فعالية برنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي

أ.د/ هالة سعيد ابو العلا
أستاذ مناهج وطرق تدريس الاقتصاد المنزلى- قسم العلوم التربوية والنفسية، كلية التربية النوعية- جامعة الاسكندرية
أ.م.د/ عزة أحمد محمد عبد الله
أستاذ مساعد الملابس والمنسوجات- قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية بقنا- جامعة جنوب الوادي
أ.م.د/ هبه جمال عبد الحليم السيد
أستاذ مساعد الملابس والمنسوجات- قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية- جامعة الإسكندرية

المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد التاسع – العدد الرابع – مسلسل العدد (٢٢) – أكتوبر ٢٠٢٣م

رقم الإيداع بدار الكتب ٢٤٢٧٤ لسنة ٢٠١٦

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2974-4423

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jsezu.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني للمجلة E-mail JSROSE@foe.zu.edu.eg

فعالية برنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي

أ.د/ هالة سعيد ابو العلا
أستاذ مناهج وطرق تدريس الاقتصاد المنزلى- قسم العلوم التربوية والنفسية، كلية التربية النوعية- جامعة الاسكندرية

أ.م.د/ عزة أحمد محمد عبد الله
أستاذ مساعد الملابس والمنسوجات- قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية بقنا- جامعة جنوب الوادي

أ.م.د/ هبه جمال عبد الحليم السيد
أستاذ مساعد الملابس والمنسوجات- قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية- جامعة الإسكندرية

ملخص

في ظل التطور الذي يشهده العالم في الوقت الراهن وظهور الملابس الجديدة والغريبة التي لا تعبر عن هوية المجتمع وثقافته الملبسية، والتي لا تناسب العادات والتقاليد المجتمعية، بالإضافة إلى تعرض التراث الملبسي الي الانقراض وصعوبة التمييز بين الأزياء الشعبية للدول والثقافات المختلفة، ظهرت الحاجة الملحة لتثقيف الفرد بصفة عامة والطفل بصفة خاصة تثقيفا ملبسيا لمساعدته على اختيار الملبس المناسب بما يتلاءم مع المجتمع وعدم الخروج عن المألوف بما يحقق له الانتماء، وخوفا من اندثار الأزياء الشعبية الذي تميز كل منطقة عن الأخرى، باعتبارها جزءا لا يتجزأ من التراث القومي، كما أنها تعتبر الهوية المميزة لكل شعب، بحيث تتوارثها الأجيال جيلا بعد جيل وبالتالي يأتي هذا البحث ليقدم مدخلا جديدا لبرنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي بما يسهم في التأكيد على هوية الطفل والمجتمع والمحافظة على التفرد والتميز بين أزياء الشعوب المختلفة، ولتحقيق الهدف من البحث تم استخدام المنهج شبه التجريبي والتصميم التجريبي ذي المجموعة الواحدة، بالاستعانة بعينة استطلاعية تكونت من (٩) أطفال، وعينة أساسية تكونت من (٢٠) طفل وطفلة في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن (٦-٩) سنوات بمحافظة الإسكندرية.؛ حيث تم إعداد برنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي من خلال تنفيذ عدد (١٠) دمي تعبر عن أزياء الشعوب لدول مصر (العصر الفرعوني – الأقصر) -المغرب- تركيا-قطر- الهند- الصين- فرنسا-روسيا-إيطاليا.، وتمثلت أدوات البحث في بطاقة تقييم دمي الأميجرومي كان الهدف منها تقييم دمي الأميجرومي من حيث مناسبتها لتنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال، واختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب حيث كان الهدف منه قياس مستوي

التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال، وقد أظهرت النتائج صلاحية استخدام الدمي في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي؛ حيث بلغ المتوسط الكلي لنسبة اتفاق جميع المحكمين على توافر جميع المعايير في الدمى العشرة (٩٤.٦٠%)، في حين بلغ معامل الاختلاف بينهم في توافر جميع المعايير (١١.١٨%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة، كما أظهرت النتائج أيضا وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للمجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٣٠) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، كما بلغ حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي لدى أطفال المجموعة التجريبية (٠.٦٢١) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة التباين في المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.١%)؛ الأمر الذي يشير إلى الأثر الإيجابي الفعال للبرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية الجوانب المعرفية للتثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي، حيث ساعد على استثمار امكانات الاطفال في القيام بالأنشطة المطلوبة، وكذلك رفع قدراتهم من خلال الاكتشاف والتجريب والتفسير، وكذلك تحقيق المتعة والتسلية والمرونة والاندماج في مواقف التعلم المختلفة.

كلمات مفتاحية: البرنامج– التعليم باللعب– التثقيف الملبسي– أزياء الشعوب– فن الأميجرومي.

Abstract:

In light of the development that the world is witnessing at the present time and the emergence of new and strange clothes that do not express the identity of society and its clothing culture, and that do not suit societal customs and traditions, in addition to the exposure of clothing heritage to extinction and the difficulty of distinguishing between the popular costumes of different countries and cultures, the urgent need has emerged to educate the individual. In general, and the child in particular, clothing education to help him choose the appropriate clothing that is compatible with society and not deviate from the norm in order to achieve belonging, for fear of the disappearance of popular fashions that distinguish each region from the other, as they are an integral part of the national heritage, and they are also considered a distinctive identity. For each people, so that it is passed down from generation to generation. Therefore, this research comes to provide a new approach to a program based on education through play in developing clothing education for people's fashions among children in the light of the art of amigurumi, which contributes to emphasizing the identity of the child and society and preserving the uniqueness and distinction between the costumes of

different peoples. To achieve the goal of the research, a quasi-experimental approach and a one-group experimental design were used, with the help of an exploratory sample consisting of (9) children, and a basic sample consisting of (20) boys and girls in middle childhood, aged (6-9) years in Alexandria Governorate. A program based on educational play was prepared to develop children's clothing education about people's fashions in light of the art of amigurumi through the implementation of (10) dolls that express people's fashions for the countries of Egypt (the Pharaonic era - Luxor) - Morocco - Turkey - Qatar - India - China. - France-Russia-Italy. The research tools were an evaluation card for the amigurumi dolls, the aim of which was to evaluate the amigurumi dolls in terms of their suitability for developing children's clothing culture of folk fashions, and a test of clothing education for folk fashions, the aim of which was to measure the level of clothing education for folk fashions in children. The results showed the validity of using dolls in developing children's clothing education about people's fashions in light of the art of amigurumi. The overall average percentage of agreement among all arbitrators on the availability of all criteria in the ten puppets was (94.60%), while the coefficient of difference between them in the availability of all criteria was (11.18%), which is a low coefficient of variation value. The results also showed that there were statistically significant differences between the averages. The scores of the children of the experimental group in the pre- and post-measurements of the total sum of the dimensions of clothing education were arranged in favor of the post-measurement, where the calculated (Z) value reached (3.930), which is a statistically significant value at the level of significance (0.01), and the size of the effect of the program based on education through play in developing The total sum of the dimensions of dress-based education among the children of the experimental group is (0.621), which is a high effect size, meaning that the percentage of variance in the total sum of dimensions of dress-based education that is due to the program based on playful education is (62.1%); Which indicates the effective positive impact of the program based on learning through play in developing the cognitive aspects of clothing education for children's fashion in light of the art of amigurumi, as it helped invest in children's potential in carrying out the required activities, as well as raising their abilities through discovery, experimentation and interpretation, as well as achieving fun. Entertainment, flexibility, and integration into different learning situations.

Keywords: program - education through play - clothing education - people's fashions - amigurumi art.

مقدمة:

تعد الملابس أحد أهم الاحتياجات الأساسية للإنسان التي لا يمكن الاستغناء عنها، وتُستخدم بشكل أساسي لتغطية الجسد وستر عيوبه، وتنظيم حركاته، كما أنها تحميه من عوامل الجو المتقلبة وتحكم تصرفاته، وهي أحد أشكال التواصل غير اللفظي مع الآخرين فهي تعكس فكرة الفرد عن ذاته (أمل خليفة وآخرون، ٢٠١٤)، وهي أكثر الأشياء حميمية للأشخاص وبالتالي فهي تعكس تفاصيلهم، وتحكي الملابس الفردية قصة من يرتديها، فالشخص يملك هوية جسدية من خلال ملابسه التي توضح هيئته ومظهره للآخرين، وتعبر عن شخصيته، ومكانته في المجتمع، ومن خلالها يتم التعرف على مهنته، ومعرفة أبعاده الجسدية مثل الطول والوزن، وغالبا يتم من خلالها معرفة مدى ثراء الشخص، بناءً على نوع المواد والخامات والألوان وأساليب الزخرفة والتقنيات المستخدمة في انتاجها، كما أنها أحيانا تعبر عن الانتماء الديني والخلفية العرقية وعمر مرتديها، كما تعكس الأوضاع السائدة والمختلفة في المجتمعات، والعادات والتقاليد والمعتقدات الخاصة بالحقبة الزمنية التي تمثلها، مما يجعل لها قيمة تاريخية وثقافية في كل مجتمع وعصر وحضارة (نجلاء زيد، وعبير إبراهيم،٢٠٢١).

تعتبر الأزياء سجل صادق لتاريخ الشعوب والحضارات وهي جزء من النشاط والسلوك الإنساني، وتسجيل المعلومات المتعلقة بالزي الشعبي يعتبر من الأمور الهامة للحفاظ على تاريخ الملابس باعتبارها أحد القطع الأثرية الأساسية، وتشكل الأزياء الشعبية جزء من وجدان أي أمة، فهي تجسد كل ما يتعلق بالهوية الوطنية، ومسألة التمسك بها عبر الأجيال المختلفة، تتحكم فيها الثقافة العامة، ومسيرة تطور المجتمع، وتحديات العصرنة والتجديد ومجابهة مسارات زمن العولمة (بشرى صالح، وشيماء فضيل، ٢٠١٩)، وهناك الكثير من الشعوب التي قاومت أزياؤها تحديات العولمة باعتبارها هوية وطنية فلا يزالون يتمسكون بارتداء الزي التقليدي لديهم حتى لو كان ذلك في المناسبات الخاصة أو المهرجانات، فمن خلاله يعرّفون عن أنفسهم بطريقة مميزة، وبأسلوب فريد من نوعه لطريقتهم في المعيشة، كما أنه يعكس تاريخهم الثقافي (نجلاء زيد، وعبير إبراهيم،٢٠٢١)، إلا أن الأغلبية العظمي من الشعوب ودول العالم المختلفة رغم تمسكهم بالتراث والموروث والعادات في المأكل وبعض الفنون الشعبية، فقد اتخذت الأزياء الشعبية لديهم منحى أخر من حيث الشكل واللون وعناصر التكوين وأسلوب الحياكة والتفاصيل الدقيقة، وانتشرت أنواع جديدة وغريبة ومتشابهة من الملابس (بشرى صالح، وشيماء فضيل، ٢٠١٩).

مع تطور الحضارة وظهور الملابس الجديدة والغريبة التي لا تعبر عن هوية المجتمع وثقافته الملبسية، كما أنها لا تناسب العادات والتقاليد المجتمعية، بالإضافة إلي تعرض التراث الملبسي الي الانقراض وصعوبة التمييز بين الأزياء الشعبية للدول والثقافات المختلفة، ظهرت

الحاجة الملحة لتثقيف الفرد تثقيفا ملبسيا لمساعدته على اختيار الملبس المناسب بما يتلاءم مع المجتمع وعدم الخروج عن المألوف بما يحقق له الانتماء بالإضافة إلى تذوق كل ما يتعلق بالملابس من قيم فنية وجمالية، وتكوين اتجاهات ملبسية تميزه عن غيره بما يتناسب مع شكل جسمه، سنه، جنسه، لون بشرته، واحتياجاته الملبسية، قدراته المالية، مركزه الاجتماعي، طبيعة عمله، الظروف الجوية التي يعيش فيها (أمل خليفة وآخرون، ٢٠١٤)، وبما يضمن التأكيد على هوية المجتمع والمحافظة على التفرد والتميز بين أزياء الشعوب المختلفة (بشرى صالح، وشيماء فضيل، ٢٠١٩).

هذا وتمثل مرحلة الطفولة المتوسطة أهم المراحل في حياة الإنسان نظرا لمرونتها وقابليتها للتعلم ونمو المهارات والقدرات المختلفة بها، ويعد اللعب سمة مميزة للأطفال كما يسهم في تشكيل عالما مهما تربويا للطفولة و وسيطاً وظيفيا، و مدخلا لشخصية الطفل وبنائها من جميع الجوانب الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية، ويؤدي إلى تغيرات نوعية في تكوين الطفل، فمن خلال اللعب يكتسب الطفل معارفه عن العالم الخارجي ويكتشف بيئته ويتعرف إلى عناصرها ومثيراتها المتنوعة ويتعلم أدواره وأدوار الآخرين ويتعلم ثقافة مجتمعه ولغته وقيمه وأخلاقه، ومن خلال أنشطة اللعب المتنوعة يتعرف الطفل إلى الأشكال والألوان والأحجام، ويقف على ما يميز الأشياء المحيطة به من خصائص وما يجمع بينها من علاقات وما تحققه من وظائف وهذا ما يثري حياته العقلية بمعارف مختلفة عن العالم المحيط به (عبير عبد الحميد،٢٠٢٠).

كما يعد اللعب جانبا رئيسيا في فترة الطفولة التي تُحدد جوانب مختلفة من التطور، بما في ذلك تنظيم المشاعر ومهارات التواصل الاجتماعي وهو أحد الوسائل المساعدة في تكيف الطفل اجتماعياً ونفسياً وثقافياً (Hashmi et al., 2022)، لذا يقوم المتخصصون في مؤسسات الأطفال المختلفة باختيار الألعاب وفقًا لأعمار تلاميذهم، ووفقًا لمتطلبات المعايير التعليمية المطلوبة، ويوجد في الوقت الحاضر مجموعة كبيرة ومتنوعة من الألعاب التي يمكن الاختيار من بينها وفقا للهدف المستخدمة من أجله (Anvarovna, 2023).

هذا وتعتبر الدمى أحد أكثر الالعاب المشهورة والمحببة لدي الأطفال فهي رفيقتهم وجزءا أصيلا ومهما من طفولتهم لا يمكن التخلي عنه، وامتلاك الطفل لدمية خاصة به، يعنى أنه يعيش طفولته كما يجب أن تكون، وقديما كان يتم النظر إليها على أنها أحد الوسائل الترفيهية للأطفال، ولكن حديثاً تم الاهتمام بها بشكل متزايد من قبل الآباء وعلماء النفس والمعلمين والأطباء حيث كشفت الدراسات الحديثة أنها تعتبر الخيط الرفيع لأسرار الحالة النفسية للأطفال، وهي أحد الطرق المستخدمة لمساعدة الأطفال على تخطى الصعوبات في حياتهم، ومواجهة

المشكلات على المستويين الجسدي والنفسي كما أنها تسهم بشكل كبير في تكوين سمات وصفات شخصية الطفل ولها القدرة علي إظهار مهارات القيادة والدراسة بنجاح وفاعلية في المدرسة، كما أنها تساعد في تطور المجال العاطفي للطفل وتحفز في الطفل نفسه التسامح والذكاء العاطفي والتعاطف، وتطور التفكير التخيلي والإبداعي(Dag et al, 2021)، ومن خلالها يتعلم الأطفال كيفية إدارة سلوكهم والتخطيط لأفعالهم، كما أنها تساعد في إثراء ذخيرة المعلومات والمعارف والمفاهيم للأطفال، ومن خلالها أيضا يطبق الأطفال المعرفة المكتسبة في الأنشطة التعليمية المباشرة والتصميم والأداء بنجاح (Anvarovna, 2023)، من ناحية أخري فالدمي تعكس ثقافات الشعوب بما تحمله من موروث فكري وطقوس ترتبط وتميز كل حضارة عن غيرها من الحضارات الأخرى (سماح الرفاعي، ٢٠١٩).

تصنع الدمي من خامات مختلفة ومتعددة كالبلاستيك، الخشب، الشمع، القماش، الورق، الخزف، والبورسلين ورغم تعدد الخامات وتطور طرق انتاجها تعتبر الدمي المصنوعة يدويا من الكروشيه أحد أهم أنواع الدمي الشعبية القديمة وأكثرها شيوعا، حيث أنها تتيح مرونة كبيرة في لون وملمس المنتج النهائي، ولا تتطلب أدوات متطورة، ويمكن تعليم هذه التقنية بسهولة، حتى للأطفال الصغار، وقد ازداد الاهتمام بها في السنوات الأخيرة لأنها آمنه على الأطفال (Edelstein et al., 2022)، كما أنها تتميز بطول العمر الاستهلاكي؛ فهي أكثر متانة وقوة تحمل للاستخدام المتكرر إلى جانب إمكانية العناية بها بسهولة فائقة ليعاد استخدامها مرات عديدة محتفظة بنفس خصائصها (ايناس الفواخري وهالة مصطفي، ٢٠٢٢).

هذا ويعد الأميجرومي أحد الفنون التطبيقية غير التقليدية لفن الكروشيه التي تستثمر المهارات والقدرات والوقت، كما أن له دور هام في إثارة دافعية الأطفال للمعرفة وتثبيت المعلومات في أذهانهم مما يحفز الذاكرة البصرية واللغوية لديهم (ايناس الفواخري وهالة مصطفي، ٢٠٢٢)، كما أنه يلعب دورًا أساسيًّا في تجسيد الشخصيات والأشكال المختلفة بغرز الكروشيه ووضع الأفكار الخلاقة وابتكار الاشكال المختلفة للدمي، كما أنه يمكن الاستفادة منه في الناحية الجمالية والوظيفية، بالإضافة الي تحقيق العديد من الأهداف التربوية والتعليمية (أية عزمي وآخرون، ٢٠٢٢؛ نجوى رجب، ٢٠٢٢)، وبغض النظر عن مدى بساطة بناء وإنتاج الدمي المصنوعة بفن الأميجرومي، فإن النتائج تكون مثيرة للاهتمام وجذابة، ونظرًا لأن المنتجات تكون مصنوعة يدويًا بالكامل، فإن كل عمل يتميز بشكله الفريد الخاص به، ومن الجدير بالذكر مدى شعبية فن الأميجرومي حول العالم، فهو يتكيف مع أي زمان ومكان من خلال مزجه مع الاهتمامات الثقافية والجمالية المختلفة والعديد من التقنيات الجديدة (Gürel, 2016).

مشكلة البحث:

في ظل التطور الذي يشهده العالم في الوقت الراهن وسرعة تبادل المعلومات وظهور نوع جديد من الثقافة العالمية التي ساهمت في عولمة العالم ليبدو كقرية صغيرة، ظهرت ملابس جديدة وغريبة لا تعبر عن هوية المجتمعات وثقافتهم الملبسية المختلفة، كما أنها لا تتناسب مع العادات والتقاليد المجتمعية، وخوفا من اندثار الأزياء الشعبية الذي تميز كل منطقة عن الأخرى، تظهر أهمية دراسة أزياء الشعوب باعتبارها جزءا لا يتجزأ من التراث القومي، كما أنها تعتبر الهوية المميزة لكل شعب، بحيث تتوارثها الأجيال جيلا بعد جيل، وحيث أن مرحلة الطفولة المتوسطة هي أهم المراحل التي يتم فيها إثراء ذخيرة المعلومات والمعارف والمفاهيم لدي الأطفال، ونظرا لاحتياجهم الدائم إلى إمدادهم بمداخل جديدة وطرق متنوعة تساعدهم في العملية التعليمية، تتضح أهمية استخدام استراتيجية التعلم باللعب باعتبارها أبرز استراتيجيات التدريس الهادفة التي تجعل من الموقف التعليمي موقفا تفاعليا يكون فيه الطفل نشطا وفاعلا ومؤديا وملاحظا وناقدا لما يتضمنه الموقف التعليمي من العاب ومحاكاة، وانطلاقا من الدور الحيوي والنفعي لفن الأميجرومي وسهولة توظيفه لتنميه التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال من خلال تنفيذ اشكال تتلاءم مع هذا الهدف، وعلي الرغم من الثراء الفني للأميجرومي الا أنه لم يلقي القدر الكافي من الاهتمام به كمصدر لتنميه التثقيف الملبسي للأطفال، بالإضافة إلي ندرة الدراسات التي اهتمت بتوظيفه في مجال اكساب الأطفال المعارف المميزة لأزياء الشعوب، وندرة الدراسات التي تناولت التثقيف الملبسي بأزياء الشعوب للأطفال بشكل عام، يأتي هذا البحث ليقدم مدخلا جديدا لبرنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي بما يسهم في التأكيد على هوية الطفل والمجتمع والمحافظة على التفرد والتميز بين أزياء الشعوب المختلفة.

وتتمثل مشكلة البحث الرئيسية في التساؤلات التالية:

١. ما إمكانية توظيف فن الأميجرومي في انتاج دمي لاستخدامها في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال؟
٢. ما تقييم المتخصصين لدمي الأميجرومي المنفذة لاستخدامها في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال؟
٣. ما صورة البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي؟
٤. ما أسس بناء البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي؟

٥. ما فعالية برنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي؟

أهداف البحث: تتمثل أهداف البحث فيما يلي:

١. توظيف فن الأميجرومي في إنتاج دمي لاستخدامها في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال.
٢. تقييم المتخصصين لدمي الأميجرومي المنفذة لاستخدامها في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال.
٣. بناء البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.
٤. التعرف على أسس بناء البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.
٥. الكشف عن فعالية برنامج قائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.

أهمية البحث: من المتوقع أن تساهم نتائج البحث في تحقيق ما يلي:

- فتح آفاق جديدة لإعداد وسائل تعليميه للأطفال يتم بنائها على أسس علمية ونفسية واجتماعية علمية ومناسبة لطبيعة الطفل المصري.
- قد يساعد البحث القائمين على التعليم في وضع مناهج ووحدات تعليمية متطورة تهتم بالتراث الملبسي لمختلف الشعوب.
- تقديم عرائس معاصرة وعلى درجة عالية من الجودة الوظيفية والجمالية تتميز بالأصالة وتسهم في تنمية التثقيف الملبسي لدي الأطفال.
- يعتبر البحث نواة لبحوث مستقبلية هادفة للحفاظ على هوية المجتمع وتراثه الملبسي.

مصطلحات البحث:

البرنامج:

يقصد به " تنظيم بنائي للأنشطة التربوية " أي أن البرنامج هو تنظيم لأنشطة التعلم في مجال ما، يقوم على أهداف محددة سلفًا في إطار كيان كبير هو المنهج فالبرنامج كيان من كيانات المنهج، ومكون من مكوناته؛ فالعلاقة بينها أيضًا علاقة عموم وخصوص (وليد الزند، هاني عبيدات، ٢٠١٠)، ويعرف اجرائيا بأنه مجموعة من الأنشطة الممتعة التي تقدم للأطفال لرفع قدراتهم من خلال الاكتشاف والتجريب والاندماج في مواقف التعلم المختلفة بغرض تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لديهم في ضوء فن الأميجرومي.

استراتيجية التعلم باللعب:

يعرفه فهد الغامدي(٢٠٠٩) بأنه استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة، وتقريب مبادئ العلم وتوسيع آفاقهم العلمية، ويؤكد عبد اللطيف فرج (٢٠١٥) أن عملية اللعب عبارة عن نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الطلبة من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادهم المختلفة سواء الجسمية أو الوجدانية، كما يعرف بأنه مجموعة من المواقف التعليمية والأنشطة الحركية التي يمارسها الطلبة لتحقيق أهداف دراسية محددة (Al-Wraikat & Al-Shawwa, 2016).

التثقيف الملبسي:

يقصد به طريقة كل شخص في اختيار نوع الملابس التي يفضلها وتتناسب مع شخصيته واحتياجاته ومعرفة اساسيات الاختيار من حيث الاختيار السليم للخامة والألوان المناسبة بالقطع الملبسية المختلفة (ياسمين الكحكي، ٢٠١٨)، كما يعرف بأنه مجموعة من المعلومات المرتبطة بمجال الملابس والتي لها أهمية كبيرة في تعديل ميول الفرد واتجاهاته وسلوكه الملبسي لتمكنه من الاختيار الصحيح والمناسب ليظهر دائما بشكل (هند سليمان،٢٠٢٠).

أزياء الشعوب

يمكن تسميتها أيضا الأزياء الوطنية، الأزياء التقليدية، الملابس العرقية ويقصد بها أنماط الملابس التي تتوارث داخل جماعة من الجماعات ليس لها بداية وليس لها مصمم وتعكس عادات وتقاليد المجتمع التي تنتمي اليه، كما تعكس انماط الحياة وتطورها وتكشف روح العصر وعموم الحياة المادية والاجتماعية والفكرية وملامح الحياة بصفة عامة وذوق الشعوب بصفة خاصة (بشرى صالح، وشيماء فضيل، ٢٠١٩)، كما يمكن تعريفها بأنها مجموعات الملابس التي تم ارتداؤها تقليديًا من قبل عدد مميز من الأشخاص داخل بلد أو شعب أو ثقافة معينة (نجلاء زيد، وعبير إبراهيم،٢٠٢١).

فن الأميجرومي:

كلمة "Amigurumi" هي مزيج من الكلمة اليابانية "Ami" التي تعني كروشيه، وكلمة " gurumi"التي تعني دمية من القماش المحشو، بعبارة أخرى، تعني دمية الكروشيه المحشوة (Gürel, 2016).

الإطار المرجعي والدراسات السابقة

المحور الأول: التثقيف الملبسي:

التثقيف الملبسي يعتبر انعكاس لإحساس الفرد بالمكونات الفنية وتطبيق هذا الإحساس على ما يختاره من ملابس (أمل خليفة وآخرون، ٢٠١٤).

هذا ويعتبر من أهداف التثقيف الملبسي المحافظة على التفرد والتميز بين أزياء الشعوب المختلفة والحضارات القديمة والتراث الشعبي فلكل شعب الزي الذي يتميز به، والتأكيد على هوية الفرد والمجتمع من خلال إبراز القيم الجمالية والنفعية في إطار العادات والتقاليد وعدم السعي وراء الموضة والتقاليد، والارتقاء بمستوى الفرد والمجتمع من خلال نشر الوعي الملبسي لإظهار جيل متذوق للجمال والسلوك الحضاري بين أفراد المجتمع، وتوجيه المجتمعات إلى حسن الاختيار المرتبط بالبيئة والدين وليس التقليد للآخرين (هند سليمان،٢٠٢٠)، وتحقيق الوعي الملبسي السليم على كافة المستويات، وترشيد السلوك الملبسي عند الاختيار والشراء بناء على المتطلبات الوظيفية للمواسم والمناسبات وعدم الإسراف في شراء ملابس لا تتناسب مع طبيعة الجسم أو متطلباته، وتحديد الخامات والأقمشة المناسبة للملابس بناء على الظروف المناخية للبيئة والبعد عما قد يسبب الأضرار الصحية، بخلاف ملاءمة نوعية الخامات للمنتج الملبسي، خلق مجموعات ملبسية ذات مستويات فنية عالية وإدراك مدى الانسجام بينها، وتربية الفرد على حب الجمال وتهذيب الحواس والشعور وخلق اتجاه عقلي مستنير نحو فن الملبس (أمل خليفة وآخرون، ٢٠١٤).

من الدراسات التي تناولت التثقيف الملبسي دراسة **ياسمين الكحكي (٢٠١٨)**، والتي تناولت توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للأطفال في المرحلة العمرية من (٦ –١٢) سنة، وقد أثبتت النتائج فعالية توظيف الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للأطفال في هذه المرحلة العمرية، ودراسة **هند سليمان (٢٠٢٠)** والتي هدفت الي قياس فعالية حقيبة تعليمية في تنمية التثقيف الملبسي لدي المراهقات وتنمية مهارات ومدركات الفتيات في مرحلة المراهقة وقد أظهرت النتائج فعالية الحقيبة التعليمية في تنمية التثقيف الملبسي لدي المراهقات، ودراسة **عبير حسين (٢٠٢٠)** والتي هدفت الي دراسة فاعلية استخدام استراتيجية الخرائط الذهنية في رفع مهارات الطالبات في مقرر التثقيف الملبسي للمستوى الثالث لطالبات كلية الاقتصاد المنزلي ومدى تأثيرها على تنمية المعارف والمهارات المختلفة المتعلقة بالمقرر، وقد أظهرت النتائج فعالية استراتيجية الخرائط المقترحة في تنميه مهارات الطالبات في التثقيف الملبسي، و دراسة **ملاك غيث، وحنان بخاري (٢٠٢٢)** والتي هدفت الي دراسة أثر الألعاب التعليمية في تبسيط الثقافة الملبسية للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة، ونشر الثقافة الملبسية للأطفال عن طريق الألعاب التعليمية ؛ حيث تكونت اللعبة من مانيكان طفلة وقطع ملبسية مختلفة يتم التنسيق بين القطع من قبل الطفلة لاكتساب الثقافة الملبسية بطريقة مسلية وبسيطة.

المحور الثاني: أزياء الشعوب

الأزياء هي العنصر الأساسي للحضارة الإنسانية؛ فالتراث الملبسي لكل شعب هو جزء من تراثه الحضاري، فلكل شعب ملابسه التي تنبعث من ثقافته وتدل عليه دون غيره، وأحد العوامل المميزة له كاللغة والعادات والتقاليد (بشرى صالح، وشيماء فضيل، ٢٠١٩).

أزياء الشعوب كموروث وتراث تختلف من دولة إلى أخرى، ومن شعب إلى آخر وذلك تبعا للعادات والتقاليد والمعتقدات الاجتماعية (تغريد أحمد، ٢٠١٥)، فهي تعكس حضارة وثقافة الشعوب المختلفة، ومن خلال خطوطها، وخاماتها، وألوانها، وطريقة خياطتها، وأساليب زخرفتها، وأسلوب لباسها، ومكملاتها، يتم التعرف علي الأوضاع المختلفة السائدة في المجتمع وتظهر فيها بوضوح العادات والتقاليد والمعتقدات الخاصة بالحقبة الزمنية التي تمثلها مما يجعل لها قيمة تاريخية وثقافية في كل عصر وحضارة، لذا فهي تعتبر لغة رمزية تعبر عن تفاصيل هوية الفرد المرتبطة بذاته أو بمجتمعه (نجلاء زيد، وعبير إبراهيم،٢٠٢١)، وخوفا من اندثارها فقد اهتمت كل دولة بتراثها وأنشأت المتاحف والمعارض للاحتفاظ بهوية ملابسها القومية التي تميز كل منطقة عن الأخرى، وظهرت أهمية دراسة أزياء الشعوب باعتبارها تعتبر جزءا لا يتجزأ من التراث القومي، تتوارثها الأجيال جيلا بعد جيل، والتي تميز كل شعب عن الشعوب الأخرى، باعتبارها الهوية المميزة للشعب، فالمتأمل للأزياء التقليدية يستطيع أن يعرف البلد أو للمنطقة التي ينتمي إليها كل زي كأن يقال هذا زي ياباني أو خليجي، كما تتميز الأزياء الشعبية بكثرة قطع الملابس التي تعج بأسماء عديدة قديمة، وقد نجد اليوم صعوبة في وصف هذه الملابس وتوضيح أشكالها وطرق تنفيذها، وقد يتغير وصف الزي الذي يطلق عليه أحد هذه المسميات من عصر لآخر، وهذا يؤكد على أهمية دراسة الأزياء التراثية حتى لا تختلط الألفاظ والمعاني (تغريد أحمد، ٢٠١٥).

ولقد اهتمت العديد من الدراسات بدراسة الأزياء الوطنية للشعوب كما في دراسة **تغريد أحمد (٢٠١٥)** والتي هدفت الي التعرف على اتجاهات الطالبات في دراسة وتطبيق الأزياء الوطنية للشعوب، ودراسة **مني محمد (٢٠١٨)** والتي هدفت لتقديم منهجية مقترحة لإحياء الهوية المصرية في الأزياء، ودراسة **قاسم عبد الكريم وآخرون (٢٠٢٠)** والتي هدفت إلى دراسة الوحدات الزخرفية لبعض الأزياء التراثية الشعبية الأردنية، ودراسة **ليلي عبد الغفار (٢٠٢١)** والتي سعت لوضع المعايير الضابطة لمحاكاة الأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية.

المحور الثالث: استراتيجية التعلم باللعب:

تعتبر عملية اللعب من أفضل الوسائل لتحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل ففي أثناء اللعب يتزود العقل بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة من خلال أشكال اللعب المختلفة التي

تثري إمكاناته العقلية والمعرفية وتكسبه مهارات التفكير المختلفة وتنمي الوظائف العقلية العليا كالتذكر والتفكير والإدراك، كما أن اللعب يساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به وعلى اكتساب الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة التي يعيش فيها، فيتعرف من خلال أنشطة اللعب والتفاعل مع أدواته ومشاركته في الخصائص الجسمية لكل ما يتصل بها من أشياء وأشخاص، ومن خلال اللعب يمكن للمعلم أن يعرف كيف يفكر طلابه، وما يشعرون به خلال لعبهم الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال، لذا فان التعلم باللعب متى أحسن تخطيطه وتنظيمه والإشراف عليه يؤدي دورا فعالاً في تنظيم التعلم (كوثر موسي، ٢٠٠٧).

اللعب ميل فطري وضرورة بيولوجية تتم بها عملية النمو والتطور عند الطفل، وقد يكون مواكبا لعملية النمو البيولوجي أو متداخلا فيه، ومن خلال عملية اللعب يبدأ الطفل بتحديد أهدافه (صالح الداهري،٢٠١١)، وهو نشاط هادف يبذل اللاعبون فيه جهداً كبيراً لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين معينه، ويمكن أن يناقش هذا النشاط عدة أفراد يخضعون لقوانين اللعبة لتحقيق الهدف المرجو (محمد العبسي، ٢٠١٢).

أهداف استراتيجية اللعب:

يعتبر اللعب أسلوب تربوي تعليمي، واستثمار بعيد المدى للطاقة الانسانية، لذلك يذهب بعض العلماء المهتمين بالطفولة إلى أنه من المفيد للإنسان أن يكون عمله هو هوايته، وأن تكون هوايته هي عمله، بمعنى أن الهواية باعتبارها صورة مطورة للعب، ينبغي أن تكون مصدر للكسب المادي، فهذا يؤدي إلى تطوير هذه الهواية وظهور الابداع لديه، و يعتبر اللعب نشاط حيوي مميز لسلوك الأطفال، وهو مدخل وظيفي لنموهم وتشكيل شخصياتهم وتربيتهم وتعليمهم، لذا فاللعب يمر بمراحل متنوعة لدى الأطفال في بداية الحضانة وحتى بلوغهم سن الثانية عشر، فاللعب مرتبط بنموهم وخاصة نمو تفكيرهم في اتجاه الواقع، فاللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة ووسيط تربوي فعال لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التكوينية الأساسية للبناء النفسي في مراحل نمو الأطفال الأولى (الخالدي أرشيد، ٢٠٠٩)، وأيضا جعل الطفل واثق بذاته معتمد على نفسه غير منطوي، ومتفاعل مع بيئته ولديه مهارات تفكير تؤهله لحل مشكلاته أثناء الطفولة وبعدها.

ومن الدراسات التي تناولت استراتيجية اللعب وتأثيرها على الطفل دراسة رهام المهندي (٢٠١٥) والتي هدفت هذه إلى استقصاء فاعلية برنامج تعليمي قائم على اللعب في تحصيل أطفال الروضة للمفاهيم البيئية وتنمية اتجاهاتهم نحو البيئة، وقد توصلت الدراسة إلى وجود أثر للبرنامج التعليمي لصالح المجموعة التجريبية في تحصيل الأطفال للمفاهيم البيئية وتنمية

اتجاهاتهم نحو البيئة، و**دراسة عوشة المهيري وآخرون (٢٠١٦)** حيث هدفت الدراسة إلى معرفة مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على أنشطة اللعب في التحقيق من اضطراب الانتباه والنشاط الزائد لدى الأطفال القابلين للتعلم من ذوي الإعاقة العقلية، وكانت أهم نتائجها وجود فروق ذات دلالة احصائية على مقياس ضعف الانتباه والحركة الزائدة بين متوسطي رتب درجات المجموعات التجريبية قبل تطبيق البرنامج التدريبي وبعده وذلك لصالح القياس البعدي، فيما لم يكن هناك فروق لدى المجموعة الضابطة التي اتبعت طريقة التدريب التقليدية، و**دراسة Kubicki (2016)** والتي اهتمت بالتعرف على دور التعلم باللعب في تطوير مهارات الاستدلال المكاني لدى تلاميذ التحضيري وذلك من خلال تصميم وتطوير جدول تفاعلي بمساعدة المعلمين و مستشاري التعليم، وقد اظهرت النتائج التي أن التلاميذ قاموا بتحسين ادائهم باللعب في مجال تكنولوجيا المعلومات، و **دراسة Sauvé et al., (2017)** والتي قدمت تجميعا للمنشورات الحديثة التي تناولت تأثير اللعب، كصيغة تربوية على التعلم، مع التأكيد علي التأثير الهام للألعاب التعليمية على التعلم.

المحور الرابع: فن الأميجرومي

بدأ في اليابان عام ١٨٨٧م، حيث تم توثيق أول مشروع كروشيه لنوع من الفاكهة شبيهة بالبرتقال والمشمش والتي تتواجد بكثرة في اليابان وأجزاء من الصين، ثم بدأ إنتاج العديد من أنواع الفاكهة باستخدام هذا النوع من الفن، ثم ظهرت الدمى كالأرانب والبطاريق والنمور منذ ١٩٠٨م وحتى ١٩٣٩م، وفى سنة ١٩٥١م، بدأت صناعة الشخصيات الكرتونية المحبوبة (Ramirez, 2018؛ أية عزمي وآخرون، ٢٠٢٢)، وبالرغم من ذلك فإن عشاق هذا الفن كان لهم تأثير كبير في الوصول إلى جمهور أوسع بفضل الاستخدام الواسع للغة الإنجليزية حيث نُشرت أول كتب نموذجية للأميجرومي باللغة الإنجليزية، حيث تم إصداره في الولايات المتحدة الأمريكية في عام ٢٠٠٧، وقد جذب فن الأميجرومي الكثير من الاهتمام على الإنترنت بتقنياته المختلفة، وبدأ العديد من الأشخاص الأمريكيين والأوروبيين المهتمين بفن الأميجرومي في تضمين أعمالهم في مدوناتهم ومشاركة القوالب التي يستخدمونها، مما كان له أثر عظيم في زيادة عينات فن الأميجرومي، التي بدأت تظهر بشكل متكرر في المجلات وصفحات الإنترنت الشهيرة حول الحرف اليدوية (Gürel, 2016).

الأدوات المستخدمة في فن الأميجرومي:

كروشيه الأميجرومي تستخدم فيه خطافات الكروشيه ذات المقاييس الصغيرة أو إبر الحياكة لعمل غرز ضيقة دقيقة لا تسمح للحشو بالظهور، وتتطلب المجسمات الهيكلية خيوطا من الصوف أو القطن أو خليط منهما حيث تمتلك الخيوط الصوفية المرونة والرجوعية التي

تجعلها مثالية لهذه النماذج، كما يكون الحشو من الصوف او البوليستر أو القطن أو الفايبر وقد يكون من مواد أخرى ويمكن استخدام الأسلاك لجعل المجسمات قابلة للثني كذلك يمكن إدخال الكريات البلاستيكية والحجارة أسفل الحشوة والحصى الزجاجية لتوزيع الوزن في أسفل الشكل (ايناس الفواخري وهالة مصطفي، ٢٠٢٢).

ومن الدراسات التي تناولت فن الأميجرومي دراسة **Çağdaş et al., (2017)** والتي هدفت الي دراسة حساب غرز وخرائط فن الأميجرومي، وذلك باستخدام المنهج التحليلي والمنهج التطبيقي لحياكة الأميجرومي ثلاثي الأبعاد، واستكشاف قابلية العمليات الحسابية باستخدام أجهزة الكمبيوتر والأدوات الرقمية إلى التنفيذ بشكل عام، ودراسة **Nakjan et al., (2018)** والتي قدمت نظامًا يساعد الحرفيين على تصميم وإنشاء أنماط من دمى الأميجرومي، من خلال السماح لهم بإنشاء تصميماتهم ببساطة عن طريق رسم الدمى باستخدام أشكال هندسية ثنائية الأبعاد، ثم يقوم النظام بتحويلها إلى أشكال ثلاثية الأبعاد، ويربط هذه الأشكال ثلاثية الأبعاد لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد للدمى، ودراسة **دعاء نبيل، وصفاء فتحي (٢٠٢٠)** التي هدفت إلى إعداد وحدة تعليمية لتنفيذ بعض المجسمات من الكروشيه لتزيين المنزل مع تدعيمها بالألياف الضوئية مما يضيف ابتكارا جديدا لتزيين المنزل وكان من أهم نتائجها إثراء زخرفة وتزيين المنزل وقد تم ذلك من خلال منتجات يدوية متقنة الصنع، بينما دراسة **ايناس عادل، هاله مصطفي (٢٠٢٢)** فقد هدفت الي الاستفادة من فن الأميجرومي في تنفيذ مجسمات لأشكال الخضروات والفواكه للتغلب على بعض صعوبات التعلم النمائية لدى الأطفال، **ودراسة اية عزمي وآخرون (٢٠٢٢)** التي أشارت إلى دور القيم الفنية للون في الكروشيه المجسم فهو أحد الأساليب الإبداعية التي يمكن الاستفادة منها وكذلك مهارة تنسيق الألوان والتي تستطيع ان تتحقق عن طريق الحس الفني الداخلي ومن أهم نتائجها أن استخدام تأثيرات الخيوط بالألوان المتنوعة ساعد على ابراز واتقان جمال الغرز المنفذة لإنتاج قطع تصلح كديكور للمنزل، كما يستخدم فن الأميجرومي كحلول تشكيلية حيث يمكن الاستفادة بها كديكور للمنزل و لإقامة مشروعات صغيرة كمصدر دخل للأفراد، حيث أن التجسيم والبروز وتطويعهم برؤية مختلفة وجديدة يحقق اغراضا نفعية، وهذا ما أكدته نتائج **دراسة نجوى رجب (٢٠٢٢)** والتي هدفت الي دراسة فاعلية وحدة تعليمية مقترحة لتنمية مهارات إنتاج الدمية اليدوية بالكروشيه الأميجرومي" لطالبات الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية كنواة للمشروعات الصغيرة.

وانطلاقا من الدور الحيوي والنفعي للأميجرومي نجد انه يسهل توظيفه لتنميه الثقافة الملبسية للأطفال من خلاله تنفيذ أشكال تتلاءم مع هذا الهدف.

الدراسة التطبيقية

أولا: إجراءات البحث

حدود البحث:

١. الحدود الموضوعية:

- الفن المستخدم: فن الأميجرومي.
- الدول محل الدراسة: مصر (العصر الفرعوني – الأقصر) –المغرب– تركيا–قطر– الهند– الصين– فرنسا–روسيا–إيطاليا.

٢. الحدود البشرية: عينة من الأطفال في المرحلة المتوسطة من سن ٦–٩ سنوات.

٣. الحدود المكانية: نادي الجياد بالإسكندرية.

٤. الحدود الزمانية: في الفترة (٤ يونية إلى ٢٠ اغسطس ٢٠٢٣).

فروض البحث:

١. يمكن توظيف فن الأميجرومي لإنتاج دمي لأزياء الشعوب.

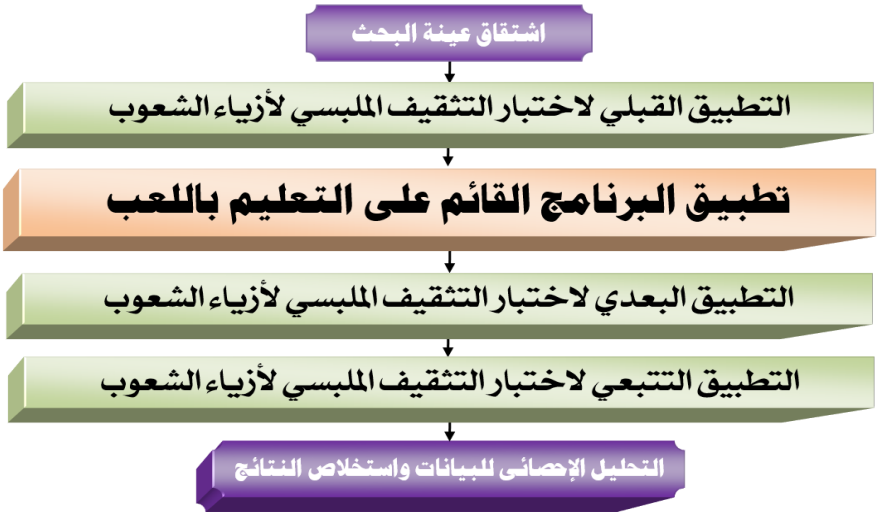
٢. يمكن استخدام الدمي في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.

٣. توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي.

٤. لا توجد فروق دالة احصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي.

منهج البحث:

اعتمد هذا البحث على المنهج شبه التجريبي والتصميم التجريبي ذي المجموعة الواحدة One– Group Pretest– Posttest Design، ويوضح شكل (١) التصميم التجريبي للبحث:



شكل (١): التصميم التجريبي للبحث

عينة البحث:

١- **العينة الاستطلاعية:** تكونت العينة الاستطلاعية في هذا البحث من (٩) أطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن (٦-٩) سنوات بمحافظة الإسكندرية، والهدف منها التحقق من صدق وثبات بعض أدوات البحث.

٢- **العينة الاساسية:** تكونت العينة الأساسية في هذا البحث من (٢٠) طفل وطفلة في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن (٦-٩) سنوات بمحافظة الإسكندرية.

متغيرات البحث:

١- **المتغير المستقل:** برنامج قائم على التعليم باللعب في ضوء فن الأميجرومي.

٢- **المتغير التابع:** التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال.

أدوات البحث (إعداد/ الباحثات):

١- بطاقة تقييم دمي الأميجرومي (إعداد/ الباحثات) (ملحق ١)

أ- **الهدف من البطاقة:** هدفت البطاقة إلى تقييم دمي الأميجرومي من حيث مناسبتها لتنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال.

ب- **وصف البطاقة:** لبناء هذه البطاقة اطلعت الباحثات على العديد من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت موضوع دمي الأميجرومي، ويوضح جدول (١) وصف بطاقة تقييم دمي الأميجرومي في صورتها الأولية.

جدول (١) وصف بطاقة تقييم دمي الأميجرومي في صورتها الأولية

م	الأبعاد	عدد المعايير
١	عناصر وأسس التصميم للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٨
٢	الجانب الوظيفي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٣

م	الأبعاد	عدد المعايير
٣	الجانب البنائي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٤
	المجموع	**١٥**

ج- صدق البطاقة: تم حساب صدق البطاقة باستخدام صدق المحكمين وصدق لاوشي حيث تم عرض البطاقة في صورتها الأولية على عدد (١٣) أستاذة من أساتذة الملابس والمنسوجات ومناهج وطرق تدريس الاقتصاد المنزلي بالجامعات المصرية وطلب منهم إبداء ملاحظاتهم حول مدى: (وضوح وملائمة صياغة معايير البطاقة- الاتساق بين معايير البطاقة- وضوح تعليمات استخدام البطاقة) كذلك تعديل أو حذف أو إضافة ما يرونه سيادتهم يحتاج الى ذلك.

كما قامت الباحثات بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوي Content Validity Ratio (CVR) لكل معيار من معايير بطاقة تقييم دمي الأميجرومي (Johnston & Wilkinson, 2009).

ويوضح جدول (٢) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمعايير بطاقة تقييم دمي الأميجرومي.

جدول (٢) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمعايير بطاقة تقييم دمي الأميجرومي (ن=١٣)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمعيار	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمعيار
١	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٩	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٢	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٠	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٣	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١١	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل
٤	١١	٨٤.٦٢	٠.٦٩٢	تُعدل وتُقبل	١٢	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل
٥	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٣	١١	٨٤.٦٢	٠.٦٩٢	تُعدل وتُقبل
٦	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٤	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٧	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٥	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٨	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل					
متوسط النسبة الكلية للإتفاق على البطاقة							**%٩٥.٨٩٧**		
متوسط نسبة صدق لاوشى للبطاقة ككل							**٠.٩١٨**		

يتضح من جدول (٢) أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على كل معيار من معايير البطاقة تراوحت بين (٨٤.٦٢-١٠٠%). كما يتضح من جدول (٢) أن

متوسط نسبة اتفاق السادة المحكمين على معايير البطاقة بلغت (٩٥.٨٩٧%) وهي نسبة مرتفعة وتُشير إلى صدق بطاقة تقييم دمي الأميجرومي. كذلك يتضح من جدول (٢) أن جميع معايير بطاقة تقييم دمي الأميجرومي تتمتع بقيم صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوي للبطاقة ككل (٠.٩١٨) وهي نسبة صدق مقبولة.

د- **ثبات البطاقة:** لحساب ثبات بطاقة التقييم استخدمت الباحثات معادلة "كوبر"Cooper حيث يذكر "ميدلي" Medley أن طريقة حساب ثبات بطاقة التقييم تتطلب استخدام أكثر من ملاحظ (اثنين أو أكثر) لملاحظة لمعلم الواحد نفسه، وأن يعمل كل منهما مستقلا عن الآخر، وأن يستخدم كل من المُقيمين نفس الرموز لتسجيل الأداءات التي تحدث في أثناء فترة التقييم، وأن ينتهي كل منهما من التسجيل في التوقيت نفسه، أي في نهاية الفترة الزمنية الكلية المخصصة للملاحظة، وفي ضوء ذلك يمكن أن تحدد عدد مرات الاتفاق بين المُقيمين، وعدد مرات عدم الاتفاق في أثناء الفترة الكلية للملاحظة، ثم تحسب نسبة الاتفاق بين المُقيمين، باستخدام معادلة " كوبر" Coper، لحساب نسبة الاتفاق، وهي:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق} \times ١٠٠}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات الاختلاف}}$$

وقد حدد " كوبر " مستوى الثبات بدلالة نسبة الاتفاق، التي يجب أن تكون (٨٥%) فأكثر لتدل على ارتفاع ثبات الأداة (محمد المفتي، ١٩٨٤).

ولإيجاد ثبات البطاقة في البحث الحالي استخدمت الباحثات طريقة اتفاق المُقيمين (بعض الزملاء بالكلية)، وتمت التقييم على عدد (٤) دمى. ويوضح جدول (٣) النسب المئوية لاتفاق المُقيمين في بطاقة تقييم دمي الأميجرومي.

جدول (٣) النسب المئوية لاتفاق المُقيمين في بطاقة تقييم دمي الأميجرومي

القائم بالتقييم	نسبة الاتفاق بين المُقيمين الثلاثة %			
	الدمية الأولى	الدمية الثانية	الدمية الثالثة	الدمية الرابعة
المُقيم الأول	٩٤.٢٥٧	٨٩.٢٥٧	٨٩.١٥٧	٨٧.٢٥٧
المُقيم الثاني	٩٢.٥٥٩	٨٩.٠٥٩	٨٩.٠٣٩	٩٤.٦٦٩
المُقيم الثالث	٩١.٧٠٧	٨٩.٩٥٧	٩١.٦٠٧	٩١.٧٥٧
مجموع نسب الاتفاق	٢٧٨.٥٢	٢٦٨.٢٧	٢٦٩.٨٠	٢٧٣.٦٨
متوسط نسب الاتفاق	٩٢.٨٤	٨٩.٤٢	٨٩.٩٣	٩١.٢٣
الانحراف المعياري	١.٣٠	٠.٤٧	١.٤٥	٣.٧٣
معامل الاختلاف %	١.٤٠	٠.٥٣	١.٦١	٤.٠٩

ويتضح من جدول (٣) أن متوسط نسب ثبات التحليل تراوحت ما بين (٨٩.٤٢% – ٩٢.٨٤%) وتدل هذه النسب على ارتفاع ثبات بطاقة تقييم دمي الأميجرومي.

كما يتضح أن معاملات الاختلاف بين المُقيمين الثلاثة للدمى الأربعة تراوحت بين (٠.٥٣% – ٤.٠٩%) وتُشير معاملات الاختلاف المنخفضة بين المُقيمين الثلاثة إلى ارتفاع ثبات بطاقة تقييم دمي الأميجرومي.

٢- اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب (إعداد/ الباحثات) (ملحق٢)

أ- **الهدف من الاختبار:** هدف الاختبار قياس مستوي التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال.

ب- **وصف الاختبار:** لبناء هذا الاختبار اطلعت الباحثات على العديد من الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التي تناولت موضوع التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب، كما اطلعت الباحثات على العديد من الاختبارات والمقاييس التي تم استخدامها في هذه الدراسات لقياس التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب. ويوضح جدول (٤) وصف اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب في صورته الأولية.

جدول (٤): وصف اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب في صورته الأولية

م	المهارات	عدد المفردات
١	وصف الدولة والعلم الخاص بها.	٥
٢	القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة.	٥
٣	الألوان المميزة لأزياء الشعب.	٥
٤	المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة.	٥
المجموع		**٢٠**

ج- **صدق الاختبار: صدق المحكمين وصدق المحتوي للاوشي:** قامت الباحثات بحساب صدق اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوي للاوشي Lawshe Content Validity Ratio (CVR) حيث تم عرض الاختبار في صورته الأولية على عدد (١٣) من أساتذة الملابس والمنسوجات ومناهج وطرق تدريس الاقتصاد المنزلي بالجامعات المصرية.

قامت الباحثات بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على كل مفردة من مفردات الاختبار، كما قامت الباحثات بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوي Content Validity Ratio (CVR) لكل مفردة من مفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب (Johnston & Wilkinson, 2009)، ويوضح جدول (٥) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب.

جدول (٥): نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب (ن=١٣)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة
١	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١١	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٢	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٢	١١	٨٤.٦٢	٠.٦٩٢	تُعدل وتُقبل
٣	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٣	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٤	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٤	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٥	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٥	١١	٨٤.٦٢	٠.٦٩٢	تُعدل وتُقبل
٦	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٦	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل
٧	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٧	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٨	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	١٨	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٩	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٩	١١	٨٤.٦٢	٠.٦٩٢	تُعدل وتُقبل
١٠	١٢	٩٢.٣١	٠.٨٤٦	تُعدل وتُقبل	٢٠	١٣	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
متوسط النسبة الكلية للاتفاق على الاختبار					**%٩٥.٣٨٥**				
متوسط نسبة صدق لاوشى للاختبار ككل					**٠.٩٠٨**				

يتضح من جدول (٥) أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على مفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب تتراوح ما بين (٨٤.٦٢-١٠٠%). كما يتضح اتفاق السادة المحكمين على مفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٥.٣٨٥%).

وعن نسبة صدق المحتوى (CVR) للاوشى يتضح من جدول (٥) أن جميع مفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب تتمتع بقيم صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوي للاختبار ككل (٠.٩٠٨) وهي نسبة صدق مقبولة.

د- **معاملات السهولة والصعوبة للاختبار:** تم حساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب، والنتائج يوضحها جدول (٦).

جدول (٦): معاملات السهولة لكل لمفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب (ن=٢٠)

م	معامل		م	معامل		م	معامل		م	معامل	
	السهولة	الصعوبة		السهولة	الصعوبة		السهولة	الصعوبة		السهولة	الصعوبة
١	٠.٥٩٢	٠.٤٠٨	٦	٠.٥٨٥	٠.٤١٥	١١	٠.٤٠٦	٠.٥٩٤	١٦	٠.٥٦٠	٠.٤٤٠
٢	٠.٥٨٩	٠.٤١١	٧	٠.٥٨٨	٠.٤١٢	١٢	٠.٤١٣	٠.٥٨٧	١٧	٠.٤٢٥	٠.٥٧٥
٣	٠.٥٨٣	٠.٤١٧	٨	٠.٥١٢	٠.٤٨٨	١٣	٠.٥١١	٠.٤٨٩	١٨	٠.٥٠٠	٠.٥٠٠
٤	٠.٥٨٦	٠.٤١٤	٩	٠.٥٦٩	٠.٤٣١	١٤	٠.٤٨٦	٠.٥١٤	١٩	٠.٥٨٤	٠.٤١٦
٥	٠.٥٩٢	٠.٤٠٨	١٠	٠.٥٤٠	٠.٤٦٠	١٥	٠.٤٤٨	٠.٥٥٢	٢٠	٠.٦٢٥	٠.٣٧٥

وقدم أبرشية وكاريش (2013) Parish & Karisch إلى ثلاثة محكات للحكم على معاملات سهولة مفردات الاختبار وهي:

- ✓ السؤال الذي يحصل على أقل من (٣٠%) في معامل السهولة يكون صعب جداً ويجب حذفه.
- ✓ السؤال الذي يحصل على من (٣٠ – ٨٥%) في معامل السهولة يكون متوسط السهولة ويجب الإبقاء عليه.
- ✓ السؤال الذي يحصل على أكبر من (٨٥%) في معامل السهولة يكون سهل جداً ويجب حذفه.

وعليه يلاحظ من جدول (٦) أن معاملات السهولة لجميع مفردات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب تقع ضمن المدي المقبول لمعاملات السهولة وهو من (٣٠-٨٥%) وفقاً لمحكات Parish & Karisch (2013).

هـ- **ثبات الاختبار**: تم حساب ثبات الاختبار بطريقتي ألفا كرونباخ Cronbach's alpha وإعادة التطبيق Test- Retest وذلك على عينة مكونة من (٢٠) طفل وطفلة في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن (٦-٩) سنوات بمحافظة الإسكندرية.، والنتائج يوضحها جدول (٧).

جدول (٧): معاملات ثبات اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب بطريقتي ألفا كرونباخ وإعادة التطبيق (ن=٢٠)

الأبعاد		معامل ثبات	
		ألفا كرونباخ	إعادة التطبيق
التثقيف الملبسي لأزياء	وصف الدولة والعلم الخاص بها.	٠.٨٢٣	**٠.٨٦٦
	القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة.	٠.٨٢٦	**٠.٨٦٠
	الألوان المميزة لأزياء الشعب.	٠.٨١٩	**٠.٨٥٧

الشعوب	المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة.	٠.٨٢١	**٠.٨٥٤
	الاختبار ككل	٠.٨٤٢	**٠.٨٨٠

ويتضح من جدول (٧) أن اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب يتمتع بمعاملات ثبات مقبولة، مما يُشير إلى إمكانية استخدامه في البحث الحالي والوثوق بالنتائج التي سيُسفر عنها البحث.

و- **تصحيح الاختبار:** تم تصحيح اختبار التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب بإعطاء درجة واحدة فقط لكل إجابة صحيحة؛ وعليه تبلغ النهاية العظمي للاختبار (٢٠) درجة والنهاية الصغرى (صفر) درجة.

٣- البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي: (إعداد/ الباحثات) (ملحق٣)

تم تصميم البرنامج المقترح في ضوء بعض المرتكزات الآتية:

أولًا: فلسفة البرنامج: اعتمد بناء البرنامج على:

- إعداد الأطفال إعدادا معرفيا ومهاريا من خلال بناء برنامج مقترح باستخدام استراتيجية التعلم باللعب لتنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال باستخدام فن الأميجرومي.

ثانيًا: تحديد أسس البرنامج: يستند البرنامج إلى مجموعة من الأسس التي اشتقتها الباحثات من الإطار النظري للبحث، وهي:

١- **الأساس المعرفي:** الاطلاع على العديد من الدراسات التي تناولت استراتيجية التعلم باللعب في تدريس بعض الموضوعات الملبسية المناسبة لمرحلة الطفولة المتوسطة لتنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لديهم، والاطلاع على العديد من الدراسات التي تناولت فن الأميجرومي.

٢- **الأساس النفسي:** يعتمد على مراعاة الفروق الفردية بين الاطفال من خلال استخدام الوسائل والأنشطة المختلفة لتدريس أزياء الشعوب باستخدام فن الأميجرومي معتمدين على استراتيجية اللعب بالبرنامج المقترح.

٣- **الأساس التكنولوجي:** يتمثل في استخدام الفيديوهات والصور للطلاب على الكمبيوتر في تقديم أشكال مختلفة لأزياء الشعوب.

٤- **الأساس الاجتماعي:** تم الاعتماد على استراتيجية التعلم باللعب في التدريس للأطفال، وربط المحتوى المقدم لهم بالظروف والمشكلات المجتمعية للشعوب المختلفة، وكذلك تم الاعتماد على الأنشطة العملية والحركية والمشاركة والتفاعل بين الطالبات.

ثالثًا: تحديد عناصر البرنامج: تم اعداد البرنامج من خلال ما تم الاتفاق عليه التربويين حول مراحل اعداد البرامج التعليمية، وتتمثل هذه المراحل في (تحديد الأهداف، اختيار المحتوى وتنظيمه، تحديد الإستراتيجيات والأساليب المتبعة في البرنامج، اختيار الوسائل والأنشطة التعليمية، تقويم البرنامج، ضبط البرنامج).

رابعًا: تحديد أهداف البرنامج: تتمثل الأهداف العامة للبرنامج في النواتج التي من المتوقع الوصول إليها عقب انتهاء تدريس جلسات البرنامج الذي يعتمد على استراتيجية التعلم باللعب في تدريس جلسات البرنامج المقترح وقد صيغ الهدف كالآتي:

- استخدام استراتيجية التعليم باللعب لتنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي
- توظيف فن الأميجرومي في تنفيذ العديد من الدمى لتنمية التثقيف الملبسي للأطفال.
- تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.

خامسًا: اختيار محتوى البرنامج: تم اقتراح جلسات البرنامج المعرفي في ضوء أهمية تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال.

سادسًا: تنظيم محتوى البرنامج: راعت الباحثات تنظيم المحتوى تنظيمًا هرميًا من الأبسط إلى الأكثر تعقيدًا، وبصورة تراكمية؛ لتحقيق انتظام الموضوعات وارتباطها ببعضها (جدول:٨).

جدول (٨): المحتوى المعرفي للبرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي

م	الأهداف الرئيسية	الأهداف الفرعية بنهاية البرنامج يكون كل طفل قادرا على أن:
١	التعرف على الأزياء المصرية في العصر الفرعوني.	يحدد شكل العلم الخاص بجمهورية مصر العربية.
		يصف أهم ملامح جمهورية مصر العربية.
		يتعرف على الأزياء المصرية في العصر الفرعوني.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء المصرية في العصر الفرعوني.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء المصرية في العصر الفرعوني.
٢	التعرف على الأزياء الشعبية بمدينة الأقصر جنوب مصر.	يتعرف على الأزياء الشعبية بمدينة الأقصر جنوب مصر.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بمدينة الأقصر جنوب مصر.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بمدينة الأقصر جنوب مصر.
٣	التعرف على الأزياء الشعبية بالمغرب.	يحدد شكل العلم الخاص بالمملكة المغربية.
		يصف أهم ملامح المملكة المغربية.

م	الأهداف الرئيسية	الأهداف الفرعية بنهاية البرنامج يكون كل طفل قادرا على أن:
		يتعرف على الأزياء الشعبية بالمغرب.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بالمغرب.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بالمغرب.
٤	**التعرف على الأزياء الشعبية بقطر.**	يحدد شكل العلم الخاص بدولة قطر.
		يصف أهم ملامح دولة قطر.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بدولة قطر.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بدولة قطر.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بدولة قطر.
٥	**التعرف على الأزياء الشعبية بتركيا.**	يحدد شكل العلم الخاص بالجمهورية التركية.
		يصف أهم ملامح الجمهورية التركية.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بتركيا.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بتركيا.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بتركيا.
٦	**التعرف على الأزياء الشعبية بالهند.**	يحدد شكل العلم الخاص بجمهورية الهند.
		يصف أهم ملامح جمهورية الهند.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بالهند.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بالهند.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بالهند.
٧	**التعرف على الأزياء الشعبية بالصين.**	يحدد شكل العلم الخاص بجمهورية الصين الشعبية.
		يصف أهم ملامح جمهورية الصين الشعبية.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بالصين.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بالصين.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بالصين.
٨	**التعرف على الأزياء الشعبية بفرنسا.**	يحدد شكل العلم الخاص بالجمهورية الفرنسية.
		يصف أهم ملامح بالجمهورية الفرنسية.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بفرنسا.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بفرنسا.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بفرنسا.
٩	**التعرف على الأزياء الشعبية بروسيا.**	يحدد شكل العلم الخاص بروسيا الاتحادية.
		يصف أهم ملامح روسيا الاتحادية.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بروسيا.

م	الأهداف الرئيسية	الأهداف الفرعية بنهاية البرنامج يكون كل طفل قادرا على أن:
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بروسيا.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بروسيا.
١٠	التعرف على الأزياء الشعبية بإيطاليا.	يحدد شكل العلم الخاص بالجمهورية الإيطالية.
		يصف أهم ملامح الجمهورية الإيطالية.
		يتعرف على الأزياء الشعبية بإيطاليا.
		يذكر الألوان المميزة للأزياء الشعبية بإيطاليا.
		يوضح المكملات الملبسية المستخدمة مع الأزياء الشعبية بإيطاليا.

سابعًا: المعالجة التجريبية لمحتوى البرنامج (تجهيز المحتوى): تم تجهيز جلسات البرنامج مقسمة على (١٠) جلسات.

ثامنا: الأنشطة التعليمية للبرنامج: نظرًا لتنوع وكثرة الأنشطة التي تستخدم استراتيجية التعلم باللعب، فقد راعت الباحثات أثناء اختيار وتصميم الأنشطة التعليمية عدة معايير:

١. التنوع والتعدد.
٢. قدرات واستعدادات الطلاب على العمل والنشاط والانتاج.
٣. تقسيم الأنشطة إلى أجزاء.
٤. توفير فرص التواصل بين الطلاب.
٥. اقتصار دور الباحثات على الارشاد والتيسير والتحفيز للعمل.

تاسعًا: الوسائط التعليمية المستخدمة في البرنامج: حددت الباحثات مجموعة من الوسائط التعليمية التي يمكن أن تسهم في تحقيق أهداف البرنامج، وتقديم المحتوى العلمي بشكل شيق لطلاب المرحلة الابتدائية، وتتمثل في (صور لنماذج من أزياء بعض الشعوب – مقاطع فيديو قصيرة).

عاشرًا: تقويم البرنامج: يعد التقويم عنصرا أساسيًا في عمليتي التعليم والتعلم، وتكمن فاعليته في هذا البرنامج بما يتضمنه من أهداف ومحتوى وأنشطة مختلفة، وهو يتمثل في:

١- **التقويم القبلي:** يتم من خلاله تطبيق أدوات البحث قبليًا، وهي (الاختبار المعرفي لقياس مستوي التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي).

٢- **التقويم المرحلي:** وهو مستمر طوال تطبيق جلسات البرنامج، ويستفيد منه الطلاب في تلقيهم للتغذية الراجعة التي من شأنها أن تحسن من تنمية ثقافتهم الملبسية نحو أزياء الشعوب المختلفة.

٣- **التقويم النهائي:** يتم بعد تطبيق البرنامج للتأكد من تحقق الأهداف المرجوة منه، كما يشتمل على الاختبار البعدي لأدوات البحث.

حادي عشرا: صدق البرنامج:

تم عرض البرنامج المقترح القائم على التعلم باللعب في صورته الأولية على عدد (١٣) أستاذ من أساتذة متخصصين في مجالي (مناهج وطرق تدريس الاقتصاد المنزلي، والمنسوجات والملابس) بالجامعات المصرية، مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيته وصدق بنائه وقدرته على تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي، والنتائج يوضحها جدول (٩).

جدول (٩): نسب اتفاق السادة الخبراء على البرنامج القائم على التعليم باللعب (ن=١٣)

م	معايير التحكيم	عدد مرات الاتفاق	عدد مرات الاختلاف	نسبة الاتفاق	معامل الاختلاف (CV)* *
١	وضوح أهداف البرنامج.	١٣	-----	١٠٠	%٤.١٦
٢	الترابط بين أهداف البرنامج ومحتواه.	١٢	١	٩٢.٣١	
٣	التسلسل المنطقي لمحتوى البرنامج.	١٣	-----	١٠٠	
٤	الترابط بين جلسات البرنامج.	١٢	١	٩٢.٣١	
٥	كفاية المدة الزمنية المُخططة للبرنامج.	١٢	١	٩٢.٣١	
٦	فعالية الاستراتيجيات التدريسية ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	١٣	-----	١٠٠	
٧	فعالية الوسائل التعليمية المستخدمة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	١٢	١	٩٢.٣١	
٨	فعالية الأنشطة المختلفة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	١٣	-----	١٠٠	
٩	التكامل بين الأنشطة المختلفة داخل البرنامج.	١٢	١	٩٢.٣١	
١٠	كفاية وملائمة أساليب التقويم المستخدمة في البرنامج.	١٢	١	٩٢.٣١	
النسبة الكلية للاتفاق على البرنامج				%٩٥.٣٨	

يلاحظ من جدول (٩) أن:

- بلغت نسبة الاتفاق الكلية من قبل السادة الخبراء على صلاحية البرنامج القائم على التعليم باللعب (٩٥.٣٨%) وهي نسبة اتفاق مرتفعة.

* - Coefficient of Variation.

- بلغ معامل الاختلاف Coefficient of Variation (CV) بين السادة الخبراء على صلاحية البرنامج القائم على التعليم باللعب (٤.١٦%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة جدًا.

ثاني عشرا: الخطة الزمنية لتطبيق البرنامج: بعد الانتهاء من ضبط البرنامج حددت الباحثات الفصل الدراسي الثاني لعام (٢٠٢٢) لتطبيق جلسات البرنامج، وذلك لمدة (١٠) جلسة للتطبيق العملي للبرنامج، و(٢) جلسة لتطبيق أدوات البحث قبليًا وبعديًا، وبذلك استغرق التطبيق الكلى (١٢) أسبوع، وذلك في الفترة من (٤ يونية إلى ٢٠ اغسطس ٢٠٢٢) بواقع (١) جلسة في الأسبوع ولمدة (ساعة واحدة)، ويوضح جدول (١٠) الجدول الزمني لجلسات البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي.

جدول (١٠): الجدول الزمني لجلسات البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي

م	موضوعات المقرر	عدد الاسابيع	عدد الجلسات
١	**التقويم القبلي**	أسبوع	جلسة
٢	التعرف على الأزياء المصرية في العصر الفرعوني.	أسبوع	جلسة
٣	التعرف على الأزياء الشعبية بمدينة الأقصر جنوب مصر.	أسبوع	جلسة
٤	التعرف على الأزياء الشعبية بالمغرب.	أسبوع	جلسة
٥	التعرف على الأزياء الشعبية بقطر.	أسبوع	جلسة
٦	التعرف على الأزياء الشعبية بتركيا.	أسبوع	جلسة
٧	التعرف على الأزياء الشعبية بالهند.	أسبوع	جلسة
٨	التعرف على الأزياء الشعبية بالصين.	أسبوع	جلسة
٩	التعرف على الأزياء الشعبية بفرنسا.	أسبوع	جلسة
١٠	التعرف على الأزياء الشعبية بروسيا.	أسبوع	جلسة
١١	التعرف على الأزياء الشعبية بإيطاليا.	أسبوع	جلسة
١٢	**التقويم النهائي**	أسبوع	جلسة
الإجمالي		**١٢ أسبوع**	**١٢ جلسة**

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها

➢ **تمهيد:**

يتناول هذا الجزء الإجابة على تساؤلات البحث والتأكد من صحة فروض البحث وتفسير ومناقشة النتائج في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة، وتختتم الباحثات هذا الجزء بتوصيات البحث، والبحوث المقترحة. **بدايةً اعتمدت الباحثات في التحليل الإحصائي للبيانات للتأكد من صحة فروض البحث من عدمها على الأساليب الإحصائية الأتية:**

١- اختبار "ويلكوكسون" Wilcoxon حيث يُعد إختبار "ويلكوكسن" لعينتين غير مستقلتين بديلا لنظيره من الاختبارات الأمهاتة مثل اختبار "ت" لعينتين غير مستقلتين، في حال عدم تحقق الافتراضات اللازمة لإجراء اختبار "ت" لعينتين مرتبطتين (صلاح الدين علام، ٢٠١٠).

٢- نسبة الكسب المعدل لبليك Blacke Modified Gain Ratio (B.M.G.R) لحساب نسبة الكسب المعدل في أبعاد التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب ومجموعها الكلي لدى الأطفال والتي ترجع إلى فعالية برنامج قائم على التعليم باللعب.

٣- حجم الأثر مربع إيتا ($\eta 2$) للتعرف على حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي، وتتراوح قيمة حجم الأثر من (صفر- ١)، حيث أن:

- ✓ في حالة "مربع ايتا" $\eta 2 \leq$ (٠.١) يكون حجم الأثر ضعيف.
- ✓ وفي حالة مربع ايتا $\eta 2 \leq$ (٠.٣) يكون الأثر متوسط.
- ✓ أما في حالة مربع ايتا $\eta 2 \leq$ (٠.٥) يكون الأثر مرتفع.

(Corder & Foreman, 2009)

وقد استخدمت الباحثات في التحليل الإحصائي للبيانات حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (**SPSS 20**) وذلك لإجراء المعالجات الإحصائية، **وفيما يلي عرض النتائج وتفسيرها:**

أولا: اختبار صحة الفرض الأول والذي ينص على أنه: "**يمكن توظيف فن الأميجرومي لإنتاج دمي لأزياء الشعوب**".

وللتأكد من صحة الفرض تم إعداد مجموعة من الدمي المنفذة بفن الأميجرومي وعددها (١٠) تمثل الأزياء التقليدية لكل من مصر (العصر الفرعوني -مدينة الأقصر جنوب مصر) - المغرب- تركيا-قطر- الهند- الصين- فرنسا-روسيا-إيطاليا، ويوضح جدول (١١) تلك الدمي المنفذة ووصف ملابسها.

وصف جسم الدمية: منفذ من خيوط الصوف اليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٣٥) باللون (البيج) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة، تم استخدام خيط كريستال اسود للعيون وخيط أحمر مالونيه للفم. والجدول الاتي يوضح الدمى المنفذة والمميزة لكل دول من الدول المختارة.

جدول (١١): الدمي المنفذة بفن الأميجرومي ووصف ملابسها

اسم الدولة	الدمي المنفذة بفن الأميجرومي		
	الدمية من الأمام	الدمية من اليمين	الدمية من اليسار
مصر (العصر الفرعوني)			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية **قميص طويل أبيض** (مماثل للون الكتان) منفذ من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة، يلتصق بالجسم يصل طوله حتي القدم وترتدي حزام علي الوسط من الكروشيه (بغرزة العمود بلفه وغرزة الحشو) باللون الذهبي، فوقها ترتدي **كول (طوق)** مستديرة ومسطحة حول الرقبة وتمتد من نهاية الرقبة إلى الأكتاف والصدر، وتم زخرفتها بوحدات من الخرز كبيرة الحجم باللون الأزرق والأحمر والذهبي، وتوجد بينهم فواصل من التطريز اليدوي بغرزة الفرع باللون الذهبي وأحجار من العقيق الأزرق اللون ومحاطة بتطريز بخيوط السيرما، وتم زخرفه حرف الكول من أعلي وأسفل بغرزة العمود بلفة باللون الذهبي. **الشعر**: تم تنفيذه من خيوط الصوف السوداء اللون على شكل ضفائر من الصوف محلاه بتطريز من خيوط السيرما الذهبية على بعض خصلات الشعر بغرزة الحشو، ويحلي الشعر من أعلي بتاج من الخرز (الأحمر والأصفر والأزرق) اعلاه رمز زهرة اللوتس الذهبية وتم تثبيتها في منتصف التاج، أما **الحذاء** فترتدي صندل من الجلد البني اللون بشرائط صنعت بغرزة السلسلة باللون الأسود تلف حول القدم.		
مدينة الأقصر جنوب مصر			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية فوق الجسم مباشرة **جلبابا ملونا** من قماش قطني مشجر باللون الأخضر طويل يصل للأرض، بأكمام طويلة ضيقة، ترتدي فوقه **الجبة** وهي من قماش الجبردين الأسود، تمتاز بأنها واسعه ومستطيلة الشكل وبأكمام جابونيز قصيرة، تغطي الجلباب اسفلها، وبفتحة رقبة علي شكل V ويزين الكم والذيل وفتحة الرقبة بغرزة البطانية بخيط كتون بارليه باللون الأسود والجناب (الجنب الأيمن تم خياطته وزخرفته بفرانشات من اللون الأسود والجنب الأيسر تم حياكة جزء منه وترك الباقي بدون حياكة لسهوله الارتداء، ترتدي فوقهما **الملاية**: وهي قطعه مستطيله كبيرة من قماش الأسود تلفها المرأة حول الجسم ويتدلى طرفها فوق يدها وتزين أطرافها بخيوط السيرما		

	الذهبية، وفوق كل ذلك ترتدي **البرقع** لتغطيه الوجه وهو عبارة عن قطعه مستطيله من الكروشيه الفيلية المنفذة بغرزة السلسلة والعمود بلفه، وتم تزين أعلاها بغرزة الحشو بخيط السيرما، والشعر تم تنفيذه من خيوط الصوف بحيث يتدلى علي شكل ضفائر أسفل الملاية، وفي القدم ترتدي حذاء من الصوف الأسود.
المغرب	 **وصف ملابس الدمية** ترتدي الدمية **القفطان المغربي** وهو رداء طويل باللون الأزرق منفذ من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة، متوسط الاتساع وذو كمين من غير غطاء رأس ولا طوق، مفتوح من الأمام على طوله، بأكمام طويلة وبأزرار أمامية، تم زخرفه القفطان على طول المرد الأمامي وجانبي الأمام ونهاية الذيل ونهاية الأكمام بالتطريز بخيط السيرما الذهبي بزخارف نباتيه وغرزة السلسة على جانبي المرد، والازرار ذهبيه بارزة، فوقه **حزام** باللون الذهبي لضم الوسط منفذ من خيط السيرما، كما ترتدي الدمية طرحه من التل الأزرق الفاتح ليغطي جزء من الشعر وينسدل الباقي فوق الجسم، وترتدي **حذاء** من خيوط الصوف بغرزة العمود بلفه باللون الأسود.
اسم الدولة	**الدمي المنفذة بفن الأميجرومي** **الدمية من الأمام** / **الدمية من اليمين** / **الدمية من اليسار**
قطر	 **وصف ملابس الدمية** ترتدي الدمية **ثوب النشل** وهو رداء واسع من قماش الحرير الأزرق يغطي القدم، ترتدي فوقه **الدف** وهو عبارة عن عباءة سوداء تغطي كل جسم المرأة مصنوعة من التل الاسود الناعم المطرز والمزخرف بخيوط السيرما علي طوله، وعلي جانبيه برسومات تطريز علي شكل دائرة وخطوط طولية وعرضية، و يزين الذيل بشريط من الدانتيل الأسود، وفوق الرأس ترتدي الدمية **طرحه** من التل الأسود المزخرف حافتها الخارجية بشرائط من السيرما الذهبية، و ترتدي فوقها غطاء للوجه يعرف **بالبطولة** (وهو غطاء للوجه أسود اللون من قماش قطني خفيف ويثبت من الخلف بأشرطة)، وتتدلي من الرقبه الي نهاية القدم عقد ضخم ويعرف بالمرتعشة نفذ باللون الذهبي من خيوط السيرما، وترتدي الدمية في **حذاء** من الصوف باللون الأسود.

تركيا			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية **اليلك** وهو رداء له أكمام محكمه على الذراع حتى منتصف الكم منفذ باللون البنفسجي من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة، حول الكوع تنسدل طبقات من أقمشه التل الخفيفة، حردة الرقبة مفتوح عند الصدر على شكل حرف "V"، الزي محكوم بحزام عند الوسط ثم ينزل باتساع على شكل شرائط حتى نهاية القدم، ومحلي بحلقات معدنيه حول أحرف اليلك، ترتدي الدمية أسفل اليلك القميص **(الثوب)** من الصوف الأصفر أسفل اليلك، بأكمام طويله ويصل طوله للقدم، ترتدي الدمية أيضا **الحزام:** وهو عبارة عن شريط حول الوسط تم تنفيذه من حبات خرز دائرية باللون الأصفر، كما ترتدي **طاقيه** من الصوف مطرزة بحبات من الخرز الدائري تم تثبيتها علي الطربوش، أسفلها طرحه من التل الذهبي، كما ترتدي **حذاء** من الصوف باللون البنفسجي.		
الهند			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية **الساري الهندي** ويتكون من قطعة مستطيلة من القماش الشفاف ومزخرفة من كلا الجانبين بغرز الكروشيه في نهاية القطعة على شكل كنار عريض، يتم تثبيته حول الوسط أو يلف حول الرأس، كما ترتدي **الكولى (جاكت قصير)** حول الصدر بفتحه رقبة بيضاوية واسعه وبأكمام قصيرة ويصل طوله أسفل الصدر بقليل بحيث يظهر منطقه السرة منفذ من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة باللون الأحمر، ومزخرف بخيط الكروشيه الذهبي حول حافته وفي نهاية الكم كما يزخرف بوحدات دائريه من خيط السيرما بغرزة بارزة على شكل ازرار، **(الفراة)** وهي جونلة ملتصقه بالجسم طويله تصل للقدم ومزخرفه بكنار من غرز التطريز بخيط السيرما على نهاية الذيل وعلى خط الوسط، **كما ترتدي غطاء للرأس (الوشاح)** وهو قطعة مستطيلة من قماش التل الأحمر الخفيف توضع على الرأس، كما		

	ترتدي عدد من **الحلي الذهبية** سواء حلقات معدنيه لتزيين الرأس ويثبت طرفها في الوشاح والأخر خلف الأذن، حلي معدنيه حول الرقبة واساور حول اليد، كما ترتدي **حذاء** من الصوف الذهبي اللون لتحقيق تناغم وتناسق في الألوان ولشغف المرأة الهندية بالمكملات.
الصين	 **وصف ملابس الدمية** ترتدي الدمية **الهانفو:** وهو عبارة عن سترة ضيقة تلتصق بالجسم حتى الوسط ثم تتسع بعد ذلك بطول يصل يغطي أكبر حجم والكم طويل وضيق حتى الكوع ثم يزيد في الاتساع حتى نهاية الرسغ ويحلي الحرف في الجاكت والكم بصفين من غرز الكروشيه باللون الأزرق الغامق والكحلي منفذ من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة السلسلة والحشو والعمود بلفه والغرزة المنزلقة، **حزام** عريض من الكروشيه على خط الوسط بغرز العمود بلفه باللون الأزرق الغامق والفاتح، **وتنورة** يصل طولها للكاحل، الشعر من خيوط الصوف ويلف أعلي الراس ومزين بوردة من الكروشيه بيضاء اللون، **وفي القدم** يرتدي حذاء من الصوف أزرق اللون.
فرنسا	 **وصف ملابس الدمية** ترتدي الدمية **بلوزة** ذات أكمام قصيرة ومنتفخة من أعلي ثم تضم بكشكشة بأسورة في نهاية الكم والبلوزة بكولة واقفة ومكشكشه حول الرقبة بغرزة الحشو المزدوجة، وبها قصه في المنتصف باللون الأسود، كما ترتدي **جونله واسعة** تصل إلى الركبة، ومزينة بجيب من القماش الأسود وتطريز وحدات على شكل وردات باللون الأحمر لها ساق باللون الأخضر الغامق، تبدأ من الوسط بدون اتساع من الأمام أما في الخلف يكون الاتساع بسيط يسمح بالحركة ويزين الذيل بشرط من الدانتيل الأسود، كما ترتدي **قبعة** علي من قماش الجبير الأبيض المطرز حرفها بغرزة السلسلة بإبرة الكروشيه باللون الأحمر وتلف وتربط حول الرأس، أما **الحذاء** فهو منفذ من الكروشيه باللون الأسود.

روسيا			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية **القميص** هو عبارة عن قطعة قصيرة يتم تنفيذها باللون الأبيض من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة العمود بلفه والحشو، والأكمام منفوخه منفذة بغرزة الحشو المزدوج ومطرزة باللون الأحمر والأخضر، وكذلك حردة الرقبة مطرزة بغرزة الكنفا باللون الأخضر والأحمر، كما ترتدي **فستان المريلة** وهو ثوب، بحمالات علي الكتف وكشكشه عند الوسط محكم حول الوسط ثم يتسع حتي الذيل يصل طوله لمنتصف الساق منفذ بغرزة الكروشيه العمود بلفه والحشو والسلسلة والغرزة المنزلقة، مطرز بخيط السيرما الذهبي عند منتصف الصدر وعند الذيل باللون الأبيض والأحمر والذهبي ينصف الفستان **الحزام** وهو منفذ بالكروشيه باللون الذهبي علي خط الوسط تماما، ترتدي الدمية **قبعه** مثلثة الشكل من القماش الأحمر المقوي مزخرفه حافتها بصف من غرز الكروشيه باللون الأحمر، وترتدي **حذاء** من الصوف الأسود.		
إيطاليا			
	وصف ملابس الدمية		
	ترتدي الدمية **القميص** بفتحه رقبة دائرية الشكل في الجزء العلوي بأكمام واسعة منفذ من الكروشيه باللون الأبيض من خيوط الصوف أليزا ديفا ١٠٠% أكريليك (١٠٠جم/٢٥٠) باستخدام غرزة الحشو المزدوج والاكمام بها كشكشة عند نهاية الكم، وترتدي أعلي القميص صديري من قماش قطني منقوش باللون الأخضر يصل للوسط بحردة رقبة عميقه وواسعه مطرزة بغرزة الكنفا اليدوية، ترتدي الدمية أيضا **جونلة** تمتاز بالاتساع، متصلة بالخياطة في الجزء العلوي، ويصل طولها حتى القدم ويثبت عليها عند الوسط مريلة من القماش الأخضر المنقوش تصل حتى الركبة وبنهاية الجيبة قصة عرضية حيث يضاف لها قطعه من القماش الأخضر السادة، كما ترتدي **طرحة** طويلة من قماش نبيتي سادة تلف حول الرأس تصل للوسط، ويثبت عليها رباط خفيف وطرحة أقصر تلف على الطرحة الأساسية مما يضفي شكل جمالي وينفذ **الشعر** من خيط الصوف التي تثبت في رأس العروسة وتضم علي شكل كحكة أسفل الطرحة، بالإضافة لارتداء **حذاء** من الصوف الأسود.		

يتضح مما سبق أنه أمكن الاستفادة من فن الأميجرومي كمصدر لتنفيذ عدد (١٠) دمي تمثل الأزياء التقليدية لكل من مصر (العصر الفرعوني –مدينة الأقصر) –المغرب– تركيا– قطر – الهند– الصين– فرنسا–روسيا–إيطاليا.

وتتفق تلك النتائج مع دراسة **دعاء نبيل، وصفاء فتحي (٢٠٢٠)**، ودراسة **ايناس عادل، هاله مصطفي (٢٠٢٢)** واللاتي أكدتا على أن فن الأميجرومي يعتبر مصدر خصب لتنفيذ بعض المجسمات من الكروشيه مبتكرة يمكن تطويعها برؤى مختلفة وجديدة لتحقيق أغراض تعليمية ونفعية.

كما تتفق مع نتائج دراسة **نجوى رجب (٢٠٢٢)** والتي أكدت على الدور الحيوي والنفعي لفن الأميجرومي وامكانية توظيفه لتنميه الثقافة الملبسية للأطفال.

ثانيا: اختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص على أنه: **"يمكن استخدام الدمي في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي".**

وقد استخدمت الباحثات المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والنسبة المئوية ومعامل الاختلاف بين المحكمين في تقييم الدمى، والنتائج يوضحها جدول (١٢)

جدول (١٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والنسبة المئوية ومعامل الاختلاف لتقييم المحكمين لجميع الدمى (ن=١٣)

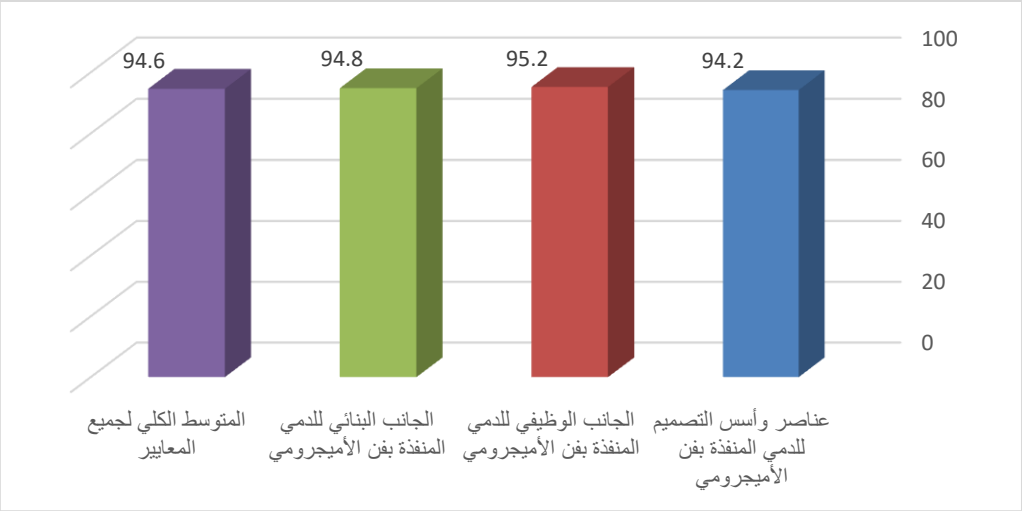
عناصر التحكيم	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية للاتفاق	معامل الاختلاف %
المحور الأول: عناصر وأسس التصميم للدمي المنفذة بفن الأميجرومي				
الخطوط مستخدمة بشكل مناسب في الدمية المنفذة.	٤.٨٤	٠.٤٥	٩٦.٨٠	٩.٢١
الألوان المستخدمة في تنفيذ الدمية مناسبة لألوان الزي الشعبي للدولة المنفذة من أجلها.	٤.٧٨	٠.٥٣	٩٥.٦٠	١١.١٤
الخامة المستخدمة في تصنيع الدمية مناسبة.	٤.٥١	٠.٦٣	٩٠.٢٠	١٣.٨٨
الشكل العام للدمية مناسب للأطفال.	٤.٥٧	٠.٦٠	٩١.٤٠	١٣.٠٥
الاتزان يتحقق في الدمية المنفذة.	٤.٨٣	٠.٥٠	٩٦.٦٠	١٠.٣٥
النسبة والتناسب يتحققان بين أجزاء الدمية المنفذة ومكملاتها.	٤.٦٤	٠.٦٢	٩٢.٨٠	١٣.٤٢
الإيقاع (الترديد) يتحقق في الدمية المنفذة.	٤.٦٥	٠.٥٩	٩٣.٠٠	١٢.٧٥
الوحدة متحققة في الدمية المنفذة.	٤.٨٥	٠.٣٦	٩٧.٠٠	٧.٤٧
المتوسط الكلي للمحور الأول عناصر وأسس التصميم للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٤.٧١	٠.٥٥	٩٤.٢٠	١١.٧٧
المحور الثاني: الجانب الوظيفي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي				

عناصر التحكيم	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية للاتفاق	معامل الاختلاف %
الدمية المنفذة ذات حجم مناسب لاستخدامها كلعبة للأطفال.	٤.٩٣	٠.٢٥	٩٨.٦٠	٥.١٧
الدمية المنفذة تحقق شكل الزي الشعبي للدولة المنفذة من أجلها.	٤.٥٥	٠.٧٣	٩١.٠٠	١٦.٠٠
المكملات الملبسية المنفذة للدمية مناسبة للزي الشعبي للدولة المنفذة من أجلها.	٤.٧٩	٠.٤١	٩٥.٨٠	٨.٥٠
المتوسط الكلي للمحور الثاني الجانب الوظيفي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٤.٧٦	٠.٥٣	٩٥.٢٠	١١.٠٧
المحور الثالث: الجانب البنائي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي				
الغرز المستخدمة في صنع الدمية مناسبة	٤.٨٦	٠.٣٩	٩٧.٢٠	٨.٠٠
الخيوط المستخدمة في صنع الدمية مناسبة	٤.٤٨	٠.٦٠	٨٩.٦٠	١٣.٣٨
الدمية تتميز بجودة التشطيب	٤.٨٢	٠.٣٨	٩٦.٤٠	٧.٩٤
الدمي المنفذة تتميز بدقة الصنع.	٤.٧٨	٠.٤١	٩٥.٦٠	٨.٦٣
المتوسط الكلي للمحور الثالث الجانب البنائي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي	٤.٧٤	٠.٤٨	٩٤.٨٠	١٠.٠٨
المتوسط الكلي لجميع المعايير	٤.٧٣	٠.٥٣	٩٤.٦٠	١١.١٨

يتضح من جدول (١٢) أن:

- نسبة اتفاق جميع المحكمين على توافر **عناصر وأسس التصميم للدمي المنفذة بفن الأميجرومي** في الدمى العشرة بلغت (٩٤.٢٠%)، في حين بلغ معامل الاختلاف بينهم في توافر معايير هذا المحور (١١.٧٧%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة.
- نسبة اتفاق جميع المحكمين على توافر **الجانب الوظيفي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي** في الدمى العشرة بلغت (٩٥.٢٠%)، في حين بلغ معامل الاختلاف بينهم في توافر معايير هذا المحور (١١.٠٧%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة.
- نسبة اتفاق جميع المحكمين على توافر **الجانب البنائي للدمي المنفذة بفن الأميجرومي** في الدمى العشرة بلغت (٩٤.٨٠%)، في حين بلغ معامل الاختلاف بينهم في توافر معايير هذا المحور (١٠.٠٨%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة.
- المتوسط الكلي لنسبة اتفاق جميع المحكمين على توافر **جميع المعايير** في الدمى العشرة بلغ (٩٤.٦٠%)، في حين بلغ معامل الاختلاف بينهم في توافر جميع المعايير (١١.١٨%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة.

ويوضح شكل (٢) النسب المئوية للاتفاق على الدمى من قبل جميع المحكمين.



شكل (٢): النسب المئوية للاتفاق على الدمى من قبل جميع المحكمين

وتُرجع الباحثات هذه النتيجة إلى أن الدمي منفذة بخامات وألوان مناسبة لخامات وألوان الزي الشعبي للدولة التي تعبر عنها، كما أن الشكل العام لها مناسب للأطفال، ويتحقق فيها عناصر التصميم بشكل جيد، كما أنها ذات حجم مناسب لاستخدامها كلعبة للأطفال، والمكملات الملبسية المنفذة لها مناسبة للزي الشعبي للدولة المنفذة من أجلها، بالإضافة إلى مناسبة الغرز والخيوط المستخدمة في صنع الدمية، وتميزها بجودة التشطيب، ودقة الصنع.

ثانيا: الإجابة على التساؤل الثالث والذي ينص على "ما تقييم المتخصصين لدي الأميجرومي المنفذة لاستخدامها في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال؟"، واختبار صحة الفرض الأول والذي ينص على أنه: **"يمكن استخدام الدمي في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي".**

ثالثا: اختبار صحة الفرض الثالث والذي ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي".**

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثات اختبار ويلكوكسون لحساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي، والنتائج يوضحها جدول (١٣).

جدول (١٣) نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي (ن=٢٠)

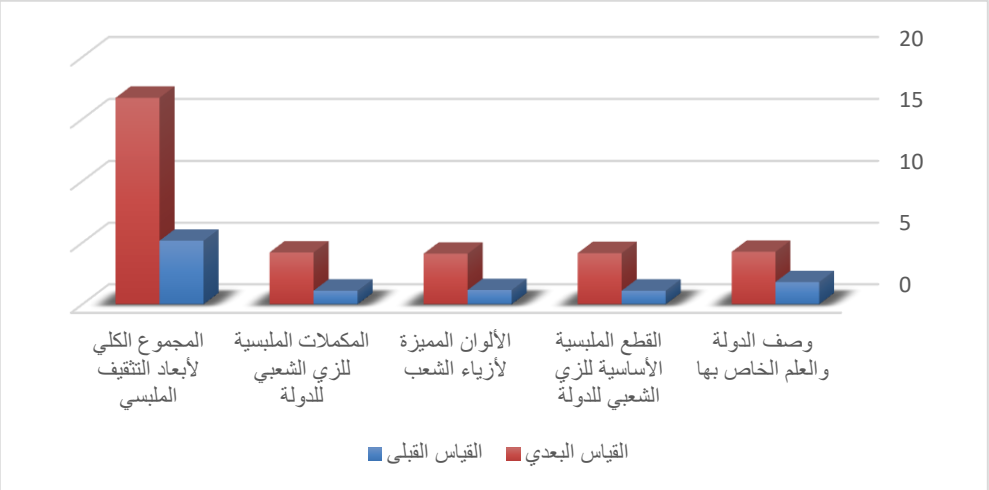
المتغيرات	نوع القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	توزيع الرتب	العدد	متوسطات الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة
وصف الدولة والعلم الخاص بها.	القبلي	١.٨٠	١.٢٨	السالبة	٠	١٠.٥	٢١٠	٣.٩٤٦	٠.٠١
	البعدي	٤.٢٥	١.١٢	الموجبة	٢٠				
				المتعادلة	٠				
القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة.	القبلي	١.١٠	١.٢٩	السالبة	٠	١٠.٥	٢١٠	٣.٩٤٦	٠.٠١
	البعدي	٤.١٥	١.٤٦	الموجبة	٢٠				
				المتعادلة	٠				
الألوان المميزة لأزياء الشعب.	القبلي	١.١٥	١.٣١	السالبة	٠	١٠.٥	٢١٠	٣.٩٥٥	٠.٠١
	البعدي	٤.١٠	١.٤٥	الموجبة	٢٠				
				المتعادلة	٠				
المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة.	القبلي	١.١٠	١.١٧	السالبة	٠	١٠.٥	٢١٠	٣.٩٤٧	٠.٠١
	البعدي	٤.٢٠	١.٢٤	الموجبة	٢٠				
				المتعادلة	٠				
المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي	القبلي	٥.١٥	٢.٧٢	السالبة	٠	١٠.٥	٢١٠	٣.٩٣٠	٠.٠١
	البعدي	١٦.٧٠	٢.٦٦	الموجبة	٢٠				
				المتعادلة	٠				

يلاحظ من جدول (١٣) أنه:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي **لبعد وصف الدولة والعلم الخاص بها** لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٤٦) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي **لبعد القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة** لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٤٦) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي **لبعد الألوان المميزة لأزياء الشعب** لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٥٥) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي **لبعد المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة** لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٤٧) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي **للمجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي** لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٣.٩٣٠) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

ويوضح شكل (٣) الأعمدة البيانية لمتوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي.



شكل (٣) الأعمدة البيانية لمتوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي

كما استخدمت الباحثات نسبة الكسب المُعدل لبليك Blacke Modified Gain Ratio وحجم الأثر ($\eta 2$) للتعرف على حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي، والنتائج يوضحها جدول (١٤).

جدول (١٤) نسبة الكسب المُعدل لبليك حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي (ن=٢٠)

المتغيرات	النهاية		نسبة الكسب المُعدل لبليك (BMGR)		حجم الأثر ($\eta 2$)	
	الصغرى	العظمى	القيمة	الدلالة	القيمة	الدلالة
وصف الدولة والعلم الخاص بها.	صفر	٥	١.٢٥٦	مقبولة	٠.٦٢٤	مرتفع
القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة.	صفر	٥	١.٣٩٢	مقبولة	٠.٦٢٤	مرتفع
الألوان المميزة لأزياء الشعب.	صفر	٥	١.٣٥٦	مقبولة	٠.٦٢٥	مرتفع

المتغيرات	النهاية		نسبة الكسب المُعدل لبليك (BMGR)		حجم الأثر (η٢)	
	الصغرى	العظمى	القيمة	الدلالة	القيمة	الدلالة
المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة.	صفر	٥	١.٤١٥	مقبولة	٠.٦٢٤	مرتفع
المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي	صفر	٢٠	١.٣٥٥	مقبولة	٠.٦٢١	مرتفع

ويلاحظ من جدول (١٤) أن جميع نسب الكسب المُعدل لبليك لجميع أبعاد التثقيف الملبسي والمجموع الكلي مقبولة؛ حيث يرى كلاً من يونيون وماك Union & Mcaleese (1978) أن قيمة نسبة الكسب المعدل يجب ألا تقل عن الواحد الصحيح حيث أن هذا هو الحد الذي لا يرقى إلى الشك في الحكم على فعالية البرامج/ البرنامج.

وعن حجم أثر (η2) البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية أبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي لدى أطفال المجموعة التجريبية؛ يلاحظ من جدول (١٤) أن:

- حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية **بعد وصف الدولة والعلم الخاص بها** لدى أطفال المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٤) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة التباين في **بعد وصف الدولة والعلم الخاص بها** والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.٤%).
- حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية **بعد القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة** لدى أطفال المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٤) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة التباين في **بعد القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة** والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.٤%).
- حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية **بعد الألوان المميزة لأزياء الشعب** لدى أطفال المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٥) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة التباين في **بعد الألوان المميزة لأزياء الشعب** والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.٥%).
- حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية **بعد المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة** لدى أطفال المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٤) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة التباين في **بعد المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة** والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.٤%).
- حجم أثر البرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية **المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي** لدى أطفال المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢١) وهو حجم أثر مرتفع، أي أن نسبة

التباين في **المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي** والتي ترجع للبرنامج القائم على التعليم باللعب هي (٦٢.١%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة **ياسمين الككي (٢٠١٨)**، ودراسة **هند سليمان (٢٠٢٠)**، ودراسة **عبير حسين (٢٠٢٠)**، ودراسة **ملاك غيث، وحنان بخاري (٢٠٢٢)**.

وتُرجع الباحثات هذه النتيجة إلى فعالية للبرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية الجوانب المعرفية للتثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدى الأطفال في ضوء فن الأميجرومي، حيث ساعد على استثمار امكانات الاطفال في القيام بالأنشطة المطلوبة، وكذلك رفع قدراتهم من خلال الاكتشاف والتجريب والتفسير، وكذلك تحقيق المتعة والتسلية والمرونة والاندماج في مواقف التعلم المختلفة.

رابعا: اختبار صحة الفرض الرابع والذي ينص على أنه " **لا توجد فروق دالة احصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثات اختبار ويلكوكسون لحساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي، والنتائج يوضحها جدول (١٥).

جدول (١٥) نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي (ن=٢٠)

المتغيرات	نوع القياس	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	توزيع الرتب	العدد	متوسطات الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة
وصف الدولة والعلم الخاص بها.	البعدي التتبعي	٤.٢٥ ٣.٩٥	١.١٢ ١.٧٣	السالبة	٥	٨.١٠ ٤.٢٥	٤٠.٥٠ ٢٥.٥٠	٠.٦٧٩	غير دالة
				الموجبة	٦				
				المتعادلة	٩				
القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة.	البعدي التتبعي	٤.١٥ ٣.٩٠	١.٤٦ ١.٥٥	السالبة	٨	٧.٣٨ ٧.٦٧	٥٩.٠٠ ٤٦.٠٠	٠.٤١٣	غير دالة
				الموجبة	٦				
				المتعادلة	٦				

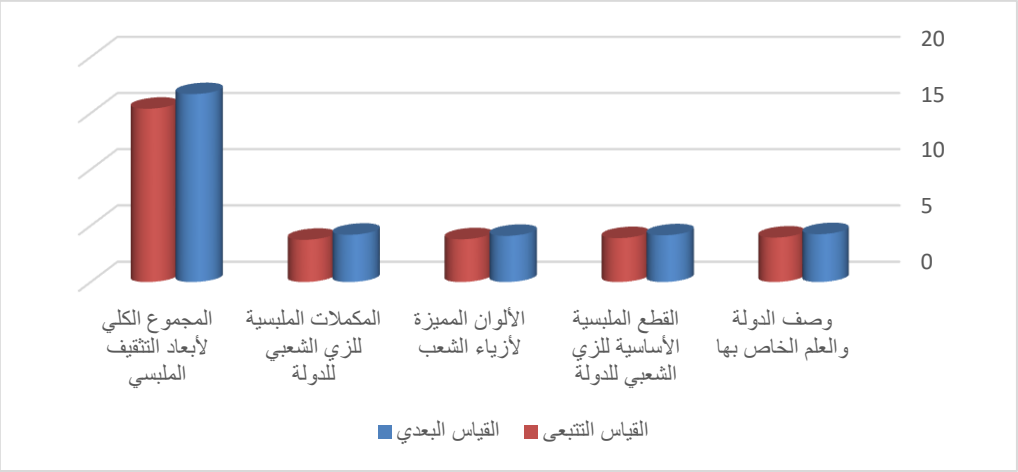
المتغيرات	نوع القياس	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	توزيع الرتب	العدد	متوسطات الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة
الألوان المميزة لأزياء الشعب.	البعدي التتبعي	٤.١٠ ٣.٨٠	١.٤٥ ١.٦١	السالبة الموجبة المتعادلة	٧ ٦ ٧	٧.٥٧ ٦.٣٣	٥٣.٠٠ ٣٨.٠٠	٠.٥٣٥	غير دالة
المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة.	البعدي التتبعي	٤.٢٠ ٣.٧٥	١.٢٤ ١.٥٩	السالبة الموجبة المتعادلة	٦ ٥ ٩	٧.٨٣ ٣.٨٠	٤٧.٠٠ ١٩.٠٠	١.٢٥٦	غير دالة
المجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي	البعدي التتبعي	١٦.٧٠ ١٥.٤٠	٢.٦٦ ٣.٣٩	السالبة الموجبة المتعادلة	١٢ ٦ ٢	٩.٧١ ٩.٠٨	١١٦.٥٠ ٥٤.٥٠	١.٣٥٤	غير دالة

يلاحظ من جدول (١٥) أنه:

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي **لبعد وصف الدولة والعلم الخاص بها**، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٠.٦٧٩) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي **لبعد القطع الملبسية الأساسية للزي الشعبي للدولة**، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٠.٤١٣) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي **لبعد الألوان المميزة لأزياء الشعب**، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٠.٥٣٥) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).
- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي **لبعد المكملات الملبسية للزي الشعبي للدولة**، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (١.٢٥٦) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

- لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي **للمجموع الكلي لأبعاد التثقيف الملبسي**، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (١.٣٥٤) وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح شكل (٤) الأعمدة البيانية لمتوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي.



شكل (٤) الأعمدة البيانية لمتوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد التثقيف الملبسي ومجموعها الكلي

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة **ياسمين الكحكي (٢٠١٨)**، ودراسة **هند سليمان (٢٠٢٠)**، ودراسة **عبير حسين(٢٠٢٠)**، ودراسة **ملاك غيث، وحنان بخاري(٢٠٢٢)**.

وتُرجع الباحثات هذه النتيجة إلى أن البرنامج ساهم فى:

- جعل الاطفال يستخدمون قدراتهم ذاتيا في تحقيق عملية المعرفة.
- التنوع في الانشطة المقدمة للأطفال ساعد في التفكير بطرق متعددة واكتشاف معلومات وافكار جديدة وهذا ما ساهم في تحقيق التثقيف الملبسي المطلوب.
- اشتراك الاطفال في الأنشطة داخل البرنامج بروح تعاونية وممارسة ممتعة للدمى شجع على انتاج الافكار المبتكرة، وتحقيق التثقيف المطلوب.

التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه نتائج البحث الحالي التي أظهرت تأثير إيجابي للبرنامج القائم على التعليم باللعب في تنمية التثقيف الملبسي لأزياء الشعوب لدي الأطفال في ضوء فن الأميجرومي؛ توصى الباحثات بما يلي:

- الاهتمام ببيئة تعلم الطلاب وجعلها تتميز بالتحفيز والانجاز بطرق جيدة تحقق الكفاءة فى الأداء.

- إدراج التثقيف الملبسي ضمن المقررات الدراسية في المناهج التعليمية بالمراحل الدراسية المختلفة.
- تشجيع القائمين على العملية التعليمية والبحث العلمي على الاستفادة من الفنون المختلفة في مجال توثيق الهوية الملبسية وتاريخ الأزياء.
- إجراء المزيد من الدراسات والبحوث عن فن الأميجرومي وتوظيفه في عمل مجسمات تعليمية وتربوية في جميع المراحل الدراسية المختلفة.
- ضرورة الاهتمام بالدراسات التي تعنى بتحليل مضامين التفاصيل الرمزية في الأزياء لفتح آفاق علمية جديدة تكشف حقيقة تفاصيل الحياة والحضارة الإنسانية، وتضيف لحقول العلم والمعرفة.
- إحياء صناعة الدمي كمشروع صغير يخلق فرص عمل مجتمعية تنمي التفكير التخيلي الابتكاري والإنتاجي القادر على المنافسة
- ضرورة الاهتمام بتنمية الوعي الثقافي والتاريخي لدي الأطفال من خلال انتاج قطع فنيه ذات قيم جمالية وتراثيه كالتذكارات السياحية والعرائس التراثية.

المراجع:

١. **أمل كرم خليفة، نجدة إبراهيم ماضي، ابتسام إبراهيم محمد:** فاعلية استخدام حقيبة تعليمية في تنمية الثقافة الملبسية لدى المعاقين ذهنياً القابلين للتعلم، دراسات عربية في التربية وعلم النفس. رابطة التربويين العرب، ع٥٦، (٢٠١٤)، ٢٢٧-٢٢٦.

٢. **ايناس عادل الفواخوري، هاله مصطفي محمد:** الاستفادة من فن الأميجرومى فى التغلب على بعض صعوبات التعلم النمائية لدى الأطفال، مجله البحوث في مجالات التربيه النوعيه، كليه التربيه النوعيه، المنيا، جامعه المنيا – ع٦٦– (٢٠٢٢)، ١-٥٤.

٣. **أيه محمود عزمي، تغريد حسني الضاوي، اسماء علي أحمد:** تأملات فنيه لفن الكروشيه المجسم لاحياء ديكور المنزل، مجله البحوث في مجالات التربيه النوعيه، كليه التربيه النوعيه المنيا، جامعه المنيا – مج ٨، ع٣٨، (٢٠٢٢)، ٤٣١-٤٦٢.

٤. **بشرى فاضل صالح، شيماء خليل فضيل:** الموروث والحداثة نحو الثقافة الملبسية لدى الشباب، المؤتمر العالمي الخامس للريادة والابتكار والتميز، كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، العراق، ع٢١، (٢٠١٩)، ١-٢٤.

٥. **تغريد حسني أحمد:** تطبيقات فى الأزياء الوطنية للشعوب، مجلة علوم وفنون، دراسات وبحوث، جامعة حلوان، مج٢٧، ع٤، (٢٠١٥)، ٨٩-١١٤.

٦. **الخالدي أحمد أرشيد:** أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة، دار الثقافة للنشر المملكه الأردنيه الهاشميه، (٢٠٠٩).

٧. **دعاء نبيل على، صفاء فتحى أنور:** فاعلية وحدة تعليمية مقترحة الكروشيه المجسم المدعم بالألياف الضوئية في مقرر أشغال وزخارف تزيين المنزل لطالبات الاقتصاد المنزلي، مجلة التربية النوعية، جامعة كفر الشيخ ، مج ١٨، ع٧، (٢٠٢٠)، ١٧٨-٢١٣.

٨. **رهام محمد المهندي:** فاعلية برنامج تعليمي قائم على اللعب في تحصيل أطفال الروضة للمفاهيم البيئية وتنمية اتجاهاتهم نحو البيئة، جامعة الحسين بن طلال، مجلة الجنان، المملكه الأردنيه الهاشميه، ع ٧، (٢٠١٥)، ٢١٦-٢٤٨.

٩. **سماح عبد الله محمد الرفاعي:** رؤية تجريبية مستحدثة إلنتاج دمى الطفل مستلهمة من الفن السريالي، مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا، كلية التربية النوعية، جامعة كفر الشيخ، ع ٤، (٢٠١٩)، ١٣٦-١٦٠.

١٠. **صالح أحمد الداهري:** علم النفس الارشادي نظرياته وأساليبه الحديثة، طبعه ثانيه، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، المملكه الأردنيه الهاشميه، (٢٠١١).

١١. **صلاح الدين علام:** الأساليب الإحصائية الاستدلالية البارامترية واللابارامترية في تحليل بيانات البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية، القاهرة،: دار الفكر العربي، (٢٠١٠).

١٢. **عبد اللطيف فرج:** تعليم الاطفال والصفوف الاولية، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، المملكه الأردنيه الهاشميه، (٢٠١٥).

١٣. **عبير سروة عبد الحميد:** أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب فى تنمية الذكاء الوجدانى وبعض المهارات الفنية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، المجلة العلمية كلية التربية، جامعة اسيوط، مج ٣٦ع ٦، (٢٠٢٠)، ١-٤٠.

١٤. **عبير عبد الله حسين:** فاعلية استخدام استراتيجية الخرائط الذهنية في رفع مهارات الطالبات في مقرر التثقيف الملبسي، مجلة الفنون و العلوم التطبيقيه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة دمياط، مج ٧، ع ٤، (٢٠٢٠)، ١٦٣-١٨٣.

١٥. **عوشة أحمد المهيري، عبد العزيز السرطاوي، محمد الزيودي، روحي عبدات:** فاعلية برنامج تدريبي قائم على أنشطة اللعب لخفض اضطراب قصور االنتباه والنشاط الزائد لدى الأطفال القابلين للتعلم من ذوي الاعاقة العقلية، جامعة الأمارات العربية المتحدة، مج١٧، ع ٤، (٢٠١٦)، ٣٤٩-٣٧٤.

١٦. **فهد الغامدي:** التعلم باللعب، الشبكة العنكبوتية: الحكمة الالكترونية، المملكه العربيه السعودية، (٢٠٠٩).

١٧. **قاسم عبد الكريم خميس، وعد عبد اللطيف عبابنه،محمد متولي متولي:** الوحدات الزخرفية لبعض الأزياء التراثية الشعبية الأردنية: دراسة فنية تحليلية، المجلة الأردنية للفنون، جامعة اليرموك، عمادة البحث العلمي، المملكه الاردنيه الهاشميه، مج ١٣، ع ١، (٢٠٢٠)، ١١٩-١٤١.

١٨. **كوثر عبود موسى الحراحشة:** أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي و اتجاهات طالبات المرحلة الأساسية نحو العلم، رساله دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية، المملكه الأردنيه الهاشميه، (٢٠٠٧).

١٩. **ليلي عبد الغفار عبد الصمد:** المعايير الضابطة لمحاكاة الأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية، مجله التصميم الدوليه بحوث ومقالات، جمهويه مصر العربيه، مج ١١، ع١، (٢٠٢١)، ٢٨١-٢٩٨.

٢٠. **محمد أمين المفتي:** سلوك التدريس. سلسلة معالم تربوية، إشراف: أحمد حسين اللقاني، القاهرة، مؤسسة الخليج العربي، (١٩٨٤).

٢١. **محمد مصفى العبسي:** الالعاب والتفكير في الرياضيات، دار المسيرة، عمان، المملكه الأردنيه الهاشميه، (٢٠١٢).

٢٢. **ملاك حاتم غيث باحثة، حنان بخاري:** دور الألعاب التعليمية في تبسيط الثقافة الملبسية للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة، مجلة الفنون والادب وعلوم الإنسانيات والاجتماع ، ع ٧٩، (٢٠٢٢)، ٢٠٨-٢٢٦.

٢٣. **مني محمد سيد:** منهجية مقترحة لإحياء الهوية المصرية في الأزياء، مجله التصميم الدوليه بحوث ومقالات، جمهويه مصر العربيه، مج ٨، ع ٤، (٢٠١٨)، ١٦٩-١٨٠.

٢٤. **نجلاء إبراهيم زيد اين هليل، عبير إبراهيم عبدالحميد إبراهيم:** العلاقة بين الهوية والرمز والأزياء في ضوء نظريات السيميائية: دراسة وصفية تحليلية، مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع، كلية الإمارات للعلوم التربوية، ع ٦٧، (٢٠٢١)، ٢٥٩-٢٧٥.

٢٥. **نجوى فاروق رجب كسبه:** فاعلية وحدة تعليمية مقترحة لتنمية مهارات إنتاج الدمية اليدوية بالكروشية الاميجرومي، لطالبات الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية كنواة للمشروعات الصغيرة، مجلة التربية النوعية، ع ١٥، (٢٠٢٢)، ٨٥٣-٩٢١.

٢٦. **هند صالح سليمان عبدالغفار:** قياس فاعلية حقيبة تدريبية في التثقيف الملبسي على فتيات مرحلة المراهقة، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، ع ٢٥، (٢٠٢٠)، ١١٩-١٤١.

٢٧. **وليد الزند، هاني حتمل عبيدات:** المناهج التعليمية تصميمها تنفيذها تقويمها تطويرها، عالم الكتب الحديثه، المملكه الاردنيه الهاشميه، (٢٠١٠).

٢٨. **ياسمين احمد محمود الكحكي:** توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للاطفال في المرحلة العمرية (من ٦ الي ١٢سنة)، المجله المصريه للاقتصاد المنزلي، الجمعيه المصريه للاقتصاد المنزلي، كليه الاقتصاد المنزلي، جامعه حلوان، مج ٣٤، ع٣٤، (٢٠١٨)، ١٧٥-٢٠٣.

29. **Al-Wraikat, A. &Al-Shawwa, H. (2016).** The Effect of Teaching Mathematics Using Play Strategy on The Acquisition of Mathematical Skills and Improvement of Social Communication Skills for First Graders in Jordan. Dirasat: Educational Sciences, 43.
30. **Anvarovna, I. G. (2023).** The Role of Play in the Development of a Child's Personality. American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education, 1(3), 4-6.
31. **Çağdaş, G., Özkar, M., Gül, L. F., & Gürer, E. (2017).** Computer-Aided Architectural Design. Future Trajectories: 17th International Conference, CAAD Futures 2017, Istanbul, Turkey, July 12-14, 2017, Selected Papers (Vol. 724). Springer.
32. **Corder, G. & Foreman, D. (2009).** Nonparametric statistics for non-statisticians A Step-by-Step Approach. USA. New Jersey: john Wiley & Sons. Sons, Hoboken.
33. **Dag, N. C., Turkkan, E., Kacar, A., & Dag, H. (2021).** Children's only profession: Playing with toys. Northern Clinics of Istanbul, 8(4), 414-420.
34. **Edelstein, M., Peleg, H., Itzhaky, S., & Ben-Chen, M. (2022).** AmiGo: Computational Design of Amigurumi Crochet Patterns. In Proceedings of the 7th Annual ACM Symposium on Computational Fabrication.
35. **Gürel, A. A. (2016).** Seramik sanatında figüratif form olanakları bağlamında amiguruminin kullanımı (Doctoral dissertation), Turkey: Anadolu University
36. **Hashmi, S., Vanderwert, R. E., Paine, A. L., & Gerson, S. A. (2022).** Doll play prompts social thinking and social talking: Representations of internal state language in the brain. Developmental Science, 25(2), e13163.

37. **Johnston, P. & Wilkinson, K (2009).** Enhancing Validity of Critical Tasks Selected for College and University Program Portfolios. National Forum of Teacher Education Journal, (19) 3, PP1-6.
38. **Kubicki, S., Pasco, D., Hoareau, C., & Arnaud, I. (2016).** Using an Interactive Table with Tangible Objects for Learning at School: Empirical Studies in an Ecological Environment. In Proceedings of the 28th Francophone Conference on Human-Computer Interaction (pp. 155-166).
39. **Nakjan, P., Ratanotayanon, S., & Porwongsawang, N. (2018).** Automatic Crochet Pattern Generation from 2D Sketching. In 2018 10th International Conference on Knowledge and Smart Technology (KST) (pp. 170-175). IEEE.
40. **Parish, J. & Karisch, B. (2013).** Application of item analysis to assess multiple- choice examinations in the Mississippi Master Cattle Producer program. Journal of Extension, 51(5), PP50-73.
41. **Ramerez, J. (2016).**"Amigurumi Book", the history amigurumi researched, The sun and the Tiro**,** Jhon Fronzen, France.
42. **Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007).** Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. Revue des sciences de l'éducation, 33(1), 89-107.
43. **Union, D., & Mcaleese, R. (1978).** Encyclopedia of Educational Media. Communication and Technology, London: The Macmillan Press Ltd.