

العنوان:	التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بمضمون القصة
المصدر:	المجلة العلمية لجمعية إمسيا التربية عن طريق الفن
الناشر:	جمعية إمسيا التربية عن طريق الفن
المؤلف الرئيسي:	عبدالحسن، سامر علي
المجلد/العدد:	ع3
محكمة:	نعم
التاريخ الميلادي:	2015
الشهر:	يوليو
الصفحات:	128 - 152
رقم MD:	766369
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
اللغة:	Arabic
قواعد المعلومات:	HumanIndex
مواضيع:	الأدب العربي، الأدباء العرب، النقد الأدبي، الدراسات الأدبية، قصص القرآن، ألفاظ القرآن
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/766369

جمعية أمسياء مصر (التربية عن طريق الفن)

المشهرة برقم (٥٣٢٠) سنة ٢٠١٤

مديرية الشؤون الاجتماعية بالجيزة

التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بمضمون القصة

**Similarities and differences in the design
of interactive and traditional stories and their
relationship to the content of the story**

بحث مقدم من

سامر علي عبد الحسن

بسم الله الرحمن الرحيم
(لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى)

صدق الله العظيم

سورة يوسف الآية ١١١

تعتبر القصة من الآداب التي عرفتها الأمم منذ القدم واستخداماتها للترفيه والتربية والتعليم، ولهذا فقد اكتسبت القصة منزلة خاصة في أدب الطفل ودخلت مناهج التربية المعدة له في مراحل العمرية المختلفة، ولذلك فقد اكتسبت القصة الموجهة له دورا جوهريا تسهم به في تحقيق الأهداف المطلوبة، لذا نجد إن القائمين على مناهج التعليم الأساسي في شتى أنحاء العالم يدرجون القصة بأنواعها المختلفة في التعليم وتوضح أهمية القصة في القرآن الكريم فنجد إن كثيرا من الآيات القرآنية اعتمد على الأسلوب القصصي ويدل ذلك على أهمية الأسلوب القصصي في مخاطبة الصغار والكبار.

وهناك العديد من تعريفات القصة منها "شكل من أشكال التعبير الأدبي، تهدف إلى نقل الخبرة الإنسانية وتصور لنا الإنسان في مظاهر الحياة اليومية، لا من أجل التسجيل التاريخي بل من أجل المعرفة والاستفادة من هذه الخبرات، التي تعمل على إعادة رسم الإنسان لصورته حول ذاته، وأن يطور أسلوب تواصله، ويستكمل خبراته، ويطور نظريته تجاه العالم" (١).

وتعرفها Guilia Gelmini بأنها: "مجموعة من الخبرات أو الأحداث التي تتعاقب في الزمن وتحمل بعض المعاني التي قد تكون خيالية أو من واقع الأحداث اليومية" (٢).

ويتضح من التعريفان السابقان إن القصة من الأنشطة المحببة لدى الأطفال والتي يندمجون فيها ويتعايشون مع أفكارها ويخلقون بخيالهم مع أحداثها، فهي عمل فني يمنح الإنسان الشعور بالمتعة والبهجة كما يتميز بالقدرة على جذب الانتباه والتشويق وإثارة خيال الطفل ويتضمن عرضا أخلاقيا أو علميا أو لغويا أو فنيا وقد تشتمل عليها كلها.

ولا شك في إن التطور الكبير والملاحظ الذي طرأ على وسائل الاتصال بظهور الثورة الرقمية في القرن العشرين (ثورة المعلومات والاتصالات) وتطورها بشكل هائل في الحقبة الأخيرة منه وبداية الحقبة الأولى من القرن الحادي والعشرين - قد أثر بشكل واضح في الإدراك البصري والفني للأطفال، ومن أهم تطبيقات التكنولوجيا الرقمية، القصص التفاعلية التي تعتبر أحد تطبيقات برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط أو المعتمدة على الويب وأنماطها المختلفة من نمط سمعي أو بصري أو سمع بصري من تطبيقات تكنولوجيا التعليم والتي أثبتت فاعليتها في التعليم وهناك العديد من التعريفات للقصة التفاعلية، فهي

(١) كمال الدين حسين: "قصص وحكايات الأطفال" ط ٣، مطبعة العمرانية للاوفيس، ٢٠٠٠، ص ٦

(٢) Guilia Gelmini: Collaborative Interfaces for Children's Storytelling, The University of Nottingham, 2004, p. 1- 5

"اتصال وحوار نشط وتأثير متبادل بين الطفل وبرنامج الكتروني تعليمي في شكل فني جميل وممتع يعزف الطفل بواقعه وإمكانياته، وتبني لديه القيم الفنية والتشكيلية وتنمية المدرك الشكلي واللوني، ولديه القدرة على التكيف مع حاجات الأطفال والاستجابة لهم ويعطيهم درجة مناسبة من حرية التحكم في اختيار بيئة المحتوى واستكشافه تتابع وعرض وإعادة تنظيمه، وفي سرعة الخطوات والمشاركة الإيجابية في التعليم"^(١). وتعد القصة الشكل الأدبي الأكثر قبولاً لدى المتلقين صغارا وكبارا. فقد كان للقص سلطان قوي على الإنسان طفلا ويا فعا وكهلا وشيخا، فهو يستهوي الناس في كل الأعمار وخاصة في عهد الطفولة وذلك لما فيه من إبهام وإمتاع، ومن قدرة على تنشيط المخيلة، ومن طاقة على الإيحاء بفكرة أو إيصال عبرة أو تصوير حالة، ومن طبيعة في اختزال الزمن وصولا للنتيجة^(٢).

ولقد استخدمت القصة منذ أقدم العصور إما للوعظ أو للتسلية أو للتعليم أو لغير ذلك من الأغراض، لأنها الوسيلة الأقدر على توصيل معلومة أو فكرة أو مفهوم أو قيمة أو غير ذلك. أما مع الطفل فتعد القصة بما لها من قدرة على التأثير وهي أبرز وأهم أدوات التوجه إلى الطفل والتواصل معه. فقد برهنت الأبحاث "على أن الأطفال لديهم مقدرة مدهشة وأذان صاغية تستوعب أساليب مختلفة من القص، بل ربما يكونون أكثر تناغما مع هذا من الأشخاص الأكبر سنة"^(٣) لأن "فهم الحكاية يتطلب أن يسلم المرء نفسه لكلمات القاص، وأن يمنحه الثقة الأساسية بوصفها من متطلبات صورة عالم التخييل القصصي"^(٤)، وهو ما يبرع الأطفال في فعله من خلال التوحد بشخصيات القصة وتسليم عقولهم للقاص. وكلما كانت القصة "جيدة" استطاعت أن تحقق العديد من الأهداف التربوية التي تعود على الأطفال بالنفع والفائدة.

مشكلة البحث:

تحدد مشكلة البحث في توظيف أو تعزيز التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية من خلال المدرك الشكلي واللوني بصفة خاصة ولتأكيد العلاقات بين الشكل والمضمون حيث تظهر لنا الجوانب الترفيهية والتعليمية التي تهدف إلى توسيع المدرك والمستوى الفكري والجمالي للطفل حيث إن حياة الطفل تبدأ بالتعرف على البيئة من حوله وإن يدركه من أشكال وبرامج التي تعد

(١) ميسون عادل منصور محمود: برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية للأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية، ٢٠٠٨ ص ١٠٥

(٢) داليا مصطفى عبد الرحمن: "فعالية برنامج لتدريب الطالبة/ المعلمة على فنية كتابة "القصة التعليمية" لطفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة ٢٠١١ ص ٨

(٣) Susan Engl: The Stories Children Tell, New York, W. H. Freeman & Company, 1995, P. 214

(٤) خوسيه ماريا بوثويلو ايفانكوس: نظرية اللغة الأدبية، ترجمة: حامد أبو أحمد، القاهرة، مكتبة غريب، ١٩٩٢، ص ١٤٣.

من العوامل المهمة في إبراز شخصيته وتوظيف سلوكه حيث إن اكتسابه لهذه المهارات مرتبط بشكل مباشر في بواكير حياته أو في بداياتها على مستوى زج المعلومات وروافدها من الوالدين والبيئة فكلما وظف الشكل والمضمون ونقصد به جوهر البيانات بشكل جيد غير مستفز ولا باعث للعنف نحصل على نتائج إيجابية وتصب باتجاه خلق وعي فكري لدى الطفل وتتلخص مشكلة البحث بالتساؤلات التالية:

١- ما هي إمكانية الاستجابة في استيعاب الكم الهائل من البيانات والمعلومات في القصص التفاعلية والتقليدية؟

وتساؤل البحث هنا هو: ما هي علاقة مضمون القصة بالتشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى ما يأتي:

١- توظيف المدرك الشكلي في القصة التفاعلية والتقليدية لاستيعاب البيانات بشكل سهل وسلس لدى الطفل.

٢- المدرك الشكلي واللوني من خلال التشابه والاختلاف في القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بمضمون القصة.

٣- هنالك دور لمضمون القصة ودوره في إبراز الشخصية لدى الطفل.

أهمية البحث:

تبرز أهمية البحث فيما يأتي:

١- دور الحداثة وتطبيقاتها التكنولوجية كبرامج الجرافيك في التصميم لدعم المدرك الشكلي من خلال قصص الأطفال التفاعلية.

٢- الاستفادة من مضمون القصة في توجيه المدركات الشكلية لدى الطفل.

٣- دور القصص التفاعلية والتقليدية كوسيلة من وسائل الاتصال في تدعيم التذوق الفني لدى الطفل.

فرض البحث:

يفترض الباحث إن التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية له علاقة بمضمون القصة.

حدود البحث:

١. دراسة أوجه التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بالمضمون.

٢. إظهار الجانب الإيجابي والسلبي في القصص التفاعلية والتقليدية لخدمة أهداف التصميم الفنية والتربوية.

٣. الفئة العمرية المستهدفة هي مرحلة الطفولة المتأخرة من (٩-١٢ سنة).

المبحث الأول: القصة التقليدية

المطلب الأول: القصة، تعريفها وأهدافها

أولاً: تعريف القصة

القصة كما يعرفها كمال الدين حسين بأنها: "شكل من أشكال التعبير الأدبي، تهدف إلى نقل الخبرة الإنسانية وتصور لنا الإنسان في مظاهر الحياة اليومية، لا من أجل التسجيل التاريخي حسب، بل من أجل المعرفة والاستفادة من هذه الخبرات، التي تعمل على إعادة رسم الإنسان لصورته حول ذاته، وأن يطور أسلوب تواصله، ويستكمل خبراته، ويطور من نظرتة تجاه العالم^(١).

وتعرفها Guilia Gelmini بأنها: "مجموعة من الخبرات أو الأحداث التي تتعاقب في الزمن وتحمل بعض المعاني التي قد تكون خيالية أو من واقع الأحداث اليومية^(٢).

ثانياً: أهداف قصص الأطفال

أول أهداف قصص الأطفال وأهمها أن تمتع الطفل وتسعده وتعمل على إدخال السرور عليه. كما أنها تساعد على إكساب الطفل فن الحياة، وتعمل على تنمية حب القراءة لديه، والتي تعد بدورها-أي القراءة-أكثر وسائل المعرفة انفتاحاً وقدرة على كشف العالم والبيئة من حوله. كما تعمل القصص على زيادة معلومات الطفل وثرواته المعرفية، فتعمل على إمداده بالمعلومات والمفاهيم والمعارف التي ما كان ليستوعبها أو يتقبلها بالطرق التقليدية المباشرة. وتساعد القصة الأطفال على الإطلاع على أنفسهم وما بداخلها ومحاولة فهمها، كما تساعد على تفسير مشاعرهم بطريقة أكثر نضجاً ووضوحاً. " فعندما تقرأ أو تحكى قصة للطفل، وتكون هذه القصة زاخرة بالمشاعر، فإن ذلك يساعده على تقبل مشاعره وفهمها، ويتعلم أنه ليس وحيداً وأن الأطفال الآخرين ربما يشعرون بنفس مشاعره مما يساعده على تقبل ذاته ومشاعره^(٣). كما تساعد أيضاً على فهم مشاعر الآخرين وتقديرها والإحساس بهم والتعاطف معهم، فمن الأشياء بالغة الأهمية التي يمكن من خلالها أن يساعد الأشخاص بعضهم بعضاً هي استماع كل منهم

(١) كمال الدين حسين. قصص وحكايات الأطفال، ط ٣، القاهرة، مطبعة العمرانية للأوفست، ٢٠٠٠، ص ٦

(٢) Guilia Gelmini: Collaborative Interfaces for Children's Storytelling, The University of Nottingham, 2004, p. 1- 5.

(٣) Parent Link: Why Stories Are Important?, Parent Link Office for Children, Youth & Family Support, Government of South Australia, 2003, www.parentlink.act.gov.au, P. 1- 4

لقصص الآخر، والأطفال بشكل خاص يستفيدون من تعلم كيفية الاستماع للآخر^(١). كما أن تبادل القصص مع الآخرين يساعد الطفل على الفهم والتواصل مع نفسه كفرد وكمواطن في مجتمع^(٢).

وتساعد القصة الأطفال على تخطي العديد من المحن التي قد يتعرضون لها في حياتهم الشخصية "فرواية القصص عن شخصيات تجاوزت صعوبات في حياتها تساعد الأطفال على أن يتصوروا أنهم هم أيضا يتجاوزون صعوباتهم. مثلا: إن القصص التي تروى عن حيوانات صغيرة تحتال على الفيل والأسد أو عن أناس يقومون بأعمال بطولية أو سحرية، توحى بأن الضعيف ظاهريا يمكنه أيضا أن ينجح. وتشجع الأطفال على أن يثقوا بأنفسهم^(٣).

كما تؤدي القصة دور الوسيط الناقل لكل أوامر ونواهي وقواعد وقوانين المجتمع الذي يعيش فيه الطفل بشكل غير مباشر لا يشعر معه الطفل بالتسلط أو القهر. كما تعلمه القصة الكثير عن الفضيلة والروحانيات وتغذي طموحه، وتحدث عن الأفكار التي يفضلها المجتمع، ويجذب أن تستحوذ على أطفاله مثل القيم الإنسانية والعدالة والتعاطف^(٤).

كما تشكل القصة حلقة للوصل بين الأجيال المتعاقبة "فرواية القصة جزء حميم ودائم من الحياة اليومية" وهي شكل من أشكال التواصل وتقاسم الخبرة مع الأجيال السابقة^(٥).

كما أن القصة تساعد القائمين على العملية التربوية حيث إن "استخدام القصة يساعد على فهم مشاعر الأطفال التي لا يمكننا التحدث عنها بلغة الحياة اليومية^(٦).

وعلى هذا يمكن القول بأن القصة تمد الطفل "بالخبرة" التي يستطيع استدعاءها واستخدامها في حياته بشكل إيجابي، حيث إنها-أي القصة-ومن خلال رواية القصص يتسنى استيعابها، فرواية القصص تعمل على بث النظام والمعنى في حياة أفراد المجتمع، وتساعدهم على تنظيم ماضيهم، والتخطيط لمستقبلهم. كما أن القصص تساعد على التعرف على الأفعال والسلوكيات التي تساعد على تجنب

(^١) Courtney Campbell: Telling Stories from Our Lives, U.S.A, Washington Association for the Education of Young Children, 2003, P.1 -2

(^٢) خالد عبد المنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا-جامعة الخليج العربي، ص ٣٥.

(^٣) نعومي ريشتمان: التواصل مع الأطفال، ترجمة: عفيف الرزاز، قبرص، ورشة الموارد العربية، لهوث الأطفال البريطاني (SCF (UK، ١٩٩٩، ص ٣٣.

(^٤)John Solomon: The Importance of Stories, Open University, Centre of Science Education, 2000, P. 1 -4

(^٥)Maria Roussou: The Interplay Between Form, Story & History, Greece, Athens, Foundation of Hellenic World, 2000, p. 1.

(^٦) مارجوت صاندر لاند: علاج الأطفال بالقصة، ترجمة: قسم الترجمة بدار الفاروق، القاهرة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥، ص

تكرار الأخطاء، كما أنها تحوي الكثير من الدروس الأخلاقية^(١)، مما يزيد من قدرته على التعامل مع من حوله وحل مشاكله واستيعاب ما يطرأ عليه من أحداث، وتجنب تكرار الأخطاء التي وقع فيها أو رآها تحدث أمامه، الأمر الذي يؤثر على حياته كلها فيما بعد كمراهق وراشد، فمما لا شك فيه أن "ما يقرؤه الأطفال" وما يقرأ عليهم من أدب في مرحلة الطفولة غالبا ما يكون البذور الأولى لما ستكون عليه رؤيتهم لأنفسهم وللآخرين في المستقبل^(٢).

وبمساعدة أو بدونها يعي الطفل أن التشابه بين القصة والحقيقة لا يعني أنهما شيء واحد، إلا أن هذا لا يمنع من أن يربط بينهما ويتعلم من خبرته بالقصة كما يتعلم من خبرته في الحياة، بل أكثر مما يتعلم من خبرته في الحياة لأن حياته محدودة والقصة دائما أوسع أفقا وأكثر أحداثا وشخصيات^(٣).

المطلب الثاني: النمو الإدراكي للطفل

أولا: النمو الإدراكي للطفل وعلاقته بأسس تصميم القصة:

من السهل أن يوضع أسس تصميم قصص الأطفال بحيث تتماشى مع نمو الطفل الإدراكي وخصائصه وسماته في تلك المرحلة ومن هذه الأسس:

- ١- أن الطفل يعتمد على حواسه في إدراك الأشياء وفهمها والتفكير فيها والتعامل معها لذلك فإن توظيف هذه الخاصية يحتاج إلى أن يحرص القائمون على وضع قصص الأطفال أن يدركوا أن الطفل يدرك الأشياء بحواسه يراها-يلمسها-يسمعها لذلك يجب مشاركة أكبر قدر من الحواس في الإطلاع على القصة وبذلك يستطيع تنمية حواسه البصرية.
- ٢- أن الطفل يتعلم بنفسه بطريقته في الفهم والإدراك، لذلك لابد وأن تكون مشكلات الطفل التي يتعرض لها خلال حياته هي الوسيلة للتشقيف من خلال القصة، فتساعده على حل هذه المشكلات بنفسه.
- ٣- أن الطفل بطبعه يبحث عن المثريات، ولذلك ينبغي أن يوفر له من خلال القصة ما يشير انتباهه من ألوان ورسوم ولابد من تسلسل مشاهد القصة أي الجمع بين أكثر من صورة لأن الطفل لا يحب الاستغراق في الصورة الواحدة أكثر من عدة ثوان.
- ٤- أن الطفل في هذه المرحلة يحب للحركة وللعلم لذلك فمن المهم أن يراعي مصمموا قصص الأطفال أن تتسم الرسوم بالحركة والحيوية وديناميكية التصميم.

(^١) Dylan Pritchett: Storyteller, U.S.A, John, John F. Kennedy Center for the Performing Arts, 1994, p.

(^٢) Erica Serouck: Shades of Color "The Changing Face of Children's Literature", U. S. A, Erica Serouck, 2003, p. 2.

(^٣) ليلي لباييدي: الكتاب ومراحل نمو الطفل، القاهرة، جمعية الرعاية المتكاملة، الاجتماع الثالث للدعوة الدائمة لأدب وثقافة الطفل حول "أسس اختيار كتب الأطفال"، ٢٠٠٣، ص ١٣

٥- يجب على واضعي رسوم قصص الأطفال أن تكون شيقة وتشبع رغبة الطفل في هذه المرحلة بالإضافة إلى تميزها بالخيال إلى حد ما حتى تتناسب مع خصائص الطفل^(١).

ثانيا: القصة ومرحلة الطفولة المتأخرة ما بين سن (٩-١٢) سنة

في أول هذه المرحلة يبدو وأن كثيرا من الأطفال قد أخذوا ينتقلون من مرحلة القصص الخيالية والحكايات الخرافية إلى مرحلة القصص التي هي أقرب إلى الواقع.. وهذا يتفق مع تقدمهم في السن، وزيادة إدراكهم للأمور الواقعية. والقصص التي تناسب الأطفال هنا هي قصص المغامرات والرحلات والشجاعة والمخاطرة، والقصص البوليسية، وقصص الأبطال والمكتشفين.. وفي هذه الفترة أيضا يميل الأطفال إلى الاستهواء والتمثيل والتقليد فيمكن عن طريق ذلك تعويدهم على كثير من النواحي الاجتماعية الصالحة.. ومن القصص التي تناسب هذه المرحلة قصص الأبطال الحقيقيين كصلاح الدين الأيوبي، وطارق بن زياد، والرحالة، والمكتشفين كابن بطوطة وابن جبير.. وقصص الكشوف الجغرافية بالإضافة إلى قصص الأبطال الخياليين كالسندباد البحري، ومغامرات (عقلة الإصبع)، والشاطر حسن، وأبطال الأدب الشعبي كأبي زيد الهلالي وعنترة بن شداد وسيف بن ذي يزن^(٢).

ثالثا: القصة والاختلاف بين الجنسين:

ومع تقدم الأطفال في السن يزداد الاختلاف بين البنين والبنات في التفضيلات بين أنواع القصص المختلفة. فنجد أنه في الوقت الذي يعزم فيه البنون بقراءة قصص المغامرات والفروسية وما إلى ذلك، تميل البنات إلى القصص التي تصف الحياة المنزلية وتعرض للأمور العائلية، وتتناول ألوان الجمال والزهور والحدائق، بالإضافة إلى القصص الدينية والقصص الزاخرة بالعواطف والانفعالات وبخاصة في نهاية هذه الفترة التي تسبق البنات فيها البنين إلى الدخول في مرحلة المراهقة^(٣).

من أهم معايير الاختيار أن تكون القصة مناسبة للطفل، ويتم تحديد هذه المناسبة تبعا لخصائص المرحلة العمرية، ومدى نمو قدرات الطفل العقلية فيها حيث يتمكن من إدراك مضمون الخطاب الثقافي المحملة به القصة، وبالتالي يمكن القصة أن تحقق الهدف منها، وهو مساعدة الطفل من خلال المعارف والخبرات التي تقدمها له، عل يسيطر على عالمه الداخلي، ويتحقق هذا من خلال

(١) إيمان كامل غانم علي: الأسس التصميمية لرسوم كتب أطفال ما قبل المدرسة، ماجستير كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ١٩٩٧ ص ٥٥. ٥٤

(٢) هبة الله حسن مازن: تتابع حركة الرمز في قصص الأطفال والإفادة منه في طباعة مفروشات الطفل بالشاشة الحريرة في المرحلة العمرية من سن ٦-١٢ عاما، ماجستير كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، ٢٠٠٥

(٣) أحمد نجيب: مرجع سابق، ص ٤١: ٤٣

الموضوعات التي تتناسب مع احتياجات الطفل، وخبراته السابقة وحب استطلاع، وما يشغله من مأزق حياتية يبحث لها عن إجابات^(١).

المطلب الثالث: تصميم القصص التقليدية للأطفال

أولاً: أساليب التصميم في القصة:

يستخدم المصمم أساليب متنوعة في الرسم كالخطوط الخارجية السميكة ومساحات الضوء والظلال مع الاهتمام بدراسة رسم الحركة في الإطارات المتتابعة عوضاً عن فقدان الحركة الحية وذلك أيضاً للخروج بالقصة المرسومة بأسلوب الرسوم المتتابعة من دائرة الثبات إلى الإحساس بالحركة وإضافة عناصر الإبحار والتواصل من خلال التتابع، فالتتابع هو عنصر أساسي في الرسوم المتتابعة سواء كان ذلك التتابع في مشهدين أو أكثر، بهدف سرد القصة في صور متتالية تعبر عن مضمون النص المكتوب من خلال الرسوم^(٢).

ويعد أسلوب التتابع هو أحد الأساليب التي ظهرت في بعض رسومات الفن البدائي وكان يعتبر الفنان البدائي استخدامه لذلك التتابع من خلال الصور بهدف تسجيل الأحداث من ناحية واستخدامها كفن من ناحية أخرى، ورسوم المصري القديم أيضاً ظهر فيها أسلوب الرسوم المتتابعة بشكل كبير في الجدارية والنحت الغائر والبارز الذي كان على جدران المعابد والقصور التي تصور بالأسلوب الروائي تاريخ هذه الحضارة القديمة وانتصاراتها وأمجادها العظيمة، وكذلك رسوم الإغريقين سواء في النحت أو التصوير فكانت توضح أبحاد وانتصارات تلك الحضارة من خلال الرسوم الروائية، بالإضافة أيضاً إلى رسوم الحضارة الرومانية، وظهر هذا الأسلوب المتتابع أيضاً في نماذج متعددة من التراث الإسلامي وإن لم تكن تحمل مدلول التطور في حركة عناصرها، إلا أنها ظهرت بصورتها الأكثر إيجاء بالتتابع كوسيلة للتعبير عن التطور في الحركة أو تحول شكل الجسم من حالة إلى أخرى تدريجياً، فالحركة تتضح نتيجة لمجموعة الأجزاء المتتابعة حيث تندمج مع بعضها فتعطى الحركة في النهاية، وإن إدراك الحركة لم يأت إلا عن تتابع رؤية الأشكال أو الأشياء الساكنة^(٣).

من خلال القصص المصورة يستطيع الطفل أن يجد المتعة والبهجة، وأن ينمي المدرك الشكلي واللوني من خلال التصميمات الجرافيكية المستخدمة في القصة، وهذه القصص المصورة تساعد كذلك

(١) كمال الدين حسين: فن روية القصة وقراءتها للأطفال، تقدمت: حسن عبد الشافي، الدار المصرية اللبنانية، الطبعة الأولى، ١٩٩٩، ص ٤٣.

(٢) علاء الدين لسعد أبو بكر: الرسوم المتتابعة للقصص في الرسوم المتحركة، ص ١٦

(٣) صفاء محمود زايد: "الاستفادة من أسلوب الرسوم المتتابعة في تصميم قصص الأطفال المصورة" رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، قسم التربية الفنية، جامعة القاهرة ٢٠١٢، ص ٥

على أن ينشئ علاقات مع الأطفال الآخرين ويوسع مداركه، ورغباته وميوله، ويشارك الآخرين في هذا كله^(١).

"الصور والرسوم لها تأثير أقوى من الكلام المكتوب على الطفل"^(٢).

"فهي تقوم بتوضيح النص المكتوب وإظهار الموضوعات الدقيقة، وذلك من خلال المشاركة الوجدانية بين ما في الصورة أو الرسم وبين الطفل، فقراءة رموز الصورة تسبق قراءة النص. والقصة هي أحد المؤثرات البصرية التي تجذب الطفل إليها لما فيها من عناصر إثارة وتشويق بجانب مادتها الأدبية، وهي أيضا تلعب دورا هاما مثلها مثل باقي الوسائط الثقافية في إعداد الطفل لمواجهة الواقع من خلال مساعدته في السيطرة على العالمين الخارجي والداخلي من خلال ما تقدمه له من معارف"^(٣).

ثانيا: التشكيل في قصص الأطفال

أما من الناحية التشكيلية فيذكر "يعقوب الشاروني": أنه يراعي القائمين على قصص الأطفال سواء الكاتب أو الناشر أو واضعي الرسوم عدة نقاط أساسية لكي تكون القصة بما كافة ما يحتاجه الطفل من مثيرات كالشكل، واللون وغيرها^(٤) ومن هذه النقاط:

- الألوان الزاهية ويفضل الألوان الأحادية (الأحمر والأصفر والأزرق) على الألوان الشائبة، وكلما تقدم الطفل في العمر أدرك التركيبات اللونية والمشتقات. كما في الشكل رقم (١)
- البساطة وعدم الإكثار من التفاصيل بالنسبة للشكل الواحد وبالنسبة للصورة ككل فمثلا يجب أن تتسم عناصره الصورة بالبساطة مع عدم كثرتها في المشهد الواحد.
- تحديد إطار حول الرسم، ويمكن أن يكون هذا الإطار بخط أسود لإظهار العنصر بوضوح.
- أن تتسم الرسم بالحركة والحيوية.
- أن يكون الرسم مناسبا لمساحة الصفحة ولا تزيد مساحة الكتابة عن ٢٠% بالنسبة لمساحة الصورة.

(١) حنا رمزي بشاي. الاستفادة من فنون التراث في تصميم أغلفة قصص الأطفال للمرحلة (٦ إلى ٩ سنوات)، رسالة ماجستير غير

منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٥، ص ٢٨

(٢) حنان عبد الرؤوف حسنين. وضع أنماط قياسية لتطوير نظم النشر المكتبي لاستخدامها في إنتاج الصور الملونة لقصص الأطفال

المطبوعة بطريقة السيرجراف، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٦، ص ١٩٨

(٣) مها مختار سيد أحمد: التعبير بالرسم القصصى كانعكاس للثقافة البصرية للأطفال رواد المكتبات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية

التربية الفنية، جامعة حلوان، ٢٠٠٦، ص ٨

(٤) يعقوب الشاروني: "رسوم كتب الأطفال" ندوة ثقافة الطفل العربي "الكتب المؤلفة للأطفال باللغة العربية القاهرة-المنظمة العربية للتربية،

١٩٧٩م

- لا بد من تكرار الرسوم، أي أن الشخصية داخل القصة تتكرر في مشاهد متعددة فيخلق ذلك نوعا من الاهتمام والشغف بالشخصية كما يكون لديه اتجاه شعوريا لبطل القصة المصورة. يذكر "مصطفى الرزاز" أن للرسوم التوضيحية أهميتها في تدريسه على المهارات النوعية المتصلة بالقراءة كالترتيب على التصور المكاني والزمني، وعلى تمييز العناصر المتشابهة والمختلفة، وعلى الإحساس بالعلاقات، وعلى إدراك وتمييز عناصر التصميم من خطوط وألوان ومساحات وملامس السطوح والحجوم، وتفهم الطبيعة التوصيلية للرسم المؤازرة للنص المكتوب وملاحظة تنوع اتجاهات العناصر داخل الرسم ودلالة ذلك، كما يتدرب الطفل على عمليات التدقيق وملاحظة العلاقات بين العناصر، من خلال عمليات الإكمال والتصنيف، وتمييز العلاقات الحوارية بين العناصر والتتابع والتباين والتشابه^(١). كما في الشكل رقم (٢)

المبحث الثاني

القصة التفاعلية Interactive Storytelling:

نشأت فكرة القصة التفاعلية مما يسمى بالتعليم المبرمج، وقد احتل التعليم المبرمج، وآلات التعليم مكانا مرموقا في الأوساط التربوية منذ عشرات السنين، وأصبح ينظر إلى هذا النوع من التعليم على أنه ضرورة ملحة في هذا العصر الذي طفرت فيه كثافة السكان إلى حد لم تعد تكفي معه الأعداد الهائلة التي تعد للتدريس كل عام وظهر للتعليم المبرمج على يد "سكينز" وهو أسلوب للتعليم الفردي، والذاتي يطبق نظرية التعزيز، ويتفاعل فيه المتعلم مع برنامج تعليمي في آلة أو كتيب على شكل خطوات صغيرة متتابعة، ومرتبة منطقيا تسمى إشارات، يساعد المتعلم على الانتقال في تعلمه من المعلوم إلى المجهول، ومن البسيط إلى المعقد، ويسير فيه حسب قدرته، وسرعته الخاصة في التعليم^(٢).

المطلب الأول: القصة التفاعلية تعريفها وأهميتها

أولا: تعريف القصة التفاعلية

عرفت هدى شريف^(٣) القصة التفاعلية على أنها: "قصة تعتمد على المشاركة الإيجابية للطفل في أحداثها حيث تتيح له حرية اختيار مسار القصة من خلال اختياره لمسار معين من عدة مسارات، وتوجيهه بشكل غير مباشر إلى المسار الصحيح، لتنمية القدرات الذهنية للطفل، وتنمية السلوكيات الإيجابية له، وبناء معارف، واتجاهات تربوية مفيد له".

(١) مصطفى الرزاز: "رسوم كتب الأطفال" بحث مقدم إلى نشوة أدب الطفل العربي آفاق المستقبل المركز القومي لثقافة الطفل-القاهرة- نوفمبر-١٩٩٦ ص ٣

(٢) دافيد كرم: للتعليم المبرمج بالتعليم المبرمج-ترجمة حسين سليمان قورة-دار المعارف-القاهرة ١٩٧٥ ص ١٥

(٣) هدى شريف فريد زكي، ٢٠٠٧: تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية باستخدام الأفراس المضغوطة، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

كما أن هناك تعريفات أخرى للقصص التفاعلية مثل:

- هي وسيلة تتيح للمستخدمين المشاركة النشطة وأخذ دور بطل القصة ولتكون رواية القصص تفاعلية لا بد أن تعطي للمستخدمين الفرصة في تشكيل مسار القصة من خلال تصرفاتهم⁽¹⁾.
- هي تحويل شكل السرد الخطي إلى مناقشة وجدال وإنشاء قصص جديدة على أساس من المناقشات واستخدام الحوار كطريقة للتفاعل (Jrank, 2009).
- هي شكل من أشكال الترفيه الرقمي حيث يمكن للمستخدمين إنشاء قصة درامية من خلال الأحداث إما عن طريق إصدار أوامر لبطل القصة أو القيام بالدور الرئيس في قيادة الأحداث في السرد (Cavazza, 2010, p. 1).

ويعرفها الباحث على أنها: الجمع بين سرد القصص مع أي من مجموعة متنوعة من أدوات الوسائط المعلوماتية المتاحة بما فيها الرسومات والصوت والفيديو والرسوم المتحركة ويكون التفاعل فيها من خلال إتاحة الفرصة للمستخدم في تشكيل مسار القصة والقيام بالدور الرئيس في قيادة الأحداث، أو من خلال أشكال التفاعل المختلفة مثل: نقل عنصر من مكان إلى آخر على الشاشة، النقر على مفاتيح الشاشة، النقر على أيقونات.. إلخ.

ثانيا: التعريف الإجرائي للقصة التفاعلية:

القصة التفاعلية علم ممنهج من لعب تقمص الأدوار فالرواية تقريبا حقلا جديدا، وتعتبر أيضا أنها سلسلة الاختيارات التي اختيرت من قبل المستخدم أو المشارك النشط. بتنقله أو إبحاره من نقطة إلى أخرى، إضافة إلى بعض المشاكل من ناحية الحبكة الدرامية، تطوير الشخصيات، وثبات الموضوع، وتحتوي القصة التفاعلية على بعض المشكلات مثل سريان أحداث القصة (كيفية الرواية)، الخلفية المعرفية للطفل المشارك، التماسك الداخلي للقصة، وقت القصة، سهولة تطوير أحداثها. تتيح المشاركة واكتشاف الأنشطة الموجودة في عالم القصة، وتستخدم القصة التفاعلية في مجال تنمية المدرك الشكلي والواقع التخيلي وأيضا في الألعاب.

ثالثا: أهمية مفهوم القصة التفاعلية:

فكرة القصة التفاعلية ترجع إلى البحث عن حلول كمبيوترية واسعة النطاق تعمل بشكل ديناميكي متعدد يعمل على الوصول للأحداث وعمل تصميم جرافيكي يساعد الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة مثل الشخصيات والخيال... إلخ والتي تعمل حول محور القصة الرئيسي⁽²⁾.

(1) David Shaw, 2004: Aspects of Interactive Storytelling systems. PHP, Department of Computer Science and Software Engineering University of Nelbourne

(2)Frederico Peinado Grev (2004): Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling, Dep. Sistemas Informaticos y Programacion Universidad Complutense de Madrid, Spain fpeinady@fdi.ucm.es

والقصة التفاعلية مجموعة من الاختيارات التي أعدت مسبقا يقوم المستخدم باختيار أحدها كي يصل إلى القصة بشكلها النهائي حيث أن البيئة التي تعمل فيها القصة وتبنى هي بيئة اختيارية تفاعلية نشطة. كما يبدو للمستخدم انه هو من يكتب أحداث القصة أو يؤلف أحداثها أما عن القصة كلها فقد كتبت من قبل المؤلف وتم تصميمها ليختار المستخدم ما يتناسب معه من الشكل العام للقصة منتجا القصة الخاصة به. كما في الشكل رقم (٣)

يمكن أن نقول القصة التفاعلية هي مجموعة من القصص المتراكبة ومتداخلة مع بعضها البعض ويوجد بين هذه القصص عناصر متشابهة ومتشابهة وتدور حول هدف واحد هذا فيما لو اعتمدنا على تحليل "فلاديمير بروب" لمائة قصة روسية أخذ منها العناصر المتشابهة بحيث يصل منها إلى قصة واحدة، فخرج من هذا التحليل إلى خصائص مشتركة بين جميع هذه القصص ووضع هذه الخصائص كمسارات تفاعل داخل قصته^(١). أما إن تناولنا القصة التفاعلية من مجال الألعاب فنجد أن اللعب موجود بها وأن العلاقة قوية بينهما بل يمكن أن نقول هناك صعوبة في الفصل بينهما فالمستوى الأعلى من الألعاب تعتمد على قصة يوم اللاعب بمتابعة أحداثها من خلال مشاركته داخل اللعبة.

المطلب الثاني: تصميم القصة التفاعلية

أولاً: العوامل التي تساعد على فاعلية القصة:

أجريت العديد من الدراسات حول زيادة فاعلية القصة التفاعلية في تحسين التعلم، وحل مشكلاته، وقد توصلت هذه البحوث إلى مجموعة من العوامل تساعد على زيادة فاعلية القصة التفاعلية أهمها:

- أن تكامل الصورة، والمواد المقدمة من خلال الكمبيوتر ينبغي أن يزودنا بشكل مثالي، وحقيقي للمهارات التعليمية التي تعمل على تقديم المعلومات، والمهارات من خلال مواقف الحياة الواقعية.
- ينبغي أن يتضمن البرنامج "أو القصة" خطة عمل تهدف إلى توجيه محاولات الطالب "أو الطفل" نحو التعلم المطلوب، وتعزيزها.
- أن يزود البرنامج بالرجع (التغذية المرتدة) الدائم كجزء من المهمة ذاتها.
- ينبغي إعطاء نصائح توجيهية، وإرشادية للطفل، ولكن ذلك قد يكون قليل الفائدة ما لم نضع في الحسبان نتائج استجاباتهم لتقديم التوجيهات المناسبة لهم.
- أنه ينبغي تكليف الطفل بالتحاور النشط مع المادة المقدمة له، وإعطائه درجة مناسبة من الحرية للتحكم في عملية التعلم.

Pgervas@suoycm.es(<http://gaia.sip.ucm.es>)

(١) سمر سامح محمد محمد على (٢٠١٢): بعنوان "فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي"، رسالة (ماجستير)، كلية التربية، جامعة حلوان ص ٣٣.

- أن مقدار التحكم الذي يعطي للمتعلم يتوقف على قدرات الطفل الأولية.

ثانيا: أسس تصميم القصة التفاعلية

ومما لا شك فيه أن القصة تلاقي إقبالا كبيرا لدى الأطفال والطفل يتعلم من هذه القصص الكثير ويحتاج إلى تطبيقه في حياته وعندما نحول القصة التقليدية إلى تفاعلية فهذا يجعل القصة التفاعلية ذات أهمية قصوى فالطفل يشارك في تكوين القصة مما يجعله يحقق ذاته داخل القصة التفاعلية.

١-أهداف القصة التفاعلية:

يجب أن تحتوي القصة على هدف تسعى لتحقيقه كما يمكن أن تحتوي على هدف رئيسي وأهداف أخرى فرعية فالقصة بدون هدف ليست ذات قيمة، حيث تستهدف قصص الأطفال التفاعلية تحقيق الأهداف العامة في الجوانب الفنية التشكيلية والسلوكية والمعرفية والوجدانية لشخصية الطفل التالية:

- تنمية السلوكيات الإيجابية المرغوبة لدى أطفال سن (٩-١٢ سنة) من خلال اهتمامه بالشكل واللون والقيم المرتبطة بالجوانب الفنية والتشكيلية.
- تعريف الأطفال بكيفية سير أحداث القصة التفاعلية.
- استخدام الأطفال لمكونات جهاز الكمبيوتر (لوحة مفاتيح، ماوس) أو الآي باد أو أي من الأجهزة اللوحية الحديثة ويتفاعل مع القصة التفاعلية في تنمية بعض القيم الفنية والتشكيلية.

٢-موضوع القصة التفاعلية:

الموضوع من أهم الأشياء في القصة حيث أن المؤلف يقوم ببناء قصته على هذا الموضوع كما أن الهدف من القصة يظهر في هذا الموضوع، كما أن قوة القصة تظهر من خلال الموضوع الذي تثيره كما أن وضع قيم ومبادئ وأخلاقيات سليمة وسلوكيات يرسخها في سلوك الطفل ويكون لديه الثقة فيها.

٣-تحديد خطوات استخدام الطفل للقصص التفاعلية^(١):

وهي تعبر عن الأحداث الفعلية لما هو مطلوب من الأطفال القيام به من بداية القصة التفاعلية إلى نهايته وذلك كالآتي:

- أ- يفتح الطفل جهاز الكمبيوتر.
- ب- يضع الطفل الأسطوانة في C. D Rom بمفرده.
- ت- يتعرض الطفل للقصة التفاعلية ويختار منه القصة الأولى للعرض عليه.

(١) ميسون عادل منصور محمود: برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية، ٢٠٠٨ ص ١٠٥

ث- يصل الطفل إلى شاشة الاختيار التي تتضمن موقفاً منه وعليه أن يختار السلوك الدال على إحدى القيمتين المتعارضتين اللتان تشملهما القصة، ثم تسير القصة في المسار الذي اختاره وعند الانتهاء من القصة الأولى يرجع الطفل إلى شاشة اختيار القصص، ليختار القصة الثانية... وهكذا إلخ إلى نهاية القصة.

ج- نهاية القصص والخروج من البرنامج حيث يقوم الطفل بالخروج من البرنامج وذلك بإغلاقه من علامة الغلق (X).

ح- يخرج الطفل الأسطوانة من C. D. Rom.

خ- يغلق الطفل جهاز الكمبيوتر.

ثالثاً: سمات القصة التفاعلية :Characteristic of Interactive Storytelling

قام (Mate Tomin) بتحديد سمات القصص التفاعلية والتي تميزها عن القصص التقليدية فيما يلي:

- حرية بلا حدود: فهي توفر للمستخدمين إمكانية استكشاف عالم القصة بحرية تامة.
- أهداف متنوعة: فالقصة تعطي هدف يكون سبب لمشاركة المستخدمين من أجل التجربة، كما أنها تتيح للمستخدمين إنشاء أهداف أخرى والتي يمكن تحقيقها من خلال عدة طرق في القصة.
- الأصالة والتنوع في القصة: فالقصة لا ينبغي أن تستند على السيناريوهات المعتادة حيث يمكن للمستخدم أن يتوقع ما سيحدث وبالتالي سيفقد عنصر الإثارة، كما ينبغي عدم تكرار القصة والتي من شأنها أن تجعل القصة مملة، فوجود العديد من المسارات في القصة يكون عنصر مشوق وجذاب للمستخدم.
- العمق: من الممكن أن يتعمق المستخدم داخل القصة بعدة طرق، فالهدف الرئيس هو الحفاظ على الإثارة حيث أنها تعد أهم جوانب السرد وربما الهدف الأكثر مركزية بيئة افتراضية ثرية بالعناصر^(١).

المبحث الثالث: التشابه والاختلاف في القصص التفاعلية والتقليدية

أولاً: التشابه والاختلاف في التصميم

أ- التشابه في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

تشابه الشروط التي يجب مراعاتها عند تصميم قصص الأطفال التقليدية والتفاعلية وكما يأتي:

- ١- تعتبر القصة وما بها من أحداث مصورة هي اللغة المعبرة بالنسبة للطفل وخاصة الأطفال الصغار.

(١) خالد عبد المنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا-جامعة الخليج العربي، ص ٤٤.

- ٢- لا بد الاهتمام في القصة بعنصر التشويق والألوان الجذابة.
 - ٣- يجب أن يراعى المصور القصصي أن تلك الصور ليست مجرد صور ولكنها أيضا تعتبر وسيلة تعليمية بالنسبة للأطفال^(١).
 - ٤- لا بد من تكرار الرسوم، أي أن الشخصية داخل القصة يجب أن يراها الطفل تتكرر في مشاهد متعددة، فيؤدي ذلك إلى إيجاد نوعا من الاهتمام والشغف بالشخصية.
 - ٥- أن تتسم الرسوم بالحركة والحيوية.
 - ٦- تحديد إطار حول الرسم ويمكن أن يكون هذا الإطار بخط أسود لإظهار العنصر بوضوح.
 - ٧- أن تكون عناصر شخصيات القصة مناسبة لمساحة التصميم^(٢).
- ولقد اهتم المعنيون بالطفولة بوضع الأسس التي يجب توافرها في قصص الأطفال ولا بد أن تأخذ في الاعتبار عند اختيار القصة للطفل، وفيما يلي إجمال لهذه الأسس:
- ١- أن تكون لغة القصة سهلة بسيطة، وأن تكون الأفكار المتضمنة فيها مناسبة للطفل.
 - ٢- قصر الجمل بحيث تتيح فرصة للطفل أن يدرك الأحداث ويتخيلها.
 - ٣- أن تكون القصة ككل قصيرة فلا يعمل الطفل الاستمرار في الاستماع إليها، وأن تكون سريعة التتابع.
 - ٤- أن تكون الألفاظ المستخدمة تثير المعاني الحسية دون مبالغة أو إسراف في التفاصيل.
 - ٥- أن تعطي الطفل فرصة للتفكير وتبين المعاني.
 - ٦- أن تدور أحداث القصة حول شخصيات مألوقة لديه من أفراد الأسرة، أو الحيوانات أو الطيور أو النباتات... إلخ وتتميز هذه الشخصيات بالحركة والنشاط.
 - ٧- أن يكون عدد شخصيات القصة قليلا.
 - ٨- أن تكون أحداثها منطقية بحيث تدفع إلى نهاية طبيعية مقنعة.
 - ٩- ألا تتضمن القصة مواقف مثيرة للانفعالات الحادة المؤلمة.
 - ١٠- أن تحتوي القصة على مواقف تميل إلى الفكاهة والمرح والأمل.
 - ١١- أن تحوي القصة على مضامين مناسبة، كبعض المواقف أو الأحداث الدرامية، أو الموضوعات التي تتفق مع المستوى الإدراكي للأطفال هذه المرحلة^(٣).

(١) عواطف صلاح عبد العال حسن: المضمون كمصدر للإبداع التشكيلي في مجال التصوير القصصي (دراسة تحليلية) رسالة ماجستير

غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٧، ص ١٢١

(٢) حنان حسين دقماق "استخدام أسلوب الرسم القصصي في برنامج لإثراء الموجه الشكلي لطفل المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير غير

منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ١٩٩٥، ص ٧٣

(٣) ناهد فهمي علي حطية. منهج الأنشطة في رياض الأطفال، دار طيبة للطباعة، الجيزة، ٢٠١٠، ص ٤٥

ب-الاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

تختلف القصة التفاعلية عن القصص التقليدية في الآتي:

- ١ - طريقة تقديمها فهي توشي بأنها تحتوي على خليط من الوسائط المعلوماتية مثل الصور والنصوص ورواية صوتية مسجلة ومقاطع الفيديو والموسيقى.
- ٢ - تعتمد على التفاعل بأشكال متعددة مثل التحكم في مسارات القصة والتحرك داخل المشاهد أو أن يقرأ نص أو يرى الصور أو يسمع الأصوات
- ٣ - تراعي الفروق الفردية بين التلاميذ فكل تلميذ يستطيع أن يكمل الصورة حسب قدراته وإمكانياته.
- ٤ - بالتفاعل يستطيع الطفل أن يكتسب خبرات ومهارات من الصعب الحصول عليها من خلال القصة التقليدية^(١).
- ٥ - إنها تأخذ من خصائص القصص التقليدية أنها تعطي صورة عن الواقع الذي تحدث فيه أحداث القصة وهذا يعني أن القصة التفاعلية امتداد لتطور القصة الكلاسيكية.

ثانيا: التشابه والاختلاف في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية

أ-التشابه في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية:

- ١ - المتعة والترفيه عند الطفل وإسعاده، فضلا عن التوافق النفسي.
- ٢ - تثقيف الأطفال.
- ٣ - وسيلة للتنفيس عن رغبات الأطفال المكبوتة.
- ٤ - من أكثر الطرق تأثيرا لتنمية القدرة على التركيز والانتباه عند الطفل.
- ٥ - من أسرع الطرق لتكوين علاقة المودة بين المعلم والأطفال.
- ٦ - تساعد في تنمية محصول الطفل اللغوي.
- ٧ - تساعد في تكوين الميول والاتجاهات الإيجابية نحو القيم الإنسانية الأصيلة.
- ٨ - إشباع حب الاستطلاع لدى الطفل.
- ٩ - تكوين عادات حسنة مثل حسن الاستماع، والعناية بنظافة جسمه، وملبسه، ومدينته.
- ١٠ - تنمي لدى الأطفال روح الخيال والتذكر وملكة التفكير.^(٢)

ب-الاختلاف في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية:

(١) خالد عبد المنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف

الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا-جامعة الخليج العربي

(٢) أسعد علي السيد رضوان. أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفعاليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية،

رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان ٢٠١١ ص ٢٥

الأثر البالغ للقصص التفاعلية في المجال التعليمي كان نتيجة للعديد من المميزات التي تتمتع بها، ولذلك فقد حدد (Gils, 2005) بعض المزايا التفاعلية ومنها:

- ١- توفر المزيد من التباين في الأساليب التقليدية في التعليم.
- ٢- لجعل خبرة التعلم شخصية.
- ٣- لخلق مواقف الحياة الحقيقية بطرق سهلة ورخيصة.
- ٤- تحسين مشاركة الطلاب في عملية التعلم.
- ٥- تساعد المعلمين على استخدام أساليب لعب الأدوار في الفصول الدراسية.
- ٦- تعزز التفكير في البدائل، وتعزيز مهارات الحوار.
- ٧- توفر وسيلة التعلم ذي التوجيه الذاتي.
- ٨- تمكن التلاميذ من تطوير واختيار الحوارات التي تصحح تلقائياً النطق.

ثالثاً: التشابه والاختلاف في الشكل والمضمون للقصص التفاعلية والتقليدية

الشكل الجرافيكي والمضمون في قصص للأطفال شيان لا يمكن فصلهما عن بعضهما البعض فالمضمون يساعد على شرح العديد من الظواهر والأفكار الفنية كالشكل واللون، ولذا فهو يحتاج إلى شكل يبرزه.

والمضمون بلا شكل يعني قصوراً في العرض، وكذلك الشكل بلا مضمون يعني العناية بالسطح وإهمال الجوهر.

والشكل هو الذي ينظم الدلالة التعبيرية للعناصر الحسية الداخلية في تركيب العمل الفني أو بعبارة أخرى فهو القالب الذي ينصب فيه المضمون أو الصورة أو الفكرة المتحققة من خلال الوسيط المادي الخاضع للتشكيل^(١).

وهكذا نجد أن التوافق بين الشكل والمضمون لقصص الأطفال أساس العملية الفنية، لذا فمن الأجدر بالعمل الفني أن يحقق هذا التفاعل بقوة.

فالشكل في تصميم القصص التقليدية للأطفال يمثل الوسيلة أو الأداة الأساسية التي تقوم بتوصيل الفكرة (المضمون) إلى جمهور الأطفال كذلك فإن صياغة الشكل لها قوة كبيرة في تأكيد الدلالة التعبيرية المرئية للقصّة بما يتفق وعمل الإدراك وتكوين الصورة الذهنية^(٢) بينما تتيح القصص التفاعلية حرية كبيرة في توسيع نطاق المضمون المقابل للشكل من خلال فتح الفضاءات التخيلية للطفل والولوج

(١) وفاء محمد إبراهيم. علم الجمال "قضايا تاريخية ومعاصرة"، مكتبة غريب ١٩٩٢، ص ١١

(٢) Capaldi. Ej Proctor R. W Conectualism is the Act in Connext the Adequate Metaphor for Scientific Psychology Psychomomic Bulletin Review 1994, P 249

في مسارات كثيرة يمكن من خلالها الانفتاح على أفكار ونتائج جديدة قد تكون ابعد من النتائج المقصودة من القصة وبهذا لا يكون التوافق قسريا بين الشكل والمضمون في القصص التفاعلية.

مدى تحقق مميزات القصة التقليدية في القصة التفاعلية:

القصة التفاعلية تكاملت مع ما سبق من مميزات فنجد فيها المتعة والترفيه.. إلخ وذلك أثناء التعامل مع الكمبيوتر والقصة والمثيرات الداخلية في القصة.

والقصة التفاعلية بعادتها تشبع حب الاستطلاع لدى الطفل وتشبع فضوله، كما أن الطفل يخرج طاقته الداخلية في أثناء تفاعله مع القصة التفاعلية كما أنها تعمل على تثقيف الطفل وتعليمه وذلك من خلال وضع أهداف تعليمية وتربوية داخل القصة^(١).

كما أن هذه الأهداف تزيد من الحصيلة الإدراك الشكلي لدى الطفل واستخدام الكمبيوتر لعرض القصة يزيد من تركيز الطفل حيث أنه يزيد من تفاعل الطفل مع القصة وليس بمستمتع فقط، فاستخدام أكثر من حاسة يقلل من التشتت ويزيد من التركيز كما أن القصة التفاعلية يكون بداخلها الكثير من أساليب الجذب والتشويق والإثارة^(٢).

كما نشير أيضا إلى أن القصة بشكلها التقليدي تثير الخيال والتذكر والتفكير لدى الطفل وهذا ما ركزت عليه القصة التفاعلية حيث جعلت الطفل يتقمص أحد شخصيات القصة ويكتب أحداث القصة وفقا لخياله وقدراته^(٣).

فالقصة التفاعلية تراعي الفروق الفردية لدى الطفل وهذا ما نادت به الدراسات التربوية، ونلاحظ أنها تفوقت على القصة التقليدية في هذه النقطة فالقصة التقليدية "الشفوية" يكون الطفل فيها إلى حد كبير مستمتع. كما أن القصة التفاعلية تتناسب مع قدرات الطفل^(٤).

الخلاصة:

ومن كل ما تقدم نستنتج أن كل من القصة التفاعلية والقصة التقليدية تشترك في عدد من النقاط مثل وجود نص مطبوع يعبر عن مضمون القصة، وكذلك حبكة درامية للقصة وكل هذا يتوافر في القصص منفذة بصورة إلكترونية، إلا أن القصة التفاعلية تتميز عن التقليدية في استخدامها لعناصر الوسائط المعلوماتية المختلفة والتي تعمل على دعم وتحسين النص على الشاشة، كما أنها تعمل على إضافة العناصر المرئية (مثل الصور والرسومات ولقطات الفيديو) والعناصر السمعية (مثل الحوار والموسيقى والمؤثرات الصوتية) بالإضافة لعنصر الحركة. (Anderson- Inman, L.,& Horney,)

(١) <http://www.infotoday.com/mmschools/jan02>

(٢) <http://www.storycenter.org/index.html>

(٣) <http://www.hulaal.net/Arabic/characters.htm>

(٤) <http://www.skotos.net/games>

(M 2007) ^(١)، وهذه الوسائط المعلوماتية تظهر تلقائيا بدون أن يفعلها الطفل، كما أنها تساعد على إثراء معنى القصة مما يجعل السرد القصص أكثر حيوية، فهي تعد أحد أشكال السرد الرقمي التفاعلي والذي يجمع بين مؤثرات الوسائط المعلوماتية مثل النص التحريري، القراءة الشفهية، الموسيقى، الصوت والرسوم المتحركة، وأحيانا تتضمن القصص التفاعلية أيقونات خفية أو نقاط هامة ترتبط بالرسومات والتي لها دور كبير في إثراء تلك القصص (Shamir, Korat, 2006) ^(٢)، كما تتضمن القصص التفاعلية بعض النقاط الساخنة الاختيارية والتي يمكن تفعيلها من قبل الأطفال من خلال النقر على بعض النصوص أو الرسوم التوضيحية والتي تتيح للأطفال الإطلاع على العديد من المعلومات الأخرى المصاحبة للقصة أو توضيح بعض الكلمات الغامضة للطفل. (De Jong and Bus 2002&,) Labbo and Kuhn 2000 & Leferver- Davis and Pearman 2005) ^(٣).

ويتضح مما سبق أن القصة التفاعلية هي طريقة جديدة لتقديم القصة ولكن بصورة عرض جديدة وبشكل يعتمد على إمكانيات الكمبيوتر وعناصر الوسائط المعلوماتية من حيث استخدام الصور والأشكال والألوان الجذابة والخلفيات والرسوم المتحركة والأصوات والموسيقى والنصوص مع إضافة إمكانية التفاعل والتي تساعد على جذب الطفل للاطلاع عليها مرات متعددة وبمفرده ودون الاستعانة بالكبار.

(¹) Anderson- Inman, L. & Homey, M. A. (2007). Supported Text: Assistive Technology through text transformations, Reading Research Quarterly, 42, 153 - 160

(²) Shamir, Korat (2006): How to select CD- ROM storybook for young children: The teacher's role, International Reading Association (pp. 532- 543) doi: 10.1598/RT. 59. 6. 3

(³)

	
<p>الشكل رقم (٢)</p>	<p>الشكل رقم (١)</p>
<p>(قصة ليلى الحمراء والذئب قصة تقليدية)</p>	<p>(قصة علاء الدين والمصباح السحري قصة تقليدية)</p>

	
<p>الشكل رقم (٤)</p>	<p>الشكل رقم (٣)</p>
<p>(موقع بنين وبنات للقصص التفاعلية)</p>	<p>(قصة الديك والتعلب المحتال قصة تفاعلية)</p>

المراجع

المراجع العربية:

١. كمال الدين حسين: "قصص وحكايات الأطفال" ط ٣، مطبعة العمرانية للاوفيس، ٢٠٠٠.
٢. كمال الدين حسين: "فن رواية القصة وقراءتها للأطفال، تقديم: حسن عبد الشافي"، الدار المصرية اللبنانية، الطبعة الأولى، ١٩٩٩.
٣. خوسيه ماري بوثويلو إيفانكوس: نظرية اللغة الأدبية، ترجمة: حامد أبو أحمد، القاهرة، مكتبة غريب، ١٩٩٢.
٤. خالد عبد المنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا-جامعة الخليج العربي.
٥. نعومي ريشتمان: التواصل مع الأطفال، ترجمة: عفيف الرزاز، قبرص، ورشة الموارد العربية، لهوث الأطفال البريطاني (SCF (UK، ١٩٩٩.
٦. مارجوت صاندرلاند: علاج الأطفال بالقصة، ترجمة: قسم الترجمة بدار الفاروق، القاهرة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥.
٧. علاء الدين سعد أبو بكر: الرسوم المتتابعة للقصة في الرسوم المتحركة.
٨. ليلي لباييدي: الكتاب ومراحل نمو الطفل، القاهرة، جمعية الرعاية المتكاملة، الاجتماع الثالث للندوة الدائمة لأدب وثقافة الطفل حول "أسس اختيار كتب الأطفال"، ٢٠٠٣.
٩. يعقوب الشاروني: "رسوم كتب الأطفال" ندوة ثقافة الطفل العربي "الكتب المؤلفة للأطفال باللغة العربية القاهرة-المنظمة العربية للتربية، ١٩٧٩م.

١٠. مصطفى الرزاز: "رسوم كتب الأطفال" بحث مقدم إلى أدب الطفل العربي آفاق المستقبل المركز القومي لثقافة الطفل-القاهرة-نوفمبر-١٩٩٦.

١١. دافيد كريم: للتعليم المبرمج بالتعليم المبرمج-ترجمة حسين سليمان قورة-دار المعارف-القاهرة ١٩٧٥.

١٢. مضان الطنطاوي عليان: إمكانات المدارس واحتياجات معلمي العلوم من الوسائل والأجهزة التعليمية-"مؤتمر إعداد المعلم في ضوء إستراتيجية التعليم ٢٨-٣٠ أكتوبر"-كلية التربية (جامعة المنيا) -المنيا-١٩٩٠.

١٣. وفاء محمد إبراهيم: علم الجمال "قضايا تاريخية ومعاصرة، مكتبة غريب ١٩٩٢.

الرسائل العلمية:

١٤. ميسون عادل منصور محمود: برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية، ٢٠٠٨.

١٥. هدى شريف فريد (٢٠٠٨). بعنوان: تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية باستخدام الأقراص المضغوطة، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

١٦. سمر سامح محمد محمد على (٢٠١٢): بعنوان "فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي"، رسالة (ماجستير)، كلية التربية، جامعة حلوان.

١٧. خالد عبد المنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا-جامعة الخليج العربي

١٨. داليا مصطفى عبد الرحمن: "فعالية برنامج لتدريب الطالبة/ المعلمة على فنية كتابة القصة التعليمية" لطفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة ٢٠١١.

١٩. إيمان كامل غانم علي: الأسس التصميمية لرسوم كتب أطفال ما قبل المدرسة، ماجستير كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ١٩٩٧.

٢٠. هبة الله حسن مازن: تتابع حركة الرمز في قصص الأطفال والإفادة منه في طباعة مفروشات الطفل بالشاشة الحريرة في المرحلة العمرية من سن ٦ - ١٢ عاما، ماجستير كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، ٢٠٠٥

٢١. هدى شريف فريد زكى، ٢٠٠٧: تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية باستخدام الأمراض المضغوطة، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

المراجع الأجنبية:

22. Guilia Gelmini: Collaborative Interfaces for Children's Storytelling, The University of Nottingham, 2004.
23. Susan Engl: The Stories Children Tell, New York, W.H. Freeman & Company, 1995.
24. John Solomon: The Importance of Stories, Open University, Centre of Science Education, 2000
25. Maria Roussou: The Interplay Between Form, Story & History, Greece, Athens, Foundation of Hellenic World, 2000.
26. Dylan Pritchett: Storyteller, U.S.A, John, John F. Kennedy Center for the Performing Arts, 1994.
27. Erica Serouck: Shades of Color "The Changing Face of Children's Literature", U.S.A, Erica Serouck, 2003
28. David Shaw, 2004: Aspects of Interactive Storytelling systems. PHP, Department of Computer Science and Software Engineering University of Nelbourne
29. <http://www.infoday.com/mmschools/jan02>

المواقع الإلكترونية:

30. <http://www.storycenter.org/index.html>
31. <http://www.hulaal.net/Arabic/characters.htm>
32. <http://www.skotos.net/games>