توظيف قصص الأطفال في الأدب الرقميّ

د. أمل بنت محمد التميمي*
aaltamimi@ksu.edu.sa

تاريخ الاستلام: 2021/09/07م	تاريخ القبول: 2021/11/02م

الملخص:

يتطرق هذا البحث إلى دراسة قصص الأطفال في الأدب الرقميّ، ومدى توظيف هذه القصص في التطبيقات التقنية وتحميلها على الأجهزة الذكية مباشرة ومتابعة القصص المتعددة الموضوعات بحسب أذواق الأطفال، ويسعى إلى الوقوف على بعض تلك التطبيقات وما تحتوي عليه من عناصر وما تقدمه من قصص متنوعة للأطفال، وتم اختيار مقرر لغتي من المنهج السعودي، وموقع إلكتروني عالم أنس مزوّد بقصص الأطفال، وتطبيق حكايات بالعربي للاستشهاد والتحليل. ويتكون البحث من ثلاث مباحث، الأول: بعنوان القصة الرقميّة، وأنواعها في أدب الطفل، والثاني: الوسائل التي تسهّل الوصول إلى القصة الرقميّة، والمبحث الثالث: أهمية القصة الرقمية، وتأثيرها على إمكانيات الطفل. وخلص إلى مجموعة نتائج من أهمها: تطور قصص الأطفال بسبب العملية التعليمية، وقد تم توظيف الفن القصصي للأطفال في الأدب الرقميّ، وتم توظيفه في المناهج الدراسية وهذا وعي بأهمية القصة في تقويم السلوك، وتأثيره على أفكار الطفل؛ لذلك تم تداولها في التطبيقات الرقمية لسهولة وصوله إليها بدون وسيط، فالقصة الرقمية هي وسيلة إعلام وإرشاد وتوجيه، وهذا ما يجعلنا نؤيد تطبيقات القصة الرقميّة وسهولة انتشارها لدى الأطفال؛ ليكتسبوا منها الفائدة المراد إيصالها.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية، حكايات باللغة العربية، قصص الطيور، حدثني، قناة عين.

* أستاذ السيرة والأدب الرقمي المشارك - قسم اللغة العربية وآدابها - كلية الآداب - جامعة الملك سعود - المملكة العربية السعودية.

العدد الثالث عشر 13
مـــارس 2022

مجلة علمية فصلية محكمة
تعنى بالدراسات اللغوية والأدبية
(EISSN): 2708-5783 ISSN: 2707-5508
الآداب للدراسات اللغوية والأدبية

Employing Children's Stories in Digital Literature

Dr. Amal Bint Mohammed Al-Tamimi*

aaltamimi@ksu.edu.sa

Received date: 07/09/2021	Acceptance date: 02/11/2021

Abstract:

This research deals with the study of children's stories in digital literature, and the extent to which these stories are employed in technical applications, uploading them to smart devices. The *Anas World* website was chosen with stories for children, in addition to the *Hikayat* Arabic application. The research consists of three sections, the first section reviews the digital story and its forms in children's literature; the second section addresses the means that facilitate access to the digital story; and the third one discusses the importance of the digital story and its impact on the child's personality. The research concludes with a set of results, the most important of which are: the development of children's stories due to the educational process; children's narrative art has been employed in digital literature; it has been employed in school curricula and this awareness of the importance of the story in evaluating behavior and its impact on the child thoughts, therefore, it was circulated in digital applications for easy access without an intermediary; the digital story is a means of information, guidance and direction, and this is what makes us support digital story applications and their ease of spread within the reach of children.

Keywords: Digital story, Stories in Arabic, Stories of birds, Tell me, Ain channel.

*Associate Professor of Biography and Digital Literature, Department of Arabic Language and Literature, Faculty of Arts, King Saud University, Saudi Arabia.

المقدمة:

مع انتشار التقنية في السنوات الأخيرة، ظهر نوع جديد من القصص، في الأدب الرقميّ يدمج بين القصص الورقية التقليدية والتقنية الحديثة؛ باستخدام الوسائط المتعددة: من الصور الثابتة، والرسوم المتحركة، والفيديوهات، والخلفيات الموسيقية، والتأثيرات الصوتية، أو التعليق الصوتي.

إن **القصة الرقمية** لها عدة مسميات ومنها القصة الإلكترونية التي "يتم إنتاجها وحفظها ونشرها باستخدام الوسائط الرقمية، وأي شخص بإمكانه أن يحكي قصة بصوته أو ينتجها في شكل فيديو قصير أو ملف صوتي، وينشرها عبر الإنترنت، أو أسطوانات CD أو DVD. كما يمكنه استخدام سلسلة من الصور الثابتة أو المتحركة ليحكي مجموعة من الأحداث المشوّقة مع الموسيقى التصويرية، مع إضفاء الألوان الزاهية على النصوص؛ مما يجعلها أكثر حيوية ومتعة للأطفال" (شركة برمجيات SmarTech Solutions).

أسباب اختيار الموضوع:

كلنا يعلم أهمية استخدام القصة وسيلةً للتأثير على سلوك وتفكير الطفل، وغرس الأساليب التربوية والتعليمية، والأخلاقية فيه؛ ليكون فعالًا في مجالات حياته المستقبلية. ولعل سبب اختيارنا للموضوع هو قلة الدراسات التي اهتمت بالتطبيقات الخاصة في توظيف قصص الأطفال الرقمية، وتسليط الضوء على طبيعة المواد المتاحة من القصص في هذه التطبيقات.

لقد تم اختيار موقع إلكتروني مزوّد بقصص للأطفال، وتطبيق حكايات بالعربية وهو (عالم أنس). وقد تم دراسة استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، كما تم دراسة توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة، ولكننا نؤكد أن توظيف فن قصص الأطفال في الأدب الرقمي يعد إنجازا يستحق الدراسة، فالقصة من أقرب الفنون الأدبية إلى الطفل، ومن خلالها يمكن غرس القيم وتقديم التربية والخُلق والرعاية، وتعد التقنية فرصة لتعليم الطفل عن طريق الأجهزة الإلكترونية، وتقديم القصص بصورة مناسبة للطفل، وتكون مزودة بالصور الفوتوغرافية، والرسومات والألوان التي تجذب

انتباهه، وتشده لقراءتها والتعرف عليها؛ لأهداف عدة، منها: تعليمه، وتوعيته، وإكسابه أساليب أخلاقية توجهه إلى مسارات حياته بصورة سليمة.

الدراسات السابقة:

الدراسات في القصة الرقمية متعددة، فتوجد دراسات تناولت أدب الأطفال، وقصص الأطفال بشكل عام، ولكن تناول القصص الرقمية هو ما يعنينا، وهي محدودة على العموم، مثل دراسة حسين عبدالباسط (2014)، مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية. ولم أجد دراسة تناولت توظيف قصص الأطفال في التطبيقات الرقمية، ولكن هناك دراسات تناولت توظيف القصة الرقمية في التوعية الصحية، مثل، مقالة مروة محمود الشناوي السيد، "توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة"[1]، التي هدفت إلى التعرف على أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى الطفل، ومقالة إيمان زكي موسى محمد، "القصة الرقمية التعليمية مدخل تكنولوجي لتنمية التفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، ومهارات الإنتاج، والاتجاه نحوها لدى الطلاب"[2].

وهناك دراسات تحليلية مثل دراسة وفاء المنجومي "تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية الكفية" (2016)، ودراسة أسماء عبدالصمد، وشيماء نور الدين "تأثير أساليب حكي القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريا"(2017).

وبعض الدراسات كانت رسائل علمية أكاديمية مثل دراسة براعم دحلان "فعالية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساس بغزة"[3]، ودراسة سامية مختار محمد شهبو (2019)، فعالية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة، دراسات الطفولة.

إن الدراسات السابقة تعكس اهتمام الدراسات الحديثة بقصص الأطفال الرقمية، ودورها في تعزيز القيم والتوعية، وسوف نستفيد من تلك الدراسات في توظيف قصص الأطفال الرقمية في التطبيقات الحديثة، ودورها في سهولة التداول بين الأطفال.

أهداف البحث وتساؤلاته:

من أبرز أهداف البحث الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي: هل تساعد القصة الرقمية على تجاوز أمية الطفل بالقراءة؟ وهل يقرؤها بنفسه أو تُقرأ له؟ وما الوسائل التقنية التي تساعد على رفع مستوى وعيه عن طريق القصة الرقمية؟

ويهدف إلى البحث عن توظيف فن قصص الأطفال في تطبيقات الأدب الرقميّ من خلال:

1- معرفة القصة الرقمية وأنواعها في أدب الطفل.

2- معرفة الوسائل التي تسهل الوصول إلى القصة الرقميّة.

3- التعرف على أهمية القصة الرقميّة، وما مدى تأثيرها على إمكانيات الطفل.

تساؤلات البحث:

- ما القصة الرقمية؟ وما أشكالها في الأدب الرقميّ؟
- ما الوسائل التي تسهل الوصول إلى القصة الرقميّة؟
- ما أهمية القصة الرقميّة؟ وما مدى تأثيرها على إمكانيات الطفل؟

منهج البحث:

- منهج البحث يعتمد على الاستعراض والتحليل لبعض المواقع التي تناولت القصة الرقمية، وقد تمت الإفادة من منهج التلقي، والنقد الثقافي، والمنهج الإعلامي. وسوف نقوم باتباع المنهج السردي في قراءة القصص الرقمية الخاصة بالأطفال، بحيث نتتبع شكل القصة في أحد التطبيقات التي اخترناها للدراسة، ونرى كيف تتشكل القصة بناء على أحداث متماسكة، ونقوم بإجراء القراءات المناسبة ووصف الوثائق للحصول على كل المعلومات والبيانات اللازمة التي تتبعها تلك التطبيقات، في إيصال شكل القصة النهائي إلى الطفل، وطريقة تداولها والإفادة منها، وكيفية تعزيز الرسالة في القصة بشكل مباشر أو بشكل غير مباشر، وما هي عناصر الجذب في القصة الرقمية وتأثيرها على الطفل.

وقد تم تقسيم البحث إلى ثلاثة مباحث هي: المبحث الأول بعنوان القصة الرقميّة، وأنواعها في أدب الطفل، المبحث الثاني: الوسائل التي تسهّل الوصول إلى القصة الرقميّة. والمبحث الثالث: أهمية القصة الرقمية، وتأثيرها على إمكانيات الطفل وسيتم دراستها على النحو الآتي:

المبحث الأول: القصة الرقمية، وأنواعها في أدب الطفل

-بدايات القصة الرقميّة في التعليم

ظهرت القصة الرقميّة في أواخر الثمانينات من القرن الماضي على يد (ken burns) الذي قدّمها تجسيداً للحدث المأساوي في تاريخ الولايات المتحدة، إلا أنه لا يوجد تعريف دقيق لها سوى أنها امتداد طبيعيٌ للقصة بشكلها التقليدي، وتشمل الفن القديم لرواية القصص الشفوية مع تدعيمها بالأدوات التكنولوجية من صور ورسومات وموسيقى وصوت، بالإضافة إلى صوت مؤلف القصة لتكوّن حكايات شخصية تعليمية[4].

تعددت التعريفات للقصة الرقميّة؛ نظرًا لاختلاف وجهات النظر، ولعلنا نورد بعض التعريفات لنخرج بأبرز معطيات التعريفات التي عرفت القصة الرقمية ونطبقها على القصة الرقمية التي ظهرت في حقل قصص الأطفال، ومن تلك التعريفات:

- تعريف القصة الرقميّة

تعريفها عند رابطة القصة الرقمية

توجد عدة تعريفات للقصة الرقمية منها ما يأتي:

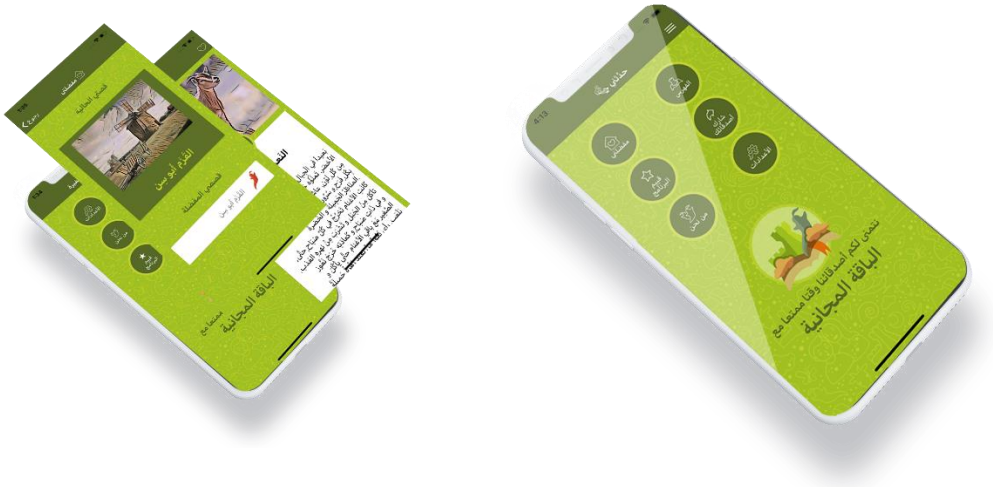
يعرفها (Nazuk et al,) بأنها "طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية باستخدام الموسيقى والوسائل السمعية الأخرى والصور والمواقف والخبرات"[5].

ويعرفها (Thang et al,) بأنها "طريقة تجمع بين فن السرد مع مجموعة متنوعة من ملفات الصوت والفيديو والصور متعددة الوسائط"[6].

في حين يعرفها (Shelton et al,) بأنها "السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن صورا حية مع أصوات"[7].

كما تعرفها (شحاته) بأنها "رواية رقمية تدور حول شخص أو حدث، ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية، ويتم فيها دمج النصوص والصور والرسوم والأصوات"[8].

إن ما يمكن الركون إليه في تعريف القصة الرقمية أنها -كما وردت على المواقع الرقمية الخاصة بالتعريف بالقصة الرقمية الخاصة بالطفل، مثل موقع حدثني: "تجسيد رؤية جديدة للسَّرد القصصي باللغة العربية لأطفالنا الأعزاء في الوطن العربي والعالم، حيث نقدم محتوى جديدًا بجودة عالية وبشكل مبسط وغامر وممتع. من خلال تطبيق حدِّثني نتطلع لتقوية أواصر المحبة والألفة بين أطفالنا الأحبة وذويهم، عن طريق السرد القصصي. ننظر للتكنولوجيا بوصفها أداة تعليمية فعَّالة لتمكين أطفالنا بشكل متوازن ومدروس"[9].



من خلال التعريف بالقصة الرقمية أعلاه نجد أن السرد فيها يختلف عن سرد القصص العادية اختلافًا كبيرًا، من حيث استخدام مجموعة من الصور المستندة إلى الكمبيوتر والنص والسرد الصوتي المسجل ومقاطع الفيديو أو الموسيقى لدعم القصة أو الحبكة. إنّ هذا النوع من السرد يعتمد على فكرة اللجوء إلى استعمال الأدوات والتطبيقات التي تعتمد على أجهزة الحاسوب

من أجل القيام بإنشاء القصص، وليس كما هو الحال مع بناء القصص التقليدية وإنشائها، إذ إن القصص الرقمية تركز على موضوع محدد وتتكون من وجهة نظر محددة[10].

وبحسب الدراسات السابقة فقد تعدد تصنيف أنواع القصة الرقمية إلى عدة تصنيفات، منها من يهتم بطريقة الإعداد، ومنها من يهتم بالغرض، ومنها من يهتم بتصنيف القصص الرقمية التعليمية، وسنشير إلى بعض تلك التصنيفات التي سنستفيد منها في التحليل، وهي على النحو الآتي:

يتم تصنيف القصص الرقمية وفقًا لطريقة إعدادها، من أهمها[11]:

1- القصص المصورة، وهي عبارة عن مجموعة من الصور الثابتة والنصوص، وفي هذا النوع من القصص تكفي معرفة كيفية الحصول على الصور مع كيفية عمل شرائح من برنامج البوربوينت؛ لوضع الصور بداخلها لإعداد القصة.

2- كلمات الفيديو وهي عبارة عن مجموعة من الصور أو العبارات لإنتاج قصة بسيطة وقصيرة.

3- العروض التقديمية: وهي عبارة عن مجموعة من الصور والنصوص المدعومة بالحركة مع إضافة المؤثرات الصوتية ويعتبر هذا النوع من أكثر أنواع القصص الرقمية شيوعًا.

4- التمثيل المسرحي في هذا النوع يتم التركيز على المشاعر والأحداث، بالإضافة إلى عرض الحقائق.

5- مقاطع الفيديو: في هذا النوع يتم دمج الصور والنصوص والمحادثات؛ لعمل قصة تدور حول موضوع معين، ولها هدف محدد من وجهة نظر الراوي.

كما يصنف[12] (Penttilä et al) القصص الرقمية حسب الغرض الذي صممت لأجله، وهي:

1- القصص الشخصية: وهي التي تحتوي على أحداث وقضايا مهمة في حياة الشخص وعرضها بشكل رقمي لكي يؤثر في حياة الآخرين.

2- القصص التعليمية: وهي التي صُممت لتوجيه وضبط وإكساب المتعلمين سلوكيات ومفاهيم محددة.

3- القصص التاريخية: وهي التي تعرض الأحداث في الماضي بهدف فهم الحاضر.

4- القصص الوصفية: وهي التي تصف الظواهر والقضايا من حيث المكان والزمان والمراحل التي مرت بها.

أنواع القصص الرقمية التعليمية:

تعدد أنواع القصص الرقمية، ومنها:

1- قصص الشخصيات: وهي القصص التي تدور حول شخص مهم وعلاقاته بالآخرين، أو دور كبير يلعبه شخص ما في حياتنا.

2- القصص التذكرية: وهى تذكر أشخاص من الماضي، وترتبط القصة بإجابة المتعلم عن الأسئلة الآتية: كيف كانت علاقتك بهذا الشخص؟، كيف تصف هذا الشخص (المظهر الخارجي له)؟، هل هناك موقف يمكن أن يترجم شخصيته بشكل دقيق؟، ما الذي فعله هذا الشخص ليأسر تفكيرك؟، ما الدرس الذي قدمه وتشعر بأنه مهم؟، إذا كان لديك ما تقوله ولم يسمعه منك مطلقا فماذا سيكون؟

3- قصص المغامرات: من أهم الأسباب التي تدفع الإنسان إلى السفر هو التخلص من روتين الحياة؛ مما يساعد على إبداع ذكريات واضحة. والسفر والمغامرة عادة ما يكونان دعوة للتحدي والعودة من هذه التجارب بمدركات شخصية، وتشارك الإحساس بالجمال وإخبارها للآخرين.

4- قصص الإنجاز: هي دائما ما تكون عن طريق تحقيق هدف محدد مثل التخرج، الفوز في مباراة. ويمتاز هذا النوع بالتركيب القصصي الكلاسيكي كما أنها تكون موثقة، ومن السهل بناء قصة رقمية منها بالرد على التساؤلات الآتية: ما هو الحدث (الوقت، المكان، الحادثة، أو سلسلة الحوادث)؟، ما علاقتك بالحدث؟، مع من اختبرت هذا الحدث؟، هل هناك لحظة حاسمة في هذا الحدث؟، بم شعرت أثناء الحدث (الخوف، البهجة،...)، ماذا تعلمت من هذا الحدث؟، كيف غير هذا الحدث حياتك؟

5- القصة عن مكان في حياتي: الإحساس بالمكان هو الأساس في عدد من القصص العميقة، ومن أهم المشروعات الأولى في هذا لمجال هو المشروع الألماني (1000 غرفة) الذي دعا الناس إلى إرسال صورة واحدة لغرفتهم في المنزل، وقصة عن علاقتهم بهذه الغرفة. وقد استجاب عدد بقصص معبرة وقوية. فهذه القصص يمكن أن تكون أداة تواصل مع الآخرين حول مكانك وبيتك ومدينتك ووطنك، كيف تصف المكان؟، مع من تتشارك في هذا المكان؟، ما هي الخبرات المرتبطة بهذا المكان؟، هل كانت هناك تجربة محددة في هذا المكان؟، ما الدروس التي تعبر عنك وعن علاقتك بهذا المكان؟، إذا عدت إلى هذا المكان فماذا تغير فيه؟.

6- القصة حول ما أقوم به: يمكن أن تتكون القصص حول ما نقوم بعمله في وظائفنا أو في هواياتنا أو حياتنا الاجتماعية: ما هي مهنتك وما هو اهتمامك الأكبر؟، ما هي الخبرات أو الاهتمامات السابقة في حياتك التي هيأتك لهذا النشاط؟، هل كان هناك حدث أثر على قدراتك لمتابعة عملك؟، من الذي أثر فيك وساعدك على تشكيل مهنتك، اهتمامك أو مهاراتك في هذا المجال؟ كيف أثر اهتماماتك أو مهنتك على حياتك كلية (الأسرة، الأصدقاء، المكان الذى عشت فيه).

سوف نمثل على أنواع القصص الرقمية بنماذج من مقرر لغتي في المنهج السعودي، فعلى سبيل التمثيل بالقصة الفوتوغرافية في المنهج السعودي[13]، قصة علم بلادي، فسوف نجد في القصة التي أبطالها فواز ونورة وطارق النص مكتوبا وكذلك مسموعا ويستخدم في نظام الباركورد إمكانية سماع القصة على لسان الشخصيات مسرودة، وهذه الشخصيات ثابتة في المنهج بأكمله، ويتم توظيفها في قصص المنهج بأكمله، والنص المكتوب تصاحبه الصور الثابتة، ففي هذا النوع من القصص يكفي معرفة كيفية التقاط الصور وكيفية تطوير شرائح من برنامج البوربينت، ووضع الصور بداخلها لإعداد القصة، والوزارة ساعدت المعلم والطلاب في هذه الناحية بوضع الباركود في أعلى الصفحة، فبمجرد وضع الماسح الضوئي من قبل المعلم أو الطالب أو ولي الأمر يمكنه تحويل النص الورقي إلى نص رقمي مُشَاهَدٍ بصوت وصورة، ويمكن تحميل التطبيق مباشرة على الهاتف الجوال؛ ليسهل العودة وتكرار المشاهدة مرات متعددة، وطريقة الاستخدام مبسطة جدا للطفل وذويه.

الدَّرْسُ ٢

عَلَمُ بِلَادِي

جَلَسَ طَارِقٌ مَعَ نُورَةَ يَنْظُرَانِ إِلَى فَوَّازٍ وَهُوَ يَرْسُمُ عَلَمَ الْمَمْلَكَةِ الْعَرَبِيَّةِ السُّعُودِيَّةِ؛ لِيُشَارِكَ فِي مَعْرِضِ الْيَوْمِ الْوَطَنِيِّ فِي مَدْرَسَتِهِ.

قَالَ طَارِقٌ: لِمَ لَا تُلَوِّنُ الْعَلَمَ بِاللَّوْنِ الْأَصْفَرِ؟

فَوَّازٌ: لَا يُمْكِنُ أَنْ أُغَيِّرَ لَوْنَ الْعَلَمِ يَا طَارِقُ، فَعَلَمُ بِلَادِي لَوْنُهُ أَخْضَرُ.

طَارِقٌ: وَلَكِنِّي أُحِبُّ اللَّوْنَ الْأَصْفَرَ.

فَكَّرَ فَوَّازٌ قَلِيلًا، ثُمَّ أَحْضَرَ صُوَرًا لِأَعْلَامِ دُوَلِ الْخَلِيجِ الْعَرَبِيِّ، وَطَلَبَ مِنْ طَارِقٍ أَنْ يُشِيرَ إِلَى عَلَمِ الْمَمْلَكَةِ، فَأَشَارَ إِلَيْهِ بِسُرْعَةٍ.

الْفَهْمُ وَالِاسْتِيعَابُ

أولًا

أُجِيبُ

أُجِيبُ شَفَهِيًّا عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَةِ:

١. بِمَ سَيُشَارِكُ فَوَّازٌ فِي مَعْرِضِ الْيَوْمِ الْوَطَنِيِّ؟
برَسْمِ عَلَمِ الْمَمْلَكَةِ الْعَرَبِيَّةِ السُّعُودِيَّةِ لِيُشَارِكَ بِهِ.

٢. أَيْنَ سَيُقَامُ مَعْرِضُ الْيَوْمِ الْوَطَنِيِّ؟ فِي مَدْرَسَتِهِ.

٣. مَاذَا قَالَ طَارِقٌ لِفَوَّازٍ عِنْدَمَا رَآهُ يُلَوِّنُ الْعَلَمَ بِاللَّوْنِ الْأَخْضَرِ؟
قَالَ طَارِقٌ: لِمَاذَا لَا تُلَوِّنُ الْعَلَمَ بِاللَّوْنِ الْأَصْفَرِ؟

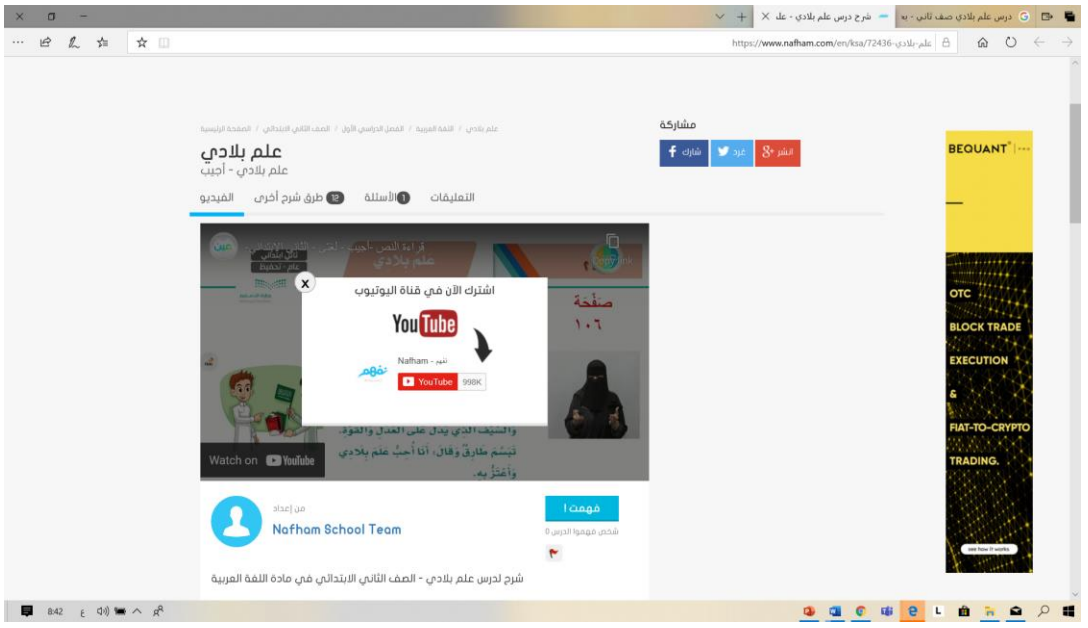
٤. بِمَاذَا رَدَّ فَوَّازٌ عَلَى طَارِقٍ؟
فَوَّازٌ: لَا يُمْكِنُ أَنْ أُغَيِّرَ لَوْنَ الْعَلَمِ يَا مُهَنَّدُ! فَعَلَمُ بِلَادِي لَوْنُهُ أَخْضَرُ.

٥. كَيْفَ مَيَّزَ طَارِقٌ عَلَمَ الْمَمْلَكَةِ مِنْ بَيْنِ الْأَعْلَامِ الْأُخْرَى؟
بِلَوْنِهِ الْأَخْضَرِ.

٦. مَاذَا كُتِبَ فِي عَلَمِ الْمَمْلَكَةِ؟
كَلِمَةُ التَّوْحِيدِ (لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ مُحَمَّدٌ رَسُولُ اللَّهِ).

٧. لِمَاذَا رُسِمَ السَّيْفُ عَلَى عَلَمِ الْمَمْلَكَةِ؟
لِيَدُلَّ عَلَى الْعَدْلِ وَالْقُوَّةِ.

وتوظف وزارة التعليم مقطوعات الفيديو للدرس على قناة عين التلفزيونية، وللقناة منصة على اليوتيوب، وفي وقت الدراسة عن بعد في حجر كورونا وظفت هذه المقاطع على منصة مدرستي للطلاب والطالبات، إذ يتابع الطلبة المقررات عبر مقاطع الفيديو، ومنها قصص مقرر لغني الإثرائي بالصوت والصورة والحركة، والترجمة بلغة الإشارة، وبمصاحبة أستاذ أو أستاذة لشرح القصة والتعليق عليها، وتوضيح كيفية كتابة النص اللغوي بطريقة إملاء منظور، هذا النوع من القصص التعليمي تواجده سهل في تطبيقات الهواتف النقالة والحاسوب ومجانًا، وتم توظيفه في العملية التعليمية، وعلى صفحة القصة باركورد يمكن مسحها بكاميرا الجوال ويتم فتح القصة ومتابعة النص المكتوب بالصوت والحركة والصوت، وهذا النوع من القصص حل محل التعليم الحضور كثيرا ووظف في فترة جائحة كورونا، رغم وجوده من قبل، ولكن الحاجة التقنية جعلته أكثر تداولا في التعليم السعودي.



مجلة علمية فصلية محكمة
الآداب للدراسات اللغوية والأدبية
تعنى بالدراسات اللغوية والأدبية
(EISSN): 2708-5783 ISSN: 2707-5508

تم توظيف معظم أنواع القصص الرقمية في التعليم السعودي، ومنها قصة الفيديو لكلمات مكتوبة، حيث يقوم المعلم باستبدال الصور الموجودة في الفيديو بكلمات مكتوبة يكتبها الطالب مع المعلم/ة. وبعد مشاهدة الفيديو يبدأ الطالب/ة بإعادة كتابة القصة أو النص واستبدال الصور بكلمات مكتوبة[14].

المبحث الثاني: الوسائل التي تسهّل الوصول إلى القصة الرقميّة

هناك برامج لإنتاج القصة الرقميّة، تسهل الوصول إلى قصص الأطفال في الهواتف الجوالة والآيباد، وتتبنى هذه البرامج عناصر لبناء القصة الرقميّة، وهي عناصر تختلف عن العناصر التي ألفناها في أدب الأطفال المكتوب، وهي أمور يجب أن يراعيها منتج القصة، كما يراعي مثيلاتها في أدب القصة المكتوبة، فهناك عنصر يجب مراعاته بالنسبة لكاتب القصة الرقميّة وهو عنصر التطبيق أو الوسيلة؛ بوصفه عنصرا قويا.

-الوسائل التي تسهّل الوصول إلى القصة الرقميّة

هذا الشكل للقصة يقدم مجموعة إضافية للقصة المكتوبة، إذ إن أهم عنصر من عناصر القصة الرقمية هو الوسيلة؛ بمعنى أنه التطبيق الذي يسهل وصول المحتوى إلى الجمهور، فالوسيلة في القصة الرقمية تعد عنصرا من أهم عناصر القصة الرقمية، كونها وسيلة لها علاقة بالمصدر والمتلقي، ففي بداية المبحث الثاني سوف أتطرق إلى عرض بعض الوسائل التي تسهّل على الأطفال الوصول إلى القصة الرقميّة بشكل أفضل.

ومن الوسائل التي يمكن أن تسهّل الوصول إلى قصص الأطفال الرقميّة، المتاجر الإلكترونية للتطبيقات التي تقدم خدماتها عبر الهواتف الذكيّة والحواسيب اللوحية والكفية، ومن أشهر المتاجر الإلكترونية للتطبيقات:

- متجر التطبيقات (بالإنجليزية: App Store) وهو خدمة أنتجت لجهازي (آي فون)، و(آي بود تاتش)، و(آي باد). صممته وتملكه شركة أبل، التي تُمكّن المستخدمين من تحميل التطبيقات

المختلفة من خلال البرنامج نفسه على الجهاز دون الحاجة لبرنامج (آي تيونز ستور) وقد بلغ متوسط القيمة التقديرية لحجم المتجر 6 مليارات و200 مليون في عام 2010[15].

- متجر: Google Play وهو متجر على الويب للبرامج التي تديرها قوقل لأجهزة الأندرويد.

1 -الهواتف الذكيّة: وهي هواتف محمولة تتضمن وظائف متقدمة، ومعظم الهواتف الذكيّة تمكّن من إجراء المكالمات، وإرسال الرسائل النصية، وعرض الصور وتشغيل الفيديو، مراجعة وإرسال البريد[16] الإلكتروني، وتصفّح الإنترنت، ويمكن من خلالها تشغيل التطبيقات التي قد توفر لهذه الهواتف وظائف لا حدود لها[17].

ومن أهم أنواع الهواتف الذكية جهاز سامسونج الكفّي، وجهاز آي فون، والجهاز اللوحي Note وTap؛ حيث انتشرت هذه الأنواع بسرعة؛ لارتباطها بالإنترنت، ولتقديمها خدمات متعددة، وسهولة استخدامها أيضًا، وللتطور المتلاحق في إصداراتها.

2-الحواسيب اللوحيّة

يعرف الحاسوب اللوحي بأنه جهاز كمبيوتر محمول يستخدم شاشة تعمل باللمس كوسيلة للإدخال، وهي أصغر حجمًا، وأخف وزنًا من الكمبيوتر المحمول، كما يمكن معه استخدام لوحة المفاتيح الانبثاقية التي تظهر على الشاشة، أو استخدام القلم الضوئي أو اللمس؛ لإدخال البيانات.

3-الحواسيب الكفيّة

تعد من أصغر أنواع الحواسيب، ويعرف الحاسوب الكفي أيضا بحاسوب راحة اليد، ويستخدم لإدارة البيانات الشخصية، ويمكن توصيله بالإنترنت؛ لاستقبال وإرسال الرسائل الإلكترونية، كما يمكن استخدام المتصفح المزود فيه للبحث عن المعلومات.

4-وسائل الإعلام

مثل: الصحف، والمجلات الإلكترونية، وأيضًا التلفاز، وهي وسائل تزوّد الطفل بالقصص المناسبة له.

- **برامج إنتاج القصة الرقميّة**

من المجلات الإلكترونية: **مجلة عالم أنس**

مؤسسة **أنس** التربوية مؤسسة تسعى إلى تربية وتعليم النشء من الفتيان والفتيات، وتنمية مواهبهم من خلال البرامج المرئية والمسموعة والمطبوعة وفق رؤية ورسالة واضحتين؛ إيماناً منها بأهمية الاهتمام بهذه الفئة الغالية على قلوبنا، وتشمل المؤسسة عدة أقسام:

مجلة أنس للفتيان والفتيات، إذ بلغ عددُ إصداراتها (112)، وتم طباعة ما يربو على مليون وخمسمائة ألف نسخة منذ أول إصدار للمجلة، وإطلاق موقع (**عالم أنس**) الإلكتروني، ويحتوي على عدة أقسام فلاشية ممتعة وتعليمية للناشئة من الفتيان والفتيات. وقد أصدرت **مؤسسة أنس** للإنتاج الفني 18 فيلما كارتونيا من شخصيات المجلة المعروفة، وأنتجت 18 نشيدا و 112 قصة مصورة لشخصيات أنس وأسماء، كما أنتجت 6 ألعاب إلكترونية للناشئة[18].

مؤسسة أنس للاستشارات التربوية أصدرت المؤسسة (دليل المربي لأنشطة الناشئة)، وهو دليل عمليّ لغرس القيم التربوية، موجهٌ بالدرجة الأولى للمربين والمعلمين وأولياء الأمور وكل من له تعامل مباشر مع الناشئة، وإصدار مناهج تعليمية للقارئ الصغير، والروضات القرآنية التابعة للجمعية الخيرية لتحفيظ القرآن الكريم في المنطقة الشرقية، وإصدار كتاب الفتيان في السيرة النبوية، وهو كتاب يرصد مواقف الصحابة مع النبي صلى الله عليه وسلم وهم في فترة الناشئة وربطها بالقيم التربوية التي تعلموها من خير خلق الله نبينا محمد صلى الله عليه وسلم.

مؤسسة أنس للتدريب التربوي حيث أقامت المؤسسة عدة دورات تدريبية للمربين والمهتمين بالناشئة في مختلف مناطق المملكة، وأقامت برامج تطويرية للناشئة مثل (الكاتب الواعد) على مدار ثلاث سنوات متتالية، وهو برنامج تدريبي للناشئة من الفتيان والفتيات على الأسس العلمية في كتابة القصة القصيرة والتحرير، وبرنامج نادي القراءة للفتيات[19].

صورة رقم (1)

صورة رقم (2)

ويتبنى مشروع أنس طرقا متعددة لإنشاء قصة رقمية مناسبة للأطفال، ومن ضمن الطرق أن تنتج الأسرة المشتركة قصة على ذوقها، وهو تطبيق (التدريب) يمكن أن يساعد على اعتماد الأسرة على نفسها، وأن تنتج قصة ملائمة لذوق أبنائها.

ومن البرامج لإنتاج القصص الرقميّة:

- برنامج PhotoStory3 ويستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم الحصول عليه مجانًا من موقع الشركة على الإنترنت، وهو يعد مثاليًا للمتعلمين في المراحل الدراسية لتصميم القصص الرقمية من الصور والرسوم وتطويرها.

- برنامج Movie Maker ويستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم الحصول عليه مجانًا من موقع مايكروسوفت على الإنترنت، ويعد مثاليًا للمتعلمين في المراحل الدراسية لتصميم القصص الرقمية من الصور والرسوم وتطويرها.

- برنامج Apple iMovie ويستخدم في بيئة نظام تشغيل أبل ماكنتوش فقط، ويتم الحصول عليه مجانًا وهو متوفر أيضًا في الهواتف الذكية التابعة لأبل ماكنتوش، وهو سهل الاستخدام ويمكن للمعلمين والمتعلمين استخدامه بسهولة[20].

لاحظنا من خلال استعراض البرامج السابقة أن القصة الرقمية للأطفال لها بيئة رقمية خاصة لا بد أن يتدرب المبدع أو الكاتب أو منشئ القصة على نشرها في الشكل الرقمي الجديد والمختلف عن القصة المنشورة في الأدب المكتوب، وهذا الشكل للقصة يقدم مجموعة إضافية للقصة المكتوبة، وأهم عنصر من عناصر القصة الرقمية الوسيلة؛ أي التطبيق الذي يسهل وصول المحتوى إلى الجمهور، فعند الحديث عن عمل فني أدبي لا بد أن يكون محكما بعناصر بناء للتأكد من جودته، وتمييزه من بين الأعمال الأدبية، أما عناصر بناء وتشكيل القصة الرقميّة فقد تختلف، ويوجد منها الكثير.

عناصر بناء القصة الرقميّة:

هناك العديد من العناصر المهمة الأساسية لبناء فني، وأدبي محكم ومتكامل للقصة يعمل على دفع الأحداث، بشكل متسلسل ومنطقي من خلال الصراع بين الشخصيات المختلفة، وبمساندة الأدوات التكنولوجية المختلفة كالموسيقى، والمؤثرات الصوتية:

- **الفكرة أو وجهة النظر**

- لا بد للقصة أن تحمل فكرة أو حاجة أو رغبة أو مشكلة تدور الأحداث حولها.
- فكرة القصة لا بد أن تتلاءم مع مرحلة نمو الطفل العقلية، واللغوية والاجتماعية.
- يفضّل أن تحمل القصة فكرة واحدة رئيسة لا ينازعها فيها أي أفكار فرعية أخرى تعمل على تشتيت انتباه الطفل.

- **الحبكة الدرامية**

هي سلسلة من الأحداث التي تُشرك الشخصيات داخل مواقف صراعية تتكون من بداية، ووسط، ونهاية؛ بحيث تبدأ القصة غالباً بمقدمة قصيرة للفكرة، ثم تسير الأحداث وتتشابك حتى تصل إلى الذروة، أو العقدة الدرامية، مما يجذب انتباه الطفل، ثم يتم حل هذه العقدة شيئًا فشيئًا.

- **الشخصيات**

وهي المحور الأساسي الذي يتعايش معه متلقي القصة، ولذلك لا بد أن تكون شخصيات القصة مألوفة لدى الطفل بحيث يستطيع التعايش مع شخصيات القصة، ويتفاعل معها من خلال الانخراط في الحوار وكأنه مر بنفس الظروف التي تمر بها الشخصية[21].

- **أسلوب الحكي القصصي**

أسلوب الحكي القصصي يمثل العصب الرئيسي للقصة الرقميّة المسموعة، لذا يجب أن يتناسب مع أحداث القصة، ويعكس خصائصها وسمات الشخصيات فيها، وهذا يعتمد على تلون الأداء الصوتي لراوي القصة في المواقف المختلفة، فيكون صوته حزيناً في الأحداث الدرامية، وسعيداً في الأحداث السعيدة، مما يجعل الطفل ينطلق بتفكيره، ومخيلته لربط أحداث القصة بالأحداث الحقيقية في حياته اليومية، فيتفاعل معها ويعيشها فعلياً من خلال الانخراط في الحوار مع الشخصيات؛ مما يجعله ينمي حصيلته اللغوية من كلمات، ومفردات يستطيع تركيبها لتكون جملا وعبارات.

وتنقسم أساليب القص إلى ثلاثة أساليب:

- **أسلوب مباشر**

وفيه يترك الراوي الكلام للشخصية، أو لصوتها، لا بمعنى أن الشخصية هنا تمارس دور الراوي أو أن الراوي هو شخصية تروي بضمير الأنا، بل بمعنى أن الراوي الذي يروي بصوته عن هذه الشخصية يتقدم بها، ويجعلها تنطق مباشرةً بصوتها.

- أسلوب غير مباشر

وفيه يبقى الكلام بصوت الراوي، وإن بدا لنا بوضوح أنه لشخصية من الشخصيات، فالراوي عندما يقول مثلاً: بكت المرأة دموعًا غزيرة، وتمتمت بأن ولدها كان يطالبه... إنما يفيد هذا الحكي هنا أن الكلام للمرأة، ولكنه لا يقدمه مباشرةً بصوتها[22].

- أسلوب حر غير مباشر

هذا الأسلوب هو الأكثر اعتمادًا في السرد الروائي الحديث، وهو نمط يداخل بين صوت الراوي، وصوت نطق الشخصية، فيبدو الكلام ملتبسًا، فهو بين أن يكون منقولاً (بصوت الراوي) ومنطوقًا (بصوت الشخصية مباشرةً)، والالتباس هنا يُكسب الكلام طابع الشفوية ويسمهُ بحرارته، كما يحفظ له عفويته، وبساطته.

- **الموسيقى**

مما يجب مراعاته عند توظيف الموسيقى بالقصة الرقميّة:

- أن تكون الموسيقى مناسبة للموقف، أو الحدث الذي تلازمه داخل القصة الرقميّة، وهذا يتطلب الدقة في اختيارها.
- يجب ألا تؤثر في وضوح الأصوات، والتعليقات اللفظية المصاحبة لها.
- يجب أن يكون القطع في نهاية الجملة الموسيقية، وليس في وسطها.
- تُستخدم الموسيقى في مقدمة ونهاية القصة.

6- المؤثرات الصوتية

ويقصد بها أي صوت يصدره الجهاز لمحاكاة صوت آخر يحدث في الطبيعة مصاحباً لفعل معين كصوت أمواج البحر أو الرعد، ويهدف المؤثر الصوتي إلى إقناع الطفل بالمادة المقدمة له، وقد يكون أحيانًا المؤثر الصوتي هو موضوع الدراسة نفسها[23].

قد توظف القصة الرقمية في أدب الأطفال للمتعة أو التعليم، أو لكليهما معا، وتكتب وفق شروط بحسب هدفها وتوظيفها، ونشير هنا إلى أن كتابة القصة الرقمية لها كتّاب من نسق خاص؛

لذا سوف نعرض بعضًا من الخطوات التي يجب أن تراعى من ناحية كاتب القصة الرقميّة. وهذه الخطوات مقترحة من المهتمين بكيفية كتابة القصة الرقمية التعليمية، وأثناء تقديم المقترح يضعون أمثلة للتوضيح والإرشاد بوصفها عينات للتوضيح، فبحسب رأي هذا الاتجاه يجب أن يراعي كاتب القصة الرقمية، إذا كان الهدف من كتابته لهذه القصة استخدامها في التعليم الالكتروني، مجموعة من العوامل التي يمكن أن تسهم في إنجاح هذه القصة الرقمية ومنها الآتي[24]:

1-الكاريكاتير البصري: وهذا يعني استخدام صور كاريكاتيرية تساعد في نقل مشاعر الشخصيات بوضوح، والإقلال من الحوار الذي يمكن لهذه الصور أن تعبر عنه.

2- جدول زمني تفاعلي: عندما تُحكى قصة من منظور واحد يجب أن ينسق الجدول الزمني لسلسلة الأحداث ونتائجها بصورة تفاعلية تجذب اهتمام المتعلمين بالصور الجذابة التي تنقل القصة إلى الأمام.

3- وسائل الإعلام الاجتماعية: يمكن الاستفادة من القصص القصيرة التي تعمل بشكل جيد وتعتبر مصدر إلهام لمناقشة موضوع تعليمي محدد، كما يمكن للتعليم الإلكتروني تشجيع المتعلمين على مشاركة قصصهم المرتبطة بموضوع الدرس لاستخلاص النقاط الرئيسية للموضوع المطلوب تعلمه.

4- صوت الراوي: أفضل راوٍ للقصة الرقمية هو الشخص الذي مر بتجربة مباشرة، وغير العاطفي في الرسالة التي تنقلها القصة الرقمية، ويركز الصوت على نقاط تعليمية محددة تحفز بصر المتعلمين للنظر إلى شاشة العرض، كما توجد نصوص اختيارية على شاشة العرض حسب الحاجة إليها، والخبراء يميلون إلى الموافقة على أن الراوي الذي يقرأ نصا حرفيا من شريحة ما هو في الواقع ضار للتعلم أكثر من كونه نافعا له.

5- الفيديو: يمكن استخدام أفلام الفيديو في القصة الرقمية لإعطائها لمسة إنسانية، والراوي في هذه الأفلام يشترط أن يتماشى صوته مع لقطات الفيديو[25].

المبحث الثالث: أهمية القصة الرقمية، وتأثيرها على إمكانيات الطفل

تلح تطبيقات القصص الرقمية للأطفال على فكرة الترابط الأسري، والتفاعل والترابط العائلي، مثل تطبيق: حدِّثني، أول تطبيق عربي يسعى إلى تقوية أواصر المحبة والتفاعل بين الأطفال وذويهم من خلال سرد قصصي تفاعلي.

كما يهدف تطبيق حكايات بالعربي إلى توطيد العلاقة بين كل أب وأم وصغارهما، بفتح مجال للحوار بينهم، من خلال القصص العربية الهادفة، لتنمية خيال الطفل وتعليم الأطفال الأخلاق الحميدة والسلوك الحسن، وتنمية خيال الطفل، وتوسيع مداركه الفكرية، والقيم الأخلاقية العالية، وإثراء اللغة العربية للطفل، وتنمية قدرته على التعبير. وتعليم الأطفال السلوك الإيجابي وتعديل السلوكيات السلبية في المجتمع، وغرس القيم ومكارم الأخلاق ليتعلم الطفل كيفية التعامل في الحياة مع الناس.

يسعى كل تطبيق أو متجر إلكتروني إلى ترويج محتواه بما يمكن أن يقدمه للمتلقي، وسنجمل العناصر الترويجية على النحو الآتي:

التعريف بالتطبيق أو المتجر الإلكتروني:

- تطبيق حكايات بالعربي هو تطبيق ضمن موقع كبير خاص بالطفل تحت عنوان (بالعربي)، ضمن مجموعة من التطبيقات نجد (تطبيق حكايات بالعربي)، وهو خيار يختاره المتصفح من بين مجموعة خيارات لمواضيع خاصة في ترفيه الطفل وتعليمه، ومن ضمنها: طريقة القصة. وتطبيق حكايات بالعربي هو عبارة عن تطبيق اختياري من بين مجموعة من التطبيقات خاص بالقصة، الهدف منه تحميله للطفل، للحصول على أكثر من 500 قصة عربية مصورة من قصص الأطفال قبل النوم، وبعد الاطلاع يمكن للمتصفح الاشتراك السنوي، ويمكن للمتصفح بعد قراءة القصص أن يقرأ التقييمات، ويمكنه إضافة تقييم إلى التقييمات السابقة وإضافة المقترحات الممكنة لتطوير العمل، أو تحديد جوانب القوة في القصة أو جوانب التحسين التي يريد إضافتها، ويمكن للمتصفح

قراءة مجموعة أعمال منها: العديد من الكتب، ومجموعات قصصية، مثل: حروف بالعربي، ودكان، وحكايات بالعربي.

ويمكنه كذلك التعرف على أفضل التطبيقات لتحميل البرنامج، وعند شرح مزايا كل تطبيق سنورد مزايا التطبيق، وسوف أوضح أهم مميزات تطبيق حكايات بالعربي 2019 بحسب ما ورد في الموقع في النقاط الآتية[26]:

يساعدك تطبيق حكايات بالعربي على الحصول على قصص مصورة للأطفال.

يحتوي هذا التطبيق على أكثر من 300 قصة مصورة ومكتوبة.

يحتوي تطبيق حكايات بالعربي 2019 على العديد من الحكايات والقصص الإسلامية.

يحتوي تطبيق حكايات بالعربي على قصص أطفال هادفة لتعليم السلوك والقيم.

التطبيق يحتوي على قصص حيوانات الغابة.

يساعدك هذا التطبيق على تنمية قدرات طفلك التعبيرية وتنمية خياله بشكل عام.

يمكنك من خلال تطبيق حكايات بالعربي قراءة القصص للمرة الأولى في حال وجود الإنترنت ثم استخدامها بعد ذلك بدون إنترنت.

تطبيق حكايات بالعربي 2019 مجاني ولا يحتاج إلى رسوم لاستخدامه أو تحميله.

حجم التطبيق صغير، ولا يحتاج إلى مساحة تخزينية على ذاكرة الهاتف.

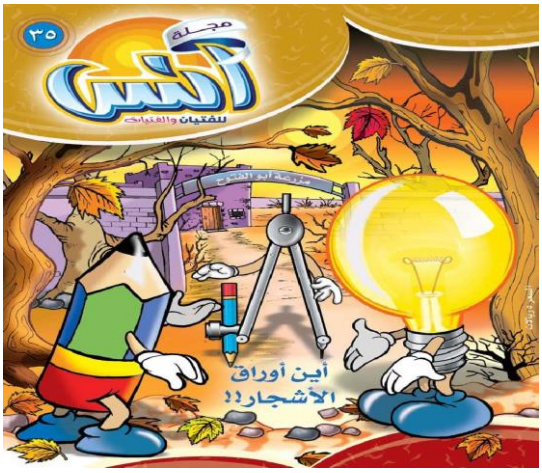
يتميز تطبيق حكايات بالعربي 2019 بواجهة سهلة بسيطة وخالية من التعقيد، مما يتيح لك استخدامه بسهولة.

يتميز بسهولة استخدامه، ومن ثم لن تحتاج إلى أي شروحات لكيفية استخدامه.

يتوفر هذا التطبيق على متجر قوقل بلاي والعديد من المتاجر البديلة لتحميل تطبيقات الأندرويد.

حصل تطبيق حكايات بالعربي على العديد من التقييمات والتعليقات الإيجابية من المستخدمين الذين قاموا بتحميله وتجربته.

- مجلة أنس، هي خيار من موقع إلكتروني عالم أنس، فحينما تتصفح جوجل تجد فيلما للتعريف بموقع عالم أنس، وكذلك التعريف بمجلة أنس، ومجلة أنس هي مجلة سعودية مخصصة للفتيان والفتيات، تأسست عام 2004م تحوي العديد من المواضيع الشيقة والأبواب المختلفة التي تثري معلومات أطفالنا بالمفيد والممتع ضمن إطار إسلامي هادف. كما يوجد بالمجلة العديد من الأبواب كمكتبة الألغاز، قصة أنس، قصة أسماء، حديقة الخضراوات، إبداعي في منزلي، والكثير من الأبواب الأخرى. وفي توصيف تحميل تطبيق مجلة أنس مكتوب: مجلة عربية للأطفال بدون تصاوير على الرابط: https://www.scribd.com/doc/123904990/مجلة-أنس



التعريف بالموقع على التطبيق كي يخبر المتلقي بمضامين القصص؛ مما يجل المتلقي يحاول أن يبرز فيها المحتوى الجيد، ونورد على سبيل التمثيل المجلات الإلكترونية مثل **مجلة عالم أنس** التي كُتب على تطبيقها: "اقرأ لطفلك وعلمه حب القراءة مع 356 قصة عربية مصورة: قصص أطفال قبل النوم، قصص تربوية هادفة للأطفال بالصور، اجعل أطفالك يستمتعون بقراءة أجمل وأحدث القصص والحكايات المصورة قبل النوم"[(27)].

عوامل الجذب بقيمة المحتوى

ومما يزيد عوامل الجذب للآباء والمهتمين بشكل أكبر، ويعزز قناعات المتلقي بدور القصة، ما نجده على الصفحة الرئيسة، وهو: هل تبحث عن قصص أطفال جديدة هادفة؟ وبحثت كثيرًا ولم تجد القصص التي تُنمي داخل طفلك الأخلاق الحميدة؟ تريد أن تجذب أطفالك إليك بقصص جميلة تجعل سلوكهم أفضل؟ هل تريد أن تروي لأطفالك أحلى القصص البسيطة التي تدخل قلوبهم وذهنهم بشكل سلس بسيط؟ إليك 365 قصة عربية مصورة للأطفال بتطبيق حكايات بالعربي، يشتمل التطبيق على مجموعة متنوعة من قصص أطفال مصورة، قصص تربوية هادفة لتعزيز السلوك الإيجابي للطفل، والهدف من كل قصة. احكِ لأبنائك كل يوم قصص أطفال جديدة قبل النوم مع تطبيق حكايات بالعربي.

رسالة تطبيق "حكايات بالعربي":

سنستعرض بعض الصور الملتقطة من موقع حكايات بالعربي؛ لنبرز رسالته الواضحة في مضمون القصة والصور المصاحبة لها على التطبيق، فنلاحظ أن رسالة تطبيق حكايات بالعربي تسعى إلى تهذيب سلوك الطفل من الجانب الديني، والثقافي، وأيضًا الأخلاقي والتعليمي، ويخاطب تفكير الطفل إذ إنه يقدم القصص المناسبة في الأوقات المناسبة بحسب ما يواجه المجتمع من أوضاع، وظروف، ويستغل الفرصة لمناقشة عقل الطفل.

الآداب للدراسات اللغوية والأدبية
مجلة علمية فصلية محكمة
تعنى بالدراسات اللغوية والأدبية
(EISSN): 2708-5783 ISSN: 2707-5508

عند تصفحنا متجر تطبيق بالعربي، نجد مثل الصور السابقة وأكثر، وجدنا، من خلال بعض صور تطبيق بالعربي، أن الرسالة واضحة وكذلك الأهداف والمحتوى، ومن أهم مواضيع قصص تطبيق بالعربي.

- قصص تربوية هادفة للأطفال.
- سلسلة قصص حيوانات الغابة المصورة.
- قصص إسلامية مصورة للأطفال.
- قصص الحيوان في القرآن.
- قصص السيرة النبوية الشريفة.
- قصص الصحابة مع سلسلة أشبال حول الرسول.
- قصص العقيدة مصورة للأطفال: قصة الله يرانا، قصة الله رقيب.
- قصص الأنبياء مصورة للأطفال.
- حواديت أطفال قبل النوم جديدة.
- قصص عن التنمر للأطفال.
- قصص لتوعية الأطفال ضد التحرش والاستغلال الجنسي.

- قصص سلوكية لتعليم الطفل السلوكيات الصحيحة.
- حكايات عالمية مترجمة للأطفال.
- حكايات مضحكة من نوادر جحا العربي.
- حكايات جدي وجدتي.
- حكايات وروايات خيالية.

عددنا بعض المتاجر الإلكترونية التي توفر القصة الرقمية في أدب الأطفال العربي، وهي متاجر إلكترونية معروفة وسهل تداولها بين الأجهزة ويستخدمها الكثير وفق إشارات مواقع المتاجر، ولكن سوف نشير في المحور الآتي إلى أهم تطبيق في حياة السعودية حاليا يوظف القصة الرقمية بشكل واسع على قناة (عين) التعليمية التي تنشر قصص رقمية وفق جهود متكاملة في الارتقاء بالقصة الرقمية التعليمية.

النتائج:

من النتائج التي تحققت في هذه الدراسة هي:

- أسهمت التقنية في تطوير قصص الأطفال في الأدب الرقميّ، وتوظيف هذه القصص في التطبيقات التقنية وتحميلها على الأجهزة الذكية مباشرة، ومتابعة القصص المتعددة الموضوعات بحسب أذواق الأطفال، وسهلت التطبيقات التقنية وسائل إيصالها إلى الجمهور وسهولة استخدامها بالنسبة إلى الفئة المستهدفة وهي فئة الأطفال، وكذلك إمكانية التدريب على إنشاء قصص مماثلة.
- أهم عنصر من عناصر القصة الرقمية هو الوسيلة؛ أي التطبيق الذي يسهّل وصول المحتوى إلى الجمهور، فالوسيلة في القصة الرقمية من أهم عناصرها؛ كونها وسيلة لها علاقة بالمصدر والمتلقي، وقد عرضنا بعضًا من الوسائل التي تسهّل على الأطفال الوصول إلى القصة الرقميّة بشكل أفضل.

- وفيما يتعلق بجانب المحتوى لقصة الأطفال في الأدب الرقمي تلح تطبيقات القصص الرقمية للأطفال على فكرة الترابط الأسري، والتفاعل، مثل تطبيق: حدِّثني أول تطبيق عربي يسعى إلى تقوية أواصر المحبة والتفاعل بين الأطفال وذويهم من خلال سرد قصصي تفاعلي؛ مما يضاعف من الاهتمام بها من عدة جهات مثل: المنشئ (مقدم التطبيقات ومروجها)، الأسرة؛ كونها تعزز قيما عالية في الأسرة والأبناء وتسهم في التربية، وفي المقررات الدراسية؛ إذ كثيرا ما تحيل المعلمات والمعلمون إلى هذه القصص في التدريس، واستلهامها في المقررات الدراسية من قبل المناهج الدراسية، مثل: قناة عين في المناهج الدراسية السعودية؛ لذلك توصي هذه الدراسة بتحليل مضمون هذه القصص في القنوات الدراسية، وأهميتها في تعزيز القيم، بالإضافة إلى تحليل عدة مستويات، منها: المستوى الأدبي، والوجداني، واللغوي، والتاريخي، والجغرافي.
- تهيأ في تطبيقات التقنية جميع أنواع القصة الرقمية، وغالبا ما تعزز القصة الرقمية أهداف تربوية وقيم سواء في المتاجر الإلكترونية الخاصة أو الحكومية.

الهوامش والإحالات:

(1) الشناوي، توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة: 326-296.

(2) الشريف، القصة الرقمية التعليمية، 462-377.

(3) دحلان، براعم، فعالية توظيف القصص الرقمية: : 72.

(4) دحلان، فاعلية توظيف القصص الرقميّة: 12، 13. الخالص، تحليل القصص الإلكترونية: 72.

(5) Munir & Cheema, Use of Digital Storytelling as a Teaching: 2.

(6) Thang & Zabidi, Technology integration in the form of digital: 311-329.

وينظر: يونس، ودنداروي، ومحمد، وحسن، فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل الموسيقي: 706.

(7) Shelton & Hale, Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: 58-68.

(8) شحاته، تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب: 235.

(9) تطبيق حدثني، حكاية من سحر كي نرتقي، متاحة على الرابط: www.hadithne.com، تم الاسترجاع بتاريخ: 20-7-2021م.

(10) للمزيد ينظر: شاكر، العناصر الأساسية للقصص الرقمية، متاح على الرابط الآتي:
https://e3arabi.com/?p=883634، تم استرجاعها بتاريخ: 20-7-2021م.

(11) شحاته، تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة: 231-292.

(12) Penttilä, et al: A Structured Inquiry into a Digital Story: 19-34.

(13) وزارة التعليم، كتاب لغتي: 105، 106.

(14) نفسه: 7.

(15) 6 مليارات و200 مليون دولار حجم سوق تطبيقات آبل، سبق، الرياض بالأرقام، متاح على الرابط الآتي:
https://web.archive.org/web/20110726233254/http://www.sabq.org/sabq/user/news.do?section=16&id=7
تم الاسترجاع بتاريخ: 22-7-2021م.

(16) المنجومي، تحليل مستوى تطبيقات قصص الأطفال: 59-64.

(17) نفسه: 60-64.

(18)موقع عالم أنس، متاح على الرابط: https://www.anasworld.net/quran/، تم الاسترجاع بتاريخ: 22-7-2021م.

(19) مؤسسة أنس للتدريب التربوي، متاح على الرابط: https://www.anasworld.net/quran/#myModal، تم الاسترجاع بتاريخ: 22-7-2021م.

(20) إسكندر، رواية القصة الرقميّة: 10.

(21) عبدالصمد، ونور الدين، تأثير أساليب حكي القصص الرقميّة: 137.

(22) نفسه: 119-139.

(23) نفسه: 141.

(24) محمد، القصة الرقمية: 10.

(25) إسكندر، رواية القصة الرقميّة: 10.

(26)مدونة أحمد شتا، تحميل تطبيق حكايات بالعربي للأندرويد 2019م، أفضل تطبيق قصص أطفال قبل النوم (مكتوبة ومصورة)، متاح على الرابط الآتي: https://www.ahmedsheta.com/2019/08/arabic-kids-short-stories-bedtime-2019.html، تم الاسترجاع بتاريخ: 22-7-2021م.

(27) تطبيق حكايات بالعربي: قصص أطفال قبل النوم - عربية مصورة، يدعوك إلى تثبيت التطبيق عبر زيارة جوجل بهذه العبارة، (belarabyapps.com ندعم تعلم الطفل من خلال تطبيقات جوال تفاعلية, ألعاب تعليمية للأطفال، قصص عربية مصورة وقصص أطفال هادفة، تعليم الأطفال الحروف العربية).

قائمة المصادروالمراجع:

أولا: المراجع باللغة العربية

(2) إسكندر، رامي، رواية القصة الرقميّة في التعليم الإلكتروني، مجلة التعليم الإلكتروني، جامعة المنصورة، مصر، ع10، 2016م.

(3) دحلان، براعم، فعالية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساس بغزة، رسالة ماجستير، كلية الآداب، الجامعة الإسلامية، غزة، 2016م.

(4) عبدالباسط، حسين محمد أحمد، مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية (2014م)، مجلة التعليم الالكتروني، جامعة المنصورة، مصر، ع13، 2014م.

(5) عبدالصمد، أسماء، ونور الدين، شيماء، تأثير أساليب حكي القصص الرقميّة عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريا، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، مصر، ع176، 2017م.

(6) شكر، إيمان جمعة فهمي، استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، مجلة كلية التربية، جامعة بنها، مصر، مج26، ع104، 2015م.

(7) الشريف، إيمان زكي موسى محمد، القصة الرقمية التعليمية مدخل تكنولوجي لتنمية التفكير الناقد والتحصيل المعرفي ومهارات الإنتاج والاتجاه لدى الطلاب، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، كلية التربية جامعة حلوان، مج 20، ع2، 2020م.

(8) شهبو، سامية مختار محمد، فعالية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة، مجلة دراسات الطفولة، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مصر، مج22, ع82، 2019م.

(9) الشناوي، مروة، توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة، 2018م.

(10) شحاته، نشوى رفعت محمد، تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. تكنولوجيا التعليم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مصر، مج24، ع2، 2014م.

(11) عطية، مختار عبدالخالق عبد الله، فاعلية إستراتيجية حكى القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، الثقافة والتنمية، مصر، س16، ع100، 2016م.

(12) أبو مغنم، كرامي بدوي، فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، الثقافة والتنمية، مصر، س 14، ع 75، 2013م.

(13) مهدي، حسين ربحي، الجرف، ريم، درويش، عطا، فاعلية إستراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، مج4، ع13، 2016م.

(14) المنجومي، وفاء، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية الكفية، مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، الكويت، ع68، 2016م.

(15) يونس، عزه عنتر النوبي، دنداروي، هدية محمد، علي، بدرية حسن، فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم، مصر، ع11، 2021م.

ثانيًا: المراجع باللغة الإنجليزية

(16) Nazuk, A., Khan, F., Munir, J., Anwar, S., Raza, S. M., & Cheema, U. A, Use of Digital Storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology. *Bulletin of Education and Research*, *37*(1), 2015.

(17) Penttilä, J., Kallunki, V., Niemi, H. M., & Multisilta, J, A Structured Inquiry into a Digital Story: Students Report the Making of a Superball. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, *8*(3), 2016.

(18) Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E, Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*,.*33*(2), 2017.

(19) Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., & Zabidi, N. A, Technology integration in the form of digital storytelling: mapping the concerns of four Malaysian ESL instructors. *Computer Assisted Language Learning*, *27*(4), 2014.