مجلة خليج العرب
للدراسات الإنسانية والاجتماعية

**Arabian Gulf Journal of Humanities and Social Studies**

**ISSN: 3080-4086**

**الإصدار الرابع - العدد العاشر || تاريخ الإصدار 2026-01-20**

# تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية

Strengthening national identity through designing an electronic game with the participation of upper-grade female primary school students

**د. رشا سعود زاكور**

Dr. Rasha Saud Zakour

**جامعة طيبة- كلية التربية- قسم علم النفس التربوي-المملكة العربية السعودية**

DOI: https://doi.org/10.64355/agjhss41015

مجلة خليج العرب للدراسات الإنسانية والاجتماعية || هذه المقالة مفتوحة المصدر موزعة بموجب شروط وأحكام ترخيص مؤسسة المشاع الإبداعي(CC BY-NC-SA)

**الملخص:**

هدف البحث إلى تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية لتنمية الوعي بالتراث الملبسي بما يحتويه من (الأزياء والحلي التراثية) للمنطقة الغربية، وأيضا معرفة آراء المحكمين المختصين اتجاه تصميم اللعبة المقترحة ومعرفة آراء الطالبات في اللعبة. واستخدم البحث المنهج الوصفي. وأدوات البحث تكونت من: برامج التصميم الرقمي، واستبانة لتقييم رسومات اللعبة الالكترونية واستبانة لمعرفة آراء الطالبات في اللعبة. وطبق على عينه عشوائية (219) طالبة من الصفوف العليا الابتدائية من المدينة المنورة ومن أهم النتائج: آراء المحكمين إيجابية حول جودة المعايير العلمية، والمعايير الفنية، والمعايير المتعلقة بالهوية الوطنية في اللعبة الإلكترونية المصممة من قبل الباحثة، وآراء الطالبات إيجابية بالنسبة للمعايير الفنية للعبة الإلكترونية. واهم التوصيات: تشجيع المبرمجين ومصممي الجرافيك على تصميم ألعاب إلكترونية مستوحاة من التراث الحضاري لوطنهم.

**الكلمات المفتاحية:** الهوية الوطنية، تصميم، ألعاب إلكترونية، ازياء تراثية، حلي تراثية، المنطقة الغربية.

**Abstract:**

The aim of the research was to enhance national identity by designing an electronic game with the participation of upper-grade female primary school students to develop awareness of the clothing heritage, including (traditional fashions and jewelry) from AL Madinah AL Munawwarah . It also sought the opinions of specialized judges regarding the proposed game design and female student's opinion about the game. The research used a descriptive approach. The research tools consisted of digital design software, a questionnaire to evaluate the game's graphics, and a questionnaire to gather female student's opinions about the game. The study was administered to a random sample(219) of upper-grade female primary school students from the Western Region Among the most important findings: The judges' opinions were positive regarding the quality of the scientific, technical, and national identity-related standards in the electronic game designed by the researcher. The students' opinions were positive regarding the technical standards of the electronic game.

. The most important recommendations: Encourage programmers and graphic designers to design electronic games and animated films inspired by their country's cultural heritage.

**Keywords:** National Identity, Design, Electronic Games, Traditional Costumes, Traditional Jewelry, Western Region.

**المقدمة:**

تمثل الهوية الوطنية البصمة التي تميز المواطن الصالح عن غيره فيفخر بوطنه ويبذل الجهد في طلب العلم لبناء قدراته واتقان عمله ليسهم في رفعة مجتمعه وتحقيق رؤية وطنه التنموية (القرني والسليماني،2023، 111)

ومن مكونات الهوية: العنصر المادي (القدرات والإمكانات الاقتصادية) -العنصر الثقافي (اللغة، التراث، العادات، الفلكلور)، العنصر الروحي(الدين)، العنصر النفسي والاجتماعي (أنماط الحياة السائدة كطريقة ونوع اللباس، الأكل، العلاقات الاجتماعية والمناسبات) (زقاوة،2019، 81).

فالتراث من العناصر الثقافية التي أكدت رؤية المملكة العربية السعودية 2030 في محورها "مجتمع حيوي" على أهمية المحافظة عليه والفخر به لتعزيز القيم ونقلها إلى الأجيال القادمة من خلال غرس المبادئ والقيم (رؤية المملكة العربية السعودية 2030 ،2015).

ويعد تراثنا السعودي وعاء نستمد منه تقاليدنا وقيمنا ولغتنا ويتعلق بمعظم مجالات الأنشطة التي يقوم بها الناس ويبعث في الفرد القدرة على الانطلاق لغد أفضل ويزيد اعتزازه بالوطن بما خلفه الآباء والأجداد (إبراهيم،2018، 309).

وتمثل الأزياء التراثية إحدى عناصر التراث فمنها نتعرف على ثقافة الشعوب واختلافاتهم التي ترجع لأسباب عديده منها النطاق الجغرافي والإقليمي ونظراً لاتساع رقعة المملكة العربية السعودية وتعدد مناطقها تميزت كل منطقة بلباسها التقليدي، وقد تتشارك المناطق في بعض الألبسة رغم الاختلافات (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى،2022، 3).

واتصفت ملابس النساء التقليدية في -المنطقة الغربية-مدن الحجاز بأنها ذات خطوط أساسية إلا أن تعدد أنواع الأقمشة وألوانها وأساليب تزيينها يكسبها التنوع والتجدد في المظهر (اسكندراني ،2006) نقلاً عن (الحارثي وسالم،2024، 148).

ومن مكملات الملابس الحلي التقليدية التي تُعد من عناصر الثقافة المادية التي تعبر عن العادات والتقاليد السائدة في المجتمع ومدى تأثره بالثقافات الأخرى.

وتتنوع وتتعدد الحلي التي تستخدمها المرأة منذ القدم في أشكالها وخاماتها (كالمعدن والخزف والزجاج) وأماكن استخدامها: حلي: الرأس- الرقبة والصدر- اليد والذراع-الخصر-القدم (جاها،2025، 91).

وأشار (عبد الله ،2008) نقلاً عن روشانا وعبد الرحيم Rushana &Abd Rahim (2022، 2372) إلى أن دراسة ثقافة المجتمع لا تقتصر على نطاق المدرسة الرسمية او المؤسسة التعليمية، بل ممكن أن تتم من خلال الألعاب وهوا ما يعرف بالتعليم غير الرسمي، لذا يمكن تعلم التراث الغير موجود في غالبية الألعاب الإلكترونية عن طريق تصميم لعبة تراثية، فالتصميم تشير إليه جاها (2025، 82) أنه عملية فكرية تهدف إلى حل المشكلات وتلبي الاحتياجات بطرق فعالة ومبتكرة. ومن أنواعه: التصميم الرقمي الذي يعتمد على برامج الرسم في الحاسب الآلي باستخدام برامج مختلفة.

وتجذب الألعاب الالكترونية الأطفال و يدمنون اللعب بها بسبب تصميماتها الحديثة بما تحويه من رسوم وألوان وخيال ومغامرة، وقد اختلفت الدراسات حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية فأشار(غماز والغالي، 2022 ،856)إلى أن بعض الدراسات أثبتت أن الألعاب الالكترونية تعلم الالتزام بالأوامر وتعلم المنطق كما تبعد اللاعب عن المشاكل وتنمي القدرات العقلية كالقيام بمجموعه من المهام في نفس الوقت والقدرة على مزامنة حركة اليدين مع اللاعبين والقدرة على سرعة البديهة والتحليل وفي الجانب المقابل أثبتت الدراسات أن الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية وعمر الشخص ونوع اللعبة يؤثر على التحكم في النفس ويقود للعزلة ويؤدي للعنف وترسيخ قناعات تختلف عن أصول ومعتقدات المجتمع .

وبناء على رؤية المملكة الهادفة إلى تحقيق مزيد من التقدم والازدهار للمجتمع ومن ضمنها الاهتمام بالترفيه تبلورت فكرة الباحثة حول إمكانية تعزيز الهوية الوطنية للطالبات في الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية وان يتعرفن على التراث عن طريق توظيف التراث النابع من عادات وتقاليد الشعب السعودي في تصميم مقترح للعبة إلكترونية وذلك يدعم برنامجها لجودة الحياة في تطوير وتنويع فرص الترفيه الموجه للطالبات لربطهم بالتراث بصورة حيه غير تقليديه فيقضون وقت فراغهن فيما هو مفيد لهن مع الالتزام بالتقاليد الاجتماعية والثقافية والدينية.

**مشكلة البحث:**

تتبلور مشكلة البحث في غياب الاهتمام بتعزيز هوية الطالبات الوطنية وربطهن بالتراث الملبسي السعودي (بما يحتويه من ملابس وحلي) للمنطقة الغربية في الألعاب الإلكترونية الموجودة حالياً، مما ينتج عنه قلة وعيهن بتراثهن وتوجههن لنماذج وازياء لا تمثل ثقافة المجتمع ولا هويته مما يؤثر سلبا على هويتهن الوطنية، لذلك يسعى البحث إلى تعزيز الهوية الوطنية عبر تقديم تصميم مقترح للعبة إلكترونية للتراث الملبسي للمنطقة الغربية.

**في ضوء ما سبق تتبلور مشكلة البحث في الإجابة على السؤال:**

- ما آراء المحكمين حول جودة المعايير العلمية، والمعايير الفنية، والمعايير المتعلقة بالهوية الوطنية في اللعبة الإلكترونية المصممة من قبل الباحثة؟

- ما أراء الطالبات بالنسبة للمعايير الفنية للعبة الإلكترونية؟

- ما درجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث لدى الطالبات؟

-ما درجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الهوية الوطنية لدى الطالبات؟

**أهمية البحث:**

**الأهمية العلمية:**

1- تنمية الوعي بالتراث السعودي وتعزيز الهوية الوطنية بصوره حديثة للطالبات من خلال توظيف التراث الملبسي للمنطقة الغربية في الألعاب الإلكترونية.

2-تصميم ألعاب الكترونيه تلاءم الثقافة السعودية وآمنه للمجتمع تُناسب طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية وتقدم للسوق المحلي.

**الأهمية العملية:**

1-يسهم هذا البحث في تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

2-يفيد هذا البحث الجهات المختصة كوزارة الثقافة ممثلة في هيئة التراث، ووزارة الاتصالات وتقنية المعلومات، وهيئة الاتصالات وتقنية المعلومات.

**هدف البحث:**

- تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

-معرفة آراء المحكمين نحو تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

-معرفة آراء طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية نحو تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية.

**حدود البحث:**

**حدود موضوعية:** تعزيز الهوية الوطنية من خلال تصميم لعبة الكترونية بمشاركة طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

**حدود بشرية:** عينه مكونه من (219) من طالبات الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية من مدارس المدينة المنورة، العينة اقتصرت على الطالبات دون الطلاب لان لعبة الملابس والحلي لا تجذب انتباه الطلاب.

**حدود زمانية:** 1447-1448هـ

**حدود مكانية:** التراث الملبسي للنساء في المنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية.

**منهج البحث**: المنهج الوصفي.

**أدوات البحث:**

برنامج: Figma-Procreate- استمارة تحكيم- استمارة استبانة.

**مصطلحات البحث:**

**الهوية الوطنية:** عرف محمد (2023، 111) الهوية الوطنية:" مجموعة السمات والخصائص الثقافية التي تميز الشعب السعودي عن غيره والمستمدة من دينه وتاريخه وتراثه وحضارته التي تغرس لدى الفرد شعوراً بالانتماء والارتباط بوطنه والافتخار به".

**تعريف إجرائي:** " شعور الطفلة السعودية من عمر (10-12) سنة بالانتماء الوطني والاعتزاز بموروثها الشعبي من خلال تعرفها على التراث الملبسي لوطنها عبر الألعاب الإلكترونية".

**التصميم:** يعرف صبري (2019، 525) التصميم بأنه:" عملية فنية تكوينية لإعطاء شكل مقبول لشيء ما، ليؤدي وظيفة معينة مع الأخذ في الاعتبار مراعاة بعض الأسس والمبادئ الجمالية".

**تعريف إجرائي:**" استخدام برامج التصميم المختلفة لتصميم لعبة إلكترونية للبنات مستوحاة من الأزياء والحلي التراثية للمنطقة الغربية ".

**الألعاب الكترونية:** عرف حمدان والحيلة (2016، 8) الالعاب الكترونية بأنها: "مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني (التلفاز، او الحاسوب، او الأجهزة اللوحية، او الكفية، او الهواتف الذكية، او أجهزة الألعاب) وتتطلب من اللاعب تحقيق عدد من المهمات لتحقيق أهداف معينه ".

**تعريف إجرائي:** "لعبة مقترحة للأزياء التراثية للفتيات في مرحلة الطفولة المتأخرة من (9-12) سنوات يتم تقديمها من خلال أجهزة الكترونية موجودة بين أيديهن".

**الدراسات السابقة:**

دراسة حسين (2024)بعنوان " دور الألعاب الرقمية في غرس الهوية الوطنية والحفاظ على الإرث الحضاري لدى النشء" هدفت إلى تفعيل الدور التربوي والثقافي الموجه للطفل والنشء في المرحلة الابتدائية والمراهقة من خلال الاستفادة من الشخصيات الكرتونية في تصميم ألعاب رقمية مرتبطة بالإرث الحضاري والقيم الموروثة لخلق جيل يملأه الاعتزاز بتراثه الحضاري وانتمائه الوطني واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي والتجريبي وأظهرت نتائج الدراسة أنه يمكن تصميم لعبة رقمية مقدمة للطفل من خلال الاستفادة من التراث المصري القديم وتصميم النوافذ الانتقالية بشكل تراثي مصري قديم.

دراسة الصاعدي (2021) بعنوان" تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية" هدفت إلى تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية واستخدم المنهج الوصفي التحليلي مع إجراءات البحث التطبيقي التطويري وأظهرت نتائج الدراسة أن التصميم المقترح للعبة الإلكترونية المستوحاة من الملابس التقليدية يسهم في تنمية كل من الحس الجمالي والوطني بدرجة كبيرة.

دراسة الشهري وعجيمي(2023) بعنوان" فاعلية كتيب الكتروني تفاعلي للتعريف بالتراث الملبسي العسيري للبنات في مرحلة الطفولة المتأخرة" هدفت إلى قياس فاعلية الكتيب الإلكتروني التفاعلي المقترح للتعريف بالتراث الملبسي العسيري بما يحتويه من( الأزياء والحلي التقليدية وأدوات الزينة المستخدمة قديماً) لدى البنات في عمر الطفولة المتأخرة، وأيضاً معرفة آراء المحكمين المختصين اتجاه تصميم الكتيب الإلكتروني التفاعلي المقترح، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة ذو القياس القبلي-البعدي ، وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الكتيب الإلكتروني التفاعلي المقترح رفع من نسبة التحصيل المعرفي لدى عينة البحث لصالح الاختبار البعدي مما يثبت فعاليته كوسيلة تعليمية حديثة، وأثبتت النتائج أن آراء المحكين المختصين إيجابية نحو تصميم الكتيب الإلكتروني المقترح.

دراسة عبد اللطيف (2019)بعنوان" اعتبارات في تصميم ألعاب الأطفال المادية والرقمية في ضوء الهوية والتراث" هدفت إلى التأكيد على الآثار الضارة لألعاب الأطفال المادية والرقمية والتي تحمل قيم العنف والدمار في المجتمعات العربية، ووضع موضوعات التراث العربي على رأس أولويات المصممين كمصدر للإلهام في أفكارهم، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وأظهرت نتائج الدراسة أن ألعاب الأطفال الأجنبية المادية والرقمية تحمل قيم مغايرة للقيم المنتشرة في المجتمعات العربية وتحث على العنف والقتل، الهوية والتراث العربي يحملان الكثير من الموضوعات التي يمكن أن تكون مصدر إلهام لمصممي العاب الأطفال، تنمية روح الانتماء لأفراد المجتمعات يبدأ من الصغر وبمراقبة ما يستخدمه الأطفال والنشء من ألعاب.

**التعليق على الدراسات السابقة:**

استفادت الباحثة من دراسة حسين (2024) وعبد اللطيف (2019) في توظيف التراث في الألعاب الإلكترونية، ودراسة الشهري وعجيمي(2023) تشابهت مع البحث في التعريف بتراث الملابس واختلف في المنطقة والوسيلة فهي كتيب الكتروني والبحث يصمم مقترح لعبة إلكترونية. ودراسة الصاعدي (2021) اقترحت الباحثة تصميم لعبة إلكترونية للأزياء التقليدية في مناطق المملكة واستخدمت استبيان تحكيم، فاختلف البحث في أنه أضاف الحلي مع الأزياء واقتصر البحث على المنطقة الغربية وتم استخدام استبيان لسؤال عينة البحث البنات عن رأيهن في اللعبة بالإضافة لاستبيان التحكيم فيعتبر البحث استكمال للبحث وتطوير للفكرة.

**الإطار النظري للبحث:**

**المحور الاول: الهوية الوطنية:**

**تعريف الهوية الوطنية:**

عرف محمد (2023، 111) الهوية الوطنية: مجموعة السمات والخصائص الثقافية التي تميز الشعب السعودي عن غيره والمستمدة من دينه وتاريخه وتراثه وحضارته التي تغرس لدى الفرد شعوراً بالانتماء والارتباط بوطنه والافتخار به.

**أنواع الهوية:**

صنفت فركوس وفيصلي (2022، 17-18) أنواع الهوية إلى:

الهوية الفردية- الهوية الجماعية- الهوية الوطنية.

**مكونات الهوية الوطنية:**

صنف الهلالي (2025، 163-165) مكونات الهوية الوطنية إلى:

القيم الإسلامية، اللغة العربية، التراث الثقافي.

واتفقت مكونات الهوية لرؤية المملكة العربية السعودية2030(2018) مع الهلالي بينما صنف الغامدي (2017، 395) مكونات الهوية: اللغة، الدين، التاريخ.

وصنفها زقاوة(2019، 81) إلى:

العنصر المادي (القدرات والإمكانات الاقتصادية) -العنصر الثقافي (اللغة، التراث، العادات، الفلكلور)، العنصر الروحي(الدين)، العنصر النفسي والاجتماعي (أنماط الحياة السائدة كطريقة ونوع اللباس، الأكل، العلاقات الاجتماعية والمناسبات).

**التراث:**

تعرف مجلة تراث الشعب (2007) نقلا عن الغامدي (2017، 393) التراث بأنه:" كل ما وصل الى امة من الأمم وشعبا من الشعوب ممن سبقوهم من الأجداد القدامى حيث يتضمن التراث الكتب والأفكار والمعتقدات والملابس والأدوات المستعملة والفنون والآداب والقيم والاقوال المأثورة والمناسبات العامة والاحتفالات والحكايا والرقص والألعاب والابنية والعادات والتقاليد وغير هذه الأمور الكثير من الأمور الأخرى"

وتعرف مزياني (12،2016) التراث بأنه:" المخزون الثقافي والمتوارث من قبل الأجداد والمشتمل على القيم الدينية والتاريخية والحضارية والشعبية، بما فيها من عادات وتقاليد سواء كانت هذه القيم مدونه في التراث او مبثوثه بين سطورها او متوارثه او مكتسبة بمرور الزمن، فالتراث هو روح الماضي وروح الحاضر وروح المستقبل بالنسبة للإنسان الذي يحيا وتموت شخصيته وهويته إذا ابتعد عنه سواء في أقواله او افعاله"

**أنواع التراث:**

1-التراث الحضاري: كل ما خلفه الاسلاف لنا من تراث حضاري قديم مثل الأثار بكل أنواعها كالتراث البابلي.

2-التراث القومي: يشمل فترة زمنية ظهر فيها قوميات كالقوميات الرومانية والفارسية.

3-التراث الشعبي: مكمل للنوعين الحضاري والقومي، أصبحت لكل مجموعه صفات تتميز بها كعادات وتقاليد وملابس. الغامدي (2017، 394)

وصنفت منظمة الأمم المتحدة للتربية والتعليم والثقافة (اليونسكو) أنواع التراث إلى:

تراث مادي: ثابت (متاحف-مباني-زخارف-مواقع اثرية)، منقول(الاثار)

تراث غير مادي (مفاهيم، اللهجة، الادب، الموسيقى)

**عناصر التراث:**

صنفت عمران (2023، 57) عناصر التراث الى: الأزياء التراثية، المباني التراثية، الألعاب والفنون التراثية، الأدوات التراثية، قطع الأثاث التراثية، مكونات البيئة.

وصنفتها بارعيدة والطلحي (2021، 126): العادات والتقاليد يشمل: اللباس- المأكولات-الألعاب- الحرف والصناعات التقليدية-الفنون والادب الشعبي.

**التراث الملبسي:**

**1-(أزياء تراثية):** عرفها صبحي (2007، 24) بأنها:" أزياء مجهولة البداية، ذات تحولات بطيئة وليست فجائية، يتوارثها جيلاً بعد جيل وتستمر مع تواصل الأجيال لكل شعب زي معين يحافظ عليه ويكون تجسيد لشخصيته القومية".

**تعريف إجرائي:** "الملابس التي ترتديها النساء قديماً في المنطقة الغربية وتميزها عن غيرها من الشعوب".

المنطقة الغربية تمتد على طول البحر الأحمر ومن مدنها: مكة المكرمة، جدة، الطائف، المدينة المنورة، ينبع، من اهم ملابس المنطقة:

تنقسم لعدة اقسام:

الداخلي: السروال والسديري. والخارجي: الزبون، الكرتة، الثوب

وأغطية الرأس: شمبر ومحرمه ومدورة، ومن أنواع ملابس الزواج: ثوب الغمرة (زبون زهري)، ثوب الدخلة (ثوب مصكك)، ثوب الصبحة (درفة الباب) (اسكندراني،2006) نقلا عن(الحارثي وسالم،2024، 148).

وأضافت (الحارثي وسالم،2024) ملابس القبائل:

1-قبائل تسكن الطائف:

كملابس قبيلة ثقيف (ثوب: المبقر والصدرة) -قبيلة بني سعد (الثوب المرفوع) - قبيلة هذيل(المصدر)-بالحارث(الثوب)-بني مالك (ثوب الصون).

2-قبيلة الجحادلة يسكنون الدعيجه وساحل ثول بين رابغ وجده (الثوب المحثل)

3- قبيلة الرشايدة: توجد في المنطقة الشمالية الغربية(الثوب).

4-قبيلة سليم(النفيحي(الطوى))

5- قبيلة حرب(الدوك)

**مكملات الزي: الحلي التراثية:**

وجدت الحلي في كل الحضارات قديماً وحديثاً، ولبسها الإنسان من عصور ما قبل التاريخ، وكانت تستخدم لوظائف متعددة عقائدية، أو ثقافية، أو جمالية، أو للتباهي بالمكانة والحالة الاقتصادية.

**تعريف الحلي التراثية:** عرفتها جاها (2025، 6) بأنها:" قطع مختلفة من الزينة التي تتزين بها النساء ويطلق عليها مسمى حلي لأنها تحلي وتجمل المرأة به نفسها، تصنع غالباً من الفضة أو الذهب ذات زخارف ونقوش مختلفة تبعاً للعصر التي تنتمي إليه الحلية وتطعم بمجموعة من الأحجار الكريمة واللؤلؤ والمرجان"

**تعريف إجرائي:** " ما تتحلى به المرأة وتتزين قديماً به في المنطقة الغربية من الذهب والفضة وغيرها من المعادن وتشمل: حلي الرأس، الأذنين، الرقبة، اليدين، الجسم(حزام)، القدم".

**أنواع الحلي:**

أشارت (جاها،2025، 91) إلى أنواع الحلي:

حلي معدنية (الحديد، الذهب، الفضة) - خزفية(الطين)- زجاجية- نسجيه.

**أماكن ارتداء الحلي:**

تشير البسام (2000، 274:276) إلى أماكن ارتداء الحلي:

حلي: الرأس والشعر- الأذن والأنف- الرقبة والصدر والوسط(الخصر)- الأصابع والرسغ، والذراع، والعضد، والقدم.

**المحور الثاني: تصميم الألعاب الالكترونية:**

**تعريف التصميم:**

عرفه إسماعيل (2000، 11) بأنه:" تلك العملية الكاملة لتخطيط شكل ما، وانشائه بطريقة مرضية من الناحية الوظيفية والنفعية".

**أنواع التصميم:**

صنفت جاها (2025، 84-85) التصميم إلى أنواع: -التصميم البنائي-التصميم الزخرفي-تصميم الأزياء-التصميم الرقمي-التصميم الداخلي-التصميم الصناعي.

**مراحل التصميم:**

حددت البياتي (2022 ،20) مراحل التصميم إلى:

المرحلة الأولى: المظهر الذهني.

المرحلة الثانية: التنفيذ.

**أسس التصميم:**

أشارت عمران (2023، 64:66) إلى أسس التصميم: الشكل-البنية-الخط والحركة-التكوين-الاتزان-النسبة والتناسب-اللون-الضوء والظل-التكرار.

وفي مقترح تصميم البحث العملية تشرح الباحثة خطوات تصميم اللعبة الإلكترونية للتراث الملبسي بما يحتويه من أزياء وحلي للمنطقة الغربية.

ومن أنواع البرامج المستخدمة للتصميم الرقمي: برامج ثنائية الأبعاد-ثلاثية الأبعاد

وفي البحث تم تصميم اللعبة ببرامج ثنائية الأبعاد: Figma-Procreate

**الألعاب:**

يعد اللعب مطلبا أساسياً لنمو الأطفال من جميع الجوانب المعرفية والجسمية والاجتماعية والانفعالية والسلوكية، فهي تمنحهم متعة التسلية والترفيه والتفاعل الإنساني وتنشيط الخيال الإبداعي بالإضافة للتخلص من الطاقات السلبية (باشوشي،2023، 178).

وقدم علماء النفس والتربية العديد من التعريفات للعب فعرفها كارل جروس بأنها تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين وسبنسر وفرويد اتفقا على أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن مخزون الطاقة لديهم(قويدري،2020).

**النظريات المفسرة للعب:**

أشار العناني (2021) الى النظريات المفسرة للعب:

-نظرية الطاقة الزائدة لشيلرShillerوسبنسر Spencer: ومفادها أن اللعب هوا تصريف طاقة زائده عن الكائن الحي التي لا يستنفذها في أغراض الحياة والعمل.

-النظرية التلخيصية لستانلي هول: Stanly hallفتقوم هذه النظرية على فرضية أن اللعب هوا تلخيص للماضي والإنسان منذ ميلاده وحتى اكتمال نضجه يميل إلى المرور بنفس الأدوار التي مرت بها الحضارة البشرية.

-نظرية التحليل النفسي: نشأت على يد سيجموند فرويدSigmund Freud : فتقوم على أن اللعب تعبير عن اللاشعور.

-نظرية الإعداد للحياة: ظهرت على يد جروسGross وتقوم على ان اللعب لون من ألوان النشاط الغريزي يلجأ اليه الانسان والحيوان ليتدرب على مهارات الحياة.

-النظرية المعرفية لبياجيه Piage يرى ان اللعب مادة تعليمية للنماء واكتساب ألوان من السلوكيات في البنى العقلية والوجدانية والحركية فهو مدخل للنمو المعرفي.

-النظرية السلوكية: السلوكيين يفسرون اللعب في التعزيز، والتعلم بالملاحظة، والتعميم، والتكرار.

**الألعاب الإلكترونية:**

تعتبر الألعاب الالكترونية نشاط ترفيهي شائع في جميع أنحاء العالم فيقدر عدد اللاعبين في عام 2020 بحوالي 2.7 مليار (Deyan,2021) ووفقاً لجمعية برامج الترفيه الأمريكية فإن ما يقارب227 مليون أمريكي يلعبون الألعاب الإلكترونية (ESA,2021)، وأشارت ITMAM CONSULTANCY(https://2u.pw/C4FjW, 2024,10) إلى أنه وصل عدد عشاق الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية إلى 23.5 مليون لاعب مما يمثل حوالي 67% من السكان.

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها: "مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني (التلفاز، أو الحاسوب، أو الأجهزة اللوحية، أو الكفية، أو الهواتف الذكية، أو أجهزة الألعاب) وتتطلب من اللاعب تحقيق عدد من المهمات لتحقيق أهداف معينه " (حمدان والحيلة ،2016، 8)

**تصنيف الألعاب الإلكترونية:**

هناك تصنيفات عديدة للألعاب الإلكترونية:

فصنفت برتيمة (2016، 59-60) الألعاب إلى 6 أصناف: المغامرات، القديمة، المنافسة، المحاكاة، تعاونية، برمجية وألعاب الغاز.

وصنفها حسين (2024، 678-688) إلى 12 صنف: القتال، الألغاز، الأكشن والمغامرات، صراع البقاء، التخطيط، القصة، تطوير الشخصية(قوة-قدرات-مهارات)، تنافسية، إبقاء اللاعب الآخر واحد على قيد الحياة، العالم المفتوح، المحاكاة، ضحك ونكات جماعية.

وصنفها عايد (2017، ،179) إلى 3 أصناف: ألعاب المتعة والإثارة، الذكاء، التربوية والتعليمية.

**مميزات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:**

أشارت بهنسي (2021، 884-885) إلى مميزات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

**المميزات:**

تزيد من الأداء المعرفي- وملاءمتها لكافة المراحل العمرية- غير مرتبطة بزمن محدد-تضفي جو من البهجة والمرح والتحدي-تحسن عملية اتخاذ القرار-تشحذ التفكير الإستراتيجي والمهارات المنطقية- تساعد المهمشين في المجتمع مع التواصل مع الناس وتقبلهم من خلال الألعاب متعددة اللاعبين.

**السلبيات:**

تشجع على العنف- إضاعة الوقت- كثرة استخدامها يصيب اللاعبين بمشاكل صحية كالسمنة، والكسل وتغير بالمظهر الخارجي بسبب قلة النوم كالشحوب والهالات السوداء-يتحول حب الألعاب الإلكترونية إلى إدمان.

وتضيف القريني (2023، 408-409) إلى السلبيات: نشر القيم الأخلاقية الغربية-التربية السطحية-تأخر النمو اللغوي عند الأطفال-تؤثر على الجانب الاجتماعي والانفعال النفسي-تؤثر على الجانب التحصيلي.

**مقترح تصميم البحث العملية:**

**مراحل تصميم لعبة إلكترونيه مقترحه كفكرة:**

**1-تحديد فكرة ومحتوى اللعبة:**

**الفكرة:** أن تعرف الطالبات التراث الملبسي للمنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية.

**تصنيف اللعبة:** لعبه إلكترونيه تراثيه ثقافيه(تعليمية).

**اسم اللعبة:** لبس جدتي مريم **grandma Mariam's clothes**

**اختيار الجهاز التي ستعمل عليها اللعبة:** على أي جهاز محمول او كمبيوتر

**تحديد الخيارات:** تختار اللاعبة6من أزياء المنطقة الغربية والحلي مقسمه لأغطية للرأس ونقابات، وقلائد، وأقراط، وأساور.

**خلق حوافز للعبة:** يتم تقييم الزي الذي اختارته الطالبة

**تصميم محتوى اللعبة:**

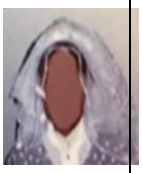
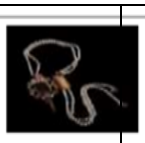
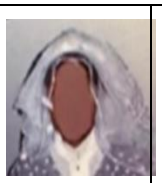
**تصميم رسوم اللعبة: تصميم رسومات مناسبة للعبة:**

**جدول (1) مراحل اللعبة الالكترونية والملابس والمكملات التراثية التي تم تصميمها في اللعبة**

| مراحل اللعبة | تعريف الشكل | الاشكال |
|---|---|---|
| 1-تختار الطالبة المنطقة الغربية من مناطق المملكة | شكل (1) مناطق المملكة | |
| 2-تختار الطالبة المنزل التراثي للمنطقة الغربية | شكل (2) البيوت التراثية في المملكة | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الملابس والمكملات والحلي التراثية التي تم تصميمها | اللبس التراثي | الوصف | الحلي التراثية | الوصف | الحلي التراثية | الوصف |
| | | شكل (3) زي الغمرة فدا،(2021 ) نقلا عن الحارثي | | شكل (4) التاج اسكندراني،2013، (164 | | شكل (5) لتمه اسكندراني (182 ،2013) |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | وسالم ( 2024، 153-154) | | |
| شكل (6) المرتبة المزينة باللؤلؤ اسكندراني (2013، 162) | | | | | | |
| 3-تختار الطالبة اللبس الزبون (7) ثم تختار المكملات التاج بالطرحة (8) ثم اللتمة(9) ثم يتم تقييم اللبس(10) | شكل (7) | شكل (8) | شكل (9) | | | |
| | | شكل (10) | | | | |
| الملابس والمكملات والحلي التراثية التي تم تصميمها | | شكل (12)غترة، خوقير (2021، 103) | | شكل(11) الثوب المبقر فدا، (2021) نقلا عن الحارثي وسالم (2024، 153-154) | | شكل (13) البراقع خوقير (2021، 123-124) |
| 4-تختار الطالبة الثوب المبقر (14) ثم تختار المكملات الغترة (15) ثم البرقع (16) ثم يتم تقييم اللبس (17) | شكل (14) | شكل (15) | شكل (16) | | | |
| | | شكل (17) | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| الملابس والمكملات والحلي التراثية التي تم تصميمها | | شكل(18)الكرته، اسكندراني (2013، 128) |  | شكل(19)المدورة، اسكندراني(2013، 135) | |
| 5-تختار الطالبة الكرته (20) ثم تختار المكملات المدورة (21) | | | | شكل شكل | |
| الملابس والمكملات والحلي التراثية التي تم تصميمها | | شكل (22) الزبون الحجازي Alajaji (2023،32) |  | شكل (23)سلسلة اللؤلؤ الهدى للترثيات- مكه المكرمة- تصوير جاها(2025، 173) |  نفس شكل (19) المدورة |
| 6- تختار الطالبة الزبون (24) ثم تختار المكملات المدورة (25) ثم تختار السلسة الؤلؤ(26) ثم تقييم اللعبة(27) | | شكا . (26) | | شكل (25) | شكل (24) |
| | | | | شكل (27) | |
| الملابس والحلي التراثية التي تم تصميمها | | شكل (28)الثوب المبطح خوقير،2021، (99) | | شكل(29) الهلال- ريال خوقير(2021 ،125) | شكل (30)الخرصان خوقير(2021، 96) |
| | | | | | شكل (31) سعفة |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | خوقير(2021، ، 125) |
| 7- تختار الطالبة الثوب المبطح (32) ثم ثم تختار السلسة الريال(33)ثم تختار الخرصان و السعفة (34) ثم تقييم اللعبة(36) | | | | شكل | | شكل شكل شكل |
| الملابس والحلي التراثية التي تم تصميمها | | شكل (36) الثوب المسدح خوقير،2021، (99 | | شكل (37) لبة الشعير خوقير(2021 (125، | | شكل (38) خرصان خوقير(2021، (59 شكل (39) سعفة خوقير(2021 (125، ، |
| 8- تختار الطالبة االثوب المسدح (40) ثم تختار المكملات لبة الشعير (41) ثم تختار السلسة السعفة والخرصان(42) ثم تقييم اللعبة(43) | | | شكل (42) | | | شكل (40) |
| | | | | شكل (41) | | |
| | | | | شكل (43) | | |

**نتائج البحث:**

**اجراءات البحث المنهجية:**

**أولًا: منهج البحث**

اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لملاءمته لأهداف البحث التي تسعى إلى التعرّف على تصورات المحكمين حول مدى ملاءمة اللعبة الالكترونية المصممة من قبل الباحثة من حيث المعايير العلمية، والفنية، والمعايير المرتبطة بالهوية الوطنية، إلى جانب آراء طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة تجاه اللعبة الإلكترونية، وأثرها على تعزيز الفهم، والمعرفة بالتراث وتعزيز الهوية الوطنية.

**عينة البحث**

**اشتملت عينة البحث الأساسية على:**

- (11) محكمًا لتحكيم اللعبة الإلكترونية من حيث المعايير العلمية، والفنية، والمعايير المرتبطة بالهوية الوطنية.

**جدول (2) الخصائص الديمغرافية لعينة المحكمين**

| المتغير | الفئات | التكرار | النسبة |
|---|---|---|---|
| الدرجة العلمية | دكتوراة | 7 | 63.6 |
| | ماجستير | 4 | 36.4 |
| التخصص العام | التصميم الجرافيكي | 2 | 18.2 |
| | الرسوم والفنون | 1 | 9.1 |
| | الملابس والنسيج | 2 | 18.2 |
| | طفولة مبكرة | 2 | 18.2 |
| | علم نفس | 3 | 27.1 |
| | تصميم أزياء | 1 | 9.1 |
| سنوات الخبرة | أقل من 10 سنوات | 2 | 18.2 |
| | أكثر من 15 سنة | 6 | 54.5 |
| | من 10 لأقل من 15 سنة | 3 | 27.3 |
| | أقل من 10 سنوات | 2 | 18.2 |
| الوظيفة الحالية | أستاذ مساعد | 4 | 36.4 |
| | محاضر | 7 | 63.6 |

- 

- عينة من طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة تضمنت (219) طالبة تم اختيارهن بالطريقة العشوائية، وطبق عليهن الاستبيان بعد عرض اللعبة عليهن، وقد تضمنت العينة 55 طالبة في الصف الرابع بنسبة 25.1%, كذلك 55 طالبة قي الصف الخامس بنسبة 25.1%، أما طالبات الصف السادس المشاركات فقد بلغ عددهن 109 طالبة بنسبة49.8%

**المعالجة التعليمية (اللعبة الإلكترونية)**

تمثلت المعالجة التعليمية في البحث الحالي في تصميم لعبة الكترونية هدفت إلى تعريف الطالبات بالملابس والحُلي والتراث السعودي، مع مراعاة: المعايير العلمية المتمثلة في تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث، والمعايير الفنية المتعلقة بالجاذبية البصرية، وسهولة الاستخدام، ووضوح الرسومات، والألوان. ومعايير تعزيز الهوية الوطنية المتمثلة في ربط المحتوى التراثي بالانتماء والفخر بالهوية الوطنية، وذلك في ضوء الأدبيات التربوية والدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب التعليمية وتنمية القيم الوطنية.

**وصف عام للعبة:**

- **هدف اللعبة:** تعزيز الهوية الوطنية لدى الطالبات من خلال التعريف بالموروث الوطني والقيم الوطنية.
- **الفئة المستهدفة:** طالبات الصفوف العليا الابتدائية.
- **محتوى اللعبة:** يتضمن عناصر من التراث الوطني، والرموز الوطنية، والقيم المرتبطة بالهوية الوطنية.

وقد خضعت اللعبة للتحكيم من قِبل مجموعة من المتخصصين قبل تطبيقها على الطالبات.

**أدوات البحث**

**تم الاعتماد في البحث الحالي على الأداتين الآتيتين:**

**1. استبانة تحكيم اللعبة الإلكترونية**

أُعدّت هذه الاستبانة بهدف التعرف على آراء المحكمين حول مدى ملاءمة اللعبة الإلكترونية من حيث: المعايير العلمية، والمعايير الفنية، ومعايير الهوية الوطنية.

**2. استبانة آراء الطالبات**

تضمنت الاستبانة 18 عبارة مقسمة إلى ثلاث أبعاد: الفهم والمعرفة بالتراث، المعايير الفنية للعبة، وتعزيز الهوية الوطنية. وتمت الإجابة عن عبارات الاستبانة وفق مقياس ثلاثي، شمل البدائل الآتية: نعم، إلى حدٍّ ما، لا. وهدفت هذه الاستبانة إلى التعرّف على آراء طالبات الصفوف العليا الابتدائية حول اللعبة الإلكترونية المصممة، والتعرف على درجة تأثيرها على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث، وتعزيز الهوية الوطنية لديهن.

**صدق الاستبانة**

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال صدق المحكمين، حيث عُرضت الاستبانات على مجموعة من المتخصصين لإبداء آرائهم حول سلامة الصياغة وملاءمة العبارات لأهداف الدراسة.

**ثبات الاستبانة**

تم تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية من طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية تضمنت 20 طالبة بعد عرض محتوى اللعبة التعليمية عليهن، وتم حساب معامل الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ حيث بلغ (0.750) ، وهي قيمة مناسبة لأغراض البحث.

**إجراءات تنفيذ البحث**

**تم تنفيذ الدراسة وفق الخطوات الآتية:**

- تصميم اللعبة الإلكترونية وفق محتوى التراث الوطني.
- عرض اللعبة على مجموعة من المحكمين.

- تحليل آراء الخبراء لتقييم مدى صلاحية اللعبة من الناحية العلمية والفنية.
- تجربة اللعبة على عينة الطالبات، مع عرض فيديو تعليمي للعبة وشرح لكيفية اللعب.
- توزيع الاستبيان على الطالبات بعد تجربة اللعبة مباشرة.
- تحليل البيانات لتقييم: مدى فهم ومعرفة الطالبات للمحتوى التراثي، والمعايير الفنية للعبة، وأثر اللعبة في تعزيز الهوية الوطنية.

**الأساليب الإحصائية**

استخدمت الدراسة مجموعة من الأساليب الإحصائية المناسبة لطبيعة البيانات، تمثلت في: التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية.

| المعايير العلمية | ممتاز | | جيد جدا | | جيد | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة |
| تم توظيف العناصر البصرية بناءً على أسس تربوية وتعليمية | 6 | 54.5 | 5 | 45.5 | - | - |
| التصميم يتناسب مع خصائص الفئة العمرية المستهدفة | 7 | 63.6 | 3 | 27.3 | 1 | 9.1 |
| تساهم الرسومات في توصيل المعلومات التراثية بطريقة صحيحة وواضحة | 8 | 72.7 | 3 | 27.3 | - | - |
| خلو اللعبة من أي مضامين سلبية او غير مناسبة | 10 | 90.9 | 1 | 9.1 | - | - |
| توفير التغذية الراجعة كتقييم للشكل النهائي | 8 | 72.7 | 2 | 18.2 | 1 | 9.1 |
| امكانية التطوير (زيادة الايقونات والعناصر): إضافة زي المناطق الاخرى- الزينة: حنه... | 8 | 72.7 | 2 | 18.2 | 1 | 9.1 |
| المجموع | 47 | 71.2 | 16 | 24.2 | 3 | 4.5 |

**نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها**

**السؤال الأول:" ما آراء المحكمين حول جودة المعايير العلمية، والمعايير الفنية، والمعايير المتعلقة بالهوية الوطنية في اللعبة الإلكترونية المصممة من قبل الباحثة؟"**

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين على استبانة التحكيم المخصصة لتقييم فاعلية اللعبة الإلكترونية في تعزيز الهوية الوطنية، وكانت النتائج كما هو موضح بالجداول التالية:

**أولا: المعايير العلمية**

**جدول (3)** ***التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين على المعايير العلمية للعبة الإلكترونية***

يوضح جدول (3) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين حول المعايير العلمية للعبة الإلكترونية المصممة لتعزيز الهوية الوطنية لدى طالبات الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية. وقد أظهرت النتائج أن (71.2%) من المحكمين قد قيّموا المعايير العلمية للعبة بدرجة ممتاز ، بينما (24.2%) أعطوا المعايير تقيم جيد جدًا، في حين (4.5%) من المحكمين أعطوا للمعايير تقيم جيد ما يشير إلى اتفاق المحكمين على أن اللعبة تمتاز بمعايير علمية عالية وأن أي ملاحظات طفيفة على بعض المعايير لا تقلل من الجودة العامة للعبة ، كما أتضح من النتائج أن معيار "خلو اللعبة من أي مضامين سلبية أو غير مناسبة" قد حصل على تقييم ممتاز بنسبة (90.9%)، مما يدل على توافق محتوى اللعبة مع القيم التربوية والأخلاقية المناسبة للفئة العمرية المستهدفة. كما حصلت المعايير "تساهم الرسومات في توصيل المعلومات التراثية بطريقة صحيحة وواضحة", و "توفير التغذية الراجعة كتقييم للشكل النهائي" و "إمكانية التطوير (زيادة الأيقونات والعناصر مثل إضافة زي المناطق الأخرى والزينة)" على تقييم ممتاز بنسبة (72.7%)، وهو ما يشير إلى فاعلية العناصر البصرية في دعم الفهم المعرفي للمحتوى التراثي، وإدراك المحكمين لقابلية اللعبة للتطوير والتحسين بما يعزز من فاعليتها التعليمية. وفيما يتعلق بمعيار ملاءمة التصميم للفئة العمرية المستهدفة، جاءت استجابات المحكمين بنسبة (63.6%) في فئة ممتاز، و(27.3%) في فئة جيد جدًا، و(9.1%) في فئة جيد، مما يشير إلى أن التصميم يتناسب بدرجة كبيرة مع خصائص الطالبات، مع وجود مقترحات محدودة للتحسين. كما أظهرت النتائج الخاصة بمعيار "توظيف العناصر البصرية بناءً على أسس تربوية وتعليمية" حصوله على تقييم ممتاز بنسبة (54.5%)، مقابل (45.5%) في فئة جيد جدًا، مما يعكس اتفاقًا عامًا بين المحكمين حول سلامة التوظيف التربوي للعناصر البصرية. وبصفة عامة، تعكس نتائج جدول (1) ارتفاع مستوى توافر المعايير العلمية في تصميم اللعبة الإلكترونية، مما يؤكد صلاحيتها التربوية وإمكان توظيفها كأداة تعليمية فاعلة في تعزيز الهوية الوطنية لدى طالبات الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية.

| المعايير الفنية | ممتاز | | جيد جدا | | جيد | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة |
| تتمتع الرسومات بجودة عالية تضمن وضوح العناصر والدقة البصرية في مختلف الأجهزة والشاشات | 8 | 72.7 | 3 | 27.3 | - | - |
| الألوان المختارة متناسقة وتعزز من تجربة اللعب وتجذب انتباه الفئة المستهدفة | 9 | 81.8 | 1 | 9.1 | 1 | 9.1 |
| يتسم التصميم بالابتكار والإبداع | 7 | 63.6 | 2 | 18.2 | 2 | 18.2 |
| توظيف العناصر الفنية يعكس احترافية التصميم ويعزز سهولة التفاعل مع اللعبة | 7 | 63.6 | 4 | 36.4 | - | - |
| توزيع العناصر داخل اللعبة يحقق التوازن البصري | 9 | 81.8 | 1 | 9.1 | 1 | 9.1 |
| تصميم الشخصيات والبيئات يتسم بالحيوية ويحفز المشاركة الفعالة | 8 | 72.7 | 3 | 27.3 | - | - |
| المجموع | 48 | 72.7 | 14 | 21.2 | 4 | 6.1 |

**ثانيا:**

**المعايير الفنية**

**جدول (4) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين على المعايير الفنية للعبة الإلكترونية**

يوضح جدول (4) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين حول المعايير الفنية للعبة الإلكترونية، وقد أظهرت النتائج أن (72.7%) من المحكمين قد قيّموا المعايير الفنية للعبة بدرجة ممتاز، بينما (21.2%) أعطوا المعايير تقيم جيد جدًا، في حين (6.1%) من المحكمين أعطوا للمعايير تقيم جيد ما يشير إلى اتفاق المحكمين على أن اللعبة تمتاز بمعايير فنية عالية وأن أي ملاحظات طفيفة على بعض المعايير لا تقلل من الجودة العامة للعبة. وقد حصل معياري "الألوان المختارة متناسقة وتعزز من تجربة اللعب وتجذب انتباه الفئة المستهدفة"، و " توزيع العناصر داخل اللعبة يحقق التوازن البصري " على تقييم ممتاز بنسبة (81.8%)، مما يدل على أن اختيار الألوان كان موفقًا في جذب انتباه الطالبات وتحسين تجربة اللعب، وفعالية التنظيم البصري في تعزيز وضوح العناصر وسهولة التفاعل معها. كما حصل معياري "تتمتع الرسومات بجودة عالية تضمن وضوح العناصر والدقة البصرية في مختلف الأجهزة والشاشات" و " تصميم الشخصيات والبيئات يتسم بالحيوية ويحفز المشاركة الفعالة" على تقييم ممتاز بنسبة (72.7%)، مما يعكس اتفاقًا عامًا بين المحكمين حول وضوح الرسومات وجودتها الفنية، و قدرة التصميم الفني على تشجيع المشاركة الفعالة للطالبات أثناء اللعب, وفيما يتعلق بمدى الابتكار والإبداع في التصميم، جاءت استجابات المحكمين بنسبة (63.6%) في فئة ممتاز، و(18.2%) في فئة جيد جدًا، و(18.2%) في فئة جيد، مما يشير إلى أن التصميم يمتاز بالابتكار بدرجة كبيرة، مع وجود بعض التفاوت في تقييم مستوى الإبداع بين المحكمين. كما أظهرت النتائج أن معيار "توظيف العناصر الفنية يعكس احترافية التصميم ويعزز سهولة التفاعل مع اللعبة" حصل على تقييم ممتاز بنسبة (63.6%)، مما يدل على رضى المحكمين عن احترافية التصميم الفني وسهولة التفاعل مع اللعبة. بصفة عامة، تشير هذه النتائج إلى أن المعايير الفنية للعبة الإلكترونية تتمتع بجودة عالية ووضوح بصري، وتوازن بين العناصر، كما تعكس الابتكار والاحترافية في التصميم، مما يسهم في تجربة لعب ممتعة وجاذبة للطالبات، ويعزز من فاعلية اللعبة في تحقيق أهدافها التعليمية والتراثية.

**ثالثا: المعايير الخاصة بالهوية الوطنية**

**جدول (5) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين على المعايير الخاصة بالهوية الوطنية للعبة الإلكترونية**

| معايير الهوية الوطنية | ممتاز | | جيد جدا | | جيد | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة |
| تعكس الرسومات بدقة وتفصيل التراث الملبسي الخاص بالمنطقة العربية | 9 | 81.8 | 1 | 9.1 | 1 | 9.1 |
| تُظهر اللعبة عناصر ثقافية تعزز الانتماء الوطني لدى الأطفال | 9 | 81.8 | 2 | 18.2 | - | - |
| تدعم الرسومات فهم القيم والعادات المرتبطة بالتراث الوطني | 8 | 72.7 | 1 | 9.1 | 2 | 18.2 |
| تُبرز اللعبة الجوانب المميزة للهوية الوطنية بشكل يجذب الفئة العمرية المستهدفة | 8 | 72.7 | 2 | 18.2 | 1 | 9.1 |
| تساهم الصور والرموز في تعزيز الفخر بالتراث السعودي لمستخدمي اللعبة | 8 | 72.7 | 3 | 27.3 | - | - |
| تم توظيف التراث الملبسي بطريقة تحافظ على أصالته وتعزز الوعي الثقافي الوطني | 10 | 90.9 | 1 | 9.1 | - | - |
| المجموع | 52 | 78.8 | 10 | 15.2 | 3 | 4.6 |

يوضح جدول (5) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات المحكمين حول المعايير الخاصة بالهوية الوطنية للعبة الإلكترونية، وقد أظهرت النتائج أن (78.8%) من المحكمين قد قيّموا معايير الهوية الوطنية للعبة بدرجة ممتاز، بينما (15.2%) أعطوا المعايير تقيم جيد جدًا، في حين (4.6%) من المحكمين أعطوا للمعايير تقيم جيد ما يشير إلى اتفاق المحكمين على أن اللعبة تمتاز بمعايير عالية تعزز الهوية الوطنية وأن أي ملاحظات طفيفة على بعض المعايير لا تقلل من الجودة العامة للعبة. وقد حصل المعيار "تم توظيف التراث الملبسي بطريقة تحافظ على أصالته وتعزز الوعي الثقافي الوطني" على تقييم ممتاز بنسبة (90.9%)، مما يعكس جودة التوظيف الثقافي للتراث وفاعليته في تعزيز الوعي والهوية الوطنية. في حين حصل معياري " تعكس الرسومات بدقة وتفصيل التراث الملبسي الخاص بالمنطقة الغربية" و " تُظهر اللعبة عناصر ثقافية تعزز الانتماء الوطني لدى الأطفال " على تقييم ممتاز من قبل 81.8% من المحكمين، مما يدل على دقة الرسومات ومطابقتها للواقع التراثي، ووضوح العناصر الثقافية ودورها في تعزيز شعور الانتماء الوطني. وفيما يخص معايير "دعم الرسومات لفهم القيم والعادات المرتبطة بالتراث الوطني، " إبراز الجوانب المميزة للهوية الوطنية بشكل يجذب الفئة العمرية المستهدفة "، و" مساهمة الصور والرموز في تعزيز الفخر بالتراث السعودي " فقد حصلت على تقييم ممتاز بنسبة 72.7%، مما يدل على فعالية الرسومات في نقل هذه القيم رغم وجود تفاوت طفيف في التقييم، وقدرة اللعبة على جذب الطالبات وإبراز الهوية الوطنية بشكل مشوق، وقدرة الصور والرموز على تعزيز شعور الفخر بالتراث الوطني.

**السؤال الثاني:" ما أراء الطالبات بالنسبة للمعايير الفنية للعبة الإلكترونية؟"**

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات الطالبات على المعايير الفنية للعبة الإلكترونية، وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول (6) التالي:

**جدول (6) التكرارات والنسب المئوية لتحليل استجابات الطالبات على المعايير الفنية للعبة الإلكترونية**

| المعايير الفنية | نعم | | إلى حد ما | | لا | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة | التكرار | النسبة |
| رسومات اللعبة كانت جميلة وسهلة الفهم | 158 | 72.1 | 60 | 27.4 | 1 | 0.5 |
| الألوان في اللعبة كانت مُريحة وجذابة | 145 | 66.2 | 73 | 38.3 | 1 | 0.5 |
| الملابس والحُلي في اللعبة كانت واضحة ومميزة | 151 | 68.9 | 67 | 30.6 | 1 | 0.5 |
| طريقة عرض الصور جعلتني أحب اللعب أكثر | 151 | 68.9 | 62 | 28.3 | 6 | 2.7 |
| تصميم اللعبة ساعدني على فهم اللعبة بدون صعوبة | 166 | 75.8 | 50 | 22.8 | 3 | 1.4 |
| كل شيء في اللعبة كان مُرتب وسهل التنقل فيه | 174 | 79.5 | 43 | 19.6 | 2 | 0.9 |
| المجموع | 945 | 71.92 | 355 | 27.02 | 14 | 1.06 |

يوضح جدول (6) التكرارات والنسب المئوية لاستجابات الطالبات حول المعايير الفنية للعبة الإلكترونية، حيث أظهرت النتائج اتجاهًا إيجابيًا واضحًا نحو الجوانب الفنية للتصميم. فقد حصل معيار "كل شيء في اللعبة كان مُرتبًا وسهل التنقل فيه" على أعلى نسبة موافقة في فئة نعم بلغت (79.5%)، مما يدل على سهولة الاستخدام ووضوح واجهة اللعبة بما يتناسب مع قدرات الطالبات في هذه المرحلة العمرية. كما جاءت معيار

"تصميم اللعبة ساعدني على فهم اللعبة بدون صعوبة" بنسبة موافقة مرتفعة بلغت (75.8%)، وهو ما يعكس كفاءة التصميم في تسهيل التفاعل والفهم أثناء اللعب. وفيما يتعلق بالجوانب الجمالية، أظهرت النتائج أن نسبة كبيرة من الطالبات وافقن على أن رسومات اللعبة كانت جميلة وسهلة الفهم بنسبة (72.1%)، وأن الألوان كانت مُريحة وجذابة بنسبة (66.2%)، الأمر الذي يشير إلى نجاح التصميم البصري في جذب انتباه الطالبات وتعزيز تجربتهن أثناء اللعب. كما أفادت نسبة (68.9%) من الطالبات بأن الملابس والحُلي في اللعبة كانت واضحة ومميزة، وهي نتيجة تؤكد وضوح العناصر التراثية ودورها في دعم المحتوى التعليمي. أما معيار "طريقة عرض الصور جعلتني أحب اللعب أكثر" فقد حصل على نسبة موافقة بلغت (68.9%)، مقابل نسبة محدودة في فئة لا بلغت (2.7%)، مما يدل على فاعلية أسلوب العرض في زيادة الدافعية نحو التفاعل مع اللعبة. وبصفة عامة، تُظهر النتائج أن النسبة الكبرى من استجابات الطالبات جاءت في فئة نعم بمتوسط عام بلغ (71.92%)، مقابل (27.02%) في فئة إلى حد ما، ونسبة ضئيلة جدًا في فئة لا بلغت (1.06%)، وهو ما يعكس مستوى مرتفعًا من القبول والرضا لدى الطالبات عن المعايير الفنية للعبة الإلكترونية، ويؤكد ملاءمتها من الناحية الفنية للفئة العمرية المستهدفة.

**السؤال الثالث:" ما درجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث لدى الطالبات؟"**

للإجابة على هذا السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة من عبارات البعد العلمي المتعلقة باللعبة.

**جدول(7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث**

| العبارة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة التأثير |
|---|---|---|---|
| فهمت من اللعبة أن الملابس والحُلي قديمة ومن تراث بلادي | 2.92 | 0.32 | مرتفع |
| أثارت اللعبة فضولي لتعرف على معلومات جديدة عن الملابس والحُلي القديمة | 2.79 | 0.52 | مرتفع |
| اللعبة علمتني أشياء مهمة عن التراث | 2.81 | 0.42 | مرتفع |
| كانت اللعبة مناسبة لعمري وسهلة الفهم | 2.82 | 0.43 | مرتفع |
| عرفت ان هناك فرق بين الملابس القديمة والحديثة من خلال اللعبة | 2.84 | 0.43 | مرتفع |
| لدي اقتراحات او أفكار أخرى للعبة: مثل: اضافة (مكياج-حنه-تسريحات شعر](.... | 2.69 | 0.61 | مرتفع |
| المتوسط العام | 2.81 | 052 | مرتفع |

أظهرت نتائج تحليل بيانات الطالبات أن اللعبة الإلكترونية كان لها تأثير مرتفع على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث السعودي. حيث تراوحت المتوسطات بين (2.69 – 2.92) على مقياس ليكرت الثلاثي، ما يشير إلى قدرة اللعبة على تعريف الطالبات بالملابس والحُلي القديمة، وإثارة الفضول لمعرفة معلومات جديدة، وتمكينهن من التمييز بين الملابس القديمة والحديثة، فضلاً عن كون اللعبة مناسبة وسهلة الفهم. وأظهرت الانحرافات المعيارية المنخفضة نسبيًا (0.32–0.61) وجود اتفاق نسبي بين الطالبات حول تقييم تأثير اللعبة. كما بلغ المتوسط العام لتأثير اللعبة على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث 2.81 مع انحراف معياري 0.52، وصنف ضمن فئة التأثير المرتفع، مما يؤكد أن اللعبة قد نجحت في تحقيق أثر إيجابي ملموس على تعزيز المعرفة التراثية لدى طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

**السؤال الرابع:" ما درجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الهوية الوطنية لدى الطالبات؟"**

للإجابة على هذا السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة من عبارات بعد الهوية الوطنية

**جدول (8) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة تأثير اللعبة الإلكترونية على تعزيز الهوية الوطنية؟**

| العبارة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة التأثير |
|---|---|---|---|
| شعرت بالفخر لأن اللعبة تتكلم عن ثقافة وتراث بدوي. | 2.93 | 0.26 | مرتفع |
| اللعبة جعلتني أحب أن أتعلم أكثر عن تراثنا السعودي. | 2.84 | 0.37 | مرتفع |
| ساعدتني اللعبة على فهم وطني بشكل أفضل. | 2.86 | 0.38 | مرتفع |
| تعلمت أن الحلي والملابس التراثية جزء من هويتنا الوطنية. | 2.83 | 0.41 | مرتفع |
| أود أن تكون هناك ألعاب أخرى تتكلم عن تراثنا الوطني | 2.83 | 0.38 | مرتفع |
| أتمنى ان يكون هناك ملابس او حُلي أخرى من تراث مناطق المملكة العربية السعودية | 2.84 | 0.41 | مرتفع |
| المتوسط العام | 2.85 | 0.32 | مرتفع |

أظهرت نتائج تحليل بيانات الطالبات أن اللعبة الإلكترونية كان لها تأثير مرتفع على تعزيز الهوية الوطنية، حيث تراوحت المتوسطات بين (2.83– 2.93) على مقياس ليكرت الثلاثي، ما يشير إلى قدرة اللعبة على إثارة شعور الفخر بالثقافة والتراث البدوي، وتحفيز الطالبات على حب التعلم عن التراث السعودي، وإدراك أن الحلي والملابس التراثية جزء من هويتهن الوطنية. كما أبدت الطالبات رغبة واضحة في أن تكون

هناك ألعاب أخرى تتناول التراث الوطني وتشمل ملابس وحُلي من مناطق مختلفة بالمملكة. وقد أظهرت الانحرافات المعيارية المنخفضة نسبيًا (0.26 – 0.41) اتفاقًا نسبيًا بين الطالبات في تقييم تأثير اللعبة. وبحسب المتوسط العام الذي بلغ 2.85 مع انحراف معياري 0.32، يُصنف تأثير اللعبة على تعزيز الهوية الوطنية ضمن فئة مرتفع، مما يؤكد نجاح اللعبة في تحقيق أثر إيجابي ملموس على شعور الطالبات بالهوية الوطنية.

**توصل البحث إلى ما يلي:**

1- آراء المحكمين إيجابية حول جودة المعايير العلمية، والمعايير الفنية، والمعايير المتعلقة بالهوية الوطنية في اللعبة الإلكترونية المصممة من قبل الباحثة.

2- أراء الطالبات إيجابية بالنسبة للمعايير الفنية للعبة الإلكترونية.

3- بلغ المتوسط العام لتأثير اللعبة على تعزيز الفهم والمعرفة بالتراث 2.81 مع انحراف معياري 0.52، ويصنف ضمن فئة التأثير المرتفع، مما يؤكد أن اللعبة قد نجحت في تحقيق أثر إيجابي ملموس على تعزيز الفهم والمعرفة التراثية لدى طالبات الصفوف العليا بالمرحلة الابتدائية.

4- بلغ المتوسط العام لتأثير اللعبة على تعزيز الهوية الوطنية للطالبات 2.85 مع انحراف معياري 0.32، ويُصنف ضمن فئة مرتفع، مما يؤكد نجاح اللعبة في تحقيق أثر إيجابي ملموس على شعور الطالبات بالهوية الوطنية.

**توصيات البحث:**

يوصي البحث بما يلي:

1-الحرص على تربية الأطفال تربية وطنيه وتحبيبهم في إرث أجدادهم.

2-رقابة الوالدين على الألعاب الإلكترونية التي يلعب بها أطفالهم.

3-تشجيع المبرمجين ومصممي الجرافيك على تصميم ألعاب إلكترونية مستوحاة من التراث الحضاري لوطنهم.

**المراجع:**

**اولا: المراجع العربية:**

الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى (2022): هيئة الأزياء. وزارة الثقافة دار الملك عبد العزيز، الرياض.

إبراهيم، عبير (2018). توظيف جماليات زي المصنف في التصميم على المانيكان. بحث منشور. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. الجمعية العربية للفنون للحضارة والفنون الإسلامية. (4)

اسكندراني، بثينة (2013): الملابس التقليدية للنساء وملابس العروس في المدينة المنورة-خوارزم العلمية.

إسماعيل، شوقي (2000). التصميم عناصره وأسسه في الفن التشكيلي. ط1. دار زهراء الشرق. مصر.

بارعيدة، ايمان والطلحي، رحمة (2021). مستوى الوعي بعناصر التراث الوطني لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بمدينة جده. *المجلة العربية للنشر العلمي*. (34).

باشوشي، كنزة (2023). تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل.. بين الفوائد والأضرار. *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية.15* (2).

برتيمة، سميحة (2016). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. (اطروحة ماجستير). جامعة محمد خيضر. الجزائر.

بهنسي، دعاء (2021). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*. (2).

البياتي، نمير (2022). قواعد ومفاهيم التصميم الداخلي. مؤسسة الرواق. عمان. ط1.

البسام، ليلى (2000). زخارف الحلي التقليدية في المملكة العربية السعودية. *مجلة دراسات في علم الآثار والتراث*. جامعة الملك سعود. الجمعية السعودية للدراسات الأثرية. دون مجلد (1).

جاها، ولاء (2025). الرؤية الجمالية للحلي والمجوهرات كمصدر إبداعي لتصميم الأثاث ومكملات المسكن. (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة أم القرى. كلية التصاميم والفنون. قسم التصميم الداخلي.

حسين، محمود (2024). دور الألعاب الرقمية في غرس الهوية الوطنية والحفاظ على الإرث الحضاري لدى النشء. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*.9(11).

حمدان، سارة والحيلة، محمد (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. (رسالة ماجستير). قسم إدارة ومناهج تربوية-كلية العلوم التربوية-جامعة الشرق الأوسط.

الحارثي، دعاء وسالم، اسماء (2024). الاستفادة من القيم الجمالية للزخارف التراثية بالمنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية لاستحداث تصاميم لمكملات الأزياء. المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية. (61).

خوقير، رانية (2021). الأزياء التقليدية للنساء في المملكة العربية السعودية: قبيلة حرب. شركة تكوين للطباعة والنشر. جدة. ط1.

دارة الملك عبد العزيز (2022). الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى.https://2u.pw/Vb8ry

رؤية المملكة العربية السعودية 2030 (2015) تم استرجاعها من:https://www.vision2030.gov.sa /

زقاوة، أحمد (2019). الهوية الوطنية المدركة لدى عينة من طلاب الجامعة. مجلة التنمية البشرية. (11).

الشهري، عائشة وعجيمي، سحر (2023) بعنوان" فاعلية كتيب إلكتروني تفاعلي للتعريف بالتراث الملبسي العسيري للبنات في مرحلة الطفولة المتأخرة". *المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*. (49).

صبحي، سنية (2007). أنماط من الأزياء التقليدية في الوطن العربي وعلاقتها بالفلكلور. عالم الكتب للنشر والتوزيع.

صبري، نرمين (2019). الاتجاهات الفلسفية ودورها في صياغة الفكر التصميمي للعمارة والتصميم الداخلي. بحث منشور. مجلة العمارة والفنون.4(14).

الصاعدي، عبير(2021). تصميم لعبة إلكترونية مستوحاة من الملابس التقليدية لتنمية الحس الجمالي والوطني للطفل في المملكة العربية السعودية. *مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية*. (180).

عايد، بشار (2017). الألعاب الإلكترونية. دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، عمان.

عبد اللطيف، طارق (2019) اعتبارات في تصميم ألعاب الأطفال المادية والرقمية في ضوء الهوية والتراث. *مجلة التصميم الدولية*. الجمعية العلمية للمصممين.9(2).

عمران، هديل (2023). الاستلهام من جماليات التراث السعودي في تصميم أثاث ومفروشات تمتاز بالأصالة والابتكار لحجرة الطفل. (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة أم القرى. كلية التصاميم والفنون. قسم السكن وإدارة المنزل.

العناني، حنان (2021). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان.

غماز، زكريا والغالي، بن لباد (2022). تأثير الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال دراسة ميدانية على تلاميذ مدرسة احمد بولسان الابتدائية بولاية تيارت. *مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية*.7(1).

الغامدي، احمد (2017). الاستفادة من بعض مفردات العمارة القديمة بمنطقة الباحة في تأكيد الهوية الوطنية لدى طلاب التربية الفنية. مجلة بحوث التربية النوعية. جامعة المنصورة (48).

فركوس، زينب وفيصلي، نور الهدى (2022). تجليات ملامح الهوية الوطنية وأهميتها في بناء شخصية المتعلم في كتاب اللغة العربية للسنه أولى متوسط-انموذجا-. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة8 ماي1945 قالمة. كلية الآداب واللغات. قسم اللغة والأدب العربي.

قويدري، بشير (2020). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وبدائلها. *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية.1*(1)

القرني والسليماني (2023). دور معلمات الدراسات الإسلامية في تعزيز الهوية الوطنية في ضوء رؤية2030 لدى طالبات المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية. *المجلة الدولية للبحث والتطوير التربوي.*

القريني، زينب (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات. *المجلة الاكاديمية للأبحاث والنشر العلمي*. (الاصدار46)

محمد، خيرية (2023). أثر الأنشطة الالكترونية في تعزيز الهوية الوطنية في مرحلة رياض الأطفال. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل*. المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب. مصر.*6*(25).

مزياني، اسمهان (2016). التراث الشعبي في رواية سيد الخراب لكمال كرور. رسالة ماجستير. كلية الآداب واللغات. جامعة محمد خيضر.

الهلالي، محمد (2025). التحديات التي تواجه مديري المدارس العالمية في تعزيز الهوية الوطنية لدى الطلبة السعوديين وسبل معالجتها: دراسة ظاهراتيه. *مجلة جامعة الملك عبد العزيز*. العلوم التربوية والنفسية.*4*(1).

**ثانيا: المراجع الأجنبية**

Alajaji T.N. (2023). The Phenomenon of Wearing Traditional Fashion Among Saudi Women: Human and Social Sciences,50(2).

Deyan, G. (2021).43+ Out of This World Video Game Industry Statistics in 2020. Tech Jury.

https://techjury.net/industry-analysis/video-games-industry-statistics/#gref Accessed 17 Ago2021.

ESA (2021).2021 Essential Facts About the Video Game Industry. Entertainment Software Association (esa). Retrieved from:

https://www.theesa.com/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/

ITMAM CONSULTANCY. (2024). E-games in Kingdom of Saudi Arabia. ITMAM Reports.report3. Retrieved from:

https://files.itmam.sa/reports/January2025/ASh9dRaLbL3U78068ou5Hwe69ECe1jT5znNZMsC6.pdf Accessed 27 Ago2025.

Jairo. A. C; Jose. A.C; Jorge. D.J; Juan.G.C.(2022). Traditional games as a pedagogical stratigy to strengthen cultural identity. *Sinergias educativas.7*(2).

Rushana, Suliman & Abd Rahim,Mat(2022). Designing Children's Traditional games through Visual Thinking in the Socio-cultural Concept. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences.12.*