبينه الجدول (4).

جدول 4

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تحقيق الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الجمالي لدى الطفل

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
1	تعرّف تصاميم الأزياء التقليدية بالمملكة.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
2	ملاحظة الخطوط البنائية والأجزاء المكونة للزي التقليدي النسائي.	12	%80	3	%20	0	%0.0	2.80	كبيرة
3	اكتشاف الألوان المميزة للأزياء التقليدية بالمملكة في كل منطقة.	14	%93.3	0	%0.0	1	%6.7	2.87	كبيرة
4	تعرّف أشكال الوحدات الزخرفية المستمدة من البيئة في الملابس التقليدية بالمملكة.	13	%86.7	1	%6.7	1	%6.7	2.80	كبيرة
5	تعرّف مسميات الأزياء التقليدية النسائية بالمملكة.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
6	التمييز بين أساليب زخرفة الأزياء التقليدية النسائية وتجميلها في كل منطقة عن الأخرى.	11	%73.3	2	%13.3	2	%13.3	2.60	كبيرة

تابع / جدول 4

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تحقيق الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الجمالي لدى الطفل

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
7	استشعار قيمة الاتزان في توزيع الزخارف والألوان في الملابس التقليدية.	12	%80	3	%20	0	%0.0	2.80	كبيرة
8	إدراك الانسجام في توزيع الخطوط الأفقية والرأسية في تصميم الملابس التقليدية.	12	%80	2	%13.3	1	%6.7	2.73	كبيرة
9	تذوق العلاقات الجمالية بين الألوان المتوافقة والمتباينة في زخارف الأزياء المتنوعة.	13	%86.7	1	%6.7	1	%6.7	2.80	كبيرة
10	اكتشاف قيمة التناسق في حجم أجزاء الملابس التقليدية.	12	%80	3	%20	0	%0.0	2.80	كبيرة
11	تذوق النواحي الجمالية في الرموز والمفردات الشعبية في الملابس التقليدية.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
12	تقدير الدقة في تصميم الملابس وتكوين الزخارف فيها.	11	%73.3	2	%13.3	2	%13.3	2.60	كبيرة
13	اكتساب القدرة على اختيار مكملات الملابس التقليدية المناسبة للزي التقليدي.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
	الكلي	---	---	---	---	---	---	2.83	كبيرة

أظهرت نتائج آراء الخبراء في الجدول (4) أن التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، يسهم في تنمية الحس الجمالي للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة بشكل عام (الكلي)، بدرجة كبيرة، وقد حصلت الأهداف السلوكية في بُعد (تنمية الحس الجمالي) على متوسط حسابي (2.83)، كما حصل كل هدف من الأهداف السلوكية في بُعد تنمية الحس الجمالي، على درجة موافقة كبيرة من وجهة نظر الخبراء، وقد راوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (2.60) و (3.00)؛ حيث حصلت (4) أهداف على متوسط حسابي (3.00)، وهي الأهداف ذات الأرقام (1، 5، 11، 13)، وحصل هدف واحد على متوسط حسابي (2.87) هو الهدف (3)، بينما حصلت (5) أهداف على متوسط حسابي (2.80)، وهي الأهداف ذات الأرقام (2، 4، 7، 9، 10)، وحصل هدف واحد على متوسط حسابي (2.73) هو الهدف (8)، في حين حصل هدفان على متوسط حسابي (2.60)، وهما الهدفان (6 ، 12).

النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الثالث: ما درجة إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة؟

عرض التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، وقائمة الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، على مجموعة من الخبراء، للحكم على درجة إسهام هذا التصميم في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، وقد حسبت التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء، وهو ما يوضحه الجدول (5).

جدول 5

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تحقيق الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الوطني لدى الطفل

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
1	إبداء الطفلة ارتباطها بالثقافة المحلية التي تمثلها الملابس التقليدية.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
2	الشعور بأهمية الحفاظ على الزي السعودي التقليدي من الاندثار.	14	%93.3	1	%6.7	0	%0.0	2.93	كبيرة
3	تنمية روح الولاء للوطن وتراثه بصفة عامة والملابس التقليدية بصفة خاصة.	14	%93.3	1	%6.7	0	%0.0	2.93	كبيرة
4	الشعور بالافتخار بالأزياء التقليدية التي أبدع الأجداد فيها.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة
5	تنمية حب الاكتشاف والبحث عن معلومات حول الأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية.	12	%80	2	%13.3	1	%6.7	2.73	كبيرة
6	الشعور بأهمية نشر ثقافة الأزياء التقليدية السعودية لدى الأجيال الحالية وفي المستقبل.	12	%80	2	%13.3	1	%6.7	2.73	كبيرة
7	تنمية الثقافة المعرفية عن الزي التقليدي وخامته وألوانه وزخرفته.	13	%86.7	2	%13.3	0	%0.0	2.87	كبيرة

تابع / جدول 5

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لآراء الخبراء حول إسهام التصميم المقترح للعبة الإلكترونية، في تحقيق الأهداف السلوكية الخاصة بتنمية الحس الوطني لدى الطفل

رقم العبارة	العبارات	درجة الموافقة						المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
		بشكل كبير		إلى حد ما		غير موافق			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
8	الاعتزاز بالقيم الفنية والجمالية في الملابس التقليدية ومكملاتها.	13	%86.7	1	%6.7	1	%6.7	2.80	كبيرة
9	تقدير قيم التنوع والثراء في أساليب الزخرفة للملابس التقليدية.	11	%73.3	3	%20	1	%6.7	2.67	كبيرة
10	الاعتزاز بالهوية الخاصة التي تميز الملابس التقليدية في كل منطقة عن غيرها في السعودية.	15	%100	0	%0.0	0	%0.0	3.00	كبيرة
	الكلي	---	---	---	---	---	---	2.83	كبيرة

أظهرت نتائج آراء الخبراء في الجدول (5) أن التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، يسهم في تنمية الحس الوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة بشكل عام (الكلي)، بدرجة كبيرة؛ حيث حصلت الأهداف السلوكية في بُعد (تنمية الحس الوطني) على متوسط حسابي (2.83)، كما حصل كل هدف من الأهداف السلوكية في بُعد تنمية الحس الوطني، على درجة موافقة كبيرة من وجهة نظر الخبراء، وقد راوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (2.67) و (3.00)؛ فقد حصل الهدفان (1، 10) على متوسط حسابي (3.00)، وحصل الهدفان (2 ، 3) على متوسط حسابي (2.93)، بينما حصل الهدفان (4 ، 7) على متوسط حسابي (2.87)، وحصل هدف

واحد على متوسط حسابي (2.80) هو الهدف (8)، وحصل الهدفان (5 ، 6) على متوسط حسابي (2.73)، في حين جاء الهدف (9) في أدنى ترتيب، وحصل على متوسط حسابي (2.67).

بناء على الهدفين الأول والثاني للدراسة؛ توصلت الدراسة إلى تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية، وقد شمل التصميم المقترح ست خطوات جاءت على الترتيب الآتي: تحديد الهدف العام للعبة الإلكترونية، تحديد خصائص الفئة المستهدفة، تحليل المحتوى التعليمي للعبة الإلكترونية، تحديد الأهداف السلوكية (الأدائية)، تحديد الإستراتيجية المستعملة في اللعبة الإلكترونية، إعداد التصور الأولي للعبة (السيناريو). ولتحقيق الأهداف: الثالث والرابع والخامس من الدراسة؛ استعين بـ (15) من الخبراء في مجال التصميم والتربية الفنية وعلم النفس والمناهج، وقد عُرض عليهم التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، وأداة صُممت للكشف عن توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم هذه اللعبة وإخراجها، بالإضافة إلى مدى إسهام التصميم المقترح في تنمية الحس الجمالي والوطني لدى فتيات مرحلة الطفولة المتأخرة، وأظهرت آراء الخبراء توافر المعايير العلمية والفنية في تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة وإخراجها، وقد حصلت على درجة موافقة كبيرة، كما دلت النتائج على أن التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية السعودية، يسهم في تنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة، بدرجة كبيرة.

وترى الباحثة أن هذه النتيجة منطقية ومتوقعة؛ كون عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية، مرّت بمختلف المراحل اللازمة لعملية التصميم العلمية، مع عرض التصميم المقترح على مجموعة محكمين من ذوي الاختصاص؛ للتأكد من سلامة إجراءاته، وإعداد أداة للحصول على نتائج موضوعية للتأكد من تحقيق أهداف الدراسة.

ومن ثمّ فإن عملية تصميم اللعبة الإلكترونية المقترحة، وتحديد أهدافها الجمالية والوطنية، بالإضافة إلى معاييرها العلمية والفنية، استندت إلى منهجية علمية وتعاونية مع المختصين والخبراء؛ إذ إن الأخذ بآراء الخبراء التربويين والمختصين والعاملين بالميدان تُعد آليات ضرورية للتحقق من درجة مناسبة ما يتم التوصل إليه من خطوات وأهداف متنوعة، وما يرتبط بها من معايير.

إضافة إلى أن تصميم اللعبة في قالب إلكتروني فني معاصر يجذب الطفل لها، ويشبع حاجاته المعرفية والنفسية.

كما أن تصميم اللعبة الإلكترونية الذي تم التوصل إليه والمستوحى من الملابس التقليدية في التراث السعودي، يتفق مع نتائج دراسات كل من دراسة البسام (2011)، والعقل (2011)، والبسام وآخرين (2017)، والسحاري وآخرين (2018)، التي وظفت الملابس التقليدية السعودية في منتجات معاصرة لإثراء الجانب المعرفي بها وترسيخ الانتماء الوطني لدى الطفل. كما اتفقت مع نتائج دراستي حجازي (2010)، وحمدان (2016)، من أن الألعاب الإلكترونية المقدمة للطفل لها إيجابيات متعددة إذا ما استخدمت بطريقة موجهة ومنظمة، واتفقت أيضاً مع نتائج دراسة كل من بدير (1992)، وخليل (2018)، في وجود علاقة إيجابية بين إحساس الطفل بالجمال وتعزيز هويته الوطنية.

التوصيات

1 – ضرورة الاهتمام بدراسة التراث الوطني؛ بوصفه مصدراً من مصادر الإلهام؛ لإثراء مجال التصميم برؤى فنية معاصرة؛ لما يتضمنه من قيم جمالية وظيفية تضفي على التصميمات ميزتي التفرد والأصالة.

2 – الاهتمام بتنمية الحس الجمالي والوطني لدى الطفل من خلال مجالات الفنون المختلفة، وربطها بأوجه التراث المتنوعة لما تحمله من قيم فنية وجمالية متنوعة.

3 – أهمية الأخذ بالأسس والمعايير العلمية والفنية في مجال تصميم

المخرجات الفنية؛ لضمان الوصول إلى نتائج علمية تحقق أهداف التصميم.

4 – ضرورة نشر الوعي المجتمعي من خلال المؤسسات التربوية والإعلامية بأهمية تدعيم الإحساس بالمواطنة والانتماء، من خلال الوسائط التقنية الثقافية المتنوعة، والألعاب الممتعة، وكل ما يمكن أن يوصل إلى هذا الهدف؛ لتعزيز ثقة الأطفال بوطنهم.

5 – تشجيع الاستثمار الوطني والقطاع الخاص في مجال إنتاج الألعاب وأفلام الكرتون، والبرامج التلفزيونية المستلهمة من بيئة الطفل وتراثه لتعزيز مفاهيم الهوية الثقافية وتأكيدها.

6 – توصية المصممين، وبخاصة في المجال التربوي، القيام بتصميم ألعاب إلكترونية تناسب الطفل السعودي، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

المراجع

إبراهيم، يحيى. (2002، أبريل 15–16). *الصناعات التقليدية والحرف البيئية المصرية – تنمية اقتصادية واجتماعية* [بحث مقدم]. المؤتمر القومي الأول حول الصناعات التقليدية والحرف البيئية، القاهرة، مصر.

أبو حرب، يحيى. (2007). لعب الأطفال قديماً وحديثاً كما تراه معلمات مرحلة ما قبل المدرسة في سلطنة عمان. *المجلة التربوية، 22*(85)، 251–293.

أبو دبسة، فداء، وغيث، خلود. (2009). *تصميم الإعلان والترويج الإلكتروني*. مكتبة المجمع العربي.

أبو الرب، محمد، والقصيري، إلهام. (2014). المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات. *المجلة الدولية للأبحاث التربوية*، 35، 171–192.

بدير، كريمات (1992، مايو 4–5). *الإحساس بالجمال وعلاقته بدافع الانتماء الوطني لطفل ما قبل المدرسة* [بحث مقدم]. مؤتمر الطفل السنوي الخامس. القاهرة، مصر.

برادة، هدى، وفؤاد، فيوليت. (1985). *سيكولوجية النمو*. منشورات جامعة عين شمس.

برهوم، أماني. (2012). *أثر استخدام أسلوب التعليم المدمج في تنمية مفاهيم ومهارات استخدام المستحدثات التكنولوجية المتضمنة في مساق تكنولوجيا التعليم لدى طالبات كلية التربية بالجامعة الإسلامية – غزة* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية.

البسام، ليلى. (1985). *التراث التقليدي لملابس النساء في نجد*. مركز التراث الشعبي لدول الخليج.

البسام، ليلى (2011، أبريل 13–14). *تصميم برنامج تثقيفي مقترح لترسيخ الانتماء الوطني لدى الطفل السعودي من خلال تنوق الأزياء التقليدية* [بحث مقدم]. المؤتمر العلمي العالمي "الثقافة الشعبية: الحاضر ومسارات المستقبل". المنامة، البحرين.

البسام، ليلى، والعجاجي، تهاني، والعقل، سيمة، وخميس، أروى. (2017). توظيف أدب الأطفال في التعريف بالأزياء التقليدية. *مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية، 43*(164)، 283–322.

بشير، نمرود. (2008). *ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين نكوراً (12–15) سنة* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر.

الجبوري، ستار. (1997). *العلاقات اللونية وتأثيرها على حركة السطوح المطبوعة في الفضاء التصميم* [رسالة دكتوراه غير منشورة]. جامعة بغداد.

جمال الدين، هناء، والعمري، عائشة. (2008). *المدخل إلى تقنيات التعليم*. دار الزمان.

الجوهري، محمد، وشكري، علياء، والخولي، حسن، وعثمان، سعاد، والفرنواني، منى، وعبد الحافظ، إبراهيم. (2006). *مقدمة في دراسة التراث الشعبي المصري*. د.ن.

حجازي، آندي. (2010). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية، 11*(43)، 66–101.

حمدان، سارة. (2016) *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

الحيلة، محمد. (2010). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها* (ط.5). دار المسيرة.

خلف، نمير، وكيطان، رباب. (2016). *الاتصال البصري في الفن والإعلام*. صفحات للدراسات والنشر.

خليل، رشا. (2018). تصميم الملابس كمدخل لتنمية الحس الوطني للطفل المصري. *مجلة العمارة والفنون، 1*(10)، 294–318.

خليل، نيفين. (2006). *توظيف الثقافة الشعبية في مطبوعات الأطفال بمصر*. مطابع الأهرام التجارية.

الربيعي، عباس. (1999). *الشكل والحركة والعلاقات الناتجة في العمليات التصميمية ثنائية الأبعاد* [رسالة دكتوراه غير منشورة]. جامعة بغداد.

زهران، حامد. (2005). *علم نفس النمو والمراهقة* (ط.6). عالم الكتب.

الزهراني، أحمد. (2014). *التصميمات الزخرفية في الملابس التقليدية في منطقة الحجاز والإفادة منها في تدريس التربية الفنية – دراسة توثيقية* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة أم القرى.

السامرائي، فؤاد. (2016). *بنية النص البصري في التصميم الجرافيكي الرقمي*. دار مجدلاوي.

السحاري، عائشة، وإبراهيم، عبير، وسالم، شادية. (2018). تصميم متحف افتراضي للأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية. *مجلة التصميم الدولية، 8*(2)، 87–101.

سهيل، ياسر. (2015). *التصميم في مجالات الفنون التطبيقية والعمارة "أهمية استخدام الكمبيوتر في التصميم"* (ط.2). دار الكتاب الحديث.

الشحروري، مها. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها*. دار المسيرة.

الشهري، ليلى. (2006). *الملابس والمنتجات التقليدية وزخارفها في منطقة عسير: دراسة ميدانية* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية للبنات.

صالح، ماجدة. (2013). *تصميم الوسائل التعليمية للأطفال*. دار الجامعة الجديدة.

الصرايرة، جعفر. (2014). *التصميم الجرافيكي في التعليم*. زمزم ناشرون وموزعون.

عاشور، أميمة. (1995). *ابتكار تصميمات زخرفية قائمة على توظيف النظم الإيقاعية لمختارات من زخارف الأزياء الشعبية السعودية ومكملاتها* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة أم القرى.

عبدالخالق، دعاء. (2011). *فاعلية التعليم المدمج في تنمية مهارات التصميم التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة بنها.

عبدالرحمن، زينب. (2011). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري: دارسة ميدانية* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة سوهاج.

عبد العزيز، مصطفى. (2009). *سيكولوجية التعبير الفني عند الأطفال*. مكتبة الأنجلو.

العزب، هاني. (2015). *القائد الصغير ضرورة لبناء مستقبل جديد*. المجموعة العربية للتدريب والنشر.

العقل، وسمية. (2011). *فاعلية الحقيبة المتحفية في إثراء معارف طالبات المرحلة الابتدائية نحو الأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية* [رسالة دكتوراه غير منشورة]. جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن.

علي، محمد. (1996). *تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية*. دار البشري للطباعة.

العناني، حنان. (2004). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية* (ط.2). دار الفكر.

فارس، نجلاء. (2009). *الألعاب الرقمية التعليمية: نظرة عامة على الأسس التربوية والنفسية القائمة عليها*. Scribd, https://www.scribd.com/document/15867718.

فدا، ليلى. (2002). *أساليب زخرفة الملابس التقليدية للنساء في الحجاز* [رسالة دكتوراه غير منشورة]. كلية التربية للاقتصاد المنزلي والتربية الفنية.

قويدر، مريم. (2011). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر.

محمد، مصطفى. (1995). *المدخل إلى التربية الفنية*. دار المفردات.

محمود، أنجي. (2007). *إنتاج الألعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها في تنمية التفكير المنطقي لدى طفل ما قبل الدراسة* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة حلوان.

المسلماوي، شمس. (2010). *تأثير برنامج تعليمي في تنمية الحس الجمالي لأطفال الرياض* [أطروحة ماجستير غير منشورة]. الجامعة المستنصرية.

نادي، وليد. (2012). *دور الإعلام في تنمية الانتماء لدى الطفل: الواقع والمأمول*. الإدارة المركزية للدراسات والبحوث بوزارة الثقافة.

نصار، حنان. (2008). *اللون والصور في تعلم الأطفال*. مكتبة الأنجلو المصرية.

الهنيدي، منال. (2015). *التربية الفنية لطفل الروضة* (ط.3). دار المسيرة.

Abdulaziz, M. (2009). *Psychology of Artistic Expression in Children* (in Arabic). The Anglo Library.

Abdulkhaleq, D. (2011). *The Effectiveness of Blended Learning in Developing Instructional Design Skills among Educational Technology Students at the Faculty of Specific Education* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Banha University.

Abdulrahman, Z. (2011). *The Educational Implications of Using Electronic Media on the Culture of the Egyptian Child- a Field Study* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Sohag University.

Abu Alrob, M. & Aqusairi, E. (2014). Behavioral problems caused by the use of smartphones by children from the point of view of parents in light of some variables (in Arabic). *International Journal for Research in Education (IJRE)*. 35, 171-192.

Abu Dabsa, F. & Ghaith, K. (2009). *Advertising Design and Online Promotion* (in Arabic). Arab Academy Library.

Abu Harb, Y. (2007). Children played, in the past and present, as seen by preschool teachers in the Sultanate of Oman (in Arabic). The *Educational Journal, 22*(85), 251-293.

Alanani, H. (2004). *Children Play, the Theoretical and Practical Foundations (2nd ed.)* (in Arabic). Dar Alfiker.

Alaqel, W. (2011). *The Effectiveness of the Museum Bag in Enriching the Knowledge of Primary School Students towards Traditional Costumes in the Kingdom of Saudi Arabia* (in Arabic). [Unpublished doctoral dissertation]. Princess Nora bint Abdulrahman University.

Albassam, L. (1985). *The Traditional Heritage of Women's Clothing in Najd* (in Arabic). The Gulf Folklore Center.

Albassam, L. (2011, April 13-14). *Designing a proposed educational program to establish the national belonging of the Saudi child by tasting the traditional costumes* (in Arabic). [Research presentation]. International Scientific Conference "Popular Culture: The Present and Future Paths". Manama, Bahrain.

Albassam, L.; Alajaji, T. Alaql, S. & Khamis, A. (2017). Employing children's literature in introducing traditional costumes (in Arabic). *Journal of the Gulf and Arabian Peninsula Studies, 43*(164), 283-322.

Aldrich, C. (2005). *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in E-Learning and Other Educational Experiences*. Pfeiffer.

Algohary, M.; Shoukry, A.; Alkhouli, H.; Othman, S. Alfarawani, M. & Abdelhafiz, I. (2006). *An Introduction to the Study of Egyptian Folklore* (in Arabic). Without a publisher.

Alhaila, M. (2010). *Educational Games and Their Production Techniques (5th ed.)* (in Arabic). Dar Almassira.

Alhinaidi, M. (2015). *Art Education for Kindergarten Children (3rd ed.)* (in Arabic). Dar Almassira.

Ali, M. (1996). *Educational Technology and Educational Aids* (in Arabic). Dar Al-Bishri for Printing.

Aljubouri, S. (1997). *Color Relationships and Their Effect on Motion of Printed Surfaces in Design Space* (in Arabic). [Unpublished doctoral dissertation]. Baghdad University.

Almuslimawi, S. (2010). *The Effect of an Educational Program in Developing Aesthetic Sense of Kindergarten Children* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Mustansiriya University.

Alrubaie, A. (1999). *Form, Motion, and Resulting Relationships in Two-Dimensional Design processes* (in Arabic). [Unpublished doctoral dissertation]. Baghdad University.

Alsahari, A., Ibrahim, A. & Salem, S. (2018). Designing a virtual museum of traditional costumes in Saudi Arabia (in Arabic). *International Design Journal, 8*(2), 87-101.

Alsamarrai, F. (2016). *Visual Text Structure in Digital Graphic Design* (in Arabic). Dar Majdalawi.

Alsarayra, J. (2014). *Graphic Design in Education*. Zamzam Publishers and Distributors.

Alshahrouri, M. (2008). *Electronic Games in Global Age, Pros & Cons* (in Arabic). Dar Almassira.

Alshehri, L. (2006). *Traditional Clothes, Products and Their Decorations in the Asir Region: Field Study* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. College of Education - Girls Branch.

Alzahrani, A. (2014). *Decorative Designs in Traditional Clothes in the Hejaz Region and Benefiting from Them in Teaching Art Education - A Documentary Study* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Umm Al-Qura University.

Anderson, J. & Rainie, L. (2012). Gamification and the internet: Experts expect game layers to expand in the future, with positive and negative results. *Games for Health Journal, 1*(4), 299-310.

Ashour, O. (1995). *Creating Decorative Designs Based on Employing the Rhythmic Systems of Selections from the Motifs of Saudi Folk Costumes and Their Complementary* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Umm Al-Qura University.

Azab, H. (2015). *The Young Leader is A Necessity to Build a New Future* (in Arabic). Arab Group for Training and Publishing.

Barada, H. & Fouad, V. (1985). *Growth Psychology* (in Arabic). Ain Shams University publications.

Barhoum, A. (2012). *The Effect of Using the Blended Learning Method on Developing the Concepts and Skills of Using Technological Innovations Included in the Educational Technology Course among Female Students of the Faculty of Education at the Islamic University - Gaza* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Islamic University.

Basheer, N. (2008). *Video Games and Their Impact on Reducing the Practice of Physical Recreational Group Sports Physical Activity among Schooled Adolescents (12-15) Years Old* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Algeria University.

Bedir, K. (1992 May 4-5). *The sense of beauty and its relationship to the motivation of the national belonging of a pre-school child* (in Arabic). [Research presentation] Fifth Annual Child Conference. Cairo, Egypt.

Ching, F. (2007). *Architecture: Form, Space & Order*. Wiley.

Din, F. & Caleo, J. (2000, February 16-19). *Playing computer games versus better learning* [Research presentation]. The Annual Conference of Eastern Educational Research Association 70th. Clear water, USA.

Fada, L. (2002). *Styles of Decorating Traditional Clothes for Women in the Hijaz* (in Arabic). [Unpublished doctoral dissertation]. College of Education for Home Economics and Art Education.

Fares, N. (2009). *Educational Digital Games, an Overview of the Educational and Psychological Foundations Based on Them*. Scribd, (in Arabic). https://www.scribd.com/document/15867718.

Hamdan, S. (2016). *Advantages and Disadvantages of Electronic Games Practiced By Children in Late Childhood and Adolescence from the Point of View of Teachers and Children Themselves* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Middle East University.

Hegazy, A. (2010). The role of electronic games in child development and learning (in Arabic). *Journal of Arab Children, 11*(43), 66-101.

Ibrahim, Y. (2002, April 15-16). *Egyptian traditional industries and environmental crafts - economic and social development* (in Arabic). [Research presentation]. The First National Conference on Traditional Industries and Environmental Crafts, Cairo, Egypt.

Jamal aldin, H. & Alomari, A. (2008). *Introduction to Educational Technologies* (in Arabic). Dar Alzaman.

Khalaf, N. & Kaitan, R. (2016). *Visual Communication in Art and Media* (in Arabic). Safahat House for Studies and Publishing.

Khalil, N. (2006). *Employing Popular Culture in Children's Publications in Egypt* (in Arabic). Alahram Commercial Press.

Khalil, R. (2018). Designing clothes as an entrance to develop the national sense of the Egyptian child (in Arabic). *Journal of Architecture, Arts, 1*(10), 294-318.

Kim, S., Song, K., Lockee, B. & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Springer.

Kouider, M. (2011). *The Impact of Electronic Games on Behaviors among Children* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Algeria University.

Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems, 2*(1), 46-53.

Leonard, M. & Tracy, M. (1993). Using games to meet the standards for middle school students. *Arithmetic Teacher, 40*(9), 499-503.

Mahmoud, I. (2007). *Producing Educational Games with Rules and Measuring Their Effectiveness in Developing Logical Thinking among Pre-School Children* (in Arabic). [Unpublished master's thesis]. Helwan University.

Mohammed M. (1995). *Introduction to Art Education*. (in Arabic). Dar Almufradat.

Nadi, W. (2012). *The Role of the Media in the Development of Belonging to the Child, both Reality and Expectations*. Central Administration for Studies and Research at the Ministry of Culture.

Nassar, H. (2008). *Color and Pictures in Children's Learning* (in Arabic). The Anglo-Egyptian Library.

Saleh, M. (2013). *Designing Educational Aids for Children* (in Arabic). Dar Elgamaa Elgadida.

Suhail, Y. (2015). *Design in the Fields of Applied Arts and Architecture "the Importance of Using Computers in Design" (2nd ed.)* (in Arabic). Dar Alketab Alhadeeth.

Zahran, H. (2005). *The Psychology of Development and Adolescence (6th ed.)* (in Arabic). Alam Alkotob.

Designing an Electronic Game Inspired by Traditional Clothes to Develop the Aesthetic and National Sense of Children in Saudi Arabia

Prof. Abeer M. Alsaadi

Abstract

Objectives: This study aimed at designing an electronic game inspired by traditional clothes to develop the aesthetic and national sense of the children in Kingdom of Saudi Arabia.

Method: The study employed the descriptive analytical following the developmental applied research procedures. Using a questionnaire consisting of (3) dimensions to measure the opinions of the study sample (which was 15 experts in art education, designing, and psychology), data was collected regarding the suitability of the scientific and technical standards that need to be met in the design and production of the proposed electronic game, as well as the objectives suitability to the electronic game proposed design in the development of the child's aesthetic and national sense.

Results: The study reached the design of the electronic game according to (6) steps. The results of expert opinions showed that the degree of availability of the scientific and technical standards in the new design and production of the proposed electronic game came with high degree of compatibility. The results also showed that the proposed design of the electronic game inspired by traditional Saudi clothing, contributes to the development of child's aesthetic and national sense with a high degree.

Conclusion: The study result asserted the need of studying the national heritage as an inspiration source to enrich the field of design with contemporary artistic visions, besides the need to devote attention to the development of aesthetic and national sense of the children through various arts fields and relate it to the heritage aspects for the later various artistic aesthetic values.

Keywords: Games design, Electronic games, Traditional clothing, Aesthetic sense, National sense, Saudi child.

أ. د. عبير بنت مسلم الصاعدي، حاصلة على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الفنية، تخصص تصميم من جامعة الملك عبدالعزيز بالمملكة العربية السعودية، عام 2009، تعمل حالياً أستاذاً بقسم الفنون البصرية، كلية التصاميم والفنون، بجامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية. الاهتمامات البحثية: التصميم وجميع فروع الفنون البصرية بمجالاتها الفنية والتربوية والثقافية والتنموية كافة، وتطوير برامجها، والتراث والثقافة والهوية، وقضايا الطفل وبرامجه.
الإيميل: amsaadi@uqu.edu.sa