دور القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الإدراك البصري لدى أطفال الرياض

هاجر حمدي

المعهد العالي لإطارات الطفولة قرطاج درمش ،جامعة قرطاج -تونس

مقدمة

من أهم المراحل التي يمر بها الانسان في حياته هي مرحلة الطفولة المبكرة فيها تتشكل شخصية الطفل المستقبلية وتطور من قدراته الحسية و العقلية ،تبدأ منذ الولادة إلى سن السادسة وتتسم بالتركيز على المهارات الأساسية منها الاجتماعية والعاطفية والتربوية ,"ففي هذه المرحلة يقل إعتماد الطفل على الكبار و يزداد اعتماده على نفسه و ذاته ويتم فيها الانتقال من بيئة المنزل إلى بيئة الحضانة و رياض الأطفال حيث يبدأ في التفاعل مع البيئة الخارجية و المحيطة به" (1) ,وتأتي الروضة هنا لتلعب دورا محوريا في هذه المرحلة بإعتبارها من بين أهم المؤسسات التربوية التي يمر بها الطفل في سن ما قبل التمدرس فلم يقتصر دورها على اللعب فقط أو انها بمثابة مكان للرعاية في غياب الاسرة بل تجاوزت ذلك فهي تساعد الطفل على التعلم و الإكتشاف و التواصل مع البقية كما أنها تهيئه للمرحلة الموالية وهي المدرسة والتي ينمو فيها الطفل أكثر كما تعزز الروضة الخيال الابداعي لطفل من خلال الأنشطة التعليمية و الفنية التي يشرف عليها المربين والتي تعددت و تنوعت حسب مختلف الأعمار ولعل نشاط سرد القصة للاطفال في هذه المرحلة له أهمية كبرى إذ تساهم القصة في تنمية المهارات اللغوية لطفل كما أنها تعمل على تنمية خياله فهي تساعده على حب الاستطلاع وتصور أحداث القصة و شخصياتها خلافا على ذلك فهي تزرع فيه روح القيم و أخلاق من خلال الحكم التي يستخرجها منها في نهاية كل قصة ومع التطور التكنولوجي الذي عرفه العالم جاءت اليوم القصة الرقمية لتكمل القصة الورقية وتطور منها لتصبح في شكل محمل سمعي بصري به صور متحركة وألوان وأشكال تشد إنتباه الطفل وهذا ما جعل منها أداة تعمل على تنمية الإدراك البصري للأطفال .

فمن الركائز الأساسية التي تساهم في نمو الطفل نمو شامل هي المهارات البصرية التي تحمل عدة تأثيرات على الجانب الأكاديمي و العاطفي والحركي ولا تقف هذه المهارات على رؤية ما يشاهدونه بشكل واضح فقط بل تعمل على تفسير المعلومات المرئية بشكل أدق وفهمها أكثر من ثم تنسيقها مع حركات الجسم وترسيخها في العقل لذلك لا بد من التركيز عليها أكثر في فترة ما قبل المدرسة حتى يتمكن الطفل من التعلم بطريقة سليمة دون أن يتعرض إلى صعوبات إن كانت أكاديمية أو نمائية في المستقبل قد تقف أمامه كحاجز في حياته ,وهنا يأتي دور الأسرة لتركيز أكثر على تنمية مختلف مهارات طفل عموما ومنها البصرية خصوصا وتأتي الروضة لتكمل وتثمن هذه المهمة من خلال إدراج الأنشطة الفنية في البرنامج المخصص لكل فئة عمرية ومثلما ذكرنا النشاط القصصي.

"فمهما اختلفت وتنوعت أساليب الفن بشكل عام يبقى ما هو إلا وسيلة من وسائل التعبير عن النفس وما يكمن في الوجدان من أحاسيس و أفكار يتعلم عن طريقها الكثير من المعارف والسلوكيات التي تساعده على النمو النفسي و العقلي و الاجتماعي" (2) فمن المهم العمل على إدماج الفن في كافة الأنشطة والآن مع التطور التكنولوجي وظهور الذكاء الاصطناعي فقد أصبحت هناك العديد من البرامج التي تسهل على المربي إعداد نشاط للطفل بما في ذلك القصة لتصبح رقمية ولكن قد نكون إزاء اشكال كبير في ما إن كانت رياض الأطفال تطبق في نشاط القصصي أما لا ؟

الإشكالية و التساؤلات :

على الرغم من أهمية النشاط القصصي داخل رياض الأطفال ومع أن البرامج المعدة في إطار هذه المؤسسات التربوية تجزم بضرورة ممارسة هذه المادة التعبيرية مع الأطفال فلم يقتصر هذا النشاط بكونه مجرد أداة لترفيه فقط بل تجاوزت قيمته ذلك ليصبح وسيط فني له أهمية جوهرية في تطوير من قدرات الطفل المعرفية ومن مداركه البصرية فيتمكن بذلك من فهم واستعمال ما يراه أمامه من صور إلا أنه اليوم نجد اشكال كبير داخل المدارس من حيث انخفاض المستوى التعليمي للطفل عدم قدرته على الكتابة و القراءة أو صعوبة في التعبير وعدم النطق بطريقة سليمة وقد يتجاوز ذلك أكثر فيصبح الطفل ضعيف من حيث الابداع و الخيال .ولعل نقص اهتمام القائمين على مناهج رياض الأطفال في تكثيف في مثل هذا الأدب الفني القديم أو الحديث دور في ذلك فستكون النتيجة الحتمية لهذا الإهمال والتقصير هو حرمان الطفل من حافز بصري ثري لذا لابد من تخصيص حصص يومية من نشاط القصصي يتم بمقتضاها تعويد الطفل على الإنصات والتفاعل معها وحثه على الكلام وذلك بتدريبه على سرد القصص ساعيا إلى تنمية مداركه البصرية

التي ستخول له الاستعداد والتهيئة إلى المرحلة الموالية من مسيرته الدراسية التي تحتاج أيضا إلى مربي يراعي حاجات الطفل بما يمتلكه من كفاءات متعددة تتضمن مهارات تكنولوجيا المعلومات والاتصال. ومن هنا اخترت المساهمة في إثراء هذه المسألة المتعلقة بضرورة التكثيف من الأنشطة الفنية داخل رياض الأطفال كنشاط القصة وذلك لما لها من تأثير كبير على النمو الطفل الذي يستعد لخوض تجربة جديدة تتمثل في الحياة المدرسية وبذلك نطرح الإشكالية التالية :

إلى أي مدى تساهم القصة الرقمية في تنمية المدارك البصرية والتواصلية لأطفال الرياض ؟هل يعتمد مربي الرياض اليوم على التكنولوجيا الحديثة في نشاط القصصي الرقمية مع الأطفال؟

فرضيات البحث :

من شأن الفرضيات أن توجه الباحث إلى المعلومات والبيانات التي يتعين عليه جمعها في مرحلة العمل

الميداني ولذلك عمدت إلى طرح فرضية والتي تتمثل كالاتي:

القصة الرقمية وسيط فني ينمي الإدراك البصري لاطفال الرياض .

أهداف البحث :

تتمحور إشكالية بحثنا حول قلة إعتماد المربين على النشاط القصصي في رياض الأطفال ومدى تأثيره على تنمية الإدراك البصري لديهم، وبناءا على ذلك تكمن أهداف البحث على النحو التالي:

الأهداف العامة:

- الكشف عن حقيقة الاعتماد على عرض القصص الرقمية في رياض الأطفال.
- إبراز مدى تأثير القصص الرقمية في تنمية المهارات البصرية و القدرات المعرفية لدى طفل الروضة.
- التعرف على الصعوبات والعراقيل التي يتعرض إليها الطفل دون استخدام النشاط القصصي عموما إن كان ورقي أو رقمي .

الأهداف الخاصة :

- تصميم قصة رقمية تفاعلية لتنمية الإدراك البصري للأطفال .
- طرح مقترحات وتوصيات على المربين برياض الأطفال و المسؤولين على المناهج أيضا وذلك قصد تفعيل نشاط القصة الرقمية .

- المساهمة في رفع جودة العملية التربوية في رياض الأطفال.
- الرفع من قيمة وجودة العملية التعليمية بالمؤسسات الخاصة بالطفولة بما في ذلك رياض الأطفال
- تهيئة المربين القائمين على رياض أطفال بضرورة العمل على تطوير و دمج النشاط القصصي إن كان ورقي أو رقمي بالمناهج .
- العمل على تقليل من نسبة الصعوبات التعلم التي قد يتعرض إليها الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة نتيجة لعدم تنمية الإدراك البصري لديهم .

تعريف المفاهيم الخاصة بالبحث :

القصة لغة :

"جاء في (لسان العرب) لابن منظور: قال الليث: القَص فعل القاص إذا قص القصص، والقصة معروفة، ويقال: في رأسه قصة يعني: الجملة من الكلام ونحوه قوله تعالى: (نحن نقص عليك أحسن القصص) أي: نبين لك أحسن البيان."(3)

القصة إصطلاحاً:

"القصة حوادث يخترعها الخيال ،وهي بهذا لا تعرض لنا الواقع ،كما تعرضه كتب التاريخ و السير،و إنما تبسط أمامنا صورة مموهة منه ".(4)

يعتبر فن القص من بين الأنشطة الابداعية التي قام بسردها الانسان منذ القدم حيث تقوم بالأساس على أحداث إما من وحي الخيال أو من الواقع الموجود يعبر عنها عن طريق وسيط ما كتابي أو بصري أو سمعي وغاية منها توصيل فكرة أو حكمت ما ذات قيمة إلى المتلقي.

الأدب الرقمي:

"الأدب الرقمي لا يخلو من اللغة في بنائه فلا يمكن إنتاجه إلى عبر البرامج الإلكترونية والتي تزود النص بالمؤثرات الخارجية كالصوت والصورة والحركة والألوان، كون القارئ بحاجة إلى الوسيط الالكتروني لقراءته وتصفحه و التفاعل معه يكون على معرفة عالية مع هذا الوسيط الالكتروني إذا الأدب الرقمي هو الذي يوظف المعطيات الرقمية باختلافها وأنواعها ويحول الأدب إلى مدونة تفاعلية وسائطية تستثمر كل إمكانيات الشاشة ."(5)

تعريف القصة الرقمية :

"يشير السرد الرقمي إلى ممارسة استخدام الأدوات القائمة على الحاسوب لرواية القصص أو عرض الأفكار ,كما عُرّفت القصص الرقمية على أنها عروض وسائط متعددة تدمج مجموعة متنوعة من العناصر الرقمية ضمن هيكل سردي." (6)

"على عكس السرد القصصي التقليدي الذي يستخدم موادًا على وسائط مادية مثل الورق، أو الأشرطة، أو الأقراص، والأفلام، فإن القصة الرقمية تستخدم موادًا موجودة في ملفات إلكترونية. وبناءً على ذلك، قد تشمل القصص الرقمية ليس فقط النصوص والصور والفيديو والصوت، ولكن أيضًا عناصر تفاعلية من وسائل التواصل الاجتماعي ."(7)

الإدراك البصري:

يعتبر الإدراك البصري نوع من أنواع عملية الإدراك الذي يمثل أحد أهم العناصر في الوظائف المعرفية. و يقصد به القدرة على إدراك تفسير وفهم المثير البصري بطريقة صحيحة.(8)

وفي تعريف أخر نجد بأن الإدراك البصري هو القدرة على تفسير وفهم وتحديد المعنى للمعلومات البصرية الواردة.(9)

وعندما نتحدث عن الإدراك البصري فإننا نتكلم عن المعالجة البصرية والتي بدورها تنقسم إلى مراحل وهي كالتالي :

- "الإحساس : تبدأ العينان هنا بإكتشاف الضوء كمرحلة أولية ومن ثم تعمل على تحويله إلى إشارات عصبية
- الإدراك : يقوم الدماغ بتنظيم هذه الإشارات لتحديد الأشياء التي تدور من حوله ليشكل صورة مبدئية
- التعرف: يعطي الدماغ معنى لما تم إدراكه على سبيل المثال، التعرف على شيء ما كلب أو شجرة.
- الاستجابة: بناءً على المعلومات المعترف بها، يأمر الدماغ باستجابة، سواء كانت الابتعاد أو لا" (10)

الجانب الميداني للبحث :

ننتقل الأن بالبحث من الإطار النظري إلى الجانب الميداني والذي تتحول فيه المعلومات التي ذكرناها إلى معلومات كمية تثبت صدق الفرضية التي اقترحتها سابقا وللإجابة أيضا على اشكالية البحث المطروحة ومن خلال هذا الجانب لا بد من تحديد المتغيرات التي ستساعدنا في بناء العمل الميداني،فاخترنا بذلك المكان المحدد وعينة البحث المناسبة للاختبار القبلي والبعدي ،وبالإضافة إلى ذلك تعتبر الإجراءات المنهجية للبحث من أحد العناصر المهمة التي لا يمكن الاستغناء عنها إلى جانب نوع الأدوات التي سنعتمدها مع عينة الدراسة في جمع المعلومات وتحليلها وصولا إلى النتائج على أرض الواقع مع الأطفال.

المنهج المعتمد في البحث :

قد تم الاستناد على المنهج التجريبي كطريقة منهجية تستعمل لدراسة وقائع خارجية وتسعى على فهمها و تفسيرها ومن الممكن التحكم فيها أحيانا والتنبؤ بما هو مستقبلي ومن بين أدوات البحث العلمي المستخدمة في المنهج التجريبي نجد أداة المشاهدة والملاحظة.

تقديم المؤسسة التربوية :

لمعرفة مدى صحة الفرضية التي وضعتها في البحث وهي القصة الرقمية وسيط فني ينمي المهارات البصرية للأطفال اردت القيام بتجربة ميدانية من خلال الاستناد على الاختبار القبلي والبعدي في رياض الأطفال بتونس وذلك باعتبارها مؤسسة تربوية وجزء من نظام تعليمي مخصص لتربية الأطفال وتتميز بأنشطة متنوعة تهدف إلى إكساب الطفل القيم التربوية والاجتماعية والثقافية وبناءا على ذلك ذهبت إلى " روضة الخليل " الموجودة بديار سكرة من ولاية تونس الكبرى وهي مؤسسة تربوية مديرتها من خريجي معهد اطارات الطفولة قرطاج درمش القدامى, تتميز الروضة بفضاء خارجي كبير يلعب فيه الأطفال وبنسبة للفضاء الداخلي وجود أقسام وكل قسم به مجموعة من الأطفال هنالك أيضا قاعة كبيرة مغطاة وهي التي قمت فيها بنشاط القصة في كلا الاختبارين ،يوجد أيضا 5 مربيات رفقة الأطفال الذين تراوحت أعمارهم ما بين 3 و 5 سنوات .

توقيت القيام بالتجربة الميدانية :

وَضع التجربة الميدانيّة في إطارها الزّمني مِن بين الخُطوات الهامة في البحث العلمي التي لا بد أن يقومُ بها الباحث وهي عمليّة ضبط لمختلف التفاصيل التي يتمّ المُرورعليها وَوصفٌ دقيقٌ ومحكم لِظُروف التي تميزت بها التجربة . وَفي هذا الإطار، امتدّ العمل الميداني لهذا البحث خلال مُدّة زّمنيّة انقسمت إلى يومين من شهر جويلية وشهر سبتمبر فقط نظرا لأني قمت باختبارين قبلي وبعدي ،الاختبار القبلي الذي تم يوم 1 جويلية 2021 الاختبار البعدي تم يوم 1 سبتمبر 2021.

خصائص عينة البحث :

-

جـــــــدول عينة البحـــــث

	المؤسسة التربوية	السن	عدد الأطفال	الجنس	المستوى الاجتماعي
مجموعة تجريبية	روضة الخليل بديار سكرة	5,4 سنوات	12	3 اناث 9 ذكور	متوسط

عمريا من الطفولة

التجربة الميدانية :

بدأت التجربة الخاصة بالبحث من فكرة أولية عامة تطورت إلى تصور علمي واضح وفق إلى مجموعة من المعلومات ، ثم إلى مشروع بحث يطبق على أرض الواقع ، وذلك بهدف اختبار الفرضيات و إبراز مدى صدقها في حالة طبيعية يتصرف فيها الأطفال بشكل عفوي و تلقائي ، دون أن نحسسهم بأنهم محل مراقبة و دراسة، مما يضمن صدق الملاحظات وسلامة النتائج.

فتم الاستناد بذلك على التجربة الميدانية كمنهج أساسي يمكننا من استخلاص استنتاجات دقيقة و تقديم توصيات هامة ينصح بها في المستقبل .

بناءً على ذلك، أُنجزت التجربة في روضة الخليل على عينة مكوّنة من 12 طفلًا (3 إناث و9 ذكور)، من خلال تطبيق اختبار قبلي واختبار بعدي:

- الاختبار القبلي، تقديم القصة في شكلها الورقي التقليدي.
- الاختبار البعدي، عرض نفس القصة في شكل رقمي سمعي بصري تفاعلي.

الهدف من ذلك تقييم مدى فاعلية القصة الرقمية مقارنة بالورقية في تنمية وتحسين من المهارات البصرية والإدراكية لدى طفل الروضة ، من خلال تعزيز قدرته على دقة الملاحظة ، والانتباه أكثر للتفاصيل، والتمييز بين الأشكال والألوان والحركات الموجودة بالقصة .

وقد تمّ الاعتماد خلال التجربة الميدانية على أداة الملاحظة بشكل مباشر كأداة أساسية لتقييم مدى تفاعل الأطفال مع القصة في كلا الشكلين (الورقي والرقمي)، وتحليل طريقة تعبيرهم عن المحتوى ومدى اكتسابهم للمهارات الجديدة ذات البعد البصري واكتشاف الصعوبات التي يواجهها الأطفال خلال الورشتين .

مرحلة الاستعداد للاختبار القبلي :

في مرحلة أولى بعد أن تم التعرف على الدراسات السابقة وبعض المفاهيم والمعلومات التي تخص كل من القصة الورقية و الرقمية تم تحديد الفرضية المرجوة في البحث والمتمثلة في القصة الرقمية وسيط فني ينمي مهارات الطفل البصرية ولمعرفة مدى صحة هذه الفرضية في الواقع مع الفئة المستهدفة انتقلت إلى التجربة الميدانية واتبعت هذه الخطوات في البداية شرعت في كتابة قصة تتناسب مع المرحلة العمرية للطفل الروضة بعنوان "زورو المغرورة" وهي قصة من قصص الحيوانات التي تعتبر الأقرب و الأنسب إليهم في مرحلة الطفولة المبكرة، وفي هذه المرحلة يهتم الأطفال بحكايات الجدة وقصصها الخيالية و يشد انتباههم الصور و الكتب المصورة وبشكل خاص صور الأشياء المألوفة لديهم كصور الحيوانات و المناظر الطبيعية الأشجار، الأنهار, ولهذا السبب اخترت قصة تدور أحداثها بين مجموعة من الحيوانات, كما تتميز القصة بكثرة وتنوع المفردات البسيطة المستمدة من لغتهم ،أي اللغة المألوفة لديهم والتي يستخدمونها في حياتهم العادية بعد تنقيتها و تهذيبها حتى يتمكن الأطفال من فهمها بشكل جيد دون أن يواجهوا أي صعوبات قد تقف حاجز أمام تفاعلهم معها وإلى جانب هذه المفردات أضفت للقصة بعض الكلمات الجديدة والمفاهيم والمعلومات التي تتناسب مع القدرات الذهنية للطفل وتبسيطها حتى يتمكن من إدراكها واستيعابها فحرصت على وصف المكان الذي دارت فيه أحداث القصة وهو الغابة مما تتكون من أشجار و أزهار و حيوانات أيضا إدخال فصل الشتاء و الربيع وذلك قصد التميز بينهما وبين الليل و النهار ،معرفة عدد أيام الاسبوع ،أنواع الحيوانات التي تقفز وتطير وتجري وتزحف حسب

الشخصيات الموجودة في القصة هذا بالإضافة الى وجود مفردات تخص الاتجاهات وحجم الأشياء ، يمين يسار، فوق تحت،كبير صغير ،كذلك وجود الألوان بالقصة ، والهدف الرئيسي من ذلك هو إضفاء أسلوب لغوي يكون حيا وجذابا ومشوقا في القصة لكي لا يشعر الأطفال بالملل أثناء عملية العرض الاولى التي تقتصر على الالقاء فقط ،كما اعتمدت على أسلوب التشويق في سرد الأحداث قصد شد انتباه الأطفال أكثر ومساعدتهم على تنمية الخيال لديهم للوصول الى النهاية والتي توجد بها عبرة لكي يتعلم منها الطفل.

من ثم الانتقال إلى إعداد مجموعة من الأسئلة ليتم طرحها في نهاية عرض القصة على الأطفال والتى بها يمكننا أن نقيم كل من اختبارين ،شرعت بتنسيق مع مديرة الروضة و المربين المسؤولين على القسم الذي اخترت فيه العينة المناسبة للبحث بتهيئة الفضاء والجو العام ,تقديم القصة بطريقة الإلقاء فقط للأطفال دون إحساسهم بأنهم محور تجربة .

تقييم الاختبار القبلي:

في مرحلة أولية قبل الخوض في التجربة الميدانية قمت بإعداد مجموعة من الأسئلة مسبقا التي تدور حول أحداث القصة وشخصياتها مع الاطار المكاني و الزماني و الألوان التي وضعتها في شخصية الرئيسية وهي العصفورة حتى أبينها, والهدف من ذلك هو معرفة مدى تفاعل المجموعة في كل اختبار وعند الانتهاء من العرض الذي قمت به سألت الأطفال عن رأيهم في القصة هل أعجبتكم ? فاتفق الجميع على الاجابة ب" إي إي إي " فكان هنالك تفاعل ولتأكد من صحة قولهم أكملت طرح عليهم بقية الأسئلة حول المكان الذي دارت فيه القصة أجاب الأغلبية بالغابة بينما الطفل الذي لم يكن ينظر لي أثناء عرض القصة يدعى " ياسين" لم يجب مثل البقية وبنسبة السؤال الذي يخص الشخصيات الموجودة في القصة استطاع 7 أطفال من معرفتهم وتسميتهم بطريقة صحيحة و تقليد الحيوانات التي تجري كالغزالة ،والحيوانات التي تقفز كالأرنب الحيوانات التي تطير العصفورة والفراشة،وحيوانات تزحف الدودة وثعبان بينما بقي طفلين اقترحا حيوانات أخرى كالأسد يجري حلزونة تزحف السلحفاة والبقية لم يجيبوا ،وفي ما يخص الألوان الرئيسية للعصفورة كانت الاجابات مختلفة هناك من استبدل اللون الأزرق والأخضر كما يوجد من لم يتمكن من الإجابة ،بالنسبة لأيام الأسبوع لم يتفكرعددها أي طفل منهم ،الاختلاف بين فصل الشتاء والربيع عبر كل واحد منهم بطريقته عن الفرق فصل الشتاء بارد ومطر وفصل الربيع دافئ وبه شمس أزهار بينما يوجد طفلين عندما طلبت منهم الاجابة اكتفوا بالسكوت وطفل "ياسين"

الذي تحدثت عنه في البداية أجاب عن السؤال بصوت خافت قائلا "الشتاء بارد "بنسبة لإعادة تجسيد أحداث القصة 5 أطفال لم يعرضوا الأحداث بشكل مرتب بل بهم من لم يتذكر الأحداث , إذا إجمالاً حسب ما لاحظتة في ما يخص سرد القصة بشكل تقليدي أن ليس جميع الأطفال قد استطاعوا تذكر محتوى ما جاء في القصة وتركيز في تفاصيل التي كانت موجودة بها .

قمنا في الاختبار الأولي بتقييم ردود أفعال الأطفال بعد نهاية عرض القصة عليهم بطريقة الحكواتي والقصد من ذلك هو معرفة ما إن كانت القصة الورقية تنمي مهارات الطفل البصرية قبل أن تظهر القصة الرقمية ولتأكد أكثر عدنا بعد مدة زمنية محددة شهرين حيث قمنا بالاختبار البعدي الذي كان على النحو التالي:

مرحلة الاستعداد للاختبار البعدي:

الإعداد مسبقا لنفس القصة "زوزو المغرورة" لكن في شكل محمل سمعي بصري من خلال الصور والحركة وإضافة الصوت لتصبح بذلك رقمية وجذابة في نفس الوقت بتصميم شخصيات القصة بشكل جيد وإضافة الألوان و المؤثرات الصوتية ،ومن أول مرة ذهبت فيها لروضة الخليل شد انتباهي أنها تفتقر إلى الوسائل التكنولوجية الحديثة يوجد تلفاز صغير فقط هذا ما لحظته مما جعلني أفكر في كيفية عرض القصة الرقمية على شاشة كبيرة ،فبحثت عن آلة العرض الرقمية التي بها تمكنت من إتمام الورشة الثانية في شهر سبتمبر وبعد أن قمت في مرحلة سابقة بوضع الأطفال في الإطار من خلال تهيئة الفضاء بشكل جيد حتى تكون مشاهد القصة ممتعة وعند دخول الأطفال إلى القاعة أول ما شد انتباههم هو الأدوات التي احضرتها معي الحاسوب والمكبرات الصوتية والألة الرقمية وكان معظمهم يتساءلون عنها وبعد الاجابة عن اسئلتهم وتفسير عملية العرض لهم جلس كل واحد في مكانه وبدأ العرض فكانت على ملامح وجوههم الفرح.

القصة الرقمية

تقييم الاختبار البعدي :

لاحظت أن الجميع منتبها ومتمعنا جيدا في مشاهد القصة والتي تتميز بالصوت والصور المتحركة في كل مشهد من القصة لكن هذا لا يمنع أنه هناك البعض من الأطفال يتحدثون مع بعضهم البعض ويتساءلون عن الشخصيات الموجودة أمامهم في الشاشة وعند الانتهاء من العرض طلبوا مني أن أعيدها مرة ثانية وهذا ما يدل أن القصة الرقمية تشد انتباه الأطفال وبعد مشاهدتها للمرة الثانية بدأت بطرح الأسئلة عليهم التي سألتها مسبقا في الاختبار القبلي فقد قمت بكتابتها في أخر القصة الرقمية وكانت ردود الأفعال إيجابية فعند طرح في كل مرة سؤال أصبح الجميع يجيبني بطريقة تفاعلية وفي نفس الوقت فما لاحظته التسابق السرعة في الإجابة وحب التنافس وهذا ما يدل أن القصة الرقمية تساهم في خلق أجواء بين الأطفال تقوم على التنافس وذلك من خلال اكتساب المفاهيم والمفردات بسهولة عن طريق الصوت والصورة التي بقيت راسخة في ذاكرتهم بشكل جيد ولم ينسوا ما عرض عليهم ,و لتجنب الفوضى وحتى اتمكن من معرفة ما اكتسبه الأطفال من القصة الرقمية اتفقنا على احترام بعضنا البعض وكل مرة نعطي الكلمة لأحد منهم بنسبة في ما يخص موقفهم من القصة الكل يتفق بأنها اعجبتهم كثيرا بنسبة لشخصيات القصة استطاع الأطفال معرفة أنواع الحيوانات التي تقفز وتطير وتجري وتزحف بل قام الجميع بتقليدها بشكل جيد أيضا ألوان العصفورة على عكس اختبار الأول لم يتمكنوا من تفكر الألوان الأولية هذه المرة تعرفوا عليها بسرعة فعند ذكر الألوان وضعت كل لون في شكل دائرة حتى يتثبت الأطفال أكثر من الألوان الموجودة أصفر أزرق أحمر وفعلا هذا ما حصل, إذا الصورة بالقصة الرقمية تجعل الطفل منتبه ومتفطن للمعلومة وبنسبة للمكان الذي دارت فيه أحداث القصة الغابة استطاع الأطفال من وصفها بشكل متقن وبالتدقيق وماذا يوجد بها أشجار عالية أزهار الحيوانات البحيرة الكبيرة والصغيرة ,إذا هنا تعرف الأطفال عن كامل التفاصيل الموجودة بالقصة . وعندما سألتهم عن عدد أيام الأسبوع هذه المرة تمكن الجميع من الاجابة ذلك لأني وضعت الأرقام ففي كل مرة نشاهد رقم من 1 إلى 7 يظهر مع الصوت المسجل على الشاشة وهذا ما ساعد الأطفال على العد بكل سهولة خلافا على ذلك قاموا بذكر أسماء أيام الأسبوع من الاثنين إلى الأحد دون أن أطلب منهم ذلك في حين لم يتذكروا أيام الأسبوع في النشاط القبلي تلعب القصة الرقمية هنا دور بارز في جعل الطفل يتمكن من التفكير في كلمات جديدة ،عبر الأطفال كذلك عن الفرق بين فصل الشتاء والربيع عند مشاهدة المشهد ولم يكتفوا بما شاهدوه في صور بل وصفوا الاختلاف بينهما في نهاية الورشة لاحظت أن التفاعل كان أكثر مع القصة الرقمية فقد شدت إنتباه الأطفال برغم من أنهم

يعرفونها من قبل ساهمت بشكل كبير في إثراء المهارات البصرية لديهم من خلال الصور المتحركة والمؤثرات الصوتية .

تفاعل أطفال مع القصة الرقمية

نتائج فرضية البحث وفق التجربة الميدانية :

لمعرفة مدى صحة هذه الفرضية تعرضنا لتحليل مفاهيم ودراسات في الجانب النظري التي تخص القصة كما ارتأيت للقيام باختبارين الاختبار القبلي وتم فيه عرض القصة بطريقة تقليدية في المرة الاولى وبعد مرور شهرين قمت بعرض نفس القصة التي أصبحت رقمية على نفس الفئة المستهدفة من الأطفال وفي نهاية كل ورشة اتضح بصفة عامة أن للقصة أهمية كبيرة كنشاط فني يمارس في رياض الأطفال.

فالقصة وإن اختلفت سواء كانت رقمية أو ورقية فهي تتميز بنفس الأهداف باعتبارها وسيط فني ينمي مهارات الطفل نخص بالذكر المهارات البصرية خاصة وأنهم مقبلون على مرحلة موالية وهي الدخول للمدرسة ،ولكن ما استنتجته من كلا الاختبارين أن القصة الورقية التي تم عرضها على الأطفال لم تساهم بنسبة كبيرة في تنمية الإدراك البصري للأطفال حيث لم يتذكر جميعهم ما يوجد بالقصة حيث تبين أثناء العرض وبعد العرض عدم تجاوب جميع الأطفال مع القصة وفهمها جيدا هنالك من لم يركز معها ومن شعر بالملل ومن لم يتفاعل مع اصدقائه وبنسبة للأسئلة التي قمت بطرحها عليهم فكانت الإجابات مختلفة في كل مرة وهنالك من ليتمكن من إد ا رك بعض المفاهيم أو تذكر جميع أحداثها كما اكتسب الأطفال كلمات قليلة وبنسبة لسلامة النطق وجدت طفلين في سن 4 سنوات لديهم مشكلة في إخراج الحروف وتكوين الجمل ومن حيث الإصغاء إلى القصة هناك من لم يعر الورشة اهتماما .

أما بالنسبة لقصة الرقمية التي تم عرضها في الاختبار البعدي توصلنا بأنها وسيلة فنية و تربوية قد ساهمت في تنمية المهارات البصرية لدى أطفال الرياض بعد أن قمنا بتجربتها ، فهي تعتمد بالأساس على الصورة والحركة والألوان والأشكال في عرض الأحداث بطريقة جذابة وممتعة. وهذا ما شد انتباه الأطفال وتفاعلهم مع المشاهد المتحركة في القصة والعناصر البصرية المختلفة من الشخصيات والمتمثلة في الحيوانات و الأيام و إطار المكاني و الزماني أيضاً، وما لحظته تتطور قدرتهم على الملاحظة الدقيقة والتركيز أكثر والتمييز بين كافة التفاصيل المتعلقة بالأحداث . إلى جانب ذلك فقد ساعدت الألوان الزاهية والتناسق بين الشكل والحركة على تعزيز الإدراك البصري وتحفيز الخيال و الابداع وذلك من خلال إعادة تجسيد الأحداث بشكل جيد واستعمال مفردات جديدة ، وهذا ما يجعلنا نتبين بأن القصة الرقمية هي أداة فعالة وهامة في تنمية الذكاء البصري والقدرات الإبداعية لدى الأطفال في سنّ ما قبل التمدرس لذلك وجب الاعتماد عليها كوسيط فني في البرنامج الخاص برياض حتى تساعد الطفل من تجنب الوقوع في مشاكل أكاديمية تقف أمامه كعائق في المرحلة الموالية المدرسة .

التوصيات :

لقد كانت لي فرصة كبيرة في هذا البحث إلى التقرب أكثر من العالم الخاص بالأطفال وعلاقته بالقصص الرقمية الحديثة والقصص الورقية المكتوبة التقليدية ،ومن الأجدر التوجه بجملة من التوصيات التي قد تكون في يوم من الأيام منطلقا أو تكملة لبحث أخر

الاعتماد على القصص الرقمية كوسيط فني حديث مع الأطفال في الرياض قصد تنمية مهاراتهم البصرية من خلال الصورة و الحركة و التفاعل وذلك بمساعدة المربين مع العمل على توفير الأدوات الرقمية لعرضها.

عدم التخلي عن القصة الورقية التقليدية نظرا لقلة تكلفتها و لأنها تساعد الطفل على تنمية مهارات اللمس والانتباه للتفاصيل من خلال التركيز في السمع وعند قراءتها يتمكن الطفل من تحسين مهاراته اللغوية و اكتساب مفردات جديدة تساعده في التعبير والنطق السليم .

ضرورة التنويع من الوسائط التعليمية في كافة المؤسسات التربوية بين ما هو ورقي ورقمي وذلك قصد تلبية إحتياجات الأطفال المختلفة ودعم مهاراتهم البصرية والمعرفية .

تحفيز المربين والمعلمين على استخدام القصص الرقمية بطريقة تربوية تكون موجهة للفئة العمرية المستهدفة .

مع تطور الوسائل التكنولوجية الحديثة وظهور الذكاء الاصطناعي في الأونة الأخيرة يمكن للمربين والقائمين على المؤسسات التربوية بما في ذلك رياض أطفال تشريك الأطفال في ورشات تعمل على إعداد القصص الرقمية من خلال برامج خاصة حتى يشعر الطفل بأنه جزء من العملية التعليمية في أجواء جديدة

ضرورة القيام بدراسة أعمق حول مدى تعلق الطفل بالقصص الرقمية الحديثة والتثبت من مزاياها مع

مجموعة أكبر وفي أكثر من مؤسسة تربوية.

الخاتمة :

إن البحث الذي قمنا بإنجازه يفرض علينا الوقوف على خلاصة علمية تقودنا إلى نتائج توصلنا اليها بكل موضوعية وشفافية وهذا ما يجعلنا نعالج دراستنا بمناهج علمية، معتمدين في ذلك على المنهج التجريبي ومستخدمين تقنية المحادثة كوسيلة منهجية وأداة إجرائية للوصول الى حقائق متعلقة ببحثنا المدروس متخذين بذلك عينة تجريبية واحدة تتكون من 12 طفل منقسمين إلى 3 اناث و 9 ذكور . ولعل هذه المعالجة الأكاديمية الممارسة على الجانب الميداني تجعلنا نقف على حقيقة ،مفادها أن القصة الرقمية تنمي

المهارات البصرية والخيال الإبداعي للأطفال الرياض.

ويمكننا القول أن القصة الرقمية تؤثر على الأطفال وذلك بجلب اهتماماتهم وتحفيزهم على المتابعة والانتباه بأكثر دافعية فهي مزيج يجمع بين سيناريو القصة مع مكونات الوسائط المتعددة الرقمية النص، الصوت، الصورة، الرسوم المتحركة، في شكل فيديو ينتج باستخدام برامج التأليف الحاسوبية قابلة لتطوير أكثر مع الذكاء الاصطناعي اليوم .

وتعتبر القصة الرقمية أيضا وسيط فني حديث ينمي المهارات البصرية عند الطفل، بل يتعدى ذلك لتصبح لديه طلاقة لغوية، أي القدرة على التواصل و التعبير أكثر عن ما تراه عيناه إذ تحتل الصورة أهمية كبيرة باعتبارها أداة يتذكر بها الطفل ما يشاهده فترسخ بذلك في ذهنه الأفكار ويصبح قادر على التمييز في ما بينها وحفظها بسهولة وهذا ما قامت به القصة الرقمية خلال الاختبار البعدي .

كما تعمل القصة الرقمية على تنمية خيال الطفل وتوفر له جو مليء بالمتعة والترفيه، فهي تسهل انتقال المعلومات من خلال استخدامها للوسائط المتعددة وتثير فضول الطفل وتحفز قدراته الإدراكية والمعرفية وخاصة منها البصرية بواسطة الصورة والحركة .

المراجع:

- الزهراني ،سلطان .2020.استراتيجيات التدخل المبكر .دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان -الأردن .ص 5
- عبد الفتاح الهنيدي ،د .منال . 2016.الأنشطة الفنية لطفل الروضة .توزيع عالم الكتب القاهرة .ص 14 .

www.alukah.net

- نجم ،محمد يوسف ،2017.فن القصة .دار بيروت للطباعة والنشر .ص 9
- د . حافظ محمد الشمري، الأدب الرقمي بين ضبابية العولمة وتداعيات المشهد الثقافي، مركز الكتاب الأكاديمي، ص 26

-https://research.com/education/digital-storytelling

- نفس المصدر السابق
- خبوش، إ.، & عمراين، ز. (بدون سنة). تنمية الإدراك البصري لدى فئة أطفال التوحد من خلال برنامج علاجي مقتبس من برنامج "تيتش". مجلة القبس للدراسات النفسية والاجتماعية، ص.13

https://miota.org/docs/Assessment_and_Intervention_of_Visual_Perception_and_Co

-gnition

Anderson, C. (2024, October 9). *What is visual processing?*. Neuroscience and

-Psychology Terms