. Doi:10.21608/AATM.2022.161619.1019

الأنشطة التعليمية لطالبات مرحلة البكالوريوس وحفظ حق الملكية الفكرية: دراسة حالة للعبة "دوّرني"

Educational Activities for Bachelor's Degree Students and Preserving the Intellectual Property Right to the game "Dorney"

د/ مريم جمال الحارثي

Dr. Maryam Jamal Alharthi

أستاذ مساعد دراسات الطفولة

جامعة طيبة

Maryam.j.alharthi@gmail.com

سعاد باسم دلعان، سامية سويلم اللهيبي، مريم مصلح الحربي، خلود حميد السهلي ، رهام سلطان الجويسر

Souad Dalaan, Samiyah Alluhaybi, Mariam Alharbi, Khulud Alsehli , Reham Aljuwaysir,Sosa.m3.bosa@hotmail.com,Samia1417xbx@gmail.com, KholoudA1999@gmail.com, Riham-s-s@hotmail.com

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

استلام البحث: ٢٠٢٢/٩/٨م قبول النشر:٢٠٢٢/٩/٨م

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

الأنشطة التعليمية لطالبات مرحلة البكالوريوس وحفظ حق الملكية الفكرية: دراسة حالة للعبة "دوّرني"

الملخص

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على كيفية حفاظ مبتكري ألعاب الأطفال على حقوق الملكية الفكرية، وخاصة طالبات البكالوريوس بقسم دراسات الطفولة، جامعة الملك عبدالعزيز. هدفت الدراسة أيضا إظهار عدد من الألعاب التفاعلية للعامة من إنتاج طالبات تخصصات الطفولة ،إيصال معلومات كافية عن الملكية الفكرية وأهميتها لمبتكري ألعاب الأطفال ،التعرف على كيفية حصول مبتكري ألعاب الأطفال على حقوق الملكية الفكرية, عرض لعبة من ابتكار الباحثات وكيفية الحصول على حقوق ملكيتها الفكرية.

استخدمت الدراسة أدوات بحث متعددة وهي المقابلة، و الملاحظة، وتسجيل اليوميات، و دراسة الحالة. توصلت الدراسة الى عدة نتائج من أهمها ضرورة تثقيف الطالبات بأهمية حق الملكية الفكرية، .لَفت النظر للاهتمام بالسوق المحلي لألعاب الأطفال والتشجيع على الابتكار وعدم استيراد الألعاب ذات الطابع البيئي المختلف عن بيئة الطفل.

الكلمات المفتاحية: رياض الأطفال –حقوق الملكية الفكرية–ألعاب الأطفال –اللعب

Abstract

The current study in the study on how children's games inventors preserve property rights, specially students of the Bachelor of Childhood Studies, King Abdulaziz University. Also; this study aims for obtaining property rights for the game of study sample.

The study uses different tools, observation, diary recording, case study. The study reached several results from the subject of education. Attracting local attention to the market for children's toys and encouraging the creation and import of toys of a different environmental nature in the child's environment.

Keywords: Kindergarten – intellectual property rights – children's games – toys

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

المقدمة

الطفولة هي المرحلة العمرية الأولى في حياة الإنسان، يتم فيها تعليم الفرد أول مهارات حياته وتُعتبر مرحلة حاسمة في حياة الإنسان حيث يتم فيها صقل شخصية الطفل منذ سنوات حياته الأولى، وتعليمه المهارات الحياتية الأساسية واكتشاف ميوله وتفكيره والكشف عن نفسيته ومثَله الأعلى ولا يتم اكتشاف ذلك إلا عن طريق إعطاء الطفل حريته في اللهو واللعب، فالطفل حين يلعب فهو إما ان يُشبع فضوله باكتشاف الأشياء الغامضة أو يُحاكي سلوكاً يراه، ومن هنا أتى منطلق بحثنا هذا بحيث يُثري لعقول المربين بأن اللعب جزء لا يتجزأ من الطفل وهو حاجة ضرورية وهامة للطفل لا يمكن الاستغناء عنه، فضلاً عن أهميته لتنمية جوانب الشخصية وتنمية العضلات الكبيرة والصغيرة وأنه فرصة كبيرة شاسعة لانهائية من الإبداع إلا أنه وسيلة هامة للتعليم أيّاً كان نوعه؛ تعليم تربوي مدرسي أو تعليم مسرحي أو تعليم مهارات الحياة الأخرى و استخدم الكثير من العلماء أسلوب التعليم عن طريق اللعب أبرزهم العالم الملقب بأب رياض الأطفال العالم الألماني"فريدرك فروبل "

ومن آرائه في التربية يرى أن اللعب هو من أهم مظاهر النشاط العفوي عن الأطفال وهو الأساس الذي ينبغي أن تقوم عليه عملية التعليم الأولى والألعاب التربوية تُبتكر وتُصنّع من قِبل أي شخص له خلفية عن حاجات الأطفال ولكن يجهل البعض كيف يحمي فكرته من السرقة والانتحال و من هنا يأتي دور بحثنا هذا في توعية الطالبات بمدى أهمية ابتكارهم وأن هناك هيئة تُعرف بهيئة الملكية الفكرية لحفظ حقك الفكري والابتكاري، وكيف تُحفظ من السرقة والانتحال و من خلال ملاحظة الباحثات لقلة وعي مبتكريّ ألعاب الأطفال المحليين بأهمية الألعاب التعليمية ذات الطابع الترفيهي الإبداعي، وتأثير الألعاب في جوانب النمو الطفل المختلفة ومهارات تفكيرهم جاء منطلق بحثنا هذا لحل هذه المشكلة ومما لَفَت نظر الباحثات أن بعض مبتكريّ الألعاب الحديثة يجهلون أهمية امتلاك حقهم الفكري الذي تتكفل بحمايته الهيئة السعودية للملكية الفكرية والتي تجعل لهم الحق الكامل لأفكارهم وابتكاراتهم وحمايتها من نسبها لأشخاص آخرين بوضع عقوبات صارمة للانتحال والسرقة ومن هنا تتمثل مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي :

"كيف الحفاظ على حق الملكية الفكرية للأنشطة المُنتجة من قبل طالبات مرحلة البكالوريوس؟

مشكلة البحث

لاحظت الباحثات من خلال الدراسة، قلة وعي مبتكريّ ألعاب الأطفال المحليين، لأهمية الألعاب التعليمية ذات الطابع الترفيهي الإبداعي، وتأثير تلك الألعاب على الجوانب المختلفة، لنمو الأطفال ومهارات تفكيرهم و من هنا جاء البحث الحالي.

لَفَت نظر الباحثات عدم معرفة بعض مبتكري الألعاب الحديثة بأهمية حصولهم على حقوق الملكية الفكرية التي توفرها الهيئة السعودية للملكية الفكرية والتي تضمن لهم حصولهم على كامل حقوقهم الملكية والفكرية في حفظ أفكارهم وابتكاراتهم وحمايتها من نسبها لأشخاص آخرين، و ذلك بإثبات ملكيتهم لها أولا وبوضع عقوبات صارمة للانتحال والسرقة ضد الغير ثانياً.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

انطلاقاً من هذا المبدأ تتمثل مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

"كيف تحفظ طالبات مرحلة البكالوريوس حقوق الملكية الفكرية للأنشطة التي قمن بالعمل عليها؟

أهمية البحث

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلي:

١- إيضاح أهمية الألعاب التفاعلية والتعليمية في تطوير مهارات وقدرات الأطفال.

٢- التعريف بحقوق الملكية الفكرية ومساعدة الطالبات المُنتجات للأنشطة لمعرفة حقوقهن في الملكية الفكرية.

٣- تحديد الأهمية التي قد تنتج من تصميم الألعاب والحصول على الملكية الفكرية لها واستغلالها في منفعة أطفال المجتمع.

٤- بيان التنظيم الصحيح لحفظ حقوق الملكية الفكرية للأنشطة المنتجة من قبل طالبات البكالوريوس.

٥- مساعدة الباحثين في التوصل السريع للمعلومات المهمة عن حقوق الملكية الفكرية نظراً لقلة البحوث حولها.

أهداف البحث:

١. التعرف على أهمية الالعاب وتأثيرها من الناحية الاجتماعية والتعليمية والعقلية والوجدانية وأهمية دمج مهارات التفكير في تصميم اللعبة.
٢. إظهار عدد من الألعاب التفاعلية للعامة من إنتاج طالبات تخصصات الطفولة
٣. إيصال معلومات كافية عن الملكية الفكرية وأهميتها لمبتكري ألعاب الأطفال
٤. التعرف على كيفية حصول مبتكري ألعاب الأطفال على حقوق الملكية الفكرية .
٥. في نهاية البحث سنقوم بالتعريف عن لعبة من ابتكارنا نحن الباحثات وكيفية سعينا للحصول على حقوق ملكيتها الفكرية

تساؤلات البحث:

"كيف تقوم طالبات مرحلة البكالوريوس بحفظ حقوق الملكية الفكرية للأنشطة التي قمنا بالعمل عليها؟

يتفرع من تساؤل بحثنا الرئيسي عدة تساؤلات فرعية مهمة وهي:

١- ما الهدف من إضافة مهارات التفكير الإبداعي لألعاب الأطفال بالنمو الحركي والمعرفي والوجداني عند الأطفال؟

٢- ما علاقة لتعلم باللعب والعلاج بكشف شخصيات الأطفال؟

٣- ما العلاقة بين الملكية الفكرية وحقوق الملكية الفكرية لألعاب طالبات البكالوريوس؟

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

حدود البحث:

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤١-١٤٤٢هـ.

الحدود المكانية: كلية علوم الأسرة في جامعة طيبة.

إجراءات البحث:

منهجية البحث: الاستناد إلى طريقة البحث النوعي في جمع البيانات.

عينة الدراسة: طالبات مرحلة البكالوريوس.

مصطلحات البحث

١. اللعب: عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته، بحيث يجد فيها متعة ولذة حيث يكون في اللعب مدفوعة بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف. (العامري ،٢٠١٨: ١٨٢)

٢. اللعب التفاعلي: عبارة عن مزيج من أنشطة المهارات الحركية الكبرى والمهارات الحركية الدقيقة، التي تؤثر على الصحة والتطور البدني لدى الأطفال، وتطورهم الاجتماعي والفكري، كما تنمي عقلهم، فعندما يشارك الأطفال في اللعب التفاعلي، سواء عبر أنشطة موجهة ذاتيًا أو يقودها بالغون، سينغمسون ويتعلمون ويتطورون. (سويفت ،٢٠٢٠: ١٤)

٣. الأنشطة اللاصفية: هي تلك البرامج التي تنظمها المدرسة بشكل متكاملا مع البرنامج التعليمي والذي يقبل عليه المتمدرس برغبته ويزاوله بشوق وميل تلقائي، بحيث يحقق الأهداف التربوية التي تؤدي إلى نمو في خبرة المتمدرس برغبته ويزاوله بشوق وميل تلقائي، بحيث تحقق الأهداف التربوية التي تؤدي إلى نمو في خبرته. (حيزية،٢٠١٦: ١٠)

٤. الأنشطة التعليمية: هي مجموعة من الإجراءات والقراءات والتمرينات، التي يناط بالمتعلم تنفيذها وهذه الأنشطة، يجب أن تحقق الأغراض السلوكية وتكون مناسبة للمتعلم من حيث إمكانية قيامه بتنفيذها (العبيدي والعبيدي وولي ،٢٠١٥: ١٨٢)

٥. المهارة: هي القدرة على القيام بعمل ما بدقه وإتقان. (العجمي، ٢٠٠١: ٣٤)

٦. الملكية الفكرية: هي مصطلح قانوني يدل على ما ينتجه العقل البشري من أفكار محدودة تتم ترجمتها إلى أشياء ملموسة، فيدخل في نطاقها كافة الحقوق الناتجة من النشاط الفكري للإنسان في الحقوق الفنية والأدبية والصناعية والتجارية.(علي،٢٠١٦: ١٢)

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

الإطار النظري

لخص (المغازي،٢٠١٥) أهمية اللعب التي سنذكرها فيما يلي :

١.إن اللعب يحتوي على نماذج من الحياة الواقعية تجعل الطفل يكتسب مهارة المرونة في التفكير وحل المشكلات والعوائق التي تمثل الحياة الحقيقية، ولكن من خلال اللعب.

٢.إن اللعب يعزز من مبدأ التعلم الذاتي في تنمية الذكاء والتفكير بصفة عامة والتفكير الإبداعي بصفة خاصة.

٣.تؤكد أنشطة اللعب على تنمية الجانب الوجداني والاجتماعي من خلال تنمية العاطفة لدى الطفل وفهم أقرانه والتعامل معهم.

٤. إعطاء الطفل الثقة في نفسه والقدرة على السيطرة على ما يصادفه من صعوبات.

٥.سهولة التنفيذ وقلة التكلفة.

٦.إن اللعب يسهل من عملية التغذية الراجعة للتعلم "تصحيح مسار التعلم للأطفال" من خلال اللعب وإن أهم ما يعتمد عليه التفكير الابتكاري هو الخيال.

هناك العديد من الآراء حول وظائف اللعب، فهناك من هو ما زال يحاول التعمق في وظائف اللعب، بينما استقر آخرون على أن اللعب يسهم في التنشئة الاجتماعية للطفل كوظيفة أساسية. (عبدالباقي، ١٩٩٠) ولقد لخص ارنود (Arnoud) المشار إليه في (عثمان، ١٩٩٤) وظائف اللعب بالآتي (كتاب الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال) (الحريري،١٤٣٩):

١- يعمل اللعب كمولد ومنظم لعمليات التعلم المعرفي.

٢- يساعد اللعب الأطفال في السيطرة على القلق والصراعات النفسية ويسهم في نمو الشخصية وتحقيق الصحة النفسية للطفل.

٣- يعد اللعب أداة رئيسية لتعميق إحساس الطفل بالمشاركة الاجتماعية

وتنمية المهارات اللازمة لعمليات التفاعل الاجتماعي.

٤- يساعد اللعب في تحقيق النمو الجسمي والمهارات العضلية.

٥- يساعد اللعب في إكساب الأطفال مهارات حل المشكلات.

٦- للعب وظيفة لها أهميتها في كونها تنعكس من خلال خاصية تمثيل الأدوار الاجتماعية التي تهيء الطفل لحياة الرشد (عبد الهادي،2004)

٧ – اللعب يحرر الطفل من القيود ويفتح ذهنه، ويساعد في انطلاق خيالاته

مما يدفعه إلى ممارسة الأعمال الابتكارية.

٨ – يساعد اللعب الأطفال على استغلال أوقات الفراغ وتمضية الوقت بالمتعة والسعادة والفائدة.

لاتقتصر وظائف اللعب على هذه النقاط بل وظائفها لاتعد ولاتحصى فيما يخص فائدة الطفل.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

إن اللعب يؤثر بلا شك على نمو الأطفال وتعلمهم وعلى إكسابهم العديد من المهارات التي نوردها فيما يلي: (Morrison٢٠٠٦.و Coper Jones، 2006و الحريري،١٤٣٩)

١- يتعلم الطفل العديد من المفاهيم؛ كالمفاهيم الفيزيائية المتعلقة باستخدام الحواس الخمسة والمفاهيم الرياضية كالأرقام والأبعاد والأطوال والأماكن والوقت.

٢- يكتسب الطفل العديد من المهارات الاجتماعية .

٣- اكتساب المهارات العضلية، كاستخدام العضلات الصغيرة والعضلات الكبيرة

٤- اكتساب المهارات اللغوية المختلفة.

٥- الثقة بالنفس وذلك من خلال الإنجاز والفوز على الآخرين وتقديم المقترحات المقبولة حول الألعاب.

٦- التعرف على حياة الأخرين ومعايشتها، من خلال الألعاب وتمثيل الأدوار مما يساعد على التهيؤ لحياة الرشد.

٧- -يعلم اللعب مهارات التفكير الإبداعي واتخاذ القرارات.

دراسة (الشمري، ٢٠٠٣)استهدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية برنامج تدريبي، في تنمية القدرات والسمات الإبداعية لأطفال مرحلة الروضة. استخدمت الباحثة:١/ اختبار تورانس للتفكير الابتكاري بالأداء والحركة – تورانس.٢/ مقياس برايد لوصف الاهتمامات في مرحلة ما قبل المدرسة – سليفيارم.٣/برنامج القصة ولعب الدور – الباحثة. كانت النتائج كالتالي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي في جميع أبعاد قدرات التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية

مما سبق يتضح للباحثات من خلال الجدول التالي وفق (الحريري ،٢٠١٤، ٦٣) خصائص اللعب بالنسبة لمراحل نمو الطفل وطريقة اللعب المناسبة لكل مرحلة

خصائص اللعب في مراحل النمو الشكل رقم (٤).		
الطفولة المبكرة (مرحلة رياض الأطفال)	الطفولة المتوسطة (المرحلة الابتدائية)	الطفولة المتأخرة (المرحلة الإعدادية)
وجود ألعاب تزداد كماً ويستغرق اللعب فيها وقتاً قصيراً.	يقل عدد الألعاب ويكون وقت استغراق الطفل في اللعبة قصيراً نسبياً.	يركز الأطفال على لعبة واحدة بحيث تصبح نمطاً حياتياً يومياً لهم.
الألعاب لا ترتبط بشروط وقوانين.	تخضع الألعاب الى أنظمة وقوانين تجبر الأطفال على الالتزام بها.	تخضع لأنظمة وقوانين بشكل متكامل.
لا ترتبط اللعبة بالجماعة وإنما يميل الطفل في ممارستها الى الفردية والاستقلالية.	ترتبط الألعاب بالجماعية حيث يصبح الطفل جزءاً لا يتجزء من الجماعة ولا يتمكن من الانسلاخ عنها.	يرتبط اللعب بالجماعة مع محاولة مع محاولة كل طفل لأن يكون لذاته شخصيته المستقلة.
ألعاب الأطفال تنمي عدة جوانب من جوانب شخصياتهم.	تركز على جانب واحد أو جانبين.	تصبح هذه الألعاب لدى هذه الفئة موجهة لتنمية جانب واحد كالجانب العقلي والبدني.

يكاد أن يجمع المربون على أن مرحلة الطفولة من أهم مراحل الحياة، حيث يؤكدون على أن الطفل كلما تعرض في سنواته الأولى لخبرات جديدة كثيرة ومثيرة، تقدم نموه العقلي والحركي والاجتماعي، هذا إلى جانب نموه الوجداني والذي يتطور من خلال الألعاب التي يستمتع بها في كل مراحل نموه وذلك من خلال الأنشطة المقدمة له، حتى من خلال العملية التعليمية (إبراهيم واخرون،٢٠١٥).

خصيصًا عندما يتضمن اللعب أحد مهارات التفكير الإبداعي الذي يثري اللعب ويجعله ممتعاً للطفل من خلال تضمينه لعدة مراحل.لذلك يعد التفكير الابتكاري واحد من أهم الأهداف التربوية التي تسعي المجتمعات إلى تحقيقها.

في دارسة رينك (١٩٧٥) Reincke: التي جاءت بعنوان" مدى فعالية اللعب الحر على تنمية الابتكارية لدى أطفال الرياض.حيث تهدف هذه الدارسة إلى معرفة مدى فعالية برنامج اللعب في تنمية الابتكارية لدى أطفال ما قبل المدرسة، حيث تكونت العينة من ثلاث مجموعات: الأولى تلقت برامج اللعب بمواد لعب تجارية متداولة، بالإضافة إلى منهج متطورمن الفنون الإبتكارية، يعتمد على بعض الخدمات الأولية كمواد اللعب، المجموعة الثانية تلقت البرنامج المتطور للعب مع استخدام عدد قليل من مواد اللعب التجارية، أما المجموعة الثالثة استخدمت مواد اللعب التجارية فقط؛ وهي مجموعة ضابطة واستمر التطبيق لمدة عام، حيث أوضحت نتائج الدارسة تفوقا دالاً للمجموعة الأولى والثانية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة، في الفصل التمهيدي، الإطار المنهجي التحصيل والقراءة والأداء الابتكاري، بينما تفوقت المجموعة الثانية في الاختبارات اللفظية الشكلية، بالإضافة للقراءة بينما المجموعة الأولى تفوقت على باقي المجموعات في التحصيل (بوجودة واخرون،٢٠٢٠:٦).

في دراسة عزة خليل عبد الفتاح (١٩٩٠) والتي جاءت بعنوان" اللعب كأسلوب لحل المشكلات دارسة تجريبية على الطفل مرحلة ما قبل المدرسة".تهدف هذه الدارسة إلى التأكد من صحة الفروض التي تم صياغتها، حيث أجري البحث على عينة من الأطفال (١٢٨ طفلاً) قامت الباحثة بتقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية، حيث كانت أعمار الأطفال تتراوح بين (٤- ٦) سنوات كما استخدمت الأدوات التالية: اختيار التفكير الابتكاري لدى الأطفال باستخدام الحركات والأفعال (إعداد بول نوارنس) مقياس جوداف هارس للذكاء مؤشرات المستوى الاقتصادي والاجتماعي و مقياس ديربلير وقد توصلت نتائج الدارسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لحل المشكلات بكل المعايير التي اعتُمد عليها في القيام بإجراءاتها البحثية (بوجودة وآخرون ،٢٠٢٠،٦).

إن مشاعر وانفعالات الطفل تتشكل في ضوء علاقته مع المحيطين به، حيث تشمل الجوانب العاطفية؛ مثل الميول والاتجاهات والقيم وينمو السلوك الوجداني تدريجياً، من ردود فعل الأخرين لسلوك الطفل ومن المهم في مراحل الطفل الأولى، معرفة وفهم مشاعره إن كانت مشاعر حب وسعادة وفرح أو حزن وغضب وخوف وغالباً يقع على عاتق الأم فهم هذه المشاعر وهنا تأتي أهميتها في هذه المرحلة ، أما عند سن الرابعة يبدأ الطفل في فهم المواقف التي تسبب الفخر أو الخجل وفي سن الخامسة يمكن أن يستنتج السلوك المضايق، أو المسبب للألم وبالتدرج يبدأ في تقييم سلوكه، إن كان يسبب الفخر أو العكس وهذا

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

يتصل برضى أو عدم رضى الآخرين عن سلوكه، أما في السادسة يستطيع أن يخفي الطفل مشاعره عندما يدرك أنها قد تسبب السخرية من الأخرين (قناوي ، ١٤٣٥؛ زهران ، ٢٠٠٤).

اهتمت دراسة الحويان وداود (٢٠١٥) بتحسين الجانب النفسي عن طريق اللعب إذ هدفت إلى استقصاء فعالية برنامج إرشادي، قائم على العلاج باللعب لدى الأطفال، المُساء اليهم جسديا وتكونت عينة الدراسة من ثمانية أطفال مُساء إليهم جسديا تم اختيارهم قصداً، من مؤسسة الحسين الاجتماعية في مدينة عمان في الأردن ولتحقيق أهداف الدراسة استُخدم مقياس المهارات الاجتماعية ومقياس المرونة النفسية ومن ثم بناء برنامج قائم على اللّعب وأظهرت النتائج وجود تحسن في مستوى المهارات الاجتماعية والمرونة النفسية لدى أفراد العينة المشاركة في البرنامج الإرشادي، فجاءت أبرز التوصيات بإجراء المزيد من الدراسات حول فاعلية الإرشاد باللّعب مع فئات عمرية أخرى (الزعبوط،٢٠١٩: ٢٩٥).

المهارات العقلية:هي القدرة على الإدراك والابتكار والتذكر والتفكير والتخيل والبداية في تنمية هذه القدرة يكون تدريجاً، من المحسوسات الى المعنويات، حيث تتأثر مهارات الطفل العقلية بعدة عوامل منها؛ التعليم والرعاية الصحية ويعتبر اللعب من أهم مجالات التعليم والنمو باعتباره من مدخلات لمعلومات الطفل. (علوات، ٢٠١٦).

تعد المؤسسة التعليمية بالنسبة للطفل بمثابة مؤسسة اجتماعية وتربوية صغرى ضمن المجتمع الأكبر الذي يعيش فيه، حيث يكمن دور المؤسسة التعليمية في تربية الطفل ودعم مواهبه وتأهيله للتكيف مع مجتمعه، وللمؤسسة التعليمية هدف سامٍ تسعى لتحقيقه وهو تكوين مواطن صالح. يجب أن يكون دور هذه المؤسسات ذو فاعلية أكبر، حيث يجب أن نجعل الأطفال أكثر حباً وانجذابا لها وذلك من خلال جعل الطفل يستكشف ما يريد تعلمه وأن تركز العملية التعليمية على أهمية التعليم باللعب، في جميع مراحل التعليم مما يجعل الطفل أكثر حماساً للعملية التعليمية (عبد العظيم ومحمود، ٢٠١٥) كتاب المؤسسة التعليمية ودورها في تأسيس القائد الصغير.

النشاط في المجال التربوي هو مجموعة الأنشطة التي يشترك بها الطلاب والتي تعطيهم الخبرات والمهارات المطلوبة ضمن أطر المتعة والتسلية والفائدة والتحدي والحماس. النشاطات المدرسية في حقيقة الأمر تتضمن العديد من الأنشطة التي تمكن الطلاب من الاشتراك بأي منها كلٍ حسب رغبته وقدراته؛ فهناك ما يعرف بالنشاط المنهجي أو النشاط المصاحب للمنهج أو المادة الدراسية، ويسميه البعض النشاط الصفي الذي يهدف إلى تعميق المفاهيم والمبادئ العلمية، التي يدرسها التلاميذ في المقررات الدراسية وهناك النشاط الحر أو الخارجي أو اللاصفي، الذي يهدف إلى تهيئة مواقف تربوية معها ومن خلالها يصبح التلاميذ أكثر قدرة على مواجهة حياتهم اليومية.لا يخفى على أحد الدور الهام الذي تقدمه المؤسسات التربوية من خلال تقديم من خبرات وفعاليات يتوجب عليها الاهتمام الشامل بالتلاميذ في كل ما يحقق التفاعل بين التعليم الناتج عن المنهج المدرسي وحياة المتعلمين، وهذا يتحقق من خلال الاهتمام بالجوانب المعرفية والنفسية والاجتماعية والبدنية، التي توفر خبرات تتناسب مع ما يحتاجه المتعلمين في حياتهم اليومية (الحيت،٢٠١٦).

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

فيما يلي تعريفات مبسطة عما وجدناه من أنواع هذه الأنشطة، التي تبرز أهم محاور بحثنا وهي أهمية دمج مهارات التفكير في اللعب ودورها في تنمية المهارات الاجتماعية والتعليمية والعقلية والوجدانية وهي الأنشطة اللاصفية والأنشطة التعليمية والأنشطة التفاعلية:

الأنشطة اللاصفية: هي مجموعة من النشاطات الجسمية والعقلية والمهارية التي تعتبر امتداد طبيعي لعملية التعلم ولكن خارج الحجرة الصفية وبصورة عملية تحت إشراف وتوجيه مشرف اللعبة، لتطبيق قوانين اللعبة بالطريقة الصحيحة وإتاحة الفرصة لاختيار الأطفال لممارسة الأنشطة، التي تتناسب مع ميولهم وخصائص نموهم وتنمية مهاراتهم مما يتيح لهم فرصة لتحقيق ذاتهم وإشباع رغباتهم وإقبالهم على عملية التعلم بأكثر الطرق المرغوبة لهم (علواني ،٢٠١٦).

الأنشطة التعليمية: هي الجهود العقلية البدنية التي تشكل عنصر أساسي من مناهج التربية، حيث أنها تشكل الخبرات التعليمية للمتعلم الذي يدرك أنها لا تؤدي إلى تعلم متكامل، إلا من خلال الأنشطة التعليمية والوسائل التي يقوم بها المعلم مع تلاميذه، نظراً لأنها تخاطب أكثر من حاسة لدى المتعلم وبذلك تؤدي إلى اكتساب الخبرات الحسية التي يصعب توفيرها في الظروف الطبيعية للخبرة التعليمية مما يساعد في زيادة الكفاءة التعليمية باستخدام هذه الأنشطة والوسائل التعليمية (محمود ،٢٠١٥؛ أبو سرحان ،١٤٣٩).

الأنشطة التفاعلية: تعتبر من الأنشطة الحركية التي تنمي المهارات الحركية الكبرى والمهارات الحركية الدقيقة، التي تنمي عقل الأطفال وتطورها، اجتماعيا فكريا وبدنيا فعندما يشارك الطفل في الأنشطة التفاعلية، التي تكون إما موجها ذاتيا أو يقودها بالغون فينغمسون ويتعلمون ويتطورون، بعكس اللعب السلبي الذي لا يتيح للأطفال المشاركة في النشاط وإنما يشاهدون ويتعلمون من الآخرين دون توفير فرص أو خبرة للتعلم الكامل(سويفت،٢٠٢٠).

إيصال معلومات كافية وشاملة عن الملكية الفكرية وأهميتها لمبتكريّ ألعاب الأطفال وطريقة حصولهم على حقوق الملكية الفكرية

مدخل إلى الملكية الفكرية:

استطاع الإنسان منذ القدم ابتكار العديد من الاختراعات التي سهّلت وحسّنت حياة البشر ومازالت الابتكارات والإبداعات تتواصل حتى يومنا هذا، فأكثر ما يميز الابتكار أنه لامتناهي، فطالما الإنسان قادر على التنفس وطالما في صدره قلب ينبض و في رأسه عقل يبحث ويتأمل فهو لازال قادراً على التفكير والابتكار ولكن بما أن عقل الإنسان الذي أبدع في الابتكار لتقديم اختراعات تفيد حياة البشر هو ذاته العقل الذي أبدع على الجانب الآخر، الجانب الشرير و المظلم من الحياة كان لابد من إيجاد طريقة لحفظ حقوق المبدعين الخيرين وحماية أفكارهم من السرقة ومن هنا ولدت فكرة حقوق الملكية الفكرية، التي اهتمت بها الدول المتقدمة وجعلت لها حقوق وشروط، يجب أن تضمنها بموجب القوانين المنصوص عليها لكل دولة أو منظمة، فالملكية الفكرية تضمن الحق المعنوي والمادي، وتعطي الإنتاج الفكري وصاحبه ما يستحقان من اهتمام وحماية ودعم، فهي لم تقتصر على حفظ الحق المادي فقط بل أيضاً اهتمت بالحق المعنوي الذي يمسّ شخصية المخترع أو

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

المؤلف ويضمن حقه على المستوى الشخصي وأيضاً الحق المادي لا يقل أهمية عنه فهو أيضاً يضمن حق المخترع أو المؤلف مادياً، فالمال من أهم مقومات البناء والتقدم للدول فاليوم تشهد الحقوق الفكرية ارتفاع في قيمتها الاقتصادية إذ تعد محرك أساسي لاقتصاد الدول (خوري ،٢٠١٥؛رزيقية ،٢٠١٦؛عبدالصادق ،٢٠٠٢) .

يقصد بالملكية الفكرية؛ الحقوق القانونية المترتبة على الأنشطة الفكرية في عدة مجالات وهي التي اكتسبت الاعتراف من المشرع بالحماية القانونية وبشروط محدده مما يجعل للمالك حق من الاستفادة من عمله بشتى الطرق ويستطيع أن يقاضي كل من اعتدى على حقوقه (بونوة ،٢٠١٦).

وتشير العديد من التعريفات إلى أن الملكية الفكرية هي عبارة عن كل الابتكارات الفكرية من اختراعات ومنتجات أدبية وفنية (خوري ،٢٠١٥) ، وهو مصطلح مختص بعلم القانون وتعرف حقوق الملكية على أنها حقوق قانونية معطاه لاستخدام الموارد المخصصة لأجلها (علي،٢٠١٦) ،وتشير (المنظمة العالمية للملكية الفكرية، ٢٠٢٠) إلى إبداع العقل من اختراعات ومصنفات أدبية وفنية وأسماء وصور مستخدمة في التجارة مما يستوجب الحماية لها.

وقد عرفت المنظمة العالمية للتجارة حقوق الملكية الفكرية على أنها الحقوق التي تعطى للبشر على إبداعاتهم الذهنية (علي،٢٠١٦: ١١).

أوضحت دراسة الصايغ (٢٠١٢) الدور الهام للمنظمة العالمية للهيئة الملكية الفكرية، في حماية الملكية الفكرية من الوجهة القانونية الأكاديمية، واستخدمت في هذه الدراسة منهجيّ بحث وهما المنهج الاستدلالي والمنهج الاستقرائي للإجابة عن إشكالية البحث للوصول إلى نتائج دقيقة وهادفة، وتوصّلت الدراسة إلى نتائج عديدة أبرزها وأهمها:

–توحيد وتطوير المعايير القانونية الدولية بإرساء قواعد قانونية عالمية، تتسم بالشمولية وليست خاضعة للقوانين الداخلية للدول.

– تطوير المعايير الدولية السابقة مثل اتفاقية "برن" واتفاقية باريس، وضع المنظمة العالمية للملكية الفكرية مع الدول الأعضاء نظام متكامل وفعّال للإشراف على تنفيذ الاتفاقيات الدولية بدون تأخير مما يعطي مصداقية للمعايير الدولية.

وأوصى الباحث بضرورة إرساء آليات داخلية لحل وتسوية المنازعات الدولية ومد جسور التعاون بين المنظمة العالمية للحماية الفكرية والمنظمات ذات الصلة.

تنقسم الملكية الفكرية بنوعها إلى قسمين أساسيين: القسم الأول (الملكية الصناعية أو التجارية): يهتم هذا النوع من الإبداع المتخصص في مجال التجارة والصناعة، حيث تجعل لصاحبها قيادة ابتكاره وتعطيه السلطة والحرية في عرضها على الناس وتعريفهم بها، وينقسم هذا النوع إلى أربعة أقسام:

أولاً: الاختراعات "البراءات":

"تعرف (المنظمة العالمية للملكية الفكرية، ٢٠١٩) البراءة على أنها حق استئثاري يمنح نظير اختراع يكون منتج أو عملية تتيح طريقة جديدة لإنجاز عمل ما، أو تقدم حلاً جديداً لمشكلة ما، وهي تكفل لمالكها حماية اختراعه وتمنح لفترة محدودة

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

(٢٠) سنة وتتمثل هذه الحماية بموجب البراءة في أنه لا يمكن صنع أو الانتفاع من الاختراع أو توزيعه أو بيعه لأغراض تجارية دون موافقة مالك البراءة".

ثانياً: العلامات التجارية:

تُعتبر العلامات التجارية هوية تمييز للموارد والسلع والخدمات، وتعتبر بمثابة جسر الوصل بين المنتجين والمستهلكين، ويكون انتهاك العلامة التجارية بتقليدها بين المنتجات المتشابهة لغرض تضليل جمهور العلامة الأساسية، وتُلحِق أضرار وخيمة بالمنتجين والمستهلكين، وهي أيضاً تشملها حماية الملكية.

ثالثاً: الرسوم والنماذج الصناعية:

تختص بالجانب الجمالي في السلعة، حيث النقوش والزخارف المميزة، التي تميز علامة عن أخرى، ودورها الأساسي هي جذب انتباه العملاء والمستهلكين لشراء السلعة، يكون انتهاك حقوقها عن طريق "نسخ" شكل الزخارف والنقوش المميزة للسلعة الأصلية بدون ترخيص وإذن قانوني من المنتج.

رابعاً: البيانات الجغرافية:

هي التعريف بمكان صناعة المذكورة، وهذه أيضاً من الحقوق التي تحميها الملكية الفكرية لأصحابها من المنافسين الذين يقدمون نفس المنتج المنتجات وإصدارها، تجعل المستهلك على دراية بمكان صنع المنتج حيث تكمُن أهميتها وهدفها في معرفة جودة المنتج، وغالباً يكون الهدف ليس معرفة أين صنع المنتج ولكن معرفة كيفية الصنع ويكون على طريقة معينة تتميز بها المناطق، مثل: (فستق حلبي)، (قهوة تركية)، (بيتزا إيطالية)، (شاي إنجليزي) فهي لا تدل على منطقة الصنع بعينها ولكن تدل على طريقة صنع المنتج على الطريقة التقليدية الأصلية المميزة للمنطقة.

كيفية الحصول على الملكية الأدبية والفنية:

مثلما تحفظ هيئة منظمة الملكية الفكرية لأصحاب الصناعات والتجارة حقوقهم، فهي جاءت أيضاً بحفظ الابتكارات في المجال الأدبي والفني، كيفما كانت طريقته وقيمته والغرض منه وتعتبر هذا الفن ملكاً لصاحبه يُمنع منعاً باتاً انتحال أفكاره وإبداعه، وهي رسوم أو تصاميم أو أسرار تجارية أو اختراعات أو رموز ترمز إلى مصدر المنتجات والسلع والخدمات، وتنقسم إلى قسمين:

الأول: جميع الأعمال الفنية والأدبية وتشمل المؤلفات الموسيقية والأفلام المسرحية والقصص والروايات والشّعر والرسومات والتصاميم والصور العادية والصور المتحركة والشخصيات والمنحوتات وبرامج الحواسيب وتصاميم الفن المعماري.

الثاني: الحقوق المتصلة، وتعني حقوق الأفراد أو الشركات في ممارسة النشاط الابتكاري الخاص بهم، على سبيل المثال الرسوم المتحركة ميكي ماوس micky mouse تمتلكها شركة Walt Disney الشهيرة بالرسوم المتحركة المقدمة للأطفال ولها الحق

في عرضها، وكذلك الممثل المسرحي الراحل "نجيب إلياس ريحانة" –عليه أندى الرحمات– له أحقيه في عرض أفلامه ومسرحياته.

توسّعت هذه الحقوق حتى أصبحت تشمل في العصر الحالي "عصر التكنولوجيا" حماية برمجيات الحواسيب فأصبحت تحمي حقوقها بمنع التنزيل الرقمي للموسيقى والأفلام والتطبيقات على شبكة الإنترنت (علي،٢٠١٦: ١١.١٠).

شروط الحصول على براءة الاختراع:

الشروط التي يجب توافرها للحصول على براءة الاختراع تنقسم لنوعين: شروط موضوعية وَ شروط شكلية.

أولاً (الشروط الموضوعية):

١– وجود عنصر الاختراع: أي وجود فكرة جديدة مبدعة تضيف إلى عنصر ما فائدة تُذكر، أي شيئا لم يسبق لأحد اختراعه ويجعل للمبتكر الحق في الاستحواذ على القطعة والمسائلة القانونية في حق من يستخدم القطعة أو يختلسها بدون إذن من المبتكر، مثلا كـ ابتكار آلة جديدة بوظائف جديدة لم يسبق لأحد ابتكارها أو ابتكار لعبة أطفال تعليمية بفكرة جديدة أو ابتكار جهاز طبي جديد وعلى سياق هذه الأمثلة القائمة تطول.

٢–جِدّة الاختراع: تُمنح الملكية الفكرية للابتكارات التي لم يسبق لأحد اختراعها أو التحدث عنها أو منح براءة اختراع لها سابقا لكي تمنح للمبتكر الحق في الاستحواذ عليها ومنع أي شخص من التصرف فيها ولكي تكون جذابة يشترط أن تكون جديدة ومبهرة ومفيدة. تجعل حياة الإنسان أسهل وأريح لذا توجد الابتكارات.

٣– حداثة الاختراع: لا يشترط للاختراع أن يكون شيئاً جديداً وجد من العدم، يُمكن أن يكون منتجاً تابعاً لشيء سابق أو تكون طريقة جديدة وتسمى "براءة الطريقة" ٢

٤– النشاط الاختراعي: يختلف هذا الشرط بحسب قوانين الدول ولكن ما اتُفِق عليه هو توافر النشاط المُخترَع.

٥– التصنيف الصناعي: يشترط أيضاً للاختراع أن يكون قابلاً للتطبيق أو التصنيف الصناعي بحيث يمكن تصنيعه أو استخدامه في أي نوع من أنواع الصناعة ولا يمكن تحقيق هذا الشرط، إذا كان مجرداً ليس ملموساً، لأنه يستوجب وجود مادة أو فكرة ملموسة للاختراع قابلة للتحقيق والتنفيذ على أرض الواقع.

طه، وائل أنور بندق، أصول القانون التجاري، الأعمال التجارية، التجار الشركات التجارية، المحل التجاري، الملكية الصناعية، الإسكندرية، دار الفكر الجامعي للنشر، (٢٠٠٦، ص ٧٠١،٧٠٢)١

ثانياً: (الشروط الشكلية): هي شروط إجبارية لا تقل أهمية عن الشروط الموضوعية، حيث تختلف هذه الشروط من دولة لأخرى، إلا أن المعاهدات الدولية وحّدتها بحيث تكون شاملة وتكفي لمنح المخترع حق الملكية الفكرية، وتشمل هذه الشروط أصحاب الحق في طلب البراءة والإجراءات اللازمة لتقديم طلب البراءة والجهة التي يُقدم إليها طلب براءة الاختراع وحتى التسليم والموافقة على الطلب.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

وهذه إجراءات شكلية ضرورية وفي حال قُدم الطلب ناقصاً أو مجرّداً أو غير مقنع، ينقص الاستحقاق في طلب براءة الاختراع لذا يجب تقديم الطلب كاملا موافقاً للشروط والأحكام حتى يتم القبول. (خوري،٢٠٠٥،علي؛٢٠١٦:٣٢)

٥.٣.٢ مبررات حماية الملكية الفكرية:

وضح خوري (٢٠٠٥) أن المبررات لحماية الملكية الفكرية نوعان وهي مبررات أخلاقية تعتمد على مفهوم العدالة والنوع الثاني يعتمد على مدى تحقيق الفوائد للمجتمع وسنذكرها فيما يأتي بتفصيل أكثر.

أ . المبررات الأخلاقية:

تنقسم المبررات الأخلاقية لقسمين الأول يختص بالمبتكر والثاني بالأشخاص المنافسين له.

١- المكافأة على المجهود:

مما لا شك فيه أن الابتكارات الفكرية تحتاج الكثير من الوقت والجهد المضاعف، الذي لا يقل شأناً عن المجهود الذي يبذل للقيام بالعمل اليدوي ولكن يختلف في نوعية الجهد ففي الابتكارات الفكرية، المجهود يكون مضاعفاً على العقل لذلك من الأخلاق مكافأة هذا الجهد.

٢-الحماية من التقليد والانتحال:

إن من أبشع الأمور أن يسرق تعبك الفكري بكل سهولة وهو فعل غير أخلاقي، فلابد مع مكافأة جهد المبدع العمل على حماية إبداعاته واتخاذ الإجراءات اللازمة لمنع المنتحلين والمقلدين من السرقة.

ب . الفوائد المترتبة على الملكية الفكرية:

١- تحفيز المبدعين والمبتكرين:

إن الإبداع مهم لتطور الحياة وجودتها لذلك لابد من دعم المبتكرين، حتى يستمر الابتكار والإبداع لديهم ويكون ذلك بحماية ابتكاراتهم.

٢- ابتكار تقنيات وصناعات جديدة:

حماية الملكية الفكرية قادرة على تنشط الصناعات وتدعم البحوث العلمية الجديدة، مما يساعد على ابتكار منتج جديد.

٣- زيادة الاستثمارات الأجنبية:

تسعى الشركات الأجنبية للاستثمار في البلاد، التي يوجد بها حماية للملكية الفكرية وهذه الاستثمارات تعود على هذه البلاد بالفائدة.

٤- تسهيل نقل التكنولوجيا:

يكون ذلك عن طريق إقامة مراكز توضح التطورات التكنولوجية للجمهور ويمكن لأي فرد في العالم، الدخول على قواعد البيانات في مجال براءات الاختراع والاطلاع على الاختراعات التي حصلت على الملكية الفكرية.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

٥- الدخل من التجارة بالملكية الفكرية:

يحق لمالك الابتكار الاستفادة من ابتكاره وكذلك الدخول إلى عالم التجارة بهذا الابتكار مما يحقق له المكاسب المالية.

الملكية الفكرية بين الماضي والحاضر:

بدأ تاريخ الملكية الفكرية منذ بداية الاختراعات البشرية الأولى وكان ذلك أحد أهم ما يميز الشعوب عن بعضها، من صناعات وديانات وكذلك أساليب العيش مما جعل لكل شعب ملكيته الخاصة لما يتفرد به (الخليلي ،٢٠١٩).

قد دلتنا العلامات التي تظهر على أصل المنتجات، إلى أن العديد من البضائع التي كان يتاجر بها قديمًا مثل الجلود والكتب والأسلحة وغيرها، فقد كانت هذه العلامات إما رموز بدائية أو بصمة للإبهام (خوري ،٢٠٠٥).

يتوقع أن أول بداية لمفهوم الملكية الفكرية في شمال إيطاليا وقد كان ذلك في عام (١٤٧٤م) حين صدر قانون البندقية لحماية الاختراعات وهو أول قانون مخصص لحماية الملكية الفكرية (الخليلي ،٢٠١٩).

ففي الفترة بين القرن الخامس عشر والثامن عشر كانت حماية حقوق المؤلف والبراءات، على شكل امتيازات تمنح حسب تقدير الحكام إلى بعض أصحاب المطابع ومخترعين معينين (خوري ،٢٠٠٥ :٣٤).

في وقتنا الحاضر نعيش تطور واضح في الملكية الفكرية في جميع أنحاء العالم، فهناك العديد من الهيئات والوكالات والمنظمات للملكية الفكرية فأصبح لكل دولة منظمات وهيئات تحمي حقوق الملكية الفكرية مثلًا في المملكة العربية السعودية توجد الهيئة السعودية للملكية الفكرية التي يديرها أ. محمد بن عبد الملك آل الشيخ التي تقيم الكثير من الحملات التفتيشية، لضبط انتهاكات الملكية الفكرية وأيضاً تقيم دورات للتثقيف والتعريف بمفهوم الملكية الفكرية في الأكاديمية التابعة لها أيضاً زاد الاهتمام في عصرنا الحالي في المجال الالكتروني والرقمي، حيث اهتمت لجنة التنمية المعنية بالملكية الفكرية في التطبيقات المحمولة وتسعى من خلال مشروعها، إلى تثقيف مطوري البرمجيات بمفهوم الملكية ا لفكرية من حيث الدخل المادي وما تدرّه عليهم من فائدة.(منظمة العالمية للملكية الفكرية، ٢٠١٨).

هيئات حماية الملكية الفكرية

<u>محليّاً:</u>

١.(SAIP)

الهيئة السعودية للملكية الفكرية تمت الموافقة على تأسيسها عام ١٤٣٩هـ، ومقرها في العاصمة الرياض، يترأسها معالي ا لوزير محمد بن عبد الملك آل الشيخ، وتعد إحدى مبادرات منظومة التجارة والاستثمار ضمن برنامج التحول الوطني ٢٠٢٠.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

(EIPA)-٢

جمعية الإمارات للملكية الفكرية تأسست في دبي عام ٢٠١٠م، يترأسها اللواء الدكتور عبد القدوس ،عبد الرزاق العبدلي (فاروق، ٢٠١٣).

٣-مركز تدريب الملكية الفكرية بالكويت صدر قرار تأسيسه في بداية عام ٢٠١١م في دولة الكويت.

عالمياً:

1-المنظمة العالمية للملكية الفكرية تأسست عام ١٩٦٧م ومقرها في سويسرا-جنيف- WIPO

ويبلغ عدد أعضائها ١٩٣ دولة عضواً.

٢-(هيكل منظمة التجارة العالمية) يعتبر المؤتمر الوزاري أعلى أجهزة منظمة التجارة

العالمية، وهو المسؤول عن اتخاذ القرارات ويساعد المجلس

العام هيئة الملكية الفكرية على المجلس المسؤولين الجوانب المتصلة

بالتجارة من حقوق الملكية الفكرية، والذي يشرف على تنفيذ اتفاق تربس.

ركزت دراسة جاب الله وَعثمان (٢٠١٧) على دور التعاون الدولي في مجال دعم وتعزيز حقوق الملكية الفكرية وتم استخدام المنهج التحليلي للدراسة للوصول إلى الأهداف المرجوة، وتوصلت إلى أهم النتائج التالية: أنه يمكن اعتبار حماية حقوق الملكية الفكرية أحد العوامل المساعدة على الدعم والتعزيز للحقوق الفكرية ولا يمكن اعتبارها وحدها عامل أساسي ووحيد في تطوير الدعم الكافي، و حماية الحقوق الملكية الفكرية لم تنعكس على التطور الحقيقي في مجال الحقوق الملكية الفكرية، بالرغم من أن كل دولة لديها نظام فعّال لحماية حقوق الملكية الفكرية وجاءت أبرز التوصيات للباحثات على توفير البيئة الملائمة للتقليل من زيادة فرصة التقليد والقرصنة وذلك من خلال تحفيز التعاون لدعم حقوق الملكية الفكرية.(الويبو،٢٠١٩)

إجراءات طلب براءة الاختراع:

الإجراءات الشكلية في حقوق الملكية الصناعية لها أهمية قانونية، بعكس حقوق المؤلف التي تعطى الحماية لها بمجرد الإيداع لذلك يجب على من يريد براءة الاختراع التسجيل لدى الهيئة. (الخليلي، ٢٠١٩)

ويعتبر الإيداع والتسجيل والنشر من أهم الشروط الشكلية فعلى المودع أن يتبع إجراءات معينة للإيداع (الخليلي ،٢٠١٩ :٢٦) فأول إجراء يقوم به المخترع هو الإيداع ثم بعد ذلك على المخترع أن يقوم ببعض الإجراءات ؛ وهي أنه لابد لمن يرغب في حماية ابتكاره أن يقدم طلب بذلك إلى الجهة المكلفة بالملكية الصناعية ويتم إعداد الطلب على استمارة خاصة ويحتوي الطلب على بيانات إلزامية ويرفق معه مستندات تدل على تسديد رسوم الإيداع والنشر بالإضافة إلى وصف للابتكار(موني ،٢٠١٨) ويحتوي الوصف على الموضوع الرئيسي للاختراع ومكوناته وبيان لماهية الاختراع ويراعى في الوصف

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

الإيجاز ولابد من إنهاء الوصف بخلاصة توضح بعدة فقرات، من الأهم إلى الأمور الثانوية فإذا تم تقديم الطلب وفق للإجراءات تتولى الإدارة المتخصصة فحص الطلب، فإذا تم تسديد الرسوم تأتي الخطوة الأخيرة وهي التسجيل والنشر (الخليلي ،٢٠١٩). يشترط في طلب التسجيل لبراءة الاختراع ما يلي:

١-ألا يتعارض الابتكار مع الشريعة الإسلامية أو أنظمة الدولة أو الآداب العامة.

٢- لابد من استكمال البيانات المطلوبة للتسجيل

٣- يقتصر طلب التسجيل على ابتكار واحد.

٤- ألا يكون الابتكار من الأعمال المستبعد حمايتها من القانون

٥- لابد أن يكون العمل في شكله النهائي.

٦- دفع الرسوم.

٧- الضوابط والشروط الإضافية يصدر بها قرار من الرئيس التنفيذي للهيئة. (الهيئة السعودية للملكية الفكرية، مستند من ويب بعنوان دليل خدمات الهيئة السعودية للملكية الفكرية)

خطوات إيداع طلب براءة اختراع في الهيئة السعودية للملكية الفكرية:

١- يجب الدخول لموقع الهيئة ثم اختيار الخدمات وبعد ذلك اختيار خدمة براءات الاختراع.

٢- تسجيل الدخول إلى بوابة براءات الاختراع.

٣- إنشاء حساب لمقدم الطلب سواء كان فرد أو المؤسسة أو الوكيل.

٤- الدخول على منصة الخدمة من خلال النفاذ الوطني الموحد أو البريد الإلكتروني.

٥- إرفاق طلب جديد.

٦- تحميل القوالب لتعبئة بيانات طلب براءة الاختراع.

٧- تعبئة القوالب بالبيانات التالية (الملخص، الوصف الكامل للابتكار، عناصر الحماية والرسومات لفهم الوصف إن وجدت).

٨- اختيار نوع الطلب (براءة اختراع).

٩- تعبئة بيانات الطلب بشكل صحيح.

١٠- ترفق القوالب في مكانها الصحيح.

١١- تصدر فاتورة وفي حال تم سداد المبلغ يصدر رقم لطلب وتاريخ الإيداع.

(الهيئة السعودية للملكية الفكرية، مستند من ويب بعنوان دليل خدمات الهيئة السعودية للملكية الفكرية).

(هيئة الخبراء لمجلس الوزراء،٢٠١٨).

إجراءات البحث

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

منهج البحث:

اعتمد البحث على المنهج النوعي لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن التساؤلات المطروحة ويعد المنهج النوعي قائم على مشاركة المبحوثين في جميع مستويات البحث لاعتبارهم أصحاب التجربة بالإضافة لكونهم فئة مستهدفة في الدراسة (السقا وعبد المجيد،٢٠١٤).

اعتمدت الباحثات على المنهجية السردية لدراسة الظاهرة الحالية من خلال الاعتماد على أدوات متنوعة لجمع البيانات من مجتمع الدراسة، ويعود السبب لاختيار هذا المنهج انه منهج يدرس الظاهرة بشكلها الطبيعي للحصول على المعلومات، حيث يعتبر المنهج النوعي منهج قليل الاستخدام في الوطن العربي وكان هذا دافع لنا لاستخدامه وإيضاح ميزاته وأنه لا يقل شأن عن البحث الكمي (العبد الكريم ،٢٠١٩).الظاهرة السردية تسعى لجذب المعرفة من خلال القصة ويتم فيها جمع البيانات، من خلال عدة أدوات ويكون التركيز فيها على محتوى القصة التي تروى، بالإضافة لكونها جزء من البحث فيتحد السرد مع التفسير ومناقشة البيانات (العبد الكريم،٢٠١٩).

بالإضافة إلى أن مشكلة البحث من المشاكل الحديثة على المستوى الشخصي والاجتماعي المحيط بنا كباحثات وجاء اختيارنا للمنهج النوعي لمناسبته لجمع المعلومات الكافية عن موضوع الدراسة(سعد والقريني، ٢٠٢٠).

مجتمع البحث:

يمثل مجتمع الدراسة طالبات قسم دراسات الطفولة لمرحلة البكالوريوس في جامعة طيبة، من طالبات المستويات المتقدمة اللاتي قمن بتصميم عدد من الأنشطة والألعاب التعليمية خلال مرحلة دراسة البكالوريوس في الفصل الدراسي الثاني من عام (١٤٤٢هـ، ٢٠٢١م)، كونهن متخصصات بمجال دراسات الطفولة.

عينة البحث:

طُبق البحث من خلال اختيار عينة قصدية، وهي العينة التي تكون ذات عدد محدود لكنها مستوفية البيانات والمعلومات وقد شارك في البحث خمس طالبات من المستوى الثامن من قسم دراسات الطفولة بكلية علوم الأسرة، تشترك الطالبات في أنهن الطالبات المصممات للعبة دورني والتي تهدف الدراسة الحالية لتسجيل حق ملكية فكرية لها.

في هذا الجدول توضيح للطالبات المشاركات في البحث:

المشاركات	عدد الألعاب الابتكارية	عدد الأنشطة التعليمية	عدد أنشطة التطوع

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

الطالبة ١	٣	١٣	٥
الطالبة٢	٤	١٢	صفر
الطالبة٣	٤	١٣	١١
الطالبة٤	٢	١٠	٣
الطالبة٥	٣	٩	٨

أدوات الدراسة:

لتحقيق المصداقية والموثوقية للبحث، فقد استخدمنا عدد من أدوات البحث النوعي:

١- المقابلة

٢- الملاحظة

٣-تسجيل اليوميات

٤- دراسة حالة

سنوضح فيما يلي آلية استخدام كل أداة من هذه الأدوات على حِدة:

الملاحظة: هي المشاهدة التي يقوم بها الباحث لظاهرة طبيعية أو سلوكية أو تربوية أو اجتماعية معينة. وفي الملاحظة يشاهد الباحث سلوك العينة ويتتبعه ويسجل ملحوظاته بأمانة ودقة، حيث قمنا باستخدام الملاحظة المباشرة المنتظمة في البحث الحالي، التي من خلالها قمنا بتدوين ملاحظاتنا ومذكراتنا بعد حضور عدة لقاءات ودورات للملكية الفكرية (أحمد ومحسن،٢٠٠٧).

الملاحظة هي الطريقة الأساسية والأكثر شهرة، لجمع المعلومات في البحث النوعي، يمكن أن تستخدم في كثير من أنواع البحث النوعي وغالبا ما تستخدم هذه الاستراتيجية بما يسمى ملاحظة المشارك، لأن الباحث يعمل مشاركا بشكل أو بآخر في موقع دراسته، فينخرط مع مجتمع البحث في الظاهرة موضع البحث ويعمل معهم كواحد منهم وربما يطلق على الدراسة التي تركز على استخدام هذه الطريقة ملاحظة المشارك (participant observation). استخدمت الباحثات الملاحظة المباشرة المنتظمة وذلك من خلال حضور عدة محاضرات تخص الملكية الفكرية وقد كانت هذه المحاضرات غنية بالمعلومات، التي أفادتنا في بحثا وسعينا لامتلاك حق الملكية الفكرية للعبة دورني. ثاني الأدوات التي استخدمناها كباحثات، هي المقابلة ومن خلالها وجدنا إجابات لمعظم أسئلتنا التي ترتبط بالملكية الفكرية وكيفية امتلاك حقها للمبتكرين.

المقابلة: تعتبر المقابلة الشخصية من أهم وسائل البحث النوعي وكما تعتبر من الأدوات الرئيسة في جمع البيانات ولا تقتصر على التبادل اللفظي فقط عن طريق الأسئلة بقصد الوصول الى معلومات معينة، بل تشمل التعبيرات الحركية والتعليقات والملاحظات، إلى جانب المعلومات التي تبادلناها مع شخص ذو خبرة أو عدة أشخاص، وتنقسم المقابلة إلى مقابلة حرة وقد

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

استخدمنا في بحثنا هذا المقابلة الحرة والمقابلة المقيدة، التي تكون مقيدة بعدة أسئلة أو معلومات تمنع في ذلك الفرصة من استرسال المبحوث في الإجابة (احمد ومحسن،٢٠٠٧).

المقابلة نوع خاص من المحادثة أو الحوار مع شخص له علاقة بموضوع البحث يستخدمه الباحث ليستكشف خبرة المقابل وتفسيراته (Hatch,2002) .وتعد المقابلة من الطرق الرئيسية لجمع المعلومات في البحث النوعي، ويعتمد عليها الباحثون بشكل كبير. فالمقابلات النوعية تستخرج غالبا معلومات مختلفة عما نحصل عليه من المقاييس والاستبيانات، بل حتى عما تحصل عليه في المقابلات المغلقة النهاية(marecek,2003:p.93)، (العبدالكريم ، ٢٠١٩: ١٥٦).

اليوميات: الوثائق الشخصية مثل الرسائل الشخصية، أو المفكرات، وهي ما يكتبه بعض الأشخاص يوميا عن الأحداث التي يمرون به أو يشاهدونها أو المذكرات، وهي ما يكتبه شخص عن أحداث مهمة مرت في حياته، مثل السيرة الذاتية، وهي رصد يقوم به شخص لمسيرة حياته أو يقوم به شخص آخر على لسانه أو عنه (العبد الكريم ،٢٠١٩: ١٦٦).

دراسة الحالة (لعبة دورني): وهي دراسة حالة للعبة دورني وهي لعبة من تصميم الباحثات واللاتي يسعين لامتلاك حقهن في الملكية الفكرية وذلك من خلال عدة خطوات على الباحثات إجراءها لإيداع طلب الحصول على الملكية الفكرية من الهيئة السعودية للملكية الفكرية.

آلية تحليل البيانات:

تحليل البيانات: عبارة عن تنظيم وترتيب للبيانات التي جمعها الباحثون في إطار جديد أكثر وضوحاً لزيادة فهم الباحث لها وليقدم ما تم اكتشافه للآخرين. سيتم استخدام ما يُسمى بالبحث النوعي بالتثليث حيث أننا كباحثات قمنا بتقسيم المحاور وتحليل البيانات والأدوات فيما بيننا مع الحرص على الربط بين وجهات النظر المختلفة. (الصاعدي، ٢٠١٨). تم تفريغ المقابلات والملاحظات واليوميات في برنامج (word)، وقراءة كلٍ منها على حِدة وترميز المُهم بلون حسب محاور وترابط مواضيع البحث.الترميز مناسب لتحليل كل أشكال البيانات تقريبا مثل المقابلة والملاحظة والوثائق والمدونات والصور والفيديو. وهو مناسب أيضا للباحثين المبتدئين في تحليل بيانات البحث النوعي(Saldaña,2016).

ملخص الدراسة:

تناولت الدراسة" الأنشطة التعليمية لطالبات مرحلة البكالوريوس وحفظ حق الملكية الفكرية: دراسة حالة لعبة "دّورني". ذكر البحث مشكلة البحث ومن ثم أهميته وأهدافه ومصطلحات البحث المهمة وأهم الدراسات التي تخص موضوع البحث ومن ثم الإطار النظري وتناول ثلاثة محاور رئيسية وهي:

المحور الأول: التعرف على أهمية اللعب وتأثيرها على الطفل من الجوانب الاجتماعية والتعليمية والعقلية والوجدانية وأهمية دمج مهارات التفكير الإبداعي في تصميم اللعبة.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

المحور الثاني: إيصال معلومات كافية وشاملة عن الملكية الفكرية وأهميتها لمبتكري ألعاب الأطفال وطريقة حصولهم على الملكية الفكرية.

المحور الثالث: استعراض عدد من الألعاب المبتكرة من طالبات مرحلة البكالوريوس (تخصص دراسات الطفولة).

وأسهبت الباحثات في كل محور من المحاور الثلاثة ودعمنها بدراسات مناسبة، كما قمنا كباحثات بتحديد المنهجية المناسبة للبحث، ثم أتينا على ذكر أهم مزاياه وعيوبه وخصائصه وحددنا مجتمع وعينة البحث وذكرنا أهم الأدوات المستخدمة في الدراسة ومن ثم أخلاقيات البحث، التي يجب على الباحث التحلي بها في بحثه وختاما ذكرنا آلية تحليل البيانات، ومن ثم أبحرنا في الفصل الرابع بشكل أعمق في تحليل البيانات، ثم صنفنا البيانات المستخلصة عن طريق أدوات البحث إلى ثلاث محاور أساسية:

المحور الأول: التعرف على الملكية الفكرية.

المحور الثاني: إجراءات الملكية الفكرية.

المحور الثالث: انطباعنا كباحثات حول الملكية الفكرية وأهم تطلعاتنا.

اعتمدنا في هذا البحث على المنهج النوعي والذي جعل لنا كباحثات القدرة على التعمق في المشكلة أو ظاهرة البحث والمرونة الكبيرة، التي يتمتع بها المنهج النوعي مما يجعل إمكانية التطوير والتعديل على المعلومات على المدى البعيد متاحة، ومما يميز المنهج النوعي إتاحة المجال أم الباحثات لإبداء وجهات نظرهن المختلفة وذلك نظرا لما يعطيه المنهج النوعي من حرية كبيرة، في التعبير عن الآراء والإسهاب في الحديث وترابط الأفكار.

توصيات ومقترحات البحث

التوصيات:

بعد أخذ نظرة كافية ووافية عن الملكية الفكرية ودراسة الحالة للعبة دورني تم استخلاص النتائج الآتية:

١- ينبغي تثقيف الطالبات بأهمية حق الملكية الفكرية عن طريق تأهيل متخصصين، في الجامعات للاهتمام بالمبتكرين وإقامة دورات تعريفية عن الملكية الفكرية ويُلزم أعضاء هيئة التدريس الطالبات بحضورها حيث يؤخذ الحضور والغياب.

٢- لابد من التشديد على أهمية وجود ألعاب تعليمية بطابع ترفيهي للأطفال، مع الأخذ بعين الاعتبار قدرات الطفل العقلية والمراحل العمرية لكل نوع من أنواع الألعاب.

٣- لَفت النظر للاهتمام بالسوق المحلي لألعاب الأطفال والتشجيع على الابتكار وعدم استيراد الألعاب ذات الطابع البيئي المختلف عن بيئة الطفل.

٤- تعزيز الطابع الوطني للأطفال عن طريق تعريفهم بمعالِم الوطن بأسمائها وتاريخ مبسط عنها.

٥- تعزيز الطابع العربي للأطفال بما في ذلك ضرورة معرفتهم للغتهم الأصلية.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

٦- إن الملكية الفكرية تخدم جميع المبتكرين والمخترعين في شتى مجالاتهم.

٧- إن إجراءات الملكية الفكرية قد تأخذ أسابيع أو شهور لتحقيق شروطها ومطالبها وسنه للتدقيق فيها ومن ثم الموافقة.

٨- بيان أهمية الأستاذ الملازم للمخترع طوال فترة الإجراءات لتوضيح شروط ومعايير إجراءات الملكية الفكرية.

٩- بيان أهمية الأستاذ الملازم للمخترع في تشجيعه ودعمه لُيكمل الإجراءات على أكمل وجه.

المقترحات:

١- التعمق في مجالات الملكية الفكرية كل على حِدة وتوضيح شروطه ومعاييره.

٢- القيام ببحث يبين تأثير أخذ حق الملكية الفكرية على صاحبه المخترع على المدى البعيد.

٣- القيام ببحث يعتمد على المنهج النوعي بالإضافة على المنهج الكمي للأنشطة التعليمية ودورها في تنمية الطفل على المدى البعيد.

Doi: 10.21608/AATM.2022.161619.1019

المراجع

إبراهيم، محمد؛ يونس، هاني؛ حافظ، وحيد.(٢٠١٥). ثقافة الطفل. (الطبعة الثامنة). عمّان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

أبو سرحان، عطيه. (٢٠١٧). أساليب تدريس التربية الاجتماعية والوطنية. عمان: دار الخليج للصحافة والنشر

احمد، محسن. (٢٠٠٧). القياس والتقويم التربوي والنفسي. الدمام. مكتوبة المتنبي.

إدارة الصين الوطنية للملكية الفكرية (٢٠١٩). أساسيات الملكية الفكرية: سؤال وجواب للطلبة والطالبات. بيجين وجنيف: إدارة الصين الوطنية للملكية الفكرية والمنظمة العالمية للملكية الفكرية.

بو جودة ، ابتسام؛ بعزيز، دلال؛ مسيف، سعدية؛ كحل السنان، رقية. (٢٠٢٠). بحث اللعب ودوره في تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة. دراسة لنيل شهادة الليسانس في علم النفس التربوي. جامعة محمد الصديق بن يحيى. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم علم النفس التربوي. جيجل.

بونوة، أحمد. (٢٠١٦). حماية الملكية الفكرية نازلة فقهيه في الشريعة الإسلامية .جامعة الجلفة ، كلية الحقوق والعلوم السياسية ، قسم الحقوق .الجزائر .

الحريري، رافدة. (٢٠١٤). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

حيزية ،علواني .(٢٠١٦) . دور الأنشطة اللاصفية في إبراز السمات الإبداعية عند تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين. رسالة ماجستير. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة العربي بن مهيدي .الجزائر .

الخالدي، احمد. (٢٠١٠). أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة. الأردن: المعتز للنشر والتوزيع.

الخليلي، إبراهيم. (٢٠١٩).دراسة مقارنة بين حق المؤلف والملكية الصناعية من حيث المفهوم واستغلال الحقوق والانقضاء .الجزائر :مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع .

دخيل الله، دخيل. (٢٠١٤). المهارات الاجتماعية: المفهوم والوحدات والمحددات. الرياض: العبيكان للنشر.

رزيقية، الزهرة. (٢٠١٦). تأثير قانون المنافسة على حقوق الملكية الفكرية. رسالة ماجستير. جامعة ٨ماي ، كلية الحقوق والعلوم السياسية ،قسم العلوم القانونية والإدارية .الجزائر .

الزعبوط، سمية. (٢٠١٩). دراسة استراتيجية اللعب مقاربة لتطوير العملية التعليمية. المؤتمر العلمي الدولي العاشر. جمعية الأصول ومؤسسة الأصول للبحث العلمي. إسطنبول.

زهران، حامد. (٢٠٠٤). علم نفس النمو الطفولة والمراهقة. مصر: عالم الكتب.

السقا ،أبهر ؛ عبدالمجيد ، أيمن .(٢٠١٤).دليل ومبادئ عمل تطبيقية حول البحوث الميدانية في الأرضي الفلسطينية المحتلة . غزه :مركز دراسات التنمية .

سويفت، تانيا (٢٠٢٠). التعلم عبر الحركة واللعب التفاعلي في مرحلة الطفولة المبكرة. (ترجمة هدى السباعي). القاهرة: مجموعة النيل العربية.

السيد، منى. (٢٠١٣). أخلاقيات البحث العلمي. جامعة المجمعة.

الشمري، وجدان. (٢٠٠٣). أثر استخدام إستراتيجية القصة ولعب الدور في تنمية القدرات والسمات الإبداعية لدى أطفال. رسالة ماجستير. جامعة الخليج العربي. كلية الدراسات التربوية. التربية الخاصة. البحرين.

الصاعدي، أحمد. (٢٠١٨) .دور استراتيجية التثليث في تجويد الأبحاث العلمية في مجال تكنولوجيا التعليم . *المجلة الدولية التربوية المتخصصة*. ٩، ٦٩.

العامري، فؤاد. (٢٠١٨) . فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*. ٢، ١٨١-١٨٢.

عبد الصادق، سامي. (٢٠٠٢). الوجيز في حقوق الملكية الفكرية. القاهرة: المكتبة القانونية.

العبدالكريم، راشد. (٢٠١٩). البحث النوعي في التربية. (الطبعة الثانية). الرياض: مكتبة الرشد ناشرون.

العبيدي، آلاء؛ العبيدي، باسم؛ ولي، محمد. (٢٠١٥). اكتساب المعرفة وتعليم التفكير الاستدلالي. عَمان: مركز ديبونو لتعليم التفكير.

العجمي. مها. (٢٠٠١) .المناهج الدراسية. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

علي، بلباي. (٢٠١٦).الملكية الفكرية في ظل المنظمة العالمية للملكية الفكرية . رسالة ماجستير. جامعة محمد بوضايف، كلية الحقوق والعلوم السياسية، قسم الحقوق. المسيلة.

عليوات، محمد. (٢٠١٦). الذكاء وتنميته لدى أطفالنا. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

فاروق، شيرين. (٢٠١٣). الإمارات للملكية الفكرية .عثر عليه ١٧ فبراير ، ٢٠٢١ ، من https://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports/2013-10-12-1.1977620

قناوي، هدى. (٢٠١٤). الطفل تنشئته وحاجاته. الدمام: مكتبة المتنبي.

محمود، ميرفت. (٢٠١٥). تطوير المناهج. عمان – دبي: مركز ديبونو لتعليم التفكير.

المنظمة العالمية للملكية الفكرية. (٢٠١٨). الملكية الفكرية والتطبيقات المحمولة. استرجعت بتاريخ ٢/٢٢ /٢٠٢٠ /https://www.wipo.int/ip-development/ar/agenda/ip_mobile_apps

المنظمة العالمية للملكية الفكرية. (٢٠٢٠). مفهوم الملكية الفكرية. عثر عليه في ٢٨ مارس، ٢٠٢١، من /https://www.wipo.int/about-ip/ar

هيئة الخبراء لمجلس الوزراء. (٢٠١٨). الهيئة السعودية. عثر عليه في ١٨ فبراير ،٢٠٢١، من https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/6cf17f84-7a45-4ff1-a61a-a9f600fd90bd/1

الهيئة السعودية للملكية الفكرية. (٢٠٢٠). دليل خدمات الهيئة السعودية للملكية الفكرية. الرياض .

هيوت، سالي؛ روي، جين. (٢٠٠١). الألعاب التي نلعب بها. الرياض: مكتبة العبيكان.

المغازي، إبراهيم. (٢٠١٥). في سيكولوجية الإبداع إبداع العبقرية وعبقرية الإبداع. القاهرة: عالم الكتب.

موني، عون. (٢٠٠٨). شروط منح براءات الاختراع. رسالة ماجستير. جامعة بن يوسف بن خده، كلية الحقوق. الجزائر

الويبو. (٢٠١٩). هيئة التجارة. عثر عليه في ١٨ فبراير ،٢٠٢١، من https://www.wipo.int/about-wipo/ar /