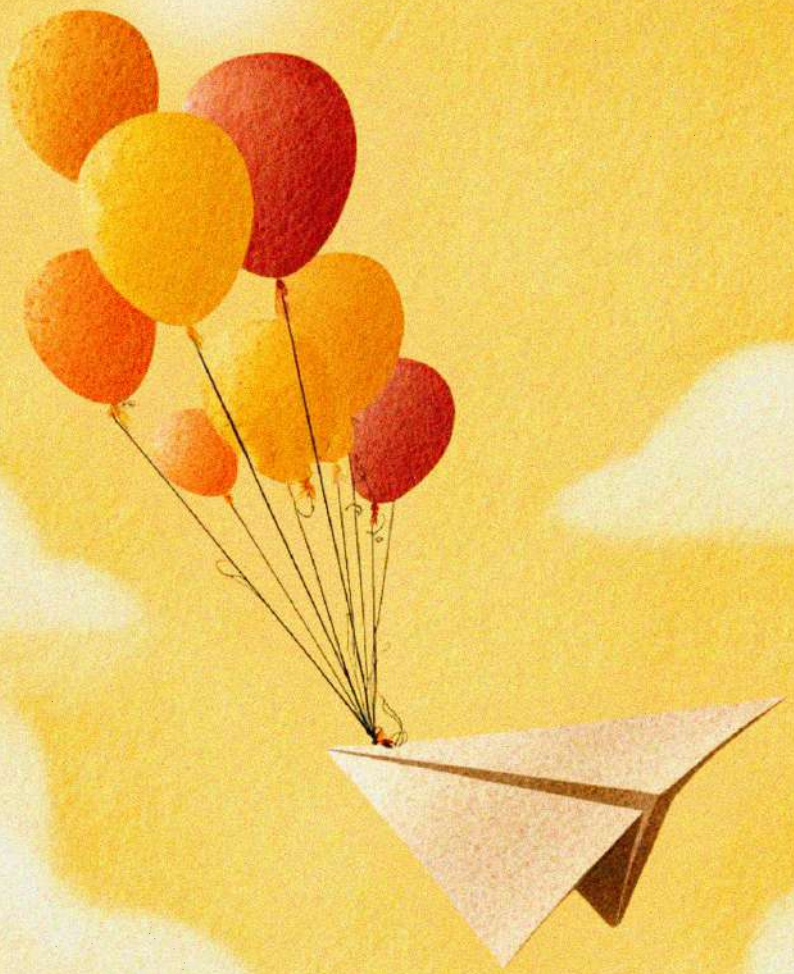
أروقة الريادة
Arweqah alreyadah

حكّينا HAKINA

دليل الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة



ARWEQAH_SA

HAKINASTORY

الفهرس

03 الملخص التنفيذي

05 بين الأثر والحكاية

09 مفهوم الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

10 أهمية الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

11 مبادئ الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

13 فرص الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

18 منهجيات وأدوات الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

22 الممارسات والتجارب الثقافية المبتكرة

24 الخاتمة والتوصيات

الملخص التنفيذي

يعد الابتكار الثقافي أحد المحركات الأساسية في تنمية وعي الطفل وتوسيع آفاقه وبناء انتمائه، لما له من دور فعّال في تحويل الثقافة من محتوى يُقدَّم إلى تجربة حية تُعاش وتُترك أثرًا. ومع تنامي الحاجة إلى أسس نظرية وممارسات تطبيقية تُسهم في تفعيل هذا الدور، جاء هذا الدليل بمبادرة مشتركة بين شركتي حكينا وأروقة الريادة، استنادًا إلى خبرتهما العملية في:

- تصميم البرامج
- صناعة المنتجات
- التجارب الثقافية

وبوصفه مرجعًا معدًّا من جهات فاعلة في الميدان، فإنه يعكس فهمًا عمليًا للسياقات الثقافية المرتبطة بالطفولة، مستندًا إلى تجربة ميدانية مطبّقة، من أبرزها نموذج "حكينا" في تطوير المنتجات الثقافية التفاعلية.

يركّز المحتوى على مفهوم الابتكار الثقافي بوصفه عملية تطوير مستمرة لأدوات التعبير والمعرفة، تقوم على إعادة تقديم المحتوى الثقافي للأطفال بأساليب معاصرة، وتوظيف أدوات تتناسب مع اهتماماتهم.

يتضمن ذلك:

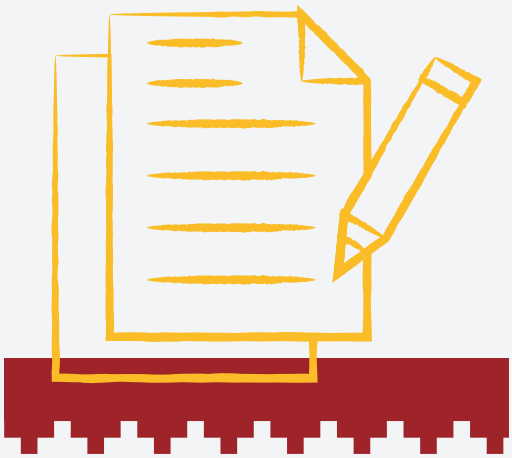
- استخدام المنتجات الثقافية
- الوسائط التفاعلية
- الحكايات البصرية
- المنصات الرقمية
- الحقائب الإبداعية

وتشير بعض الدراسات إلى أن أكثر من 64٪
من الأطفال يستجيبون بشكل أكبر للمحتوى القائم على التفاعل، مقارنة بالوسائل التقليدية.

تُعرض أهمية هذا التوجّه من خلال عدة أبعاد، من أبرزها:

- حاجة الطفل لتجارب تُشبع فضوله وتغذي خياله
- مساهمته في تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي
- دور المحتوى المحلي في ترسيخ الهوية الثقافية

كما تُستعرض مجموعة من المخاطر المصاحبة لغياب هذا النوع من التجارب، مثل الاعتماد على نماذج ثقافية مستوردة قد تضعف الارتباط بالبيئة المحلية، أو تقلل من قدرة الطفل على التعبير عن ذاته بلغته ومرجعياته الخاصة.



الملخص التنفيذي

يستند الدليل إلى مجموعة من المبادئ الأساسية التي تُشكّل قاعدة لتصميم المبادرات الثقافية، منها:

- التمحور حول الطفل بوصفه محور التجربة
- توظيف اللعب كوسيلة للتعلم
- ضمان الشمول والوصول لجميع الفئات
- الحفاظ على الأصالة والهوية
- أهمية التعاون بين الجهات
- تحقيق الأثر والاستدامة

كما يتضمّن أدوات منهجية للتصميم، منها:

التفكير التصميمي بمراحله المختلفة

العصف الذهني لتوليد الأفكار

بناء النماذج الأولية

وفي فرص الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة نشير إلى آفاق مستقبلية واعدة، مثل:

التكامل مع الذكاء الاصطناعي

المحتوى الغامر

التعلم القائم على المشاريع

ثم نستعرض الفرص التي جاءت موزعة على عدة مجالات:

المجال التعليمي

يتجلى الابتكار الثقافي في إعادة صياغة المناهج وطرائق التعليم بما يعزز اللغة المحلية والثقافة الإسلامية ويجعل الطفل مشاركًا لا متلقيًا.

المجال التكنولوجي

فقد ظهرت إمكانات هائلة لتحفيز الإبداع، وتمكين الأطفال من التعبير عن أنفسهم وثقافتهم، وصناعة محتوى يُعبّر عنهم.

المجال الرياضي

منصة فعالة لبناء الانتماء وتكريس التنوع، حيث تتحول الملاعب إلى ساحات تعليمية غير رسمية تعزز القيم وتُسهم في الحوار الثقافي.

ويُرفق مع المحتوى تجارب محلية وعالمية مبتكرة، تُبرز ممارسات فاعلة في توظيف الابتكار الثقافي، وتُسهم في تعزيز البُعد التطبيقي.

وفي ختامه، نقدم توصيات مُوجَّهة تدعم الجهات المعنية في استثمار الموارد المتاحة، وبناء منظومات متكاملة تُعزز حضور الثقافة في حياة الطفل وتنمّي ارتباطه بها منذ الصغر.

بيـــن
الأثـر والحكاية

عن قطاع البحث والابتكار

في شركة أروقة الريادة

مثـل قطـاع البحث والابتكـار في شركة أروقة الريـادة أحـد الركائـز الاستراتيجيـة التي تُعنى بتطويـر وتنفيذ حلـول إبداعيـة لمواجهـة التحديـات الاجتماعيـة المعقـدة، من خـلال تسخير أدوات الابتكـار والتكنولوجيـا لإحداث تأثـير إيجـابي ومستدام في حيـاة الأفـراد والمجتمعات.

يهـدف هـذا القطـاع إلى البحـث والابتكار كوسيلـة فاعلة للمساهمة في حـل المشكلات المجتمعيـة أو استثمـار الأصول الاجتماعية والمـيزة التنافسية لاقتنـاص الفرص المتاحة في رفـع جـودة الحيـاة، وذلك عبر مبـادرات ومشاريـع تركـز على مجالات حيـوية مثل: التعليم، الصحة، البيئة، الثقافة. ويعكس هذا التوجه التزام أروقة الريادة العميق بتفعيل دور البحث والابتكار في تعزيز الأثر الاجتماعي بما يتماشى مع رؤية المملكة 2030.

يتكون قطاع البحث والابتكار من خمس مكونات رئيسيـة مترابطة، تشكل البنية التحتية لهذا التوجه:

البحث والتطوير وبناء منظومات الابتكار
لتوليد المعرفة وتطوير حلول مبتكرة مبنية على الأدلة والتحليل.

البيئات الابتكارية
لاحتضان التجربة والتصميم المشترك، ودعم الأفكار وتحويلها إلى نماذج قابلة للتطبيق.

الوعي وبناء القدرات
لنشر ثقافة الابتكار وتعزيز المهارات اللازمة للتفكير الابتكاري في مختلف المستويات.

الابتكار المؤسسي
لتكريس الابتكار كعنصر جوهري في ممارسات الحوكمة وصنع القرار المؤسسي.

الابتكار الرقمي والتقنيات الناشئة
حلول شاملة لبناء وتطوير الحلول التقنية لتمكين الابتكار التقني وتبني التقنيات الناشئة وتطوير المنصات بهدف تعزيز الإبداع ودعم المبادرات الرقمية.

يسهم هذا القطاع في:

- تعزيز قدرات القطاعات المختلفة
- يعزز جاهزية الفرق والمبادرات لتبني نماذج ابتكارية ذات طابع شمولي ومتكامل.
- يدعم تكوين منظومة رقمية ومجتمعية مرنة، قـادرة على استيعـاب المتغيرات والاستجابة لها بكفاءة

عن شركة حكينا

هي شركة ثقافية سعودية متخصصة في تصميم وتطوير المنتجات والتجارب الثقافية بطريقة تفاعلية، تهدف إلى تعزيز الهوية والانتماء لدى الطفل والأسرة وتنطلق في رؤيتها من قناعة راسخة بأن الثقافة أداة تكوينية تمتد لتشكيل القيم والسلوك، وتُبنى عبر التجربة والمشاركة.

تُقدّم "حكينا" نموذجًا ثقافيًا مبتكرًا يرتكز على أدوات حديثة مثل التفكير التصميمي، التلعيب، السرد القصصي، وتصميم التجربة، مما يسهم في تطوير منتجات ومبادرات ذات بعد تربوي واجتماعي، تجمع بين القيم والمتعة والابتكار.

وتتمحور مجالات عملها حول:

- تصميم وتطوير المنتجات التربوية التفاعلية مثل الألعاب والأدوات التعليمية والمهارية
- تنفيذ الفعاليات الثقافية التي تعتمد على آليات التعليب والسرد القصصي والتجربة المباشرة في بيئات تعليمية وثقافية متنوعة.
- بناء مسارات تدريبية وتجريبية تُسهم في تمكين المعلمين والميسّرين باستخدام أدوات تعليمية حديثة.

وتعتمد "حكينا" في تنفيذ مشاريعها على فرق متخصصة في المحتوى والتصميم والتطبيق الميداني، وتسعى إلى توسيع حضورها في المشهد الثقافي المحلي من خلال تجارب تنسج بين الهوية، والإبداع، وروح المشاركة، بما يدعم مستهدفات رؤية المملكة ٢٠٣٠ في بناء مجتمع حيوي واقتصاد ثقافي مستدام.

عن الدليل

يُعد الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة ركيزة أساسية لبناء أجيال واعية، قادرة على التفاعل بفعالية مع التغيرات المتسارعة في عالم اليوم. ففي ظل تسارع وتيرة التحولات العالمية، وتزايد تأثير المحتوى الرقمي المتنوع، لم يعد تقديم الثقافة بمعناها التقليدي كافياً لإشباع فضول الطفل أو ترسيخ هويته. بل أصبح من الضروري إعادة التفكير في كيفية تقديم المحتوى الثقافي بطرق تجذب اهتمام الأطفال، وتنمي قدراتهم، وتجعلهم جزءاً فاعلاً في صناعة ثقافتهم الخاصة. فالأنشطة الثقافية الموجهة للطفل تساهم في تعزيز النمو الشامل، وإشراك مختلف الفئات العمرية، وصقل مستقبل الأجيال، ورفع الوعي وتنمية المهارات المرجوة.

يهدف هذا الدليل إلى تسليط الضوء على الأهمية البالغة للابتكار الثقافي الموجه للطفل، وتقديم إطار عمل عملي وشامل للمؤسسات الثقافية، والمربين، وصانعي المحتوى، والآباء، والجهات الحكومية المعنية. ويمثل بوصلة لمستقبل تتشابك فيه الثقافة مع الإبداع والتكنولوجيا، لتشكيل تجارب تعليمية وترفيهية عميقة ومستدامة للأطفال، بما يتماشى مع الجهود الحثيثة لوزارة الثقافة في دعم وتطوير المنظومة الثقافية الموجهة للطفل في المملكة.

نسعى من خلال هذا الدليل إلى تحقيق رؤية طموحة تتمثل في بناء جيل من الأطفال يمتلك وعياً ثقافياً عميقاً، وهواية وطنية راسخة، وقدرة على الابتكار والتفكير النقدي، من خلال تجارب ثقافية تفاعلية وملهمة. هذه الرؤية تتجاوز مجرد إيصال المعرفة الثقافية، لتصل إلى تمكين الطفل من أن يكون صانعاً للثقافة ومستفيداً واعياً لها، ومساهماً في تطورها.

أولاً: مفهوم الابتكار الثقافي

في قطاع الطفولة

إن فهم مفهوم الابتكار الثقافي، خاصة عند تطبيقه على قطاع الطفولة، يتطلب إدراكاً لكونه عملية ديناميكية تتجاوز مجرد الإبداع الفني أو التقليدي. إنه يتضمن إعادة تعريف وتقديم المحتوى الثقافي بطرق تتناسب مع الجيل الجديد، وتستفيد من التطورات التكنولوجية والنفسية للطفل. الابتكار في هذا السياق يعني القدرة على رؤية الثقافة كمادة حية ومتطورة، وليست مجرد موروث جامد، مما يجعلها قادرة على جذب الطفل وإشراكه بفعالية.

يسهم الابتكار الثقافي بشكل كبير في بناء قدرات الطفل وتوسيع آفاقه، ويُعدّ مدخلًا أساسيًا لإعداد أجيال قادرة على التفكير النقدي والتفاعل الإيجابي مع التغيرات المجتمعية المحيطة بهم. كما أن الابتكار في المجال الثقافي يحفز التعلّم الذاتي لدى الأطفال، ويُعزز لديهم القيم الأخلاقية والاجتماعية بأساليب غير مباشرة لكنها فعالة وعميقة التأثير. ويهدف هذا النهج إلى جعل الثقافة عنصرًا يوميًا حيًا في حياة الطفل، ويتعدى كونه مجرد مناسبة موسمية أو نشاطًا جانبياً ينتهي بانتهاء فعاليته.

وعلى نطاق أوسع، يمكن القول إن الابتكار الثقافي يتجاوز معنى الإبداع في الفنون أو المحتوى، ليشمل تطوير التقنيات التي تُعزز من إيصال الثقافة واستيعابها، والابتكار في إدارة المنظمات الثقافية وآليات إنتاجها وكيفية تمويلها لضمان استدامتها ووصولها لأكبر شريحة. كما يُعد الابتكار الثقافي أداة حيوية للحفاظ على التراث الثقافي وإعادة اكتشافه وتحديثه وتطويره في مواجهة التطور الحداثي المتسارع، مما يضمن أن يظل التراث جزءاً حيوياً ومُلهماً للأجيال القادمة.

01 تعريف الابتكار الثقافي

هو عملية مستمرة ومنهجية لتطوير وتقديم المحتوى والخبرات الثقافية بأشكال ومنهجيات جديدة ومحسنة، لزيادة تأثيرها وجاذبيتها، خاصة في سياق الطفولة.

لا تقتصر هذه العملية على إنتاج الجديد كلياً، بل تشمل أيضاً تحسين وتجديد الموجود.

ويمكن أن يتجلى الابتكار الثقافي في:

- إبداع أعمال فنية جديدة تُقدَّم بأساليب مبتكرة ومناسبة للأطفال (مثل المسرح التفاعلي الرقمي، الأعمال الفنية التركيبية).
- تصميم منتجات ثقافية ذات قيمة وظيفية وجمالية (مثل الألعاب التعليمية الثقافية، الحقائب التعليمية التفاعلية).
- تطوير تقنيات داعمة (مثل تطبيقات الواقع المعزز التي تتيح للطفل استكشاف المواقع الأثرية افتراضياً).
- ابتكار نماذج الأعمال للمؤسسات الثقافية وطرق حصولها على التمويل، لضمان استدامة المشاريع الثقافية الموجهة للطفل ووصولها لجمهور أوسع.

02 تعريف قطاع الطفولة

يشمل قطاع الطفولة جميع المراحل العمرية للطفل، بدءاً من مرحلة ما قبل المدرسة (الطفولة المبكرة) وصولاً إلى نهاية مرحلة المراهقة المبكرة (عادةً حتى سن 14-16 سنة).

على الرغم من الأهمية الكبيرة لقطاع الطفولة والفرص الواعدة التي يقدمها، إلا أن هناك عدداً من التحديات التي قد تواجه المبتكرين والجهات المعنية عند محاولة تطوير أو تطبيق المبادرات. إدراك هذه التحديات ووضع استراتيجيات مدروسة للتغلب عليها هو مفتاح النجاح والاستدامة.

- نقص المحتوى المحلي الجذاب: تواجه عديد من الدول في المنطقة العربية، نقصاً ملحوظاً في المحتوى الثقافي الأصيل الموجه للأطفال والذي يعكس الهوية المحلية، وفي نفس الوقت يمتلك جاذبية وجودة تضاهي المحتوى العالمي.
- محدودية الوعي بأهمية الابتكار الثقافي: لا تدرك بعض الأسر، أو حتى بعض الجهات التعليمية وصانعي القرار، الأهمية الحقيقية للمحتوى الثقافي المبتكر كأداة أساسية وضرورية للتنمية الشاملة للطفل، وليس مجرد نشاط ترفيهي إضافي. قد يؤدي هذا النقص في الوعي إلى قلة الدعم والتشجيع لهذه المبادرات.
- صعوبة قياس الأثر: قد يكون قياس الأثر الفعلي للمبادرات الثقافية، خاصة تلك التي تستهدف النمو الإدراكي والعاطفي والهوياتي للطفل، تحدياً كبيراً بسبب طبيعة هذه التأثيرات التي لا يمكن قياسها بسهولة بالأرقام.

التمويل والاستدامة: تواجه العديد من المبادرات الثقافية المبتكرة صعوبة في الحصول على التمويل الكافي لضمان استدامتها وتوسعها، خاصة وأن العائد المادي منها قد لا يكون فورياً أو كبيراً مثل المشاريع التجارية البحتة لذا يعد البحث عن الدعم ومصادر تمويل متنوعة أمرًا مهمًا بالإضافة إلى تطوير نماذج أعمال مستدامة.

مواكبة التطور التكنولوجي: التطور السريع والمتواصل للتكنولوجيا يتطلب تحديثاً مستمراً للأدوات والمهارات لدى المبتكرين والمربين والمؤسسات الثقافية، وهو ما قد يشكل تحدياً في ظل الموارد المحدودة أو نقص الخبرات.

02 أنواع البرامج الثقافية في قطاع الطفولة

لتجسيد الابتكار الثقافي على أرض الواقع، يمكن الاستفادة من مجموعة متنوعة من الأدوات والأساليب الحديثة التي تدمج بين التكنولوجيا، والتفاعلية، والتصميم الجذاب، لتقديم المحتوى الثقافي للطفل بطرق ملهمة ومحفزة. تهدف هذه الأدوات إلى جعل التجربة الثقافية ممتعة، تعليمية، وقابلة للتذكر:

الألعاب الثقافية التفاعلية: تُعد أداة تربوية متكاملة لتحفيز التفكير، وتعلّم القيم، وتطوير المهارات الاجتماعية والمعرفية. فهي ليست مجرد تسلية، بل بيئة للتعلم بالممارسة والاكتشاف. مثال على ذلك لعبة 'خمّن صح' من حكينا، التي تنمّي الربط بين، والسرعة الذهنية، وتُعزز من قدرة الطفل على التذكر بطريقة ممتعة وتنافسية.

المنصات الرقمية والمحتوى القصصي المسموع: مع تزايد استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية، أصبحت المنصات الرقمية وقصص البودكاست قناة ممتازة لإيصال المحتوى الثقافي. تُقدم القصص الصوتية التفاعلية التي تحاكي خيال الطفل، وتُقدَّم بلغته وبلهجته، مما يعزز شعوره بالانتماء، ويزيد من استيعابه للمفردات والتعبيرات الثقافية.

الحقيبة الثقافية التفاعلية: وسيلة تعليمية مادية أو رقمية متكاملة، تجمع بين عناصر متنوعة لتقديم تجربة ثقافية شاملة ومحفزة. تحتوي على قصص، وألعاب، ومجسمات رمزية، وأنشطة يدوية، وتُستخدم في الجلسات الجماعية أو المنزلية لربط الطفل ثقافيًا بمحيطه بطريقة منظمة وممتعة.

الورش الثقافية الإبداعية: وهي برامج عملية تُقدَّم في المدارس، والمراكز المجتمعية، والمكتبات، أو المتاحف، وتُركز على التعلم بالممارسة واللعب لتعزز الإنتاج الفني والثقافي. تتيح هذه الورش للطفل إنتاج قصته، تصميم مجسمات تعكس تراثه، أو المشاركة في عمل فني جماعي، مما يخلق علاقة شخصية وعميقة بالثقافة لأنه يُشارك في صناعتها بنفسه.

وجاء في تقرير المحتوى الرقمي لعام 2023م، من وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات بالسعودية، أن 64٪ من الأطفال يتجاوبون بشكل أكبر مع المحتوى الثقافي عندما يُقدَّم بأسلوب تفاعلي حركي مقارنة بالمحتوى النصي التقليدي أو المحتوى المرئي السلبي (passive content) ما يؤكد أهمية هذه الأدوات والأساليب في تصميم برامج تجذب اهتمام الطفل وتحقيق أقصى استفادة تعليمية وثقافية.

ثانيًا: أهمية الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة

الابتكار الثقافي ليس مجرد رفاهية، إنما هو ضرورة حتمية وأساسية لضمان نمو شامل ومتوازن لأطفالنا، وإعدادهم لمواجهة تحديات المستقبل بثقة وإبداع،

01 إشباع فضول الطفل

الطفل في جوهره كائن فضولي، يمتلك دافعاً طبيعياً للاكتشاف، ويحب البحث عن إجابات لكل ما يثير انتباهه في محيطه. وكلما قُدِّمت له تجارب غنية وملهمة، ازدادت قدرته على بناء معرفة أصيلة ومتصلة بمحيطه وثقافته. الابتكار الثقافي يُعد أحد أهم القنوات لتقديم هذه التجارب، لأنه لا يلقّن الطفل المعلومة بشكل مباشر، بل يُشركه في إنتاجها واكتشافها من خلال التفاعل واللعب، مما يعزز لديه حس المبادرة والاستقلالية في التعلم.

تجربة 'يلا نحكي' من شركة حكينا على سبيل المثال، تُعد نموذجًا مثاليًا لتجربة تحفّز الفضول وتشعل شرارة الإبداع لدى الطفل. فالطفل لا يكتفي بسماع القصة بشكل سلبي، بل يُطلب منه أن يُعيد سردها بأسلوبه الخاص، أو يبتكر نهاية بديلة لها، أو يمثل أحد أدوارها، مما يُشعل في داخله شعلة الأسئلة والتعبير عن الذات، ويُنمّي قدرته على الفهم العميق للسرد والتفاعل معه. هذا النهج يحول

02 تعزيز الهوية بالمحتوى المحلي

في ظل الانفتاح الثقافي العالمي وتزايد كثافة المحتوى الأجنبي الذي يصل إلى الطفل عبر شاشات الأجهزة الذكية والمنصات المتعددة، قد يفقد الطفل بوصلته الثقافية إذا لم يُقدَّم له محتوى محلي أصيل وجذاب يوازي هذا التأثير أو يتفوق عليه. ضعف المحتوى المحلي يعني فقدان الرموز المرتبطة بالهوية الوطنية، وانقطاع الرابط العاطفي باللغة والتاريخ والتراث، مما قد يؤدي إلى

03 بناء مهارات التفكير والإبداع

عندما تُقدَّم الثقافة بأسلوب تقليدي يعتمد على التلقين المباشر والحفظ، قد تتحوّل إلى عبء معرفي لا يثير شغف الطفل ويحدّ من تفكيره النقدي. في المقابل، حين تُقدّم بأسلوب مبتكر وتفاعلي، فإنها تُصبح مساحة واسعة لاكتشاف الذات، وتنمية المهارات العليا، وبناء أدوات التفكير الضرورية لعالم اليوم. مهارات مثل التحليل، الربط بين الأفكار، والابتكار، والتفكير النقدي، يمكن ترسيخها منذ الطفولة المبكرة من خلال المحتوى الثقافي التفاعلي الذي يشجع على التجريب والاكتشاف بدلاً من الحفظ والتلقي السلبي.

04 مد الجسور بين الأجيال والتراث

يواجه التراث الثقافي تحدياً في التواصل مع الأجيال الجديدة التي تنمو في بيئة مختلفة تماماً عن بيئة الأجداد. يساهم الابتكار في تقديم التراث والقيم الأصيلة بطرق مبتكرة وحديثة تجذب الطفل المعاصر، مثل الألعاب الرقمية التي تحكي قصصاً من التراث، أو الورش الفنية التي تعيد تفسير الفنون التقليدية. هذا النهج يعزز تواصل الطفل مع ماضيه، ويضمن استمرارية الثقافة وانتقالها بين الأجيال بطريقة حيوية.

05 تهيئة الطفل لمستقبلٍ متغير

يُجهّز الابتكار الثقافي الأطفال بمهارات القرن الحادي والعشرين الأساسية، مثل التفكير النقدي، والتعاون الفعال، والإبداع، والمرونة. هذه المهارات ضرورية في عالم يتغير بوتيرة متسارعة، حيث لم يعد النجاح يعتمد فقط على المعرفة، بل على القدرة على التكيف مع الجديد، وحل المشكلات المعقدة، والعمل ضمن فرق متنوعة. التجارب الثقافية المبتكرة توفر بيئة آمنة للطفل لتجربة هذه المهارات وتطويرها.

06 تحسين جودة حياة الطفل ورفاهيته

يسهم المحتوى الثقافي المبتكر في إثراء حياة الطفل من الناحية العاطفية والنفسية. فالمشاركة في أنشطة فنية وإبداعية ثقافية تزيد من تقدير الذات، وتُعزز من الذكاء العاطفي، وتُنمّي المهارات الاجتماعية، وتوفر متنفساً آمناً للتعبير عن المشاعر. كل هذا ينعكس إيجاباً على شعور الطفل بالسعادة، الانتماء، والرفاهية العامة، مما يساعده على بناء شخصية متوازنة وإيجابية.

ثالثًا: مبادئ الابتكار الثقافي
في قطاع الطفولة

لضمان فعالية ونجاح مبادرات الابتكار الثقافي الموجهة للأطفال، يجب أن تستند هذه المبادرات إلى مجموعة من المبادئ التوجيهية الأساسية. هذه المبادئ هي بمثابة إطار عمل يضمن أن تكون التجارب الثقافية ذات معنى، وجذابة، ومؤثرة بشكل إيجابي على نمو الطفل وتطوره الشامل:

01 أهمية المنتجات الثقافية في بناء وعي الطفل

لمنتج الثقافي ليس مجرد وسيلة ترفيه، بل هو أداة تعلُّم أساسية، وبوابة للهوية الوطنية، ومساحة خصبة لبناء القيم والمعارف. حين يُصمَّم المنتج ليكون ممتعًا وموجّهًا في ذات الوقت، فإنه يُشكّل جسراً فعالاً بين الطفل وثقافته الأصيلة.

٪47

تشير دراسات حديثة إلى أن التعلّم عبر التجربة الثقافية والتفاعل المباشر مع المحتوى يُسهم في رفع معدل الاستيعاب لدى الطفل بنسبة 47٪ مقارنة بالأساليب التقليدية التي تعتمد على التلقين أو المشاهدة السلبية.

لذلك، فإن تنويع المنتجات الثقافية المتاحة للأطفال، وربطها بشكل مباشر بحياتهم اليومية واهتماماتهم، واستخدام وسائل بصرية وصوتية وتفاعلية متطورة، يُسهم بشكل كبير في بناء طفل أكثر وعيًا بذاته ومحيطه، وأكثر قدرة على التعبير عن أفكاره ومشاعره، وأكثر انتماءً لوطنه وثقافته.

02 التمحور حول الطفل (Child-Centricity)

يؤكد هذا المبدأ على أن الطفل هو المحور الأساسي لأي عملية ابتكار ثقافي. يجب أن ينطلق أي ابتكار من فهم عميق لاحتياجات الطفل النفسية، والإدراكية، والاجتماعية، والعاطفية في كل مرحلة نمو يمر بها. هذا يعني أن المبتكرين وصانعي المحتوى يجب أن يقوموا ببحث شامل حول اهتمامات الأطفال، وطرق تعلمهم المفضلة، والتحديات التي يواجهونها، واللغة التي يفهمونها.كما أن إشراك الأطفال أنفسهم في عملية تصميم المحتوى والمنتجات الثقافية (التصميم المشترك أو Co-creation) يضمن أن تكون هذه التجارب ذات صلة مباشرة وجذابة لهم. فعندما يشارك الطفل في صياغة الفكرة أو اختبارها، يصبح المحتوى أكثر قرباً لواقعه وتطلعاته، ويصبح أكثر رغبة واستجابة للتفاعل معه.

03 اللعب كأساس (Play as Foundation)

اللعب هو اللغة الطبيعية للطفل، والمدخل الرئيسي للتعلم والاكتشاف والابتكار. يتعلم الأطفال بشكل أفضل عندما يكونون مستمتعين ومنخرطين بشكل كامل. لذلك، يجب أن يتم تصميم التجارب الثقافية بحيث تعتمد على اللعب التفاعلي، والذي يحفز الحواس المتعددة ويشجع على التجريب والخطأ والتعلم من خلال الممارسة. اللعب لا يعني فقط التسلية، بل هو بيئة آمنة للطفل لتطوير مهاراته المعرفية والاجتماعية

04 الشمولية والوصول (Inclusivity & Accessibility)

يجب أن تُصمم المنتجات والتجارب الثقافية لتكون متاحة لجميع الأطفال، بغض النظر عن قدراتهم الجسدية أو العقلية (مثل الأطفال ذوي الهمم)، أو خلفياتهم الاجتماعية والاقتصادية. يتطلب هذا المبدأ مراعاة التصميم الشامل، وتوفير خيارات بديلة للمحتوى (مثل الترجمة بلغة الإشارة، أو الوصف الصوتي، أو تصميم أنشطة حسية)، وتوزيع المحتوى عبر قنوات متنوعة لضمان وصوله لأكبر شريحة ممكنة من الأطفال في مختلف المناطق. كما يجب مراعاة التنوع الثقافي والاجتماعي في المحتوى ليعكس ثراء المجتمع ويشمل جميع الشرائح، لا أن يقتصر على فئة معينة.

05 الأصالة والارتباط بالهوية (Authenticity & Identity)

من الضروري جداً تقديم المحتوى الثقافي المرتبط بالهوية المحلية بأسلوب مبتكر ومُحدث يضمن تفاعل الطفل وانتمائه دون تلقين مباشر. الهدف هو تعزيز الفخر بالهوية الثقافية والتراثية دون الانغلاق أو التزمت. هذا يعني الحفاظ على جوهر التراث والقيم الأصيلة، مع إيجاد طرق جديدة ومناسبة للعصر لتقديمه، بحيث يشعر الطفل أن هذا التراث جزء حيوي من حاضره ومستقبله، وليس

06 التعاون والشراكة (Collaboration & Partnerships)

يعتبر الابتكار الثقافي عملية تكاملية تتطلب تضافر جهود مختلف الجهات الفاعلة في مجال الطفولة والثقافة. لا يمكن لجهة واحدة أن تحقق الأثر المطلوببمفردها. تُعزز الشراكات الفعالة بين الأسر، والمدارس، والمؤسسات الثقافية (المتاحف، المكتبات)، وصانعي المحتوى، وشركات التقنية، والقطاع الخاص، والجهات الحكومية، من تبادل الخبرات والموارد، وتُسهم في بناء منظومة بيئية داعمة للابتكار، وتضمن وصول المبادرات إلى أوسع نطاق ممكن.

07 الاستدامة والأثر (Sustainability & Impact)

عند تصميم أي مبادرة ابتكارية ثقافية، يجب التفكير في استمرارية هذه المبادرات والمشاريع، وتأثيرها طويل المدى على تنمية الطفل والمجتمع. لا تقتصر الاستدامة على الجانب المالي، بل تشمل القدرة على تطوير المحتوى وتحديثه باستمرار، وبناء فرق عمل مؤهلة، وضمان وصول الأثر الإيجابي لأكبر عدد من الأطفال على المدى الطويل. كما يجب تضمين آليات واضحة لقياس الأثر التعليمي

رابعًا: فرص الابتكار الثقافي

في قطاع الطفولة

تتعدد وتتنوع فرص الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة، وتعكس إمكانية تحويل الثقافة من مفهوم تقليدي إلى تجربة حية وتفاعلية ترسخ القيم والهوية وتُنمي الخيال والإبداع لدى الطفل. وقبل استعراض الفرص نشير إلى أهم التوجهات المستقبلية في الابتكار وعلاقته بالطفولة، حيث يتشكل مستقبل الابتكار الثقافي للطفولة بتأثيرات التطور التكنولوجي والتحولات الاجتماعية.

ومن أبرز التوجهات التي ستحدد هذا المستقبل:

الذكاء الاصطناعي والتخصيص

سيصبح الذكاء الاصطناعي (AI) أداة قوية لتخصيص التجارب الثقافية لكل طفل على حدة بناءً على اهتماماته الفردية، وأنماط تعلمه، ومستوى تطوره. فمثلاً، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يقترح قصصاً، وألعاباً، أو أنشطة ثقافية تناسب فضول طفل معين، أو حتى أن يُنشئ محتوى ثقافياً تفاعلياً يستجيب بشكل فوري لتفاعلات الطفل [راجع: تقرير عن المحتوى الرقمي - وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات، 2023].

التجارب الغامرة (Immersive Experiences)

سيستمر التوسع في استخدام تقنيات الواقع الافتراضي (VR)، والواقع المعزز (AR)، والميتافيرس لإنشاء تجارب ثقافية غامرة تنقل الأطفال إلى عوالم جديدة. يمكن للأطفال استكشاف المتاحف القديمة وكأنهم بداخلها، أو يتفاعلون مع شخصيات تاريخية كأنهم يعيشون في زمنهم، مما يجعل التعلم الثقافي تجربة حسية لا تُنسى.

المحتوى التفاعلي متعدد الأبعاد

الانتقال من المحتوى أحادي الاتجاه (مثل مشاهدة فيلم أو قراءة كتاب) إلى تجارب تتطلب مشاركة نشطة من الطفل عبر الحواس المتعددة. هذا يشمل المحتوى الذي يمكن لمسه، التفاعل معه صوتياً، أو حتى المحتوى الذي يتكيف مع حركة الطفل ومشاعره.

التعلم القائم على المشاريع Project-Based Learning

دمج الابتكار الثقافي في مشاريع تعليمية تتيح للأطفال فرصة إنشاء أعمالهم الثقافية الخاصة. على سبيل المثال، بدلاً من دراسة التاريخ، يقوم الأطفال بإنشاء متحف افتراضي خاص بهم، أو يؤلفون مسرحية مستوحاة من التراث. هذا يعزز مهارات البحث، الإبداع، والعمل الجماعي.

التكامل بين المناهج

تعزيز التكامل بين الثقافة والمناهج التعليمية الأخرى (مثل العلوم، الرياضيات، التكنولوجيا، (الهندسة، الفنون - STEAM). هذا يعني أن يتم تدريس مفهوم علمي من خلال قصة تاريخية، أو تصميم لعبة تعتمد على مهارات البرمجة لاستكشاف فنون شعبية. هذا التكامل يخلق تجارب تعليمية شاملة وغنية.

أما فرص الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة فتتمثل في عدة جوانب:

4.1: فرص الابتكار الثقافي

في التعليم

يمثل الابتكار في التعليم أداة استراتيجية لإعادة تخيل المناهج التربوية بما يتجاوز المفهوم التقليدي للتكنولوجيا أو تحقيق الكفاءة. فإن الابتكار الحقيقي في التعليم الثقافي يبدأ من إعادة بناء العلاقة بين الطفل، ومجتمعه، وثقافته، ومنظومة التعليم. الابتكار الثقافي في التعليم لا يعني فقط "استخدام أدوات جديدة"، بل يتجسد في إعادة صياغة أدوار المعلمين، والمحتوى، وآليات التفاعل مع الطفل بما يعكس سياقه الثقافي والاجتماعي. في هذا السياق، تبرز الفرص التالية:

01 ابتكار المناهج الثقافية المتجذرة في الهوية المحلية

تكمن أبرز الفرص في تطوير مناهج محلية تعكس القيم والعادات واللغة الأم للمجتمع، يتم تأسيس برامج تعتمد على التعلم باللغة الأم مع دمج القصص الشعبية والعادات التقليدية، والاحتفالات المحلية في المحتوى التعليمي. هذه القاربة لم تُحسن فقط الانتقال إلى التعليم الرسمي، بل تسهم في إعادة الاعتبار للغة الأم كعنصر مركزي في الهوية الثقافية، يُعد دمج القيم الثقافية والدينية واللغوية في المناهج فرصة لإحداث تغيير جذري في طريقة تعلم الأطفال وتحقيق ارتباطهم الثقافي بمجتمعهم. لا يقتصر الابتكار هنا على المحتوى، بل يشمل الأسلوب أيضًا، حيث أصبح التعلم في الهواء الطلق، والزيارات الميدانية، وصناعة القصص والكتب من قبل الأهالي أنفسهم، جزءًا من العملية التعليمية، مما يجعل الطفل فاعلًا لا متلقيًا.

02 إعادة تعريف "الابتكار" كممارسة تربوية قائمة على الإنصاف

تؤكد الدراسات أن "الابتكار" لا يجب أن يُفهم فقط بوصفه "أداءً فعالًا" أو "كفاءة تقنية"، بل كوسيلة لإحداث تحول اجتماعي عادل. ومن ثم، فإن الفرصة الحقيقية تكمن في:

- مواجهة النموذج العالمي الموحد: الذي يُغفل السياقات المحلية ويكرس الفجوات الثقافية.
- تبني مناهج ناشئة: تُبنى مع الأطفال لا لهم، وتستجيب لحياتهم اليومية.
- إعادة إنتاج المعرفة: من خلال الثقافة المحلية لا استيرادها من نماذج نمطية بعيدة عن بيئة الطفل.

يتطلب هذا أن يُعاد النظر في تدريب المعلمين، حيث يكونوا شركاء في الإبداع الثقافي لا مجرد ناقلي مناهج، وخاصة عندما يتم منحهم الثقة لتصميم وتنفيذ ممارسات تعكس بيئتهم وسياقهم الثقافي. المعلمون الذين يمتلكون الإيمان بقدرتهم، والدعم من فرقهم، يظهرون استعدادًا أكبر لتجريب أفكار جديدة. وهذا يتطلب أن يُنظر إلى المعلمين على أنهم "قادة ثقافيون"، وأن تتم تهيئة بيئات عمل تمنحهم حرية التعديل والتجريب في الممارسات التعليمية لتعزيز المحتوى الثقافي المحلي والهوية المجتمعية لدى الطفل.

03 دمج اللغة والثقافة في التعليم كأساس لبناء الهوية

اللغة ليست أداة تواصل فقط، بل حامل ثقافي مركزي. وتُظهر الدراسات أن تعلم الطفل بلغته الأم يعزز من اندماجه، وتقديره لذاته، وانتمائه لمجتمعه. الابتكار هنا يعني:

- إنتاج مواد تعليمية بلغة الطفل المحلية.
- تدريب المعلمين من أبناء المجتمع المحلي.
- خلق بيئة تعلمية تُشجع الطفل على التعبير بلغته وثقافته.

04 بناء نظام تعليمي يستوعب الهويات الثقافية المتعددة

تكمن أعظم فرص الابتكار في التعددية الثقافية داخل التعليم، عبر:

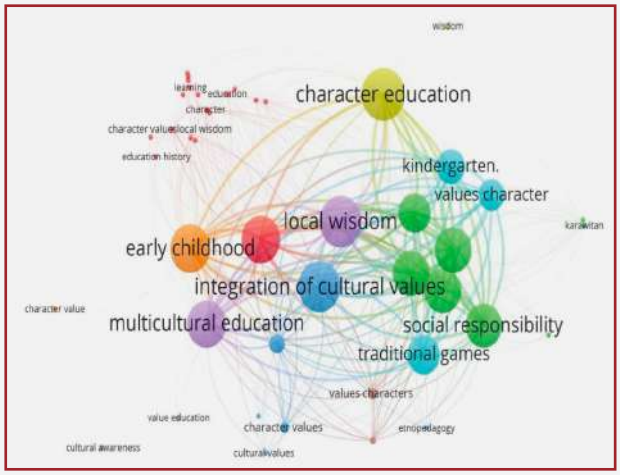
اعتماد منهج متعدد اللغات (لغة الأم، لغة الدولة، لغة عالمية).

استخدام الفنون كأداة لإبراز الهوية الثقافية.

تبني سياسات تعليمية لا تجمع فقط البيانات الكمية، بل تحترم تعددية الأطفال وخصوصياتهم.

يُظهر الشكل التالي شبكة كلمات مفتاحية تُحلل الروابط والمفاهيم الأساسية المرتبطة بالابتكار الثقافي في مرحلة الطفولة المبكرة، وخاصة في مجال التربية على القيم والثقافة المحلية. يتضح من الرسم أن هناك ترابطًا قويًا بين مفاهيم مثل:

- التربية على القيم (Character Education): وهي المركز الأبرز في الشبكة، وتشير إلى تركيز عالي على بناء القيم لدى الأطفال من خلال التعليم.
- الحكمة المحلية (Local Wisdom): تلعب دورًا محوريًا في الربط بين الطفولة المبكرة، وتكامل القيم الثقافية.
- الطفولة المبكرة ورياض الأطفال (Early Childhood, Kindergarten): يتضح دورهما كمراحل حساسة لتعليم القيم والوعي الثقافي.
- التعليم متعدد الثقافات (Multicultural Education): يُبرز أهمية إدماج التنوع الثقافي ضمن المنهج التربوي.
- الألعاب التقليدية (Traditional Games): ليست فقط وسيلة للترفيه، بل تُعد حاملًا تربويًا للقيم المجتمعية كالاحترام، المشاركة، التعاون، وحل النزاعات بطريقة سلمية.
- المسؤولية الاجتماعية (Social Responsibility): تنشأ مبكرًا من خلال هذه الألعاب التي تعزز حس الانتماء، وفهم الآخر، والعمل الجماعي، ما يجعلها أداة قوية لتكوين شخصية الطفل ضمن سياقه الثقافي.
- تكامل القيم الثقافية (Integration of Cultural Values): يمثل الرابط المحوري بين هذه المفاهيم، حيث يُمكن من خلال إدماج القيم الثقافية المحلية في المحتوى التربوي والنشاطات اليومية أن يتحقق نقل حي للثقافة يُغذي التربية الأخلاقية والهوية الجماعية في آنٍ واحد.



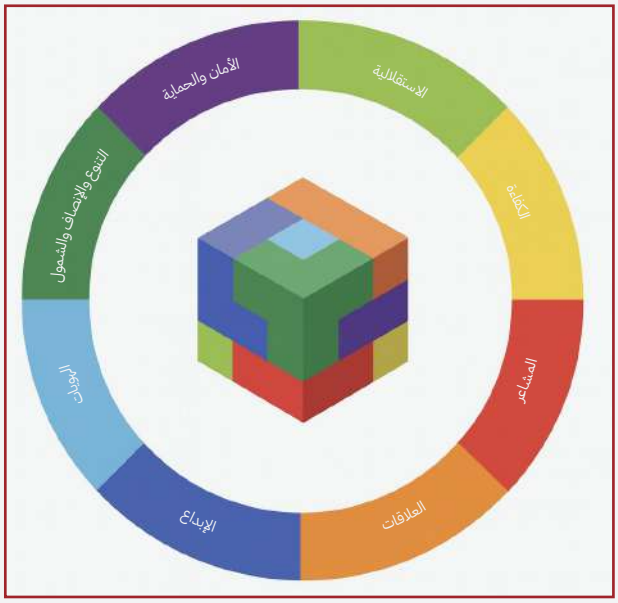
شبكة كلمات مفتاحية للمفاهيم الأساسية المرتبطة بالابتكار الثقافي في مرحلة الطفولة المبكرة

Syahria Anggita Sakti, Suwardi Endraswara, Arif Rohman, (2024), Integrating Local Cultural Values into Early Childhood Education to Promote Character Building, International Journal of Learning, Teaching and Educational Research Vol. 23, No. 7, pp. 48-101.

4.2: فرص الابتكار الثقافي من خلال

التكنولوجيا

يمثل العصر الرقمي فرصة استثنائية لإعادة تخيل دور التكنولوجيا كأداة لتعزيز الثقافة لدى الأطفال، وتمكينهم من بناء هويتهم والتفاعل مع العالم المحيط بهم. وتُعد التكنولوجيا وسيلة قوية لدعم النمو الثقافي من خلال اللعب الرقمي، الذي إذا صُمم بعناية ومسؤولية، يمكنه أن يغذي مشاعر الانتماء، والفضول، والإبداع، والعدالة الثقافية. ومن خلال إطار اليونيسيف المعتمد على ثمانية أبعاد رئيسية، تتجلى مجموعة من الفرص الحقيقية للابتكار الثقافي، كما يتضح فيما يلي:



UNICEF ,(2022), Responsible Innovation in Technology for Children

01
الاستقلالية الثقافية
منح الطفل حرية التعبير والانتماء

يُعتبر تمكين الأطفال من اختيار طرق تفاعلهم مع المحتوى الرقمي لثقافي أداة فعالة لتعزيز الاستقلالية. حين يُتاح للطفل أن يختار الحكايات التي يرويها، أو الأزياء التي يرتديها في لعبة افتراضية، أو الأغاني التي يسمعها بلغته ولهجته، فلا يقدم له مجرد محتوى، بل يمنح حرية تمثيل ثقافته وهويته ضمن بيئة تفاعلية. يكمن الابتكار هنا في تصميم منصات رقمية تسمح للأطفال بأن يكونوا رواة قصصهم، وصانعي سردياتهم، وليسوا فقط مستهلكين لمحتوى مهيمن.

02
الكفاءة
بناء ثقة الطفل في ذاته وثقافته

تُسهم الألعاب والمحتويات التفاعلية التي تُعزز مهارات التفكير النقدي، والحلول الإبداعية، والعمل الجماعي في غرس إحساس عميق بالكفاءة. ومن منظور ثقافي، يمكن تكييف هذه الأدوات لتعكس بيئات الطفل اليومية، ولتُظهر بأن تراثه ومجتمعه ليسا عائقين أمام التقدم، بل مصدر إلهام وإبداع. مثال على ذلك: لعبة تُمكن الطفل من استخدام أدوات مستوحاة من بيئته المحلية (مثل الرمل، النخلة، البحر) لبناء مدينة خيالية تعكس قدراته الفكرية والإبداعية، أو تطوير روبوتات أو مساعدات ذكية

03
التعبير العاطفي من خلال الثقافة

تلعب التكنولوجيا دورًا حاسمًا في مساعدة الأطفال على فهم مشاعرهم والتعبير عنها. وعندما يُدمج البُعد الثقافي في هذا السياق، يُصبح بالإمكان تقديم قصص ومواقف مستوحاة من الحياة اليومية للطفل تساعده على تسمية مشاعره والتفاعل معها من خلال نماذج قريبة من وجدانه. فمثلاً استخدام تقنيات تحليل التفاعل لضبط المحتوى حسب ميول الطفل، يمكن استخدام سرديات من الفلكلور الشعبي تتناول الغضب، أو الفقد، أو الفرح، بطريقة تُمكن الطفل من التعاطف وتنظيم مشاعره

04
العلاقات والانتماء الاجتماعي

من خلال اللعب الرقمي، يمكن للأطفال تطوير علاقات اجتماعية وشعور بالانتماء. يتمثل الابتكار الثقافي في تصميم تجارب جماعية تجمع الأطفال من خلفيات ثقافية مختلفة، ليتشاركوا قصصهم، وألعابهم الشعبية.

يمكن أيضًا تصميم تطبيقات تربط الأطفال بأقرانهم في مناطق مختلفة من الوطن العربي، مثل "مراسل ثقافي صغير"، حيث يرسل كل طفل تسجيلًا صوتيًا أو رسمًا عن عادات منطقته، ويستقبل في المقابل ما أنتجه الآخرون. هذا التفاعل يُعيد تعريف العلاقات الاجتماعية من منظور ثقافي غني وتفاعلي.

05
الهوية

تلعب التكنولوجيا دورًا هامًا في بناء هوية الطفل، فإذا صُممت التطبيقات والبرامج لتُمكنه من التعبير عن ذاته وثقافته، فإنها بذلك تُسهم في ترسيخ هوية صحية متماسكة. يمكن تصميم أدوات تُمكن الطفل من إنشاء شخصية رقمية (أفاتار) ترتدي زيًا تقليديًا، أو تتحدث بلهجته، أو تسكن بيئة قروية أو صحراوية أو بحرية بحسب خلفيته. هكذا تتحول التكنولوجيا من كونها أداة للاندماج في ثقافة مهيمنة إلى وسيلة لاستكشاف الذات، وإبراز التنوع داخل الهويات العربية.

06
الشمول الثقافي

يمثل البعد الخاص بالتنوع والإنصاف دعوة لتصميم تجارب رقمية تُراعي الخلفيات المختلفة للأطفال، بما في ذلك الفروقات اللغوية، والقدرات الجسدية، والمستويات الاجتماعية. في السياق الثقافي، يظهر الابتكار في تضمين لهجات مختلفة، ومحتوى يمثل بيئات من المدن والقرى والمناطق الحدودية، وتمكين الأطفال من المجتمعات الأقل تمثيلًا من المشاركة في تصميم المحتوى. يمكن أن تكون أدوات مثل القصص التفاعلية الجماعية مساحة مفتوحة لدمج الثقافات المهمشة ضمن تجربة تعلمية عادلة وممتعة.

07
السلامة الرقمية

يشعر الأطفال بالأمان حين تكون المساحات الرقمية محمية وخالية من المحتوى الضار أو المتحيز ثقافيًا. ويُعد بناء أدوات رقابية شفافة، وتوفير واجهات صديقة للطفل، وإشراك الوالدين، أساسًا لضمان بيئة ثقافية آمنة. من الناحية الثقافية، يمكن لتجارب اللعب الرقمية أن تعزز من الثقة الذاتية والانتماء دون الخوف من التمييز أو السخرية، من خلال تضمين قصص إيجابية عن التنوع

08
الإبداع
أدوات للخيال الثقافي

الإبداع هو جوهر الابتكار الثقافي. وتُعد التكنولوجيا وسيطًا مثاليًا لإطلاق العنان لخيل الأطفال لبناء عوالم تمزج بين الواقع الثقافي والتصور المستقبلي. فوجود تطبيقًا يسمح للأطفال بتأليف روايات مصورة عن أبطال من التاريخ العربي، أو لعبة تُمكّنهم على سبيل المثال من تصميم مدنهم المثالية بأسلوب مستلهم من العمارة الإسلامية. إن تمكين الطفل من "اللعب بالثقافة" يحولها من مادة نظرية إلى تجربة حية.

4.3: فرص الابتكار الثقافي

في الرياضة

في ظل العولمة المتسارعة، لم تعد الرياضة مجرد نشاط بدني تنافسي، بل أصبحت ساحة اجتماعية وثقافية حيوية يمكن من خلالها إعادة إنتاج الهويات، وتعزيز التفاهم بين الثقافات، وبناء أشكال جديدة من الانتماء الجماعي. توفر الرياضة فرصًا غنية للابتكار الثقافي، تتجاوز مجرد تنظيم فعاليات إلى خلق منصات للاندماج، الحوار، والتحول الاجتماعي. فيما يلي أبرز هذه الفرص:

01
الابتكار في تصميم برامج رياضية تراعي التنوع الثقافي

من أبرز فرص الابتكار الثقافي أن تتحول الرياضة إلى مساحة تفاعلية بين المجموعات الثقافية المختلفة، سواء داخل الدولة أو بين الدول، مثل "المخيم الرياضي الثقافي للطفل". فعند تنظيم بطولات رياضية مشتركة تضم لاعبين من خلفيات عرقية وثقافية متنوعة، تنشأ روابط اجتماعية تتخطى الحواجز اللغوية والدينية. يمكن لهذه الفعاليات أن تُدمج عناصر من الرقص، الموسيقى، أو المأكولات التقليدية لكل ثقافة مشاركة، فيتحول الحدث الرياضي إلى احتفاءٍ بالهويات الثقافية المتعددة وليس مجرد منافسة. مثل دمج الألعاب الشعبية من ثقافات مختلفة في برامج التربية البدنية للأطفال، ومن خلال المشاركة في فرق مختلطة عرقيًا، ينشأ نوع جديد من "الهوية الرياضية الثقافية" التي لا تلغي الخصوصية الثقافية بل توظفها لبناء جسور تفاهم، وتتبنى رموزًا وشعارات تمثل السلام والوحدة الثقافية.

02
الرياضة كمنصة لبناء الهوية وتعزيز الانتماء

في المجتمعات متعددة الثقافات، تُقدّم الرياضة فرصة استثنائية لبناء هوية جماعية متوازنة من خلال الانتماء لفريق أو نادٍ رياضي يمثّل القيم المشتركة بين الثقافات المختلفة. وتصميم شخصيات رياضية كرتونية بهوية عربية، يمكن استخدامها في الألعاب، المحتوى التعليمي، والقصص الرياضية.

03
توظيف الرياضة في التعليم الثقافي غير الرسمي

الرياضة ليست فقط نشاطًا بدنيًا، بل يمكن توظيفها كأداة تربوية ثقافية غير رسمية، حيث يتعلم المشاركون من خلالها قيمًا مثل الاحترام، التعاون، العدل، والمثابرة. يتمثل الابتكار في هذه الحالة في:

- دمج دروس عن العمل الجماعي ضمن تدريبات الفرق الرياضية.
- إعداد مدربين قادرين على فهم الخلفيات الثقافية المتنوعة للاعبين والتعامل معها بمرونة.
- إدخال مفاهيم "القيادة الثقافية" في الرياضة، لتأهيل اللاعبين كسفراء لثقافتهم في مجتمعاتهم.

04
الرياضة التفاعلية الرقمية كوسيلة تربوية ثقافية

إدماج تقنيات الواقع المعزز والذكاء الاصطناعي في تصميم ألعاب رياضية تفاعلية تحمل طابعًا ثقافيًا، مثل لعبة جغرافية رياضية تتطلب من الطفل ربط حركات معينة بأماكن أو رموز من تراث بلده.

05
توظيف الفنون المصاحبة للرياضة لتعزيز الهوية الثقافية

يمكن دمج الرقصات التقليدية أو الأهازيج الشعبية في افتتاحيات الفعاليات الرياضية، هذه الممارسات تعزز من التعبير الثقافي وتفتح مساحة للفن الشعبي أن يكون جزءًا من السرد الرياضي العام.

تمثل مرحلة الطفولة أرضًا خصبة لبناء الهوية الثقافية وتعزيز القيم المجتمعية، ويُعد الاستثمار في الابتكار الثقافي في هذه المرحلة خيارًا تنمويًا استراتيجيًا ينعكس على مستقبل الأفراد والمجتمعات. فيما سبق، تم تناول الفرص المتنوعة التي يُمكن من خلالها تحويل الثقافة من مفهوم جامد إلى تجربة حية تنبض بالتفاعل، وتُشكّل وعي الطفل وتوسع مداركه.

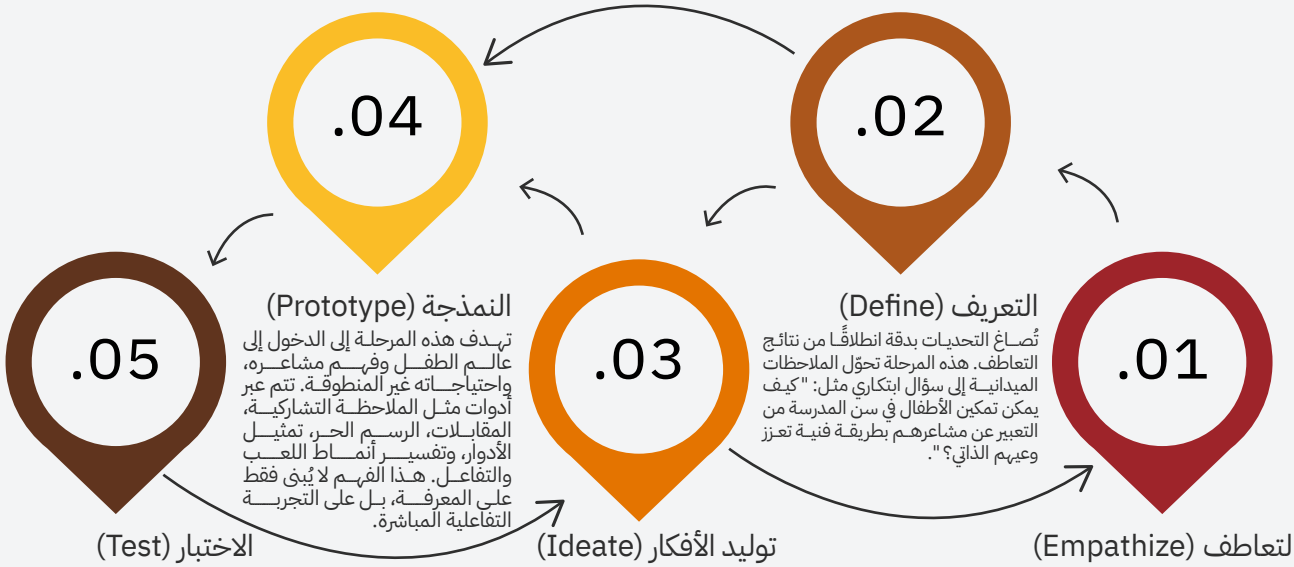
خامسًا: منهجيات وأدوات الابتكار الثقافي

في قطاع الطفولة

يُعد الابتكار في قطاع الطفولة عنصرًا محوريًا في بناء مستقبل ثقافي مستدام، خاصة إذا ارتبط بمنهجيات واضحة تُراعي خصائص الطفل النفسية والتربوية والاجتماعية. وتُسهم الأدوات الابتكارية والمنهجيات التصميمية في إحداث تحول في طريقة إنتاج البرامج الثقافية، من مجرد نقل المعرفة إلى بناء تجارب تُثري وعي الطفل وتنمّي حسه النقدي وخياله، وتعزز انتماءه وهويته. لضمان جودة المخرجات، يمكن الاستفادة من المنهجيات التالية:

01 التفكير التصميمي (Design Thinking)

يُعد التفكير التصميمي من أكثر الأدوات استخدامًا في تصميم البرامج والمبادرات المتمحورة حول الإنسان، حيث يوفّر إطارًا متدرجًا لفهم احتياجات الفئة المستهدفة (الطفل)، ثم توليد الأفكار، واختبار الحلول. ويتميّز بالمرونة العالية، والتكرار المتعمّد للوصول إلى أفضل صيغة ممكنة. يمر التفكير التصميمي بخمس مراحل:



.01 التعاطف (Empathize)

تهدف هذه المرحلة إلى الدخول إلى عالم الطفل وفهم مشاعره، واحتياجاته غير المنطوقة. تتم عبر أدوات مثل الملاحظة التشاركية، المقابلات، الرسم الحر، تمثيل الأدوار، وتفسير أنماط اللعب والتفاعل. هذا الفهم لا يُبنى فقط على المعرفة، بل على التجربة التفاعلية المباشرة.

.02 التعريف (Define)

تُصاغ التحديات بدقة انطلاقًا من نتائج التعاطف. هذه المرحلة تحوّل الملاحظات الميدانية إلى سؤال ابتكاري مثل: "كيف يمكن تمكين الأطفال في سن المدرسة من التعبير عن مشاعرهم بطريقة فنية تعزز وعيهم الذاتي؟".

.03 توليد الأفكار (Ideate)

تُطلق مرحلة العصف الذهني التي تُشجّع على تقديم أكبر عدد من الحلول. تُستخدم أدوات مثل: سلال الأفكار Idea Buckets، الخرائط المفاهيمية Concept\Mind Mapping، كسر الأنماط Breaking Patterns، والتقاطع الثقافي Cross-Cultural Inspiration، لتوليد حلول غير تقليدية تراعي السياق الاجتماعي واللغوي والثقافي للطفل.

.04 النمذجة (Prototype)

تهدف هذه المرحلة إلى الدخول إلى عالم الطفل وفهم مشاعره، واحتياجاته غير المنطوقة. تتم عبر أدوات مثل الملاحظة التشاركية، المقابلات، الرسم الحر، تمثيل الأدوار، وتفسير أنماط اللعب والتفاعل. هذا الفهم لا يُبنى فقط على المعرفة، بل على التجربة التفاعلية المباشرة.

.05 الاختبار (Test)

تُعرض النماذج على الأطفال ليتم التفاعل معها، وتسجيل الملاحظات حول مستوى التفاعل، ومدى إثارة الفضول، ومواطن التحسين. وقد تؤدي النتائج إلى العودة لمراحل سابقة لتحسين الحل.

هذا المنهج لا يقتصر على التصميم، بل يعزز التعلّم عبر التجريب المتكرر، ويُحفّز التغيير القيمي داخل الفرق العاملة في المشاريع الثقافية.

02 العصف الذهني الإبداعي (Creative Brainstorming)

رغم بساطتها الظاهرية، فإن جلسات العصف الذهني الموجهة تُعد من الأدوات الأساسية في المشاريع الثقافية المبتكرة، خصوصًا في مرحلة توليد الأفكار. وتكمن فعاليتها في:

- كسر الحدود التقليدية للتفكير: حيث يُشجّع المشاركون على اقتراح حتى أكثر الأفكار جنونًا، مما يُحرر الخيال الجمعي.
- بناء الأفكار التراكمية: إذ يُمكن تطوير الفكرة من زميل إلى آخر لتتحوّل إلى منتج قابل للتطبيق.
- إعادة التفكير في الثقافة كمفهوم حيّ: في برامج الطفولة، تُستخدم العصف الذهني لإعادة تعريف مفاهيم مثل "المكتبة"، "الحكاية"، "التراث"، وغيرها، بما يتناسب مع لغة الطفل ومفرداته.

03 النماذج الأولية والتجريب (Prototyping & Iteration)

من أهم أدوات الابتكار في الطفولة، حيث يُجرى اختبار الفكرة من خلال تنفيذ نموذج مبسط يسمح بفهم مدى تفاعل الطفل معها، وكشف العقبات مبكرًا.

النموذج هنا ليس مُنتجًا نهائيًا، بل أداة تعلّم جماعية. فقد يكون كتابًا مصورًا مرسومًا يدويًا، أو مجسم لعبة بورق الكرتون، أو سيناريو لعبة تفاعلية يتم لعبها مع مجموعة من الأطفال.

من خلال التجريب، لا نختبر الفكرة فقط، وإنما نختبر أيضًا قيمها الثقافية، ومدى تمثيلها للهوية، وانسجامها مع الإطار السلوكي والتربوي ورغم أن النمذجة والتجريب تُعد مرحل محورية من مراحل التفكير التصميمي، إلا أنها تُستخدم كأداة مستقلة في مشاريع الطفولة، نظرًا لقيمتها التربوية والثقافية العالية، وقدرتها على اختبار التفاعل والهوية في سياقات متنوعة خارج إطار التفكير التصميمي الكامل.

04 بطاقات التصميم الثقافي (Cultural Design Cards)

وهي أدوات تفاعلية تُستخدم في ورش العمل مع الأطفال أو المربين، وتتضمن صورًا، كلمات مفتاحية، رموزًا ثقافية، وأسئلة مفتوحة تُحفّز التفكير الإبداعي لدى الطفل أو من يُصمّم له. وتُستخدم في مراحل "التفكير" و"التعاطف" لبناء رؤية مشتركة وتوليد الأفكار بصريًا.

05 رحلة المستخدم الثقافية (Cultural User Journey)

أداة تحليلية تُستخدم لتتبع تجربة الطفل في برنامج أو فعالية ثقافية، بدءًا من نقطة الوعي الأولي وحتى لحظة المغادرة أو التفاعل الختامي. وتُسهم في فهم:

وتُستخدم هذه الأداة لتحسين تصميم التجربة وزيادة عمق التفاعل بين الطفل والمحتوى الثقافي.

تُظهر هذه الأدوات والمنهجيات أهمية توظيف الابتكار الثقافي وفق رؤية شاملة تبدأ من فهم الطفل، وتصل إلى تصميم نماذج أولية تحاكي واقعه وتُحفّز خياله. وتؤكد الأدبيات والممارسات الحديثة أن قوة الابتكار لا تكمن فقط في الفكرة الجديدة، بل في عمق ارتباطها بالسياق الثقافي والاجتماعي، ومدى قدرة التجربة على أن تصبح ذاكرة ممتدة في وجدان الطفل

سادسًا: الممارسات والتجارب الثقافية

"حكينا" نموذجًا تطبيقياً:

يعتمد الابتكار الثقافي في قطاع الطفولة على مجموعة من الممارسات الميدانية التي تترجم المفاهيم النظرية إلى تجارب واقعية تُعاش وتُختبر وتُطوّر باستمرار. وتكمن أهمية هذه الممارسات في قدرتها على ربط البرامج الثقافية بالسياق الاجتماعي والبيئي والتربوي، بما يضمن نضجها وفاعليتها حيث يمكن استخلاص خمس ممارسات رئيسية تدعم الابتكار الثقافي، يتجلّى حضورها في فعاليات وتجارب "حكينا" التفاعلية:

عقالك على راسك

لعبة جماعية تنمي المهارات مستوحاة من الثقافة السعودية.

الرصد الثقافي والاجتماعي (Cultural & Social Scanning)

يُعد الرصد نقطة الانطلاق لأي مشروع ابتكاري، إذ يُبنى الفهم الحقيقي للسياق المحلي من خلال تتبع أنمط التفاعل الثقافي، والتغيرات في السلوك الاجتماعي، واحتياجات الفئة المستهدفة. ولا يقتصر الرصد على جمع البيانات، بل يشمل تحليل الروايات المحلية، ولغة الطفل، وتحولات القيم في البيئة الأسرية والتعليمية. في هذا السياق، طوّرت "حكينا" منتج "عقالك على راسك" انطلاقًا من رصد واقعي لمحدودية حضور الرموز التراثية في سرديات الطفولة. فاستثمرت اللعبة في تعزيز الانتماء الثقافي من خلال تقديم رموز اللباس السعودي بطريقة تفاعلية تُقرّب المفاهيم التراثية للأطفال بطريقة معاصرة.

السياسات الثقافية المصغّرة (Micro Cultural Policies)

وتعني إدماج القيم الثقافية في تفاصيل المنتجات والأنشطة واللغة المستخدمة، بحيث تكون كل تجربة بمثابة ممارسة للهوية والانتماء. وتُبنى هذه السياسات على مبادئ الاستدامة الثقافية، والتعدد، والانفتاح على الرواية المحلية. طبّقت "حكينا" هذا التوجّه في منتج "مكتبتي"، حيث تم تجسيد تجربة المكتبات لتعزيز مفاهيم ثقافية ومعرفية. وبالشراكة مع هيئة المكتبات للتعرف على بيوت الثقافة (المكتبات العامة) في السعودية وتعزيز حب القراءة والمكتبات . تُبرز هذه الممارسات كيف يمكن للابتكار الثقافي أن يتجذّر في واقع الطفولة من خلال أدوات تفاعلية وتوجهات تشاركية تعزز المعنى والتجربة معًا. وعبر الجمع بين الرصد، والتصميم، والتجريب، تُبنى برامج ثقافية ممتعة وعميقة الأثر، تنسجم مع حاجات الطفل وتُسهم في تشكيل وعيه وهويته.

مكتبتي

أول لعبة مستوحاة من عالم الكتب والمكتبات بالتعاون مع هيئة المكتبات.

الكلمة الضائعة

لعبة تعليم اللغة الإنجليزية، تقوم على التحدي والمنافسة.

الذكاء التعاوني وبناء فرق متعددة التخصصات (Collaborative Intelligence)

ينمو الابتكار الثقافي حين تتكامل زوايا النظر من تخصصات مختلفة: التصميم، التربية، علم النفس، الحكاية، الفن، والتقنية. ويُعد تنوّع الفرق أداة فكرية تسهم في توليد حلول أكثر عمقًا وشمولية. تجسّد هذا في مشاريع "حكينا" التي جمعت بين كتاب الحكاية، ومصممي التجربة، وأخصائيي الطفولة، عند تطوير منتج "يلا نحكي"، وهي مجموعة بطاقات قصصية تُستخدم في بناء الحكاية وتنمية الذكاء العاطفي بطريقة تفاعلية، حيث يتكامل النص البصري مع الأسلوب السردي وتعريف الشعور، ليُقدَّم بطرق حوارية مرنة تتيح للطفل تأليف الحكاية والتعبير عن المشاعر.

وصلت أول

لعبة جماعية تعلم سيرة الرسول ﷺ بطابع التحدي.

التفاعل المجتمعي والتصميم التشاركي (Community Engagement & Co-Design)

يتجاوز التصميم التشاركي مرحلة التشاور، ليُصبح أداة تعلّم جماعي تُشرك الطفل، والأسرة، والجهات المعنية في صناعة التجربة الثقافية. هذا التفاعل يُعزز القبول الاجتماعي للمشروع، ويرفع من جودة المخرجات ويُرسّخ العلاقة بين الثقافة والمجتمع. ضمن هذا الإطار، عملت "حكينا" على تصميم منتج "الكلمة الضائعة" بالشراكة مع الأطفال ومقدمي الرعاية، حيث بُنيت التجربة على تمارين استباقية مع الفئة المستهدفة لاختبار الصور والمفاهيم، ما أدى إلى تطوير محتوى بصري ولفظي يتوافق مع إدراك الطفل المحلي ويحفّزه على الربط بين الكلمة والصورة.

يلا نحكي

لعبة عائلية تطور مهارات التواصل والسرد القصصي.

توظيف التقنيات التربوية والوسائط الثقافية (EdTech & Cultural Media)

يشمل هذا المجال استخدام الوسائل التفاعلية الحديثة لعرض المحتوى الثقافي بطرق مشوّقة، تتماشى مع أساليب التعلّم الحديثة. وتُستخدم الوسائط هنا كأدوات لنقل التجربة، وليس فقط المعلومة. في منتج "وصلت أول"، استعانت "حكينا" بتقنيات الربط البصري واللغوي للتوعية بسيرة النبي ﷺ من خلال لعبة تدمج بين المعرفة والتفكير مما حوّل الثقافة الدينية إلى رحلة معرفية مشوّقة تخاطب فضول الطفل وتُنمّي مفرداته القيمية.

ممارسات محلية وعالمية

فيما يلي استعـراض لمجموعـة من الممارسـات والتجـارب الثقافية العالمية التي وظّفت أدوات الابتكار بأساليب تفاعلية وملهمة في سياقات الطفولة:

برنامج "StoryBox Library" – أستراليا

منص رقمية تسرد قصصًا محليـة عبر تسجيلات مرئيـة لأدبـاء وفنانين يقرؤون القصـص بصوتهـم. ويكمن الابتكـار في استخدام الوسائط الثقافية لإحياء الحكاية، وتعزيز الارتباط باللغة والثقافة الأسترالية الأصلية. تُستخدم المنصة في المـدارس والمكتبـات، وتُدمـج مع الخطـط الدراسيـة لتعزيز القراءة والانتماء الثقافي.

تجربة متاحف الأطفال التفاعلية – السويد وكندا

تُعد المتاحـف التفاعليـة من أبرز النمـاذج التي تمزج بين اللعب والتعلّم. في ستوكهولم، يقدم متحف "Junibacken" تجربـة قصصيـة مستوحـاة من أدب Astrid Lindgren، حيـث ينقـل "قطار الحكايات" الأطفـال بين مشاهد حية من القصـص. أما "متحـف أونتاريو للطفل" في كندا، فيقدّم مساحـات تعليميـة تفاعليـة حول مفاهيم الهوية والبيئة والتعاون، باستخدام ألعاب تركيب وورش عمل حية تُشجع التفكير التحليلي.

مشروع "1001 Inventions" – بريطانيا

مشروع ثقافي عالمي يُعرّف الأطفال بإسهامات الحضارة الإسلامية في العلوم والفنون. يستخدم أدوات ابتكاريـة مثل المعارض التفاعلية، والأفلام القصيرة، والرحلات القصصية لتقديم صورة متوازنة للهوية والإنجازات الحضارية بلغة الطفل البصرية والوجدانية.

مبادرة "تجربتي في المتحف" – مركز إثراء -السعودية

يقـدّم إثراء ورشًـا تفاعليـة للأطفـال تُمكّنهم من صنـع معروضاتهـم الخاصة داخل أجنحة المتحف، وتصميم بطاقات سردية ترافق القطعة. لا يزور الطفل المتحف فقط، بل يشارك في تكوين محتواه.

لعبة "Komaneko's Workshop" – اليابان

لعبة رقمية تُشرك الأطفال في صناعة أفلام قصيرة باستخدام التحريك اليدوي (Stop Motion) وشخصيات مستوحاة من الثقافة اليابانية. تمزج بين السرد التقليدي والتقنيات الرقمية، ما يُنمّي الذوق الفني، ويُعزز الحس البصري والثقافي.

لعبة "Kahoot Heritage Edition" – النرويج

نسخة خاصة من لعبة "Kahoot" طُوّرت بالتعاون ع المتاحف، تُقدَّم للأطفال لاختبار معارفهم حول التراث المحلي بأسلوب تفاعلي من خلال أسئلة مرئية، ومهام جماعية وسيناريوهات تمثيلية.

مبادرة "Make Your Museum" – هولندا

يُطلب من الأطفال تصميم متاحفهم الخاصة باستخدام أدوات رقمية وحقيقية: يختارون الموضوع، والقطع، وطريقة العرض، والصوت المصاحب. تربط المبادرة الطفل بمفاهيم الاختيار الثقافي، التمثيل، والسرد البصري. نُفذت في متحف ريكز الشهير (Rijksmuseum) وأُدمجت مع المدارس الابتدائية.

برنامج "القرية التراثية الذكية" – الإمارات

دمج بين التراث الشعبي الإماراتي والذكاء الاصطناعي، من خلال بيئة تعليمية يعيش فيها الطفل أدوار شخصيات تراثية، ويتفاعل معها عبر حوارات واقعية باستخدام روبوتات ذكية وألعاب تفاعلية. حيث يركز على الانتماء الثقافي، التجريب واللغة.

لعبة "قريتنا الذكية" – جمعية بنيان- السعودية

لعبة محاكاة اجتماعية تربوية ثقافية، تقدَّم للأطفال ضمن برنامج توعوي للتربية المالية والسلوك المجتمعي. يتعرف فيها الطفل على الأدوار في القرية، ويتعلّم مبادئ التعاون والادخار والعمل. مما يثمر عن تعزيز القيم من خلال تمثيل الأدوار والأنشطة المجتمعية.

سابعًا: الخاتمة والتوصيات

إنَّ الإقبال على الابتكار الثقافي بات ضرورة مُلحة؛ فهو لم يعد مجرد خيار فكري ثانوي، بل هو المحرك الأساسي لبناء مجتمعات أكثر وعيًا، وقادرة على التكيف مع تحديات المستقبل. هذا المسار يبدأ بتنشئة أجيال الطفولة، فكل تجربة ثقافية تُقدم للطفل اليوم، هي استثمار عميق في ملامح شخصيته غدًا، وفي قدرته على أن يكون مواطناً فاعلاً، منتمياً، ومبدعاً. ومن خلال أدوات الابتكار، يمكننا تقديم ثقافة ترتبط بالحياة اليومية للطفل، وتُشبع فضوله، وتُنمّي هويته، وتفتح له آفاق التفكير والخيال.

إن بناء جيل واثق من ثقافته، متفاعل مع عصره، مبدع، ومرن، يبدأ من حكاية تُروى، أو لعبة تُصمّم، أو قصة تُحكى، بطريقة مبتكرة، واعية، وملهمة. ويظل النجاح في هذا المسار مرهونًا بالتكامل بين الجهات الثقافية والتعليمية والأسر، وباستمرار دعم صنّاع المحتوى والمنتجات الذين يُتقنون الترجمة الذكية للقيم والتراث إلى لغة الطفل، مع الأخذ بعين الاعتبار التطورات التكنولوجية والنفسية.

وللوصول إلى مستقبل مليئ بالابتكارات الثقافية في قطاع الطفولة، لا بد من تضافر الجهود بين مختلف الأطراف المعنية، لذا نوصي بما يلي:

للمؤسسات الثقافية

المنتجات التربوية التفاعلية مثل الألعاب والأدوات التعليمية والمهارية.

إنشاء هيئات أو لجان متخصصة: تكون مسؤولة عن الإشراف على تطوير الابتكار الثقافي للطفولة، وتقديم الدعم الفني واللوجستي.

تبني منهجيات الابتكار مثل التفكير التصميمي (Design Thinking): وتضمينها في عمليات تطوير البرامج والأنشطة الموجهة للأطفال، مع إشراك الأطفال في عملية التصميم.

الاستثمار في تدريب وتأهيل الكوادر: لتمكينهم من فهم وتطبيق أحدث أساليب الابتكار الثقافي، واستخدام التقنيات الحديثة.

فتح الأبواب أمام الشراكات الفاعلة: مع صانعي المحتوى، وشركات التنية، ومؤسسات المجتمع المدني، والأسر لإنشاء بيئة داعمة للابتكار.

للآباء والأسر

تشجيع الأطفال على التفاعل مع المحتوى الثقافي المبتكر: بدلاً من الاقتصار على المحتوى الترفيهي السلبي، وتوجيههم نحو المصادر الموثوقة.

المشاركة الفاعلة في الأنشطة الثقافية: حضور الورش، وزيارة المتاحف التفاعلية، واللعب مع الأطفال بالألعاب الثقافية التي تعزز الحوار والتفاعل الأسري.

توفير بيئة منزلية محفزة: للفضول، الإبداع، والقراءة، وتشجيع الأطفال على التعبير عن أنفسهم فنياً وثقافياً.

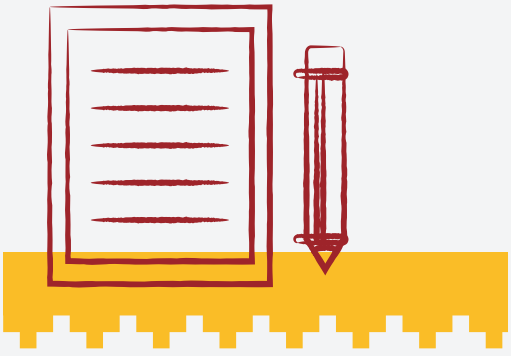
تشجيع التجريب المستمر: تهيئة بيئة تسمح بالتجريب، والتعلم من الأخطاء، وتبني التقنيات الجديدة بشكل مرن وسريع لضمان البقاء في طليعة الابتكار.

لصانعي المحتوى والمنتجات الفنانون، المؤلفون، المطورون

التركيز على الأصالة والجودة: إنتاج محتوى يعكس الهوية الثقافية بأسلوب جذاب ومعاصر، ويتمتع بمعايير فنية عالية.

الابتكار المستمر في طرق التقديم: استخدام أحدث التقنيات والأساليب التربوية لجذب انتباه الطفل وإبقائه منخرطاً.

ضمان التمحور حول احتياجات الطفل ورغباته: فهم الجمهور المستهدف وتصميم المحتوى بناءً على اهتماماته وأنماط تعلمه.



الموارد

- الدليل التعريفي للأنشطة الثقافية – سلسلة أدلة ثقافة الطفل: الدليل الأول، وزارة الثقافة، 2023.
- تقرير عن المحتوى الرقمي: للأطفال والشباب في عصر شبكات التواصل الاجتماعي، وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات، 2023.
- تقرير عن الترفيه في العصر الرقمي، وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات، 2023.
- الابتكار الثقافي: الماهية والكيفية، مبادرة الابتكار الاجتماعي، رائد العيد.

- What does cultural innovation stand for? Dimensions, processes, outcomes of a new innovation category,Pozzo, R., Filippetti, A., Paolucci, M., & Virgili, V. (20). 20Science and Public Policy,47(3), 425–433.
- Prototyping as a means of innovation: Design thinking in the age of complex challengesm Koch, J., Schermuly, C. C., & Banscherus, C. (2023). Creativity and Innovation Management, 32(1), 52–66.
- Hidden innovation: How innovation happens in six ‘low innovation’ sectors, Müller, K., Rammer, C., & Trüby, J. (2008). Research Policy, 37(4), 555–569.
- Innovation in the Creative Economy: NESTA Research Report, NESTA. (2008). National Endowment for Science, Technology and the Arts (UK).
- Emma Pearson & Sheila Degotardi, (2024), Innovating to promote equity and inclusion in early childhood education, Pedagogy, Culture & Society, Taylor & Francis, URL: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14681366.2024.2344123
- Syahria Anggita Sakti, Suwardi Endraswara, Arif Rohman, (2024), Integrating Local Cultural Values into Early Childhood Education to Promote Character Building, International Journal of Learning, Teaching and Educational Research Vol. 23, No. 7, pp. 84-101,URL: http://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/download/10608/pdf
- UNICEF ,(2022), Responsible Innovation in Technology for Children, URL: https://www.unicef.org/innocenti/projects/responsible-innovation-technology-children
- Vanessa Ratten,(2019), Sports Technology and Innovation, La Trobe University,URL: https://doi.org/10.1007/978-3-319-75046-0

زوروا متجر حكيم وفهيمة
واعرفوا أكثر عن منتجات حكينا

خِتامًا...

بوصلــة الابتكــار الثقافي تتجه نحو الطفـل أولًا، ومنه تنطلق الحكايـة وإليه تمتد فصولهـا، لترسم ملامـح وعــي أصيـل يرسخ الهويـة ويصوغ المعرفة لمستقبلٍ مزدهر.

جميـع الحقـوق محفوظــة © 2025

أروقة الريادة
Arweqah alreyadah

حكّـــينا HAKINA

ARWEQAH_SA
HAKINASTORY