توظيف رسوم رشا منير كمدخل لتنفيذ لعبة إثرائية للأطفال.

مقال
تقنى

* سلمى مجدي أحمد محمد توفيق
* مدرس الأشغال الفنية بقسم الأشغال الفنية والتراث الشعبي، كلية التربية الفنية، ج حلوان.
البريد الإليكتروني: salma-tawfik@fae.helwan.edu.eg

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 06 أغسطس 2024**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 10 أغسطس 2024**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 19 سبتمبر 2024**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 26 سبتمبر 2024**

الملخص:

*أكدت التربية الفنية على اهمية ربط الفن بخدمة المجتع، فجاءت مناهج الأشغال الفنية بشكل خاص لتقدم محتوى تعليمي ينمي الجانب المهاري والتقني والإبداعي للطلاب، وجاء الاهتمام العالمي في الآونة الاخيرة ليؤكد على الإهتمام بكل ما يخص فنون الاطفال، ومن هنا ظهرت فكرة البحث في عمل لعبة إثرائية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة تساعد في تنمية مهارات الأطفال المعرفية والإدراكية والحسية. كما يشدد البحث على أهمية التفاعل في إشراك الأطفال وتحفيزهم على استكشاف العالم المحيط بهم بطريقة إبداعية ومبتكرة عن طريق دمج المحتوى التعليمي الخاص بمنهج الأشغال الفنية لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الفنية مع رسوم قصص الأطفال للفنانة (**رشا منير**) المعروفة بأسلوبها القريب الذي يحمل سمات وخصائص الفن الشعبي كمنهج تدريسي لمادة الأشغال الفنية للفرقة الأولى وذلك باستخدام خامة الأقمشة كخامة آمنة وما يتناسب معها من تقنيات تنمي الجانب الحسي عند الطفل. وفي نهاية الأمر خلص البحث إلى مجموعة من النتائج كان من أهمها ما يلي: **نتيجة (1)** : ساعد المقرر الدراسي لمادة الأشغال الفنية الطلاب على دمج الأفكار والتقنيات الفنية بشكل متكامل مع الأهداف التعليمية للعبة، مما ساهم في تحسين فعالية اللعبة كأداة تعليمية. **نتيجة (2)** : تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى الطلاب حيث ساعدهم المقرر في التفكير بشكل إبداعي للتغلب على التحديات التصميمية وتقديم حلول مبتكرة. **نتيجة (3)** : توظيف تقنيات التطريز المناسبة داخل المشغولة – اللعبة الإثرائية - ساهمت في تنمية الجانب الحسي للطفل.*

الكلمات المفتاحية: : لعبة إثرائية ، مرحلة الطفولة المبكرة، رشا منير.

مقدمة :

تهدف التربية الفنية وتؤكد على ضرورة وأهمية ربط الفن بخدمة المجتمع، فمما لا شك فيه أن مناهج التربية الفنية بشكل عام والأشغال الفنية بشكل خاص تقدم محتوى تعليمي ينمي الجانب المهاري والتقني والإبداعي للطلاب. وفي الآونة الأخيرة جاء الاهتمام العالمي بصورة كبيرة ليوجه النظر حول أهمية الاهتمام بفنون الأطفال وتنمية مهاراتهم المعرفية والتربوية والإدراكية من خلالها، ومن هنا جاءت فكرة البحث عن طريق ربط منهج الأشغال الفنية لطلاب الفرقة الأولى بفن الطفل والمساهمة بشكل إيجابي وفعال في تنمية وإشباع احتياجاته ومهاراته، فجاءت رسوم الفنانة (**رشا منير**) لتكون حلقة الوصل في ذلك، فرسومها هي الأقرب لسمات الفن الشعبي - كمنهج ومقرر لطلاب الفرقة الأولى - من حيث اللون والشكل والعناصر الزخرفية التي تميز هذا الفن، لذلك تم الاعتماد على تلك الرسوم كعامل مزدوج تعليمي لطلاب الفرقة الأولى و أيضا للطفل كرسوم نفذت خصيصا له وتم توظيفها واستخدامها كمدخل لتنفيذ تلك اللعبة.

وتعد لِعَب الأطفال واحدة من أهم الوسائل التعليمية التي تم استخدامها لتؤثر بشكل إيجابي على سلوكيات الطفل وإشباع إحتياجاته والتأكيد على شعوره بالاستقلالية والثقة بالنفس وأيضا تطور مهاراته المعرفية والحسية، كالبصر واللمس لما يغلب عليها من طابع حسي، وأيضا تنشيط عملية التفكير والتركيز الذهني واكتشاف العالم المحيط بالطفل.

ففي ظل التطورات التكنولوجية السريعة والابتكارات في مجال الألعاب، تبرز الحاجة إلى دمج عناصر جديدة ومبتكرة لجذب انتباه الأطفال وتحفيزهم على التعلم من خلال اللعب.

لذلك يسعى هذا البحث إلى استكشاف كيفية توظيف رسوم رشا منير كمدخل لتنفيذ لعبة إثرائية للأطفال، عن طريق الاستفادة من رسوم قصص الأطفال ومنهج ومقرر مادة الأشغال الفنية للفرقة الأولى – فن التشكيل بالأقمشة - في تطوير ألعاب تعزز من مهارات الأطفال. مما يسهم بدوره في تحقيق نتائج تعليمية أفضل وتطوير مهاراتهم في بيئة تعليمية ممتعة.

مشكلة البحث :

أصبح الاهتمام بالأطفال الآن ذا أولوية كبيرة في العالم أجمع، وتم الاعتماد على الوسائل التعليمية والتأكيد على أهميتها كأحد العوامل المساهمة لتنمية مهارات الأطفال المختلفة. ومن خلال منهج التربية الفنية وما لها من دور كبير وفعال في ربط الفن بخدمة المجتمع تم توظيف رسوم قصص الأطفال للفنانة (**رشا منير**) لإحتواءها على سمات وخصائص الفن الشعبي مع المنهج التدريسي لمادة الأشغال الفنية لطلاب الفرقة الأولى وربطهم، من أجل تنفيذ لعبة إثرائية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة تساعد في تنمية مهارات الأطفال المعرفية والإدراكية والحسية باستخدام خامة الأقمشة كخامة آمنة وما يتناسب معها من تقنيات تنمي الجانب الحسي عند الطفل. ومن هنا جاءت مشكلة البحث في التساؤل التالي :

- كيف يمكن الاستفادة من توظيف رسوم الفنانة (رشا منير) كمدخل لتنفيذ لعبة إثرائية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

فرض البحث :

وللإجابة على تساؤل البحث تفترض الباحثة ما يلي :

- من الممكن الاستفادة من توظيف رسوم الفنانة (رشا منير) كمدخل لتنفيذ لِعبة إثرائية للأطفال.
- من الممكن الاستفادة من مقرر مادة الأشغال الفنية – فن التشكيل بالأقمشة – في تأهيل طلاب الفرقة الأولى على تنفيذ لعبة إثرائية للأطفال.

أهداف البحث :

يهدف البحث إلى :

1. تنمية مهارات الأطفال المعرفية والإدراكية من خلال تنفيذ لعبة فنية إثرائية.
2. إيجاد مداخل تشكيلية وحلول تنفيذية مبتكرة للعبة الطفل.
3. الاستفادة من اللعبة الإثرائية كوسيلة تعليمية للأطفال تحقق إستراتيجية التعليم عن طريق اللعب.

أهمية البحث :

تكمن أهمية البحث في :

1. تطوير مجال الأشغال الفنية وكيفية الاستفادة منه وربطه بخدمة المجتمع.
2. الاستفادة من فن التشكيل بالأقمشة – فن الأبليك- في تنفيذ لُعبة إثرائية آمنة ومناسبة للاستخدام بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

حدود البحث :

1. يقتصر البحث على توظيف رسوم الفنانة (رشا منير) من قصتين بعنوان (ياما خَلق .. ياما صَوّر)، (لِمن تُشرق الشمس).
2. يقتصر البحث على تنفيذ لعبة إثرائية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة من سن 2 الى 4 سنوات.

3. يقتصر البحث على قيام الباحثة بإجراء التجربة على طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الفنية للعام الدراسي 2023/ 2024.
4. يقتصر البحث على خامة الأقمشة بتقنياتها المتنوعة كخامة أساسية في تنفيذ اللعبة.

مصطلحات البحث :

اللعبة الإثرائية :

اللعبة الإثرائية هي "نوع من الألعاب التي تُصمم لتكون أداة تعليمية تهدف إلى تعزيز تعلم الأطفال وتنمية مهاراتهم من خلال تفاعلهم مع محتوى تعليمي بطريقة ممتعة وجاذبة. الألعاب الإثرائية تجمع بين التفاعل والأنشطة التعليمية لخلق بيئة تعليمية محفزة تشجع التفكير النقدي وتساعد في تحقيق أهداف تعليمية محددة. (P.J. Gee، 2003، p157).

منهجية البحث :

تتبع الباحثة المنهج التجريبي (ذو التصميم شبه التجريبي) والذي اعتمد على :

الإطار النظري :

أولاً : رسوم الفنانة (رشا منير) كمدخل لتنفيذ اللعبة :

في البداية لكي نتعرف على الفنانة (رشا منير) وكيفية نوظيف رسومها كمدخل لتنفيذ تلك اللعبة الإثرائية للأطفال لابد لنا من أن نجيب على تلك الأسئلة لكي تتضح لنا الرؤية.

من هي (رشا منير) ؟

الفنانة (رشا منير) هي فنانة تشكيلية متخصصة في رسوم قصص الأطفال،"كانت تعمل مدير لقسم الرسوم المتحركة للتلفزيون المصري سابقًا، أعمالها تشير إلى مدى أهمية الرُسوم في نقل الفكرة للأطفال، وطالبت بضرورة الاهتمام بأدب الأطفال للمكفوفين، فهي أسهمت في رسم قصة تخاطب الأطفال المبصرين بعنوان «عيون بسمة» تحكى عن طفلة مكفوفة، وكانت تتمنى أن تتوجه هذه القصة إلى مخاطبة المكفوفين". (جلال،2016، 3).

لماذا رسوم (رشا منير)؟

إنه بمجرد النظر إلى رسوم تلك الفنانة خاصتًا في القصص المختارة – ياما خَلق .. ياما صَوّر، لِمن تُشرق الشمس، كمدخل لتنفيذ اللعبة نلاحظ من النظرة الأولى العديد من السمات والخصائص المشتركة بين رسومها و وعناصر الفن الشعبي من حيث الألوان المضيئة الساطعة والرموز والزخارف المستخدمة من الفن الشعبي في رسومها مثل العين والكف والمثلثات ... إلخ والفن الشعبي بالتحديد هو الفن الذي يقوم بدراسته طلاب الفِرقَة الأولى في مادة الأشغال الفنية كمنهج دراسي يتم التعرف عليه والاستلهام من عناصره وسماته وزخارفه وخصائصه المميزة بجانب فن التشكيل بالأقمشة بتنوع أساليبه التشكيلية لتنفيذ عمل فني، وبناء على ذلك تم توظيف رسوم الفنانة (رشا منير) كمدخل لتنفيذ تلك اللعبة الإثرائية للطفل.

ثانيًا : استراتيجية التعلم باللعب :

تؤكد هذه الإستراتيجية على أهمية الأنشطة الترفيهية والألعاب التي يمارسها الأطفال وما لها من دور فعال في اكتساب المعلومات وتنمية وبناء شخصياتهم وسلوكياتهم وإدراكهم بالبيئة المحيطة بهم وكيفية التواصل مع الآخرين خصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة. لأنه يسمح للطفل باستخدام جميع حواسه.

مفهوم التعلم باللعب :

"هو نشاط يمكن أن يكون موجهًا أو غير موجه يقوم به الأطفال بهدف التسلية والمتعة، ويستخدمه الكبار لتعزيز نمو سلوك الأطفال وتطوير جوانب شخصيتهم المختلفة، بما في ذلك الجوانب العقلية والجسمية والوجدانية". (فن التدريس،2020، 2)

وبناء على هذا التعريف فإن اللعبة الإثرائية المراد تنفيذها للطفل تعتبر لُعبة تعليمية وترفيهية في نفس الوقت حيث يندمج الطفل من خلالها بشكل كامل "في نوعين من النشاط، نشاط مبني على سلوك معرفي، وآخر مبني على سلوك ترفيهي. فهو أسلوب يُستغل لبناء المعرفة لدى الطفل ويوسع آفاقه المعرفية ومداركه" (فن التدريس، 2020، 2).

أهمية اللعب التربوي :

أظهرت العديد من الدراسات التي تناولت أهمية الألعاب التربوية وأكدت على "مدى تأثير هذا النمط من التعليم في سلوك المتعلمين ولاحظوا أن اللعب التربوي يساعد على :

- استكشاف الخصائص والصفات الحسية للأشياء (اللون، الملمس، وغيرهم)، وهو ما يساعد المتعلم على فهم العالم الخارجي
- يجعل من المتعلم محور العملية التعليمية.
- يساهم في تعزيز مهارة الطفل في التواصل مع الآخرين.
- التعلم باللعب يستلزم توظيف أكبر عدد من حواس الطفل، وكلما زاد عدد الحواس في النشاط التعليمي زاد استيعاب وفهم الطفل"(فن التدريس، 2020، 3)

وتعد اللعبة الإثرائية في هذا البحث من ألعاب البناء والتفكير الإبداعي التي تعزز مهارات الطفل في فصل وتركيب وإعادة بناء الأشياء، والتي تُطور أيضًا قدراتهم الفكرية والبنائية. وسوف

يتم توضيح اللعبة وطريقة تفاعل الطفل معها بالتفصيل في الجزء الخاص بتجربة البحث العملية.

ثالثًا : مرحلة الطفولة المبكرة :

مرحلة الطفولة المبكرة "هي الفترة التي تسبق دخول المدرسة، وتمتد من نهاية مرحلة الرضاعة (عند عمر سنتين) حتى بداية مرحلة المدرسة".(عبد العزيز، 2014، 18) أي أنها تنحصر في الفترة العمرية من سنتين إلى أربع سنوات.

وسوف نتعرف الآن بشكل مبسط ومختصر على :

مظاهر بعض مراحل النمو المختلفة في مرحلة الطفولة المبكرة:

مرحلة النمو الحركي عند الطفل "وهذه المرحلة تعتبر مرحلة النشاط الحركي المستمر... فباستطاعة الطفل المشي والجري، واللعب في هذه المرحلة فردي .. وعندما يبلغ الطفل الخامسة يميل إلى كل صنوف النشاط اليدوي.

مظاهر مرحلة النمو العقلي التي يطلق البعض على هذه المرحلة (مرحلة السؤال) ... فالطفل هنا يحاول الاستزادة في النواحي العقلية المعرفية.. انه يريد ان يعرف الأشياء التي تستثير انتباهه ويريد أن يفهم الخبرات التي يمر بها.. ويكتسب معلوماته عن العالم الخارجي عن طريق حواسه وخاصة الإبصار والسمع واللمس... كما يدرك الطفل الحجم والشكل واللون والمساحة... كما تنمو المفاهيم المختلفة مثل مفهوم المكان والاتساع وازدياد القدرة على الفهم بالنسبة للمعلومات البسيطة". (عبد العزيز، 2014، 20،19).

اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة :

"تتوافق ميول اللعب لدى الأطفال في هذه المرحلة مع النمط الذي يعكس الاستعدادات المرتبطة بالنضج والبيئة المحيطة التي ينمو فيها الطفل. وتوجد بالطبع بعض الفروق، فالأطفال ذو الذكاء المرتفع يفضلون اللعب الدرامي والأنشطة الابتكارية. وفي ألعابهم الإنشائية يميلون إلى التصميمات الأكثر تعقيداً والتي يظهرون فيها بعض خصائص الإبداع".(صادق و أبو حطب، 242،1999).

أهمية الأشغال الفنية في مرحلة الطفولة المبكرة :

يعتبر مجال الأشغال الفنية مجال ثري يتعامل مع العديد من الخامات عن طريق التوليف بينهم وإعادة التشكيل باستخدام أساليب وطرق تشكيل متنوعة تتيح الفرصة للتعبير والانطلاق بحرية تامة. "ويرى **سليمان محمود** أن الأشغال الفنية هي إحدى مجالات ممارسات الفن ومن خلالها يتاح للفرد فرص للتعبير في إحدى صورتين:

الصورة الأولى : عمل أشياء ذات هدف خيالي بحت، منها المجسمة... ومنها المسطحة.

الصورة الثانية: إنجاز أعمال لها وظائف نفعية، بجانب قيمتها الفنية". (عبد العزيز،2014،294)، وهذه الصورة هي التي تم أتباعها وقامت عليها فكرة البحث.

الإطار العملي للبحث :

التجربة العلمية للبحث :

تقوم التجربة على شعبة من طلاب الفِرقَة الأولى بكلية التربية الفنية، التي تهدف إلى إنتاج كل طالب لعبة إثرائية مصنوعة من خامة الأقمشة بتقنية الابليك وما يتناسب معها من تقنيات التطريز ثم تجميع تلك الألعاب كعمل واحد – تجميعي-، بحيث تكون تلك اللعبة موجهة لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

تهدف التجربة إلى :

الأهداف التربوية :

تعزيز روح التعاون بين الطلاب ودور كلا منهم في تنفيذ اللعبة بصورة ناجحة.

الأهداف التعليمية :

تعلم مهارات فن التشكيل بالأقمشة – الأبليك- وتقنيات التطريز المختلفة وتوظيفها في مكانها الصحيح داخل العمل الفني.

الأهداف الفنية :

دراسة سمات وخصائص الفن الشعبي كمنهج دراسي والاستفادة منه في تنفيذ تلك اللعبة.

الأهداف الجمالية :

التعرف على تعدد الرؤى الجمالية داخل اللعبة الواحدة نتيجة حركة العناصر.

وتنقسم التجربة إلى مدخلين :

المدخل الأول : التعرف على فن الأبليك وتقنيات التطريز .

يهدف هذا المدخل الى التعرف على فن التشكيل بالأقمشة – الأبليك – كخامة أساسية في تنفيذ اللعبة ومعامل الأمان لتلك الخامة كخامة مناسبة للطفل حيث يقوم كل طالب بتجميع مجموعة لونية مناسبة من الأقمشة، كما يتعرف على تقنيات التطريز المختلفة ويقوم بتنفيذها على قطعة من القماش والتدريب على طرق تنفيذها.

المدخل الثاني : تصميم اللعبة الإثرائية :

أولا : يتعرف الطالب على السيرة الذاتية للفنانة وسبب أختيار أعماله التي تم أستخدامها كمصدر استلهام لتنفيذ اللعبة وما

هي العوامل المشتركة بين أعمال الفنان والفن الشعبي كمحتوى مقرر دراسي للفرقة الاولى.

ثانيًا : يقوم الطلاب بعمل مشهد مختار من قصص رسوم الأطفال لتلك الفنانة محققا في ذلك المشهد نقاط أساسية :

1. طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة للمشهد.
2. العنصر أو العناصر التعليمية داخل المشهد.
3. الهدف التعليمي من العنصر أو العناصر المراد إرسالها وتوصيلها للطفل.

ثالثًا : يقوم كل طالب على حدى بتفيذ عنصر من المشهد النهائي بخامة الأقمشة وتقنيات التطريز التي تدرب عليها مسبقا .

رابعًا : تنفيذ عناصر المشهد الخاص باللعبة والبدء في تجميعها وإنهائها بطريقة تعتمد على الفك والتركيب لعناصر مشهد اللعبة الواحدة.

خامسًا : تجميع مجموعة المشاهد الخاصة بكل قصة لِتُكونا لعبة بمساحة أكبر يمكن للطفل أن يلعب بها عن طريق استخدامها كمعلقة على الحائط أو مفرش للأرض.

النتائج والتوصيات :

النتائج :

1. ساعد المقرر الدراسي لمادة الأشغال الفنية الطلاب على دمج الأفكار والتقنيات الفنية بشكل متكامل مع الأهداف التعليمية للعبة، مما ساهم في تنفيذ اللعبة بأفضل الحلول كأداة تعليمية.
2. تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى الطلاب حيث ساعدهم المقرر في التفكير بشكل إبداعي للتغلب على التحديات التصميمية وتقديم حلول مبتكرة.
3. تميزت الأقمشة كخامة آمنة للطفل بالتنوع وبسهولة التشكيل.

التوصيات :

1. إجراء المزيد من البحوث والدراسات التي تساهم وتقدم حلول وأساليب تشكيلية جديدة ومتنوعة لمجال الأشغال الفنية.
2. التأكيد على أهمية ربط مناهج التربية الفنية بخدمة المجتمع من خلال البحوث والدراسات.
3. الأهتمام بفنون الطفل وإلقاء الضوء على أهميتة من خلال مجال الأشغال الفنية.
4. السعي للتجديد الدائم في الأفكار وطريقة تنفيذ المشغولات ومحاولة أبتكار حلول ومعالجات جديدة تثري مجال الأشغال الفنية.

مراجع البحث الأساسية:

المراجع العربية :

1. الحسيني .عبد الحسن(1994):"المعجم الكامل في المعلوماتية"، دار العلوم، بيروت.
2. انور. عبير(2018):"لِمن تُشرِق الشمس"، الهيئة المصرية العامة للكتاب، مكتبة الأسرة، القاهرة.
3. الزراع عبده(2018):"ياما خلق .. ياما صور"، الهيئة المصرية العامة للكتاب، مكتبة الأسرة، القاهرة.
4. صادق. آمال، أبو حطب. فؤاد(1999):"نمو الانسان من مرحلة الجنين الى مرحلة المسنين، مكتبة الأنجلو المصرية، ط4.
5. عبد العزيز. مصطفى محمد(2014):"سيكولوجية التعبير الفني عند الأطفال"، مكتبة الأنجلو المصرية.

المراجع الأجنبية :

6. P.J.Gee(2003): What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in the schools.
7. https://www.researchgate.net/publication

المواقع الإلكترونية :

8. جلال. دعاء(2018): "رسوم قصص الأطفال نص مواز للكتابة"، ملتقى مبدعي ونقاد أدب الطفل، العدد 48131، مؤسسة الأهرام.
https://gate.ahram.org.eg/daily/News/202771/7/671133
9. فن التدريس (2020) : "استراتيجية التعلم باللعب"، مجلة فن التدريسhttps://www.artadrees.com accessed/ 2024/ 4/ 30

العمل رقم 1، من قصة لمن تشرق الشمس؟

أعلى يمين: صورة المشهد الكامل المنفذ للعبة الإثرائية

أعلى يسار: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية مع أختلاف العنصر التعليمي – الفرق بين الليل والنهار- في شكل الشمس والقمر.

أسفل يمين: توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل الترتيب المتسلسل والمنطقي لمحتويات غرفة المعيشة، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية المهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يسار: جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

عمل رقم 2، من قصة لمن تشرق الشمس

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية مع أختلاف العنصر التعليمي – الفرق بين الليل والنهار- في شكل الشمس والقمر.

أسفل يمين : توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل الترتيب المتسلسل والمنطقي لسرير غرفته ومحتويات، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

عمل رقم 3، من قصة لمن تشرق الشمس

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل الترتيب المتسلسل والمنطقي لسرير غرفته ومحتوياتها، والفرق بين الليل والنهار في شكل الشمس والقمر، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يمين : صورة للعنصر التعليمي وهو كيفية ترتيب محتويات السرير بتسلسل صحيح .

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

عمل رقم 4، من قصة ياما خلق.. ياما صور.

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: صورة توضح جزء من المشهد المنفذ للعبة الإثرائية الذي يؤكد على العنصر التعليمي المتمثل في تعلم الألوان .

أسفل يمين : توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل العناصر والأشياء الموجودة في البيئة الخارجية من حولة من نباتات وطيور بألوانهم المتعددة، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

عمل رقم 5، من قصة ياما خلق.. ياما صور.

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل العناصر والأشياء الموجودة في البيئة الخارجية من حولة، والألوان المتعددة، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يمين : صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية التي تؤكد على العنصر التعليمي (ترتيب الأرقام الحسابية).

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية – يحتوي على جانب تعليمي وهو أختلاف حركة العين واستخدامها في التعبير عن الفرق بين الليل والنهار - .

عمل رقم 6، من قصة ياما خلق.. ياما صور.

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل العناصر والأشياء الموجودة في البيئة الخارجية من حولة، والألوان المتعددة، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يمين : صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية التي تؤكد على العنصر التعليمي (ترتيب الأرقام الحسابية) و (الأشكال الهندسية المكونة لعجلات الدراجة).

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

عمل رقم 7، من قصة ياما خلق.. ياما صور.

أعلى يمين: صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية.

أعلى يسار: توضيح طريقة فصل وتركيب الأجزاء المكونة لمشهد اللعبة الإثرائية التي يتعلم من خلالها الطفل محتويات غرفة طفل رضيع، إلى جانب تنمية الجوانب الحسية من خلال الملامس المتنوعة المنفذة بتقنيات التطريز المختلفة، و تنمية والمهارات الحركية الدقيقة من خلال عملية فصل وتركيب الأجزاء.

أسفل يمين : صورة المشهد المنفذ للعبة الإثرائية التي تؤكد على العنصر التعليمي (إعادة لصق الألوان في اماكنها -العصفورة وبيتها، -وأدراج في وحدة السرير الجانبية-.) و (التعرف على الأشكال الهندسية الموجودة في الأشياء داخل الغرفة).

أسفل يسار : جزء تفصيلي من اللعبة الإثرائية.

الفكرة الأولى : تنفذ اللعبة وتجميعها كوسيلة تعليمية يتم تثبيتها على الحائط تحتوي على مجموعة من المشاهد كل مشهد يحتوي على رسالة تعليميه للطفل. مشاهد من قصة "لمن تشرق الشمس"

الفكرة الثانية : تنفذ اللعبة كوسيلة تعليمية توضع على الأرض تحيط مشاهدها المختلفة بالطفل من جيع الجهات على هيئة سجادة تعليمية. مشاهد مجمعة من القصتين.

صورة توضح تجميع المشاهد المختلفة كعمل مجمع
من قصة "ياما خلق.. ياما صور"

صورة توضح تعدد وإختلاف المعالجات وأساليب التشكيل للمشهد الواحد.
مشهد من قصة "ياما خلق.. ياما صور"

صورة توضح تعدد وأختلاف المعالجات وأساليب التشكيل للمشهد الواحد.
مشهد من قصة " لمن تشرق الشمس"