أثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب

The effect of mobile learning on providing students of the Art Education Department with computer animation skills

أ. م. عمر قاسم علي

Assistant Professor : Omar Qasim Ali

كلية الفنون الجميلة / جامعة ديالى

College of Fine Art University of Diyalas

m.a.omar11@uodiyala.edu.iq

٠٧٧٠٠٥٨٣٧٨٦

ملخص البحث:

يرمي البحث الحالي الى: (التعرف على اثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب).

ولتحقيق هدف البحث صاغ الباحث فرضيتين صفرية لمناقشة النتائج واحدة كانت للمقارنة بين درجات مجموعتي البحث في الاختبار البعدي والاخرى لاستخراج النتائج وفق متغير الجنس، وقد اعتمد الباحث المنهج التجريبي، وتحديدا التصميم ذو المجموعة الواحدة ذات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) وكانت عينة البحث (٢٤) طالب وطالبة من طلبة قسم التربية الفنية في كلية الفنون الجميلة/ ديالى، تم تدريس المجموعتين مدة (٨) اسابيع، ولقياس تحصيل افراد عينة البحث قام الباحث ببناء اداة لبحثه هي استمارة الملاحظة وتكونت من (١٨) فقرات بمقياس خماسي،واستخرج الباحث لها الصدق والثبات، اما الوسائل الاحصائية فقد تم تطبيق عدة وسائل لمعالجة البيانات من خلال الحقيبة الاحصائية (Spss)

واسفرت نتائج البحث عن أثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب، وفي ضوء النتائج التي توصل اليها الباحث خرج بمجموعة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

الكلمات المفتاحية: التعلم، النقال، الرسوم المتحركة.

Summary :
The current research aims to: (Identifying the impact of mobile learning on providing students of the Art Education Department with computer animation skills).

To achieve the goal of the research, the researcher formulated two null hypotheses to discuss the results. One was to compare the scores of the two research groups in the posttest, and the other was to extract results according to the gender variable. The researcher adopted the experimental method, specifically the one-group design with (pretest and posttest), and the research sample was (24). Male and female students from the Art Education Department at the College of Fine Arts/DiyalaThe two groups were taught for a period of (8) weeks, and to measure the achievement of the members of the research sample, the researcher built a tool for his research, which is the observation form, which consisted of (18) items on a five-point scale, and the researcher extracted validity and reliability for it. As for statistical methods, several methods were applied to process the data through Statistical bag (Spss)

The results of the research resulted in the impact of mobile learning on providing students of the Art Education Department with computer animation skills, and in light of the results reached by the researcher, he came out with a set of conclusions, recommendations and proposals.

Keywords: learning, mobile, animation.

الفصل الاول

أولاً: مشكلة البحث:

ان مواكبة المستحدثات والتقنيات صارت امراً اساسياً في كل ميادين الحياة، لشيوع انتشارها وضرورة العمل بها، اذ اصبحت تلك التقنيات والانظمة التكنولوجية واقعاً معاشاً، منذ مطلع القرن الواحد والعشرين، ويلاحظ ذلك جليا في ميادين مختلفة منها الصحافة وادارة الاموال والاقتصاد فضلاً عن ميدان التعليم. فالنظام التعليمي انفتحت في كثير من دول العالم نحو استثمار المستحدثات فيه، لتنتقل بمستوى المتعلمين الى درجة اعلى، فصار الاستخدام الواسع للمواقع الالكترونية سمة اساسية للكليات والجامعات ومؤسسات التعليم كافة.

لم تقتصر الاستثمارات في التطور التكنولوجي والتقني على آليات عمل المؤسسات التعليمية فحسب، بل ظهرت تجارب حقيقية تم تطبيقها داخل قاعات الدرس، فكان ما حدث ايام جائحة كورنا التي اجتاحت العام، اذ اخذ التعليم منحى جديداً من خلال التواصل الإلكتروني، وبعدها تكاثرت التجارب، حنى وصلت الى التعليم بواسطة الهاتف النقال بوصفه احد اشكال الثورة التقنية التي اصبحت في متناول يد الجميع.

بذلك فقد شكل استخدام الاجهزة الذكية وتطبيقاتها مساهمة فاعلة في تلافي الشلل التام الذي ضرب العالم كله ايام الجائحة، مما دفع بالباحثين الى تنضيج التجربة والارتقاء بها تجريباً وتطويراً عبر استخدام الاجهزة النقالة في تقديم المادة التعليمية بشكل مدعم بالوسائط المتعددة لابتكار بيئة تعليمية تفاعلية ترتكز في اساسها العلمي والتطبيقي على طروحات ونظريات وتجارب علمية سابقة، وبالية اكثر حداثة.

اذا لم تكن هذه التجارب لاستثمار السبورة التفاعلية او استخدام اجهزة الهواتف الذكية

بدون اساس نظري بل شكلت تجارب عالم النفس الشهير (سكنر) في التعليم المبرمج خلفية علمية وتجارب تم البناء عليها في استخدام المستحدثات والاجهزة خاصة في اجهزة الهاتف النقال.

فالتعلم النقال يوفر استخدامه مميزات مهمة من قبيل انه نظام اقل تكلفة من الناحية المادية مقارنة بالأجهزة الاخرى كالحواسيب والشاشات الذكية، كما انه يمنح للمستخدم مرونة كبيرة اثناء التعامل به، فضلا عن انه متوفر بأسعار رخيصة الى حد ما مما جعله حاجة اساسية لكل فرد في المجتمع، كما ان استخدام الهاتف النقال قد وفر للمستخدمين مساحات كبيرة لتخزين، وبذلك صارت البرامج المطبقة عبر النقال تحقق تعلما حديثا خارج النمطية التي اعتاد عليها المتعلمون، كما منح المعلمون انفسهم فرصة لتقديم المعلومات لأكبر عدد من المتعلمين في ان واحد متجاوزا ما تواجهه قاعات الدروس التقليدية ذي السعة المحدودة.

لهذا كله وجد الباحث ان محاولة استثمار ما يوفره التعليم عبر الاجهزة النقالة جدير بالتطبيق خاصة في مادة دراسية تعتمد بشكل اساسي على البرامجيان والتطبيقات مثل مادة الرسوم المتحركة بالحاسوب الامر الذي دفعه لتجريب هذه الامكانات التي توفرها اجهزة الهاتف النقال في تحقيق مساحات معرفية جمالية امراً يستحق البحث والتجريب فكان ميدان العمل هو الاساس الذي شكل رؤية علمية لإعداد البحث الحالي الذي تتلخص مشكلته بالسؤال الاتي:

(ما اثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب؟)

ويتفرع منه التساؤل الاتي : هل هناك فروق بين الذكور والاناث في اكتساب تلك المهارات ؟

ثانيا: أهمية البحث:

تتحدد اهمية البحث الحالي بالنقاط الاتية:

١. يقدم البحث الحالي تطبيقاً عملياً لخوض تجربة علمية في مجال استثمار التكنولوجيا ووسائل الاتصال والبرمجيات للتوصل لنتاجات جمالية تعليمية تربوية عبر اعداد رسوم متحركة.

٢. قد يمنح البحث الحالي طلبة كلية الفنون الجميلة فضاءات جديدة تلبي احتياجاتهم الابداعية عبر استخدام التطبيقات والبرمجيات لتقديم منجز دراسي يمنح الكثيرين منهم فرصة لتلافي الضعف في مهارات كالرسم والخط وغيرها.

٣. قد يمنح البحث الحالي المؤسسات التعليمية نتاجات جمالية تربوية يمكن استثمارها في تعليم طلبة رياض الاطفال والمدارس الابتدائية بنقل قيم ومعارف بطريقة أكثر جذباً ومواكبة لرغباتهم مما يعود على الجامعات والكليات بدور فاعل في صياغة وبناء المجتمع وبذلك زيادة تأثيرها في الحياة العامة.

٤. قد يمنح البحث الحالي فرصة علمية لتطوير قدرات طلبة كلية الفنون عبر محاولة اكسابهم تطبيقاً عملياً لتقديم ما يتطلبه درس الرسوم المتحركة من اعداد وتصميم لمحتوى رقمي عبر الهواتف الذكية.

ثالثاً: هدفا البحث

هدف البحث الى:

١- تعرف أثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب.

٢- الكشف عن الفروقات بين الاناث والذكور في أثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب.

رابعاً: فرضيات البحث

- لا يوجد فرق ذو دلالة معنوية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين رتب درجات طلبة المجموعة التجريبية في مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب في الاختبار المهاري القبلي ورتب درجاتهم في الاختبار المهاري البعدي.
- لا يوجد فرق ذو دلالة معنوية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين رتب درجات طلبة المجموعة التجريبية في مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب في الاختبار المهاري القبلي ورتب درجاتهم في الاختبار المهاري البعدي، تبعا لمتغير الجنس.

خامساً: حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بالآتي:

١. الحد الزماني: العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ الفصل الدراسي الاول

٢. الحد المكاني /جامعة ديالى كلية الفنون الجميلة / قسم التربية الفنية

٣. الحد البشري / طلاب المرحلة الرابعة قسم التربية الفنية

٤. الحد الموضوعي / مادة الرسوم المتحركة بالحاسوب

سادساً: تعريف المصطلحات

التعلم النقال: عرفه (الدرويش) بانه نمط من أنماط التعلم الالكتروني يستخدم الأجهزة الالكترونية المحولة الهدف منها تقديم نوع مختلف وجديد من التعلم المتكيف الذي يلائم كل ما يستجد في عالم التكنولوجيا[١].

عرفته (عائشة الفودري) بانه عملية مشاركة وتبادل محتويات الأنشطة التعليمية باستخدام الهاتف المحمول والتعلم في أي زمان ومكان، حيث انه لا يقيد المتعلم بزمان او بمكان التعلم[٢].

ويعرفه الباحث اجرائيا: بانه عملية توظيف الأجهزة الالكترونية المحمولة واستثمار ما توفره من مميزات وخصائص واستخدامها كأداة للتعليم يتلقى من خلالها المتعلم المعلومات ويطبق المهارات الفنية بشكل رقمي دون التقيد بحدود الزمكانية للمحاضرة.

الرسوم المتحركة: عرفها شلتوت، بانها سلسة من الاشكال المختلفة والرسومات المتعددة يتم تصميمها لأغراض محددة والتي يمكن تحريكها عن طريق الحاسوب وتبدو كأنها حقيقية[٣].

عرفها عزمي: بانها مجموعة من الصور الساكنة ذات التتابع الحركي من خلال رسومات مستقلة وبعرضها ينتج عنها الايهام بالحركة[٤].

ويعرفها الباحث اجرائيا بانها: مجموعة من الاشكال المتحركة والناطقة المرسومة بواسطة البرامج الالكترونية بشكل متتابع ومتسلسل لإنتاج فلم كامل ذو قيمة تعليمة جمالية.

الفصل الثاني (الإطار النظري ودراسات سابقة)

أولاً: التعلم النقال

التعلم المحمول، الذي غالبًا ما يتم اختصاره باسم التعلم النقال، والذي يشير إلى الممارسة التعليمية المتمثلة في استخدام الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة للوصول إلى المواد التعليمية والمشاركة في الأنشطة الأكاديمية، ويتيح هذا النهج للمتعلمين الوصول إلى التعليم في أي وقت وفي أي مكان، والابتعاد عن النموذج التقليدي المرتبط بالفصل الدراسي. إن المرونة وسهولة الوصول إلى التعلم عبر الهاتف المحمول تمكن الطلاب من التعلم بالسرعة التي تناسبهم ووفقًا لجدولهم الزمني، مما يجعله حلاً مثاليًا للتعليم المستمر في عالم متصل سريع الخطى[٥].

من خلال تقنيات الاتصالات اللاسلكية والأجهزة الرقمية المحمولة، يعد التعلم المتنقل أسلوبا معاصرا لتوفير المحتوى التعليمي وإدارة التعلم والتفاعلات التعليمية عن بعد التي يمكن للطالب استخدامها في أي وقت أو مكان[٦].

ويعد مصطلح التعلم النقال من المصطلحات التي ظهرت حديثاً مع بداية القرن الواحد والعشرون والذي اطلق علية في بعض الدول اسم Mobil learning والذي قد نجد له مسميات عدة منها التعلم الجوال او التعلم المتنقل وفي كل المسميات يعتمد هذا النوع من التعليم على استثمار الخدمات التكنولوجية في الأجهزة الالكترونية المحمولة لخدمة العملية التعليمية.

ويوفر التعلم النقال للمتعلم بيئة تعليمية جديدة في المواقف التعليمية، تقوم على أساس التعلم التشاركي وتوفر إمكانية التعلم من جهة وتبادل المعلومات بين المتعلمين والمعلم من جهة أخرى، وبإمكان التعلم النقال الوصول الى أكبر عدد من المتعلمين كون الأجهزة الالكترونية بمتناول الجميع دائما ومن الممكن اعتباره مستقبل التعلم الالكتروني.

❖ **الخصائص الرئيسية للتعلم عبر الهاتف المحمول**

يتميز التعلم المتنقل أو mLearning بعدة سمات رئيسية تميزه عن الطرق التعليمية التقليدية. فيما يلي بعض الخصائص الأساسية:

١. **إمكانية الوصول:** يتيح التعلم عبر الهاتف المحمول للطلاب الوصول إلى المحتوى التعليمي من أي مكان وفي أي وقت، طالما كان لديهم جهاز محمول واتصال بالإنترنت. وهذا يعزز إلى حد كبير فرص التعلم خارج إعدادات الفصول الدراسية التقليدية.

٢. **المرونة:** يمكن للمتعلمين التعامل مع المواد وفقًا لسرعتهم وجدولهم الزمني. تدعم هذه المرونة مسارات التعلم المخصصة ويمكنها استيعاب أنماط واحتياجات التعلم المختلفة.

٣. **تفاعلية وجذابة:** تتضمن العديد من تطبيقات التعلم عبر الهاتف المحمول عناصر تفاعلية مثل الاختبارات والمحاكاة وتجارب التعلم المبنية على الألعاب. يمكن لهذه الميزات زيادة المشاركة والتحفيز، مما يجعل التعلم أكثر متعة وفعالية.

٤. **التعلم التعاوني:** تعمل الأجهزة المحمولة على تسهيل التفاعل الاجتماعي للطلاب والتعاون من خلال المنتديات وغرف الدردشة وأدوات الاتصال الأخرى. وهذا يمكن أن يعزز التعلم من الأقران ويوفر فرصًا للحصول على تعليقات في الوقت الفعلي.

٥. **تكامل الوسائط المتعددة:** غالبًا ما يستخدم التعلم المحمول مزيجًا من النصوص والصوت والفيديو والرسومات التفاعلية، والتي يمكنها تلبية تفضيلات التعلم المختلفة وتحسين الاحتفاظ بالمعلومات.

٦. **التعلم في الوقت المناسب:** يتيح التعلم المتنقل التعلم في الوقت المناسب، مما يوفر للمتعلمين معلومات محددة عند الحاجة إليها، كما هو الحال أثناء مهمة أو مشروع.

٧. **التخصيص:** غالبًا ما تتميز منصات التعلم المتنقل المتقدمة بتقنيات التعلم التكيفية التي تصمم المحتوى ووتيرة التقدم بما يتناسب مع تقدم وأداء المتعلم الفردي.

٨. **التقييم المستمر:** تتضمن منصات التعلم المتنقلة في كثير من الأحيان آليات التقييم المستمر والتغذية الراجعة، مما يسمح للمتعلمين والمعلمين بمراقبة التقدم وتعديل استراتيجيات التعلم وفقًا لذلك.

٩. **التعلم في كل مكان:** يدعم التعلم عبر الهاتف المحمول تجربة تعليمية سلسة عبر الأجهزة والسياقات المختلفة، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية منتشرة في كل مكان حيث يمكن للمتعلمين التبديل بين الأجهزة ومواصلة التعلم دون انقطاع.

١٠. **فعالية التكلفة:** يمكن أن يكون التعلم عبر الهاتف المحمول حلاً أكثر فعالية من حيث التكلفة للمؤسسات التعليمية والمتعلمين من خلال تقليل الحاجة إلى المواد المادية وتمكين التسليم عبر الإنترنت القابل للتطوير.

التعلم عبر الهاتف المحمول، أو التعلم المحمول، هو شكل من أشكال التعليم عن بعد حيث يستخدم المتعلمون الأجهزة المحمولة مثل الهواتف المحمولة للتعلم في أي مكان وزمان. تسمح إمكانية النقل التي توفرها الأجهزة المحمولة بالتعلم في أي مكان، ومن هنا جاء مصطلح "الجوال" في "التعلم المحمول". تشمل أجهزة التعلم عبر الأجهزة المحمولة أجهزة الكمبيوتر ومشغلات MP٣ والهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية. يمكن أن يكون التعلم عبر الهاتف المحمول جزءًا مهمًا من التعلم غير الرسمي.

❖ **التعلم النقال ومبررات استخدامه في عملية التعليم**

تشير الكثير من الدراسات التي تناولت التعلم النقال الى أهمية استخدامه في مجال التعليم مستندة الى مجموعة من النقاط منها:

١. الانتشار الواسع لاستخدام الأجهزة الالكترونية للكثير من المتعلمين.

٢. اتاحة الفرصة للمتعلم من الاستفادة من المعلومات بغض النظر عن الزمان والمكان الذي يتواجد به المتعلم.

٣. من الممكن ان يتم تبادل المعلومات والخبرات العلمية بين المتعلمين بصورة أسهل من خلال التواصل بينهم.

٤. الاستفادة من أنماط التعلم المتعددة والخاصة بالمدركات السمعية والبصرية في ان واحد[٧].

ثانيا: الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة بالكمبيوتر، شكل من أشكال الرسومات المتحركة باستخدام أجهزة الكمبيوتر التي حلت محل الرسوم المتحركة للدمى ذات النماذج المصغرة والرسوم المتحركة المرسومة يدويًا، وأصبح من الممكن استخدام أجهزة الكمبيوتر في كل خطوة من خطوات الرسوم المتحركة المتطورة وإنشاء وعرض سلسلة من الصور التي تبدو وكأنها تتحرك أو تدور عبر الفضاء. كما ويمكن للرسوم المتحركة الحاسوبية محاكاة حركات معقدة للغاية يصعب انشائها بالرسم اليدوي[٨].

تشغل الرسوم المتحركة حواس المتعلمين في بيئة مثيرة ومشوقة، مما يجعلها وسيلة تعليمية فعالة. فهي تسهل عملية التعرف على الحقائق وفهمها واستيعابها. إنها مادة تعليمية وعلمية تنقل المعلومات بطريقة جذابة ومنطقية ومشوقة[٩]. والرسوم المتحركة إحدى التقنيات المهمة التي تساعد في تنمية سلوكيات المتعلم وترفع من مستوى الانتباه لديه وتبقيه في حالة من التحفيز والنشاط لما يعرض له من معلومات عن طريقها[١٠].

ويرى الباحث ان الرسوم المتحركة طريقة لتحقيق الأهداف التعليمية المقصودة من خلال استخدامها في عملية التعلم. نظرا لأنها تتعامل مع المدركات السمعية والبصرية للمتعلم في عرض المعلومات، فهي أداة تعليمية مناسبة. تستخدم الحركة جنبا إلى جنب مع الصوت لجذب انتباه الطلاب نحو المحتوى التعليمي.

❖ **إيجابيات الرسوم المتحركة:**

إذا تم استخدام الرسوم المتحركة بطريقة إيجابية، فيمكن أن تؤدي دورًا في تنمية ذكاء المتعلم ومن فوائد الرسوم المتحركة ما يلي:

١. ينمي قدرات الطالب ويوسع مخيلته. فهو يفتح الخيال، خاصة عند الأطفال الصغار، ويعزز التعلم الترفيهي من خلال تعريفه ببيئة جديدة وتعليمه طرقًا إبداعية للتصرف والتفكير.

٢. تكسب المتعلم المعلومات والمعارف في مرحلة مبكرة كما تنمي حب الاطلاع لديه.

٣. يساعد على النمو اللغوي للمتعلم من خلال توفير المعاني والكلمات مما يثري ذوقه الجمالي ويزيد من حواسه السمعية والبصرية.

٤. فهو يقدم حركة مشابهة لتلك الموجودة في العالم الطبيعي، مما يساعد في تطوير العديد من المهارات مثل المهارات الحركية، ومهارات الاستماع، ومهارات التحدث، والتفكير النقدي.

٥. تعمل على تمثيل الواقع الملموس فهي تنشئ بديلا للواقع المجرد الذي يصعب إدراكه بالحواس مثل: توضيح طور مرض من الأمراض، فتكون الصورة مشوقة وجذابة للصغار والكبار.

٦. وسيلة من وسائل تحسين طرق التعلم، وتعميق المعرفة لدى المتعلمين.

٧. التعليم حتى الإتقان من خلال مشاهدة المهارة أو التجربة أكثر من مرة.

٨. إضافة طاقة وجاذبية للعروض التقديمية التي يتم إنشاؤها مما يساعد المتعلمين على تكوين اتجاهات إيجابية تجاه المواد الدراسية[١١].

❖ سلبيات الرسوم المتحركة:

قد تحتوي الرسوم المتحركة على بعض السلبيات منها:

١. تجعل المتعلم يتأقلم على التلقي بدلاً من البحث أو الإنتاج.

٢. قد يضر الجلوس لفترات طويلة أمام التلفاز او الكومبيوتر بصحة المتعلم ويؤثر على بصره.

٣. تقليل مقدار الوقت الذي يقضيه المتعلم مع عائلته، مما يؤثر على قدراته التواصلية[١٢].

❖ خصائص الرسوم المتحركة

بسبب أسلوبها السردي والحركي الملفت للانتباه والموسيقى الجذابة، تلعب الرسوم المتحركة دورا مهما في جذب المشاهدين. وتعتبر من أكثر الأدوات التعليمية المفيدة التي يمكن استخدامها لمساعدة الطلاب على تطوير المفاهيم والقدرات، وزيادة رغبتهم في الدراسة، وترتيب الأفكار في سياقات متنوعة، وكل ذلك يساهم في تجربة تعليمية أعمق. ومن اجل إنجاح استخدام الرسوم المتحركة في العملية التعليمة لابد ان تكون الموضوعات المطروحة مناسبة لسياق الحياة اليومية للمتعلم ومناسبة للعادات الاجتماعية وذلك تشجع المتعلم على الاكتشاف وحب المعرفة من خلال التنوع في عرض المعلومات ووجهات النظر ن بما يتناسب مع اعمار المتعلمين المختلفة[١٣].

الدراسات سابقة

المحور الاول: دراسات تتعلق بالتعلم النقال

١. **دراسة (زياد ٢٠٢٠):** اجريت الدراسة الموسومة (واقع توظيف التعلم النقال بسبب جائحة كورونا لدى طلبة قسم علوم الحياة) في قسم علوم الحياة كلية التربية للعلوم الصرفة/جامعة الموصل، وهدفت الدراسة الى تسليط الضوء على مفهوم التعلم النقال كجزء من التعليم الالكتروني الجديد والكشف عن توظيف الأجهزة الالكترونية الحديثة النقالة في العملية التعليمية، اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي وشملت عينت البحث (١٢٤) طالب وطالبة

من طلاب، كانت أداة البحث عبارة عن استبانة الكترونية اعدها الباحث لتوصل لنتائج بحثه، وكانت النتائج إيجابية احصائيا لاستخدام التعلم النقال في العملية التعليمية[١٤].

٢. دراسة **(العنزي ٢٠١٩)**: اجريت الدراسة الموسومة (اثر استخدام التعلم النقال في تنمية الادراك البصري لدى أطفال مرحلة الرياض) في الكويت وهدفت الدراسة الى تنمية مهارات الادراك البصري للأطفال من حلال تصميم برنامج للتعلم النقال وقياس اثر هذا البرنامج عليهم، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي لقياس اثر استخدام التعلم النقال، وكتونة عينة البحث من (٥٠) طفل وطفلة من أطفال مرحلة الرياض. وتمثلت اداة البحث بإعداد قائمة لمهارات الادراك البصري للازمة لأطفال مرحلة الرياض، وبرنامج لتعلم النقال فضلا عن اختبار الادراك البصري، واظهرت نتائج البحث ان التعلم النقال أحدث فارقا إيجابيا في مهارات الادراك البصري لدى عينة البحث[١٥].

المحور الثاني: دراسات تتعلق بالرسوم المتحركة

١. **دراسة (عودة ٢٠٢٢)**: اجريت الدراسة الموسومة (فاعلية الفديو التفاعلي لتنمية مهارات انتاج الرسوم المتحركة لطلبة تكنولوجيا التعليم في جامعة الشرق الأوسط) جامعة الشرق الاوسط في عمان وهدفت لقياس فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارات الرسوم المتحركة لطلبة تكنولوجيا المعلومات ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي وتحديدا التصميم ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) وتحدد مجتمع البحث بطلبة تكنولوجيا التعليم في الجامعة المذكورة، وكانت عينة البحث مقتصرة (٤٠) طالب وطالبة من الذين يدرسون مادة الرسوم المتحركة. واما اداة البحث فقد اعد الباحث استمارة ملاحظة تكونت من ثلاث مستويات صنفها الباحث كمراحل الاول مرحلة ما قبل الانتاج والمرحلة الثانية مرحلة الانتاج والمرحلة الثالثة ما بعد الانتاج وشمل كل صنف عدد من الفقرات وأكدت نتائج البحث على فاعلية الفديو التفاعلي في تحسين أداء العينة في مهارات انتاج الرسوم المتحركة، وبناء على النتائج اعد الباحث عددا من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات[١٦].

٢. **دراسة (عبيدي ٢٠١٨)**: اجريت الدراسة الموسومة (اثر استخدام برنامج تعليمي قائم على أنشطة التعلم ذات الرسوم المتحركة في التحصيل والاتجاهات نحو العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في محافظة جنين) في جامعة النجاح في كلية الدراسات العليا قسم المناهج وطرق التدريس هدفت الدراسة الى التعرف على اثر استخدام برنامج تعليمي قائم على أنشطة التعلم ذات الرسوم المتحركة ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي وكان مجتمع الحث طالبات الصف الخامس الاساسي، واما عينة البحث فبلغت (٧١)

طالبة، واما ادوات البحث فقد تمثلت بالاختبار التحصيلي ومقياس الاتجاهات واظهرت نتاج البحث نتائج إيجابية لصالح البرنامج.، بذلك صاغ الباحث عدد من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات بناء على ما توصل اليه من نتائج[١٧].

المقارنة مع الدراسات السابقة:

وبالمقارنة مع الدراسات السابقة_تتميز الدراسة الحالية بالآتي:

١. **الاهداف:** هدفت دراسة (زياد ٢٠٢٠) هدفت الدراسة الى تسليط الضوء على مفهوم التعلم النقال كجزء من التعليم الالكتروني الجديد، اما دراسة (العنزي ٢٠١٩) هدفت الدراسة الى تنمية مهارات الادراك البصري للأطفال من حلال تصميم برنامج للتعلم النقال. بينما دراسة (عودة ٢٠٢٢) هدفت الدراسة الى قياس فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارات الرسوم المتحركة، ودراسة (عبيدي ٢٠١٨) هدفت الدراسة الى التعرف على أثر استخدام برنامج تعليمي قائم على أنشطة التعلم ذات الرسوم المتحركة. اما الدراسة الحالية فهدفت الى معرفة أثر التعلم النقال في تنمية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب

٢. **مجتمع البحث:** تمثل مجتمع البحث في دراسة (زياد ٢٠٢٠) في قسم علوم الحياة في جامعة الموصل بينما دراسة (العنزي ٢٠١٩) فكان مجتمع بحثها أطفال مرحلة الرياض في الكويت، واما دراسة (عودة ٢٠٢٢) فكان طلبة تكنولوجيا المعلومات في جامعة الشرق الاوسط في عمان، اما دراسة (عبيدي ٢٠١٨) فكان طلبة الصف الخامس الاساسي بجنين. بيما الدراسة الحالية فكان طلبة قسم التربية الفنية في كلية الفنون الجميلة جامعة ديالى.

٣. **حجم العينة:** تباينت اعداد عينة البحث في الدراسات السابقة والدراسة الحالية اذ كانت عينة دراسة (زياد ٢٠٢٠) (١٢٤) طالب وطالبة في مرحلة البكالوريوس اما دراسة (العنزي ٢٠١٩) فكانت عينته (٥٠) طفل وطفلة من أطفال مرحلة الرياض، بينما دراسة (عودة ٢٠٢٢) فقد بلغت (٤٠) طالب وطالبة من مرحلة البكالوريوس ايضا، ودراسة (عبيدي ٢٠١٨) كانت (٧١) طالبة في المرحلة الابتدائية بينما الدراسة الحالية فقد كان عينة البحث (١٢) طالب وطالبة كلية الفنون الجميلة.

٤. **منهج الدراسة:** اعتمد الباحث في دراسة (زيادة٢٠٢٠) المنهج الوصفي التحليلي، بينما اعتمد (العنزي ٢٠١٨) المنهج الوصفي والشبه تجريبي تحديدا التصميم ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) وفي دراسة (عودة ٢٠٢٢) استخدم الباحث المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي وتحديدا التصميم ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة)، اما دراسة (عبيدي٢٠١٨) فكذلك كان المنهج شبه التجريبي وتحديدا التصميم ذو المجموعتين (التجريبية

والضابطة). اما الدراسة الحالية فقد طبق الباحث المنهج شبه التجريبي وتحديدا التصميم ذو المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي.

٥. **الجنس:** تطابق اختيار جنس عينة البحث في جميع الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية اذ شمل (الذكور والاناث).

٦. **اداة البحث:** كانت اداة البحث في في دراسة (زياد ٢٠٢٠) استبانة الكترونية بينما دراسة (العنزي ٢٠١٨) فتمثلت بالاتي: اداة البحث بإعداد قائمة لمهارات الادراك البصري للازمة لاطفال مرحلة الرياض، وبرنامج لتعلم النقال فضلا عن اختبار الادراك البصري اما دراسة (عودة ٢٠٢٢) فكانت اداة البحث استمارة ملاحظة تكونت من ثلاث مستويات صنفها الباحث كمراحل الاول مرحلة ما قبل الانتاج والمرحلة الثانية مرحلة الانتاج والمرحلة الثالثة ما بعد الانتاج، بينما دراسة (عبيدي ٢٠١٨) فهي الاختبار التحصيلي ومقياس الاتجاهات.

اما الدراسة الحالية فكانت استمارة الملاحظة هي اداة للبحث.

الفصل الثالث (منهجية البحث واجراءاته)

التصميم التجريبي: استخدم الباحث التصميم شبه التجريبي ذا المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي

مجتمع البحث: يتحدد مجتمع البحث الحالي بطلبة المرحلة الرابعة/ في قسم التربية الفنية في كلية الفنون الجميلة جامعة ديالى/ الدراسة الصباحية، للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ والبالغ عددهن (٦٣) طالب وطالبة موزعين الى شعبتين.

عينة البحث العلمي:

أ. **عينة البحث الاستطلاعية:** أجرى الباحث دراسة استطلاعية على عينة مكونة من (٣٢ طالبا وطالبة) من طلبة المرحلة في الشعبة (أ) وقد تم تحديدهم بالطريقة العشوائية البسيطة وذلك لمعرفة الزمن الذي تستغرقه الاجابة واستخراج الخصائص السيكومترية للأداة.

ب. **عينة البحث الاساسية:** حدد طلبة القاعة (ب) ليكونوا افرادا للعينة الاساسية وبلغ عددهم (٣١) طالب وطالبة بواقع (٨) ذكور و(١٦) اناث من طلبة المرحلة الرابعة كلية الفنون الجميلة/ جامعة ديالى، بعد ان تم استبعاد عدد من الطالبات وكما في الجدول (١)

جدول (١) يبين الحجم والجنس واسباب الاستبعاد في عينية البحث واسباب الاستبعاد

القاعة الدراسية	المجموعة	عدد العينة قبل الاستبعاد	المستبعدين		سبب الاستبعاد			العدد النهائي لعينة	النسبة المئوية من المجتمع
			العدد	الجنس	خبرة سابقة	مرضية	غياب		
ب	التجريبية	٣١	٧	اناث	٣	٢	٢	٢٤	%٣٨,٠٩٥

اداة البحث (استمارة ملاحظة مهارات الرسوم المتحركة)

اعد الباحث اداة لبحثه وهي عبارة عن (استمارة ملاحظة) متكونة من (٢٠) فقرة، واعتمد الباحث مقياس (ليكرت) الخماسي، وبذلك فأن اعلى درجة يأخذها الطالب (١٠٠) واقل درجة (٢٠) كما موضح في الجدول (٢).

جدول (٢) يوضح أداة البحث

ت	المهارة	المعيار				
		ضعيف ١	مقبول ٢	متوسط ٣	جيد ٤	جيد جدا ٥
١.	تحديد هدف العمل					
٢.	صياغة الفكرة بعبارات دقيقة معبرة					
٣.	تحديد الابعاد المطبقة في اعداد الرسوم المتحركة					
٤.	اعداد قصة العمل					
٥.	تحديد شخصيات العمل					
٦.	اعداد سيناريو العمل					
٧.	تحديد اعداد لقطات العمل					
٨.	ترتيب التسلسل المنطقي للأحداث					
٩.	تصميم اشكال الشخصيات					
١٠.	تحديد اسلوب تحريك الشخصيات					
١١.	تحديد اصوات الشخصيات الناطقة					
١٢.	صياغة حوار ملائم لكل شخصية في العمل					
١٣.	تصميم مقدمة معبرة عن فكرة العمل					
١٤.	تصميم الخلفيات (Backgrounds) حسب كل لقطة					
١٥.	اختيار موسيقى تصويرية لكل لقطة في العمل					
١٦.	اعداد المؤثرات البصرية والسمعية للعمل					

١٧.	تصميم خاتمة للعمل تؤكد الفكرة					
١٨.	انجاز العمل بصورة نهائية رقميا					

صدق الاداة: اتبع الباحث اجراءات الصدق الظاهري، بعرض اداة البحث على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال التربية الفنية حيث عرضت الأداة على (٥) محكمين (ملحق رقم ١) وبناءً على ملاحظات الخبراء، تم تعديل بعض الفقرات وحذف أخرى، فأصبح المقياس بصورة النهائية متكون (١٨) فقرة.

ثبات الاداة: اعتمد الباحث أسلوب الاختبار وإعادة الاختبار بعد مرور مدة لا تزيد عن أسبوعين ولا تقل عن أسبوع طبقت على العينة الاستطلاعية.

ثبات التحليل: لتجنب التحيز والذاتية على نتائج الاختبار، فقد تم التحقق من ثبات تحليل الاداة بواسطة الباحث واثنين من الملاحظين* بعد أن قام الباحث بتدريبهم على كيفية استخدامها أثناء أداء الطلبة للمهارات. وبعد معالجة النتائج بواسطة معامل ارتباط بيرسون بلغت نسبة الارتباط (٨٥,٦٦) كما في الجدول (٤) وهذا يعد مؤشراً جيداً لصلاحية المقياس، على وفق ما أشار إليه كوبر من أن الثبات إذا كانت نسبته (٠،٨٥) فأكثر هو ثبات جيد[١٨].

جدول (٣) يوضح نتائج ثبات التحليل

الباحث والملاحظ الأول	٠,٨٥
الباحث والملاحظ الثاني	٠,٨٦
الملاحظ الأول والثاني	٠,٨٧
المعدل العام للثبات	٠,٨٦

التجربة الاستطلاعية: تم إجراء الباحث تجربة استطلاعية على طلبة المرحلة الرابعة في القاعة الدراسية (أ) والبالغ عددهم (٣٢) طالب وطالبة، وذلك يوم الموافق الاربعاء ٢٠٢٣/١١/١. الهدف من التجربة الاستطلاعية معرفة دقة

* الملاحظين:

١. نبيل وادي دكتوراه فنون سينمائية تدريسي في كلية الفنون الجميلة جامعة ديالى

٢. محمد سمير دكتوراه فنون سينمائية تدريسي في كلية الفنون الجميلة جامعة ديالى

فقرات استمارة الملاحظة التي أعدها الباحث واستخراج الخصائص السايكومترية، والصعوبات التي قد تواجه الباحث لغرض تجاوزها.

تطبيق التجربة:

١. **الاختبار القبلي:** تم اجراء الاختبار القبلي لأفراد عينة البحث يوم الأربعاء الموافق ٨ /١١ /٢٠٢٣ الساعة الحادية عشر صباحاً في كلية الفنون الجميلة / جامعة ديالى.

٢. **الاختبار البعدي:** تم اجراء الاختبار البعدي لأفراد مجموعة عينة البحث في يوم الاربعاء الموافق ٢٧/ ١٢/٢٠٢٣ وفي تمام الساعة الحادية عشر صباحاً في كلية الفنون الجميلة / ديالى، بعد ان استمر التجربة لمدة ثمانية اسابيع وقد حرص الباحث على توفير جميع المتطلبات والظروف.

الوسائل الاحصائية: استخدم الباحث في دراسته الحقيبة الإحصائية (SPSS)، ومن الوسائل الاحصائية (مان وتني و ولكوكسن ومعامل ارتباط بيرسون لاستخراج ثبات التحليل).

الفصل الرابع (عرض النتائج ومناقشتها)

أولاً : عرض النتائج ومناقشتها

تهدف الدراسة الحالية يهدف البحث الحالي الى معرفة ((تعرف اثر التعلم النقال في اكساب طلبة قسم التربية الفنية مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب)) ولتحقيق الهدف صاغ الباحث الفرضيتين الصفريتين الاتيتين:

- لا يوجد فرق ذو دلالة معنوية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين رتب درجات طلبة المجموعة التجريبية في مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب في الاختبار المهاري القبلي ورتب درجاتهم في الاختبار المهاري البعدي.

فقد استعمل الباحث برنامج الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية الاصدار(٢٦) (spss-٢٦)، ومنه اختبار ولكوكسن لعينتين مترابطتين (قبلي- بعدي) ؛ لمقارنة نتائج الاختبار المهاري، وقد تم ذلك باستخراج المتوسط الحسابي لاختبار مع الدرجة الكلية، وتم استخراج الرتب السالبة وبلغ المتوسط الحسابي لدرجاتها (٠,٠٠) وكما تم استخراج الرتب الموجبة وبلغ المتوسط الحسابي لدرجاتها (١٢,٥٠) واما المتساوية فلم توجد رتب بذلك ظهرت (٠) والرتب الكلية، كما استخرج المتوسط الحسابي للرتب، ومجموع الرتب، ثم استخرج قيم ولكوكسن المحسوبة وبلغت (٠,٠٠٠) اما الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فبلغت (٨١) بينما قيمة دلالة الاختبار فقد بلغت (٠,٠٠٠) وهذا

يعني ان النتائج لصالح التطبيق البعدي بالنسبة للمقارنات كافة، وبذلك ترفض الفرضية الصفرية، وتقبل الفرضية البديلة، وهذا ما تقتضيه طبيعة الاختبارات الا معلميه كما موضح في جدول(٥).

جدول (٥) نتائج اختبار (ولكوكسن) لرتب التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المهاري

المتغير	حجم العينة	الرتب	عدد الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة ولكوكسن		قيمة دلالة الاختبار	الدلالة الاحصائية عند مستوى (٠،٠٥)
						المحسوبة	الجدولية		
التعلم النقال	٢٤	السالبة	٠	٠,٠٠	٠,٠٠	٠,٠٠٠	٨١	٠,٠٠٠	داله
		الموجبة	٢٤	١٢,٥٠	٣٠٠				
		التساوي	٠	–					
		المجموع	٢٤	–					

- لا يوجد فرق ذو دلالة معنوية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين رتب درجات طلبة المجموعة التجريبية في مهارات الرسوم المتحركة بالحاسوب في الاختبار المهاري القبلي ورتب درجاتهم في الاختبار المهاري البعدي، تبعاً لمتغير الجنس.

فقد استعمل الباحث برنامج الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية الاصدار(٢٦) (spss-٢٦)، ومنه اختبار مان وتني الذي يتم من خلاله لإجراء المقارنات لعينتين مستقلتين في الاحصار لابارامتري ؛ لمقارنة نتائج الاختبار المهاري بين افراد عينة البحث من الذكور والاناث، فقد تم استخراج المتوسط الحسابي لاختبار مع الدرجة الكلية، وتم استخراج مستوى متوسط الرتب لذكور والبالغ (١١,٥٠) اما متوسط الرتب للاناث فبلغ (١٣,٠٠)، اما مجموع رتب الذكور فبلغت (٩٢,٠٠ في حين بلغت مجموع رتب الاناث (٢٠٨,٠٠) بهذا فقد ظهرت قيمة (ي) المحسوبة (٥٦,٠٠) في الوقت الذي بلغت قيمة الجدولية (ي) (٣١)

وهذا يعني ان النتائج بالنسبة للمقارنات كافة، لم تظهر فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث كما موضح في جدول (٦).

جدول (٦) نتائج اختبار (مان وتني) لرتب التطبيق للاختبار المهاري بحسب متغير الجنس (ذكور_ اناث)

متغير الجنس	حجم العينة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	ي المحسوبة	ي الجدولية	الدلالة الإحصائية عند مستوى (٠،٠٥)
ذكور	١٦	١١,٥٠	٩٢,٠٠	٥٦,٠٠	٣١	غير داله
اناث	٨	١٣,٠٠	٢٠٨,٠٠	مستوى دلالة الاختبار في البرنامج الاحصائي (spss)=٠,٦٥٣		

ثانيا: الاستنتاجات

خلصت الدراسة إلى مجموعة من الاستنتاجات اكدت على الاتي:

١. التأكيد على اهمية مواكبة التقنيات التطور التكنولوجي في عملية التعليم والتعلم وتجير ما توفره من امتيازات للارتقاء بالجوانب المهارية لطلبة.

٢. ان كسر التقليدية والنمطية في عملية التدريس تسهم بشكل فاعل في تطوير وتنمية قدرات الطلبة خاصة إذا ما احكم ذلك التطبيق وخطط له جيداً كونه يحقق كسرا لرتابة.

٣. اكدت النتائج استنتاجاً اساسياً مفاده أن التدريس وفق اسس علمية وتجير الانتاجات التقنية تعود نتائج ايجابية تسهم في الارتقاء بمستوى الاداء في الجوانب المعرفية والمهارية، كما اظهرت نتائج البحث في اثناء المقارنات بين الاختبارين.

٤. اسهم تطبيق التعلم النقال في تحقيق نتائج ايجابية نتيجة لتوائم موضوعات المادة الدراسية مع استخدام التعلم النقال عبر الاجهزة التقنية الحديثة التي هي في متناول يد معظم الطلبة، اذ حقق مرونة بين الفكرة والتطبيق مع وسيلة التنفيذ.

٥. قدمت نتائج البحث مؤشرا احصائياً اكد عدم وجود فروق في متغير الجنس في تطبيق المهارات الخاصة بالرسوم المتحركة عبر استخدام التعلم النقال وهذا يعزوه الباحث الى شيوع استخدام الاجهزة الذكية بين الذكور والاناث بشكل يكاد لا يمكن تسجيل فارق بين الجنسين مما منح كل منهم فرص متساوي في اتقان التعامل مع تلك الاجهزة والذي بدوره انعكست بشكل منطقي في عدم تشكيل فروق ذات دلالة احصائية.

ثالثاً: التوصيات

١. انطلاقا من نتائج الدراسة الحالية يوصي الباحث الى ضرورة الاهتمام بتطبيق اوسع لما توفره التكنولوجيا والتقنيات في مجال التعليم كونها تحقق انسجاما ملحوظا وتقبلا أكثر في تنفيذ الطلبة لما يوكل الهم من مهام دراسية.

٢. يوصي الباحث بإقامة ورش عمل وبرامج تدريبية دورية مخصصة لتعزيز مهارات أساتذة المواد الدراسية في كليات الفنون الجميلة وتشجيعهم على استثمار ما توفره التكنولوجيا الحديثة من امتيازات اثناء عملية التدريس.

٣. يدعو الباحث المؤسسات التعليمية الى الانفتاح المدروس والمخطط له لاستثمار وسائل حديثة لتطوير أدوات تدريسية تعتمد على التقنيات البصرية والتفاعل الديناميكي لتحفيز الطلاب على ممارسة مهارات التصور الذهني بشكل مستمر.

٤. دعم الطلبة تشجيعهم على تطبيق هذه المهارات في حياتهم اليومية مما يسهم في تطوير قدرتهم على التفكير النقدي والابتكار.

٥. إجراء المزيد من الأبحاث لرصد تأثيرات التكنولوجيا وتطويع منتجاتها في الارتقاء بمستوى التعليم ونوعية المخرجات وخاصة في المواد الدراسية ذات الابعاد التطبيقية والمهارية والانفتاح على تطبيق التجريب المدروس.

رابعا: المقترحات

١. اجراء دراسة مماثلة على مواد دراسية نظرية فقط مثل مادة التذوق الفني او علم الجمال

٢. اجراء دراسة تستثمر استراتيجية التعلم النقال في مواد دراسية مثل الاخراج المسرحي.

٣. اجراء دراسة مماثلة على عينات مغايرة كطلبة المرحلة الإعدادية.

الملاحق

ملحق (١) **اسماء السادة المحكمين ونوع الاستشارة**

أ. خطط الدروس ب. الاهداف السلوكية ج. الاجراءات الاحصائية

ت	اسماء المحكمين	الدرجة العلمية	مكان العمل	التخصص الدقيق	*نوع الاستشارة		
					أ	ب	جـ
١	سيف سعد محمود	أ.د	معهد الفنون الجميلة للبنين/ ديالى	العلوم التربوية والنفسية	+	+	+
٢	علي زيد منهل	ا.م.د	كلية الفنون الجميلة / ديالى	فنون سينمائية		+	
٣	محمد سمير محمد	م.د	كلية الفنون الجميلة / ديالى	فنون سينمائية	+	+	
٤	عماد خضير عباس	ا.م	كلية الفنون الجميلة / ديالى	طرائق تدريس التربية الفنية	+	+	+
٥	احمد عدنان حسين	ا.م	كلية التربية الأساسية / ديالى	طرائق تدريس التربية الفنية	+	+	

محلق (٢) خطة درس نموذجية وفق التعلم النقال

الموضوع: رسم الشخصية بواسطة الجهاز النقال

اليوم والتاريخ/

الهدف العام / تطوير قدرات الطلبة باستخدام التقنيات الحديثة في المجالات الفنية.

الوسائل التعليمية: الداتا شو، الشاشة الذكية

طريقة التدريس: التعلم بواسطة الهاتف النقال

الأهداف المعرفية: يستطيع الطالب بعد نهاية الدرس أن:

١. يحدد الشخصية المناسبة لفكرة العمل

أ. <u>الأهداف المهارية:</u>

٢. ينفذ رسم الشخصية وفق ابعادها المناسبة

٣. يصمم ازياء الشخصية فيما يتلاءم مع طبيعة الشخصية.

ب. <u>الأهداف الوجدانية:</u>

٤. يشارك المدرس في استخراج عنوان الدرس

٥. يقدر الطالب قيمة الخامات المستخدمة

➢ **المقدمة (٥ دقائق)**

١.	المهارة	المعيار				
		ضعيف ١	مقبول ٢	متوسط ٣	جيد ٤	جيد جدا ٥
٢.	تصميم اشكال الشخصيات					
٣.	تحديد اسلوب تحريك الشخصيات					
٤.	تحديد اصوات الشخصيات الناطقة					
٥.	صياغة حوار ملائم لكل شخصية في العمل					
٦.	اختيار موسيقى تصويرية لكل لقطة في العمل					
٧.	اعداد المؤثرات البصرية والسمعية للعمل					

بعد التحية والسلام على طلبة أذكرهم بالية تنفيذ الرسوم المتحركة عبر تطبيقات خاصة بالهواتف المحمولة، مذكرا بأهم تلك التطبيقات

➢ **العرض: (٤٥ دقيقة)**

البداية تكون بتقديم شرح لاهم خطوات رسم الشخصية بالمطابقة مع طبيعة الفكرة والسيناريو الذي اعده كل طالب، وباستخدام الجهاز النقال الخاص بكل طالب وطالبة، واوضح لهم اهم الخصائص التي ينبغي ان تطبق في اثناء تنفيذ الرسوم.

➢ **التطبيق (٦٠ دقيقة)**

يقوم الطلبة بتطبيق موضوع الدرس

➢ **التغذية الراجعة) ١٥ دقائق)**

أقوم بعرض سريع للدرس مركزا على الأساسيات من فقرات الدرس.

ت.<u>التقويم</u> (١٥ دقائق) – تقويم الجانب العملي

ويتم من خلال تطبيق الفقرات التي تضمنها الدرس والتي هي من ضمن فقرات اداة البحث التي اعدها الباحث

ملحق (٣) جدول يبين درجات عينة البحث في الاختبارين القبلي والبعدي

ت	الجنس	درجات الاختبار القبلي	درجات الاختبار البعدي
١.	ذكور	39	70
٢.	ذكور	40	75
٣.	ذكور	42	79
٤.	ذكور	50	80
٥.	ذكور	49	69
٦.	ذكور	50	81
٧.	ذكور	55	88
٨.	ذكور	60	82
٩.	اناث	56	75
١٠.	اناث	54	80
١١.	اناث	58	83
١٢.	اناث	70	88
١٣.	اناث	58	82
١٤.	اناث	44	76
١٥.	اناث	56	72
١٦.	اناث	55	72
١٧.	اناث	60	76
١٨.	اناث	62	78
١٩.	اناث	58	82
٢٠.	اناث	62	84
٢١.	اناث	66	80
٢٢.	اناث	70	86
٢٣.	اناث	62	77
٢٤.	اناث	70	77

احالات البحث:

(١) الدرويش، احمد بن عبد الله، معايير بناء بيئات التعلم النقال للتلاميذ الصم، ص١٦٠.

(٢) الفودري، عائشة محمد (٢٠١٦) تصميم بيئة ترابطية للتعلم النقال واثره على تنمية مهارات التفكير العليا ورضا الطلبة على التعلم، رسالة الماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي، البحرين، ص٢٣.

(٣) شلتوت، محمد شوقي، (٢٠١٣)، معايير تصميم الرسوم المتحركة التعليمية وانتاجها، دراسة عربية في التربية وعلم النفس،ج٤. ص٤٧.

(٤) عزمي، نبيل جاد،(٢٠١٠)، اثر استخدام برنامج مقترح وفقا لأسلوب التعلم الذاتي في تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة الكمبيوترية لبعض المفاهيم الفيزيائية، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، جامعة عين شمس، ص٣٠.

(٥) ليرن، سيمبلي، فهم التعلم عبر الهاتف المحمول.

(٦) الطيب، الاء جعفر الصادق محمد، استخدام تكنولوجيا الهواتف الذكية في مؤسسات المعلومات دراسه تطبيقيه على شفره الاستجابة السريعة، ص٤٧.

(٧) عبد الحميد عبد العزيز طلبه، توظيف بعض نظم ومصادر التعليم الالكتروني في تطوير المواقف التعليمية، ص١٤٩.

(٨) Erik Gregersen. Adobe Flash. animation software.

(٩) سويدان، أمل، والجزار، منى، تكنولوجيا التعليم لذوي الحاجات الخاصة، ص٤٢.

(١٠) العزاليد، وعطا، فعالية برنامج قائم على الرسوم المتحركة في تنمية الانتباه البصري والفهم اللفظي لذوى اضطراب التوحد، ص١٦١.

(١١) عبد الحق، هبة محمد، نموذج مقترح لإنتاج أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثره في الاتجاه نحو إنتاج الرسوم المتحركة، ص٦٨.

(١٢) شعبان، وبن عيسى، إثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني، ص٨٧.

(١٣) الأشقر، محمد: فاعلية استخدام الرسوم الكارتونية في تصويب التصورات البديلة لبعض المفاهيم الهندسية لدى طلاب الصف السادس الأساسي في غزة، ص٤٣.

(١٤) المعاضيدي، زياد بد حمد، واقع توظيف التعلم النقال بسبب جائحة كورونا لدى طلبة قسم علوم الحياة، ص٣-١٩.

(١٥) العنزي، ايمان خلف، إثر استخدام التعلم النقال في تنمية الادراك البصري لدى أطفال مرحلة الرياض في الكويت، ص٣٨٢-٤١٠.

(١٦) فادي، عودة، فاعلية الفيديو التفاعلي لتنمية مهارات انتاج الرسوم المتحركة لطلبة تكنولوجيا التعليم في جامعة الشرق الأوسط، ص٦-١٧.

(١٧) عبيدي، ولاء سفيان محمد، إثر استخدام برنامج تعليمي قائم على أنشطة التعلم ذات الرسوم المتحركة في التحصيل والاتجاهات نحو العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في محافظة جنين، ص٦-٤٨.

(١٨) Cooper , G.Tindall , Ford .s, Chandler .P. & sweller.J., Learning , Journal of Experimental psychology . p ٧٢.

المصادر والمراجع

- الأشقر، محمد: فاعلية استخدام الرسوم الكارتونية في تصويب التصورات البديلة لبعض المفاهيم الهندسية لدى طلاب الصف السادس الأساسي في غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، ٢٠١٣.
- الدرويش، احمد بن عبد الله، معايير بناء بيئات التعلم النقال للتلاميذ الصم، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، المؤسسة الدولية لافاق المستقبل، مج٣،ع٢، ٢٠٢٠.
- سويدان، أمل، والجزار، منى، تكنولوجيا التعليم لذوي الحاجات الخاصة، عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع، ٢٠٠٧.
- شعبان، مهدية؛ وبن عيسى، آمال: اثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني، فعاليات الملتقى الوطني لطفل الجزائر، جامعة الجزائر، العدد ٤، ٢٠١١.
- شلتوت، محمد شوقي، معايير تصميم الرسوم المتحركة التعليمية وانتاجها، دراسة عربية في التربية وعلم النفس، ج٤، ٢٠١٣.
- الطيب، الاء جعفر الصادق محمد، استخدام تكنولوجيا الهواتف الذكية في مؤسسات المعلومات دراسة تطبيقيه على شفره الاستجابة السريعة، اطروحة دكتوراه، جامعه الإسكندرية، كليه التربية، قسم المكتبات والمعلومات، القاهرة، ٢٠١٥.
- عبد الحق، هبة محمد: نموذج مقترح لإنتاج أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثره في الاتجاه نحو إنتاج الرسوم المتحركة،رسالة ماجستير غبر منشورة، كلية التربية النوعية، ٢٠١٢.
- عبد الحميد عبد العزيز طلبه، توظيف بعض نظم ومصادر التعليم الالكتروني في تطوير المواقف التعليمية مجله التعليم الالكتروني، ٢٠١٦.
- عبيدي، ولاء سفيان محمد، اثر استخدام برنامج تعليمي قائم على أنشطة التعلم ذات الرسوم المتحركة في التحصيل والاتجاهات نحو العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في محافظة جنين، جامعة النجاح الوطنية، رسالة ماجستير غير منشورة، ٢٠١٨.
- العزاليد، سعيد كمال عبد الحميد، وعطا، حسنين علي يونس. فعالية برنامج قائم على الرسوم المتحركة في تنمية الانتباه البصري والفهم اللفظي لذوى اضطراب التوحد. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، مج٣٤، ع١، ٢٠١٨.
- عزمي، نبيل جاد، اثر استخدام برنامج مقترح وفقا لأسلوب التعلم الذاتي في تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة الكمبيوترية لبعض المفاهيم الفيزيائية، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، جامعة عين شمس، ٢٠١٠.

- العنزي، ايمان خلف، اثر استخدام التعلم النقال في تنمية الادراك البصري لدى أطفال مرحلة الرياض في الكويت، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد الخامس والثلاثون، العدد الخامس، ٢٠١٩.
- فادي، عودة، فاعلية الفيديو التفاعلي لتنمية مهارات انتاج الرسوم المتحركة لطلبة تكنولوجيا التعليم في جامعة الشرق الأوسط، مجلة الشرق الأوسط لعلوم الاتصال،المجلد ٢، العدد١، ٢٠٢٢.
- الفودري، عائشة محمد، تصميم بيئة ترابطية للتعلم النقال واثره على تنمية مهارات التفكير العليا ورضا الطلبة على التعلم، رسالة الماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا،جامعة الخليج العربي، البحرين، ٢٠١٦.
- المعاضيدي، زياد بد حمد، واقع توظيف التعلم النقال بسبب جائحة كورونا لدى طلبة قسم علوم الحياة في كلية التربية للعلوم الصرفة/جامعة الموصل، بحث، ٢٠٢٠.
- ليرن، سيمبلي، فهم التعلم عبر الهاتف المحمول، ٣١ مايو ٢٠٢٤، https://www.simplilearn.com/mobile-learning-benefits-types-article
- Cooper, G.Tindall, Ford .s, Chandler .P. & sweller.J. Learning , Journal of Experimental https://www.britannica.com/technology/Adobe-Flash psychology . ١٩٧٣.
- Erik Gregersen. Adobe Flash. animation software. ٢٠٢٠.