أثر اختلاف أنماط شخصيات أفلام الرسوم المتحركة الكرتونية في تنمية السلوك الإيجابي لدي الأطفال

م.م/ رضا جرجس حكيم
مدرس مساعد بكلية التربية النوعية- جامعة بورسعيد
بحث مقدم لاستكمال متطلبات الحصول علي درجة
دكتوراه الفلسفة في التربية النوعية
قسم تكنولوجيا التعليم

لجنة الإشراف

أ.د/ عادل عبدالله محمد
أستاذ التربية الخاصة
ورئيس قسم الصحة النفسية
بكلية التربية– جامعة الزقازيق

أ.د/ محمد إبراهيم الدسوقي
أستاذ تكنولوجيا التعليم
ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
بكلية التربية– جامعة حلوان

د/ محمد محمود زين الدين
مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم
بكلية التربية النوعية- جامعة بورسعيد

د/ عبد الرحمن أحمد سالم
مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم
بكلية التربية النوعية- جامعة بورسعيد

٢٠١٢

المقدمة:

يعتبر الكمبيوتر من أحدث الوسائل التي أثبتت كفاءتها بشكل ملحوظ في مجال التعليم والتعلم، حيث يساعد في حفز المتعلمين علي التعلم وزيادة قدراتهم ومهاراتهم، وتعتبر برامج الوسائل المتعددة من أهم البرامج التي لها تأثيراً ايجابياً في التحصيل المعرفي وتنمية المهارات لاعتمادها علي كافة وسائل الاتصال الصوتية والمرئية.

ويعرف مصطفي عبد السميع (٢٠٠٠)، نبيل جاد (٢٠٠١)، عبد اللطيف الجزار (٢٠٠٢)، وعبد الله الموسى (٢٠٠٢) الوسائل المتعددة بأنها برامج الكمبيوتر التي تتكامل فيها عدة وسائل للاتصال مثل النص، والموسيقي، والصور الثابتة والمتحركة، والرسوم الثابتة والمتحركة وباستخدام الوسائل المتعددة يمكن تقديم محتوي المادة التعليمية للمتعلم علي هيئة برنامج تعليمي يمكن التعبير فيه عن أي معلومة من أجل تحقيق الفاعلية في عملية التدريس والتعليم.

والرسوم المتحركة هي أحد عناصر الوسائل المتعددة، وُتعرف الرسوم المتحركة بأنها عبارة عن سلسلة من الصور ظهرت في تعاقب سريع لدرجة أن العين البشرية لا تري هذه الحركة والنتيجة واضحة، وتستخدم عادة في المواد التعليمية لثلاثة أغراض هي :الحصول علي الانتباه، تنمية الاتجاه، والممارسة (Bradley & Others،2004، P.49) .

كلمة "animate" تأتي من كلمة "animare" وهي فعل في اللغة اللاتينية، وتعني "خلق الحياة أو الإحياء"، ومن ثم تعني Animation "فن دب الحياة في الموضوعات الساكنة"، ويمكن من خلال الرسوم المتحركة إعادة هيكلة حقيقة واقع حيث تجعل الرسومات، والصلصال، والدمى، أو أشكال علي شاشة الكمبيوتر تبدو وكأنها حقيقية حتى يُعتقد أنهم علي قيد الحياة (Wright،2005، p1).

ومن مميزات الرسوم المتحركة Animation التي تثير الاهتمام بها مما يتطلب استخدامها في العملية التعليمية (Young& Choo،2005، P. 326) :

1. جذب الانتباه: فإن للرسوم المتحركة فعالية في جذب الانتباه.
2. بناء الخريطة الذهنية: هناك بعض الطلاب الذين لا يفهمون المفهوم المجرد، لكن الرسوم المتحركة تصور بسهولة هذه المفاهيم فيكون الطلاب قادرون علي بناء خرائطهم الذهنية الخاصة.
3. عرض الخطوات الصغيرة: تسهل الرسوم المتحركة التعلم

عندما يعرض بواسطة خطوات صغيرة بالنسبة للعمليات التي يصعب فهمها عند استخدام رسومات ثابتة.

4. سهولة التنفيذ: تسهل الرسوم المتحركة تنفيذ حركة المهام التي يصعب فهمها، علي سبيل المثال صورة متحركة تظهر كيفية قيادة السيارات، ليس فقط تمكن المستخدم من فهم المهمة ولكنها تتيح لهم أيضا قيادة السيارة.
5. سهولة تصور المهارات: يمكن للرسوم المتحركة تسهيل تنمية المهارات، وتصور أفضل عن طريق استخدام الرسوم المتحركة لتوضيح فهم أوضح حيث يمكن للطلاب تصور العمليات الكيميائية علي المستوي الجزئي، أيضا تمثيل بعض المواد الصغيرة الجزيئية التي لا يمكن أن ينظر إليها بالعين المجردة.
6. الاقتصادية: تقدم الرسوم المتحركة ميزة كبري عن الممارسة الفعلية مثلاً في حالة معدات غير متوفرة أو مكلفة أو محفوفة بالمخاطر أو مضيعة للوقت.

كما أن الرسوم المتحركة تعتبر قريبة إلى قلب الطفل لما فيها من خيال وتحريك لكل ما هو جامد وثابت فبهذا يمكننا من خلالها تقديم كل ما هو قيم بالنسبة للطفل، فنقدم الرسوم المتحركة (عليان عبد الله، ٢٠٠٤، ص ٢٢٤):

1- المفاهيم الدينية بصورة مبسطة محببة إلى قلبه يمكننا غرس القيمة الدينية في الطفل وتعليمه أهم ما في الديانة بصورة لا ينساها الطفل مدى الحياة.
2- الناحية التعليمية فيمكن من خلال فيلم الرسوم المتحركة أن نعلم الأطفال الحروف الأبجدية.
3- تعلم الأخلاق والقيم للأطفال نظرات خاصة تجاه توازن قوى الخير والشر في العالم فهم يسمعون لكي يحققوا لأنفسهم الشعور بالأمن الذي يتوقون إليه دائمًا.
4- الجانب الترفيهي فنحن لا ننسي ضحكة الأطفال التي لا تضاهيها ضحكة وهو يشاهد فيلم الرسوم المتحركة.
5- تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية وتشبع له غرائز عديدة مثل :غريزة حب الاستطلاع، فتجعله يستكشف في كل يوم جديداً، وغريزة المنافسة والمسابقة فتجعله يطمح للنجاح ويسعى للفوز.

وهناك العديد من الدراسات التي أثبتت فعالية الرسوم المتحركة في عمليتي التعليم والتعلم مثل دراسة الأمير عبد العظيم (٢٠٠٦)، ودراسة عمرو جعفر (٢٠٠٨)، ودراسة K. Dalacosta (2008)، ودراسة Rabab (2008)

Mohamed، حيث أظهرت النتائج مدي أهمية استخدام الرسوم المتحركة في عمليتي التعليم والتعلم، ومدي تأثيرها الواضح علي الطفل وذلك بإمكانية إكسابها له بعض المهارات مثل المهارات الرياضية (الكاراتيه والجمباز)، ومهارات النطق، وتنمية المعرفة من فهم واستيعاب، والقيم الأخلاقية.

وللرسوم المتحركة أثر كبير في شخصية الطفل، باعتبارها من أهم العناصر المنظمة التي تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية، علماً بأن الأفلام المتحركة كلما كانت قصيرة كلما كان تأثيرها اشد وأقوى، حيث تشير الدراسات العلمية أن من بين كل عشرة آلاف طفل هناك خمس حالات لأطفال يقومون بتقمص شخصيات الكرتون وما يشاهدونه (مأمون المومني، عدنان دولات، سعيد الشلول، ٢٠١١، ص ٦٥١).

وذلك لأن أفلام الرسوم المتحركة تتوجه إلى خيال الطفل وتداعب حبه للألوان والحركة والمفارقات المدهشة، فهي له عالماً سحرياً يجعله في آفاق رائعة وممتعة، ومن الرسوم المتحركة الأكثر شهرة رسوم "والت ديزني "التي تركز على التفوق والإنجاز ورسوم "سوبرمان" الذي يتخلص دائماً من الشر وعليه يجري الاعتماد باستمرار لحل المشكلة التي قد تؤدى لكارثة، وهناك نموذج من الرسوم المتحركة المحببة للأطفال مثل مسلسل "توم وجيري" الشهير أو " وودي وود بيكر" وسواهما يقدم قيمة انتصار الشر بفضل الذكاء وخفة الدم، فالبطل دائمًا فردى في أفلام الرسوم المتحركة (عليان عبد الله الحولي، ٢٠٠٤، ص ٢٢٣).

وتري الباحثة أن عند الأطفال تنحصر الأهمية التعليمية لأفلام الرسوم المتحركة في الشخصية الكرتونية بطلة الفيلم، وذلك كما أكد جون كوراموتو، جاري ليب، دانييل جراي (٢٠٠٢) أن صناعة أفلام الرسوم المتحركة تعني منظومة متكاملة من الشخصيات الرسومية التي تشعر وتفكر وتتفاعل ولها ردود أفعال والتي سوف تنقل بدورها هذه المشاعر والأفكار والأفعال وردود الأفعال للمشاهدين (ص ١٥).

فتعتبر الشخصية في أفلام الرسوم المتحركة مدخلاً إلي الفكرة التي يحملها فيلم الرسوم المتحركة حيث تتفاعل مع الطفل لتنقل له الرسالة المتضمنة داخل الفيلم، فالشخصية في أفلام الرسوم المتحركة لها تأثيراً كبيراً علي كل طفل، فيقوم الأطفال غالباً بتقمص شخصيات الكرتون وما يشاهدونه، ويختلف اهتمامهم بفيلم الرسوم المتحركة باختلاف شخصية الفيلم، فمثلاً يبدو الأولاد اهتماماً بالشخصيات التي تحمل جنسهم

والعكس صحيح أيضاً بالنسبة للبنات (ناصر أحمد حامد، ٢٠٠١).

والشخصية ليست في الحقيقية مبدأ حقيقي من مبادئ الرسوم المتحركة ولكنها تشير إلي التطبيق الصحيح للمبادئ الأخرى، وتحدد الشخصية نجاح عملية التحريك، فتصبح الشخصية حية فعلاً وتتبع قواعد تكوين الشخصية وتدخل في الأحداث، فالشخصية الواحدة لا يمكن أن تتصرف بنفس التصرف في حالتين مختلفتين، لذلك لابد أن تكون الشخصية متميزة وفريدة ولكن في نفس الوقت مألوفة للمشاهدين (ناصر أحمد حامد، ٢٠٠١).

كما أكدت العديد من الدراسات التأثير الايجابي لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة وأن لاختلاف أنماط الشخصية في فيلم الرسوم المتحركة تأثيراً واضحاً حيث أكدت نتائج دراسة نجلاء السيد عبد الحكيم (٢٠٠١) أن تقديم البرنامج القصصي ذو الشخصيات البشرية أو ذو الشخصيات الحيوانية لأطفال الروضة له تأثير إيجابي في تنمية بعض القيم الأخلاقية لديهم، وكان التأثير الأكبر للبرنامج القصصي ذي الشخصيات البشرية (نجلاء السيد عبد الحكيم، ٢٠٠١).

أيضا أكدت دراسة Teresa، Eugenia (1995) أن لأدوار الجنسين في شخصيات الرسوم المتحركة أهمية كبيرة، حيث أشارت نتائج الدراسة إلي اختلافات ملحوظة بين الشخصيات من الذكور والإناث من حيث الأهمية والتصوير، فإن كلاً من الشخصيات الذكورية والنسائية قد صورت بشكل مبسط ولكن عند مقارنة الشخصيات النسائية بالشخصيات الذكورية فإننا نجد الشخصيات الذكورية أكثر بروزاً وأكثر تكرارية ومشاركة تقريبا في كل السلوكيات المرغوب الإشارة إليها وحديثه يكون أكثر دلالة (Teresa& Eugenia)،(1995 .

ولما للشخصية الكرتونية من أهمية في أفلام الرسوم المتحركة فقد هدفت العديد من الدراسات إلي ضرورة تطوير شخصيات تكسب الأطفال القيم والمعلومات والمهارات، فقد هدفت دراسة شحته حسنى (٢٠٠٩) إلي التأكيد علي تصميم شخصية عربية لأفلام الرسوم المتحركة حيث اقترح الباحث تصميم شخصية عربية متحركة من خلال:

1. أن تكون تلك الشخصية مبتكرة ومستمدة من الجذور العربية ومحببة إلي الطفل وغير منفرة وتكون له المثل والقدوة.
2. الاهتمام بمحاكاة القيم والسلوك والخيال.
3. مواكبة الحياة العصرية علمياً واجتماعياً واقتصادياً وسياسياً أي تنتمي إلي الواقع.
4. أن تكون قادرة علي الابتكار وتشجع الخيال والإبداع.

5. تصلح لكافة الأعمال الأدبية والفنية والدرامية لكي تلبي للطفل حاجاته الاجتماعية والنفسية.

أيضاً هدفت دراسة عبد الرحمن سالم (٢٠٠٩) إلي تطوير الشخصيات في برامج ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد، ووضع إستراتيجية عربية لإنتاج الشخصية في الألعاب التعليمية، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن نمط اختيار الشخصية يعتبر أنسب الأنماط في أنماط شخصيات برمجيات ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد، ويعود ذلك للحرية التي تعتبر من أهم سمات اللعب.

وتري الباحثة ضرورة استخدام أفلام الرسوم المتحركة في تنمية القيم والسلوك الايجابي عند الطفل، فيمكن لجميع التربويين والمهتمين بالعملية التعليمية استغلال هذه النقطة حيث يمكننا تجسيد السلوكيات المنشود إكسابها للطفل في فيلم رسوم متحركة بشخصية كرتونية محبوبة لدي الأطفال، وذلك لما للرسوم المتحركة من أهمية في تشويق وجذب وإثارة الطفل، يتفاعل ويتعايش مع فيلم الرسوم المتحركة وفي أغلب الأحوال يتقمص الطفل شخصية الفيلم فيقلدها ويتقمص دورها.

حيث أن هذه الأفلام تساهم في تشكيل قيم الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية وتكسبهم مفاهيم وعادات تؤثر على شخصياتهم فيما بعد، كما تظهر مميزات الرسوم المتحركة في أنها تقدم مجموعة من القيم التي تظهر من خلال الأفلام التي تقدم للأطفال بصورة سهلة ومبسطة عن طريق مجموعة من القصص التي تتكلم عن الشجاعة والصدق والأمانة والخير والعطف، والتعاون داخل الأسرة والمدرسة حيث تقدم للطفل الفكرة بسهولة ويسر وتساعده على إكساب السلوكيات الايجابية والبعد عن السلوكيات السلبية (سارة ميلاد، ٢٠٠٨).

فقد أثبتت دراسة هدى الغفيص (٢٠٠٧) أثر الرسوم المتحركة على القيم العقدية للأطفال، فقد هدفت الدراسة إلي دراسة ما تحققه الرسوم المتحركة هذه الوسيلة التربوية لدى الطفل، فاهتمت بدراسة القيم التي غرستها هذه الوسيلة وماذا عززت في هذا الجانب، وذلك لما للرسوم المتحركة من تأثير في توجيه سلوك الأطفال، وقد أظهرت نتائج الدراسة دور الرسوم المتحركة في بناءِ خيال الطفل، الذي يقوده لتبني قناعات في غاية الخطورة على نفسية الطفل وعقليته.

كما هدفت دراسة نرمين زين العابدين (٢٠٠٣) إلي التعرف علي القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة علي الأطفال ومدي تأثيرها علي شخصية الطفل، وكان من أهم نتائج

الدراسة التأكيد علي أهمية المضمون الذي يحتويه فيلم الرسوم المتحركة للطفل لما له من تأثير كبير في تشكيل عقلية الطفل وقيمه ومعتقداته.

فهناك فرق عند تعليم الطفل معني من معاني الخير بطريق مباشر علي شكل أوامر ونواهي، وبين تعليمه ذات المعني عن طريق القصص الدينية أو التاريخية المقروءة أو المسموعة.ثم إنه إذا أخذت القصص المكتوبة أو المسجلة وصيغت علي شكل رسوم متحركة تتناسب ونفسية الطفل وميولهم كان لها صدي متميزا في تحقيق الأهداف الأخلاقية الذي يحددها المربي، إن أفلام الرسوم المتحركة تمتاز بالحيوية والحركة وتداخل الألوان والإثارة والتحرر من سلطة الواقع وهي ذات الخصائص التي يرغب الأطفال فيها وينجذبون إليها، وبالتالي فإن تمرير قيم أخلاقية عبر تلك الأفلام يلقي من النجاح ما لا يلقي في غيرها من الوسائل (قويدري الأخضر، ٢٠٠٤، ص ٥).

ولعلنا نلاحظ جميعاً نسبة الأطفال الذين يشاهدون الرسوم المتحركة تصل إلى نسبة ١٠٠% فيما لم نلاحظ غياب رغبة أي من الأطفال الأصحاء عقلياً في مشاهدة الرسوم المتحركة، أيضاً أن نسبة كبيرة من الأطفال يهتمون اهتماماً كبيراً لما يشاهدوه من أفلام و يتحدثون بصفة دائمة مع غيرهم عن شخصيات الرسوم المتحركة، فهل هناك طفل لا يعرف توم وجيري، وهنا تتضح أهمية أفلام الرسوم المتحركة وشخصياتها حيث تستحق البحث والدراسة للتوصل إلي أفلام رسوم متحركة تعليمية نبتعد فيها عن سلبيات أفلام الرسوم المتحركة الأجنبية، وتتضمن ايجابيات ذات فائدة للطفل والمجتمع، وكل ذلك بمواصفات يختارها الطفل لكي يتعلم أسرع وأفضل ومن هنا نبع الإحساس بمشكلة البحث.

مشكلة البحث:

ومن هنا تحددت طبيعة المشكلة في التعرف علي:

"مدي أثر اختلاف أنماط شخصيات أفلام الرسوم المتحركة الكرتونية في تنمية السلوك الإيجابي لدي الأطفال".

وتتضمن المشكلة التساؤلات التالية:

1- ما أنسب نمط من أنماط الشخصيات الكرتونية (بشرية، حيوانية، خيالية) بأفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التي يمكن من خلالها تنمية السلوك الايجابي لدي الأطفال؟
2- ما هي الشخصية الكرتونية التي يفضلها الطفل من أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد المعروضة عليه؟
3- ما هو السلوك الايجابي الذي اكتسبه الطفل من خلال هذه الشخصية المفضلة له في أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد؟

أهداف البحث:

قد هدف البحث الحالي إلي:

1. **تحديد أنسب نمط من أنماط الشخصيات الكرتونية (بشرية، حيوانية، خيالية) بأفلام الرسوم المتحركة والتي تؤثر علي الأطفال في اكتساب بعض السلوكيات الايجابية.**
2. **تنمية بعض السلوكيات الايجابية عند الأطفال بواسطة شخصيات أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.**
3. **تحديد مدي أثر اختلاف الشخصية بأفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في تنمية السلوك الايجابي عند الأطفال.**

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي في:

1. **تعود أهمية البحث إلي الفائدة المرجوة العائدة علي المجتمع من إكساب الأطفال بعض السلوكيات الايجابية.**
2. **التوصل إلي أنسب أنماط لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة التي تنجح في التأثير علي الأطفال وإكسابهم بعض السلوكيات الايجابية.**
3. **توجيه نظر القائمين علي العملية التعليمية بمرحلة رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية إلي تصميم وإنتاج أفلام رسوم متحركة بشخصيات يميل الأطفال إلي التعلم منها واستخدامها في العملية التعليمية لتنمية التحصيل والأداء المهاري لدي الأطفال.**

حدود البحث:

1. **اقتصر البحث علي مجموعة من الأطفال من سن ٦: ١٠ سنوات.**
2. **اقتصر البحث علي مجموعة من أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التعليمية العربية التي تضمنت سلوكيات ايجابية هادفة من بعض القنوات الفضائية العربية.**
3. **اقتصر البحث علي ثلاثة أنماط من شخصيات أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التعليمية (بشرية، حيوانية، خيالية).**

أدوات البحث:

1. **مجموعة من أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد بأنماط شخصيات كرتونية مختلفة (بشرية، حيوانية، خيالية) تتضمن مجموعة من السلوكيات الايجابية.**
2. **إستبانة مفتوحة تضمنت أسئلة محددة لمناقشة الأطفال للإجابة علي تساؤلات البحث.**
3. **بطاقة تحليل المحتوي: تضمنت (اسم فيلم الرسوم المتحركة، نمط الشخصيات بالفيلم - بشرية، حيوانية، خيالية- أسماء الشخصيات الكرتونية، السلوك الايجابي بالفيلم).**

منهج البحث:

- المنهج الوصفي التحليلي: لوصف وتحليل الدراسات السابقة وإعداد الإطار النظري الخاص بمحاور البحث، وتحليل المحتوي لأفلام الرسوم المتحركة.

إجراءات البحث:

1- مراجعة الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بموضوع البحث الحالي لصياغة مقدمة البحث.
2- اختيار أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد وهي أفلام عربية تحمل بعض السلوكيات الايجابية وتختلف بها أنماط الشخصيات (بشرية، حيوانية، خيالية)، وتختلف الشخصية الكرتونية من فيلم لآخر.
3- إعداد إستبانة مفتوحة تضمنت أسئلة محددة لمناقشة الأطفال للإجابة علي تساؤلات البحث وذلك بالتعامل مع فقرات الحوار لكل فيلم
4- إعداد بطاقة تحليل المحتوي: تضمنت مجموعة من الأسئلة حول (اسم فيلم الرسوم المتحركة، فكرة الفيلم، نمط الشخصيات بالفيلم (بشرية، حيوانية، خيالية)، أسماء الشخصيات الكرتونية، السلوك الايجابي بالفيلم)، وذلك لتحليل محتوي الأفلام حتى يسهل علي الباحثة مناقشة الأطفال والإجابة علي تساؤلات البحث.
5- تم التعامل مع فقرات الحوار لكل فيلم وتحليلها للتعرف علي نمط الشخصية الكرتونية بطلة الفيلم، واستنباط السلوك الايجابي ويقصد بها: رصد السلوك الايجابي الموجود في حوار الفيلم مثل (الأمانة، احترام الآخرين، مساعدة الآخرين).
6- صدق التحليل: تأكدت الباحثة من صدق التحليل بعرض بطاقة تحليل المحتوي على مجموعة من المتخصصين، وقد أبدوا ملاحظاتهم التي أخذت بعين الاعتبار.
7- ثبات التحليل: للتأكد من ثبات التحليل قامت الباحثة بالتحليل، وقام باحث أخر بالتحليل أيضًا، وتم تفريغ ما أتفق علية.
8- قد تمت عملية التحليل لكل من الأفلام علي النحو التالي:
   - قامت الباحثة بمشاهدة أفلام الرسوم المتحركة وتعبئة بطاقة تحليل المحتوي لكل فيلم على حدي.
   - قامت الباحثة بتحليل محتوي كل فيلم.
   - ثم قام باحث آخر بتحليل محتوي كل فيلم.
   - رصدت نقاط الاتفاق من كلا التحليلين، وتم عد مرات ورود كل قيمة، وحساب مجموع

التكرارات، ثم حساب النسبة المئوية لتكرارات كل قيمة.

9- عرض أفلام الرسوم المتحركة التعليمية ثلاثية الأبعاد بأنماط الشخصيات المختلفة على الأطفال.

10- مناقشة الأطفال وفقا للإستبانة المفتوحة المعدة مسبقاً للإجابة على تساؤلات البحث وهي التعرف علي أفضل نمط من أنماط الشخصيات الكرتونية، والتوصل إلي الشخصية الكرتونية التي يفضلها الطفل عن الشخصيات الأخرى، ولرصد السلوكيات الايجابية التي تضمنت في كل فيلم من أفلام الرسوم المتحركة التعليمية.

مصطلحات البحث:

- الشخصيات الكرتونية: وهي الشخصية التي تتحدث بدل المؤلف في الأفلام التعليمية فتعمل هذه الشخصية بمثابة أداة لتوصيل الأفكار والمعلومات للأطفال (سلوى أبو العلا ، ٢٠٠٠).

وتعرف الباحثة الشخصية إجرائياً في هذا البحث بأنها عنصر هام من عناصر أفلام الرسوم المتحركة الذي له تأثير خاص علي الأطفال، وفي هذا البحث قدمت الباحثة ثلاثة أنماط من الشخصيات المختلفة (بشرية، حيوانية، خيالية) من خلال أفلام رسوم متحركة للتحقق من أثر هذا الاختلاف علي السلوك الايجابي للأطفال، فسوف تقوم هذه الشخصيات ببعض السلوكيات الايجابية المراد تنميتها عند الأطفال.

- أفلام الرسوم المتحركة: "هي عبارة عن تتابعات من الرسوم الخطية المسلسلة التي تعرض بسرعة معينة وفي تتابع بحيث تبدو هذه الإطارات عند عرضها متحركة" (أكرم فتحي، ٢٠٠٨، ص ٢٦).

وتعرف الباحثة أفلام الرسوم المتحركة إجرائياً في هذا البحث بأنها سلسلة سريعة من صور ثلاثية الأبعاد متحركة مقدمة من خلال قصص لبعض السلوكيات الإيجابية تقوم بها أنماط مختلفة من الشخصيات (أبطال القصة) ليكتسب منها الأطفال تلك السلوكيات.

- السلوك الايجابي: وتعرفه الباحثة إجرائياً في هذا البحث بأنه تصرف ايجابي مع الآخرين يبدأ من طريقة تفكير الطفل، وهو تصرف صادق يترك انطباعاً من احترام الذات والآخرين، ويساوي بين رغباته ورغبات الآخرين مما يكسبه ثقة الآخرين مثل (الأمانة، الصدق، التعاون، مساعدة الآخرين).

الأسلوب الإحصائي:

تم استخدام الإحصاءات الوصفية من تكرارات ونسب مئوية.

نتائج البحث ومناقشتها:

نص السؤال الأول للبحث على ما يلي:

١- ما أنسب نمط من أنماط الشخصيات الكرتونية (بشرية،

حيوانيـة، خياليـة) بـأفلام الرسـوم المتحركـة ثلاثيـة الأبعـاد التـي يمكن مـن خلالهـا تنميـة السلوك الايجـابي لدي الأطفال؟

وللإجابة عليه قامت الباحثة بتوجيه سؤال مفتوح لعينـة البحث التـي تتكون من (25) طفل من سن ٦ – ١٠ سنوات يتعلق بمدي تفضيلهم للأنمـاط المختلفـة لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة (بشرية، حيوانيـة، خياليـة)- (مـاذا تفضـل الشخصـيات البشرية أم الحيوانيـة أم الخياليـة فـي أفـلام الرسـوم المتحركـة؟) وكانـت التكرارات والنسب المئوية لهذا السؤال على النحو التالي:

نمط الشخصية	التكرار	النسبة
الشخصية البشرية	١٢	%٤٨
الشخصية الحيوانية	٥	%٢٠
الشخصية الخيالية	٨	%٣٢
المجموع	٢٥	%١٠٠

جدول (١) نسبة تفضيل أنماط الشخصيات المختلفة لأفلام الرسوم المتحركة التعليمية (بشرية، حيوانية، خيالية)

نلاحظ من الجدول السابق أن أعلى تكرار كان لنمط الشخصية البشرية حيـث بلغـت النسـبة ٤٤%، وهـذا يتفق مـع نتـائج دراسـة نجـلاء السيد عبـد الحكـيم (٢٠٠١) أن تقـديم البرنـامج القصصـي ذو الشخصـيات البشرية أو ذو الشخصيات الحيوانية لأطفال الروضة لـه تـأثير إيجـابي فـي تنميـة بعض القيم الأخلاقيـة لـديهم، وكـان التـأثير الأكبـر للبرنـامج القصصـي ذي الشخصـيات البشـرية، ثـم كانـت الشخصـية الخياليـة فـي المركز الثـاني وبلغت النسبة ٣٦% وأخيـراً الشخصـية الحيوانيـة حيـث بلغت النسبة ٢٠% فقط، وهذا يعنـي أن نمط الشخصية البشرية كـان لهـا الاسـتحواذ الأكبـر لاهتمـام معظـم الأطفـال وكـان هذا هو الإجابـة علـي السؤال الأول لهذا البحث.

وفيما يتعلق بالسؤال الثـاني والـذي ينص على ما يلي:

٢- ما هي الشخصية الكرتونية التي يفضلها الطفل من أفلام الرسوم المتحركـة ثلاثيـة الأبعـاد المعروضة عليه؟

وللإجابـة علـي هذا السؤال قامت الباحثة بتحليل (١٢) فيلم من أفلام الرسوم المتحركة التعليميـة، مـنهم أربعـة أفـلام لكـل نمـط مـن أنمـاط الشخصـيات الكرتونيـة، وقامـت الباحثـة بسرد الشخصيات المختلفة الموجـودة بهـذه الأفـلام، ثـم قامـت بتوجيـه سؤال مفتوح لعينـة البحث التي تتكون من ٢٥ طفل من سن ٦

– ١٠ سنوات عن الشخصية التي يفضلها الطفل من الشخصيات التي عرضت عليه في أفلام الرسوم المتحركة-(ما هي أفضل شخصية تحبها في الأفلام التي شاهدتها؟)- وتم أخذ التكرارات والنسب المئوية لها وكانت النتائج علي هذا السؤال علي النحو التالي:

أنماط الشخصية	اسم الفيلم	اسم الشخصية	التكرار	النسبة
الشخصيات البشرية	القدم المكسورة	أحمد	٣	%١٢
	جمال الصدق	حسان	٣	%١٢
	يوميات مشاكس	وائل	١	%٤
	جحا والانترنت	جحا	٥	%٢٠
الشخصيات الخيالية	الغابة الخضراء	كاكاو	١	%٤
	التزلج	موستي	٢	%٨
	لين والدببة الأربعة	روزي	١	%٤
	فريق الإنقاذ	ماتر	١	%٤
الشخصيات الحيوانية	شجرة التفاح	أرنوب	٢	%٨
	آداب الأكل	فرحان	١	%٤
	العصفورة الصغيرة	العصفورة الصغيرة	٢	%٨
	جحا والحمار	الحمار	٣	%١٢
المجموع			٢٥	%١٠٠

جدول (٢)

نسبة تفضيل شخصية من الشخصيات المختلفة في أفلام الرسوم المتحركة التعليمية

نلاحظ من الجدول السابق أن أعلى تكرار كان للشخصيات البشرية كما ورد في إجابة السؤال الأول للبحث الحالي، حيث وصلت النسبة للشخصيات البشرية المفضلة عند الأطفال إلي ٤٨% من إجمالي الشخصيات الأخرى (خيالية وحيوانية) وكانت أعلي نسبة من نصيب شخصية "جحا" وهي شخصية بشرية حيث بلغت النسبة لهذه الشخصية ٢٠%، وتري الباحثة أن السبب في اختيار شخصية "جحا" قد يرجع إلي أن شخصية جحا هي شخصية كوميدية مضحكة، فقد يميل الأطفال إلي الجانب المضحك في الشخصية الكرتونية لأفلام الرسوم المتحركة التعليمية.

وفيما يتعلق بالسؤال الثالث والذي ينص على ما يلي:

٣- ما هو السلوك الايجابي الذي اكتسبه الطفل من خلال هذه الشخصية المفضلة له في أفلام الرسوم المتحركة التعليمية؟

قامت الباحثة بتحليل (١٢) فيلم من أفلام الرسوم المتحركة التعليمية، وقامت الباحثة بحصر السلوك الايجابي الموجودة بكل فيلم من الأفلام، ثم قامت بتوجيه سؤال مفتوح لعينة البحث التي تتكون من (25طفل من سن ٦ – ١٠ سنوات عن السلوك الايجابي الذي تعلمه الطفل من الشخصيات الكرتونية التي شاهدها في أفلام الرسوم المتحركة التعليمية -(ما هي الصفات الجميلة التي كانت موجودة عند شخصيات الفيلم؟)- وتم اخذ التكرارات والنسب المئوية لها وكانت النتائج على النحو التالي:

أنماط الشخصية	اسم الفيلم	السلوك الايجابي	التكرار	النسبة
الشخصيات البشرية	القدم المكسورة	الأمانة	٢٥	١٠٠%
	جمال الصدق	الصدق	٢٥	١٠٠%
	يوميات مشاكس	عدم الشماتة في الآخرين	٢٥	١٠٠%
	جحا والانترنت	عدم الإفشاء بالمعلومات الشخصية علي الانترنت	٢٢	٨٨%
الشخصيات الخيالية	الغابة الخضراء	التعاون	١٠	٤٠%
	لين والدببة الأربعة	مساعدة الأصدقاء	١٠	٤٠%
	التزلج	التعاون لحل المشكلات	١٠	٤٠%
	فريق الإنقاذ	مساعدة الآخرين	١٥	٦٠%
الشخصيات الحيوانية	شجرة التفاح	التعاون	٢٥	١٠٠%
	آداب الأكل	آداب الأكل	٢٥	١٠٠%
	العصفورة الصغيرة	الاعتماد علي النفس	١٠	٤٠%
	جحا والحمار	المثابرة وعدم الاستسلام	٢٠	٨٠%

جدول (٣)

نسبة استنباط الأطفال للسلوك الايجابي من شخصيات أفلام الرسوم المتحركة التعليمية

نلاحظ من الجدول السابق أن أعلى تكرار لقدرة الأطفال علي استنباط السلوك الايجابي من أفلام الرسوم المتحركة التعليمية كان للشخصيات البشرية حيث أن بلغت نسبة قدرة الأطفال علي استنباط سلوك "الأمانة" من فيلم "القدم المكسورة" ١٠٠%، و بالمثل لسلوك "الصدق" في فيلم "جمال الصدق" ١٠٠%، "عدم الشماتة في الآخرين" في فيلم "يوميات مشاكس" ١٠٠%، "عدم الإفشاء بالمعلومات الشخصية علي الانترنت" في فيلم "جحا والانترنت" ٨٨%، وهذا يتفق مع النسبة الواردة في إجابة السؤال الأول وإجابة السؤال الثاني للبحث، وتري الباحثة أن السبب يرجع إلي أن الشخصيات البشرية كانت أكثر الأفلام محاكاة للواقع فيستطيع الطفل التعلم منها.

مع ملاحظة أن هناك أفلام لم يستطع بعض الأطفال استنباط السلوك الايجابي التي يتضمنه الفيلم، وكانت معظمها من أفلام الشخصيات الحيوانية والخيالية التي كانت أبعد عن الواقع، وتري الباحثة أن السبب قد يرجع إلي أن مثل هذه الشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة يفضلون الأطفال مشاهدتها للترفيه والمرح فقط وتنمية الخيال وليس للتعلم من خلالها.

التوصيات:

على ضوء النتائج التي توصل إليها البحث الحالي توصي الباحثة بما يلي:

1. توصي الباحثة القائمين علي العملية التعليمية بالاهتمام بتصميم وإنتاج أفلام رسوم متحركة تعليمية للأطفال لتقديم بعض المناهج من خلالها، لأنها أبرز عناصر العملية التربوية ومدخلاتها، فلابد أن تشتمل علي قدر كبير من السلوك الايجابي والقيم بالإضافة إلي دورها في تنمية المهارات المختلفة.
2. توصي الباحثة بالاهتمام بإنتاج شخصيات كرتونية مصرية من نمط الشخصيات البشرية لتكون بطلة أفلام الرسوم المتحركة التعليمية لكي تخدم الأهداف التربوية للعملية التعليمية.
3. توصي الباحثة أولياء الأمور بترشيد أوقات مشاهدة الأطفال لأفلام الرسوم المتحركة الغير هادفة التي تصور العنف أمام الأطفال بشكل مبهر فتحل القوة الجسمية محل العقل، حيث أن مشاهدة العنف لا تشد الأطفال فحسب بل تخيفهم، إلا أنهم يعتادون عليها تدريجيًا ومن ثم يأخذون في الاستمتاع بها وتقليدها.
4. توصي الباحثة أولياء الأمور بانتقاء أفلام الرسوم المتحركة التي تحمل قيماً وسلوكاً إيجابياً، فقدرتها علي التأثير علي الأطفال كبيرة.

5. توصي الباحثة الإعلام بالاهتمام بمضمون برامج الأطفال وانتقاء أفلام الرسوم المتحركة التي تقدم كل ما هو إيجابي يفيد الأطفال علمياً وثقافياً وأخلاقياً.

نماذج من أفلام الرسوم المتحركة التعليمية:

فيلم فريق الإنقاذ

فيلم لين والدببة الأربعة

فيلم القدم المكسورة

فيلم جحا والانترنت

فيلم شجرة التفاح

فيلم جحا والحمار

المراجع

أولا المراجع العربية:

1. أكرم فتحي مصطفي (٢٠٠٨). الوسائط المتعددة التفاعلية: رؤية تعليمية في التعليم عبر برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية. القاهرة: عالم الكتب.
2. الأمير عبد العظيم محمد (٢٠٠٦). تأثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام الرسوم المتحركة علي تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لدي تلاميذ الحلقة الأولي من التعليم الأساسي بمدينة المنيا. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة المنيا: كلية التربية الرياضية.
3. جون كوراموتو، جاري ليب، دانييل جراي (٢٠٠٢). فن تصميم الرسوم المتحركة باستخدام فلاش. (ترجمة: تيب توب لخدمات التعريب والترجمة شعبة علوم الحاسب الآلي). القاهرة: دار الفاروق للنشر والتوزيع.
4. سارة ميلاد نخلة عازر (٢٠٠٨). توظيف القيم التعبيرية والفنية المستمدة من أفلام الرسوم المتحركة في إثراء الجانب التربوي والجمالي لملابس الطفل، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة المنوفية: كلية الاقتصاد المنزلي.
5. شحته حسنى حسين (٢٠٠٩). تصميم شخصيات الرسوم المتحركة وآثرها على تنشئة الطفل العربي. بحث علمي منشور. جامعة أم القرى: كلية التربية، متاح علي: http://uqu.edu.sa/news/ar/1676
6. عبد الرحمن أحمد سالم (٢٠٠٩). تطوير الشخصيات في برامج ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثرها علي تنمية الأداء المهاري لدي طلاب شعبة معلم الحاسب الآلي. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة حلوان: كلية التربية.
7. عبد اللطيف بن الصفي الجزار(٢٠٠٢). فعالية استخدام التعليم بمساعدة الكمبيوتر متعدد الوسائط في اكتساب بعض مستويات تعلم المفاهيم العلمية وفق نموذج "فراير" لتعلم المفاهيم. جامعة الأزهر. مجلة التربية، ع ١٠٥، يناير.
8. عبد الله عبد العزيز الموسي (٢٠٠٢). استخدام تقنية المعلومات والحاسوب في التعليم الأساسي (المرحلة الابتدائية) في دول الخليج العربي، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
9. عليان عبد الله الحولي(٢٠٠٤). القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة "دراسة تحليلية"، بحث مقدم إلى المؤتمر التربوي الأول" التربية في فلسطين وتغيرات العصر". الجامعة الإسلامية: كلية التربية. نوفمبر، متاح علي:

www.ahlalhdeeth.com/vb/attachment.php?attachmentid=31956&d

10. عمرو محمد جعفر(٢٠٠٨). تأثير استخدام الرسوم المتحركة على الأداء المهارى لبعض مهارات رياضة الكاراتيه للمبتدئين من سن (٤-٦) سنوات. رسالة دكتوراه غير منشورة. جامعة المنوفية: كلية التربية الرياضية.
11. قويدري الأخضر (٢٠٠٥). أطفالنا والرسوم المتحركة...أو توجس من غزو العقول الطرية. جامعة عمار الثلجي، متاح على: http://www.4shared.com/office/vhWgu_hZ/___.html
12. مأمون المومني، عدنان سالم دولات، سعيد نزال الشلول (٢٠١١). أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية. بحث منشور في مجلة جامعة دمشق. المجلد-27 . العدد الثالث والرابع.
13. مصطفي عبد السميع محمد (٢٠٠٠). تكنولوجيا التعليم – دراسات عربية. القاهرة: مركز الكتاب للنشر.
14. ناصر أحمد حامد (٢٠٠١). تصميم وتوظيف الشخصيات في الرسوم المتتابعة لمجلات وقصص الأطفال في مصر. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة حلوان: كلية الفنون التطبيقية.
15. نبيل جاد عزمي (٢٠٠١). التصميم التعليمي للوسائط المتعددة. المنيا: دار الهدى للنشر والتوزيع.
16. نجلاء السيد عبد الحكيم (٢٠٠١). أثر شخصيات القصة في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدي طفل الروضة من خلال برنامج قصصي مقترح. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية.
17. نرمين زين العابدين محمد (٢٠٠٣). القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال في التليفزيون المصري. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة.
18. هدى محمد الغفيص (٢٠٠٧). أثر الرسوم المتحركة على القيم العقدية للأطفال، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية المنعقد بمدينة الرياض، ١٤ / ٢ / ١٤٢٨هـ. متاح علي: http://www.childhood.gov.sa/vb/attachment.php?attachmentid=207&d .

ثانياً المراجع الأجنبية:

19. **Bradley D. A. (2004). Effects of Varied Animation Strategies in Facilitating Animated Instruction، Chicago. IL، Oct 19-23. ERIC DOCUMENT (484987).**
20. **Dalacosta. K & others (2008). *Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education*. Computers & Education journal. Vol.52، (2009)، 741–748.**
21. **Mohamed، R (2008). *The Effectiveness of A Multimedia Program Using Animation to Develop The Speaking Skill in English for The Pupils of The Primary Stage*، A thesis for the master degree، Cairo university: Institute of Educational Studies.**
22. **Teresa، L. T. & Eugenia، Z. (1995). Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 Years?. University of Dayton، Sex Roles، Vol. 32، Nos. 9/10/1995، (available at): www.sciencedirect.com**
23. **Thompson، T. L. & Zerbinos، E (1995). *Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 Years?*، University of Dayton، Sex Roles، Vol. 32، Nos. 9/10/1995، (available at): www.sciencedirect.com.**
24. **Yong، S. T. &Choo، Y. H. (2005). *Computer Animation*، *Encyclopedia of Distance Learning*. Available at: http://www.igi-global .com/viewtitle.aspx?TitleId=12127**
25. **Wright، J. A. (2005). *Animation writing and development*، United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.**