الأسس التصميمية للقصص الرقمية ودورها في تدعيم القيم التربوية في ضوء النظرية السلوكية.

دراسة
مراجعة

* آيات حسني أحمد أحمد
* الدارسة بمرحلة الدكتوراه، بقسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
البريد الإليكتروني: yoyahosni29@gmail.com

تاريخ المقال:

- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 30 مارس 2023**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 01 إبريل 2023**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 15 إبريل 2023**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 27 إبريل 2023**

الملخص:

أن قصص الأطفال الرقمية لم تكتسب طابعاً خاصاً بعد، على عكس الإنتاج الغربي الذي تعددت أساليبه ومدارسه الفنية والأدبية وتبلورت إتجاهاته بشكل محدد المعالم، فهي لا تزال تبحث عن الهوية من ناحية الشكل والمضمون. كما أنها غالباً ما تقدم رسوماً مستمدة من الأدب الغربي الذي تم ترجمته أي أنه ليس عربي المنشأ مما يمثل خطراً على مستقبل هؤلاء الأطفال لتربيتهم على ثقافات مختلفة فهي تحمل في طياتها قيم ومبادئ الحضارة التي أنتجتها، وقد تتعارض هذه القيم مع تلك التى ينبغي للطفل أن يتمثلها، كما أنها لا تراعي القدرات الإدراكية للمرحلة العمرية التى تخاطبها، كما أن كثيراً منها لا تهتم بالمواصفات التصميمية الملائمة لعمر الطفل وتفضيلاته الشكلية واللونية، بالإضافة إلى أن هناك بعض المؤسسات التثقيفية والمعنية بالطفل بصفة أساسية وعلى الرغم من كثرة إصداراتها إلا أنها مازالت تقتصر على الشكل التقليدى في تقديمها لمحتوى القصص والمجلات، كما أن كثيراً منها لايذكر الفئة العمرية بالإضافة إلى إفتقارها لوجود معايير لجودة محتواها وأسس إعدادها كما أن معظم القصص لا تتناسب مع طفل المرحلة شكلاً وموضوعاً فبعض القصص أهدافها لا تتناسب مع خصائص نمو الطفل أو قاصرة على إشباع إحتياجاتهم أو غير قادرة على إقتحام عالمهم، وهذا ما يؤكد على ضرورة الإهتمام بكتابة وتصميم ألواناً أدبية للطفل المصري تراعي ثقافته وقيمه، فالقيم المكتسبة فى مرحلة الطفولة هى قيم راسخة، وهذا ما تؤكد عليه النظرية السلوكية التي من خلالها يمكن تقديم سلوكيات شخصيات القصص بحيث تثاب الشخصية حالة إمتلاكها للسلوك الإيجابي وتعاقب حالة إمتلاكها للسلوك السلبي، مما يساعد على تعرف الطفل على معنى القيمة الأخلاقية والتعرف على عواقب السلوك السلبي وبالتالي النفور عنه.

الكلمات المفتاحية: قصص، القيم ، النظرية السلوكية

مقدمة:

شهد هذا العصر ثورة ضخمة في مجال تكنولوجيا المعلومات والإتصالات وتعد الأجهزة الذكية المحمولة والتى شملت الكمبيوتر اللوحي"tablet" ،"iPad"، والهواتف الذكية "smart phones"، وقارئ الكتب الإلكترونية "Ebook" من أبرز نتائج هذه الثورة والتى أغنت الكثير عن مشاهدة التلفاز، وتصفح الجرائد والمجلات، أو إستخدام وسائل الإتصالات التقليدية، لما توفره من إمكانية الاتصال الدائم بشبكة الإنترنت، ويعزز إنتشارها ما توفره من تطبيقات تتميز بالجانب التفاعلي والذى جعل عملية الاتصال بين المرسل والمستقبل تبادلية، يتشارك فيها المستخدم فى العملية الاتصالية بشكل شيق يمنحه مزيداً من السيطرة خلال تجربة التصفح.

ومع هذا التطور والتنوع التكنولوجي المتسارع أصبح التغيير في سلوكيات المتلقين أكثر تسارعاً عن ذي قبل، مما أدى إلى تغير في سلوك الأطفال بشكل ملحوظ وإنجذابهم إلى العناصر التكنولوجية المتطورة والتعامل معها وإكتشافها بشغف وفضول أكثر من العناصر الجامدة أو المسطحة التي تؤدي إلى الحصول على نفس المعلومات ولكن بشكل أقل جذباً مما يؤدي إلى العزوف عنها، (حاتم، 2020م، ص224،225، بتصرف)، لقد تحول الطفل من متلقي ومتابع فقط للميديا قديماً سواء عن طريق فيلم كرتون أو أغاني أو فيديوهات أو قراءة القصص والمجلات إلى التفاعل معها بشكل كبير في إطار فيديو كقصة يعرض له حكاية ما تجذب إنتباهه متأثراً بها ويؤثر فيها وفي حركة الأحداث التي تدور داخلها. وهذا يعطينا مساحة كبيرة لكي تجعلنا نهتم بأطفالنا ونقوي لديهم ثقافتهم، المرتبطة بالمجتمع الإنساني فلا وجود للمجتمع الانساني دون ثقافة ما، (الساعاتي، 2002م، ص37، بتصرف).

وتعتبر قصص الأطفال أحد الوسائل الفعالة في تكوين شخصية الطفل وتربية ذوقه وخياله وتهذيب خلقه، وهي طريقه لتربيته وتعليمه، حيث يكتسب عن طريقها المعارف والإتجاهات السلوكية، وقيم مجتمعه بما يناسب مستوى نموه وقدراته.

وفي ظل الظروف المتغيرة، وإستجابة للتقدم التكنولوجي والتوجه الرقمي الذي غزا كافة المجالات ولا سيما مجال ثقافة الأطفال، فقد ظهرت في الآونة الأخيرة أشكال ومضامين جديدة من الممكن أن تضاف إلى ثقافة الأطفال وأدبهم الحالي، وهى القصص الرقمية وتعرف بأنها "حكاية تعمل على وسيط إلكتروني من خلال إضافة الصوت والصورة واللون والرسوم الكارتونية المتحركة والمؤثرات الموسيقية، وهذه الحكاية تعتمد على الوقائع والأحداث، والحبكة، والأشخاص، والخط الدرامي، والعقدة ولها زمان ومكان وتهدف إلى التعليم والتثقيف، والإمتاع والتسلية"، (موسى، وسلامة، 2004م، ص476).

وتنمية القيم الأخلاقية واكسابها لدى الأطفال يرتبط بالعديد من النظريات ومنها النظرية السلوكية، ويعتبر "جون واطسون "John Broadus Watsonهو أب السلوكية الحديثة، وقد حذا حذو "بافلوف "PaVLOV في تأكيده على أن السلوك الإنساني هو عملية أفعال شرطية منعكسة. وكان "واطسون" يعتقد أن على علم النفس التوقف عن دراسة تفكير الناس وشعورهم وأن يبدأ في دراسة ما يفعله الناس. والعامل الأول المسئول عن تشكيل السلوك في نظر "واطسون" هو البيئة، وإذا أمكن السيطرة على بيئة الطفل فإنه يمكن هندسة الطفل وفقاً لنمط الشخصية المرغوب، (مرسي، 1985م، ص7476، بتصرف). وإعتنق "واطسون" فكرة ترابطية مؤداها أن السلوك مهما كان نوعه ينتج عن الخبرة، وعلى ذلك فالتحكم في نوع الخبرات التي يمر بها طفل ما تؤدي إلى خلق الشخصية التي نريدها. أي أننا نستطيع أن نخلق أي نوع من الشخصية في الطفل عن طريق التحكم في نوع الخبرات التي يتعرض لها، ويذكرنا ذلك بقوله "جون لوك "John Locke المعبرة عن المذهب الحسي في إكتساب المعرفة "يولد الطفل وعقله صفحة بيضاء تنقش عليها التجربة ما تريد"، ومعنى هذا أن الوراثة أو الفطرة ليس لها دخل كبير في تحديد شخصية الفرد، (العيسوي، 2000م، ص21، بتصرف).

وأوضح الكثير من علماء وأصحاب النظريات بأن النظرية السلوكية هي "سلوك الفرد الذي يقوم به إتجاه الاشياء كما أنه مجموعة من الخطوات والعادات التي يكتسبها الشخص في حياته بداية من الميلاد ومروراً بالكثير من مراحل النمو المختلفة ."

ومن أهم التطبيقات التربوية للنظرية السلوكية:

- العمل على تكوين عادات جيدة والتخلص من العادات السلبية الغير مرغوب فيها.
- استخدام التعزيز في الموقف التعليمي المناسب يجعل التعليم أكثر كفاءة وجاذبية مع مراعاة استخدام نمطي التعزيز السلبي والإيجابي كلاً حسب إستخدامه الصحيح.
- تنمية المهارات اللغوية وقراءة الأشياء بصورها المجردة والنصوص المكتوبة.
- تخدم العملية التعليمية بشكلها المعتاد حيث تركز إهتمامها على المعلم كمحور للعملية التعليمية وتمنح المتعلمين دور المشاركة في

بعض المواقف والإستماع في المواقف الأخرى وذلك من أجل ضبط الصف والتغلب على مشكلاته، (محمود، 2020م، بتصرف).

ويمكن الإستفادة من النظرية السلوكية من خلال تقديم سلوك الشخصية بالقصة الرقمية ليعمل كمثير يدعم بإستجابة مشروطة، فيثاب حالة إمتلاكه للسلوك الإيجابي ويعاقب حالة إمتلاكه للسلوك السلبي، مما يساعد الطفل في التعرف على معنى القيمة الأخلاقية، كما يساعده في التعرف على إيجابيات إمتلاك السلوك الإيجابي وعواقب السلوك السلبي.

وبناءاً على ماسبق يتضح أن القصة الرقمية من الوسائل الهامة في تكوين شخصية الطفل، حيث يكتسب من خلالها المعارف والقيم بما يتناسب مع نموه وقدراته، وذلك يتفق مع الهدف العام للبحث، والمتمثل في تدعيم القيم التربوية للطفل.

وتعد عملية تصميم معادل شكلي للمحتوى الخاص بالقيم التربوية التي يهدف البحث إلى غرسها في نفس الطفل من خلال موضوعات القصص الرقمية في ضوء النظرية السلوكية وذلك يتم من خلال ترتيب العناصر المرئية داخل المشهد، ويُخلق التصميم الجيد من خلال مستويين :

المستوى الأول: يسمح بتفاعل الموضوع مع البيئة المحيطة به، في إطار السرد القصصي.

المستوى الثاني: يستطيع توصيل رسالة، بصورة مستقلة تؤكد ما يوصله النص والحركة في القصة الرقمية، ويتحقق هذا المستوى من خلال الإمكانيات المرئية البحتة ووضعية المحتوى داخل التصميم، مؤثراً بطريقة غير ملحوظة في المتلقي ومن خلال هذا المستوى تظهر القدرة الفنية الحقيقية للمصمم.

وعملية نجاح تصميم مشاهد القصص الرقمية الموجهة للطفل تكمن في توفير القيم الجمالية والوظيفية فالإثنان يشكلان الأساس لتحقيق ذلك، ويجب توافر العوامل الأساسية التي تدخل في صميم إنجاح القصة الرقمية، كتوزيع مكونات المشهد من أحجام وكتل ومشاهد وألوان أو تنظيم الآلية التي يمكن أن تضفي طابعاً جمالياً للصورة بحكم المتغيرات التي تحققها في هذا المشهد، حيث تكمن الجماليات المرئية للمشهد في جمالية الأشياء والأشكال وتضفي عليها قيمة إضافية بجمالية الألوان والإضاءة وهم يؤكدوا على جمالية الشخصيات والتي يضمها في قالب واحد بإستخدام جمالية المونتاج، (مجدي، 2018م، ص118، بتصرف).

والمصمم عليه أن يظهر جمالية المشهد بكيفية ترتيب عناصره في حيز الشاشة وخلق الإحساس بالعمق وهذه العناصر يحركها عقل المصمم بإدراكه وحسه الفني فيضيف لها معنى وتعبيراً جمالياً للقيم التربوية السليمة التي يهدف المصمم إلى إيصالها للطفل في سياق موضوع القصص الرقمية بشكل يتناسب مع السمات الإدراكية وأفضليات المرحلة العمرية الموجهة إليها.

منهجية البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي في سرد الدراسات المرتبطة وعرض ما تناولته الدراسة وأوجه الاستفادة منها والاختلاف عنها.

الدراسات المرتبطة :

وقد أشارت العديد من الدراسات والبحوث ومنها دراسة كل من المنجومي (2016م)، بعنوان: تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية الذكية والحواسيب اللوحية والكفية". ودراسة موسى (2017م)، بعنوان: المعايير التربوية والفنية والتقنية لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال"، على أن الشركات أو الهيئات أو الأفراد المسئولين عن إنتاج وتصميم القصص الرقمية غير ملمين بشكل كافي بالمعايير اللازمة لتصميمها وإنتاجها وفقاً لأفضليات المرحلة العمرية المناسبة للطفل، هذا بالإضافة إلى أن جميع مصممي ومنتجي القصص الرقمية ينظرون إليها كمشروع تجاري يقاس بموازين المكسب والخسارة دون النظر إلى إعتبارات تربوية لتصميم القصص الرقمية المنتجة للأطفال حسب المرحلة العمرية.

وقد اتفقت دراسة كل من عبد الرحيم (2001م)، بعنوان: النشاط القصصي لطفل الروضة"، ومصطفى (2008م)، بعنوان: الطفل والخدمات الثقافية رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي"، وإبراهيم (2016م)، بعنوان: نموذج مقترح للقصة الإلكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية لمرحلة رياض الأطفال"، إلى مجموعة من الأسس والسمات الفنية لتصميم قصص الأطفال الرقمية، وهي:

- وجود عنوان للقصة يعبر عن مضمونها وفكرتها، ووجود هدف تسعى إلى تحقيقه لدى الأطفال.
- أن تكون القصة الرقمية قصيرة حتى لا تؤدي إلى ملل الطفل، وملائمة محتوى القصة وتسلسله المنطقي لخصائص المرحلة العمرية.
- جاذبة للإنتباه ومشوقة من خلال توظيف الصوت، والصور الثابتة والمتحركة، والألوان.
- بساطة ووضوح اللغة المستخدمة اللفظية (الكلمات والعبارات)، وغير اللفظية (العناصر البصرية الثابتة والمتحركة) حتى يتمكن الأطفال من فهمها.

- أن تناسب الشخصيات خصائص الطفل، وأن تكون مألوفة لديه، وطبيعية مقنعة بعيدة عن المثالية المطلقة، وأن تكون واقعية تخطئ وتسعى إلى الصواب، فإذا كانت الشخصية إيجابية فقط قد يشعر ذلك الطفل عن طريق المقارنة أنه سيء ولا يكون راضياً عن نفسه.
- أن تكون مألوفة للطفل مثل الأسرة، والأقران، والحيوانات، والزهور، والطيور، والأشجار.
- يجب عرض الصور والرسوم في تسلسل منطقي بما يتناسب مع تحقيق الأهداف والتعليق الصوتي للقصة، أي يجب مراعاة التزامن بين الصوت والصورة بدقة حتي لا يكون عدم التزامن من عوامل تشتيت إنتباه الطفل.
- ألا تتضمن القصة مواقف مثيرة للإنفعالات الحادة المؤلمة، وأن تحتوي على مواقف تميل للفكاهة والمرح والأمل.
- يجب وضع الإعتبارات المنطقية المتعلقة بالحجم والنسبة والتناسب بين الأحجام الخاصة بالأشكال والأشخاص التي تظهر على الشاشة.
- تنسيق العناصر وتنظيمها لتساير حركة العين بسهولة واستمتاع للطفل.

وقد أشارت دراسة الجندي (2001م)، بعنوان: الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال" إلى العوامل المؤثرة في تصميم شخصية عربية لكتاب الطفل كالهوية والعادات والتقاليد، ودور الرسوم في تثقيف وتعليم الطفل وأهميتها فنياً وإجتماعياً بالنسبة له، كما تضمنت دور القصة في إيجاد شخصية عربية. والتعريف بالهوية، وأهمية الشخصية المرسومة في كتب وقصص الأطفال في التنشئة السليمة للطفل العربي من خلال ربطه ببيئته وجذوره، وأهم العوامل المؤثرة في تصميم شخصية عربية، وأهم الجوانب النفسية والبيئية والتاريخية في تقديم الشخصية.

دراسة موسى، وسلامة (2004م)، بعنوان: القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة"، تناولت الدراسة القصة وأهميتها وأهدافها وعناصرها وأنواعها، ومفهوم القصة الإلكترونية وكيفية إعدادها ومزاياها وأهميتها وأهدافها. وتهدف الدراسة إلى تقويم الواقع الفعلي لقصص الأطفال الإلكترونية في مرحلة ما قبل المدرسة من (46 سنوات)، ومعرفة جوانب القوة والضعف فيها وتقديم المقترحات في هذا المجال .

دراسة بدوي (2015م)، بعنوان: تصميم قصص إلكترونية لتنمية القيم الأخلاقية لدى أطفال ما قبل المدرسة"، تناولت تصميم برنامج كمبيوتر قائم علي محاكاة القصة الإلكترونية في تنمية القيم الدينية لأطفال ما قبل المدرسة، والتعرف علي فعالية القصة الإلكترونية في تنمية القيم الدينية لأطفال ما قبل المدرسة، والتعرف علي أثر اختلاف عنصر الصوت (صوت الراوي مقابل صوت أشخاص القصة) علي تنمية القيم الدينية لأطفال ما قبل المدرسة.

دراسة محمود (2017م)، بعنوان: أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي السلبي الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتيجية التعلم (لعب الدور المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والإحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال"، تناولت الدراسة معرفة أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي السلبي الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، وكذلك معرفة أثر إستراتيجية التعلم)لعب الدور، المناقشة) المستخدمة مع القصة الإلكترونية، ومعرفة أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي وإستراتيجية التعلم وذلك على تنمية بعض القيم الأخلاقية والإحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال. وكذلك تحديد القيم الأخلاقية التي يجب تنميتها لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال.

دراسة موسى (2015م)، بعنوان: فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الإستطلاع والمهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة"، أشارت الدراسة إلى قياس فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع وبعض المهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة، وتناولت ماهية القصة التفاعلية الإلكترونية وأنواعها ومميزاتها، وخصائص نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال وعلاقتها بالقصص، ومميزات القصة الأدبية، ومعايير إختيار القصة لطفل الروضة، وأهمية القصة التفاعلية الإلكترونية، وتعريف حب الإستطلاع وأهميته ومزاياه وأبعاده وأنواعه، وسمات محبي الإستطلاع، والآثار المترتبة على عدم إشباع حب الإستطلاع، ودور المعلمة في تنمية حب الإستطلاع، والسلوك الإجتماعي لطفل الروضة، وأهمية تنمية المهارات الإجتماعية لطفل الروضة.

دراسة الخطيب (2003م)، بعنوان: تعديل السلوك الإنساني"، وتعتبر بمثابة دليلاً للعاملين في المجالات النفسية والتربوية والإجتماعية يهدف إلى إيضاح الأسس النظرية والإجراءات العملية لعملية تعديل السلوك الإنساني، حيث يبين المبادئ الرئيسة التي يقوم عليها تعديل السلوك كالتعزيز والعقاب وضبط المثير والمحو والتمييز والتعميم. كما يتناول تاريخ تعديل السلوك بخاصة والنظرية السلوكية بعامة إذ يوضح إن تعديل السلوك هو الفرع التطبيقي في علم النفس السلوكي ويعرض لدراسات الباحثين الأوائل والمنهجية التي إستخدموها والبحوث الكلاسيكية والمراجع الأساسية في ميدان علم النفس السلوكي

والتطبيقي. كما يتناول القضايا والأحداث والتطورات الهامة بإيجاز. ويتحدث المؤلف أيضاً عن المعايير المستخدمة لتعريف السلوك الشاذ وتمييزه عن السلوك السوي، ويناقش القضايا الأساسية التي ينبغي أخذها بعين الاهتمام عند تحديد السلوكات المستهدفة وتعريفها. إضافة إلى القياس وأهدافه وطرقه حيث إن طريقة القياس التي يختارها معدل السلوك تعتمد على وجهة نظره حول أسباب السلوك. ويعرض المؤلف بإيجاز لبعض المشكلات التي قد تترتب على استخدام تقنية مقارنة المجموعات في تعديل السلوك. ويعرض المؤلف أخيراً لتقنيات التعديل وتنفيذ برامج تعديل السلوك المعرفي وتعميم السلوك المكتسب والمحافظة على استمراريته .

تحليل الفجوة:

من خلال دراسة وتحليل الدراسات المرتبطة اتضح انها لم تتناول تلك النقطة حيث أن قصص الأطفال الرقمية لم تكتسب طابعاً خاصاً بعد، على عكس الإنتاج الغربي الذي تعددت أساليبه ومدارسه الفنية والأدبية وتبلورت إتجاهاته بشكل محدد المعالم، فهي لا تزال تبحث عن الهوية من ناحية الشكل والمضمون. كما أنها غالباً ما تقدم رسوماً مستمدة من الأدب الغربي الذي تم ترجمته أي أنه ليس عربي المنشأ مما يمثل خطراً على مستقبل هؤلاء الأطفال لتربيتهم على ثقافات مختلفة فهي تحمل في طياتها قيم ومبادئ الحضارة التي أنتجتها، وقد تتعارض هذه القيم مع تلك التى ينبغي للطفل أن يتمثلها، كما أنها لا تراعي القدرات الإدراكية للمرحلة العمرية التى تخاطبها، كما أن كثيراً منها لا تهتم بالمواصفات التصميمية الملائمة لعمر الطفل وتفضيلاته الشكلية واللونية، بالإضافة إلى أن هناك بعض المؤسسات التثقيفية والمعنية بالطفل بصفة أساسية وعلى الرغم من كثرة إصداراتها إلا أنها مازالت تقتصر على الشكل التقليدى في تقديمها لمحتوى القصص والمجلات، كما أن كثيراً منها لايذكر الفئة العمرية بالإضافة إلى إفتقارها لوجود معايير لجودة محتواها وأسس إعدادها كما أن معظم القصص لا تتناسب مع طفل المرحلة شكلاً وموضوعاً فبعض القصص أهدافها لا تتناسب مع خصائص نمو الطفل أو قاصرة على إشباع إحتياجاتهم أو غير قادرة على إقتحام عالمهم، وهذا ما يؤكد على ضرورة الإهتمام بكتابة وتصميم ألواناً أدبية للطفل المصري تراعي ثقافته وقيمه، فالقيم المكتسبة فى مرحلة الطفولة هى قيم راسخة، وهي الأساس الذي يقوم عليه نسق القيم فيما بعد، وهذا ما تؤكد عليه النظرية السلوكية التي من خلالها يمكن تقديم سلوكيات شخصيات القصص بحيث تثاب الشخصية حالة إمتلاكها للسلوك الإيجابي وتعاقب حالة إمتلاكها للسلوك السلبي، مما يساعد على تعرف الطفل على معنى القيمة الأخلاقية والتعرف على عواقب السلوك السلبي وبالتالي النفور عنه.

وتتحدد الفجوة في التساؤل التالي:

- ما هي الكيفية التي يمكن بها تصميم قصص رقمية لتدعيم القيم التربوية للأطفال في ضوء النظرية السلوكية؟

المداخل المقترحة:

يمكن تحديد أهم مبادئ ومفاهيم المدرسة السلوكية التي يمكن تطبيقها في قصص الأطفال الرقمية وفقاً لتجارب الرواد السلوكيين، من خلال المداخل الآتية:

المدخل الأول: من خلال تجارب "إدوارد لي ثورندايك :"Thorndike

توصل "ثورنديك" إلى أن التعلم يحدث نتيجة مثير واستجابة، وأن هذه الاستجابة يمكن أن تقوى بالتعزيز المادي أو المعنوي، وفي ضوء التعزيز يحدث ارتباط بين المثير والاستجابة فإذا ما عززت الاستجابة فإنها تقوى أما الاستجابة الخاطئة فتترك من دون تعزيز فتحذف من سلوك المتعلم لذلك فقد شددت نظرية "ثورنديك" على التعزيز أو ما يطلق علية قانون الثواب لدوره في زيادة الرابطة بين المثير والاستجابة، (ملحم، 2001م، ص269271، بتصرف).

ويمكن تطبيق مبدأ التعزيز في القصة الرقمية من خلال قيام شخصيات القصة بسلوكيات إيجابية يتم دعمها بالتعزيز من خلال استخدام تعابير الموافقة والاعجاب مثل: أحسنت، ممتاز، أو استخدام بعض المؤثرات الصوتية التي توحي بالقبول والرضا مثل "صوت التصفيق"، ولا يخفى أثر هذا التعزيز في إثارة دافعية الأطفال، فيحدث اكتساب المعرفة، وتحقيق السرعة في التعلم والفاعلية، ويؤدى أيضاً إلى استثارة دوافع الفضول وحب الاستطلاع لدى الطفل، كما يؤدي إلى تعديل سلوكيات الطفل المشاهد عندما يرى أبطال وشخصيات القصة التي يحبها يقومون بالسلوكيات الصحيحة ويتلقون إستحساناً وتعزيزاً عليها من خلال أحداث ومشاهد القصة مما يدفع الطفل إلى تكرار السلوك الجيد والتخلي عن السلوكيات الخاطئة، وبذلك يشكل التعزيز المفهوم الأساسي في التعلم من حيث أن الهدف منه هو تقوية السلوك المرغوب فيه والإحتفاظ به و تكراره.

المدخل الثاني: من خلال تجارب "بافلوف :"Pavlov

في ضوء مبدأ الاقتران، يجب أن تحتوى قصص الأطفال الرقمية على عدد كافي من الصور المثيرة للإنتباه والمشاهد القريبة من بيئة الطفل المصري، لأن تلك المشاهد والصور يمكنها أن تقرب الصورة والفهم لذهن الطفل، لأنه عندما يُكون صورة ذهنية بفعل المثيرات فإنه يحتاج إلى لغة تترجم وتنقل تلك الصور الذهنية .

فاستعمال "مبدأ الاقتران" له أثره في تعليم الطفل من حيث اقران الصورة مع الكلام الذي يسمعه أو يقرأه الطفل وبالتكرار تربط الصورة الذهنية بالصورة اللفظية فتثبت عنده ويصبح كلما رأى صورة معينة يستحضر ما يقابلها من كلام .

من المعلوم أن استخدام الرسوم في قصص الأطفال الرقمية ذا مردود تربوي كبير على الأطفال، لأنها تتيح فرصة الكشف عن معلوماتها، والتفاعل معها مباشرة، وعليه تكون بمثابة مثيرات تستثير لديهم دوافع الفضول وحب الاستطلاع وجعل بيئة التعلم مثيرة وجذابة ومشبعة لحاجاتهم ودوافعهم، وبالتالي تؤدي إلى أفعال المنعكس الشرطي لتحقيق هدف التعلم، إذ أن كل تعلم في رأي التعلم الشرطي عبارة عن استجابة لمثير أو باعث، وإن دراسة الاستجابات التي يقوم بها الطفل ذات أهمية بالغة في إتقان ما هو متعلم.

إن استمرار وتنوع المثيرات في مشاهد القصة الرقمية له أثر إيجابي في اتقان ما هو متعلم، كما يضمن إثارة الطفل إلى أن يتعلم، كما تجعل موضوع التعلم في حالة من التجديد فلا يتعَّرض ما يكتسبه من خبرات للنسيان والزوال.

"أما مبدأ التكرار، فهو من أهم المبادئ السلوكية التي تساعد في تثبيت التعلم وحدوث التعلم الشرطي، كما وضح "بافلوف"، فهو يعمل على ترسيخ وتثبيت المكتسبات لدى الطفل"، (قاسم، 1999م، ص45) .

وفي قصص الأطفال الرقمية يتم ربط الرموز الصوتية بمدلولاتها من الرسوم والمشاهد، وبالتكرار يتم الربط بين الصورة ولفظها، ويتكون فعل المنعكس الشرطي بين الصوت كمثير والصورة الذهنية كاستجابة عند الطفل.

يمكن استخدام مبادئ نظرية الاشراط الكلاسيكي، في تعديل بعض الاتجاهات لدى الطفل من خلال القصة الرقمية حيث تستخدم المزاوجة بين شيئين: الشيئ المراد تعديله وشيئ آخر محبب ومع التكرار يمكن أن تتغير الإتجاهات لدى الطفل.

المدخل الثالث: من خلال تجارب "سكنر :" Skinner

يرى "سكنر" أن معظم سلوكنا إما متعلم أو قد تم تعديله عبر عملية التعلم، وإننا نكتسب المعرفة واللغة والقيم والاتجاهات، وهذا يعني أن اكتشاف قوانين التعلم هي مفتاح فهم العوامل وراء السلوك.

ويسعى "سكنر" في التربية إلى تعلم السلوك المرغوب فيه عبر التعزيز، وفي المقابل إزالة السلوك غير المرغوب فيه عبر العقاب .

فالتربية في نظر "سكنر" تنصب حول مفهوم التعلم عن طريق ضبط السلوك، والتحكم به عبر التعزيز والعقاب، والاشراط الاجرائي، (عشوي، 2003م، ص284، بتصرف).

ومبدأ التعزيز والعقاب، يُعدان أسلوبين شائعين في ضبط التعلم، ويُلجأ إليهما لتحقيق متطلبات النجاح بفعالية، فقد أكد أغلب العلماء على التعزيز لما له من دور في التعلم والاستمرارية فيه، ويمكن تطبيق مبدأ التعزيز والعقاب في قصص الأطفال الرقمية من خلال تحديد أساليب السلوك التي نريد أن يمارسها الطفل بدلاً من الأساليب غير المرغوبة وبعد ذلك يمكن لنا أن نعمل على إنطفاء أساليب السلوك غير المرغوب وتعزيز السلوك المرغوب، والتعزيز في القصة الرقمية يحدث من خلال استخدام عبارات الثناء المعنوية عند قيام الشخصية في القصة بسلوك إيجابي الهدف منه تعليمه للطفل المشاهد واكسابه قيم تربوية، وإذا كانت القصة الرقمية تفاعلية ويقوم الطفل باختيار مسار معين يوجهه للإجابه الصحيحة أو القيام بسلوك إيجابي، فمن خلال التعزيز تقوى الاستجابة، ويكرر الطفل الإجابة بطريقة صحيحة، كما يعزز ثقة الطفل بنفسه، فالتعزيز والعقاب وسيلتان متناقضتان لكنهما يهدفان إلى تغيير سلوك الطفل للأفضل، أما فيما يخص العقاب فالهدف منه إزالة مثير غير مرغوب فيه لتقوية سلوك مرغوب فيه كاستخدام مفردات في القصة تدل على الرفض أو الاعتراض أو استخدام بعض المؤثرات الصوتية التي توحي بالرفض أو النقد مما يجعل الطفل أكثر تركيزاً في المرات المقبلة ولا يكرر نفس السلوك مره أخرى.

ومن أجل تحقيق أفضل نتائج البرمجة السلوكية، يفضل عدم الاعتماد على إستراتيجية واحدة للعقاب، أو تعزيز واحد بمفرده، إنما الذي يفضل هو إتباع أشكالاً عدة للمكافأة أو العقاب.

التعليم المبرمج، من أبرز التطبيقات التربوية للمدرسة السلوكية ومن أكثر الطرق فاعلية في التعلم، وفكرة التعليم المبرمج هي نفسها التي تبناها السلوكيين الأوائل وذلك عند خروجهم عن النمط التقليدي في التعليم وعدم الاعتماد فقط على تلقين

المعرفة بشكل مباشر وإنما اعتمدوا على وسائل وتقنيات مساعدة تساعد المتعلم على إستيعاب المعرفة بشكل أعمق.

ومن خلال التعليم المبرمج يتم تقديم المعرفة للمتعلم وفق ما يتناسب مع حاجاته وقدراته، بالاعتماد في ذلك على منهجية مقننة قد تستخدم فيها أدوات مطبوعة أو آلات تعليمية بسيطة أو أجهزة حاسوب وغيرها من وسائل التكنولوجيا الحديثة، (مرسي، 1985م، ص76، بتصرف).

وهذا ما ينطبق على القصة الرقمية، حيث أنها إحدى وسائل التعليم المبرمج، التي يتم عرضها من خلال جهاز الحاسوب أو التابلت، وأهم ما يميز هذا التطبيق هو التعزيز الفوري، حيث أنها تعطى للطفل تغذية مرتدة Feedback سريعة تتعلق بنتيجة تعلمه في الموقف (في حالة إذا كانت القصة رقمية تفاعلية)، بمعنى أن تتاح له فرصة معرفة نتيجة أدائه إذا كان صحيحاً أو غير صحيح. كما أنها تساعد الطفل على أن يكون نشط ومرح باستمرار وهو يتلقى المعرفة. كذلك أهم ما يميز التعلم المبرمج هو أنه غير مقيد بأي زمان أو مكان محدد، حيث يمكن للطفل الإطلاع على القصة أينما وجد وفي أي وقت يريد.

مراجع البحث:

أولاً: الرسائل العلمية

1. الجندي، عبد العزيز ممدوح عبد العزيز (2001م)، الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، القاهرة.
2. الشربيني، محمد سعد الدين محمد (2003م)، القيم التربوية والجمالية التي تعكسها الرسوم المقدمة في مجلات الأطفال (دراسة تحليلية لمجلة علاء الدين)، رسالة ماجستير، غير منشورة، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة.
3. المسلمي، محمد حسن الأنور (2003م)، الخيال العلمي وأثره في تصميم أغلفة كتب ومجلات الأطفال في مصر، رسلة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، القاهرة.
4. عبد الحميد، نجوى (2008م)، تفعيل دور السمات المصرية والخيال في تصميم شخصيات الرسوم التوضيحية في الكتب التعليمية للمرحلة الإبتدائية، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
5. مجدي، نهى محمد، (2018م)، القيم الفنية والثقافية لمسلسلات التحريك الأمريكية للكبار، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، القاهرة.

ثانياً: الكتب العربية:

6. الخطيب، جمال (2003م)، تعديل السلوك الإنساني، الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
7. الساعاتي، سامية حسن (2002م)، الثقافة البصرية، ط4، القاهرة: دار الفكر العربي.
8. العيسوي، عبد الرحمن محمد (2000م)، علم النفس التعليمي، لبنان: دار الراتب الجامعية.
9. حسين، أسماء عبد الرحمن (2019م)، مجلات الأطفال وتنمية القيم الأخلاقية للأطفال، القاهرة: العربي للنشر والتوزيع.
10. عبد الرحيم، جوزال (2001م)، النشاط القصصي لطفل الروضة، القاهرة: وزارة التربية والتعليم.
11. عشوي، مصطفى (2003م)، مدخل إلى علم النفس المعاصر، ط2، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.
12. قاسم، أنسي محمد (1999م)، علم نفس التعلم، الأسكندرية: مركز الأسكندرية للكتاب.
13. مصطفى، فهيم (2008م)، الطفل والخدمات الثقافية رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي، القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.
14. ملحم، سامي محمد (2001م)، سيكولوجية التعلم والتعليم الأسس النظرية والتطبيقية، الأردن: دار المسيرة.

ثالثاً: الأبحاث والمقالات المنشورة:

15. إبراهيم، أميرة عبد الفتاح علي (2016م)، نموذج مقترح للقصة الإلكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال، مجلة كلية التربية، مج27، ع107، جامعة بنها، مصر.
16. الكعبي، فاضل (2008م)، ثقافة الأطفال بين الخصوصية والإختراق، مجلة الطفولة والتنمية، ع16، المجلس العربي للطفولة والتنمية، مصر.
17. المنجومي، وفاء عبدالله محسن (2016م)، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، مج17، ع68، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، الكويت.
18. بدوي، منال شوقي (2015م)، تصميم قصص إلكترونية لتنمية القيم الأخلاقية لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ع2، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، مصر.
19. حاتم، دعاء خالد (2020م)، أثر النشر الإلكتروني على تطور شكل تطبيقات القصص المصورة المقدمة للطفل، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مج5، ع20، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإنسانية، مصر.
20. علي، سمر سامح محمد محمد (2016م)، المجلات الإلكترونية للأطفال (دراسة نقدية)، مجلة أدب الأطفال، ع12، دار الكتب والوثائق القومية، مركز توثيق وبحوث أدب الأطفال، مصر.
21. محمود، إبراهيم يوسف محمد (2017م)، أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي السلبي الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتيجية التعلم (لعب الدور المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والإحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال، مجلة كلية التربية، ع172، ج2، جامعة الأزهر، مصر.

22. مرسي، محمد منير، (1985م)، المدرسة السلوكية ومبادئها التربوية، مجلة التربية، ع72، اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم، قطر.
23. موسى، سعيد عبد المعز علي (2015م)، فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الإستطلاع والمهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة، مجلة الطفولة والتربية، مج7، ع21، كلية رياض أطفال، جامعة الأسكندرية، مصر.
24. موسى، محمد محمود محمد، وسلامة، وفاء محمد، (2004م)، القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، عرض في مؤتمر: المؤتمر الإقليمي الأول– الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة، مركز البحوث والدراسات المتكاملة، كلية البنات، جامعة عين شمس، مصر.
25. موسى، منال محمود عبد الحميد (2017م)، المعايير التربوية والفنية لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، مجلة كلية رياض الأطفال، ع11، كلية رياض الأطفال، جامعة بور سعيد، مصر.

رابعاً: المراجع الأجنبية:

26. Salmons, Ganet (2006), Story telling and collaborative elearning, resources for educators, vision, inc.
27. Silseth, e (2013), surviving the imposible: studing students constructions of degital stories on world war ll. Learning culture and social interaction.

خامساً: المواقع الإلكترونية:

28. محمود، إيمان محمد (2020م)، نظريات التعلم السلوكية وتطبيقاتها التربوية، نظريات التعلم السلوكية :https://www.muhtwa.com/ تاريخ الإطلاع: 2023/4/2م، وقت الإطلاع: 3:00م.