عدد خاص من مجلة "بحوث في العلوم والفنون النوعيه"
العدد الحادي عشر / المجلد الخامس يونيه ٢٠١٩
والخاص بنشر بحوث المؤتمرالدولي الثالث " التعليم النوعي ودوره في
تحقيق رؤية مصر ٢٠٣٠ " كلية التربيه النوعيه – جامعة الاسكندريه

القيم البصرية والفلسفية لرموز الفن الشعبى المصرى كمدخل لتصميم ألعاب تعليمية ترتكز على الخداع البصرى لتعزيز الهوية المصرية

Visual and Philosophical Values for Egyptian Folk Art Symbols to Design Educational Toys Based on Visual Illusions to Assert Egyptian Identity

ا.د/ ديناعادل حسن
استاذ مناهج وطرق التدريس التربية الفنية
قسم التربية الفنية – كليه التربية النوعية
جامعة الاسكندرية

ا.م.د/ نشوى محمد حسن
استاذ التصميمات الزخرفية المساعد
قسم التربية الفنية كليه التربية النوعية
جامعة الاسكندرية

أ/ سارة محمد إبراهيم على
باحثة بمرحله الدكتوراة – تخصص تصميمات زخرفية
قسم التربية الفنية – كلية التربية النوعية–جامعة الاسكندرية

المقدمة:

تتميز المعتقدات الشعبية ببعض الخصائص التى تميزها على سائر المجالات الشعبية الأخرى فاللغة الشعبية تنطق ولا تكتب وتتطلب وجود شريك ليتم معه الحديث، اما المعتقدات الشعبية فهى على خلاف باقى المجالات الشعبية وأصعبها فى التناول والدراسة والبحث ولاعتبار ان المتغيرات التكنولوجية الحديثة أثرت تأثير سلبى على النشأ وعلى احساسه بهويته تللك الهوية التى من شأنها أن تُساعدُ في الإعلاءِ من شأن الأفراد في المُجتمعات ، فوجود الهويّة يساعد في زيادةِ الوعي بالذّات الثقافيّة والاجتماعيّة ، ممّا يسهم في تميُّزِ الشّعوب عن بعضهم بعضاً ، أى ان الهويّة جزءٌ لا يتجزّأ من نشأة الأفراد منذُ ولادتهم حتّى رحيلهم عن الحياة. كما تسهم فكرة الهويّة في التّعبيرِ عن مجموعةٍ من السّمات الخاصّة بشخصيّات الأفراد ، لأنّ الهويّة تُضيفُ للفرد الخصوصيّة والذاتيّة ، كما إنّها تعتبرُ الصّورة التي تعكسُ ثقافته، ولغته، وعقيدته، وحضارته، وتاريخه، وأيضاً تعمل على بناءِ جسورٍ من التّواصل بين كافة الأفراد سواءً داخل مجتمعاتهم ، أو مع المُجتمعات المُختلفة عنهم اختلافاً جُزئيّاً مُعتمداً على اختلافِ اللغة، أو الثّقافة، أو الفكر، أو اختلافاً كُليّاً في كافّةِ المجالات دون استثناء وأصبحت الألعاب التى تستهدف النشأ بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا العربية ومجتمعنا المصرى خاصة ولا تتفق مع موروثاتنا وعقيدتنا وللالعاب التعليمية دور وأهميه نلقى عليها الضوء من خلال البحث الحالى.

مشكلة البحث:

تعد المعتقدات والرموز الشعبية من أهم ملامح الشخصية المصرية وهى منطلق للجمع بين أصالة الماضى ومواكبة العصر، ويحتاج الطفل المصرى فى ظل الظروف الحالية التى تشهد انفتاحاً واسعا على الثقافات الغربية الى تقديم بدائل جاذبة له من خلال الألعاب التعليمية، التى تحقق الاتزان لبنائه النفسى والوجدانى وتعمل على تنمية مداركه بطرق شيقة وممتعة تعزز ارتباطه بثقافته وموروثاته وتحقق النمو المتكامل لشخصيته وتبسط له من خلال أساليب وطرق اللعب التعليمية المتنوعة قيمة تراثه الشعبى ورموزه ذات الدلالات المتعددة. ولاعتماد فن الخداع البصرى على الجوانب الإدراكية فى الاختلاف

بين الشكل والأرضية ونظريات الإدراك البصرى التى تتفق مع سمات اللألعاب التعليمية المميزة فى مرحلة المراهقة.

ومن هنا يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال التساؤلين التاليين:

١- ما إمكانية توظيف رموز الفن الشعبى فى تصميم ألعاب تعليمية ترسخ الهوية المصرية لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسى ؟

٢- ما إمكانية استخدام إسلوب الخداع البصرى فى تصميم ألعاب تعليمية لمرحلة المراهقة ؟

فروض البحث:

للإجابة عن تساؤلات البحث نفترض الآتى:

١- يمكن توظيف رموز الفن الشعبى فى تصميم ألعاب تعليمية ترسخ الهوية المصرية لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسى.

٢- يمكن استخدام أسلوب الخداع البصرى فى تصميم ألعاب تعليمية لمرحلة المراهقة.

أهداف البحث:

١- التعرف على القيم البصرية لرموز الفن الشعبى التراثية وما تحمله من خصائص جمالية وفلسفية فى أعمال الفنانين المصريين المعاصرين.

٢- استثمار العلاقة بين اسلوب الخداع البصرى بخصائصه البصرية ورموز الفن الشعبى المصرى.

٣- تصميم ألعاب تعليمية قائمة على المزج بين القيم البصرية والرمزية للفن الشعبى المصرى وأسلوب الخداع البصرى لترسيخ الهوية المصرية لدى طلاب مرحلة المراهقة.

أهمية البحث:

- تعزيز الهوية المصرية من خلال الجمع بين بعض قيم التراث (رموز الفن الشعبى وقيمه البصرية) وانماطه المعاصرة من خلال استخدام اسلوب الخداع البصرى فى تصميم ألعاب الأطفال.
- التأصيل التاريخى للرموز الشعبية المصرية من خلال تصميم ألعاب تربوية تقدم للنشىء.
- تسهم الدراسة فى تطوير الشكل التقليدى للألعاب التعليمية باستخدام فن الخداع البصرى لتنمية مدارك النشىء العقلية والبصرية.

حدود البحث:

- اقتصر البحث على تنفيذ نماذج لبعض الالعاب التعليمية المستلهمة من الفن الشعبى وتصلح لمرحلة المراهقة (أعمار ٩ : ١٣ سنة).

منهجية البحث:

يعتمد البحث الحالى المنهج الوصفى التحليلى فى اطاره النظرى ، والمنهج شبة التجريبى فى الجانب التطبيقى الخاص بالبحث، الذى يهدف الى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية المستمدة من مختارات رموز الفن الشعبى المصرى بأسلوب الخداع البصرى فى ترسيخ الهوية الثقافية المصرية.

إجراءات البحث:

أولاً: الإطار النظرى:

(أ) دراسة تحليلية للقيم البصرية للرموز الشعبية المصرية ودلالاتها الفكرية.

(ب) حصر وتصنيف بعض رموز للفن الشعبى المصرى فى التراث وفى أعمال بعض الفنانين المصريين.

(ج) التعرف على أساليب الخداع البصرى فى التصميم المعاصر.

(د) دراسة للعب التعليمية وأهميتها وأنواعها وشروطها.

ثانياً: التجربة العملية:

ترتكز على إجراء بعض التطبيقات العملية بهدف التوصل إلى بعض الألعاب التعليمية التى يمكن استخدامها كمداخل جديدة لتدريس التصميم المستمد من الرموز الشعبية المصرية والمنفذة بأسلوب الخداع البصرى لتلاميذ المرحلة الإعدادية بهدف المساهمة فى ترسيخ الهوية الثقافية المصرية من خلال:

(أ) انتاج بعض التصميمات القائمة على رموز الفن الشعبى.

(ب) تحديد ما سيتم تنفيذه من التصميمات كألعاب تعليمية.

(ج) تحليل ما سيتم التوصل إليه من نتائج للتحقق من فروض البحث.

(د) تقديم المقترحات والتوصيات فى ضوء ما توصلت إليه الدارسة من نتائج.

مصطلحات البحث:

- **القيمة البصرية Visual Value**

"يعرفها أيمن فاروق بأنها " هى المعيار أو الخاصية التى تميز المظهر الخارجى لرؤية الأشكال والألوان والخامات التى تستوقف بصر المشاهد وتثير لديه أحاسيس انفعالية بدرجات متفاوتة. كما ترتبط بقيم التصميم كهدف أو غاية يسعى المصمم لتحقيقه من خلال العناصر الأسس الإنشائية التى تعينه لتوصيل الرسالة الفكرية أو الجمالية. [(i)] هى المعيار أو الخاصية التى تميز المظهر الخارجى لرؤية الأشكال والألوان والخامات التى تستوقف بصر المشاهد وتثير لديه أحاسيس بدرجات متفاوتة. كما ترتبط بقيم التصميم كهدف أو غاية يسعى المصمم لتحقيقه من خلال العناصر والأسس الإنشائية التى تعينه لتوصل الرسالة الفكرية أو الجمالية ".[(ii)]

- **الرمز: Symbol**

يذكر مدحت حسين أبو هشيمة: "تعددت تعريفات الرمز ولكن يمكن القول أن الفن شكلا يعتبر من أشكال الرمز حيث يعتقد إن أصل كلمة رمز فى اللغة اليونانية Sumbolien هى الحزر والتقدير، وهى مؤلفة من مقطعين حزر (Bolien) / (Sum) بمعنى مع ولهذه الكلمة (Symbol) تاريخها الطويل إذا تترادف مع كلمة (Creed) التى تعنى دستور الإيمان المسيحى، واستعملت قديما فى الشعائر الدينية والفنون الجميلة عموما والشعر بصفه خاصة وما تزال فى حتى يوميا هذا ذات قيمة اشارة فى المنطق والرياضيات وعلى الدلالة اللغوية "[iii] وعرفه هانى إبراهيم: "هو التعبير عن الأبعاد التاريخية التى يحملها الإبداع الشعبى – وأن الرمز يقبل التراكم الثقافى وينمو على مر العصور الى جانب ان الرمز فى طبيعته الجمالية يقبل التفاعل مع التطور الثقافى والحضارى، لذلك فإن ابتداع رمز جديد لا يقضى على ما كان قبله ولا يصبح الرمز القديم مهجورا وإنما يحتفظ بقيمته باعتباره حالة تشكيلية عبرت عن فكرة محورية تدور حول الدوافع الانفعالية والثقافية والاجتماعية." [iv]

وعرفه رشدى صالح:" الرموز الشعبية أنها تشمل التعبيرات الروحية كفنون الأدب الشعبى والموسيقى وتشمل تعبيرات كفن الرسم والنقش والنحت والعمارة والأثاث والأزياء والصناعات الشعبي الأخرى." [v] وأضاف إليه حسين على الشريف: "بأن الرمز فى الفن الشعبى هو الوحدة الشعبية التى يختارها الفنان الشعبى من بيئته، لكى يجمل إنتاجه الفنى، ويكسبه طابعا خاصا فريدا فى نوعه، على أن يكون محملا بالقيم الثقافية والاجتماعية لبيئته، معبرا عن أحاسيس الفنان ومشاعره". [vi] لشكل الذي يدل على شئ ما له وجود قائم بذاته يمثله ويحل محله، بمعنى أن الرمز شكل يدل على شئ غيره، لذا فالرمز يعد أحد صور التمثيل غير المباشر الذي لا يسمى الشيء باسمه، وهو قد يستخدم كوسيلة من وسائل التعبير.

أولا :الفن الشعبى رموز ودلالات:

عرف بأنه " اصطلاح يصف الأشياء و الزخارف التى صنعت يدويا، إما للاستعمال أو للزينة ، أو لأجل مناسبات خاصة"[vii] .وعرفه Ashorndy: " بأن شأنه شأن الممارسات الأجتماعية الأخرى و التى يلجأ إليها المجتمع الشعبى فى حياته اليومية ، بالإضافة إلى أن أنتاجهم الفنى يكتسب معهم صفات و خواص المكان وسمات الإنسان".[viii] أما كامل الديب فعرفه بأنه "فن سريع مباشر وقريب من الحياة والمجتمع معبرا أبلغ التعبير، وانعكاس صادق لحس الفنان الشعبى تجاه الحياة والبيئة".[ix] ويعبر الفن الشعبى عن خواطر الإنسان البسيط ولا تخضع هذه الفنون للقواعد والأصول الفنية الثابتة المدروسة ولكن تكون كما يراها الفنان الشعبى من وجه نظره الفطرية هو والمحيطين به.

ويتفق يوسف خليفة غراب ونجوى حسين فى ان "الفن الشعبي هو الفـن النقـي المُـرتبط بفِكر ووجدان شعبٍ ما وهو يُعبر عن هويته الثقافية المُتراكم رصيدها عبر ثقافات طويلـة ممتـدة في المكان وعبر الزمان.

أما زَخارف الفَن الشَعبي المِصري وما لها من تاريخ يجعلُها مِحور إستلهام للعَديـد من أنماط الفنون، فهى تُضيف إلى العمل الفني أصالته لأنها نابعة مـن أعمـاق ووجـدان الشعوب، فالفَن الشعبي يتميز بالبساطة و النقاء على قدر ما يحتويه من معـاني وكلمـات تعكس عادات وتقاليد الشعوب المُتوارثة عَبر الأجيال، فهو فن يميل إلى الرمزية والتجريـد وإختصار التفاصيل والمبالغة في إبراز العُنصر الرئيسي في العمل الفني.

جدير بالذكر توضيح بعض الدلالات الرموز وتوضيح صياغاتها المختلفة ومنها :

– الرموز العضوية :

النخيل :

"رمز" الخصب والنماء وهو رمز قديم يدل على الوفرة وكثرة الإنتاج وقـد رسـمها الفنان من جذع بسيط وبعض الوريقات انه اختصار لمعانى قديمة ومعتقدات شـعبية تـدل على الازدهار والخصب..."."[x] ويقول رشيد الناضورى " إن الفنـان الشـعبى المصـرى

حولها إلى شكل هندسى بسيط واختلف تجريدها وتلخيصها حسب البيئة من صحراوية الـــى ساحلية الى صعيدية، وزخرف بها جداريات منزله من الداخل والخارج".[xi]

شكل (١): أشكال مختلفة للنخيل كرمز للخير والرخاء[xii]

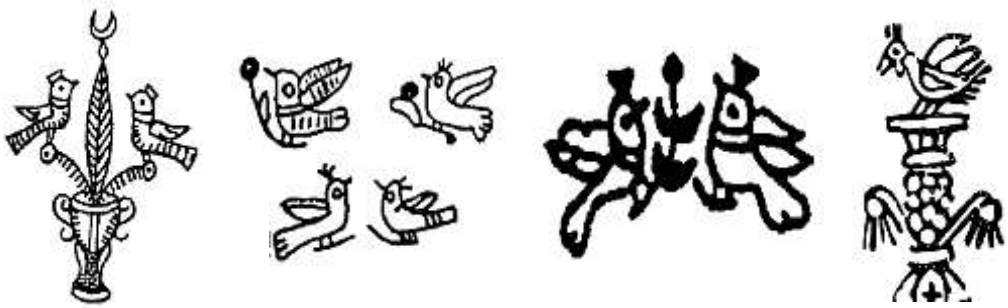
المرأة (العروسة) :

عند قراءة التاريخ نجد أن الرمز يلعب دورا كبيرا في نشأة فن العروسة فى مصـــر، كمـــا أنه أيضا يلعب دورا كبيرا في تحديد وظائفها، فهناك أمثلة متعددة للعرائس تعبر عن المرأة بشـــكل عام، فمنها ما هو مرتبط بالعادات والتقاليد ومنها ما هو مرتبط بالعقيدة "فكلمة العروســـة بمعناهـــا في المفهوم الحالي في اللغة العربية لم ترد في القواميس حيث كان استخدام لفظ عروسة في تلـــك القواميس تعنى الزوجة ليلة زفافها، واقتصرت معظم التعريفات على أن الدميـــة هـــي الصـــورة المنقوشة المزينة فيها حمرة الدم تشبه الكائن الحى، وادخل مجمع اللغـــة العربيـــة بمصـــر لفـــظ (عروسة) بمعنى دمية ضمن الكلمات التي شاع استعمالها. [xiii]

شكل (٢) توضح اشكال لرمز العروسه الشعبية. [xiv]

العصفور :

ويعتبر العصفور فألا حسنا ويرجع الى أسطورة (ايـــزيس وأوزوريـــس) أســـطورة الحياة وتفسيراً لبدء الخليقة، عندما قتل ست أخوة وزع أجزاء جسده في مصر كلها، وظلت ايزيس وأختها يبحثن عن أجزاء جسده في مصر كلها وكانتا تغنيان لـــه : يـــا عصـــفورى الأخضر الجميل ... وتحولت فيما بعد إلى أغنية شعبية تغنى في ريف مصر من الأطفال، فنجد أن الفنان الشعبى رسم العصفور كثيرا لدرجة أنه وشم بجوار العين (عصفور المعرفة والنماء والرزق) وهو أيضا " رمزا " للسلام والمحبة. [xv]

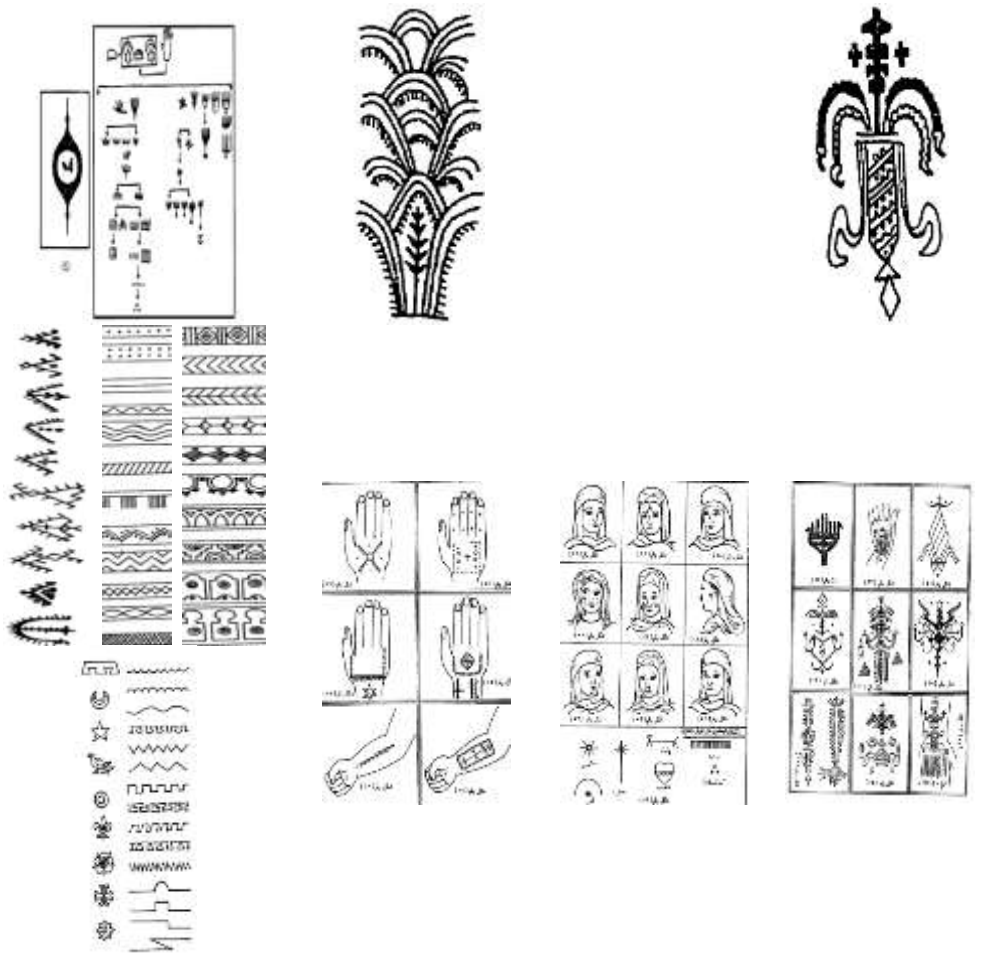


شكل (٣): أشكال مختلفة للعصكفور كأحد رموز الفن الشعبى يرمز للسلام والمحبة [xvi]

- **الرمز الشعبى الهندسى :**

الرمز الهندسى الشعبى يتجلى في الأحجبة و الحلى الشعبية و الرسومات التي تجمل بعض وجهات المنازل الشعبية مثل المثلث ويرمز الى منع العين والحسد و ابعاد الأذى، والمربع يرمز للتوازن، أما الخطوط المتوازية والمتعرجة والمنكسرة ترمز للمياة المتدفقة. كما ان هناك العديد من الرموز التي نجدها في رسوم الوشم والتي تجمع بين الدوائر والاقواس والمثلثات والخطوط.

صورة (٤): صور للحلى الشعبى يظهر بها الأشكال الهندسية كأحد رموز الفن الشعبى [xvii][xviii]



شكل (٥): رسوم هندسية من الوشم الشعبى [xx][xix]

١٤ شارع محمد أمين شهيب ـ مصطفى كامل ـ الاسكندريه ـ مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

كلية معتمدة بقرار رقم
(١٨٠)-٢٠١٨/٧/٣٠

المثلث :

وهو من أهم الرموز والأشكال التي استخدمت في تصميم و زخرفة الحلى خاصة. امتاز المثلث بشكله العريق ورمزيته التي اتصلت بمعتقدات الإنسان الشعبى وقد استخدمها الفنان الشعبى في زخرفة حلية بشكل جميل، واستخدم المثلث كهيئة تمثل الشكل الخارجي العام للحلى الشعبية فالمثلث هو شكل المشاهد في الطبيعة في الهضاب و الجبال التي ترجمها الإنسان المصرى في عصر ما قبل الاسرات ورسمها واستخدمها كزخرفة على كثير من منتجاته الفنية وهناك بعض الاصداف ذات الطابع المخروطى، وهو ملاحظ أيضا في " اشكال بعض الزهور، ومنها اللوتس المتفتحة التي تعبر عنها بشكل مثلث تقريبا.[xxi]

استخدم المثلث كعنصر زخرفى فى معظم أنماط الفن الشعبى فمثلاً تم استخدامه فى زخرفة الفخار وشبابيك القلل والخزف وفى زخرفة الواجهات المعمارية وخاصة فى العمارة النوبية ونراه إما مرسوماً أو مفرغا، كما استخدم فى زخرفة المقابر وفى زخرفة أشغال الخرز وأطباق الخوص والسلال، والمراوح والعربات الخشبية، والنسيج.

بالاضافة الى أنه اتخذ شكل تمائم الحسد التى ارتبطت شكلها بالمثلث ويستعملها العامة ويوجد بها آيات قرآن أو بعض الأدعية.

(شكل ٦): أشكال مختلفة للمثلث كأحد رموز الفن الشعبى [xxii]

وربما كانت الرسوم الخاصة بالمناسبات الدينية كالحج والعمرة هى أول ما يمكن التعرف عليه من رصيد للرسوم والنقوش الحائطية التى زينت واجهات البيوت الشعبية ولم يستدل حتى يومنا هذا على اسماء فنانيها كما يتضح بالصور الآتية:

شكل (٧):رسوم جدارية للحوائط تمثل الطقوس والشعائر الدينية تمثل مناسك الحج وفرحة الحجاج بتزيين جدران البيوت

وصف سعد الخادم التصوير الحائطى أنه كان شائعاً عند الطبقة الشعبية منذ زمن طويل، وهو مقصور فى غالبية الأحيان على تصوير مناظر الحج التى لا تخلو من منظر موكب ورسم الجمل فوقه الهودج وبه الكسوة وحوله مجموعة من الجنود المدججين إلى الشاطئ الآخر للبحر الأحمر.[xxiii]

شكل رقم (٩): توضح مظاهر لطقوس الزار الشعبى كاحد مظاهر الموروثات الشعبية والمعتقدات لمنع الأرواح الشريرة.[xxiv]

فمثلا مظاهر وطقوس الدجل والسحر وحجب الشرور ومنها الزار الشعبى الذى مازال يمارس حتى الان فى بعض المناطق الشعبية والريفية كان مادة خصبة للعديد من الفنانين المعاصرين للتعبير عنه فى كثير من الأعمال منها أعمال الفنان محسن أبو العزم كما فى اللوحات التالية:

شكل (١٠): لوحات فنية للفنان محسن أبو العزم جسدت معتقدات شعبية للحسد والدجالين

عناصر الفن الشعبي فى أعمال الفن المعاصر:

من المؤكد أن لكل فن من الفنون عناصره الأساسية التي يرتكز عليها من أجل بِنـــاء عمل فني ذو قِيمة فنية وجمالية وتعبيرية، وتَتنوع عناصر الفن الشعبي فى العديد من اعمال الفنانين المصريين بين عناصر آدمية وحيوانية وزخرفية، تم حصرها فى الرســـم الآتـــى (شكل ١١) تمهيدا لتناول البحث بعض الفنانين المصريين مع الاستشهاد بـــبعض أعمـــالهم وتحليلها :

شكل (١١): عناصر الفن الشعبى

تحليل لبعض مختارات من أعمال فنانى الفن الشعبى :

الفنان سيد عبدالرسول:(١٩١٧– ١٩٩٥)

استمد سيد عبدالرسول رؤاه من رسوم الفنان الشعبي ومن تلوينه لجداريات الحارة، احتفالاً بقدوم الحجاج فأخذته الخطوط البسيطة التي يندفع بها الرسام ليرسم مراكب تبحر فوق طائرات، وقطار مدخنته التي تتجه إلى السماء، لكنه يشترك مع الفنان الشعبي في التخلى عن إصرار البعض على مركز اللوحة، فقد صنع عبدالرسول مركزًا خاصًا للوحاته، حيث تعددت البؤر ومحاور الارتكاز في اللوحة على نحو فريد، لكنه يلتقي مع خصائص جداريات بني حسن التي تتجاور فيها الموضوعات المختلفة في نسيج واحد ويعكس فلسفة مركزية وادي النيل، حاكى الفنان سيد عبدالرسول الفنان الشعبي في طريقة صنع عروسة المولد والحصان الحلاوة سواء في لوحاته أو في إنتاجه الخزفي النحتي، فقد كان أكثر ما يشغل عقل وفكر ابن حى الجمالية هو تقديم معادل موضوعي لما رآه في هذا الحي العريق، بهدف إقامة التواصل بين القيم البصرية القومية والذائقة العامة، بأعتبار أن ذلك هدفًا يتفق مع توجهات جماعته الثورية "جماعة الفن الحديث "التي كانت تسعى إلى التثقيف بالفن.

شكل (١٢): بعض أعمال الفنان سيد عبد الرسول [xxv]

جدول (١): تحليل للوحة حاملات الجرار للفنان سيد عبد الرسول

الفنان	سيد عبد الرسول	
اسم العمل	حاملات الجرار	
الرمز	مجموعة من النساء تحملا جرارا فوق رأسها و تختلف كلا منهما فى وضع الامساك بالجرار و اتجاه الجسم و ملابس تميز كلا منهما عن الاخري بنمط و شكل مختلف. نجد بعض الطيور فى الرموز الحيوانية اعلى العمل الفنى فى وضع من اوضاع الحركة. الاشكال الهندسية الدائرية و المستطيل و المربع و المثلث يظهر بشكل واضح فى ازياء الفلاحات بمجموعة من النقوش المختلفة و المميزة فى الوانها و تحليلها و صراحتها.	 **حاملات الجرار** **خامة زيت على سيلوتكس** **٧٧ * ٦٢.٥ سم** **شكل (١٣)**
التحليل الفنى للرمز	الاتزان من خلال توزيع الوحدات بشكل منتظم فى الوحدات فى تساوى المبالغة فى استطالة فى صياغة المرأة بجانب تنوعها و التى تمثل الخلفية و تبرز الشكل و تعكس المضمون . و استغلال الايقاع فى وضع نفس العناصر و الرموز فى السيدات على نفس الوضع بأختلاف حركات الايدى و أختلاف زخارف الملابس التدرج فى توزيع تناغم جميل بين ألوان الازياء. هذه المرحلة التى جسد فيها سيد عبد الرسول الحياة اليومية تأثره فى هذه الفترة بزخارف مبهجة فى تجليل أزياء السيدات.	
طبيعة الرمز	نجد الثراء و التنوع بشكل خاص للفنان فى اسهامه لتجسيد واقع الحياة الشعبية فى صياغات اشبه بفنون الاطفال بما تحتويه من تبسيط و سلاسة و بهجة فى الالوان لاظهار جمالها الداخلى تؤكد مصادر البيئة و التراث فى اثراء الرموز و الزخارف الدقيقة و المبهجة و الصياغات الادمية نجد الرشاقة و الانسيابية و الايقاع المنتظم فى سياق العمل الفنى من زخارف و ملابس مزرقشة تتجد فيها اللغة الفنية للربط بين الرموز و الزخترف و العناصر فى صياغة و نسق فنى متناغم.	

الفنان حامد ندا : (١٩٢٤-١٩٩٠)

حامد ندا السريالى المصري الراحل، وأحد فرسان جماعة الفن المعاصر، سبق الجميع بجسارة وجرأة مشهودة إلى مناطق محرمة في الميثولوجيا الشعبية للمجتمع المصرى، بل والأكثر من ذلك أنه دعا زميله ورفيقه الفنان "عبدالهادي الجزار (١٩٢٥-١٩٦٦) إلى المضمار نفسه، وأثر في جيل بأكمله بعد أن وجد في عالمه الجديد كل أدوات تعبيره التي جاءت ممثلة في وحدات بصرية ورموز صريحة لم تشهدها الحياة الفنية البرجوازية من قبل مثل المصابيح الباهتة التى تنبعث منها الرهبة إلى النور، والكراسي الخشبية الراصدة لحركة الإنسان في اللوحة، والقط والسحلية والعناكب ورموز الوشم، فالفنان لم يفته أي عنصر من العناصر التي تشكل في مجملها نسيج الحياة الشعبية التي تحاصر الإنسان في الأحياء الفقيرة بجمودها وبرودتها وألغازها بعدما أسقط عليها "ندا " مفاهيمه الفلسفية الخاصة المكتسبة فكانت بداية لتغيير مفاهيم جمالية تقليدية كانت سائدة وراسخة، ولذلك كان له فضل فتح الطريق أمام أقرانه لمعايشة هذه البيئة الشعبية في ألفة بكل ما تحمله من مآسٍ وآمال وأحلام.

شكل (١٤): بعض أعمال الفنان حامد ندا [xxvi]

جدول (٢): تحليل للوحة كيد النسا للفنان حامد ندا

الفنان	حامد ندا
اسم العمل	لوحة كيد النسا
الرمز	يعتبرالرمز المتمثل فى المرأه و الحيوان الخرافى و الديك صيغت فيه الرموز بشكل تلقائى و متكامل لاحداث نوع من التنوع و التدرج فى الاشكال من خلال علاقة المرأتين اعلى العمل الفنى فى شكل يشبه المثلث بشكل متداخل فى الخلفية لأعطاء نوع من الحركة و التنوع فى مفردات الرموز صيغة المرأة و الصياغات الادمية خلفية العمل و صيغة الرمو الحيوانية فى الديك و الحمار اسفل العمل كما صيغت الرمو الهندسية متمثلة فى المثلث و الدائرة و المربع.
التحليل الفنى للرمز	أكيد الرمزالفنى الذى من خلال تجسيد المرأة فى شكل مجرد و نجد الخطوط اللينة فى خلفية العمل الفنى من خلال صياغة الفنان حامد ندا للكائن الخرافى و استخدام المثلث و الدائرة و المربع. كما قام برسم الديك كأحد الرموز الفنية الشعبية ليثرى عملية الايقاع فى توزيع الصياغات الادمية المتمثلة فى رمز المرأة. و يظهر التماثل فى صياغات المرأة يؤكد نوع من انواع التطابق و تظهر الحركة فى صياغة الحيوان الخرافى. احداث نوع من التنوع و التدرج فى الأشكال من خلال صياغات الأشكال بنمط تلقائى و متكامل.
طبيعة الرمز	التسطيح و المبالغة و التحرر من القيود فى الرسم كانت طبيعة الرموز فى صياغة الفنان (حامد ندا) ظهرت فى التنوع و الحركة تظهر فى صياغة الكائن الخرافى فى اسفل العمل و التقائية فى التجريد لتبدو الصياغات الهندسية .

لوحة كيد النساء شكل (١٥)
زيت على سيولتكس ٨٥ سم
***٦٥ سم عام ١٩٨١**

ثانيا : فن الخداع البصرى وتحليل لمختارات من اهم فنانيه:

إن التطور السريع والمتلاحق الذى نعيشه الآن وما نشهده من تقدم فى شتى مجالات الحياة، نلاحظ انعكاس ذلك على الفكر الإنسانى مما أدى لظهور اتجاهات فنية جديدة، فإن فنان العصر الحديث اتخذ أسلوب البحث والتجريب باعتباره منطلقاً لإدراك تكوينات وحلول تشكيلية جديدة، تنمى الوعى والإدراك البصرى للأشكال والهيئات ومدى فعاليتها فى التأثير فى المشاهد، معتمداً على النظريات العلمية وتطبيقاتها الحديثة التى تثرى المجال الفنى وتجعله متنوع كالمدرسة التأثيرية التى اعتمدت على نظريات الضوء والألوان، وكذلك الاتجاه السريالى الذى اعتمد على التخيل والتحليل النفسى وذلك مدرسة تجريدية التى اعتمدت على التبسيط والتلخيص والتركيز. ونحن نرى فى الطبيعة من حولنا أشكال متنوعة من الخداع البصرى المتمثل فى العديد من الظواهر الطبيعية كظاهرة السراب التى تحدث بسبب الاختلاف فى كثافة طبقات الهواء القريبة من سطح الأرض وتتمثل ظاهرة السراب فيما يشاهده المسافر فى الصحراء؛ أثناء النهار من وجود بقع مائية على الطريق أو رؤية صور مقلوبة للأشياء كالأشجار والحيوانات، ونرى فى الطبيعة شكل آخر من أشكال الخداع البصرى الموجود على جلود الحيوانات كالنمر والحمار الوحشى مثلاً فالخداع البصرى ظاهرة من ضمن الظواهر الطبيعية التى تأثر بها الإنسان واستثمرها فنياً وعملياً فهو فن لا يقل قيمه عن الفن الشعبى المصرى لذا أعتمد البحث الحالى فى اختياره كقاسم مشترك لتصميم الالعاب مع الفن الشعبى.

مفهوم الخداع البصرى :

" مصطلح الخدعة البصرية يطلق على كل فعل يخدع النظام البصري للإنسان بدءاً من العين حتى الدماغ ويجعل الأشياء المرئية مخالفة لحقيقتها. فالخدع البصرية هي صور مصنوعة بطريقة مدروسة لتظهر للناظر بطريقة معينة مختلفة عن الواقع.

أنواع الخداع البصرى:

يذكر إسماعيل شوقى أن "اهتمام فنانين الخداع البصرى ببناء أعمالهم الفنية من منطلق دراستهم للعلوم المرتبطة بمجال الإدراك ويوضح عرض بعض أنواع الخداعات

التي أعتمد عليها الفنانين في أعمالهم التي تقع فيها الرؤية البصرية نتيجة لتخطى القدرات الفسيولوجية للعين، أو اختلاف الطريقة التي يدرك بها المرء الشيء وغيرها من العوامل المؤثرة على الإدراك والتي تؤدى توظيفها داخل العمل الفني إلى إحداث نفس المؤثرات الخداعية".[xxvii] "توجد أنواعاً متعددة من الخداعات البصرية، علماً بأن الأشكال الهندسية تمثل أغلب العناصر الفنية المستخدمة فى فن الخداع البصرى من الناحية الإدراكية، وهى عبارة عن رسوم خطية"[xxviii]. وهى كالتالى :

١- خداع التكبير.

٢- خداع تقدير المسافة مثل :

(خداع مولر ولاير "Muller – Layer" – خداع فونت Vount – خداع "ساندرز Sanders)

٣- خداع الشكل: ويشمل:

(خداع فونت Vount – خداع هرتنج Hertng – خداع أهرنشتاين Ehrenstein – خداع أوربسون Orbison – خداع زولنر Zolliner

٤- خداع الانعكاس (مكعب نكر Neiker).

٥- خداع تشويه الزوايا خداع باجندوف Paggendof

٦- خداع تقدير الحجم على أساس المسافة الظاهرة.

٧- خداع جاسترو Gastrow.

٨- خداع المستحيل (المستحيلات).

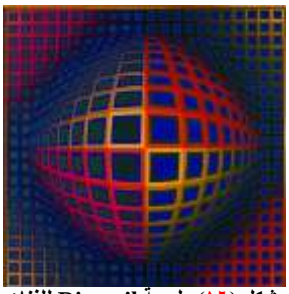
نظرية الجشطالت كاحد النظريات التى استندت اليها التجربة العملية :

اعتمدت نظرية الجشتالت على فكرة أن الكل غير مجموع أجزائه، وأن هذا الكل لا يمكن إدراكه بإضافة الأجزاء الناقصة فقط لأن كل جزء محكوم بالأجزاء الأخرى المحيطة به[xxix]،كما تعتمد نظرية الجشطالت على (البحث والتجريب) التى تبحث فى طبيعة الإدراك، أى تفسير الإدراك والتفكير والأحاسيس بصورة دقيقة.

توضح الجداول التالية نموذجا لبعض أنواع الخداعات لاعمال بعض فنانين الخـــداع البصرى للافادة من دراستهم التحليلية فى الجانب التطبيقىمن البحث .

جدول (٣) تحليل للعمل Rivotril للفنان فيكتور فازاريللى

الفنان		فيكتور فازاريللى ، ١٩٠٨ – ١٩٧٧
توصيف العمل		استخدم الفنان شبكية هندسية مربعة تعتمد على تكرار الخطوط الرأسية والأفقية (متعامدة) تتمركز فى الوسط وتأخذ فى الصغر كلما اتجهنا إلى اليمين وإلى اليسار وايضاً كلما اتجهنا لأعلى ولأسفل
القيم الجمالية	المجموعة اللونية	وهذا التبادل اللونى المتدرج فى التصغير والتكبير لوحدة المربع والتنوع فى المساحات يؤدى الإحساس بالتذبذب فى الرؤية من خلال التبادل القائم بين الشكل والأرضية
	أسلوب الاستخدام	يمكن اعتبار المربعات المختلفة أشكالاً فتكون الفواصل بينها ارضيات أو العكس
	الوحدة	جاءت الوحدة فى العمل الفنى من خلال وجود تناسب بين مساحة الأشكال الهندسية الموزعة على كل مساحة العمل
	الاتزان	أوجد نوع من الإتزان من خلال التكرار المتتالى غير رتيب للأشكال على المسافات والأبعاد المختلفة محددة من خلال تتابع الشكل والأرضية يوجد نوع من الإتزان اللونى
	الإيقاع	تغير لون المفردات فى الجزء الداخلى للعمل عن الخارجى وتدرج التصغير والتكبير حيث يلاحظ البروز الإمام فى التنوع مقدمه اللوحة والأركان الأربعة إلى جانب هبوط الأجزاء الأخرى لأسفل مما يؤدى إلى التغير فى النسب المربعات فيوحى بالإيقاع الحركة الداخل والخارج
المفردات التشكيلية	مصدرها	الأشكال الهندسية (وحدة المربع)
	نوعها	هندسية متماثلة يلاحظ بروز الجزء الأوسط إلى الأمام على هيئة شكل كروى، كما تبرز الأركان الأربع إلى الأمام على هيئة جزء من الشكل الكروى بينما الأجزاء الواقعة فيما بينها تبدو وكأنها ترتد للخلف
	طريقة صياغتها داخل البناء التصميمى	اعتمد هذا العمل الفنى على وحدة المربع حيث ينظمها ويرتبها الفنان فى تكرارات متتابعة تتحرك على المحاور الرأسية والأفقية متجاورة على الشبكية المربعة
	كيفية توظيفها	كما تمتد فيما بين المربعات أشرطة رفيعة أفقياً ورأسياً ايضاً وتضيق كلما اتجهنا الى اليسار والى اعلى وإلى اسفل ومن خلال هذا التنظيم لوحدة المربع
القيم والمفاهيم التصميمية		وهذا يؤدى إلى تحقيق الحركة الإيهامية والخداع البصرى رغم ثبات العناصر المستخدمة.



شكل (١٦): لوحة Rivotril للفنان "فيكتور فازاريللى"
أحد أعمال الفنان "فيكتور فازاريللى" يلاحظ البروز للأمام فى مقدمة اللوحة والأركان الأربعة، إلى جانب هبوط الأجزاء الأخرى لأسفل مما يؤدى إلى تغيير فى نسبة المربعات فيوحى بالإيقاع الحركى للداخل والخارج(xxx)

جدول (٤): تحليل لعمل الدائرة المشوهه للفنانة بردجيت رايلى

الفنان		بردجيت رايلى ١٩٣١
توصيف العمل		استخدمت الفنانة فى العمل الفى الخط كوحدة تشكيلية حيث استخدمت مجموعة من الخطوط المنحنية والمستقيمة إلا أن نسبة الخطوط المنحنية أكثر من الخطوط المستقيمة.
القيم الجمالية	**المجموعة اللونية**	يتضح فى هذا العمل الفنى استخدام الفنانة "التضاد" التباين الكامل للألوان من خلال اللونين الأبيض والأسود بما لهما من تأثير على العينين والإحساس بالتذبذب فى الرؤية.
	أسلوب الاستخدام	يلاحظ فى العمل الفنى التكافؤ فى قوى اللونين الأبيض والأسود من خلال التبادل بين الشكل والأرضية فيصعب تحديد أيهما شكل وأيهما يمثل الأرضية.
	الوحدة	جاءت الوحدة فى العمل الفنى من خلال الخطوط والمساحة للعمل الفى وجود تناسب بين الخطوط والمساحة، حيث أن جميع الخطوط المستخدمة تقريبا لها نفس المساحة.
	الاتزان	أوجدت الفنانة نوع من الاتزان من خلال التكرار المتتالى للخطوط المنحنية والمستقيمة حول مركز محورى واحد.
	الإيقاع	تحصر الخطوط فيما بينها خطوط مختلفة العرض، تتجاور فيما بينها وتتنوع فى أوضاعها وإتجاهاتها فى تكرارات متتابعة، تقترب من بعضها فى الوسط وتبتعد كلما اتجهنا للخارج فى نظام إيقاعى غير منظم ويعطى الإحساس بالحركة.
المفردات التشكيلية	**مصدرها**	يعتمد هذا العمل الفى على الخط كوحدة تشكيلية أساسية باعتباره أحد عناصر التصميم.
	نوعها	هندسية ممثلة فى الدائرة.
	طريقة صياغتها داخل البناء التصميمى	تكاد تنقسم مساحة العمل الفنى إلى أربع أقسام غير متساوية تتحرك فيها الخطوط والمساحات فى جميع الاتجاهات بحيث تتحقق استمراريتها دون تحديد بداية ونهاية لها، إلى جانب وضع هيئة عامة غير تقليدية لحدود العمل الفنى.
	كيفية توظيفها	يلاحظ أن التنوع فى عرض الخطوط المنحنية والمستقيمة في تكرارات وانكسارات متتابعة جهة اليمين وجهة اليسار إلى جانب التدرج الذى يوحى بانبعاج المسطح يثير الإحساس بالحركة وكأن تلك الخطوط والمساحات تتقدم للأمام فى بعض الأماكن وترتد للخلف فى أماكن أخرى.
القيم والمفاهيم التصميمية		يهدف التنوع فى عرض الخطوط المنحنية والمستقيمة فى تكرارات وإنكسارات متتابعة يمينا ويساراً فتثير الإحساس بالحركة المتموجة.

شكل (١٦): لوحة دائرة مشوهة ١٩٦٣ للفنانة بريدجيت رايلى
يلاحظ التنوع فى عرض الخطوط المنحنية والمستقيمة فى تكرارات وإنكسارات متتابعة يمينا ويساراً فتثير الإحساس بالحركة المتموجة كأحد أنماط الخداع البصرى [xxxi]

ثالثا :الألعاب التعليمية وتصنيفها :

يشير أحمد اللقانى :" إلى أنها نشاط تعليمى منظم يتم اللعب فيه بين تلميذين أو أكثر يتفاعلون معا للوصول إلى أهداف تعليمية محددة وتعتبر المنافسة من عوامل التفاعل بينهما ويتم تحت إشراف وتوجيه المعلم ويقوم فيها المعلم بدور المرشد أو المنسق أو المعدل ويقدم لهم المساعدة عندما يتطلب الموقف ذلك ويخصص جزء بعد انتهاء اللعبة للمناقشة بين المعلم والتلاميذ." [xxxii] Decument : series29 أن علماء النفس أعلنوا أن اللعب ليس مجرد وسيلة وأنما تجربة تعليمية مهمة. "[xxxiii]

تصنيف الألعاب التعليمية : [xxxiv]

جدول (٤): تصنيف الباحثة للألعاب التعليمية وفق تصنيف عثمان حمود خضر

أ- أنواع اللعب من حيث طبيعتها:

أ- تنافسية: Competitive	في لعبة تعتمد على مبدأ التنافس بين الفرد والآخرين لتحقيق هدف ما, وتتطلب قدراً عالياً من النشاط الذهني أو العضلي أو كليهما, وتتسم بالحافزية العالية, حيث يتعلم الفرد من خلال الممارسة لا من خلال التوجيه المباشر, لذا فهي أداة جيدة في تأصيل القيمة السلوكية والأهداف التربوية, والتي منها: حل المشكلات ومهارات الإتصال, وإتخاذ القرار. وتتطلب مشاركة الفرد الشخصية في اللعبة. وهي إما أن تكون في صورة فردية (تنافس بين أفراد) أو جماعية (تنافس بين مجموعات).
ب- تمارين: Exercises	في نوع من الألعاب تستخدم لإيضاح مفهوم محدد يرغب المقدم في توصيله للمشاركين, وهي لا تعتمد على قدرة الفرد على حل المشكلات, ولكن على مدى إستيعابه للمفهوم المطروح, وعلى قدرته على إسقاط ما تعلمه على الواقع.
ج- مسائل عقلية: Brainteaser puzzles	الألعاب التربوية هي أحد أهم الوسائل نقل واستيعاب المعلومة, وغرس السلوك المطلوبه, وتعيين الإتجاهات, والسبب في ذلك بعض الخصائص: هي مسائل تتطلب من الفرد نشاطاً ذهنياً لحلها, وتستثير قدرة الفرد على تحليل وحل المشكلة وأغلب أنواع التمارين من النوع الورقي إلا أن بعضها يستلزم بعض المواد لعرضها وهو مناسب في الألعاب الإفتتاحية والمنشطة.
د- المحاكاة: Simulations	في أغلب الأحيان يصعب وضع الفرد في موقف حقيقي من أجل تدريبه لأن الخطأ في الأداء قد يكون مكلفاً وخطيراً, لذا يتم وضع الفرد في موقف أشبه ما يكون بالموقف الحقيقي, بحيث لو أخطأ الفرد فلن يترتب على ذلك أي ضرر ومن أشهر ألعاب المحاكاة ألعاب الحرب وقيادة السيارة. وقيادة الطائرة.
هـ تمثيل الأدوار:	تم هنا وضع الفرد في موقف افتراضي تمثيلي لمعرفة ما هو تصرف الفرد خلال ذلك الموقف وكيف يتعامل الفرد أمام شخص غاضب. أحياناً إيهام الفرد بأن الموقف حقيقي دون أن يعلم تمثل من أجل الحصول على استجابات واقعية وعفوية أكثر ما يمكن, كما هو حاصل في برامج الكاميرا الخفية. وتمثيل الأدوار طريقة ممتعة غير مكلفة.
و- دراسة الحالة:	يتم هنا عرض مشكلات واقعية من واقع بيئة عمل الفرد, ويطلب منه ومن مجموعته تحليل المشكلة وتقديم حلول لها, ويتم بعد ذلك المقارنة بين الحلول المقترحة وما تم فعلاً في الواقع. دراسة الحالات طريقة فعالة في التدريب, وتتطلب مهارة في اختيارات وتصميم الحالة.
ب- أنواع اللعب من حيث توقيت عرضها:	
إفتتاحية: Openerlce	في بداية البرنامج (تسخين) وتهدف إلى كسر الحواجز النفسية وإزالة الرهبة والخجل من نفوس الأفراد,

Breaker	وتشجيعهم تلعب على المشاركة, تستخدم في تعريف المشاركين بعضهم ببعض, مناسبة للمجاميع جديدة التكوين, حين تكون المعرفة بين أفرادها محدودة. تتمتع بكونها سهلة وغير معقدة, لا تحمل أي صورة من صور التحدي للفرد لتجنب إحراج المشارك في بداية البرنامج, لا تستغرق وقتاً طويلاً, فغالباً ما تستغرق ما بين ٥ – ١٥ دقيقة.
منشطة: Energizer	تستخدم بسبب طول أو صعوبة البرنامج يحتى لاشعر الأفراد بالملل والإرهاق تجديد النشاط, وإزالة الملل في نفوس الأفراد وجذب إنتباههم مرة أخرى. الألعاب المنشطة تشابه إلى حد ما الألعاب الإفتتاحية لا يخطط للألعاب المنشطة ولكن تقدم كلما اقتضت الحاجة لذلك. تفضل الألعاب التي تتضمن نشاطاً عضلياً أكثر من النشاط العقلي.

شكل (١٧): مجموعة من الألعاب التعليمية المرجع[xxxv]

- رابعا : الهوية :

نجد أن معجم الوسيط أشار إلى أن الهوية فى الفلسفة هى حقيقة الشىء أو الشخص التى تميزه من غيره، أو هى بطاقة يثبت فيها اسم الشخص وجنسيته ومولده وعمله وتسمى البطاقة الشخصية أيضا".[xxxvi] فى اللغة الانجليزية تعنى "تماثل المقومات أو الصفات الأساسية فى حالات مختلفة وظروف متباينة، والتى بواسطتها يمكن معرفة هذا الشىء وغيره على وجه التحديد".[xxxvii] وعرفها إسماعيل الفقى: "بأنها مجموعة من السمات الثقافية التى تتصف بها جماعة من الناس فى فترة زمنية معينة، والتى تولد الإحساس لدى

الأفراد بالانتماء لشعب معين، والارتباط بوطن معين، والتعبير عن مشاعر الاعتزاز، والفخر بالشعب الذى ينتمى إليه هؤلاء الأفراد. " (xxxviii)

هناك تحديات كبيرة تواجه الأمم المستقلة بأفكارها وثقافتها وقيمها، ومن أخطر هذه التحديات ما يعرف بثقافة العولمة، التى تحمل فى براثنها تهديدا لكل المجتمعات، فالعالم فى هذه اللحظة أصبح قرية صغيرة، تكاد تكون فيها الحدود الثقافية والاجتماعية والاقتصادية والدينية متلاشية، مما سهل تناقل الأفكار والمعتقدات والقيم، ومما هدد الخصوصية لكثير من المجتمعات المحافظة، فبعد ذلك لا يبقى للمكان ولا الزمان قدرة على كبح جماح ظاهرة العولمة الثقافية والتربوية، والتأثير على مقومات الهوية والانتماء عند أفرادها.

ولذا ازداد اهتمام المجتمعات الحديثة بالتربية من أجل الهوية، وشغل فكر العاملين فى ميدان التربية، وبخاصة فى العقد الأول من القرن الحادى والعشرين الذى اتسم باختلاف القيم والاتجاهات التربوية.

وتأتى التربية الفنية بمجالاتها المتعددة بكافة المواد التى تقدم للطالب فى المراحل الدراسية التى يدرس فيها بما يكفل إعداده فى إطار تربوى متكامل مجال خصب لزرع قيم الهوية المصرية لطلاب مرحلة المراهقة. ولأن موضوع البحث الحالى يأتى بصدد حل مشكلة طمس الهوية من خلال الألعاب التعليمية المستلهمة من الفن الشعبى ورموزه والتى تستند الى اساليب فن الخداع البصرى كوسيلة لتنمية الادراك وطرح بدائل جديدة فى تدريس التصميم بهدف ترسيخ الهوية المصرية لدى طلاب المرحلة الإعدادية من خلال منهج التربية الفنية.

تجربة البحث:

اعتمد تصميم الالعاب على العاب الفك والتركيب والعاب التجميع ، تعتمد الالعاب على الذاكرة فى انشاء تصميمات تقوم على شبكيات هندسية زخرفية من اشكال ورموز شعبية من خلال استخدام رمز او اكثر فى بعض الالعاب او تبادل الشبكية بالشكل والارضية بالاستناد الى نظرية الجشتالت او من خلال رسم الخط الخارجى لرمز وبداخل المساحه شبكية بها رموز شعبية اخرى فمثلا نجد احد الرموز مثل الديك تم تحليل لشبكية

الهندسية به على شكل سمكة كرمز شعبى اخر (شكل رقم ٢٤) و نجد شكل قلة السبوع (شكل رقم ٢٨) فى تجربة اخرى تم تحليها لسمكة مجردة هندسية والاعتماد على الخداع البصرى ونجد رمز يحتوى داخله على مجموعة من الرموز الشعبية الاخرى محاوله لجذب انتباة التلاميذ فى هذه المرحلة العمرية نظرا لان الالعاب تستهدف طلاب مرحلة الاعدادية.

تعتبر المراهقة من أهم الأمور التي تمر في حياة كل إنسان إذ أنَ فترتها ، وهي فترة يتقلّب فيها مزاج الإنسان ويتغيّر ، وتعتبر هذه الفترة من أهم الفترات لتحديد شخصية فهي مرحلة مهمّة لدى الشباب والبنات بشكل عام وتعتبر الإختبار الأوّل التي تقدمه الحياة للإنسان حتى ان مستقبل الإنسان وحضارة الأمم تعتمد على هذه الفترة بشكل كبير ،, تعنى المراهقة لغويا الإقتراب من الشيء ، وفي علم النفس فيعتبرونها بأنّهُ إقتراب الإنسان من النضوج العقلي والفكري والجسدي والإجتماعي ، بالاضافة الى الأحداث التي تمر على الإنسان وتتسبب فى تغيرات نفسية وجسدية حتى يصل لمرحلة النضج الكامل ان استهداف هذه المرحلة العمرية دون غيرها يرجع لانها المرحلة الاكثر اهمية فى ترسيخ وتشكيل الهوية.

اعتمدت التجربة التطبيقية على بناء شبكيات مكونة من رمز او اكثر من رمز رموز الفن الشعبى بحيث ياتى الخط الخارجى للتصيم الرمز الشعبى بداخله مجموعة من الرموز الشعبية الاخرى وهى اما مجردة او مزخرفة وتعتمد على خداع الشكل وخداع الحركة أو انشاء شبكيات تعتمد على اختلاف الشكل والارضية من خلال اللون أو الملمس مع التكرار والحذف والاضافة و التناسب بين الحجم والمساحة بين الرسوم وتصميم اللعبة ككل.

ثانيا : أدوات التجربة :

- الخامات بأنواعها مثل (الخشب والاكليرك و الشفافات و الكانسون والالوان الخشبية والمائية وغيرها.
- استخدام بعض التقنيات كالحفر والتفريغ على الخشب والاكليرك.
- طباعة بعض التصميمات على خامه الفينيل الورقى او الجلوسى.

- استخدام برنامج الاليستريتور Adobe Illustrator للرسم والتصميم الجرافيكى.

ضوابط ومتغيرات التجربة :

١- الرمز ودلالته الفنية :

واعتمدت التجربة على اختيار مجموعة مختلفة من الرموز الشعبية منها ما هو هندسى ومنها ما هو عضوى بما يتناسب مع الخامة والتصميم العام للعبة.

٢- استخدام نوع الخداع مع الشبكيات :

وانقسم الى خداع خاص بتصميم اللعبة ذاتها كخداع الحركة فى تصميم واجهات اللعبة ، وخداع الشبكيات الخاصة بألعاب البازل من خلال الاسس الانشائية وعناصر التصميم فى اختلاف الخطوط وايقاعها.

- تبادل وتوافيق لشكل الرمز واتجاهه.
- استخدام التضاد اللونى وتباين الشكل والارضية.
- تنوع اشكال واحجام القطع المكونه للعبة.

٣- الاسس الانشائية و النظم البنائية لتصميمات تحقق الخداع البصرى من خلال :

- تكرار العناصر والرموز.
- تباين واختلاف حجم الرمز.
- المجموعات اللونية ومدى ملائمتها.
- تباين اللون فى الشكل والارضية.
- التداخل والتراكب فى شكل الرمز وعلاقته بالرموز الاخرى.

اللعبة الأولى: بازل الحصان الخشبى

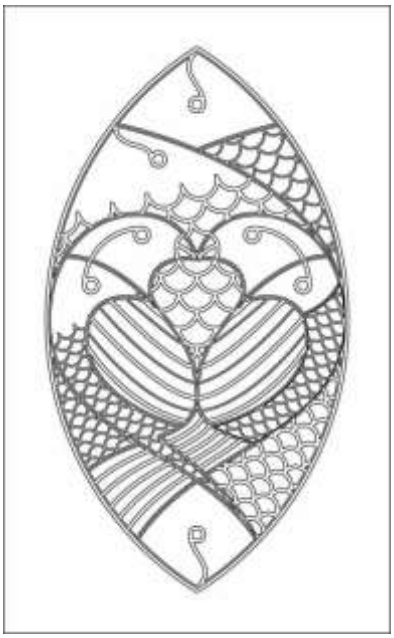
اللعبة	بازل الحصان وعكسه (فك وتركيب)	
الخامة والتقنية	الخامات خشب Mdf + تصميم مطبوع على خامة فينيل + ألوان أكريلك أبيض وأسود.	
المساحة	٢٠ x ٢٠ سم	
عدد التصميمات	تصميم واحد	
عدد القطع	١٦ قطعة مربعة مساحة القطعة الواحدة = ٥ x ٥ سم. بمستويات لتخانه الخشب مختلفة.	
شروط اللعبة	في مساحة ٢٠ x ٢٠ سم يوجد ١٦ قطعة بمستويات مختلفة من تخانات مختلفة للخشب يقوم التلميذ بترتيب القطع للوصول للتصميم.	
مستويات اللعبة	ثلاث مستويات بثلاث نماذج باختلاف الزخارف كل تصميم	
الأهداف التعليمية التقنية الفنية	الملاحظة والتركيز فى تجميع الشكل فمستويات القطع تزيد من صعوبه اللعب	
	ليجد تكوين التصميم كاملا رغم تشابه القطع المكونه له	
	الخداع قائم على الشكل والارضية	
توصيف اللعبة	دائرة – داخل الدائرة حصانين أحدهم الأبيض والآخر أسود معتمد على نظرية الجشتالت للشكل والأرضية في الشكل. يعتمد تحليل الحصانين على تنوع الزخارف. الزخارف تعتمد على الخطوط الهندسية.	
	الحصان	القوة والبطولة
	الشكل الخارجي للعبة	مربع للتوازن والاستقرار

شكل (١٨): شكل حصانين متقابلين يمثل أحدهم شكل الآخر الأرضية بالأبيض والأسود

شكل (١٩): شكل اللعبة بعد تنفيذ الزخارف وتحليلها

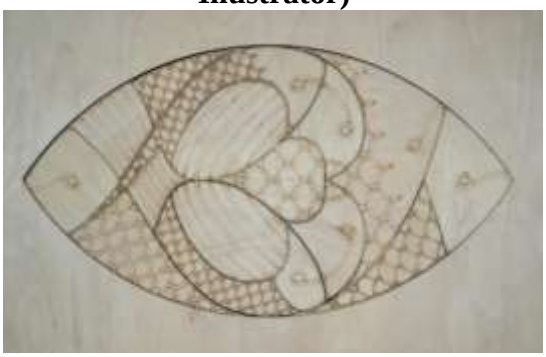
اللعبة الثانية: بازل العين (خامة خشب)

اللعبة	بازل العين (فك وتركيب)	
الخامة والتقنية	خشب ٣ ملل والتقنية تعتمد على حفر الليزر اعتمادا على رسم التصميم على برنامج Adobe Illustrator	
المساحة	مساحة A4	
عدد القطع	١٦ قطعة	
شروط اللعبة	تكوين من مجموعة من أجزاء البازل لاسماك والطيور مكونه لعين	
الهدف التعليمى الفنى التفنى	تجميع أجزاء البازل اعتمادا على الملاحظة	
	ان يجيد الربط بين اجزاء عناصر التصميم	
	التقسيم الداخلى للعين من خلال شبكية تعتمد أجزائها على رمز الطيور والسمك	
مراحل اللعب	اللعب على مرحلتين: الأولى: باستخدام رسمة إرشادية للعب لمعرفة الأجزاء المكونة للعبة لأمكانها الصحيحة. المرحلة الثانية: يقوم التلميذ فيها بتجميع اللعبة كاملة دون الاعتماد على الرسمة الإرشادية اعتمادا على الذاكرة وقوة الملاحظة.	
توصيف اللعبة	بداخلها مجموعة من ٥ سمكات وطائرين. يأتي الخط الخارجي للتصميم داخل مساحة المستطيل على شكل عين أحد الرموز الشعبية يتوسط العين مجموعة من الأسماك داخل هذه الأسماك طائرين يشترك ذيل الطائرين مع ذيل الأسماك كنوع من الخداع. تظهر للمشاهد مجموعة من الأسماك وعند التركيز نلاحظ وجود الطائرين.	
الرموز المستخدمة ودلالاتها	العين	اتقاء الحسد و نظرات الاخرين
	السمك	الخير و الامل و الأماكن المقدسة
	الحمامة	السلام والسكون والأمل والنقاء



شكل (٢٠): شكل العمل قبل التلوين برسم التصميم بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator)

شكل (٢١): محاولة للتلوين بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator)



شكل (٢٢): العمل بعد التنفيذ اللعبة كاملة

شكل (٢٣): العمل بعد التنفيذ أثناء تجميع اللعبة

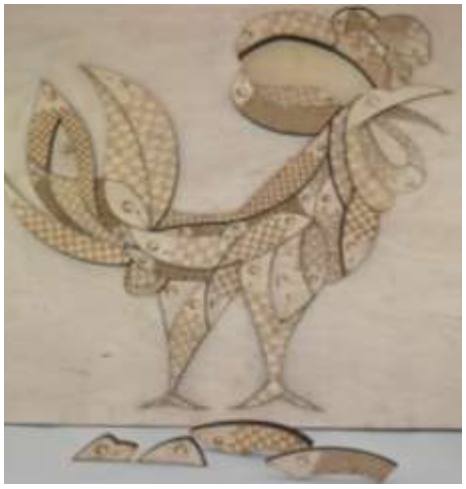
اللعبة الثالثة: بازل الديك ومستوياته

اللعبة	بازل الديك ومستوياته	
الخامة والتقنية	خشب سويدى ٦ مل،٣مل، ٤مل، رسم بواسطة برنامج والتنفيذ بحفر الليزر على الخشب	
المساحة	٢٥سم× ٢٥سم	
عدد التصميمات	تصميم واحد	
عدد القطع	٤٦ قطعة	
شروط اللعبة	تكوين من مجموعة من أجزاء البازل الأسماك الصغيرة من الديك.	
الهدف منها	تجميع أجزاء البازل اعتمادا على الملاحظة	
مراحل اللعب	اللعب على مرحلتين: الأولى: باستخدام رسمة إرشادية للعب لمعرفة الأجزاء المكونة للعبة لأمكانها الصحيحة. المرحلة الثانية: يقوم التلميذ فيها بتجميع اللعبة كاملة دون الاعتماد على الرسمة الإرشادية اعتمادا على الذاكرة وقوة الملاحظة.	
توصيف اللعبة	أعتمد تصميم بازل الديك على اللون الطبيعى للخشب واللون المحدد للرسوم على حرق الليزر. يأتي تصميم بازل الديك وتحليله لمجموعة من الأسماك. تعتمد هذه اللعبة على إختلاف المستويات كنوع من أنواع الخداع فى إختلاف حجم القطع وإختلاف التخانة بين كل قطعة والأخرى ، يتكون الديك من ٣ مستويات مختلفة.	
الرموز المستخدمة ودلالاتها	السمكة	رمز الخير والخصوبة والنماء ويوحى بالتجديد ورغد العيش.
	الديك	رمز المعرفة والفلاح أحد الرموز الدينية للفجر ويعتبر من الذكورة في الأسر المصرية.
	الشكل الخارجي مربع	أحد الرموز التي لها قدسية الكعبة والمسجد الأقصى وقبة المسلمين تقام على ٤ أضلاع رمز الإستقلال والإتزان

شكل (٢٤): شكل العمل قبل التلوين برسم التصميم بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator)

شكل (٢٥): محاولة للتلوين بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator)

شكل (٢٦): العمل بعد التنفيذ على خامة الخشب



شكل (٢٧): اللعبة أثناء تركيبها

اللعبة الرابعة : بازل قلة السبوع

اللعبة	دائرة بها قلة سبوع ووجه إمرأة.	
الخامة والتقنية	أكليرك + فينيل رسم على برامج اليستريتور (Adobe Illustrator) وطباعة على الفينيل.	
المساحة	مساحة قطر الدائرة ٣٥ سم.	
عدد التصميمات	تصميم واحد.	
عدد القطع	٢٦ قطعة	
شروط اللعبة	تجميع الطالب التصميم وأجزائه ليكون التصميم الخاص به.	
الهدف منها	تبديل لمساحة السمكة المجردة لتوضع كل جزء في مكانه. خداع الشكل من خلال اتجاة التصميم ومكوناته البصرية. إتجاة وضع القطعة هو الذي يتيح الفرصة لتجميع التصميم (اللعبة) من خلال الصورة الأرشادية ومن خلال تركيز الطالب.	
توصيف اللعبة	اللعبة اعتمدت على تكرار شكل الطائر. تناول عدد من الرموز ذات الدلالات لموضوع واحد كالطائر وغصن الزيتون والحمامة والمرأة. التصميم يعتمد على اتجاة الطالب أثناء التجميع. رمز المرأة يتوسط التصميم ويتكون من خلال العناصر المجاورة له.	
الرموز المستخدمة ودلالاتها	الطائر	الحمامة من السلام والأمان.
	المرأة	الحياة والأمل.
	قلة السبوع	مولود جديد يعطى الرزق والحياة والطهر.
	السمكة	رمز الحياة والحنين وجاء الربط بين كل هذه الرموز لإعطاء التفاؤل والأمل فجمع مدلولات هذه الرموز لها علاقة بعضها البعض بالحياة والخير والأمل والرخاء.

شكل (٢٨): شكل العمل رسم بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator)

شكل (٢٩): محاولة للتلوين بواسطة برنامج اليستريتور (Adobe Illustrator) بعد وضع الباترن الخاص بحجم قطعة البازل على شكل سمكة مجردة

شكل (٣٠): العمل بعد التنفيذ على خامة الإكليرك

١٤ شارع محمد أمين شهيب ـ مصطفى كامل ـ الاسكندريه ـ مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

الخلاصة:

تعد الرموز الشعبية المصرية جزء لا يتجزء من تراثنا الشعبى وسماته التشكيلية وترتبط بعادات وتقاليد وموروثاتنا المصرية الأن التغير الثقافى والتكنولوجى والتطور الهائل يهدد هوية التلميذ المصرى فى ظل الزخم الهائل من ألعاب التكنولوجيه الحديثه والتى لا تمت باى صله بالهوية والتراث المصرى فكان ذلك دافع للبحث فى دراسة وصف وتسجيل لبعض الرموز الشعبية المصرية بانواعها ومدى تأثر الهوية بالمتغيرات الحديثة كمحاولة لعمل بعض نماذج العاب تعليمية تعتمد على بعض الرموز من خلال الخداع البصرى كعنصر لجدب الانتباه لتلميذ فى عدد من التطبيقات العملية لنماذج من الالعاب التعليمية.

نتائج البحث:

١. انتاج عدد من الالعاب تعتمد فى تصميمها على شبكيات ورموز من الفن الشعبى تثرى مخيلة الطالب وترسخ لديه احساسه بالموروث الثقافى.
٢. يمكن الاعتماد على عناصر ورموز الفن الشعبى المصرى كمصدر اصيل لترسيخ الهوية المصرية من خلال اللعب.
٣. استثمار فنون الخداع البصرى بما يتلائم مع الفنون الشعبية المصرية وسياق المجموعات اللونية لإنتاج عدد من التصميمات للالعاب التعليمية يحفز الطالب نحو التجريب والمشاركة الفعالة.
٤. انتاج العاب تعليمية تعتمد على الفك والتركيب تثير حماس الطالب وتلائم مرحله المراهقة.
٥. انتاج العاب البازل بطرق خداعية تلبى حاجه المراهق الى الاكتشاف والتجريب.

توصيات البحث:

- توجيه الاهتمام للالعاب التعليمية ضمن خطه وضع مناهج التربية الفنية.
- استثمار اساليب الخداع البصرى فى تصميم الالعاب للمراحل العمرية المختلفة بما يتناسب مع مدركاتها الحسية ضرورة لتنمية الخيال وتحفيز المهارات.
- استثمار رموز الفن الشعبى المصرى فى تصميمات الادوات الدراسية للطلاب وملابسهم لتعميم فكرة ترسيخ الهوية من خلال استخدامهم الرموز بشكل يومى.
- توجيه اهتمام الباحثين لايجاد مزيد من الافكار والابحاث للألعاب التعليمية لمراحلة المراهقة لما تواجه هذه المرحلة من تحديات.
- ان يكون ضمن مقررات كليات وأقسام التربية الفنية دراسة الالعاب التعليمة.

المراجع العربية :

١- أحمد محمد عبد الخالق: ١٩٩١ اسس على النفس ، دار المعرفة الجامعية.
٢- احمد اللقانى، على الجمل (١٩٩٦)، معجم المصطلحات التربوية المعرفية الى المناهج وطرق التدريس، الطبعة الاولى ،عالم الكتب ، القاهرة.
٣- أسامة محمد على حسن ١٩٩٧" تصميم برنامج تعليمى لصناعة العروسة المتحركة استنادا على تجربة اوسكار شليمر للاستفادة منه تدريس الأشغال الفنية لطلبة كلية التربية الفنية – رسالة ماجستير – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.
٤- إسماعيل شوقى إسماعيل (٢٠٠٧) " التصميم عناصره وأسسه في الفن التشكيلى " ، دار المعارف.
٥- أكرم قانصوه (١٩٩٥): التصوير الشعبى العربى ، سلسلة كتب تصدر ها المجلس الوطنى للثقافة والفنون والاداب ، ، الفصل الخامس ، عالم المعرفة ، الكويت.
٦- أيمن فاروق عبد العظيم (٢٠٠٢):النظم البنائية فى أعمال يوسف سيده كمصدر لاثراء القيم التصميمية(دراسة تحليلية) رسالة دكتوراة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة .
٧- ثروت عكاشة (١٩٩١) : الفن المصرى القديم، الهيئة المصرية العامة للكتاب،الطبعة الثانية.
٨- حسينى على محمد: (٢٠١٣) "رموز الوشم الشعبى دراسة مقارنة، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب.
٩- حسينى على الشريف (إبريل ١٩٦٥): مجلة الفنون الشعبية، العدد الثانى.

١٠-مدحت حسين أبو هشيمة (٢٠٠٠): "الاستفادة من التراث الشعبى فى طباعة المفروشات السياحية، دراسة فنية تطبيقية"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلى، جامعة حلوان.

١١-هانى إبراهيم جابر (٢٠٠٥): "الفنون الشعبية بين الواقع والمستقبل"، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة.

١٢-رشدى صالح (١٩٩١): الفنون الشعبية، دار القلم، بيروت.

١٣-على كامل الديب، "الطابع القومى لفنونها المعاصرة"، الدراسات وبحوث، المكتبة العربية، القاهرة.

١٤-سوسن عامر (١٩٨١) : الرسوم التعبيرية في الفن الشعبى، الهيئة المصرية العامة للكتاب.

١٥-سعد الخادم: أكتوبر (١٩٦٣): "تصويرنا الشبعى خلال العصور" مكتبة الثقافة.

١٦-محمد شمس الدين طلعت: الخداع البصرى كمدخل لتحقيق ابعاد جمالية جديدة للمشغولة الخشبية رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ،٢٠٠٠.

١٧-يوسف راغب (١٩٩٧): "القيم الجمالية وأرجونوميكا البنية"، زهراء الشرق، القاهرة.

المراجع الاجنبية :

1. Ashorndy – oxford student dictionary of current English – Oxford University
2. 1978.P.198. \
3. J-B Deregowski (Distortioninart the eye and mind) London Pg 114
4. Amy E. Arnston, Op.cit., p.57
5. Oxford dictionary of art: Folk art, by dictionary of current English – Oxford Universit -1978.P.198.

المواقع الالكترونية :

1. http://www.fineart.gov.eg/Arb/CV/Works.asp?IDS=147
2. http://www.fineart.gov.eg/Arb/CV/Works.asp?Ids=135&whichpage=2&page size =12
3. www.ethnicjwels.ning.com 11/2015.
4. www.lyndawatsonart.com 11/2015
5. www.hellowonderful.co lululataupe.com/imprimerie/jeux-d-observation/tangram