قصة رقمية قائمة على الرسوم الكرتونية لتنمية وعى اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى

عبير عبيد الحميد فتحى محمد على

أخصائى تطوير تكنولوجى - ادارة الوايلى التعليمية

مجلة الجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي

معرف البحث الرقمي DOI: 10.21608/EAEC.2018.52788

المجلد السادس - العدد الأول - يونيو 2018

رقم الإيداع بدار الكتب 24388 لسنة 2019

ISSN-Print: 2682-2598 ISSN-Online: 2682-2601

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري http://eaec.journals.ekb.eg

موقع الجمعية https://eaec-eg.com

العنوان البريدي: ص.ب 60 الأمين وروس 42311 بورسعيد – مصر

CC BY NC ND

قصة رقمية قائمة على الرسوم الكرتونية لتنمية وعى اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى

إعداد

عبير عبيد الحميد فتحى محمد على

أخصائى تطوير تكنولوجى - ادارة الوايلى التعليمية

مستخلص البحث:

العلاج بالفنون: أظهرت أهمية العلاج بالفنون في تنمية عملية التواصل لدى الأطفال الذين يعانون من تأخرفي النمو أو اضطرابات في مهارات الاتصال مثل أطفال التوحد وغيرهم من الإعاقات حيث يعتبر الفن لغة تواصل تسمح للأفراد سواء كانوا أطفالا عاديين أو ذوى الاحتياجات الخاصة فرصة للتعبير عما بداخلهم والاتصال بالآخرين.

مشكلة البحث:

يتعرض اطفال التوحد للتحرش الجنسى بنسبة كبيرة فى الآونة الأخيرة نظرا لأن الغالبية العظمى من اطفال التوحد غير قادرين على التعبير والاستغاثة.

اهداف البحث:

1. كيفية إكساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية للطفل التوحدى بواسطة الرسوم المتحركة من خلال القصة الكرتونية التى تم إعدادها للوصول لذلك
2. حث الطفل على الشجاعة والتعبير عن ما يريد بدون خجل.

اهمية البحث:

أولاً: الأهمية العلمية: إختلاف الباحثين فى أثر الرسوم المتحركة على الطفل وهذا البحث يبحث هذا الأختلاف وما إذا كانت الرسوم المتحركة تأتى بالفائدة على الطفل أم لا وخصوصا الطفل التوحدى.

ثانياً: الأهمية العملية: أهمية التفاعل الإجتماعى بين الطفل و اقرانة وبين الطفل ومدرسية.

منهج البحث: المنهج التجريبي باعتبارها تجربة هدفها التعرف على فاعلية استخدام قصة رقمية قائمة على الرسوم الكرتونية فى توعية اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى لدى عينة من الاطفال التوحديين.

نتائج البحث: نجحت أفلام الرسوم المتحركة أن تجذب الطفل بالصورة واللون و الصوت و الحركة فبدى لنا إمكانية تحسن مستوى المهارات الاجتماعية لدى الأطفال التوحديين

الكلمات الرئيسية:

الرسوم المتحركة، التوحد، التحرش الجنسي

مقدمة البحث:

تعد المهارات الإجتماعية من السمات الإنسانية التى تميز الإنسان العادى عن غيرة وقد حظيت المهارات الإجتماعية باهتمام العديد من الباحثين وتزايد هذا الأهتمام فى الأعوام الأخيرة الماضية . ونظراً لأن تدريب طفل التوحد وتعليمة يعتمد بشكل أساسى على الوسائل والطرق العينية والحسية ،فأن أستخدام الأنشطة و الألعاب والفنون التى يغلب عليها الطابع الحسى يسهم بدور فعال فى هذا المجال ، ومن أبرز الفنون التى يمكن أستخدامها مع المعاق عقليا الرسوم المتحركة وتكمن قوة الرسوم المتحركة في مقدرتها على أنها تحوي داخلها شخصيات تتصف بصفات مميزة تجعلها إما أن تتسطح مثلاً أو يقذف بها في الفضاء أو تتجمد كالثلج، وهناك عامل مهم جداً يتمثل في أن جميع شخصياتها تصمم دائماً بحيث تكون على استعداد لأن تعود إلى شكلها الأصلي بعد أي تحريفات ، أو بتر أي عضو فيها ، حسب الخط الدرامي للفيلم وهذا ما يجعل المشاهدين يرتبطون بها ويتعاطفون مع شخصياتها حينما تتعرض لتلك المواقف الحركية الصعبة ، أما بالنسبة للمثيرات الخاصة بها، فإنه يوضع في الاعتبار المفهوم الواسع للنماذج الإنسانية والحيوانية التي سوف يتعرف عليها المتفرج العادي فور رؤيتها. فمن خلال شخصياتها يستطيع الطفل إدراك الصفات التي تميز الحيوانات أو الشخصيات الكرتونية عموما من خلال صورتها وصفاتها على الشاشة ، لذا من المفترض أن تكون أشكالها في العمل الفني انعكاسا لصفاتها وسلوكها في الطبيعة .

تُعتبر القصصُ تجربةَ الإنسانِ منذ القدم، وذلك في نقل المعلومات عن نفسه أو عن الآخرين أو عن العالم، كما تساعده على فهم ثقافة الآخرين وتصور العالم من حوله، والأهم من ذلك أن القصصَ تساعد الفرد على تعلم المهارات واكتساب المعارف، فيمكن استخدام القصص لتدريس المواد الدراسية المختلفة، فهي تعزز التعلم الذاتي والتفكير النقدي وتنمي مهارات التفكير، ومهارات اللغة، والمهارات الاجتماعية والمهارات الفنية لكل من المعلمين والمتعلمين.

أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور جيل جديد من القصص وهوالقصص الرقمية والتي تدمج التقنيات القائمة على الحاسب مع فن السرد القصصي. حيث أثبتت القصص الرقمية فعاليتها في العملية التعليمية فهي مناسبة للمتعلمين البصريين والسمعيين، كما أنها تضيف المرح والإثارة وتنمي القدرة على حل المشاكل، وهي تناسب الفئات العمرية المختلفة ويمكن استخدامها في معظم المجالات الدراسية.(Rahimi & Yadollahi, 2017)

أهمية العلاج بالفنون لأطفال التوحد (Art Therapy) :

أظهرت أهمية العلاج بالفنون في تنمية عملية التواصل لدى الأطفال الذين يعانون من تأخرفي النمو أو اضطرابات في مهارات الاتصال مثل أطفال التوحد وغيرهم من الإعاقات حيث يعتبر الفن لغة تواصل تسمح للأفراد سواء كانوا أطفالا عاديين أو ذوى الاحتياجات الخاصة فرصة للتعبير عما بداخلهم والاتصال بالآخرين ومن هنا تكمن أهمية العلاج بالفنون على أنه وسيلة تساعد على تطوير وعلاج المشكلات الاتصالية لدى الأفراد.

ويعمل الفن على تحديد علاقة تواصلية بين الفرد والنشاط الفني الذي يهتم به الطفل وبالتالي يتنمى نطاق التواصل بالبيئة المحيطة سواء بالأشياء أو الأفراد في البيئة نفسها.

لذلك تعتبر الأنشطة الفنية من أهم الأنشطة التي تقدم لأطفال التوحد ذلك لأنها تساعدهم في تنمية إدراكهم الحسي (اللمسي) والبصري عن طريق الإحساس باللون والخط والمسافة والبعد والحجم والإدراك باللمس عن طريق ملامسة السطوح. لذلك يعتبر العلاج بالفنون من الوسائل الناجحة في علاج الاضطرابات المختلفة التي يعاني منها الكثير من الأفراد ذوي الاحتياجات الخاصة ومنهم الأطفال التوحديين حيث أنها جزء اساسى من برامج تنمية المهارات التواصلية والإجتماعية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة .

وهناك عدة أساسيات للعلاج بالفنون يجب أن تتوافر لكى يحقق العلاج اهدافه ومن هذه الأساسيات المواد والمكان وتنظيم عملية العلاج وتحديد وقت لجلسة الفنون ، أما عن الزمن فيجب تحديده بناء على حالة كل طفل وحسب طريقة العلاج فرديا أو جماعيا. أما عن الأنشطة الفنية فهي تلك الأنشطة الفعلية في جلسة الفنون والتي يطلب من الطفل القيام بها وهناك أنشطة فنية حرة يترك له الخيار فيها

فوائد العلاج بالفنون لأطفال التوحد:

- يساعد على إطلاق الشعور التعبيري والانفعالي لدى الطفل وذلك من خلال تطور التفاعل الإنساني بينه وبين العمل الفني وبين المعالج
- يعمل على تنمية وعي الطفل بنفسه وأنه قادر على إخراج عمل جميل ومتميز
- تنمية إحساس الطفل بنفسه حتى ينمو إحساسه بالبيئة من حوله
- يثري الأسلوب النمطي الروتيني الذي يتبعه التوحديين في تقديم العلاج الشافي لطفل التوحد

فهو قد يقوم بدور الوسيط في تنمية بعض المهارات لدى الطفل أو المساعدة في تنمية عمل بعض الحواس.

ويعتبر الكرتون من أكثر الأساليب المؤثرة في العملية التعليمية، خاصة بالنسبة للأطفال، وذلك لامتلاكه عاملًا مهمًّا جدًا، ألا وهو جذب الانتباه، فعادة ما يرغب الأطفال بالاستمتاع بكل عمل يقومون به، ويكون غرض المدرسين في هذه المرحلة هو جذب الأطفال قدر المستطاع أثناء العملية التعليمية .والرسوم المتحركة لها تأثير السحر في مهمة كهذه، فمن خلال الألوان المبهجة، والأصوات الكرتونية، والشخصيات الطريفة، والقصص الشَّيِّقة، ينجذب الأطفال لمشاهدة الرسوم المتحركة.

من جهة أخرى، فإن للرسوم المتحركة بعض الفوائد الرئيسية لمساعدة الأطفال، في المجالات التعليمية والحياتية المختلفة:

- تطوير التواصل اللُّغوي:

المسلسلات الكرتونية عادة ما تحتوي على العديد من الشخصيات، والحوارات البسيطة سهلة الاستيعاب. لذا يمكن للمعلِّم أو المربِّي استغلال هذه النقطة، وعمل مسرحية قصيرة يشارك فيها الأطفال، فمثل هذا النشاط من شأنه تطوير مهارة المحادثة، خاصة أمام جمهور(زملائهم من الطلبة أو مجموعة من المدرسين). كما لا شك سيساعد على تطوير قدرتهم الكلامية والتواصل الاجتماعي بين أقرانهم.

- تعلُّم المهارات الاجتماعية والأخلاق الحميدة:

بعض الرسوم المتحركة التعليمية من شأنها توجيه الأطفال للعديد من الآداب الاجتماعية والأخلاق الحميدة، والتي ربما يعجز الآباء عن توصيلها بطرق التوجيه والتلقين.

بعض الرسوم المتحركة التعليمية من شأنها توجيه الأطفال، للعديد من الآداب الاجتماعية والأخلاق الحميدة، والتي ربما يعجز الآباء عن توصيلها بطرق التوجيه والتلقين .فبعض مسلسلات الكرتون من خلال قصة ممتعة، تنجح في توصيل رسائل إيجابية: كطاعة الوالدين، والتزام الصدق والأمانة، والتحدث بأسلوب لائق وراقٍ، ومساعدة الضعيف أو المحتاج.

- تعلُّم الخبرات الحياتية:

بعض الكرتونات صُمِّمت خصِّيصًا، لمساعدة الطفل على حسن التصرف في شتى مواقف الحياة، فمثلًا بعضها يعلِّمه: كيفية طلب الإسعاف في المواقف الصعبة، وكيفية التعامل مع الغرباء. وكذلك توجيه بعض الإرشادات فيما يتعلَّق بإجراءات السَّلامة، أثناء التواجد في المطبخ مثلًا، وذلك تفاديًا لوقوع الحوادث والحروق،.... إلخ.

بعض مسلسلات الكرتون صُمِّمت خصِّيصًا، لمساعدةالطفل على حسن التصرف في شتى مواقف الحياة، فمثلًا بعضها يعلِّمه: كيفية طلب الإسعاف في المواقف الصعبة

- تطوير الموهبة الفنِّيَّة:

يساعد الكرتون على تطوير الحسِّ الفني للطفل، ذلك أنَّك إذا طلبت منه رسم أحد الشخصيات الكرتونية، فلا ريب سيذهلك بإبداعه. كما أنَّ تخيُّل وكتابة الحوارات "الفكاهية" وغيرها بين الشخصيات، ستُنمِّي من مهارات التفكير والإبداع والكتابة لدى الطفل، بدرجات ملحوظة وإن كانت متفاوتة.

- زيادة الثروة اللغوية:

يُمكن للأطفال من خلال مشاهدة الكرتون تعلُّم كلمات جديدة، بل واستيعاب السيَّاق الذي وردت فيه تلك الكلمات . وهذا يساعدهم لاحقًا على استخدامها في السياق ذاته، أو في آخر مشابه. كما يُمكن للأطفال إدراك كيف يمكن لنبرة الصوت وإيماءات الجسد تغيير معاني الكلمات، وبالتالي السياق الذي تُستخدم فيه.

- تعلم لغة جديدة:

هناك طريقتان أساسيتان يمكن من خلالهما تعليم الطفل لغة أجنبية:

الأولى :هي أن يشاهد الطفل الكرتون باللغة الأجنبية، ومترجمًا باللغة الأمّ، فهذا من شأنه أن يساعد الطفل على تعلم مفردات جديدة، وفي نفس الوقت استيعاب معناها من خلال الترجمة. كما يمكن في مرحلة لاحقة، تعليم الطفل العكس، من خلال مشاهدته للكرتون باللَّغة الأم، والترجمة باللَّغة الأجنبية

مشكلة البحث :

يتعرض اطفال التوحد للتحرش الجنسى بنسبة كبيرة فى الآونة الأخيرة نظرا لأن الغالبية العظمى من اطفال التوحد غير قادرين على التعبير والاستغاثة ، ووجدت الباحثة صعوبة بالغة فى ايجاد طريقة مناسبة لتوعية هؤلاء الاطفال تجاه التحرش الجنسى وحين وجدت ان هؤلاء الاطفال يحبذن مشاهدة القصص الكرتونية نشأت لديها فكرة معالجة مشكلة البحث باستخدام الرسوم المتحركة بتصميم قصة كرتونية لتوعية اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى .

وتبلورت لدى الباحثة اسئلة البحث فى السؤال الرئيسى التالى :

ماأثر استخدام قصة رقمية قائمة على الرسوم المتحركة فى توعية اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى ؟

ويتفرع من السؤال الرئيسى لمشكلة البحث الاسئلة الفرعية التالية :

- ما تصميم القصة الرقمية المستخدمة فى البحث ؟
- ما شخصيات القصة الكرتونية المستخدمة فى البحث ؟
- ما هى اللغة التى قدمت من خلالها المهارة ؟
- ما نوع الشخصيات التى تقدم من خلالها المهارات الاجتماعية ؟
- ماهى السلوكيات الدالة على المهارة ؟
- ما نوع البيئة التى تقدم من خلالها الأفلام " (ريف – حضر- صحراء)؟
- ما السياق العام التى تقدم من خلالة المهارة الإجتماعية فى أفلام الكارتون ؟

اهداف البحث :

1- كيفية إكساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية للطفل التوحدى بواسطة الرسوم المتحركة من خلال القصة الكرتونية التى تم إعدادها للوصول لذلك
2- تحديد هل تتضمن أفلام الرسوم المتحركة عينة الدراسة مهارات إجتماعية.
3- حث الطفل على الشجاعة والتعبير عن ما يريد بدون خجل .
4- التعرف على الكيفية التى عرضت بها المهارات الاجتماعية المختلفة من حيث " الشخصية والبيئة و السياق العام للاحداث و اللغة. "
5- المساعدة على التفاعل الإجتماعى و تكوين الصداقات.
6- تدريب على مشاركة اصدقاءة مشاعرهم سواء فى الحزن أو الفرح ومجاملتهم فى المناسبات المختلفة.

فروض البحث :

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأختبار القبلى والبعدى فى مستوى الوعى المعرفى بالتحرش الجنسى لدى الأطفال التوحديين بعد عرض القصة الكرتونية لصالح القياس البعدى.
2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأختبار القبلى والبعدى فى مستوى مهارة التعبير عن الذات لدى الأطفال التوحديين بعد عرض القصة الكرتونية لصالح القياس البعدى.

اهمية البحث :

أولاً : الأهمية العلمية :

- إختلاف الباحثين فى أثر الرسوم المتحركة على الطفل وهذا البحث يبحث هذا الأختلاف وما إذا كانت الرسوم المتحركة تأتى بالفائدة على الطفل أم لا وخصوصا الطفل التوحدى.
- يعتبر التوحد من الإعاقات الخطيرة والتي تحتاج إلى مزيد من الدراسة والبحث لمساعد ة الأطفال التوحديين على اكتساب العديد من المهارات في محاولة للتوافق مع المجتمع المحيط بهم ,في محاولة لإكسابهم بعض المهارات الاجتماعية الأساسية للاعتماد على الذات وحماية الذات من الايذاء و الاعتداء عليها وبالتالي تخفيف العبء على الأسرة والمدرسة.
- أهمية الرسوم المتحركة لكونها مادة محببة لدى الأطفال ، ويقضى أمهما معظم وقتة .

● محاولة استخدام الرسوم المتحركة فى إكساب الطفل التوحدى بعض المهارات الاجتماعية وتحديد مدى تأثيرها.

ثانياً : الأهمية العملية:

-أهمية التفاعل الإجتماعى بين الطفل و اقرانة وبين الطفل ومدرسية بالنسبة للتوحد فالغرض من العقل - كما يقول "جولد" - تمكين الإنسان من أن يكيف نفسه وسلوكه مع البيئة ، وليس تمكينه من الحصول على نسبة ذكاء أكثر من 70 . %

- تعتبر الدراسة من المحاولات الجديدة التى تدرس أثر أفلام الكارتون على الطفل التوحدى ومن هنا قدتؤخذ نتائجها بعين الأعتبار فى تعليم الأطفال التوحديين.

عينة البحث :

العينة الكلية للبحث قوامها خمس اطفال توحد من المدرسة التجريبية للتربية الفكرية بالعباسية

منهج البحث :

المنهج التجريبي باعتبارها تجربة هدفها التعرف على فاعلية استخدام قصة رقمية قائمة على الرسوم الكرتونية فى توعية اطفال التوحد تجاه التحرش الجنسى لدى عينة من الاطفال التوحديين.

ادوات البحث :

1- سيناريو القصة .
2- برنامج macromedia flash .
3- صور شخصيات القصة .
4- القصة الكرتونية فى شكلها النهائى بعد تركيب الصور والصوت .

نتائج البحث :

● نجحت أفلام الرسوم المتحركة أن تجذب الطفل بالصورة واللون والصوت والحركة فبدى لنا إمكانية تحسن مستوى المهارات الاجتماعية لدى الأطفال التوحديين .

● تنظيم المعلومات المقدمة من خلال أفلام الرسوم المتحركة المقدمة للأطفال التوحديين ، وتناسب هذة المعلومات مع قدراتهم ، والتركيز على تلك المعلومات المقدمة عن المهارة ، وتوظيف حواس الأطفال من سمع ونظر وأثارة خيالهم وأضفاء جو من المرح والتشويق يساعد فى جذب الأطفال و تنمية المهارة.

● تنوع الطريقة التى تقدم من خلالها المهارة يساعد على تنمية تلك المهار، أعطاء الأحساس للأطفال التوحديين بأنهم عاديون جداً ومسئولون عن جميع تصرفاتهم يساعد على تحملهم المسئولية و نجاحهم فيما يطلب منهم و ما يتم تدريبهم علية

مصطلحات البحث:

القصة الرقمية :

توجد عدة تعريفات للقصة الرقمية منها ما يلي:

يعرفها (Nazuk et al, 2015) بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية باستخدام الموسيقى والوسائل السمعية الأخرى والصور والمواقف والخبرات.

ويعرفها (Shelton et al, 2017) بأنها السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن صورا حية مع أصوات.

الرسوم الكرتونية :

مجموعة من الصور الساكنة ذات التتابع الحركي من خلال رسومات مستقلة وبعرضها ينتج عنها الإيهام بالحركة تتألف الرسوم المتحركة على:

1- صور عديدة بالشخصيات والحركات الساكنة.

2- الحوار.

3-الأغاني.

الحوار: هو جزء من الشريط الصوتي يتم عليه تسجيل أصوات الفنانين وتتم عملية النطق أو حركات الكلام على لسان الشخصيات الكرتونية على الشاشة .

أهمية الحوار في فيلم الرسوم المتحركة تبدو فيما يلي:

1-أمكانية تميز الشخصية عند سماع صوتها في الحوار.

2- جذب انتباه الطفل لصوت نفسه من خلال طريقة الإلقاء وبخاصة أذا كان الصوت لا يشبه الصوت البشري الطبيعى.

3- يساعد الطفل على معرفة بعض صفات الشخصية أذا كانت رؤفه أما قاسية قوية أم ضعيفة صغيرة أم كبيرة ذكر أم أنثى وغيرها من الصفات.

4- يؤدي سرعة الحوار إلى توضيح الجو العام للفيلم ومن ثم يؤدي إلى الاندماج النفسي والتركيز والانتباه.

يعد التوحد (Autism) من أكثرالاعاقات النمائية (Developmental Disabilities) غموضا لعدم الوصول الى اسبابه الحقيقة على وجه التحديد من ناحية , وكذلك شدة غرابة انماط سلوكه غير التكيفى من ناحية اخرى . فهو حالة تتميز بمجموعة اعراض يغلب عليها انشغال الطفل بذاته و انسحابه الشديد , إضافة الى عجز مهاراته الاجتماعية , وقصور تواصله اللفظى , الذى يحول بينه وبين التفاعل الاجتماعى البناء مع المحيطين به (يحيى , 2002) .

الإطار النظري للبحث:

أهمية استخدام القصص الرقمية في التعليم:

تطور المتعلمون بسبب ظهور وتطور التكنولوجيا وانتشارها السريع في هذا العصر، وقد وُصِف الجيل الحالي من المتعلمين بالمواطنين الرقميين في إشارة إلى الأشخاص الذين وُلِدوا أثناء أو بعد دخول التكنولوجيا إلى حياتنا، بينما وُصِف أولئك الذين ولدوا قبل هذه الفترة بالمهاجرين الرقميين، كما أن المتعلمين الخريجين في الوقت الحاضر يقضون أقل من 5000 ساعة من حياتهم في القراءة وأكثر من 10000 ساعة في استخدام التكنولوجيا .وعليه، فإن استخدامهم الواسع والمتفاعل مع التكنولوجيا أدى إلى تفكيرهم بشكل مختلف جذرياً عن أسلافهم (Moodely & Aronstam, 2016).

وهكذا، أصبح المعلمون بحاجة إلى دمج وسائل التكنولوجيا المختلفة في بيئات التعلم لاستيعاب المتعلمين في هذا القرن، ومن هذه الوسائل القصص الرقمية والتي تنتشر في المواقع الإلكترونية التي يتفاعل معها المتعلمون لأغراض ترفيهية.وبفضل التكنولوجيا التي تسمح بتشارك وإنتاج القصص الرقمية بطريقة سهلة ويمكن الوصول إليها، يمكننا إنشاء ومشاركة القصص الرقمية الخاصة بنا، وتوظيفها في خدمة العملية التعليمية.

و يَذكر (العدوى، 2015) أهمية استخدام القصص الرقمية في التعليم بأنها:

-تحسن من استيعاب المتعلمين.
-تعطي فرصة لخيال المتعلم في تحليل وتفسير أحداث القصة.
-تبعد الملل عن المتعلمين.
-توظف جميع الحواس لدى المتعلمين.
-تجعل عملية انتقال المعلومات تتم بشكل سهل وميسر.
-تضيف المتعة والتسلية إلى عملية التعليم والتعلم.
-تكسب المتعلمين مهارات النقد والحوار والتحليل.

العناصر الأساسية للقصة الرقمية:

هناك سبعة عناصر أساسية للقصة الرقمية يذكرها (Aşık, 2016) وهي:

1- وجهة النظر :Point of view وفيها يتم تحديد فكرة القصة ووجهة نظر راويها.
2-استفسار دراماتيكي :A dramatic question وهو التساؤل الذي يجذب انتباه المتلقين ويتم الإجابة عليه في نهاية القصة.
3-المحتوى العاطفي :Emotional content وفيه تتم مشاركة مشاعر المتلقين من خلال الحب والألم والفكاهة وغيرها من المشاعر.
4- صوت الراوي :The gift of your voice يهدف إلى مساعدة المتلقين على فهم أحداث القصة.
5- قوة الصوت :The power of the soundtrack من خلاله يتم توظيف الأصوات والموسيقى التي تؤيد أو ترفض الأحداث الجارية في القصة والتي تزيد من درجة تفاعل المتلقين.
6- الاقتصاد :Economy ويمكن من إدراج الصور والرسوم والمشاهد والمعلومات الضرورية لمحتوى القصة.
7- السرعة :Pacing ويهدف إلى عرض تسلسل أحداث القصة بسرعة أو ببطء حسب طبيعة وعمر المتلقين.

أنواع القصص الرقمية:

يتم تصنيف القصص الرقمية وفقاً لطريقة إعدادها وتذكر (شحاته، 2014) منها:

1-القصص المصورة :Photo Stories 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 وذلك لوضع الصور بداخلها لإعداد القصة.
2-كلمات الفيديو :Video Words وهي عبارة عن مجموعة من الصور أو العبارات لإنتاج قصة بسيطة وقصيرة.
3- العروض التقديمية :Presentation وهي عبارة عن مجموعة من الصور والنصوص المدعومة بالحركة مع إضافة المؤثرات الصوتية ويعتبر هذا النوع من أكثر أنواع القصص الرقمية شيوعاً.
4- التمثيل المسرحي :Staging في هذا النوع يتم التركيز على المشاعر والأحداث بالإضافة إلى عرض الحقائق.
5- مقاطع الفيديو :Video Clips في هذا النوع يتم دمج الصور والنصوص والمحادثات لعمل قصة تدور حول موضوع معين ولها هدف محدد من وجهة نظر الراوي.

كما يصنف (Penttilä et al, 2016) القصص الرقمية حسب الغرض الذي صممت لأجله وهي:

* القصص الشخصية :وهي التي تحتوي على أحداث وقضايا مهمة في حياة الشخص وعرضها بشكل رقمي لكي يؤثر في حياة الآخرين.
* القصص التعليمية :وهي التي صُممت لتوجيه وضبط وإكساب المتعلمين
* القصص التاريخية :وهي التي تعرض الأحداث في الماضي بهدف فهم الحاضر.
* القصص الوصفية :وهي التي تصف الظواهر والقضايا من حيث المكان والزمان والمراحل التي مرت بها.

مكونات القصة الرقمية التعليمية :

تذكر (شحاته، 2014) بأن للقصة الرقمية مكونات يجب توافرها فيها وهي:

- الشخصية :يجب تحديد الشخصية الرئيسية والشخصيات الثانوية.
- العُقدة :وهي ما سيكتسبه المتعلم من هذه القصة أو المشكلة التي سيتم التغلب عليها.
- الإجراءات :ويقصد بها الإجراءات والمراحل التي تربط مراحل القصة ببعضها.
- الذروة :وهي الأفكار والمعلومات المستفادة من هذه القصة أو حلول لمشكلة القصة.
- الخاتمة :يتم عرض موجز لأحداث في القصة وذلك في نهايتها.

مزايا استخدام القصص الرقمية في التعليم:

تذكر (الحربي، 2016) بأن أغلب البحوث التربوية اتفقت على أن القصص الرقمية تقدم العديد من المزايا للعملية التعليمية وذلك لأنها:

1- تساعد في فهم المواد الصعبة والاحتفاظ بالمفاهيم الجديدة، حيث يسترجع المتعلمون ما يتعلمونه من خلال سياق القصة أكثر من غيرها.
2- تقدم المادة العلمية بشكل ممتع ومشوق ومثير.
3- تنمي مهارات النقد والتحليل وذلك من خلال استنباط المعاني من القصة.
4- تزيد من تعاون المتعلمين وخصوصاً إذا طلب منهم إنتاج قصة مشتركة.
5- تعتبر أداة تمكن من إكساب المتعلمين مهارات القرن 21 من خلال نقد وتحليل وتوليف الأفكار.
6- يمكن تطبيقها باستخدام استراتيجية الفصول المقلوبة، وذلك لجعل دور المتعلمين أكثر إيجابية.
7- تنمي المهارات الاجتماعية لدى المتعلمين وذلك من خلال النقاشات والمجموعات التعاونية.
8- توفر نموذجا للتعلم المتنقل حيث يمكن مشاهدتها داخل وخارج الفصل الدراسي.
9- سهولة التخزين والاسترجاع والتعديل عليها في أي وقت.
10- تمنح المعلم والمتعلم فرصة للإبداع في إنشاء المحتوى التعليمي.

دراسات استخدام القصص الرقمية في التعليم :

دراسة (Nazuk et al, 2015) :

والتي هدفت إلى التعرف على نسبة أعضاء هيئة التدريس الذين يستخدمون القصص الرقمية ومدى تأثيراتها على التعلم وأداء الطلاب، في الجامعة الوطنية للعلوم والتكنولوجيا (NUST) في باكستان، وكانت عينة الدراسة 50 طالباً و 50 عضو هيئة تدريس من مختلف التخصصات، واستخدمت هذه الدراسة المنهج المسحي .وكانت نتيجة الدراسة أن القصص الرقمية لها فائدة على

شد الانتباه والتعلم التعاوني ولعب الأدوار، ووجدت الدراسة أيضاً أن أعضاء هيئة التدريس الأصغر سناً هم الأكثر تحمساً في استخدام القصص الرقمية.

دراسة (أبو مغنم، 2013)

والتي استهدفت كشف فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية على التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لعينة مكونة من 66 طالباً من الصف الثاني الإعدادي من مدرسة واحدة في مصر، تم توزيعهم على مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدم المنهج شبه التجريبي والمنهج الوصفي في هذه الدراسة وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تنمية التحصيل المعرفي واكتساب القيم الأخلاقية لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

الإجراءات المنهجية للبحث:

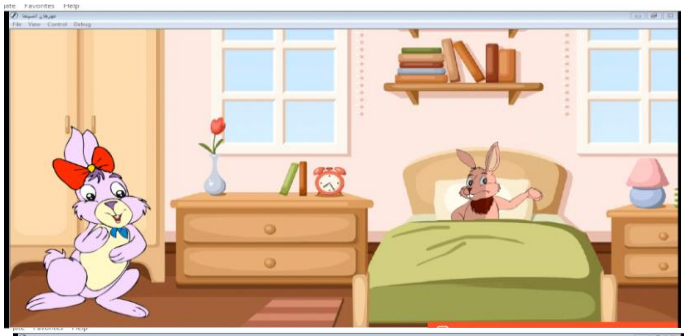
بعد اختيار عينة البحث تم اجراء تجربة البحث كالتالى :

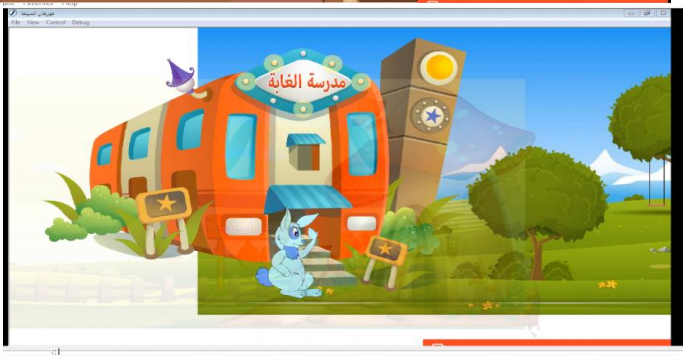
تحديد البرنامج الزمنى للتعلم بثلاثة شهور من 1-9-2017 حتى 31-12-2017 بواقع خمس جلسات اسبوعيا بواقع جلسة واحدة يوميا يشاهد فيها اطفال العينة القصة الكرتونية المستخدمة فى البحث .

انتاج القصة الرقمية المستخدمة فى البحث :

- ❖ تصميم مشاهد القصة واعداد صور القصة التى تنقسم صورالقصية الرقمية موضوع البحث فى انتاجها الى قسمين:
  - رسوم لبعض شخصيات القصة تم تلوينها وتجهيزها على ورق ثم ادخالها على الكمبيوتر وتجميعها على برنامج الفلاش وتحريكها لتصبح المشهد الاول للقصة .
  - باقى صور شخصيات القصة تم تنزيلها من على شبكة الانترنت ومعالجتها ببرنامج الفلاش وتجميعها وتحريكها لتكوين المشهد الثانى و الثالث من القصة.
- ❖ تسجيل اصوات شخصيات القصة وتركيبها على الصور باستخدام برنامج الفلاش واخراج القصة فى شكلها النهائى .
- ❖ عرض القصة على اطفال العينة لمشاهدتها فى جلسات التطبيق العملى للبرنامج ثم عمل تقييم اثناء فترة التطبيق العملى للبرنامج لتحديد مدى
- ❖ استيعاب الاطفال لأحداث القصة و فهمهم لها عن طريق عرض بطاقات للسلوك الجيد (اللمسة الحلوة) وبطاقات للسلوك السئ (اللمسة السيئة) وذلك لتقييم اثر التعلم فى موقف مختلف عن طريق
- ❖ عرض بطاقات للسلوك الصحيح وبطاقات للسلوك الخاطئ واسأل الطفل فين الصح وعندما يختار كارت السلوك الصحيح يكون بذلك قد تعلم السلوك الصحيح وعندما يختار كارت السلوك الخاطئ يتم مشاهدة القصة مرة اخرى واعادة المحاولة حتى يتم تعلم السلوك الصحيح .

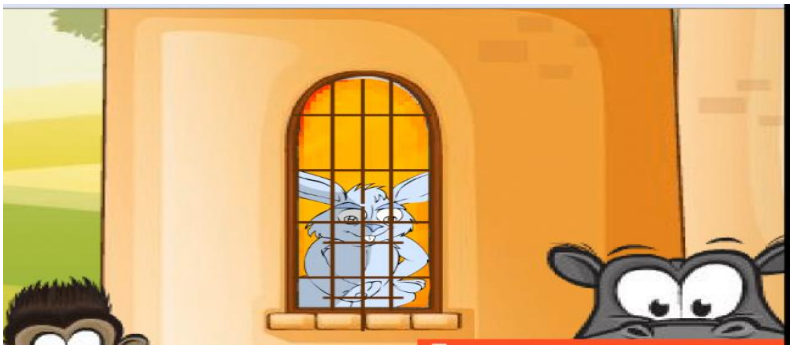
بعض صور القصة:





مدرسة الغابة

مدرسة الغابة



توصيات الباحثة :

– تحفيز معلمي الحاسب لإنتاج قصص رقمية في تنمية مهارات اطفال التوحد.
– تصميم قصص رقمية في مواضيع الحاسب وإثراء المحتوى العربي من هذا النوع من القصص.
– تدريب معلمي الحاسب على إنتاج القصص الرقمية وتفعيلها في تدريس التربية الخاصة .
– تدريس طلاب كلية التربية في قسم الحاسب مهارات إنتاج القصص رقمية واستخدامها في تعليم الحاسب.
– استخدام القصص الرقمية في استراتيجيات التعلم المختلفة، مثل التعلم التعاوني وغيرها.
– ضرورة إطلاع المعلمين على نتائج دراسات استخدام القصص الرقمية في التعليم.

مواضيع بحثية مقترحة :

– أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التواصل الجتماعى لاطفال التوحد .
–أثر التعلم القائم على المشاريع على تنمية مهارات المتعلمين الحاسوبية من خلال إنتاج قصص رقمية.
–أثر تدريب معلمي الحاسب على إنتاج القصص الرقمية على كفاءتهم في انتاج قصص رقمية للتربية الخاصة فى تنمية المهارات والتخاطب وتعديل السلوك.

المراجع:

أولاً- المراجع العربية:

أبو مغنم، كرامي بدوي. (2013). **فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل و تنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية**. *الثقافة والتنمية -مصر، س 14، ع 75، 93-180.*

الحربي، سلمى بنت عيد بن عبدالله. (2016). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. **المجلة الدولية التربوية المتخصصة**، مج5، ع8، 276-308.

العدوي، داليا حسني محمد. (2015). قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الإدراك البصري للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم. ***مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون*** *– كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – مصر، ع46، 1-40.*

شحاته، نشوى رفعت محمد. (2014). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. ***تكنولوجيا التعليم*** *-مصر، مج24، ع2*، 231-292.

شكر، إيمان جمعة فهمي. (2015). استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. ***مجلة كلية التربية (جامعة بنها)*** *– مصر، مج26، ع104*، 229-280.

ثانياً- المراجع الإنجليزية:

Aşık, A. (2016). Digital Storytelling and Its Toolsfor Language Teaching: Perceptions and Reflections of Pre-Service Teachers. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, *6*(1), 55-68.

Istenic Starčič, A., Cotic, M., Solomonides, I., & Volk, M. (2016). Engaging preservice primary and preprimary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics. *British Journal of Educational Technology*, *47*(1), 29-50.

Moodley, T., & Aronstam, S. (2016). Authentic learning for teaching reading: Foundation phase pre-service student teachers' learning experiences of creating and using digital stories in real classrooms. *Reading & Writing*, *7*(1), 10-pages.

Nazuk, A., Khan, F., Munir, J., Anwar, S., Raza, S. M., & Cheema, U. A. (2015). Use of Digital Storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology. *Bulletin of Education and Research*, *37*(1), 1-26.

Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, *33*(2), 58-68.

Tsai, C. W., Shen, P. D., & Lin, R. A. (2015). Exploring the effects of student-centered project-based learning with initiation on students' computing skills: A quasi-experimental study of digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, *11*(1), 27-43.

A digital story based on cartoons to develop autistic children 's awareness of sexual harassment

Abstract of research in English;

an introduction :

Art Therapy: The importance of art therapy has been shown in the development of communication in children with developmental delays or communication skills disorders such as autism and other disabilities. Art is a language of communication that allows individuals, whether ordinary or special, to express themselves and communicate with others.

Research problem: Autistic children have been sexually harassed a great deal recently because most autistic children are unable to express and distress.

research goals:

-How to acquire and develop some of the social skills of the child challenged by animation through the cartoon story that was prepared to reach it.

-Urge the child to courage and express what he wants without shame.

research importance:

First: Scientific importance:

• The difference of researchers in the impact of animation on the child and this research looks at this difference and whether the animation is beneficial to the child or not, especially the child defiant.

• Second: Practical importance:

- The importance of social interaction between the child and the girl and between the child and school.

Research Methodology: Experimental approach as an experiment to identify the effectiveness of using a digital story based on cartoons in raising awareness of autistic children towards sexual harassment in a sample of autistic children.

research results: Animation films have succeeded in attracting the child's image, color, sound and movement, so we can improve the level of social skills in autistic children.

Keywords: Animation, autism, sexual harassment