توظيف تكنولوجيا التصميم كمدخل لإثراء المحتوى الثقافي لتأكيد الهوية المصرية لدى الطفل المصري

*** أ.د / صالح محمد عبد المعطي**

****أ.د / وجدي رفعت فريد**

***** آيات درويش حنفي درويش**

مقدمة البحث

يكتسب الإنسان في أطوار نموه العديد من المفاهيم والاتجاهات والمهارات، مكوناً ثقافته داخل إطار المجتمع الذي يعيش فيه، و" تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو، فهي تمثل الحجر الأساس في بناء وتكوين شخصية الفرد، وفيها يتحدد مسار النمو الاجتماعي والانفعالي والعقلي والجسدي". ([1])

وتعد الدراسات المتعلقة بالطفل "واحدة من المعالم التي يستدل بها على تبلور الوعي العلمي في المجتمع، حيث يشكل الطفل شريحة واسعة من المجتمع، كما يشكل الجيل التالي؛ لذا فدراسته علمياً تتيح الوقوف على الجوانب النفسية والاجتماعية للطفل الرقمي، وتهيئ وضع الأسس السليمة لأساليب الاتصال به تعليميا أو تربويا أو تثقيفا..، لكي يصبح بالإمكان – إلى حد ما– استخدام وسائل وأساليب ملائمة لتشكيل شخصية الطفل بما يتوافق مع متطلبات حياة الطفولة الحاضرة ومتطلبات المستقبل ".([2])"

ويتسم عصرنا الذي نعيشه الآن (عصر المعرفة و التكنولوجيا وتكنولوجيا المعلومات) بغزارة وتدفق المعلومات بشكل مستمر، كما أن النفاذ إلى تلك المعلومات أصبح حقا من حقوق الإنسان الأساسية، وقد تطلب ذلك اختصار تلك المعلومات وجدولتها للاستفادة منها.

***أ.د / صالح محمد عبد المعطي** الأستاذ المتفرغ بقسم الجرافيك النائب السابق لرئيس الجامعة لشئون فرع الأقصر كلية الفنون الجميلة – جامعة الأقصر

** أ.د / **وجدي رفعت فريد** أستاذ الاشغال الفنية والتراث الشعبي عميد كلية التربية النوعية كلية التربية النوعية – جامعة أسيوط

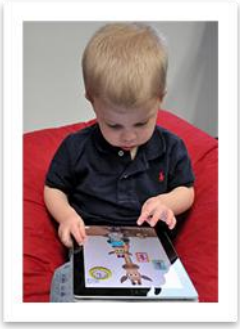
*****باحثه دكتوراة**

---

[1]) **محمود داود الربيعي – مازن عبد الهادي أحمد – سعيد صالح حمد أمين –مازن هادي كزار:** الاتجاهات التربوية الحديثة لرياض أطفال، الدار المنهجية، عمان، ٢٠١٦م، ص ١٣.

٢) **هادي نعمان الهيتي :** ثقافة الطفل، عالم المعرفة، الكويت، ط١، ١٩٨٨م، ص ١٥: ص١٦.

وأثر ذلك بدوره على ثقافة الطفل وعملية امتصاص المعلومات؛ حيث أشارت د. ماريا مونتسوري إلى عقل الطفل _ في ضوء منهج المنتسوري _ في مرحلة الطفولة المبكرة بـ (العقل الماص)، "فلاحظت تفاعل عقل الطفل مع الأشياء المحيطة خلال السنوات الثلاث الأولى: حيث يمتص عقل الطفل المعلومات، ويتفاعل مع المثيرات، دون وعي منه لذلك. وتسمى هذه المرحلة Unconscious creation أي العقل الماص غير المدرك شكل [١]، كما يستوعب ما حوله من التكنولوجيا و الوسائل الرقمية من خلال الأباء والمحيط؛ أما من (عمر ٣ حتى ٦ سنوات) فيتفاعل الطفل مع الأشياء بإرادة واختيار وإدراك و وعي وتسمى هذه المرحلة Conscious Working أي العقل الماص المدرك شكل [٢]".([١])

	
شكل (١) صورة توضحية : عن طفل في مرحلة Unconscious creation العقل الماص غير المدرك*	شكل (٢) صورة توضحية : عن الطفل في المرحلة Conscious Working العقل الماص المدرك*

" اتخذت عملية امتصاص الأطفال للثقافة تسميات عديدة، اذ نجد مصطلحات مثل التعليم والتربية، والتنشئة الاجتماعية، والتنشئة الثقافية، والتثقيف.. وغيرها. لذا يبدو

[١]) مراحل النمو والتطور في المونتيسوري: ابن خلدون– موقع الكتروني، ٢٧ مارس ٢٠١٥ م.
– http://ibn-khaldon.com مراحل_النمو_والتطور_في_المونتيسوري/

* https://ar.wikipedia.org/wiki/إنسان_رقمي

** https://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports/2017-04-08-1.2909337

من هذا أن تكوين ثقافة للأطفال هدفا، وأن هذه العمليات هي أساليب نقل وتكوين لهذه الثقافة".([1])

كما أصبحت عملية تثقيف الطفل الرقمي حاليا عملية تتعلق بمكونات التكنولوجيا عامة والثقافة و العلوم المختلفة التي تتضافر وتكامل معا من أجل مساعدته وتلبية احتياجاته في ظل المشتتات التي يتعرض لها يوميا من أجل تربية ثقافية صالحة له؛ لذا اتجهت الباحثة إلى توظيف تكنولوجيا التصميم التي تضافرة مع العلوم المختلفة من علم الأنثروبولوجي وعلم الإجتماع والثقافة.. وغيرها لدراسة احتياجات المتلقي وتلبيتها.

وتُعرَّف "ثقافة الطفل على أنّها مجموعة الأفكار، والمعارف، والسلوكيّات، والعادات، والتقاليد، والفنون، والآداب التي يكتسبها الطفل من بيئته، وأسرته ووالديه، والمحيط الذي يعيش فيه، فتنشأ ثقافة الطفل نتيجة الاحتكاك المباشر بينه وبين البيئة المحيطة وعناصرها المختلفة"([2]) .

أتجه التصميم الجرافيكي بمساعدة العلوم المختلفة إلى دراسة المتلقي بشكل عام، ودراسة احتياجاته، واستغلال كافة التطورات التكنولوجية في مجال التصميم لتلبية احتياجاته؛ سواء كانت مادية او ثقافية .. أو غيرها.

كما أرتبط التصميم الجرافيكي بالتكنولوجيا ارتباطا وثيقا مثله مثل كافة المجالات المختلفة؛ ونتج عن ذلك تطورٌ ملحوظٌ في تقنيات عرض المعلومات وتنوعها، سواء من الناحية التقنية المستخدمة في عرض المعلومات والمعارف، أو من ناحية عملية التصميم ذاتها.

لذا تبحث الدراسة في مدى الاستفادة من التطور التكنولوجي الملحوظ في مجال التصميم الجرافيكي في عرض المعلومات والمعارف المختلفة بجانب عملية التصميم ذاتها، لنقل المعرفة والتراث الشعبي للطفل المصري؛ محاولة منا لتحصينه ضد آى غزو ثقافي، تأكيداً على هويته المصرية.

---

[1]) **هادي نعمان الهيتي** : مرجع سبق ذكره، ص ١٥.

[2]) **صابرين السعو** : مفهوم ثقافة الطفل، موقع إلكتروني (الموضوع)، ٣٠ أغسطس ٢٠١٦م.
مفهوم_ثقافة_الطفل https://mawdoo3.com/ –

مشكلة البحث :

تتمثل مشكلة البحث في الإجابة على التساؤل الآتي :

ما مدى الاستفادة من توظيف تكنولوجيا التصميم لأثراء المحتوي الثقافي المقدم للطفل المصري لإكسابه المعرفة، وضمان تفاعله مع معطيات عالمه المعاصر ؟

فرض البحث :

تفترض الباحثة أنه يمكن الاستفادة من توظيف تكنولوجيا التصميم لانتقاء أفضل الممارسات التثقيفية لتطبيقات تثقيفية توجه للطفل الرقمي المصري، مع إمكانية تطبيقها على بعض العلوم والفنون المختلفة للارتقاء بمستوي الطفل المصري، ليتقارب مع مستوى أطفال الدول المتقدمة.

أهداف البحث :

- دراسة تكنولوجيا التصميم وارتباطها بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وأثر استخدمها في نقل المعرفة المستهدفة من آداب وفنون ومعارف مختلفة للطفل المصرى.

أهمية البحث :

تكمن أهمية البحث في:

- تفسير العلاقة بين تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتكنولوجيا التصميم ومدى أمكانية توظيف تكنولوجيا التصميم في تثقيف الطفل للتأكيد على هويته المصرية، باعتبارها من الأساليب التي تساعد في عرض المعلومات والمعرفة بشكل شيق وجذاب، مما يزيد من فعالية عملية تثقيف الطفل.
- إلقاء الضوء على دور التقنيات الحديثة للتصميم الجرافيكي في مجال تثقيف الطفل.

حدود البحث :

- **حدود موضوعية** : يدور البحث حول توظيف تكنولوجيا التصميم لعرض المعرفة والمعلومات، وكيفية الاستفادة منها في إثراء المحتوي الثقافي المقدم للطفل المصري.
- **حدود مكانية :** جمهورية مصر العربية – بعض البلدان العالم .

- **حدود زمانية** : من بداية القرن الحادي والعشرين حتي الأن .

منهجية البحث :

تتبع الباحثة المنهج الوصفي والمنهج التحليلي، والمنهج الوصفى التحليلي، والمنهج شبه التجريبي في هذا البحث؛ وذلك من خلال المحاور االاتيه :

المحور الأول : تكنولوجيا المعلومات ICT و تكنولوجيا التصميم .

تعلقت تكنولوجيا المعلومات ICT بشكل عام "بإنشاء، وتطوير، واستخدام، ودعم، وإدارة المعلومات القائمة على الحاسوب التي استخدمت بهدف تحسين التواصل بين الأطراف المعنية، لتعزيز تصور المنتجات، وتحسين العمليات المرتبطة بالمنتج. في بعض الأحيان، يتم الخلط بين تعريفي تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا التصميم. في حين أن تكنولوجيا المعلومات تركز في المقام الأول على كفاءة الشبكة، الأجهزة والبرمجيات، أما تكنولوجيا التصميم فتركز _ بشكل خاص _ على التفاعل بين المصمم والتكنولوجيا المستخدمة آخذة في الاعتبار واجهة الاستخدام، وخبرة المستخدم، وكفاءة الاستخدام؛ وذلك لإنشاء وعرض المعلومات المراد توصيلها للمستخدم ".([1])

ومع التطور التكنولوجي وما نتج عنه، أدى إلى إحداث تغييّرات في المجتمع من حيث التحوّل في طريقة وصولنا إلى المعلومات، أو تعاملنا معها، وكيفيّة تأقلمنا مع المستجدّات، والتواصل مع الآخرين، وطريقة حلّ المشكلات. لذا" تمحورت العملية التصميمية حول الإنسان بطبيعته مما يحتم على المصمم الجرافيكي التركيز على الأشخاص بمكوناتهم الثقافية والاجتماعية والعضوية".([2]) بالإضافة إلى ذلك، " فالتصميم نقطة الوصل بين التجديد والإبداع، ويعبّر عن الأفكار، ويكتشف الاحتمالات الممكنة والعوائق المرتبطة بمنتج ما أو بأنظمة معيّنة. كما يتمركز حول الإنسان ويركّز على احتياجات، ورغبات، أو عوائق تؤثر على الطرف الآخر وهو المستخدم".([3])

---

[1]) **حمزة مشرف:** التكنولوجيا والتصميم المتكر، موقع الكتروني BIMarabia، ١٨ ديسمبر ٢٠١٦.
-https://bimarabia.com/تكنولوجيا_والتصميم_المبتكر/

[2]) **خالد مصطفي أحمد:** توظيف أنثروبولوجيا التصميم لتعزيز فاعلية النظم الارشادية لجامعة عجمان، **مجلة التصميم الدولية**، المجلد ٩،العدد٢، ابريل ٢٠١٩، ص ٧٣.
- http://www.journal.faa-design.com/issue9-2a.htm

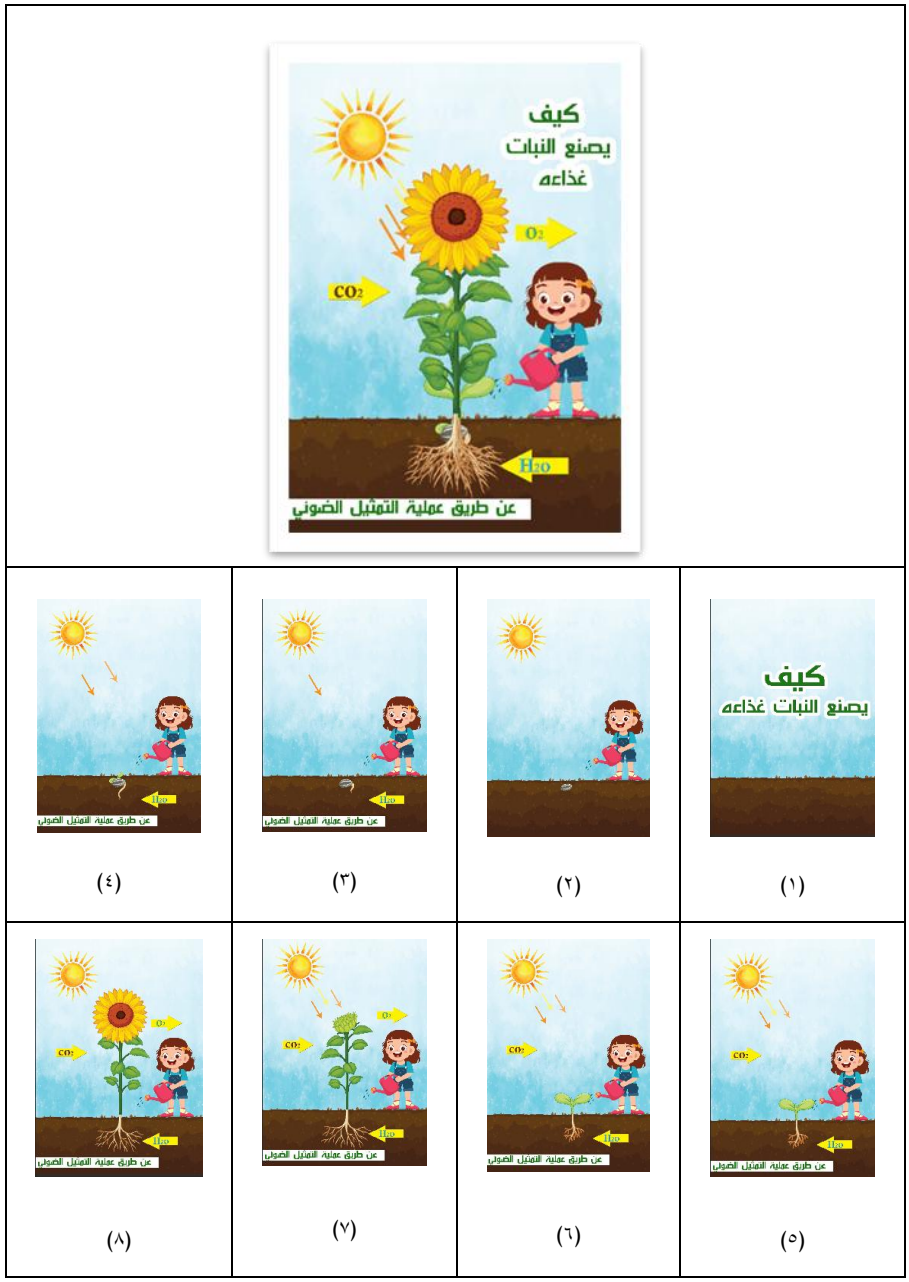
[3]) https://qak.edu.qa/ar/intro/تكنولوجيا_التصميم_المستوى-العاديالمستوى_العالى

ومن هنا لجأ المصمم لاستخدام الأساليب والوسائط المختلفة، من الملصقات الثابته شكل ٣ والمتحركة شكل ٤و التفاعلي شكل٥، وانفوجرافيك شكل ٦.. وغيرها، لتبادل تلك المعلومات والاتصالات بين مختلف الثقافات والمجتمعات .

شكل ٣: ملصق تعليمي ثابت عن كيفية غسل اليدين ٢٠٢٠م

مقاس العمل ٤٢ ×٢٩,٧سم*

* من تصميم الباحثة : كيف أغسل يدي جيداً.



شكل ٤: ملصق تعليمي متحرك GIF عن عملية التمثيل الضوئي ٢٠٢٠م

مقاس العمل ٤٢ ×٢٩,٧سم *

* من تصميم الباحثة: كيف يصنع النبات غذاءه.

شكل ٥: نموذج لملصق تفاعلي عن التقويم التوقع – كايل Kael – ٢٠١٢م *

شكل ٦: أنفوجرافيك تعليمي عن كيف تذاكر بذكاء – وزراة التربية والتعليم –الإمارات العربية المتحدة– هيام الحوسني – ٢٠١٨م *

المحور الثاني : تكنولوجيا التصميم والمحتوي الثقافي للطفل

يجب إلا ننكر "أثر مرور البشرية في ثورات حضارية عدة؛ من الثورة الصناعية ثم الثورة التكنولوجية التي نتج عنها الثورة المعلوماتية والاتصالات ICT، والتي أثر بدورها على مجال التصميم الجرافيكي عامة، و على ثقافة الطفل خاصة؛ فقد غير ذلك من طبيعة الحياة البشرية وأنماط التفكير والعلاقات بين الأفراد والمجتمعات؛ مما نتج عنه تغير أهداف التربية و وسائلها، و تطورت غايات التعليم منها؛ كما اكتسب الطفل مهارات التعامل مع الوسائل التكنولوجية الحديثة بجانب تعلم المهارات التي تمكنه من

* https://happycitysg.wordpress.com/2012/04/20/interactive-posters-shoot/

* https://anycanal.com/post/2145

القيام بذلك من مهارة التفكير، واتخاذ القرار، وحل المشكلات، والتعلم الذاتي، والتعلم المستمر".([1])

ومع التطور المستمر لتكنولوجيا التصميم، أصبح من الضروري إدخال ذلك التطور في مجال التثقيف الطفل في أشكال المحتوى المقدم للطفل سواء كانت مطبوعات ورقية من ملصقات أو كتيبات أو كتب أو غيرها، حيث أن "التعليم عنصر من عناصر الثقافة وجزء منها، فالثقافة أعم وأشمل مضموناً من التعليم".([2])، لكي يكون الطفل في المستقبل "قادرا على التفكير ومتمكنا فنياً وتقنياً وتكنولوجياً للوصول إلى وسائل اكتساب المعرفة، بجانب تفاعله مع معطيات عالمه المعاصر– من تطورات تكنولوجية–، وإدراك تاريخه وتراثه الحضاري المصري".([3])

فالطفل يشكل الجيل التالي له، ودراسته تدل على وعي المجتمع واهتمامه بالمستقبل، ومن خلال دراسة الطفل وخصائصه، بمكن لنا أن نحدد سلوك ذلك الطفل، وحاجاته في ضوء العلوم المختلفة. ومن خلال تكنولوجيا التصميم نسعى لسد تلك الاحتياجات الخاصة به، من خلال توظيف تكنولوجيا التصميم في مجال تثقيف الطفل.

كما إن هناك بعض الحقائق التي لا يمكن إغفالها عند الحديث عن الطفل، وهي؛ "إن الأطفال يتعلمون بسرعة كبيرة، ويستخدمون حواسهم وأجسادهم من اجل التفاعل مع العالم والبيئة المحيطة. إن عملية تعليم الأطفال في هذه المرحلة يتطلب طرق ووسائل تركز على توظيف الحواس وادماج الأطفال في عملية التعلم وتعتمد على اللعب والحركة والنشاط والمتعة. وهذا الواقع يمكن التعامل معه من خلال إدخال تكنولوجيا التصميم في بيئة تعلم الطفل وتوظيفها بشكل مناسب بحيث تصبح عملية

---

[1]) **نهيل الجابري** : طفل الروضة في عصر تكنوبوجيا المعلومات، pdf، ص١.
–https://www.uop.edu.jo/download/research/members/8_1962_alja.pdf

[2]) **لينا الزغلول** : موقع ض لغتي هويتي، ٢٠١٤/١٢/٢١.
– https://linazghoul.wordpress.com/بين_الثقافة_والعلم /

[3]) **جمهورية مصر العربية – رئاسة مجلس الوزراء:** اسراتيجية التنمية المستدامة– رؤية مصر ٢٠٣٠.
- http://www.cabinet.gov.eg/Style%20Library/Cabinet/pdf/sds2030_summary_arabic.pdf

التعلم ممتعة وذات فائدة وتحقق الأهداف المرجوة منها".([1]) سواء كانت من خلال أسلوب تصميم المحتوي أو طريقة التفاعل الطفل مع المحتوي نفسه.

المحور الثالث : تكنولوجيا التصميم و ثقافة الطفل المصري في ضوء تأكيد الهوية المصرية

تعد ثقافة الأطفال "هي إحدى الثقافات الفرعية في المجتمع، لذا فهي جزء من ثقافة المجتمع؛ وهي تشارك الثقافة العامة في صفات عدة، ككيان متميز، ويتضح ذلك في استعراض ما بينهم من فروق. فلغة الأطفال، وعاداتهم في العمل واللعب، وتقاليدهم، وطرقهم في التعبير عن أنفسهم وفي التفكير و التخيل ..إلخ؛ تختلف في مجملها عن تلك التي يختص بها الكبار لا من حيث الدرجة، بل من حيث النوع والاتجاه".([2])

"لذا عُنى علم الأنثروبولوجيا الاجتماعية خلال العقود الأخيرة، بالطفولة والتنشئة الاجتماعية وعلاقة الثقافة بشخصية الطفل وسلوكه. ومنها احتلت بعض الدراسات الأنثروبولوجية عن الطفولة في بعض الجماعات أهمية بالغة". ([3]) منها أنثروبولوجي التصميم والثقافة، التربية، التعليم، والتراث .

وعند الحديث عن الطفل والثقافة لابد أن نتطرق إلى الموروث – كجزء من ثقافته و التي تسهم بشكل كبير في التربية الثقافية للطفل " حيث بات موضوع ربط التنشئة بالتراث من الموضوعات المتداولة والهامة، لان عملية ربط الطفل بكل العناصر الإيجابية في التراث، هو سعي مشروع يهدف إلى تنمية السلوك وتعريف الطفل بأدوات وأشكال المعرفة الموجودة في بيئته، إيمانا بتحصين الطفل بثقافة راسخة تساعده على التعاطي مع الثقافات الأخرى بدينامية وحيوية، تمنعه من الانجرار وراء نوع من أشكال الثقافة الدخيلة".([4])

---

[1]) **نهيل الجابري** : مرجع سبق ذكره، ص٣.

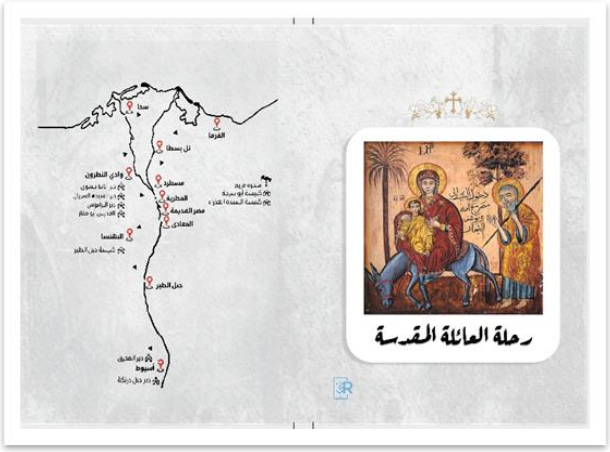
[2]) **هادي نعمان الهيتي** : مرجع سبق ذكره، ص ٣٣.

[3]) المرجع السابق، ص ١٨.

[4]) **عثمان حسن** : ثقافة الطفل: أين التراث الشعبي؟، الخليج – موقع الكتروني، الشارقة،٢٠١٢/٩/١٠.
– http://www.alkhaleej.ae/home/print/f53c9315-c755-48f7-a351-9dc93baa2e5a/2e51ef4b-4fd9-4a04-8764-725c7194aa4c#sthash.fhUXBHpg.dpuf

"وللثقافة دورها في تربية ونمو الطفل، ويمكن لنا عند تتبع الدور الذي تلعبة الثقافة ومنها المأثور الشعبي في نمو الطفل العقلي، والنمو العاطفي والانفعالي، النمو الاجتماعي، والنمو الحركي؛ حيث تبرز أهمية المأثور الشعبي والموروث في تشكيل الشخصية الخاصة بالطفل، والذي يشكل الإطار الثقافي للشخصية الطفل".([1])

لذا أهتمت الباحثة بالتراث المصري للتأكيد على الهوية المصرية لدى الطفل المصري من خلال نقل المعارف والفنون بما تشمله من إبداعات مصرية مختلفة في شتى الأزمنه الفنية الحضارية التي مرت بها جمهورية مصر العربية.



تصميم صفحة داخلية لشكل كتاب على مقاس A3– بعنوان رحلة العائلة المقدسة *

الوصف والتحليل : اعتمدت الباحثة على البساطة في التصميم، وعلى الأسلوب التكاملي في تصميم الصفحتين، من خلال الخلفية الرمادية الممتدة بين الصفحتين.

ففي الصفحة اليمنى حددت الباحثة في المركز البصري للصفحة إطارا مستلهما من إطار الصورة الفوتوغرافية للأيقونة القبطية (رحلة العائلة المقدسة إلى مصر)، وأحد رموز الفن القبطي المميز؛ وهو رمز الصليب متوجا بزخارف نباتية.

---

[1]) **درويش الأسيوطي** : لعب العيال، مكتبة الدراسات الشعبية ٦٥، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ٢٠٠٢، ص ٢٠، ص ٢١.

* من إعداد و تصميم الباحثة.

بينما ضمت الصفحة اليسرى خريطة بأماكن اتقف أو استقرار العائلة المقدسة في مصر؛ مستخدمة تقنية (الواقع المعزز AR) للتعرف على تلك الأماكن.

صطلحات البحث :

- **توظيف Employing:** ويقصد بكلمة توظيف في المعاجم العربية معان عدة، تدور حول التعيين والتحديد والإلزام. فيقال وَظَّفَ : "عين له في كل يوم وظيفة".([1]) و جاء في (لسان العرب) الوظيفة من كل شيء : وجمعها الوظائف والوُظُفْ. ووظف الشيء على نفسه ووَظَّفَهُ تَوْظِيفًا : أَلْزَمَهَا إِيَّاه".([2]) ويقصد بكلمة توظيف في الدراسة تعين مجموعة من الأساليب أو تقنيات تكنولوجيا التصميم لعرض المعلومات أو المعارف، واستخدامها في أطار تثقيفي للطفل الرقمي لنقل المعرفة بصورة سلسلة، ممتعه له. وذلك بعرض الوسيط التثقيفي بطريقة مختلفة عن الطرق التقليدية لعرض المعلومات، من خلال تحسين جودة التصميم أو فيديو، أو مطبوعات ثابته أو متحركة .. وغيرها، المستخدمه كوسيلة نقل معرفة للطفل الرقمي.
- **تكنولوجيا التصميم DESIGN TECHNOLOGY:** يقصد في هذه الدراسة بكلمة تكنولوجيا التصميم، التطورات الحديثة في مجال التصميم المستخدمة لعرض المعلومات والمعارف، آي المستحدثات التكنولوجية في مجال التصميم، بهدف توظيفها لمعالجة المحتوى أو المضمون المراد توصيله للطفل الرقمي بطريقة ممتعه مثيرة لتعليم أكثر فعالية.
- **إثراء Enrich :** تعني كلمة إثراء حدوث تعزيز للمحتوى الثقافي المقدم للطفل المصري؛ وذلك من خلال توظيف تكنولوجيا التصميم و استخدمها لإخراج محتوي مبتكرا وشيقا وجذابا للطفل الرقمي ." أشار القاموس المحيط للفيروز

---

[1]) **المنجد في اللغة و الأعلام** : دار المشرق – بيروت، ط ٣٥، ص ٩٠٧.

[2]) **جمال الدين محمد ابن مكرم ابن منظور**: لسان العرب، المطبعة الأميرية، بولاق مصر المعزية، ١٣٠١ هـ، ج١١، ص٢٧٤.

آبادي الي معني إثراء بأنه الثروة، أي تعني كثرة العدد و ثريت الأرض ثرىً فهي ثرية و أثرت كثر ثراها "([1]).

- **المحتوى الثقافي Cultural content:** يقصد به المعارف والمعلومات المقدمه للطفل الرقمي خلال مرحلة الطفولة من الآداب والفنون والمعارف الوطنية والثقافات الأخري.
- **الدراسات المرتبطة :**

أولاً: دراسات تناولت تكنولوجيا التصميم (ملصق)، (الملصق التفاعلي)، (انفوجرافيك).. وغيرها

١. محمد محمد شوقى محرم : " **توظيف الاناجلاف لاثراء الرؤية الخيالية فى رسوم قصص الاطفال** " (ماجستير كلية التربية الفنية جامعة حلوان ٢٠١٦م).

تهدف الدراسة إلى التعرف على الأبعاد التصميمية للاناجلاف وتوظيفها فى رسوم قصص الأطفال، وتؤكد أن نجاح القصص المقدمة للأطفال تتوقف على مدى حرفية المصمم الفنان وبراعته فى توظيف خبراته التقنية.

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في توظيف تقنية الاناجلاف بما لها من دور حقيقي كتقنية لإثراء الرؤية الخيالية وجذب انتباه الطفل .

٢. ميرفت راسم امين محمود : " **التصميم التفاعلى كمدخل لتطبيقات الاعلان التعليمى فى ضوء استراتيجيات التواصل** " (دكتوراه كلية التربية الفنية جامعة حلوان ٢٠١٦م).

سعت الدراسة لإيجاد منطلقات فكرية وتصميمة جديدة تستند على التصميم التفاعلى للاعلانات التعليمية، وإيجاد شكل ونمط جديد لتصميم الإعلانات التعليمية، قادرة على خلق مناخ تفاعلى مؤثر بين المصمم و الجمهور، لصنع ثقافة بصرية عامة .

كما تضمنت الرسالة دراسة وتحليل الإعلانات من حيث نشأتها وتطورها، والتعرف على العمليات التفاعلية فى الوسائل الإعلانية المختلفة وأهميتها فى تصميم الإعلان كأحد نتائج تكنولوجيا الاتصالات الحديثة، لتحقيق أعلى درجات الاستجابة قبل الملتقى.

---

[1]) **الفيروزابادي** : القاموس المحيط، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ج٤، نسخة مصورة عن الطبعة الثالثة للمطبعة الأميرية سنة ١٣٠٢هـ – مصر،١٩٨٠م–١٤٠٠هـ، ص٣٠٢.

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في التعرف على أساليب التفاعلية وتوظيفها في مجال التصميم الجرافيكي لتقديم المعرفة للطفل الرقمي .

٣. إيناس عبد الرءوف سيد عكه: " **نظرية المعلومات والإنفوجرافيك كمدخل لتصميم تطبيقات تعليمية** " (دكتوراه كلية التربية الفنية جامعة حلوان ٢٠١٦م).

تتضمنت هذه الدراسة تحليل ودراسة الانفوجرافيك وجمالياته من تحويل النص لمدرك شكلي جمالي، وتحليل ودراسة التطبيقات التعليمية التفاعلية الخاصة بالأجهزة اللوحية المحمولة، وأسس تصميمها، في ضوء نظرية معالجة المعلومات، وتأكيد وجود توافق بين كل من الانفوجرافيك ونظرية المعلومات نظرا لوجود عامل مشترك بينهما وهو المعلومات، حيث تعتمد علي مهارة ترتيب الأفكار و التلخيص.

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في دور التصميم الفني للتطبيقات التعليمية الإلكترونية في عرض المعرفة للطفل الرقمي، ودور الأجهزة اللوحية في التعليم المتنقل .

ثانياً: دراسات تناولت الطفل :

١. رانيا محمد نبيل حسن : " **فاعلية برنامج قائم على الوسائط المتعددة لتنمية وعي أطفال الروضة ببعض الظواهر الطبيعية وتأثيراتها على البيئة** " (دكتوراه كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة أسيوط ٢٠١٦م).

تضمنت هذه الدراسة ثلاثة محاور : الوسائط المتعددة وطفل الروضة: ويتضمن أهمية استخدام الوسائط المتعددة وعناصرها ومتطلباتها بجانب عرض معوقات استخدام الوسائط المتعددة، وشمل المحور الثاني وعي الطفل بالظواهر الطبيعية وتأثيرها على البيئة .

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في دراسة خصائص الطفل، ومدي وعيه بمحيطه الذي يعيش فيه، بجانب تأثير الوسائط المتعددة وفاعليتها.

٢. آلاء كمال نظيم شحاتة : " **أثر إستخدام القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم الفضاء لدي طفل الروضة** " (ماجستير كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا ٢٠١٩م).

تضمنت هذه الدراسة تحديد بعض مفاهيم الفضاء المناسبة لطفل الروضة، كما شملت إعداد قصص الكترونية تفاعلية لتنمية بعض تلك مفاهيم، بجانب قياسها

لأثر إستخدام القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم الفضاء لدي طفل .

تفيد هذه الدراسة البحث الحالي في أن القصص الالكترونية التفاعلية تساعد علي تنمية المفاهيم الفضائية لطفل الروضة.

النتائج :

- أشار البحث إلى تحديد أثر تكنولوجيا التصميم في تعلم الطفل بصرياً، والاتجاه نحو طرق الاستفادة من تلك التكنولوجيا البصرية في تعليم الطفل بصرياً.
- أشارت الباحثة إلى أهمية دراسة الطفل كمؤثر قوى في مستقبل مجتمعنا؛ حيث أصبحت إيجابية الطفل ومشاركته، وإلمامه بالتاريخ الحضاري والفني في مصر هدفًا رئيساً للتأكيد على هويته المصرية وتحصينها.

التوصيات :

- الاستعانة بمتخصصي التصميم الجرافيكي والعلوم المختلفة في تقديم إعادة صياغة للمعلومات البصرية المقدمة للطفل الرقمي، بما يتناسب مع احتياجاته ومتطلباته.
- الاستفادة من اساليب تكنولوجيا التصميم المختلفة وغيرها من التقنيات لتسهيل إطلاع الطفل المصري في الأماكن النائية على ما بالمتاحف والمزارات المختلفة .

ملخص البحث :

اسم الباحثة : آيات درويش حنفي درويش

عنوان البحث : توظيف تكنولوجيا التصميم كمدخل لإثراء المحتوى الثقافي لتأكيد الهوية المصرية لدى الطفل المصري

المشرفان : أ. د / صالح محمد أبو المعاطي، أ. د/ وجدى رفعت فريد.

ملخص البحث

تبحث الدراسة في طرق الاستفادة من اساليب تكنولوجيا التصميم المختلفة وغيرها من التقنيات لإحداث التطوير والتغير المناسب في شكل تصميم وعرض المحتوى الثقافي المقدم للطفل المصري سواء كانت مطبوعات أو غيرها؛ وذلك لسد احتياجاته وحل مشكلاته.، ومساعدته في إدراكه لتاريخه وتراثه الحضاري المصري، سعياً لبناء

الشخصية الوطنية المتكاملة للطفل؛ وذلك من خلال تقديم المحتوي بطريقة علمية شيقة، لحث الطفل على الإبداع، والابتكار، وتنمية المهاراتِ المختلفةِ لديه .

Abstract

Submitted By: Ayat Darwish Hanfi Darwish

Research Title: " *Employing Design Technology as An Input to Enrich the Cultural Content to confirm The Egyptian identity of The Egyptian child*"

Under the supervision of: Prof.Dr/ Saleh Mohamed Abdel Moaty &Prof.Dr/ Wagdy Refat Farid.

The study examines ways to benefit from the methods of various design technology and other techniques to bring about the appropriate development and change in the form of designing and displaying the cultural content provided to the Egyptian child, whether publications or others, in order to meet his needs and solve his problems, and help him realize his history and Egyptian cultural heritage, in an effort to build the integrated national personality of the digital child, by presenting the content in an interesting scientific way, to urge the child to create, innovate, and develop his various skills.

مراجع البحث :

أولاً: المراجع العربية :

أ- الكتب و المؤلفات :

١. درويش الأسيوطي : "لعب العيال"، مكتبة الدراسات الشعبية ٦٥، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ٢٠٠٢.

٢. محمود داود الربيعي – مازن عبد الهادي أحمد – سعيد صالح حمد أمين –مازن هادي كزار: الاتجاهات التربوية الحديثة لرياض أطفال، الدار المنهجية، عمان، ٢٠١٦م .

٣. هادي نعمان الهيتي : ثقافة الطفل، عالم المعرفة، الكويت، ط١، ١٩٨٨م.

ب- الأبحاث والرسائل العلمية :

أولاً: المراجع العربية:

- **الرسائل العلمية :**

٤. آلاء كمال نظيم شحاتة :"أثر استخدام القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم الفضاء لدي طفل الروضة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا، ٢٠١٩م.

٥. إيناس عبد الرءوف سيد عكه :" نظرية المعلومات والإنفوجرافيك كمدخل لتصميم تطبيقات تعليمية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ٢٠١٦م.

٦. رانيا محمد نبيل حسن: فاعلية برنامج قائم على الوسائط المتعددة لتنمية وعي أطفال الروضة ببعض الظواهر الطبيعية وتأثيراتها على البيئة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط، ٢٠١٦م.

٧. محمد محمد شوقى محرم: توظيف الاناجلاف لإثراء الرؤية الخيالية فى رسوم قصص الاطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان،٢٠١٦م.

٨. ميرفت راسم امين محمود: التصميم التفاعلى كمدخل لتطبيقات الاعلان التعليمى فى ضوء استراتيجيات التواصل، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ٢٠١٦م.

ج- المقالات و الدوريات العلمية المتخصصة :

٩. مجلة التصميم الدولة: توظيف أنثروبولوجيا التصميم لتعزيز فاعلية النظم الارشادية لجامعة عجمان، خالد مصطفي أحمد:، (المجلد ٩، العدد٢، ابريل ٢٠١٩م)

د- قواميس و معاجم العربية :

١٠ - العلامة مجد الدين محمد بن يعقوب الفيروز أبادى الشيرازي : قاموس محيط، هيئة المصرية العامة للكتاب، نسخة مصورة عن الطبعة الثالثة للمطبعة الأميرية سنة ١٣٠٢ه – مصر، ١٩٨٠م -١٤٠٠ه .

١١ = المنجد في اللغة و الأعلام، دار المشرق – بيروت.

١٢- جمال الدين محمد ابن مكرم ابن منظور: لسان العرب، طبعة دارالاميرية، بولاق مصر المعزية، ١٣٠١ ه، ج١١.

ثالثاً: المواقع الإلكترونية :

أ- المراجع العربية الإلكترونية :

١٣–جمهورية مصر العربية – رئاسة مجلس الوزراء: اسراتيجية التنمية المستدامة– رؤية مصر ٢٠٣٠.

- http://www.cabinet.gov.eg/Style%20Library/Cabinet/pdf/sds2030_summary_arabic.pdf

١٤–حمزة مشرف: التكنولوجيا والتصميم المتكر، BIMarabia، ١٨ ديسمبر٢٠١٦.

- https://bimarabia.com /تكنولوجيا_والتصميم_المبتكر/

١٥–صابرين السعو : مفهوم ثقافة الطفل، الموضوع، ٣٠ أغسطس ٢٠١٦م.

- https://mawdoo3.com /مفهوم_ثقافة_الطفل

١٦–عثمان حسن : ثقافة الطفل: أين التراث الشعبي؟، الخليج، الشارقة،٢٠١٢/٩/١٠.

- http://www.alkhaleej.ae/home/print/f53c9315-c755-48f7-a351-9dc93baa2e5a/2e51ef4b-4fd9-4a04-8764-725c7194aa4c#sthash.fhUXBHpg.dpuf

١٧–لينا الزغلول : ض لغتي هويتي، ٢٠١٤/١٢/٢١.

- https://linazghoul.wordpress.com/ / بين_الثقافة_والعلم

١٨–مراحل النمو والتطور في المونتيسوري: ابن خلدون– ٢٧ مارس ٢٠١٥ م.

- http://ibn-khaldon.com/مراحل_النمو_والتطور_في_المونتيسوري

١٩-نهيل الجابري : طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات .

- https://www.uop.edu.jo/download/research/members/8_1962_alja.pdf

20- https://qak.edu.qa/ar/intro/تكنولوجيا_التصميم_المستوى-العادي المستوى_العالي

21-* https://ar.wikipedia.org/wiki/إنسان_رقمي

22- https://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports/2017-04-08-1.2909337

23- https://anycanal.com/post/2145

١٤- المراجع الاجنبية الإلكترونية :

24- https://happycitysg.wordpress.com/2012/04/20/interactive-posters-shoot/