أثر استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية في التحصيل الدراسي لمواد العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية

طلال بن محمد المعجل
أستاذ المناهج وطرق التدريس العلوم الشرعية المشارك
كلية التربية – جامعة الملك سعود
المملكة العربية السعودية

نوره بنت خالد بن حمد بن حمدان
ماجستير الآداب في مناهج وطرق تدريس العلوم الشرعية
مشرفة تعليمية -وزارة التعليم
المملكة العربية السعودية

الملخص

انطلاقا من أهمية التنوع في الاستراتيجيات التعليمية ودمج التقنية في التعليم كوسيلة حديثة من وسائل التعليم العصري المرتكز على التكنولوجيا تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية في التحصيل الدراسي(المباشر) البعدي والمؤجل (بقاء الأثر) لمناهج العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية. واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي، حيث تم القيام باختبار تحصيلي ل19 طالبة مكوّن من 13 سؤال قبل استخدام الاستراتيجية وبعدها كما قام الباحثان باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (*SPSS*) لتحليل بيانات الدراسة من خلال استخدام التكرارات والمتوسطات الحسابية كما استخدما اختبار T للعينات المترابطة للإجابة على أسئلة الدراسة. وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها وجود أثر ملحوظ لاستخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية على تحصيل الطالبات في مناهج العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية حيث ارتفعت درجات الطالبات في الاختبار التحصيلي بعد استخدام الاستراتيجية والمعتمدة على دمج التقنية في التعليم كما بينت النتائج وجود فروق في المتوسطات الحسابية، بالإضافة إلى ذلك بينت النتائج فاعلية استخدام وتوظيف التكنولوجيا والتقنية الحديثة كتصميم أفلام الكرتون كأداة أو وسيلة حديثة للتعليم، كما أوصت الدراسة بناء على النتائج بمجموعة من التوصيات أهمها فائدة وأهمية استخدام استراتيجية دمج التقنية في التعليم كوسيلة لتوصيل المعلومات للطالبات ورفع مستوى الاستيعاب والتحصيل لديهن في الغرفة الصفيّة، كما أوصت بضرورة تنوع الأساليب والاستراتيجيات التدريسية داخل الغرفة الصفيّة واستثمار الأدوات والأساليب الحديثة وعدم الاعتماد على التلقين فقط لما لتنوع الأساليب التعليمية من أثر على رسوخ المعلومة لدى الطالبات بالإضافة إلى ضرورة التركيز على استخدام التعلم من خلال الترفيه وذلك بالاعتماد على تصميم الألعاب وأفلام الكرتون لما لذلك من تحفيز للطالبات وجذب انتباههن للمعلومة المقدّمة.

الكلمات الافتتاحية:

كارتون، تصميم، المرحلة الابتدائية، برنامج، أثر، مناهج، العلوم الشرعية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Abstract

From the importance of diversity in the educational strategies and the integration of technology in education as a tool of modern teaching methods based on technology; this study aims to investigate the effect of using the design of cartoon films program in the academic achievement of Islamic sciences materials for primary stage students. The study based on experimental approach. The researchers preparing test for 19 students composed of 13 questions before and after using and applying the strategy in order to answer questions and objectives of the study. furthermore, the researchers using Statistical Package for Social Sciences (SPSS) to analyse the data of study through using of frequencies, means and paired sample T test to answer the study questions. Moreover, the study concluded with a number of findings. Most importantly; there is a significant impact for using the design of cartoon films program on student's grades in the Islamic Sciences curricula at the primary stage students. Where scores of students are increased in achievement test after using the strategy that depends on the integration of technology in education. The results also indicate are differences in arithmetic means, as well as the results showed that effectiveness of the using technology such as designing cartoons as a tool or a modern method of education. However, the study recommended a set of recommendations including the usefulness and importance of integrating technology in education as a way to conveying information to students and raise the level of comprehension for them in the classroom. As well as, it recommended the necessity of diversify in the techniques and strategies in the classroom and invest the modern methods. In addition to not relying on memorization only. And that because of the impact of teaching methods diversity on information stability. In addition to focus on using learning

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

through entertainment with games and cartoon films as a motivation tools for student and attract they attention to information.

مقدمة:

إن العروض التلفزيونية وأفلام الرسوم المتحركة الكارتونية لأكثر من 80 عاما قد قدمت التسلية للأطفال؛ فالقط فيليكس كان أول رمز كرتوني، والذي بدأ رحلته في العشرينات من القرن الماضي؛ وفي السنوات ال 10 التالية، كان هناك البطة دونالد والفأر ميكي وبلوتو كشخصيات رسوم متحركة أحبها الأطفال؛ ومشاهدة أفلام الكارتون تؤثر على توجه وسلوك الأطفال من حيث ما يحبون وما يكرهون، وطريقة الحديث، والتصرف مع الأطفال الآخرين؛ كما أن لها تأثير قوي على لغتهم وطريقة لبسهم وأكلهم.

وقد نجد أن نشأت الرسوم المتحركة ليست بالحديثة حيث أنه قبل البدء في إنتاج رسوم متحركة تم في القرن التاسع عشر اختراع جهاز يسمى adidaleom من (ويليام جورج سنة 1834)، وهو عبارة عن آلة اسطوانية الشكل يتم تزويدها بصور ورسوم متتالية وعندما يدير المشاهد الآلة, يشاهد من خلال ثقوب تحيل على الصور, تبدو بأن عناصر الصورة بها حركة, وقد مكن هذا الجهاز من التمهيد للدخول في عالم صناعة الرسوم المتحركة. وفي سنة 1914م ابتكر (جون راندولف بريي) وهو منتج أمريكي في عالم الرسوم المتحركة طريقة تتمثل في إدخال الأنظمة الانسيابية على عملية إنتاج الرسوم المتحركة وبهذا الابتكار انخفضت تكاليف الإنتاج إضافة إلى سرعة الإنتاج (شعلان وعبد العظيم, 2013, 459-460).

وأوضح القليني وآخرون (2011, ص2) أن فن الرسوم المتحركة أصبح نوع من أنواع الفنون قائما بذاته حيث تطور هذا الفن من مجرد صور مرسومة ساكنة إلى صور متحركة, هذا الفن الذي تطور عبر عشرات السنين وتقدم تقدما ملحوظا ومذهلا يؤثر على الكبار والصغار معا, حيث يحتوي على أقل كمية من النصوص وهذا ما يجعله جذابا وسهلا في كل الأعمار.

ويرى الباحثان أن الوسائل التعليمية تعتبر عنصرا هاما من عناصر التعليم بشكل عام وقد احتلت الوسائل التعليمية مكانة هامة في المناهج التعليمية فهي تساعد على تكوين المدركات واكتساب المعلومات وسعة فهمها بطريقة أفضل وأعمق فهي تعتمد على تشغيل حواس الإنسان كما أنها لها دور فعال في اكتساب بعض المهارات للطلاب عن طريق العروض العملية ومشاهدة الصور والأفلام والفيديو.

ومن هنا جاءت أهمية أفلام الرسوم المتحركة ودورها في العملية التعليمية لمساعدة القائمين على التعليم والقائمين على تطوير طرق التدريس في الاختيار الأنسب والأفضل فيما يتعلق بتحديث طرق التدريس حيث تعتبر الرسوم المتحركة من المواد الشيقة والتي لها القدرة على توصيل المعلومات بشكل أفضل وأسهل مما تجعل المتعلم يقبل على التعليم دون ملل أو إرهاق(محمود, 2005, ص15).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد أدى التقدم السريع في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى تغيير المشهد التعليمي والترفيهي؛ ففي مجال التعليم، يمكن تقديم التعليم باستخدام برمجيات تطبيقات تفاعلية مصممة بشكل جيد؛ فتكنولوجيا الوسائط المتعددة تمكن من تقديم التعليم من خلال استراتيجيات التعلم الفعالة مثل رواية القصص من خلال الرسوم المتحركة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد أو المحاكاة أو الألعاب الرقمية أو الرسوم المتحركة الكرتونية؛ والرسوم المتحركة في شكل الإنيمي والأفلام الكارتونية هي أيضا أحد الأشكال الشعبية جدا من وسائل الترفيه؛ لذلك يمكن استخدام الرسوم المتحركة الكارتونية لتقديم القصص عن القيم الاجتماعية والثقافية الهامة لتعليم الطلاب وكذلك للترفيه عنهم (Zin et al., 2007, 310).

وهذا ما جعل الباحثان يخصصان هذا البحث في الأفلام الكارتونية ومدي تأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية، لما وجده من تعلق من التلاميذ بالأفلام الكارتونية، وسرعة استيعابهم لما يرد بها من معلومات، وألفاظ، بشكل أسرع من استيعابهم لما يقوم المعلم بشرحه داخل الحجرة الدراسية؛ مما يوفر الوقت والجهد، وعناء الدراسة التي من الممكن أن تشعر التلاميذ بالملل، وصعوبة المواد الشرعية لما تحتويه من تعاليم وقواعد يجب أن يلتزم بها الفرد.

مشكلة الدراسة:

تعد الرسوم المتحركة من أكثر الوسائط التي تجذب انتباه الأطفال, بل هي من أكثر ما يجذب الأطفال في سن مبكرة, ويمكن استثمارها في تعليمهم وتنمية القيم والمفاهيم المختلفة لديهم, إذ يبدأ الأطفال بمتابعتها منذ الثانية من العمر, وعند السادسة من العمر يكون قد تكونت لديهم عادة متابعة هذه الأفلام، ولا شك أن برامج الرسوم المتحركة تحوي العديد من القيم المرغوبة وغير المرغوبة والتي تؤثر في توجهات الطفل وشخصيته.

فقد أشارت نتائج دراسة ليم (LIM, 2003) إلى أن العديد من التربويين يرون أن الأفلام الكارتونية واستخدامها في المجال التربوي قد يكون له أثر مضر بالأطفال، وكذلك يرى القائمين على بعض المدارس الدينية أن الأفلام الكارتونية قد تتعارض مع الإيمان والمعتقدات، ولكن تشير النتائج إلى أن هذا المعتقد يجب أن يتغير، حيث أنه يمكن استخدام الأفلام الكارتونية في تدريس المواد للأنشطة التربوية الدينية بسبب حب الأطفال لها وشهرتها الواسعة لديهم؛ ولهذا فيجب على المعلمين استخدام أفلام الكارتون والرسوم المتحركة بشكل موسع في تعليم الأطفال.

وبينت نتائج دراسة أريكان وتاراف (Arıkan & Taraf, 2010) أنه عند اختبار طلاب المرحلة الابتدائية حال تعلمهم بالطريقة التقليدية المعتادة، كان تحصيل الطلاب ضعيفاً ودرجاتهم في الاختبار متدنية، ولكن بعد استخدام أفلام الكارتون في تعليم مجموعة من الطلاب، ارتفع التحصيل الدراسي لتلك المجموعة بدرجة ذات دلالة إحصائية عن بقية زملائهم؛ ولهذا فيجب التوسع في استخدام الأجهزة السمعية والبصرية والرسوم المتحركة الكارتونية في تعليم الأطفال لما لها من أثر إيجابي كبير على تحصيلهم الدراسي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

- تعد أفلام الرسوم المتحركة وسيلة مهمة من وسائل النمو اللغوي, حيث تستخدم اللغة الفصحى في الغالب, وتحتوي على ألفاظ ومصطلحات جديدة, وهو الأمر الذي ينعكس على لغة الطفل ويثري قاموسه اللغوي.
- إن تقليد الأطفال لصوت الشخصيات الكارتونية يعد معززا لسلامة النطق وصحته واعتدال اللسان وفصاحته.
- تعمل على إثراء الجانب النظري، حيث أنها الدراسة الأولى– على حد علم الباحثان– التي تناولت أهمية الأفلام الكارتونية في تحصيل العلوم الشرعية لدى طالبت المرحلة الابتدائية.
- تستخدم الصور بشكل عام في نقل المعلومات بفاعلية وتشويق وتقوم بالعديد من الوظائف كمساعدة الأطفال على الاتصال ببيئتهم والعالم المحيط بهم, والتعرف عليه, وتقريب الواقع ذاته إليهم.

الأهمية العملية:

- قد تساعد المختصين بمجال الطفولة والقائمين على وضع المناهج التعليمية على عرض الدروس التعليمية بصورة أفضل مما يحتويه الكتاب المدرسي؛ حيث تصبح عامل جذب للطلاب خاصة في المراحل الدراسية الأولى.
- قد تساعد على رفع التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؛ لما تجده الأفلام الكارتونية من هوى وقبول في نفوسهم.
- تساعد في رفع التحصيل الدراسي في المواد الشرعية، فعرض الدرس بصور كرتونية متحركة، وفي تسلسل، يجعل المعلومة سهلة الحفظ، ولمدة زمنية طويلة.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى: التعرف على برنامج يستطيع المعلم من خلاله تصميم فيلم كارتوني يتم التحكم في الصورة للتعرف على أثر استخدام أفلام كارتونية في التحصيل الدراسي لمناهج العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية.

أسئلة الدراسة:

ستحاول هذه الدراسة الإجابة على السؤال الرئيس الآتي:

ما أثر استخدام برنامج تصميم فيلم كارتوني في التحصيل الدراسي لمواد العلوم الشرعية لطالبات المرحلة الابتدائية.

والذي يتفرع منه سؤالين رئيسين:

1- ما أثر استخدام برنامج تصميم فيلم كارتوني في التحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الابتدائية.؟

2- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تحصيل الطالبات اللاتي استخدمن الفيلم الكارتوني في تدريسهن لمواد العلوم الشرعية، وتحصيل الطالبات اللاتي لم يستخدمن الفيلم الكارتوني في تدريسهن للعلوم الشرعية. ؟

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حدود الدراسة:

تشمل حدود الدراسة كلا من:

الحدود الموضوعية:

تقتصر الدراسة على دراسة أثر استخدام برنامج تصميم فلم كارتوني في تحصيل طالبات المرحلة الابتدائية في تدريس العلوم الشرعية وتم اختيار مادة الحديث والسيرة التي تتضمنها وحدة الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم وهي: (محبة النبي صلى الله عليه وسلم 1 ومحبة النبي صلى الله عليه وسلم 2)، ووحدة أصلي على نبيي صلى الله عليه وسلم وهي: (الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم، فضل الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم، من مواطن الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم).

الحدود البشرية:

طالبات الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية.

الحدود المكانية:

مدارس الامتياز الأهلية (في مدينة الرياض).

الحدود الزمانية:

الفصل الدراسي الثاني لعام 1436هـ -1437هـ.

مصطلحات الدراسة:

الرسوم المتحركة :

عرفها عزمي (2010, ص18) بأنها مجموعة من الصور الساكنة ذات التتابع الحركي من خلال رسومات مستقلة, وبعرضها ينتج عنها الإيهام بالحركة, أو هي عبارة عن رسومات متتالية ذات تغيرات طفيفة معدة ومرتبة للتصوير والعرض على شكل فيلم سينمائي.

كما عرفها شلتوت (2013, ص7) بأنها أسلوب فني لإنتاج أفلام مرئية تعتمد على عديد من الرسوم والحركات واحدا بعد الآخر في عدة كادرات بحيث يجب أن لا تقل عدد الكادرات عن 12 كادر بالثانية على الأقل, ويحدث تغييرا طفيفا في الموضع للمنظر أو الشيء الذي يظهر في الكادر من إطار لآخر.

التعريف الإجرائي: هي سلسلة من الصور المتحركة التي اختيرت وفقاً لسيناريو معين يكتبه المعلم على شكل قصة تخدم الدرس ضمن إطار تعليمي هادف باستخدام برنامج PowToon.

العلوم الشرعية:

عرفتها الجميعي (2010، 11) بأنها المقررات التي أقرتها وزارة التربية والتعليم للطلاب وتشمل القرآن الكريم والتوحيد والحديث والفقه والتفسير.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بينما عرفها القيسي (2011، 21) بأنها مقررات مواد التربية الإسلامية والمنفذة في مشروع تطوير التعليم ومشروع الملك عبد الله لتطوير التعليم العام للعام الدراسة (2011/2010) وتشمل مقررات التفسير والحديث والتوحيد والفقه، ويُدرس كل مقرر منها بواقع خمس حصص دراسية في الأسبوع.

التحصيل الدراسي: هو مدى استيعاب الطلاب لما تم تقديمه وفقاً لخبرات معينة، ويقاس ذلك من خلال الاختبارات والتقويم المستمر. (الشيباني، 2012)

التعريف الإجرائي: هو إنجاز الطالب في الصف والذي يخضع للقياس سواءً من خلال الاختبارات أو الأسئلة المباشرة التي تتضمنها وحدة الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم وهي: (محبة النبي صلى الله عليه وسلم 1 ومحبة النبي صلى الله عليه وسلم 2)، ووحدة أصلي على نبيي صلى الله عليه وسلم وهي: (الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم، فضل الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم، من مواطن الصلاة على النبي صلى الله عليه وسلم) .

منهجية الدراسة:

المنهج شبه التجريبي.

يقوم هذا المنهج على وجود مجموعتين: تجريبية وضابطة.

مجتمع الدراسة:

طالبات الصف السادس ابتدائي من مدارس الامتياز الأهلية في مدينة الرياض.

عينة الدراسة:

بلغ عدد طالبات العينة الضابطة (19) طالبة، وعدد طالبات العينة التجريبية (18) طالبة.

أداة الدراسة:

- مجموعة أفلام تم تصميمها من قبل الباحثين في منهج الحديث والسيرة للصف السادس الابتدائي.
- اختبار تحصيلي يعده الباحثان، وبقياسين قبلي وبعدي.

ثانيا: الجانب النظري:

تعريف الرسوم المتحركة:

تعرفها ابن حميدة (2016, ص237) بأنها مجموعة من الصور تمر بسرعة معينة لتخدع العين البشرية, لان الصورة بها حركة معتمدة على الخداع البصري حيث أن الصورة تظل ثابتة على العين بمقدار 20/1 من الثانية, وهو كذلك أسلوب فني لإنتاج أفلام سينمائية يقوم فيها منتج الفيلم بإعداد رسوم للحركة بدلا من تسجيلها بآلة التصوير كما تبدو في الحقيقة.

وعرفتها سعاد (2015, ص172) بأنها أعمال أنتجت خصيصا إلى فئة معينة من المشاهدين حيث أنها تستهدف الطفل كمشاهد ولكن هذا لم يمنع من أن يقبل على مشاهدتها الكبار أيضا.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كما وردت العديد من التعريفات للأفلام الكارتونية أو الرسوم المتحركة؛ حيث تُعرف على أنها الصور المتحركة التي تتكون من سلسلة من الرسومات، كل واحدة منها مختلفة بدرجة بسيطة عن الأخرى بحيث أنه عندما يتم تصويرها وتشغيلها من خلال جهاز العرض تبدو وكأنها تتحرك (Okoro & Onakpa, 2016, 233).

بينما عرفها يحي (2008, ص65) بأنها صور ثابتة متسلسلة ويتم عرضها متتابعة وبسرعة معينة مما يعطي الإيحاء بالحركة, والرسومات الثابتة والمتحركة تنمو باطراد كوسيلة للتسلية وجذب الانتباه وتعد من أقوى الوسائل التي يمكن عن طريقها تقديم رسائل مركزة يسهل فهمها لكل الفئات وخاصة المعاقين عقليا.

وعرفها السيد (2016, ص179) بأنها استخدام تقنيات التصوير التي تعتمد على تسجيل اللقطات بشكل منفصل ومتتابع ينتج عنها شريط من الصور يعرف بنظام الحركة المتقطعة تحدث عند المشاهدة من خلال شاشة العرض للإيهام بالحركة وهي بذلك تعتمد على تقنية من تقنيات الإنتاج التي تمكن الفنان من التصرف في عمليات التصميم لكل إطار على حدة.

وعرفتها (العويد, 2016, ص181) بأنها مجموعة من المشاهد المترابطة والتي تروي قصص وأحداث معينة ينقلها أبطال ذو شخصية كارتونية وتكون تحت موضوع محدد مرتبط بمرحلة ما قبل المدرسة, تؤدي إلى هدف معين وتقدم رسالة محددة, وذلك بعد أن يضاف لها قوالب حركية ذات مؤثرات صوتية وصورية تجمع بين عنصر الجذب والتشويق لها.

ومن خلال التعريفات السابقة تُعرف الباحثة الأفلام الكرتونية بأنها: تقنية تمكن سلسلة من الصور الثابتة من القيام بعرض سريع لمجموعة من الأعمال الفنية أو الأوضاع النموذجية في شكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد لخلق حركة وهمية لتبدو كما لو كانت على قيد الحياة، وقادرة على التواصل لفظيا، مع العمل ومع القدرة على التحرك.

معايير عرض الرسوم المتحركة:

يعد فيلم الرسوم المتحركة عبارة عن منظومة متكاملة من العناصر الفنية والتشكيلية فعند تصميم كادرات فيلم الرسوم المتحركة التعليمي (السيناريو الخاص بالفيلم) يجب مراعاة التوازن في توزيع العناصر في الكادرات وتحديد مركز الاهتمام بشيء معين, وكذلك مراعاة التناسب بين العناصر وبعضها سواء من كتابة ورسوم وعلاقتها بالخلفية مع إيجاد علاقة بينهما عن طريق التشابه في بعض العناصر والتكرار...الخ, وتعتبر الحركة من العناصر الهامة في حيوية ونجاح العمل لذلك يجب دراسة حركة كل عنصر من العناصر وعلاقتها بالعناصر الأخرى كما يجب مراعاة التنوع في العناصر للربط بين الكادرات وبعضها عن طريق تكرار بعض العناصر أو تكرار بعض الأصوات المصاحبة للكادرات فالإيقاع يؤدي إلى الوحدة في أفلام الرسوم المتحركة مما يجعل فيلم الرسوم المتحركة في حالة من التوازن. فلابد أن يتوفر في فيلم الرسوم المتحركة العناصر الفنية المميزة بأفلام الرسوم المتحركة وهي البساطة والوضوح مع المبالغة في بعض الأجزاء الهامة والتبسيط في بعض الأجزاء الأخرى (محمود, 2005, ص27).

حيث إن دراسة وإنشاء الرسوم المتحركة الكارتونية تتطلب إطاراً متعدد التخصصات، بما في ذلك (1) رؤى من علم النفس الإدراكي ودراسات عن الرسوم المتحركة، (2) نظريات المزج المفاهيمي من العلوم المعرفية وتطبيقها على فهم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الصور، (3) مفاهيم التجسيد والزمانية في المنهج الظواهري (المتعلق بالظواهر ودراستها) للتفاعل بين الإنسان والحاسوب، (4) تفسيرات جديدة للأداء الحيوي تأخذ في حسبانها الأداء بوساطة الكمبيوتر؛ هذه المعايير والأفكار تميز الدور الناشئ للرسوم المتحركة الكارتونية وإمكانية إنتاج كارتون أكثر قدرة على تجسيد الفكرة المراد طرحها إلى جانب مراعاته للجانب الشعوري، ليصبح كارتون توليدي تفاعلي (Chow, 2010, xv-xvi).

الطفل والرسوم المتحركة:

تعتبر أفلام الرسوم المتحركة إحدى أدوات بناء الوعي لدى الطفل فهي لم تعد فقط مجالا للتسلية بل أصبحت من أهم روافد تنمية أجيال الصغار, خاصة في وجود تقنيات جديدة ساعدت على توسيع هذا الخيال, وأفلام الرسوم المتحركة من الصعب أن تخلو من قيمة ما يراد توصيله للطفل لصقل عقله ووجدانه. فنجد أن للرسوم المتحركة أثرا كبيرا في شخصية الطفل باعتبارها من العناصر البيئية المنظمة التي تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية, علما بأن الأفلام المتحركة كلما كانت قصيرة كلما كان تأثيرها اشد وأقوي. وإعلام الطفل يتشكل بوجه عام من الرسوم المتحركة والأشكال الفنية الأخرى ذات المضامين والمحتويات التي يقصد بها الطفل وفئات الشباب. (عبد النبي, 2011, ص489).

ولما للقيم من أهمية كبيرة خاصة في عملية تنشئة الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة لاسيما وأن مرحلة تكوين الأفكار والاتجاهات والمعتقدات والقيم تبدأ في المراحل الأولى من حياة الطفل فإن برامج الرسوم المتحركة تسعى جاهدة من خلال برامجها أن تتبنى بعض القيم والأفكار وتغرسها في ذهن الطفل وشخصيته وبالتالي ظهورها في سلوكه ومحاولة محاكاة ما يجري في مشاهد الرسوم دون التمييز بين ما هو صائب وخاطئ منها. حيث أن هذه الرسوم وما تحويها من قيم لها تأثير عميق على الطفل تساعده على تقمص الشخصيات الكارتونية بما تحمل من قيم وأفكار واتجاهات لاسيما وأنها تتمتع بعناصر الجذب بالصوت والصورة واللون والحركة وبالتالي تشد انتباههم. (العويد, 2016, ص179).

وقد يتلقى العديد من الأطفال في عالم اليوم ثقافتهم من التلفاز, حيث تشكل تلك الثقافة الخارجية جزءا من مؤثرات الثقافة في حياتهم, وغالبها من أفلام الرسوم المتحركة, يليها برامج الأطفال الأخرى, والمسلسلات والأفلام وأمثالها, وقد أصبح لتلك الأفلام الكارتونية قنوات خاصة تبث طوال اليوم, في قالب فني جذاب متطور, فالتصق بها أطفال المسلمين التصاقا مخيفا, أثر على تشكيل عقيدتهم وقيمهم الأخلاقية وكل ذلك أثر في بناء شخصياتهم. (يعقوب والملا, 2013, ص35).

فالأفلام الكارتونية يمكن أن تساعد على تشكيل وبناء الهوية، فالرسوم المتحركة الكارتونية يمكن أن تساعد في تطوير مختلف المهارات والقدرات بين الأطفال؛ لذلك، يمكننا استخدام الرسوم المتحركة الكارتونية لتثقيف الأطفال وكذلك المراهقين حول قيمهم الاجتماعية والثقافية بجانب توفير الترفيه لهم مع الحكايات الشعبية المثيرة للاهتمام (Zin et al., 2007, 310).

وهناك سمة أخرى، وهي أن المتعلمين الصغار يتمتعون بالخيال والتصور الذهني؛ فالألعاب والرسوم المتحركة الكارتونية مناسبة بشكل جيد في تعزيز مخيلة وتصورات المتعلمين الصغار؛ فالأساس المنطقي وراء اختيار الرسوم المتحركة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الكارتونية كمواد تعليمية بدلا من الصور أو القصص هو أنها تحتوي على شخصيات ملونة وعروض مرئية جذابة مصحوبة بأصوات وسمعيات ممتعة (Arıkan & Taraf, 2010, 5213).

ولكن على الرغم من أن مشاهدة أفلام الكارتون هو من أحب الهوايات إلى الأطفال في سن المرحلة الابتدائية؛ إلا أنه قد اتضح أنه قد يؤثر على أسلوب حياتهم وطريقة ملبسهم وسلوكياتهم العدوانية والعنيفة ولغتهم؛ فالأطفال يحبون شراء الملابس والإكسسوارات المماثلة لما ترتديه شخصياتهم الكارتونية المفضلة؛ كما اتضح أن أغلب الأطفال يحبون أفلام الكارتون الكوميدية أكثر من الرومانسية، فضلاً عن كونهم يحبون مشاهدة الصراع بين شخصيتين كارتونيتين ومشاهد القتال في الكارتون، وينعكس ذلك عليهم بأن يتشاجروا مع زملائهم في الفصول الدراسية في كثير من الأحيان (Hassan & Daniyal, 2013, 10).

فالتقليد غريزة عند الأطفال فإنهم يقومون بتقليد تلك الشخصيات التي شاهدوها في المسلسل لأن الطفل حساس وهو مرآة تعكس كل شيء ويسجل كل شيء ثم يندفع ليعبر عما يراه فهو يندمج مع الأحداث بسرعة, وقد لاحظ العديد من الآباء أن تلك الشخصيات بدأت تغرس في أبنائهم قيما منافية لتعاليمنا وقيمنا الإسلامية. وهنا يكمن الخطر فقد يعتبر الطفل أن هذا الشيء مسموح به فيقلده ويداوم على فعله مرارا وتكرارا فيصبح عادة له (يعقوب والملا, 2013, ص46-47).

التأثيرات الإيجابية للرسوم المتحركة:

يمكن إجمال التأثيرات الإيجابية للرسوم المتحركة على الطفل كما ذكرها كل من (شعلان وعبد العظيم, 2013, ص455)؛ (سمية وسميحة, 2015, ص110-111):

- القيم الإيجابية وغرسها في نفوس الأطفال كقيم التعاون والصداقة والأمانة والأخوة.
- توضيح بعض المفاهيم التي يركز عليها الأطفال كالخير والشر, والصدق والكذب.
- تنمية المعرفة والقدرة على الابتكار والتفكير.
- تساعد الطفل على اكتساب الصفات الإنسانية الجيدة وتنمي شخصيتهم.
- من شأن بعض الرسوم المتحركة أن تعزز وتزيد من شعور الانتماء لدى الطفل إلى الجماعة, باعتبار أن الجو الجماعي عامل جوهري في تحقيق الصحة النفسية.
- تنشيط خيال الطفل بما تقدمه بعض الرسوم أحيانا من شخصيات خيالية تحاكي الواقع أحيانا أو أن تكون شخصيات خيالية, كما توسع مدارك الطفل إلى جانب تحقيق المتعة والتسلية.
- تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية وتشبع له غرائز عديدة مثل غريزة حب الاستطلاع فتجعله يستكشف في كل يوم جديدا, وغريزة المنافسة والمسابقة فتجعله يطمح للنجاح ويسعى للفوز.

وبرزت الرسوم المتحركة كمادة لفظية مكتوبة أفضل من استخدام المادة المكتوبة فقط, وساعدت على استبقاء المعلومات المقدمة لفترات أطول وأن برامج الأطفال تعتمد عليها بشكل أساسي كمقدمات لبرامج الأطفال أو في فقرات

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

منفصلة أو على شكل مسلسلات كرتونية, كما أن لها تأثيرا مهما على الجوانب المعرفية من زيادة قدرة الطفل على فهم المعلومات المرتبطة بها, وإثارة انتباهه وزيادة قدرته على المتابعة (بدح والعنزي, 2013, ص574).

ورغم هذا الكم الكبير من الإيجابيات التي تحققها الصور المتحركة إلا أن هناك بعض السلبيات التي قد تنتج عنها: (القرشي, 2015, ص109).

- تجعل من الطفل متلقيا لا مشاركا, يفضل مشاهدة الأعمال عن المشاركة فيها.
- إعاقة النمو المعرفي الطبيعي حيث أن المعرفة الطبيعية تتطلب أن يتحرك الطفل مستخدما حواسه كلها أو معظمها ومع مشاهدة الرسوم المتحركة يكتفي الطفل باستخدامه حاسة السمع والبصر فقط.
- تقليص درجة التفاعل بين أفراد الأسرة وذلك من شدة الانغماس في برامج الرسوم المتحركة, لدرجة أنهم يتوقفون حتى عن التخاطب معا.
- تقديم مفاهيم عقدية وفكرية مخالفة للإسلام.
- إن من أكثر الموضوعات تناولا في الرسوم المتحركة الموضوعات المتعلقة بالعنف والجريمة, ومع الوقت وتكرار المشاهدة يعتاد عليها الأطفال تدريجيا, ومن ثم يأخذون في الاستمتاع بها وتقليدها.

الدور الإيجابي للرسوم المتحركة ودورها في العملية التعليمية:

هناك سمة خاصة تميز مجال تعليم العلوم وتجعله أكثر ارتباطا بأساليب التعليم بمساعدة الكمبيوتر, وهذا ينشأ عن ارتباط العلوم بالرسوم التوضيحية الثابتة والمتحركة والأفلام التعليمية التي يمكن عرضها بالفيديو, وغيرها من الموضوعات العلمية التي يمكن تصويرها ومحاكاتها عن طريق الرسوم المتحركة التي تبسط المعلومة وتعرض خصائصها المميزة, وتركز عليها. كما يمكنها أن تهمل كل العناصر غير اللازمة من الموقف التعليمي المعروض بالرسوم المتحركة, ومن هنا يتم التركيز على المكونات والعناصر التي تدخل ضمن الأهداف الواجب تحقيقيها من هذه الرسوم, والتي قد لا يمكن للتصوير الواقعي المباشر أن يحققها(عزمي, 2010, ص18).

وكان من الضروري لمواجهة التحديات التي يواجها التعليم في عصر الانفجار المعلوماتي ظهور وسائل تساعد العملية التعليمية في تحقيق الأهداف التربوية في أحسن صورها كما وكيفا وعلى رأس هذه الوسائل الرسوم المتحركة, حيث تكمن قوة الرسوم المتحركة في اعتمادها على حاستي السمع والبصر, وامتلاكها إمكانيات الحركة واللون والصوت, وجميعها تشد الانتباه وتجذب للمشاهدة وتعمل على إثراء المواقف التعليمية بالمنبهات والمثيرات السمعية والبصرية فينعكس إيجابيا على المتعلم حيث يتم خلق حالة من الرضا والإقناع نتيجة تكثيف عناصر التشويق والإبهار والوضوح فيتفاعل معها المتعلم مما يجعل المادة التعليمية تتسم بالسهولة والبساطة (شلتوت, 2013, ص4).

ومن هنا يجيء دور أفلام الرسوم المتحركة في توضيح وتوصيل المادة العلمية بطرق مدروسة ومفهومة قادرة على توصيل المفاهيم والمضامين الخاصة بالمادة العلمية حتى نصل إلى الفائدة المرجوة من عملية التعلم عن بعد, فيمكن من خلال أفلام الرسوم المتحركة الكشف عن الحقائق التي لا تظهر على السطح مثل القوى الغير مرئية في الطبيعة والتفاعلات الكيميائية والغازات وموجات الصوت وغيرها من الظواهر الطبيعية والكيميائية. كما أن هناك العديد من

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الوظائف الأخرى التي يمكن أن تقوم بها الرسوم المتحركة في نفس الاتجاه مثل تبسيط العلوم والحقائق والاكتشافات العلمية والهندسية مثل مراحل نمو النبات أو الحيوان أو كيفية دوران الأرض حول نفسها...الخ, من خلا وضعها بصور مبسطة باستخدام التقنيات الحديثة المستخدمة في التعليم (محمود, 2005, ص20-21).

والرسوم المتحركة الكارتونية ترفع معدلات درجات اختبارات الأطفال بدرجة عالية؛ وهذا لأنها تقدم الصور والأصوات، ويمكن أن تُستخدم كوسيط للتعلم والتعليم؛ ومن الجدير بالذكر أن الرسوم المتحركة الكارتونية يمكن أن تعزز ذاكرة الطلاب بشكل أفضل؛ وقد يرجع ذلك إلى مجموعة متنوعة من الأسباب، بما في ذلك أن يكون تصميم الرسوم المتحركة الكارتونية مبني على الأفكار الأساسية للأطفال في سياق حياتهم اليومية؛ وشكل الشخصيات الكرتونية أيضا يحفز خيال الأطفال، والواقع الافتراضي لحركة الشخصيات الكرتونية مع الألوان الزاهية والأصوات الملحقة بها يمكن أن تكون أكثر إثارة للاهتمام بالنسبة للأطفال من الصور العادية؛ لذا، فعلى المعلمين تطبيق المبادئ والمنهجية المناسبة في تطوير الرسوم المتحركة الكارتونية للتعليم والتعلم في رياض الأطفال والتعليم الابتدائي؛ فهذا يشجع الأطفال ويحل مشكلات التعلم لديهم لتحقيق المهارات والكفاءة في مختلف المواد مثل العلوم والرياضيات واللغات الأجنبية وغيرها من المواد (Kittidachanupap et al., 2012, 345).

وتعد الصور المتحركة أداة مهمة يحقق فيها المتعلمون نموهم العقلي لما توفره من بيئة خصبة تساعد في استثارة دافعية المتعلم وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب من مدركاته الحسية, وتجعله ينجذب إليها بل ويسعى إلى التعامل معها بأسلوب مشوق وممتع لتحقيق أهداف معينة. ويؤكد علماء النفس أن التعلم المبني على الخبرات الحسية هو التعلم المستمر حيث يتوقف الفهم الكامل لشيء معين على الخبرة البصرية, فالوسيلة البصرية تيسر عملية التعلم بتوفير صورة ترسخ المعنى بطرق أفضل للمهارة المراد تعلمها كما أنها تقدم للمعلم خبرات أفضل حيث تزيد من فاعلية التدريس لجميع مستويات المتعلمين, وتعمل على تهيئة فرص جديدة لتيسير الحصول على معلومات عن طريق استثارة عدد أكبر من الحواس البشرية, كما تجعل العملية التعليمية ممتعة وشيقة, وتوفر للمتعلم الوقت الكافي ليعمل حسب سرعته الخاصة, كما تزوده بالتغذية الراجعة الفورية, وتساعده على معرفة مستواه الحقيقي من خلال التقييم الذاتي. (القاضي وآخرون, 2016, ص847).

وتعد الرسوم المتحركة من أبرز المصادر التي تسهم في التعلم عن طريق الحواس, لكونها تجمع بين الصوت والصورة والحركة واللون, فتستخدم أكثر من وسيط تعليمي, وتخاطب أكثر من حاسة, وتتسم في نفس الوقت بالإثارة والحركة والتشويق, بما يسهم في بناء المعلومة وترسيخها وفاعليتها في ذهن الطفل. (قربان, 2016, ص25).

ولهذا فان توجيه الرسوم المتحركة سيقوم بدور المعلم في تعزيز الكثير من المفاهيم اللغوية عند الأطفال, وتعويض المتعلمين عن الخبرات التي قد تفوتهم داخل غرفة الصف, ومساعدة المعلمين على مواكبة النظرة التربوية الحديثة والتي تعد المتعلم محور العملية التعليمية التعلمية وتنمية مختلف الجوانب الفسيولوجية والمعرفية واللغوية والانفعالية والخلفية الاجتماعية(بدح والعنزي, 2013, ص575).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

لذا ترى الباحثة أنه يجب على المعلمين خلق بيئات تعلم يحصل فيها الأطفال على كل من الدعم السمعي والبصري كالأفلام الكارتونية في سياقات هادفة؛ فبتفعيل الأفلام الكارتونية والرسوم المتحركة الأصلية يقدم المعلمون للطلاب وسيلة لا تقدر بثمن لتعليم أصلي من خلال توفير المدخلات السمعية والبصرية لهم؛ مما يزيد من فهمهم واستيعابهم للمحتوى التعليمي.

النظريات المفسرة للتأثير التربوي للرسوم المتحركة:

ذكر كل من (حمزة, 2012, ص67-68)؛ (Zewde, 2010, 47)؛ (Hill et al., 2009, 89)؛ (Tu, 2000, 4) أن هناك ثلاثة نظريات تفسر التأثير التربوي للرسومات المتحركة، وهي:

1. **نظرية التعلم الاجتماعي:**

تنص نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا على أنه لا القوى الداخلية ولا المحفزات البيئية تدفع الناس كمؤثرات معزولة؛ ويجب شرح السلوك والتعلم المعقد من حيث التفاعل المتبادل المستمر للمحددات البيئية الشخصية؛ فإن جميع ظواهر التعلم الناتجة عن التجربة المباشرة تحدث على أساس مباشر من خلال مراقبة سلوك الآخرين وعواقب ذلك السلوك عليهم؛ لذلك، تتأثر السلوكيات البشرية بالمراقبة والخبرة المباشرة؛ وتؤكد نظرية التعلم الاجتماعي أن السلوكيات تنتج عن التفاعل الاجتماعي بين الناس وبيئاتهم؛ فالعوامل الشخصية والبيئية تحدد بعضها البعض، والتأثيرات بينهما تكون ثنائية الاتجاه؛ وتفسر نظرية التعلم الاجتماعي السلوك البشري من حيث التفاعل المتبادل المستمر بين المحددات المعرفية والسلوكية والبيئية وتؤثر عدة عوامل على التعليم والتعلم في وجهات نظر التعلم الاجتماعي: السياق والثقافة والمجتمع، وخصائص المتعلم.

وتقول هذه النظرية أن اكتساب المتعلم أو أي شخص عموما لأنواع جديدة من السلوك يتم عن طريق تعرضه لوسائل الإعلام وملاحظته لتصرفات المجتمع من حوله, ومن خلال تلك الملاحظة يقوم بتكوين نماذج سلوكيه تكون في المستقبل دليل يساعده على حل المشكلات التي تواجهه بناء على النماذج التي شاهدها. أي أن هذه النظرية تفسر أثر الرسومات المتحركة في تنمية الجانب الوجداني ويمكن الاستفادة منها في إنتاج الرسومات التعليمية المتحركة عن طريق إنتاج فيلم رسومات متحركة تظهر فيه الشخصية الكارتونية من خلال أحداث قصة هدفها العام إرساء قيم وسلوك وجداني مرغوب في إكسابه للمتعلم (خصوصا المتعلم صغير السن) فيقوم بعدها بتطبيق تلك القيم في حياته الواقعية.

2. **نظرية التعلم بالملاحظة:**

تلعب عمليات المعرفة دوراً هاماً في نظرية باندورا الوظيفية الإنسانية, وهي تعتبر نظما تمثيلية رمزية, عادة ما تتخذ شكل الأفكار والصور الذهنية, وعمليات المعرفة تتحكم في سلوك الفرد واستجاباته, وفي الوقت ذاته محكومه بسلوك الفرد والبيئة المحيطة به. إن هذه النظرية تؤكد على انه إذا تعرض المتعلم لسلوك متكرر يعرض عليه من خلال فيلم رسومات متحركة سيؤدي إلى تعلم ذلك السلوك وبالتالي سيستطيع تنفيذ هذا السلوك إذا طلب من المتعلم أداؤه. ويمكن الاستفادة منها في إنتاج الرسومات التعليمية المتحركة عن طريق إنتاج فيلم رسومات متحركة يقارب الأفلام التسجيلية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حيث تقوم الشخصيات الكارتونية بعرض المعلومات, وتتميز الرسومات المتحركة عن الأفلام التسجيلية العادية بأنها توفر مرونة للرسام في تصوير الأحداث العلمية المعرفية بشكل أكثر دقة وإبهارا للمتعلم.

3. نظرية التعلم بالتقليد:

تقول هذه النظرية أنه إذا شاهد المتعلم أداء حركي يعرض عليه بصورة متكررة من خلال شخصية كارتونية سيقوم المتعلم بامتصاص هذا الأداء وتنفيذه خصوصا إذا كانت الشخصية الكارتونية المؤدية للحركة ذات قبول للمتعلم. وتفسر هذه النظرية أثر الرسومات المتحركة في تنمية الجانب المهاري, ويمكن الاستفادة منها في إنتاج الرسومات التعليمية المتحركة عن طريق إنتاج فيلم رسومات متحركة تقوم فيه الشخصية الكارتونية بتنفيذ مهارة رياضية موسيقية محددة, وبدقة أداء متكاملة, مما يؤدي بالمتعلم إلى تقمص أداء تلك الشخصية ومحاولة تقليدها حتى ينجح في ذلك.

4. نظرية الغرس:

وضع جورج جيربنر في عام 1967 مفهوم الغرس في أبحاث الاتصالات الجماهيرية كوسيلة للتفكير في التأثيرات الإعلامية على الجماهير؛ ونظرية الغرس تهدف إلى استكشاف المساهمة المستقلة للتلفزيون بمفاهيم المشاهدين للواقع الاجتماعي عند حدوثه لأول مرة؛ وفي وقت لاحق تم وضع تصور لها في مشروع بحثي بعيد المدى وطويل الأمد اسمه "المؤشرات الثقافية"؛ وهناك ثلاثة كيانات في هذا المشروع: تحليل العملية المؤسسية التي تحقق الأهداف المؤسسية، وتحليل نظام الرسائل بالوسائل الإعلامية (والذي يحقق في الرسائل التي بثتها المؤسسات لأهداف معينة) وتحليل الغرس (الذي يحقق في العلاقات بين "العمليات المؤسسية، ونظم الرسالة، والافتراضات العامة والصور والسياسات التي المغروسة)؛ وفي أول دراسة عن الغرس نشرت من قبل جيربنر وجروس (1976)، قاما بتصنيف جمهور التلفزيون إلى مجموعات على أساس كمية المشاهدة؛ واستخدمت الدراسة المسح الذاتي مثل سؤال المشارك عن الوقت الذي سيقضيه في مشاهدة التلفزيون يوميا؛ وأظهرت دراسته ثلاثة مستويات من المشاهدة وفقاً لنسبة التعرض للمحتوى الإعلامي، المشاهدة الخفيفة والمتوسطة والكثيفة؛ ووجد جيربنر وجروس أن المشاهدين الكثيفين كانوا أكثر عرضة لتشكيل تصوراتهم استنادا إلى ما تصوروه لهم وسائل الإعلام (Wang, 2013, 29).

وبتطبيق نظرية الغرس على استخدام الأفلام الكارتونية لتعليم أطفال المرحلة الابتدائية العلوم الشرعية؛ نجد أنه بسبب حب الأطفال لأفلام الكارتون، فهناك إمكانية لديهم لمشاهدتها بكثافة ودون ملل؛ وانطلاقاً من نظرية الغرس، يمكن تصميم أفلام كارتونية ذات محتوى دراسي وتعليمي هادف، وبهذا الشكل يمكن التيقن من أن الطلاب سوف تتشكل هويتهم الثقافية والشخصية وفقاً لما شاهدوه، كما سيترسخ لديهم المحتوى التربوي المراد تعليمهم إياه، بحيث أنهم سوف يستوعبوه ويفهموه بسهولة ويسر أفضل من الطرق التعليمية التقليدية الأخرى؛ وبهذا يزداد تحصيلهم الدراسي وحبهم للتعلم.

5. نظرية الاستخدامات والإشباعات:

في عام 1969، وضع واستخدم بلوملر ومكويل منهج الاستخدامات والإشباعات في دراسة أجريت على الانتخابات العامة في عام 1964 في بريطانيا؛ وكان الغرض من هذا المنهج أو من هذه النظرية هو معرفة السبب الذي

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قد يجعل الناس يتفادون أو يشاهدون البث الإذاعي، وما الاستخدامات التي يودون إشباعها، وما هي تفضيلاتهم من حيث الكيفية التي يعرض بها السياسيون أنفسهم على شاشات التلفزيون؛ ووجدوا أن الناس يستخدمون البث السياسي كمصدر للمعلومات عن الشؤون السياسية والكشف عن وعود الحملة الانتخابية والتعهدات؛ واستنادا إلى هذا البحث، اقترح ماكويل، بلومر وبراون (1972) بعض فئات احتياجات الإشباع:

1. الاختلاف: الحاجة إلى الهروب من الروتين والمشاكل، والتنفيس العاطفي.
2. العلاقات الشخصية: وسائل الإعلام كبديل لسد نقص الاستخدام الاجتماعي للمعلومات في المحادثات.
3. الهوية الشخصية أو نفسية الفرد: الحاجة إلى التفاهم الذاتي، والطمأنينة، واستكشاف الواقع.
4. المراقبة: ضرورة جمع المعلومات التي قد تساعد في تحقيق الإنجازات.

وفي عام 1973، جمع كاتز، هاس، وجوريفيتش 35 من الاحتياجات الاجتماعية والنفسية من الأدبيات التي تم إجراؤها على وظائف وسائل الإعلام، وحصروها في خمس فئات:

1. الاحتياجات المعرفية – الحاجة إلى جمع المعلومات والمعرفة والفهم.
2. الاحتياجات العاطفية – الحاجة إلى تحقيق تجربة عاطفية أو ممتعة أو جمالية.
3. الاحتياجات التكاملية الشخصية – الحاجة إلى تعزيز المصداقية والثقة والوضع والاستقرار.
4. الاحتياجات التكاملية الاجتماعية – الحاجة للتواصل مع الآخرين.
5. الاحتياجات للتنفيس عن التوتر – الحاجة للهروب من الضغط اليومي وتخفيف حدته (Eissa, 2012, 23-24).

وتطبيقاً لمعايير نظرية الاستخدامات والإشباعات، نجد أن الأفلام الكارتونية كي تكون أداة فعَّالة في تعليم أطفال المرحلة الابتدائية العلوم الشريعة، يجب أن تتوفر فيها الجوانب التالية:

- أن تكون مختلفة عن التعلم الروتيني الذي يتلقاه الطفل يومياً.
- أن تسد الفجوة المعلوماتية لدى الطفل وتُثري المحتوى التربوي لديه.
- أن تعمل على بناء الهوية الشخصية، وتخاطب نفسية الطفل بشكل مباشر لتنمي لديه الفهم الذاتي وتُمكنَّهُ من استكشاف الواقع.
- أن تحتوي على المعلومات الضرورية التي تساعد الطفل على تحقيق مستوى عالٍ من التحصيل الدراسي والإنجاز.
- أن تُحقق للطفل تجربة ترفيهية وعاطفية وممتعة.
- أن تكون ذات مصداقية وتحقق لدى الطفل الثقة في الذات والاستقرار النفسي.
- أن تكون أداة فعالة تُمكن الطفل من تعلم مهارات التواصل مع الآخرين.
- أن تشكل مهرب ثري بالفائدة للطفل من واجباته اليومية، بحيث يصبح وقت مشاهدتها وقت راحة وترفيه.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أثر الرسوم المتحركة في تدريس العلوم الشرعية:

إن تدريس العلوم الشرعية في سن مبكرة لتلاميذ المرحلة الابتدائية، قد يكون بالشيء الصعب عليهم استيعاب ما تحتويه هذه العلوم من مفاهيم، وشرائع دينية يجب أن يلتزموا بها في حياتهم، فإذا تم تقديمها لهم في صورة دروس ورقية في الكتاب الدراسي بصورة جافة، ربما تجد نفور من كثير من الطلاب في استيعابها، حيث أن طلاب المرحلة الابتدائية مازالوا أطفالا، لا يرغبون في تنفيذ الأوامر، كذلك مخزونهم المعرفي بشأن العلوم الدينية والشرعية يكون ضئيلا جدا، لذا كان لابد أن يتم استخدام وسيلة تعليمية معينة تجذب انتباههم وحواسهم في تعلم هذه المواد، وترغبهم فيها، وليس هناك أفضل من الأفلام الكرتونية يمكن أن يقم بذلك، فالطفل حين يشاهد فلما كرتونيا تجد ملامحه تتغير مع الأحداث فرحا وحزنا، فيشارك عقله وبصره وسمعه، ويمكن أن يعيد على والديه ما قد رآه بذلك الفيلم الكرتوني بمجرد رؤيته مرة واحدة، وتظل الكثير من الأحداث والكلمات عالقة بذهنه.

كذلك تقديم القصص الدينية في صورة رسوم كرتونية متحركة، تجعل الطفل يحب الأشخاص الدينية وما يقومون به من بطولات، ويستوعب ما شاهده من أحداث وما سمعه من ألفاظ أكثر من أن يقرا له والديه ذلك من كتب مصورة.

حيث تستخدم الرسوم المتحركة في إنتاج القصص الدرامية القصيرة والأفلام الكوميدية الهزلية, التي تخاطب الأطفال, من خلال قصة تحرك فيها مجموعة من الرسوم الثابتة الملونة, مصحوبة بالصوت والمؤثرات البصرية الأخرى التي تجذب الطفل وتبهره, بالإضافة إلى ذلك يقوم منتجو الأفلام التعليمية بالاعتماد على نوعيات خاصة من الرسوم المتحركة للمساعدة في شرح الأفكار الصعبة أو الموضوعات التي يستحيل توضيحها في مشاهد واقعية, ويمكن الجمع أيضا بين الرسوم المتحركة ومشاهد الحركة الحقيقية التي يتم تصويرها سينمائيا(ابن حميدة, 2016, ص237-238).

إن القصص، سواء كانت مروية عبر أفلام الكارتون أو مقروءة يمكن أن تؤثر على الفرد عاطفيا وتساعد في تشكيل مهارته في التفكير؛ وعادة، هناك حاجة إلى أن تتخذ الشخصيات في القصة القرارات من خلال أخذ التقييم الأخلاقي في الاعتبار؛ ومن هنا، فالمشاهدين أو المستمعين وخاصة الأطفال يتصورون بطبيعة الحال أنفسهم وكأنهم في مكان الشخصية القصصية، وسوف يفكرون في قراراتهم الخاصة من منطلق ما يعتقدون أنه أفضل قرار يجب اتخاذه؛ وفي وقت لاحق، سوف يفكرون في عواقب القرار الذي اتخذوه؛ والتعرض المتكرر للقصص الكارتونية إلى جانب التفكير النشط سيساعد الصغار على صياغة مفهوم الصواب والخطأ ويشكل مواقفهم الإيجابية (Zin et al., 2007, 311).

كما أن فكرة استخدام الأفلام الكارتونية في تعليم التعاليم الدينية للأطفال ليست غريبة على البحث العلمي التربوي؛ فقد رأي بعض الباحثين أن استخدام الأفلام الكارتونية في تعليم التعاليم الدينية للأطفال يعطي الفرصة للأطفال للتعبير عن أنفسهم وكذلك استيعاب وتقدير الفيلم الكارتوني ذو المحتوى الديني؛ فضلاً عن أن تصوير الروايات الموجودة في الكتب المقدسة في صورة حية للأطفال في هيئة الفيلم الكارتوني يقدم للأطفال تجربة تعليمية فريدة ويولد لديهم سلوكيات متوافقة مع معتقداتهم المكتسبة عبر الفيلم الكارتوني (LIM, 2003, 111).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

شرح طريقة استخدام موقع POW TOON لتصميم الفيلم الكرتوني:

الخطوة الأولى/ طريقة التسجيل:

1- الدخول إلى موقع www.powtoon.com

2- بعد انتهاء التسجيل سيتم فتح صفحتك الخاصة .

3- من أعلى الموقع نختار Dashboard.

4- سيتم فتح صفحة نختار CREATE.

الخطوة الثانية/ الدخول إلى استديو العمل:

1- من بعد اختيار CREATE تفتح لنا صفحة خاصة نختار قالب عمل جديد ومن ثم نختار GO.

2- ننتظر ثواني لتحميل الصفحة ومن ثم يتم الانتقال إلى استديو العمل.

3- من أعلى اليمين تتوفر للمستخدم عدة قوالب لكل قالب شخصياته وأدواته ورسوماته يمكن اختيارها بناءً على فكرة العمل كما يمكن التنقل من بين هذه القوالب حسب احتياجنا للأدوات فمثلاً أستطيع اختيار شكل كرسي من قالب 1 وطاولة من قالب 2 حسب أذواقنا الخاصة في التصميم واكتمال الفكرة.

الخطوة الثالثة/ شرح خصائص الأيقونات في الاستديو:

(الأيقونات يمين الاستديو)

1- Text تستخدم للكتابة.

2- Bk Ground يتاح من خلال هذه الأيقونة اختيار خلفيات منوعة للعمل.

3- Objects للإشارات والأشكال الهندسية.

4- Graphs أدوات يتم استخدامها في حال الاحتياج لتوضيح إحصائيات معينة.

5- Sound تركيب الصوت وإضافة خلفيات صوتية.

6- Media إضافة صور تم حفظها في الجهاز.

(الأيقونات أعلى الاستديو)

1- Export من هذه الأيقونة يتم تصدير العمل إلى اليوتيوب.

2- رمز العين للمشاهدة الأولية للعمل.

3- Edit قص أو نسخ أجزاء من العمل.

4- رمز الجرس يوضح التحديثات التي تم إضافتها للموقع مع العلم أن القائمين عليه يقومون بالتحديث شهرياً لذا لا يجب الاعتماد على الشرح الموضح فقط، حيث أنه قد تضاف خصائص وأيقونات جديدة مميزة، فالتعامل مع الموقع ينبغي أن يقوم على الاستكشاف وتجربة الجديد.

5- Edit powtoon Title كتابة اسم الفلم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

(الأيقونات يسار الاستديو)

1- رمز الموجب والسالب لإضافة أو حذف الشرائح.

2- Exit من خلاله يتم اختيار طريقة خروج أي شخصية أو أداة في العمل.

3- Enter من خلاله يتم اختيار طريقة دخول أي شخصية أو أداة في العمل.

(أسفل الاستديو)

شريط من خلال يتم التحكم بزمن دخول وخروج أي شخصية تم اختيارها في العمل.

ثالثا: الدراسات السابقة:

هدفت دراسة هوثميكر (Huthmaker, 2015) إلى معرفة مدى فعالية استخدام الرسوم المتحركة الكارتونية في زيادة وعي وسلوك ومعارف وممارسات طلاب المرحلة الابتدائية بفلوريدا في الولايات المتحدة الأمريكية تجاه حمى الضنك؛ واعتماداً على عينة قوامها (54) طالب مقسمين بالتساوي على مجموعتين (تجريبية وضابطة)، واعتماداً على المنهج شبه التجريبي القائم على الاستطلاع الموزع على المجموعتين، وأفلام الكارتون التثقيفية مع طلاب المجموعة التجريبية، أظهرت نتائج الدراسة أن الرسوم المتحركة فعالة في تحسين المعرفة، والمواقف، والممارسات لدى طلاب المرحلة الابتدائية الذكور والإناث من أفراد المجموعة التجريبية مقارنةً بطلاب المجموعة الضابطة اللذين تلقوا تعليماً تقليدياً.

وهدفت دراسة (القرشي, 2015) إلى التعرف على دور الرسوم المتحركة في التأثير على التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة. تكون مجتمع الدراسة من أطفال بلغت أعمارهم من (5-6) سنوات والبالغ عددهم (50) طفلا. واستخدمت أداة اختبار كوسيلة لجمع بيانات الدراسة. واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي المسحي. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها أن الرسوم المتحركة تؤدي دورا بارزا في تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة.

وهدفت دراسة (سمية وسميحة, 2015) إلى إبراز أهم الآثار الإيجابية والسلبية التي تتركها الرسوم المتحركة لدى الطفل. تكونت عينة الدراسة من 40 مبحوثا من أولياء الأطفال تتراوح أعمارهم ما بين 32-56 سنة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها أن يتم وضع فلسفة واضحة للتلفزيون فيما يتعلق ببرامج الأطفال ومراحله المختلفة, والتي تأخذ في الاعتبار فلسفة المجتمع والحرص على تنشئة الأطفال تنشئة سليمة نفسيا وفكريا, وإعداده ليكون مهيأ للاندماج في المؤسسات المجتمعية المختلفة ومن بينها المدرسة.

كما سعت دراسة كابتان (KAPTAN, 2014) إلى التعرف على فعالية استخدام الكارتون والقصص المصورة في تعليم الأطفال في مادة البيئة بالمرحلة الابتدائية بمدينة جوجارات بالهند؛ واشتملت عينة الدراسة على (44) طالب مقسمين إلى مجموعتين متساويتين (تجريبية وضابطة)؛ واعتمد الباحث على المنهج شبه التجريبي القائم على الاختبارات التحصيلية القبلية والبعدية للطلاب في مادة البيئة، وأفلام الكارتون التعليمية مع طلاب المجموعة التجريبية؛ وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبارات التحصيلية بمادة البيئة بين طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة لصالح طلاب المجموعة التجريبية؛ مما يفيد بأن أفلام الكارتون والقصص المصورة تزيد من تحصيل الطلاب بدرجة عالية ودالة إحصائياً.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهدفت دراسة (الغامدي, 2013) إلى التعرف على اثر استخدام برنامج حاسوبي مقترح قائمك على الرسوم المتحركة في تحصيل المفاهيم العلمية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمحافظة العقيق. تم اختيار عينة مقصودة تتكون من (54) تلميذا من تلاميذ الصف السادس الابتدائي تم تقسيمهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة) بواقع (27) تلميذا لكل مجموعة. وتم تطبيق أداة البحث وهي "اختبار تحصيل المفاهيم العلمية" على تلاميذ المجموعتين قبليا وبعديا. واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على تلاميذ المجموعة الضابطة في تحصيل المفاهيم العلمية بوحدة العمليات الحيوية في جسم الإنسان بمقرر العلوم, مما يؤكد على فعالية برنامج الحاسوب القائم على الرسومات المتحركة وأثره الإيجابي في تحصيل المفاهيم العلمية مقارنة بالطريقة التقليدية.

وهدفت دراسة (بدح والعنزي, 2013) إلى التعرف على أثر مشاهدة البرامج الإعلامية في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين من وجهة نظر أولياء الأمور في المملكة العربية السعودية – الرسوم المتحركة أنموذجا. تكونت عينة الدراسة من جميع الطلبة الموهوبين في الفئات العمرية بين (6-11) سنة في مدينة الرياض والبالغ عددهم (124) طالبا وطالبة خلال العام الدراسي (2012/2011). وقام الباحثان بإعداد استبانة كأداة للدراسة. واعتمد الباحثان على المنهج الوصفي المسحي التحليلي. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها أن مجال التوظيف اللغوي قد احتل المرتبة الأولى؟, ومجال اللغوي الاجتماعي في المرتبة الثانية, يليهما مجال التفكير اللغوي الناقد, بينما جاء مجال التفكير اللغوي الإبداعي في المرتبة الأخيرة.

في حين هدفت دراسة ساهن وآخرين (Şahin et al., 2012) إلى دراسة فعالية تعليم الضغط الثابت لطلاب المرحلة الابتدائية في مدينة جريسون بتركيا باستخدام الرسوم المتحركة الكارتونية والمتناظرات وأوراق العمل معاً؛ واشتملت عينة الدراسة على (48) طالب منهم (مجموعة تجريبية= 25؛ ومجموعة ضابطة= 23)؛ واعتمد الباحثون على المنهج شبه التجريبي القائم على استخدام نظام تدريس الكتب المدرسية الحالي مع المجموعة الضابطة، والرسوم المتحركة الكارتونية والمتناظرات وأوراق العمل مع المجموعة التجريبية؛ وأظهرت نتائج الدراسة وجود فرق معنوي لصالح المجموعة التجريبية، عند مقارنة نتائج الاختبار البعدي والاختبار البعدي المتأخر للعينة، وهذا يثبت أن استخدام الأساليب والتقنيات التعليمية المتمثلة في الرسوم المتحركة الكارتونية والمتناظرات وأوراق العمل مع دعم بعضها البعض له نتائج فعالة في التدريس.

وسعت دراسة صلاح الدين وعمر (Sallehuddin & Omar, 2011) إلى معرفة أثر الرسوم المتحركة الكارتونية على السلوك العدواني لطلاب المرحلة الابتدائية؛ واشتملت عينة الدراسة على (135) طالب بالمرحلة الابتدائية في سيلانجور بماليزيا؛ واعتمد الباحثان على المنهج الكمي القائم على الاستطلاع؛ وأظهرت نتائج الدراسة أن الطلاب يرون الرسوم المتحركة الكارتونية ممتعة لأنها مثيرة للاهتمام وواقعية وفكاهية وبها عنف؛ ويعتقد الطلاب أن هذه البرامج تساهم في السلوك العدواني، حيث أن معظم الطلاب سوف يتعلمون ويقلدون ذلك الكارتون؛ فإذا شعروا بأنهم يتعرضون للتخويف، فإن الطلاب سوف يضربون أو يهاجمون أو يركلون الشخص الذي سبب لهم الخوف؛ ومع ذلك،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فإنهم لا يوافقون على أن الرسوم المتحركة الكارتونية يمكنها تحويلهم إلى شخص آخر؛ وكشفت هذه الدراسة أيضا أن الطلاب على الأرجح يشعرون بالسوء عندما يضرون الآخرين، وبالتالي فإنهم لن يتصرفوا بعنف بمحيطهم.

وهدفت دراسة (الشهري, 2010) إلى إبراز بعض القيم التي تحملها أفلام الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال من خلال تحليل عينة منها وإيضاح أضرارها على قيم الأطفال وتربيته الإسلامية وارتباط ذلك الضرر بخصائص النمو الديني والمعرفي في مرحلة الطفولة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي ومنهج تحليل المحتوى. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها احتواء أفلام الرسوم المتحركة المستوردة على القيم السلبية بنسبة 73.63 وهي نسبة عالية قياسا بالقيم الإيجابية والتي بلغت نسبتها 26.36 فقط مما يدل على أنها لا تعزز القيم الإسلامية بل تهدمها.

كما سعت دراسة دالاكوستا وآخرين (Dalacosta et al., 2009) إلى معرفة مدى فعالية استخدام الرسوم المتحركة الكارتونية في تدريس مادة العلوم لطلاب المدارس الابتدائية بأثينا في اليونان؛ واشتملت عينة الدراسة على (179) طالب بالصف الخامس الابتدائي،واعتمد الباحثون على المنهج مختلط الأساليب الكمية والكيفية القائم على الاستبانة والتدريس باستخدام الرسوم المتحركة الكارتونية؛ وقدمت نتائج الدراسة دليلا على أن استخدام الرسوم المتحركة يزيد بشكل كبير من معرفة الطلاب الصغار وفهمهم لمفاهيم علمية محددة، والتي يصعب عادة فهمها وغالبا ما تسبب مفاهيم خاطئة لهم.

وهدفت دراسة (الشديفات, 2006) إلى التعرف على دور برامج الرسوم المتحركة في تضمين الأهداف التربوية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي. وتكونت عينة الدراسة التحليلية من عشر برامج للرسوم المتحركة والتي عرضها التلفزيون الأردني في الفترة بين 2005/9/1 حتى 2006 /1/30 وتكونت عينة الدراسة الميدانية من (158) معلما ومعلمة ممن يدرسون الصف الثالث الأساسي في مديرية التربية والتعليم للواء قصبة المفرق للعام الدراسي 2006/2005. واستخدمت الدراسة أداتين هما: أداة تحليل محتوى برامج الرسوم المتحركة, واستبانة مكونة من (60) فقرة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي. وأظهرت الدراسة عدة نتائج، من بينها أن برامج الرسوم المتحركة التي عرضها التلفزيون الأردني على القناة الأولى تحتوي على نسبة عالية من الأهداف التربوية تصل إلى 86% من الأهداف التربوية التي يتوقع من

التلميذ في مرحلة التعليم الأساسي تحقيقها, وجاءت غالبيتها في المجالات المعرفية والوجدانية.

المعالجة الإحصائية:

ثبات الاختبار:

يعتبر الثبات من الشروط المهمة في اختبار الدراسة، حيث يوضح ثبات الأداة أو الاختبار للنتائج نفسها إذا ما أعيد تطبيق الاختبار أو الأداة بنفس الظروف، وقد استخدم الباحثان بحساب معامل الثبات من خلال استخدام معامل كرونباخ ألفا، حيث بلغت قيمته(.74) وهي قيمة مقبولة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول (1)معامل كرونباخ ألفا

العدد	كرونباخ ألفا
13	0.74

الأدوات والاختبارات الإحصائية:

بعد أن قام الباحثان بتطبيق اختبار الدراسة للمجموعتين التجريبية والضابطة جُمعت استجابات أفراد عينة الدراسة وقام الباحثان بإدخالها كبيانات لغايات التحليل الإحصائي واستخراج نتائج الدراسة من خلال الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وحولت استجاباتهم إلى درجات ثم قام الباحثان باستخدام عدد من الاختبارات الإحصائية وهي:

1. معامل كرونباخ ألفا لحساب معامل ثبات الاختبار.
2. التكرارات والنسب المئوية.
3. المتوسطات الحسابية وذلك لإجراء المقارنات بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار للتعرف على أثر استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية في التحصيل الدراسي لمواد العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية
4. الانحرافات المعيارية.
5. اختبار(T test) للعينات المزدوجة(المترابطة) وذلك لقياس الفرق بين أداء المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي.

التكرارات والنسب المئوية:

يُبيّن الجدولين (2) و(3) التكرارات والنسب المئوية لدرجات تحصيل الطالبات في العلوم الشرعية لدى طالبات المرحلة الابتدائية قبل استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية وبعده

الجدول (2)التكرارات والنسب المئوية لتحصيل الطالبات القبلي

الدرجة	التكرارات	النسبة المئوية
5.50	1	5.3
6.00	1	5.3
6.50	2	10.5
8.00	2	10.5
8.50	1	5.3
9.50	1	5.3
10.00	3	15.8

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

10.50	1	5.3
11.00	3	15.8
12.50	4	21.1
المجموع	19	100.0

الجدول (3)التكرارات والنسب المئوية لتحصيل الطالبات البعدي

الدرجة	التكرارات	النسبة المئوية
9.00	1	5.3
10.00	2	10.5
10.50	3	15.8
11.00	6	31.6
11.50	2	10.5
12.00	2	10.5
12.50	2	10.5
13.00	1	5.3
المجموع	19	100.0

تُشير نتائج الجدولين أعلاه إلى ارتفاع في تحصيل الطالبات لمواد العلوم الشرعية بعد استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونيةلشرح المواد، حيث يظهر في الجدول الأول للتحصيل القبلي درجات متدنية للطالبات وصلت إلى الدرجة 5.5 في حين كانت أقل درجة في تحصيل الطالبات البعدي في الجدول الثاني 9، مما يُشير إلى تطور في مستوى الطالبات يُعزى إلى استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية.

الإجابة على أسئلة الدراسة:

ما أثر استخدام برنامج تصميم فلم كارتوني في التحصيل الدراسي لمواد العلوم الشرعية لطالبات المرحلة الابتدائية؟، ويمكن الإجابة عن هذا السؤال من خلال حساب الفروق في المتوسطات الحسابية بين تحصيل الطالبات في الاختبار القبلي والبعدي، كما يظهر في الجدول التالي:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي

	الوسط الحسابي	العدد	الانحراف المعياري
الاختبار القبلي	9.75	19	2.25
الاختبار البعدي	11.13	19	1.01

تظهر نتائج الجدول أعلاه المتوسطات الحسابية لتحصيل طالبات المرحلة الابتدائية في مواد العلوم الشرعية، قبل تطبيق واستخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية حيث بلغ المتوسط الحسابي للتحصيل(9.75)، في حين أظهرت النتائج أن متوسط تحصيل طالبات المرحلة الابتدائية في مواد العلوم الشرعية بعد تطبيق واستخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية هو(11.13) ويظهر من هذه النتيجة أن الفرق بالمتوسطات الحسابية لصالح الاختبار بعد استخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية ممّا يدلّ على أثر الاستخدام لهذا البرنامج.

وللتأكد من صحة النتائج أعلاه وثباتها استخدمت الباحثان اختبارT للعينات المترابطة والذي يظهر في الجدول أدناه كما يلي:

الجدول (5) اختبار T للعينات المترابطة

	قيمة T	قيمة الدلالة	مستوى الدلالة
الاختبار القبلي و البعدي	2.120	0.049	دالة إحصائيا

يُبيّن الجدول أعلاه نتيجة اختبار(T) للعينات المزدوجة (المترابطة) وذلك لتحديد مستوى الفروق في المتوسطات الحسابية ودلالته للمجموعتين التجريبية والضابطة، وبالنظر إلى ارتفاع قيمة (T) والبالغة (2.120) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0.05$).

وبالاعتماد على النتائج السابقة لذلك يمكن القول بأن هناك فروق في تحصيل طالبات المرحلة الابتدائية كما أن هناك فاعلية لاستخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية وأثر على تحصيل الطالبات في مواد العلوم الشرعية، حيث يؤدي ذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طالبات المرحلة الابتدائية في مواد العلوم الشرعية وفقا لاستخدام برنامج تصميم أفلام كارتونية.

توصيات الدراسة:

وفي ظل النتائج التي توصل اليها الباحثان بعد تحليل بيانات الدراسة يوصي الباحثان بما يلي:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

1. دمج التقنية في التعليم كاستخدام وتصميم أفلام الكرتون كوسيلة لتوصيل المعلومات للطالبات ورفع مستوى الاستيعاب والتحصيل لديهن في الغرفة الصفيّة لما تبيّن لها من أثر وفاعلية في تحصيل الطالبات وزيادة الاستيعاب لهنّ في كافة المقررات الدراسية ولا سيما مناهج العلوم الشرعية.
2. ضرورة تنوع الأساليب والاستراتيجيات التدريسية داخل الغرفة الصفيّة واستثمار الأدوات والأساليب الحديثة وعدم الاعتماد على التلقين فقط لما لتنوع الأساليب التعليمية من أثر على رسوخ المعلومة لدى الطالبات والفهم والاستيعاب.
3. التركيز على اختيار القصص الهادفة ذات القيم التربوية التي يمكن أن تخدم المنهج الدراسي وبالتالي يمكن تصميمها فلماً كارتونياً.
4. تدريب المعلمين على استخدام برامج تصميم الأفلام الكارتونية مع التشديد على تطبيقها.

المقترحات:

1. تكوين فريق عمل متكامل من كتاب وتربويين ومصممين بحيث يتم إنتاج أفلام كارتونية لكل مناهج العلوم الشرعية وترفق CD مع الكتاب الدراسي.
2. إجراء دراسة أخرى تبين أثر الرسوم المتحركة على التحصيل الدراسي على مواد ومراحل دراسية اخرى.
3. إجراء دراسة للتعرف على فاعلية الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الاستنتاج والاكتشاف لدى المتعلمين في المرحلة الابتدائية.

الخاتمة:

الحمد لله الذي أعان على إتمام هذا البحث المتواضع والذي حاول الباحثان من خلاله الخروج بخلاصة:

1- إن تقنين ما يقدم للأطفال من مواد مرئية أو مسموعة بجميع مراحلهم العمرية يمكن أن يكون له بالغ الأثر في بناء شخصياتهم.

2- الاهتمام بالتقنية ومواكبة التطور، وتسخير جميع الوسائل الجاذبة للأطفال في التعليم من شأنه ترسيخ المعلومة وتقريبها في أذهان الطلاب .

قائمة المراجع:

1. ابن حميدة, هند (2016). أثر أفلام الكارتون "الرسوم المتحركة" على سلوك الطفل, مجلة التراث, جامعة زيان عاشور بالجلفة, الجزائر, (23): 236-249.
2. بدح, أحمد محمد والعنزي, محمد مشعل (2013). أثر مشاهدة البرامج الإعلامية في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين من وجهة نظر أولياء الأمور في المملكة العربية السعودية: الرسوم المتحركة أنموذجا, مجلة جرش للبحوث والدراسات, الأردن, 15(عدد خاص): 573-590.
3. الجميعي، نورة بنت عوض بن معيوض (2010). مجالات التربية الصحية في مقررات العلوم الشرعية بالمرحلة المتوسطة للبنات في المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.
4. حمزة, إيهاب محمد عبد العظيم (2012). أثر كثافة المعلومات ببرنامج كمبيوتري قائم على الرسوم المتحركة في إكساب بعض المفاهيم العلمية لدى طلاب كلية التربية الموسيقية بجامعة حلوان, دراسات عربية في التربية وعلم النفس, السعودية, 4(42): 57-96.
5. سعاد, فرفابو عبد الوهاب (2015). ترجمة عناوين الرسوم المتحركة, مجلة الأثر – جامعة قاصدي مرباح – ورقلة, الجزائر, (22): 171-180.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

6. سمية, برجم وسميحة, عماري (2015). الرسوم المتحركة والسلوك العدواني لدى الأطفال: دراسة ميدانية لعينة من الأطفال, مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية, الجزائر, (6): 107-124.
7. السيد, إسلام محمد عثمان (2016). تأثر استخدام الرسوم المتحركة على تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الابتدائية, بحوث التربية الرياضية, مصر, 54(100): 177-189.
8. الشديفات, منال على منصور (2006). دور برامج الرسوم المتحركة في تحقيق الأهداف التربوية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي من وجهة نظر المعلمين, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, جامعة اليرموك, الأردن.
9. شعلان, نادية إبراهيم وعبد العظيم, أيمن فاروق (2013). ابتكارات شخصيات كرتونية مستوحاة من مفردات التراث السعودي للتأكد على ثقافة وهوية الطفل, التربية جامعة الأزهر, مصر, 1(155): 451-470.
10. شلتوت, محمد شوقي (2013). معايير تصميم الرسوم المتحركة التعليمية وإنتاجها, دراسات عربية في التربية وعلم النفس, السعودية, 4(44): 1-47.
11. الشهري, عائشة سعيد علي (2010). نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية: دراسة تحليلية, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, جامعة أم القرى, مكة المكرمة, السعودية.
12. عبد النبي, وائل مِخيمر مخيمر (2011). دور الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة: دراسة تحليلية, تكنولوجيا التربية, دراسات وبحوث, مصر, 487-509.
13. عزمي, نبيل جاد (2010). أثر استخدام برنامج مقترح وفقا لأسلوب التعلم الذاتي في تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة الكمبيوترية لبعض المفاهيم الفيزيائية, دراسات في المناهج وطرق التدريس, مصر, (160): 14-64.
14. العويد, نورة بنت ناصر (2016). التحليل القيمي لبرامج الرسوم المتحركة الموجهة لطفل ما قبل المدرسة, مجلة كلية التربية جامعة بنها, مصر, 27(107): 173-201.
15. الغامدي, فهد مسفر محمد (2013). أثر استخدام برنامج حاسوبي مقترح قائم على الرسوم المتحركة في تحصيل المفاهيم العلمية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمحافظة العقيق, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, جامعة الباحة, السعودية.
16. القاضي, خلود إسلام أحمد أنور وغنيم, محمد عبد السلام سالم والدسوقي, محمد إبراهيم (2016). أثر البرمجيات التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة على سعة الذاكرة العاملة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي في ضوء الفروق بين الجنسين, دراسات تربوية واجتماعية, مصر, 22(1): 837-884.
17. قربان, بثينة محمد سعيد (2016). فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة, مجلة القراءة والمعرفة, مصر, (177): 21-47.
18. القرشي, مني بنت دهيش (2015). دور الرسوم المتحركة في تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة, التربية جامعة الأزهر, مصر, 1(163): 95-144.
19. القليني, سوزان ومرزوق, دينا يحيى ومحمد, عبد الرحمن شوقي والدهان, مني حسين (2011). برنامج لتنمية بعض المهارات الاجتماعية للطفل ذو الغعاقة العقلية باستخدام الرسوم المتحركة, دراسات الطفولة, مصر, 14(53): 1-13.
20. القيسي، محمد بن علي بن أحمد (2011). ملامح الاقتصاد المعرفي المتضمنة في محتوى مقررات العلوم الشرعية في مشروع تطوير التعليم الثانوي بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، عمادة الدراسات العليا، جامعة مؤته، الأردن.
21. محمود, سلوى أبو العلا (2005). دور الرسوم المتحركة في التعليم عن بعد, مجلة علوم وفنون – دراسات وبحوث, مصر, 17(3): 15-29.
22. يحيى, سعيد حامد محمد (2008). فعالية برنامج قائم على التدريس العلاجي باستخدام الرسوم المتحركة لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى التلاميذ المعاقين عقليا – القابلين للتعلم – بالمرحلة الابتدائية, دراسات في المناهج وطرق التدريس, مصر, (139): 60-94.
23. يعقوب, عبد الحليم موسي والملا, عبد الإله بن محمد (2013). أثر أفلام الكارتون على القيم الأخلاقية للأطفال: دراسة عينة من أطفال السعودية والسودان, الثقافة والتنمية, مصر, 13(69): 33-85.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانيا: المراجع الأجنبية:

.

1. Arıkan, A., & Taraf, H. U. (2010). Contextualizing young learners' English lessons with cartoons: Focus on grammar and vocabulary. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2(2), 5212-5215.
2. Chow, Ka Nin. (2010). AN EMBODIED COGNITION APPROACH TO THE ANALYSIS AND DESIGN OF GENERATIVE AND INTERACTIVE ANIMATION. Ph.D. Georgia Institute of Technology. USA.
3. Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. Computers & Education, 52(4), 741-748.
4. Eissa, Soha. (2012). Why do people click? Uses and Gratifications of Facebook-Zynga Games among Egyptian Adults. Master of Arts. The American University in Cairo. Egypt.
5. Hassan, A., & Daniyal, M. (2013). Cartoon network and its impact on behavior of school going children: a case study of Bahawalpur, Pakistan. International Journal of Management, Economics and Social Sciences, 2(1), 6-11.
6. Hill, J. R., Song, L., & West, R. E. (2009). Social learning theory and web-based learning environments: A review of research and discussion of implications. The Amer. Jrnl. of Distance Education, 23(2), 88-103.
7. Huthmaker, Julie Weisenbacher. (2015). IMPROVING DENGUE FEVER KNOWLEDGE, ATTITUDE, AND PRACTICES IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN FLORIDA THROUGH ANIMATION. Doctor of Public Health. Capella University. USA.
8. KAPTAN, SONAL S. (2014). EFFECTIVENESS OF CARTOON AND COMIC BASED MULTIMEDIA PACKAGE FOR TEACHING ENVIRONMENT TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS. THE MAHARAJA SAYAJIRAO UNIVERSITY OF BARODA. India.
9. Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., Khopolklang, N., & Niwattanakul, S. (2012, May). Development of animation media for learning English vocabulary for children. In Computer Science and Automation Engineering (CSAE), 2012 IEEE International Conference on (Vol. 2, pp. 341-345). IEEE.
10. LIM, CHEONG SAN. (2003). Christian education utilizing cartoon and animation. DOCTOR OF MINISTRY. ORAL ROBERTS UNIVERSITY. USA.
11. Okoro, N., & Onakpa, M. S. (2016). Audience Perception of Television Animated Cartoons as Tool for Political Communication: A Study of Selected Towns in North Central Nigeria. AFRREV IJAH: An International Journal of Arts and Humanities, 5(4), 232-249.
12. Şahin, Ç., Akbulut, H. İ., & Çepni, S. (2012). Teaching of solid pressure with animation, analogy and worksheet to primary 8th students. Journal of Instructional Technologies & Teacher Education, 1(1), 22-51.
13. Sallehuddin, I. S. B., & Omar, F. I. B. (2011, October). The perceived impact of anime on school children's aggressive behaviour. In Proceeding at the LANCOMM International Conference (Vol. 2011, pp. 19-20).
14. Tu, C. H. (2000). On-line learning migration: from social learning theory to social presence theory in a CMC environment. Journal of network and computer applications, 23(1), 27-37.
15. Wang, Yajiao. (2013). CHANGING MEDIA, CHANGING CULTURAL VALUES — CHINESE YOUNG ADULTS' MICRO-BLOG USAGE AND CULTURAL VALUES. MASTER OF ARTS. University of the Pacific. Usa.
16. Zewde, A. (2010). Sorting Africa's Development Puzzle: The Participatory Social Learning Theory as an Alternative Approach. University Press of America.
17. Zin, N. A. M., & Nasir, N. Y. M. (2007, November). Edutainment Animated Folk Tales Software to Motivate Socio-Cultural Awareness. In Computer Science Challenges:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Proceedings of 7th WSEAS International Conference on Applied Computer Science (Vol. 21, pp. 310-315).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com