وقد لوحظ من نتائج الثلاث تجارب أن رضا الطلاب عن الأنشطة المتحفية وممارسة مهارات التعلم فى القرن الحادى والعشرين ساعدهم على اكتساب إتجاه إيجابى نحو عملية التعلم . واستخدام بعض إستراتيجيات التعلم الذاتى مثل التجريب والاكتشاف وحل المشكلات الإبداعى، وأيضا استراتيجيات التعلم النشط مثل العمل التعاونى وورش العمل عظم مكاسب التعلم. وأن ممارسة الطالب التطبيق العملى والربط بين المعرفة النظرية والجوانب التطبيقية و تطبيق الطالب لما تعلمه فى مواقف حياتية أخرى، والإستفادة منها فى تعميق فهم المواد الأخرى عظم الإستفادة من التربية الفنية والتربية المتحفية فى تحقيق التكامل المعرفى للمجالات العلمية المختلفة. وكذلك شعور الطالب بالإرتياح والمتعة أثناء البحث واكتساب المعرفة وشعوره المتنامى بأنه عضو فعال فى مجتمع المعرفة ساعد على إستمرار تأثير النشاط المتحفى.

ثلاث تجارب للتربية المتحفية فى مصر

للمتاحف دور لا يمكن تجاهله في عملية تطور المجتمع، فبالرغم من أن أولى مهام المتاحف هي الحفاظ على التراث الوطني والإنساني وتعزيز مكانة مفهوم "الهوية الثقافية" - إلا أن للمتاحف تأثير شديد على الأفراد، فهى مكان مثالى للتربية والمتعة، كما أنها تخاطب جميع الفئات العمرية وتلعب دوراً هاماً في تربية الأطفال.

وكان الهدف الأساسى من هذه التجربة هو وضع منهج مقترح لتدريس المناهج التعليمية باستخدام الأنشطة الفنية، من خلال الاستفادة من المتحف كمؤسسة تربوية تعليمية لخدمة وتعليم النشئ، مما ينهض بمستوى وكفاءة العملية التعليمية ، وإخراج نطاقها من مجرد الإستماع والتلقين إلى استخدام الحواس لتلقى المعرفة. تم تطبيق المنهج الموازى المقترح للثلاثة فصول من الصف الأول، الثانى، الثالث الابتدائى وكان متوسط عدد التلاميذ للفصل الواحد 25 تلميذا وتلميذة. وذلك بالمتحف القومى بالإسكندرية للعام الدراسى 2005 – 2006.

التجربة الثانية:

(المتحف يذهب للمدرسة)

وتعتمد الفكرة على ممارسة الأطفال للأنشطة المتحفية داخل المدرسة طوال العام الدراسى من خلال رؤية نماذج متحفية .

وقامت التجربة الثانية على وضع خطة لعمل الأنشطة المتحفية القائمة على تفعيل مهارات التعلم الذاتى بالمتحف البحرى بالإسكندرية لتحقيق التكامل المعرفى لطلاب المرحلة الاعدادية فى ضوء خصائص مجتمع المعرفة ، وكان تنفيذ الأنشطة بالمتحف البحرى –المدارس المشاركة (60 طالب وطالبة) – مكتبة الاسكندرية بداية من العام الدراسى 2012-2013 وحتى العام الدراسى 2014- 2015، من خلال لقائين اسبوعياً مدة اللقاء ثلاث ساعات ومستمر أثناء الأجازة الصيفية.

التجربة الثالثة:

(المتحف الإفتراضى)

وتقوم الفكرة على الإستفادة من البرامج الإفتراضية لتحويل المتاحف الحقيقية لمتاحف إفتراضية لجذب الأطفال بالتكنولوجيا وتيسسير وصول المتحف للطفل

أما التجربة الثالثة تمثلت فى بناء متحف افتراضى - بإستخدام برنامج Photo3DAlbum- لتدريس تاريخ الحضارات الفنية بمنهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية وهى الفن المصري القديم ،الفن القبطي ، والفن الاسلامى ، وتم إختيار الأعمال الممثلة لكل حضارة بما يتوافق واهداف المنهج ودراسة وتذوق جماليات التراث،مع التأكيد على ان يكون الطالب هو محور العملية التعليمية ، وان يكون له حرية اختيار مصادر تعلمة فله ان يختار اين ومتى يبدأ ، وكذلك تقوم عملية التعلم بمساعدة المتحف الافتراضى على ما يمتلكة الطالب من مهارات مثل البحث وحل المشكلات ، كذلك فهى مدخل للابداع والاستلهام وتقدير قيمة التراث الفنى ، كما يتيح المتحف الافتراضى للطالب التعلم باستخدام الأدوات التكنولوجية و يمكنه من ان يكون مشارك وباحث وذلك بما يتيحة المتحف للطالب من اضافة اعمال جديدة ووضع معلومات وبيانات عنها ، وكذلك يمكنه من عرض انتاجه مما يبث روح التنافسية بين المتعلمين ويزيد من الثقة بالنفس لديه ويشجع على ابراز المواهب ، فى ظل الاطار العام لمهارات القرن الحادى والعشرين.

IMAG #6. InSEA Publications. DOI: 10.24981/2414-3332-6.2018.6.8

3 Museum Education Experiment in Egypt

Prof. Dina Adel Hassan
Art Education Curriculum and Teaching Methods –Faculty of
Specific Education- Alexandria University

This paper deals with a review of the three experiments of museum education in Egypt which has been applied in collaboration with the Maritime Museum, some national schools in Alexandria and Alexandria National Museum, the first experiment (summer activity) lies the idea of experience in the investment of children's spare time in the summer holidays and attract them to the practice of museum activities. The second experiment (the museum goes to school) relies on the idea of children practice activities museum inside the school throughout the school year by seeing the museum models. The third experiment (virtual museum) the idea is to take advantage of the virtual programs to convert real museums to Virtual museums, to attract children with the access of technology and facilitate the idea of museum goes to children.

The primary objective of first experiment is to develop a proposed curriculum to teach the curriculum using artistic activities, by making use of the museum as an educational institution to educate the young, which promotes the level and efficiency of the educational process, and directed their scope to use the senses to acquire knowledge. The approach curriculum was applied parallel to the three primary grades; the average number of students per semester was 25 pupils. It was applied at the Alexandria National Museum in the academic year 2005-2006.

The second experiment was to develop a plan for the of museum activities in Alexandria Maritime Museum based on the activation of self-learning skills to achieve the integration of knowledge for middle school students in the light of the knowledge society properties, the implementation of activities was with 60 students participant in schools and Bibliotheca Alexandrina. The beginning was in the school year 2012-2013 until the academic year 2014- 2015, through two meeting weekly for three hour, and continuing during the summer holiday.

The third experiment consisted in building a virtual museum - using Photo 3D Album program - to teach the history of art civilizations in Art Education curriculum for the preparatory stage, which were Ancient Egyptian art, Coptic art, and Islamic art, the art works were chosen to represent each civilization, to achieve curriculum goals, to study and appreciate the aesthetics of

heritage. The student is the center of learning process and free to choose learning resources, he may choose where and when to start based on his skills such as research, problem solving. It is an approach to creativity, inspiration and appreciation of Art heritage value. The virtual museum allows the student to learn using technological tools and enable him to be a participant and researcher, he also can provide the museum with new artwork, information and data, as well as offering his artwork, which broadcasts the competitive spirit among the educators, increases self-confidence and encouraged the talented, in the twenty-first century skills framework.

It has been observed from the results of the three experiments that student satisfaction for museum activities and the practice of learning skills in the twenty-first century helped them to gain a positive trend towards the learning process and take advantage of art education and museum education in achieving the integration of knowledge of various scientific fields. As well as the student's sense of fun helped to sustain the impact of museum activity.