

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر - الوادي



قسم العلوم الإنسانية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

أثر الرسوم المتحركة في بناء الخيال عند الطفل دراسة مسحية لعينة من أطفال ولاية الوادي

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر
في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري

تحت إشراف الأستاذة
ليلي يحيايوي

من إعداد الطالبتين
* معيزة سارة
* شبرو إكرام

لجنة المناقشة

المؤسسة الأصلية	الصفة	الرتبة	الأستاذ
جامعة الشهيد حمه لخضر - الوادي	رئيساً	دكتور	قيطة فاطمة الزهراء
جامعة الشهيد حمه لخضر - الوادي	مشرقاً ومقررًا	أستاذ	يحيايوي ليلي
جامعة الشهيد حمه لخضر - الوادي	مناقشاً	دكتور	هابة طارق

السنة الجامعية: 2022/2021

اهداء

نهدي هذا العمل المتواضع إلى كل من علمنا حرفاً ولم يخل علينا في هذه
الدنيا . والدنيا الغالين

في بركة دعائهما وصلنا وبعمق مشاعرهما دعمنا وبفائض حبهما

احتوينا

فلهما منا كل الشكر وعظيم الامتنان ومهما قدمنا فلن نوفيها حقهما وعلى

الله أجرهما

شكر وعرفان

نحمد الله عز وجل الذي وفقنا في إتمام هذا البحث العلمي، والي ألهمنا الصحة والعافية والعزيمة فالحمد لله حمداً كثيراً .

نتقدم بحزبل الشكر والتقدير إلى الأستاذة المشرفة "للى لىاوى" على كل ما قدمته لنا من توجيهات ومعلومات قيمة ساهمت في إثراء موضوع دراستنا في جوانبها المختلفة .

كما نتقدم بحزبل الشكر إلى أساتذة قسم الاعلام والاتصال خصوصاً أساتذتنا خلال مشوارنا الدراسي على كل ما قدموه لنا من علم وخبرات ومساعدات وذكريات طيبة تركوها فينا .

وأخيراً وليس آخرًا نوجه تحية إلى كل من ساعدنا في العمل من قريب أو من بعيد كتابة أو مضموناً وإلى زملائنا الأعزاء في الدفعة طالبين من الله أن يوفقهم ويسعدهم في حياتهم المستقبلية والمهنية .

ملخص الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الرسوم المتحركة عبر قنوات الأطفال في بناء الخيال لدى الطفل، وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من أطفال ولاية الوادي.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي حيث تم تصميم استمارة وتوزيعها على المبحوثين. كما تمت صياغة إشكالية تحت عنوان أثر الرسوم المتحركة في بناء الخيال لدى الطفل.

وتم التوصل إلى النتائج التالية:

- يتعرض الأطفال بشكل كبير إلى الرسوم المتحركة، يتفاعلون معها وتؤثر فيهم بشكل كبير وتساهم في عملية تحصيلهم الدراسي واكتسابهم من المفردات والمهارات الجديدة.
- يلجأ الأطفال إلى عالم الخيال للتعبير عما يحبونه أو ما يريدونه من خلال أفلام الكارتون التي تزيد من سعة هذا الخيال وتغذيه وتمدهم بمجموعة من الأفكار والتصورات والتي تساهم بدورها في بناء شخصية الطفل وعقله.

Resumé

This study aimed to find out the effect of animation through children's channels in building the imagination of the child, through a field study on a sample of children in El OUED state.

A problem has also been formulated under the title of the effect of animation in building the imagination of the child This study relied on the descriptive approach, where a questionnaire was designed and distributed to the respondents The following results were obtained:

- Children are greatly exposed to cartoons and interact with them and are greatly affected by them and contribute to the process of their academic achievement and their acquisition of new vocabulary and skills
- Children resort to the world of imagination to express what they love or dream about through cartoon films that increase the capacity of this imagination and nourish it and provide them with a set of ideas and perceptions, which in turn contribute to building the child's personality and mind.

مقدمة

مقدمة

تعد وسائل الاعلام أهم المصادر للحصول على المعلومات ومتابعة القضايا الاجتماعية والسياسية والاقتصادية حول العالم كما أنها أصبحت من أهم وسائل الاتصال الجماهيري تأثيرًا على الأفراد لاسيما الأطفال، وذلك لسهولة بناء شخصية الطفل والتأثير عليها، فتتبلور شخصيته بسهولة وبوقت قصير جدًا حسب ما تريد وسيلة الاعلام ومن أهمها التلفزيون الذي يعتبر وسيلة الترفيه والتثقيف الأكثر انتشارًا في الأسر الجزائرية والأكثر استقطابًا للأطفال إذ تسترعي اهتمامهم في سن مبكرة ولو كان ذلك لوقت قصير يلتقطون فيه ألقًا أو صورًا أو كلمات، فقد أكدت الدراسات أن أول اتصال بين الطفل والتلفزيون يكون في سن الثانية عندما ينصت مصادفة لبرنامج يستمع إليها الكبار ويشاهدونه. ثم سرعان ما يشرع في الاستطلاع عن عالم التلفزيون، فإن مشاهدة الأطفال للتلفاز تزداد مع انتشار أفلام وبرامج الرسوم المتحركة ذات القدرة على اجتذاب الطفل من خلال الخيال والجماليات التقنية التي تميزها، فتجعله أسيرًا لشاشة التلفاز لعدة ساعات يشاهد برامجه المفضلة ويندمج معه كأنها جزء من الحقيقة فتؤثر في نفسيته وعقله وانطباعه عن واقع الحياة ولذا فقد بات التلفاز يشكل مصدر قلق وخوف للأهل، فهم يشاهدون أطفالهم وقد أصبحوا خاضعين لتلك البرامج إلى درجة وصلت حد الإدمان.

وفي هذا الصدد تشير الدراسات إلى أن الأطفال الأمريكيين الذين هم دون الخامسة يقضون ثلاثين ساعة أمام التلفاز أسبوعيًا في حين يقضي الأطفال في بريطانيا واليابان ما بين 12 إلى 24 ساعة في مشاهدته أسبوعيًا. أما الأطفال العرب فإن أوقات المشاهدة لديهم تتراوح بين ساعتين ونصف وثلاث ساعات يوميًا ويقضي الطفل الجزائري تحديدًا حسب دراسة لعبد الحميد الجيفري ساعتين ونصف في مشاهدة البرامج التي تعرض في الأيام العادية وما يقرب من أربع ساعات يوميًا في العطل الأسبوعية.

ولذلك فإن سرعة تأثيرهم في عمرهم هذا وما يختص به من انطباع وتقبل المؤثرات بمختلف أشكالها فالطفل هنا يتأثر بالرسوم الخيالية ويحاول تقليد تطبيق ما يسمع أو يتأثر به من المواقف وهو يحاول أن ينقصد شخصيات أبطالها في

ألعابه مع ما فيها من خوف وعنف وعدوان، إلا أنها تصبح لا شيء أمام خطر
وضرر ما يشاهده الطفل في التلفاز من قصص وما يعرض أمامه من صور مغرية
بألوانه الجذابة.

هذه الدراسة تأتي في إطار البحث في علاقة الطفل بالتلفزيون عمومًا والرسوم
المتحركة خصوصًا.

الفصل الأول

1. تحديد إشكالية الدراسة:

يعد التلفزيون من أكثر وسائل الاتصال الجماهيري تأثيراً على المتلقي وذلك لما يشتمل عليه من مشاهد وصور وإحياءات ورموز وغيرها، لم تعد مهمته تقتصر على نقل الأخبار المصورة والمسموعة أو المباشرة عبر الأقمار الصناعية فحسب بل أصبحت تتميز بقدرة خارقة على الاقناع والسيطرة على العقول فضلاً عن التأثير الذي يحدثه في حياة الأفراد والمجتمع من خلال برامجه التي تعمل على اشباع رغبات المشاهد بالمعلومات والأفكار من جهة والفكر الإبداعي من جهة أخرى، وتعد الرسوم المتحركة من بين المضامين الهامة، باعتبارها أقوى عوامل الاستشارة العقلية للطفل وبما أن مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية في حياة الإنسان حيث يميل كثير من الأطفال الى مشاهدة هذه الرسوم والاندماج مع أبطالها وأحداثها، فعن طريقها يكتسب الأفكار والخبرات بشكل مشوق ومثير ولهذا وجب الاهتمام بالتعرض المبكر للرسوم المتحركة من قبل أولياء الأمور لما لها من أثر كبير في تنمية خيال الطفل، فالخيال مكون أساسي من مكونات الابداع وهو عنصر هام من عناصر تكوين الطفل والسعي الجاد نحو تنمية الخيال يعد ضرورة ملحة وخاصة في عالمنا المعاصر لما للخيال دور في أحداث التقدم والتطور الذي تنشده المجتمعات، وتحاول هذه الدراسة البحث في هذا الموضوع من خلال الاشكال الرئيسي التالي: ما هو تأثير الرسوم المتحركة على بناء الخيال لدى الأطفال من عمر 4 إلى 8 سنوات؟ وتتفرع عنه:

- ما هي علاقة أطفال العينة بالرسوم المتحركة؟
- كيف يكتسبون المعارف والمعلومات من الرسوم المتحركة؟
- كيف يبنى الخيال عندهم؟
- هل تؤثر الرسوم المتحركة إيجاباً أم سلباً على أطفال العينة المختارة؟

2. أسباب اختيار الموضوع:

1.1. أسباب ذاتية:

- الرغبة في الاطلاع على موضوع الرسوم المتحركة ومعرفة مدى تأثيرها على خيال الأطفال.
- اعتبار الرسوم المتحركة هي أكثر مساهم في بناء الخيال عند الطفل.
- اقبال الكثير من الأطفال على مشاهدة البرامج الكرتونية وتقليدها.
- اهتمامنا بعالم الأطفال والرسوم المتحركة وحب الاطلاع أكثر عليه.

2.1. أسباب موضوعية:

- لجدية الموضوع حيث يلمس الجانب الحساس للطفل وهو بناء وتكوين خياله.
- قلة الدراسات في مجال دراسة الخيال وعلاقته بالرسوم المتحركة.
- تنوع البرامج الكارتونية مما أدى إلى تعدد مضامينها وتأثر الأطفال بها.

3. أهداف وأهمية الدراسة:

2.3. أهداف الدراسة:

يكن الهدف الرئيسي في التعرف على مضامين الرسوم المتحركة ومدى مساهمتها في بناء الخيال عند الطفل أثناء مرحلة الطفولة المبكرة، وذلك من خلال مايلي:

- التعرف على الإطار المفاهيمي للخيال
- التعرف على أنواع ومضامين أفلام الكرتون ومدى احتوائها على عنصر الخيال.
- بيان مفهوم الطفولة المبكرة والطفل وتعلقه بالتلفاز وعالم الرسوم المتحركة.

2.3. أهمية الدراسة:

- تستمد الدراسة أهميتها من طبيعة الشريحة المقصودة وهم الأطفال عبر نظرة الأولياء باعتبارهم أكبر عنصر مستقبل للمضامين الإعلامية دون وعي أو إدراك.
- كما تتضح هذه الأهمية للدراسة من أهمية موضوع الخيال والابداع ذاته حيث أنه يخلق جيل من العلماء مما يساهم في تقدم الوطن.
- اعتبار الرسوم المتحركة عاملاً مؤثراً تساهم في تكوين خيال وشخصية الطفل من خلال الرسائل التي تعرضها، بالإضافة إلى كون هذه الدراسة تسمح بإعطاء صورة عن خصائص الاعلام المرئي الموجه للطفل ومدى تأثير هذا الأخير بالمضامين.

4. مفاهيم الدراسة:

• الرسوم المتحركة:

- هي عبارة عن فيلم سينمائي مؤلف من الرسوم أو الأجسام كل منها يختلف اختلافاً طفيفاً عن الرسوم أو الجسم الذي قبله أو الذي بعده ويقوم بعملها المتخصصون من الرسامين والمساعدين الذين يقومون في مهمة تصميم تفصيلية لأجزاء الحركة أو تحريك الأجسام حركة بعد حركة بشكل دقيق ومتتابع ويعد هذا التسويق بواسطة كاميرا خاصة وبطريقة

خاصة هي تصوير صورة صورة وفي النهاية تبدل العين هذه الرسوم والأجسام كأنها تتحرك عندما تعرض على الشاشة¹.

- هي عبارة عن بث الحياة في الرسوم والمنحوتات والصور والدمى بفضل تعاقب عدد من الصور المتتالية مع بعض الأشكال، عن طريق عدد من الرسوم التي تمثل المراحل المتعاقبة للحركة معتمدة على مبدأ تسجيل صورة بصورة².

- **اجرائياً:** هي مجموعة من الصور المرسومة المتحركة ذات الألوان الجذابة عبر بعض القنوات الفضائية والتلفزيون الجزائري تحمل رسائل تربوية وغير تربوية تحتوي على نماذج عدوانية وخيالية تعكس واقعاً خيالياً ومن أشهر هذه الرسوم رسوم "سبونج بوب" و "توم وجيري".

- **الطفل:**

- **لغة:** الطفل: المولود

يطلق اسم طفل في اللغة العربية على الصغير من كل شيء: فجاء في لسان العرب أنه يقال: "يدعى طفلاً حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم والطفل هو المولود، ولد كل وحشية ويكون واحداً وجمعاً³.

- **اصطلاحاً:** تعتبر مرحلة الطفولة من المراحل الهامة عند علماء النفس والتربية وسلوك الانسان أو العلوم المتعلقة به، وتعتبر دراسة النمو الطبيعي عند الانسان دراسة هامة في جميع مراحل حياته المختلفة لكن دراسة هذه الخصائص في مرحلة الطفولة والمراهقة تعتبر أكثر أهمية وذلك لكونها مراحل أساسية في تكوين الفرد من الناحية الجسمية والانفعالية والمعرفية⁴.

- **اجرائياً:** المقصود بالطفل بدراستنا هو ذلك الابن الذي يعيش في رعاية أسرة بين أب وأم وأخوة، والذي يتراوح عمره ما بين 4-8 سنة، مدينة الوادي.

¹ طارق سيد أحمد الخلفي، معجم المصطلحات، انجليزي، عربي، دار المعرفة الجامعية، مصر، ط1، 2008، ص 295.

² شعبان مهدي، بن عيسى آمال، أثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني، فعاليات الملتقى الوطني، مخبر الوقاية والأوغنوميا، جامعة الجزائر 2، 2011، ص 26.

³ أمنة لطروش، دور الرسوم المتحركة في تنمية لغة الطفل، رسالة ماجستير في اللسانيات التطبيقية، جامعة عبد الحميد بن باديس -كلية الآداب والفنون- قسم الأدب العربي، مستغانم، 2015، ص 24.

⁴ حسن أنور الخطيب، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير، امعة القدس، عمادة الدراسات العليا، 2011، ص 21.

الخيال:

– لغة: الظن، والظل، خال الشيء يخال خيلاً وخیلةً وخالاً وخیلاً وخیلاً وخیلةً، ظنه وفي المثل من يسمع يخل والخيال خيال الطائر يرتفع في السماء فينظر إلى ظل نفسه فيرى أنه صيد فينقض عليه ولا يجد شيئاً¹.

– اصطلاحاً: الخيال ميزة إنسانية خالصة لارتباطها بالعقل الذي خص الله به الانسان دوناً عن سائر الكائنات فهو "قوة من قوى العقل، أو مهارة من مهارات التفكير اللفظي العليا شأنه في ذلك شأن الاستنتاج والاستنباط والادراك والموازنة والتحليل والتركيب" أي أن الانسان يولد وهو يملك إمكانية الخيال الذي ينمو ويتطور بنمو الانسان شأنه شأن سائر الملكات، ولهذا يتميز الناس فيه كما تؤثر فيه عوامل مختلفة لعل منها أدب الأطفال.

والخيال ملكة من ملكات العقل، بها تمثل أشياء غائبة كأنها ماثلة لشعورنا ومشاعرنا فهو نشاط عقلي يتحقق بتصور أشياء غير موجودة، انطلاقاً من خبرات ماضية، إنه القدرة التي يستطيع العقل بها أن يشكل صور الأشياء أو الأشخاص أو مشاهد الوجود وفي هذا اتفاق على أن الخيال قوة عقلية قائمة على تشكيل الصور².

5. الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

– أثر الرسوم المتحركة على ظهور العنف لدى الطفل، نبار ربيحة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2011.

تمحورت إشكالية الدراسة في مايلي: هل تؤثر أفلام الرسوم المتحركة على ظهور السلوك العنيف لدى الطفل؟ تفرعت عنها مجموعة من التساؤلات أهمها:

- هل تؤدي أفلام الرسوم المتحركة إلى ظهور العنف اللفظي لدى الطفل؟

- هل تؤدي أفلام الرسوم المتحركة إلى ظهور العنف البدني لدى الطفل؟

¹ حبيب الله علي ابراهيم، الخيال في النقد العربي، قسم الدراسات الأدبية والنقدية، كلية اللغة العربية، جامعة أم درمان، السودان، ص 268.

² عبد النور إبراهيم، الخيال في قصص الأطفال من الشفهي إلى الرقمي، جامعة طاهري محمد بشار، ص 110.

– هل يقوم الطفل بتقليد المشاهد العنيفة في أفلام الرسوم المتحركة؟

كما اعتمد على المنهج الوصفي، وطبقت استمارة على عينة من التلاميذ بمؤسسة ابتدائية وتكونت من البيانات الشخصية (الأولية) بالإضافة الى البيانات الأساسية وشملت محورين لتحقيق أهداف الدراسة والاجابة على تساؤلاتها كما استخدمت أداة أخرى لجمع البيانات وهي الملاحظة.

من أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

تمثلت في أن الطفل يشاهد الرسوم المتحركة دائما ويوميا خاصة يوم الجمعة ويقضي أكثر من ساعتين في مشاهدتها دون تفضيل لوقت على آخر وفي أغلب الأحيان يشاهدها لوحده أو يرفقه اخوته مع تفضيل القنوات الأجنبية الناطقة باللغة العربية كما أن أكثر المشاهد اثارة للطفل بالرسوم المتحركة هي المشاهد العنيفة كالشجار والانتقام، بالإضافة إلى أن أغلب العبارات والألفاظ إثارة للطفل هي الألفاظ العنيفة مثل أيها الأحمق -سوف ترى، سأنتقم منك، وما يثير إعجاب الطفل هو الحركات العنيفة كالضرب واشعال النار وتحطيم الأشياء وتوصلنا إلى أن أكثر السلوكيات التي اكتسبها الطفل جراء مشاهدته للرسوم المتحركة هي السلوكيات العنيفة كالضرب والانتقام.

– أوجه الاستفادة:

اعتمدت الباحثة نبار ربيعة على أداة جمع البيانات وعلى المنهج الوصفي وهو ما ينطبق على موضوع دراستنا فقد تم الاستفادة من هذه الدراسة في طريقة جمع البيانات من خلال استخدام الأداة من جهة ومن جهة أخرى طريقة التحليل.

– تعرض الأطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية والاشباعات المتحركة يحي مستور يحي القحطاني، رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في الاعلام، جامعة ناين العربية كلية العلوم الاجتماعية قسم الاعلام 2017.

تتحصر مشكلة هذه الدراسة في التساؤل الرئيسي: ما الاشباعات المتحركة من تعرض الطفل للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية؟

- هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن دوافع الأطفال للإقبال على الرسوم المتحركة وإلى إبراز الاشباعات الإيجابية المتحققة من مشاهدة الأطفال للرسوم، وإبراز العلاقة بين خصائص عينة الدراسة ومتغيراتها، عمر الطفل، الحي الذي يقيم فيه، الأسرة، المستوى التعليمي للوالدين، الدوافع والاشباعات المتحققة من مشاهدة الرسوم المتحركة.
- تمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة بالرياض وبلغت العينة العشوائية 455 مفردة.
- تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي.

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة: أهم دوافع تعرض الأطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية هي تقديم جو من المتعة والسرور، مسلية وشيقة، تجعل الانسان يعيش في عالم من الخيال، تقدم موضوعات مسلية، تقدم لغة عربية فصحة.... إلخ.

أهم الاشباعات المحققة من مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة تتلخص في: استثارة خيالهم، تزويدهم بمعلومات علمية عن الأرض والبحر وغيرهما، إشباع غريزة حب الاستطلاع لديهم، علمتهم كيف يعامل الصغار والكبار والعكس.

• حدود الاستفادة من الدراسة:

نجد هذه الدراسة ثرية بالمفاهيم والمصطلحات التي تخدم موضوع بحثنا، فقد تم الاستفادة منها في التعرف على ماهية الرسوم المتحركة وأنواعها ووظائفها والتأثيرات السلبية لها.

- سلبيات الرسوم المتحركة على الطفل، خيارى رضوانى، جامعة ورقلة، الجزائر، 2019.

تعرض هذه الدراسة سلبيات مشاهدة الرسوم المتحركة من خلال التحليل الكمي والكيفي لبعض الحلقات من المسلسل الكرتونى كلارنس ودون وعى من الطفل يعتبرها مسلمة وقيم يمكن تطبيقها وممارستها دون مراعاة البيئة المحلية، بعد تتبع حلقات المسلسل تم تسجيل كم من سلوكات الشخصيات كعدم الاعتناء بالنظافة وطريقة الأكل عند كلارنس ورفاقه مقززة ومقرفة والكذب للوصول إلى المبتغى وترديد بعض العبارات غير المناسبة.

- تم الاعتماد في هذه الدراسة على منهج تحليل المضمون.

- هدفت الدراسة إلى التعرف على أهم تأثيرات الرسوم المتحركة على الطفل والمساهمة في لفت أنظار المسؤولين والمختصين إلى هذه الظاهرة والمساهمة في الوصول إلى حلول عملية التقليل من تأثير الرسوم المتحركة على الطفل.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج وأبرز ما توصلت إليه:

- تعرض بعض هذه الرسوم ما يحث الطفل على العنف والاجرام وتجعله يميل إلى العدوانية في تصرفاته.
- تجعل هذه الأفلام الطفل يعتاد على التلقي وليس الاكتشاف والابداع أو الابداع لأنه يشارك فيها.

• حدود الاستفادة من هذه الدراسة:

بما أنه عالج موضوع مشاهدة الرسوم المتحركة عند الأطفال فقد تم الاستفادة من هاته الدراسة في التعرف على تأثير الرسوم المتحركة والآثار السلبية الناتجة عن مشاهدتها.

- القيم في برامج MBC3 الموجهة للأطفال، وحيدة بوفدح بديسي جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية، قسنطينة جوان 2017.

تأتي هذه الدراسة في إطار الاهتمام بالقيم في مضامين وسائل الاعلام حيث قامت الباحثة بتحليل مضمون البرامج التي تقدمها قناة MBC3 بغرض الكشف عن القيم التي تعكسها من حيث موضوعاتها وأنواعها ومصادرها وأساليب عرضها.

وقد استخدمت الباحثة منهج تحليل المضمون على عينة من البرامج التي عرضتها قناة MBC3 خلال دورة تلفزيونية كاملة. وقد توصلت إلى النتائج التالية:

- اتسمت برامج القناة بشكل عام بتقديم مضمون عنيف، خاصة ببرامج الرسوم المتحركة، حيث تكررت قيمة العنف في كل رسوم.
- ركزت مسلسلات الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال ما قبل المدرسة على قيم الرقص والغناء والاختلاط كقيم أساسية لتعليم الطفل اللغة والحساب.
- غابت القيم الإيجابية الخاصة بالعوامة عن أغلب البرامج المقدمة على قناة MBC3 خاصة تلك المرتبطة بالديمقراطية وحقوق الانسان.

• حدود الاستفادة من هذه الدراسة:

تكمّن حدود الاستفادة من هذه الدراسة في الاطلاع والتعرف بشكل أكبر على موضوع الدراسة والتعرف على القيم التي تتركها برامج الكرتون من بينها قناة MBC3 على الأطفال. والاستعانة نسبيا بالجانب المنهجي.

الفصل الثاني

تمهيد

تتمثل أجهزة الاعلام في الصحافة والإذاعة والتلفزيون مراكز ثقافة الطفل وأن الاعلام جزء لا يتجزأ من ثقافة الطفل ويسهم بدور بارز في تربيته وتكوين قيمة وتشكيل اتجاهاته وعقائده، فالإعلام والثقافة يمثلان مدخلاً مهماً لتعليم الطفل وتنقيفه وتسليته.

وأن وسائل الاعلام المرئية والمسموعة والمقروءة لا تقل أهمية عن غيرها من مؤسسات التنشئة الأسرية والاجتماعية في اكتشاف ورعاية الموهبة والابتكار لدى الأطفال والشباب، حيث أن لوسائل الاعلام دور خطير في هذا المجال، فهي قادرة على أن تستبطن من التاريخ قصص الموهوبين والمبتكرين وتعرضها للأطفال والشباب فتحت فيهم ملكات الابداع وتستنهض لديهم إمكانات النبوغ والموهبة، كما أنه باستطاعة وسائل الاعلام أن تخاطب الموهوبين وتوفر لهم من البرامج ما ينمي مواهبهم ويحل مشكلاتهم وان تقدم أولئك الموهوبين عبر قنواتها ووسائل اتصالها بالمؤسسات التربوية والعلمية التي يهتمها اكتشافهم والتعرف عليهم وبمقدورها أيضاً أن تتحدث إلى من يحيطون بالموهوبين لتعرفهم أفضل الطرق وأسلمها للتعامل مع مواهبهم ومبتكراتهم.

المبحث الأول: ماهية الرسوم المتحركة

- المطلب الأول: مفهوم ونشأة الرسوم المتحركة

أولاً- مفهوم الرسوم المتحركة

يعرفها معجم مصطلحات الاعلام على أنها "بث الحياة في الرسوم والمنحوتات والصور والدمى، وذلك بفضل تعاقب عدد من الصور المتتالية لبعض الأشكال، عن طريق عدد من الرسوم التي تمثل المراحل المتعاقبة للحركة معتمدة على مبدأ تسجيل صورة بصورة".

وتعرف كذلك على أنها "عملية عرض لسلسلة من الصور الساكنة أو المرسومة أو المولدة بالكمبيوتر واحدة تلو الأخرى عرضاً سريعاً لخلق الإحساس بوجود حركة نتيجة للظاهرة التي تعرف بمداومة الرؤية" وأغلب برامج الرسوم المتحركة المعروضة على قنوات الأطفال العربية هي في أصولها غير عربية¹.

الرسوم المتحركة عبارة عن فن ممتع وبسيط ينجز بأيدي الأطفال من خلال أوراق كرتون ملونة يتم رسمها وتقطيعها إلى أجزاء، وإصاقها ببعضها البعض ثم إحيائها عن طريق التصوير والتحريك، وتكون هذه الرسومات قصص من حياة الأطفال وأحلامهم، أو قصص تُسرد من نسج خيالهم الخاص، لتصبح في النهاية فيلم رسوم متحركة².

الرسوم المتحركة هي أسلوب فني لإنتاج أفلام مرئية، يقوم فيه منتج الفيلم بإعداد رسوم للحركة بدلاً من تسجيلها بآلة التصوير كما تبدو في الحقيقة، ويستلزم إنتاج فيلم للرسوم المتحركة تصوير سلسلة من الرسوم أو الحركات واحداً بعد الآخر، بحيث يمثل كل إطار في الشريط الفيلمي رسماً واحداً من الرسوم، ويحدث تغييراً طفيفاً في الموضع للمنظر أو الشيء

¹ أمال ورك وفقااص حفصة، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي الرسوم المتحركة أنموذجاً، جامعة الجزائر، 2021، ص 398.

² يحيي مستور يحيي القحطاني، تعرض الأطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية والاشاعات المتحققة، رسالة ماجستير في الاعلام، جامعة نايف العربية، كلية العلوم الاجتماعية، 2017، ص 13

الذي تم تصويره من إطار لآخر، وعندما يدار الشريط في آلة العرض السينمائي تبدو الصور المتتالية وكأنها تتحرك¹.

ثانياً_ نشأة الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة سبقت التصوير الفوتوغرافي الذي تم اكتشافه سنة 1835م في حين أن الرسوم كانت تتحرك على أقراص منذ عام 1832م، وتم تنظيم أول عرض للرسوم المتحركة في إكسפורد سترائيت عام 1896م متزامناً مع أول عرض سينمائي شهده العالم في فرنسا في "الجراند كافيه".

وبالنسبة لمنطقتنا العربية والإسلامية فقد بدأت الرسوم المتحركة فيها مطلع القرن العشرين، ثم تطورت بظهور التلفزيون في مصر عام 1965م.

ثم تطور هذا الفن تطوراً هائلاً، إلا أن كثيراً منه لا يزال واقعاً في أسر الإنتاج المستورد، خاصة من أمريكا، بما يحمله من نماذج فاسدة، وقيم مدمرة لا تتفق مع ما ينبغي أن يتربى عليه أطفالنا، أو ما يمثلته ديننا، وتراثنا².

لم تكن هناك أفلام رسوم متحركة تعرض في الشاشات قبل ظهور التلفاز، بل كانت عبر مسرح للدمى المتحركة بهدف التسلية يقوم بتحريكها مجموعة من الأشخاص، وأول لعبة هي لعبة إلفين كمي سكوب وهي لعبة على شكل دائري اخترعها بلاتي عام 1832م...رسم على محيطها الخارجي رسوماً متتابعة لحركة حصان... في القرن التاسع عشر، ثم اختراع جهاز يسمى adidaleon من طرف ويليام جورج سنة 1834م وهو عبارة عن اسطوانية الشكل زودها بالرسوم هذا الجهاز كان بمثابة المفتاح الذي أنار الطريق لصناعة أفلام الرسوم المتحركة، كما أن إيميل كوهل يعد الأب الحقيقي للرسوم المتحركة حيث أنتج حوالي مائتي فيلم ما، كما يعد فيلمه القصير (الأوهام) أول فيلم للرسوم المتحركة وهو مكون من 700 صورة ثابتة تم رسمها بالتتابع³.

¹ د. سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة باجي مختار عنابة، العدد 53، جوان 2018، ص 29.

² د. محمد بن عبد الرحمان العريفي، الرسوم المتحركة وأثرها في عقيدة الناشئة، جامعة الملك سعود بالرياض، ص 20.

³ بايزيد فطيمة الزهراء، فاعلية التلقي عند الطفل بين أسطورية النص الشعبي وجمالية الرسوم المتحركة، مجلة أبوليوس، جامعة محمد خيضر بسكرة/الجزائر، العدد 01، جانفي 2021، ص 189.

المطلب الثاني: أقسام الرسوم المتحركة

يمكننا تقسيم الرسوم المتحركة وتصنيفها إلى أقسام كثيرة فكما جاء في تصنيف «طيبة اليحيى» فإن أفلام الكارتون تصنف على أساس الصوت إلى:

– أفلام كارتون صامتة.

– أفلام كارتون ناطقة.

أ. أفلام كارتون صامتة: هي أفلام تعتمد على الصورة دون اللجوء للغة والحوار وهذا يعطيها صفة العالمية، لأن الطفل يستطيع مشاهدتها في أماكن عديدة من العالم وفهمها مثل فيلم توم وجيري، إذ يعتمد هذا الفيلم على الحركة والموسيقى أما التفاعل اللفظي فيه بسيط جدًا. بالإضافة إلى هذا كله، فنحن نعلم أن هذا النوع من الأفلام يجذب الأطفال في كل الأعمار إن لم يتعد ذلك إلى الكبار أيضًا لاعتماده على الحركة فقط والقليل من المؤثرات الصوتية الأمر الذي يساعد على الاسترخاء.

ب. أفلام كارتون ناطقة: وهي أفلام غير الأولى، أي أنها تعتمد على الحركة والكلام معًا، وهي بدورها تنقسم من حيث الترجمة إلى:

– أفلام ناطقة بلغات أجنبية مثل: سكوبيدو

– أفلام ناطقة بلغات أجنبية دبلجت إلى اللغة العربية الفصحى مثل: سالي.

– أفلام ناطقة بلغات أجنبية ولكنها دبلجت إلى العامية وهي متعددة اللهجات مثل: تيمون وبومبا

– أفلام ناطقة بلغات أجنبية ومترجمة كتابة إلى اللغة العربية مثل: البيونيين الستة¹.

– وهناك من يصف الرسوم المتحركة على أساس القصة التي يحكيها الفيلم، فكما جاء في رسالة "عائشة سعيد الشهري" هناك:

– أفلام القصة الكاملة: وتقول عنه: «هو النوع الذي يقدم قصة كاملة تدور أحداثها كاملة في حلقة واحدة، ولكن قصة عنوان وشخصيات وأحداث مختلفة تختلف المدة الزمنية لكل قصة حسب الأحداث والموضوع المعالج مثل: حكايات عالمية.

¹ أمانة لطروش، دور الرسوم المتحركة في تنمية لغة الطفل، رسالة ماجستير في اللسانيات التطبيقية، جامعة عبد الحميد بن باديس، كلية الأدب العربي، 2014، ص 106، 107.

- **مسلسلات أفلام الكارتون:** هي مجموعة حلقات متتابعة تحكي قصة واحدة، في كثير منها يتم في بداية كل حلقة عرض موجز لأحداث الحلقة السابقة، وتتوقف كل حلقة عرض موجز لأحداث الحلقة السابقة، وتتوقف كل حلقة في موقف يشوق المشاهد لمتابعة الحلقة القادمة مثل: جزيرة الكنز وسالي¹.
- **سلسلة أفلام الكارتون:** هي مجموعة حلقات كارتونية، وكل حلقة منها تحكي مغامرة جديدة لنفس البطل، وأحداث الحلقات غير متتالية حيث تستطيع مشاهدة الحلقات دون تتابع مثل "مغامرات زينة ونحول" ومن خلال متابعة البحث وجدنا أنه يمكننا تصنيف أفلام الرسوم المتحركة حسب الوسيلة الإعلامية التي تقدمها فوجدنا:
- **رسوم متحركة تعرضها قنوات عربية متخصصة للأطفال، وهي تبث أفلام الرسوم المتحركة ومسلسلات الكارتون على مدار اليوم مثل MBC، SpaceToon، براعم، قناة المد للأطفال، Noon.**
- **رسوم متحركة موجودة على أفلام الفيديو والأقراص المدمجة CD، وهي كثيرة ومتنوعة منها إسلامي الإنتاج مثل: سيرة سيدنا النبي محمد ﷺ، ومنها غير إسلامي كتلك التي تسجل أساسًا من القنوات غير الإسلامية ثم تباع.**
- **شخصيات بشرية مثل: الكابتن ماجد، سالي**
- **شخصيات حيوانية مثل: الليث الأبيض، تيمون وبومبا.**
- **شخصيات خيالية مبتكرة (أشباح، مخلوقات من الفضاء) مثل: كاسبر.**
- **شخصيات مختلطة ما بين البشر والحيوانات: سلاحف النينجا، وأخرى تدمج الشخصيات البشرية بالحيوانية مع الخيالية مثل: علاء الدين².**

¹ مزارى عبد القادر، دور أدب الطفل العربي في اكساب مهارة لتحدث الطفل، أفلام الكارتون والرسوم المتحركة أنموذجًا، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، جامعة مستغانم، العدد 05، ص 206.

² المرجع نفسه، ص 207.

المطلب الثالث: خصائص وأنواع الرسوم المتحركة

أولاً-خصائص الرسوم المتحركة

- التلقائية: "Spontaneite"

تتميز رسوم الأطفال بالتلقائية فقوانينها تتم عل منطق الطفل الخاص وعالمه المميز ورسومه تثبت أن كل طفل عالم قائم بحد ذاته، له خصائصه ومميزاته ورسوم الأطفال تتبع لوجهة نظرهم الخاصة ورغبتهم في إيضاح فكرتهم التعبيرية وتسمى هذه الظاهرة بالتلقائية، ينطلق فيها الطفل بخصائص رسوم الأطفال وبأسلوب حر نابع من رغبته الخاصة بالتعبير عن الأشياء المحيطة به دون وود حدود مانعة تمنعه.

- المبالغة والحذف: "Exggeestion and Cancel"

يلجأ الطفل كي يجسد فكرته إلى المبالغة في بعض أجزاء أو عناصر رسمه أو إلغاء بعض الأجزاء الأخرى وعملية المبالغة والحذف أو التكبير والتصغير لا ترجع إلى عدم قدرة الطفل على رسم بعض الأجزاء أو تفوقه في رسمها وإنما ترجع إلى رغبة الطفل في التأكيد على الأجزاء التي يبالغ فيها أو يحذفها، وتظهر ظاهرة المبالغة والحذف والتكبير والتصغير في رسوم الأطفال من سن الخامسة حتى الثانية عشر وقد تمتد بعد ذلك.

- خط الأرض: "Earth Line"

عندما نلاحظ رسوم الأطفال نجدهم يرسمون أشخاصهم وقد وصفوهم على خط أفقي واحد يمثل الأرض الذي تقف فوقه الأشياء ويبدأ بعض الأطفال في استخدام خط الأرض عند السادسة وقد يستمر معهم فيما بعد الثانية عشر وقد يرسم الطفل أكثر من خط: فهناك خط للأشخاص وخط للعربات وغالبًا ما يرسم الطفل خط الأرض موازيًا لحافة الصفحة أو الورقة.

- التسطيح: "Flatting"

ومن المظاهر الملحوظة أيضًا في رسوم الأطفال رغبتهم في تسطيح أشكالهم وعدم تعبيرهم عن البعد الثالث كما أن أشكالهم لا تحجب عناصرها والطفل¹ يفعل ذلك لرغبته في

¹ مها محمد السيد عامر ومحمد عبد المطلب جاد، استخدام رسوم الأطفال المستلهمة من قصص الخيال العلمي في ابتكار تصميمات طباعية لمنسوجاتهم، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، العدد الرابع، 2015، ص 254.

إبراز كل ما يعرفه عن الشيء الذي يعبر عنه لا ما يراه منه حيث ترى رسومهم من زاوية واحدة بسبب منظورهم.

– الشفافية: "Transparening"

ولرغبة الطفل في تبليغ أفكاره التي يحسها ويعرفها بغض النظر عن طبيعتها التي يراها عليها نجده يعكس خاصية فنية أخرى في رسومه وهي الشفافية وفيها يبدأ الطفل بإظهار بعض الحقائق غير المرئية وكأنها مرئية أي أن الشفافية هي إبراز تفاصيل الأشياء التي خلفها على أنها شفافة أو مصنوعة من الزجاج وتبدأ بالظهور من سن الخامسة.

– الوضع المثالي: "Ideal Position"

وإذا كان الطفل يلجأ إلى الشفافية في رسومه لتأكيد الحقائق المعرفية بدلاً من الحقائق المرئية نراه يلجأ لتأكيد نفس الشيء عند استخدام ظاهرة أخرى وهي الوضع المثالي وفيها يبرز الطفل الجسم الإنساني بطريقته الخاصة التي تبرز كل جزء من أجزاء الجسم البشري كما لو كان يدور من حوله فيجمع ما يروق له حيث يبرز تفاصيل الجسم من الشكل الجانبي والأمامي.

– التكرار في الرسوم "Repitition in Drawing"

ومن اتجاهات الطفل التعبيرية التكرار المستمر في الرسوم في بعض المراحل وبخاصة بين سن السابعة والعاشرة وذلك لإحساس الطفل بأنه أصبح قادراً على إيجاد رسم بعض العناصر مما يدعوه إلى المزيد من التدريبات حولها تدعوه إلى تكرار ذلك الشيء مرات ومرات¹.

ثانياً – أنواع الرسوم المتحركة

يمكن تصميم الرسوم المتحركة بشكل بسيط أو بشكل معقد وبناء على ذلك نستطيع تقسيم الرسوم المتحركة لعدة أنواع تبعاً لخصائص عدة نذكر من بينها مايلي: الرسوم المتحركة بواسطة جهاز الكمبيوتر، الرسوم المتحركة التقليدية والرسوم المتحركة الكاملة، وعلى أساس

¹ مها محمد السيد عامر ومحمد عبد المطلب جاد، مرجع سابق، ص 255.

الصوت تنقسم إلى: الصامتة والناطقة، بالإضافة إلى الرسوم ثنائية الأبعاد والرسوم ثلاثية الأبعاد¹.

تختلف الرسوم المتحركة المنتجة اليوم من حيث طريقة وأدوات إنتاجها والنمط الفني الخاص بها وتنقسم إلى أربعة أنواع أساسية:

النوع الأول: الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (2D Animation)

النوع الأقدم والأشهر من الرسوم المتحركة وما يزال هذا النوع هو الأكثر شيوعًا اليوم في مسلسلات الرسوم المتحركة التلفزيونية، يتم اليوم إنتاج الرسوم المتحركة باستخدام الكمبيوتر حيث يرسم الفنانون الإطارات وتقوم برامج التحريك بتحريكها بالسرعة المطلوبة، وهناك طريقة أخرى حديثة في التحريك ثنائي الأبعاد وذلك بإنشاء الشخصية داخل برامج التحريك وإنشاء الهيكل العظمي الخاص بها ثم تحريكها مثل الدمية.

النوع الثاني: الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (3D Animation)

كانت بداية ظهور هذا النوع من الرسوم المتحركة في أواخر القرن الماضي، حيث تم إنتاج أول فيلم رسوم متحركة طويل منتج بالكامل باستخدام الكمبيوتر (فيلم حكاية لعبة) في سنة 1995م. قبل هذا الفيلم ظهرت أفلام قصيرة من هذا النوع من الرسوم المتحركة، يتم إنشاء الشخصيات داخل برامج التحريك ويتم إنشاء المواقع التي تجري فيها الأحداث بأبعادها الثلاثة ثم يتم تحريك هذه الشخصيات كالدمى في هذه العوالم الثلاثية الأبعاد².

النوع الثالث: استخدام الصلصال

والتي يتم تصميمها وصناعتها من الصلصال، وتركها للتفاعل مع محيطها، وهي تشبه إلى حد كبير الطريقة المتبعة في النقطة السابقة، وغالبا ما يتم استخدامها إعلانات أو الرسوم القصيرة.

¹ ياسين طهراوي، الرسوم المتحركة التعليمية وصعوبات التعلم، مجلد 3، العدد 3، مجلة التمكين الاجتماعي، جامعة تلمسان، الجزائر، ص 37.

² الأنواع الأربعة للرسوم المتحركة لـ 2017/05/14 اطلع عليه يوم 2022/4/7 متوفر على الرابط:

http://zeez.co/archives/8829?fbclid=IwAR2v5-gT112IrXJdw63ld_JXiuyqZR1r8CaPA6tN7PPOIJT6UKbgE0Y0ck

وهناك بعض الأنواع الأخرى مثل:

- استخدام أفلام الكارتون المصممة عن طريق الحاسوب، والتي تتخذ إما بعدين أو ثلاثة أبعاد.
- أفلام الكارتون التي تعتمد على تحويل الآلات الميكانيكية إلى رسوم كارتونية.
- أفلام الكارتون التي يتم فيها استخدام الألوان الزيتية في عملية التلوين¹.

¹ إيمان بطمة، أنواع أفلام الكارتون اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:

https://mawdoo3.com/%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9_%D8%A3%D9%81%D9%84%D8%A7%D9%85_%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%B1%D8%AA%D9%88%D9%86?fbclid=IwAR3Yaj_QICLpJrbn8W4UefpDK2GrMEF9UrEfaCtB4p13mG-J93Q94qddmXw

المطلب الرابع: إعداد الرسوم المتحركة ونماذج عنها

تمر عملية صنع الرسوم بثلاث مراحل رئيسية:

- **مرحلة ما قبل الإنتاج:** تكون هذه المرحلة أكثر اعتماداً على العصف الذهني والتخطيط للرسوم المتحركة المراد عملها وتشمل ما يأتي:
 - وضع الهدف للفيديو الرئيسي والرسالة التي يرغب بتوصيلها عبره.
 - وضع العناوين والأفكار الرئيسية المراد طرحها في الفيديو.
 - اختيار الطرق المراد اعتمادها لصناعة الفيديو، والنمط المراد اتباعه في الفيديو، مثل تحديد نوعية الصور أو الرسومات ونغمة الحوار والموسيقى والألوان.
- **مرحلة الإنتاج:** وتحتاج هنا مرحلة الإنتاج الكثير من العمل الموجه والمعتمد على الأفكار والأهداف التي دونت مرحلة ما قبل الإنتاج، وفي هذه المرحلة ينبغي إعداد سيناريو وتحديد المشاهد المبنية على السيناريو، وصناعة الرسومات بالشخصيات التي ستمثل الأدوار الرئيسية في الفيديو والأماكن التي ستتضمن هذه الشخصيات ثم تحريكها وتسجيل الأصوات بنغمات متنوعة¹.
- **السيناريو:** هو الخطوة الأولى عند صنع فيلم سينمائي أو كارتوني، فهو يمثل الفكرة الأساسية التي يقوم عليها العمل ومعالجة هذه الفكرة في بناء يسير من نقطة البداية حتى يصل إلى

¹ آية الحوامدة، كيفية صناعة الرسوم المتحركة اطلع عليه يوم 2022/4/7 متوفر على الرابط:

https://e3arabi-com.cdn.ampproject.org/v/s/e3arabi.com/%D9%81%D9%86%D9%88%D9%86-%D9%88%D8%AA%D8%B3%D9%84%D9%8A%D8%A9/%D9%83%D9%8A%D9%81%D9%8A%D8%A9-%D8%B5%D9%86%D8%A7%D8%B9%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%B3%D9%88%D9%85-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%AD%D8%B1%D9%83%D8%A9/amp/?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQKKAfQArABIIACAw%3D%3D&fbclid=IwAR0sCq7XM-KaQfggW-er7VmrX3lcQqI5auAkYkpNk7hRj0jp0eBqNU8pDgk#amp_tf=%D9%85%D9%86%20%251%24s&aoh=16493479710865&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=http%3A%2F%2Fe3arabi.com%2F%25D9%2581%25D9%2586%25D9%2588%25D9%2586-%25D9%2588%25D8%25AA%25D8%25B3%25D9%2584%25D9%258A%25D8%25A9%2F%25D9%2583%25D9%258A%25D9%2581%25D9%258A%25D8%25A9-%25D8%25B5%25D9%2586%25D8%25A7%25D8%25B9%25D8%25A9-%25D8%25A7%25D9%2584%25D8%25B1%25D8%25B3%25D9%2588%25D9%2585-%25D8%25A7%25D9%2584%25D9%2585%25D8%25AA%25D8%25AD%25D8%25B1%25D9%2583%25D8%25A9%2F

النهاية، بكلمات أخرى يمكنك أن تقول أن السيناريو هو العمود الفقري لأي عمل سينمائي قد نضيف له العناصر الأساسية الأخرى (التصوير، التمثيل، الإخراج، المونتاج)¹.

- **المشاهد:** ويقصد هنا بالمشاهد تلك المشاهد البصرية التي تضم اللقطات المتسلسلة للفيديو، إذ تكون مجموعة من اللوحات التي تعرض كل واحدة منها فقرة من السيناريو المكتوب، وتساعد هذه الخطوة على جعل عملية الإنتاج أسهل عبر مربعات، وكل مربع يحتوي على مشهد يحتوي على حوار معين.

- **الرسومات:** وتعتبر الرسومات روح الفيديو والوسيلة الأوضح والأكثر فناً لإيصال السيناريو الهادف عبرها، وقد تكون هذه الرسومات حقيقية أو خيالية ويمكن تمثيلها بالرسم أو الاسكتش أو بالتصوير، وتتصف الرسومات بمجموعة من العناصر التي تم اختبارها في مرحلة ما قبل الإنتاج، ومن الخطوات التي قد تساعد على إخراج رسومات منسجمة مع الفيديو المراد إنتاجه:

- اختيار نسق معين من الألوان المنسجمة معا.
- تحديد الأبعاد المراد اعتمادها، بغرض إظهار الرسومات بالحجم الذي يعطي جودة عالية.
- التقيد بنمط عام معين للرسومات، ويجب عدم وضع أنماط عديدة وغير متناسقة.
- **الأصوات:** تعد الأصوات عنصراً مهماً في الفيديو، ومنها أصوات الشخصيات وأصوات الخلفية والمؤثرات الصوتية المتنوعة².
- **التحريك:** يقصد بالتحريك "إعداد الرسوم والأشكال والأشياء الثابتة وتصويرها بحيث تبدو متحركة عندما تعرض على الشاشة مثل أفلام الرسوم المتحركة أو أفلام العرائس".

ويعرف أيضاً التحريك أو بث الحركة بأنه "تركيب حركة ظاهرية للأشياء الثابتة والرسوم والاستعانة بالتصوير السينمائي" ويتم ذلك بإعداد رسم واحد لكل جزء صغير من الحركة كما أن التحريك يعني "تحريك الأشياء وبث الحياة فيها سواء كانت مجسمة أو مرسومة على مسطحات مستوية"³.

¹ بات كوبر وكين دانسايجر، كتابة سيناريو أفلام قصيرة، ط1، دار المركز القومي للترجمة، العدد 1798، الجزيرة-القاهرة- 2005، ص 7

² آية الحوامدة، مرجع سابق.

³ نبار ربيعة، أثر الرسوم المتحركة على ظهور العنف لدى الطفل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، علم اجتماع تخصص اتصال، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2010، ص 70.



• بعض النماذج عن الرسوم المتحركة:

- سبونج بوب: فلم يقتصر الأمر على متابعته في الوقت المخصص لعرضه على القنوات بل أصبح سبونج بوب رفيق كل الأوقات من خلال أقراص ال DVD واليوتيوب.

تتلخص رسالة البرنامج بحب العمل والاجتهاد فيه والإخلاص في الصداقة وهذا أمر جيد بظاهره ولكن سبونج بوب الأصفر المجد لا يطلب الاجازات أبداً ولا يحبها¹.

يسمى غالباً سبونج بوب فحسب وهو شخصية خيالية وبطل المسلسل التلفزيوني الذي يحمل نفس اسمه، حيث قام ممثل الصوت الأمريكي توم كيني بأداء دوره، ظهر مسلسل سبونج سكوير بانكس للمرة الأولى في 01 ماي 1999².



- مسلسل الرسوم المتحركة اليابانية "عدنان ولينا" بالعربية:

اشتهر المسلسل العربي "عدنان ولينا" نسبة لاسم البطلين الرئيسيين لكن اسمه الرسمي للنسخة العربية هو "مغامرات عدنان" سنة 1978. وهو مسلسل أنمي ياباني مدبلج إلى العربية من انتا شركة نيبون أنيميشن مكون من 26 حلقة، عرض على الشاشات العربية خلال فترة الثمانينيات ومازال يتكرر عرضه حتى الآن على العديد من القنوات، أشرف على

إخراجه المخرج ميازكي أحد أعظم مخرجي ورسامي الرسوم المتحركة اليابانية وكان ذلك في عام 1978 وهو مقتبس من رواية المد الهائل أي المد المذهل لألكسندركي³.

¹ بن سالم سعاد، الكتابة للصورة وتأثيرها في مضامين الأفلام الموجهة للطفل، مجلة الاتصال والصحافة، المجلد 6، العدد 1، جامعة باجي مختار، ص 141.

² DANA, ORLANDO, SPOGEBOB: the excitable, absorbent star of Bihini Bottom
اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%B3%D8%A8%D9%88%D9%86%D8%AC_%D8%A8%D9%88%D8%A8?fbclid=IwAR37wXGc8aWiEjATHJoI6z4GsHJS-mp_-7RpO_Zk9AmifEwzKPXxG5KEg30

³ سلمان البعيني، تطور الشخصيات الخيالية في الرسوم المتحركة اليابانية المعاصرة، دراسة استكمال لنيل درجة الماجستير في قسم التصميم الجرافيكي، جامعة دمشق، كلية الفنون، ص 161.

– أبطال الكرة:



هو مسلسل أنمي مقتبس من سلسلة ألعاب إينازوما إيفن من إنتاج ليفل 5، يحكي الأنمي عن قصة فريق يحلم بأن يصبح الأول في البلاد في كرة القدم، يواجه الفريق بعض المشاكل، ولكنهم يتغلبون عليها. الشخصيات مستوحاة من منتخب اليابان لكرة القدم، باستثناء عدة شخصيات عالمية معروفة في عالم كرة القدم¹.

المطلب الخامس: الرسوم المتحركة والقصص الخرافية وأثرها على تنمية خيال الطفل

لو نزلنا إلى مستوى تفكير الأطفال لوجدنا أنهم يميلون إلى أفلام المغامرات عمومًا والخيالية خصوصًا ميلًا لا يمكننا إتناؤهم عنه وقد فسر بعض علماء النفس هذا الشغف بالقصص والأفلام الخيالية بكون الطفل يبحث في عقله اللاوعي عن نموذج متفرد لبطل إيجابي يجمع بين مزايا العقل والذكاء والنباهة إلى جانب القوة الجسدية التي تمكنه من تحقيق رغباته الجامحة.

بالإضافة إلى هذا فإن تلك الأفلام قد تفتق القدرات الابتكارية للأطفال الذين تستهويهم الخوارق والمخترعات، وقد تكون تلك الأفلام البذور الأولى لإبداعات تستفيد منها البشرية، ففي وسع المخيلة البشرية افراز هذيان كثير حينما لا تكون تحت سلطة العقل والمنطق، ومن ذاك الهذيان قد ينسج الإبداع الحضاري².

إن مشاهدة الرسوم المتحركة أو أفلام الكارتون قد تفيد الطفل في جوانب عديدة أهمها:

¹ التلميذة ريان، أبطال الكرة الفرسان والمعلومات اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:

https://wikiforschool.com/index-page.php?num=6933&fbclid=IwAR0ASh32UDiJUqfCcm1S3OwysMS6BXNJOXHZPP6vuN4q_9nNb29c2HDoe9s

² قويدر الأخضر، أطفالنا والرسوم المتحركة، دراسة نقدية للرسوم المندرجة من منظور نفسي واجتماعي، جامعة عمار الثليجي، الأغواط، 2008، ص 63.

– تنمية الخيال والقدرات: من خلال قصص المغامرات المثيرة لأبطال الرسوم المتحركة يعيش الطفل الوقائع والمغامرات ويطلق العنان لخياله لاستشعار أحداث القصة، فيحس بأنه يرافق شخصيات الكارتون مغامراتهم، فهو يتسلق الجبال ويصعد الفضاء ويقتحم الأحرار ويسامر الوحوش تمامًا مثل روبن هود أو ماوكلي... إلخ مما ينمي الخيال لديه، كما تعرفه بأساليب مبتكرة متعددة في التفكير¹.

¹ سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه، مرجع سابق، ص 29.

المبحث الثاني: الطفولة والخيال

المطلب الأول: مفهوم الطفولة وتقسيماتها

أولاً- مفهوم الطفولة: تعتبر الطفولة من أهم مراحل البناء الفكري وأفضل المراحل العمرية لتثبيت المعارف واكتساب المهارات والطفل ينجذب فطرياً إلى كل ما هو مرح وغامض في الوقت نفسه فيغلب عليه طابع الفضول في معرفة المزيد من كل شيء وهذا ما يجعل من "أفلام الكارتون والرسوم المتحركة" أهمية كبرى في حياته فهي تملأ فراغه وتحاكي وجدانه وتغذي حاجاته الطفيلية¹.

وموضوع الطفولة هو النمو، والنمو معناه الارتقاء الكمي والكيفي للأشياء، فالطفل الوليد والقطعة الصغيرة كلاهما يزداد حجمًا أولاً ويحدث ذلك عن طريق تناسل كل الخلايا بجسميهما وهذا هو الازدياد الكمي (طولاً، وعرضاً ووزناً) ثم تتسع وظائفهما ثانياً وتتعدد بمرور الزمن².

وتعرف أيضاً بأنها المرحلة التي تمتد من لحظة الميلاد من سن البلوغ الذي يحدث عادة في سن 12 و 13 وتعتبر هذه المرحلة في نظر علماء النفس والاجتماع من أهم المراحل في تكوين شخصية الفرد إشارة منهم إلى دور التنشئة الاجتماعية³.

وتعرف جرافيتز (M/Grawitz) الطفولة بأنها مرحلة تطور الفرد من الميلاد إلى المراهقة وتحددها بمراحل العمر كالآتي:

- الرضيع: من الولادة إلى عام
- عمر التمدريس: من عام إلى خمسة أعوام.
- المراهقة: من 12 و 13 عاماً إلى 18 و 20 عاماً⁴.

¹ آمنة لطروش، دور أدب الطفل المرئي في إكساب مهارة التحدث للطفل، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، العدد الخامس، جامعة مستغانم، 2018، ص 205.

² ألفة حقي، سيكولوجية الطفل (علم نفس الطفولة) جامعة الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب، 1996، ص 10.

³ نبار ربيعة، أثر الرسوم المتحركة على ظهور العنف لدى الطفل، مرجع سابق، ص 69.

⁴ عريبي مسعودة، تأثير مشاهد العنف في أفلام الكارتون على سلوك الطفل ما بين 08-09 سنوات، مذكرة تخرج للحصول على درجة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة حمه لخضر، قسم العلوم الاجتماعية، 2014، ص 16.

تقسيمات الطفولة المستندة إلى الخيال:

للطفولة مراحل وتقسيمات قام بها الباحثون والمتخصصون في هذا المجال وهي على النحو الآتي:

- **مرحلة الخيال الإيهامي المحدود (3-5 سنوات):** في هذه المرحلة يرتبط الطفل في البيئة التي تتشكل من أفراد أسرته وبعض معارفه من الجيران والأقارب، والألعاب التي يلهو بها، والملابس التي يرتديها والطعام الذي يتناوله والمؤثرات الجوية ... إلخ.

ويتأثر الطفل بكل تلك العناصر البيئية مستجيباً قصرياً لتأثيراتها المختلفة محاولاً استكشافها، ويميل الطفل في هذا السن إلى المحاكاة وتقليد انطباعات الناس البالغين من حوله بدون إدراك.

- **مرحلة الخيال المطلق (6-8 سنوات):** في بداية تلك المرحلة يبدأ الطفل في التحول من الخيال المحدود بالبيئة إلى النوع الإبداعي أو التركيبي، وذلك بعد أن يكون الطفل قد تجاوز مرحلة التعرف على البيئة الخاصة المحدودة، لذلك يتطلع إلى موضوعات جديدة ويزداد حبه في الاستطلاع ويستعين الطفل تلك المرحلة في تفكيره بالمعاني الحسية للوصول إلى غرضه.
- **مرحلة البطولة (8-12 سنة):** وفيها ينطلق الطفل من مرحلة الواقعية والخيال المنطلق إلى مرحلة أقرب إلى الواقع والبعد عن الخيال الأملح والاهتمام بالحقائق وقراءة دوائر المعارف البسيطة، ويشد ذهنه نحو الألعاب الجماعية التي تتطلب المهارة والمنافسة، وفيها يحاول الطفل إثبات ذاته من خلال التطلع على بعض تقاليد المجتمع.

- **مرحلة المثالية والنضوج (12-15 سنة):** وهي فترة الاستقرار العاطفي ويكون الطفل مؤهل إلى الانتقال لطبقة عمرية أعلى نتيجة توسيع مداركه في إدراك الأمور بالكل العقلاني والواقعي¹.

¹ هشام محمد ظاهر الليثي، معايير ومقومات تصميم البيئات للطفل وأثرها على تحفيز قدراته التخيلية، مجلة العمارة وبيئة الطفل، العدد 1، جامعة بني يوسف، مصر، 2020، ص 16.

المطلب الثاني: أهمية الطفولة المبكرة

منذ أواخر القرن الماضي أخذ الاهتمام بالطفولة يتضح ويتطور، ويعتبر بريير (preyer) في ألمانيا أول من فتح السبيل أمام أبحاث لدراسة الطفولة في كتابه المشهور "عقل الطفل" ¹L'Ame de L'egant وتعد مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة مهمة في حياة الطفل، حيث أن نموه فيها يكون سريعاً وخاصة النمو العقلي، وتشهد هذه المرحلة مجموعة من المفاهيم الاجتماعية للطفل كالاتزان «الفسولوجي» والتحكم في عملية الإخراج وزيادة الميل إلى الحرية، ومحاولة التعرف إلى البيئة المحيطة، والنمو السريع والتفرقة بين الخير والشر والصواب والخطأ. والطفل في هذه المرحلة يستخدم الأسئلة والاستفسارات الموجهة للمحيطين به لمعرفة المزيد عن العالم الخارجي، حيث يكون كل طفل لنفسه ما يسمى ببنك المعلومات، فاللحاء المخي في هذه الفترة يكون في غاية الحساسية وهذا يجعل من السهل تخزين المعلومات والخبرات ورموز الأشياء لاستخدامها في اكتساب الخبرات في المستقبل وتفسيرها والتعامل معها.

فالطفل في هذه المرحلة يتمكن من اكتساب ما يقرب من خمسين مفهوماً جديداً كل شهر وبذلك يضيف هذه الثروة الهائلة إلى محصوله اللفظي بما يساعده على الاتصال بالآخرين وفهمهم والتجاوب مع متطلبات الحياة الاجتماعية، كما أنه يعمل كعنصر أساسي في النمو العقلي السليم للطفل².

¹ صالح الشماع، اللغة عند الطفل من الميلاد إلى السادسة، ط 2020، دار الكتب المصرية، مصر، 2019، ص 18.

² مي محمد الوحش، موسوعة التربية النفسية للأطفال، ط1، دار دجلة للنشر، المملكة الأردنية، عمان، 2015، ص 31-32.

المطلب الثالث: صفات الطفل المبتكر

تقترب صفات الطفل الطبيعية من بعض صفات الشخص المبتكر فالطفل يتمتع بذكاء طفولي يقوم على الدهشة وحب الاستطلاع، والخيال الجارف المنطلق بغير حدود، فالدهشة تعد العامل الرئيسي لاكتشاف وقائع جديدة تعد جوهر المعرفة، كما أن الطفل من خلال رغبته الغريزية لحب الاستطلاع يكون شغوفاً بكشف أسرار الوجود، كما تتسم معظم أنشطته بقدرة خيالية منطلقة بغير حدود.

وعلى ذلك نجد هناك سمات تميز الطفل المبدع وتتمثل في الآتي:

- أ. المرونة
- ب. الاستقلال
- ج. حب الاستطلاع
- د. الانطواء
- هـ. الثقة بالنفس
- و. الميل للمغامرة
- ز. سعة الخيال
- ح. الاهتمامات المتنوعة
- ط. السيطرة
- ي. تقبل الذات
- ك. الاعتماد على النفس¹.

¹ طارق عبد الرؤوف عامر، الابداع مفاهيمه، أساليبه، نظرياته، ط 1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، 2005، ص 129.

المطلب الرابع: مفهوم الخيال وصوره

أولاً- مفهوم الخيال

لغة: الخيال هو ما تشبه لك في اليقظة والمنام من صورة، وهو إحدى قوى العقل التي يتخيل بها الأشياء والجمع أخيلة، وخیلان.

يعرفه "أبو سيف" بأنه: هو القدرة العقلية والمعرفية التي يستطيع الشخص بواسطتها تشكيل بعض عناصر الحياة -كصورة ذهنية- تشكيلاً يتناسب مع مرحلة النمو العقلي الذي يمر بها، يتم الاحتفاظ بهذه العناصر في ذاكرته حتى يتم استحضارها عند اللزوم¹.

الخيال كما نعلم قدرة من القدرات العقلية لدى كل فرد وهذه القدرات ككل في حاجة إلى مثيرات وعوامل بيئية مختلفة لكي تنمو ويكمن تعريف هذه الملكة العقلية بمايلي، الخيال نشاط ذهني فردي يرتبط بشكل أو بآخر بالخرافة في محاولة لإشباع حاجة ما².

من المعروف أن الخيال عند الأطفال في المرحلة السابقة على دخولهم المدرسة هو خيال من النوع الإبهامي الجامح، وهو الذي يعبر عنه الطفل في أثناء لعبه، أو في أثناء أحلامه، فالطفل الذي يضع عصا بين ساقيه ويجري بها، يتخيل أنه يمتطي فرساً وأن هذا الفرس يحمله ويجري به بسرعه المعهودة، والطفلة التي تمسك بدميتها وتحاول أن ترضعها، أو تعمل على تنظيفها وتمشيط شعرها، وتحدث معها في أثناء ذلك تتخيل أن هذه الدمية هي ابنتها وترعاها كما يحدث من أمها لرعايتها هي، إن مثل هذا الخيال الإبهامي للطفل في طفولته المبكرة يعد أمراً هاماً وضرورياً للنمو العقلي والنفسي لهذا الطفل في تلك المرحلة³.

¹ شيرين صبري المرسي، عوض علي، دور مؤسسات رياض الأطفال في تنمية الخيال والابداع العلمي لدى أطفالها، تصور مقترح، ص 250.

² جادي حنان وآخرون، القصص الخرافية ودورها في تنمية خيال الطفل وإبداعه الأدلي، مذكرة لنيل شهادة ليسانس في اللغة والأدب، جامعة أكلي محند أولحاج، قسم اللغة العربية وآدابها، 2017، ص 13.

³ علي راشد، تنمية الابداع والخيال العلمي، لدى أطفال الروضة، ط1، ديونو للطباعة، عمان، 2010، ص 57.

ثانيًا - صور الخيال

1. الخيال الإبداعي:

يكون الخيال ابداعياً حين يستفيد مما يتيح الواقع من صور لإنتاج "ما لا يوجد في الواقع وما لا يستسيغه"، أي أنه إعادة إنتاج للواقع في صورة جديدة مشابهة للشيء الأصلي، وقد تكون قريبة أو بعيدة عنه، فصور المخلوقات الفضائية مثلاً هي عبارة عن تركيب مخالف لصور المخلوقات الواقعية التي يراها أمامه من حيث حجمها وتركيب أعضائها، لونها وغيرها من الصفات، والخيال الإبداعي لا يبقى في حدود استحضار الواقع والتقييد بقيوده فينتقل من أرض التعقل والتصبر والحجة والأناة إلى أرض الحلم والرؤيا المستدعاة من الأفاصي المبهمة المجهولة.

2. الخيال التقليدي:

يكون الخيال تقليدياً حين تكون الصور جاهزة من قبل وذلك من خلال استحضار الشخص للصور التي ينشئها الآخرون، والطفل حين يشاهد القصص المصورة خاصة الرسوم المتحركة يمارس تخيلاً تقليدياً، إذ أن الصور تقدم جاهزة في حلة أخاذة، وتطوف بها في عوالم خيالية جهزت لها وتم تجسيدها واقعاً من قبل لإدخال الطفل في تشكيلها على الأقل لحظة المشاهدة، ولعل هذا النمط ماثل بصورة أقل حدة في القصص المكتوبة للطفل¹.

¹ عبد النور إبراهيم، مقال الخيال في قصص الأطفال من الشفهي إلى الرقمي، جامعة طاهري محمد بشار، ص 111.

المطلب الخامس: وظائف التخيل عند الأطفال

إن التخيل يؤدي ثلاث وظائف أساسية في حياة الطفل:

- إن التخيل يعتبر أحد أشكال التفكير الأساسية التي يتمكن الطفل من خلالها من تمثيل الواقع داخل نسقه التصوري، فالتعقيد أو التركيب المتضمن في خبرات الكبار التي يريدون نقلها للطفل وكذلك ما يشتمل عليه عالمهم من تكنولوجيا ومعلومات، كل ذلك يمكن توصيله إلى الطفل بشكل تدريجي من خلال التعليم المنظم، وأيضًا من خلال اللعب الرمزي الذي يقوم التخيل فيه بدور كبير.
- أن التخيل يقوم من خلال الألعاب الرمزية للأطفال بإتاحة الفرصة لخفض التوترات والتعبير عن الأفكار والمشاعر والانفعالات من حيث أن الطفل عن طريق التخيل خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة يخلق لنفسه عالمًا وهميًا يحقق له رغباته التي لا يستطيع تحقيقها في عالمه الواقعي ومن ثم يصبح التخيل صمام أمن الطفل النفسية، فهو يخفف من التوتر النفسي ويقلل من مشاعر النقص والعدوان والغيرة.
- أن التخيل يقوم بوظيفة إحداث التكامل في الشخصية، فاللعب الرمزي الخيالي لدى الأطفال ليس فقط وسيلة لخفض التوتر والحصول على معلومات جديدة، لكنه أيضًا يقوم بإحداث التكامل بين المزاج الشخصي والدافعية والذكاء والموهبة، ومن ثم فهو وسيلة لتحقيق الذات أو للوصول إلى صورة مناسبة حول هذه الذات¹.

¹ مركز دبيونو لتعليم التفكير، قياس القدرة الخيالية لدى الأطفال، ط1، عمان، 2017، ص 7.

المطلب السادس: تنمية الخيال لدى الطفل

إن الخيال المبالغ فيه المتجسد في العديد من الرسوم المتحركة تجعل الطفل يعيش في عالم الأوهام والخيالات بعيداً عن الخبرات الواقعية، وذلك مثل الرسوم المتحركة المجسدة لأشكال غريبة تخزن القوة والطاقة ولها قدرات خارقة تؤدي إلى درجة الإلحاد مثل "اليوكاي" و"البوكيمون"، فوجود حيوانات غريبة الشكل مثل بخاخ يطلق قطرات في الجو تسبب المطر فهذا تظليل للطريقة العلمية الصحيحة في هطول المطر، وهذا يوكاي غليان الذي يجعل الناس يشعرون بالدوار حين يكونون في الماء الساخن، كل هذه الأشكال تظل الخيال وتشوّهه وتصرف فكر الطفل عن المعرفة العلمية وترجع به إلى الفكر الخرافي الأسطوري¹.

تنمية الخيال بأنواعه القصصي والدرامي، والخروج عن الواقع إلى شخصيات لا نجدها في عالمنا، وأحداث لا يمكن أن تقع، وقد يتسرع بعضنا إلى القول بأن ذلك سلبي والحق أن الخيال حاجة أساسية من حاجات الأطفال بشرط ألا يكون مغرقاً سلبياً لا يحمل قيمة، ولا يغرس فضيلة، ولكن الخيال الذي نصادفه في أفلام الرسوم المتحركة هو الذي يعطي الطفل الرؤيا بعيدة المدى، وهو الذي يجعله يحل ما يدور حوله من أحداث ومواقف، ويفعل عمليات التفكير العليا لديه، كالاستدلال والمقارنة والاستنتاج والتحليل والتركيب مما نفتقده في المدارس غالباً، بسبب أننا نستبدل ذلك كله مهارة واحدة فقط تجعل الطفل كاللبغاء، وهي مهارة التذكر.

¹ سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 53، قسم علم الاجتماع، جامعة باجي مختار، عنابة، جوان 2018، ص 33.

خلاصة الفصل

في ظل ما تم التطرق إليه في هذا الفصل يمكن الإقرار بأن الرسوم المتحركة ذات جماهيرية واسعة خصوصًا لدى الأطفال، نظرًا ما تعتمد هذه الأخيرة من تقنيات هائلة وأساليب إبداعية تستميل بها أذهان الشريحة المستهدفة، وما ذلك إلا لما تتمتع به هذه الرسوم من جاذبية للطفل وتشويق حيث أنها تحمل في طياتها عنصر الخيال وأفلام كارتون خيالية التي يصعب تمثيلها في الواقع فيتم تصويرها بالرسم في اطار واقعي جذاب يجمع بين الألوان والموسيقى مما يجذب الطفل ويشبع لديه بعض الجوانب وهذا ما سنفصل فيه من خلال الفصل التطبيقي للدراسة.

الفصل الثالث

الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة

أولاً- منهج الدراسة

إن المنهج هو الطريقة التي يسلكها الباحث في دراسة أو في تتبعه لظاهرة معينة من أجل تحديد أبعادها بشكل شامل يجعل من التعرف عليها أمراً سهلاً.

فالمنهج هو الطريق الواضح والمستقيم، والبين والمستمر للوصول إلى الغرض المطلوب أو تحقيق الهدف المنشود.

وتتدرج دراستنا ضمن المنهج الوصفي الذي هو، طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها، ويعتبر الوصف ركناً أساسياً من أركان البحث العلمي ومنهجه من أهم المناهج المتبعة فيه إذ أن الباحث الذي يرغب في الوصول إلى نتائج علمية يعتمد عليها، لا بد من أن يحرص على وصف الوضع الراهن للظاهرة وذلك برصدها وفهم مضمونها والحصول على أوصاف دقيقة وتفصيلية لها بغية الإجابة التي يطرحها والمشكلات التي يدرسها¹.

محاولة الوصول إلى المعرفة الدقيقة والتفصيلية لعناصر مشكلة أو ظاهرة قائمة، للوصول إلى فهم أفضل وأدق أو وضع السياسات والإجراءات المستقبلية الخاصة بها.

يستخدم المنهج الوصفي في دراسة حاضر الأوضاع الراهنة للظواهر من حيث خصائصها، أشكالها، وعلاقاتها، والعوامل المؤثرة في ذلك، مع ملاحظة أنه يشمل في كثير من الأحيان على عمليات تنبؤ لمستقبل الظواهر والأحداث التي يدرسها².

ثانياً- أدوات جمع البيانات

لقد اعتمدنا في هذه الدراسة على أداة أساسية لجمع البيانات وهي الاستبيان وذلك بمراعاة توافقه مع المنهج الوصفي.

¹ د. رجاء وحيد دويدري، البحث العلمي، أساساته النظرية وممارسته العملية، ط1، دار الفكر المعاصر، بيروت، لبنان، 2000، ص 183.

² محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب، الجمهورية اليمنية، 2019، ص 46.

الاستبيان:

الاستبيان بمعنى ظهر واتضح، والشيء الذي استوضحه وعرفه، واستبيان تشتق من ظهر واتضح، وقد وردت في القرآن الكريم كثيرًا منها

وهو أداة من أدوات جمع البيانات الأولية يتكون من مجموعة من الأسئلة المتنوعة والمختلفة تقدم من الباحث إلى المبحوثين بغرض الإجابة عليها قصد استعمالها في دراسة ظاهرة معينة¹.

وشملت الدراسة على ثلاث محاور وكانت عناوينها كالتالي:

المحور الأول: أنماط مشاهد الأطفال للرسوم المتحركة

المحور الثاني: اكتساب الأطفال المعارف والمعلومات من الرسوم المتحركة

المحور الثالث: بناء الخيال عند الأطفال

ثالثاً - مجالات الدراسة

يقصد بها النطاق الذي أجري فيه مجال البحث ويقسم عادة إلى ثلاثة مجالات المجال الجغرافي المنطقة التي يجري فيها البحث، المجال الزمني وهي المدة التي يستغرقها البحث الميداني منذ بدايته حتى نهايته، المجال البشري وهم الأفراد الذين يعيشون في المجال الجغرافي.

المجال المكاني: حي التوبة والمصاعبة -بلدية الوادي.

المجال الزمني: الحدود الزمنية للبحث كانت مع بداية شهر أفريل 2022 وتستمر إلى غاية شهر ماي 2022.

المجال البشري: تم إجراء هذه الدراسة على عينة قسدية 100 طفل متعرض للرسوم المتحركة في بلدية الوادي.

¹ د. عوينات عبد القادر، محاضرات في المنهجية، كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير، جامعة آكلي محند أولحاج، 2018، ص 29.

رابعًا_ مجتمع البحث وعينته

إن مجتمع الدراسة في لغة العلوم الإنسانية هو مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقًا والتي تركز عليها الملاحظات كمثال على ذلك سكان الجزائر، أي مجموعة الأشخاص والأفراد المقيمين بالجزائر أو مجموعة كتب المكتبة، أي كل كتب المكتبة¹.

- يشتمل جميع عناصر ومفردات المشكلة أو الظاهرة قيد الدراسة².
- يتمثل مجتمع دراستنا في الأطفال من هم بعمر 4 إلى 8 سنوات وتنقسم هذه العينة إلى الأطفال تحت سن التمدرس 4 إلى 5 سنوات والأطفال في سن التمدرس 6 إلى 8 سنوات في ولاية الوادي.

وقد تم الاستعانة بابتدائيتين:

- ابتدائية سروطي محمد.
- ابتدائية زلاسي الجيلاني.

عينة الدراسة:

العينة هي جزء من المجتمع الإحصائي يتم اختياره وفق أساليب المعاينة الإحصائية ويشترط أن تكون ممثلة للمجتمع الذي نقوم بدراسته ولكي تكون العينة ممثلة للمجتمع يجب أن تتضمن خصائص المجتمع بشكل يمكننا تعميم نتائجه لتقدير أهم معالم المجتمع الإحصائي³.

شملت عينة الدراسة الحالية أطفال تتراوح أعمارهم بين 4 إلى 8 سنوات والذين يقبلون على مشاهدة الرسوم المتحركة.

ولقد تم اختيار العينة بطريقة قصدية بتدقيقها التجانس بين أفرادها، والعينة العشوائية العمدية (قصدية) والتي يقوم باختيارها الباحث طبقًا للغرض الذي يستهدف تحقيقه، من خلال

¹ مورييس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ط1، دار القصبية للنشر، الجزائر، 2006-2014، ص 298.

² دليل المعاينة الإحصائية، أدلة المنهجية والجودة، دليل (1) مركز الإحصاء، ص 135.

³ سعدي الفول السعدي، مناهج البحث، الديبلوم الخاص في التربية - العينات وأنواعها، ص 9.

البحث، ويتم اختيارها على أساس توفر صفات محددة في مفردات العينة تكون هي الصفات التي تتصف بها مفردات المجتمع محل البحث¹.

وتعرف أيضًا بأنها غير ممثلة لكافة وجهات النظر ولكنها تعتبر أساس متين للتحليل العلمي للباحث حول موضوع الدراسة².

مبررات اختيار العينة:

تم تحديد عمر العينة من عمر 4 إلى 8 سنوات للأسباب التالية:

- باعتبار الأطفال من هم تحت سن 4 سنوات لا يستطيعون فهم رغباتهم ومتطلباتهم أو التعبير عن آرائهم.
- كما أن غالبية الأطفال بهذا العمر لا يستطيعون التكلم وقول جمل مفيدة لذا تم عزل هذه الفئة من الدراسة لتحقيق مصداقية أفضل.
- أما الأطفال من هم فوق 5 سنوات إلى 8 سنوات غالبيتهم يستطيعون التكلم وفرض رغباتهم وتفضيلاتهم كما يمكنهم الإجابة لنا على أسئلة الدراسة بمساعدة الولي.

خامسًا - إجراءات الصدق والثبات

أ. اختبار الصدق: يقصد بالصدق "صلاحية الأسلوب" أو الأداة لقياس ما هو مراد قياسه، أو بمعنى آخر صلاحية أداة البحث في تحقيق أهداف الدراسة، وبالتالي ارتفاع مستوى الثقة فيما توصل إليه الباحث من نتائج بحيث يمكن الانتقال منها إلى التعميم³.

بعد الانتهاء من وضع أسئلة الاستمارة بمساعدة الأستاذة المشرفة وموافقتها عليها تم عرضها على ثلاثة محكمين متخصصين في علوم الاعلام والاتصال في جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي وهذا قصد إثبات مصداقية وصلاحية الاستبيان في الإجابة على تساؤلات الإشكالية المطروحة للبحث.

¹ سعدي الفول السعدي، مناهج البحث، مرجع سابق، ص 9.

² هاجر داوود وعائشة رفسى، أثر الأفلام الكارتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام، جامعة آكلي محمد، البويرة، ص 49.

³ حنان بشتة نعيمة بوعموشة، الصدق والثبات في البحوث الاجتماعية، مجلة دراسات في علوم الانسان والمجتمع، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيل، جوان 2020، ص 118.

ب. اختبار الثبات: للتأكد من ثبات الاستمارة تم حسابه وفق معادلة "هولستي" الآتية:

$$R = \frac{N \cdot C}{1 + (N - 1) \cdot C}$$

حيث:

R: معامل الثبات

N: عدد المحكمين = 3

C: متوسط الاتفاق مع المحكمين

$$C = 0.28 + 0.42 + 0.28 = 0.98$$

ومنه

$$R = \frac{3 \times 0.98}{1 + (3 - 1)0.98} = 0.99$$

الفصل الرابع

الفصل الرابع: الجانب التطبيقي

بعد توزيع الاستمارة على العينة والتي تضم أطفال من هم في عمر (4 إلى 8 سنوات) قدرت العينة بـ 100 طفل أي 100 استمارة تم احتساب 97 استمارة احتوت على 24 سؤالاً، وبناء عليه سنتناول في هذا الجانب التطبيقي مناقشة وتحليل النتائج التي أسفرت إجابات المبحوثين في ضوء محاور الاستبيان.

البيانات الشخصية:

جدول رقم (1): توزيع العينة حسب الجنس (ذكر، أنثى)

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	44	%45,36
أنثى	53	%54,63
المجموع	97	%100

يبين الجدول رقم (1) توزيع العينة حسب الجنس (ذكر، أنثى) حيث نلاحظ أن النسب غير متساوية فنجد عدد الإناث 53 بنسبة مئوية قدرت بـ %54,63 أكثر من عدد الذكور 44 بنسبة مئوية قدرت بـ %45,36.

ومنه نستنتج أن عدد الإناث أكثر من عدد الذكور.

جدول رقم (2): عمر العينة (4-8 سنوات)

العمر	التكرار	النسبة
4 سنوات	11	% 11,34
5 سنوات	15	% 15,46
6 سنوات	9	% 9,27
7 سنوات	13	% 13,40
8 سنوات	49	% 50,51
المجموع	97	%100

يبين الجدول رقم (2) أعمار العينة من 4 سنوات إلى 8 سنوات حيث نجد أن أكثر عمر متواجد هو عمر 8 سنوات بعدد 49 طفل بنسبة 50,51 % تليها عمر 5 سنوات بعدد 15 طفل بنسبة قدرت بـ 15,46 % ثم عمر 7 سنوات بعدد 13 طفل بنسبة قدرت بـ 13,40 %، وبعدها 4 سنوات بعدد 11 طفل بنسبة 11,34 %، وأقل عمر 6 سنوات بعدد بلغ 9 أطفال بنسبة قدرت بـ 9,27 %.

جدول رقم (3): توزيع العينة حسب متغير المستوى التعليمي

النسبة	التكرار	المستوى التعليمي
% 24,74	24	مرحلة ما قبل المدرسة
% 12,34	12	الروضة
% 13,40	13	أولى ابتدائي
% 50,59	48	ثانية ابتدائي
%100	97	المجموع

يتبين لنا من خلال الجدول أن أكبر عدد من أفراد عينة الدراسة كان من نصيب مرحلة الثانية ابتدائي بنسبة 50,59 % يليه مباشرة مرحلة ما قبل المدرسة بنسبة 24,74 % ليأتي بعدها الصف الأول ابتدائي بنسبة 13,40 % ثم أقل نسبة كانت من نصيب أطفال الروضة بنسبة 12,34 %.

المحور الأول: أنماط مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة

جدول رقم (4): مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة

النسبة	التكرار	العبارة
% 24,74	40	دائمًا
% 51,54	50	أحيانًا
% 7,21	7	نادرًا
%100	97	المجموع

يبين الجدول رقم (4) مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة فنجد أن غالبية الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة أحياناً بنسبة بلغت 51,54 % أما بالنسبة للأطفال الذين يشاهدونها دائماً بلغت نسبتهم 24,74 % لتبقى 7,21 % من أطفال العينة يشاهدون أفلام الكارتون نادراً.

من خلال هذه النتائج نستنتج أن غالبية الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة أحياناً وذلك لما لديهم من بدائل خلاف التلفزيون كاليوتيوب والألعاب الالكترونية...

كما أن نسبة الطفل الذين يحرصون على مشاهدتها دائماً نسبة قريبة من النسبة الغالبة وهذا يبين اهتمام الأطفال بالنشاط التلفزيوني وحرصهم على مشاهدة الرسوم.

وبالتالي فإن عامل مداومة المشاهد متغير أساسي ومؤثر بعملية تأثر الطفل بما يشاهده.

جدول رقم (5): أيام مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة

العبارة	التكرار	النسبة
يوم في الأسبوع	14	% 14,89
يومين في الأسبوع	18	% 18,55
ثلاثة أيام في الأسبوع	30	% 30,92
كل أيام الأسبوع	35	% 36,08

يبين الجدول رقم (5) الأيام التي يشاهد فيها الأطفال الرسوم المتحركة، فالأطفال الذين يشاهدون كل أيام الأسبوع بلغت نسبتهم 36,08 % وهي النسبة المتصدرة، لتليها نسبة 30,92 % للأطفال الذين يشاهدونها ثلاثة أيام في الأسبوع.

نستنتج من خلال الجدول رقم (5) أن غالبية الأطفال يشاهدون الرسوم يوميا وهذا يعود لدرجة اهتمامهم الكبيرة وإلى تفرغهم في بعض الأيام الدراسية نظراً للتوقيت الاستثنائي للدراسة في ظرف انتشار وباء كورونا الذي منح التلاميذ كثيراً من أيام العطل والراحة.

جدول رقم (6): يمثل الأوقات التي يشاهد فيها الطفل الرسوم المتحركة

العبارة	التكرار	النسبة
صباحًا	31	% 24,40
ظهرًا	26	% 20,47
مساء	27	% 21,25
ليلاً	24	% 18,89
كل الأوقات	19	% 14,96

نلاحظ أن أكثر الأوقات التي يتم فيها مشاهدة الأطفال للرسوم هي الفترة الصباحية بنسبة 24,40 %، وهذا راجع إلى تفرغ بعض الأطفال صباح أيام الدراسة بسبب التوقيت الاستثنائي للدراسة في ظل انتشار وباء كورونا لتليها الأوقات ظهرًا ومساءً وليلاً بنسب متقاربة جدًا.

جدول رقم (7): القنوات التلفزيونية المفضلة لدى الأطفال

العبارة	التكرار	النسبة
سبيستون	50	% 31,05
MBC3	48	% 29,81
CN بالعربية	30	% 18,63
أخرى تذكر	33	% 20,49

يبين الجدول رقم (7) القنوات التي يفضلها الأطفال فنجد أن أعلى نسبة كانت من نصيب قناة سبيستون بنسبة 31,05 % ثم تليها قناة MBC3 بنسبة 29,81 % أما أقل نسبة كانت CN بالعربية بنسبة 18,63 %، بالنسبة لقنوات أخرى فقد ذكر الأطفال قناة براعم، فوركيدز وماجد.

من خلال النتائج المتحصل عليها نستنتج أن القناة المفضلة لدى الأطفال هي قناة سبيستون وهذا يعني اهتمام الأطفال بمحتوى هذه القناة إذ تعتبر من القنوات القديمة وهذا يجعلها تحتوي على الخبرة والمهارة بالإضافة إلى قدرتها على استقطاب كل الفئات والأجناس.

أما بالنسبة إلى انخفاض نسبة CN بالعربية فهذا راجع إلى تغير تردد القناة على النابلسات وأيضًا إلى حداثة هذه القناة وشهرتها الضعيفة والقنوات الأخرى المذكورة قليلة إلى عديمة الشهرة في أوساط الأطفال.

جدول رقم (8): أفلام الكارتون التي يشاهدها الأطفال

الكارتون	التكرار	النسبة
توم وجيري	48	% 17,51
سبونج بوب	70	% 25,54
دراغون بول	39	% 14,23
أبطال الكرة	32	% 11,67
ماشا والدب	63	% 22,99
أخرى	22	% 08,02

يوضح الجدول رقم (8) أفلام الكارتون التي يشاهدها الأطفال فنجد أن أعلى نسبة بلغت 25,54 % لكارتون سبونج بوب وثاني نسبة 22,99 % لكارتون ماشا والدب لتليها نسبة 17,51 % من نصيب كارتون توم وجيري ثم كارتون دراغون بول بنسبة 14,23 % وأقل نسبة لكارتون أبطال الكرة 11,67 % ونسبة 08,02 % أفلام كارتون أخرى مذكورة من قبل الأطفال مثل: الدعسوقة، كابتن ماجد، سلاحف النينجا، عهد الأصدقاء، دورية المخلب، سندريلا.

نستنتج مما سبق أن الكارتون المفضل لدى الأطفال هو كارتون سبونج بوب لما يحتويه من مشاهد طريفة وشخصيات تجذب الطفل لمشاهدته كما يحتوي هذا الكارتون على عنصر الخيال من خلال أحداثه وشخصياته، كما أن الكارتونين دراغون بول وأبطال الكرة كانت نسبتهما متقاربة ومعتبرة كونهما يحتويان على نسبة كبيرة من الخيال.

جدول رقم (9): مع من يقوم الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة

النسبة	التكرار	العبرة
19,53 %	25	بمفردك
19,53 %	25	مع الوالدين
59,37 %	76	مع الاخوة
1,56 %	2	مع الأصدقاء

من خلال نتائج الجدول نلاحظ أن الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة مع الأخوة بنسبة 59,37 % إذ تساوت نسبة مشاهدتهم بمفردهم ومع والديهم وبلغت هذه النسبة 19,53 % وتبقى نسبة 1,56 % كانت من نصيب المشاهدة مع الأصدقاء.

من خلال النتائج المعروضة نستنتج أن أغلبية الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة مع اخوتهم وهنا يفسر بتقارب أعمار الاخوة داخل البيت الواحد واهتمامهم المشترك لأفلام الكارتون والتعرض لها.

أما تفسير أقل نسبة لمشاهدتها مع الأصدقاء كون غالبية الأطفال يشاهدون الكارتون داخل المنزل في غياب الأصدقاء.

المحور الثاني: اكتساب الأطفال المعارف والمعلومات من الرسوم المتحركة

جدول رقم (10): اللغة التي يفضل الأطفال مشاهدة بها الرسوم المتحركة

النسبة	التكرار	اللغة
92,15 %	94	العربية
4,90 %	5	الفرنسية
2,94 %	3	الانجليزية
100 %	102	المجموع

يمثل الجدول رقم (10) نسب اللغات التي يفضل الأطفال مشاهدة بها رسومهم المفضلة فنلاحظ أن اللغة المتصدرة هي اللغة العربية بنسبة 92,15 % أما الفرنسية والانجليزية نسب ضئيلة بلغت 4,90 % للفرنسية و2,94 % للإنجليزية.

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن معظم الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة باللغة العربية وهذا راجع لانتشار القنوات التي تبث أفلام الكارتون بالعربية فقط كقناة سبيستون. وأيضًا لسهولة فهم هذه اللغة فهي اللغة الأم، أما النسب الضئيلة التي حققتها كل من اللغة الفرنسية والانجليزية راجع إلى انعدام قناة الأطفال التي تبث بهذه اللغات في التلفزيون، فالأطفال يقبلون عليها من مصادر أخرى كاليوتيوب مثلاً.

جدول رقم (11): مدى اكتساب الأطفال مفردات من اللغة التي يشاهدون بها

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	64	% 65,97
لا	33	% 34,03
المجموع	97	% 100

يمثل الجدول رقم (11) نسب اما اكتسب الأطفال من مفردات جديدة من اللغة التي يشاهدون بها رسومهم المفضلة حيث نلاحظ أن أعلى نسبة كانت لعبارة "نعم" بـ % 65,97 أما عبارة "لا" فتحصلت على % 34,03.

من خلال النتائج المعطاة نستنتج أن غالبية الأطفال يكتسبون مفردات ومصطلحات جديدة من اللغة التي يشاهدون بها وهذا يعود إلى قدرة عقل الطفل على الحفظ والاستيعاب بسهولة وأيضًا إلى تكرار هذه المفردات على مسامعهم بأسلوب شيق ومثير للاهتمام.

وهذه بعض المفردات المكتسبة والمذكورة من طرف الأطفال: مرحبًا، هيا يا أصدقاء، تعال، أخرج، سوف أكل على طريقي، سأهزمك، أنا جائع، لذيق، هاتف، صباح الخير، بطلاً، قوياً أخيراً عدت انسان، Bonjour.

جدول رقم (12): مدى صعوبة فهم الأطفال لبعض الكلمات

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	65	% 67,01
لا	32	% 32,99
المجموع	97	% 100

يمثل الجدول رقم (12) مدى صعوبة فهم الأطفال لبعض الكلمات فنجد أن 67,01 % من الأطفال أجابوا بـ "نعم" و 32,99 % أجابوا بـ "لا".

من هنا نستنتج أن غالبية الأطفال يجدون صعوبة في فهم بعض الكلمات والمفردات في الرسوم المتحركة وهذا راجع إلى صغر سنهم وإقبالهم الحديث على الحياة كما أن قلة مصاحبة الوالدين أثناء المشاهدة تلعب دورًا كبيرًا في هذا الجانب وأيضًا بعض المفردات والكلمات التي تنطق بها شخصيات الرسوم تكون معقدة وصعبة على الأطفال وهذا ما يستدعي ضرورة مرافقة الوالدين لإزالة هذه الصعوبة والابهام عن هذه المفردات.

جدول رقم (13): مواضيع الرسوم المتحركة التي يفضل الأطفال مشاهدتها

العبارة	التكرار	النسبة
مغامرات	34	18,27 %
خيال وقصص	59	31,72 %
رياضة	40	21,50 %
كوميديا	50	26,88 %
أخرى تذكر	3	1,61 %

يمثل الجدول رقم (13) مواضيع الرسوم المتحركة التي يفضل الأطفال مشاهدتها فنجد أن أعلى نسبة كانت لخيال وقصص قدرت بـ 31,72 % ثم ثاني نسبة كانت الكوميديا بنسبة قدرت بـ 26,88 %، لتأتي بعدها رياضة بنسبة 21,50 %، لتبقى أقل نسبة من نصيب مغامرات 18,27 %.

نستنتج أن الموضوع المفضل لدى الأطفال هو الخيال والقصص، فالخيال يلعب دورًا أساسيًا في تعلق الطفل وانجذابه نحو القصة، فجميعنا يتذكر تلك القصص التي تعلقنا بها عندما كنا صغارًا وإذا تعمقنا في تحليل هذا التعلق سنجد الخيال سببًا أساسيًا ذاك الخيال الذي طار بنا وجعلنا ندخل في أجواء تلك القصة. وتفسير ثاني مرتبة للكوميديا هو حب الأطفال لكل ما هو مضحك وترفيه ككارتون توم وجيري وسبونج بوب.

كما تم تذكر مواضيع أخرى من قبل الأطفال كالأُميرات، يوميات باربي والأكشن.

جدول رقم (14): استفادة الأطفال من الرسوم المتحركة في الدراسة

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	82	% 84,53
لا	15	% 15,47
المجموع	97	% 100

يمثل الجدول رقم (14) استفادة الأطفال من الرسوم المتحركة في دراستهم حيث نجد أن العبارة المتصدرة هي "نعم" بنسبة 84,53 %، ونسبة العبارة "لا" بلغت 15,47 %.

ومن هنا نستنتج أن معظم الأطفال يستفيدون من الرسوم المتحركة في دراستهم، وهذا راع إلى اعتبار الكارتون من أكثر الأساليب المؤثرة في العملية التعليمية خاصة بالنسبة للأطفال، ذلك لامتلاكه عاملاً مهماً جداً ألا وهو جذب الانتباه فيمكن توصيل الكثير من المعلومات العلمية من خلال الكارتون والتي يصعب عادة شرحها وتوصيلها بصورة نظرية حتى بالنسبة للكبار في بعض الأحيان بينما يستطيع الكارتون من خلال الصور الملونة والعبارات البسيطة لتسهيل العملية.

* إذا كان الجواب "نعم" ماذا تعلمت منها؟

العبارة	التكرار	النسبة
الأرقام	37	% 19,27
الخطوط والأشكال	34	% 17,70
الرسم	58	% 30,20
تأليف وسرد القصص	31	% 16,14
القدرة على التعبير	32	% 16,66

يوضح الجدول ماذا تعلم الأطفال من الرسوم المتحركة، فنجد الرسم في الصدارة بنسبة بلغت 30,20 % لتأتي بعدها الأرقام بنسبة 19,27 %، أما بالنسبة للخطوط والأشكال وتأليف وسرد القصص وكذلك القدرة على التعبير فقد حصلوا على نسب متقاربة للغاية كما هو موضح في الجدول.

من خلال المعطيات السابقة نستنتج أن الطفل يستخدم الرسم في تعزيز خياله فهو يفتح له بوابة التعبير التلقائي عن الرسومات والمشاهد التي تعرض لها في التلفزيون، لذا يجب تشجيع الأطفال على الرسم لما له من فوائد كتطويرهم لمهاراتهم العقلية وتعزيز روح البراءة لديهم فهم يرسمون بتلقائية دون الاهتمام بآراء الآخرين.

جدول رقم (15): تأثير الرسوم المتحركة على الدراسة

العبارة	التكرار	النسبة
تأثير إيجابي	81	% 83,50
تأثير سلبي	16	% 16,49
المجموع	97	% 100

يمثل الجدول رقم (15) تأثير الرسوم المتحركة على الدراسة حيث بلغت نسبة التأثير الإيجابي % 83,50 وعبارى التأثير السلبي بنسبة % 16,49.

من هنا نستنتج أن أثر الرسوم المتحركة على دراسة الطفل أثر إيجابي، فبعض الرسوم المتحركة من شأنها توجيه الأطفال للعديد من الآداب الاجتماعية والأخلاق الحميدة، والتي ربما يعجز الآباء عن توصيلها، فبعض مسلسلات الكارتون من خلال قصة ممتعة تنجح في توصيل رسائل إيجابية كطاعة الوالدين والتزام الصدق والأمانة.

وبالنسبة للتأثير السلبي الناتج من الرسوم المتحركة فيعود لاكتساب الطفل بعض التصرفات غير اللائقة كالعنف والفوضى وعدم الاهتمام بالنظافة.

المحور الثالث: بناء الخيال عند الطفل

جدول رقم (16): هل يشاهد الأطفال أفلام كارتون تحتوي على خيال

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	84	% 86,59
لا	13	% 13,40
المجموع	97	% 100

يوضح الجدول رقم (16) مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون تحتوي على خيال فكانت النسبة الغالبة من نصيب العبارة "نعم" بنسبة 86,59 % والعبارة "لا" بنسبة 13,40 %.

من خلال المعطيات السابقة نجد أن الأطفال يقبلون بكثرة على الكارتون الذي يحتوي على خيال لما فيه من شخصيات مألوفة أو حيوانات ناطقة أو جماد متحرك أو ناطق يتصرف كالإنسان.

* إذا كان الجواب "نعم" هل يتفاعل الأطفال عند مشاهدة الرسوم المتحركة

العبارة	التكرار	النسبة
دائمًا	23	% 23,71
أحيانًا	44	% 45,36
نادرًا	30	% 30,92
المجموع	97	% 100

يمثل الجدول السابق مدى تفاعل الأطفال عند مشاهدة الرسوم المتحركة فنجد أن غالبية الأطفال أجابوا بعبارة "أحيانًا" بنسبة قدرت بـ 45,36 % لتأتي بعدها عبارة "نادرًا" بنسبة بلغت 30,92 % ثم أقل نسبة كانت لعبارة "دائمًا" بنسبة 23,71 %.

نستنتج أن غالبية الأطفال عند مشاهدتهم للرسوم المتحركة يتفاعلون معها أحيانًا إلى نادرًا وهذا طبيعي عندهم فالأطفال دائمًا ما يتحمسون لأمر يمتعهم أو يشد انتباههم فيبدؤون بإعادة عبارات سمعوها أو الغناء مع الأغنية والرقص معها، وهناك بعض الأطفال لا يتفاعلون وهذا يعود ربما لأنهم لم يفهموا بعض العبارات ولم يستطيعوا فك رموزها مما يجعلهم أقل تفاعل.

* هل تحب أن ترويها:

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	79	% 81,44
لا	18	% 18,55
المجموع	97	% 100

من خلال الجدول السابق نجد أن العبارة "نعم" تحصلت على نسبة 81,44 % أعلى من العبارة "لا" والتي نسبتها 18,55 %.

فنستنتج أن غالبية الأطفال يحبون أن يعيدوا سرد ما يشاهدونه على أصدقائهم أو والديهم وهذا لانبهارهم وتأثرهم بما شاهدوه.

جدول رقم (17): المشاهد التي يفضلها الطفل

العبارة	التكرار	النسبة
حيوانات ناطقة	58	20,27 %
مدينة تحت الماء	53	18,53 %
شخصيات بشرية تطير	46	16,08 %
تحول شخصية	45	15,73 %
امتلاك قوى خارقة	41	14,33 %
السفر عبر الفضاء	43	15,03 %

يمثل الجدول رقم (17) نسب المشاهد التي يفضلها الأطفال فنلاحظ أن غالبية الأطفال اختاروا عبارة حيوانات ناطقة بنسبة بلغت 20,27 % لتأتي بعدها العبارة المختارة من طرفهم "مدينة تحت الماء" بنسبة 18,53 % أما العبارات الباقية فكانت نسبهم متقاربة للغاية كما يوضحها الجدول.

نستنتج أن غالبية الأطفال يميلون إلى أفلام كارتون أبطالها حيوانات لا سيما إذا كانت ناطقة وهذا يعود إلى أن الحيوانات تثير إعجاب الأطفال وفضولهم فيصبحون يتكلمون عنها ويسألون أسئلة حولها ولقد حاول مؤلفو أفلام الأطفال أن يستغلوا حب الأطفال للحيوانات بأن جعلوها تتكلم وتقوم بأشياء غريبة ولقد لاقى هذه الأفلام التي تحتوي على حكايات تعتمد على الخرافية (الخيال) أكثر مما تعتمد على الواقع رواجاً كبيراً لدى الأطفال أو حتى الكبار أيضاً. أما بالنسبة لحبهم للمدينة تحت الماء فهذا من حبهم لكارتون سبونج بوب الذي يحتوي على منازل وقرية تحت المياه.

كما أن الأطفال يحبون أيضًا طيران الأشخاص ككارتون "سوبرمان" أو "باتمان" وكذلك تحول شخصية إلى رجل آلي أو إلى حيوان وامتلاكها قوى خارقة ويفسر هذا بحب الأطفال للأحداث الغريبة والخارجة عن المألوف.

جدول رقم (18): هل يشرد ذهن الطفل أثناء مشاهدته لأفلام الكارتون؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	52	% 53,60
لا	17	% 17,52
أحيانًا	28	% 28,86
المجموع	97	% 100

نلاحظ من خلال معطيات الجدول السابق أن العبارة الغالبة هي "نعم" بنسبة 53,60 % ثم عبارة "أحيانًا" بنسبة 28,86 % لتبقى النسبة الأقل لعبارة "لا" 17,52 %.

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن نسبة كبيرة من الأطفال يشرد ذهنهم أثناء مشاهدة التلفاز وهذا لعدة أسباب من بينها التركيز المستمر ولوقت طويل على ما يشاهدونه فالأطفال يجدون صعوبة في التركيز فيحتاجون دائمًا إلى ضعف الوقت للتركيز والاستيعاب فيفقدون هذا التركيز ثم يشردون ويبدوون في تخيل أشياء أخرى.

جدول رقم (19): هل حاول الأطفال تقليد إحدى الشخصيات التي شاهدوها؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	63	% 64,94
لا	34	% 35,05
المجموع	97	% 100

من خلال معطيات الجدول رقم (19) نلاحظ أن أعلى نسبة من نصيب العبارة "نعم" مقدرة بـ 64,94 % بينما العبارة "لا" حصدت 35,05 %.

من هنا نستنتج أن نسبة كبيرة من الأطفال تستحوذ على عقولهم شخصية تلفزيونية أو كارتونية معينة، في هذه الحالة يتقمص الطفل شخصيته المفضلة ويقلدها في سلوكياتها وارتداء ملابسها فالأطفال يتعلمون من خلال التقليد لنماذج سلوكية إيجابية كانت أو سلبية، لذا يجب على الآباء ضمان حصول أطفالهم على فرص لمشاهدة وتجربة التقليد بالطريقة الإيجابية وليس السلبية.

جدول رقم (20): هل يستطيع الطفل إكمال تخیل مشهد ما بنفسه؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	48	49,40 %
لا	29	29,89 %
أحياناً	20	20,61 %
المجموع	97	100 %

نلاحظ من خلال الجدول السابق أن العبارة الغالبة "نعم" بنسبة 49,40 % والعبارة "لا" بنسبة 29,89 % وآخر نسبة العبارة "أحياناً" قدرت بـ 20,61 %.

نستنتج مما سبق أن الأطفال يتمتعون بخيال خصب وواسع لإكمال مشهد ما في خياله وهذا دليل على ذكائهم وأفلام الكارتون تدعم هذا الخيال وتنميّه فهي أصبحت عالمهم الخاص الذي يحلمون به ويعيشون تفاصيله جميعها.

جدول رقم (21): هل يمكن للطفل نسج قصة خيالية على منوال ما شاهده؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	75	77,31 %
لا	22	22,68 %
المجموع	97	100 %

نلاحظ من خلال معطيات الجدول السابق أن العبارة "نعم" هي العبارة الغالبة بنسبة 77,31 % والعبارة "لا" حصدت على نسبة متبقية وهي 22,68 %.

في الحقيقة يولد جميع الأطفال بخيال خصب مع قدرة غير محدودة على التفكير الإبداعي، بالفدر الذي يتلاشى فيه الخط الفاصل بين الواقع والخيال، فهناك بعض الحكايات التي يرويها الطفل ليعبر عن الأشياء التي يتمناها أو يتمنى حدوثها أو يختلق في كثير من الأحيان قصص غير حقيقية لتجنب العقاب، ومع تطور إتقان اللغة وزيادة حصيلته اللغوية فإن قصصه المختلفة تصبح أكثر تعقيداً وتطوراً.

جدول رقم (22): هل يتخيل الطفل ما يحب أن يحدث في المستقبل؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	82	% 84,53
لا	06	% 6,18
أحياناً	09	% 9,27
المجموع	97	% 100

من خلال الجدول السابق نلاحظ أن غالبية الأطفال اختاروا العبارة "نعم" بنسبة 84,53 % والعبارة "لا" نسبة ضعيفة للغاية تقدر بـ 6,18 % والعبارة أحياناً بنسبة 9,27 %.

فالأطفال يحلمون بشكل كبير ويتمنون الكثير خصوصاً ما ينقصهم في حياتهم ويريدون الحصول عليه كشراء لعبة أو الذهاب إلى مكان معين، أو تخيل الشكل الذي سيصبحون عليه أو العمل الذي سيعملون فيه وإلى غير ذلك.

جدول رقم (23): هل تأتي للطفل أفكار جديدة ناتجة عن خياله؟

العبارة	التكرار	النسبة
نعم	78	% 80,41
لا	19	% 19,58
المجموع	97	% 100

نلاحظ من خلال الجدول السابق أن العبارة المتصدرة هي "نعم" قدرت بنسبة 80,41 % ونسبة العبارة "لا" بلغت 19,58 %.

نرى أن غالبية الأطفال اختاروا عبارة "نعم" هذا دليل على أنهم تخطر في بالهم مجموعة من الأفكار، فالأطفال الصغار لا يفكرون مثل البالغين لأن عقولهم مازالت تتطور وتنمو، وتزداد قدراتهم العقلية بالتنبيه الحسي والتجارب التي تتعرض لها أجسامهم كلما زاد اكتشافهم للعالم حولهم كلما زادت التجارب التي يعيشونها، وهذه بعض الأفكار التي تحصلنا عليها من قبل الأطفال منها اللعب في الخارج، تفكيك لعبة وإعادة تركيبها، إصلاح كرة بقطعة خشب، اقتراح ألعاب جديدة، وضع ألواح في المرمى، طبخ أكلة من الرسوم المتحركة... إلخ.

السؤال رقم (24): كيف تساهم الرسوم المتحركة في زيادة الخيال لدى الطفل؟

حسب الإجابات المتحصل عليها في هذا السؤال والذي أجاب عليه الأولياء تم الوصول إلى مجموعة من الآراء تشترك في عدة نقاط وهي كالتالي:

- تساهم الرسوم المتحركة في زيادة خيال الطفل من خلال رؤية أشياء غير منطقية وغير معتاد عليها، كأشكال بشر وليست بشر أو حيوانات مشوهة لبيتعد بتفكيره عن الواقع.
- تنمية قدرات الطفل اللغوية والفكرية من خلال اكتساب مصطلحات جديدة تجعله يتكلم باغة عربية فصحي كما تنمي قدرته على التعبير وتأليف القصص.
- تجعل الطفل متحمسًا للمغامرة والحركة وتقوي اقباله على حب الاستطلاع والاكتشاف كما تخلق له جو من الفرح والمرح والمتعة.

كما تحصلنا على بعض الآراء السلبية نلخصها في النقطة الموالية:

- بعض أفلام الكارتون مثل كارتون سبونج بوب أو كلارنس تعلم الأطفال التفكير بغباء وعدم المحافظة على النظافة فهي تعلمهم معلومات تافهة وفارغة تدمر عقولهم، كما أن بعض أفلام الكارتون الأخرى تولد العنف والكراهية والتعصب والتتمر.

الخلاصة

من خلال عرضنا وتفسيرنا لنتائج هذا الفصل توصلنا إلى مجموعة من النتائج نلخصها في الآتي:

- يشاهد أغلب الأطفال الرسوم المتحركة بشكل كبير وعلى مدى أيام الأسبوع فقد أصبح الكارتون اليوم جزء أساسي من حياة الطفل والكثير من الأمهات يتركن صغارهن مسمرين أمام الشاشة لساعات حتى يتمكن من التفرغ لأعمال المنزل، كما أظهرت لنا بعض النتائج أن مرافقة الوالدين لأطفالهم أثناء المشاهدة نسبة قليلة جدًا فغالبية الأولاد يتابعون رسومهم بمفردهم أو مع اخوتهم الذين يقربونهم في العمر.

- يتعرض الأطفال خلال فترة المشاهدة إلى مجموعة من القنوات الفضائية وتعد أبرزها وحسب اختيار أفراد عينتنا قناة سبيستون هي الأكثر انتشارًا في أوساط الأطفال التي يفضلونها ويحبونها وهذا ما يزيد نسبة مشاهداتها فهي تهتم بالمحتوى الذي تقدمه وبالتالي تهتم بعرض الأفلام التي يتم ترجمتها باللغة العربية.

- يميل غالبية الأطفال حسب العينة المدروسة إلى أفلام الكارتون الطريفة كسبونج بوب وتوم وجيري وما يجدونه فيها من إشباع لرغباتهم وشعور بالمتعة والتسلية قد يؤدي لاندماج الطفل بشكل مبالغ فيه مع ما يحتويه هذا النوع من شخصيات وأحداث خيالية وقصص وغيرها

- إن اكتساب اللغة العربية الفصحى عند الأطفال وإلى وقت قريب كان مرتبطًا بالمدرسة بوصفها المكان الوحيد الذي يتلقاها فيه، ولكن مع انتشار وسائل التكنولوجيا والتلفزيون وتحديدًا الرسوم المتحركة أصبح بإمكان الأطفال قبل التمدرس أو حتى أثناء اكتساب مفردات ودلالات لغوية أثناء تعرضهم لأفلام كارتون مقدمة باللغة العربية الفصحى والتي غلبت نسبتها بشكل كبير خلال نتائج الاستبيان ويتأكد ذلك من خلال خاصية التكرار المذكورة في خصائص الرسوم المتحركة للجانب النظري للدراسة فبتكرار بعض العبارات والجمل بشكل مستمر تجعلها تترسخ في ذهن الطفل ومن ثم يصبح قادرًا على استعمالها وتوظيفها، الطفل في هذه المرحلة يسأل ويستفسر دائمًا لمعرفة المزيد عن العالم الخارجي فيكون لنفسه بنك للمعلومات فاللحاء المخي في هذه الفترة يكون في غاية الحساسية وهذا يجعل من السهل تخزين المعلومات والخبرات، فهذه المرحلة تمكن الطفل من اكتساب ما يقرب خمسين مفهومًا جديدًا كل شهر وبذلك يضيف هذه الثروة الهائلة إلى محصوله اللفظي بما يساعده على الاتصال بالآخرين وفهمهم والتجاوب

- مع متطلبات الحياة كل هذا لتوضيح ما للطفولة المبكرة من أهمية والمأخوذة عن الكاتب صالح الشماع في كتابه "اللغة عند الطفل من الميلاد إلى السادسة" المستعمل في الجانب النظري.
- يميل معظم الأطفال إلى أفلام الكارتون القصصية والتي تحكى قصصًا خيالية فالطفل يثق بما ترويها هذه القصص أكثر من أي خطاب عقلائي لأن القصص في أفلام الكارتون تتواصل معهم بلغة مألوفة بالنسبة إليهم وتدخلهم في عوالم الأشكال الخيالية والسحرية كما يميل الأطفال إلى الرسومات الطريفة والمضحكة والتي تحاكي روحهم المرحية والمحبة للعب.
- يمكن توصيل الكثير من المعلومات العلمية من خلال الكارتون والتي يصعب شرحها وتوصيلها بصورة نظرية، فمن خلال النتائج التي تحصلنا عليها لاحظنا أن أكثر ما تعلمه الأطفال من الرسوم المتحركة هي الرسم إذ يحب الأطفال التعبير عما يجول في خاطرهم عن طريق الرسم كما يتعلم الأطفال الأرقام والخطوط والأشكال وأيضًا قدرتهم على التعبير وتأليف القصص بفضل اكتسابهم لمفردات جديدة كما ذكرنا سابقًا.
- كان تأثير الرسوم المتحركة إيجابيًا على دراسة الطفل حسب النتائج المتحصل عليها فغالبية الأطفال قالوا بأنهم استفادوا من مشاهدتهم للرسوم المتحركة في دراستهم بعدة فوائد من بينها المذكورة سابقًا كالتعبير والتأليف والرسم.
- الأطفال دائمًا في حاجة إلى إثراء جزء من عقلهم وشعورهم خاصة في مرحلة تعلمهم الأكاديمية، قراءة وكتابة ما يجعلهم يحلمون والرسوم المتحركة توفر لهم سندًا لبناء حياة تخصهم وحدهم خاصة الرسوم الخيالية حيث أثبتت نتائج الاستبيان أن غالبية الأطفال يحبون مشاهدة أفلام كارتون تحتوي على خيال ويتحمسون معها ويحبون أن يرووها أو أن يقلدوها وهذا ما يسمى الخيال الإبهامي والذي يقصد به كل ما يعبر عنه الكفل أثناء لعبه أو أثناء أحلامه والذي فصلناه أكثر في الجانب النظري، فالخيال الذي نصادفه في الرسوم المتحركة هو الذي يعطي للطفل رؤى بعيدة المدى ويجعله يحل ما يدور حوله من أحداث ومواقف كالاستدلال والمقارنة والاستنتاج والتحليل ويسمح للطفل بتخيل ما يريد أن يكون عليه مستقبلاً أو أن يكون أفكارًا جديدة يحل بها مشاكله.

خاتمة

خاتمة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الرسوم المتحركة عبر قنوات الأطفال في بناء خيال الطفل وتنمية قدراته العقلية والفكرية وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من الأطفال في ولاية الوادي.

توصلنا من خلالها إلى مجموعة من الاستنتاجات، وأبرز ما توصلنا إليه أن للرسوم المتحركة أثر قوي للغاية على عقل الطفل خاصة عند جلوسهم لساعات طويلة أمام شاشة التلفاز فقد ساهمت بشكل كبير في بناء القدرة الخيالية عندهم وقدرتهم على الاستيعاب والفهم وأيضاً التفكير والابداع كما ساهمت عملية تحصيلهم الدراسي على عكس ما يقال عن أثرها السلبي عليهم.

فالرسوم المتحركة لها دور فعال في توصيل المعلومة فعند تعليم الأطفال القرآن الكريم مثلاً يتجاوز عمرهم مرحلة الابتدائية وهم لا يجيدون قراءته بنحو صحيح، فلو تخلل الحلقة الكارتونية جملة قرآنية واحدة يضبط فيها أحكام التلاوة من إدغام وقلقلة ومد، وذلك بأن تكون الشخصية الكارتونية البطلة على سبيل المثال تلميذاً كسولاً يجيد النطق الصحيح فتشدد انتباه المتلقي والتعليم بهذه الطريقة أمر إيجابي ومبدع ما يستدعي أن تكون مضامين الرسوم المتحركة تخدم هذا الاتجاه وتسعى إلى تطويره وجعل كل ما يقدم للطفل ذو فائدة وهدف وضوابط رقابية لخلق جيل مثقف وواعي.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

- 1 -مقدمة.
- الفصل الأول: مقدمة الدراسة..... خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
- 1. تحديد إشكالية الدراسة:..... - 4 -
- 2. أسباب اختيار الموضوع:..... - 4 -
- 3. أهداف وأهمية الدراسة:..... - 5 -
- 4. مفاهيم الدراسة:..... - 5 -
- 5. الدراسات السابقة:..... - 7 -
- الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة..... خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
- تمهيد - 13 -
- المبحث الأول: ماهية الرسوم المتحركة..... - 14 -
- المطلب الثاني: أقسام الرسوم المتحركة..... - 16 -
- المطلب الثالث: خصائص وأنواع الرسوم المتحركة..... - 18 -
- المطلب الرابع: إعداد الرسوم المتحركة ونماذج عنها..... - 22 -
- المطلب الخامس: الرسوم المتحركة والقصص الخرافية وأثرها على تنمية خيال الطفل - 25 -
- المبحث الثاني: الطفولة والخيال..... - 27 -
- المطلب الأول: مفهوم الطفولة وتقسيماتها..... - 27 -
- المطلب الثاني: أهمية الطفولة المبكرة..... - 29 -
- المطلب الثالث: صفات الطفل المبتكر..... - 30 -
- المطلب الرابع: مفهوم الخيال وصوره..... - 31 -
- المطلب الخامس: وظائف التخيل عند الأطفال..... - 33 -
- المطلب السادس: تنمية الخيال لدى الطفل..... - 34 -
- 35 - خلاصة الفصل

الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
أولاً_ منهج الدراسة.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
ثانياً_ أدوات جمع البيانات.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
ثالثاً_ مجالات الدراسة.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
رابعاً_ مجتمع الدراسة.....	خطأ! الإشارة المرجعية غير معروفة.
الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة.....	37 -
أولاً_ منهج الدراسة.....	37 -
ثانياً_ أدوات جمع البيانات.....	37 -
ثالثاً_ مجالات الدراسة.....	38 -
رابعاً_ مجتمع البحث وعينته.....	39 -
الفصل الرابع: الجانب التطبيقي.....	43 -
البيانات الشخصية:.....	43 -
المحور الأول: أنماط مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة.....	44 -
المحور الثاني: اكتساب الأطفال المعارف والمعلومات من الرسوم المتحركة.....	48 -
المحور الثالث: بناء الخيال عند الطفل.....	52 -
الخلاصة.....	59 -
خاتمة.....	61 -

قائمة الجداول:

قائمة الجداول:

الصفحة	عنوان الجدول	رقم الجدول
46	توزيع العينة حسب الجنس (ذكر، أنثى)	1
46	عمر العينة (4-8) سنوات	2
47	توزيع العينة حسب متغير المستوى التعليمي	3
47	مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة	4
48	أيام مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة	5
49	الأوقات التي يشاهد فيها الطفل الرسوم المتحركة	6
49	القنوات التلفزيونية المفضلة لدى الأطفال	7
50	أفلام الكارتون التي يشاهدها الأطفال	8
51	مع من يقوم الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة	9
51	اللغة التي يفضل الأطفال مشاهدة بها الرسوم المتحركة	10
52	مدى اكتساب الأطفال مفردات من اللغة التي يشاهدون بها	11
52	مدى صعوبة فهم الأطفال لبعض الكلمات	12
53	مواضيع الرسوم المتحركة التي يفضل الأطفال مشاهدتها	13
54	استفادة الأطفال من الرسوم المتحركة في الدراسة	14
55	تأثير الرسوم المتحركة على الدراسة	15
56	هل يشاهد الأطفال أفلام كارتون تحتوي على خيال	16
57	المشاهد التي يفضلها الطفل	17
58	هل يشرذ ذهن الطفل أثناء مشاهدته لأفلام الكارتون؟	18
58	هل حاول الأطفال تقليد إحدى الشخصيات التي شاهدوها؟	19
59	هل يستطيع الطفل إكمال تخيل مشهد ما بنفسه؟	20
59	هل يمكن للطفل نسج قصة خيالية على منوال ما شاهده؟	21
60	هل يتخيل الطفل ما يحب أن يحدث في المستقبل؟	22
60	هل تأتي للطفل أفكار جديدة ناتجة عن خياله؟	23

قائمة المراجع

قائمة المراجع

I. الكتب:

1. ألفة حقي، سيكولوجية الطفل (علم نفس الطفولة) جامعة الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب، 1996.
2. بات كوبر وكين دانسايجر، كتابة سيناريو أفلام قصيرة، ط1، دار المركز القومي للترجمة، العدد 1798، الجزيرة-القاهرة- 2005.
3. حبيب الله علي ابراهيم، الخيال في النقد العربي، قسم الدراسات الأدبية والنقدية، كلية اللغة العربية، جامعة أم درمان، السودان.
4. د. رجاء وحيد دويدري، البحث العلمي، أساساته النظرية وممارسته العملية، ط1، دار الفكر المعاصر، بيروت، لبنان، 2000.
5. د. محمد بن عبد الرحمان العريفي، الرسوم المتحركة وأثرها في عقيدة الناشئة، جامعة الملك سعود بالرياض.
6. دليل المعاينة الإحصائية، أدلة المنهجية والجودة، دليل (1) مركز الإحصاء.
7. سعدي الفول السعدي، مناهج البحث، الديبلوم الخاص في التربية -العينات وأنواعها.
8. شعبان مهدية، بن عيسى آمال، أثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني، فعاليات الملتقى الوطني، مخبر الوقاية والأوغنوميا، جامعة الجزائر 2، 2011.
9. شيرين صبري المرسي، عوض علي، دور مؤسسات رياض الأطفال في تنمية الخيال والابداع العلمي لدى أطفالها، تصور مقترح.
10. صالح الشماع، اللغة عند الطفل من الميلاد إلى السادسة، ط 2020، دار الكتب المصرية، مصر، 2019.
11. طارق سيد أحمد الخلفي، معجم المصطلحات، انجليزي، عربي، دار المعرفة الجامعية، مصر، ط1، 2008.
12. طارق عبد الرؤوف عامر، الابداع مفاهيمه، أساليبه، نظرياته، ط 1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، 2005.

13. عبد النور إبراهيم، الخيال في قصص الأطفال من الشفهي إلى الرقمي، جامعة طاهري محمد بشار.
14. علي راشد، تنمية الابداع والخيال العلمي، لدى أطفال الروضة، ط1، ديونو للطباعة، عمان، 2010.
15. قويدر الأخضر، أطفالنا والرسوم المتحركة، دراسة نقدية للرسوم المندرجة من منظور نفسي واجتماعي، جامعة عمار التليجي، الأغواط، 2008.
16. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب، الجمهورية اليمنية، 2019.
17. مركز ديونو لتعليم التفكير، قياس القدرة الخيالية لدى الأطفال، ط1، عمان، 2017.
18. موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ط1، دار القصة للنشر، الجزائر، 2006-2014.
19. مي محمد الوحش، موسوعة التربية النفسية للأطفال، ط1، دار دجلة للنشر، المملكة الأردنية، عمان، 2015.

II. مذكرات ورسائل جامعية:

1. أمال ورك وفقاص حفصة، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي الرسوم المتحركة أنموذجاً، جامعة الجزائر.
2. آمنة لطروش، دور الرسوم المتحركة في تنمية لغة الطفل، رسالة ماجستير في اللسانيات التطبيقية، جامعة عبد الحميد بن باديس -كلية الآداب والفنون- قسم الأدب العربي، مستغانم، 2015.
3. آمنة لطروش، دور الرسوم المتحركة في تنمية لغة الطفل، رسالة ماجستير في اللسانيات التطبيقية، جامعة عبد الحميد بن باديس، كلية الأدب العربي، 2014.
4. جادي حنان وآخرون، القصص الخرافية ودورها في تنمية خيال الطفل وإبداعه الأدلي، مذكرة لنيل شهادة ليسانس في اللغة والأدب، جامعة آكلي محند أولحاج، قسم اللغة العربية وآدابها، 2017.
5. حسن أنور الخطيب، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير، جامعة القدس، عمادة الدراسات العليا، 2011.

6. د. عوينات عبد القادر، محاضرات في المنهجية، كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير، جامعة آكلي محند أولحاج، 2018.
7. سلمان البعيني، تطور الشخصيات الخيالية في الرسوم المتحركة اليابانية المعاصرة، دراسة استكمال لنيل درجة الماجستير في قسم التصميم الجرافيكي، جامعة دمشق، كلية الفنون.
8. عريبي مسعودة، تأثير مشاهد العنف في أفلام الكارتون على سلوك الطفل ما بين 08-09 سنوات، مذكرة تخرج للحصول على درجة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة حمه لخضر، قسم العلوم الاجتماعية، 2014.
9. نبار ربيعة، أثر الرسوم المتحركة على ظهور العنف لدى الطفل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، علم اجتماع تخصص اتصال، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2010.
10. هاجر داوود وعائشة رفسى، أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام، جامعة آكلي محمد، البويرة.
11. يحي مستور يحي القحطاني، تعرض الأطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية والاشاعات المتحركة، رسالة ماجستير في الاعلام، جامعة نايف العربية، كلية العلوم الاجتماعية، 2017.

III. المجالات:

1. آمنة لطروش، دور أدب الطفل المرئي في إكساب مهارة التحدث للطفل، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، العدد الخامس، جامعة مستغانم، 2018.
2. بايزيد فطيمة الزهراء، فاعلية التلقي عند الطفل بين أسطورية النص الشعبي وجمالية الرسوم المتحركة، مجلة أبوليوس، جامعة محمد خيضر بسكرة/الجزائر، العدد 01، جانفي 2021.
3. بن سالم سعاد، الكتابة للصورة وتأثيرها في مضامين الأفلام الموجهة للطفل، مجلة الاتصال والصحافة، المجلد 6، العدد 1، جامعة باجي مختار.
4. حنان بشته نعيمة بوعموشة، الصدق والثبات في البحوث الاجتماعية، مجلة دراسات في علوم الانسان والمجتمع، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيل، جوان 2020.

5. د. سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة باجي مختار عنابة، العدد 53، جوان 2018.
6. مها محمد السيد عامر ومحمد عبد المطلب جاد، استخدام رسوم الأطفال المستلهمة من قصص الخيال العلمي في ابتكار تصميمات طباعية لمنسوجاتهم، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، العدد الرابع، 2015.
7. ياسين طهراوي، الرسوم المتحركة التعليمية وصعوبات التعلم، مجلد 3، العدد 3، مجلة التمكين الاجتماعي، جامعة تلمسان، الجزائر.
8. مزارى عبد القادر، دور أدب الطفل العربي في اكساب مهارة لتحدث الطفل، أفلام الكارتون والرسوم المتحركة أنموذجاً، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، جامعة مستغانم، العدد 05.
9. هشام محمد ظاهر الليثي، معايير ومقومات تصميم البيئات للطفل وأثرها على تحفيز قدراته التخيلية، مجلة العمارة وبيئة الطفل، العدد 1، جامعة بني يوسف، مصر، 2020.

IV. المواقع الالكترونية:

1. الأنواع الأربعة للرسوم المتحركة لـ 2017/05/14 اطلع عليه يوم 2022/4/7 متوفر على الرابط:
http://zeez.co/archives/8829?fbclid=IwAR2v5-gT112IrXJdw63ld_JXiuyqZR1r8CaPA6tN7PPOIJT6UKbgE0Y0ck
2. إيمان بطمة، أنواع أفلام الكارتون اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:
https://mawdoo3.com/%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9_%D8%A3%D9%81%D9%84%D8%A7%D9%85_%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%B1%D8%AA%D9%88%D9%86?fbclid=IwAR3Yaj_QICLpJrnb8W4UefpDK2GrMEF9UrEfaCtB4p13mG-J93Q94qddmXw
3. آية الحوامدة، كيفية صناعة الرسوم المتحركة اطلع عليه يوم 2022/4/7 متوفر على الرابط:
<https://e3arabi-com.cdn.ampproject.org/v/s/e3arabi.com/%D9%81%D9%86%D9%88%D9%86-%D9%88%D8%AA%D8%B3%D9%84%D9%8A%D8%A9/%D9%83%D9%8A%D9%81%D9%8A%D8%A9->

https://www.google.com/amp/?amp_gsa=1&js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFFQArABIIACAw%3D%3D&fbclid=IwAR0sCq7XM-KaQfggW-er7VmrX3lcQqI5auAkYkpNk7hRj0jp0eBqNU8pDgk#amp_tf=%D9%85%D9%86%20%251%24s&aoh=16493479710865&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2F3arabi.com%2F%25D9%2581%25D9%2586%25D9%2588%25D9%2586-%25D9%2588%25D8%25AA%25D8%25B3%25D9%2584%25D9%258A%25D8%25A9%2F%25D9%2583%25D9%258A%25D9%2581%25D9%258A%25D8%25A9-%25D8%25B5%25D9%2586%25D8%25A7%25D8%25B9%25D8%25A9-%25D8%25A7%25D9%2584%25D8%25B1%25D8%25B3%25D9%2588%25D9%2585-%25D8%25A7%25D9%2584%25D9%2585%25D8%25AA%25D8%25AD%25D8%25B1%25D9%2583%25D8%25A9%2F

4. DANA, ORLANDO, SPOGEBOB: the excitable, absorbent star of Bihini Bottom

5. اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%B3%D8%A8%D9%88%D9%86%D8%AC_%D8%A8%D9%88%D8%A8?fbclid=IwAR37wXGc8aWiEjATHJoI6z4GsHJS-mp_-7RpO_Zk9AmifEwzKPXxG5KEg30

6. التلميذة ريان، أبطال الكرة الفرسان والمعلومات اطلع عليه يوم 2022/4/8 متوفر على الرابط:

https://wikiforschool.com/index-page.php?num=6933&fbclid=IwAR0ASh32UDiJUqfCcm1S3OwysMS6BXNJOXHZPP6vuN4q_9nNb29c2HDoe9s