جمعية أمسيا مصر (التربية عن طريق الفن)
المشهرة برقم (٥٣٢٠) سنة ٢٠١٤
مديرية الشئون الإجتماعية بالجيزة

التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتهما بمضمون القصة

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

بحـــث مقـــدم مـــن

سامر علي عبد الحسن

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بسم الله الرحمن الرحيم

(لقد كان في قصصهم عبرة لأولي الالباب ما كان حديثا يفترى)

صدق الله العظيم

سورة يوسف الاية ١١١

تعتبر القصة من الآداب التي عرفتها الأمم منذ القدم وأستخداماتها للترفيه والتربية والتعليم ، ولهذا فقد إكتسبت القصة منزلة خاصة في أدب الطفل ودخلت مناهج التربية المعدة له في مراحله العمرية المختلفة ، ولذلك فقد إكتسبت القصة الموجهه له دوراً جوهرياً تسهم به في تحقيق الأهداف المطلوبة ، لذا نجد إن القائمين على مناهج التعليم الأساسي في شتى أنحاء العالم يدرجون القصة بأنواعها المختلفة في التعليم وتتضح أهمية القصة في القرآن الكريم فنجد إن كثيراً من الآيات القرانية إعتمد على الإسلوب القصصي ويدل ذلك على أهمية الإسلوب القصصي في مخاطبة الصغار والكبار .

وهناك العديد من تعريفات القصة منها" شكل من أشكال التعبير الأدبي ، تهدف الى نقل الخبرة الإنسانية وتصور لنا الإنسان في مظاهر الحياة اليومية ، لا من أجل التسجيل التاريخي بل من أجل المعرفة والإستفادة من هذه الخبرات ، التي تعمل على إعادة رسم الإنسان لصورته حول ذاته ، وأن يطور إسلوب تواصله ، ويستكمل خبراته ، ويطور نظرته 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 الإنشطة المحببة لدى الاطفال والتي يندمجون فيها ويتعايشون مع أفكارها ويحلقون بخيالهم مع أحداثها ، فهي عمل فني يمنح الأنسان الشعور بالمتعة والبهجة كما يتميز بالقدرة على جذب الإنتباه والتشويق وإثارة خيال الطفل ويتضمن عرضاً أخلاقياً أو علمياً أو لغوياً أو فنياً وقد تشتمل عليها كلها .

ولاشك في إن التطور الكبير والملحوظ الذي طرأ على وسائل الإتصال بظهور الثورة الرقمية في القرن العشرين (ثورة المعلومات والاتصالات) وتطورها بشكل هائل في الحقبة الإخيرة منه وبداية الحقبة الاولى من القرن الحادي والعشرين – قد أثر بشكل واضح في الادراك البصري والفني للأطفال ، ومن أهم تطبيقات التكنولوجيا الرقمية ، القصص التفاعلية التي تعتبر

---

(١) كمال الدين حسين :" قصص وحكايات الأطفال " ط٣، مطبعة العمرانية للاوفيست ، ٢٠٠٠ ،ص٦ .

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

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أحد تطبيقات برامج الكومبيوتر متعددة الوسائط أو المعتمدة على الويب وأنماطها المختلفة من نمط سمعي أو بصري أو سمعبصري من تطبيقات تكنولوجيا التعليم والتي أثبتت فاعليتها في التعليم وهناك العديد من التعريفات للقصة التفاعلية ، فهي " إتصال وحوار نشط وتأثير متبادل بين الطفل وبرنامج الكتروني تعليمي في شكل فني جميل وممتع يعرّف الطفل بواقعه وإمكانياته ، وتبني لديه القيم الفنية والتشكيلية وتنمية المدرك الشكلي واللوني ، ولديه القدرة على التكيف مع حاجات الاطفال والإستجابه لهم ويعطيهم درجة مناسبة من حرية للتحكم في إختيار بيئة المحتوى وإستكشافه تتابع وعرض وإعادة تنظيمه ، وفي سرعة الخطوات والمشاركة الإيجابية في التعليم " [١] . وتعد القصة الشكل الأدبي الأكثر قبولاً لدى المتلقين صغاراً وكباراً . فقد كان للقص سلطان قوي على الإنسان طفلاً ويافعاً وكهلاً وشيخاً ، فهو يستهوي الناس في كل الأعمار وخاصة في عهد الطفولة وذلك لما فيه من إيهام وإمتاع ، ومن قدرة على تنشيط المخيلة ، ومن طاقة على الإيحاء بفكرة أو إيصال عبرة أو تصوير حالة ، ومن طبيعة في إختزال الزمن وصولاً للنتيجة([٢]).

ولقد إستخدمت 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 تناغماً مع هذا من الأشخاص الأكبر سناً "([٣]) لأن " فهم الحكاية يتطلب أن يسلم المرء نفسه لكلمات القاص ، وأن يمنحه الثقة الأساسية بوصفها من متطلبات صورة عالم التخيل القصصي "([٤]) ، وهو ما يبرع الأطفال في فعله من خلال التوحد بشخصيات القصة وتسليم عقولهم للقاص .

وكلما كانت القصة " جيدة " إستطاعت أن تحقق العديد من الأهداف التربوية التى تعود على الأطفال بالنفع والفائدة .

---

[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 ، ٢٠٠٨ص ١٠٥

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

[3] Susan Engl: The Stories Children Tell, New York, W.H. Freeman & Company, 1995, P.214

[٣] خوسيه ماريا بوثويلو إيفانكوس : نظرية اللغة الأدبية ، ترجمة : حامد أبو أحمد ، القاهرة ، مكتبة غريب ، ١٩٩٢ ، ص ١٤٣ .

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مشكلة البحث :

تتحدد مشكلة البحث في توظيف أو تعزيز التشابه والإختلاف 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 الى توسيع المدرك والمستوى الفكري والجمالي للطفل حيث إن حياة الطفل تبدأ بالتعرف على البيئة من حوله وإن يدركه من أشكال وبرامج التي تعد من العوامل المهمة في إبراز شخصيته وتوظيف سلوكه حيث إن إكتسابه 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 بإتجاه خلق وعي فكري لدى الطفل وتتلخص مشكلة البحث بالتساؤلات التالية :

١- ماهي إمكانية الإستجابة في إستيعاب الكم الهائل من البيانات والمعلومات في القصص التفاعلية والتقليدية ؟.

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

أهداف البحث :

يهدف البحث الى ما يأتي :

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

٢- المدرك الشكلي واللوني من خلال التشابه والإختلاف 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- الإستفادة من مضمون القصة في توجيه المدركات الشكلية لدى الطفل .

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

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فرض البحث :

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

حدود البحث :

١- دراسة أوجه التشابه والإختلاف 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 الاول : القصة ، تعريفها وأهدافها

اولا : 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 نظرته تجاه العالم([1]).

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([2]).

ثانيا :أهداف قصص الاطفال

أول أهداف قصص الاطفال وأهمها أن تمتع الطفل وتسعده وتعمل على إدخال السرور عليه .

كما أنها تساعد على إكساب الطفل فن الحياة ؛ وتعمل على تنمية حب القراءة لديه ، والتى تعد بدورها – أى القراءة – أكثر وسائل المعرفة إنفتاحاً وقدرة على كشف العالم والبيئة من حوله .

---

[1] كمال الدين حسين: قصص وحكايات الأطفال، ط٣، القاهرة، مطبعة العمرانية للأوفست، ٢٠٠٠، ص٦.

[2] Guilia Gelmini: Collaborative Interfaces for Children's Storytelling, The University of Nottingham, 2004, p. 1 – 5.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

كما تعمل القصص على زيادة معلومات الطفل وثرواته المعرفية ؛ فتعمل على إمداده بالمعلومات والمفاهيم والمعارف التى ما كان ليستوعبها أو يتقبلها بالطرق التقليدية المباشرة .

وتساعد القصة الأطفال على الإطلاع على أنفسهم وما بداخلها ومحاولة فهمها، كما تساعدهم 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([1]) .

كما تساعده أيضاً على فهم مشاعر الآخرين وتقديرها والإحساس بهم والتعاطف معهم ، فمن الأشياء بالغة الأهمية التى يمكن من خلالها أن يساعد الأشخاص بعضهم بعضاً هي إستماع كل منهم لقصص الآخر ، والأطفال بشكل خاص يستفيدون من تعلم كيفية الاستماع للأخر([2]). كما أن تبادل القصص مع الآخرين يساعد الطفل على الفهم والتواصل مع نفسه كفرد وكمواطن في مجتمع([3]).

وتساعد القصة الأطفال على تخطي العديد من المحن التى قد يتعرضون لها في حياتهم الشخصية " فراوية القصص عن شخصيات تجاوزت صعوبات في حياتها تساعد الأطفال على أن يتصوروا أنهم هم أيضاً يتجاوزون صعوباتهم . مثلاً : إن القصص التى تروى عن حيوانات صغيرة تحتال على الفيل والأسد أو عن أناس يقومون بأعمال بطولية أو سحرية ، توحي بأن الضعيف ظاهرياً يمكنه أيضاً أن ينجح . وتشجع الأطفال على أن يثقوا بأنفسهم([4]).

كما تؤدى القصة دور الوسيط الناقل لكل أوامر ونواهى وقواعد وقوانين المجتمع الذي يعيش فيه الطفل بشكل غير مباشر لا يشعر معه الطفل بالتسلط أو القهر . كما تعلمه القصة الكثير عن الفضيلة والروحانيات وتغذى طموحه ، وتتحدث عن الأفكار التى يفضلها المجتمع ، ويحبذ أن تستحوذ على أطفاله مثل القيم الإنسانية والعدالة والتعاطف([5]).

---

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

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

[3] خالد عبدالمنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الألكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الأبتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا – جامعة الخليج العربي ،ص٣٥ .

[4] نعومي ريشتمان : التواصل مع الأطفال ، ترجمة : عفيف الرزاز ، قبرص ، ورشة الموارد العربية ، لهوث الأطفال البريطانى SCF (UK) ، ١٩٩٩ ، ص ٣٣ .

[5] John Solomon: The Importance of Stories, Open University, Centre of Science Education, 2000, P. 1-4

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كما تشكل القصة حلقة للوصل بين الأجيال المتعاقبة "فرواية القصة جزء حميم ودائم من الحياة اليومية" وهى شكل من أشكال التواصل وتقاسم الخبرة مع الأجيال السابقة([1]).

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([2]).

وعلى هذا يمكن القول بأن القصة تمد الطفل "بالخبرة" التي يستطيع إستدعاءها وإستخدامها في حياته بشكل إيجابي ن حيث إنها – أي القصة – ومن خلال رواية القصص يتسنى إستيعابها ، 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 تكرار الأخطاء ، كما أنها تحوي الكثير من الدروس الأخلاقية([3])، مما يزيد من قدرته على التعامل مع من حوله وحل مشاكله وإستيعاب 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 غالبًا ما يكون البذور الأولى لما ستكون عليه رؤيتهم لأنفسهم وللآخرين في المستقبل([4]).

وبمساعدتنا أو بدونها يعي الطفل أن التشابه بين القصة والحقيقة لا يعني أنهما شئ 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 دائمًا أوسع أفقاً وأكثر أحداثاً وشخصيات([5]).

---

[1] Maria Roussou: The Interplay Between Form, Story & History, Greece, Athens, Foundation of Hellenic World, 2000, p.1.

([2]) مارجوت صاندرلاند: علاج الأطفال بالقصة، ترجمة: قسم الترجمة بدار الفاروق، القاهرة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥، ص١٥.

[3] Dylan Pritchett: Storyteller, U.S.A, John, John F. Kennedy Center for the Performing Arts, 1994, p.

[4] Erica Serouck: Shades of Color "The Changing Face of Children's Literature", U.S.A, Erica Serouck, 2003, p.2.

([5]) ليلى لبابيدي: الكتاب ومراحل نمو الطفل، القاهرة، جمعية الرعاية المتكاملة، الاجتماع الثالث للندوة الدائمة لأدب وثقافة الطفل حول "أسس اختيار كتب الأطفال"، ٢٠٠٣، ص١٣.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

المطلب الثاني : النمو الادراكي للطفل

أولا : النمو الادراكي للطفل وعلاقته بأسس تصميم القصة :

من السهل أن يوضع أسس تصميم قصص الأطفال بحيث تتماشى مع نمو الطفل الإدراكي وخصائصه وسماته فى 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 فى الإطلاع على القصة وبذلك يستطيع تنمية حواسه البصرية .

٢- أن الطفل يتعلم بنفسة بطريقته فى الفهم والإدراك ، لذلك لابد وأن تكون مشكلات الطفل التي يتعرض لها خلال حياته هي الوسيلة للتثقيف من خلال القصة، فتساعده على حل هذه المشكلات بنفسه .

٣- أن الطفل بطبعه يبحث عن المثيرات ، ولذلك ينبغي أن نوفر له من خلال القصة ما يثير انتباهه من ألوان ورسوم ولابد من تسلسل مشاهد القصة أي الجمع بين أكثر من صورة لأن الطفل لا يحب الاستغراق فى الصورة الواحدة أكثر من عدة ثوان.

٤- أن الطفل فى هذه المرحلة محب للحركة وللعب لذلك فمن المهم أن يراعي مصممو قصص الأطفال أن تتسم الرسوم بالحركة والحيوية وديناميكية التصميم .

٥- يجب على واضعي رسوم قصص الأطفال أن تكون شيقة وتشبع رغبة الطفل فى هذه المرحلة بالإضافة إلى تميزها بالخيال إلى حد ما حتى تتناسب مع خصائص الطفل([1]).

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

في أول هذه المرحلة يبدو وأن كثيراً من الأطفال قد أخذوا ينتقلون من مرحلة القصص الخيالية والحكايات الخرافية إلى مرحلة القصص التى هي أقرب إلى الواقع .. وهذا يتفق مع تقدمهم فى السن ، وزيادة إدراكهم للأمور الواقعية . والقصص التي تناسب الأطفال هنا هي قصص المغامرات والرحلات والشجاعة والمخاطرة ، والقصص البوليسية ، وقصص الأبطال والمكتشفين.. وفي هذه الفترة أيضاً يميل الأطفال إلى الإستهواء والتمثيل والتقليد فيمكن عن طريق ذلك تعويدهم على كثير من النواحي الأجتماعية الصالحة .. ومن القصص التي تناسب هذه المرحلة قصص الأبطال الحقيقيين كصلاح الدين الأيوبي ، وطارق بن زياد ، والرحالة، والمكتشفين كإبن بطوطة وابن جبير .. وقصص الكشوف الجغرافية بالإضافة إلى قصص

([1]) إيمان كامل غانم علي : الأسس التصميمية لرسوم كتب أطفال ماقبل المدرسة، ماجيستير كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ١٩٩٧ ص٥٤، ٥٥

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأبطال الخياليين كالسندباد البحري، ومغامرات (عقلة الاصبع)، والشاطر حسن ، وأبطال الأدب الشعبي كأبي زيد الهلالي وعنترة بن شداد وسيف بن ذي يزن ([1]).

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 الذى يعزم فيه البنون بقراءة قصص المغامرات والفروسية وما إلى ذلك، تميل البنات إلى القصص التي تصف الحياة المنزلية وتتعرض 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 فى مرحلة المراهقة([2]).

من أهم معايير الاختيار أن تكون القصة مناسبة للطفل ، ويتم تحديد هذه المناسبة تبعاً 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 الموضوعات التي تتناسب مع إحتياجات الطفل ، وخبراته السابقة وحب استطلاعه ، وما يشغله من مأزم حياتية يبحث لها عن إجابات([3]).

المطلب الثالث : تصميم القصص التقليدية للأطفال

اولا :اساليب التصميم في القصة :

يستخدم المصمم أساليب متنوعة في الرسم كالخطوط الخارجية السميكة ومساحات الضوء والظلال مع الاهتمام بدراسة رسم الحركة في الإطارات المتتابعة عوضا عن فقدان الحركة الحية وذلك أيضا للخروج بالقصة المرسومة بأسلوب الرسوم المتتابعة من دائرة الثبات إلى الإحساس بالحركة وإضافة عناصر الإبهار والتواصل من خلال التتابع، فالتتابع هو عنصر أساسي فى الرسوم المتتابعة سواء كان ذلك التتابع فى مشهدين أو أكثر، بهدف سرد القصة في صور متتالية تعبر عن مضمون النص المكتوب من خلال الرسوم([4]).

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

([2]) أحمد نجيب : مرجع سابق ، ص٤١ : ٤٣

([3]) كمال الدين حسين : فن رواية القصة وقراءتها للأطفال ، تقديم : حسن عبد الشافي ، الدار المصرية اللبنانية ، الطبعة الأولى ، ١٩٩٩، ص٤٣ .

([4]) علاء الدين سعد أبو بكر: الرسوم المتتابعة للقصة فى الرسوم المتحركة، ص ١٦.

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويعد أسلوب التتابع هو أحد الأساليب التي ظهرت فى بعض رسومات الفن البدائى وكان يعتبر الفنان البدائى استخدامه لذلك التتابع من خلال الصور بهدف تسجيل الأحداث من ناحية واستخدامها كفن من ناحية أخرى، ورسوم المصرى القديم أيضا ظهر فيها أسلوب الرسوم المتتابعة بشكل كبير فى الجدارية والنحت الغائر والبارز الذى كان على جدران المعابد والقصور التى تصور بالأسلوب الروائى تاريخ هذه الحضارة القديمة وانتصاراتها وأمجادها العظيمة، وكذلك رسوم الإغريقيين سواء فى النحت أو التصوير فكانت توضح أمجاد وانتصارات تلك الحضارة من خلال الرسوم الروائية، بالإضافة أيضا إلى رسوم الحضارة الرومانية، وظهر هذا الأسلوب المتتابع أيضا فى نماذج متعددة من التراث الإسلامى وإن لم تكن تحمل مدلول التطور فى حركة عناصرها، إلا أنا ظهرت بصورتها الأكثر إيحاءا بالتتابع كوسيلة للتعبير عن التطور فى الحركة أو تحول شكل الجسم من حالة إلى أخرى تدريجيا، فالحركة تتضح نتيجة لمجموعة الأجزاء المتتابعة حيث تندمج مع بعضها فتعطى الحركة فى النهاية، وإن إدراك الحركة لم يأت إلا عن تتابع رؤية الأشكال أو الأشياء الساكنة[١].

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 تساعده كذلك على أن ينشىء علاقات مع الأطفال الآخرين ويوسع مداركه، ورغباته وميوله، ويشارك الآخرين فى هذا كله[٢].

" الصور والرسوم لها تأثير أقوى من الكلام المكتوب على الطفل "[٣].

" فهى 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 التى تجذب الطفل إليها لما فيها من عناصر إثارة وتشويق بجانب مادتها الأدبية، وهى أيضا تلعب دورا هاما مثلها مثل باقى الوسائط الثقافية فى إعداد الطفل لمواجهة الواقع من خلال مساعدته فى السيطرة على العالمين الخارجى والداخلى من خلال ما تقدمه له من معارف "[٤].

---

[١] صفاء محمود زايد : " الإستفادة من أسلوب الرسوم المتتابعة في تصميم قصص الاطفال المصورة "رسالة ماجستير ، كلية التربية النوعية ،قسم التربية الفنية ، جامعة القاهرة ٢٠١٢ ، ص ٥.

[٢] حنا رمزى بشاى: الاستفادة من فنون التراث فى تصميم أغلفة قصص الأطفال للمرحلة (٦ إلى ٩ سنوات)، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٥، ص ٢٨.

[٣] حنان عبد الرؤوف حسنين: وضع أنماط قياسية لتطوير نظم النشر المكتبى لاستخدامها فى إنتاج الصور الملونة لقصص الأطفال المطبوعة بطريقة السيرجراف، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٦، ص ١٩٨.

[٤] 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.

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانيا : التشكيل في قصص الاطفال

أما من الناحية التشكيلية فيذكر " يعقوب الشاروني " : أنه يراعي القائمين على قصص الأطفال سواء الكاتب أو الناشر أو واضعي الرسوم عدة نقاط أساسية لكى تكون القصة بها كافة ما يحتاجه الطفل من مثيرات كالشكل ، واللون وغيرها[1] ومن هذه النقاط:

- الألوان الزاهية ويفضل الألوان الأحادية (الأحمر والأصفر والأزرق) على الألوان الثنائية ، 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 فمثلاً 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 مناسباً لمساحة الصفحة ولا تزيد مساحة الكتابة عن ٢٠% بالنسبة لمساحة الصورة .
- لابد من تكرار الرسوم ، أي أن الشخصية داخل القصة تتكرر في مشاهد متعددة فيخلق ذلك نوعاً من الاهتمام والشغف بالشخصية كما يكوّن لديه اتجاه شعورياً لبطل القصة المصورة .

يذكر " مصطفى الرزاز " أن للرسوم التوضيحية أهميتها في تدريبه على المهارات النوعية المتصلة بالقراءة كالتدريب على التصور المكاني والزماني ، 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 ، وتتميز العلاقات الحوارية بين العناصر والتتابع والتباين والتشابه([2]) . كما في الشكل رقم (٢)

المبحث الثاني

القصة التفاعلية Interactive Storytelling :

نشأت فكرة القصة التفاعلية مما يسمى بالتعليم المبرمج ، وقد احتل التعليم المبرج، 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 تكفى

---

(١) يعقوب الشاروني : " رسوم كتب الأطفال " ندوة ثقافة الطفل العربى " الكتب المؤلفة للأطفال باللغة العربية القاهرة – المنظمة العربية للتربية ، ١٩٧٩م .

(٢) مصطفى الرزاز : " رسوم كتب الأطفال " بحث مقدم إلى نشوة أدب الطفل العربى آفاق المستقبل المركز القومى لثقافة الطفل – القاهرة – نوفمبر – ١٩٩٦ – ص ٣ .

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

معه الأعداد الهائلة التى تعد للتدريس كل عام وظهر للتعليم المبرمج على يد "سكينر " وهو أسلوب للتعلم الفردي ، والذاتي يطبق نظرية التعزيز، ويتفاعل فيه المتعلم مع برنامج تعليمي في آلة أو كتيب على شكل خطوات صغيرة متتابعة ، ومرتبة منطقياً تسمى إطارات، يساعد المتعلم على الإنتقال فيي تعلمه من المعلوم إلى المجهول ، ومن البسيط إلى المقعد، ويسير فيه حسب قدرته ، وسرعته الخاصة في التعليم [١].

المطلب الأول : القصة التفاعلية تعريفها واهميتها

اولا : تعريف القصة التفاعلية

عرفت هدى شريف[٢] القصة التفاعلية على أنها : "قصة تعتمد على المشاركة الإيجابية للطفل فى 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".

كما ان هناك تعريفات أخرى للقصص التفاعلية مثل:

- هي وسيلة تتيح للمستخدمين المشاركة النشطة وأخذ دور بطل القصة ولتكون رواية القصص تفاعلية لابد أن تعطي للمستخدمين الفرصة في تشكيل مسار القصة من خلال تصرفاتهم[٣].
- هي تحويل شكل السرد الخطي إلي مناقشة وجدال وإنشاء قصص جديدة علي 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

---

[١] دافيد كريم : للتعليم المبرمج بالتعليم المبرمج – ترجمة حسين سليمان قورة – دار المعـــارف – القـــاهرة ١٩٧٥ – ص ١٥

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

[3] David Shaw, 2004: Aspects of Interactive Storytelling systems. PHP, Department of Computer Science and Software Engineering University of Nelbourne

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

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 .. الخ.

ثانيا :التعريف الإجرائي للقصة التفاعلية:

القصة التفاعلية علم ممنهج من لعب تقمص الأدوار فالرواية تقريباً حقلاً جديداً ، وتعتبر ايضاً أنها سلسلة الاختيارات التي اختيرت من قبل المستخدم أو المشارك النشيط. 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 وأيضاً في الألعاب.

ثالثا :اهمية 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[١].

و القصة التفاعلية مجموعة من الاختيارات التي أعدت مسبقاً 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 منتجاً القصة الخاصة به. كما في الشكل رقم (٣)

يمكن ان نقول القصة التفاعلية هي مجموعة من القصص المتراكبة ومتداخلة مع بعضها البعض ويوجد بين هذه القصص عناصر متشابهة ومتشابكة وتدور حول هدف واحد هذا فيما لو إعتمدنا على تحليل "فلاديمير بروب" لمائة قصة روسية أخذ منها العناصر المتشابكة بحيث يصل منها إلى قصة واحدة، فخرج من هذا التحليل إلى خصائص مشتركة بين جميع هذه

---

(1) Frederico Peinado Grev (2004): Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling, Dep. Sistemas Inform aticos y Programacion Universidad Complutense de Madrid, Spain fpeinady@fdi.ucm.es
Pgervas@suo,ycm.es(http://gaia.sip.ucm.es)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

القصص ووضع هذه الخصائص كمسارات تفاعل داخل قصته[1]. 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

اولا :العوامل التي تساعد على فاعلية القصة:

أجريت العديد من الدراسات حول زيادة فاعلية القصة التفاعلية فى 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 ، تعزيزها .
- 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 فى الحسبان نتائج إستجاباتهم لتقديم التوجيهات المناسبة لهم .
- أنه ينبغي تكليف الطفل بالتحاور النشط مع المادة المقدمة له ، وإعطاؤه درجة مناسبة من الحرية للتحكم فى عملية التعلم .
- أن مقدار التحكم الذى يعطي للمتعلم يتوقف على قدرات الطفل الأولية .

ثانيا :أسس تصميم القصة التفاعلية

ومما لا شك فيه أن القصة تلاقي إقبالاً كبيراً 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.

---

[1] سمر سامح محمد محمد على (٢٠١٢) :بعنوان ".فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الألكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الأبتدائى "، رسالة (ماجستير) ، كلية التربية ، جامعة حلوان ص٣٣.

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

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 إهتمامه بالشكل واللون والقيم المرتبطة بالجوانب الفنية والتشكيلية.
- تعريف الأطفال بكيفية سير احداث القصة التفاعلية .
- استخدام الأطفال لمكونات جهاز الكمبيوتر (لوحة مفاتيح، ماوس) او الآيباد أو أي من الاجهزة 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.

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.

---

[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 ، ٢٠٠٨ص ١٠٥

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

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

ح- يخرج الطفل الأسطوانة من C.D Rom.

خ- يغلق الطفل جهاز الكمبيوتر.

ثالثا : 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 تعطى 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 طرف، 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

اولا : التشابه والاختلاف في التصميم

أ- التشابه في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

تتشابه 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 عبدالمنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الألكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الأبتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا – جامعة الخليج العربي ،ص٤٤ .

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٢-لابد الاهتمام في القصة بعنصر التشويق والألوان الجذابة .

٣-يجب أن يراعى المصور القصصي أن تلك الصور ليست مجرد صور ولكنها أيضاً تعتبر وسيلة تعليمية بالنسبة للأطفال([١]) .

٤-لابد من تكرار الرسوم ، أي أن الشخصية داخل القصة يجب أن يراها الطفل تتكرر في مشاهد متعددة ، فيؤدي ذلك إلى إيجاد نوعاً 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 إهتم المعنيون بالطفولة بوضع الأسس التي يجب توافرها في قصص الأطفال ولابد أن تأخذ في الاعتبار عند إختيار 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 يمل 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 مألوفة لديه من أفراد الأسرة ، أو الحيوانات أو الطيور أو النباتات ... الخ وتتميز هذه الشخصيات بالحركة والنشاط .

٧-أن يكون عدد شخصيات القصة قليلاً .

٨-أن تكون أحداثها منطقية بحيث تدفع إلى نهاية طبيعية مقنعة .

٩-ألا تتضمن القصة مواقف مثيرة للانفعالات الحادة المؤلمة .

١٠- أن تحتوى القصة على مواقف تميل إلى الفكاهة والمرح والأمل .

١١- أن تحوى القصة على مضامين مناسبة ، كبعض المواقف أو الأحداث الدرامية، أو الموضوعات التى تتفق مع المستوى الإدراكي لأطفال هذه المرحلة([٣]).

ب-الاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

([٢]) 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 ، ص١٢١

([١]) حنان حسين دقماق : " إستخدام أسلوب الرسم القصصي في برنامج لإثراء الموجز الشكلي لطفل المرحلة الابتدائية " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ١٩٩٥ ، ص٧٣

([٢]) ناهد فهمي علي حطيبة : منهج الأنشطة في رياض الأطفال ، دار طيبة للطباعة ، الجيزة ، ٢٠١٠ ، ص ٤٥ .

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تختلف القصة التفاعلية عن القصص التقليدية في الاتي :

١- طريقة تقديمها فهي توحي بأنها تحتوي علي خليط من الوسائط المعلوماتية مثل الصور والنصوص ورواية صوتية مسجلة ومقاطع الفيديو والموسيقي.

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 ان 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 الاطفال .

٣- وسيلة للتنفيس عن رغبات الاطفال المكبوتة .

٤- من أكثر الطرق تأثيرا لتنمية القدرة على التركيز والانتباه عند الطفل .

٥- من اسرع الطرق لتكوين علاقة المودة بين المعلم والاطفال .

٦- تساعد في تنمية محصول الطفل اللغوي .

٧- تساعد في تكوين الميول والاتجاهات الايجابية نحو القيم الانسانية الاصيلة .

٨- اشباع حب الاستطلاع لدى الطفل .

٩- تكوين عادات حسنة مثل حسن الاستماع ، والعناية بنظافة جسمه ، وملبسه ، ومدينته .

١٠ - تنمي لدى الاطفال روح الخيال والتذكر وملكة التفكير . (٢)

---

(١) خالد عبدالمنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الألكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الأبتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا – جامعة الخليج العربي

(٢) أسعد علي السيد رضوان: أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان ٢٠١١ ص٢٥.

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ب-الاختلاف في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية :

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 بطريق سهلة ورخيصة.

٤- تحسين مشاركة الطلاب في عملية التعلم.

٥- تساعد المعلمين علي 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 تلقائيا النطق.

ثالثا : التشابه والاختلاف في الشكل والمضمون للقصص التفاعلية والتقليدية

الشكل الجرافيكي والمضمون في قصص للأطفال شيئان 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 الاساسية التي تقوم بتوصيل الفكرة (المضمون) إلى جمهور الأطفال كذلك فإن صياغة الشكل لها قوة كبيرة في تأكيد الدلالة التعبيرية المرئية للقصة بما يتفق وعمل الإدراك وتكوين الصورة الذهنية [٢] بينما تتيح القصص التفاعلية حرية كبيرة في توسيع نطاق المضمون المقابل للشكل من خلال فتح

---

[١] وفاء محمد إبراهيم : علم الجمال " قضايا تاريخية ومعاصرة ، مكتبة غريب١٩٩٢، ص١١.

[2]Capaldi . Ej Proctor R.W Conectualism is the Act in Connext the Adequate Metaphor for Scientific Psychology Psychomomic Bulletin Review 1994, P249 .

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

الفضاءات التخيلية للطفل والولوج 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 الادراك الشكلي لدى الطفل واستخدام الكمبيوتر لعرض القصة يزيد من تركيز الطفل حيث أنه يزيد من تفاعل الطفل مع القصة وليس بمستمع 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 أيضاً 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 وفقاً 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 مستمع. كما أن القصة التفاعلية تتناسب مع قدرات الطفل[٤].

الخلاصة :

ومن كل ما تقدم نستنتج ان 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 إستخدامها لعناصر الوسائط المعلوماتية المختلفة والتي تعمل على دعم وتحسين النص على الشاشة ، كما

---

(1) http://www.infotoday.com/mmschools/jan02

(2) http://www.storycenter.org/index.html

(3) http://www.hulaal.net/Arabic/characters.htm

(4) http://www.skotos.net/games

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

أنها تعمل على إضافة العناصر المرئية (مثل الصور والرسومات ولقطات الفيديو) والعناصر السمعية (مثل الحوار والموسيقى والمؤثرات الصوتية) بالاضافة لعنصر الحركة. (Anderson – Inman, L, . & Horney , M 2007)[١]، وهذه الوسائط المعلوماتية تظهر تلقائياً بدون أن يفعلها الطفل ، كما أنها تساعد على إثراء معنى القصة مما يجعل السرد القصصي أكثر حيوية، فهي تعد أحد أشكال السرد الرقمي التفاعلي والذي يجمع بين مؤثرات الوسائط المعلوماتية مثل النص التحريري ، القراءة الشفهية، الموسيقى، الصوت والرسوم المتحركة، وأحياناً 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 الإختيارية 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 امكانيات الكمبيوتر وعناصر الوسائط المعلوماتية من حيث إستخدام الصور والاشكال والالوان الجذابة والخلفيات والرسوم المتحركة والأصوات والموسيقى والنصوص مع إضافة إمكانية التفاعل والتي تساعد على جذب الطفل للأطلاع عليها مرات متعددة وبمفرده ودون الاستعانة بالكبار.

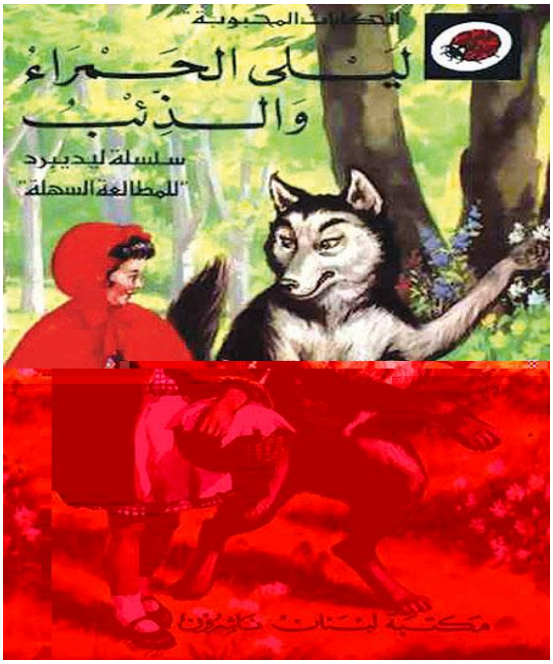
---

(1) Anderson – Inman, L. & Horney, 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 storybooks for young children: The teacher's role, International Reading Association (pp. 532 – 543) doi:10.1598/RT.59.6.3.

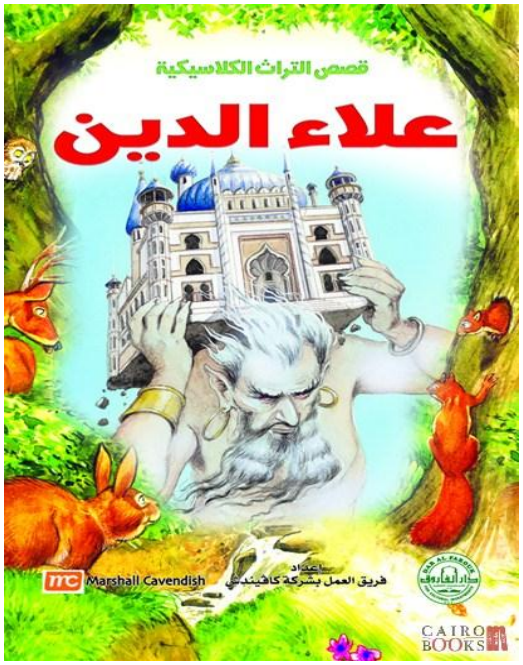
المنارة للاستشارات

www.manaraa.com



الشكل رقم (١)

(قصة علاء الدين والصباح السحري قصة تقليدية)

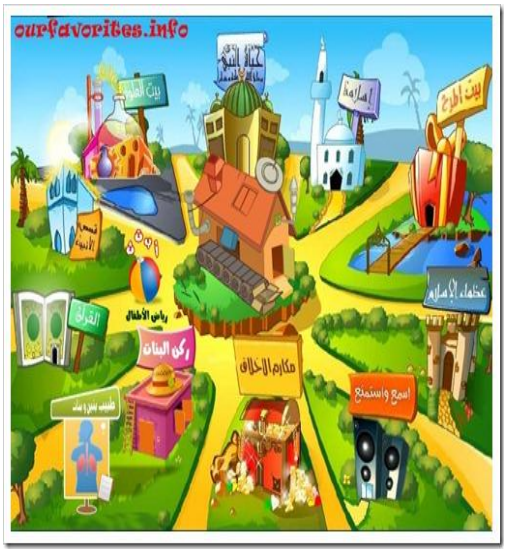


الشكل رقم (٢)

(قصة ليلى الحمراء والذئب قصة تقليدية)

الشكل رقم (٣)

(قصة الديك والثعلب المحتال قصة تفاعلية)



الشكل رقم (٤)

(موقع بنين وبنات للقصص التفاعلية)

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

المراجع

المراجع العربية:

١.كمال الدين حسين :" قصص وحكايات الأطفال " ط٣، مطبعة العمرانية للاوفيست ،٢٠٠٠ .

٢.كمال الدين حسين : "فن رواية القصة وقراءتها للأطفال ، تقديم : حسن عبد الشافي" ، الدار المصرية اللبنانية، الطبعة الأولى ، ١٩٩٩ .

٣.خوسيه ماريا بوثويلو إيفانكوس : نظرية اللغة الأدبية ، ترجمة : حامد أبو أحمد ، القاهرة ، مكتبة غريب ، ١٩٩٢ .

٤.خالد عبدالمنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الألكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الأبتدائي 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 البريطانى 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 فى الرسوم المتحركة.

٨.ليلى لبابيدي: 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 العربى " 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 القومى 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– ٣٠أكتوبر " – كلية التربية (جامعة المنيا) – المنيا – ١٩٩٠ .

١٣. وفاء محمد إبراهيم : علم الجمال " قضايا تاريخية ومعاصرة ، مكتبة غريب١٩٩٢.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

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 بإستخدام الأقراص المضغوطة، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

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

١٧.خالد عبدالمنعم النفيسي (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الألكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الأبتدائي 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 الاطفال ،جامعة القاهرة ٢٠١١.

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

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

٢١.هدى شريف فريد زكى، ٢٠٠٧: تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية باستخدام الأقراص 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

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

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.infotoday.com/mmschools/jan02

المواقع الالكترونية:

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

(AmeSea Database – ae –July. 2015- 0036)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com