مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصر وتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم

"Utilizing **Pottery** Forming skills to design educational games for visually impaired and instill cultural civilizational identity"

نهي توفيق عبد الله فرفور
مدرس مناهج وطرق تدريس التربية الفنية
كلية التربية النوعية - جامعة الإسكندرية
Noha.farfor@alexu.edu.eg

نيفين يوسف خليل زبادي
مدرس الخزف بقسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة الإسكندرية
Neven.zabady@alexu.edu.eg

ملخص البحث:

يهدف هذا البحث للتوصل إلي إمكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي لتصميم ألعاب تربوية منها (التشكيل بالشرائح ،الضغط بالقالب، والحزف والإضافة،النقوش البارزة والغائرة) لما تسهم به في تنمية الادراك الحسي للكفيف والملاحظة الدقيقة والقدرة المكانية والتحليل والاستنتاج وتكوين المفهوم وفق قدراتهم الإدراكية ، علي أن يتم توظيفها بمجوعة أنشطة منظمة تصمم بنماذج من الألعاب التربوية لمدي ارتباط الإدراك الحسي اللمسي للشكل بالناتج المعرفي للمعاق بصريا المعتمد علي(التعرف، التمييز، التفسير ،العلاقة بين الكل والجزء) كمهارات لمسية تنظم سيكولوجيا لتكوين الخبرة باللمس أثناء اللعب ، وذلك بهدف تأصيل الهوية الثقافية الحضارية للكفيف بتضمين أحد أهم مقوماتها من التاريخ والتراث بالحضارة الفرعونية ورموزها وأساليبها التشكيلية، وتوصلت الباحثة من خلال التجربة الذاتية لتصميم وتنفيذ عدد (١٠) نماذج للألعاب التربوية ، ولتقييمها صممت إستمارة تقييم الألعاب التربوية لمحاورها (مهارات التشكيل الخزفي - مؤشرات الهوية الثقافية الحضارية -الأسس التربوية والحسية لانتاج الألعاب التربوية للمكفوفين بصريا) ،ومن خلال نتائج التقييم تم التوصل لمستوي تنبؤ يشير إلي إمكانية تأصيل هذه النماذج للهوية الثقافية الحضارية لمكفوفي البصر للفئة العمرية ٨ :١٠ سنوات .

الكلمات المفتاحية : *التشكيل الخزفي ؛ الألعاب التربوية ، الهوية الثقافية الحضارية .*

مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

"Utilizing **Pottery** Forming skills to design educational games for visually impaired and instill cultural civilizational identity"

Neven Youssef Khalil Zabady
Lecturer of Pottery
Department of Art Education,
Faculty of Specific Education,
Alexandria University.
Neven.zabady@alexu.edu.eg

Noha Tawfiq Abdullah Farfour
Lecturer of Curricula and Methods of Teaching Art Education,
Faculty of Specific Education,
Alexandria University.
Noha.farfor@alexu.edu.eg

Summary

The aim of this research is to explore the potential of employing **Pottery** forming techniques such as slab construction, mold pressing, carving and addition, and relief and intaglio engraving in enhancing the sensory perception, fine observation skills, spatial ability, analysis, deduction, and concept formation of visually impaired individuals, in accordance with their perceptual capabilities،These techniques are to be integrated into a set of structured activities designed as an educational game, emphasizing the relationship between tactile sensory perception and the cognitive outcomes of visually impaired individuals. These outcomes are based on four key tactile skills: recognition, differentiation, interpretation, and understanding the relationship between the whole and the part, which are psychologically organized to develop tactile-based experiences during play،The objective is to instill cultural and civilizational identity in visually impaired individuals by incorporating fundamental elements from history and heritage, specifically inspired by Pharaonic civilization, its symbols, and artistic styles ،Through self-experimentation, the researcher designed and implemented ten educational game models. To evaluate their effectiveness, an assessment form was developed, covering three key areas**:(Pottery** forming skills -Indicators of cultural and civilizational identity - Educational and sensory principles for producing educational games for the visually impaired) The evaluation results indicate a predictive level suggesting the feasibility of using these models to reinforce cultural civilizational identity among visually impaired children aged 8 to 10 years.

Keywords *: Formation; Educational Games; Cultural Civilizational Identity*.

مقدمة :

تلعب التربية الفنية دورًا محوريًا في تنمية المهارات الحسية والإدراكية للأطفال، حيث تعتمد على التفاعل مع المواد والأدوات الفنية المختلفة، مما يساهم في تعزيز الحواس وتوسيع آفاق الإبداع وبالنسبة للمكفوفين، تعد التربية الفنية وسيلة فاعلة لتنمية الإدراك الحسي من خلال الأنشطة التفاعلية التي تستند إلى اللمس، والسمع، والشم، مما يفتح أمامهم مجالات تعبيرية وإبداعية لا حدود لها، كما تشمل مجالات التربية الفنية النحت، والخزف، والأشغال اليدوية، والتشكيل بالخامات المختلفة، وكلها أنشطة يمكن تكييفها لتلائم احتياجاتهم ، حيث تسهم في تعزيز تصورهم للعالم من حولهم، كما أن استخدام الخامات المتنوعة مثل الطين، والقماش، والخشب، يوفر لهم تجربة حسية غنية، تساعدهم على تكوين صور ذهنية للأشكال والأحجام والملمس.

إذ نجد الأنشطة الفنية التي تسهم في معاونة الفرد على تنمية الشعور بالقيمة والإنجاز و تنمية أساليب التعليم والتعبير وطرح الخبرات الحياتية الغير مرغوب فيها واستبدالها بخبرات مثمرة ولها قيمة ، حيث يدعم الفن التشكيلى بشكل واضح فى تنمية الأنماط السلوكية اللازمة للتفاعل الإجتماعي وبناء علاقات مثمرة ، و خفض حدة مشكلات الأشخاص من ذوى الإعاقة البصرية كما أنه أسلوب من أساليب حواسهم والتعلم المبكرلهم وخفض الآثار السلبية المرتبطة بالإعاقة البصرية. (عبد الرحمن ، حسين ، اللقانى : ٢٠٠٥، ٣٩)

والطفل الكفيف هو شخص لديه حدة بصر تبلغ ٢٠٠/ ٢٠ أو أقل في العين بعد إجراء الإجراءات الإكلينيكية و تتمثل في فقدان الإنسان حاسة البصر بشكل كلى أو جزئى ويعتمد على حواسه الآخرى وبعض الأدوات الخاصة بهم للتوافق مع البيئة المحيطة والتعامل مع الآخرين وهي من الإعاقات التي تؤثر بشكل مباشر على تعلمه واكتساب المفاهيم وعلاقته الإجتماعية وبناء شخصيته مما يظهر مشكلات نفسيه تتمثل فى العزلة والانطواء و القلق والخوف. (اللقاني : ٢٠٠٣، ٢٦)

فقد أجريت العديد من الدراسات منها عزة يونس (٢٠١٧) ،سارة ربيع (٢٠١٧،٢٠١٨) التي هدفت إلى الإستفادة من حاسة اللمس وتدريبها لدى المكفوفين بصرياً في التعرف على الحضارات والفنون وفق معايير تصميميه تناسب تلك الفئة من خلال توفير الإمكانات المناسبة لهم وتوصلت إلي الاستفادة من السمات الإدراكية والمهارات الحسية في اكتساب المفاهيم ووضع المبادئ الأساسية واستراتيجيات التدريس لهذه الفئة .

ويؤكد (محمد أبو ملحم و آخرون :٢٠١٩، ٣٤) في نتائج دراستهم وجود أثر مرتفع ودال إحصائياً عند مستوى الدالة (٠.٠٦) لمختلف التقنيات التكيفية للأدوات التعليمية والألعاب التربوية علي العديد من المتغيرات وأن التقنيات التكيفية القائمة على الصوت واللمس لها دور في تكيفهم واندماجهم بالمجتمع واستنتاج المعلومات اللازمة لإستمرارية عملية التواصل لديهم .

ومن بين العديد من الدراسات التي تناولت التقنيات التكيفية جاءت دراسة قاسم عبد الرازق (2023) التي هدفت إلي الإفادة من مهارات التشكيل الخزفي في تنمية الإدراك الحسى لذوى الاحتياجات الخاصة المكفوفين بصرياً حيث إستندت إلي أن التشكيل الخزفي له من الخصائص التي تجعله يتميز عن غيره في توظيف هذه الحواس لدى الكفيف وإعطاؤه قدرة معرفية عن مفهوم الشكل والحجم والفراغ و المساحة والتمييز بينهم وتنمية مهارة الإدراك والتخيل من خلال الأشكال المجسمة والمسطحة.

وتشير الأدلة أن الأشخاص المكفوفين يطورون من مهارات الذاكرة واللمس والانتباه بشكل كبير مقارنة بالأشخاص المبصرين وذلك لتعويض غياب الإبصار لديهم ويفسر ذلك علي أساس التعويض الحسي (قاسم عبد الرازق :٢٠٢٣، ٤٥).

واتفقت نتائج دراسة حنان الغزالي (٢٠١٦)،فاطمة خليل (٢٠١١) أنه يمكن أن تساهم الألعاب التربوية في تنمية الهوية الثقافية لدى المكفوفين على الرغم من فقدان البصر إلا أن الحواس الأخرى تتعزز وتصبح أكثر حساسية ودقة من خلال التفاعل مع الخزف وتشكيله، كما يمكن للمكفوفين تطوير تصور بصري خاص بهم للعالم المحيط، مما يساعدهم في بناء هوية بصرية متميزة وفريدة.

ولذلك فتؤكد دراسة(فاطمة خليل :٢٠١١)،(ثناء هاشم: ٢٠١٩) أن توظيف المهارات اللمسية في تصميم ألعاب تربوية للمكفوفين لا يسهم فقط في تنمية مهاراتهم الحسية والإدراكية، بل يشكل أيضًا خطوة هامة نحو تعزيز دمجهم في المجتمع وتعرفهم الواعي لمظاهر الهوية الثقافية الحضارية بمجتمعهم وبالتالي توفير فرص متكافئة لهم للتعلم والإبداع.

واستخدام مهارات التشكيل الخزفي في إنتاج الألعاب التربوية يمثل نهجًا مبتكرًا يجمع بين الفنون والتعليم من خلال هذا التصور يتمكن الطلاب من تطوير مهاراتهم الفنية في التشكيل الخزفي واستخدامها لابتكار ألعاب تربوية تساهم في تحسين تجربة التعلم ، هذه الألعاب يمكن أن تكون أدوات تعليمية متعددة الوظائف تعزز الإبداع والتفكير النقدي لدى الكفيف، كما تساهم في ترسيخ المفاهيم التعليمية بطرق تفاعلية وجذابة كالهوية الثقافية والحضارية ،لذا فتظهر أهمية تصميم وإنتاج ألعاب تلائم احتياجات المناهج التعليمية المختلفة، و كيفية دمج العناصر الجمالية والفنية مع الأهداف التربوية.

مشكلة البحث :

تتحدد مشكلة البحث في تحديات تعليم الأطفال المكفوفين بصرياً وتنميتهم الثقافية والحضارية، حيث يعانون من صعوبة في التفاعل مع الأنشطة التربوية التقليدية التي تعتمد بشكل أساسي على الحواس البصرية ونقص المواد التعليمية والأنشطة التي تتيح لهم اكتشاف ثقافتهم وهويتهم بطرق ملائمة لحواسهم الأخرى، حيث تبرز أهمية توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية بحيث يتم توفير تجارب تفاعلية تعتمد على حاسة اللمس والسمع، مما يتيح لهم فهماً أعمق لتراثهم الثقافي من خلال الأنشطة الخزفية التي تمزج بين الإبداع والفهم الثقافي.

حيث تكمن مشكلة البحث في إمكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي (التشكيل بالشرائح ،الضغط بالقالب، ،النقوش البارزة والغائرة) لما تسهم به في تنمية الادراك الحسي للكفيف والملاحظة الدقيقة والقدرة المكانية والتحليل والاستنتاج وتكوين المفهوم وفق قدراتهم الإدراكية كما اتفقت دراسة عبدالرازق(٢٠٢٣)،منصر(٢٠١٧)،يونس(٢٠٢١)،محمود(٢٠١٧)،حنفي،عبدالعزيز(٢٠١٩) ،المنصوري(٢٠٢١)،علي أن يتم توظيفها بمجوعة أنشطة منظمة تصمم بنماذج للألعاب التربوية لمدي ارتباط الإدراك الحسي اللمسي للشكل بالناتج المعرفي للمعاق بصريا المعتمد علي(التعرف، التمييز، التفسير ،العلاقة بين الكل والجزء) كمهارات لمسية تنظم سيكولوجيا لتكوين الخبرة باللمس أثناء اللعب كما اثبتت دراسة تاقعوت (٢٠١٥)، الغزالي (٢٠١٩)،العياشي(٢٠٠٩)،خليل(٢٠١١)، Ans(2010)، Argyro(2002) وذلك بهدف تأصيل

الهوية الثقافية الحضارية للكفيف بتضمين أحد أهم مقوماتها من التاريخ والتراث بالحضارة الفرعونية ورموزها وأساليبها التشكيلية.

لذلك فتحددت مشكلة البحث في الإجابة علي التساؤل الرئيسي التالي :-

كيف يمكن توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصروتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم ؟

أهداف البحث :

١. توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية من خلال مجالات التربية الفنية تساعد المكفوفين على تنمية حاسة اللمس **وتنمية المهارات الحسية والإدراكية للمكفوفين** .
٢. **تعزيز الهوية الثقافية والحضارية** بدمج العناصر التراثية والثقافية بمحتوي المقررات الدراسية في تصميم الألعاب التي تساعد المكفوفين على التعرف على الهوية الحضارية لمجتمعهم بطريقة ملموسة، وتعزيز ارتباطهم بالقيم الثقافية والتراثية.
٣. **تحقيق التكامل بين مجالات التربية الفنية** وإثراء المحتوي التدريسي بإيجاد حلول إبداعية تجمع بين الفنون التطبيقية والأهداف التربوية للتربية الفنية .

فروض البحث :

١- إمكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصر وتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم .

أهمية البحث:

١. تطوير المهارات الحسية والإبداعية للأطفال المكفوفين بتوظيف مهارات التشكيل الخزفي في الألعاب التربوية مما يعزز من قدرتهم على التعبير عن أنفسهم بطريقة مبتكرة.

٢. تقديم طرق جديدة وأكثر فعالية لتعليم الأطفال المكفوفين عن ثقافتهم وهويتهم من خلال استخدام الألعاب التربوية التي تعتمد على الحواس البديلة لتمكين الأطفال المكفوفين الاستفادة من الأنشطة التي تنمي مهاراتهم بشكل مستدام وملائم لاحتياجاتهم الخاصة.

٣. تقديم نموذج عملي لتوظيف التشكيل الخزفي كأداة تعليمية للأطفال المكفوفين يساهم في توجيه المعلمين إلى أساليب مبتكرة وفعالة تساعد في رفع مستوى التعليم المقدم لهذه الفئة.

مصطلحات البحث :

مهارات التشكيل الخزفي Pottery Forming skill : "مجموعة من المهارات التي تمكن الفنان من تحويل المادة الخام الطينية إلى أشكال فنية أو وظيفية عن طريق التشكيل اليدوي أو باستخدام أدوات مساعدة، مما يسهم في تطوير الإبداع الحسي والبصري للفنان".(حسن عبد المجيد :٢٠١٠، ٤٥)

التعريف الإجرائي : "مجموعة من المهارات التي تمكن الفنان من تحويل المادة الخام الطينية إلى أشكال فنية أو وظيفية عن طريق التشكيل اليدوي أو باستخدام أدوات مساعدة، مما يسهم في تطوير الإبداع الحسي للفنان".

الألعاب التربوية Educational games : " الأنشطة التي تُستخدم في التعليم بهدف تحسين عملية التعلم، حيث تتيح للطلاب فرصة التعلم من خلال التجربة والممارسة في إطار من المتعة والإثارة، مما يعزز من استيعاب المفاهيم وتنمية المهارات". (محمد حسن العيسوي : ٢٠٠٨ ، ٩٢)

التعريف الإجرائي : هي مجموعة من الأنشطة المنظمة التفاعلية التي يمارسها الفرد لتحقيق أهداف تربوية تحتوي علي مهارة أو مفهوم أو تقنية التي تسير وفق قواعد محددة ومقننة تنظم التفاعل والإيجابية وتحفز الحواس .

الهوية الثقافية الحضارية cultural civilizational identity : مجموعة من المقومات والخصائص التي تنفرد بها الشخصية العربية وتجعلها متغيرة عن غيرها من الهويات الثقافية الأخرى وتتمثل هذه المقومات في اللغة ،الدين،التاريخ ،العادات ،التراث،التقاليد والأعراف.(ثناء محمد:٢٠١٩، ٣٤)

حدود البحث :

- تتحدد الحدود التطبيقية للبحث علي إجراء تجربة ذاتية من قبل الباحثة تتمثل في تصميم وإنتاج عدد (١٠) نماذج من الألعاب التربوية القائمة علي أهم مؤشرات الهوية الثقافية .
- الحدود الموضوعية : تشتق موضوعات الأعمال الذاتية للألعاب التربوية قيد البحث من أهم مؤشرات الهوية الثقافية وأشهرها مثل:
  - بعض أهم ملوك الحضارة الفرعونية.
  - بعض أهم رموز الحضارة الفرعونية العقائدية .
  - أهم تقنيات مهارات التشكيل الخزفي بالحضارة الفرعوية .
- الحدود الزمنية للبحث تمت التجربة الذاتية للبحث خلال الفترة ١- يوليو حتي ١- ديسمبر ٢٠٢٤
- الحدود المكانية تمت إجراءات التجربة الذاتية بالبحث داخل الورش الفنية والمعامل وأفران الحرق بكلية التربية النوعية جامعة الإسكندرية .

الفئة العمرية المستهدفة : تتحدد الفئة العمرية المطبقة لهذه الألعاب للأطفال مكفوفي البصر الذين تتراوح أعمارهم من ٨: ١٠ سنوات ، حيث تتحدد أبرز الخصائص العقلية والحسية التي تؤثر على قدراتهم في التعلم في القدرات الحسية القائمة علي تفعيل حاسة اللمس . (سارة عبد العزيز :٢٠١٦، ٨٩)

منهج البحث :

يقتصر التطبيق بالبحث الحالي علي إجراء تجربة ذاتية للباحثة في تصميم وتنفيذ عدد (١٠) نماذج تجريبية للألعاب التربوية (قيد البحث) والتوصل لمستوي التنبؤ للألعاب التربوية في تأصيل الهوية الثقافية للمكفوفين بصريا بإستخدام استمارة تقييم للألعاب التربوية لمحاورها (توظيف مهارات التشكيل الخزفي – مؤشرات الهوية الثقافية الحضارية- الأسس التربوية والحسية لتصميم الألعاب التربوية للأطفال المكفوفين فئة ٨-١٠ سنوات).

أدوات البحث : إستمارة تقييم الألعاب التربوية/ (مرفق ٢) لمحاورها { مهارات التشكيل الخزفي – الهوية الثقافية الحضارية - الأسس التربوية والحسية لتصميم الألعاب التربوية للأطفال المكفوفين ٨-١٠ سنوات } من قبل السادة الخبراء بتخصصات (التربية الفنية – مناهج وطرق التدريس – علم النفس التربوي) بهدف التوصل لمستوي التنبؤ للألعاب التربوية في تأصيل الهوية الثقافية للمكفوفين بصريا . (إعداد الباحثة)

الإطار النظري والدراسات المرتبطة :

المحور الأول : مهارات التشكيل الخزفي وعلاقتها ببعض المتغيرات الحسية (الإدراك اللمسي).

المحور الثاني : اسهامات التربية الفنية ومجالاتها في تصميم الألعاب التربوية لدي الأطفال المكفوفين .

المحور الثالث : خصائص ومؤشرات الهوية الثقافية للمحتوي المعرفي بالألعاب التربوية .

المحور الأول : مهارات التشكيل الخزفي وعلاقتها ببعض المتغيرات الحسية(الإدراك اللمسي)

تتفق دراسة قاسم عبد الرازق(٢٠٢٣)،شيماء الشمري (٢٠١٧) في أن للفن التشكيلى من خلال التعبير المجسم والأعمال الملموسة إسهامات هامة تنمي لدى الكفيف الإدراك الحسى والملاحظة الدقيقة والقدرة المكانية التي يمكن أن تكون من خلال الملامس ، وعلاقات الاحجام والنسب والأشكال و مهارة التشكيل الخارجى التى تتيح له بناء أشكال مجسمة ومسطحة بتقنيات تتناسب مع قدراتهم لأنها تحتاج إلى إدراكهم اللمسى للخامة وهذه المهارات (التشكيل بالشرائح - الضغط بالقالب - التشكيل بالأحبال الضغط اليدوي- الحفر االبارز والغائر) وهذه المهارات اعتمدتها الدراسات في تطبيق برنامجها التجريبي في تنمية الإدراك الحسي للكفيف حيث ذكرت إسهامات الخزف للمكفوفين بصرياً ومبررات استخدامه وتلخصها سارة محمود (٢٠١٨)، قاسم عبد الرازق (٢٠٢٣) في :

- **تنمية الحواس :** التي تشير إلى توظيف الحواس الأخرى وخاصة اللمس في اكتساب مهارات تجديد وتصنيف الأشكال والأحجام وخصائص العناصر.
- **الإتصال بالبيئة:** التي تتمثل في التعرف على خامات البيئة المحيطة من حوله وكيفية توظيفها وإمكانيتها فى التشكيل لتوصيل بعض المفاهيم.
- **الإتزان الإنفعالي:** حيث تشير إلى قدر ما يستوعبه ويفهمه الكفيف من خصائص للأشياء من حوله وجمع المعلومات يحقق له التوافق ويثير دافعيته للتعلم والمشاركة بالأعمال والعمل بمجموعات مما يحقق الإتزان الإنفعالي .

- **إكتساب المفاهيم** : تتمثل في إكتساب مفاهيم إيجابية والإدراك والملاحظة والتحليل والتشكيل والاستنتاج وفهم المعلومات وتوظيفها.

وتناولت العديد من الدراسات محاور مختلفة للإبتكار في الشكل الخزفي اعتمدت عليها نوارة أحمد (2022) في دراستها : **الخامة** كمحور ابتكار : فالطين الأسواني هو الخامة الأساسية في الخزف والتي يمكن التحكم في تركيبها و إجراء التجارب عليها لإكتشاف المزيد من الإمكانيات والتراكيب، و**الشكل** كمحور هام للإبتكار فى الخزف إذ يعد الخزف من الأشكال التقليدية له وقدم الفنانون العديد من الإبتكارات في الشكل دون قيود وبحرية ،أما **الملمس** كمحور ابتكار فى التشكيل الخزفى يعتمد على ملامس السطوح فالملمس له تأثيرات مختلفة فيمكن أن يكون أسلوباً زخرفياً لزخرفة الشكل الخزفى ، ويمكن أن يكون بهدف التأثير التعبيري في صنع درجات للألوان أو نوع من الظلال والأضواء وغيرها.

- **مراحل الإدراك اللمسي اللازمة لإكتساب الخبرات :-**

وفقًا لدراسة نشرت في(2021) "Journal of Hand Therapy" ، فإن التفاعل المستمر مع المواد الخزفية يمكن أن يساهم في تعزيز المهارات الحسية اللمسية والتنسيق بين اليد واللمس كما أن الأفراد الذين يتعاملون بانتظام مع الطين والمواد الخزفية يظهرون زيادة في حساسية اللمس والقدرة على التمييز بين القوام المختلف للخامة مقارنة بأولئك الذين لا يشاركون في أنشطة مماثلة.

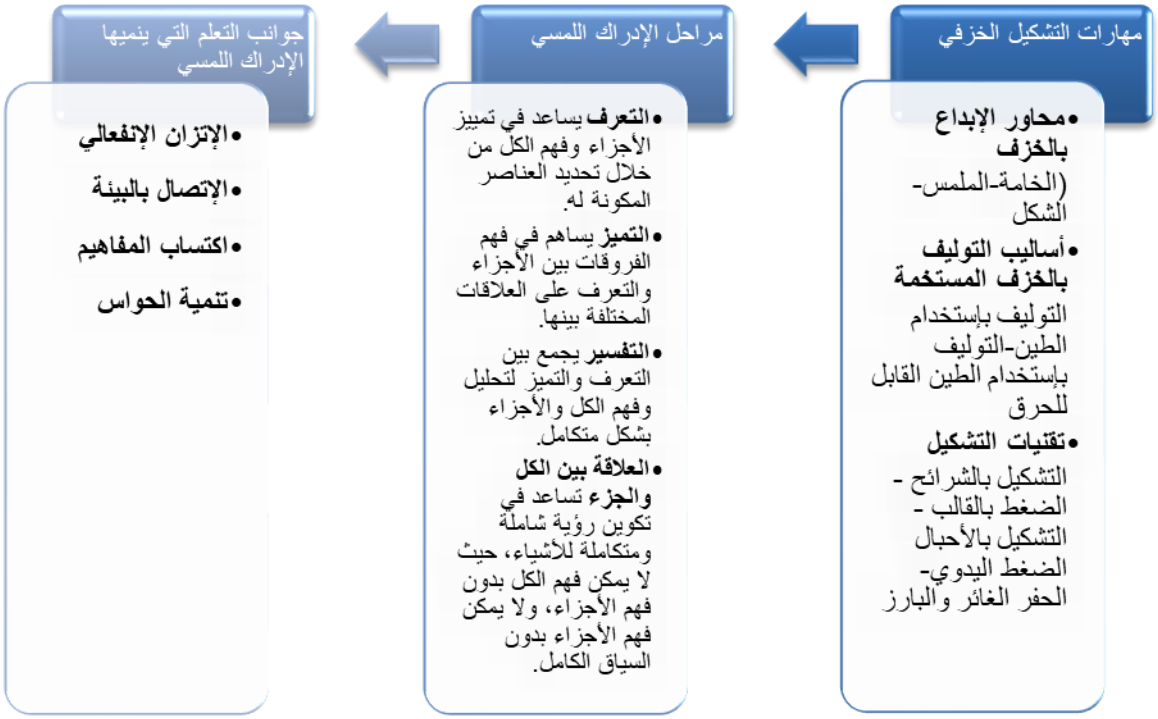
ودراسة قاسم عبد الرازق(2023) تتوصل إلي أن الحزف يعد من مجالات الفنون التشكيلية الذي له من الخصائص التي تجعله يتميز عن غيره في توظيف هذه الحواس لدى الكفيف وإعطاؤه قدرة معرفية عن مفهوم الشكل والحجم والفراغ و المساحة والتمييز بينهم وتنميه مهارة الإدراك والتخيل من خلال الأشكال المجسمة والمسطحة ويفسر ذلك على أساس التعويض الحسي .

حيث اتفقت معها دراسة سارة محمود(٢٠١٨) إذ تناولت بالبحث السمات الإدراكية والعقلية عن المكفوفين مع دراسة المهارات الحسية وكيفية الإستفادة منها فى تنمية مفاهيم وأسس التصميم ، كما تناولت مفهوم الإدراك ومحددات الإدراك للمكفوفين لوضع السمات العامة والمبادئ الأساسية باستراتيجيات التدريس لتلك الفئة ،وقد حددت مراحل الإدراك اللمسي دراسة كل من ،عفاف فراج، نهى محمد (٢٠٠٤) ،حاتم شافعي (٢٠٠٠)، سارة عبد العزيز (٢٠١٩) كالتالي :

- **التعرف(Recognition)** هو عملية تحديد أو التمييز بين أشياء يتم من خلال استخدام الحواس الخمس أو من خلال استخدام العقل والمنطق و يرتبط التعرف بالذاكرة والتعلم، حيث يتعرف الفرد على المعلومات التي تمت معالجتها سابقًا وتخزينها في الذاكرة.
- **التميز(Distinction)** هو القدرة على تحديد الفروق أو الاختلافات بين الأشياء بالتمييز بين ما هو متشابه وما هو مختلف، وهو مهارة أساسية في التحليل والنقد و في الأنشطة التعليمية يساعد التميز الأفراد على اتخاذ قرارات مستنيرة بناءً على الفروق التي يتعرفون عليها.
- **التفسير(Interpretation)** عملية إعطاء معنى أو شرح شيء ما و يتضمن التفسير فهم السياق وتحليل المعلومات المتاحة للوصول إلى فهم شامل بناءً على المعلومات المتاحة وتصورات الفرد الشخصية.
- **العلاقة بين الكل والجزء (The Relationship Between the Whole and the Part)** هي مفهوم يعبر عن كيفية ترابط الأجزاء لتكوين الكل وذلك أساسيا لفهم كيفية تكوين الأنظمة والكيانات إذ يعتمد على فكرة أن الأجزاء لا يمكن فهمها بشكل كامل إلا من خلال فهم الكل الذي تكونه، والعكس صحيح.

وتعليقا علي الدراسات السابقة فأن توظيف مهارات التشكيل الخزفي يمكن أن يكون مفيدًا للأشخاص الذين يعانون من فقدان البصر، حيث يساعدهم على تحسين استجابتهم الحسية ويعزز قدرتهم على التعامل مع التحفيزات الحسية المختلفة ،ومهارات التشكيل الخزفي تلعب دورًا هامًا في تطوير الحواس خاصة حاسة اللمس،والتشكيل الخزفي يتطلب تفاعلًا مستمرًا مع المواد الخزفية، مما يعزز الوعي بالملمس والأبعاد المختلفة للأشياء وهذا النوع من النشاط يمكن أن يؤدي إلى تحسينات ملحوظة في الحاسة اللمسية (tactile sensitivity) والحركية الدقيقة(fine motor skills)

استخلاص نتائج الدراسات التي تناولت مهارات التشكيل الخزفي وأوجه الإستفادة منها بالتطبيق التجريبي للبحث :



المحور الثاني : اسهامات التربية الفنية ومجالاتها في تصميم الألعاب التربوية لدي الأطفال المكفوفين .:

تلعب التربية الفنية دورًا محوريًا في تعزيز التعلم والتدريب للأطفال المكفوفين بصريًا، حيث تعتمد بشكل أساسي على تفعيل الحواس الأخرى مثل اللمس والسمع والشم، مما يساهم في تطوير مهاراتهم الإدراكية والحسية. فهي لا تقتصر على كونها وسيلة للتعبير الإبداعي، بل تمتد لتصبح أداة تعليمية وتأهيلية تسهم في تعزيز استقلاليتهم وتنمية قدراتهم التواصلية.

من خلال استخدام الخامات الملموسة، مثل الطين، الخشب، الأقمشة، والألوان ذات الملمس المختلف، يمكن للأطفال المكفوفين استكشاف الأشكال والأبعاد، مما يساعدهم في تكوين تصورات ذهنية تعوض غياب الرؤية البصرية،كما تساهم الخبرات الحسية في الفنون في تنمية الذكاء المكاني والقدرة على الفهم والتخيل.

فقد أظهرت دراسة أجرتها "هولبروك" و"لوي" (٢٠١٩) أن الألعاب التربوية التي تتضمن مجسمات ونماذج ملموسة تعزز من فهم الأطفال المكفوفين للمفاهيم الرياضية والمهارات الحركية والعلوم، حيث يمكنهم لمس واستكشاف الأشكال الهندسية وفهم الأبعاد والمسافات من خلال التجربة الحسية،كما توضح دراسة أجرتها "غارسيا" (٢٠٢٠) أن الألعاب التربوية التي تُستخدم فيها الخامات مثل الطين أو المواد القابلة للتشكيل، تساهم بشكل كبير في تطوير المهارات الحركية الدقيقة وتعزيز الإدراك المكاني لدى الأطفال المكفوفين.

والإعاقة البصرية:تعرفها منظمة الصحة العالمية health, organizata و(عزة يونس :٢٠٢١)،المعهد الوطني للعيون الولايات المتحدة (٢٠٢٣) بأنه مصطلح يشمل المكفوفين وضعاف البصر هو الضعف البصرى الشديد الذي يجعل التعلم في البرامج الدراسية العادية دون تعديل أمر فى منتهى الصعوبة وأنهم أشخاص لديهم قدرات متفاوتة ومشتركين بصفة ضعف أو إنعدام البصر، واعتمدت دراسة بوبكر بوزنه، خليفة منصر(٢٠١٧)،ندى المنصوري (٢٠٢١)الخصائص الحسية والعقلية للأطفال للمكفوفين بعمر ٨-١٠ سنوات وأثرها علي التعلم حددتها في :

أ- **الخصائص العقلية** – the mental characteristics :

- أداؤهم على أداءات اختبارات تتابع الذاكرة البصرية والترابط البصرى أقل من المتوسط .
- لا توجد فروق بينهم وبين المبصرين في القدرة على التفكير.
- قصور فى معدل نمو الخبرات.
- تفاوت قدراتهم الإدراكية وفقاً لدرجة الفقدان البصرى من جانبهم .
- يعتمدون في تكوينهم للمفاهيم اللونية والشكلية على أساليب بديلة .
- لا يمكنهم ممارسة النشاط التخيلي باستخدام عناصر بصرية.

ب- الخصائص الحسية sensory characteristics : يؤدى فقدان البصر إلى إستخدام الحواس الأخرى (كاللمس - والسمع - والشم - والتذوق) فهو يدرس ويحلل كل المثيرات التى تصل اليه بهذه الحواس بعمق ومن أهمها لإرتباطها بموضوع البحث هي حاسة اللمس .

واستنتجت زينب تاقعوت (٢٠١٥) في دراسة بمدارس للمكفوفين تأثير الإعاقة البصرية على النمو المعرفى ما يمكن الإستناد إليه في الإجراءات التطبيقية وتحديد الفئة المستهدفة لتنفيذ تجربة البحث:

- صعوبة في عمليتى التمثيل والموائمة.
- صعوبة في مفهوم الوقت والمسافة والأطوال .
- صعوبة من الوصول إلى الأشياء الصغيرة جدا والكبيرة من الأشياء البعيدة .
- صعوبة في مفهوم اللون و العلاقات المكانية.

وعن أساليب واستراتيجيات تدريب المكفوفين لإكتساب المفاهيم توصلت دراسة عبد الكافي (٢٠١٣)،السبيعي (٢٠١١) إلى أن شريحة المكفوفين تتطلب تعلماً خاصاً لإستغلال الحواس المتبقية خاصة حاسة اللمس فى استخدام وسائل وأدوات ملموسة وتفعيل استراتيجيات التدريس الحديثة القائمة على التعلم النشط من عصف ذهني وحل مشكلات وتعلم باكتشاف مع النماذج التعليمية والوسائل التعلمية وغيرها، والخرشمى (٢٠٠٩)، الزريقات (٢٠٠٦) يذكران مدى تفعيل تمثيل المعرفة بالمعلومات الوصفية الملموسة المترجمة بالحروف والأشكال البارزة استناداً لطريقة برايل واستخدمها في الجداول والأعمدة البيانية بإستخدام البرامج الناطقة وإستمارات خاصة يتم إرفاقها بالتعليقات الخاصة للطلاب عينة الدراسة.

وأهمية الألعاب التربوية في تفاعل الكفيف مع بيئته واكتساب المفاهيم تلخصها دراسة العياشي (٢٠٠٦) تساعد الطفل فى اكتساب المهارات الذهنية والحسية والحركية والإجتماعية والتفاعلية والتعليمية التي تساعده في توظيفها بشكل ذاتي وتلقائى وبالتالى فتسهم في بناء شخصية المتكاملة

أما مراحل الخبرة باللمس فيذكر(سعيد عبد العزيز: 2008،٣٥١) أن المعاق بصرياً : هم الأفراد الذين يحتاجون إلى تربية خاصة بسبب مشكلاتهم البصرية الأمر الذي يستدعى إحداث تعديلات خاصة على أساليب التدريس والمناهج ليستطيع النجاح بناءا علي المراحل التالية :

- اللمس التكويني : هو بالإستكشاف اللمسى للأشياء الصغيرة التي يمكن أن تحتويها يد الكفيف .
- اللمس التحليلى : يتضمن تحسس الأجزاء المختلفة للشئ المراد تعرفه ثم يقوم بعمل تجميع وبناء عقلي لهذه الخبرات .
- عملية التتابع: وهى فهم وإدراك الأشياء تحد من قدرة الكفيف على تطوير مفهوم تصورى على الأشياء من حوله داخل بيئته .

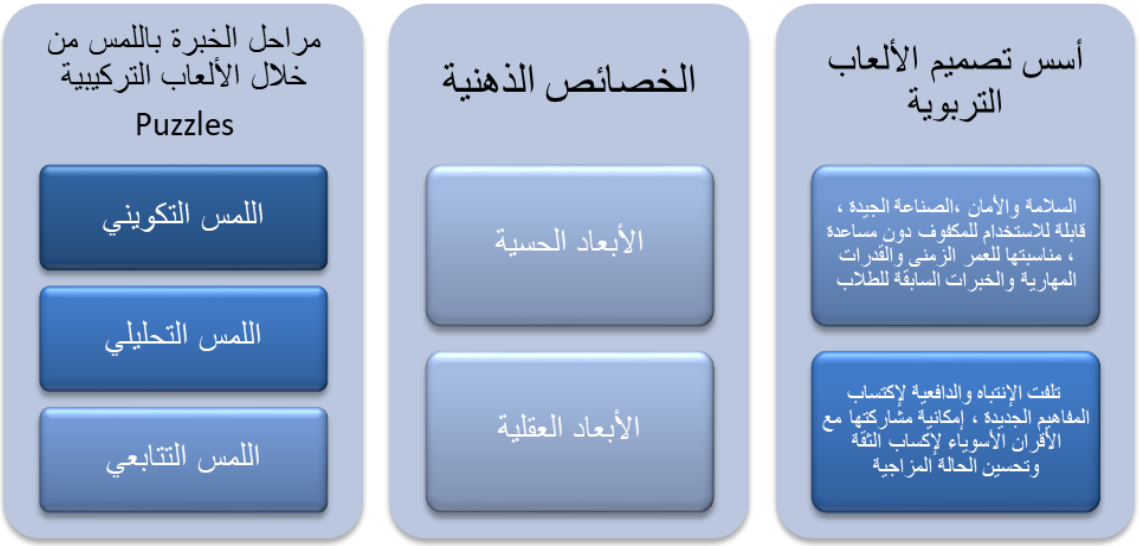
وتذكر (حنان الغزالي :٢٠١٦،٨٩) استخدام أساليب ووسائل تربوية خاصة تساعدهم تفعيل دور الحواس الأخرى باستخدام كافة الوسائل والأساليب الممكنه فمن الضروري العمل على تصميم برامج تدريبية قائمة على الألعاب التعليمية لتنمية مهارتى السمع واللمس وهذا ما أكدته العديد من الدراسات مثل خضير البلاوي(2004) ، ماكتاير (2004) ، كون الألعاب التعليمية واحدة من أنسب الطرائق لتنمية مهارتى السمع واللمس مع مراعاة حاجاتهم وخصائصهم الذهنية واحتياجاتهم ،ونجد في دراسة فاطمة خليل(٢٠١١) ، Ans, frivoled, Matthijs withagen (2010) ودراسة (pou Argyro 2002)التي هدفت إلى إيجاد مدى إرتباط الإدراك اللمسي للشكل بالناتج المعرفى للمعاقين بصرياً حيث أظهرت النتائج أن الإدراك اللمسي للشكل عملية معقدة تعتمد على (اللمس، السكون ، الحركة ، الشكل ،الخبرة السابقة ، شروط المهمة).

ومن أنواع الألعاب التربوية المناسبة للمكفوفين بعمر (٨-١٠سنوات)اعتمدتها دراسة williamson, D.and Bow, A (2000) الألعاب التركيبة : وهذا النوع من الألعاب الذى يدعم التعلم بالتمثيل الشكلي لدى الأطفال ويشكل المضمون الرئيسي لكثيرمن الألعاب الأخرى تعتمد علي قدرة الأطفال على التمييز بحسب (الأحجام كبير، صغير ، طويل ، قصير ، عالى ، مخفض) ومن ثم الحجم والشكل والتفاصيل البارزة و التى من شانها ان يزود الطالب بالطاقات المعرفية والعقلية والمهارية(Wu, L., & Adams, R. J. 2006: 67-81).

حيث تعد الألعاب التربوية التركيبية من نوع حل المشكلة Puzzles هي أدوات تعليمية تجمع بين الترفيه والتعلم، حيث يُطلب من اللاعبين استخدام القطع أو الوحدات المتاحة لبناء أو تركيب أشكال أو هياكل معينة، هذه الألعاب تهدف إلى تعزيز المهارات العقلية مثل التفكير النقدي، وحل المشكلات، والإبداع، والعمل الجماعي، وغالبًا ما تُستخدم في بيئات تعليمية لتحسين فهم الطلاب للمفاهيم الأكاديمية بطريقة تفاعلية (Van, M., & Elia, 2012: 1037-1060)

وتعليقا علي الدراسات السابقة في أن تصميم وإنتاج هذه الألعاب يتطلب فهم احتياجات المكفوفين الحسية للفئة العمرية (٨-١٠سنوات) وضرورة أن يركز التصميم على كيفية دمج العناصر اللمسية والتفاعلية بهدف تحسين المهارات الحركية الدقيقة والإدراك المكاني لدى المكفوفين كالألعاب التركيبية "Puzzles "، فيمكن تحقيق ذلك من خلال تنفيذ تقنيات تفاعلية تستخدم مواد ملموسة، مما يجعل عملية التعلم أكثر شمولاً وإبداعًا ، حيث يمكن الإستفادة من تحليل نتائج هذه الدراسات بالتصميم التجريبي للبحث كالتالي:

الأسس والأبعاد التربوية التي يجب اتباعها عند تصميم ألعاب تربوية للأطفال المكفوفين (٨-١٠سنوات)



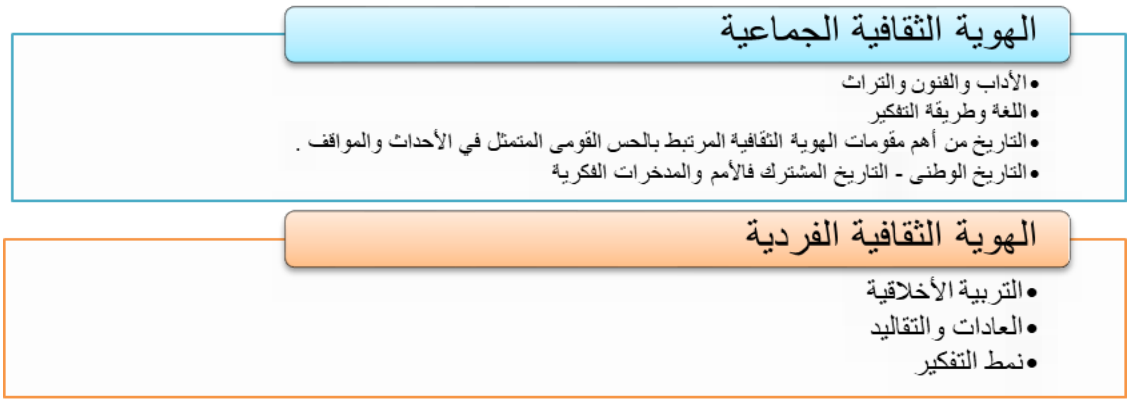
المحور الثالث : خصائص ومؤشرات الهوية الثقافية للمحتوي المعرفي بالألعاب التربوية :

خصائص ومؤشرات الهوية الثقافية تلخصها إيمان السيد (٢٠٢٢) ،ثناء محمد (٢٠١٩) بأن الهوية الثقافية هي مجموعة من المقومات والخصائص التي تنفردبها الشخصية العربية ، وتجعلها متميزة عن غيرها من الهويات الثقافية الأخرى ، وتتمثل هذه المقومات في : اللغة والدين والتاريخ والجغرافيا والعادات والتقاليد والأعراف،وتذكرعن(محمود الناقة ، سعيد السعيد:٢٠٠٨، ١٢٨) بأنها مجموع الصفات والسمات الثقافية العامة التى تمثل الحد الأدنى المشترك بين جميع الأفراد الذين ينتمون إليها والتى تجعلهم يعرفون ويتميزون بصفاتهم تلك عن سواهم.

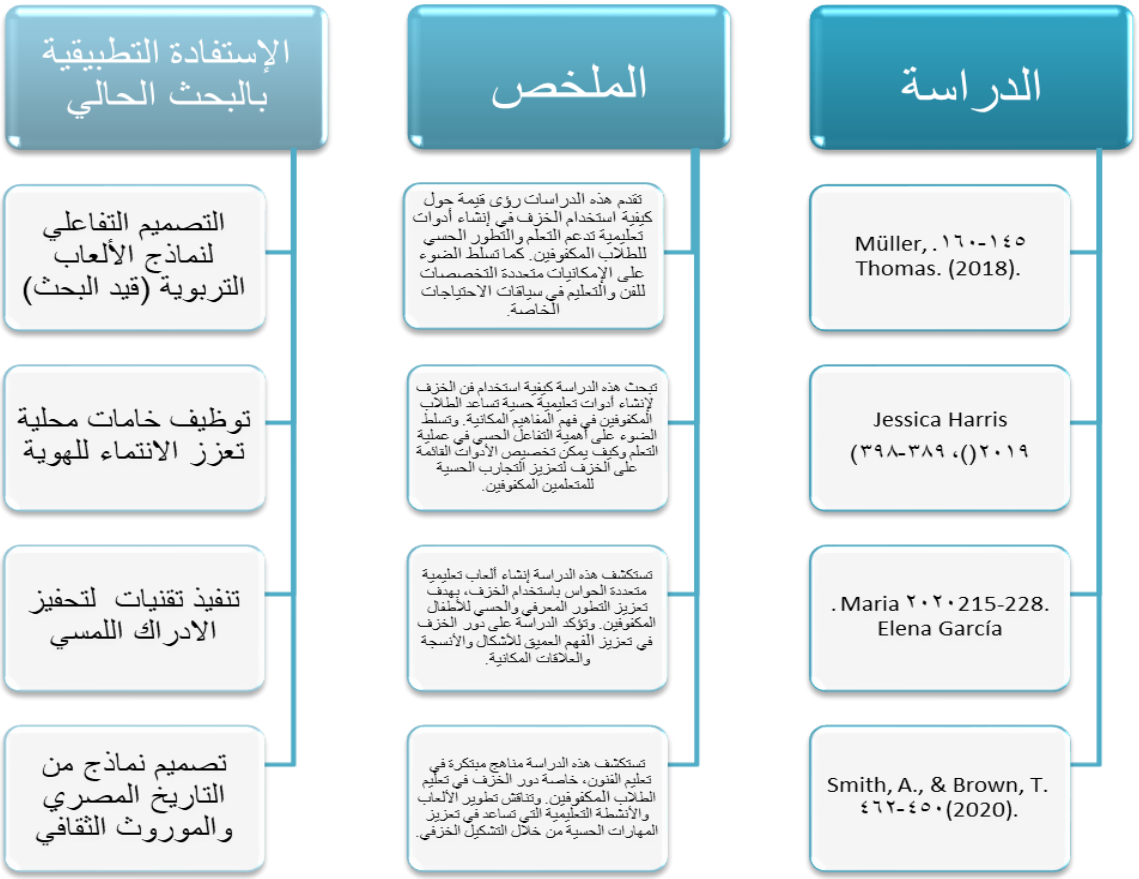
وللهوية الثقافية ثلاث مستويات تذكرها (كريمة كربية ،٢٠١٥ :٧٠) هي : المستوى الفردى، والجماعي والوطني يجتمعون بمجموعة واحدة تعد المكون الرئيسي للهوية الثقافية التى تشير إلى الأفراد، والجماعات داخل الدولة ، حيث تخضع الهوية الثقافية المصرية لسياقات ثلاثة ذكرها فى:

- **سياق إجتماعى** : بعلاقاته الاجتماعية والثقافية والاقتصادية والاخلاقية والدينية كل هذا يكون مركب من العلاقات يقضي شئياً فشئياً إلى تكوين هوية بشرية.
- **سياق تاريخى** : يكتيب أبعادهً من خلال وطنه ودينه وأخلاقياته عبر تاريخه لذلك فتتعرض لتغيرات واسعة النطاق ولكن من محيط مجتمعه.
- **سياق تراثي** : المتمثل بالفنون والرويات والقصص والرموز وحتى الأمثال الشعبية كل ذلك ينسجم سوياً ليعطى نمطاً ومركب اجتماعى له سلوكيات متشابه تسمى تراثه. (دينا حسين٢٠٢٠: ٢٦٨)

أما مقومات الهوية الثقافية تذكرها (ايمان عبدالمنعم،٢٠٢٢:٤٤١) ،ميادة حيدر (٢٠٢٠) : رشا ملحم (٢٠٢٣) في الآتي:-



وعن اكتساب المفاهيم الجمالية بنجد بدراسة عبلة حنفي، حسين الدهان وأخرن (٢٠١١) التي هدفت إلى تصميم برنامج يهدف إلى تنمية القيم التعبيرية للمكفوفين من خلال تقنيات قائمة على حاسة اللمس وتوصلت إلى فاعلية البرنامج وأكدت على ضرورة تعلم فئة المكفوفين المفاهيم الجمالية الخاصة بالمدركات الحسية والتشكيلية حتى تتحسن فاعليتهم ودافعيتهم المعرفية ما يسهم في تعديل سلوكهم الفنى والتذوقى وإكتساب المفاهيم ، وفيما يلي تلخص الباحثة بعض الدراسات التي تناولت استخدام مهارات التشكيل الخزفي في إنتاج ألعاب تربوية للمكفوفين تسهم في أكتساب المفاهيم :



واستنتاجا للإطار النظري والدراسات السابقة توصلت الباحثة إلي آليات تنفيذ ألعاب تربوية للمكفوفين بعمر (٨-١٠ سنوات) باستخدام مهارات التشكيل الخزفي تساهم في تنمية الهوية الثقافية والحضارية كالآتي:-

١. **التصميم التفاعلي:**تصميم ألعاب تركز على التفاعل الحسي من خلال الأشكال والرموز المستوحاة من التراث المصري، مثل الرموز العقائدية وأهم ملوكها .
٢. **الاستفادة من المواد المحلية:**استخدام الطين المحلي لصنع نماذج الألعاب، ما يعزز الشعور بالهوية والانتماء لدى الأطفال المكفوفين.
٣. **التدريب على تقنيات التشكيل:** كيفية استخدام التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية ، مع التركيز على جوانب التصميم التي تعزز الهوية الثقافية.
٤. **الدمج بين الفن والتاريخ من خلال مجالات التربية الفنية :** باستخدام التاريخ المصري القديم كمصدر للإلهام في تصميم الألعاب التربوية ، مما يعزز الفهم العميق للثقافة المصرية لدي الأطفال المكفوفين.

الإطار التطبيقي وإجراءات البحث :

أولا - إجراءات بناء آداة البحث :إستمارة تقييم الألعاب التربوية/ مرفق (٢)

- **الهدف منها :** التحقق من إمكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي لتصميم الألعاب التربوية والتوصل لمستوي التنبؤ بتأصيل الهوية الثقافية الحضارية للمكفوفين بصريا .
- **الفئة المستهدفة للتطبيق :** مجموعة من السادة الخبراء من أعضاء هيئة التدريس / مرفق(١) بالتخصصات التالية :-
  - التربية الفنية : بهدف تقييم الأساليب التقنية والأسس التشكيلية لنماذج الألعاب وكيفية توظيفها لتحقيق الهدف منها .
  - مناهج وطرق التدريس :بهدف تقييم الأسس التربوية التي تتضمنها الألعاب التربوية في تأصيل الهوية الثقافية وتضمين مراحل اكتساب المفاهيم .
  - علم النفس التربوي :بهدف تقييم مدي تحقق الأبعاد النفسية والحسية بكل مراحل استخدام اللعبة لفئة المكفوفين بصريا .
- **الفئة المستهدفة لإستخدام نماذج الألعاب :** فئة المكفوفين بصريا تتراوح أعمارهم (٨: ١٠) سنوات.
- **محاور استمارة التقييم :**

- مهارات التشكيل الخزفي .
- مؤشرات الهوية الثقافية الحضارية .
- الأسس التربوية والحسية لانتاج الألعاب التربوية للمكفوفين بصريا .

➢ **طريقة احتساب درجات التقييم :**يستخدم مقياس التقييم من ١ إلى ٥، حيث ١ هو الأدنى و٥ هو الأعلى و يعتمد التقييم العام على المتوسط الحسابي لجميع المعايير والدرجة الكلية ١٠٥ درجة .

➢ **حساب صدق المحتوي لبنود استمارة التقييم :**يتم احتساب صدق محتوي استمارة تقييم الألعاب التربوية للتحقق من إمكانية تطبيقها عن طريق (صدق المحكمين) ويتم بالعرض علي السادة المحكمين بالتخصصات السابق ذكرها والموضحة بمرفق (١) وايجاد نسبة الاتفاق علي بنود الإستمارة والتوصل للصورة النهائية لها وفق المحاور الثلاثة والموضحة كالتالي :-

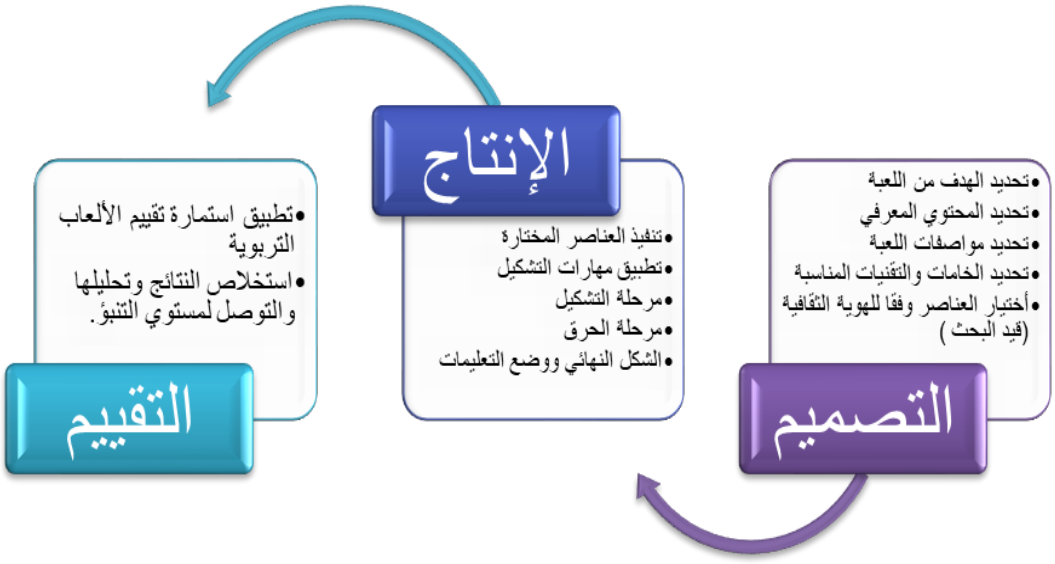
جدول (١) نسب اتفاق المحكمين علي بنود التقييم باستمارة تقييم الألعاب التربوية (قيد البحث) (ن=١٠)

المحور الأول	المعيار	نسبة الإتفاق	نسبة الإختلاف
مهارات التشكيل الخزفي	١. جودة التشكيل الخزفي: هل تعكس الألعاب مستوى متقدمًا من مهارات التشكيل؟	%٩٨	%٢
	٢. التفاصيل والتعقيد: هل تتضمن الألعاب تفاصيل معقدة تعزز من مهارات الحفر؟	%٩٩	%١
	٣. جودة الحرق: هل تم حرق الألعاب بدرجة كافية لتحقيق متانة واستدامة؟	%١٠٠	٠
	٤. تنوع مستويات التشكيل : هل تتنوع مستويات التشكيل بطريقة تفعل حواس المكفوفين؟	%٩٩	%١
	٥. استخدام المواد: هل المواد المستخدمة آمنة وسهلة التعامل معها للمكفوفين	%٩٩	%١
	٦. هل تتميز أجزاء العنصر عند تجميعها بدقة التركيب واكتمال العنصر بصفة جمالية .	%١٠٠	٠
	٧. تتميز بوضوح اسم العنصر بطريقة برايل وفهمه من قبل المكفوف	%١٠٠	٠
المحور الثاني	**المعيار**	**نسبة الإتفاق**	**نسبة الإخلاف**
تأصيل الهوية الثقافية	١. التعبير عن الهوية المصرية: هل تعكس الألعاب جوانب من التراث الثقافي والحضاري المصري؟	%٩٨	%٢
	٢. توازن الهوية والحداثة: هل توازن الألعاب بين التقاليد المصرية والابتكار الحديث؟	%٩٩	%١
	٣. التفاعل الحسي مع التاريخي: هل تعزز الألعاب تفاعل المكفوفين مع العناصر التاريخية بشكل ملموس؟	%٩٩	%١
	٤. استخدام الرموز المصرية: هل تتضمن الألعاب رموزًا مصرية معروفة مثل الملوك الفراعنة والرموز الفرعونية؟	%٩٩	%١
	٥. تعزيز الانتماء الثقافي: هل تسهم الألعاب في تعزيز الشعور بالانتماء الثقافي للمكفوفين؟	%١٠٠	٠

الحضارية لمصر	٦. تتميز العناصر المختارة بسهولة التعرف عليها وتمييزها من قبل المكفوفين	%١٠٠	٠
	٧. تتميز الرموز المختارة بتشبعها وتمثيلها للهوية الثقافية المصرية	%٩٩	%١
المحور الثالث	**المعيار**	**نسبة الإتفاق**	**نسبة الإختلاف**
الأسس التربوية والحسية لتصميم الألعاب التربوية للمكفوفين	١. التوافق الحسي: هل تناسب الألعاب احتياجات المكفوفين الحسية؟	%١٠٠	٠
	٢. سهولة الاستخدام: هل يمكن للمكفوفين التعامل مع الألعاب بسهولة؟	٩٨	%٢
	٣. التحفيز الحسي: هل تعزز الألعاب تحفيز الحواس الأخرى مثل اللمس والسمع؟	%٩٩	%١
	٤. خصائص اللعبة تناسب الفئة العمرية للكفوفين .	%٩٩	%١
	٥. تمكن إجراءات اللعبة المكفوف من اكتساب المفهوم المطلوب	%١٠٠	٠
	٦. الأمان: هل الألعاب آمنة للاستخدام من قبل المكفوفين؟	%١٠٠	٠
	٧. القدرة على التعلم: هل تساعد الألعاب في تطوير مهارات التعلم لدى المكفوفين؟	%١٠٠	٠
النسبة الكلية لإتفاق المحكمين لبنود التقييم ٩٨.٩ %			

حيث يتضح من جدول(١) نسبة اتفاق السادة المحكمين علي بنود التقييم بإستمارة تقييم الألعاب التربوية قيد البحث تتراوح ما بين ٩٨:١٠٠% حيث إسفرت عن نسبة اتفاق كلية تقدر ب٩٨.٩% ،مما يحقق نسبة صدق عالية لتطبيقها.

ثانيا – إجراءات التجربة الذاتية :- تتم خطوات التجربة الذاتية وفق المخطط التالي:



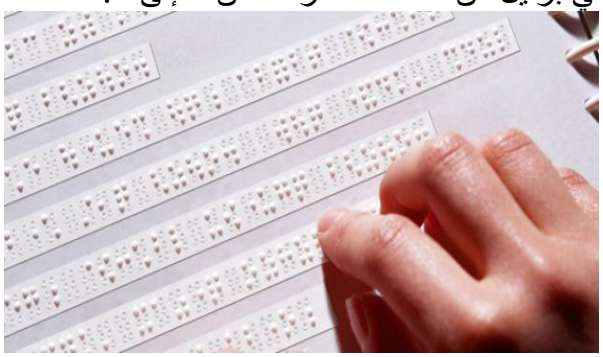
أولا : التصميم

استندت الباحثة إلي نتائج الدراسات التي تناولت مهارات التشكيل الخزفي في تصميم الألعاب التربوية القائمة علي التفاعل الإيجابي للمتعلم من فئة المكفوفين وكيفية الاستفادة من تفعيل قدراته الحسية ومراحل الادراك الحسي من خلال اللمس ، كذلك التوصل للأسس والأبعاد التربوية التي يجب اتباعها عند تصميم الألعاب التربوية من نوع الألعاب التركيبية (puzzle) لتلك الفئة ،والكيفية التي تحدد نشاط المتعلم وأساليب تضمينها المفاهيم التربوية الهامة التي تساهم في تحسين العملية التعليمية لهذه الفئة من أهمها الهوية الثقافية التي تعزز الإنتماء الوطني لأفراد المجتمع **اذ تتبعت الخطوات التالية :**

- **تحديد الهدف من اللعبة :** يتحدد الهدف الرئيسي في تصميم الألعاب التربوية (قيد البحث) في "تأصيل الهوية الثقافية الحضارية لدي الكفيف من خلال التفاعل الإيجابي وتحفيز الادراك الحسي لديهم من خلال حاسة اللمس للتعرف علي أهم مظاهر وخصائص بعض رموز الحضارة الفرعونية القديمة "
- **تحديد الفئة العمرية المستهدفة :** تتحدد الفئة العمرية المطبقة لهذه الألعاب للأطفال مكفوفي البصر تتراوح أعمارهم من ٨: ١٠سنوات حيث تتحدد أبرز الخصائص العقلية والحسية التي تؤثر علي قدراتهم في التعلم في :
  - التفكير المجرد : فلديهم قدرة متميزة على التفكير الرمزي والتجريدي، لكنهم قد يواجهون صعوبة في فهم المفاهيم التي تعتمد على الإدراك البصري.
  - التخيل والتصور :يجد بعضهم صعوبة في تكوين صور ذهنية للأشياء غير الملموسة، لكنهم يعوضون ذلك بوصف تفصيلي للمحيط باستخدام اللمس والسمع. (سارة عبد العزيز :٢٠١٦، ٨٩)
  - الاعتماد على تفعيل الحواس : يتطور لديهم حس اللمس بشكل كبير، ويستخدمونه لفهم الأشياء من خلال قراءة برايل أو استكشاف البيئة .
  - التعلم الحسي المتعدد :يحتاجون إلى أنشطة تفاعلية تعتمد على اللمس والسمع لتعزيز الفهم.
- **تحديد المحتوي المعرفي**: يشتق المحتوي المعرفي لموضوعات الألعاب من أحد مؤشرات الهوية الثقافية الحضارية (قيد البحث) وهوالهوية الثقافية الجماعية التي تتجلي مظاهرها بالحضارة الفرعونية من خلال {التاريخ – الفنون – اللغة }حيث توضح كالتالي :-
  - ملوك الحضارة الفرعونية (نفرتيتي،توت عنخ آمون،أنوبيس،إيزيس).
  - بعض الرموز العقائدية بالحضارة الفرعونية (مفتاح الحياة ،الجعران ،عين حورس،النسر المجنح، القط الأسود،زهرة اللوتس).
  - أهم تقنيات التشكيل الخزفي المميزة للحضارة الفرعونية (الغائر والبارز ،التشكيل بالحزف والإضافة).
- **تحديد مواصفات نماذج الألعاب التربوية:** اتبعت الباحثة في تحديد نوع الألعاب التربوية للمكفوفين اهم الدراسات التي تناولت الألعاب التركيبية puzzle واستندت إلي مبررات استخدامها لتلك الفئة في اكتساب المعلومات وتكوين المفاهيم فهي تعتمد علي اكمال الشكل وحل المشكلات باجراءات تفاعلية من الكفيف للوصول إلي الحل واكتساب المفهوم حيث صممت كالتالي :-

شكل (١) يضح مواصفات الصندوق الخشبي لنموذج الألعاب التربوية (قيد البحث)

- تنظم اللعبة بصندوق خشبي مقاس٤٢ سم×٢٢ سم × ٦.٥سم إرتفاع / يحتوي علي درج به مساحة لعب ٢٠سم ×٢٠سم .
- تصمم الوحدات المختارة بمقاس ١٨سم×١٨سم .
- تنفذ الوحدات من الخزف والمشكلة بتقنية الحفر الغائر والبارز والحزف والإضافة .
- يتعرف المفحوص علي الشكل الكلي أولا من خلال حاسة اللمس .
- تصمم علي أجزاء صغيرة علي أن يتم تجميعها من قبل المفحوص ليعيد تنظيمها بالشكل النهائي في مساحة اللعب الموضحة .
- يصمم في مساحة مستطيل ٣سم ×٢٢ سم / مكان لكتابة اسم العنصر بطريقة برايل World Blind Union (2021) ، يقوم المفحوص بتنظيمها من خلال الخلايا الكتابية الموجودة بالصندوق ، وطريقة **برايل** هي" نظام للقراءة والكتابة يستخدمه المكفوفون وضعاف البصر، يعتمد على **نظام النقاط البارزة** التي يمكن تحسسها بالأصابع، كل حرف أو رمز في برايل يُمثل من خلال **خلية مكونة من ست نقاط بارزة**، مرتبة في شكل مستطيل (عمودين وثلاثة صفوف) تتكون الخلية الواحدة في برايل من ست نقاط مرقمة من ١ إلى ٦.



شكل (٢) حيث يتم تكوين الأحرف، الأرقام، وعلامات الترقيم بطرق مختلفة عبر **رفع بعض النقاط وإبقاء الأخرى مسطحة**، مما يخلق رموزًا مميزة لكل حرف. على سبيل المثال:

- **حرف أ** :النقطة (١) فقط مرفوعة
- **حرف ب** :النقطتان (١ و٢) مرفوعتان
- **حرف ث** :النقطتان (١ و٤) مرفوعتان(World Blind Union :2021)

شكل(٣) الخلايا الكتابية لطريقة برايل (عمل الباحثة)

- **تعليمات إستخدام نماذج الألعاب التربوية :**
  - التعرف علي العنصر و التفاصيل البارزة له من خلال اللمس .
  - تمييز خصائص العنصر التشكيلية واتجاهاته .
  - تفسير العلاقات للشكل من خلال الخطوط والنقاط والزخارف المميزة للعنصر .
  - ادراك العلاقة بين الكل والجزء من خلال إعادة تنظيم الأجزاء لتكوين العنصر .
  - تكرر تجربة اللعب علي مرات ويتم احتساب الوقت الزمني بكل مرة للوصول إلي مستوي التغير فالآداء والتعرف علي الأشكال .
- **تحديد الخامات والآدوات :**
  - الصندوق الخارجي للعبة من الخشب .
  - أدوات الخزف (الطين الأبيض والطين الأحمر- أدوات التشكيل-أفران الحرق).
- **تحديد العناصر وفقا للهوية الثقافية (قيد البحث) ودلالاتها التشكيلية والتربوية بجدول (٢):**

العنصر	الدلالة التشكيلية	الدلالة التربوية
رأس نفرتيتي	تمثل رأس نفرتيتي أحد أروع نماذج التشكيل الخزفي في الفن المصري القديم، حيث تُظهر مهارات عالية في النحت والتشكيل، مثل التناسق المثالي للملامح، والنعومة في التفاصيل، والاستخدام الدقيق للنسب الجمالية، مما يعكس براعة الفنان المصري القديم في التعامل مع الخزف كمادة تشكيلية.(زكريا أبو شارب :٢٠٢٣،٣٤)	تم توظيف رأس نفرتيتي في لعبة تربوية تفاعلية تعتمد على اللمس، بحيث يستكشف الطلاب المكفوفون ملامحها البارزة، مما يعزز إدراكهم للفن المصري القديم. تساهم هذه التجربة في تنمية الهوية الثقافية لديهم من خلال ربطهم بالتراث المصري (الزمر،العتابي ،السويفي :٢٠٢٤، ٩٨٦)
إيزيس	إيزيس تظهر في الفنون المصرية القديمة بأسلوب مميز يحمل معانٍ رمزية قوية **الجناحان المفتوحان** يرمزان إلى الحماية والعطاء، حيث تُصور وهي تفرد جناحيها لحماية الفرعون أو الأفراد. **التاج الذي يحمل قرص الشمس أو العرش** يرمز إلى قوتها كإلهة للملكية والسحر. ، كانت تُرسم بوجه جانبي وجسم أمامي في وضع كلاسيكي يعكس ثبات الرمز والمكانة.	تجسد إيزيس قوة المرأة وتأثيرها في الحضارات، مما يعزز الوعي حول المساواة وتمكين المرأة. **ترسيخ القيم الأخلاقية**و تعلم الطلاب الصدق، الحب، الإخلاص، والتضحية من خلال قصتها. **الارتباط بالتراث والتاريخ** تساعد في تعزيز الانتماء الثقافي عند الطلاب عبر فهم أساطير أجدادهم. . landioustravel.com

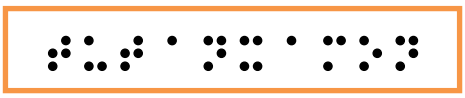
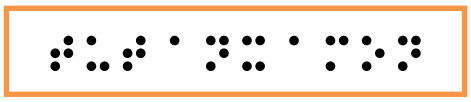
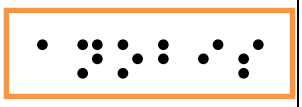
انوبيس	أنوبيس، إله الموتى والتحنيط في مصر القديمة، كان يُصوَّر عادةً كلب أسود، مما يرمز إلى دوره في حماية المقابر ومرافقة الأرواح إلى العالم الآخر هذا التصوير الفريد انعكس في العديد من الأعمال الخزفية والفنية، حيث (زكريا أبو .استخدم الحرفيون المصريون شارب :٢٠٢٣،٣٤)	تعريف الطلاب بالتقنيات الفنية المصرية القديمة وتعزيز مهاراتهم اليدوية، كما يمكن استخدام قصص وأساطير مرتبطة بأنوبيس لتعليم القيم والمعتقدات ، خلال ربطهم بجذورهم الثقافية بالرموز التي شكلت جزءًا من هوية أجدادهم. هذا النهج يُعرف بـ"الإثنوبيداغوجيا"، وهو استراتيجية تعليمية تهدف لربط عملية التعلم بسياقهم الاجتماعي والثقافي.
توت عنخ امون	من أبرز الاكتشافات الأثرية في مصر القديمة الغنية بالتفاصيل التشكيلية التي تعكس مهارة وإبداع الفنانين المصريين ويحتوي القناع على رموز ملكية مثل الكوبرا والنسر على الجبهة، واللذان يرمزان إلى حماية الملك من قبل الآلهة.	يتميز العرش بزخارف معقدة ونقوش تصور الملك وزوجته في مشهد حميمي، مما يعكس الحياة اليومية والعلاقات الأسرية في البلاط الملكي landioustravel.com .
الجعران (الخنفساء)	الجعران الفرعوني، أو الخنفساء المقدسة، كان يُعتبر رمزًا مهمًا في مصر القديمة، حيث ارتبط بمفاهيم الحماية، البعث، والتحول ومن الناحية التشكيلية كان الجعران يُصنع من مواد مختلفة، أبرزها الفاينس السيراميكي الأخضر، ويُشكَّل بدقة ليعكس تفاصيل الحشرة. (حمدي مرسي وآخرون :٢٠٢٤، ٥٦)	تكمن أهميته التربوية من خلال تصميم ألعاب تربوية أو أنشطة فنية تعتمد على تشكيل الجعران، بالإضافة إلى ذلك، يمكن لمهارات التشكيل الخزفي المكتسبة من خلال هذه الأنشطة أن تطور القدرات الحركية الدقيقة والإبداعية لدى الطلاب. (أحمد عبد العزيز : ٢٠١٩، ١:٤٠)
النسر المجنح	يُستخدم كرمز للحماية والسلطة، وظهر في العديد من الجداريات والمجوهرات الفرعونية و تشكيليًا يتميز بأجنحته المفتوحة التي تمنحه إحساسًا بالحركة والقوة، وتوازنًا بصريًا رائعًا يعكس مدى براعة الفنانين المصريين القدماء في تصوير الرموز بأسلوب هندسي متقن كان يُنفّذ باستخدام تقنيات مثل النحت البارز والغائر على المعابد والمسلات، والتمائم باستخدام الذهب والخزف.(أحمد حسين :٢٠١٤ ، ٤٥)	من خلال تصميم ألعاب تربوية أو أنشطة فنية تعتمد على تشكيل النسر المجنح، يمكن للطلاب التعرف على الرموز المصرية القديمة وفهم معانيها الثقافية والدينية بالهوية الوطنية مما يضيف بُعدًا تربويًا هامًا لتعليم الفنون والحرف اليدوية وتطور القدرات الحركية الدقيقة والإبداعية لدى الطلاب.
عين حورس	"عين حورس"، المعروفة بـ"الأوجات"، هي رمز مصري قديم يُستخدم كتميمة للحماية من الحسد والأرواح الشريرة والأمراض و تُجسّد العين القوة الملكية المستمدة من الإله حورس أو رع، وتُعتبر رمزًا شمسيًا يجسد النظام ، حيث قام الحرفيون المصريون القدماء بتشكيل هذا الرمز على الأواني والتمائم الخزفية ar.wikipedia.org	يُعتبر رمز "عين حورس" جزءًا أساسيًا من التراث الثقافي المصري، واستخدامه في العملية التعليمية يمكن أن يسهم في تعزيز الهوية الثقافية لدى الطلاب. من خلال دمج هذا الرمز في الأنشطة التعليمية،
باستت (القط)	القط الأسود في الفن الفرعوني لم يكن مجرد عنصر زخرفي، بل كان **تكوينًا بصريًا مدروسًا يعبّر عن الحماية، الحكمة، والقوة الروحية** من خلال الشكل واللون والوضعية **استقامة الجسد وجلوسه**	في الجداريات والتماثيل، كان القط الأسود يُستخدم أحيانًا بجانب الإلهة **باستت**، مما يعزز دلالة الأمان والحماية الإلهية مما يرمز إلى القوة الملكية والقدسية والمصريون كانوا يعتبرون القطط كائنات غامضة

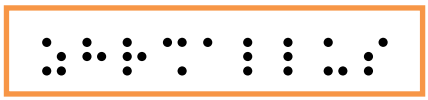
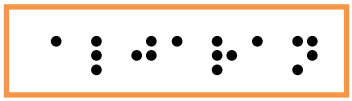
الأسود)	**المهيب :**القطط غالبًا ما كانت تُصوَّر وهي جالسة في وضعية منتصبة، مما يعكس الهيبة، الحماية، واليقظة المستمرة.ومن ناحية الشكلية الرمزية فـ**العيون الواسعة والمحددة باللون الذهبي** رمز للحذر والانتباه الدائم.	ذات قدرات سحرية لأنها كانت قادرة على رؤية ما لا يراه البشر،مما يعكس أهم معتقدات المصريين القدماء التي تمثل هويتهم البارزة بتلك العصور .
مفتاح الحياة	مفتاح الحياة (☥) أو "عنخ" كان رمزًا مقدسًا في الفن الفرعوني يعبر عن الحياة والخلود ،أما في التشكيل الخزفي استخدمه الفنانون القدماء في زخرفة الأواني والجدران، معتمدين على تقنيات الحفر البارز والغائر فكانت الخزفيات المزينة بهذا الرمز تعكس العقيدة الروحية للمصريين القدماء، حيث كان يُدمج مع صور الآلهة والملوك كإشارة للحياة الأبدية والقوة الإلهية.	لمفتاح الحياة قيمة تعليمية عميقة، حيث يربط الأجيال الحديثة بجذورهم الحضارية و إدخاله في المناهج الفنية يعزز الفخر بالهوية المصرية ويحفز الإبداع من خلال إعادة توظيفه بأساليب حديثة،كما يرسخ الوعي بالرموز التراثية التي تسهم في الحفاظ على الهوية الثقافية المصرية في مواجهة العولمة.(ثناء محمد :٢٠١٩)
زهرة اللوتس	في الفنون التشكيلية، زهرة اللوتس تُستخدم كرمز للجمال والنقاء والتجدد وتتسم بتصميم بسيط لكنه مليء بالتفاصيل، حيث نجدها في الرسومات، المنحوتات، والزخارف الهندسية. تبرز اللوتس في الفنون الفرعونية كرمز للحياة والنمو والتطور الروحي.	زهرة اللوتس تمثل النمو التدريجي للإنسان، حيث تنمو في بيئة موحلة لكنها تُزهر بأجمل صورة، مما يعكس قدرة الإنسان على التغلب على الصعوبات والارتقاء بذاته. تُستخدم كأداة بصرية لتعليم الطلاب عن الصبر، المثابرة، والجمال الداخلي.

ثانيا : الإنتاج

حيث أسفرت التجربة الذاتية عن تصميم وانتاج نماذج الألعاب التربوية والتي تم توصيفها وصياغة تعليمات تطبيقها، وتحديد الهدف التربوي لها ، ووصف مراحل التصميم والتشكيل الخزفي، وتوضيح الخطوات الإجرائية لتنفيذها بمرفق (٣) "مرفق توصيف نماذج الألعاب التربوية للمكفوفي البصر" (قيد البحث) والموضحة وفق التخطيط التالي :

جدول (٣) العناصر المختارة لنماذج الألعاب التربوية وأهدافها التربوية لتأصيل الهوية الثقافية للمكفوفين :

العنصر الأول : نفرتيتي		
	الهدف التربوي يستكشف الطلاب ملامح الملكة نفرتيتي البارزة والدالة علي قوة شخصيتها المؤثرة ويتعرف عليها كأبرز معالم الهوية الثقافية المصرية	**نفرتيتي بطريقة برايل** 
العنصر الثاني : توت عنخ آمون		
	الهدف التربوي التعرف علي ملامح وجه الملك الشاب بتفاصيله الدقيقة التي تعكس الحياة االملكية والتعرف علي مهارات التشكيل التي أتقنها الفنان المصري القديم .	**توت عنخ آمون بطريقة برايل** 
العنصر الثالث : أنوبيس		
	الهدف التربوي تعريف الطلاب بالتقنيات الفنية المصرية القديمة وتعزيز مهاراتهم اليدوية.	**أنوبيس بطريقة برايل** 
العنصر الرابع : إيزيس		
	الهدف التربوي **تعليم الطلاب أهمية الرموز الثقافية والتاريخية** لفهم الحضارات القديمة وتأثيرها على العالم مما يدعم انتماؤهم الوطني لهويتهم الثقافية .	**إيزيس بطريقة برايل**
العنصر الخامس: زهرة اللوتس		

	الهدف التربوى تعزيز الوعي الفني والجمالي وتعزيز فهم الطلاب للعناصر التشكيلية والتكوين الفني. تساعد في ربط الطلاب بالتراث وثقافته الحضارية . يتعلم الطلاب التعبير عن الأفكار من خلال الفن.	**زهرة اللوتس بطريقة برايل** 
العنصر السادس: الجعران		
	الهدف التربوى التعرف على الرموز المصرية القديمة وفهم معانيها الثقافية والدينية وتفعيل القدرات المهارية والحسية لديهم .	**الجعران بطريقة برايل** 
العنصر السابع: النسر المجنح		
	الهدف التربوى إدراك التوازنَ البصريَّ الذي يعكس مدى براعة الفنانين المصريين القدماء في تصوير الرموز بأسلوب هندسي متقن.	**النسر المجنح بطريقة برايل**
العنصر الثامن: عين حورس		
	الهدف التربوى التعرف علي أهم الرموز والتمائم العقائدية بمصر القديمة وكيف أبدع الفنان المصري في دمج الرموز المعبرة عن معتقداته في شكل وتكوين مميز ليحقق وحدة العمل الفني	**عين حورس بطريقة برايل**
العنصر التاسع: القط الأسود		

	الهدف التربوى **إدراك التكوينً اللشكلي المدروسً الذي يعبّر عن الحماية، الحكمة، والقوة الروحية** من خلال الشكل واللون والوضعية **استقامة الجسد وجلوسه المهيب الذي يعزز الهوية المصرية بتلك العصور .**	**القط الأسود (باست) بطريقة برايل** ⠒⠂ ⠠⠒ ⠒⠄ ⠠⠂ ⠂⠂ ⠂⠒ ⠒⠂
العنصر العاشر: مفتاح الحياة		
	الهدف التربوى ترسيخ الوعي بالرموز التراثية التي تسهم في الحفاظ على الهوية الثقافية المصرية في مواجهة العولمة.	**مفتاح الحياة بطريقة برايل** ⠒⠒ ⠠⠒ ⠂⠒ ⠒⠂ ⠠⠒ ⠂⠒

ثالثا : التقييم : عرض النتائج وتفسيرها :

يتم عرض النتائج من خلال الإجابة علي التساؤل الرئيسي للبحث وهو " كيف يمكن توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصروتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم ؟

- والتحقق من فرض البحث في "امكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصروتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم" .

وللإجابة علي هذا السؤال والتحقق من فرض البحث يتم عرض نتائج تقييم التجربة الذاتية للباحثة من الألعاب التربوية وعددها (١٠) نماذج من خلال تطبيق إستمارة التقييم / مرفق (٢) بمحاورها الثلاثة {مهارات التشكيل الخزفي - مؤشرات الهوية الثقافية الحضارية -الأسس التربوية والحسية لإنتاج الألعاب التربوية للمكفوفين بصريا} وإيجاد متوسط درجات التقييم للسادة المحكمين والإشارة إلي مستوي التنبؤ لهذه النماذج في تأصيل الهوية الثقافية الحضارية للمكفوفين وكانت النتائج كالتالي :

جدول (٤) نتائج تقييم السادة المحكمين للتجربة الذاتية للباحثة بتوظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم وتنفيذ ألعاب تربوية لمكفوفي البصروتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم

الدرجة الكلية ١٠٥ / المحكمين	ملوك من الحضارة الفرعونية					رموز عقائدية بالحضارة الفرعونية				
	نموذج (١) نفرتيتي	نموذج(٢) توت عنخ آمون	نموذج(٣) أنوبيس	نموذج(٤) إيزيس	نموذج (٥) زهرة اللوتس	نموذج(١) الجعران	نموذج(٢) النسر المجنح	نموذج(٣) عين حورس	نموذج(٤) القط الأسود	نموذج(٥) مفتاح الحياة
الأول	١٠٠	٩٩	٩٥	٩٦	٩٥	٩٩	٩٤	٩٨	٩٢	٩٥
الثاني	٩٧	١٠٠	٩٩	٩٨	٩٦	١٠١	١٠١	٩٥	٩٨	٩٦
الثالث	٩٢	٨٩	٩٧	١٠١	٩٣	١٠٢	٩٢	٩٤	٩٣	٩٥
متوسط التقييم	%٩٦.٣٣	%٩٦	%٩٧	%٩٨.٣٣	%٩٤.٤٤	%٩٩.٦	%٩٥.٦٦	%٩٥.٦	%٩٤.٣٣	%٩٥.٣٣

حيث يتضح من جدول (٤) أن التقييم العام لجميع معايير إستمارة التقييم ودرجتها الكلية ١٠٥ درجة قد تراوح ما بين (٩٤.٣٣%:٩٩.٦%) مما يشير إلي مستوي تنبوء عالي والتحقق من فرض البحث في إمكانية توظيف مهارات التشكيل الخزفي في تصميم ألعاب تربوية لمكفوفي البصر وتأصيل الهوية الثقافية الحضارية لديهم .

وتعزي الباحثة هذه النتائج للأسباب التالية:

- إستناد الباحثة لنتائج الدراسات والأبحاث التي حددت إسهامات الخزف للمكفوفين بصرياً كما بدراسة عبدالرازق(٢٠٢٣)،منصر(٢٠١٧)،يونس(٢٠٢١)،لتوظيفها في تصميم نماذج الألعاب التربوية بهدف -
  - **تنمية الحواس :** وتمت في توظيف حاسة اللمس من خلال نموذج اللعبة التربوية في اكتساب مهارات تحديد وتصنيف الأشكال والأحجام وخصائص العناصروخصائص التشكيل الشائعة فالفن الفرعوني كالنحث الغائر والبارز والحزف والإضافة .
  - **الإتصال بالبيئة:** وتمت في الإعتمادعلى خامات البيئة المحيطة من حوله وكيفية توظيف إمكانياتها فى التشكيل لتوصيل بعض المفاهيم كالطين الأسواني الأحمر والطين الأبيض .
  - **الإتزان الإنفعالي:** الذي تم من خلال تصميم نماذج الألعاب التربوية ليسمح للكفيف المشاركة بالأعمال والعمل بمجموعات وتبادل الخبرات بقدر ما يستوعبه ويفهمه من خصائص للأشياء مما يحقق الإتزان الإنفعالي .
  - **إكتساب المفاهيم** : الذي ترجم بمحتوي نماذج الألعاب التربوية لأهم أبعاد الهوية الثقافية الحضارية بهدف إكتساب مفاهيم إيجابية منها الإحساس والإدراك والملاحظة والتحليل والاستنتاج وفهم المعلومات وتوظيفها.
- استناد الباحثة للدراسات التي تناولت تحديد مهارات التشكيل الخزفي و محاور الابتكار في الشكل الخزفي بدراسة عبدالرازق(٢٠٢٣)،منصر(٢٠١٧)،أولها **الخامة :** وكانت الخامة الأساسية في الخزف (الطين الأسواني) والتي يمكن التحكم في تركيبها و إجراء التجارب عليها لإكتشاف المزيد من الإمكانيات والتراكيب، والثاني **بالشكل:** والأعمال الخزفية من أبرز

المهارات التشكيلية التي ابدع بها الفنان المصري القديم وشكلت جزء هام من الهوية المصرية بالعديد من الإبتكارات ، والثالث **بالملمس:** حيث اعتمد البحث في اختيار العناصر من الأشكال الخزفية التي تعتمد على ملامس السطوح المتنوعة التي لها تأثيرات مختلفة وكانت الحضارة المصرية زاخرة بها بكل أوجه انشطتهم اليومية وعقائدهم الدينية .

- استناد الباحثة في تطبيق مراحل الإدراك التي تتم خلال نماذج الألعاب لإكتساب المفاهيم إلي الدراسات التي تناولت السمات الإدراكية والعقلية للمكفوفين كدراسة محمود(٢٠١٧)،حنفي،عبدالعزيز(٢٠١٩) ،المنصوري(٢٠٢١)،مع دراسة المهارات الحسية وكيفية الإستفادة منها فى اكتساب المفاهيم لوضع السمات العامة والمبادئ الأساسية للتصميم لتتضح في :

أولا مرحلة التعرف(Recognition) وكانت بالتعرف علي الشكل المطلوب كاملا بنموذج اللعبة وتفقده بحاسة اللمس والتعرف عليه، ثم **التميز(Distinction)** بالقدرة على تحديد الفروق أو الاختلافات بين التفاصيل بالعنصر والتمييز بين ما هو متشابه وما هو مختلف، وهو مهارة أساسية في التحليل والنقد، ثم **مرحلة التفسير(Interpretation)** وهي بإعطاء معنى أو شرح للشكل أو العنصر بنموذج اللعبة وذلك يتضمن التفسير وفهم السياق وتحليل المعلومات المتاحة للوصول إلى فهم شامل، ونهاية بالوصول للمرحلة الاخيرة وهي **العلاقة بين الكل والجزء(The Relationship Between the Whole and the Part)** بالتعرف علي ترابط الأجزاء بالعنصر بعد تفكيكه وإعادة تركيبة كمرحلة أساسية بنموذج اللعبة لإدراك الشكل الكلي للعنصر والعلاقة بين أجزاؤه والتوصل للمفهوم الكلي . دراسة تاقعوت (٢٠١٥)، الغزالي (٢٠١٩)

- استناد الباحثة في اجراءات تنفيذ التجربة الذاتية وتصميم نماذج الألعاب التربوية إلي الدراسات التي تناولت الأسس التربوية والحسية لإنتاج الألعاب التربوية للمكفوفين للفئة العمرية المستهدفة .Smith, A., & Brown, T. (2020)

وتحددت في :

- التوافق الحسي: حيث مناسبة الألعاب احتياجات المكفوفين الحسية.
- سهولة الاستخدام: حيث تمكن المكفوفين التعامل مع الألعاب بسهولة.
- التحفيز الحسي: بتعزيز الألعاب تحفيز الحواس الأخرى مثل اللمس والسمع .
- إكتساب المفهوم : تمكن إجراءات اللعبة المكفوف من اكتساب المفهوم المطلوب .
- الأمان: حيث التطبيق الآمن بنموذج الألعاب للاستخدام من قبل المكفوفين.
- القدرة على التعلم: في تحقيق الألعاب تطور ملحوظ بمهارات التعلم لدى المكفوفين.

التوصيات :

١. تعزيز المناهج التربوية والمحتوي التعليمي بعناصر الهوية الثقافية الحضارية من الرموز التاريخية والزخارف المحلية لتعزيز الارتباط الثقافي لدى الأطفال المكفوفين وتعويض النقص في الإدراك البصري من خلال الحواس الأخرى.
٢. **تعزيز التعاون بين المصممين والمختصين في التربية الفنية** في تصميم الألعاب التربوية الموجهه لضمان تطوير منتجات تلبي المعايير التربوية والنفسية المناسبة للاطفال للمكفوفين .بصريا .
٣. **إجراء مزيد من الدراسات حول تأثير الألعاب التربوية علي تطوير مهارات الإدراك الحسي واكتساب المفاهيم للأطفال مكفوفي البصر وفئاته المختلفة .**

٤. تطوير ألعاب تربوية قائمة علي توظيف مجالات التربية الفينة لتفعيل الحواس ، مثل اللمس والسمع، لتعزيز إدراك الاطفال المكفوفين للهوية الثقافية من خلال القوام والملمس والوزن والشكل .
٥. توظيف تقنيات الخزف التفاعلي لتقديم تصميمات أكثر دقة وملاءمة لاحتياجات الأطفال المكفوفين، مع التركيز على التفاصيل الملموسة التي تعزز التمييز الحسي لديهم .
٦. تدريب الطلاب لاكتساب مهارات التشكيل الخزفي وتوظيفها لتحقيق أهداف تربوية موجهه للفئات المختلفة .

المراجع :

١) إبراهيم عبد الله الزريقات (٢٠٠٦) : الإعاقة البصرية : المفاهيم الأساسيات والإختبارات التربوية ،دار المسيرة للنشر والتوزيع،عمان .
٢) إسماعيل عبد الكافي (٢٠١٣) : المعاقين بصرياً ، (ط١) ، مركز الإسكندرية للكتاب ،مصر .
٣) أحمد مصطفي محمد عبد العزيز (٢٠١٩): الصياغات الشكلية للجعران كرمز فى الفن المصرى القديم،،مجلد (١٩)عدد(١) مجلة بحوث التربية الفنية ،جامعة حلوان .
٤) أحمد صلاح أيوب حسين (٢٠١٤) : معالجات الأسطح في خزفيات الدولة الفرعونية الحديثة والإفادة منها في تشكيلات خزفية معاصرة ،كلية التربية النوعية ،جامعة عين شمس .
٥) أنصارمحمد عوض الله رفاعى (٢٠٠٩) : المحتوى التعبيرى لمختارات من الفن المصرى القديم كمدخل لتكوين الهوية الثقافية لدى الطفل في عصر العولمة ، مؤتمر الطفولة العربى الثانى ، كلية التربية ، جامعة جنوب الوادى .
٦) إيمان سعيد عبد المنعم السيد (٢٠٢٢): خصائص ومؤشرات الهوية الثقافية لدى طلاب كلية التربية ، جامعة أكتوبر، مجلة كلية التربية عين شمس ،عدد (٤٦).
٧) بوبكر بوزنه، خليفة منصر (٢٠١٧) : الدافعية للإنجاز لدى مربى التربية الخاصة (مربى التلامين الصم، ومربى التلاميذ المكفوفين) ، جامعة الوادى ، الجزائر.
٨) ثناء هاشم محمد (٢٠١٩) : "الهوية الثقافية والتعليم في المجتمع المصري: رؤية نقدية" ، مجلة كلية التربية ،جامعة بني سويف .
٩) أمل الأحمد على منصور(٢٠٠٨) :علم نفس اللعب ، كلية التربية، جامعة دمشق.
١٠)حاتم حامد شافعي (٢٠٠٠) : الإدراك اللمسى للمجسمات النحتية وأثره في تنمية الدافية المعرفية للمعاقين بصرياً ،رسالة دكتوراة، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان.
١١)حسن عبد المجيد (٢٠١٠) : فن الخزف، دار المعرفة، جمهورية مصر العربية .
١٢) حنان هايل الغزالي (٢٠١٦) : فاعلية برنامج تدريبى قائم على الألعاب التعليمية لتنمية مهارات السمع واللمس لدى الأطفال المعاقين بصرياً في مرحلة الرياض ، دراسة ميدانية فى مراكز التربية الخاصة في مدينة دمشق.
١٣)دينا أحمد النور حسين (٢٠٢٠) الرسوم السردية كمدخل للتعبير عن الهوية الثقافية ،بحوث فى التربية الفنية والفنون، المجلد (٢١) (عدد٢١) ،كلية التربية الفنية، جامعة حلوان .
١٤)رشا عبد الفتاح ملحم (٢٠٢٣) : التراث العربى وتأصيل مفهوم العربية في الفن التشكيل والجماعات الفنية،لبنان .
١٥)زينب تاقعوت (٢٠١٥) : إشكالية اكتساب الاستقلالية لدى الطفل الكفيف ،"دراسة ميدانية لحالتين بمدرسة الأطفال المعاقين بصرياً - جامعة أم القري.
١٦) سارة ربيع قناوى محمود (٢٠١٨): التصميم المكفوفى البصر ونظرية الإتصال ، مجلة بحوث في التربية الفنية كلية التربية الفنية جامعة حلوان ،العدد (٥٣).

١٧)سارة ربيع قناوى محمود (2018): إستحداث طرق وأساليب لتنمية مفهوم ومهارات أسس التصميم للمكفوفين ، كليه التربية الفنية ، جامعة حلوان.
١٨)سارة ربيع قناوى محمود : (٢٠١٧):دور الملمس فى تصميم المتحف الجوال الموجه إلى فئة مكفوفى البصر، المؤتمر العلمى الدولى السابع كلية التربية النوعية، جامعة حلوان الفنون وثقافة الإختلاف جامعة المنيا.
١٩)سارة يوسف عبد العزيز (٢٠١٦) : فاعلية برنامج تدريبى في تنمية الإدراك اللمسي وأثره على التصور الذهني لدى الأطفال المكفوفين ، مجلة كلية التربية، الإسماعيلية ، مصرة مجاد (٥٢).
٢٠)سحر أحمد الخرشمى (٢٠٠٩) : تفعيل التقنية الحديثة في تحويل الجداول الرقمية والأشكال المصورة إلى معلومات وصفية للأشخاص من ذوى الإعاقة البصرية". الرياض. جامعة الملك سعود.
٢١)سعيد عبد العزيز (٢٠٠٨) : ارشاد ذوى الاحتياجات الخاصة ،(ط ا) ،دار الثقافة، عمان .
٢٢)شيماء على فليح الشمرى (٢٠١٣) : مفهوم التوليف فى الحزف بين التراث والمعاصرة ، مجلة التراث العلمى العربى، العراق.
٢٣)عبد الرحمن وابراهيم حسين واحمد اللقانى (٢٠٠٥): تربية المكفوفين وتعليمهم ، دار الفكر العربى ، القاهرة.
٢٤)عبدالله إبراهيم على العياشي (٢٠٠٦) : "سيكولوجية اللعب للأطفال المكفوفين" دراسة مقارنة بين الأطفال المكفوفين والمبصرين كلية التربية جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية.
٢٥)عبلة حنفي، حسين الدهان وأخرن (٢٠١١) : برنامج لتنمية القيم التعبيرية والتشكيلية في النحت للمكفوبين . مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة.
٢٦)عزة محمد فخرى حنفى يونس (٢٠١٧) : أثر برنامج علاجي بالأنشطة الفنية لتحقيق التوافق النفسي والاجتماعى ودعم تقدير الذات لعينة من المكفوفين في المرحلة الإعدادية، ماجيستير ، كلية التربية الفنية ،جامعة حلوان.
٢٧)عزة محمد فخري حنفي يونس (٢٠٢١) : أهمية أنشطة التربية الفنية للدعم النفسى والتوعية للأشخاص من ذوى الإعاقة البصرية للحماية من فيرس (covid 19) ، بحوث في التربية الفنية والفنون ،مجلد (٢١)عدد(٢) ،كلية التربية الفنية ،جامعة حلوان.
٢٨)عفاف احمد محمد فراج، نهى مصطفى محمد (٢٠٠٤) :الفن وذوى الاحتياجات الخاصة، مكتبة الأنجلو المصرية ،القاهرة.
٢٩)فاطمة خليل(٢٠١١): فاعلية برنامج تدريبي في تنمية حاستي السمع واللمس لدى المعوقين بصرياً فى غرفة المصادر، كلية التربية ،جامعة دمشق .
٣٠)فهيد محسن السبيعي (٢٠١١) : المشكلات التدريسية التى تواجه معلمى الإعاقة البصرية في دولة الكويت من وجهه نظر المعلمين والموجهين ،جامعة العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط ، الكويت.
٣١)قاسم محمد ربيع محمد عبد الرازق (٢٠٢٣) : الإفادة من مهارات التشكيل الخزفي في تنمية الإدراك الحسى لذوى الاحتياجات الخاصة (المكفوفين بصرياً) ،مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ،المجلد الثامن ، العدد(٣٧) ،جامعة المنيا.
٣٢)كريمة محمد كربية (٢٠١٥) : اللغة والهوية ، مجلة كلية الأداب ،مجلد (١٧)، عدد (١) جامعة الملك سعود.
٣٣)محمد حسن العيسوي (٢٠٠٨): الألعاب التربوية وأساليب تدريسها، دار العلم، جمهورية مصر العربية.
٣٤)محمد حسنى أبو ملحم ،صفوت محمود الروسان، يوسف ضامن الخطايبة، يوسف محمد الشرمان (٢٠١٩) : دور التقنيات التكيفية الحديثة في دمج المكفوفين في المجتمع الأردنى ، كليه عجلون الجامعية ،جامعة البلقاء التطبيقية بالأردن .
٣٥)مهدى محمد القصاص (٢٠٠٥) :"الهوية الثقافية والعولمة دراسة سوسيولوجية" كلية الآداب ، جامعة المنصورة.
٣٦)ميادة على حيدر (٢٠٢٠) : الهوية الثقافية العربية والإسلامية، مجلد (١١) ،المجلة السياسية والدولية ، القاهرة.
٣٧)ندى أحمد أحمد المنصوري (٢٠٢١) : برنامج تدريبي لتنمية بعض مهارات الإدراك الحس- حركى لدى أطفال الروضة المعاقين بصرياً، المجلة العلمية لكلية التربية الطفولة المبكرة ،المجلد(٤)، عدد (٧)، جامعة المنصورة.

٣٨)نوارة إسماعيل مصطفى أحمد (٢٠٢٢): التوليف كمحور ابتكار وأثره على جماليات الشكل الخزفى، العدد الثامن، مجلة جامعة جنوب الوادى الدولية للعلوم التربوية .

٣٩)نورة أحمد يونس الزمر، أشرف أحمد محمد العتباني، ميرفت حسن السويفي (٢٠٢٤) : السمات الفنية والإنسانية للخزف النحتي في الفن المصري القديم – عصر الدولة القديمة، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة،كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس،رابط الدراسة :
https://ejos.journals.ekb.eg/article_381354.html

المراجع الأجنبية :

40) AnS,frivoled, mathij withagen et al, (2010): tactile functioning children who are Blend: Clinical prospective, journal of visual impair.

41) Argyropoulos, V. (2002): Investigating Levels of understanding of concept of Geometric shape by students. online at: http://information. net /ir/5-41 paper 79.html.

42) Williamson, K scheduler, D.and Bow, A (2000) : information seeking by blind and sight impaired citizens: An ecological study. online at: http://information. net /ir/5-41 paper 79.html.

43) Holbrook, M. C., & Lowenfeld, B. (2019): Teaching Orientation and Mobility to Children with Visual Impairments، American Foundation for the Blind.

44) Maria Elena García: (2020): Ceramic-Based Educational Games for Visually Impaired Children: A Multi-Sensory Approach، International Journal of Special Education,spain, 35(3), 215-228.

45) Thomas Müller: (2018): Innovative Use of Ceramics in Special Education: Creating Interactive Learning Tools for the Blind، European Journal of Special Needs Education, 33(2), 145-160.

46) Jessica Harris (2019): Exploring Tactile Learning through Ceramic Art: Developing Educational Tools for Visually Impaired Students، Journal of Visual Impairment & Blindness, United States 113(5), 389-398.

47) Maria Elena García: (2020): Ceramic-Based Educational Games for Visually Impaired Children: A Multi-Sensory Approach، International Journal of Special Education, Spain 35(3), 215-228.

48) Smith, A., & Brown, T. (2020). Innovative Approaches to Art Education for the Visually Impaired: The Role of Ceramics، International Journal of Art & Design Education, 39(3), 450-462.

49) Van den Heuvel-Panhuizen, M., & Elia, I. (2012): Puzzle as Learning Tools for Young Children's Mathematical Problem Solving: A Teacher Experiment." International Journal of Science and Mathematics Education, 10(4), 1037-1060.

50) Wu, L., & Adams, R. J. (2006): "The Effect of Puzzle-Based Learning on Mathematics Problem-Solving Skills." Educational Research Review, 1(3), 67-81.