ابتكار تصميمات ملبسية تعليمية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة مقتبسة من الألعاب التعليمية

د/ هدى عبد العزيز محمد محمد السيد

الاستاذ المساعد – قسم الملابس والنسيج – كليه الاقتصاد المنزلي –جامعه حلوان

الاستاذ المشارك – قسم تصميم الأزياء – كليه التصاميم –جامعه القصيم

وفاء خليفة محمد الهديب

كليه التصاميم – جامعه القصيم

مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية

معرف البحث الرقمي DOI: 10.21608/jedu.2021.59460.1218

المجلد السابع العدد 34 . مايو 2021

الترقيم الدولي

E- ISSN: 2735-3346 P-ISSN: 1687-3424

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

موقع المجلة http://jrfse.minia.edu.eg/Hom

العنوان: كلية التربية النوعية . جامعة المنيا . جمهورية مصر العربية

ابتكار تصميمات ملبسية تعليمية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة مقتبسة من الألعاب التعليمية

د. هدى عبد العزيز محمد محمد السيد، د.وفاء خليفة محمد الهديب

الملخص :

الألعاب التعليمية مصدر حديث لابتكار تصميمات ملبسيه تعليميه للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ، لما تحمله هذه الألعاب من قيمة فنية وجمالية يمكن الاستفادة منها في التصميم ، من خلال توظيف أشكالها وأحجامها وخطوطها وزخارفها وألوانها في استحداث تصميمات للملابس وتنفيذها بأساليب فنية وتقنيات حديثة .

أهداف البحث :

1- دراسة المعايير العلمية للألعاب التعليمية.

2- دراسة المتطلبات الملبسية الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (3-6) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل.

3- ابتكار تصميمات لملابس الاطفال تعليميه لعمر (3-6) سنوات مقتبسه من الألعاب التعليمية.

4- تحديد قياس تقبل المتخصصين والأمهات للمقترحات التصميمية لملابس الأطفال.

5- تنفيذ تصميمات ملابس الأطفال المقتبسة من الالعاب التعليمية لتساعد الأطفال على فهم وتعلم بعض المهارات .

توصل البحث الي :

1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين .

2- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين .

3- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات .

أوصي البحث بـ :

1- إجراء مزيد من البحوث والدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية وكيفية الاقتباس منها ، لتساعد الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة على التعلم والابتكار وتنمية المهارات الحركية والعقلية ، بطريقة مبسطة ومسلية.

2- تدريب معلمات رياض الأطفال (الطفولة المبكرة) على استخدام الملابس التعليمية لمساعد الأطفال على تعلم المفاهيم العلمية ومهارات التفكير المختلفة بطريقة شيقة ومسلية.

3- إقامة معارض فنية بالمشاركة مع كلية التصاميم لنشر ثقافة الألعاب التعليمية (Educational Games) وطرق الاستفادة منها في العملية التعليمية من خلال فن الأزياء.

4- إقامة مشروعات صغيرة قائمة على أسلوب الاقتباس من الألعاب التعليمية في الأزياء بالتعاون مع الجهات المختصة مثل الروضات والحضانات التي تهتم بالطفل .

Innovating Educational Clothing Designs for Early childhood children Quoted from Educational Games

ABSTRACT

Educational games are a modern source for creating educational clothing designs for children in early childhood, because these games carry an artistic and aesthetic value that can be used in design, by employing their shapes, sizes, lines, decorations and colors in developing clothing designs and implementing them with modern artistic methods and techniques.

research aims :

1- Study the scientific standards for educational games.
2- Study the aesthetic and functional dressing requirements for children's clothing in early childhood stage (3-6) years according to the child's needs.
3- Creating educational children's clothing designs for the age (3-6) years, adapted from educational games.
4- Determine the measure of acceptance by specialists and mothers of design proposals for children's clothes.
5- Implementing children's clothing designs that are borrowed from educational games to help children understand and learn some skills.

The research found:

1- There are statistically significant differences between the five designs for children's clothing in achieving the aesthetic aspect, according to the opinions of specialists.
2- There are statistically significant differences between the five designs for children's clothing in achieving the functional aspect, according to the opinions of specialists.
3- There are statistically significant differences between the five designs for children's clothing according to the opinions of consumers.

I recommend searching:

1- Conducting more research and studies related to educational games and how to borrow from them, to help the child in early childhood to learn, innovate, and develop motor and mental skills, in a simple and entertaining way.
2- Training kindergarten teachers (early childhood) to use educational clothes to help children learn scientific concepts and different thinking skills in an interesting and entertaining way.
3- Holding art exhibitions in partnership with the College of Designs to spread the culture of educational games and ways to use them in the educational process through the art of fashion.
4- Establishing small projects based on the method of quoting educational games in fashion, in cooperation with the competent authorities, such as kindergartens and nurseries that care for children.

المقدمة :

إن التغير والتطور الذي شهده القرن الحالي والذي استمر حتى اليوم في مفهومه للفن بشكل عام والتصميم بشكل خاص أثر على حياة الإنسان وسلوكه ، فتصميم أزياء الأطفال إحدى الفنون التشكيلية الهامة المؤثرة في تنشئة وسلوك الأطفال ، لذلك أصبح من الضروري معرفة مدى العلاقة والتأثير بين اتجاهات بعض الفنون وبين تصميم الأزياء (سحر زغلول؛ رباب محمد ،2015، ص101) .

تأتي الملابس بالدرجة الثانية من حيث الأهمية بالنسبة للطفل بعد غذائه ، فالراحة وسهولة الحركة تعمل في تسهيل عملية النمو والتطور ، وهو لا يحصل على الراحة المطلوبة إلا بحسن اختيار ملابسه ، والتصاميم التي يفضلها الأطفال عادة هي التي تحتوي على صور الحيوانات والأطفال ، كما تلائمهم تصاميم الزهور الصغيرة والمقلمات والمربعات على أن تكون دقيقة وصغيرة الحجم، أيضاً لا بد أن يتوفر فيه عنصر الأناقة والجمال سواء من حيث اللون أو التصميم أو الزينة التي تعد من الأمور المحببة (سعاد هلال، 2013، ص607) .

وتلعب الملابس دوراً أساسياً في مرحلة الطفولة بكل عصر ، حيث تعتبر مرحلة الطفولة المبكرة (ما قبل المدرسة) الفترة التكوينية الحاسمة من حياة الفرد ، والتي يتم فيها وضع البذور الأولى للشخصية التي تتبلور وتظهر ملامحها في مستقبل وحياة الطفل ، فالملابس هي المصدر الأول الذي يستمد منه الطفل عادات وتقاليد المجتمع ، ومن خلالها يكتسب الثقة بنفسه وبقدراته وتتشكل ملامح شخصيته المستقبلية بوضوح (أميرة نور الدين،2013، ص621)

وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة في حياة الإنسان والتي بدأها بالاعتمادية الكاملة على الغير ثم يرتقي في النمو نحو الاستقلال والاعتماد على الذات ، اذ يتم فيها الانتقال من بيئة المنزل إلى بيئة الروضة (رياض الأطفال)(3-6)سنوات ، حيث يبدأ في التفاعل مع البيئة الخارجية ، فهي مرحلة أساسية في بناء الشخصية الأساسية للطفل ، والاختيار السليم للملابس في هذه المرحلة العمرية يعد من الجوانب المهمة في بناء شخصية الطفل (يسرى السلطاني، 2016، ص345)

وتنوعت الدراسات التي تناولت هذا الموضوع مثل دراسة (محاسن دياب، 2011) ودراسة (أسماء سويلم، رانيا محود، 2012) ودراسة (محمد إبراهيم، وآخرون، 2014)

ودراسة (Xiaoping H.; Jiying Z.،2016) وجميعها أكد علي لأهمية الملابس للطفل ودورها في صحته ونفسيته وبناء شخصيته ، والخصائص المميزة لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ، والاعتبارات التي لابد من مراعاتها في أقمشة ملابس الأطفال والعوامل المؤثرة على اختيار الطفل لملابسه.

ويعتمد مصمم الأزياء الناجح على مصادر متنوعة تساعده في ابتكار تصميماته ، ولكي يصل إلى المكانة التي يتطلع لها لابد أن يكون مجدداً لنشاطه الذهني وذلك بالبحث عن مصادر تجعله منفرد ومبدع في إنتاجه ، والمصمم المبدع هو الذي يمتلك القدرة على اكتشاف المصادر المتميزة الجديدة ليبدأ من خلالها المرحلة الأولى من التخطيط الذهني لأفكاره المبتكرة (رحاب محمود ،2014، ص9) .

ويلعب التفكير الابتكاري دوراً هاماً في تصميم الأزياء ، فلا يستطيع المصمم أن يصل إلى الإبداع إلا إذا كان مبتكراً ليحصل في النهاية على أزياء لها أصالتها لم يصل إليها تفكير غيره ، وتعتمد عملية التصميم على قدرة المصمم أن يصل إلى الإبداع ، ولن يصل إلى الإبداع إلا إذا كان مبتكراً ومميزاً ، فتصميم الأزياء عمل مبتكر يؤدي إلى تحقيق الغرض أو الوظيفة التي وضع من أجلها (www.mysite.kku.edu.sa) .

وارتبطت الدراسة الحالية مع دراسة (علي قطب، وآخرون، 2011) ودراسة (سحر زغلول، 2011) ودراسة (علي زلط، وآخرون، 2012) ارتباط مباشر من حيث تناولها دور المصمم في ابتكار تصميمات تتلاءم مع الاحتياجات الفعلية ، ودراسة (Xiaoping H.; Jiying Z.،2016) في تناولها لخصائص ملابس الأطفال في مرحلة الطفولة والاعتبارات التي لابد من مراعاتها في التصميم من أسس وقواعد فنية.

والتصميم التعليمي المبتكر لملابس الأطفال من الألعاب التعليمية يحمل قيمة جمالية وفنية ، كما أن لها دور في تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري للأطفال ، فتعد الألعاب التعليمية من وسائل التعليم والتعلم التي تؤكد عليها الاتجاهات الحديثة في مناهج الطفولة المبكرة (راندا المنير،2011، ص242) .

وأكد علماء النفس والتربية على أهمية اللعب والألعاب التعليمية والتي تعطي مجالاً واسعاً للأنشطة التعليمية وتجلب الخبرات السارة والممتعة وتنمي المهارات وتزيد من دافعية الطفل للمعرفة ، كما أنها تزيد من مدى الانتباه للاستمتاع بالموقف الحاضر

مما يجعل التعلم متعه عقلية وبهجة نفسية ، هذا بالإضافة أنها تعتبر وسيلة للتعرف على قدرات الطفل الذهنية والعقلية حتى يتسنى العمل على تنميتها والارتقاء بها (سهير معروف، 2008، ص9) .

ويعتبر اللعب المحور الأساسي في تعليم الأطفال خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة (الطفولة المبكرة) ، حيث يعتبره البعض نشاطاً تعليمياً تلقائياً ، ووسيطاً تربوياً إذا خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة ، فيعمل على اتساع آفاق المعرفة لدى الطفل وتزيد من معلوماته وتساعد على تنمية حواسه ، كما تعلمه الانتباه والتعليل والتركيز (سميرة شبانه،2010، ص306).

فالألعاب التعليمية مصدر حديث لابتكار تصميمات ملبسيه تعليميه للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ، لما تحمله هذه الألعاب من قيمة فنية وجمالية يمكن الاستفادة منها في التصميم ، من خلال توظيف أشكالها وأحجامها وخطوطها وزخارفها وألوانها في استحداث تصميمات للملابس وتنفيذها بأساليب فنية وتقنيات حديثة (زيد الهويدي، 2012، ص41) .

وارتبطت الدراسة الحالية مع دراسة (أحمد نوبي، وآخرون، 2015) ودراسة (زينب عطيفي، ريهام المليجي، 2014) ودراسة (فاتن سلوت، 2010) ودراسة (روزين خريسات، 2013) ارتباط مباشر في تناولها للألعاب التعليمية وما تحمله من أهمية وخصائص ومعايير تتناسب مع خصائص الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ، واتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (أحمد نوبي، وآخرون، 2015) ودراسة (زينب عطيفي، ريهام المليجي، 2014) ودراسة (فاتن سلوت، 2010) ودراسة (روزين خريسات، 2013) على أهمية الألعاب التعليمية بحياة الطفل وضرورة الاهتمام بالمعايير والتصميمات التعليمية التي تنمي قدرات الطفل العقلية ومهارات التفكير المختلفة ، و اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة (أحمد نوبي، عبد اللطيف الجزار، سلمة الشمري، 2015) ودراسة (زينب عطيفي، ريهام المليجي، 2014) ودراسة (فاتن سلوت، 2010) ودراسة (روزين خريسات، 2013) من حيث توظيفها للألعاب التعليمية ، ففي الدراسات السابقة تم توظيف الألعاب التعليمية في المجال التعليمي وتنمية مهارات التفكير ، والدراسة الحالية تهدف لتوظيف الألعاب التعليمية وما تحمل من قيمه جمالية وفنية في تصميم ملابس الأطفال التعليمية .

مشكلة البحث :

تعد الألعاب التعليمية مصدر لابتكار تصميمات ملبسيه تعلميه تجذب انتباه الطفال من خلال التنوع في الخامات والألوان لتسمح بإخراج تصميم مبتكر تعليمي لمساعدة الأطفال على فهم وتعلم بعض المهارات التعليمية المناسبة للمرحلة العمرية ، وتتحقق فيها علاقة الخامات بالألوان والقصات مع بعضها البعض بقصد إثراء التصميم وإظهار درجة السيطرة الفنية في توفيق عدد من الالوان والقصات لإبراز التصميم بأكبر قدر من التوافق الجمالي والوظيفي ، وهذا ما دعا إلى دراسة الألعاب التعليمية وما تحتويه من قيمة جمالية يمكن الاقتباس منها في ابتكار تصميم تعليمى لمرحلة ما قبل المدرسة (3-6) سنوات ، ومما سبق يمكن صياغة مشكلة البحث في التساؤلات الآتية :

1- ما المعايير العلمية للألعاب التعليمية ؟
2- ما المتطلبات الملبسية الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (3-6) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل ؟
3- ما إمكانية ابتكار تصميمات لملابس الأطفال تعليمية لعمر (6:3) سنوات مقتبسه من الألعاب التعليمية ؟
4- ما إمكانية تنفيذ بعض من تصميمات ملابس الأطفال التعليمية والتي حصلت على أعلى النتائج من قبل عينة الدراسة ؟
5- ما قياس تقبل المتخصصين والأمهات للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال ؟

أهداف البحث :

1- دراسة المعايير العلمية للألعاب التعليمية.
2- دراسة المتطلبات الملبسية الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (3-6) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل.
3- ابتكار تصميمات لملابس الاطفال تعليميه لعمر (3-6) سنوات مقتبسه من الألعاب التعليمية.
4- تنفيذ تصميمات ملابس الأطفال المقتبسة من الالعاب التعليمية لتساعد الأطفال على فهم وتعلم بعض المهارات .
5- تحديد قياس تقبل المتخصصين والأمهات للمقترحات التصميمية لملابس الأطفال.

أهمية البحث :

1- المساهمة في إضافة حلول ابتكارية تعمل على إثراء مجال تصميم وتنفيذ ملابس الأطفال.

2- محاولة تقديم مقترحات تصميمية تعليمية حديثة في مجال تصميم ملابس الأطفال من الألعاب التعليمية.

3- اثراء المكتبة العربية بدراسة حديثة في مجال تصميم ملابس الأطفال التعليميه المبتكرة من الألعاب التعليمية.

مصطلحات البحث :

. تصميم الملابس : (Fashion Design) :

- لغة فنية قوامها مجموعة من العناصر المترابطة (الخط واللون والخامة والشكل) المحكومة بعدد من الأسس كالسيطرة والتوازن والإيقاع والتباين وغيرها ، مما يساعد على استخدامها بما يتلاءم مع طبيعة الجسم محققاً الجانب النفعي في إطار يبرز جمال التصميم وفكر المصمم (إيهاب فاضل، 2008، ص50) .

. ملابس الأطفال : (Children's Clothes) :

- جمع ملبس ، وهو كل ما يلبسه الإنسان على جسده (www.almaany.com)
- هو تصميم الخطوط الخارجية والداخلية للزي، ومفردات الزي والزخارف والمكملات بالإضافة إلى نوعية الأقمشة المناسبة للتصميم (تحية كامل ، 2002، ص58) .

. الألعاب التعليمية : (Educational Games) :

- نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة (زينب المختار، 2017، ص419) .
- نشاط مهم يمارسه الطفل ، ويسهم في تكوين شخصيته ، فهي وسيط تربوي يعمل على تعليمة ونموه ، ويشبع احتياجاته ، وتوفر بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل، وتستثير دافعيته ، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة العلمية (زينب عطيفي ، 2012، ص215) .

. تصميمات ملبسيه تعليمية : (Educational clothing designs) :

– ملابس أطفال صممت بطريقة مبتكرة في خطوطها وألوانها ومساحاتها وخاماتها لغرض تعليم ومساعدة الأطفال على فهم وتعلم بعض المهارات التعليمية المناسبة للمرحلة العمرية من (3–6) سنوات ذات قيمة جمالية وابتكارية.

فروض البحث :

1– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين .

2– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين .

3– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات .

منهج البحث :

يتبع البحث :

- المنهج الوصفي التحليلي مع التطبيق لمناسبة تحقيق أهداف الدراسة ، حيث تم تجميع المادة العلمية للإطار النظري فيما يخص :

  - المعايير العلمية للألعاب التعليمية.
  - المتطلبات الملبسية الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من (6:3) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل.
  - الألعاب التعليمية التي يمكن الاقتباس منها في ابتكار تصميمات تعليميه لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من (6:3) سنوات.

- **الدراسة التطبيقية :**
  - ابتكار تصميمات تعليمية لملابس الأطفال لعمر (6:3) سنوات مقتبسه من الألعاب التعليمية .

عينة البحث : تتكون عينة البحث من عدد (60) موزعة على المتخصصين في مجال تصميم الأزياء والمستهلكات كما يلي :

- المتخصصين : عددهم (15) ويقصد بهم السادة أعضاء هيئة التدريس في مجال تصميم أزياء ، الملابس والنسيج.
- المستهلكات : عددهم (45) ويقصد بهم أمهات الأطفال.

حدود البحث :

اقتصرت البحث على ما يلي :

1- مرحلة الطفولة المبكرة من (3-6) سنوات بنات.

2- الألعاب التعليمية للأطفال.

3-الملابس التعليمية.

أدوات البحث :

أ- استبيان لتحديد درجة تقبل المتخصصين في مجال الملابس والنسيج للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال التعليمية المقتبسة من الألعاب التعليمية ، واشتملت الاستبانة على محورين ، المحور الأول (الجانب الجمالي) ويشتمل على (10) عبارات بموجب (30) درجة ، والمحور الثاني (الجانب الوظيفي) يشتمل على (8) عبارات بموجب (24) درجة ، وتتكون الاستبانة من ميزان تقديري ثلاثي (موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق) ، وذلك بإعطاء (ثلاث درجات لموافق، ودرجتين لموافق إلى حد ما، ودرجة واحدة لغير موافق) .

ب-استبيان لتحديد درجة تقبل المستهلكات (الأمهات) للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال المقتبسة من الألعاب التعليمية ، اشتملت على (11) عبارة بموجب (33) درجة ، وتكونت من تقدير ثلاثي (موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق) وذلك بإعطاء (ثلاث درجات لموافق، ودرجتين لموافق إلى حد ما، ودرجة واحدة لغير موافق).

الصدق والثبات :

صدق استبانة المتخصصين وثباتها :

يقصد به قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه .

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان :

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل محور (الجانب الجمالي، الجانب الوظيفي) والدرجة الكلية للاستبيان، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (1) قيم معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور (الجانب الجمالي، الجانب الوظيفي) والدرجة الكلية للاستبيان

المحاور	الارتباط	الدلالة
المحور الأول: الجانب الجمالي	0.740	0.01
المحور الثاني: الجانب الوظيفي	0.835	0.01

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (0.01) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور الاستبيان.

الثبات :

يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على الاستبيان التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق:

1- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

2- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (2) قيم معامل الثبات لمحاور استبيان المتخصصين

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية
المحور الأول: الجانب الجمالي	0.764	0.803-0.725
المحور الثاني: الجانب الوظيفي	0.906	0.945-0.863
ثبات استبيان المتخصصين ككل	0.872	0.918-0.830

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية دالة عند مستوى (0.01) مما يدل على ثبات الاستبيان.

صدق الاستبانة للمستهلكات وثباتها :

صدق الاتساق الداخلي :

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (3) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان

م	الارتباط	الدلالة	م	الارتباط	الدلالة
-1	0.825	0.01	-7	0.871	0.01
-2	0.941	0.01	-8	0.640	0.05
-3	0.890	0.01	-9	0.777	0.01
-4	0.627	0.05	-10	0.759	0.01
-5	0.606	0.05	-11	0.925	0.01
-6	0.712	0.01	-12	0.846	0.01

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (0.01-0.05) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات الاستبيان.

جدول (4) قيم معامل الثبات لاستبيان المستهلكات

	معامل الفا	التجزئة النصفية
ثبات استبيان المستهلكات ككل	0.852	0.899-0.817

يتضح من جدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية دالة عند مستوى (0.01) مما يدل على ثبات الاستبيان.

النتائج والاجابه علي التساؤلات :

ينص التساؤل الأول علي : – ما المعايير العلمية للألعاب التعليمية؟

المعايير العلمية للألعاب التعليمية :

اللعب من الأشياء الأساسية في حياة الطفل، فهو يعبر عن حاجته إلى الاستمتاع أو السرور واشباع الميل الفطري إلى النشاط والترويح ، كما أنه ضرورة بيولوجية لبناء ونمو شخصية الطفل المتكاملة ، كما يعد وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل ، ووسيلة الطفل للتعرف إلى ذاته وعالمه ، ويمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيداً ويزداد معها توافقاً (محمد العطار،2003، ص188) .

وتعتبر الألعاب التعليمية وسيله للترفيه عن النفس والتنفيس عن بعض الأمور ، ووسيلة لتفريغ الطاقات ، واستكشاف البيئة بخصائصها ، ووسيلة لتنمية التفكير ، فالتعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب الفعالة والتي يؤيدها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة (محمد أبو بكر،2009، ص7) .

الألعاب التعليمية :

نماذج تعليمية تعطي للمتعلم القدرة على التخيل وتساعده على اكتساب المعلومات الجديدة التي تمكنه من اتخاذ القرارات المستقبلية ، كما أنها تحقق فائدة كبيرة في تنمية القدرات الحسابية واستخلاص النتائج وحل المشكلات (حسن عبد المعطي ،2008، ص9، 10)

أهمية الالعاب التعليمية :

الالعاب التعليمية تساعد على :

- إحداث تفاعل للفرد مع عناصر البيئة المختلفة المرغوب فيها.

- إدراك معاني الأشياء وترتيب المفاهيم للأطفال للتكيف مع الحياة.
- تعزيز الدافعية لدى الطفل.
- تعتبر الالعاب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال.
- يشكل اللعب آداه تعبير وتواصل بين الأطفال.
- تعمل الألعاب التعليمية على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الابداعية لدى الطفل (سميرة الحافي، 2013، ص24) .

الاهداف التي تسعى الألعاب التعليمية لتحقيقها :

1- آداه استكشاف :

فهي تسهم في اكتشاف العالم الذي يحيط بالطفل ويكسبه الكثير من الحقائق والمعلومات عن البيئة.

2- تنمية الجوانب المعرفية :

وهذا يتطلب فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه المعقدة والبسيطة وتطبيقها ، بالإضافة إلى القدرة على التحليل والتركيب في نطاق اللعب وقواعده والقدرة على تكوين صورة عقلية للأشياء والحركات.

3- آداه تعويض :

حيث تسهم الالعاب التعليمية في خفض التوتر الذي يتولد نتيجة القيود المختلفة في البيئة (ياسر أبو زايده، 2006، ص22)

4- تنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية :

ويبرز هذا الجانب في تنشئة الطفل اجتماعياً واتزانه عاطفياً وانفعالياً وتعلمه من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار .

5- آداه تعبير :

تشكل الألعاب التعليمية أداه تعبيرية تفوق اللغة والكلام وتجعل الأطفال أكثر تواصلاً ، فهي خير وسيلة لفهم عالم الطفل والتعرف إلى ميوله واهتمامه واحتياجاته ، بالإضافة إلى تنظيم وترتيب أفكاره (سميرة شبانة، 2010، ص82) .

أهداف اللعب :

1. يعمل كمولد ومنظم لعمليات التعلم المعرفي .
2. آداه رئيسية لتعميق احساس الطفل بالمشاركة الاجتماعية وتنمية المهارات اللازمة لعمليات التطبيع الاجتماعي والتفاعل مع الأفراد الأخرين.
3. يساعد على تحقيق النمو الجسمي والمهارات العضلية.
4. يساعد في تعلم الطرق المختلفة لحل المشكلات.
5. يساعد في تعليم الابتكار والاختراع.
6. يستطيع الأطفال في الإحساس بالذات (سميرة الحافي، 2013، ص27)

مميزات اللعب :

- ❖ يشعر الطفل بالحرية النفسية والاستقلال أثناء اللعب.
- ❖ يرغب الطفل أن يكون هو الفاعل للعب والمسبب له دون إملاء من الغير.
- ❖ النشاط المطلق غير المقيد بالقواعد أو الشروط هو أساس اللعب عند الأطفال.
- ❖ حب التقليد وخاصة في الألعاب الجديدة التي يرغب فيها الطفل (سعاد السويدان، 2009، ص226)

المعايير التربوية للألعاب التعليمية :

- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها .
- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
- أن يراعى المحتوى مستوى نمو الأطفال.
- أن تكون أنشطته جديدة تثير مهارة التفكير والابتكار والملاحظة والتأمل لدى الطفل.
- أن تعرض بطريقة شيقة ويستخدم فيها الأسئلة والأمثلة والمحاكاة والدعابة .
- أن تستخدم المثيرات البصرية، كالصور، والأشكال، والرسوم، وتقدم المعاني يشكل ملموس، وتقدم الأشياء في شكل خيالي.

- أن تحتوي على خاصية الأصوات في عملها.
- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة، وتكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت الأطفال(زينب عطيفي وريهام المليجي، 2014، ص127، 128)
- أن تمثل اللعبة التعليمية الواقع بطريقة مقنعة.
- أن تتوافق اللعبة مع عدد الأطفال من حيث العدد إذا كانت فردية أو من حيث الحجم إذا كانت جماعية.
- أن تكون اللعبة قابلة للتنفيذ بحيث تخلو من التعقيد والخطورة فربما تكون معقدة لدرجة يصعب فهم قواعدها أو خطرة على حياة الأطفال أو على نظامهم القيمي (ضيدان الدهلاوي، 1432، ص27)

انواع الالعاب التعليمية :

- الألعاب التلقائية : وتتمثل في الأشكال الأولية للعب .
- الألعاب الترويجية والرياضية : وتمثل جميع أنشطة الطفل ومنها الألعاب الشعبية.
- الألعاب الإيهامية : وهي من الألعاب الشعبية وتتعامل مع مواقف كأنها الواقع.
- الألعاب الفنية : وتنبع من الوجدان والتذوق الفني كالرسم.
- الألعاب الاستطلاعية والاستكشافية : وهي الأعمال التي يقوم بها الطفل لمعرفة مكونات شيء ما.
- الألعاب الثقافية : تكسب الطفل وتمده بالمعلومات والمعرفة.
- الألعاب التركيبية : وتمثل ألعاب البناء والتشييد بالمواد المختلفة.
- الألعاب الحركية : وهي التي تتطلب مهارات حركية مثل ألعاب كرة القدم.
- الألعاب الفكرية : وهي التي تتطلب أعمال الفكر كطرح مشكلة تتطلب حلاً (فاتن سلوت، 2010، ص74، 75)

جدول (5) يوضح الألعاب التعليمية المقتبس منها في التصميمات المقترحه :

لعبة المكعبات الخشبية لتعليم البناء	لعبة الأشكال الهندسية والأحجام	لعبة معداد الزرافة
www.alawael.ps		
لعبة (Play Folk)		لعبة (Kid Kraft Deluxe Activity Cube)
www.designlifekids.com		www.akidplace.com

ينص التساؤل الثاني علي : ما المتطلبات الملبسية الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (3-6) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل؟

المتطلبات الجمالية والوظيفية لملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر (3-6) سنوات طبقاً لاحتياجات الطفل :

تتميز هذه المرحلة بالنمو السريع ، كما تتميز بالاتزان العضوي والفسيولوجي وزيادة الميل في النشاط الحركي والعضلي الذي يبدو في حركات الجري والقفز والتسلق ، كما يتدرج طفل هذه المرحلة في الاستقلال بنفسه وترك الاعتماد على غيره، ويتحكم الطفل في هذه المرحلة في عضلاته أكثر، وخاصة العضلات الصغيرة مثل: عضلات اليد، ومن خلال هذه الفترة يتعلم الطفل ارتداء ملابسه وخلعها (عليه عابدين،2000، ص74)

لذا تعد عملية تصميم ملابس الأطفال خيالاً علمياً وفناً من الفنون الرفيعة التي لا تقل أهمية من حياتنا عن سائر الفنون الأخرى .

فتصميم وابتكار الأزياء أحد الفنون التطبيقية والزخرفية، لذلك يطلق عليه (فن) تصميم الأزياء، فهو ذلك الكيان الفني والثقافي والحضاري الذي حمل أغلب المعاني الإنسانية بل ويجسدها عبر العصور نتيجة لوعي الإنسان بأهمية الملابس (إيهاب أبو موسى، 2008، ص8، 9) .

الطفولة المبكرة :

تعرف الطفولة المبكرة من وجهة نظر علماء الاجتماع بأنها تلك الفترة المبكرة من حياة الإنسان التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيها يحفظ حياته وفيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها ، وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يعبر عليها الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تشكل من خلالها حياة الانسان ككائن(عفاف أبو بكر،2016، ص) .

جدول (6) يوضح ارتباط مظاهر النمو الجسمي بالمتطلبات الملبسيه والجمالية والوظيفية.

(كفاية سليمان وهدى عبد العزيز،2018، ص97،103)

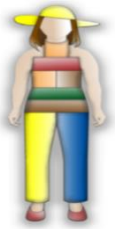
المرحلة العمرية	مظاهر النمو	المتطلبات الملبسية والوظيفية والجمالية.
الطفولة المبكرة	رأس الطفل (قد تقترب من رأس البالغ).	بناء على شكل وحجم رأس الطفل يفضل: 1- استخدام الأكوال المرتفعة قليلًا على الرقبة على (عكس مرحلة المهد) فمثلًا: أ- الكول القميص (شميزيه). ب- الكول شال. ج- الكول تايير. د- الكول أوفسييه (الكول الصيني). 2- استخدام الكابشوه (غطاء الرأس) في نوعيات ملابسه.
	يميز الألوان	بناء على قدرة الطفل على تمييز الألوان يفضل استخدامها بهذا الترتيب (الأحمر ثم الأزرق).

	تتطور حاسة السمع تطورًا سريعًا من حيث قوة تمييز الأصوات.	بناء على قدرة الطفل على تمييز الأصوات يفضل أن: – يستخدم التصميم الصوتي في نوعيات ملابسه حتى يلفت نظر انتباهه فمثلا: أ– استخدام ابليكيه (Appligue) تأخذ شكل حيوان يحدث صوتًا عند الضغط عليها. ب– جيب على شكل وزة يصدر صوتًا عند الاحتكاك. ج– حقيبة على شكل لعبة مشهورة تصدر صوتًا عند استعمالها.
	جلد الطفل عبارة عن غشاء أملس قابل للالتواء	بناء على حساسية جلد الطفل يفضل: ألا تكون الخامات المستخدمة صناعية، لأنها لا تمتص العرق بالإضافة إلى أنها تتفاعل مع جلده وقد تتسبب ارتكاريا أو التهاب لأغشية الأنف.
	يكتسب الطفل مهارات حركية (الجري، الحركات الدائرية، لعبة الكريكت، التسلق، قيادة الدراجة، حفر الرمال، الانحناء، حركة المضرب).	بناء على طبيعة حركة الطفل يفضل: تحليل أنشطة الطفل أو اكتشاف المناطق التي تحتاج إلى إضافة مقدار الراحة الملائم، وذلك يتوقف على خبرة مصمم النماذج (الباترون) فمثلًا مزاولة: 1– الجري يضاف لمنطقتي (الإبط، الظهر) 2– لعبة الكريكت يضاف لمنطقتي (الصدر، الظهر). 3– التسلق يضاف (أسفل البطن). 4– قيادة الدراجة يضاف عند (الركبة). 5– حفر الرمال يضاف عند (الظهر). 6– حركة الانحناء يضاف عند (نقطة الردفتين).

		وإلى جانب ذلك يفضل صناعة الملابس الداخلية، من خامات قطنية تريكو لقدرتها على المطاطية. 7- حركة المضرب يضاف عند (الوسط)، ولا يستحب أن يكون خط الوسط ضيقًا أو واسعًا حتى لا يعوق الحركة.
	عقلية الطفل	عند تصميم ملابس الطفل يفضل أن تحترم عقليته فمثلا: 1- تصميم لحيوان يطبع على صدر جاكت. 2- نماذج مشهورة لمشاهير العرائس مطرزة على جيوب الفستان. 3- أبليكات مصممة على هيئة حروف وأسماء. 4- نماذج لأبطال لقصص مشهورة مطرزة على ظهر جاكت مع الاحتفاظ بعنصر الحداثة في التصميم.
	الاهتمام بألوان الملابس.	بناء على اهتمام الطفل بألوان ملابسه يفضل: 1- استخدام الألوان الفاتحة عن الألوان الداكنة والألوان الزاهية.

<u>ينص التساؤل الثالث علي :ما إمكانية ابتكار تصميمات لملابس الأطفال تعليميه لعمر (6:3) سنوات مقتبسه من الألعاب التعليمية؟</u>

قامت الباحثتان بابتكار عدد (25) تصميم مقترح لملابس الأطفال التعليمية مناسبه للمرحلة العمرية من (3-6) سنوات والمقتبسة من الألعاب التعليمية ، وروعي في تصميمه مناسبته لعمر الأطفال في تلك المرحلة العمرية واستخدم في رسم التصاميم برنامج (أدوبي إليستريتور Adobe illustrator).

التصاميم المقترحة				
				

من الجدول السابق يتم عرض وصف وتحليل خمسه تصميمات فقط من التصميمات السابقة أما العشرون تصميم بالملحق (1)

التصميم الثالث : بدلة تعليميه

الأقمشة المستخدمة في التصميم	المكملات	
قطن سادة	القبعة والحذاء	الخلف
الفصل اللوني في التصميم		

مصدر الاقتباس الامام

المكعبات الخشبية.

www.saudi.souq.com

العمر المناسب: (6) سنوات أسلوب الاقتباس: نقل مباشر جزئي.

وصف وتحليل التصميم:

التصميم عبارة عن بدلة قطعتين بلوزة و بنطلون، البلوزة محبكة على الجسم من الأعلى و منتهية بقصة مقوسة أسفل خط الوسط، ومن ثم ينسدل البنطلون باتساع حتى الركبة، فتحة العنق تأخذ شكل المثلثات المتجاورة، متصل بها حمالتي كتف، حققت الخطوط المستقيمة والمنحنية دوراً أساسياً في التصميم محققة التنوع في التصميم فظهرت الخطوط المنحنية في خط ذيل البلوزة، والخطوط المائلة والعرضية المتمثلة في قصات الجزء العلوي من التصميم و التي جعلت منها منطقة جذب بصري، تحقق في هذا التصميم النسبة والتناسب بين أجزاءه وبين التصميم ككل، وأكثر عناصر التصميم سيادة الخط المائل و الخط الأفقي، حيث قامت بدور هام في إعطاء الإيقاع وكذلك في تكوين الأشكال، يقترح لتنفيذ هذا التصميم خامة القطن السادة، التصميم من الخلف مطابق لتصميم الأمام ولاكن فتحت عنق في الخلف مسطحة، مع وجود سحاب في خط نصف الخلف.

يتعلم الطفل من هذا الزي: الألوان، الأشكال، يتعلم تنسيق الأشكال والألوان.

التصميم الخامس: بدلة تعليمية.

الأقمشة المستخدمة في التصميم	المكملات	
قطن سادة ومنقوش	الأساور الملونة في اليد والرجل الحذاء.	
الفصل اللوني في التصميم	خامة الحشو	الخلف
	حشو الأساور الملونة بخامة البولي أستر.	

مصدر الاقتباس الأمام

معداد الزرافة

www.alawael.ps

العمر المناسب: (4) سنوات.

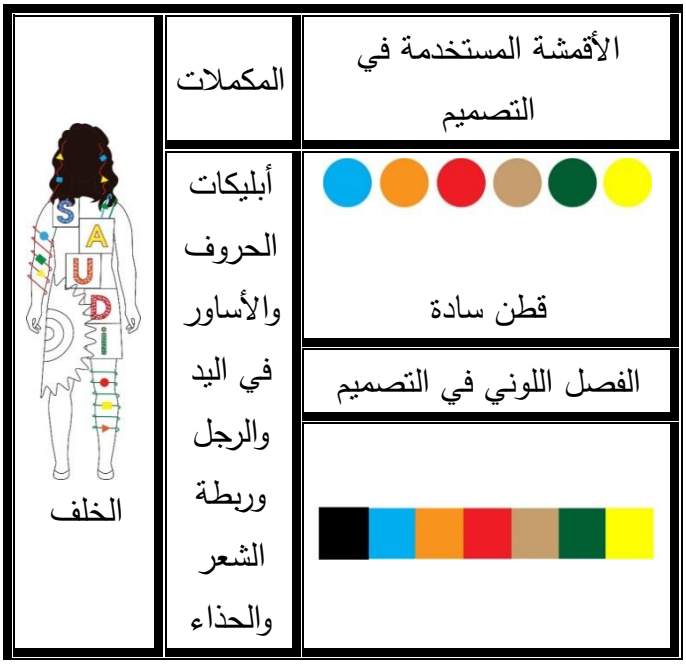
أسلوب الاقتباس: نقل مباشر جزئي.

وصف وتحليل التصميم :

التصميم عبارة عن بدلة تعليمية يصل طولها إلى أسفل خط الركبة، محبكة على الجسم، بفتحة عنق دائرية الشكل، بدون كم من الناحية اليسرى، ومن الناحية اليمنى كم طويل ينتهي بإسواره ضيقة، نهاية البدلة من الأسفل يوجد إسواره من الناحية اليمنى فقط، تم توظيف الحلقات الملونة في لعبة معداد الزرافة في الناحية اليسرى من التصميم، كما تم توظيفها في عمل أساور ملونة في اليد و القدم اليسرى، أيضاً تم توظيف رأس الزرافة في التصميم كالإكسسوار في الكتف اليمنى، وقد حققت خطوط التصميم دوراً هاماً في هذا التصميم لتقود العين في اتجاهات مختلفة، كما اعتمد في تصميم البدلة على إعادة صياغة مفرداته ليصبح التصميم في مجملة يحمل طابع اللعبة، وتحقق في هذا التصميم الاتزان في جميع أجزاءه وهو اتزان غير متماثل، ويقترح لتنفيذ هذا التصميم خامة القطن السادة والمنقوش، يتطابق تصميم الأمام مع تصميم الخلف مع وجود سحاب في خط نصف الخلف.

يتعلم الطفل من هذا الزي:. العد، تناسق الألوان، يتعرف على شكل حيوان الزرافة..

التصميم الثامن: ثوب تعليمي



الامام

مصدر الاقتباس
لعبة Kid kraft Deluxe Activity Cube
www.akidplace.com

العمر المناسب:(6) سنوات أسلوب الاقتباس: نقل مباشر جزئي.

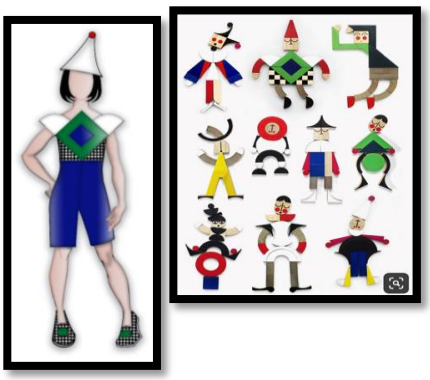
وصف وتحليل التصميم:

التصميم عبارة عن ثوب تعليمي، بفتحة عنق مستطيلة، بحمالتين ملونه في الكتف من الناحية اليمنى، الثوب يأخذ شكل الجسم وينسدل باتساع قليلاً من الأسفل، يحتوي الثوب على قطع مربعة بأحرف متحركة قابلة للحذف والإضافة، كذلك يوجد في أسفل الثوب من ناحية اليسار قصة دائرية بأطراف مموجة تنسدل أسفل خط الذيل، مع وجود اكسسوارات في الشعر واليد اليسرى و الرجل اليمنى، حققت الخطوط المنحنية والأفقية و الرأسية دوراً أساسياً في التصميم محققة التنوع، كما تحقق في هذا التصميم الاتزان في جميع الأجزاء وهو اتزان غير متماثل، كذلك تحققت النسبة والتناسب بين الأجزاء والتصميم ككل، وأكثر عناصر التصميم سيادة الخط الأفقي و الرأسي والمنحني حيث قام بدور هام في إعطاء الإيقاع، وكذلك في تكوين الأشكال، يقترح لتنفيذ هذا التصميم خامة القطن، التصميم من الخلف يتطابق مع تصميم الأمام مع وجود سحاب في خط نصف الخلف.

يتعلم الطفل من هذا الزي:- يتعلم الألوان. . يتعلم الحروف . يتعلم تكوين الكلمات.. يتعلم الأشكال والأحجام

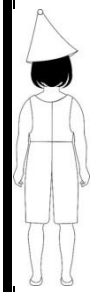
- يمكن استخدام هذا الزي في الحضانات والروضات ليساعد على تعلم الطفل بعض المهارات التعليمية.

التصميم الرابع عشر بدلة تعليمية.



الأمام

مصدر الاقتباس
لعبةPlay Folk
www.petitandsmall.com

الأقمشة المستخدمة في التصميم	المكملات	
قطن سادة وقطن كاروهات	القطعة المربعة باللون الأخضر في الأعلى والكاروهات والقطع البيضاء والقبعة والحذاء.	
الفصل اللوني في التصميم		

العمر المناسب: (6) سنوات.

أسلوب الاقتباس: نقل مباشر جزئي

وصف وتحليل التصميم:

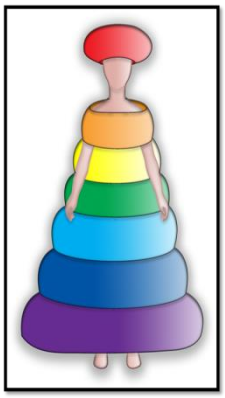
التصميم عبارة عن بدلة سادة بفتحة عنق مربعة، بدون أكمام، محبكة على الجسم حتى مستوى خط الوسط ثم ينسدل باتساع بسيط حتى خط ذيل البنطلون، يصل طول البنطلون إلى أعلى خط الركبة، اعتمد في هذا التصميم اسلوب (الحذف والإضافة)، فعند إضافة حزام من الكاروهات عند خط الوسط مع إضافة قطعتين معينتين الشكل

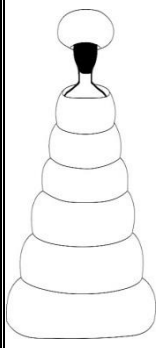
بلونين مختلفين وحجمين مختلفين في خط تصف الأمام في الصدر، مع قطعتين مثلثتين منحنية الأطراف من جهة الأكتاف، نحصل على هذا التصميم وعند حذف هذه القطع وإضافة قطع أخرى تحصل على تصميم أخر، وقد حققت الخطوط المستقيمة والمنحنية دوراً هاماً اساسياً في التصميم محققة التنوع، كما تحقق في هذا التصميم الاتزان المتماثل، وكذلك تحققت النسبة والتناسب بين الأجزاء والتصميم ككل، وأكثر عناصر التصميم سيادة الخط المستقيم والخط المنحني حيث قاما بدور هام في إعطاء الايقاع وكذلك في تكوين الأشكال، يقترح لتنفيذ هذا التصميم خامة القطن، التصميم من الخلف سادة مع وجود سحاب في خط نصف الخلف.

يتعلم الطفل من هذا الزي: الألوان ، الأشكال، الاحجام، تنسيق الألوان والأشكال.

يتعلم الطفل من هذا الزي: الألوان، الأشكال الهندسية، الأحجام.

التصميم السادس عشر: ثوب تنكرى تعليمى



الأقمشة المستخدمة في التصميم	المكملات	
قطن سادة	القبعة	 الخلف
الفصل اللوني في التصميم	خامة الحشو	
	تم حشو الحلقات الملونة بخامة البولي استر.	

مصدر الاقتباس الأمام لعبة مونتيسوري لتكديس الاشكال الهندسية www.hmm4u.com

العمرالمناسب: (6) سنوات. أسلوب الاقتباس: نقل مباشر جزئي.

وصف وتحليل التصميم:

التصميم عبارة عن ثوب تنكري تعليمي، ثوب بفتحة عنق دائرية متوسطة، بدون أكمام، محبك على الجسم يصل طولة إلى القدم، مثبت في خط ذيل الثوب قاعدة لتثبيت الحلقات الملونة المختلفة في الأحجام والألوان، الحلقات متحركة قابلة للارتداء والخلع، تم حشو الحلقات بخامة البولي استر، يأخذ التصميم الشكل الهرمي، أحدثت الخطوط العرضية والمتوازية تنوعاً واثراء للتصميم، وتحقق في هذا التصميم الاتزان المتماثل في جميع أجزاءه، كذلك تحققت النسبة والتناسب بين أجزاءه وبين التصميم ككل، وأكثر عناصر التصميم سيادة الخط الأفقي حيث قام بدور هام في إعطاء الايقاع وكذلك في تكوين الشكل، يتطابق تصميم الخلف مع تصميم الأمام، يقترح لتنفيذ هذا التصميم خامة القطن.

يتعلم الطفل من هذا الزي:. الألوان ودرجاتها، الأشكال، الأحجام وترتيبها، تنسيق الألوان.

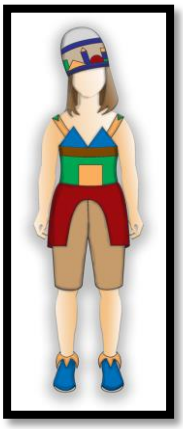
ينص التساؤل الرابع علي : ما إمكانية تنفيذ بعض من تصميمات لملابس الأطفال تعليميه والتي حصلت على أعلى النتائج من قبل عينة الدراسة؟

تنفيذ بعض التصميمات المقترحة :

قامت الباحثتان بتنفيذ عدد (5) تصاميم واللاتي حصلت على أعلى درجة تقبل من قبل (المتخصصين ، مستهلكات) معاً.

التصميمات المطلوب تنفيذها				
التصميمات المنفذة				

التصميم المنفذ الأول (التصميم الثالث):



بدلة

مصدر الاقتباس

المكعبات الخشبية

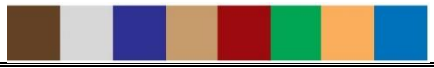
www.saudi.souq.com

الأقمشة المستخدمة في التصميم

قطن سادة

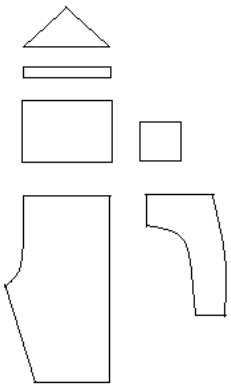
نسيج سادة 1/1

الفصل اللوني في التصميم



المكملات القبعة والحذاء

أجزاء الباترون



الخامات المساعدة

النوع	خيط	كبش	سحاب مخفي
الخامة	قطن	معدن	بلاستك
اللون	بيج	فضي	بيج

مراحل التشغيل

بعد الانتهاء من رسم الباترون يتم قص أجزاء الباترون

تثبيت أجزاء باترون الأمام على القماش

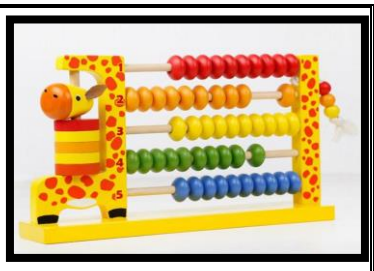
تثبيت أجزاء الخلف على القماش

قص سجاف حردة الرقبة الأمامية والخلفية وحردتين الإبط

أخذ علامات الخياطة وعلامات القص ، ثم قص القماش على أجزاء الباترون

التصميم المنفذ الثاني (التصميم الخامس):

بدلة تعليمية



مصدر الاقتباس

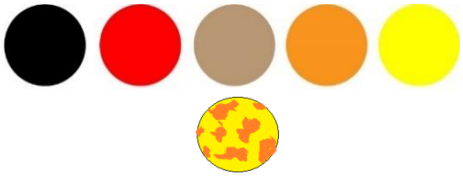
معداد الزرافة

www.alawael.ps

خامة الحشو

حشو الأساور الملونة بخامة البولي أستر

الأقمشة المستخدمة في التصميم



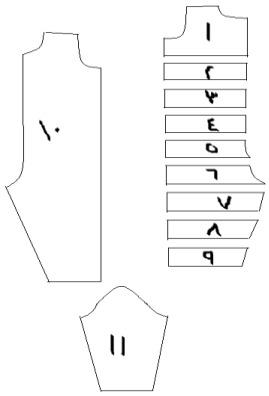
قطن سادة ومنقوش سادة 1/1

الفصل اللوني في التصميم

المكملات

الأساور الملونة في اليد والرجل الحذاء

أجزاء الباترون



الخامات المساعدة

النوع	خيط	سحاب مخفي	أساور
الخامة	قطن	بلاستك	قطن
اللون	بيج	بيج	أسود

مراحل التشغيل

بعد الانتهاء من رسم الباترون يتم قص أجزاء الباترون

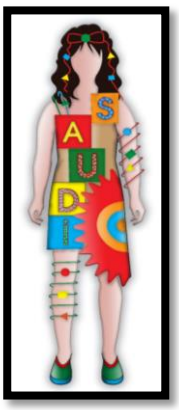
تثبيت أجزاء باترون الأمام على القماش

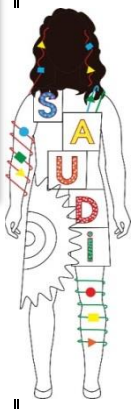
تثبيت أجزاء الخلف على القماش

قص سجاف حردة الرقبة الأمامية والخلفية وحردتين الإبط

أخذ علامات الخياطة وعلامات القص، ثم قص القماش على أجزاء الباترون

التصميم المنفذ الثالث (التصميم الثامن):





ثوب تعليمي

مصدر الاقتباس

لعبة Kid kraft Deluxe Activity Cube

www.akidplace.com

الأقمشة المستخدمة في التصميم

قطن سادة نسيج سادة 1/1

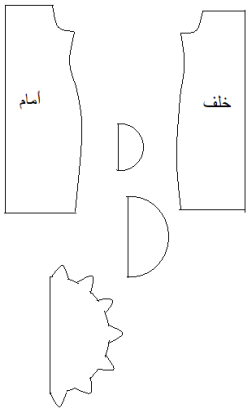
قطن / جوخ

الفصل اللوني في التصميم

المكملات

أبليكات الحروف والأساور في اليد والرجل وربطة الشعر والحذاء

أجزاء الباترون



الخامات المساعدة

النوع	خيط	سحاب مخفي	مشابك	أسلاك
الخامة	قطن	بلاستك	معدنية	معدنية
اللون	بيج	بيج	فضي	ملون

مراحل التشغيل

بعد الانتهاء من رسم الباترون يتم قص أجزاء الباترون

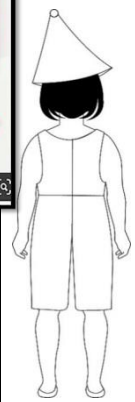
تثبيت أجزاء باترون الأمام على القماش

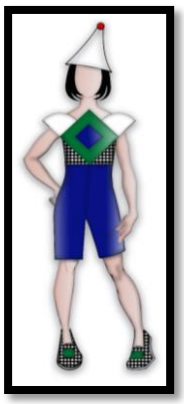
تثبيت أجزاء الخلف على القماش

قص سجاف حردة الرقبة الأمامية والخلفية وحردتين الإبط

أخذ علامات الخياطة وعلامات القص، ثم قص القماش على أجزاء الباترون

التصميم المنفذ الرابع (التصميم الرابع عشر):





بدلة تعليمية

مصدر الاقتباس

لعبة Play Folk

www.petitandsmall.com

الأقمشة المستخدمة في التصميم

قطن سادة وقطن كاروهات

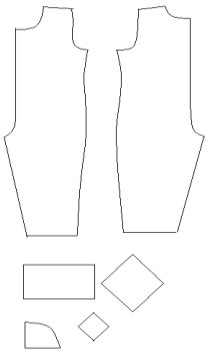
نسيج سادة 1/1

الفصل اللوني في التصميم

المكملات

القطعة المربعة باللون الأخضر في الأعلى والكاروهات والقطع البيضاء والقبعة والحذاء

أجزاء الباترون



الخامات المساعدة

النوع	خيط	سحاب مخفي	مشابك
الخامة	قطن	بلاستك	معدنية
اللون	كحلي	كحلي	فضي

مراحل التشغيل

بعد الانتهاء من رسم الباترون يتم قص أجزاء الباترون

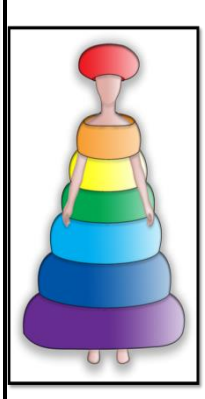
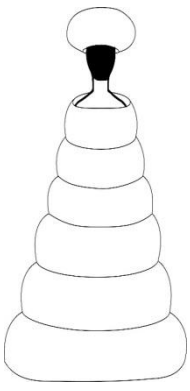
تثبيت أجزاء باترون الأمام على القماش

تثبيت أجزاء الخلف على القماش

قص سجاف حردة الرقبة الأمامية والخلفية وحردتين الإبط

أخذ علامات الخياطة والقص ، ثم قص القماش على أجزاء الباترون

التصميم المنفذ الخامس (التصميم السادس عشر):

فستان تنكري

مصدر الاقتباس

لعبة مونتيسوري لتكديس الاشكال الهندسية

www.hmm4u.com

الأقمشة المستخدمة في التصميم

قطن سادة

نسيج سادة 1/1

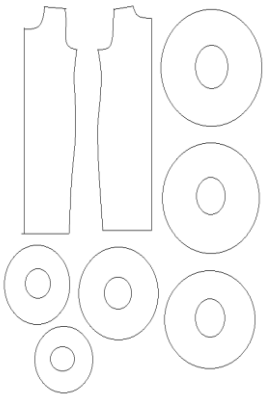
الفصل اللوني في التصميم

المكملات القبعة

خامة الحشو تم حشو الحلقات الملونة

بخامة البولي استر

أجزاء الباترون



الخامات المساعدة

النوع	خيط	سوستة	الحشو
الخامة	قطن	بلاستك	بولي استر
اللون	ملون	بيج	أبيض

مراحل التشغيل

بعد الانتهاء من رسم الباترون يتم ص أجزاء الباترون

تثبيت أجزاء باترون الأمام على القماش

تثبيت أجزاء الخلف على القماش

قص سجاف حردة الرقبة الأمامية والخلفية وحردتين الإبط

أخذ علامات الخياطة وعلامات القص، ثم قص القماش على أجزاء الباترون

وللاجابه علي التساؤل الخامس والذى ينص علي : تقبل المتخصصين والأمهات للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال ؟

للتحقق من هذا التساؤل تم عرض التصميمات المقترحة لملابس الأطفال لعمر (3-6) سنوات والمقتبسة من الألعاب التعليمية على عدد (15) من المتخصصين في مجال الملابس والنسيج، والتعرف على أفضل التصميمات والتي حصلت على أعلى الرتب طبقاً لآراء عينة البحث لتنفيذها وتطبيقها علمياً لتصبح نماذج واقعية تصلح لطرحها في الأسواق التي تقبل عليها المستهلكات والنتائج التالية توضح ذلك:

تختلف آراء المتخصصين في تحقيق الجانب الجمالي والوظيفي للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال المقتبسة من الألعاب التعليمية، تم حساب التكرارات والنسب المئوية ومعاملات الجودة والمتوسط الوزني لآراء المتخصصين في تحقيق الجانب الجمالي

والوظيفي للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال المقتبسة من الألعاب التعليمية إن التصميم رقم (8) حقق اعلي معامل جودة بنسبة 100%، يليه كلا من التصميم رقم (3، 5، 14، 16) بنسبة 98.38%، وهي تمثل نسب جودة متميزة، بينما تراوح معامل الجودة لباقي التصميمات من 78.94% إلى 93.52% وهي تمثل نسب جودة متوسطة.

وقد حققت التصميمات رقم (8، 3، 5، 14، 16) اعلي معاملات للجودة على التوالي.

للتحقق من هذا التساؤل تم عرض التصميمات المقترحة لملابس الأطفال من (3-6) سنوات والمقتبسة من الألعاب التعليمية على عدد (45) من المستهلكات (الأمهات) والتعرف على أعلى أفضل التصميمات التي حصلت على أعلى الرتب طبقاً لآراء عينة البحث لتنفيذها وتطبيقها عملياً لتصبح نماذج واقعية تصلح لطرحها في الأسواق المحلية التي تقبل عليها المستهلكات.

تختلف أراء المستهلكات "أمهات الأطفال" في التصميمات المقترحة لملابس الأطفال المقتبسة من الألعاب التعليمية، وللتحقق من هذا التساؤل تم حساب التكرارات والنسب المئوية ومعاملات الجودة والمتوسط الوزني لآراء أمهات الأطفال في التصميمات المقترحة لملابس الأطفال المقتبسة من الألعاب التعليمية.

1- وجود فروق دالة إحصائيا بين التصميمات الخمس عند مستوي دلالة 0.01، فنجد أن التصميم الثامن كان أفضل التصميمات وفقا لأراء المستهلكات، يليه التصميم الثالث، ثم التصميم الخامس، ثم التصميم الرابع عشر، وأخيرا التصميم السادس عشر ويرجع ذلك الي التنوع في الهدف التعليمي المراد من الثوب ومراعاه اسس وعناصر التصميم وأن التصميمات تتميز بالحداثه كما أنها تعبر بشكل مباشر عن اللعبه المقتبسه منها وهذا ما تؤكده دراسة ((علي قطب، وآخرون، 2011) ودراسة (سحر زغلول، 2011) ودراسة (علي زلط، وآخرون، 2012) ودراسة (Xiaoping H.; Jiying Z.،2016) في تناولها لخصائص ملابس الأطفال في مرحلة الطفولة والاعتبارات التي لابد من مراعاتها في التصميم من أسس وقواعد فنية وكيفيه الابتكار والتنوع في التصميمات المقترحة .

2- كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الرابع عشر والتصميم السادس عشر لصالح التصميم الرابع عشر.

وللاجابه علي فروض البحث والذي ينص الفرض الأول علي : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين.

وللتحقق من هذا تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين والجداول التالية توضح ذلك:

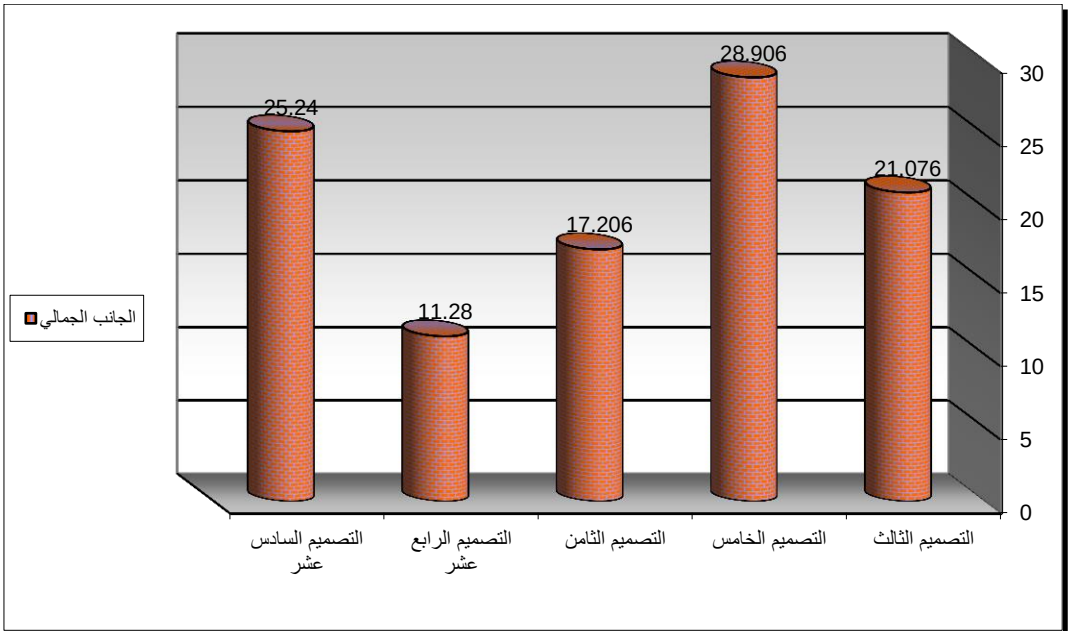
جدول (5) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين

الجانب الجمالي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	2916.011	729.003	4	43.956	دال0.01
داخل المجموعات	1160.943	16.585	70		
المجموع	4076.954		74		

يتضح من جدول (5) إن قيمة (ف) كانت (43.956) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (6) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

الجانب الجمالي	التصميم الثالث م = 21.076	التصميم الخامس م = 28.906	التصميم الثامن م = 17.206	التصميم الرابع عشر م = 11.280	التصميم السادس عشر م = 25.240
التصميم الثالث	–				
التصميم الخامس	7.830**	–			
التصميم الثامن	3.869*	11.700**	–		
التصميم الرابع عشر	9.796**	17.626**	5.926**	–	
التصميم السادس عشر	4.164**	3.666*	8.033**	13.960**	–



شكل (1) يوضح متوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين

من جدول (6) وشكل (1) يتضح أن:

1- وجود فروق دالة إحصائيا بين التصميمات الخمس عند مستوي دلالة 0.01، فنجد أن التصميم الخامس كان أفضل التصميمات في تحقيق الجانب الجمالي وفقا لآراء المتخصصين، يليه التصميم السادس عشر، ثم التصميم الثالث، ثم التصميم الثامن، وأخيرا التصميم الرابع عشر.

2- كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الثالث والتصميم الثامن لصالح التصميم الثالث، كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الخامس والتصميم السادس عشر لصالح التصميم الخامس.

ينص الفرض الثاني علي : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين .

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين والجداول التالية توضح ذلك:

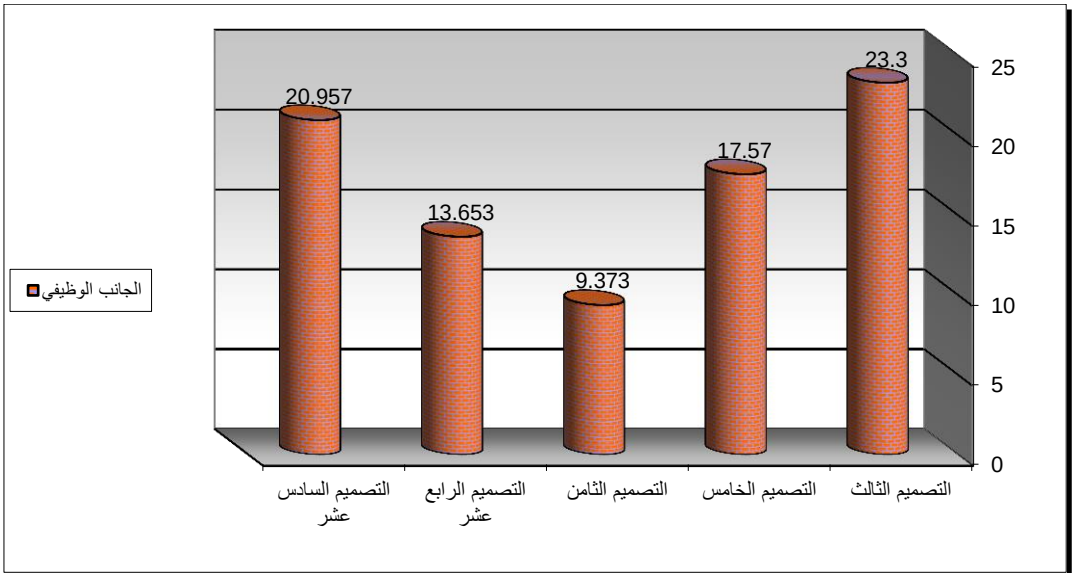
جدول (7) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين

الجانب الوظيفي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	2422.919	605.730	4	30.055	0.01دال
داخل المجموعات	1410.765	20.154	70		
المجموع	3833.684		74		

يتضح من جدول (7) إن قيمة (ف) كانت (30.055) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (8) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

الجانب الوظيفي	التصميم الثالث م = 23.300	التصميم الخامس م = 17.570	التصميم الثامن م = 9.373	التصميم الرابع عشر م = 13.653	التصميم السادس عشر م = 20.957
التصميم الثالث	-				
التصميم الخامس	5.730**	-			
التصميم الثامن	13.926**	8.196**	-		
التصميم الرابع عشر	9.646**	3.916*	4.280**	-	
التصميم السادس عشر	2.342*	3.387*	11.584**	7.304**	-



شكل (2) يوضح متوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس

الأطفال في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين

من جدول (8) وشكل (2) يتضح أن :

1-وجود فروق دالة إحصائيا بين التصميمات الخمس عند مستوي دلالة 0.01، فنجد أن التصميم الثالث كان أفضل التصميمات في تحقيق الجانب الوظيفي وفقا لآراء المتخصصين، يليه التصميم السادس عشر، ثم التصميم الخامس، ثم التصميم الرابع عشر، وأخيرا التصميم الثامن.

2-كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الثالث والتصميم السادس عشر لصالح التصميم الثالث، كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الخامس والتصميم الرابع عشر لصالح التصميم الخامس، كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الخامس والتصميم السادس عشر لصالح التصميم السادس عشر، ويرجع ذلك الي تحقيق الجانب الوظيفي ومراعاه اسس وعناصر التصميم وأن التصميمات تتميز بالابتكار وخلق صوره زهنيه في عقل الطفل وهذا ما تؤكده دراسة ((علي قطب، وآخرون، 2011) ودراسة (سحر زغلول، 2011) ودراسة (علي زلط، وآخرون، 2012) ودراسة (Xiaoping H.; Jiying Z.،2016) في تناولها لخصائص ملابس الأطفال في مرحلة الطفولة والاعتبارات التي لابد من مراعاتها في التصميم من أسس وقواعد فنية وكيفيه الابتكار والتنوع في التصميمات المقترحة .

وينص الفرض الثالث علي : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات، وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات والجداول التالية توضح ذلك:

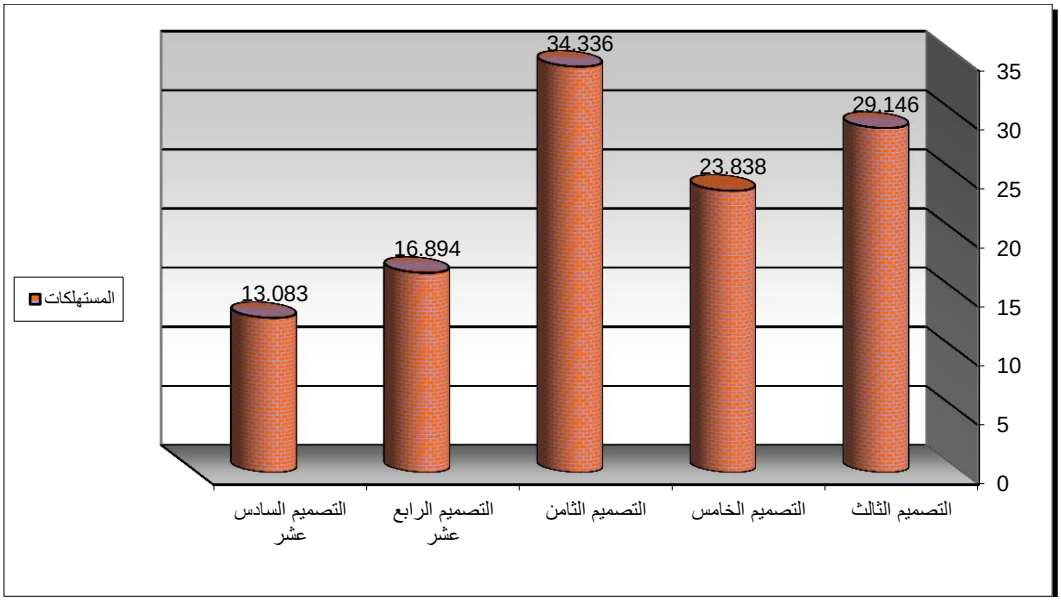
جدول (9) تحليل التباين لمتوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات

المستهلكات	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	15226.856	3806.714	4	55.144	0.01دال
داخل المجموعات	15186.977	69.032	220		
المجموع	30413.833		224		

يتضح من جدول (9) إن قيمة (ف) كانت (55.144) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (10) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

المستهلكات	التصميم الثالث م = 29.146	التصميم الخامس م = 23.838	التصميم الثامن م = 34.336	التصميم الرابع عشر م = 16.894	التصميم السادس عشر م = 13.083
التصميم الثالث	–				
التصميم الخامس	5.307**	–			
التصميم الثامن	5.190**	10.498**	–		
التصميم الرابع عشر	12.251**	6.943**	17.442**	–	
التصميم السادس عشر	16.062**	10.755**	21.253**	3.811*	–



شكل (3) يوضح متوسط درجات التصميمات الخمس المنفذة لملابس الأطفال وفقا لآراء المستهلكات

من جدول (10) وشكل (3) يتضح أن :

1- وجود فروق دالة إحصائيا بين التصميمات الخمس عند مستوي دلالة 0.01، فنجد أن التصميم الثامن كان أفضل التصميمات وفقا لأراء المستهلكات، يليه التصميم الثالث، ثم التصميم الخامس، ثم التصميم الرابع عشر، وأخيرا التصميم السادس عشر.

2- كما توجد فروق عند مستوي دلالة 0.05 بين التصميم الرابع عشر والتصميم السادس عشر لصالح التصميم الرابع عشر ويرجع ذلك الي التنوع في الهدف التعليمي المراد من الثوب ومراعاه اسس وعناصر التصميم وأن التصميمات تتميز بالحداثه كما أنها تعبر بشكل مباشر عن اللعبه المقتبسه منها وهذا ما تؤكده دراسة ((علي قطب، وآخرون، 2011) ودراسة (سحر زغلول، 2011) ودراسة (علي زلط، وآخرون، 2012) ودراسة (Xiaoping H.; Jiying Z.،2016) في تناولها لخصائص ملابس الأطفال في مرحلة الطفولة والاعتبارات التي لابد من مراعاتها في التصميم من أسس وقواعد فنية وكيفيه الابتكار والتنوع في التصميمات المقترحة .

التوصيات :

1- إجراء مزيد من البحوث والدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية وكيفية الاقتباس منها ، لتساعد الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة على التعلم والابتكار وتنمية المهارات الحركية والعقلية ، بطريقة مبسطة ومسلية.

2- تدريب معلمات رياض الأطفال (الطفولة المبكرة) على استخدام الملابس التعليمية لمساعد الأطفال على تعلم المفاهيم العلمية ومهارات التفكير المختلفة بطريقة شيقة ومسلية.

3- إقامة معارض فنية بالمشاركة مع كلية التصاميم لنشر ثقافة الألعاب التعليمية (Educational Games) وطرق الاستفادة منها في العملية التعليمية من خلال فن الأزياء.

4- إقامة مشروعات صغيرة قائمة على أسلوب الاقتباس من الألعاب التعليمية في الأزياء بالتعاون مع الجهات المختصة مثل الروضات والحضانات التي تهتم بالطفل .

المراجع :

1- إبراهيم عثمان : "سيكولوجية النمو عند الأطفال"، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2006 .

2- أحمد محمد توبي وعبد اللطيف الصفي الجزار وسلمى كاتب الشمري : "تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية وأثرة في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية"، دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد 210، مصر، 2015 .

3- أحمد محمد قزازة : "علم نفس النمو"، دار النشر الدولي، الطبعة الأولى، الرياض، 2008.

4- أسماء سامي سويلم ورانيا محمد أحمد : "تأثير معالجة أقمشة ملابس الأطفال القطنية لطرد الماء على خواص وأداء الحياكة"، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد 24، جامعة المنصورة، 2012.

5- أميرة عبد الله نور الدين : "الاستفادة من رسوم الكرتون في عمل تصميمات لملابس الأطفال المنفذة بأسلوب التريكو"، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد 31، مصر، 2013.

6- إيهاب فاضل أبو موسى : "تصميم الأزياء وتطورها"، دار الزهراء، الطبعة الأولى، الرياض، 2008.

7- تحية كامل حسين : "تاريخ الأزياء وتطورها"، دار النهضة للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، القاهرة، 2002.

8- حسن مصطفى عبد المعطي : "فاعلية الألعاب التعليمية في تحسين الانتباه لدى الأطفال المتأخرين دراسياً"، رسالة دكتوراه، جامعة الزقازيق، 2008.

9- راندا عبد العليم المنير : "دور الألعاب في التثقيف المالي لأطفال الروضة"، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد 5، العدد 3، السعودية، 2011.

10- رحاب رجب حسن : "فن تصميم الأزياء"، دار العلوم، القاهرة، 2014

11- روزين سليمان خريسات : "فاعلية برنامج لعب الكتروني تعليمي في تنمية الكفاية الاجتماعية والتعلق الآمن واتخاذ القرار في الطفولة المبكرة في الأردن"، رسالة دكتوراه، الجامعة الأردنية، 2013.

12- زيد الهويدي : "الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير"، دار الكتاب الجامعي، الطبعة الثانية، العين، 2012.

13- زينب المختار الذيب : "توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة الرياضات لمرحلة التعليم الأساسي"، مؤتمر الرياضيات الأول، الجامعة الأسمرية الإسلامية، 2017.

14- زينب محمود عطيفي : "تنمية بعض مهارات الحس العددي لدى الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية"، جرش للبحوث والدراسات، العدد 2، الأردن، 2012.

15- زينب محمود عطيفي وريهام رفعت المليجي : "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي"، مجلة دراسات المناهج وطرق التدريس، العدد 205، مصر، 2014.

16- سحر علي زغلول : "الأبعاد التشكيلة لأعمال- جون ميرو، وبول كلي- كمصدر لتصميم وتنفيذ ملابس الأطفال"، مجلة علوم وفنون، المجلد 23، العدد 3، جامعة حلوان، 2011.

17- سحر زغلول .؛ رباب حسن محمد : "بحوث تطبيقية في مجال تصميم الأزياء"، مكتبة الرشد، الرياض، 2015

18- سعاد أسعد هلال : "توظيف الجيوب في تزيين ملابس الأطفال"، مجلة كلية التربية الأساسية، المجلد19، العدد79، جامعة المستنصرية، 2013.

19- سعاد عبد اللطيف السويدان : "التعلم عن طريق اللعب في الطفولة المبكرة"، المؤتمر الدولي السابع (التعليم في مطلع الألفية الثالثة- الجودة- الإتاحة- التعلم مدى الحياة)، جامعة القاهرة، المجلد 1، 2009.

20- سميرة سليمان الحافي : "أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر (5-6) سنوات في محافظات غزة"، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة، 2013.

21- سميرة يوسف شبانة : "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي لدى أطفال الروضة"، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد 2، العدد11، مصر، 2010.

22- ضيدان الحميدي الدهلاوي : "مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في مرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، جدة، 1432هـ.

23- عبد الستار إبراهيم محمد : "الإبداع قضاياه وتطبيقاته"، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، 1998.

24- عدلي محمد عبد الهادي : "مبادئ التصميم واللون"، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان، 2006.

25- عفاف كمال الدين أبو بكر : "خصائص مرحلة الطفولة المبكرة لرياض الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور: دراسة تطبيقية على رياض محلية شرق النيل"، رسالة ماجستير، جامعة النيلين، 2016.

26- عليه أحمد عابدين : "دراسة في سيكولوجية الملابس"، دار الفكر العربي، 2000.

27- علي السيد زلط وصفاء صبري الصعيدي ومنى طارق الجنايني : "تصميمات زخرفية مبتكرة مستوحاة من الفن الإسلامي وأساليب تنفيذها على ملابس الأطفال"، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد 32، جامعة المنصورة، 2012.

28- على قطب ونبيل عبد المحسن وثناء علي حجي : "رسوم الطفل كمدخل للتصميم الزخرفي لملابس الأطفال"، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد 23، مصر، 2011.

29- فاتن إبراهيم سلوت : "أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بيت الحروف المتشابهة شكلاً المختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي"، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية غزة، 2010

30- محاسن محمد دياب : "وعي الأمهات بمطالب نمو أطفالهن وعلاقته بمشكلاتهم السلوكية في مرحلة الطفولة المبكرة"، رسالة دكتوراه، جامعة أم درمان الإسلامية، 2011.

31- محمد إبراهيم وإبراهيم عبد العزيز ورضا الجمال : "المتغيرات الإدراكية للون ومناسبتها الوظيفية والجمالية في تصميم أزياء مرحلة الطفولة"، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد9، جامعة عين شمس، 2014.

32- محمد نايف أبو بكر : "أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس"، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة، 2009.

33- محمد محمود العطار : "أطفالنا واللعب في مرحلة الفولة المبكرة" مجلة الطفولة والتنمية، المجلد3، العدد12، مصر، 2003.

34- ياسر أبو زايدة : "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة غزة"، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، فلسطين، 2006.

35- يسرى شاكر السلطاني : "مدى ثقافة الأم في اختيار ملابس الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة"، مجلة كلية التربية للبنات، المجلد27، العدد1، جامعة بغداد، 2016.

36- Xiaoping, H. Jiying, Z: "The study of Design of Children's Anti-lost Clothing Based upon Ergonomics"، Springer International Publishing Switzerland، China،2016

37- https://www.akidplace.com/Kidkraft-Deluxe-Activity-Cube-p/63298kk.htm

38- www.almaany.com

39- https://www.designlifekids.com/products/playfolk

40- http://mysite.kku.edu.sa

41- https://saudi.mumzworld.com